

**ORGANIZACIÓN LATINOAMERICANA Y DEL CARIBE DE ENTIDADES FISCALIZADORAS SUPERIORES (OLACEFS)**  
**COMITÉ DE CREACIÓN DE CAPACIDADES (CCC)**  
**CONCURSO DE INTERÉS PÚBLICO**  
**CONVOCATORIA Nº 1 – CONCURSO DE JUEGOS DIGITALES DEL CCC**  
**20 DE ABRIL DE 2017**

La Organización Latinoamericana y del Caribe de Entidades Fiscalizadoras Superiores (OLACEFS), por medio de su Comité de Creación de Capacidades (CCC), actualmente presidido por el Tribunal de Cuentas de la Unión (TCU) de Brasil, por medio de su Instituto Serzedello Corrêa (ISC), hace pública la realización de concurso para la selección de proyectos de juegos digitales inéditos y originales para internet y dispositivos móviles, de interés público, destinado a interesados residentes en los países integrantes de la OLACEFS.

## **1. INFORMACIONES GENERALES**

Para fines de la presente Convocatoria son utilizadas las siguientes definiciones:

- 1.1. JUEGO SERIO: aquel en que la educación, en sus varias formas, sea objetivo principal, en vez de entretenimiento. Este tipo de juego debe tener por lo menos tres componentes obligatorios: objetivo de aprendizaje (explícito o no); debe permitir simulación en medio interactivo envolvente; y debe tener algún elemento de juego.
- 1.2. JUEGO DIGITAL: software desarrollado para ser accedido vía internet o instalado en un dispositivo electrónico móvil, para la ejecución de un juego específico.
- 1.3. JUEGO DE INTERÉS PÚBLICO: aquel que fomenta y califica el involucramiento social en la actividad de control público.
- 1.4. JUEGO INÉDITO Y ORIGINAL: aquel que partió de propuesta creativa, originalmente concebida por el propio autor y que aún no haya sido sometido a cualquier otro concurso/convocatoria de producción, cuya producción no haya sido iniciada y que no haya sido publicado en tiendas virtuales hasta el lanzamiento de la presente convocatoria.
- 1.5. DERECHO AUTORAL: conjunto de prerrogativas legales conferidas a persona física o jurídica creadora de la obra intelectual, para que pueda gozar de los beneficios morales y patrimoniales resultantes de la exploración de sus creaciones.
- 1.6. PROYECTO: conjunto de ítems enumerados en el ítem 5.3 de esta Convocatoria, que deberá ser entregada por el proponente en el momento de su inscripción y será objeto de evaluación por parte de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento.

## **2. OBJETIVO**

Seleccionar y apoyar la implementación de 2 (dos) proyectos de juegos serios digitales y de interés público, que sean inéditos y originales, por medio de la concesión de recursos financieros en la modalidad premiación.

## **3. TEMAS DEL MARCO REGLAMENTARIO DE LOS PROYECTOS**

Los proyectos sometidos deben estar enmarcados en uno o más de los siguientes temas: prevención y combate al fraude y la corrupción; y/o la participación social en el ciclo de políticas públicas. El **Anexo I** de esta Convocatoria trae el detalle de esos subtemas y la ejemplificación de posibles subtemas a ser explotados por los proponentes.

## **4. ELEGIBILIDAD DE LOS PROPONENTES**

- 4.1. Están habilitados para participar en este concurso, como proponentes, cualquier persona física o grupo de personas (equipo). Cada integrante deberá tener más de 18 años y ser ciudadano de alguno de los países (miembro pleno) de la OLACEFS (Argentina, Belice, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba,

Curazao, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela), siempre y cuando no esté(n) inhabilitado(s) para participar en concursos y licitaciones públicas, de acuerdo a la legislación vigente en su(s) respectivo(s) país(es);

- 4.2. Cada proponente podrá someter un único proyecto; y
- 4.3. No serán admitidos los envíos de proyectos por proponentes directamente vinculados a miembros de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, pudiendo la inscripción, en caso de que ocurra, ser impugnada en cualquier etapa de la convocatoria. Se entiende por directamente vinculados, aquellas personas que mantengan vínculos familiares y correlativos hasta en tercer grado, así como vínculos laborales o contractuales vigentes.

## 5. OBJETO

- 5.1. Los proyectos de juegos serios digitales y de interés público, sometidos a esta selección deberán ser compatibles con, como mínimo, una de las siguientes plataformas:
  - 5.1.1. Android;
  - 5.1.2. iOS;
  - 5.1.3. Lenguaje HTML5; o
  - 5.1.4. Windows Phone.
- 5.2. El pago del premio está condicionado al envío del proyecto, a su aprobación por la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento y a su clasificación entre los 2 (dos) primeros colocados de la lista de clasificación final de los proyectos y a la firma del respectivo CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS;
- 5.3. El proyecto deberá estar compuesto por los ítems descritos en el **Anexo II** de esta Convocatoria. Dichos ítems serán evaluados por la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento;
- 5.4. Todos los ítems listados en el **Anexo II** son obligatorios. Proyectos incompletos, o que no respeten los límites descritos (en número de caracteres), serán automáticamente descalificados en la primera etapa de la selección;
- 5.5. El proyecto no podrá hacer apología política o religiosa ni presentar contenido que infrinja derechos autorales u otras restricciones de uso; y
- 5.6. El plazo para envío de los proyectos está indicado en el cronograma (ítem 7).

## 6. PREMIO

Este concurso seleccionará 2 (dos) proyectos con el objetivo de apoyar financieramente su implementación, con valor de US\$ 7.500,00 (siete mil quinientos dólares estadounidenses) por proyecto.

## 7. CRONOGRAMA

FASE	FECHA
Publicación de la Convocatoria	20/4/2017
Envío de proyectos	Hasta 25/6/2017
Homologación del resultado final del concurso	Hasta el 1/8/2017
Publicación del resultado final del concurso	Hasta el 8/8/2017
Firma del CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS	Hasta el 15/8/2017
Envío del primer prototipo funcional de los juegos	Hasta el 19/9/2017
Aprobación del primer prototipo funcional de los juegos	Hasta el 3/10/2017
Envío de los juegos completamente finalizados	Hasta el 16/11/2017
Aprobación de los juegos completamente finalizados	Hasta el 30/11/2017

## 8. PROCEDIMIENTOS

### 8.1. ENVÍO DE PROYECTOS

- 8.1.1. Los proyectos deben ser enviados por internet, por medio del sitio del CCC (<http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>) o del TCU (<http://portal.tcu.gov.br/desafio-jogos-digitais/>), en sistema de envíos de propuestas disponible en las referidas páginas;
- 8.1.2. Después de acceder al enlace y rellenar el registro, el proponente recibirá un mensaje en la dirección de correo electrónico indicada, que contendrá informaciones de acceso al sistema;
- 8.1.3. Los proyectos deben ser enviados en conformidad con esta Convocatoria. Debe ser dada especial atención al marco reglamentario de los proyectos (previstos en el ítem 3 y detallados en el **Anexo I**) y a la descripción del objeto (ítem 5 y **Anexo II**);
- 8.1.4. No será permitido el reenvío de propuesta, Toda propuesta enviada será considerada como oficial y definitiva;
- 8.1.5. Serán considerados los envíos realizados hasta las 23 horas y 55 minutos (horario oficial de Brasilia – DF, Brasil) de la fecha límite establecida en el ítem 7 (Cronograma) para envío de proyectos; y
- 8.1.6. El CCC y el Tribunal de Cuentas de la Unión no se responsabilizan por eventuales problemas de interrupción y/o fallo técnico durante el envío de los proyectos.

