

# **ALEGACIONES A LA PROPUESTA DE RESOLUCIÓN PROVISIONAL PREMIO NACIONAL DEL JUGUETE 2025**

**AL ÓRGANO INSTRUCTOR**  
**Dirección General de Derechos de la Infancia y de la Adolescencia**

D./D.ª Raúl López Gámiz, con NIF 44354394k, en nombre y representación de ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL , con NIF B56088784, en calidad de Consejero Delegado según [apoderamiento/representación] que se acompaña como Documento nº 1, con domicilio a efectos de notificaciones en Calle Finlandia 15, 14014, Córdoba y correo electrónico "juegos@atomo-games.com , comparece y, como mejor proceda en Derecho,

## **DICE**

Que, habiendo sido notificada a esta parte, con fecha 4 de diciembre de 2025, la Propuesta de Resolución Provisional de Concesión del Premio Nacional del Juguete 2025, firmada el 27 de noviembre, y dentro del plazo conferido de cinco días hábiles desde el siguiente al de la notificación, formula las siguientes alegaciones respecto de la candidatura presentada por esta parte, "LA FIESTA DE LAS LETRAS".

## **I. ANTECEDENTES**

1. Mediante Resolución de 7 de octubre de 2025 se convocó el Premio Nacional del Juguete 2025, de conformidad con la Orden PJC/810/2025, de 23 de julio, por la que se regulaban las bases del Premio Nacional del Juguete.
2. Esta parte presentó en plazo su candidatura con el juego "LA FIESTA DE LAS LETRAS", aportando la memoria y documentación exigidas en la convocatoria.
3. La Propuesta de Resolución Provisional propone como ganadora la candidatura "DRAGONES ATRAPADOS EN LA ISLA" con 554 puntos y asigna a "LA FIESTA DE LAS LETRAS" 535 puntos.
4. La propuesta provisional concede un plazo de cinco días hábiles para la formulación de alegaciones.

## **II. ALEGACIONES**

### **Primera. Finalidad del premio y necesidad de verificabilidad real del producto**

Según el Artículo 1 de la Orden PJC/810/2025 "la finalidad del premio incluye contribuir a la promoción de las industrias culturales y a la promoción y defensa de los derechos y la diversidad de la infancia y la adolescencia". En coherencia con ello, los criterios de valoración exigen la evaluación de elementos que presuponen un producto real, fabricado y verificable (materiales, accesibilidad, adaptación a discapacidad, sostenibilidad, etc.). Esto se constata, entre otros, en el Artículo 9 apartado a) de la Orden PJC/810/2025 donde se indica que "se valorará que el juguete o juego está fabricado con materiales que garanticen su calidad y perdurabilidad"

## **Segunda. Indicios de inexistencia material o falta de disponibilidad pública efectiva de la candidatura propuesta como ganadora**

Esta parte dispone de indicios objetivos, que se documentarán mediante anexos, de que el juego propuesto como ganador podría no existir materialmente o no estar efectivamente disponible para el público, lo que comprometería su capacidad real de cumplir la finalidad del premio y haría difícilmente evaluables, con objetividad e igualdad, los criterios de valoración.

En particular, se invocan, entre otros, los siguientes indicios:

