



## **Desarrollan videojuegos y juegos de mesa para promover la conservación del patrimonio gráfico-rupestre**

- Celebran la quinta edición del proyecto “Game Jam para la conservación. Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural 2024”
- Por segunda ocasión, se realizará la exhibición de los juegos en el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec, el 9 y 10 de agosto de 2024

Para difundir y promover la conservación del patrimonio cultural a través del juego, la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, por medio del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), la [Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural](#) (CNCPC) y la Subdirección de Vinculación y Enlace de la CNCPC, celebrará la segunda jornada de “Juegos serios sobre la conservación y restauración de bienes culturales”.

El evento tendrá lugar el 9 y 10 de agosto de 2024, en el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec, donde se presentarán ocho videojuegos y dos juegos de mesa desarrollados durante el [proyecto](#) “Game Jam para la conservación. Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural”, el cual se realiza anualmente desde 2019.

Este año, la convocatoria se centró en el tema “Conservación del patrimonio gráfico-rupestre”, por lo que las y los asistentes podrán interactuar con estos materiales educativos y los creados en ediciones anteriores, informó la antropóloga adscrita a la Subdirección de Vinculación y Enlace de la CNCPC, Gabriela Durán Valis.

“La gráfica rupestre es un tipo de patrimonio que no muchas personas conocen, por lo que nos interesa fortalecer su divulgación, así como resaltar la importancia de las labores de conservación que realizan las y los especialistas en la materia”, apuntó.

En el proyecto colaboran el Colectivo Mermelada de Juegos y la Cooperativa Argentina de Videojuegos, a través de mentorías para el desarrollo de juegos.

Asimismo, este año se contó con el apoyo de la profesora investigadora del Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño de la Universidad





**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



Autónoma Metropolitana, plantel Azcapotzalco, Blanca López Pérez, y del abogado de GameMetron, David Santiváñez Antunez.

Las actividades comenzarán el 9 de agosto, a las 10:00 horas, con la exhibición de distintos juegos; a las 11:00, se realizará la presentación del citado proyecto, a cargo de la titular de la CNCPC, María del Carmen Castro Barrera, quien estará acompañada por la subdirectora de Vinculación y Enlace de la Dirección de Gestión y Vinculación de la CNCPC del INAH, María Sabrina Ruiz Freeman, y por el coordinador del Colectivo Mermelada de Juegos, Héctor Guerrero Merchant.

A las 11:15 horas del mismo día, la titular del Programa Nacional de Conservación de Patrimonio-Gráfico Rupestre, Sandra Cruz Flores, presentará un video sobre la importancia de la conservación de este tipo de patrimonio cultural.

El sábado 10 será la clausura del evento y se entregará un reconocimiento a las y los participantes de la quinta edición. El público podrá disfrutar de la exhibición del material lúdico, hasta las 14:00 horas. La entrada será libre, con el boleto de acceso al museo, y se transmitirá en vivo por el canal de la CNCPC en [YouTube](#).

Cada propuesta de juego está dirigida a adolescentes y adultos, detalló Durán Valis, al referir que se cuidó que en ningún caso se transgredieran los lineamientos, establecidos por el INAH, en materia de derechos de autor y conservación del patrimonio cultural.

Los juegos estarán disponibles de manera gratuita en la página de la CNCPC, donde las personas interesadas podrán acceder a todos los materiales didácticos generados por el proyecto.

En esta edición se completaron tres videojuegos y un juego de mesa, en el que participaron 38 personas, tres de ellas provenientes de Argentina, Bolivia y Chile.

---oo0oo---

Síguenos en:

Facebook: [@inahmx](#)

X Corp: [@INAHmx](#)

Instagram: [@inahmx](#)

YouTube: [INAH TV](#)

TikTok: [@inahmx](#)

Sitio web: [inah.gob.mx](#)

