



## Informe de valoración de candidaturas al Premio Nacional del Juguete 2025

En cumplimiento del apartado octavo de la Resolución de 7 de octubre de 2025, de la Secretaría de Estado de Juventud e Infancia, por la que se convoca el Premio Nacional del Juguete, correspondiente al año 2025, y del artículo 7.2 de la Orden PJC/810/2025, de 23 de julio, por la que se regulan las bases del Premio Nacional del Juguete y por la que se modifica la Orden de 22 de junio de 1995, por la que se regulan los Premios Nacionales del Ministerio de Cultura, se emite el presente informe de evaluación de las candidaturas que cumplen con los requisitos que contempla el apartado cuarto de la mencionada Resolución.

### I. Candidaturas al premio

#### TOUCH TO PLAY

El objetivo de este juego consiste en adivinar figuras, símbolos, animales, números y letras en tarjetas de cartón con relieve, usando únicamente el sentido del tacto. Gana aquel jugador que complete las series o identifique correctamente las figuras.

El juego se compone de tarjetas de cartón con dibujos y símbolos en relieve, una venda o antifaz para los ojos, reloj o cronómetro y una tabla de puntuación.

Para niños a partir de 6 años.

#### LA FIESTA DE LAS LETRAS

El objetivo del juego consiste en trabajar distintos aspectos de la competencia lingüística, con diferentes modalidades adaptadas por edades. Cada jugador recibe una carta y debe buscar aquellas letras que corresponden a la ilustración de su carta, formar una palabra, pronunciarla y realizar el signo de la letra inicial en lengua de signos.

El juego se compone de cuatro tableros, 88 globos-letra y 96 cartas con 3 niveles de dificultad.





Para niños de 5 a 12 años.

### BEBÉ GLOTÓN

Se trata de un muñeco de vinilo, que puede ser “amamantado” mediante un mecanismo que simula la succión.

El set incluye un top o peto con flores sensoriales que el niño o la niña se coloca, permitiendo al muñeco “alimentarse” cuando se aproxima al pecho.

Para niños a partir de 3 años.

### RELIGIONES DEL MUNDO

El objetivo de este juego consiste en dar a conocer las diferentes religiones del mundo y ampliar el conocimiento de otras culturas. Cada jugador lanza un dado y coge una ficha con fotografía relacionada con una determinada categoría (símbolos religiosos, ceremonia, espacio de culto...), se observa y se asocia a su ficha categoría y a su religión correspondiente.

El juego se compone de 5 fichas circulares con el símbolo de cada religión, 6 fichas con iconos de diferentes categorías, 30 fichas con fotografías, un dado religiones y un dado categorías.

Para niños de 3 a 8 años.

### REY MONO

Su objetivo consiste en fomentar el juego en igualdad de condiciones entre niños, jóvenes y adultos, favoreciendo la convivencia entre generaciones. Cada jugador recibe cuatro cartas y debe formar parejas de mono del mismo color. Una vez finalizado el juego, se suman los puntos obtenidos y el ganador recibe la tarjeta dorada de “Rey Mono”.

El juego se compone de 106 cartas (60 de monos, 20 especiales y 26 bonus) y una tarjeta dorada para el ganador.

Para niños a partir de 8 años.





## DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA

El objetivo principal del juego consiste en fomentar el trabajo en equipo, liberando a los dragones que están atrapados en la isla. Para ello, los participantes tienen que adoptarlos para cuidarlos y conducirlos a la salvación, todos se salvan o todos quedan atrapados. Al menos uno de jugadores debe conseguir llegar a la meta con la tirada exacta, y el resto debe encontrarse en las casillas de salvación, o alcanzar estas casillas en la siguiente ronda, a contar desde el jugador que ha llegado a la meta.

El juego se compone de una baraja de retos de nivel I y nivel II, 36 fichas de recompensa para ambos niveles, 6 fichas de dragones, 6 cartas de personajes, un dado numérico de seis caras y un tablero.

Para niños a partir de 6 años.

