

## **Términos de referencia para contratación de servicios profesionales / Especialista STEAM – Young Bootcamps.**

### **En el marco del Proyecto:**

“Jóvenes Innovadores: Construyendo oportunidades de Desarrollo Sostenible con Tecnología en El Salvador”

Financiado por:



## 1. DATOS GENERALES

### 1.1. Nombre del proyecto:

---

“Jóvenes Innovadores: Construyendo oportunidades de Desarrollo Sostenible con Tecnología en El Salvador”.

### 1.2. Instituciones ejecutoras:

---

**FUNDACIÓN DEL VALLE (FdV)**, entidad sin ánimo de lucro, creada en 1989. es una entidad sin ánimo de lucro, creada en 1989, dedicada a promover el progreso social a través del respaldo a iniciativas enfocadas en la formación de jóvenes, la cooperación al desarrollo y la promoción de las mujeres. Considera la educación como el eje central de la transformación social y una herramienta esencial para combatir la pobreza, enfocándose en la juventud y las mujeres como motores clave para el desarrollo económico y social en las comunidades donde opera.

Los valores fundamentales de la fundación incluyen el respeto por la dignidad de las personas, la promoción de una educación de calidad como medio para la inclusión social, y la convicción de que los beneficiarios deben ser protagonistas en la definición de sus propias necesidades. Además, se comprometen con la excelencia y profesionalidad, actuando con integridad y transparencia hacia donantes y financiadores, y desarrollan planes de continuidad para garantizar la independencia técnica y económica de los proyectos una vez finalizados.

inició su trabajo en El Salvador 2001.

**Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO)**, inició labores en 2001. Desde entonces tiene un compromiso firme para mejorar la educación y la empleabilidad de colectivos vulnerables en El Salvador, con una amplia experiencia en la implementación de proyectos educativos y de empleo, generando impactos tangibles y sostenibles. Desde sus inicios hasta hoy ha beneficiado a un total de 432.166 personas. Su enfoque integral no solo aborda la educación formal y técnica, sino también habilidades prácticas, Power skills, necesarias para prosperar en el mundo laboral actual. FUSALMO destaca por su solvencia en la gestión de proyectos de desarrollo y cooperación, contando con el apoyo de numerosos donantes nacionales e internacionales.

### 1.3. Financiamiento:

---

Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)

### 1.4. Servicios profesionales que se solicita:

---

Especialista en STEAM-Young Bootcamps

### 1.5. Ubicación geográfica:

---

El proyecto se desarrollará en Santa Ana y San Salvador (El Salvador).

### 1.6. Duración del proyecto:

---

El periodo de duración del proyecto es de 24 meses, mientras que la consultoría tendrá una duración de 5 meses.

## 2. BREVE RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto busca empoderar a 4.615 jóvenes en situación de vulnerabilidad en Santa Ana y San Salvador, con especial atención a mujeres y personas con discapacidad, para mejorar su acceso a la educación, la participación y el empleo. A través del Centro de Innovación de FUSALMO, se fortalecerán sus competencias digitales y laborales, facilitando la finalización de estudios y la inserción en empleos competitivos mediante cinco líneas formativas de alta demanda: desarrollador FullStack, Ciberseguridad Orientado a Redes, Marketing Digital con Inteligencia Artificial, Análisis de Datos y Domótica e Internet de las cosas (IoT). Además, se impartirán talleres en habilidades blandas, orientación laboral y finanzas para promover la empleabilidad formal del 35 % de los participantes.

El proyecto también contempla la creación de 16 clubes STEAM en escuelas públicas y en los centros de FUSALMO, beneficiando a 400 estudiantes, y la realización de Bootcamps para 750 niños, niñas y jóvenes, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades tecnológicas. Asimismo, se fortalecerá el liderazgo y la participación juvenil a través de redes organizadas que impulsen el ejercicio de sus derechos. Esta intervención responde a un contexto de desigualdad, pobreza, abandono escolar y brecha digital, promoviendo oportunidades reales de transformación personal y social.

## 3. ASPECTOS TECNICOS DE LA CONSULTORIA

### 3.1. Antecedentes

La situación de vulnerabilidad de la juventud salvadoreña se ha amplificado debido a una serie de causas, entre ellas la pobreza, la exclusión en espacios de participación y toma de decisiones y las barreras para acceder a la educación de calidad a un empleo decente. La calidad de la educación es otro desafío importante, cuya mejora se ve mermada por la insuficiencia de recursos e infraestructura y la falta de acceso a programas educativos innovadores.

