



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

1. Contexto

El Ministerio de Educación Pública (MEP), en colaboración con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), ha venido fortaleciendo de manera progresiva acciones institucionales dirigidas a promover entornos educativos seguros, inclusivos y resilientes. En este marco se han priorizado intervenciones orientadas a la prevención de distintas manifestaciones de violencia, al desarrollo de habilidades y competencias para la vida y a la participación de la población estudiantil.

La iniciativa “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes” forma parte de estas acciones institucionales. Su objetivo es favorecer en las personas estudiantes, especialmente en niñas, el desarrollo de competencias socioemocionales, comunicativas, cognitivas y ciudadanas, mediante el fortalecimiento de habilidades para el siglo XXI y el fomento de la participación activa en la construcción de un ambiente de respeto mutuo.

Para la presente consultoría, el alcance comprende Educación **Primaria**, se requiere una división para I Ciclo y II Ciclo, de manera que los recursos educativos respondan a las características de desarrollo, aprendizaje, comunicación y participación de las personas estudiantes en estos niveles educativos.

Como parte de esta línea de trabajo, se ha impulsado el uso de metodologías participativas y activas que promueven el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo colaborativo, la expresión y la resolución de problemas. El enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) se ha articulado con procesos pedagógicos que permiten abordar situaciones del contexto educativo relacionadas, entre otras, con la prevención del acoso, el uso responsable de las tecnologías, la equidad de género y la generación de propuestas para la resolución de problemas de la vida cotidiana.

En Costa Rica, la Estrategia Nacional de Educación STEAM, liderada por el MEP, promueve aprendizajes significativos y contextualizados entre disciplinas. Su planteamiento se vincula con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 y con la política educativa “La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad” y la política curricular “En el marco de educar



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

para una nueva ciudadanía”, desde las cuales se promueve el desarrollo de habilidades y competencias en apego a las dimensiones: maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otras personas y herramientas para integrarse al mundo.

La Estrategia Nacional de Educación STEAM adopta un modelo de inmersión con acciones específicas y diferenciadas a lo interno del centro educativo y para la articulación entre ámbitos. Esta estrategia procura potenciar habilidades, la autoeficacia vocacional, la toma de decisiones informadas libres de estereotipos, el trabajo colaborativo y la promoción de trayectorias formativas con equidad de género, considerando la diversidad territorial y cultural.

La Estrategia Nacional de Educación STEAM operacionaliza sus objetivos mediante las siguientes líneas estratégicas:

Objetivos específicos	Líneas estratégicas
Desarrollar acciones dentro del sistema educativo que permita la incorporación de la estrategia STEAM con perspectiva de género.	L1. Involucrar profesionales de las áreas STEAM en las acciones que se realizan en los centros educativos que forman parte de la estrategia. L2. Promover la formación y actualización del personal y técnico docentes en el desarrollo de la estrategia STEAM. L3. Fortalecer la articulación en los diferentes ámbitos del sistema educativo para el desarrollo de la estrategia STEAM. L4. Generar acciones para que el personal y técnico docentes incorpore las áreas STEAM con perspectiva de género.
Propiciar experiencias pedagógicas que permitan la exploración y el fortalecimiento individual y grupal de intereses, aptitudes, valores, habilidades para la vida y socioemocionales en la población estudiantil.	L5. Impulsar en la familia un aporte libre de estereotipos en el desarrollo vocacional de la persona estudiante. L6. Potenciar el trabajo colaborativo entre el personal docente y administrativo con la persona profesional en Orientación. L7. Fomentar acciones afirmativas para inspirar vocaciones en el ámbito STEAM entre las estudiantes mujeres.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Objetivos específicos	Líneas estratégicas
	L8. Brindar espacios a las personas estudiantes para la expresión de sus ideas y propuestas en la temática de STEAM con perspectiva de género.
Incrementar la divulgación e información de las opciones educativas, laborales u ocupacionales con mayor proyección laboral dirigido a la población estudiantil.	L9. Desarrollo de material pedagógico digital e impreso que permita implementar y sistematizar la estrategia STEAM para ampliar su rango de acción. L10. Informar de las oportunidades que ofrecen las profesiones STEAM.

El Plan Nacional de Desarrollo e Inversión Pública 2023-2026 y el PNDIP 2027-2030 incorporan la expansión de la educación STEAM bajo criterios de equidad, pertinencia pedagógica y cobertura nacional. La estrategia también se encuentra incluida en la Política Nacional de Niñez y Adolescencia 2024-2036, en relación con el fortalecimiento del sistema educativo formal y el incremento de competencias para la vida de las personas menores de edad.

El desarrollo de proyectos STEAM requiere articulación entre las personas docentes de las distintas áreas o asignaturas y otras figuras del sistema educativo. Los términos de referencia de base reconocen también la participación del personal técnico docente, administrativo docente, de las personas profesionales en Orientación y de las familias en la construcción de ambientes de aprendizaje inclusivos, reflexivos y vinculados con el entorno.

El desarrollo de recursos dirigidos a la Educación **Primaria** requiere una adecuación pedagógica integral, de manera que respondan a las características del desarrollo, aprendizaje y participación de las personas estudiantes. En primaria deberán considerarse, según la edad, el nivel de abstracción, la extensión de los textos, la claridad de las instrucciones, los apoyos visuales, los tiempos de participación y el grado de autonomía esperado.

