



Artículo científico

Referencia

Castro Xon, B. F. (2024). Juego de mesa y conocimiento del patrimonio cultural quichelense. *Revista Científica del Sistema de Estudios de Postgrado*. 7(1). 89-111. DOI: <https://doi.org/10.36958/sep.v7i1.238>

Juego de mesa y conocimiento del patrimonio cultural quichelense


Board game and awareness of Quichelense cultural heritage

Breysen Felipe Castro Xon

Maestría en Desarrollo Rural y Cambio Climático

Centro Universitario de Quiché

breysen@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-7771-4307> 

Recibido: 14/01/2024

Aceptado: 02/04/2024

Publicado: 24/06/2024

Resumen

OBJETIVO: resaltar la importancia de la educación patrimonial como elemento indispensable para la preservación de la riqueza cultural del pueblo quichelense, y describir cómo este proceso aumenta su efectividad si se implementa mediante estrategias educativas lúdicas que permitan rescatar escalonadamente el conocimiento del patrimonio local. **MÉTODO:** durante el proceso se utilizó una metodología mixta de ejecución, mediante un Diseño Exploratorio Secuencial (DEXPLOS) con variante comparativa (Domínguez, 2015, p. 15; Hernández et al., 2014). De esa cuenta se utilizaron tres métodos de investigación, atendiendo a la naturaleza de cada objetivo específico. Siendo estos etnográfico, investigación basada en diseño y evaluación del conocimiento. El primero, para caracterizar los principales elementos culturales tangibles quichelenses, el segundo para diseñar un prototipo de juego de mesa y una revista cultural, y el tercero para evaluar la efectividad de los recursos educativos mediante prueba previa y posterior. **RESULTADOS:** al finalizar el estudio, los resultados de las pruebas t student revelaron un incremento significativo en el conocimiento de los estudiantes que utilizaron el juego en comparación con los que no lo hicieron. **CONCLUSIÓN:** la educación patrimonial requiere esfuerzos interinstitucionales para explorar a fondo la riqueza cultural guatemalteca y promoverla en toda la población. Asimismo, el diseño de un juego educativo implica varias etapas clave, como la investigación y selección de sitios patrimoniales, el desarrollo de mecánicas de juego que permitan comprender la información histórica y cultural del patrimonio y el diseño gráfico para capturar visualmente la esencia del patrimonio local.

Palabras clave

educación patrimonial, juegos de mesa, cultura quichelense, aprendizaje basado en juegos

Abstract

OBJECTIVE: emphasize the importance of heritage education as an essential element for preserving the cultural richness of the Quiché people, and to describe how this process increases its effectiveness when implemented through playful educational strategies that gradually rescue local heritage knowledge. **METHOD:** during the process, a mixed methodology of execution was used, through a Sequential Exploratory Design (DEXPLOS) with a comparative variant (Domínguez, 2015, p. 15; Hernández et al., 2014). Three research methods were used, addressing the nature of each specific objective. These were ethnographic, design-based research, and knowledge evaluation. The first one to characterize the main tangible cultural elements of the Quiché, the second one to design a prototype of a board game and a cultural magazine, and the third one to evaluate the effectiveness of educational resources through pre and post-tests. **RESULTS:** at the end of the study, the results of the t-student tests revealed a significant increase in the knowledge of the students who used the game compared to those who did not. **CONCLUSION:** heritage education requires interinstitutional efforts to thoroughly explore Guatemalan cultural richness and promote it throughout the population. Regarding the design of educational games, the importance of adapting them to the needs and relevant topics in the classrooms is emphasized, considering elements such as students' characteristics, available resources, game aesthetics, and its ability to provide fun.

Keywords

heritage education, board game, quichelense heritage, game-based learning

Introducción

La globalización y las dinámicas comunicacionales facilitadas por internet y otros medios, se presentan como factores que han permitido la inoculación cultural de los pueblos, a tal grado de poner en riesgo la esencia de las culturas propias y el sentido de pertenencia de las generaciones actuales (Aguirre, 2018), quienes renuncian muchas veces a su herencia, su identidad y su lengua debido a la apropiación de culturas consideradas mejores o más interesantes, provocando así, desinterés en el patrimonio cultural local y paulatinamente el desconocimiento de la riqueza cultural que ha definido a un pueblo a través de la historia.

En el caso particular del departamento de Quiché, esta es una situación que puede observarse por simple inspección de los comportamientos, moda e intereses de las generaciones adolescentes actuales. Para Lara (2019) varios elementos culturales desaparecen debido al desinterés de las nuevas generaciones por adquirir y preservar las tradiciones orales, usos sociales, rituales, actos festivos y distintos saberes que al no entregarse a nivel de herencia se convierte en patrimonio en riesgo de desaparición. Esa problemática también es planteada en la investigación de (Gordillo et al., 2021) indicando que en su medio se experimenta una pérdida de valores culturales por la adopción de los hábitos y comportamientos de otras culturas externas, lo que se agrava por la falta de promoción educativa de la cultura local.

Por lo que resulta imprescindible implementar todo tipo de acciones que ayuden a fortalecer el conocimiento popular de este elemento social a nivel nacional y local, pues ha de considerarse que la cultura es necesaria en la configuración de la identidad de los pueblos y en la consecución del desarrollo sostenible. Así lo considera Hosagrahar (2017) al indicar que la protección y promoción de la cultura es un medio para contribuir directamente a la consecución de muchos Objetivos del Desarrollo Sostenible, ya que los beneficios indirectos generados por la cultura tienen un efecto acumulativo, pues toda actividad realizada con base cultural propicia el logro de los ODS. De esa cuenta, resulta necesario promover el conocimiento e interés por la riqueza cultural en sus múltiples variantes, siendo el caso de este estudio el patrimonio cultural tangible inmueble del departamento del Quiché, para lo cual se busca proponer estrategias educativas que resulten interesantes para la población estudiantil adolescente y permitan rescatar escalonadamente el conocimiento del patrimonio cultural quichelense.

Para tal fin se buscó incursionar en la dinámica del aprendizaje basado en juegos, una metodología cuya efectividad ha sido comprobada en diversos estudios, como el caso del estudio realizado por Santos et al. (2020) en el que se comprobó la efectividad de un juego de mesa educativo, evidenciando así el potencial de los juegos como auxiliares en el proceso de enseñanza aprendizaje. En esa misma línea, los estudios de Ulloa (2019); Barbecho-Benalcázara et al. (2020); Ferrero y Martínez (2020) y Palma y Meléndez (2021), demuestran que la utilización de elementos lúdicos dentro de los procesos de formación escolar tiene un alto grado de aceptación por parte de la población estudiantil y son efectivos en la transmisión de conocimiento pues despiertan el interés del estudiantado.

Materiales y métodos

El estudio realizado se trabajó bajo un enfoque mixto de ejecución secuencial, mediante un Diseño Exploratorio Secuencial (DEXPLOS) con variante Comparativa (Domínguez, 2015, p. 15; Hernández et al., 2014).

