



LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO

A través de la Subsecretaría de Educación Básica, la Dirección General de Programas Estratégicos, la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos y la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales.

CONVOCA A:

LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA DE ESCUELAS PÚBLICAS Y PARTICULARES, A PARTICIPAR EN EL “CONCURSO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS STEAM PLAY 2025” BAJO LAS SIGUIENTES

BASES

Cuando en la presente convocatoria, se mencione de manera genérica a los estudiantes, participantes, ganadores, docentes, directores y supervisores, se considerará dentro de la misma, a las y los estudiantes, a las y los participantes, a las y los ganadores y a las y los supervisores; por lo que estas menciones plasmadas en un género se refieren, sin distinción alguna, a todas las personas físicas de todos los géneros, sin preferencia ni discriminación alguna.

PRIMERA. – Del objetivo: Fomentar en los estudiantes distintas fortalezas mentales como el pensamiento crítico, creativo, lógico, artístico y tecnológico, así como la resolución de problemas de manera optimizada y eficiente, que se desarrollan con un enfoque divertido e interactivo al crear un videojuego.

SEGUNDA. – De los participantes: Podrán participar todos los estudiantes de 4º, 5º y 6º de educación primaria y los tres grados de educación secundaria de todos los municipios del estado de Jalisco inscritos en escuelas públicas o particulares que cuenten con autorización para impartir educación básica durante el ciclo escolar 2024-2025 de la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

TERCERA. – De la modalidad: En línea, en equipos de 2 integrantes.

CUARTA. – De las categorías: Se asignará a cada equipo una categoría de acuerdo al grado escolar más alto de entre sus integrantes como sigue:

- **Categoría A:** 4º, 5º y 6º de primaria.
- **Categoría B:** 1º, 2º y 3º de secundaria.

QUINTA. – Del registro: Se realizará en línea, por equipo, a través del siguiente enlace: bit.ly/RegistroSTEAMPlay2025, la fecha límite del registro será el viernes 2 de mayo de 2025. Cada estudiante podrá registrarse en un solo equipo y los equipos solo podrán estar conformados por exactamente 2 integrantes, sin excepción. Los integrantes del equipo no necesariamente deben pertenecer a la misma escuela ni al mismo nivel educativo.

Los estudiantes participantes y sus familiares, además de los docentes, directores o supervisores de zona podrán unirse al canal oficial de Telegram® del concurso utilizando el siguiente enlace: bit.ly/TelegramSTEAMPlay2025. En el canal se publicará información

sobre el concurso, relacionada con las rúbricas, horarios de los talleres y entrevistas, y los resultados; además, se responderán dudas y se compartirán los enlaces a las videollamadas necesarias para los talleres y las entrevistas, entre otros asuntos.

En caso de que alguno de los miembros del equipo no pueda continuar participando en el concurso, el otro integrante deberá notificar esta situación al Comité Organizador enviando un correo electrónico a cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx y deberá encontrar a un sustituto para mantener la composición del equipo (independientemente del avance del proyecto). La fecha límite para realizar cambios en los integrantes de un equipo es el domingo 15 de junio de 2025.

SEXTA. - Del concurso: Los equipos participantes realizarán un proyecto de un videojuego cuya temática principal sea “Voces de las mujeres y los pueblos indígenas”. Los participantes tendrán que centrar los contenidos del videojuego en la representación de las mujeres y/o los pueblos indígenas, puede ser sobre su identidad, conocimientos, historias o desafíos actuales. El videojuego deberá incluir elementos sobre su cultura, costumbres, lenguas, mitologías, aportaciones sociales, personajes históricos, su empoderamiento o su papel en la sociedad. Los proyectos deberán ser de autoría propia.

La plataforma donde se deberá programar el proyecto será Scratch®: scratch.mit.edu. Scratch® es una herramienta gratuita en línea que permite crear animaciones y videojuegos de una manera gráfica y sencilla, por lo que es de fácil acceso para quienes están iniciando en el ámbito de la programación. Además, contiene una gran cantidad de tutoriales que sirven de apoyo para el desarrollo del proyecto.

Para complementar el material de apoyo dirigido a los participantes, podrán consultar recursos bibliográficos sobre programación y diseño de videojuegos en la en la siguiente carpeta de Google Drive®: bit.ly/RecursosSTEAMPlay. Además, habrá breves talleres de capacitación, mismos que serán compartidos a través de la plataforma de Telegram®.

SÉPTIMA. – De las etapas: El concurso se llevará a cabo en dos etapas:

1ª Etapa - Prototipo: Los equipos deberán realizar una primera versión del proyecto donde mostrarán su idea de manera breve (aproximadamente entre 5 y 10 minutos de juego). Los prototipos serán evaluados con base en los siguientes rubros:

- Experiencia de juego: el juego debe ser entretenido y divertido.
- Creatividad e Innovación: el juego debe contar con mecánicas novedosas que se distingan de otros juegos del género.
- Claridad: el juego debe ser intuitivo, donde los elementos visuales y los comandos comunican efectivamente su función.
- Apartado gráfico: el juego debe lucir único y atractivo, además de contar con un estilo uniforme.
- Fiel al tema estipulado: el juego debe seguir la temática definida en la base QUINTA. Además, debe dejar un mensaje positivo y aprendizajes significativos al jugador.
- Funcionamiento adecuado: El juego debe estar libre de fallas de programación que entorpezcan o imposibiliten su jugabilidad.