### 8.2. SELECCIÓN DE PROYECTOS

#### 8.2.1. ETAPA 1 – ADMISIÓN, EVALUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

- 8.2.1.1. Solamente serán admitidos proyectos que cumplan con las exigencias del ítem 5;
- 8.2.1.2. La admisión, evaluación y clasificación de proyectos serán realizados por una Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, que estará compuesta por 5 (cinco) especialistas y profesionales en el área académica, de desarrollo de juegos digitales, y/o con conocimientos notables sobre control externo;
- 8.2.1.3. No podrá participar como miembro de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, cualquier individuo que:
  - 8.2.1.3.1. Participe, directa o indirectamente, en cualquier proyecto enviado a esta Convocatoria;
  - 8.2.1.3.2. Pueda obtener ventajas personales directas o indirectas en la aprobación de cualquier proyecto enviado a esta Convocatoria;
  - 8.2.1.3.3. Tenga su cónyuge, pareja de hecho o pariente, consanguíneo o por afinidad, por línea recta, o colateral hasta el tercer grado, participando en cualquier proyecto enviado a esta Convocatoria; o
  - 8.2.1.3.4. Esté involucrado en litigio judicial o administrativo con cualquier participante de los proyectos enviados a esta Convocatoria, así como sus respectivos cónyuges o compañeros;
  - 8.2.1.3.5. El Anexo III presenta y detalla los criterios de evaluación (y respectivos pesos), los criterios de desempate y de descalificación.
- 8.2.1.4. Se considerarán clasificados para la próxima etapa, los 20 (veinte) proyectos que obtengan las mayores notas de evaluación, como resultado de los promedios generales ponderados;
- 8.2.1.5. Formará parte de la etapa de clasificación el envío de los siguientes datos complementarios por parte del proponente individual o de todos los miembros del grupo de personas (equipo). Aquellos que en el plazo comunicado no envíen las informaciones abajo descritas, quedarán automáticamente descalificados:

- 8.2.1.5.1. Documento oficial de identidad comprobando tener más de 18 años;
  - 8.2.1.5.2. Documento oficial comprobando que es ciudadano de alguno de los países de la OLACEFS (miembro pleno); y
  - 8.2.1.5.3. Datos bancarios para recibir el premio. En el caso de grupo, los premios serán depositados en nombre de su representante oficial.
- 8.2.1.6. El resultado de la “ETAPA 1 – Admisión, Evaluación y Clasificación” será divulgado en el sitio del CCC (<http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>) y del TCU (<http://portal.tcu.gov.br/desafio-jogos-digitais/>);

#### **8.2.2. ETAPA 2 – SELECCIÓN Y JUZGAMIENTO DE LOS MEJORES PROYECTOS**

- 8.2.2.1. Entre los 20 (veinte) proyectos clasificados en la Etapa 1, la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, con base en los promedios generales ponderados en la etapa de evaluación, escogerá los 6 (seis) mejores proyectos, siendo 2 (dos) con miras a recibir apoyo financiero y 4 (cuatro) para fines de constitución de lista de reserva;
- 8.2.2.2. El resultado de la “ETAPA 2- Selección y Juzgamiento de los Mejores Proyectos” será divulgado en el sitio del CCC (<http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>) y del TCU (<http://portal.tcu.gov.br/desafio-jogos-digitais/>);

#### **8.3. HOMOLOGACIÓN DEL RESULTADO FINAL**

Después de la conclusión de los trabajos de evaluación y elección de los proyectos, la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento elaborará una Acta de Reunión, que deberá ser firmada por todos sus miembros, homologando el resultado final del concurso con los 2 (dos) proyectos vencedores;

#### **8.4. PUBLICACIÓN DEL RESULTADO FINAL**

- 8.4.1. El resultado final del concurso será publicado hasta la fecha límite establecida en el ítem 7 (Cronograma), en el sitio del TCU (<http://portal.tcu.gov.br/desafio-jogos-digitais/>) y en el sitio de CCC (<http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>)
- 8.4.2. Todos los proponentes de la presente Convocatoria, que lo soliciten, tomarán conocimiento del parecer sobre su propuesta por intermedio de correspondencia electrónica, preservándose la identificación de los evaluadores;

#### **8.5. PREMIACIÓN**

- 8.5.1. Los proponentes vencedores formalizarán el CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS con la OLACEFS para fines de recibo del apoyo financiero descrito en el ítem 6, de acuerdo al presupuesto del proyecto, figurando como beneficiario de ese contrato la OLACEFS;
- 8.5.2. Los proponentes vencedores deberán finalizar y presentar de acuerdo al cronograma establecido en esta Convocatoria los siguientes materiales:
  - 8.5.2.1. Juego completo;
  - 8.5.2.2. Capturas de pantalla – 5 (cinco) imágenes de captura de pantalla (*screenshots*), hechas a partir del juego completo, y entregadas en formato JPEG; y
  - 8.5.2.3. *Trailer* promocional – realizado a partir del juego completo; debe ser entregado en forma de un archivo en vídeo digital con una duración mínima de treinta segundos y máxima de 2 (dos) minutos, en formato MPEG o MPEG2;
- 8.5.3. Después del recibimiento por el TCU, los juegos, así como las capturas de pantalla y los *trailers* estarán disponibles en el sitio de la OLACEFS (<http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>) y en el sitio de las Entidades Fiscalizadoras Superiores participantes;
- 8.5.4. Queda establecido que el pago del producto por parte del contratante, la OLACEFS, será realizado de la siguiente forma:

- 8.5.4.1. Primera parte: el 20% del valor total del premio después de la publicación del resultado final del concurso y firma del CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS;
- 8.5.4.2. Segunda parte: el 30% del valor total del premio después del envío del primer prototipo funcional y respectiva aprobación por parte de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, en hasta 60 (sesenta) días después de la firma del CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS. El primer prototipo funcional comprende los siguientes ítems, que deberán ser cumplidos y serán objeto de evaluación por parte de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento, para la autorización y el pago de la segunda parte del premio:
  - 8.5.5.2.1 Versión ejecutable con la implementación de, como mínimo, el 50% del juego propuesto; y
  - 8.5.5.2.2. Documento de Diseño del Juego;
- 8.5.4.3. Tercera parte: el 50% del valor total del premio después del envío del juego completamente finalizado y respectiva aprobación por parte de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento;