- El juego no aparece a la venta en canales habituales en los que la entidad que dice haberlo publicado, comercializa otros productos. A modo de ejemplo, se ha comprobado tanto Amazon donde está a la venta una enorme cantidad de productos de la empresa, como algunos de sus distribuidores anunciados en su web como Elkar (<https://www.elkar.eus/es>), Distribuciones Feran (propietaria de la cadena de tiendas Dideco, donde tampoco está a la venta el juego en cuestión a pesar de contar con una enorme cantidad de productos de esta misma empresa) o la distribuidora que indican para Andalucía (Azeta). De hecho, no existe en internet ni una sola referencia que acredite la existencia del juego tanto buscando por su título como por su EAN/ISBN, salvo la publicación en su propia tienda online.
- Intentada su compra en la citada web de Editorial GEU por parte de un miembro de nuestro equipo el día 4 de Diciembre, a pesar de que en las condiciones de compra se establece un plazo para la recepción del producto de entre 3 y 5 días laborables, a fecha de la presente no se ha recibido el producto en el plazo anunciado, ni consta información de ninguna compañía de reparto que indique que el producto está en tránsito. Cabe destacar que, en función de las condiciones de compra de la compañía, el producto debería haberse recibido no más tarde del 11 de Diciembre. Se adjunta factura recibida en el momento de la compra (ANEXO 1), así como email de confirmación del pago (ANEXO 2) donde se evidencia que la compra se realizó antes de las 13:00 horas por lo que el envío debería haberse realizado el día 5 según las condiciones de Envío que establece Editorial GEU en su web (ANEXO 3).
- Hasta la fecha, tan solo se ha recibido una segunda notificación con fecha 9 de Diciembre, indicando que el pedido está en tramitación (Anexo 4), no enviado como debería haberse hecho el día 5, según las condiciones de envío de Editorial GEU. La dilación en los plazos y el no haberlo recibido ni tener comunicación de la empresa de que al menos está enviado y tracking para el seguimiento del pedido, a fecha de la presente (12 de Diciembre de 2025) incrementan nuestras dudas sobre la existencia del producto y/o que realmente esté fabricado.
- A todo lo anterior, se añade igualmente que no consta mención del juego en redes sociales de Editorial GEU, donde sí existen publicaciones abundantes de otros productos y novedades, ni reseñas en formato blog, video o mención en ninguna red social por parte de absolutamente nadie, por lo que como mínimo, no se ha hecho la menor labor de divulgación de la existencia del juego para que llegue al público objetivo. Esto, además de ir en contra del objeto de promoción de las industrias

culturales al no hacer la menor labor por dar a conocer al público la existencia del juego, es sumamente contradictorio con las prácticas de esta misma empresa con el resto de sus productos, así como con las prácticas de cualquier empresa del sector, que tanto en medios propios, como en colaboración con influencers, canales y prensa especializada, siempre se realiza labor de difusión, comunicación y marketing de los productos y juegos lanzados para darlos a conocer al público objetivo.

- Ante las sospechas e indicios de que el juego podría no existir, se ha procedido por parte de nuestro personal de diseño a revisar la escasa información gráfica disponible en la web de la empresa, donde se aprecian indicios de que la portada del juego y base de los renders publicados (no existe ninguna fotografía real del juego) ha sido generada con IA, práctica no habitual en el sector, y que denota un trabajo que podría haberse realizado rápido para soportar la candidatura de un juego que no se pretende llevar realmente a mercado . Estas sospechas se manifiestan en los siguientes puntos, que son defectos habituales en imágenes realizadas mediante IA:
  - Existencia de entre ventanas del barco que aparece al fondo de líneas blancas que no tienen sentido
  - Diferente número de uñas o pies en cada pie de un mismo personaje
  - Deformación no natural de la pata trasera de otro de los personajes

Se aporta evidencia de estos errores propios de un diseño realizado con IA y escasamente revisado, en el ANEXO 5

### **Tercera. La evaluabilidad de los criterios requiere producto fabricado y concordancia con la memoria**

El criterio relativo a creatividad y calidad valora expresamente que el juguete o juego esté fabricado con materiales que garanticen su calidad y perdurabilidad. Asimismo, la convocatoria exige que la memoria incluya información sobre materiales y embalaje, entre otros extremos. Si no existe producto fabricado antes de presentar la memoria para optar al premio, o si no es verificable su disponibilidad y composición real, no es posible evaluar con garantías ni este criterio ni, en la práctica, el resto de criterios que presuponen un juego real y comprobable: funcionamiento, componentes, accesibilidad, adaptación por edades y necesidades, y sostenibilidad.

Por ello, antes de elevar propuesta definitiva, resulta imprescindible verificar la existencia material del producto y su concordancia con lo expuesto en la memoria de candidatura.

