

LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO

A través de la Subsecretaría de Educación Básica, la Subsecretaría de Educación Media Superior, 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, SECUNDARIA Y EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DE ESCUELAS PÚBLICAS Y PARTICULARES, A PARTICIPAR EN EL “CONCURSO DE CREACIÓN DE VIDEO JUEGOS STEAM PLAY 2026” 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, a las y los docentes, a las y los directores y 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 4°, 5° y 6° de educación primaria, los tres grados de educación secundaria y 1°, 2° y 3° año de educación media superior inscritos en escuelas públicas o particulares que cuenten con autorización para impartir educación básica o que cuenten con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios en el estado de Jalisco durante el ciclo escolar 2025-2026.

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

CUARTA. – De las categorías: A cada equipo se le asignará una categoría con base en el grado escolar más alto de entre sus integrantes, conforme a la siguiente categorización:

- **Categoría A:** 4°, 5° y 6° de primaria.
- **Categoría B:** 1°, 2° y 3° de secundaria.
- **Categoría C:** 1°, 2° y 3° año de bachillerato.

QUINTA. – Del registro: Se realizará en línea, por equipo, a través del siguiente enlace: forms.gle/L2HBsvRt2L7LEtbf9, la **fecha límite** del registro será el **lunes 4 de mayo de 2026**. 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 escolar, podrán unirse al canal oficial de Telegram® del concurso utilizando el siguiente enlace: t.me/+iMBcUqQ_YYI5ZDIh. 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 relacionados con el referido concurso.

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 programasteam.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 17 de mayo de 2026.

SEXTA. - Del concurso: Los equipos participantes realizarán un proyecto de un videojuego cuya temática principal sea “**Universo acuático**”. Los participantes tendrán que centrar los contenidos del videojuego en el abordaje de elementos científicos, ecológicos, tecnológicos o culturales relacionados con los ecosistemas acuáticos continentales o marinos, la vida en ellos o los desafíos actuales vinculados al agua como la escasez, el cambio climático y la contaminación. **Los proyectos deberán ser de autoría propia.**

Los equipos de las **categorías A y B deberán programar el proyecto en la plataforma 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. Los proyectos deberán entregarse mediante enlaces públicos funcionales.

Los equipos de la **categoría C deberán programar su proyecto en la plataforma Gdevelop®,** disponible de manera gratuita en línea en el sitio oficial gdevelop.io/. GDevelop® es una herramienta de desarrollo de videojuegos de código abierto que permite crear proyectos mediante programación visual basada en eventos y exportarlos en formato HTML5. Los proyectos deberán entregarse en formato exportado para navegador o mediante enlace público funcional.

Para complementar el material de apoyo dirigido a los participantes, podrán consultar recursos bibliográficos sobre programación y diseño de videojuegos en la carpeta de Google Drive® con enlace de acceso: 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:

- I. Experiencia de juego: el juego debe ser entretenido y divertido.
- II. Creatividad e Innovación: el juego debe contar con mecánicas novedosas que se distingan de otros juegos del género.
- III. Claridad: el juego debe ser intuitivo, donde los elementos visuales y los comandos comunican efectivamente su función.
- IV. Apartado gráfico: el juego debe lucir único y atractivo, además de contar con un estilo uniforme.
- V. Fiel a la temática principal: el juego debe seguir la temática definida en la base SEXTA de la presente convocatoria. Además, debe dejar un mensaje positivo y aprendizajes significativos al jugador.
- VI. 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 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; el día y la hora que les serán informados a través del canal oficial de Telegram® del concurso.

Los proyectos serán evaluados conforme a los siguientes rubros:

- I. 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.
- II. Creatividad e Innovación: el juego debe contar con mecánicas novedosas que se distingan de otros juegos del género.
- III. 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.
- IV. Claridad: el juego debe ser intuitivo, donde los elementos visuales y los comandos comunican efectivamente su función.
- V. Apartado gráfico: el juego debe lucir único y atractivo, además de contar con un estilo uniforme.
- VI. Fiel a la temática principal: el juego debe seguir la temática señalada en la base SEXTA. Además, debe dejar un mensaje positivo y aprendizajes significativos al jugador.
- VII. 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.
- VIII. Documento de apoyo: el documento deberá contener descripciones adecuadas de todos los apartados requeridos, deberá estar ajustado correctamente al proyecto y debe ser atractivo y coherente con el diseño gráfico del mismo.
- IX. 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 a la 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 equipos de cada categoría con los mejores puntajes serán seleccionados como ganadores.

OCTAVA. – De las fechas de entrega:

- **1ª Etapa – Prototipo:** Los equipos deberán entregar su prototipo a más tardar el domingo 17 de mayo de 2026 a través del siguiente formulario: forms.gle/kVDWsh5i4mmJNWkZA.
- **2ª Etapa - Proyecto Final:** Los equipos deberán entregar tanto su proyecto final como el documento de apoyo a más tardar el domingo 12 de julio de 2026 a través del siguiente formulario: forms.gle/b7wYeNNWPFi6qNPE8

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: Será motivo de descalificación del equipo si incurre en cualquiera de las siguientes acciones:

- El prototipo o proyecto final incurre en plagio, es decir, utiliza algún trabajo que no es de su autoría sin dar correspondiente crédito; es una copia de otro proyecto o videojuego ya existente.