En materia de seguridad digital, la propuesta deberá considerar que el acceso a dispositivos, plataformas, contenidos y espacios de interacción digital forman parte de las experiencias cotidianas de muchas niñas y niños desde edades tempranas. Esta realidad requiere un abordaje educativo que no se limite a la prevención de riesgos, sino que favorezca el desarrollo



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

progresivo de conocimientos, habilidades, actitudes y criterios que les permitan desenvolverse de manera segura, responsable y consciente en los entornos digitales. Deberán abordarse, de forma pertinente para la edad, situaciones relacionadas con la protección de la información personal, la privacidad, la sobreexposición, los contactos con personas desconocidas, el acceso a contenidos inadecuados y el uso responsable de dispositivos y plataformas. La propuesta deberá reconocer a las familias como corresponsables del acompañamiento en seguridad digital y articular los productos dirigidos a primaria con orientaciones prácticas para el hogar.

Los recursos deberán favorecer el desarrollo progresivo del pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas, de acuerdo con la edad, para que las personas estudiantes aprendan a reconocer situaciones que pueden representar un riesgo, solicitar apoyo cuando lo requieran y actuar con respeto hacia otras personas. Este abordaje deberá promover el autocuidado, la responsabilidad, la comunicación y el uso ético de la tecnología, con mediación de las personas adultas y participación de las familias.

La consultoría se plantea como continuidad técnica y pedagógica de los productos STEAM desarrollados en el proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes” en el marco de la Estrategia Nacional de Educación STEAM. Los recursos producidos deberán mantener coherencia con el enfoque STEAM, la perspectiva de género, la protección integral de las personas menores de edad, la pertinencia etaria y la inclusión.

Áreas de intervención / actores a involucrar

- Personas estudiantes de educación primaria.
- Personas docentes y personal directivo.
- Personas profesionales en Orientación, cuando el centro educativo cuente con este servicio.
- Padres, madres de familia y personas encargadas legales, como población destinataria del recurso para el trabajo en el hogar y como participantes en los procesos que requieran mediación familiar.
- Equipos técnicos del MEP involucrados en el proyecto y en la Estrategia Nacional de Educación STEAM.
- Equipos técnicos de UNICEF vinculados con la consultoría.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Observaciones sobre el abordaje metodológico

La propuesta deberá implementar un enfoque participativo, con perspectiva de derechos humanos, equidad de género e inclusión. Se contemplará el trabajo colaborativo con los equipos técnicos del MEP y UNICEF, la validación con personal educativo y, cuando corresponda, con población estudiantil de educación primaria y con familias, considerando las particularidades etarias, territoriales y socioculturales.

La metodología deberá diferenciar las estrategias según las características del desarrollo y aprendizaje en educación **primaria**, así como su aplicación con familias. Para primaria se deberán ajustar el nivel de abstracción, la extensión de textos, las instrucciones, los ejemplos, los apoyos gráficos, la duración de las actividades y el grado de autonomía esperado.

Los proyectos STEAM deberán incluir, como mínimo:

- Pregunta o desafío central vinculado con una situación cercana y comprensible para niñas y niños.
- Objetivos de aprendizaje vinculados con las áreas STEAM y los programas de estudio vigentes.
- Habilidades STEAM y competencias para la vida a desarrollar.
- Secuencia de actividades de observación, indagación, exploración, experimentación y creación, ajustadas a la edad.
- Productos finales y formas de compartir los aprendizajes en el centro educativo, con resguardo de la identidad de las personas estudiantes cuando corresponda.
- Orientaciones para evaluación formativa, así como herramientas de apoyo para el personal docente, tales como plantillas, listas de verificación, ejemplos de rúbricas u otros recursos pertinentes y adaptables para su ejecución.

Consideraciones específicas para la participación y protección de niñas y niños

- Las fotografías, grabaciones de audio o video, testimonios y producciones identificables solo podrán utilizarse cuando exista autorización expresa conforme a los procedimientos institucionales aplicables. Cuando no sea necesaria la identificación, se deberán utilizar registros anonimizados.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

- Las actividades destinadas a los primeros años de primaria deberán privilegiar recursos visuales, situaciones concretas, narraciones, juego, gamificación, dramatización, clasificación, exploración guiada y otras estrategias que reduzcan la carga de lectura y escritura cuando esta no sea el objetivo de aprendizaje. En el segundo ciclo de primaria, podrán incorporarse análisis de situaciones, comparación de opciones y toma de decisiones con mayor autonomía.
- El recurso pedagógico sobre seguridad digital dirigido a las familias deberá priorizar situaciones pertinentes según la edad, incluyendo el cuidado de la información personal, la privacidad, la exposición de imágenes, el contacto con personas desconocidas, cuidado ante contenidos inadecuados, el trato respetuoso en entornos digitales, la solicitud de ayuda a una persona adulta de confianza, el uso equilibrado de dispositivos y la relevancia del acompañamiento familiar. El tratamiento deberá variar según la edad y el grado de autonomía de las personas estudiantes.
- La participación de las familias deberá integrarse de manera expresa en el abordaje de la seguridad digital. El recurso para el hogar deberá facilitar conversaciones, acuerdos y actividades en familia sobre autocuidado digital, privacidad, uso responsable de dispositivos, solicitud de ayuda y acompañamiento adulto. La consultoría deberá prever una capacitación virtual para 2000 personas docentes y personal directivo con una duración de dos horas, orientada específicamente a explicar el uso del recurso y la forma de presentarlo a padres, madres de familia y personas encargadas legales.