De esa cuenta se utilizaron tres métodos de investigación, atendiendo a la naturaleza de cada objetivo específico. Siendo estos el método etnográfico, el método de investigación basada en diseño y la evaluación del conocimiento.

Respecto al método etnográfico (Wolf y Tymitz, 1976-77 citados en Guba, 1978) fue utilizado para trabajar el primer objetivo y realizar un acercamiento con historiadores y otros representantes del departamento de Quiché, conocedores del patrimonio cultural tangible inmueble de los distintos municipios, para obtener información, por medio de entrevistas, sobre sus percepciones acerca de los elementos culturales del patrimonio tangible inmueble que deben darse a conocer para su preservación.

Con relación al segundo objetivo, se trabajó mediante el método de Investigación basada en diseño (IBD) (Wang y Hannafin, 2005, p.6, citados por De Benito y Salinas) el cual sirvió como plataforma para el diseño y elaboración del juego de mesa educativo basado en el patrimonio cultural tangible inmueble quichelense en el cual se integró la información obtenida con la etapa anterior.

Finalmente, para trabajar el tercer objetivo referente al proceso de evaluación de la efectividad del juego sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes respecto al patrimonio cultural quichelense, se recurrió al método de evaluación del conocimiento y análisis de resultados mediante el método de prueba previa y posterior (Amado-García, 2002; Petrosko, 2004 citado en Hernández et al, 2014).

Se planificó la implementación de una prueba diagnóstica de conocimiento con un grupo de estudiantes de secundaria de tres establecimientos educativos del departamento de Quiché. Posteriormente, se determinó la necesidad de conformar dos grupos con los estudiantes evaluados en cada institución educativa, para obtener grupos de control y experimentales.

El juego educativo creado en las etapas anteriores fue implementado con los grupos experimentales en cuatro sesiones, una de familiarización y tres sesiones de juego formal guiado. Terminado ese proceso, se procedió a realizar nuevamente la prueba de conocimiento a ambos grupos en las tres instituciones participantes, para determinar si existía diferencia entre los niveles de conocimiento presentados inicialmente y el nivel de conocimiento presentado por los grupos de control.

Resultados y discusión

Resultados de las entrevistas para recolección de datos culturales

Dado que fue necesario recopilar información con personajes de los distintos municipios que conforman el departamento de Quiché, se presentan a continuación los resultados del proceso. Ver tablas 1 y 2.

Tabla 1

Municipios visitados para recolección de datos

Municipio de Quiché	Municipios visitados	Municipios no visitados
21	20	1

Nota: se logró visitar el 95% de los municipios del departamento, lo que permitió obtener suficiente información acerca de los principales elementos culturales del departamento.

Tabla 2

Detalle de elementos culturales obtenidos por municipio

No.	Municipio	Personaje entrevistado	Elementos
1	Canillá	Entrevistado 1	5
2	Chichicastenango	Entrevistado 2	8
3	Zacualpa	Entrevistado 3	5
4	Santa Cruz del Quiché	Entrevistado 4	9
5	Chajul	Entrevistado 5	5
6	Cunén	Entrevistado 6	5
7	Chiché	Entrevistado 7	8
8	Patzité	Entrevistado 8	5
9	Chinique	Entrevistado 9	7
10	San Antonio Ilotenango	Entrevistado 10	6
11	Joyabaj	Entrevistado 11	8
12	Uspantán	Entrevistado 12	6
13	Nebaj	Entrevistado 13	7
14	San Pedro Jocopilas	Entrevistado 14	8

16	San Bartolomé Jocotenango	Entrevistado 16	3
17	Sacapulas	Entrevistado 17	8
18	Chicamán	Entrevistado 18	5
19	San Andrés Sajcabajá	Entrevistado 19	6
20	Cotzal	Entrevistado 20	6

Nota: el único municipio que no figura en el listado es Ixcán, debido a que no fue posible contactarse con un colaborador.

Resultados encuesta docentes

Se presentan a continuación los resultados obtenidos con las entrevistas implementadas a docentes de tres establecimientos públicos de educación básica en las áreas de Ciencias Sociales y Cultura Maya.

Instituto Fray Francisco Jiménez, Santa Cruz del Quiché

Se encontró que los cuatro docentes entrevistados aducen tener un conocimiento intermedio de la temática del Patrimonio cultural tangible inmueble nacional/local y que consideran que se trata de un tema educativo de relevancia alta. Asimismo, se encontró que únicamente tres de los cuatro docentes han implementado la temática en los últimos tres años (2020-2022), y que tal implementación se ha realizado entre dos y tres veces por bimestre utilizando diversas estrategias de aprendizaje como mesas redondas, charlas, presentación de fotografías y videos, revisiones bibliográficas, resúmenes, comprensión lectora, mapas cognitivos, obteniendo resultados de aprendizaje intermedios de acuerdo a los docentes.

Entre las dificultades para implementar la temática del Patrimonio cultural tangible inmueble nacional/local, los docentes argumentan que existe poco interés en el cuidado del patrimonio, poca información del patrimonio del municipio, desinterés de las autoridades, falta de información sobre el valor cultural, poco apoyo a actividades de campo, falta de interés general.

Instituto Nacional de Educación Básica, Santa Cruz del Quiché

Se entrevistó a cinco docentes quienes indicaban tener un conocimiento intermedio del tema del Patrimonio cultural tangible inmueble. Sin embargo, únicamente cuatro de las cinco docentes asignaron una importancia alta a la temática e indicaron haber implementado el tema entre una y dos veces en los últimos tres años (2020-2022) por medio de distintas

estrategias de enseñanza-aprendizaje como narraciones, dramatizaciones, juegos, preguntas directas, debates, lluvia de ideas, mesa redonda, carteles, cuadros sinópticos, clase magistral, obteniendo resultados de aprendizaje intermedios a criterio de las docentes.

En cuanto a las dificultades para impartir la temática en los cursos los docentes indicaron que no se le brinda mayor interés al tema por parte de las autoridades, no se incluye dentro del CNB, falta de interés general, desconocimiento de los estudiantes, falta de materiales, poco material, falta de tiempo.

Instituto Nacional de Educación Básica, San Antonio Ilotenango

En cuanto a los resultados obtenidos en el INEB del municipio de San Antonio Ilotenango, el docente entrevistado expuso tener un conocimiento alto de la temática del Patrimonio cultural tangible inmueble nacional/local. Asimismo, asignó una importancia intermedia a la temática, sin embargo, indicó que no implementa la temática patrimonial tangible inmueble en sus cursos.

Resultados prueba previa y posterior establecimientos educativos

En los distintos establecimientos educativos de educación secundaria, se trabajó con una muestra estudiantil un proceso de prueba previa y posterior para comprobar la efectividad educativa del juego creado, es así como se presentan en la página siguiente el detalle gráfico de los resultados obtenidos.