#### 8.6. REVOCACIÓN O ANULACIÓN DE LA CONVOCATORIA

En cualquier momento, la presente Convocatoria podrá ser revocada o anulada, total o parcialmente, sea por decisión unilateral del CCC, sea por motivo de interés público o exigencia legal, sin que eso implique derecho a indemnización o reclamación de cualquier naturaleza;

#### 8.7. IMPUGNACIÓN DE LA CONVOCATORIA

- 8.7.1. Hasta 2 (dos) días antes de la fecha fijada para la Homologación del resultado final del concurso, cualquier persona, física o jurídica, podrá solicitar aclaraciones, providencias o impugnar esta Convocatoria mediante petición que será enviada exclusivamente para la dirección de correo electrónico [concursojogos@tcu.gov.br](mailto:concursojogos@tcu.gov.br), hasta las 19 horas, del horario oficial de Brasilia/DF/Brasil;
- 8.7.2. Corresponderá a la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento decidir sobre la petición en un plazo de 24 (veinticuatro) horas, contado a partir de la confirmación del recibimiento del mensaje electrónico; y
- 8.7.3. Aceptada la impugnación en el acto convocatorio, será designada una nueva fecha para la rectificación de ese procedimiento.

#### 9. DERECHOS AUTORALES

- 9.1. Los juegos digitales seleccionados y apoyados, y sus respectivos proyectos, no podrán ser comercializados, ni utilizados, ni divulgados sin la autorización de la OLACEFS, siendo sus derechos autorales enteramente cedidos a la OLACEFS, que podrá distribuirlos libremente; y
- 9.2. La OLACEFS podrá hacer uso institucional de los proyectos y juegos digitales completos, independientemente de cualquier autorización.

#### 10. CONFIDENCIALIDAD

10.1 Los proponentes vencedores deberán resguardar la confidencialidad de todos los registros de la OLACEFS, de la Secretaría Ejecutiva, del CCC o de las EFS a los que tenga acceso o le llegue a conocimiento, de acuerdo con el caso, y no podrá hacer uso de esos datos para fines ajenos al trabajo contratado. Además, en ninguna circunstancia, por cualquier medio, podrá revelar, difundir, publicar, vender, ceder o copiar, parcial o totalmente, tanto durante la vigencia del contrato como después de su finalización, sin el consentimiento de la OLACEFS. Tales obligaciones afectan a los proponentes vencedores, al equipo directa o indirectamente, a los asesores, subcontratados, en cualquier grado, que estén vinculados al contrato en cualquiera de las etapas, siendo responsabilidad solidaria, incluso después del vencimiento del contrato.

## 11. SANCIONES

- 11.1. El proyecto premiado estará sujeto, en caso de no cumplir las exigencias de esta Convocatoria o de cualquiera de las cláusulas del CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS a ser celebrado, sin perjuicio de las responsabilidades civil y criminal, asegurada la previa y amplia defensa, a las siguientes penalidades:
- 11.1.1. Advertencia;
  - 11.1.2. Multa de:
    - 11.1.2.1. El 0,2% al día sobre el valor pagado por el premio, en caso de atraso en el cumplimiento del cronograma (ítem 7);
    - 11.1.2.2. El 15% sobre el valor pagado por el premio, en caso de no cumplimiento de cualquiera de las cláusulas del CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS a ser celebrado;
  - 11.1.3. Inhabilitación del premiado para firmar nuevos compromisos con la OLACEFS;
  - 11.1.4. Descalificación del concurso, en caso de que ocurra alguna de las situaciones previstas en los ítems 5.4 y 8.2.1.5 de esta Convocatoria;
- 11.2. Las sanciones previstas en los ítems 11.1.1 y 11.1.3 podrán ser aplicadas, acumulativamente o no, bajo pena de multa.

## 12. DISPOSICIONES GENERALES

- 12.1. La inscripción del proponente, caracterizada por el sometimiento de proyecto a este concurso, implica estar previa e integralmente de acuerdo con las disposiciones de esta convocatoria;
- 12.2. Cada proponente es responsable de la veracidad e integridad de las informaciones proporcionadas, así como por la autenticidad de los proyectos inscritos. En caso de proyectos que contengan personajes, guiones o creaciones intelectuales de terceros, es responsabilidad del proponente obtener las autorizaciones necesarias para su utilización;
- 12.3. La supervisión general del concurso, en todas sus fases de realización es de responsabilidad de la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento;
- 12.4. Deberá hacerse mención al “1ª CONCURSO DE JUEGOS DIGITALES DEL CCC” y a su entidad, en este caso el COMITÉ DE CREACIÓN DE CAPACIDADES – CCC/OLACEFS, en todos los juegos digitales contemplados en esta convocatoria. La mención debe ser hecha en la pantalla de créditos y en la pantalla de apertura de la aplicación. Deberá ser utilizado el logotipo del concurso y del CCC/OLACEFS, que será puesto a disposición por el CCC/OLACEFS;
- 12.5. Cualquier duda e informaciones complementarias sobre este concurso podrá ser enviada a la siguiente dirección de correo electrónico:
- 12.5.1. [concursojogos@tcu.gov.br](mailto:concursojogos@tcu.gov.br)
- 12.6. Los casos omisos serán dirimidos por la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento.

---

MAURÍCIO DE ALBUQUERQUE WANDERLEY

Director General del Instituto Serzedello Corrêa (ISC)

Tribunal de Cuentas de la Unión (TCU) de la República Federativa de Brasil

Presidencia del Comité de Creación de Capacidades (CCC)

Organización Latinoamericana y del Caribe de Entidades Fiscalizadoras Superiores (OLACEFS)

## ANEXO I

### Temas del Marco Reglamentario de los Proyectos (ítem 3 de la Convocatoria)

Los proyectos sometidos deben estar enmarcados en uno o más de los siguientes temas: el control social; la prevención y combate al fraude y la corrupción; y/o la participación social en el ciclo de políticas públicas (definición de la agenda, formulación, toma de decisiones, implementación, monitoreo y evaluación de los impactos).

De esta manera, este concurso tiene un marco amplio, dando a los proponentes flexibilidad para presentar proyectos creativos. A título de ejemplo, no exhaustivo, serán aceptados proyectos relacionados a uno o más de los siguientes subtemas: *accountability*; facilitación de denuncia (*whistleblower*); papel de las Entidades Fiscalizadoras Superiores (EFS); y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS, de la Agenda 2030).