### **Cuarta. Sobre la necesidad de comprobación ante una eventual falsedad u ocultación de condiciones**

Según el artículo 6 de la Orden PJC/810/2025 se establece que “Constituirá causa de reintegro de la cantidad percibida como premio su obtención falseando las condiciones para ello u ocultando aquellas que lo hubieran impedido, según lo previsto en el artículo 37.1.a) de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre”.

Sin prejuzgar el fondo, los indicios descritos justifican que el órgano instructor realice actuaciones de comprobación antes de la propuesta definitiva para verificar que el juego existe y se ha fabricado previamente a su presentación a la candidatura del premio

#### **Quinta. Solicitud de acceso al expediente y, en particular, a la memoria de la candidatura propuesta como ganadora**

A fin de ejercer el trámite de alegaciones con plena contradicción, y de conformidad con el artículo 53.1.a) de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, esta parte solicita el acceso y obtención de copia de los documentos del expediente que resulten indispensables, en particular:

- La memoria presentada por la candidatura propuesta como ganadora (y sus anexos/soportes), para contrastar su contenido con la realidad del producto, en caso de existir y haberse fabricado realmente el mismo.
- El informe motivado del jurado y, en su caso, el desglose de puntuaciones por criterios.

En caso de que exista información especialmente sensible, se interesa que, si procede, se facilite con las cautelas oportunas, anonimización o tachado de extremos no relevantes, preservando en todo caso los elementos necesarios para el contraste de los criterios de valoración y la veracidad de los méritos alegados.

#### **Sexta (subsidiaria). Cuestionamiento razonado de la superior puntuación en criterios a), b), d), e) y f) a la vista de la información pública disponible**

Sin perjuicio de ampliar las presentes alegaciones cuando se tenga acceso a la memoria de la candidatura propuesta como ganadora y/o al propio producto, se dejan señalados los siguientes extremos:

a) Creatividad y calidad: si el producto no está fabricado o no es verificable su composición real, no puede evaluarse con rigor la calidad y perdurabilidad de materiales, ni sostenerse una puntuación superior en este criterio.

b) Igualdad y no discriminación: de la información pública disponible, resulta difícil apreciar elementos verificables que fomenten el respeto y la diversidad cultural, étnica o de raza, en mayor medida que “LA FIESTA DE LAS LETRAS”, cuyos protagonistas son niños y niñas que reflejan dicha diversidad étnica y racial, en lugar de criaturas mitológicas (dragones)

e) Adaptabilidad a tramos de edad y necesidades: según la información disponible, se publicita para 6 años con una duración aproximada de 40 minutos, lo que se alejaría de recomendaciones habituales de atención a esa edad.

Se aporta como evidencia, enlace a la Guía Aiju 2025/2026 (<https://www.guiaaiju.com/guias/guia-aiju-2025-2026-normal.pdf>). AIJU es un Instituto Tecnológico especializado en juguete, producto infantil y ocio con 40 años de experiencia y referente en el sector del juguete en España. En la elaboración de su guía, participan expertos psicólogos/as, pedagogos/as, educadores y expertos/as en infancia, así como técnicos en seguridad, discapacidad y una extensa red de centros colaboradores y un panel de más de 500 familias de todas España.

Los productos recomendados en esta Guía han sido sometidos a exhaustivos estudios para demostrar su adecuación al uso y su valor psicopedagógico y lúdico. Es importante resaltar que para su elaboración no

han sido estudiados todos los productos del mercado, sino una selección de éstos a petición de las empresas participantes.

Si se revisan el total de juegos basados en reglas (es decir, no juguetes o materiales para juego libre en los que el propio niño decide el tiempo que quiere jugar) se observará que en ni uno solo de los juegos que aparecen en la guía para una franja de edad de 6 años, se superan los 20 minutos de duración de la partida.

Y esto no es una casualidad, sino fruto de la etapa madurativa de un niño de esa edad y su capacidad de concentración en una misma actividad, que lleva a que los juegos basados en reglas tengan una duración máxima de 15-20 minutos para esa edad, para que el niño mantenga la atención durante toda la partida sin llegar a cansarse, y en todo caso, repita una segunda partida si se encuentra con ánimo para ello.