En el marco del plan de Fortalecimiento Institucional, se ejecuta el proyecto *“Jóvenes Innovadores: Construyendo oportunidades de Desarrollo Sostenible con Tecnología en El Salvador”* financiado por la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECID) y desarrollado por su socio estratégico Fundación del Valle, que busca fortalecer institucionalmente a FUSALMO a través de las siguientes áreas:

- Mejorar la oferta educativa.
- Fortalecer el desarrollo de las habilidades y competencias digitales de las juventudes.
- Integrar cambios culturales y operativos en los currículos formativos necesarios para adaptarse a los cambios en la era digital.
- Crear 5 cursos técnicos en las siguientes especialidades: Desarrollador FullStack, Ciberseguridad Orientado a Redes, Marketing digital con Inteligencia Artificial, Análisis de Datos y Domótica e Internet de las cosas (IoT).

### 3.2. Objetivo Proyecto

Contribuir al ejercicio del derecho a la educación, participación y empleo de la juventud vulnerable.

### 3.3. Objetivo de contratación

---

Contratar a un especialista en STEAM Young Bootcamps para diseñar, planificar y facilitar experiencias de aprendizaje innovadoras y prácticas, orientadas al desarrollo de competencias en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM) en niños, niñas y adolescentes.

El especialista deberá garantizar que los contenidos y metodologías del bootcamp estén alineados con enfoques pedagógicos activos, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, con el fin de potenciar habilidades del siglo XXI en los participantes.

### 3.4. Productos esperados y plazo de entrega

---

Los productos esperados son:

#### Diseño de contenidos formativos

- Propuestas didácticas con enfoque STEAM adecuados para clubes y bootcamps orientados a NNAJ.
- Actividades prácticas, proyectos guiados y evaluaciones.

#### Ejecución de sesiones formativas

- Crear e impartir de talleres, laboratorios y retos de innovación.
- Registro de asistencia y participación de los jóvenes.

#### Desarrollo de desafíos y competencias internas

- Diseño y conducción de mini-competencias o desafíos por equipo.
- Criterios de evaluación y rúbricas para medir habilidades STEAM.

#### Informe de resultados y aprendizajes

- Sistematización de logros, desafíos, aprendizajes y propuestas de mejora.
- Evidencias fotográficas y de productos creados por los jóvenes.

#### Acompañamiento a clubes STEAM

- Planes de trabajo mensuales para clubes.
- Registro de avances en habilidades técnicas y blandas.
- Apoyo a facilitadores o monitores juveniles.

#### Gestión de materiales y espacios

- Listado y solicitud de insumos requeridos.
- Organización del espacio y uso adecuado de recursos.

#### Retroalimentación a participantes y equipo

- Informes individuales o grupales de progreso.
- Recomendaciones pedagógicas para mejorar la intervención.

Todas las reuniones que conlleve este trabajo, el trabajo preparatorio, los espacios de retroalimentación, demás actividades análogas estarán incluidas en el precio de la oferta de la contratación.

La duración de la contratación será de 5 meses, iniciando a partir de la fecha de firma del contrato.

### 3.5. Funcionamiento de la contratación

---

FUSALMO asignará responsables que dará seguimiento a la contratación. Dicho seguimiento contemplará:

- **Definir marco de comunicación** (responsables, canales, horarios).
- **Usar herramientas de gestión didáctica** para organizar tareas, avances y entregables.
- **Realizar reuniones periódicas** (quincenales) para revisar el progreso.
- **Mantener flexibilidad** para ajustes en el proceso y controlar los cambios.
- **Evaluar el proceso** con informes y encuestas de satisfacción.

El/la contratado (a) deberá respetar la política de seguimiento expresada en este apartado, y tener en cuenta que deberá participar en las reuniones de seguimiento quincenales.