#### LISTA DE CONCEPTOS RELEVANTES PRESENTES EN LOS TEMAS Y SUBTEMAS

**control social:** participación de ciudadanos, individual o colectiva, en la composición y el apremio de los órganos administrativos, sobre la base de la legislación, para la defensa del patrimonio público y de los derechos fundamentales consagrados por la Constitución Federal (LOCK, 2004, p. 123)<sup>1</sup>.

**participación social:** de acuerdo con el [Referencial para Evaluación de Gobernanza en Políticas Públicas](#), del TCU, la «participación puede pasarse en varios momentos del ciclo de una política pública, pues, a pesar que ella sea especialmente relevante durante las fases del planificación y evaluación, también se debe incentivar en los procesos decisivos y consultivos, además de la propia cooperación ejecutiva durante la implementación».

**prevención del fraude y la corrupción:** la [Convención de las Naciones Unidas contra la Corrupción](#), en su capítulo sobre prevención a la corrupción, prevé que “los Estados Partes implementen políticas efectivas contra la corrupción que promuevan la participación de la sociedad y demuestren, entre otros principios del Estado de Derecho, la integridad, la transparencia y la *accountability*. Los Estados Parte deben adoptar sistemas de selección y reclutamiento con criterios objetivos de mérito. También deben tomar medidas para aumentar la transparencia del financiamiento de las campañas de los candidatos y los partidos políticos. Deben desarrollar códigos de conducta que incluyan medidas de estímulo a las denuncias de corrupción por parte de los funcionarios, y de inhibición tanto de la recepción de regalos como de cualquier acción que pueda causar un conflicto de intereses. Los procesos licitatorios deben propiciar la amplia participación y disponer de criterios preestablecidos, justos e impersonales. También deben adoptar medidas para ampliar el acceso de los ciudadanos a las cuentas públicas y estimular la participación de la sociedad en ese proceso, además de adoptar medidas preventivas contra el blanqueo de capitales”.

**combate al fraude y la corrupción:** según la norma [ISA 240 del IASB](#)<sup>7</sup>, el fraude es un «acto intencionado realizado por una o más personas de la dirección, los responsables del gobierno de la entidad, los empleados o terceros, que conlleve la utilización del engaño con el fin de conseguir una ventaja injusta o ilegal». De acuerdo con el [Referencial de Combate al Fraude y la Corrupción](#), del TCU, la corrupción en sentido estricto, se presenta de dos formas en la legislación penal brasileña: corrupción activa y corrupción pasiva, que respectivamente y de modo sucinto, significan ofrecer o solicitar alguna ventaja indebida. Sin embargo, en el día a día, el término corrupción acoge bajo su manto diversas otras conductas, tales como: tráfico de influencias, patrocinio de intereses privados ante la Administración Pública haciendo uso de la condición de servidor público, delitos contra la Ley de Licitaciones, corrupción electoral, cohecho, omisión de la promoción de la responsabilidad de subordinado causante de la comisión de una infracción o delito en el ejercicio de su cargo, introducción de datos falsos en sistemas de información, delitos de responsabilidad de alcaldes y concejales,

---

<sup>1</sup> LOCK, Fernando do Nascimento. Participação Popular no Controle da Administração Pública: um estudo exploratório. Revista Eletrônica de Contabilidade: Curso de Ciências Contábeis UFSM, Santa Maria - RS, v. 1, n., p.122-133, 01 sep. 2004.

improbidad administrativa, prevaricación, violación del secreto funcional, corrupción activa, corrupción pasiva, facilitación de contrabando y fraude aduanero, utilización irregular de presupuestos o ingresos públicos, malversación de caudales públicos por parte de funcionario del Estado, modificación o alteración no autorizada de sistema de información y corrupción activa en transacción comercial internacional. Para finalizar, se sugiere la lectura del artículo [The Role of Supreme Audit Institutions in Combating Corruption](#).

**ciclo de políticas públicas:** está formado por cinco fases que, con fines didácticos, se pueden clasificar de la siguiente forma: la definición de la agenda, la formulación, la toma de decisiones, la implementación y el monitoreo/evaluación. A continuación ofrecemos algunas características básicas de cada una de esas etapas.

**definición de la agenda:** de acuerdo con la [Guía de Políticas Públicas](#), de la Escuela Nacional de Administración Pública (ENAP), se trata del «proceso mediante el que los gobiernos deciden cuáles son las cuestiones que demandan su atención. Ella se enfoca, entre otras cosas, en la determinación y definición de aquello que constituye el "problema", cuya resolución corresponderá a determinadas acciones de política pública subsiguientes, dirigidas a este fin» (p. 29).

**formulación:** de acuerdo con la [Guía de Políticas Públicas](#) de la ENAP, se trata del «proceso de generación de un conjunto de elecciones de políticas susceptibles de resolver problemas. En esa fase del proceso, se identifica una gama de potenciales elecciones de políticas y se proporciona una evaluación preliminar de su viabilidad» (p. 52).

**toma de decisiones:** de acuerdo con la [Guía de Políticas Públicas](#) de la ENAP, se trata del proceso de «creación de políticas públicas que conlleva la selección de un curso de acción a partir de una gama de opciones» (p. 77).

**implementación:** de acuerdo con la [Guía de Políticas Públicas](#) de la ENAP, se trata de un «proceso dinámico y no lineal. La alteración de una política pública raramente conlleva una movilización directa de los recursos necesarios para lograr los objetivos bien definidos de la política pública y que ya posean un amplio apoyo. En vez de esto, la tarea de implementación puede conllevar —y muchas veces así lo hace— elementos de todas las "fases" anteriores de la creación de políticas, así como todas las incertidumbres y contingencias que ellos puedan acarrear» (p. 98).

#### **monitoreo y evaluación**

**monitoreo:** de acuerdo con el [Referencial para Evaluación de Gobernanza en Políticas Públicas](#), del TCU, se trata del «proceso que conlleva la recogida de información sobre insumos, productos, actividades y circunstancias que son relevantes para la efectiva implementación de la política. A través de esas informaciones, el monitoreo analiza y verifica, en un proceso continuo, si los recursos y actividades se están implementando según lo programado, así como si las metas sobre los resultados se están alcanzando o no, indicando, al mismo tiempo, las razones de su falta de éxito. El monitoreo proporciona la información y las sugerencias necesarias para que la gerencia de la política verifique el progreso de la implementación, con el objeto de tomar las decisiones pertinentes, encaminadas al logro y/o ajuste las metas programadas».

**evaluación:** de acuerdo con la [Guía de Políticas Públicas](#) de la ENAP, se refiere «de forma amplia, a todas las actividades realizadas por una gama de actores estatales y sociales, con el propósito de determinar el funcionamiento en la práctica de una política pública, así como para estimar su probable desempeño en el futuro. La evaluación examina tanto los medios utilizados como los objetivos alcanzados en la práctica por una política pública. Los resultados y las recomendaciones de la evaluación son entonces reenviados para nuevas rondas de creación de políticas, y pueden llevar a la mejora del diseño y de la implementación de una política pública, o, raramente, a su completa reforma o revocación.» (p. 118).