Un juego con duración de partida de 40 minutos, en ningún caso se puede considerar bien adaptado al tramo de edad de 6 años como demuestra claramente la amplia muestra de juegos analizados dentro de esta guía.

Igualmente, en la escasa información existente sobre el juego, no consta que existan niveles o modos de juego que permitan adaptación a distintas etapas u otros tramos de edad donde dicha duración de partida podría tener más sentido (8-10 años), por lo que está claramente mal adaptado para la edad objetivo por su duración, y es probable que lo esté para otras franjas de edad por el tipo de retos que plantea (si es que los mismos si están bien adaptados para la edad objetivo de 6 años).

Por contraposición, LA FIESTA DE LAS LETRAS contempla multitud de modos de juego indicando la edad recomendada para cada uno de ellos en función de su nivel pedagógico y el nivel de desarrollo de la conciencia fonológica de los niños en cada tramo de edad.

#### f) Accesibilidad universal y sostenibilidad:

En la escasa información existente sobre el juego solo se puede visualizar una carta con uno de los retos del juego (ANEXO 6). En esta carta vemos que el juego requiere de materiales adicionales (“pinturas”, que entendemos se refiere a lápices o ceras de colores).

Si el juego requiere de materiales externos no incluidos en el mismo, esto supone una clara merma en el cumplimiento del principio de “diseño para todos” ya que una familia o grupo de niños podrían no tener accesible ese u otro componente que en otras cartas requiera el juego.

Asimismo, consta la presencia de un dado fabricado en plástico (ANEXO 7), en lugar de recurrir a otras alternativas más sostenibles como dados de madera. En cambio, “LA FIESTA DE LAS LETRAS” está diseñado con componentes de papel y cartón, evitando el uso de plásticos y componentes que provengan de recursos no renovables y la necesidad de recurrir a ningún elemento adicional a los que contienen el juego para el disfrute del mismo.

Por todo lo expuesto,

### **SOLICITA**

1. Que se acuerde la exclusión de la candidatura propuesta como ganadora si no se acredita fehacientemente la existencia, fabricación previa y disponibilidad efectiva del juego, así como la concordancia del producto real con lo expuesto en su memoria.
2. Subsidiariamente, para el caso de no acordarse la exclusión en este trámite, que se practiquen actuaciones de verificación y comprobación sobre la existencia, fabricación previa, disponibilidad y concordancia con la memoria, requiriendo a la candidatura propuesta como ganadora la documentación acreditativa necesaria.
3. En todo caso, que se facilite a esta parte copia o acceso a la memoria presentada por la candidatura propuesta como ganadora (y anexos/soportes aportados), para su contraste con la realidad del juego en caso de existir, así como el informe motivado del jurado y, si procede, el desglose de puntuaciones por criterios.

### **Documentación que se acompaña / Anexos**

Se acompañan (o se acompañarán en ampliación, si resulta necesario por razón de disponibilidad) los documentos que se relacionan a continuación:

- Anexo 1 Factura recibida que evidencia la compra del juego el 4 de Diciembre de 2025.

**Dirección de entrega**

30824305g Jorge Rodríguez Julian  
Julian Camarillo 63  
(chalet en esquina con calle Albadalejo. Google Maps  
Indica un bloque de pisos de enfrente por error)  
28037 Madrid  
Madrid  
España  
662574768

**Dirección de facturación**

30824305g Jorge Rodríguez Julian  
Julian Camarillo 63  
(chalet en esquina con calle Albadalejo. Google Maps  
Indica un bloque de pisos de enfrente por error)  
28037 Madrid  
Madrid  
España  
662574768

Número de factura	Fecha de Factura	Referencia de pedido	Fecha de pedido
#FA038063	04/12/2025	09WVYBRHQ	04/12/2025