## UNA CAJA DE CAJAS

El objetivo del juego es fomentar la creatividad a partir de cajas de cartón, inventar estructuras diversas con total libertad. Están diseñadas para que puedan montarse sin necesidad de pegamento o herramientas, y al ser de cartón es posible colorearlas.

El juego se compone de una caja que contiene 24 láminas troqueladas en tres tamaños diferentes y 56 piezas adicionales.

Para todas las edades.

## **II. Órgano evaluador**

La valoración de las candidaturas se ha llevado a cabo por un jurado integrado por las personas que establece el artículo 8.1 de la Orden PJC/810/2025, de 23 de julio, cuyo funcionamiento se rige por lo dispuesto en la sección 3.ª del capítulo II del título preliminar de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.

Una vez comunicado al órgano instructor la designación de los miembros del jurado por la Secretaría de Estado de Juventud e Infancia, la secretaría del jurado, siguiendo instrucciones de su presidenta, D<sup>a</sup> Sandra de Garmendia Cuertos, Directora General de Derechos de la Infancia y la Adolescencia, el





21 de noviembre de 2025 convoca al jurado para la evaluación de las candidaturas presentadas al Premio Nacional del Juguete 2025, el martes 25 de noviembre de 2025, a las 17:00 horas.

En dicha fecha, se reúnen los siguientes miembros del jurado:

- Arnau Gutiérrez Camps, Jefe de la Unidad de Apoyo de la Dirección General de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura, en sustitución de Jazmín Beirak Ulanosky, Directora General de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura y vicepresidenta del jurado.
- Elena Comino Corchero, Subdirectora General de Promoción de los Derechos de la Infancia y de la Adolescencia, perteneciente a la Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia del Ministerio de Juventud e Infancia.
- Leire Bilbao Barruetaben, reconocida poeta y autora de libros, vasca, con una amplia trayectoria en literatura infantil y juvenil. Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2025.
- Jordi Cruz Pérez, popular presentador y comunicador, conocido especialmente por su trabajo en televisión en programas dedicados a la creatividad y las manualidades para el público infantil.
- Ana María Pedrero, docente, representante del equipo que ganó el Premio en Experiencias Educativas Innovadoras para el Aprendizaje 2024 del CEIP Luis Costa (Murcia).
- Eduardo Saénz de Cabezón, matemático, profesor y divulgador científico, muy conocido por su capacidad para acercar el conocimiento matemático a públicos de todas las edades.
- María del Mar Ortega Gómez, pertenece al Cuerpo Facultativo de Conservadores de Museos y es actualmente, Subdirectora del Museo del Traje, institución que alberga una de las colecciones más completas de juegos y juguetes de España.
- Sergio García Sánchez, destacado ilustrador y autor de cómic, con una presencia importante en la literatura infantil y juvenil. Premio Nacional de Ilustración 2022.
- Ana Varela Mateos, Subdirectora General de Programas del Instituto de las Mujeres que asiste en nombre de la Directora General del Instituto de las Mujeres.
- David Martínez Navas, miembro del Consejo Estatal de Participación de la Infancia y de la Adolescencia (CEPIA).
- Camilo Bernabéu Martínez, administrador y gerente de Muñecas Paola Reina S.L., juguete ganador del Premio Nacional de Fomento de la Creatividad en el Juguete de 2023, (Orden





CUD/1145/2023, de 4 de octubre, por la que se concede el Premio Nacional de Fomento de la Creatividad en el Juguete de 2023.).

- Finalmente, ejerce la secretaría del jurado, Miriam Segovia Moreno, Coordinadora de área en la Subdirección General de Promoción de los Derechos de la Infancia y de la Adolescencia, perteneciente a la Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia del Ministerio de Juventud e Infancia, que actuará con voz, pero sin voto.

### III. Criterios de Evaluación

Las candidaturas han sido valoradas conforme a los criterios previstos en el artículo 9 de la Orden PJC/810/2025, de 23 de julio, que se detallan a continuación, de cero a diez puntos para cada uno de ellos:

- a) La creatividad y calidad del juguete o el juego. (de 0 a 10 puntos)

Se valorará que el juguete o juego está fabricado con materiales que garanticen su calidad y durabilidad.