En las figuras 1 y 2 se muestran los resultados del grupo de control del Instituto Nacional de Educación Básica de Santa Cruz del Quiché, los cuales demuestran que en la prueba posterior los estudiantes presentaron una disminución en su conocimiento en comparación con los resultados obtenidos en la prueba previa de conocimiento acerca del patrimonio cultural tangible inmueble del departamento de Quiché. Las barras muestran el número de estudiantes que mencionaron el número de elementos culturales que figuran en la leyenda al pie de la gráfica.

Figura 1

Resultados prueba previa grupo de control INEB Santa Cruz del Quiché

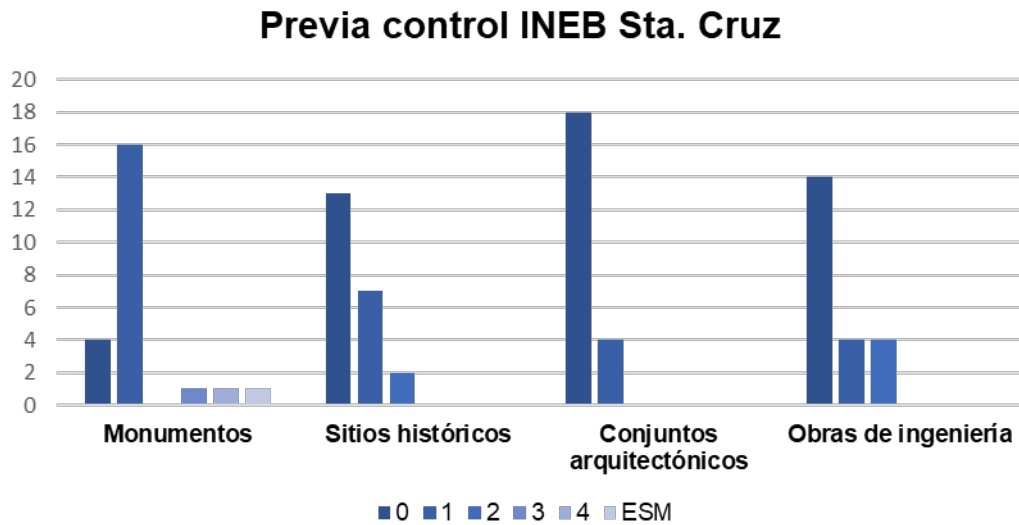
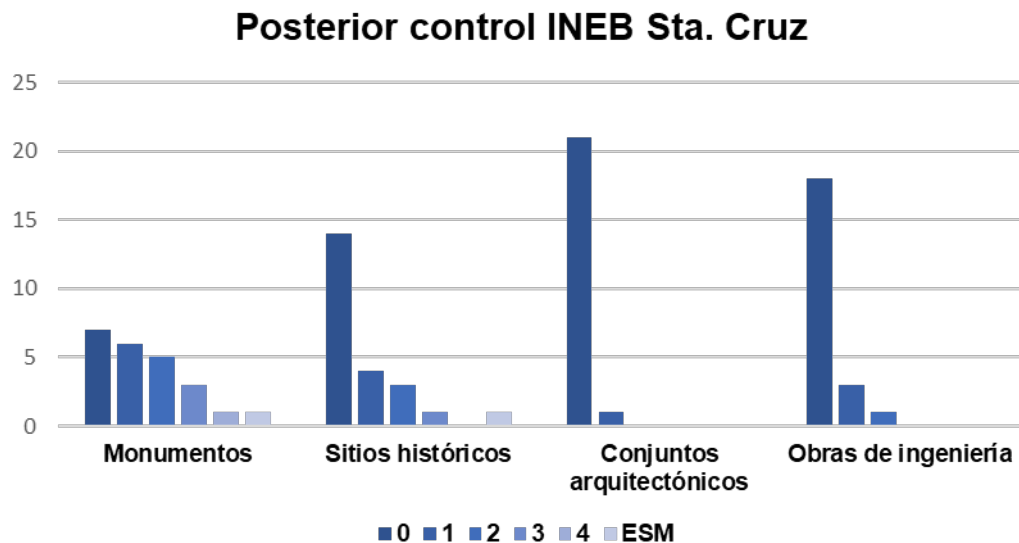


Figura 2

Resultados prueba posterior grupo de control INEB Santa Cruz del Quiché



Respecto a los resultados que obtuvieron los estudiantes que conformaron el grupo experimental en el Instituto Nacional de Educación Básica de Santa Cruz del Quiché, las figuras 3 y 4 muestran un desempeño cognitivo mayor en la prueba posterior, en comparación con el conocimiento evidenciado en la prueba previa. Las barras muestran el número de estudiantes que mencionaron la cantidad de elementos culturales que figuran en la leyenda al pie de la gráfica.

Figura 3

Resultados prueba previa grupo experimental INEB Santa Cruz del Quiché

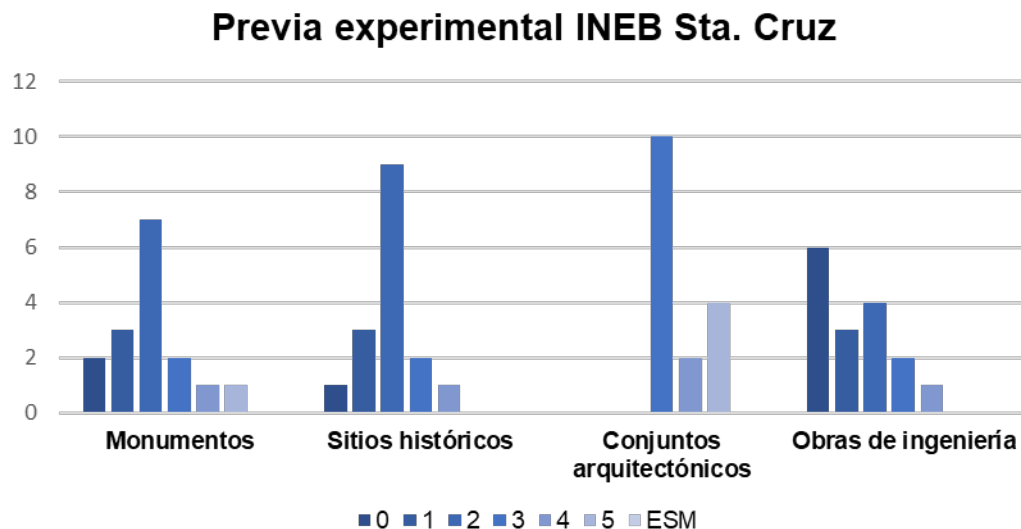
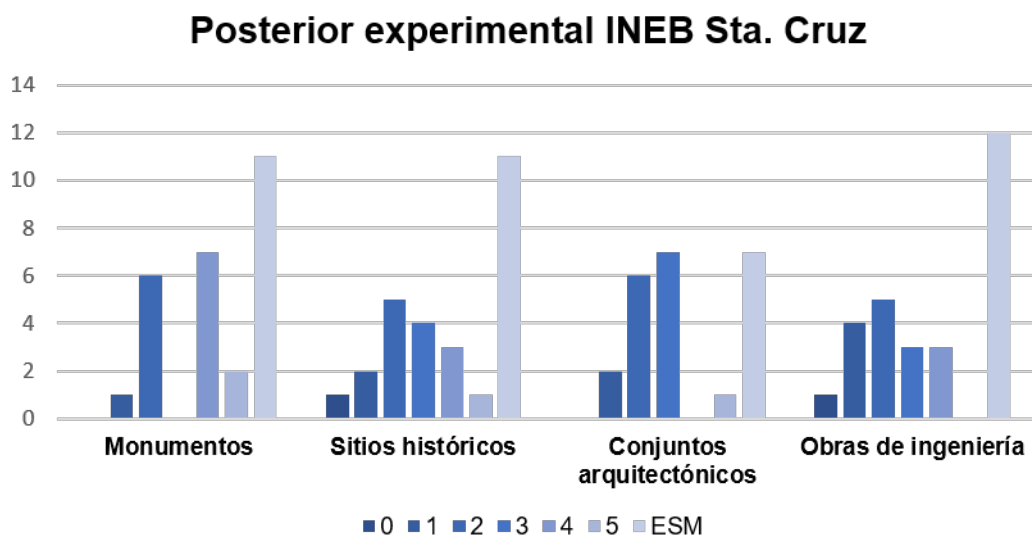


