



## Juego interactivo “Momati y el rompecabezas arqueológico”

El Colegio de Michoacán se complace en anunciar el lanzamiento del juego para plataforma Android

### “MOMATI y el rompecabezas arqueológico”

Disponible para descargar de forma gratuita en Google Play Store

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ColMichApps.Momati>

El objetivo del juego es dar a conocer a los niños de entre 4 y 10 años, aspectos de la vida cotidiana de las culturas prehispánicas de Mesoamérica por medio del trabajo de los arqueólogos. “Momati”, es una palabra en idioma náhuatl que significa “saber” en español.

El juego consiste en una serie de rompecabezas ubicados en diferentes excavaciones de sitios arqueológicos de México, desde Paquimé en el norte del país hasta Chichén Itzá en la península de Yucatán, pasando por Teotihuacán y las regiones lacustres del Valle de México y de Michoacán. Los niños deberán ayudar a la arqueóloga Yunuen a resolver los rompecabezas para así comprender un poco sobre las diversas maneras de vivir entre algunas de las sociedades prehispánicas en México.

Con un formato sencillo en forma de animaciones se transferirá información sobre los recursos naturales que aprovechaban las sociedades antiguas, su vivienda, su forma de vestir y el estado de conservación actual de los sitios arqueológicos. Será posible acceder a la ubicación de los lugares presentados por medio de un mapa interactivo y asimismo a la temporalidad de las sociedades de las que se trata por medio de una línea de tiempo animada.

Momati fue desarrollado por un equipo de especialistas de El Colegio de Michoacán. En la producción, guión y curaduría de contenidos la Dra. Clementina Campos de Difusión Cultural, Antropóloga, doctora en Historia y especialista en divulgación de la ciencia por medios audiovisuales. El diseño y desarrollo del juego por el Mtro. Dorian Neyra del Área de Producción Multimedia, especialista en divulgación de la ciencia y desarrollo de contenidos multimedia. El diseño gráfico elaborado por el Lic. Jaime Cervantes del Área de Producción Multimedia. Los contenidos fueron proporcionados por la Dra. Magdalena García Sánchez del Centro de Estudios Arqueológicos de El Colegio de Michoacán, Arqueóloga y doctora en Antropología, asesora en la elaboración de contenidos didácticos para la enseñanza de la Historia y la Arqueología. Se contó también con el apoyo de la Dra. Agapi Filini y el Dr. Eduardo Williams, quienes proporcionaron materiales gráficos.

“Momati y el rompecabezas arqueológico” Un juego interactivo para niños desarrollado por El Colegio de Michoacán. Centro Público de Investigación Conacyt.

## **Información detallada sobre el juego**

### **1. Título.**

Momati (saber en Náhuatl)

Juego de rompecabezas arqueológico para niños.

### **2. Descripción breve del juego.**

Juego de rompecabezas arqueológico para niños, versa sobre diferentes actividades en el quehacer de los arqueólogos, con el objetivo de ayudar a los niños y jóvenes a comprender mejor las distintas maneras de vivir de las sociedades prehispánicas que habitaron en la antigua Mesoamérica; ello se propone lograr por medio de mostrar algunos de los procesos de investigación en el quehacer arqueológico, como la excavación de sitios y la restauración de piezas.

### **3. Historia.**

#### **3.1. Descripción de los personajes.**

Yunuén. Arqueóloga, trabaja en excavaciones en diferentes regiones del país.

Niños y adultos representantes de diferentes sociedades prehispánicas en la antigua Mesoamérica (hoy gran parte de México).

#### **3.2. Descripción del mundo.**

Yunuén necesita ayuda del jugador para completar las tareas de restauración de los objetos. El juego se desarrolla en una excavación arqueológica. Las piezas del rompecabezas estarán en la excavación y deberán armarse en la superficie. Al terminar de armar una pieza, se mostrará el contexto en el que se utilizaba la pieza en cuestión y se mostrará cómo funcionaba.

### **4. Género.**

Rompecabezas

### **5. Modos de juego.**

#### **5.1 Cerámica**

La tarea del jugador consiste en ayudar a Yunuen a reconstruir una vasija mediante las piezas encontradas en la excavación.

### **6. Aspectos técnicos.**

El juego se desarrolló para el sistema Android, descarga desde la Play Store.

### **7. Público objetivo.**

Niños y niñas entre 4 y 10 años.

### **8. Equipo de desarrollo.**

Producción, guión, curaduría de contenidos

Dra. Clementina Campos Reyes. Difusión Cultural. El Colegio de Michoacán.

Diseño y desarrollo del juego

Mtro. Dorian Neyra. Área de Producción Multimedia. El Colegio de Michoacán.

Diseño gráfico

Lic. Jaime Cervantes. Área de Producción Multimedia. El Colegio de Michoacán.

Asesor de contenidos

Dra. Magdalena García Sánchez. Centro de Estudios Arqueológicos. El Colegio de Michoacán.

Con el apoyo gráfico de la Dra. Agapi Filini y el Dr. Eduardo Williams. Centro de Estudios Arqueológicos, El Colegio de Michoacán.

Narración Yunuén

Itary Neyra. Estudiante, Universidad de Guadalajara.