

CIRCUITO DE CONVOCATORIAS Y HACKATHONES DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE APRENDIZAJES

Fundación Observatorio del Juego organizará un circuito de diversas Convocatorias para hackathones invitando a distintas organizaciones a participar como colaboradoras, patrocinadoras u otro.

Se plantea el “circuito” como una cadena de diversos proyectos consecutivos que consistirán en llamados públicos y participación en eventos de tipo hackathon, con el fin de facilitar, apoyar y promover la creación y diseño de juegos para el desarrollo de aprendizajes con población infantil, juvenil y/o personas adultas. Cada uno de estos proyectos tendrá un objetivo en particular a cumplir.

En estas Bases se describen todos los aspectos que componen la primera Convocatoria de este circuito.

CONVOCATORIA INTERNACIONAL DE JUEGOS DE MESA EDUCATIVOS CIJME ENERO- JULIO 2021 SOLUCIONES LÚDICAS A LOS EFECTOS DE LA PANDEMIA EN EDUCACIÓN

Fundación Educacional Observatorio del Juego, en alianza con universidades y organizaciones de la sociedad civil¹ en los distintos países donde tiene operación, realizará la hackathon denominada ***Hackathon: Soluciones Lúdicas a los Efectos de la Pandemia en Educación.***

A continuación se describen la estructura del proyecto y las bases de la Convocatoria.

BASES DE LA CONVOCATORIA

1. CONTEXTO

Como ha señalado la UNESCO, y muchas otras organizaciones internacionales, la pandemia de la COVID19 tiene y tendrá consecuencias muy negativas tanto sociales como económicas. Destacándose algunas como interrupción del aprendizaje presencial de millones de niñas, niños y jóvenes; falta de preparación de las familias para la enseñanza a distancia o desde casa; acceso desigual a las plataformas de aprendizaje digital; entre muchas otras. En ese mismo sentido, todos estos problemas no afectan por igual a toda la población infantil y

¹ Laboratorio de Aprendizaje y Matemática de Universidad de O'Higgins (Chile), Universidad de Santander (Colombia), Universidad Autónoma de Occidente (Colombia), Fundación Bosco Global (España), Asociación Diversatics (España), Tero Ediciones (España), Boreal Ediciones (Chile), Endemic Games (Perú).

juvenil. En algunas cuestiones sólo afecta a algunos y, en otros casos, han aumentado y seguirán haciéndolo las brechas socioeducativas.

Según distintos estudios, casi 40% de los hogares de la región latinoamericana no tienen internet y el porcentaje con computadoras es todavía menor, siendo evidente que la infraestructura tecnológica marca diferencias para la educación a distancia durante la pandemia.

Considerando estos antecedentes y buscando herramientas de bajo costo, gran alcance y de licencia abierta (*Creative Commons*), surge la posibilidad de difundir juegos imprimibles (conocidos por sus siglas en inglés PNP o “print and play”) que permitirán a los y las profesionales de la educación llegar a los rincones que la conectividad a internet no lo permite y, a su vez, contar con herramientas lúdicas de aprendizaje de calidad, emocionalmente grato, pertinente tanto en las aulas como en el aprendizaje a distancia, y al mismo tiempo al interior del núcleo familiar.

Por su parte, el juego ha sido desde siempre un elemento indiscutible presente en el desarrollo infantil y, así también, en la pedagogía, dada su capacidad de motivar a las personas participantes, desarrollar conocimientos, potenciar habilidades socioemocionales y fortalecer el tejido social de comunidades escolares.

2. OBJETIVO.

La Fundación Observatorio del Juego, en conjunto con sus alianzas estratégicas, ha decidido convocar un circuito periódico de hackathones colaborativo-competitivas con un doble propósito. El primero busca desarrollar prototipos de juegos educativos, de bajo costo y gran alcance, que permitan a educadores y familias de todo latinoamérica contar con juegos para sus diversas actividades de aprendizaje. El segundo, formar a las personas participantes de la hackathon en la creación de juegos con propósitos educativos permitiendo así ampliar su repertorio de estrategias didácticas.

La primera hackathon será organizada por Fundación Observatorio del Juego, en conjunto con sus alianzas estratégicas, para el periodo enero-julio de 2021. Para esto, se hará un llamado abierto a personas con experiencia en creación de juegos educativos, a participar y trabajar en equipos en un entorno único, desafiante y de alta creatividad, conducente a la creación de nuevos conceptos, ideas, prototipos funcionales sorprendentes e innovadores, que tengan como propósito dar solución a los problemas educativos generados o acrecentados a causa de la pandemia.