Se valorará los diseños creativos con elementos originales e innovadores, adaptados en todo caso a la finalidad propia del juguete o juego.

- b) La promoción de los principios de igualdad y no discriminación. (de 0 a 10 puntos)

Se valorará la ausencia de estereotipos de género.

Se valorará la presencia de elementos que fomenten el respeto y la diversidad cultural, étnica, de raza, generacional, de identidad y expresión de género, funcional y de distintas capacidades.

- c) El fomento de valores de inclusión y la cultura de paz. (de 0 a 10 puntos)

Se valorará que el juguete o juego ayude a niñas y niños a comprender los valores de inclusión.

Se valorará que el juguete o juego no incluya elementos que induzcan a la violencia o promueva comportamientos violentos entre niñas y niños.

Se valorará que el juguete o juego fomente la cooperación y la colaboración.

- d) El carácter pedagógico. (de 0 a 10 puntos)





Se valorará que el juguete o juego además de entretener fomente el aprendizaje y la adquisición de habilidades que sean físicas, de psicomotricidad, cognitivas o socioafectivas.

e) La adaptabilidad del juguete o juego a los tramos de edad y necesidades recomendadas en cada caso. (de 0 a 10 puntos)

Se valorará que el juguete o juego está diseñado atendiendo a los criterios de seguridad y adaptado al desarrollo de niñas y niños en las distintas etapas etarias de crecimiento.

Se valorará que el juguete o juego está adaptado a distintas necesidades funcionales para que su utilización sea apta y sencilla para todas las niñas y niños.

f) La producción del juguete o juego, incluyendo el embalaje y empaquetado, atendiendo a los principios de accesibilidad universal y diseño para todos, sostenibilidad y cuidado del medio ambiente. (de 0 a 10 puntos)

#### IV. Valoración de las candidaturas por parte del jurado

Tal y como se detalla en el acta, así como en la tabla de puntuaciones totales asignadas a cada candidatura que se adjuntan a este informe, la presidenta expone ante el jurado el sumatorio de las puntuaciones asignadas de manera individual como se refleja en la siguiente tabla:

| CANDIDATURA                   | PUNTUACIÓN TOTAL |
|-------------------------------|------------------|
| DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA | 554              |
| LA FIESTA DE LAS LETRAS       | 535              |
| UNA CAJA DE CAJAS             | 515              |
| TOUCH TO PLAY                 | 468              |
| RELIGIONES DEL MUNDO          | 456              |
| REY MONO                      | 430              |
| BEBE GLOTON                   | 378              |





Tras compartir las puntuaciones totales los miembros del jurado deciden deliberar acerca de las tres candidaturas que han recibido mayor puntuación, descartándose en este momento el resto de las candidaturas.

### 1. DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA

Los diferentes miembros del jurado detallan aspectos positivos relacionados con el principio de sostenibilidad y el uso de materiales reciclados, la creatividad del juguete, el fomento de valores inclusivos y la cultura de la paz al ser un juego en equipo cooperativo que no fomenta la competición entre los participantes, el carácter pedagógico y la adaptabilidad y diseño accesible.

Como aspecto a mejorar se señala por varios miembros del jurado el diseño de la caja y de las ilustraciones, en concreto de los dragones.

### 2. LA FIESTA DE LAS LETRAS

Los miembros del jurado destacan la originalidad del diseño, la promoción activa del principio de igualdad al representarse en las ilustraciones a niñas y niños de distintas razas, así como de un niño en silla de ruedas y el fomento de valores de inclusión al contemplarse entre las pruebas del juego la presentación de letras en lenguaje de signos.

Adicionalmente se pone en valor el carácter pedagógico del juego. Este último aspecto también se señala como limitativo por parte de los miembros del jurado, al considerarse un juego más adecuado para el ámbito educativo y formativo. Igualmente se señala que quizá, tras varias partidas, la dinámica del juego puede convertirse en repetitiva.