- El prototipo o proyecto final incluye materiales, recursos, contenidos o procesos sin contar con los derechos de uso o licencias por parte de su propietario o autor.
- El prototipo o proyecto final no cumple la temática señalada en la base SEXTA de la presente convocatoria.
- El prototipo o el proyecto final es modificado en el periodo 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 17 de mayo de 2026.
- 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	C		
Primer lugar	1 equipo (2 estudiantes)	2 equipos (4 estudiantes)	1 equipo (2 estudiantes)	8	\$3,500.00 (tres mil quinientos pesos 00/100 M.N.)
Segundo lugar	1 equipo (2 estudiantes)	3 equipos (6 estudiantes)	2 equipos (4 estudiantes)	12	\$2,500.00 (dos mil quinientos pesos 00/100 M.N.)
Tercer lugar	2 equipos (4 estudiantes)	5 equipos (10 estudiantes)	3 equipos (6 estudiantes)	20	\$1,500.00 (mil quinientos pesos 00/100 M.N.)

Se otorgará hasta un total de \$88,000.00 (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.

El pago de los premios económicos se realizará a través del padre, de la madre de familia o del tutor legal del estudiante ganador, en su carácter de representante legal del menor de edad, siempre que acredite dicha representación ante la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco y cumpla con los requisitos administrativos que se establezcan para tal efecto. La Secretaría no efectuará pago alguno en tanto no se satisfagan la totalidad de los requisitos. Lo anterior, con cargo a la partida presupuestal habilitada para tal efecto en el Ejercicio Fiscal 2026.

Los participantes de la 2ª Etapa - Proyecto Final que hayan entregado su proyecto final tendrán la oportunidad de ser parte de la Red Talento al Estilo Jalisco y serán invitados a participar en eventos y concursos nacionales e internacionales de informática y ciberseguridad en los que participa la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

DÉCIMA SEGUNDA. – Del Comité Organizador: es el que dará certeza y legalidad de la selección de los ganadores de acuerdo con lo establecido en la base DÉCIMA PRIMERA, los rubros de la base SÉPTIMA y conforme lo establecido en 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 Programa STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).

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, número 1351, Edificio B, Torre de Educación, Décimo Piso, colonia Miraflores, Guadalajara, Jalisco, a los teléfonos 33 38 19 27 00 y 33 30 30 75 00 a las extensiones 57675 o 57676, y al correo electrónico programasteam.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 con el aviso de privacidad de esta Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, que puede consultarse 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. Tratándose de datos personales de menores de edad, su tratamiento se realizará con estricto apego a la normatividad aplicable y con el consentimiento del padre, de la madre de familia o del tutor.

Para ejercer sus derechos ARCO (Acceso, Rectificación, Cancelación u Oposición), se encuentran a disposición los siguientes datos de contacto de la Unidad de Transparencia:

- Teléfono: 33 3030 2000, extensión 55111.
- Correo electrónico oficial: transparencia.cgeds@jalisco.gob.mx.

DÉCIMA CUARTA. – Equidad y no discriminación: La selección de las personas destinatarias de las convocatorias emitidas por la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se llevará a cabo mediante procedimientos competitivos, eficientes, equitativos, transparentes y públicos, sustentados en los méritos y la calidad.

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se compromete a observar en todo momento los principios de equidad e igualdad de oportunidades, absteniéndose de realizar cualquier acto de discriminación por motivos de origen étnico o nacional, género, edad, condición social o económica, estado de salud, religión, opiniones, orientación sexual, estado civil, discapacidad o cualquier otra circunstancia que atente contra la dignidad humana y los derechos fundamentales de las personas, en términos de lo dispuesto por el artículo 1º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y la normatividad aplicable en la materia, cuidando particularmente la equidad de género.

DÉCIMA QUINTA. – Vigencia: la presente convocatoria entrará en vigor desde su publicación y tendrá vigencia hasta la conclusión del concurso, siendo la fecha límite de registro el lunes 4 de mayo de 2026 y la fecha límite de entrega de proyecto final el domingo 12 de julio de 2026, fecha en que se dará por concluido el proceso establecido en la presente convocatoria.

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco podrá modificar, suspender o dar por concluida anticipadamente la presente convocatoria, total o parcialmente, cuando existan causas justificadas de interés público, administrativas o presupuestales, sin que ello genere responsabilidad alguna para la dependencia ni derecho a indemnización o compensación a favor de las personas participantes.

DÉCIMA SEXTA. – Quejas y denuncias: Cualquier aspirante tendrá derecho a presentar quejas o denuncias que puedan derivar en responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante las instancias correspondientes. Estas podrán originarse por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la presente convocatoria o ante la presunción de conductas contrarias a la normatividad aplicable.

Las quejas o denuncias podrán presentarse de forma directa, ya sea de manera oral o escrita, ante la Contraloría del Estado de Jalisco, a través de los siguientes medios de contacto:

- **Teléfonos:** 800 466 3786 y 33 3668 1613, extensiones 50704, 50709 y 50712.
- **Correo electrónico:** quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx.
- **Domicilio:** Avenida Vallarta número 1252, esquina con Atenas, Colonia Americana, Guadalajara, Jalisco, C.P. 44150.

“Esta convocatoria es pública, ajena a cualquier partido político. Queda prohibido su 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 conforme a la ley aplicable y ante la autoridad competente.

A T E N T A M E N T E

Guadalajara, Jalisco, a 15 de abril de 2026.

“2026, Jalisco, Cuna de Identidad Nacional y el Mundial que nos Une”

JUAN CARLOS FLORES MIRAMONTES
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO