

# "Archivus"

Nunca aprender Archivística fue tan divertido

DIONISIO HERNANDEZ LABAJOS | @DioniHdez33

*Un equipo de docentes de la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada ha desarrollado un sencillo juego de mesa para acercar el mundo de los archivos al gran público de una forma lúdica y novedosa. En él nos convertiremos en archiveros y será necesario aplicar algunas de las prácticas archivísticas para salvaguardar el archivo histórico de Ciudad Godín*



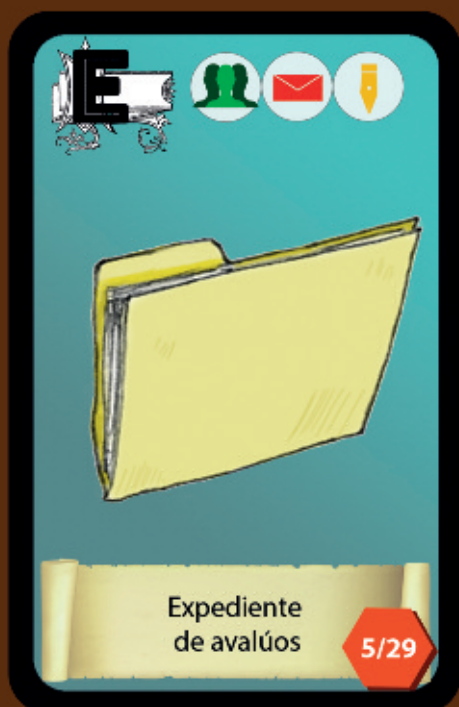


camente por José Manuel Morales del Castillo –Doctor en Biblioteconomía y Documentación–, quien ha sido asesorado por Eduardo Peis Redondo –Catedrático y Doctor en Biblioteconomía y Documentación–, Mercedes de la Moneda Corrochano –profesora titular del Dpto. de Información y Comunicación– y Antonio Gabriel López Herrera –profesor titular del Dpto. Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial–. Podemos encontrarlo a través del siguiente enlace: <https://archivus790077026.wordpress.com/> donde nos facilitan, tanto las cartas como los tableros del juego, así como el manual de instrucciones. Han sido publicados bajo una licencia Creative Commons, con lo cual nos está permitido compartir y adaptar el juego siempre y cuando no se haga un uso comercial.

**E**l juego ha sido desarrollado como parte del proyecto de innovación docente “Archivus: aprendiendo archivística a través de la gamificación” financiado por la Unidad de Calidad, Innovación y Prospectiva de la Universidad de Granada. Coordinado y diseñado gráfi-

El juego es de dos a cuatro personas y el planteamiento inicial sencillo: un malvado cerdo ha desordenado el archivo de “Ciudad Godín”, y nosotros debemos deshacer el entuerto completando los expedientes y formando series para transferir el mayor número posible de ellos al archivo históri-

co (previo paso por el archivo de oficina y el archivo intermedio) Para ello, cada jugador tendrá su propio tablero, con sus tres casillas correspondientes a las tres fases de archivo. Antes de comenzar se colocan en la mesa cinco cartas de “Expediente”, donde veremos en su esquina superior izquierda, la letra de la serie a la que pertenece; en su esquina superior derecha cuántos documentos lo componen y de qué tipo; y en su esquina inferior derecha dos números, el primero hace referencia a los años que permanecerá en tu casilla de “Archivo de Oficina”, y el segundo a los años que estará en la de “Archivo Intermedio”. Tras ello, cada jugador recibe del mazo de cartas de “Expediente” y “Documento” cinco cartas con las que intentará completar cada expediente de la mesa. Por su parte, las cartas de “Documento” en su esquina superior derecha especifican el tipo documental que son –de comunicación, de decisión, de los ciudadanos, de constancia o de juicio– y su formato –impreso o electrónico–. Finalmente se colocan los dos mazos en la mesa, el formado por las cartas de



“Expediente” y “Documento”, y el de las cartas de “Evento/Acción” que sirven para condicionar el turno de cada jugador.

El discurrir del juego consiste en que cada jugador, llegado su turno, decida en primer lugar si robar una carta del mazo de cartas de “Documento” y “Expediente”, colocar una carta “Documento” en una de las cinco cartas de “Expediente” que hay sobre la mesa, completar un expediente y pasarlo a su casilla “Archivo de Oficina” (y dejar sobre la mesa otra carta “Expediente” que sustituya a la que se va a retirar), hacer una transferencia entre casillas de archivos – lo cual se realiza tirando un dado de seis caras, para transferencias de “Archivo de Oficina” a “Archivo Intermedio”, o un dado de seis caras y otro de diez, para transferencias de “Archivo Intermedio” a “Archivo Histórico”, y superar el número que se indica, en la carta de “Expediente” que se quiera transferir– o jugar una carta de “Acción/Evento” (en caso de tenerla en la mano desde el turno anterior) de *Fin de Juego* o *Liberado* –ésta última es la contrapartida de la

carta de “Acción/Evento” *Remisión*, la cual te obliga a sacar un expediente de alguno de tus archivos (sin incluir el histórico).

En segundo lugar, debe robar una carta del mazo de cartas “Acción/Evento” que deberá jugar inmediatamente a no ser que sea *Fin de Juego* o *Liberado*, en cuyos casos tendrá que jugarla en el próximo turno. Además de estas dos cartas de “Acción”, existen doce más como *Hongos*, *Horas Extra* o *Expurgo* que beneficiarán o perjudicarán los intereses de los jugadores.

En tercer lugar, antes de pasar el turno, el jugador deberá tener cinco cartas en su mano y deshacerse de las sobrantes. Cabe matizar que el hecho de juntar diferentes cartas de “Expediente” de una misma serie no contabiliza como acción en el turno. En cuanto un jugador, con al menos un expediente en “Archivo Histórico”, que tenga una carta “Acción/Evento” *Fin de Juego*, la use, se deberá hacer recuento de expedientes en cada casilla de “Archivo” y el que obtenga la mejor, ganará. ¿A qué esperas para adentrarte en un archivo?■