Figura 4

Resultados prueba posterior grupo experimental INEB Santa Cruz del Quiché



En el caso de la muestra estudiantil que conformó el grupo de control del Instituto Fray Francisco Jiménez, las figuras 5 y 6 muestran que los estudiantes tuvieron una leve mejoría en cuanto a su desempeño cognitivo, pues al responder el test de conocimientos acerca del patrimonio cultural tangible inmueble, hicieron mención de una cantidad relativamente mayor de elementos en comparación con la prueba previa, sin embargo, las diferencias no fueron significativas.

Figura 5

Resultados prueba previa grupo de control Instituto Fray Francisco Jiménez

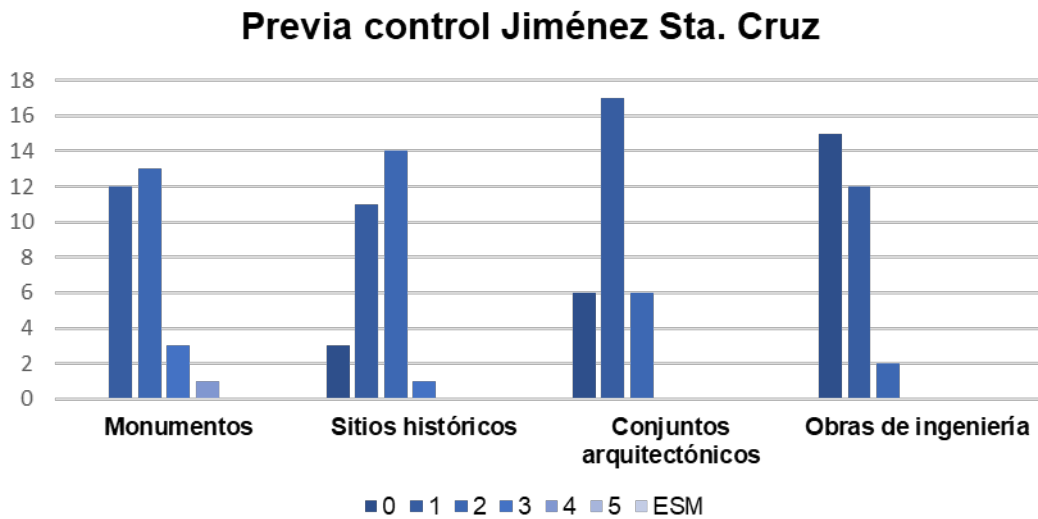
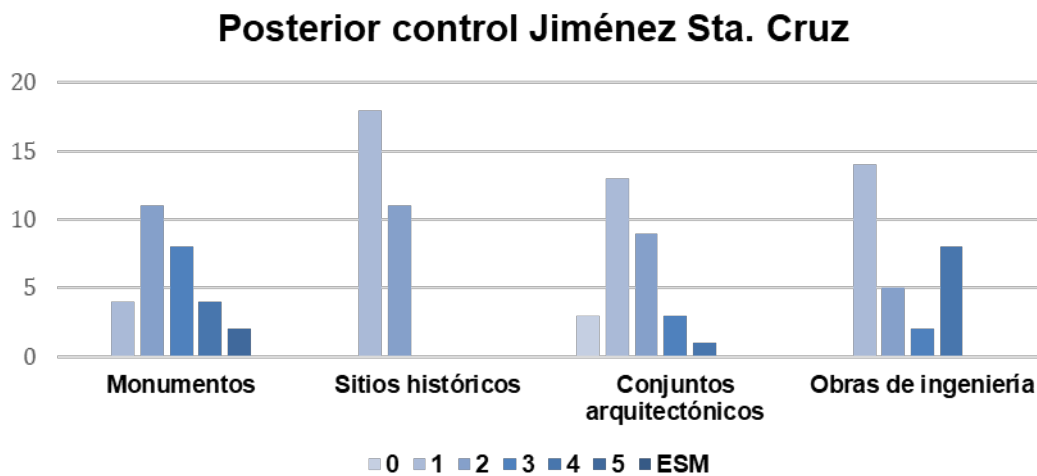


Figura 6

Resultados prueba posterior grupo de control Instituto Fray Francisco Jiménez



En el caso de los resultados obtenidos en la prueba previa y posterior del grupo experimental del instituto Jiménez, las figuras 7 y 8 muestran que el desempeño cognitivo de los estudiantes fue mayor en la prueba posterior en comparación con la prueba previa.

Figura 7
Resultados prueba previa grupo experimental Instituto Fray Francisco Jiménez

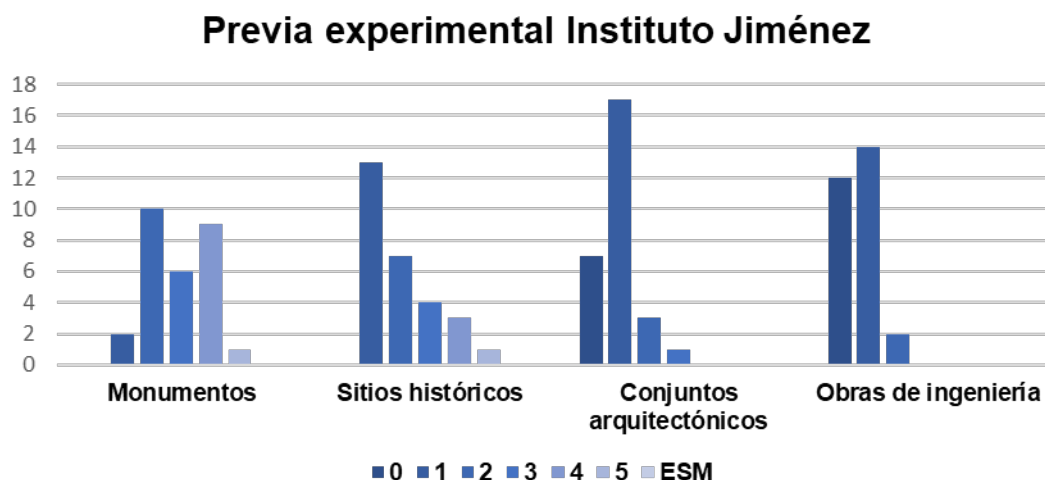
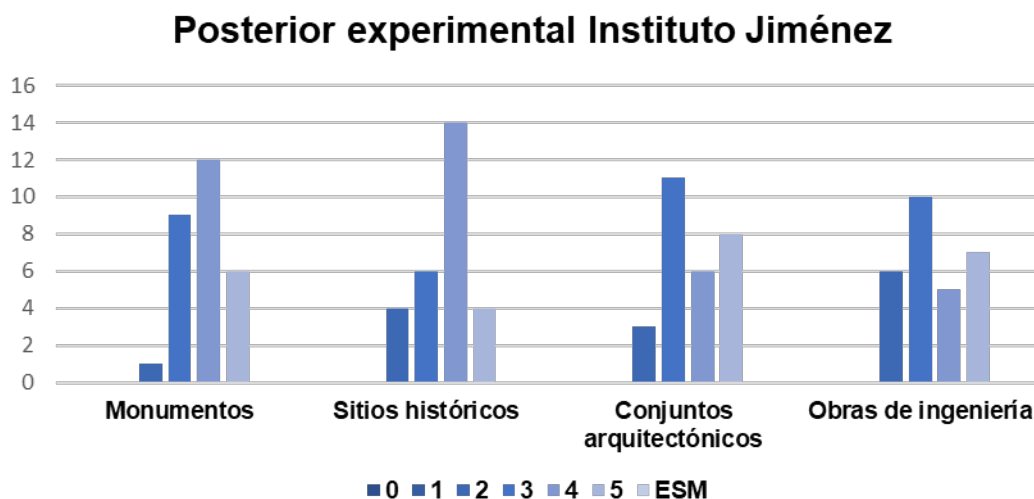


Figura 8
Resultados prueba posterior grupo experimental Instituto Fray Francisco Jiménez



Para la muestra estudiantil del Instituto Nacional de Educación Básica de San Antonio Ilotenango, los datos de los estudiantes que conformaron el grupo de control muestran que existió una baja en el desempeño cognitivo presentado en la prueba de conocimientos. Es así como en la prueba posterior disminuyeron sus resultados en comparación con los obtenidos en la prueba previa, tal como se muestra en las figuras 9 y 10.

Figura 9

Resultados prueba previa grupo de control INEB San Antonio Ilostenango

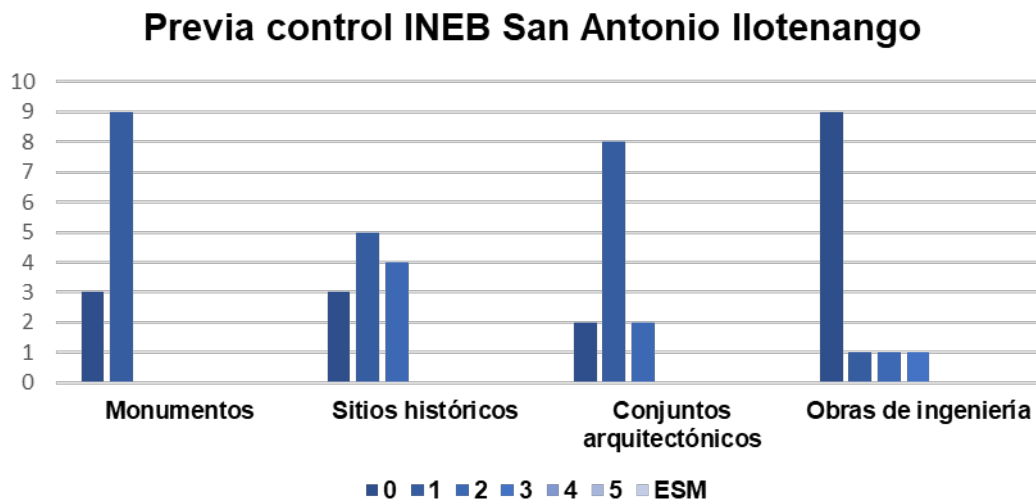
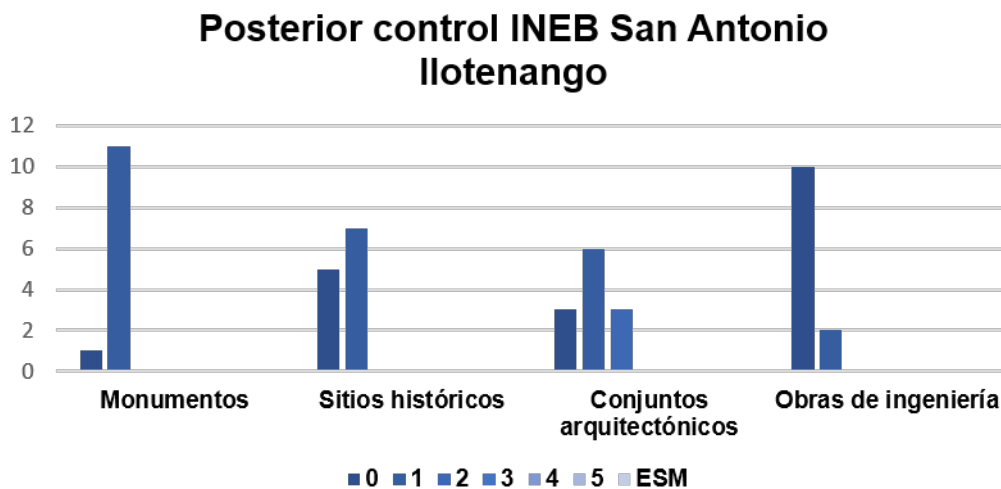


Figura 10

Resultados prueba posterior grupo de control INEB San Antonio Ilostenango



En el caso de los resultados obtenidos por la muestra estudiantil experimental del INEB de San Antonio Ilostenango, las gráficas muestran que existió un incremento en el desempeño cognitivo posterior de los estudiantes, quienes hicieron mención de una mayor cantidad de elementos culturales en el test de conocimientos implementado en comparación de los resultados obtenidos en la prueba de conocimientos previa. Ver figuras 11 y 12.