**accountability:** de acuerdo con el [Referencial para Evaluación de Gobernanza en Políticas Públicas](#) del TCU, se trata de un elemento esencial para «para el gobierno de una sociedad y en el proceso de detección y corrección de errores... La *accountability* contempla, principalmente, la transparencia, la responsabilidad, la comunicación y la rendición sistemática de cuentas. Los responsables de la política pública deben primar estos aspectos, de forma que se posibilite el análisis y el escrutinio del comportamiento y el desempeño de los diversos actores responsables de la implementación. Un andamiaje de *accountability* también prevé mecanismos de incentivo y sanción para los responsables del logro de los objetivos de la política, así como instrumentos de imposición de medidas correctivas» (p. 65).

**canalización de denuncias (*whistleblower*):** de acuerdo con el [Referencial de Combate al Fraude y la Corrupción](#) del TCU, la denuncia es uno de los principales mecanismos para la identificación del fraude y la corrupción. Las organizaciones nunca llegarán a eliminar por completo los riesgos de fraude y corrupción. Por más que se esfuercen en detectar fraudes y corrupción a partir de los controles e informaciones internas, existen límites prácticos para ello (...). El fraude y la corrupción que tienen lugar a niveles inferiores al de los umbrales de los controles, generalmente por parte de gestores que conocen los valores de dichos umbrales, también son invisibles. El fraude y la corrupción que se cometen mediante la colusión de funcionarios, la alta administración, beneficiarios de programas, usuarios de servicios públicos y suministradores suponen un desafío para todos los controles posibles. Una denuncia bien realizada aporta usualmente elementos sobre siete aspectos: el qué, quién, por qué, cómo, cuánto, cuándo y dónde. Al denunciante se le llama *whistleblower*, es decir, aquel que toca el silbato para llamar la atención sobre el fraude. En consecuencia, las buenas denuncias responden las siguientes preguntas:

¿Qué se está defraudando y corrompiendo?

¿Quién es o quiénes son los defraudadores y corruptos?

¿Por qué motivo se está realizando el fraude y la corrupción y cuál es su propósito?

¿Cuál es el *modus operandi* de los defraudadores y corruptos y cómo efectúan el fraude?

¿Cuánto dinero o qué bienes se están desviando?

¿En qué fecha precisa, durante qué período de tiempo o desde cuándo se viene efectuando el fraude y la corrupción?

¿Cuál es la unidad de la organización o sistema de informática en donde se efectuó el fraude y la corrupción?

**Rol de las Entidades Fiscalizadoras Superiores – EFS:** las EFS desempeñan distintos papeles en los diferentes países. En términos generales, las EFS se proponen el incremento de la eficiencia y la reducción de la corrupción, mediante la fiscalización y monitoreo de aspectos legales, institucionales y financieros del Estado. Para mayores informaciones, sugerimos la lectura de [Features and functions of Supreme Audit Institutions](#), del Banco Mundial.

**Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS, de la Agenda 2030):** la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) lanzó un desafío sobre las actividades que desempeñan las Entidades de Fiscalización Superior. Recientes resoluciones de la Asamblea General de la ONU enfatizan el papel clave que juegan las EFS y la International Organization of Supreme Audit Institutions (INTOSAI) en el logro de los ODS. La Resolución A66/209 de 2013 subraya que las EFS cumplen una importante función en la promoción de la eficiencia, la eficacia, la rendición de cuentas y la transparencia de la Administración Pública, propiciando el desarrollo nacional hacia los ODS. Asimismo, la Resolución A69/228 de 2014 refuerza explícitamente el papel clave de las EFS en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Por último, el informe del 23º Simposio de las Naciones Unidas/INTOSAI, reafirma el papel de las EFS en la Agenda 2030.

## ANEXO II

### Composición del proyecto a ser presentado (ítem 5.3 de la convocatoria)

Esta convocatoria tiene como objetivo seleccionar y apoyar la implementación de juegos serios digitales y de interés público, que sean inéditos y originales. El proyecto deberá tener la siguiente estructura:

1. **Primera sección:** informaciones sobre la planificación y la gestión del proyecto que será desarrollado;
2. **Segunda sección:** informaciones que caractericen y describan un juego de interés público;
3. **Tercera sección:** informaciones que caractericen y describan un juego serio (aprendizaje, juego y simulación); e
4. **Cuarta sección:** informaciones adicionales escogidas por el proponente de manera que complete la descripción de la propuesta.

Los temas que se sugieren son sólo el contenido mínimo que se abordará en el proyecto. Sin embargo, es posible y deseable que sean introducidos nuevos temas que ayuden a la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento a comprender y evaluar mejor su propuesta.

A continuación, detallamos cada una de las **cuatro secciones** del proyecto. Recordamos que esos son los ítems mínimos de cada sección y que esas informaciones son los insumos básicos para que la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento pueda evaluar el proyecto.

- 1) **Primera sección:** informaciones sobre la planificación y la gestión del proyecto que será desarrollado. En esta etapa, usted deberá demostrar que conoce las bases teóricas y los principales problemas del tema que escogió tratar; que conoce bien a los aprendices que utilizarán el juego (su público objetivo); e identifica una brecha de aprendizaje de los aprendices en el tema que podrá ser solucionada por el juego.

#### 1.1) Alcance del proyecto

- 1.1.1. Nombre del juego: breve presentación del juego describiendo su idea central, incluyendo el objetivo general de aprendizaje del juego.
- 1.1.2) Tema(s) escogido(s): control social; prevención y combate al fraude y a la corrupción; y/o la participación social en el ciclo de políticas públicas. Si es posible, describa también el(los) subtema(s). Se dieron ejemplos de subtemas en el Anexo II. Usted puede escoger alguno de esos ejemplos, traer nuevos subtemas o hacer una composición con subtemas extraídos de los ejemplos aquí expuestos y de nuevos subtemas;
- 1.1.3) Área de aplicación: ¿en qué contexto se dará el aprendizaje? Describir las posibles aplicaciones del juego de forma detallada (capacitación de funcionarios públicos y de las Entidades Fiscalizadoras Superiores, concientización de los ciudadanos, utilización de las escuelas, entre otros);
- 1.1.4) Definición del público objetivo (del aprendiz): ¿quién es el aprendiz? Por ejemplo, describir edad, sexo, formación, profesión, intereses, estilos y preferencias de aprendizaje, entre otras características relevantes para la comprensión de la propuesta del proyecto; y
- 1.1.5) Describir la relevancia del juego dentro del contexto escogido para el proyecto (teniendo en cuenta el tema escogido, el área de aplicación y el perfil del público objetivo). Esta etapa debe contener una breve base teórica, haciendo las debidas citas y referencias de las fuentes utilizadas.