2. Objetivos General y Específicos

Objetivo general

Fortalecer los entornos educativos seguros, inclusivos y resilientes de Educación **Primaria** mediante el desarrollo y la validación de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, pertinencia etaria y protección integral, orientados la seguridad digital y al abordaje educativo STEAM de situaciones reales del contexto.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Objetivos específicos

- Establecer un marco metodológico y operativo que oriente el desarrollo de recursos educativos STEAM para educación primaria, asegurando coherencia técnica, pertinencia pedagógica y procesos claros de validación.
- Fortalecer la implementación de proyectos STEAM en educación primaria mediante orientaciones pedagógicas contextualizadas, integradas y vinculadas con situaciones reales del entorno escolar.
- Favorecer la apropiación del enfoque STEAM mediante recursos visuales accesibles, inclusivos y adecuados al nivel de desarrollo de las personas estudiantes de primaria.
- Promover la corresponsabilidad de las familias y los centros educativos en el abordaje de la seguridad digital, mediante recursos prácticos para el uso seguro, responsable y acompañado de la tecnología.
- Asegurar la pertinencia técnica y pedagógica de los recursos mediante procesos de revisión, validación y retroalimentación con actores clave del MEP, UNICEF y comunidades educativas.
- Facilitar la apropiación institucional de los recursos desarrollados mediante espacios de socialización y orientación sobre su uso pedagógico.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Productos - Cuadro de Entregables y Porcentaje de pagos

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
Producto 1: Plan de trabajo y metodología	Deberá contener los siguientes elementos: - Objetivos específicos de la consultoría - Cronograma de trabajo, con el detalle de actividades, responsables, productos intermedios y fechas clave de entrega. - Identificación de factores críticos de éxito, limitaciones y riesgos de la consultoría. Proceso para la gestión de cada entregable, gestión de cambios y aceptación de productos. Metodología de trabajo, fundamentada en principios de participación, colaboración entre disciplinas y pertinencia pedagógica. La metodología debe incorporar dinámicas de trabajo, participación activa de actores clave (personas docentes, profesionales en Orientación, estudiantes y otros), y procesos de validación con instancias técnicas del MEP y UNICEF. Bibliografía base, compuesta por marcos teóricos, normativos y técnicos, que sustenten los contenidos, estrategias y enfoques del proyecto.	Elaboración de un plan detallado que oriente el desarrollo de la consultoría.	Semana 2	Producto aprobado por escrito por MEP y UNICEF.	10%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	Recursos necesarios, incluyendo materiales, tiempos y actores involucrados. - Mecanismo de revisión, retroalimentación y subsanación de productos, incluyendo entrega, revisión técnica, comunicación consolidada de observaciones, matriz de atención, subsanación en días hábiles, segunda revisión, aprobación, control de versiones y trazabilidad de cambios. - Este plan debe reflejar el compromiso con enfoques de derechos humanos, equidad de género, inclusión, y pertinencia cultural, asegurando que cada componente del proyecto sea sensible a las diversidades del estudiantado y del personal educativo.				
Producto 2: Guía metodológica para la implementación de proyectos educativos STEAM para	- Guía metodológica contextualizada para Educación Primaria, con orientaciones pedagógicas para la implementación de proyectos STEAM vinculados con situaciones reales y cercanas al contexto educativo. - Desarrollo de propuestas de aprendizaje que articulen experiencias de observación, exploración, indagación,	Revisión de referentes y lineamientos; sistematización de experiencias pertinentes; diseño de	Semana 8	Guía validada técnicamente por MEP y UNICEF, con observaciones	25%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
Educación Primaria	experimentación y creación, promoviendo la participación activa de las personas estudiantes. • Inclusión de la perspectiva de género, ejemplos contextualizados, herramientas de acompañamiento docente y reseñas testimoniales vinculadas con la implementación de experiencias STEAM. • Incorporación de seis proyectos STEAM, distribuidos en tres proyectos para Primer Ciclo y tres proyectos para Segundo Ciclo de primaria. • Diferenciación de las propuestas según las características de los distintos años escolares, considerando nivel de desarrollo, autonomía esperada, lenguaje, complejidad de las instrucciones y apoyos requeridos. • Entrega del producto en versión final diagramada y editable, incluyendo versión digital y versión lista para impresión. • Se debe de seguir la línea gráfica MEP – UNICEF. • Elaboración del diseño editorial en Adobe InDesign, con imágenes originales en formatos editables correspondientes, tales como Adobe Illustrator para imágenes vectoriales y Adobe	actividades integradas; elaboración del marco conceptual; diseño de proyectos; validación con personal docente y equipos técnicos.		incorporadas. Se deben entregar avances durante el proceso de construcción para realimentación técnica. El producto final diagramado debe contar con el aval de MEP y UNICEF.	