Figura 11

Resultados prueba previa grupo experimental INEB San Antonio Ilotenango

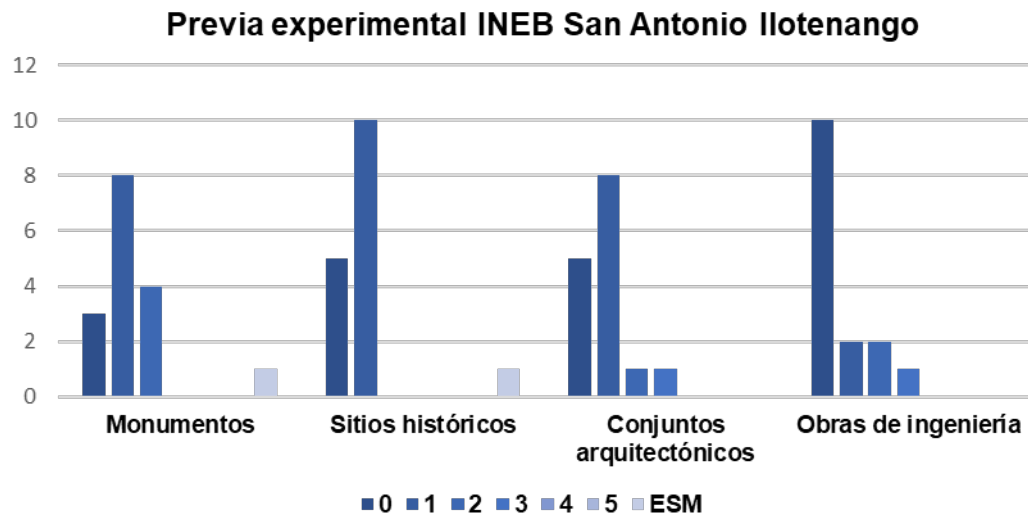
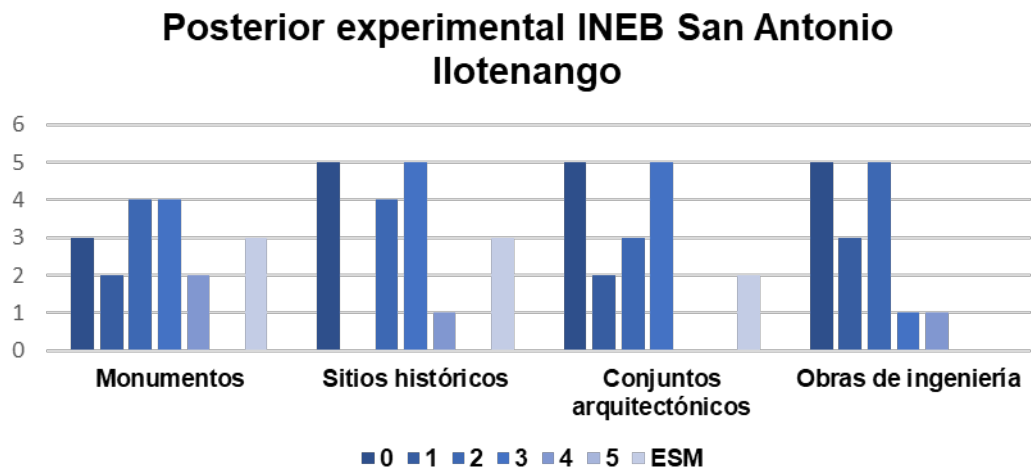


Figura 12

Resultados prueba posterior grupo experimental INEB San Antonio Ilotenango



Respecto a los resultados obtenidos por el grupo de control general en la prueba de conocimientos, en la Tabla 3 se observa que el promedio obtenido en la prueba posterior es inferior a la obtenida en la prueba previa y que esa diferencia es significativa, si se toma en cuenta que se trabajó con un nivel de significancia del 5% (0.05) y la significancia presentada equivale a 0.001.

Tabla 3
Estadísticas de muestras emparejadas grupo de control general

		Medida	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Conocimiento previo	4.48	63	2.895	.365
	Conocimiento posterior	3.49	63	2.109	.266
Correlaciones de muestras emparejadas					
		N	Correlación	Sig.	
Par 1	Conocimiento previo & Conocimiento posterior	63	.648	.000	
Prueba de muestras emparejadas					
Diferencias emparejadas					
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de ... Inferior
Par 1	Conocimiento previo – Conocimiento posterior	.984	2.218	.279	.426
Prueba de muestras emparejadas					
Diferencias emparejadas					
95% de intervalo de confianza de la diferencia					
		Superior	t	Gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Conocimiento previo – Conocimiento posterior	1.543	3.522	62	.001

La Tabla 4 muestra los datos obtenidos con el programa SPSS Statistics versión 24, en el cual, tras realizar la prueba t para muestras relacionadas, se logró confirmar que existe una gran diferencia entre el promedio obtenido por el grupo experimental en la prueba posterior, el cual es más alto en comparación con los resultados de la prueba previa, evidenciando un aumento del 100% en el desempeño cognitivo de los estudiantes, lo que de acuerdo a la significancia bilateral obtenida (0.000) brinda una información sobre una diferencia significativa entre los promedios.

Tabla 4
Estadísticas de muestras emparejadas grupo experimental general

		Medida	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Conocimiento previo	6.00	59	3.211	.418
	Conocimiento posterior	12.71	59	4.251	.553
Correlaciones de muestras emparejadas					
		N	Correlación	Sig.	
Par 1	Conocimiento previo & Conocimiento posterior	59	.198	.132	
Prueba de muestras emparejadas					
Diferencias emparejadas					
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza Inferior
Par 1	Conocimiento previo – Conocimiento posterior	-6.712	4.792	.624	-7.961
Prueba de muestras emparejadas					
Diferencias emparejadas					
95% de intervalo de confianza de la diferencia					
		Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Conocimiento previo – Conocimiento posterior	-5.463	-10.758	58	.000

Ahora, realizando una comparación entre los resultados de la prueba previa obtenidos por el grupo de control general en comparación con los resultados del grupo experimental general, se obtuvo que existía una diferencia de 1.52 entre los resultados del grupo de control y los del grupo experimental, obteniendo este último un resultado mayor, resultado que de acuerdo al análisis realizado con el programa SPSS tiene significancia. Ver Tabla 5.