#### 1.2) Ejecución del proyecto

- 1.2.1) Presupuesto detallado de desarrollo de cada etapa del proyecto;
- 1.2.2) Cronograma de ejecución, camino crítico, entregas (marcos o *milestones*) de cada etapa; y
- 1.2.3) División de las tareas (para equipos). Detalle de las actividades que serán desempeñadas por cada uno de los integrantes del equipo.

- 2) **Segunda sección:** informaciones que caractericen y describan un juego de interés público. En esta etapa, usted deberá ser capaz de demostrar que conoce las herramientas necesarias de gestión de proyectos para desarrollar el juego propuesto.

- 2.1)** ¿Cuál es la pertinencia del (de los) tema(s) y subtema(s) tratados para el interés público de su país o internacional?
- 2.2)** Justifique por qué el juego, considerando su conjunto, tendrá relevancia e interés suficientes para ser jugado por el público objetivo de aprendices.
- 2.3)** ¿Cuáles mecanismos pretende utilizar para estimular el involucramiento de los ciudadanos en actividades de control público?
- 3) Tercera sección:** informaciones que caractericen y describan un juego serio (aprendizaje, juego y simulación). En esta etapa, usted deberá describir cómo el juego fomentará y calificará el involucramiento social en la actividad de control público. Para ello, haga uso de fuentes bibliográficas de calidad (artículos científicos, investigaciones e informes oficiales de países u organizaciones internacionales).
- 3.1)** Descripción de los elementos de aprendizaje: en esta etapa usted deberá ser capaz de relacionar principios y técnicas educacionales a las brechas de aprendizaje que pretende corregir, siempre teniendo en cuenta a su público de aprendices y su contexto de aplicación.
- 3.1.1) Descripción detallada de los objetivos generales y específicos de aprendizaje del juego: relacione los objetivos de aprendizaje con el contexto del juego (el tema escogido, el área de aplicación y el perfil del público objetivo); y
- 3.1.2) Descripción detallada de cómo el juego cumplirá con cada uno de los siguientes criterios: relevancia, incorporación, transferencia, adaptación, inmersión y naturalización, de acuerdo con el modelo RETAIN (ver detalles sobre el modelo RETAIN en el **Anexo III** de esta convocatoria).
- 3.2) Descripción de los elementos del juego y de simulación: en esta etapa usted deberá describir los aspectos técnicos y tecnológicos de desarrollo de juegos y simulaciones.
- 3.2.1) ¿Cómo serán los ambientes, escenarios o campo de juego?
- 3.2.2) ¿Cómo serán los personajes o la representación del jugador?
- 3.2.3) ¿Cuál es la mecánica del juego (cómo el jugador interactúa con el juego - *Multiplayer, Co-Tutoring, single player, massively multiplayer, tutoring agents, entre otros*) y la descripción de los mecanismos de control?;
- 3.2.4) ¿Cómo se dará la progresión (descripción de los objetivos o fases que el jugador tiene que cumplir; como el juego se desarrolla)? Relacione la progresión en el juego con los respectivos objetivos de aprendizaje y la forma cómo serán evaluados tales objetivos;
- 3.2.5) Detalle el arte virtual (imágenes de los personajes, mapas, escenarios y otros recursos gráficos que los autores juzguen necesarios para un mejor entendimiento del juego);
- 3.2.6) Haga una imagen de la maqueta (archivo digital, estático o en video) con la sugerencia de la interfaz del juego, ilustrando y reproduciendo los elementos principales que garantizan la originalidad del proyecto, así como demostrando los mecanismos principales del juego y la capacidad de realizarlo;
- 3.2.7) Describa aspectos conceptuales y técnicos que serán utilizados con relación a la sonorización del juego (cuáles son las especificidades de sonido y música); y
- 3.2.8) ¿Cuáles son las plataformas compatibles con el juego (Android, iOS, Lenguaje HTML5, Windows Phone, entre otras)?
- 4) Cuarta sección:** informaciones adicionales escogidas por el proponente de forma que se complete la descripción de la propuesta. En esta sección, aporte nuevas consideraciones, elementos relacionados con la descripción del juego que no se enmarquen en ninguno de los campos anteriores.

### Envío de las propuestas

Para el envío de la propuesta son necesarios dos archivos:

- 1) Un archivo digital en formato *Portable Document Format* (PDF) con un máximo de 12,000 palabras (incluyendo referencias, notas al pie de página y al final) para la descripción del proyecto. El archivo debe seguir la numeración de las secciones definidas por las cuatro etapas anteriores, considerando que la cuarta etapa es libre para incluir informaciones adicionales sobre el proyecto. Además, es posible que nuevos ítems

y subítems sean incluidos por el proponente, siempre y cuando se respeten la estructura básica presentada en las secciones anteriormente descritas (por ejemplo, se puede crear, dentro del subítem 3.2.5, el subítem 3.2.5.1). Destacamos que este archivo no deberá tener ninguna información de identificación del (de los) proponente(s), tales como nombre, e-mail, teléfono o país de origen;

- 2) Un archivo digital en formato *Portable Document Format* (PDF) con los datos del proponente o del representante oficial, en caso de equipos. Los datos que serán suministrados en este archivo son: nombre completo, dirección de e-mail y número de teléfono completo (incluyendo el código del país, estado, provincia, etc.).
- 3) El envío de las propuestas se dará por medio de la plataforma que será informada en la página oficial del concurso <http://www.olacefs.com/concurso-internacional-de-diseno-de-juegos-digitales/>.

## ANEXO III

### Criterios de evaluación, de desempate y de descalificación de los proyectos (ítem 8.2.1.3.5 de la convocatoria)

#### a. Criterios para la evaluación del proyecto

Los criterios de evaluación siguen una estructura análoga a las de las secciones del proyecto, de forma que serán evaluados los siguientes grupos:

1. **Primer grupo evaluativo:** informaciones sobre la planificación y la gestión del proyecto que será desarrollado;
2. **Segundo grupo evaluativo:** informaciones que caractericen y describan un juego de interés público; y
3. **Tercer grupo evaluativo:** informaciones que caractericen y describan un juego serio (aprendizaje, juego y simulación)

Las informaciones generales sobre el proyecto (incluidas en la cuarta sección del proyecto, descrita en el Anexo II) serán utilizadas como instrumento complementario para que la Comisión Especializada de Selección y Juzgamiento pueda atribuir evaluaciones a los tres grupos descritos anteriormente.

#### 1. Primer grupo evaluativo

**Planificación y gestión del proyecto:** el alcance del proyecto está bien definido de forma que se detalla lo que es hecho, cuando, por quien, para que, para quien y cuanto eso costará. El texto del proyecto es lógico, concatenado, claro, objetivo y con el nivel adecuado de detalle. La presentación gráfica (uso de imágenes y flujogramas) es adecuada. Las fuentes utilizadas como base teórica son citadas y referenciadas debidamente.

