

Con el apoyo de



TÉRMINOS DE REFERENCIA (TdR) PARA LA CONTRATACIÓN DEL DISEÑO, DESARROLLO Y LANZAMIENTO DE UNA HISTORIA DIGITAL INTERACTIVA PARA DOLESCENTES SOBRE EDUCACIÓN EN EMERGENCIAS

La Campaña Mundial por la Educación (CME) es una coalición internacional formada por ONG, sindicatos del ámbito educativo, centros escolares y movimientos sociales de más de 120 países. En España, la CME trabaja desde 2002 con el objetivo de reivindicar el derecho a una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todas las personas. Impulsada por Ayuda en Acción, Educo, Entreculturas, Madre Coraje y Plan Internacional, la CME moviliza cada año a miles de estudiantes, docentes y agentes educativos en España. Desde hace más de 20 años, promueve la sensibilización, la incidencia política y la participación ciudadana para garantizar el cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación de calidad. Frente a cualquier crisis, emergencia o conflicto, la CME defiende que la educación no puede esperar: es urgente, protege y transforma.

Nombre del proyecto

La Campaña Mundial por la Educación en defensa del cumplimiento del derecho a la educación en situaciones de emergencias

Financiado por:

Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)

Con el apoyo de



1. Introducción

La Campaña Mundial por la Educación (CME) en España, en el marco del proyecto financiado por AECID, busca contribuir al cumplimiento del derecho a la educación, especialmente en contextos de crisis humanitarias, conflictos armados y desastres naturales. Como parte de esta intervención, se contempla la creación de una historia digital, interactiva, tipo videojuego y de acceso libre, orientada a público adolescente sobre Educación en Emergencias (EeE), como herramienta clave de sensibilización, aprendizaje y movilización.

La propuesta deberá contribuir al desarrollo de la actividad centrada en visibilizar los contextos de emergencias con el foco en la EeE. Con el objetivo de difundir esta realidad entre los públicos prioritarios (alumnado de secundaria) y la población en general para impulsar un mayor conocimiento e implicación de la ciudadanía en la construcción de una sociedad concienciada en el cumplimiento del ODS 4.

2. Contexto

Desde 2018, más de 200 millones de niñas, niños y adolescentes han visto interrumpido su derecho a la educación a causa de conflictos, catástrofes y desplazamientos forzados. La CME trabaja para situar esta realidad en la agenda pública española, y fortalecer el conocimiento, la incidencia y la acción de la comunidad educativa y otros actores clave. Dentro de la actividad A.2.1 del proyecto AECID (2024/PRYC/000275), se contempla la creación de materiales en formato online de Educación en Emergencia adaptados para niñas, niños y adolescentes.

3. Acciones a desarrollar

La entidad/persona seleccionada deberá:

- Presentar línea gráfica conceptual de la historia interactiva
- Proponer las dinámicas y el concepto transversal narrativo de una historia interactiva de entre 10 y 15 minutos que permita comprender el concepto “Educación en Emergencias” para adolescentes. (La CME proporcionará el contenido).
- Desarrollar funcionalidades interactivas que permitan que los usuarios (estudiantado) participe de manera activa en la historia que se desarrolle.
- Garantizar accesibilidad y comprensión.
- Optimizar para móviles y navegación accesible
- Garantizar el acceso a la plataforma.
- Modo de interacción: ratón o pantalla táctil
- Tipo de gráficas: 2D
- Garantizar la compatibilidad del formato para su respectiva integración en la web de la CME.

Con el apoyo de



4. Producto solicitado y entregables

Para cumplir con el objetivo de la actividad y el resultado principal del proyecto, el o especialista deberá diseñar y producir una historia interactiva tipo videojuego sobre Educación en Emergencias que promueva la reflexión en el alumnado de un modo claro y dinámico. Este producto principal lo hemos llamado “Videojuego sobre Educación en Emergencias” y el/la proveedor(a) deberá:

1. Proponer un par de ideas creativas que respondan al concepto de “Videojuego: EeE”.
2. Realizar una propuesta y el plan de trabajo de la dinámica seleccionada.
3. Entregar la propuesta de la plataforma interactiva de libre acceso, con una previa inscripción que ejemplifique de manera didáctica la Educación en Emergencias para un público adolescente.
4. Implementar la historia en: www.cme-espana.org.
5. Asegurar que sea de uso sencillo y adaptado para el alumnado.
6. Realizar un seguimiento de la implementación de la web en los 3 primeros meses luego de su lanzamiento.
7. Cumplir con los compromisos acordados con el financiador alineados con el ODS

5. Entregables esperados

1. Desarrollo funcional del sitio web
2. Integración de contenidos
3. Versión final en servidor
4. Mantenimiento 3 meses

Con el apoyo de



6. Metodología de contratación

La persona o empresa interesada en presentarse a este proceso deberá enviar una propuesta que incluya:

- Propuesta con la descripción de los productos a entregar.
 - Envío de CVE que muestre el trabajo en desarrollo/trabajo similares (no necesariamente del Tercer Sector).
 - Acreditar experiencia.
 - Cronograma: Fechas estimadas para cada etapa del proyecto.
 - Propuesta económica: Presupuesto aproximado desglosado por entregables.
 - Documento acreditativo para la realización de las actividades. Modelo 036 de declaración censal. Certificación acreditativa por el órgano correspondiente de que dicha entidad se halla al corriente de las obligaciones tributarias y con la Seguridad Social.
-

Calendario

- Publicación de los términos de referencia: (29/06/2026)
 - Recepción de propuestas: (03/07/2026)
 - Evaluación y selección: (06-08/07/2026)
 - Comunicación a la persona/empresa seleccionada (09/07/2026)
 - Ejecución de actividades: julio- septiembre 2026
-

10. Contacto y envío de propuestas

Enviar a: cme.educationforall@gmail.com con copia a Mariluz.aparicio@educu.org y alejandra.ceballos@educu.org

Fecha límite: 03 de julio de 2026