### 3. UNA CAJA DE CAJAS

Se destacan como aspectos positivos la gran sencillez del juego, el fomento de la creatividad y la sostenibilidad de los materiales. Por otro lado, se pone de manifiesto que el juego no es reutilizable, la falta de originalidad y las limitaciones que ofrece el juego para niñas y niños de corta edad y/o con trastornos de espectro autista por la dificultad que puede requerir el ensamblaje de las piezas y la frustración que puede derivarse de ello.





## V. Propuesta y justificación de la candidatura seleccionada

Por todo lo expuesto en el apartado anterior, el jurado propone de manera unánime el juego Dragones atrapados en la isla como el juego mejor valorado por su creatividad, el fomento de valores de inclusión y de paz, inclusión de elementos de carácter pedagógico, su adaptabilidad a los tramos de edad y el respecto al principio de sostenibilidad y cuidado del medio ambiente.

## VI. Conclusión

A la vista de lo anteriormente expuesto este jurado emite informe de evaluación declarando como el juguete mejor valorado al juego dragones atrapados en la isla solicitando su remisión al órgano de instrucción.

Madrid, a la fecha de la firma digital del presente documento

**Sandra de Garmendia Cuetos**

**PRESIDENTA**

Directora General de Derechos de la Infancia  
y la Adolescencia

**Miriam Segovia Moreno**

**SECRETARIA**

**Coordinadora de Área**

Subdirección General de Promoción de los  
Derechos de la Infancia y la Adolescencia





**Tabla de puntuaciones totales asignadas a cada candidatura del Premio Nacional del juguete 2025**

**PREMIO NACIONAL DEL JUGUETE 2025**

|   |                               | PUNTUACIONES |             |             |             |             |             |             |             |             |              |              |              | TOTAL  | MEDIA |
|---|-------------------------------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------|-------|
|   |                               | Evaluador 1  | Evaluador 2 | Evaluador 3 | Evaluador 4 | Evaluador 5 | Evaluador 6 | Evaluador 7 | Evaluador 8 | Evaluador 9 | Evaluador 10 | Evaluador 11 | Evaluador 12 |        |       |
| 1 | TOUCH TO PLAY                 | 46           | 49          | 27,5        | 34          | 55          | 43          | 30          | 48          | 41          | 28           | 27,5         | 39,00        | 468,00 | 39,00 |
| 2 | LA FIESTA DE LAS LETRAS       | 39           | 49          | 43          | 40          | 56          | 41          | 49          | 44          | 42          | 44           | 43           | 44,55        | 534,55 | 44,55 |
| 3 | BEBE GLOTON                   | 24           | 28          | 22,5        | 24          | 51          | 43          | 29          | 35          | 39,5        | 28           | 22,5         | 31,50        | 378,00 | 31,50 |
| 4 | RELIGIONES DEL MUNDO          | 14           | 34          | 44          | 45          | 40          | 39          | 37          | 39          | 42          | 40           | 44           | 38,00        | 456,00 | 38,00 |
| 5 | REY MONO                      | 41           | 38          | 21,5        | 22          | 57          | 42          | 39          | 39          | 41          | 32           | 21,5         | 35,82        | 429,82 | 35,82 |
| 6 | DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA | 49           | 47          | 44,5        | 42          | 59          | 44          | 48          | 41          | 48,5        | 40           | 44,5         | 46,14        | 553,64 | 46,14 |
| 7 | UNA CAJA DE CAJAS             | 42           | 57          | 35          | 28          | 41          | 45          | 58          | 38          | 48,5        | 45           | 35           | 42,95        | 515,45 | 42,95 |

| ORDENACIÓN FINAL POR PUNTUACIÓN TOTAL |                               |     |
|---------------------------------------|-------------------------------|-----|
| 1º                                    | DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA | 554 |
| 2º                                    | LA FIESTA DE LAS LETRAS       | 535 |
| 3º                                    | UNA CAJA DE CAJAS             | 515 |
| 4º                                    | TOUCH TO PLAY                 | 468 |
| 5º                                    | RELIGIONES DEL MUNDO          | 456 |
| 6º                                    | REY MONO                      | 430 |
| 7º                                    | BEBE GLOTON                   | 378 |