### 3.6. Perfil del consultor

El consultor debe tener formación y experiencia en la generación y revisión de materiales educativos

Perfil requerido	
Formación académica y conocimientos deseados	Título o egresado en Ingeniería en Mecatrónica, electrónica o carreras a fines con sólidos conocimientos en programación, automatización, diseño de sistemas, electrónica aplicada y robótica educativa, formación complementaria en metodologías pedagógicas adaptadas a la niñez y adolescencia.
Experiencia demostrable	Experiencia de 1 año, en el desarrollo e implementación de clubes de robótica, participación y liderazgo en competencias de robótica, diseño y ejecución de bootcamps STEAM, material didáctico digital y físico para procesos formativos enfocados en resolución de problemas y pensamiento computacional.
Otros aspectos	<p>Habilidades para el trabajo colaborativo, comunicación con niños y jóvenes, liderazgo técnico y pedagógico en entornos educativos no tradicionales.</p> <p>Alta capacidad de planificación, sistematización de procesos y mejora continua.</p> <p>Disposición para formación constante y adaptación a nuevos retos tecnológicos.</p> <p>Disposición para recibir y aplicar retroalimentación del equipo técnico.</p> <p>Disponibilidad para reuniones virtuales de seguimiento y validación.</p> <p>Elaboración de informes técnicos claros y estructurados.</p>

## 4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS DE LA CONSULTORIA

### 4.1. Plazo y forma

El plazo máximo para la ejecución de la consultoría es del 2 de mayo hasta el 30 de septiembre de 2026 a partir de la firma del contrato entre ambas partes.

El plazo de entrega de los productos se iniciará desde el día de la firma del contrato, siguiendo la calendarización aprobada.

Producto	Plazo	Monto a pagar	Modo
<p>Producto 1</p> <p>Informe que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecución de formaciones basadas en cartas didácticas.</li> <li>Creación de material didáctico y recursos educativos en robótica de acuerdo con malla curricular institucional</li> <li>Descripción de actividades desarrolladas.</li> <li>Asesoría y preparación técnica de equipos para competiciones STEAM/robótica.</li> </ul>	<p>Entrega Mensual (22 de mayo de 2026)</p>	<p>\$700.00</p>	<p>Los productos deberán presentarse en formato digital incluyendo el detalle de las actividades desarrolladas, evidencia fotográfica que respalde su ejecución, enviado a aprobación correspondiente por parte de la Coordinación del Proyecto y la Subdirección de Programas de FUSALMO.</p>
<p>Producto 2</p> <p>Informe que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecución de formaciones basadas en cartas didácticas.</li> <li>Creación de material didáctico y recursos educativos en robótica de acuerdo con malla curricular institucional</li> <li>Descripción de actividades desarrolladas.</li> <li>Acompañamiento a clubes STEAM</li> <li>Asesoría y preparación técnica de equipos para competiciones STEAM/robótica.</li> </ul>	<p>Entrega Mensual (22 de junio de 2026)</p>	<p>\$700.00</p>	
<p>Producto 3</p> <p>Informe que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecución de formaciones basadas en cartas didácticas.</li> <li>Creación de material didáctico y recursos educativos en robótica de acuerdo con malla curricular institucional</li> <li>Descripción de actividades desarrolladas.</li> </ul>	<p>Entrega Mensual (24 de julio de 2026)</p>	<p>\$700.00</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Asesoría y preparación técnica de equipos para competiciones STEAM/robótica.</li> </ul>			
<p>Producto 4</p> <p>Informe que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecución de formaciones basadas en cartas didácticas.</li> <li>Creación de material didáctico y recursos educativos en robótica de acuerdo con malla curricular institucional</li> <li>Descripción de actividades desarrolladas.</li> <li>Asesoría y preparación técnica de equipos para competiciones STEAM/robótica.</li> </ul>	Entrega Mensual (24 de agosto de 2026)	\$700.00	
<p>Producto 5</p> <p>Informe que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidación de información del proceso ejecutado.</li> <li>Análisis final de resultados y logros.</li> <li>Evaluación del impacto de acompañamiento a equipos para competiciones.</li> <li>Entrega de carpeta final con toda la documentación.</li> </ul>	Entrega Mensual (21 de septiembre de 2026)	\$700.00	
Total			\$3,500.00

Considerar que estas son fechas de entrega de productos y posterior se proyecta un tiempo de 10 días hábiles para revisión, subsanación y aprobación para emisión de pago.

#### 4.2. Recursos

La propuesta económica del contratista deberá contemplar todos sus costos asociados a la implementación de los Bootcamps y Clubes STEAM, incluyendo honorarios profesionales, materiales, licencias, herramientas tecnológicas, logística, transporte, seguros y cualquier otro gasto necesario para el cumplimiento integral de los objetivos del contrato.

No se reconocerán pagos adicionales por conceptos no previstos en la propuesta económica inicial.

Se establece un presupuesto de **\$ 3,500.00** (que requiera dicha contratación).

#### 4.3. Propiedad de los productos

Los materiales o productos entregados deberán tener, el visto bueno de aprobación del coordinador del proyecto y subdirectora de programas.

Todo lo que se elabore en esta contratación será de propiedad intelectual de FUSALMO.

Todos los productos y materiales desarrollados y entregados bajo los presentes Términos de Referencia serán propiedad exclusiva de FUSALMO.

#### 4.4. Honorarios y forma de pago

---

Se efectuará desembolso en contra entrega de producto (un total de 5 entregas, 1 por mes). La modalidad de la contratación es por servicios profesionales, a estos montos se le efectuarán las retenciones correspondientes de renta y todas las establecidas por la normativa laboral que puedan surgir durante el periodo que la contratación este activa.

#### 4.5. Requisitos y procedimiento de presentación de propuestas

---

##### Período para presentar ofertas:

16 Abril 2026 – 27 Abril de 2026

##### Forma de presentación:

Enviar la propuesta y la documentación por email a:

[servicios.profesionales@fusalmo.org](mailto:servicios.profesionales@fusalmo.org)

##### Contenido de las propuestas

La propuesta debe ser presentada en forma digital conteniendo los siguientes documentos exigidos en los términos de referencia:

1. Hoja de vida o portafolio de servicios
2. Fotocopia del DUI/NIT
3. Antecedentes penales y Solvencia Policial

Se pide presentar su hoja de vida de la presente contratación en formato digital.

#### 4.6. Evaluación de las ofertas

---

Las ofertas presentadas se valorarán el siguiente análisis: de 0 a 10 puntos, donde 0 es el mínimo y 10 es el máximo calificado sobre un total de 100 puntos, de acuerdo con los siguientes criterios:

La distribución porcentual de la evaluación se clasifica de la siguiente manera:

- A. Formación académica y conocimientos deseados: 30%
- B. Experiencia demostrable: 40%
- C. Otros aspectos: 30%

CRITERIO	Puntaje	
<b>Formación académica y conocimientos deseados</b>		
Título o egresado en Ingeniería en Mecatrónica, electrónica o carreras a fines con sólidos conocimientos en programación, automatización, diseño de sistemas, electrónica aplicada y robótica educativa, formación complementaria en metodologías pedagógicas adaptadas a la niñez y adolescencia.	<b>30</b>	<b>30</b>

Formación técnica o estudios parciales relacionados con electrónica, programación o robótica.	<b>20</b>	
<b>Experiencia demostrable</b>		
Experiencia de 1 año en el desarrollo e implementación de clubes de robótica, participación y liderazgo en competencias de robótica, diseño y ejecución de bootcamps STEAM, material didáctico digital y físico para procesos formativos enfocados en resolución de problemas y pensamiento computacional.	<b>40</b>	<b>40</b>
Deseable experiencia de al menos a 1 año en implementación de proyectos de robótica educativa y participación en procesos formativos STEAM.	<b>30</b>	
Experiencia básica en apoyo a actividades de robótica o facilitación técnica en entornos educativos.	<b>20</b>	
<b>Otros aspectos</b>		
Habilidades para el trabajo colaborativo, comunicación con niños y jóvenes, liderazgo técnico y pedagógico en entornos educativos no tradicionales. Alta capacidad de planificación, sistematización de procesos y mejora continua. Disposición para formación constante y adaptación a nuevos retos tecnológicos.	<b>30</b>	<b>30</b>
Buen manejo de trabajo colaborativo, comunicación con niños y jóvenes, y planificación básica de actividades educativas.	<b>20</b>	
Habilidades blandas: trabajo en equipo, liderazgo colaborativo, creatividad, apertura al aprendizaje continuo y actitud innovadora.	<b>10</b>	
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

Nota: Para que los CV presentadas puedan valorarse, los consultores independientes deberán acreditar experiencia en las actividades descritas en estos términos de referencia en el punto 3.6.

#### **4.7. Adjudicación de los servicios solicitados.**

La adjudicación de los servicios profesionales al consultor designado se comunicará inmediatamente tras la valoración. Se comunicará así mismo, la exclusión a los demás aplicantes.

La formalización del contrato se llevará a cabo como máximo dentro de los diez (10) días siguientes al recibo de la notificación de la adjudicación definitiva.

El adjudicatario se compromete a la ejecución del contrato por sí mismo, quedando expresamente prohibida la cesión o subcontratación de este a un tercero, salvo expresa autorización de Fundación del Valle y FUSALMO.

Además, el contratista responderá de las consecuencias que se puedan derivar de la falta de veracidad del contenido de todas aquellas declaraciones que realice con motivo del cumplimiento de las obligaciones derivadas del presente documento y del contrato que suscriban.

## 5. PREMISAS DE LOS SERVICIOS PROFESIONALES Y PUBLICACIÓN

Como premisas básicas de comportamiento ético y profesional de parte del consultor se requiere:

**Anonimato y Confidencialidad:** El prestador de servicios deberá respetar el derecho de las personas a proporcionar información, asegurando su anonimato y confidencialidad en todo momento. Esta premisa será clave durante la recopilación y el uso de datos personales.

**Responsabilidad:** El prestador de servicios será responsable de la elaboración de todos los informes y productos solicitados en estos Términos de Referencia (TdR). Cualquier desacuerdo o diferencia de opinión relacionada con la información recopilada o los productos entregados debe ser mencionada en los informes.

**Integridad:** El prestador de servicios tiene la responsabilidad de señalar cualquier asunto no especificado en los TdR que sea relevante para un análisis más completo, contribuyendo a una formulación más precisa de la intervención.

**Protección de Datos:** El prestador de servicios deberá garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos personales a los que tenga acceso, cumpliendo con la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal. Esto incluye adoptar las medidas necesarias para evitar la alteración, pérdida, o acceso no autorizado a los datos, tanto durante como después de la consultoría.

**Convalidación de la Información:** El prestador de servicios será responsable de garantizar la veracidad de la información recopilada y presentada en los informes. La veracidad será revisada y validada antes de la entrega final de los productos.

**Incidencias:** En caso de problemas durante la prestación de servicios, como en el trabajo de campo, el prestador de servicios deberá informar inmediatamente a FUSALMO. No podrán utilizarse estos problemas para justificar el incumplimiento de los resultados establecidos en los TdR.

**Derechos de Autor y Divulgación:** Todos los derechos de autor sobre los productos generados recaerán en FUSALMO, quien tendrá la prerrogativa de divulgar la información recopilada y el informe final.

**Régimen Sancionador:** En caso de retrasos en la entrega de productos o de que los informes entregados sean de calidad inferior a lo pactado, se aplicarán las penalizaciones y arbitrajes según el Pliego de Cláusulas Administrativas del contrato.

**Compromiso con las Políticas de Protección:** El prestador de servicios se compromete a firmar y cumplir todas las políticas relacionadas con la protección y el buen trato de niñas, niños y adolescentes durante la prestación de los servicios profesionales. Esto incluye cumplir con las políticas de protección de derechos humanos y la política de salvaguardia de FUSALMO.

### Aplicación de políticas institucionales

El prestador de servicios se compromete a firmar y cumplir todas las políticas relacionadas a la protección y buen trato de niñas, niños y adolescentes mientras dure la prestación de servicios profesionales.

#### A-Compromiso con las Políticas de Protección

1. Los prestadores de servicios deberán cumplir con la Política de salvaguardia y el código de ética y conducta FUSALMO.
2. La Política de Salvaguardia de FUSALMO incluye, pero no se limita a Protección de Derechos Humanos, Protección frente a hechos de Explotación y Abuso Sexual, Trata de personas y cualquier otro tipo de violencia contra las Niñas, Niños, Adolescentes y Jóvenes. Los prestadores de servicios deberán familiarizarse y adherirse a esta política durante toda la duración del contrato.

### **B-Implementación de Procesos de Salvaguardia.**

1. Los Prestadores de servicio deberán acatar lineamientos establecidos y relacionados en la política de Salvaguardia. La socialización de la Política de Salvaguardia deberá estar completada antes de comenzar con las actividades de la prestación de servicios.
2. Los Prestadores de servicio deben implementar procesos de salvaguardia efectivos en el desarrollo y ejecución del proyecto. Esto incluye la identificación y gestión de riesgos potenciales relacionados con la seguridad y el bienestar de todas las personas involucradas, así como la garantía de prácticas éticas y transparentes en la gestión de la información y los recursos.