3. FASES DE EJECUCIÓN.

La hackaton tendrá 5 fases principales. La Fase 0 será de Diseño de metodología y conformación de comités. Una vez ejecutada esta fase, se realizará la Fase 1 de *Convocatoria General de Propuestas*. Los equipos que avancen podrán participar en la Fase 2 de *Evento Hackathon* (de dos días de duración a concretar fecha en la semana del 17 de mayo de 2021), en la cual se seleccionarán 12 propuestas con mayores posibilidades de proyección, las que

pasarán a la Fase 3 de *Mejora*. Finalmente, se seleccionarán tres soluciones lúdico-pedagógicas que pasarán a la Fase 4 de *Publicación*.

3.1. FASE 0. DISEÑO DE METODOLOGÍA Y CONFORMACIÓN DE COMITÉS

Esta fase será llevada a cabo previo a enero de 2021, a fin de poner en marcha el proyecto como tal. De esta forma, en esta fase tanto Fundación Observatorio del Juego como las entidades colaboradoras conformarán comités planificadores y ejecutores que luego permitan el desarrollo de cada una de las fases del proyecto.

Para armar cada una de las comisiones se organizarán reuniones generales donde se definirán los propósitos y plazos de trabajo de cada comité, de acuerdo a los siguientes tres temas:

3.1.1. Metodología de difusión y divulgación académica.

Su objetivo es generar definiciones respecto de los métodos en que, tanto Fundación Observatorio del Juego como las colaboradoras, difundan el proyecto según las necesidades que el proyecto busca alcanzar.

En el mismo sentido, se busca generar definiciones respecto de la sistematización y divulgación posterior de los resultados de todo el evento.

3.1.2. Metodología de evaluación de juegos presentados a la convocatoria y comité evaluador.

Su objetivo es definir una metodología que permita evaluar los juegos presentados a la Convocatoria (Fase 1) y que, al mismo tiempo, dicha metodología, permita a los y las profesionales de la educación construir sus propuestas en base a las necesidades que el proyecto busca alcanzar.

3.1.3. Metodología hackathon y comité evento hackathon

Su objetivo es definir la realización del Evento Hackathon (Fase 2) en cuanto a su planificación y programación exacta y en la formación del comité organizador del mismo y miembros participantes.

3.2. FASE 1. CONVOCATORIA GENERAL DE PROPUESTAS.

Se realizará un llamado abierto a público general, con el fin de recopilar la mayor cantidad de propuestas de juegos educativos imprimibles de código abierto originales e innovadoras, propuestas que serán llamadas *Juego PNP* (definido en el punto 3.2.2. de las presentes Bases).

Los Juegos PNP que presenten los equipos, de acuerdo a las categorías y temáticas predefinidas (puntos 3.2.3. y 3.2.4. de las presentes Bases), serán evaluadas por jueces evaluadores, quienes definirán cuáles son los equipos que participarán de la Fase 2 de Evento Hackathon, de acuerdo a criterios específicos de clasificación (de acuerdo Anexo 1).

3.2.1. Fecha de realización.

La Convocatoria se realizará entre el 15 enero y el 01 abril de 2021.

3.2.2. Propuestas para Juegos PNP.

Las propuestas que deberán presentar los equipos que deseen ser elegibles para participar del Evento Hackathon deberán corresponder a un *Juego PNP*.

Un *Juego PNP* corresponderá a una solución lúdica de tipo *Print and Play* que dé solución a algún problema en el área de la educación dirigida a alguna de las categorías descritas en el punto 3.2.3 de las presentes Bases. Así, deberá consistir en un prototipo funcional imprimible de un juego de mesa o de cartas, es decir, una versión rústica, inacabada o imperfecta de un juego, pero totalmente funcional (jugable) e imprimible en impresora casera. Si bien no se exige que los juegos estén completamente terminados, sí se considerará en la evaluación de los juegos que estén lo más cercano posible a su versión final. Por lo cual es recomendable, pero no exigible, que además de los componentes básicos, el juego cuente con un relato narrativo, ya sea visual o artístico, que permita comprender cabalmente el juego.

Elementos mínimos de los Juegos PNP para la Fase de Convocatoria:

- a. Identificación de las personas que ostentan la autoría.
- b. Categoría de participación (punto 3.2.3.).
- c. Temática y contenido que aborda el juego (punto 3.2.4.).
- d. Manual de reglas en formato texto.
- e. Nombre del juego.
- f. Edad de juego recomendada.
- g. Duración aproximada del juego.
- h. Número de jugadores recomendado.
- i. Habilidades que desarrolla el juego.
- j. Narrativa del juego (si fuera necesaria).
- k. Archivos que contengan los componentes del juego en formato tamaño carta y descripción de los elementos de juegos adicionales que pudieran hacer falta (dado, monedas, etc.).

Tipos de juegos buscados.