Referencia	Producto	Tasa de Impuesto	Precio unitario (Impuestos excl.)	Cant.	Total (Impuestos excl.)
8436617731686	Dragones atrapados en la isla - Juego cooperativo para trabajar funciones ejecutivas, empatía y trabajo en equipo	21 %	16,53 €	1	16,53 €

Detalle Impuestos	Tasa de Impuesto	Precio base	Total Impuesto	Total Productos	Total
Productos	21,000 %	16,53 €	3,47 €	16,53 €	16,53 €
				Gastos de envío	Envío gratis
				Total (Imp. excl.)	16,53 €
				Total Impuesto	3,47 €
				<b>Total</b>	<b>20,00 €</b>

Datos de la cuenta: E854 2100 2537140210021502  
Dirección bancaria: Centro Empresas Granada C. Mozárabe, 2 18006 Granada  
Lozano Impresores, S.L. - C.I.F.: B-18.522.169  
Almacén: Polígono Industrial Los Álamos  
C/ Principal, s/n - 18230 Alarte (Granada)  
Tel: 958 800 580  
www.editorialgeu.com

Información del portal de pagos  
Identificador del pedido 8TR76358NE205025W  
Estado del pedido COMPLETED  
Identificador de la transacción 6NX19288N9927531S

- Anexo 2. Capturas del correo con la confirmación de pago el 4 de diciembre de 2025 a las 12:04 horas

12/12/25, 14:22

Bandeja de entrada: Jorge Rodriguez Julian - Outlook



---

**[Editorial GEU] Pago aceptado**

---

**Desde** Editorial GEU <info@editorialgeu.com>

**Fecha** Jue 04/12/2025 12:04

**Para** Jorge Rodriguez Julian <jorge79rodri@hotmail.com>

📎 1 archivo adjunto (16 KB)

#FA038063.pdf;



**Hola Jorge Rodriguez Julian,**

---

**¡Gracias por comprar en Editorial GEU!**

Su pago para el pedido con referencia **OBWMYBRHQ** ha sido procesado correctamente.

Siga su pedido y descargue su factura desde nuestra tienda, dirjase a **la sección [Historial y detalles de mis pedidos](#)** de su cuenta de cliente.

Si tiene una cuenta de invitado, puede seguir su pedido desde **la sección: [Seguimiento de pedido](#)** de nuestra tienda.

- Anexo 3. Captura de las condiciones de envío de GEO Editorial publicadas en su propia web

The screenshot shows the top navigation bar of the GEO Editorial website. It includes a search bar with the placeholder text "Busca por autor, título, curso, idioma, ISBN" and a search icon. Below the search bar is a horizontal menu with various categories: "Ofertas", "Todos los materiales", "Colecciones Destacadas", "Refuerzo escolar", "Apoyo Esencial", "Disney", "Material escolar", "Enseñanza del español", "Educación especial", "Arte Terapia", and "Catálogos". A "Descarga" button is also visible.

**Envío del paquete**

**Opciones de envíos y tarifas**

**Envío gratis a partir de 11€**  
**a Baleares y península**

Aproximadamente 3-5 días hábiles (de lunes a viernes no festivos), agencia de envío **GLS**.

Incluye seguro de envío.

**Nota:** Si el pedido se realiza después de las 13 horas (de lunes a viernes) el paquete no se expedirá de nuestros almacenes hasta el siguiente día laborable. El tiempo de entrega puede variar en función de factores completamente externos a Editorial GEU.

**Envío a Islas Canarias, Ceuta y Melilla, 12€**

Aproximadamente 7-10 días laborales (de lunes a viernes no festivos)

Incluye seguro de envío.

**Nota:** Si el pedido se realiza después de las 13 horas (de lunes a viernes) el paquete no se expedirá de nuestros almacenes hasta el siguiente día laborable. El tiempo de entrega puede variar en función de factores completamente externos a Editorial GEU.

