



— Premios Nacionales —

JUEGOS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

TÉRMINOS DE REFERENCIA

[TÉRMINOS DE REFERENCIA]

PREMIOS NACIONALES

JUEGOS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

1. Introducción

Este documento tiene como objetivo describir el proceso de postulación, evaluación y selección de juegos que sean presentados para recibir el reconocimiento que será otorgado en los **I Premios Nacionales de Juegos, Innovación y Educación**. Estos premios buscan reconocer el aporte y el impacto de los juegos en la cultura de innovación de nuestro país, promueven el reconocimiento del juego como un derecho que tiene la capacidad de favorecer el desarrollo humano y fomentan la equidad en el acceso a metodologías lúdicas. Estos premios son organizados por el Centro de Juegos y Experiencias Interactivas de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Ronda S.A.S, Oficina de Innovación Educativa del Ministerio de Educación Nacional y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.

2. Acerca de los premios

Este evento busca visibilizar iniciativas que, a través de la **innovación aplicada al diseño de juegos**, contribuyen al aprendizaje significativo y transformación de personas y contextos promoviendo una cultura de innovación en instituciones educativas, organizaciones, comunidades, regiones y todo el país. Esperando, además, que estas experiencias de éxito tengan la capacidad de influir en las políticas públicas, fomentando que más instituciones, organizaciones y empresas del país incorporen el juego como recurso y escenario potencial. Las iniciativas premiadas podrían servir como modelos a seguir no solo en el ámbito educativo en Colombia, sino integrándose en el marco de las políticas públicas de los territorios de manera intersectorial y como oportunidades de negocio para el crecimiento del sector productivo relacionado a los juegos.

De igual manera, los **I Premios Nacionales de Juegos, Innovación y Educación** no solo destacan a los proyectos más sobresalientes, sino que también ofrecen un espacio de exploración de nuevas formas de interactuar en contextos de educación formal y no formal que tienen el potencial de transformar la forma en la que se aprende en nuestro país. Con esta iniciativa, queremos impulsar el desarrollo y la implementación del juego como estrategia innovadora que permita a todos y todas aprender en un escenario de motivación, diversión, interés y compromiso.

3. Condiciones generales de participación:

- Para la presente convocatoria se considerarán juegos que encajen en la siguiente definición: un recurso o escenario de creación propia que esté determinado a partir de unas reglas e instrucciones específicas que favorezcan formas de interacción o razonamiento deseadas según el objetivo de diseño y el contexto en el cual se quiere usar, este podrá ser de naturaleza analógica o digital. En ese sentido, se incluyen juegos de mesa, juegos de cartas, juegos de dados, juegos digitales, juegos híbridos, experiencias digitales interactivas, videojuegos y experiencias diseñadas desde una perspectiva de juego claramente definida.
- Los postulantes aplicarán a cierta categoría de los premios, sin embargo, los organizadores podrán **reasignarlos** a otra categoría según la descripción de su juego.
- Pueden participar personas de manera **individual o un equipo de máximo tres (3)** creadores.
- Los **premios se otorgan por categoría**, es decir, se otorga la misma cantidad de premios sea individual o grupo.
- Un juego solo se puede postular a **una (1) categoría**.
- Las personas que se postulen deben ser **mayores de 18 años**.
- Se debe participar con una **versión completa y funcional**, con inicio, desarrollo y conclusión del juego, si su valor fundamental esta soporta en algún tipo de ilustración o diseño a escala, se debe presentar al menos un referente.
- Los organizadores pueden **declarar como desierta una categoría** que no cuente con proyectos de juegos que cumplan con las condiciones mencionadas en este documento.
- Los organizadores se reservan el **derecho de rechazar cualquier postulación** que no reúna los requisitos de la convocatoria.
- Los organizadores podrán cambiar, si es necesario, los **plazos y/o fechas** correspondientes de la convocatoria.
- Los **datos personales** se manejarán conforme a la normativa de protección vigente.
- La organización no se hace responsable por **fallos técnicos fuera de su control**.

4. Consideraciones en propiedad intelectual:

- Los postulantes declararán bajo juramento o promesa, poseer plenos **derechos de publicación, distribución y uso** sobre la totalidad de los materiales presentados.
- El juego postulado puede estar inspirado en otro(s) juego(s) existente(s) pero debe **diferenciarse** en forma y estructura de esa(s) referencia(s). No se aceptan copias literales o versiones comunes.
- **Declaración jurada** de que se posee plenos derechos de autor, propiedad intelectual, distribución y uso.
- En caso de **derechos compartidos**, se debe tener autorización de todos los titulares.
- Si el juego contiene **contenidos de terceros** (música, gráficos, marcas), se debe demostrar autorización explícita.
- Los participantes se responsabilizan por la **veracidad de la información** entregada.
- Cualquier **disputa** será resuelta por un comité independiente; la decisión será inapelable.

5. Categorías de postulación:

Las personas interesadas podrán postular su juego en **una** de las cuatro categorías que se describen a continuación:

5.1. Mejor juego en educación básica y media:

Se premiará un juego creado para apoyar procesos de aprendizaje en estudiantes de primaria y secundaria. Se reconocerán especialmente diseños orientados a **enriquecer la experiencia educativa en contextos escolares en cualquier área de conocimiento**, ofreciendo experiencias lúdicas pertinentes y contextualizadas a estas etapas de formación, en términos de contenidos y habilidades relevantes para el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes, según haya sido el objetivo de juego.

5.2. Mejor juego en educación superior:

Se premiará un juego desarrollado para contextos universitarios, que aborde temáticas, metodologías o **desafíos propios de la educación superior en cualquier área de conocimiento**. Se reconocerá especialmente juegos que ofrezcan experiencias lúdicas que permitan tanto la construcción de conocimiento especializado como el desarrollo de habilidades de razonamiento relevantes para este nivel educativo.

5.3. Mejor juego co – creado con Niños, Niñas. Jóvenes y Adolescentes:

Se premiará un juego cuyo desarrollo haya contado con la **participación activa y significativa de personas entre los 0 y los 18 años**, de acuerdo con las definiciones del Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006), que establece:

- *Niñas y niños: Personas desde su nacimiento hasta los 12 años cumplidos.*
- *Adolescentes: Personas desde los 12 hasta los 18 años no cumplidos.*

La co-creación debe evidenciarse en al menos dos etapas del proceso creativo: ideación, diseño, prueba o narrativa, entre otras. El resultado final debe reflejar claramente sus intereses, lenguajes, formas de expresión, contextos culturales y modos de interacción. Se valorará especialmente el uso de **metodologías participativas**, enfoques de diseño centrado en la infancia o adolescencia, y la generación de ambientes seguros y respetuosos durante el proceso.

5.4. Mejor innovación en juego de mesa familiar:

Se premiará un juego —principalmente de mesa, aunque pueden considerarse otros formatos análogos— que proponga una **experiencia lúdica original y significativa** para ser compartida entre miembros de una misma familia, fomentando la interacción entre generaciones y el disfrute colectivo. El juego debe destacar por su capacidad de innovar, ya sea mediante el uso de **mecánicas modernas o la reinterpretación creativa de dinámicas tradicionales** o el diseño de una experiencia completamente nueva adaptada al entorno familiar y comunitario. Se valorarán especialmente los juegos que logren:

- *Incluir distintas edades en igualdad de condiciones,*
- *Facilitar reglas accesibles pero con profundidad,*
- *Promover vínculos afectivos y comunicación significativa,*
- *Adaptarse a espacios cotidianos como el hogar, parques, bibliotecas o centros comunitarios.*

La innovación puede estar presente en la mecánica, la narrativa, la forma de uso, el material, o la experiencia general del juego.

6. Postulación:

Para participar, es necesario completar y enviar el formulario de postulación disponible en el siguiente enlace.

<https://forms.office.com/r/rsXt31sEQH>

Este formulario recoge información básica sobre el juego, el equipo creador, la categoría en la que se postula y una descripción técnica de la propuesta. **Asegúrese de diligenciar todos los campos requeridos** y de adjuntar los materiales solicitados según las indicaciones. Solo se recibirán postulaciones enviadas a través de este medio.