Tabla 5
Resultados prueba T para muestras independientes, Pre test grupo control-experimental

Estadísticas de grupo					
	Grupo	N	Media	Desviación	Desv. Error promedio
Previa_control_experimental	Control	63	4.48	2.895	.365
	Experimental	59	6.00	3.211	.418
Prueba de muestras independientes					
Prueba de Levene de igualdad de varianzas					
		F	Sig.	t	gl
Previa_control_experimental	Se asumen varianzas iguales	1.829	.179	-2.756	120
	No se asumen varianzas iguales			-2.747	116.672
Prueba t para la igualdad de medias					
Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
			Inferior	Superior	
.007	-1.524	.553	-2.619	-.429	
.007	-1.524	.553	-2.619	-.425	

Finalmente, al realizar la comparación entre los resultados de la prueba posterior obtenidos por el grupo de control y el experimental, se obtuvo que el promedio del grupo experimental superaba en 9.22 puntos al grupo de control, lo que supone un incremento cognitivo del 264%. Respecto a su significancia, el análisis realizado permite comprobar que equivale a un 0.000, lo que supone una diferencia significativa entre ambos grupos. Ver tabla 6.

Tabla 6
Resultados prueba T para muestras independientes, Post test grupo control-experimental

Estadísticas de grupo					
	Grupo	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Post_control_experimental	Control	63	3.49	2.109	.266
	Experimental	59	12.71	4.251	.553
Prueba de muestras independientes					
Prueba de Levene de igualdad de varianzas					
		F	Sig.	t	gl
Post_control_experimental	Se asumen varianzas iguales	23.846	.000	-15.322	120
	No se asumen varianzas iguales			-15.018	83.660
Prueba t para la igualdad de medias					
	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
	.000	-9.220	.602	-10.411	-8.028
	.000	-9.220	.614	-10.441	-7.999

Discusión de resultados

El tema cultural resulta ser de interés para toda la población, sin embargo, no siempre son tomados en cuenta todos los elementos que conforman el patrimonio de un pueblo, al menos eso ha quedado evidenciado al realizar las entrevistas con los distintos personajes participantes de la investigación, pues por lo regular, el interés en la cultura enfoca la atención hacia todos aquellos aspectos patrimoniales intangibles que son resaltados o utilizados con mayor frecuencia, sin embargo, el hecho de haber logrado la recopilación de datos de 20 de los 21 municipios del departamento, acerca del patrimonio cultural tangible inmueble que en ellos existe, y haber trasladado la información a dos productos con carácter de material didáctico, supone para la educación del pueblo quichelense, un gran paso para la promoción del patrimonio cultural y para la mejora educativa que difícilmente dispone de material contextualizado, algo que han expresado los directores de centros educativos y autoridades educativas departamentales que tuvieron acceso a los materiales producidos.

Aunque la utilización de juegos en el contexto educativo no es algo relativamente nuevo, ha de apuntarse que los juegos se han utilizado regularmente como una forma de recreación o pasatiempo, a la cual recurren los docentes en determinados momentos y espacios, dejando de lado el aspecto educativo. Esta situación se ha logrado evidenciar durante el

presente estudio al evaluar el proceder docente respecto a la promoción educativa del tema patrimonial, pues de todas las estrategias de aprendizaje mencionadas, en ningún momento figuró el juego como una de esas estrategias didácticas, tal como lo estableció Muñoz et al. (2019) en su estudio respecto a la motivación docente por la utilización de juegos. Es así como se procedió a utilizar los beneficios del juego en la construcción de una propuesta lúdica aplicable a los procesos educativos implementados en el ciclo de educación básica, y lograr con ello la motivación docente hacia el cambio del paradigma educativo.

Sin embargo, dado que resultaba necesario comprobar si la propuesta del juego y la revista poseían las cualidades didácticas para fomentar el aprendizaje de forma efectiva, se realizó un proceso de prueba previa y posterior, con el cual se evidenció el nivel de conocimiento inicial de los estudiantes respecto al tema del patrimonio cultural tangible inmueble, el cual fue muy bajo, pues no solo se mostraba desconocimiento del concepto de patrimonio cultural tangible inmueble, sino que se desconocía el patrimonio de cada municipio, incluido el propio municipio de residencia y origen de la muestra estudiantil.

Aunque, al comprobar los resultados de conocimientos posteriores a la utilización del juego educativo “TOUR N-14, agarrá tu mochila” por parte de los estudiantes, estos resultaron ser mejores, pues al comparar los promedios obtenidos por el grupo experimental en las pruebas de conocimiento sobre patrimonio cultural tangible inmueble, se observó una gran diferencia entre los resultados en la prueba previa en comparación con los resultados obtenidos en la prueba posterior. Tomando en cuenta que se obtuvo una mejora del 264% en el conocimiento de los elementos culturales del departamento y que las pruebas T indicaron que dichas diferencias entre promedios eran significativas. Se puede afirmar que el juego de mesa educativo resultó ser una opción didáctica que no sólo cumple con la función de enseñar, sino también de hacerlo de una forma divertida con la cual los estudiantes aprendieron de forma inconsciente a la par que despertó su interés y motivación, pues durante las sesiones de juego demostraron gran entusiasmo y disposición ante la metodología implementada y sobre todo, tras haber sido participes del proceso de estímulo cognitivo a través del juego, demostraron un nivel de conocimiento del patrimonio cultural tangible inmueble superior en comparación con el nivel de conocimiento presentado antes de utilizar el juego.

Cabe resaltar que durante las sesiones de juego se logró observar un ambiente de diversión y participación inusual en las clases tradicionales, lo que concuerda con el estudio de Barbecho-Benalcázara et al (2020), situación que debe ser tomada en cuenta por la población docente de cualquier nivel educativo para poner fin a la práctica docente con estrategias tradicionales e incursionar en metodologías emergentes cuya efectividad ha sido comprobada.

Finalmente, se logró comprobar que los resultados obtenidos concuerdan con los resultados de estudios similares en los que se utilizaron juegos como un medio de enseñanza-aprendizaje, no solo de la cultura sino de otro tipo de temáticas; tal es el caso de los estudios de Palma y Meléndez (2021); Ferrero y Martínez (2020); Andrade et al. (2019) Villa et al. (2017); López y González (2021); Santos et al. (2020); cuyos resultados evidenciaron el incremento del aprendizaje al hacer uso de una metodología lúdica por medio de juegos.

Asimismo, cabe resaltar la opinión que la población estudiantil brindó sobre diversos aspectos del juego de mesa TOUR N-14, al que puntuaron con calificaciones altas en cuanto a estética, dinámica de juego, comprensión de reglas y sobre todo, la motivación por utilizarlo de nuevo, pues les resultó una actividad divertida que no habían utilizado en sus clases, pero también figuró, el deseo porque este tipo de materiales fueran utilizados por los docentes de todos los cursos.

Conclusiones

La educación patrimonial en todas sus aristas resulta ser un eje fundamental para el mantenimiento de la identidad de los pueblos y el desarrollo de los mismos, por lo que es necesario que se aúnen esfuerzos interinstitucionales para indagar a profundidad en la riqueza cultural del pueblo guatemalteco y emprender acciones para promocionar la temática a toda la población como una estrategia para la preservación de los bienes culturales nacionales.