- Anexo 4. Captura del correo recibido el 9 de diciembre indicando que el pedido está en tramitación (no enviado)

---

[Editorial GEU] Preparación en curso

---

Desde Editorial GEU <info@editorialgeu.com>

Fecha Mar 09/12/2025 10:32

Para Jorge Rodriguez Julian <jorge79rodri@hotmail.com>



Hola Jorge Rodriguez Julian,

---

**ID Pedido OBWMYBRHQ - Procesando pedido**

Nos encontramos procesando su pedido con la referencia **OBWMYBRHQ** de Editorial GEU.

Siga su pedido y descargue su factura desde nuestra tienda, diríjase a la sección [Historial y detalles de mis pedidos](#) de su cuenta de cliente.

Si tiene una cuenta de invitado, puede seguir su pedido desde la sección: [Seguimiento de pedido](#) de nuestra tienda.

Editorial GEU

- Anexo 5. Análisis de errores propios de ilustraciones hechas con IA en los renders con la caja del juego

GEU  
EDITORIAL

# DRAGONES

## ATRAPADOS EN LA ISLA



Noelia García González Irene Hervías Moríñigo Flora María Nieto Linares Sofía Busnadiago García  
Ilustrado por: Jorge Vallejo de Castro



**Entre las ventanas  
hay unas líneas  
blancas que no  
parecen tener sentido,  
parece como si  
quisieran conectarse  
con el mar**



**Diferente número de uñas**



**Deformación de la mano  
trasera**

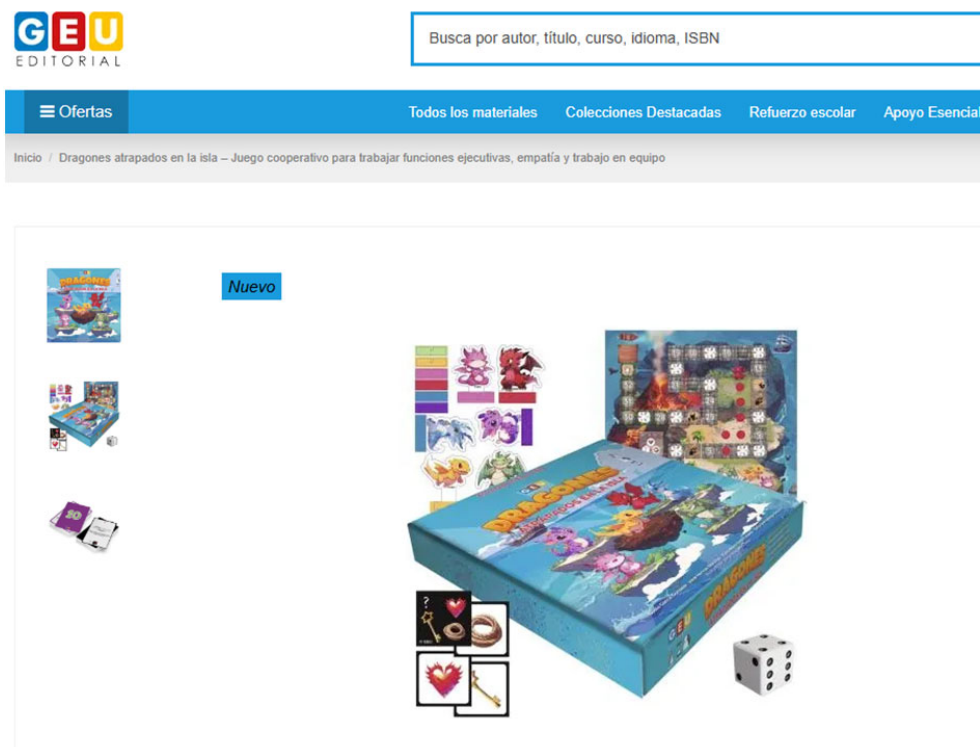


**Construcción de pies  
totalmente diferentes**

- Anexo 6. Captura del render de la única carta de retos publicada en la web que indica la necesidad de uso de materiales adicionales.



- Anexo 7. Captura del render de componentes del juego, incluyendo dado de plástico



En Córdoba, a 12 de diciembre de 2025.

Fdo.: Raúl López Gámiz  
Consejero Delegado de Átomo Games Editorial S.L.