



## **EL INAH PROMUEVE LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO DOCUMENTAL EN LA SEXTA EDICIÓN DEL MINI GAME WORK JAM**

- Mediante videojuegos y juegos de mesa, la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural fomenta el conocimiento de tales bienes
- El encuentro se realizó los días 3 y 4 de octubre de 2025, en el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec

Con el objetivo de promover y difundir la conservación del patrimonio cultural de manera lúdica, el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), a través de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC), y el colectivo Mermelada de Juegos, mostraron las propuestas del Mini Game Work Jam 2025, en el auditorio del Museo Nacional de Historia (MNH), Castillo de Chapultepec.

El encuentro, que concretó su sexta edición, tuvo como eje temático 'Conservación del Patrimonio Documental' y se realizó los días 3 y 4 de octubre de 2025, reuniendo a jóvenes desarrolladores, artistas visuales y sonoros, así como a especialistas en patrimonio cultural, con el propósito de crear experiencias interactivas que fomenten la reflexión y el conocimiento sobre la conservación de dicho tipo de bienes culturales.

La iniciativa fue presentada por la Dirección de Educación Social para la Conservación, en colaboración con la Subdirección de Cooperación Académica de la CNCPC, y se consolidó como un espacio de innovación y divulgación impulsado desde el INAH, reafirmando su compromiso con la generación de espacios creativos e incluso donde convergen la tecnología, la educación y la conservación del patrimonio cultural mexicano.

En la clausura, la directora de Educación Social para la Conservación en la CNCPC, Daniela Acevedo Carrión, dijo que este año se decidió seleccionar al patrimonio documental, el cual resguarda la memoria de México en archivos o libros, entre otros soportes que, en muchos casos, acusan problemáticas como el abandono, descuido, huerto o tráfico ilícito.



“Para nosotros es importante hablar sobre la relevancia de este patrimonio, que además se crea diariamente en todos los documentos que generamos en nuestra cotidianidad. Hacer conciencia y colaborar con nuevos públicos, con nuevas formas de acercarnos a la cultura a través de perspectivas frescas, es algo que nos interesa mucho y esta es una gran oportunidad”, manifestó.

Esta edición fue resultado de dos meses de trabajo colaborativo, en los que los equipos participantes diseñaron y desarrollaron videojuegos con una temática centrada en el valor histórico, simbólico y social de los documentos como testimonio de la memoria colectiva. Esto resultó en proyectos que mostraron una amplia diversidad de propuestas narrativas y estéticas que integran elementos de historia, tecnología y creatividad.

En el *showroom*, que fue transmitido por el canal INAH TV de YouTube, se presentaron cuatro videojuegos: *Archivo Oculto: Entre estantes y sombras*; *Archivo restaurado*; *El tesoro de Boturini y Ollinautas. In tlilli in tlapalli*; así como dos juegos de mesa: *OHTLI: el camino de Metztli* y *Rastros del olvido*.

Asimismo, se mostraron proyectos destacados de ediciones anteriores: *La Ruta de los Exvotos*, *El Despertar de Arari*, *Andamios y Restauradores*, *Na Da Amet*, *Sierra de Gigantes*, *Paleontofuda* y *Guerra de Fósiles*.

También se reconoció a los juegos con mejor desempeño en las distintas categorías. En el rubro de Relación con el Tema de Conservación del Patrimonio Documental: *Ollinautas. In tlilli in tlapalli*; Arte visual: *OHTLI, el camino de Metztli*; Arte sonoro: *El tesoro de Boturini*; Jugabilidad: *Archivo Oculto*; Creatividad: *OHTLI, el camino de Metztli*; Inmersión: *El tesoro de Boturini*, y Juego Mejor Evaluado: *Rastros del olvido*.

Este año, la dirección del Mini Game Work Jam estuvo a cargo de la directora de Educación Social para la Conservación, Daniela Acevedo Carrión; de la subdirectora de Cooperación Académica, Sabrina Ruiz Freeman; y del integrante de Mermelada de Juegos, Héctor Guerrero Merchant, bajo la coordinación de Alan Alejandro Ríos García, enlace de Planeación y Evaluación de la CNCPC.

---oo0oo---