Con el fin de dar solución a los problemas educativos generados o acrecentados a causa de la pandemia, se busca que los *Juegos PNP* aborden, faciliten, desarrollen y fomenten los siguientes aspectos:

- a. Conocimientos conceptuales educativos (curriculares) (punto 3.2.4.), y
- b. Al menos una habilidad para el siglo XXI (punto 3.2.4).

3.2.3. Categorías de participación.

El Juego PNP que deberá presentar cada uno de los equipos participantes de la Convocatoria General deberá ser postulado a una de las siguientes categorías, dependiendo del público para el cual estará destinado el juego. Esto es:

- Infancia. Niños y niñas desde los 2 años a los 12 años de edad.
- Adolescencia. Jóvenes entre 12 y 18 años de edad.
- Adulthood. Personas adultas mayores de 18 años de edad.

3.2.4. Temáticas, contenidos y habilidades a abordar.

El Juego PNP deberá ir enfocado UNA de las temáticas generales definidas en la tabla que se presenta a continuación. Es importante destacar que en futuras convocatorias las temáticas irán variando en función de los objetivos que los organizadores y entidades colaboradoras definan para cada proyecto del circuito.

De este modo, para el primer evento se abordarán tres temáticas generales. Cada Juego PNP debe abordar uno (máximo dos) de los respectivos contenidos de la temática general a abordar:

Temática General	Contenidos
Comprensión y Lectoescritura	<ul style="list-style-type: none"> - Todo aquel que haga énfasis en la capacidad y habilidad de leer, comprender y escribir adecuadamente. - A grandes rasgos: escritura guiada y libre, manejo de la lengua, procesos de escritura, comprensión lectora, vocabulario, entre otros.
Crecimiento personal y Relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Todo aquel que haga énfasis en el autoconocimiento, los cuidados y la capacidad y habilidad de generar y mantener relaciones con otras personas de manera adecuada. - A grandes rasgos: valoración personal, desarrollo emocional, autocuidado, valoración de los cuidados, convivencia, resolución pacífica de conflictos, valoración de la interculturalidad, entre otros.
Cuidado del Medio Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Todo aquel que haga énfasis en el cuidado y la protección del planeta adquiriendo hábitos o costumbres sencillas que permitan reducir la contaminación, ahorrar energía y conservar los diferentes recursos naturales. - A grandes rasgos: uso responsable de los recursos (agua, energía, alimentos, etc.) reducir/reciclar/reutilizar, cuidado del ecosistema, contaminación, entre otros.

Como referencia, se sugiere a las personas participantes referirse a los Programas y Planes del Curriculum Nacional chileno (disponible en www.curriculumnacional.cl) para orientarse y seleccionar contenidos específicos para cada temática general. Así, para la temática de Comprensión y Lectoescritura se pueden referir a los Programas de la asignatura Lenguaje y Comunicación (Eje Escritura y Eje Lectura). Mientras que para la temática de Relaciones Interpersonales se pueden referir a los Programas de la asignatura Orientación (Eje Relaciones interpersonales). Finalmente, para la temática de Cuidado del Medio Ambiente se pueden referir a los Programas de la asignatura Ciencias Naturales (Eje Ciencias de la Vida y/o Biología).

Además, la propuesta deberá abordar al menos una de las siguientes *Habilidades para el siglo XXI*:

- Creatividad
- Pensamiento Crítico
- Comunicación
- Colaboración

Se valorará que las narrativas de los juegos o su temática se vinculen con la defensa de los Derechos Humanos y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible ([ODS](#)).

3.2.5. Requisitos de postulantes.

Los postulantes pueden ser personas individuales o de preferencia ser equipos de 2 a 5 personas con algún tipo de experiencia en educación y juego (ver Ficha de Inscripción del Equipo, Anexo 2).

Los participantes deberán ser mayores de 18 años de edad a la fecha de inicio de la convocatoria. Podrán participar menores de 18 años de edad sólo si son apoyados por una persona adulta responsable. Una misma persona adulta responsable podrá actuar como responsable de varios equipos postulantes siempre y cuando acredite algún tipo de relación educativa con los participantes (por ejemplo, profesor de la escuela a la que asisten los participantes). En cualquier caso, los menores de 18 años que participen deberán contar con el consentimiento de sus padres o tutores y asentimiento de participación respectivo, los cuales deberán presentarse al momento de la postulación a la convocatoria (Anexo 3 y 4). Además, las personas que actúen como tutoras deberán incluirse como tal en la Ficha de Inscripción del Equipo (Anexo 2).

