

CONCLUSIONES

La investigación detectó que existe desconocimiento sobre las diferentes manifestaciones del patrimonio cultural de nuestro país, lo que se traduce, de acuerdo con los datos, en poco interés en conocer y visitar los diferentes sitios y parques arqueológicos salvadoreños, así como una actitud de indiferencia hacia estos; lo que llevó a la propuesta e implementación de la estrategia discutida. Según la teoría, la sensibilización por herramientas lúdicas permite hacer el aprendizaje más accesible y atractivo a los estudiantes de diferentes niveles. Al aplicar el diseño cuasiexperimental, se comprobó que, efectivamente, existieron diferencias significativas en torno a categorías relacionadas con conocimiento

de nuestro patrimonio entre los grupos que usaron la herramienta y los que no, donde quienes lo utilizaron mostraron leves ventajas en conocimiento frente al grupo control.

Estos resultados sugieren que la intervención educativa desarrollada puede ser una herramienta eficaz para promover el conocimiento del patrimonio cultural; sin embargo, hacen falta más herramientas y estrategias de diferentes tipos para promover el conocimiento de nuestra historia, sensibilizar a nuestros estudiantes sobre el legado cultural salvadoreño, una integración más fuerte en el currículo nacional y la promoción y rescate de los diferentes sitios arqueológicos de nuestro país.

Autoridades Utec

Lic. José Mauricio Loucel Funes
Presidente de la Universidad

Dr. Carlos Reynaldo López Nuila
Vicepresidente

Dr. Nelson Zárate
Rector Utec

Dra. Noris Isabel López Guevara
Vicerrectora de Investigación y Proyección Social

Dra. Camila Calles Minero
Directora de Investigaciones

OTRAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

- Antropología urbana
- Migración internacional
- Industria 4.0
- Salud mental
- Educación

INVESTIGACIÓN EN BREVE

Es una colección de fascículos que resumen los resultados de las investigaciones realizadas por la Vicerrectoría de Investigación y Proyección Social.

No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza
Pablo Freire



Ayudantes de investigación realizan trabajo de campo en el Parque Arqueológico Tazumal.

Percepción sobre patrimonio cultural arqueológico de El Salvador y propuesta de sensibilización

Saúl Enrique Campos Morán
<https://orcid.org/0000-0002-8884-5547>

César Roberto Rodríguez Dueñas
<https://orcid.org/0009-0008-8909-5654>

Elisa Margarita Argueta Urrutia
<https://orcid.org/0009-0000-1147-2183>

Alejandra María Rodríguez Dueñas (Ayudante de investigación)
<https://orcid.org/0009-0007-7566-6826>

Ernesto Vladimir Rodríguez Dueñas (Ayudante de investigación)
<https://orcid.org/0009-0004-6612-7407>

saul.campos@utec.edu.sv

**VIVE LA
EXPERIENCIA
UTEC**



www.utec.edu.sv

Centro de llamadas: 2275-8888
Maestrías: 2275-2700



IndicaRSE²
ORGANIZACIÓN 1
AUTOEVALUADA 6



Comisión de
Acreditación

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL

Calle Arce y 19ª avenida Sur n.º 1045, edificio Dr. José Adolfo Araujo Romagoza.

San Salvador, El Salvador, (503) 2275-1013 / 2275-1011

**Universidad Tecnológica
de El Salvador**



**Universidad Tecnológica
de El Salvador**



n.º 41

JULIO 2024

INVESTIGACIÓN EN BREVE

Vicerrectoría de Investigación
y Proyección Social

Percepción sobre patrimonio cultural arqueológico de El Salvador y propuesta de sensibilización

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo *explorar y analizar* la percepción de estudiantes de educación superior respecto al patrimonio arqueológico del país. Los resultados indican que una parte significativa de la población solo tiene nociones generales sobre estos sitios, y que la mayoría no había visitado un sitio arqueológico fuera del ambiente académico. En respuesta a esos resultados obtenidos, se diseñó una propuesta innovadora de sensibilización a través de Minecraft, por medio de un mapa de juego basado en el sitio Parque Arqueológico Tazumal, uno de los más importantes y representativos de El Salvador. Con base a dicha propuesta, se realizó una comparación sobre la utilidad de esta estrategia lúdica para el proceso de enseñanza-aprendizaje para diversos niveles educativos, se obtuvieron resultados positivos.

Introducción

El patrimonio es una parte esencial de la cultura, pues permite entender cómo se origina nuestro legado histórico, brinda información sobre un grupo social, crea y fortalece la identidad, y contribuye a discursos sociales y narrativas. (Prats, L., 2006).

El Salvador cuenta con una regulación sobre el patrimonio cultural; sin embargo, es común encontrar instancias donde dicho patrimonio ha sido saqueado y comercializado, dañándolo en el proceso, principalmente por ignorancia (Hernández y Fermán,

2021), debido a que no existe una sensibilización adecuada. Dicha sensibilización sobre el patrimonio promueve la preservación del legado histórico, valora la diversidad cultural, impulsa el desarrollo económico y turístico sostenible, y fortalece la educación. Esta también contribuye a la construcción de una sociedad más consciente de su identidad y comprometida con la preservación y promoción de su patrimonio (Organización de las Naciones Unidas, 2015).

La investigación también identificó la percepción de la población sobre el patrimonio cultural arqueológico de El Salvador.

Metodología

Diseño cuasiexperimental de postest con una población cautiva (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El estudio sobre la percepción del patrimonio cultural de El Salvador se enfocó en estudiantes de primer año de la Universidad Tecnológica de El Salvador (Utec), que cursan la asignatura de Realidad Nacional, y que pertenecen a diversas carreras. Se contó con una muestra de 320 estudiantes, asignados a través de un muestreo por conglomerados.

Se diseñó con un instrumento de recolección de datos que permitió diagnosticar el conocimiento general de los estudiantes sobre el patrimonio cultural de El Salvador, compuesto de 10 reactivos nominales.



Ayudantes de investigación recabando medidas en el sitio arqueológico.



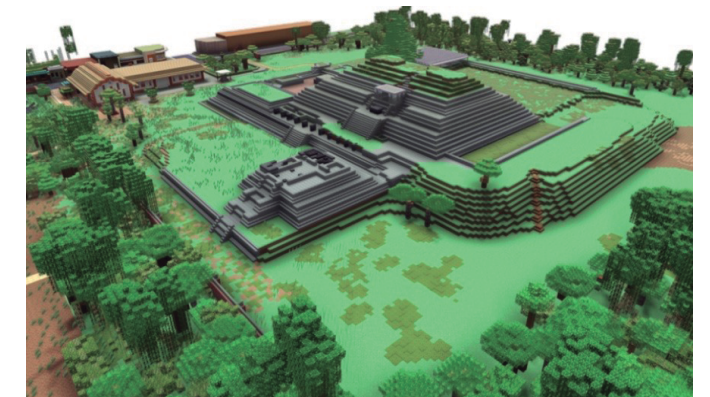
Trabajo de campo. Prueba de herramienta con grupo presencial.



Avatar de Minecraft utilizando camisa de Programa de Ayudantes de Investigación, diseñado por ayudantes de investigación.



Desarrollo herramienta. Prueba beta de la herramienta.



Modelo en 3D renderizado del mapa de Minecraft.

Resultados

Tazumal fue identificado como el sitio arqueológico más representativo de El Salvador, seguido por San Andrés, Joya de Cerén, Quelepa y Ciudad Vieja. Esta clasificación refleja una alta visibilidad de Tazumal, que obtuvo un 40,3 % de las menciones, subrayando su importancia en el imaginario colectivo de la población estudiada. Asimismo, al indagar sobre la última vez que se visitó un sitio arqueológico, la mayoría de los participantes reportaron que su última visita a un monumento, museo, exposición, sitio arqueológico, parque natural, biblioteca o archivo histórico fue hace más de 10 años. Entre las razones de estas pocas visitas está el desconocimiento de los lugares, con 24.3 % de las respuestas en esta categoría. La distancia y la movilidad son también una barrera importante (20.8 %), seguida de la percepción de que estas actividades son aburridas (17.4 %). Los motivos económicos (15.6 %), incompatibilidad de horarios (13.9 %), y la complejidad percibida de las actividades (10.4 %) también son factores significativos. Un número menor de participantes (8.7 %) simplemente no tiene interés en asistir a estos espacios culturales.

Una vez aplicada la estrategia lúdica, se verificó el impacto utilizando una prueba t de Student. Este diseño tuvo por objetivo comparar el conocimiento de los participantes sobre varias áreas de patrimonio cultural. La población se dividió en dos grupos: experimental (que participó en la actividad de Minecraft) y control (que no participó en la actividad).

Los valores de t y p indican que no hay diferencias significativas en el conocimiento inicial entre el grupo experimental y el grupo control para todas las variables ($p > 0.05$). Después de la intervención educativa a través del mapa de Minecraft, hay diferencias significativas entre los grupos en las variables "Conoce sitios arqueológicos", "Conoce sobre etnias prehistóricas" y "Conoce sobre patrimonio cultural" ($p < 0.001$). Sin embargo, no hay diferencias significativas en las variables "Conoce sobre época prehistórica", "Conoce sobre periodos prehistóricos" y "Conoce sobre los pipiles" ($p > 0.05$). Esto sugiere que la intervención fue efectiva para mejorar el conocimiento en algunas áreas específicas del patrimonio cultural y prehistórico, pero no en todas.