El proceso de diseño del juego de mesa educativo implicó varias etapas clave, como la investigación y selección de sitios patrimoniales, el desarrollo de mecánicas de juego que ayudaran a los jugadores a comprender la información histórica y cultural de estos sitios, el diseño gráfico necesario para capturar visualmente la esencia del patrimonio de Quiché, y pruebas iterativas para asegurar que el juego fuera tanto educativo como entretenido. La implementación del proceso de diseño mencionado reveló que es posible y enriquecedor fusionar el valor histórico y cultural del municipio con la dinámica interactiva de los juegos de mesa, los cuales suponen una herramienta poderosa para la educación patrimonial, permitiendo a los participantes explorar y valorar la historia y cultura de Quiché de una manera innovadora y atractiva. Sin embargo, debe considerarse que el diseño de juegos educativos debe partir de las necesidades observables en las aulas, pero sobre todo de temáticas que realmente ameriten la adecuación metodológica respectiva, asimismo, deben tomarse en cuenta diversos elementos como las características de la población estudiantil a quienes van dirigidos, los recursos con los que disponen, la estética y dinámica del juego, la fácil comprensión de las reglas, pero sobre todo, el grado de diversión que pueda brindar el material a la población a la que se destina, pues de otra manera resultaría en un material sin mayor impacto o incidencia cognitiva.

Los resultados de las pruebas estadísticas demostraron que existió un incremento notable en el conocimiento estudiantil sobre el patrimonio cultural tangible inmueble de Quiché tras la utilización del juego de mesa. Este hallazgo valida la hipótesis de que los juegos de mesa educativos son una herramienta efectiva para la enseñanza y difusión del patrimonio cultural, al transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva, participativa e interesante para las generaciones estudiantiles actuales. Este aumento en el conocimiento no sólo fortalece la conciencia sobre la importancia del patrimonio cultural sino también sobre su apreciación y respeto. Por tanto, la incorporación de este tipo de herramientas didácticas en contextos educativos y culturales se presenta como una estrategia innovadora y eficaz, sugiriendo un camino prometedor para futuras iniciativas educativas y culturales en el ámbito del aprendizaje basado en juegos.

Referencias

- Aguirre, J. (2018). Globalización, internet y transculturación. Reflexiones desde el pensamiento de Fernando. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 23 (81), 129-135. https://zenodo.org/record/2253482#.Y_VBoXbMLIU
- Amado, J. (19 de enero del 2022) Evaluación del conocimiento: mirada rápida. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/357927147>
- Andrade, E., Chávez, R., & Cornejo, J. (2019). La lotería en el modelo de educación patrimonial y sus aportes al turismo local. *Anales décimo Congreso de la Sociedad de Investigadores en Turismo de Chile*, 64-79
- Barbecho-Benalcázara, M., Uyaguari-Guamán, J., & Torres-Toukoumidisa, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 33-44. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300033>
- De Benito Crosetti, B., & Salinas Ibáñez, J. M. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 44-59. <https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>
- Domínguez, J. (2015). Manual de metodología de la investigación científica (3ª ed.). Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. https://evidencia.com/wp-content/uploads/2016/01/Manual_metodologia_investigacion_evidencia.pdf
- Ferrero, A., & Martínez, J. (2020). Street Escape en la Colonia Güell. Conceptualización, diseño y evaluación de una estrategia de mediación del patrimonio cultural. *Tourism and heritage journal*, 2, 28-40. <https://doi.org/10.1344/THJ.2020.2.3>
- Gordillo, S., González, M., & Batista, A. (2021). Promoción y rescate de tradiciones culturales locales en estudiantes educación básica de la Universidad Nacional de Loja. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(1), 167-176. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n1/2218-3620-rus-13-01-167.pdf>
- Guba, E. (1978). Toward a methodology of naturalistic inquiry in educational evaluation. CSE Monograph 8. Obtenido de http://cresst.org/wp-content/uploads/cse_monograph08.pdf

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hosagrahar, J. (2017). La cultura, elemento central de los ODS. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: <https://es.unesco.org/courier/april-june-2017/cultura-elemento-central-ods>
- López, A., & González, A. (2021). Evaluación de un juego serio que contribuye a fortalecer el razonamiento lógico-matemático en estudiantes de nivel medio superior. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), 221-243. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27450>
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. Interdisciplinaria, 36(2), 233-249. <https://www.redalyc.org/journal/180/18060566012/html/>.
- Palma Villalón, J. A., & Meléndez Araya, N. M. (2021). Reflexiones sobre Patrimonio Cultural, aprendizaje y video juegos. MÉRITO, Revista de Educación, 3(8), 140-157. <https://doi.org/10.33996/merito.v3i8.596>
- Santos, M., Schmitt, M., Peres, A., & Reategui, E. (2020). Conquer the Artwork: a board game for teaching history of art. Educação em Revista, 36. <https://doi.org/10.1590/0102-4698219027>
- Ulloa, B. (2019). Diseño, desarrollo y construcción de un robot educativo y un micromundo lúdico interactivo para el rescate de valores culturales de los pueblos andinos. Tesis de pregrado. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16723/1/UPS-CT008085.pdf>
- Villa, J., Rojas, M., & Coronado, L. (2017). Emprendimiento basado en pensamiento lateral: Aplicación mediante un juego. En-Contexto Revista de Investigación en Administración, Contabilidad, Economía y Sociedad, 5(6), 117-135. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5518/551857514005/551857514005.pdf>

Agradecimientos

Agradecimiento a la Dirección General de Investigación-DIGI, por la aprobación, apoyo y financiamiento del proyecto de investigación: El juego de mesa como factor incidente en el conocimiento del patrimonio cultural popular quichelense, AP17CU-2022, partida presupuestaria número 4.8.50.0.85 y a las instituciones que colaboraron en el proceso.

Sobre el autor

Breysen Felipe Castro Xon

Es Maestro en Desarrollo Rural y Cambio Climático, y Licenciado en Pedagogía con Especialidad en Medio Ambiente, ambos títulos obtenidos en El Centro Universitario de Quiché de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Coordinador del proyecto de investigación realizado en el año 2020: Estado situacional de la educación secundaria ante el uso de redes sociales digitales, código AP1CU-2020.

Financiamiento de la investigación

El juego de mesa como factor incidente en el conocimiento del patrimonio cultural popular quichelense, AP17CU-2022, partida presupuestaria número 4.8.50.0.85, aprobado y cofinanciado por el Fondo de Investigación de la Dirección General de Investigación.

Declaración de intereses

Se declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

Declaración de consentimiento informado

El estudio se realizó respetando el Código de ética y buenas prácticas editoriales de publicación.

Derecho de uso

Copyright (c) (2024) Breysen Felipe Castro Xon

Este texto está protegido por la [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#)



Este texto está protegido por una licencia
[Creative Commons 4.0.](#)

Es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de atribución: debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.