Cada equipo podrá presentar una sola postulación y ningún miembro del equipo podrá participar en otro equipo postulante a excepción de lo descrito en el párrafo anterior (una misma persona adulta responsable podrá actuar como responsable de varios equipos postulantes siempre y cuando acredite algún tipo de relación educativa con los participantes). La postulación deberán realizarla a través de un Formulario de Postulación, formato que será informado y publicado en la web del evento www.cijme.com.

3.2.6. Evaluación y selección de participantes al Evento Hackathon.

Las postulaciones serán evaluadas por un equipo evaluador (jueces), conformado por al menos tres personas, siendo al menos cada una de una organización colaboradora distinta.

Se seleccionarán 10 equipos por categoría mediante una pauta de evaluación, cuyos criterios serán informados una vez que se publique el Formulario de Postulación.

Los 30 equipos seleccionados pasarán a la Fase 2 pudiendo así participar del Evento Hackathon on line (siempre y cuando confirmen su participación). Si algún equipo desiste, entonces se otorgará el cupo a aquel equipo que le siga de acuerdo a la evaluación realizada.

Los resultados serán difundidos desde el 02 de mayo de 2021.

La pauta de evaluación respectiva estará a disposición de los participantes cuando se abra la convocatoria (Anexo 1).

3.3. FASE 2. EVENTO HACKATHON.

3.3.1. Objetivo.

Los objetivos se orientan principalmente a realizar aportes concretos al desafío educativo producto de la pandemia y a aprender de forma colaborativa, entre todas las

personas participantes y el equipo de tutores/as, sobre cómo fomentar el Aprendizaje Basado en Juegos.

En particular, se busca que en esta fase, y producto del trabajo realizado durante los dos días del Evento Hackathon, cada equipo participante genere un documento en el que consten las posibles mejoras al Juego PNP postulado (“Proyecciones de Mejora”). Al finalizar el evento, se seleccionarán las 12 mejores propuestas de Juegos PNP con sus proyecciones de mejoras, las cuales pasarán a la Fase 3 de Mejora.

3.3.2. Fecha tentativa de realización.

El evento online se pretende realizar en dos días durante la semana del 17 de Mayo de 2021. Esto es, un día durante 6 horas de trabajo, más un segundo día durante 3 horas de trabajo (pudiendo o no ser días consecutivos).

3.3.3. Participantes del Evento.

Las personas participantes en el Evento Hackathon serán las resultantes de sumar todas las personas que conforman los 30 equipos seleccionados en la Fase de Convocatoria. Los miembros de cada equipo no podrán ser modificados durante el evento y sólo podrá reemplazarse un miembro por equipo con al menos una semana de anticipación al evento, previa autorización del equipo evaluador de la Convocatoria.

3.3.4. Fases del Evento.

En general, el Evento contemplará los siguientes momentos hitos, los cuales podrán ser modificados y redefinidos en la fase cero del proyecto, siendo descritos en detalle en el Programa del Evento Hackathon que será publicado previo a este en la web del evento www.cijme.com.

Momentos hitos del Evento.

- Primer día:
 - Bienvenida.
 - Talleres teórico-prácticos.
 - Presentación y testeo de los juegos entre equipos.
 - Tutorías de personas expertas.
 - Trabajo autónomo de los equipos para la identificación de posibles mejoras a su propuesta, con seguimiento de una persona de la organización.
 - Cierre.

- Segundo día:
 - Bienvenida.
 - Trabajo autónomo de los equipos para el registro descriptivo de las mejoras a realizar a su propuesta, con seguimiento de una persona de la organización.
 - Entrega de documento con mejoras a realizar.
 - Elevator Pitch y selección de equipos finalistas (12 equipos).

- Momento de cierre.

Testeo.

Cabe mencionar que cada equipo deberá brindar elementos para la fase de testeo durante la hackathon, pudiendo ser mediante herramientas digitales (como el sitio web Tabletopia) o bien otros medios definidos por el equipo.

3.3.5. Expertos y evaluación.

Durante el primer día del Evento habrá un equipo de 10 tutores expertos del área de la educación, del juego y de innovación educativa, que estarán a cargo de los talleres y de supervisar, facilitar y guiar las diversas fases del evento mismo.

Durante el segundo día del evento, los equipos participantes deberán entregar un documento que describa las mejoras a realizar a su propuesta de Juego PNP, sobre la cual deberán realizar un Elevator Pitch, el cual será evaluado por un equipo de tres personas expertas del área de la educación, del juego y de innovación educativa. Este equipo seleccionará a 12 finalistas (4 por categoría).

La pauta de evaluación respectiva estará a disposición de las personas participantes cuando sean seleccionadas en la Fase 1.

3.3.6. Difusión de los finalistas.

Los 12 equipos finalistas seleccionados en el Evento Hackathon que logren entregar el documento “Proyecciones de Mejora” en el tiempo definido, accederán a la Fase 3 de Mejora.

Además, los 12 Juegos PNP podrán ser publicados y difundidos por las entidades organizadoras y colaboradoras, en una versión simplificada (*Juego PNP Versión Simple*) y en los tiempos que se acuerde con cada equipo finalista. En todos los casos se reconocerá explícitamente tanto a los autores/as, como personas naturales, como también a los ilustradores/as y editores/as de la obra.

3.4. FASE 3. MEJORA.

En esta fase se busca que los 12 equipos finalistas del Evento Hackathon ejecuten y apliquen a su propuesta de Juego PNP, total o parcialmente, las mejoras que describieron en el documento “Proyecciones de Mejora”. Para esto podrán recibir asesoría o mentoría con alguna persona asignada por la organización para tal efecto, a fin de orientar en la ejecución de las mejoras de su Juego PNP para la obtención de una versión profesional.

Así, el objetivo es obtener, al menos, tres *Juegos PNP Versión Profesional*. Esto es, una versión de nivel mayor de calidad al presentado en la propuesta inicial (mayor detalle se describe en el punto 3.4.2. de las presentes Bases).

3.4.1. Fecha tentativa de realización.

Tentativamente se pretende que este proceso dure desde la fecha del Evento Hackathon hasta mediados de junio de 2021, fecha final en la que los equipos deberán entregar los prototipos con las mejoras. La duración dependerá de los acuerdos alcanzados con cada uno de los equipos ganadores del Evento Hackathon.

3.4.2. Presentación de Juegos PNP Versión Profesional.

Durante mediados de Junio, los equipos deberán presentar la versión mejorada de aquella presentada en el Evento Hackathon. Esta versión mejorada será llamada *Juego PNP Versión Profesional*.

Un *Juego PNP Versión Profesional* corresponderá a una solución lúdica de tipo *Print and Play* que dé solución a algún problema en el área de la educación dirigida a alguna de las categorías descritas en el punto 3.2.3 de las presentes Bases. Esta deberá contener al menos un 70% de las mejoras propuestas en el documento “Proyecciones de Mejora” manteniendo como mínimo el 80% de las características de la propuesta presentada en la Convocatoria (Juego PNP), incluyendo en esto la temática general a abordar y las principales mecánicas de este. Así, consistirá en una versión acabada de un juego, es decir, totalmente funcional (jugable) e imprimible en forma profesional.

Esta versión mejorada deberá ser presentada vía correo electrónico a la dirección que la organización asigne para tal efecto, incluyendo determinados elementos mínimos en un formato que será indicado para tal efecto.

Elementos mínimos de los Juegos PNP Versión Profesional para la Fase de Mejora:

- a. Identificación de las personas que ostentan la autoría.
- b. Categoría de participación (punto 3.2.3.).
- c. Temática y contenido que aborda el juego (punto 3.2.4.).
- d. Manual de reglas en formato texto.
- e. Nombre del juego.
- f. Edad de juego recomendada.
- g. Duración aproximada del juego.
- h. Número de jugadores recomendado.
- i. Habilidades que desarrolla el juego.
- j. Narrativa del juego.
- k. Archivos que contengan los componentes del juego en formato tamaño carta y con las indicaciones necesarias para su impresión en alta calidad y descripción de los elementos de juegos adicionales que pudieran hacer falta (dado, monedas, etc.).
- l. Informe breve con descripción de las mejoras realizadas desde el Evento Hackathon a la fecha (según formato que se indicará).

3.4.3. Evaluación y selección de los ganadores.

Las versiones mejoradas presentadas en esta Fase 3 de Mejora serán evaluadas por un equipo evaluador (jueces), conformado por al menos 3 personas, siendo al menos cada una de una organización colaboradora distinta.

Se seleccionarán tres Juegos PNP Versión Profesional, uno por categoría, mediante una pauta de evaluación, cuyos criterios serán informados una vez que se publique el Formulario de Postulación.

Los tres juegos seleccionados pasarán a la Fase 4 de Divulgación y Publicación. Si algún equipo desiste, entonces se otorgará el cupo a aquel equipo que le siga de acuerdo a la evaluación realizada.

Los resultados serán difundidos desde mediados de julio de 2021.

La pauta de evaluación respectiva estará a disposición de los participantes cuando estos sean seleccionados en la Fase 2.

3.5. FASE 4. DIVULGACIÓN Y PUBLICACIÓN.

Se busca en esta fase difundir y poner a disposición del público general los tres juegos ganadores a través de las estrategias que estimen necesarias la entidad organizadora y colaboradoras de este proyecto, contemplando “rondas de negocios” con editoriales colaboradoras.

La fecha de divulgación y publicación dependerá del equipo editorial a cargo de este evento y será anunciado una vez que se obtenga resolución al respecto.