7. Proceso de evaluación:

Los juegos que sean postulados se evaluarán a partir de los **cinco criterios** que se presentan a continuación junto a su respectivo peso en el puntaje final:

Criterios	Puntaje
Necesidad o problema abordado: el juego aborda una necesidad de un contexto real y considera todas las condiciones de ese contexto para el cual se diseñó.	20
Diseño de juego: el diseño de juego es coherente con la necesidad abordada y promueve interacciones y razonamientos deseados en los usuarios como jugadores.	25
Novedad: explicita por qué el juego representa una solución diferente a otras alternativas existentes en su contexto y ámbito de aplicación, además de mencionar su diferencia desde la propuesta de experiencia de juego ofrecida.	20
Impacto: el juego fue implementado en el contexto donde se identificó la necesidad y logró transformar la experiencia de las personas que interactuaron con el juego.	25
Nivel de desarrollo del juego: el juego se ha desarrollado de tal manera que tiene prototipo (s) que permiten su uso y validación considerando la experiencia estética del jugador.	10

Esta evaluación será realizada por pares expertos nacionales e internacionales que tendrán periodo de dos semanas para revisar la información suministrada por el postulado, este proceso es **con método doble ciego** y se realiza a partir del diligenciamiento de un instrumento de evaluación.

Posteriormente, el comité académico de los Premios revisará los resultados de estas evaluaciones para definir y publicar el resultado considerando dos categorizaciones, no seleccionados y finalistas. **Los ganadores de cada categoría serán revelados en el evento de premiación el día 24 de octubre, en el marco del [Encuentro Nacional Juegos, Innovación y Educación](#).**

8. Juegos seleccionados finalistas y ganadores:

Después de recibir las evaluaciones de los expertos y haber categorizado los juegos en no seleccionados y finalistas, se definen de la siguiente manera los postulados que avanzan a la fase final de los premios:

- **Finalistas:** para cada categoría serán seleccionados los tres (3) juegos con mayor puntaje.
- **Ganadores:** para cada categoría será seleccionado el juego con mayor puntaje.

Los seleccionados pueden ser invitados a ferias, charlas o exhibiciones presenciales o virtuales para demostrar sus juegos. Los participantes aceptan que su juego pueda ser divulgado como parte de la promoción del premio (respetando confidencialidad de los prototipos).

A todos los postulantes se les **enviará por correo una notificación del resultado** y con los finalistas se acordará internamente el apoyo logístico que sea posible para su asistencia a la premiación presencial que se realizará en la Pontificia Universidad Javeriana Cali (este apoyo no obliga o compromete a los organizadores en asumir ningún tipo de costo relacionado).

9. Premios y reconocimientos a participantes:

Los juegos elegidos finalistas y el juego ganador de **cada categoría** obtendrán los siguientes premios y reconocimientos:

Finalistas no ganadores:

- **Kit** de juegos de mesa Ronda.
- **Mouse gamer** Logitech G300S
- **Certificado** de finalista Premios Nacionales Juegos, Innovación y Educación.

Ganadores:

- Una (1) **beca** del 70% por categoría para cursar un diplomado de libre escogencia ofrecido por la Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- **Kit** de juegos de mesa Ronda.
- **Mouse gamer** Logitech G300S
- 30% **descuento** en [Unitoys](#) durante un año.
- **Asesoría** técnica en diseño de juego, estrategia financiera de producto y divulgación de juego en redes Ronda (15 horas).
- **Bono** de 500.000 COP.
- **Galardón** ganador Premios Nacionales Juegos, Innovación y Educación.
- **Certificado** de ganador Premios Nacionales Juegos, Innovación y Educación.

10. Cronograma de los premios:

Momento	Fecha
Apertura de la postulación	16 de junio de 2025
Tiempo de postulación	Del 16 junio al 24 de agosto 2025
Cierre de recepción de postulados	24 de agosto de 2025
Evaluación de propuestas	Del 25 agosto al 7 de septiembre 2025
Publicación de juegos finalistas	17 de septiembre 2025
Evento de premiación	24 de octubre de 2025

11. Contacto:

Cualquier duda, inquietud o pregunta relacionado con los premios y la postulación comuníquese al correo centrodejuegos@javerianacali.edu.co