



Durante 48 horas, las participantes diseñaron, programaron y presentaron prototipos de videojuegos. Fotografía: Irina Grajales / TEC.

El objetivo es crear espacios para mujeres en videojuegos

Women Game Jam 2025: participación universitaria femenina se duplicó

12 de Agosto 2025 Por: [Irina Grajales Navarrete](#) ^[1]

Esta iniciativa, alineada con los ODS de educación inclusiva y igualdad de género, busca fortalecer habilidades y crear redes para futuras desarrolladoras

La Unidad de Ingeniería en Computación del Campus del TEC en San José es parte de la organización

La **cuarta edición de la Women Game Jam en Costa Rica**, que se realizó del viernes 8 al

domingo 10 de agosto, cerró con un notable aumento en la participación femenina universitaria del Gran Área Metropolitana, **duplicando la cifra registrada en la primera edición.**

Este año participaron 27 mujeres, en comparación con las 12 inscritas en la primera edición del evento –hace cuatro años–, un aumento que refleja un interés creciente y sostenido en la industria de los videojuegos.

“Es un cambio muy positivo, casi el doble de mujeres que veía antes”, destacó Adriana Céspedes, del Laboratorio de Investigación Tecnológica [2] de la Universidad Estatal a Distancia ([3]UNED).

La maratón de creación, que inició con una sesión presencial en el Centro Universitario de la UNED en San José y continuó con dos jornadas virtuales, **reunió a seis equipos conformados por personas de distintas provincias** —Cartago, San José, Alajuela y Heredia— **y universidades**, como Veritas [4], Tecnológico de Costa Rica [5](TEC), Universidad de Costa Rica [6] (UCR), U Creativa [7]y UNED.

La mayoría de las participantes provienen de **Ingeniería en Computación**, pero también hubo representación de carreras como **Animación Digital y Diseño de Juegos.**



Este año participaron 27 mujeres en el Women Game Jam. (Fotografía: Irina Grajales / TEC).

Nada es lo que parece: creatividad y colaboración en 48 horas

El evento se caracteriza por su espíritu colaborativo y formativo, en un espacio seguro y amigable que busca fomentar el **aprendizaje sin miedo a equivocarse**.

Durante 48 horas, las participantes diseñaron, programaron y presentaron prototipos de videojuegos. El tema sorpresa de esta edición, revelado el primer día, fue “**Nada es lo que parece**”, **sobre el cual cada equipo interpretó y construyó su propuesta, definiendo arte, mecánicas y narrativa el primer día, y dedicando los dos siguientes a la programación.**

A diferencia de otros eventos similares, la Women Game Jam no es competitiva, sino un espacio para que principiantes fortalezcan sus habilidades técnicas y blandas, amplíen su red de contactos y comiencen a construir portafolios que les permitan participar en futuras jams competitivas.



Estudiantes discuten y formulan el desarrollo del video juego. (Fotografía: Irina Grajales / TEC).

Una iniciativa alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Para Mariana Navarro, una de las organizadoras del evento y estudiante del TEC, el crecimiento en la participación femenina es motivo de gran alegría. **“Cada año llegan más mujeres y eso nos llena de esperanza. Queremos que este sea un espacio donde puedan sentirse cómodas, aprender sin presiones y conectarse con otras personas que aman hacer juegos. Poco a poco estamos rompiendo esas barreras y mostrando que la industria puede ser mucho más diversa e inclusiva”**, afirmó.

El Women Game Jam está alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 y 5, que promueven la educación inclusiva y equitativa, y la igualdad de género, respectivamente, reafirmando el compromiso de esta iniciativa con la diversidad y la inclusión en el ámbito tecnológico.



Estudiantes presentaron este domingo sus resultados finales en una sesión virtual (Fotografía: Irina Grajales / TEC).

Próximo encuentro: desayuno para fortalecer redes

Para continuar con el impulso generado por la maratón, **este sábado 16 de agosto se realizará un desayuno organizado por la Asociación de Desarrolladores de Video Juegos (Asodevi).**

El evento reunirá a estudiantes y emprendedoras del sector para compartir experiencias, generar redes de contacto y fortalecer la comunidad femenina en el desarrollo de videojuegos.



Participantes Women Game Jam 2025. (Fotografía: Mariana Navarro / TEC).

Un origen musical para un encuentro tecnológico

El término “jam” proviene del mundo de la música, donde describe sesiones improvisadas entre músicos.

Este espíritu colaborativo es el que hoy impulsa encuentros intensivos y creativos de desarrollo de videojuegos como la Women Game Jam, que además de fomentar el talento,

trabaja por un sector más diverso e inclusivo.

En Costa Rica, la actividad es organizada de forma conjunta por la Comunidad Interuniversitaria de Desarrolladores de Videojuegos (CIDeV), el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica (LIIT) de la UNED, y la Unidad de Ingeniería en Computación del Campus en San José del Tecnológico de Costa Rica (TEC).

Source URL (modified on 08/13/2025 - 16:44): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/5188>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/irina-grajales-navarrete>

[2] https://www.facebook.com/LIITUNEDCR/about/?locale=es_LA&_rdr

[3] <https://www.uned.ac.cr/>

[4] https://veritas.lcieducation.com/es/programas-y-cursos/facultades-y-escuelas?utm_source=google&utm_medium=search&utm_campaign=IH_CR_VER_search_programs_brand_eGjdmzd0TENgHae6zOW8gHVzbVvo2QaApC1EALw_wcB

[5] <https://www.tec.ac.cr/>

[6] <https://www.ucr.ac.cr/>

[7] <https://ucreativa.ac.cr/>