En todos los casos se reconocerá explícitamente tanto a los autores/as, como personas naturales, como también a los ilustradores/as y editores/as de la obra.

Se deja abierta la posibilidad de que al menos uno de los tres juegos ganadores sea editado en versión física comercializable, ya sea por Observatorio del Juego, Editorial Boreal, Tero Ediciones, Nexo Ediciones, Endemic Games o algún otro que los organizadores definan y/o acuerden con el/los autor/es respectivos.

4. RESUMEN FECHAS.

Fase	Actividad	Fecha
1	Convocatoria	15/01/2021 - 01/04/2021
	Evaluación	01/04/2021 - 02/05/2021
	Entrega de resultados seleccionados	02/05/2021
2	Evento Hachathon	Semana 17/05/2021
3	Mejora de prototipos	Desde Evento Hackathon hasta 14/06/2021
	Evaluación	14/06/2021 - 13/07/2021
	Entrega de resultados ganadores	14/07/2021
4	“Ronda de negocios” con editoriales	Desde 15/07/2021

	Difusión y divulgación ganadores	Dependiendo de los acuerdos logrados en la actividad anterior
--	----------------------------------	---

5. PROPIEDAD DE LA OBRA.

Los/as autores/as, tanto de cada juego ganador como de los participantes finalistas del Evento Hackathon, deberán firmar un acuerdo de autoría. Una vez realizada esta actividad, se procederá a la difusión y divulgación de los juegos (PNP simple o profesional), y se difundirá por medio de diversas estrategias acordadas previamente con los equipos.

Todos los juegos que resulten de este proyecto contarán con licencia *Creative Commons* en acuerdo con el/los autor/es respectivos, a excepción de aquel con el que se acuerde la edición en versión física (lo cual se registrará como un nuevo proyecto independiente de lo descrito en estas Bases).

6. ACEPTACIÓN DE LAS BASES.

Participar en esta convocatoria implica la aceptación plena de las bases. La interpretación de éstas o de cualquier aspecto no señalado en ellas, corresponde única y exclusivamente al equipo encargado de la realización del concurso.

Las fechas establecidas en la presente convocatoria podrán estar sujetas a cambios sin previo aviso, que serán comunicados en la web de Observatorio del Juego y de las entidades colaboradoras.

7. PUBLICACIÓN DE LA CONVOCATORIA.

La presente Convocatoria entrará en vigencia el mismo día que se publique en la página web del evento www.cijme.com.

8. PROTECCIÓN DE LOS DATOS PERSONALES.

Los datos personales de las personas participantes que se hayan recogido en la convocatoria serán protegidos en los términos de las leyes aplicables. La información proporcionada por los y las participantes sólo será utilizada para el procedimiento establecido en la presente convocatoria y el registro de propiedad intelectual correspondiente.

Las postulaciones que no hayan sido seleccionadas no serán utilizadas en ningún caso por Observatorio del Juego ni las entidades colaboradoras.

En cualquier momento, las personas participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición dirigiéndose a Observatorio del Juego. En caso de dudas o aclaraciones respecto de la presente convocatoria, se ponen a disposición los siguientes datos de contacto: fjauregui@observatoriodeljuego.cl, dbarria@observatoriodeljuego.cl.

9. PARTICIPACIÓN ACTIVA DE COLABORADORES EXTERNOS A ODJ.

Otras organizaciones, distintas a Fundación Observatorio del Juego, podrán actuar de diversas formas, entre estas se cuentan:

9.1. Organización Colaboradora.

Para el desarrollo de la siguiente convocatoria se procurará la participación de al menos una organización colaboradora en cada uno de los países donde el Observatorio del Juego tenga operación formal. El aporte que se busca será desde el punto de vista educativo, lúdico, administrativo, u otro necesario para el correcto funcionamiento del evento, en particular a lo que corresponde y se describe en el punto 3.1 de las presentes Bases.

La organización colaboradora se compromete a contar con al menos una persona como participante activo en el equipo evaluador para esta convocatoria (punto 3.2.6 de estas Bases). Además, se compromete a difundir la presente convocatoria, y luego a realizar comunicación pública, difusión y distribución de los *prototipos finales*, al menos en su país. En el mismo sentido las entidades colaboradoras deberán hacer oficial su contribución permitiendo el uso de la marca y logos institucionales, en todas las etapas del proceso.

9.2. Auspiciadores o patrocinios.

Aportarán con bienes pecuniarios o no pecuniarios para la realización y difusión de la convocatoria, del evento Hackathon, y difusión y posterior publicación de los ganadores. El proyecto es avalado en una inversión de 30.000 USD, lo cual dependerá del alcance y difusión que se pueda generar por las partes. Los auspiciadores deberán decidir si su contribución se hace oficial permitiendo o no el uso de la marca y logos institucionales, en función de los aportes que se realicen al evento.