#### 2. Segundo grupo evaluativo

**Adecuación al interés público del juego:** el juego presenta pertinencia al (a los) tema(s) y subtema(s) de interés público de su país o internacional. El juego presentará relevancia y es susceptible de generar interés por el público descrito. La descripción de los mecanismos para estimular el involucramiento del ciudadano en la actividad de control público está clara, detallada y coherente con la base teórica y conceptual incluida por los proponentes.

#### 3. Tercer grupo evaluativo:

**Evaluación con relación a las particularidades de un juego serio (aprendizaje, juego y simulación):**

##### 3.1 Descripción de los elementos de aprendizaje:

**Relevancia:** mientras más relacionados estén los materiales con lo que se debe aprender y mientras más relevantes sean los temas para el aprendiz-jugador, mayor será el aprendizaje. El acto de jugar debe, directamente y dentro de la estructura fantástica, aprovechar los conocimientos o habilidades que el juego fue proyectado para promover en los aprendices-jugadores.

**Incorporación:** significa cuán estrechamente acoplado está el contenido que se quiere enseñar con el contenido de la fantasía/historia. Los elementos típicos del juego, tales como la estructura, las historias, la experiencia del aprendiz-jugador y los elementos ficticios deben estar directamente relacionados con el conocimiento que se quiere

enseñar. En otras palabras, es cuán íntimamente el contenido está acoplado a la fantasía/historia del juego.

**Transferencia:** la transferencia de conocimiento de una situación a otra exige respuestas a varias preguntas. Por ejemplo, ¿el juego presenta circunstancias en las cuales el conocimiento es transferido a situaciones semejantes o nuevas y únicas, de forma que los aprendices puedan asimilarlas? ¿El contenido está dirigido de forma que los aprendices-jugadores estén conscientes del conocimiento de tal manera que ellos se tornarán usuarios de dicho contenido?

**Adaptación:** la asimilación está relacionada con un proceso en el cual los alumnos interpretan los acontecimientos a partir de lo que ya saben. La acomodación se refiere a la transferencia y al intento de hacer que los aprendices cambien o creen nuevos conocimientos que no necesariamente se encajan en sus ideas previas. Finalmente, la adaptación es el resultado de esos dos procesos e implica que ocurrió algún tipo de cambio de comportamiento.

**Inmersión:** Significa mucho más que estar inmerso en la fantasía/historia del juego, esto quiere decir que el jugador debe estar intelectualmente involucrado. La inmersión varía de una escala de simple interacción a estar totalmente involucrado a partir de una inversión intelectual en el contexto del juego, lo que caracteriza una situación de aprendizaje.

**Naturalización:** la naturalización sucede cuando el aprendiz utiliza las informaciones aprendidas habitualmente y consistentemente, pero no necesita dedicar recursos mentales significativos a eso. El contenido naturalizado genera una carga cognitiva menor que la del conocimiento recién adquirido, permitiéndole a los aprendices dedicar esfuerzos cognitivos a habilidades de pensamiento más complejas.

### 3.2 Descripción de los elementos de juego y de simulación

**Creatividad y Originalidad:** presentación de soluciones innovadoras y no convencionales que fundamenten el juego. Esta innovación puede ocurrir, por ejemplo, en el ámbito de las mecánicas del juego, de la relación de su narrativa con las áreas temáticas y de los elementos de su interfaz gráfica.

**Jugabilidad, calidad y robustez:** planificación de la experiencia de juego con miras al entretenimiento y la inmersión del jugador de manera que se equilibre la relación entre aprendizaje y dificultad, propiciando la satisfacción y el involucramiento del jugador. Descripción de las estrategias adoptadas para proporcionar el involucramiento y la diversión del jugador, así como la facilidad en la interpretación de los elementos del juego, de sus objetivos y de sus opciones de acción, al igual que la comprensión de los *heads-up displays* (HUD) o pantallas de informaciones del juego.

**Detalle:** organización, calidad de la presentación, profundidad y claridad de la metodología de ejecución del juego. Se espera que el proyecto describa todas las etapas necesarias para el desarrollo.

**Viabilidad técnica:** adecuación de los procedimientos, instrumentos y tecnología presentados a la complejidad del juego y al tiempo destinado a su desarrollo. El tamaño de las fases del juego, sumadas, proporcionan la dimensión total del *game*, la cual debe ser compatible con la capacidad de memoria de dispositivos móviles. Se espera que la propuesta describa las características del equipo necesario para su ejecución (cantidad y perfil).

### b. Atribución de pesos para los criterios evaluativos

En el análisis de mérito de cada proyecto, los evaluadores emitirán una nota de 0 (cero) a 10 (diez) para cada criterio de evaluación indicado en el Cuadro I. La nota final del proyecto será el promedio ponderado de los criterios, con resolución de 2 (dos) dígitos decimales. Todos los proyectos admitidos recibirán puntuación.

**CUADRO I:** Criterios de evaluación y pesos

Grupo evaluativo		Criterio de evaluación	Peso	
Primero		Planificación y gestión del proyecto	4	
<b>Total del primer grupo evaluativo</b>			<b>4</b>	
Segundo		Adecuación al interés público del juego	18	
<b>Total del segundo grupo evaluativo</b>			<b>18</b>	
Tercero	Evaluación sobre las particularidades de un juego serio	Descripción de los elementos de aprendizaje	Relevancia	3
			Incorporación	9
			Transferencia	15
			Adaptación	12
			Inmersión	6
		Descripción de los elementos de juego y de simulación	Naturalización	18
			Creatividad y originalidad	5
			Jugabilidad, calidad y robustez	3
			Detalle	2
			Viabilidad técnica	5
<b>Total del tercer grupo evaluativo</b>			<b>78</b>	
<b>Total general (primero, segundo y tercero)</b>			<b>100</b>	

### c. Criterios de desempate

Serán adoptados los siguientes criterios para desempate de las notas atribuidas:

- 1º - Propuestas que contemplen más de una plataforma entre las listadas en el ítem 5.1;
- 2º - Mayor puntuación en el Tercer Grupo Evaluativo;
- 3º - Mayor puntuación en el Segundo Grupo Evaluativo; y
- 4º - Mayor puntuación en el Primer Grupo Evaluativo.

### d. Criterios de descalificación

El proyecto que no cumpla con la nota mínima de 50% de los puntos en cada uno de los tres grupos evaluativos será descalificado.

También serán descalificados los proyectos que traten sobre juegos no inéditos u originales (de acuerdo a la descripción del ítem 1.4 de esta convocatoria).