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	Photoshop para fotografías o ilustraciones, con resolución mínima de 150 ppi. • Entrega del material empaquetado, junto con PDF de arte final con guías de corte, registro y excedentes del archivo original, incluyendo un excedente mínimo de 0,5 cm por lado. • Cumplimiento de criterios de calidad: lenguaje claro, inclusivo y técnico-pedagógico; diseño gráfico limpio y accesible; uso adecuado de colores, tipografías e íconos; adaptabilidad a distintos dispositivos; compatibilidad con lectores de pantalla. • Entrega de archivos en formatos digitales y editables, incluyendo .docx, PDF interactivo u otros formatos editables según corresponda. • El diseño deberá incorporar representación diversa e inclusiva, íconos, gráficos y esquemas que faciliten la comprensión, así como una paleta de colores coherente con la identidad institucional.				
Producto 3: Cuatro infografías	Las infografías deben abarcar:	Diseño y desarrollo de cuatro	Semana 10	Cuatro infografías aprobadas	15%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
educativas STEAM para Educación Primaria	- Desarrollo de cuatro infografías educativas STEAM dirigidas a estudiantes de Educación Primaria, con lenguaje claro, baja densidad textual, apoyos visuales y pertinencia pedagógica según el nivel educativo. - Las infografías deberán abordar, de forma clara y sintética, los siguientes contenidos: - Definición de STEAM: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas. - Principios de la educación STEAM, incluyendo aprendizaje activo, resolución de problemas e interdisciplinariedad. - Importancia de los proyectos STEAM y su conexión con situaciones de la vida real, creatividad y trabajo en equipo. - Rol activo esperado de las personas estudiantes en experiencias STEAM. - Habilidades que se desarrollan, tales como pensamiento crítico, trabajo colaborativo, comunicación efectiva, creatividad y alfabetización digital.	infografías alineadas con la guía, con revisión técnica y pedagógica.		por MEP y UNICEF en versión final y editable.	



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	○ Ejemplos prácticos sobre cómo asumir estos roles en experiencias educativas. • Las infografías deberán contar con adaptaciones de lenguaje y diseño para los distintos niveles de primaria, distribuidas de la siguiente manera: ○ Dos infografías para I Ciclo. ○ Dos infografías para II Ciclo, de las cuales una deberá vincularse con el proceso vocacional y la transición entre II Ciclo y III Ciclo. • Las piezas deberán asegurar accesibilidad mediante contraste adecuado entre texto y fondo, uso de tipografías legibles, baja carga textual, apoyos visuales, descripciones textuales para imágenes en versiones digitales y compatibilidad con formatos accesibles. • El diseño deberá incorporar representación diversa e inclusiva, íconos, gráficos y esquemas que faciliten la comprensión, así como una paleta de colores coherente con la identidad institucional.				



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	- Las infografías deberán ser adaptables para uso en aula física, redes sociales, plataformas educativas, impresión y formatos digitales. - El producto deberá ser revisado y validado pedagógicamente por los equipos técnicos del MEP y UNICEF. - El producto deberá entregarse en versión final diagramada y editable, incluyendo versión digital y versión lista para impresión. - El material deberá elaborarse preferiblemente en Adobe Illustrator, con textos en curvas cuando corresponda, y entregarse en formato editable .ai y/o PDF. - La entrega deberá incluir archivos empaquetados, PDF de arte final con guías de corte y registro, así como un excedente mínimo de 0,5 cm por lado.				
Producto 4: Recurso educativo para el desarrollo de la seguridad	Desarrollo de un recurso educativo para familias sobre seguridad digital STEAM, basado en las <i>Recomendaciones para el abordaje de la seguridad digital STEAM</i> elaboradas por MEP-UNICEF RecomendacionesSeguridadDigital.pdf, como	Diseño, validación con al menos 20 personas entre	Semana 14	Recurso educativo familiar y propuesta de	25%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
digital en familia y capacitación virtual para personas docentes y personal directivo.	complemento práctico para el hogar, sin reproducir ni sustituir dicho documento. • Elaboración de ocho actividades breves para desarrollar en familia, con lenguaje claro, instrucciones sencillas, situaciones cotidianas, preguntas para conversar, acuerdos familiares y acciones prácticas. • Inclusión de contenidos adecuados según la edad sobre autocuidado digital, privacidad, protección de la información personal, uso responsable y equilibrado de dispositivos, contenidos y contactos en línea, trato respetuoso, solicitud de ayuda y acompañamiento adulto. • Incorporación de adecuaciones para familias con personas estudiantes de diferentes edades, considerando distintos niveles de autonomía, comprensión y acompañamiento requerido. • Integración del enfoque de corresponsabilidad familia–centro educativo–estudiantado en el uso seguro, responsable y acompañado de la tecnología. • Diseño de una propuesta de capacitación virtual para personas docentes y personal directivo, que incluya	docentes, padres, madres y personas encargadas legales y producción de un recurso educativo dirigido a padres, madres de familia y personas encargadas legales, acompañado de una capacitación virtual		capacitación docente aprobados por MEP y UNICEF, con observaciones incorporadas.	



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	objetivos, contenidos, metodología, materiales de apoyo y orientaciones para explicar a las familias el uso del recurso y el desarrollo de las actividades en casa. • Entrega del producto en versión final diagramada y editable, incluyendo versión digital y versión lista para impresión. • Elaboración del material en Adobe InDesign, con imágenes originales en formatos editables, tales como Adobe Illustrator para imágenes vectoriales y Adobe Photoshop para fotografías o ilustraciones, con resolución mínima de 150 ppi. • Entrega de archivos empaquetados y PDF de arte final con guías de corte, registro y excedentes del archivo original, incluyendo un excedente mínimo de 0,5 cm por lado. • Cumplimiento de criterios de calidad: lenguaje claro, inclusivo y técnico-pedagógico; diseño gráfico limpio y accesible; colores, tipografías e íconos amigables; adaptabilidad para distintos dispositivos; formatos digitales y editables; ejemplos contextualizados; y accesibilidad para personas con discapacidad visual, incluyendo compatibilidad con lectores de pantalla.	(deseable en Teams) para personas docentes y personal directivo sobre su utilización y orientación a las familias.			



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	El diseño deberá incorporar representación diversa e inclusiva, íconos, gráficos y esquemas que faciliten la comprensión, así como una paleta de colores coherente con la identidad institucional.				
Producto 5: Sesión virtual de socialización con personal MEP.	- Diseño de la metodología y guion de la capacitación virtual, los cuales deberán ser revisados y avalados previamente por el MEP y UNICEF. - Desarrollo de una capacitación virtual dirigida a 2.000 personas docentes y personal directivo, con una duración de dos horas, orientada a presentar y facilitar la apropiación pedagógica de los recursos desarrollados. - Presentación de la guía metodológica, las infografías educativas STEAM y el recurso para familias sobre seguridad digital, incluyendo orientaciones prácticas para su uso en los centros educativos y en el hogar. - Preparación de los materiales de apoyo requeridos para la capacitación, tales como presentación, agenda, guion	Planificación, ejecución y sistematización de una sesión virtual participativa para presentar los productos y apoyar su uso pedagógico.	Semana 16	Informe de la sesión virtual aprobada por MEP y UNICEF.	15%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	metodológico, recursos visuales y otros insumos necesarios para facilitar la sesión. • Incorporación de espacios de análisis, participación y realimentación por parte de las personas participantes, con el fin de fortalecer la comprensión y proyección de uso de los recursos. • Elaboración de una lista de participantes y sistematización de la capacitación, incluyendo principales aportes, consultas, acuerdos, recomendaciones y oportunidades de mejora identificadas durante la sesión. • En caso de utilizar ejemplos derivados de validaciones con población estudiantil, estos deberán presentarse sin datos identificables, salvo que exista autorización institucional expresa conforme a los procedimientos aplicables. • Entrega de un informe breve de la capacitación, que incluya metodología implementada, materiales utilizados, número y perfil general de participantes, principales temas abordados, resultados de la realimentación y recomendaciones para el uso pedagógico de los recursos.				



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
Producto 6: Informe final y entrega de materiales editables	- Elaboración de un informe final consolidado que documente el proceso desarrollado, los productos elaborados, los aprendizajes significativos, los retos enfrentados, las estrategias implementadas y las lecciones aprendidas. - Inclusión de recomendaciones pedagógicas, técnicas y estratégicas para futuras implementaciones, mejoras o ampliaciones del proyecto. - Verificación del cumplimiento de los objetivos específicos, productos y resultados esperados establecidos en la consultoría. - Presentación de una relación completa de los entregables aprobados, incluyendo la guía metodológica, las infografías educativas STEAM, el recurso para familias, los materiales de la capacitación docente y los insumos utilizados en la capacitación virtual. - Entrega de las versiones finales y editables de todos los materiales desarrollados, en los formatos correspondientes, tales como .docx, .pptx, .ai, .psd, .prproj, .aep u otros, según aplique.	Elaboración del informe final; consolidación de aprendizajes, retos y recomendaciones; entrega formal de productos finales y archivos fuente.	Semana 17	Informe final y totalidad de materiales aprobados por MEP y UNICEF.	10%



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Consecutivo	Entregables	Actividades principales	Tiempo de entrega	Indicador de logro	Porcentaje de pago
	- Entrega de archivos fuente, material gráfico original, archivos crudos de video y audio, pistas de sonido separadas y demás insumos editables generados durante la consultoría, cuando corresponda. - Inclusión de un anexo de evidencias de los procesos de revisión, validación y realimentación técnica realizados con MEP, UNICEF y otros actores participantes. - Las evidencias que involucren personas menores de edad deberán entregarse conforme a las medidas de confidencialidad, protección de datos y resguardo de identidad acordadas con MEP y UNICEF. - Entrega de todos los archivos digitales en una unidad de almacenamiento externo, debidamente rotulada, organizada y clasificada por carpetas según cada producto.				

Nota: Las fechas definitivas serán acordadas con la empresa proveedora seleccionada



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Perfil requerido

La empresa consultora deberá conformar un equipo multidisciplinario y señalar en su propuesta a la persona responsable de la coordinación general. El equipo deberá acreditar experiencia pertinente para el desarrollo de recursos dirigidos a población infantil y para el trabajo técnico con centros educativos, el cual involucra familias.

Persona especialista en seguridad y ciudadanía digitales

- Formación universitaria, al menos bachillerato, en tecnología educativa, informática educativa o disciplinas afines.
- Experiencia comprobada de al menos 5 años en diseño de estrategias y materiales educativos sobre ciudadanía digital, prevención de riesgos en línea y uso responsable de la tecnología.
- Conocimiento de derechos digitales, protección infantil en línea y marcos normativos aplicables.
- Experiencia en procesos educativos con perspectiva de género y en producción de recursos adecuados para personas estudiantes de educación primaria.
- Capacidad para formular orientaciones dirigidas a personas docentes y familias, con énfasis en mediación adulta, protección de datos y acompañamiento ante situaciones de riesgo.

Persona especialista en Educación STEAM

- Título universitario, al menos licenciatura o equivalente, en áreas afines a la educación STEAM, con formación complementaria en metodologías activas y diseño curricular.
- Experiencia comprobada de al menos 5 años en diseño de recursos didácticos integrados, aprendizaje basado en proyectos y metodologías activas.
- Conocimiento de las políticas y orientaciones del Ministerio de Educación Pública relacionadas con la educación STEAM.
- Experiencia en sistematización o diseño de experiencias educativas que articulen distintas áreas o asignaturas mediante el enfoque STEAM.
- Experiencia demostrable en educación primaria o en adaptación de recursos pedagógicos a diferentes etapas del desarrollo infantil.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Persona especialista en Educación Primaria y Desarrollo Infantil

- Título universitario en Educación Primaria, Psicopedagogía, Orientación, Psicología Educativa u otra disciplina afín al desarrollo y aprendizaje infantil.
- Experiencia comprobada de al menos 5 años en diseño, mediación o validación de materiales educativos dirigidos a personas estudiantes de educación primaria.
- Conocimiento de estrategias pedagógicas diferenciadas según edad, incluyendo apoyos visuales, juego, gamificación, exploración guiada, comunicación comprensible, mediación y participación de las familias.
- Experiencia en procesos participativos con personas menores de edad y conocimiento de medidas de protección, confidencialidad y tratamiento responsable de información.
- Responsabilidad de revisar la pertinencia etaria, el lenguaje, las actividades, los instrumentos de validación y los mecanismos de participación previstos en la consultoría.

Persona de diseño gráfico

- Experiencia comprobable mínima de tres años en diseño editorial y maquetación de materiales educativos.
- Manejo del software necesario para entregar productos finales y editables.
- Conocimientos en diseño inclusivo, accesibilidad y adaptación de mensajes para población infantil.
- Experiencia o portafolio que evidencie uso de recursos visuales adecuados para niñas y niños, legibilidad, jerarquía visual y baja sobrecarga de información.

Requisitos para demostrar experiencia y formación

- Hoja de vida de cada persona integrante del equipo, con información académica, experiencia profesional general, experiencia específica y atestados.
- Documento de referencia por proyecto ejecutado, con nombre del proyecto, alcance, fechas de inicio y finalización, datos de contacto y evidencia de aceptación formal del cliente.
- Portafolio de materiales educativos o productos similares, cuando corresponda al perfil.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Condiciones Generales

Admisibilidad de las ofertas

Serán admisibles únicamente las ofertas que cumplan con las condiciones generales, específicas, legales y técnicas definidas en estos términos de referencia. Toda oferta presentada fuera del plazo establecido no será considerada.

Capacitación obligatoria para el equipo consultor

La empresa seleccionada y todas las personas que conformen el equipo consultor deberán completar obligatoriamente el curso *Formación en línea sobre salvaguardia de la niñez y los aspectos organizacionales de protección de la niñez* (<https://agora.unicef.org/course/view.php?id=33814>) disponible en la plataforma Ágora de UNICEF, durante la primera semana posterior a la firma del contrato.

La empresa seleccionada y todas las personas que conformen el equipo consultor deberán completar obligatoriamente el curso disponible en la plataforma Ágora de UNICEF, durante la primera semana posterior a la firma del contrato, y proveer el certificado.

Valoración de las ofertas

Podrán presentar ofertas únicamente personas jurídicas. Se valorará la experiencia comprobada del oferente en la ejecución de trabajos similares al objeto de la contratación, de conformidad con los criterios de evaluación establecidos.

Se espera que los proveedores, dentro de su propuesta técnica, demuestren entendimiento del proyecto y expliquen cómo cumplirán con los requisitos de estos *Términos de Referencia*.

La propuesta técnica deberá incluir los siguientes criterios y presentarse en el siguiente orden:

- Propuesta de temario y contenidos básicos para cada uno de los entregables, que demuestren entendimiento del proyecto.
- Hojas de vida del equipo de trabajo que se destinará a la consultoría.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Para que una oferta sea considerada válida dentro del proceso de contratación, la empresa consultora deberá incluir la siguiente documentación:

- Una nota formal que contenga la propuesta técnico-metodológica, detallando el enfoque, las estrategias de implementación, metodologías y la estructura de trabajo propuesta.
- Una propuesta económica expresada en colones costarricenses, debidamente desglosada y coherente con los productos establecidos en los presentes términos de referencia. **Dicha propuesta debe venir en un documento por separado, de la propuesta técnica.** En caso de ser una empresa constituida fuera de Costa Rica, deberá de presentar su oferta económica en CRC colón costarricense y USD dólar estadounidense.
- El currículum institucional de la empresa, junto con copia vigente de la personería jurídica o acta de constitución jurídica. En el currículum institucional, se deberán describir los principales proyectos desarrollados por la empresa que guarden relación con los objetivos de la presente contratación, adjuntando ejemplos concretos de estudios o productos similares.
- Constancia bancaria emitida por una entidad perteneciente al Sistema Bancario Nacional de Costa Rica o del país donde está constituida la empresa, en la que se indique el número de cuenta cliente correspondiente a la empresa.
- Constancia de estar al día en el cumplimiento de sus obligaciones con la Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS), con el Ministerio de Hacienda (para las empresas costarricenses), o bien una declaración jurada que así lo acredite. Para empresas fuera de Costa Rica, documentos donde demuestre estar al día con las obligaciones y cargas sociales.
- Documentos de constitución legal y jurídica, según la legislación del país al que pertenece, para aquellas empresas fuera de Costa Rica.
- Información detallada sobre el equipo consultor propuesto para la ejecución del proyecto, incluyendo los perfiles profesionales asignados, copia de sus atestados académicos y profesionales.
- De contar con experiencias previas de colaboración con UNICEF o con otras agencias del sistema de Naciones Unidas, se recomienda incluir una breve descripción de dichas relaciones y los resultados obtenidos.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

- Remitir firmado y junto con su oferta técnica el documento de solicitud (que se incluye en la página de Trabajo con Nosotros de UNICEF): **LRPS-2026-9206523**

Las propuestas serán valoradas según la siguiente tabla de evaluación:

FACTOR	TABLA DE EVALUACIÓN	Puntos
1	Lógica y coherencia de la Oferta Técnica (30 puntos) a. Integración del enfoque STEAM, perspectiva de género y protección de las personas menores de edad (10 puntos) Se valorará que la propuesta incorpore de manera transversal: • El enfoque STEAM en las actividades, contenidos y productos propuestos. • La perspectiva de género y la promoción de la igualdad. • La incorporación de principios y medidas para la protección de niñez y adolescencia • La pertinencia de estos enfoques dentro del contexto educativo de Educación Primaria. Escala de calificación: • 0 puntos: No incorpora los enfoques requeridos o lo hace de manera insuficiente. • 5 puntos: Incorpora parcialmente los enfoques, con limitaciones en su integración o aplicación. • 10 puntos: Integra plenamente los enfoques requeridos de manera clara, transversal y consistente en toda la propuesta. b. Pertinencia pedagógica y diferenciación metodológica para Educación Primaria (10 puntos) Se evaluará que la metodología y los recursos propuestos sean apropiados para Educación Primaria, considerando: • La pertinencia pedagógica de los contenidos y actividades. • La diferenciación metodológica según los grupos etarios contemplados.	30



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

FACTOR	TABLA DE EVALUACIÓN	Puntos
	- La adecuación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje a las características y necesidades de la población meta. - La coherencia entre los objetivos de aprendizaje y las metodologías planteadas. Escala de calificación: 0 puntos: La propuesta no demuestra pertinencia pedagógica de los contenidos y actividades, no incorpora diferenciación metodológica según los grupos etarios, no adecúa las estrategias de enseñanza y aprendizaje a la población meta, ni evidencia coherencia entre los objetivos de aprendizaje y las metodologías planteadas. 5 puntos: La propuesta cumple parcialmente con los aspectos señalados, pero presenta debilidades relevantes en la pertinencia pedagógica, la diferenciación metodológica, la adecuación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje o la coherencia entre objetivos y metodologías. 10 puntos: La propuesta demuestra una sólida pertinencia pedagógica, incorpora una diferenciación metodológica adecuada según los grupos etarios, plantea estrategias de enseñanza y aprendizaje pertinentes para la población meta y evidencia coherencia entre los objetivos de aprendizaje y las metodologías propuesta. c. Organización de las actividades y pertinencia del cronograma (5 puntos) Se valorará que la propuesta presente un plan de trabajo realista, coherente y claramente estructurado, considerando: - Secuencia lógica de actividades. - Distribución adecuada del tiempo para el desarrollo, revisión, validación y ajustes de los productos. - Coherencia entre actividades, productos y plazos establecidos. Escala de calificación:	



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

FACTOR	TABLA DE EVALUACIÓN	Puntos
	• 0 puntos: El cronograma no es claro, no es realista o no es coherente con los productos solicitados. • 2.5 puntos: El cronograma cumple parcialmente, presentando vacíos en la secuencia o asignación de tiempos. • 5 puntos: El cronograma es claro, realista, secuencial y coherente con el alcance de la consultoría. d. Coherencia técnica entre la metodología y los productos propuestos (5 puntos) Se evaluará la consistencia técnica entre la propuesta metodológica y los productos solicitados, considerando: • La articulación entre la guía, las infografías, el recurso para familias, la capacitación docente, la validación y los demás entregables. • La claridad en los procedimientos de revisión y validación de productos. • La complementariedad y coherencia entre los distintos componentes de la propuesta. • La viabilidad de implementación y uso de los productos desarrollados. Escala de calificación: • 0 puntos: Los productos no guardan coherencia con la metodología o presentan deficiencias significativas. • 2.5 puntos: Existe coherencia parcial entre la metodología y los productos, con algunas debilidades relevantes. • 5 puntos: Existe una articulación clara, consistente y técnicamente sólida entre la metodología y todos los productos propuestos.	
2	Experiencia específica de las personas integrantes del equipo consultor.	20



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

FACTOR	TABLA DE EVALUACIÓN	Puntos
	Se evaluará la experiencia comprobada de las personas integrantes del equipo consultor, según lo solicitado en la sección “Perfil del equipo consultor” de los presentes términos. Se considerará la pertinencia, relevancia y evidencia documental de la experiencia presentada por las personas propuestas para la ejecución de la consultoría. Escala de calificación: • 0 puntos: No presenta experiencia relevante comprobable o la documentación aportada no permite verificar la experiencia solicitada. • 20 puntos: Presenta experiencia sólida, pertinente y debidamente comprobada en las áreas requeridas, evidenciando capacidades técnicas suficientes para el desarrollo exitoso de la consultoría.	
3	Trayectoria y experiencia específica de la empresa consultora (20 puntos) La empresa deberá presentar una matriz de proyectos similares, indicando cliente, período, alcance, tecnologías utilizadas, resultados, contacto de referencia y evidencia documental que permita verificar la experiencia reportada. Se valorará especialmente: • La experiencia en el diseño y ejecución de proyectos educativos para población infantil y centros educativos de Educación Primaria. • La elaboración de guías, herramientas pedagógicas, materiales didácticos y recursos educativos dirigidos a personas docentes, estudiantes y familias. • La producción de recursos con enfoque STEAM. • La experiencia en la aplicación de metodologías participativas para procesos de enseñanza y aprendizaje. • La incorporación de enfoques de derechos, género, inclusión y accesibilidad en el diseño e implementación de proyectos educativos. • La presentación de portafolios, productos desarrollados o evidencia documental que demuestre la experiencia institucional en las áreas requeridas. Escala de calificación:	20



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

FACTOR	TABLA DE EVALUACIÓN	Puntos
	• 0 puntos: La empresa no evidencia experiencia relevante o no presenta documentación suficiente para demostrar experiencia relacionada con los temas, enfoques y productos requeridos en la consultoría. • 10 puntos: La empresa evidencia experiencia parcial en proyectos educativos similares y presenta documentación que respalda algunos de los ámbitos requeridos, aunque con limitaciones en su alcance, pertinencia o nivel de especialización. • 20 puntos: La empresa evidencia experiencia sólida, pertinente y debidamente comprobada en proyectos educativos similares, incluyendo el desarrollo de recursos pedagógicos, materiales STEAM y la implementación de metodologías participativas con enfoque de derechos, género, inclusión y accesibilidad.	
4	Oferta económica.	30

Las propuestas técnicas que alcancen el puntaje mínimo de 60 puntos serán consideradas para la evaluación económica. El comité podrá convocar entrevistas a una lista corta de empresas para apoyar la valoración técnica si así lo considera.

La evaluación financiera tiene una valoración de **100 puntos** máximo y se calculará de la siguiente forma:

$$\frac{\text{Puntaje por propuesta de precio} \times \text{Max. Puntaje para propuesta financiera}}{\text{Precio de la propuesta "X"}}$$

Condiciones de la contratación

- Los honorarios deberán incluir los gastos por desplazamientos y viajes que requiera la consultoría.
- La oferta económica deberá contemplar los costos de sesiones virtuales, procesos de validación, logística, convocatoria, materiales, talleres, grupos focales, alimentación y uso o alquiler de equipo que resulten necesarios.
- a. No se reconocerán cargos adicionales por tasas impositivas u otros gravámenes, que se consideran incluidos en el precio ofrecido (todo incluido).
- b. La contratación será mediante Contrato por Prestación de Servicios Profesionales.



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

Derechos de autor, patentes y otros derechos de propiedad

UNICEF y MEP serán titulares de los derechos de propiedad intelectual y demás derechos relacionados con los documentos y materiales generados en el marco de la consultoría. La empresa consultora deberá entregar las versiones finales y los archivos editables o fuente de todos los productos, según corresponda. A petición de UNICEF, la empresa consultora deberá realizar todas las gestiones necesarias para formalizar la transferencia de derechos.

Monitoreo y evaluación

La empresa consultora trabajará directamente vinculada con las autoridades y personas funcionarias que UNICEF y el MEP designen. Los productos estarán sujetos a revisión, observaciones, ajustes y aprobación escrita por las instancias responsables.

Plazo para la recepción de ofertas

La aplicación deberá realizarse vía correo electrónico indicando en el título del correo electrónico **el nombre de consultoría/nombre empresa postulante** con sus respectivos archivos (incluir en archivos separados la oferta técnica y la oferta económica), a la dirección contratoscostarica@unicef.org a más tardar **el 29 de octubre del 2026 a las 23:59 horas**.

Consultas y aclaraciones técnicas sobre los términos de referencia

Las empresas oferentes tendrán a más tardar el 25 de octubre a las 23:59 horas para realizar consultas de índole técnico, vía correo electrónico a la dirección contratoscostarica@unicef.org, indicando en el título del correo electrónico: **nombre de consultoría/nombre empresa postulante**.

Además, se habilitará un espacio de conferencia virtual el día 26 de octubre a las 14:00 hrs, para realizar consultas. A continuación, el enlace:

Join:

<https://teams.microsoft.com/meet/3663182256669489?p=XsJFLN5tONq6LcTdgs>

Meeting ID: 366 318 225 666 948 9

Passcode: Hq62zc28



Consultoría Institucional: Desarrollo de recursos educativos STEAM con perspectiva de género, dirigidos a niñas y niños de educación primaria y orientados a la construcción de entornos escolares seguros y resilientes como parte de la ampliación del proyecto “Voces de cambio: hacia entornos educativos seguros y resilientes”.

Términos de referencia

Referencia: LRPS-2026-9206523

UNGM: #316968

[Need help?](#) | [System reference](#)

Dial in by phone

[+45 32 72 47 86,,350927294#](#) Denmark, All locations

[Find a local number](#)

Phone conference ID: 350 927 294#

Join on a video conferencing device

Tenant key: teams@unicef.onpexip.com Video ID: 124 928 298 6