ANEXO 1
Criterios de Evaluación Fase 1 CIJME 2021
I. DESCRIPCIÓN BASE DE LA PROPUESTA DE JUEGO PNP (40 puntos máximo, con ponderación del 70% de puntaje final).

CRITERIO	VALORACIÓN			
	Mal (0 puntos)	Regular (1 punto)	Bien (2 punto)	Excelente (3 puntos)
1. Contenido que aborda la Propuesta	No se describe de manera explícita, es nada claro ni preciso el contenido que aborda la propuesta y su relación con la temática elegida. No hace referencia a contenidos curriculares ni indica referencia a planes y programas alguno.	Se describe de manera explícita, pero poco clara y precisa el contenido que aborda la propuesta y su relación con la temática elegida. No hace referencia a contenidos curriculares ni indica referencia a planes y programas alguno.	Se describe de manera explícita, pero medianamente clara y precisa el contenido que aborda la propuesta y su relación con la temática elegida. Hace referencia a contenidos curriculares sin indicar referencia a planes y programas alguno.	Se describe de manera explícita, clara y precisa el contenido que aborda la propuesta y su relación con la temática elegida. Hace referencia a contenidos curriculares de planes y programas chilenos o de su país de residencia.
2. Habilidades del siglo XXI que aborda la Propuesta (pensamiento crítico, pensamiento creativo, comunicación efectiva y/o trabajo colaborativo).	La Propuesta aborda de manera nada clara ni coherente alguna de las habilidades del siglo XXI.	La Propuesta aborda de manera poco clara y coherente al menos una de las habilidades del siglo XXI.	La Propuesta aborda de manera medianamente clara y coherente al menos una de las habilidades del siglo XXI.	La Propuesta aborda de manera clara y coherente al menos una de las habilidades del siglo XXI.
3. Vínculo con DDHH y ODS 2030.	La Propuesta se vincula de manera nada clara ni coherente con la defensa de los Derechos Humanos ni con los Objetivos de Desarrollo	La Propuesta se vincula de manera poco clara y coherente con la defensa de los Derechos Humanos y con	La Propuesta se vincula de manera medianamente clara y coherente con la defensa de los Derechos Humanos y con los Objetivos de Desarrollo	La Propuesta se vincula de manera clara y coherente con la defensa de los Derechos Humanos y con los Objetivos de Desarrollo

	Sostenible.	los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	Sostenible.	Sostenible.
4. Originalidad e Innovación de la Propuesta.	La Propuesta es copia e imita a otro juego. Se evidencia nula creación propia .	La Propuesta es copia o imita de forma muy evidente a otro juego. Se evidencia poca creación propia o nula introducción de elementos nuevos para mejorar algo no nuevo.	La Propuesta no es copia, pero imita de forma muy evidente a otro juego. Se evidencia mediana creación propia o baja introducción de elementos nuevos para mejorar algo no nuevo.	La Propuesta no es copia ni imitación de otro juego. Se evidencia la creación propia o introducción de elementos nuevos para mejorar algo no nuevo.
5. Componentes del juego.	Se describe de manera nada clara ni precisa los componentes de la Propuesta y/o su aporte no es significativo en cuanto a su presencia y cantidad (por ejemplo, se describe sin argumentar el uso de 200 cartas por mazo, y el uso de 5 mazos. No se evidencia aporte alguno al juego la gran cantidad de cartas que luego tendrán que imprimirse).	Se describe de manera poco clara y precisa cada uno de los componentes de la Propuesta y/o su aporte es poco significativo en cuanto a su presencia y cantidad (por ejemplo, se describe sin argumentar el uso de 200 cartas por mazo, y el uso de 5 mazos. No se evidencia claro aporte al juego la gran cantidad de cartas que luego tendrán que imprimirse).	Se describe de manera medianamente clara y precisa cada uno de los componentes de la Propuesta y/o su aporte medianamente significativo en cuanto a su presencia y cantidad (por ejemplo, se describe y argumenta el uso de 200 cartas por mazo, y el uso de 5 mazos, sin embargo, no se evidencia aporte alguno al juego la gran cantidad de cartas que luego tendrán que imprimirse).	Se describe de manera clara y precisa cada uno de los componentes de la Propuesta y su aporte es significativo en cuanto a su presencia y cantidad (es coherente la existencia de cada uno de los componentes y la cantidad de estos, tanto con la temática y objetivos como con la idea de que se tratará de un juego imprimible).
6. Dinámicas del juego.	Se evidencian de manera nada clara las dinámicas que generará el juego de la Propuesta, mostrando nula coherencia con la temática a abordar y la narrativa del mismo.	Se evidencian de manera poco clara las dinámicas que generará el juego de la Propuesta, mostrando poca coherencia con la temática a abordar y la narrativa del mismo.	Se evidencian de manera medianamente clara las dinámicas que generará el juego de la Propuesta, mostrando algo de coherencia con la temática a abordar y la narrativa del mismo.	Se evidencian de manera clara las dinámicas que generará el juego de la Propuesta, mostrando gran coherencia con la temática a abordar y la narrativa del mismo.



7. Mecánicas del juego.	Se evidencian de manera nada clara las mecánicas del juego de la Propuesta, mostrando nula coherencia con el objetivo del juego.	Se evidencian de manera poco clara las mecánicas del juego de la Propuesta, mostrando poca coherencia con el objetivo del juego.	Se evidencian de manera medianamente clara las mecánicas del juego de la Propuesta, mostrando algo de coherencia con el objetivo del juego.	Se evidencian de manera clara las mecánicas del juego de la Propuesta, mostrando gran coherencia con el objetivo del juego.
8. Relación entre el objetivo del juego y la temática a abordar en la Convocatoria.	No se evidencia de manera explícita, nada clara ni precisa la relación entre el objetivo del juego y la temática de la Convocatoria que se abordará.	Se evidencia de manera explícita, pero poco clara y precisa la relación entre el objetivo del juego y la temática de la Convocatoria que se abordará.	Se evidencia de manera explícita, pero medianamente clara y precisa la relación entre el objetivo del juego y la temática de la Convocatoria que se abordará.	Se evidencia de manera explícita, clara y precisa la relación entre el objetivo del juego y la temática de la Convocatoria que se abordará.
9. Posibilidades de aplicación.	Se evidencia de manera nada clara ni coherente las distintas posibilidades de aplicación que pudiese tener el prototipo, mostrando nula relación entre el público objetivo y los contenidos a abordar.	Se evidencia de manera poco clara y coherente las distintas posibilidades de aplicación que pudiese tener el prototipo, mostrando poca relación entre el público objetivo y los contenidos a abordar.	Se evidencia de manera medianamente clara y coherente las distintas posibilidades de aplicación que pudiese tener el prototipo, mostrando mediana relación entre el público objetivo y los contenidos a abordar.	Se evidencia de manera clara y coherente las distintas posibilidades de aplicación que pudiese tener el prototipo, mostrando gran relación entre el público objetivo y los contenidos a abordar.
10. Claridad en la presentación de la Propuesta	La presentación da cuenta de forma nada clara los distintos elementos involucrados en el juego y no es coherente con lo descrito en el formulario de postulación.	La presentación da cuenta de forma poco clara los distintos elementos involucrados en el juego y es poco coherente con lo descrito en el formulario de postulación.	La presentación da cuenta de forma medianamente clara los distintos elementos involucrados en el juego y es medianamente coherente con lo descrito en el formulario de postulación.	La presentación da cuenta de forma clara los distintos elementos involucrados en el juego y es coherente con lo descrito en el formulario de postulación.
SUBTOTAL			40 puntos máximo	



II. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DE JUEGO PNP (40 puntos máximo, con ponderación del 30% de puntaje final).

III.

CRITERIOS	VALORACIÓN (en escala Likert)			
	1 (Muy en desacuerdo)	2	3	4 (Muy en acuerdo)
1. Diversión (la actividad de juego hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo).				
2. Fluidez (la actividad de juego se desarrolla sin problemas ni retrasos a causa de las mecánicas, dinámicas u otros componentes que, por ejemplo, requieran volver a revisar las reglas o que enlentescan las respuestas de los jugadores).				
3. Narrativa (el tema, ambientación o relato del juego es relevante, motiva y aporta a la experiencia de juego).				
4. Balance (la actividad de juego se percibe bien equilibrada, en donde todos los participantes tienen las mismas posibilidades de ganar).				
5. Tiempo de juego (la actividad de juego se desarrolla en un espacio de tiempo cómodo y agradable).				
6. Rejugabilidad (la actividad de juego puede jugarse muchas veces sin perder su atractivo).				
7. Complejidad (la actividad de juego es adecuada para el nivel de edad que se recomienda).				
8. Entendimiento del Manual (las reglas del juego y el manual son claros y permiten entender cómo jugar).				
9. Las ilustraciones (o bocetos) aportan a la experiencia global de juego y están libres de prejuicios y estereotipos.				
10. Los componentes complementarios al Juego PNP (dados, monedas, fichas...) son de fácil acceso y aportan al desarrollo del juego.				
SUBTOTAL				40 puntos máximo

SANTIAGO, CHILE

ENERO DE 2021