



MINI GAME JAM 2026 INVITA A SALVAR LOS TESOROS DEL CENOTE HOYO NEGRO

- El pasado fin de semana, públicos del Museo Nacional de Historia disfrutaron de los proyectos presentados por las y los desarrolladores
- La invitación a jugar se extiende el domingo 16 de agosto, en el Museo Nacional de Antropología, en el marco de la 37 FILAH

El fin de semana reciente, públicos de todas las edades que recorrían el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec, fueron convidados a viajar 13,000 años en el pasado, mediante videojuegos, juegos de mesa y una novela gráfica interactiva, que pusieron a prueba sus habilidades para defender y conservar el patrimonio biocultural que yace en las profundidades del cenote Hoyo Negro, en Quintana Roo.

Tales productos lúdicos son resultado de la Mini Game Work Jam 2026, iniciativa entre el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) con la comunidad Mermelada de Juegos, en pro de la divulgación del quehacer de los profesionales dedicados al patrimonio cultural y el cuidado del mismo.

Battle Dives: Guardianes de Hoyo Negro, Xibal-Há: los secretos bajo el agua, Ecos del abismo, ÆON: operación abismo profundo o La vidente del agua (título de la citada novela), fueron algunos de los proyectos presentados por las y los desarrolladores que participaron en esta edición de la Mini Game Work Jam, los cuales permitieron a los jugadores internarse en esta cápsula del tiempo que resguarda la osamenta de uno de los ancestros más antiguos de América, Naia, y variedad de fauna pleistocénica.

La subdirectora de Cooperación Académica y Social de la CNCPC, Sabrina Ruiz Freeman, recordó que uno de los objetivos de la alianza con Mermelada de Juegos es mostrar ejemplos patrimoniales a los que difícilmente se tiene acceso. De esta



manera, en su primera edición se promovió el de tipo arqueológico enfocado en la tumba del gobernante maya Pakal.

La segunda edición tuvo por tema el patrimonio histórico, representado en las Tres virtudes, esculturas de la Catedral Metropolitana dañadas en el sismo del 19 de septiembre de 2017; y las subsecuentes, en sitios paleontológicos, la concienciación y prevención del tráfico ilícito de bienes culturales, y la conservación de los patrimonios gráfico-rupestre y documental.

“En estos años se ha notado la evolución en los temas planteados y el perfeccionamiento de los videojuegos y juegos de mesa, de los que está disponible una muestra representativa en: <https://cncpc-inah.itch.io/>, donde también subiremos los de este año. Cabe mencionar que los juegos de mesa se pueden imprimir para jugar en casa”, comentó Ruiz Freeman.

El coordinador de Mermelada de Juegos, Héctor Guerrero Merchant, dijo que este espacio de experimentación lúdica ya había abordado la temática del cuidado del patrimonio subacuático, en 2022, a través de la convocatoria lanzada por el Instituto Francés de América Latina y el Ocean Hackathon, pero la dinámica solo permitió la ejecución de un videojuego: J Cheemnáa, aventura en el arrecife Alacranes, que ganó aquel certamen.

“Ahora, en 2026, triplicamos nuestros números. Tuvimos alrededor de 200 registros y más de 50 grupos organizados, pero los proyectos entregados al cabo de dos meses fueron 36, cuya calidad creció exponencialmente, y hubo un interés particular en el desarrollo de juegos de mesa. Esta edición fue increíble.

“Con los años, aunque no es lo único que hacemos, Mermelada de Juegos se ha posicionado como referente en la creación de juegos culturales, no necesariamente serios. Estamos apoyando a que los desarrolladores se conviertan en estandartes de lo que significa la conservación y que, mediante el juego, permitan que otras personas se enamoren y comprendan el trabajo de los profesionales del INAH”, expresó Guerrero Merchant.

La Mini Game Work Jam 2026 llegará el próximo domingo 16 de agosto al Museo Nacional de Antropología donde, en el área de talleres de la 37 Feria Internacional del Libro de Antropología e Historia, podrán jugar a salvar a Naia, así como a



Cultura
Secretaría de Cultura



gonfoterios, perezosos gigantes y tigres dientes de sable, de los depredadores del patrimonio.

---oo0oo---