**Rúbrica Evaluativa**

**Evaluación sobre las particularidades de un juego serio**

**Tercer Grupo Evaluativo**

**Descripción de los elementos de aprendizaje**

<b>Rúbrica Evaluativa</b>				
	<b>Nivel 0</b>	<b>Nivel 1</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 3</b>
			Además de superar las limitaciones y/o añadir a las características de Nivel 1, también están presentes las siguientes	Además de superar las limitaciones y / o añadir a las características de Nivel 1 y 2, también están presentes las siguientes
Relevancia	La historia/fantasia crea poco estímulo para el aprendizaje y está en un formato que es de poco interés para los jugadores/aprendices. Tampoco utiliza organizadores avanzados. El jugador/aprendiz no sabe el estado del juego o el contenido de aprendizaje requerido basado en las opciones presentadas.	La historia/fantasia es de contenido/edad apropiado(a) o tiene un enfoque educativo limitado y poca progresión. Los elementos pedagógicos están algo definidos, pero la fantasía incorporada les permite ocasionalmente a los jugadores/aprendices involucrarse en contenidos o contextos inapropiados.	El contenido didáctico específico está dirigido y los objetivos de aprendizaje están claramente definidos. Crea interés en lo que hay que aprender y un estímulo natural y deseo de aprender más.	Es relevante para las vidas de los jugadores/aprendices (reales o imaginarias) y/o el mundo que les rodea, usar personajes y temas familiares para ellos. Hace que los jugadores/aprendices coincidan con su nivel de desarrollo apropiado, proporcionando desafíos cognitivos adecuados
Incorporación	Los momentos "enseñables" interrumpen la jugabilidad de los jugadores/aprendices, es decir, el flujo del juego. No tiene enfoque/gancho interactivo a nivel emocional, psicológico, físico o intelectual.	Ambos elementos didácticos están presentes pero no están cohesionadamente integrados —uno u otro se agrega como una reflexión posterior a la primera. El contenido por aprender es exógeno al contexto de la fantasía del juego.	Permite experiencias extendidas con problemas y contextos específicos del tema elegido. Los desafíos intelectuales se presentan a los jugadores/aprendices de nivel suficiente para mantenerlos interesados en completar el juego.	Involucra a los jugadores/aprendices tanto mental como emocionalmente, de tal manera que están condicionados a aceptar el cambio e invertir en la idea. El contenido educativo es totalmente endógeno al contexto de la fantasía.
Transferencia	No ofrece niveles anclados o escalonados de desafío, no hay evidencia de usar contenido integrado de niveles anteriores o pequeños desafíos en un nivel creciente de dificultad. El conocimiento del proceso no está mapeado para dirigir el tema elegido con contenido académico.	Ofrece niveles de desafío que enfatizan líneas similares de pensamiento y análisis de problemas que se aplicarán a otros contextos implícitos. Contiene pistas en 3D y animación interactiva que facilitan la transferencia de conocimiento durante eventos pedagógicos.	Los jugadores/aprendices son capaces de progresar a través de los niveles fácilmente. La resolución activa de problemas es necesaria para pasar al siguiente nivel. Los jugadores/aprendices pueden progresar a través de elementos de instrucción que se introducen de manera jerárquica para que el conocimiento adquirido durante el juego pueda transferirse a otras situaciones.	Incluye experiencias auténticas de la vida real que recompensan con una adquisición de conocimiento significativa "posterior al evento". Contiene "revisiones posteriores a la acción" que ofrece a los jugadores/aprendices una oportunidad de enseñar a otros (computacionales o reales) jugadores/aprendices lo que han aprendido.



Rúbrica Evaluativa				
	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
			Además de superar las limitaciones y/o añadir a las características de Nivel 1, también están presentes las siguientes	Además de superar las limitaciones y / o añadir a las características de Nivel 1 y 2, también están presentes las siguientes
Adaptación	Falla en involucrar a los jugadores/aprendices en un contexto interactivo. La información no está estructurada de manera que pueda ser al menos parcialmente comprendida por el alumno. El material que se va a aprender no tiene una secuencia.	Se basa en las estructuras cognitivas existentes del jugador/aprendiz. Los nuevos contenidos se secuencian con base en el principio de la disonancia cognitiva. Como resultado de eso, los jugadores/aprendices necesitan interpretar los acontecimientos para determinar qué parte del nuevo contenido se contradice con lo que ya conocen.	La instrucción está diseñada para alentar a los jugadores/aprendices a ir más allá de la información dada y descubrir nuevos conceptos para ellos mismos. Contenido secuenciado de tal manera que requiere que los jugadores/aprendices identifiquen el viejo esquema y lo transfieran a nuevas formas de pensar.	Hace que el aprendizaje sea un proceso activo y participativo en el que los jugadores/aprendices construyen nuevas ideas basadas en su conocimiento previo. Presenta información que se centra en las características externas o internas que permiten al estudiante asociar nueva información al aprendizaje previo.
Inmersión	No proporciona retroalimentación progresiva y formativa durante cada unidad de juego. Presenta poca o ninguna oportunidad para la acción recíproca y la participación activa de los jugadores/ aprendices.	Los elementos del juego no están directamente relacionados con el enfoque didáctico, pero no impiden ni compiten con elementos pedagógicos. Presenta alguna oportunidad para la acción recíproca en un contexto definido, es decir, un contexto que sea significativo, repetible e interactivo, pero los jugadores/aprendices no se sienten totalmente interactivos en el aprendizaje.	Requiere que el jugador/aprendiz se involucre cognitiva, física, psicológica y emocionalmente con el contenido del juego. El uso del modelaje mutuo crea una responsabilidad compartida para el aprendizaje entre los participantes.	Presenta una oportunidad para la acción recíproca y la participación activa de los jugadores/aprendices. Presenta tanto el entorno como la oportunidad para crear ideas.
Naturalización	Presenta poca oportunidad para el dominio de los hechos o una habilidad en particular. Rara vez se revisa el contenido/habilidades enfocado(as). Se da poca oportunidad de aprovechar los conocimientos previos y/o habilidades de una manera lógica y secuencial.	Se estimula volver a jugar para ayudar en la retención y para la corrección de fallas. Mejora la velocidad de la respuesta cognitiva, automaticidad y/o procesamiento visual.	Estimula la síntesis de varios elementos y la comprensión de que una vez que se aprende una habilidad, esto conduce a la adquisición más fácil de elementos posteriores. Requiere que los jugadores/aprendices hagan juicios sobre ideas y materiales.	Provoca que los jugadores/aprendices estén conscientes del contenido, de tal manera que se conviertan en usuarios eficientes de ese conocimiento. Provoca que los estudiantes aprendan espontáneamente a utilizar el conocimiento habitual y consistentemente.

Fuente: GUNTER, G. A.; KENNY, R. F.; VICK, E. H. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Education Tech Research Dev*, 56:511–537, 2008 (adaptado).