



v

El participante deberá diseñar un **juego de mesa educativo**, es decir, un juego creado con el objetivo de **promover el aprendizaje de manera general**, integrando la enseñanza o reflexión de forma natural, divertida y experiencial para los jugadores.

Aunque no se limita a un contenido escolar específico, **puede incluirlo y enseñarlo** si así lo decide el equipo.

Los juegos educativos pueden abordar temas como **valores, conciencia ambiental, trabajo en equipo, ciencia, historia, ciudadanía, tecnología, matemáticas, lógica, arte**, entre otros, a través de experiencias lúdicas que fomenten la **participación, deducción, creatividad y pensamiento crítico**.

Ejemplos de inspiración:

- **Turing Machine:** juego de deducción que desarrolla pensamiento lógico, conceptos de informática y algoritmos básicos.
- **Photosynthesis:** enseña sobre ecología y cadenas de vida de los árboles.
- **Timeline:** ayuda a reforzar conocimientos de historia y cultura general.
- **Wingspan:** juego sobre aves que integra datos científicos reales y fomenta el interés por la biología y ecología.

Requisitos generales

a) Los juegos pueden crearse con cualquier tipo de material, ya sea reciclado, impresión 3D, papelería, cartón, madera u otros.

b) Los proyectos podrán contemplar juegos completamente nuevos o modificaciones sobre juegos existentes, siempre que **los adapten para lograr una mejora en jugabilidad y experiencia educativa**.

c) Los participantes deberán entregar un **manual de reglas claro**, donde se expliquen:

- Objetivo general (qué aprenderán o reflexionarán los jugadores)
- Tipo de juego (ej. deducción, memoria, estrategia, narrativo, cooperativo)
- Número de jugadores
- Componentes
- Preparación
- Reglas
- Forma de ganar

d) Se sugiere de forma opcional realizar un **video demostrativo** y subirlo a YouTube, mostrando cómo se juega su juego, e incluir el enlace en el manual.

e) Los **derechos de autor** pertenecen al creador del juego. Sin embargo, **SOLACYT podrá usarlo con aprobación del concursante** para exhibición o difusión educativa.

f) El juego deberá ser **presentado y jugado durante el evento presencial**. Esta sesión de



v

juego será parte de la evaluación, valorando la claridad de explicación, la jugabilidad real y la interacción generada. Dependiendo de la decisión del juez o del asistente, se podrá jugar un turno o una partida completa.

Formato de entrega

- El manual del juego podrá presentarse en formato **.PDF, .DOC o .PPT**.
- Para la entrega presencial, se podrán mostrar **ilustraciones, diagramas o fotos de los componentes y del prototipo**, realizados con cualquier técnica (manual o digital).

Criterios de evaluación

- **Jugabilidad:** facilidad para entender, preparar y jugar el juego.
- **Diversión:** nivel de disfrute que genera la experiencia.
- **Inmersión:** qué tan absorbente es el juego y qué tan clara es su conexión con el tema educativo propuesto, contexto o historia que enriquezca la experiencia (si aplica).
- **Interacción:** nivel de participación y relación entre jugadores.
- **Innovación:** originalidad en la mecánica, componentes o enfoque educativo

Resumen convocatoria:

¡Diseña tu propio juego de mesa educativo!

Crea un juego original que enseñe o inspire aprendizaje de forma divertida y experiencial. Puede ser sobre ciencia, historia, valores, matemáticas, tecnología... ¡o cualquier tema que te apasione! Deberás entregar un manual claro y presentarlo durante el evento para que jueces y asistentes lo prueben.

Se evaluará jugabilidad, diversión, inmersión, interacción, historia e innovación.

Ejemplo Manual:

Ejemplo de estructura de manual de juego educativo

Nombre del juego:

“Árboles del Futuro”

Objetivo educativo:

Aprender sobre las etapas de crecimiento de los árboles y su impacto en el ecosistema.

Número de jugadores:

2-4 jugadores

Tipo de juego:

Estrategia ligera y recolección de recursos

Componentes:

- 1 tablero principal con áreas de bosque
- 40 fichas de semilla
- 20 cartas de evento climático
- 4 tableros individuales de jugador

Juegos de mesa



- V
- 4 meeples de jardinero
 - Instrucciones impresas

Preparación:

1. Coloca el tablero en el centro.
2. Cada jugador toma un tablero individual y un meeple.
3. Baraja las cartas de evento y colócalas boca abajo.
4. Coloca las fichas de semilla en la bolsa de semillas.

Reglas básicas:

1. En tu turno, saca una ficha de semilla y plántala en el tablero pagando su costo en puntos de agua.
2. Roba una carta de evento y resuelve su efecto.
3. Avanza la fase de crecimiento de tus árboles.
4. El juego termina cuando se acaben las fichas de semilla.

Cómo se gana:

El jugador con más puntos de ecosistema (sumando árboles maduros y efectos de cartas) al finalizar el juego es el ganador.

Notas:

- Usa **listas claras y viñetas** para facilitar la lectura.
- Incluye **imágenes o diagramas** de los componentes y la preparación.
- Agrega ejemplos de jugadas si el juego es complejo.