



## DEDICAN LA MINI GAME WORK JAM 2026 AL PATRIMONIO CULTURAL SUBACUÁTICO

- Mediante la creación de videojuegos, juegos de mesa, de rol o de patio, entre otros, el INAH promueve la conservación de este legado
- La convocatoria permanecerá abierta hasta el 23 de mayo del año en curso

Con miras a visibilizar la importancia de la conservación del patrimonio subacuático, el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), a través de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC), en colaboración con el colectivo Mermelada de Juegos, organiza la Mini Game Work Jam 2026, en la que invita al público interesado a participar en el diseño de productos lúdicos alusivos.

La séptima edición del evento, desarrollada por la Dirección de Educación Social para la Conservación de la CNCPC, se realizará en formato virtual, para diseñar videojuegos, juegos de mesa, de rol y de patio, cortometrajes, cómics, fanzines, novela gráfica y caricaturas que contribuyan a reflexionar sobre el valor del patrimonio que yace en el fondo de océanos, ríos, lagos, lagunas, cenotes y pozos.

La actividad es una oportunidad para que los desarrolladores conviertan su creatividad en una herramienta de impacto cultural. A lo largo de cinco etapas (inducción, mini game jam, producción, examinación y exhibición), las y los participantes crearán juegos que contribuirán a la difusión y valoración del patrimonio subacuático, además de sensibilizar a nuevas audiencias y posicionar los productos lúdicos como un medio clave para la conservación. La convocatoria permanecerá abierta hasta el 23 de mayo de 2026.

Podrán participar estudiantes y especialistas en conservación, restauración, arqueología, antropología, derecho, relaciones internacionales, gestión cultural o de cualquier disciplina relacionada con el patrimonio cultural; también, comunidades creativas, tecnológicas y artísticas de diseño de juegos, arte gráfico, narrativa y juegos de rol, programación e informática, artistas de sonido, música y personas aficionadas de cualquier parte del mundo, quienes deberán inscribirse en este [formulario](#).



**Cultura**  
Secretaría de Cultura



La fase de inducción será del 18 al 22 de mayo de 2026, con charlas introductorias desde las especialidades de los juegos y del patrimonio cultural y su conservación; el periodo de gestación de los juegos, del 23 de mayo al 11 de julio; la publicación y su valoración por parte de expertos y del público, del 13 al 22 de julio, y la exhibición, el 7 y 8 de agosto, en el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec.

Este año, por parte del INAH intervendrán las restauradoras de la CNCPC, Patricia Mehaan Hermanson y María Teresa Ramírez Miranda; el subdirector de Arqueología Subacuática, Roberto Junco Sánchez; la responsable de la oficina de Arqueología Subacuática en la Península de Yucatán, Helena Barba Meinecke, y la restauradora del Centro INAH Campeche, Diana Arano Recio.

Además de la catedrática de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, Maribel Reyes Calixto; el fundador de Game Metron (firma legal que apoya a la industria del desarrollo de juegos), David Santibáñez; la directora de Planta Games (empresa dedicada a los juegos serios), Daniela Tovar; el mentor y productor Gonzalo Sánchez, conocido como BigMiniGeek; y el compositor, productor y director de pódcast Del bit a la orquesta, Anwar Sánchez.

La subdirectora de Cooperación Académica de la CNCPC, Sabrina Ruiz Freeman, explicó que la Mini Game Work Jam responde a la búsqueda de una vía de difusión de la conservación del patrimonio cultural, con el fin de que sea más accesible y atractiva para el público. “Los juegos ayudan a recibir el mensaje de manera más fácil y divertida”.

Sobre la importancia de estos materiales en la conservación del patrimonio, el enlace logístico de la CNCPC, Graciela Vicencio, consideró que es una estrategia que contribuye a que la población vea la preservación de otra manera: “Es una buena herramienta para llegar a otros públicos de manera amable, de que aprendas algo sin que sea rigurosamente académico”.

Por último, el coordinador del colectivo Mermelada de Juegos, Héctor Guerrero Merchant, mencionó que, además de la conservación, uno de los propósitos ha sido difundir la relevancia de la cultura lúdica y que jugar puede llegar a ser muy serio. “Comúnmente, los juegos se asocian con las infancias o con pérdida de tiempo, pero también está en el inconsciente colectivo que educan, enseñan, nos ayudan a desarrollar habilidades e, incluso, a la regeneración del tejido social”, finalizó.



**2026**  
año de  
**Margarita  
Maza**