Los detalles de cada rubro, así como el puntaje asignado a cada uno serán compartidos a través del canal de Telegram® del concurso. Los 15 equipos de cada categoría con el mayor puntaje pasarán a la 2ª Etapa - Proyecto Final.

2ª Etapa - Proyecto Final: Los equipos clasificados de la 1ª Etapa - Prototipo trabajarán con el acompañamiento de un asesor del Programa STEAM de la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales, en la mejora y extensión de su prototipo para desarrollar un proyecto final cuya experiencia de juego debe tener una duración de entre 30 minutos y 1 hora.

Además, deberán elaborar un documento de apoyo que describa su proyecto ahondando en su visión, género, historia, audiencia y relación con la temática establecida en la base SEXTA de la presente convocatoria.

Por último, después de la entrega del proyecto cada equipo deberá asistir a una entrevista virtual para presentarlo.

Los proyectos serán evaluados conforme a los siguientes rubros:

- Experiencia de juego: el juego debe ser entretenido y divertido. Además, debe existir un objetivo claro, justo y satisfactorio, y debe contener actividades adicionales al objetivo principal.
- Creatividad e Innovación: el juego debe contar con mecánicas novedosas que se distingan de otros juegos del género.
- Balance: el juego debe tener una dificultad adecuada a la audiencia a la que va dirigido que va en un aumento suave y gradual que rete al jugador a aprender y mejorar las mecánicas del juego.
- Claridad: el juego debe ser intuitivo, donde los elementos visuales y los comandos comunican efectivamente su función.
- Apartado gráfico: el juego debe lucir único y atractivo, además de contar con un estilo uniforme.
- Fiel al tema estipulado: el juego debe seguir la temática estipulada en la base SEXTA. Además, debe dejar un mensaje positivo y aprendizajes significativos al jugador.
- Funcionamiento adecuado: el juego debe estar libre de fallas de programación que entorpezcan o imposibiliten su jugabilidad. Además, no deberá contener *exploits* donde se abusen de las mecánicas del juego para facilitar significativamente su progreso.
- Documento de apoyo: el documento deberá contener descripciones adecuadas de todos apartados requeridos, deberá estar ajustado correctamente al proyecto y debe ser atractivo y coherente con el diseño gráfico del mismo.
- Entrevista: el equipo deberá conocer a profundidad su proyecto, tanto su objetivo como su programación. Además, deberán comunicar los retos enfrentados durante el desarrollo del juego y justificar la audiencia al que va dirigido.

Los detalles de cada rubro, así como el puntaje asignado a cada uno serán compartidos a través del canal de Telegram® del concurso. Los 10 equipos de cada categoría que hayan obtenido el mejor puntaje en esta etapa serán seleccionados como ganadores.

OCTAVA. – De las fechas de entrega:

- **1ª Etapa – Prototipo:** Los equipos deberán entregar su prototipo a más tardar el domingo 23 de mayo de 2025 a través del siguiente formulario: bit.ly/PrototipoSTEAMPlay2025.
- **2ª Etapa - Proyecto Final:** Los equipos deberán entregar tanto su proyecto final como el documento de apoyo a más tardar el domingo 27 de julio de 2025 a través del siguiente formulario: bit.ly/ProyectoFinalSTEAMPlay2025

Queda prohibido modificar el prototipo o el proyecto final durante el período comprendido entre el día siguiente a la fecha límite de entrega y el momento del anuncio de los resultados de cada etapa.

NOVENA. – De la descalificación: Serán motivo de descalificación del equipo si incurre en cualquiera de las siguientes acciones:

- El proyecto incurre en plagio, es decir, utiliza algún trabajo que no es de su autoría sin dar correspondiente crédito o es una copia de otro proyecto o videojuego ya existente.
- El proyecto incluye materiales, recursos, contenidos o procesos sin contar con los derechos de uso o licencias por parte de su propietario o autor.
- El proyecto no cumple la temática estipulada en la base SEXTA de la presente convocatoria.
- El prototipo o el proyecto final es modificado en el período comprendido entre el día siguiente a la fecha límite de entrega y el momento del anuncio de los resultados de cada etapa.
- El equipo no cuenta con exactamente dos integrantes al momento del registro.
- El equipo realiza un cambio de sus integrantes sin avisar al Comité Organizador, o este es posterior al domingo 15 de junio de 2025.
- El equipo no realiza la entrega del prototipo o del proyecto final en las etapas correspondientes.
- El equipo no realiza la entrega del documento de apoyo en la 2ª Etapa - Proyecto Final.
- El equipo no se presenta a la entrevista programada de la 2ª Etapa - Proyecto Final.
- El nombre del equipo, del proyecto o su contenido es inapropiado para todas las edades e incluye alguna forma de violencia gráfica, obscenidades, discriminación, o es de naturaleza ofensiva o ilegal.
- Alguno de los integrantes del equipo realiza cualquier acto de violencia hacia los demás participantes o al Comité Organizador, lo cual incluye lenguaje ofensivo, discriminatorio o inapropiado.

Los equipos descalificados no podrán continuar participando en el concurso y no podrán ser seleccionados como ganadores.

DÉCIMA. – De los resultados: Los resultados de cada etapa serán publicados a través del canal de Telegram® del concurso indicado en la base QUINTA de la presente convocatoria.

DÉCIMA PRIMERA. – De los ganadores: Con base en los puntajes de la 2ª Etapa - Proyecto Final se seleccionarán a los equipos ganadores de cada categoría. A cada uno de los integrantes se le otorgará un reconocimiento en formato impreso, una medalla y un premio económico correspondiente al lugar que hayan obtenido (distribuidos por puntaje). La distribución de ganadores por categoría y el monto del premio asignado se muestran a continuación.

Lugar	Número de equipos ganadores de cada lugar por categoría		Total de estudiantes ganadores	Monto por estudiante ganador (MXN)
	A	B		
Primer lugar	2 equipos (4 estudiantes)	2 equipos (4 estudiantes)	8	\$3,500
Segundo lugar	3 equipos (6 estudiantes)	3 equipos (6 estudiantes)	12	\$2,500
Tercer lugar	5 equipos (10 estudiantes)	5 equipos (10 estudiantes)	20	\$1,500

Se otorgará hasta un total de \$88,000 (ochenta y ocho mil pesos 00/100 M.N.) en premios de acuerdo con los participantes premiados, atendiendo a lo establecido en la presente convocatoria y conforme al presupuesto correspondiente para tal efecto.

DÉCIMA SEGUNDA. – Del Comité Organizador: es el que dará fe y legalidad de la selección de los ganadores de acuerdo con lo establecido en la base DÉCIMO PRIMERA de la presente convocatoria y estará integrado por:

- Un representante de la Dirección General de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales; y
- Dos representantes del del Programa STEAM;

Cualquier situación no contemplada en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Organizador.

Para cualquier duda o aclaración respecto al contenido de esta convocatoria podrá comunicarse a la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales, ubicada en Prolongación Alcalde No. 1351, Edificio B, Torre de Educación, Décimo Piso, colonia Miraflores, Guadalajara, Jalisco, a los teléfonos 33 3819 2700 y 33 3030 7500 extensión 57675; correo electrónico: cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx

DÉCIMA TERCERA. – Aviso de privacidad: los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en la base de datos correspondiente, de conformidad con lo dispuesto por la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco y sus Municipios, y de acuerdo al aviso de

privacidad de esta Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, que se puede consultar en el siguiente enlace: <https://aprende.jalisco.gob.mx/aviso-de-privacidad/>

Los datos personales que sean recabados con motivo de la presente convocatoria, ya sea de manera directa o indirecta, serán utilizados única y exclusivamente para los fines y objetivos por los que fueron entregados por su titular a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco. Para ejercer sus derechos ARCO (Acceso, Rectificación, Cancelación u Oposición de sus datos personales), se dejan a su disposición los siguientes datos de contacto de la Unidad de Transparencia, siendo estos los siguientes: teléfono (33) 33 3030 1870 extensión 36958, correo electrónico oficial: transparencia.cgeds@jalisco.gob.mx

DÉCIMA CUARTA. – Equidad y no discriminación: la selección de personas destinatarias de las convocatorias emitidas por la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se realiza mediante procedimientos competitivos, eficientes, equitativos, transparentes y públicos, sustentados en méritos y calidad y se obliga a no discriminar a los proponentes por ningún motivo o condición. La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco deberá observar en la selección de personas en la presente convocatoria, los principios de equidad y no discriminación.

DÉCIMA QUINTA. – Vigencia: la presente convocatoria tendrá vigencia desde su publicación y hasta el viernes 2 de mayo de 2025.

DÉCIMA SEXTA. – Quejas y denuncias: cualquier aspirante tendrá derecho a presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante las instancias correspondientes, ya sea por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la presente convocatoria o ante la presunción de la realización de conductas contrarias a la normatividad que resulte aplicable.

Podrá realizar dicha queja o denuncia de forma directa (oral y/o escrita) ante la Contraloría del Estado, teléfonos 800 4663786, 333 668 16 13 extensiones 50704, 50709 y 50712. Correo electrónico: quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx. Domicilio: Avenida Vallarta No. 1252, esquina Atenas, colonia Americana, Guadalajara, Jalisco, C.P. 45160.

Esta convocatoria es pública, ajena a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en la convocatoria. Quien haga uso indebido de los recursos de esta convocatoria deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente.

A T E N T A M E N T E

Guadalajara, Jalisco, a 19 de marzo de 2025.

JUAN CARLOS FLORES MIRAMONTES
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO