

Incidencia del Territorio en el proceso lectoescritor de Niñas y Niños del Grado Primero de Básica Primaria de La Institución Educativa Gabriel García Márquez

(Estado del arte)

Eliana Liceth Camacho Cadena¹
María Liliana Díaz Perdomo/ Asesora

Resumen

Se plantea unos elementos básicos para el desarrollo de una propuesta investigativa en el aula, su objetivo general es la analizar incidencia del territorio en el proceso de la lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la I.E Gabriel García Márquez y sus sedes en el municipio de Neiva, y sus tres objetivos específicos son: Identificar las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula que motivan el proceso lectoescritor de cada sede de la institución educativa Gabriel García Márquez, comparar los hallazgos de cada sede de la institución educativa Gabriel García Márquez después de la aplicación de las técnicas de gamificación para motivar la lectoescritura y por último, diferenciar los aspectos que mejoran y los que obstaculizan el proceso lectoescritor en cada sede de la institución. El proyecto contiene un estado del arte de acuerdo a los objetivos, dividido en un marco referencial, teórico y conceptual. El referencial se divide en la motivación escolar y del aprendizaje de la lectoescritura, el teórico sobre la incidencia del territorio en la educación y por último, el conceptual, sobre los categorías conceptuales de la investigación que son: Territorio, proceso lectoescritor, estrategias pedagógicas y gamificación.

¹ Licenciada en Pedagogía Infantil, Estudiante de Maestría en Educación
Email: eliana_9526@hotmail.com / eli.261823camacho@hotmail.com
ORCID:

Proyecto: Fortalecimiento del Sistema de gestión de Conocimiento en Educación para el Departamento del Huila.

Macroproyecto: Articulación de los Proyectos Educativos de la Región Norte del Huila con los saberes académicos y las experiencias del territorio, para una formación crítica, creativa y transformadora.

Proyecto de Estanciadora: Incidencia del Territorio en el Proceso Lectoescritor de Niñas y Niños del Grado Primero de Básica Primaria de La Institución Educativa Gabriel García Márquez.

Palabras claves: Incidencia, territorio, motivación, lectoescritura, gamificación, estado del arte.

Abstract

The general objective is to analyze the incidence of the territory in the process of reading and writing in the first grade students of the Gabriel García Márquez School and its branches in the municipality of Neiva, and its three specific objectives are: To identify the pedagogical strategies used in the classroom that motivate the reading-writing process in each seat of the Gabriel García Márquez educational institution, to compare the findings of each seat of the Gabriel García Márquez educational institution after the application of gamification techniques to motivate reading-writing and finally, to differentiate the aspects that improve and those that hinder the reading-writing process in each seat of the Gabriel García Márquez educational institution. The project contains a state of the art

according to the objectives, divided into a referential, theoretical and conceptual framework.

conceptual framework. The referential is divided into school and literacy motivation, the theoretical one on the incidence of the territory in education and finally, the conceptual one,

on the conceptual categories of the research, which are: Territory, literacy process, pedagogical strategies, and gamification.

and gamification

Keywords: Advocacy, territory, motivation, literacy, gamification and state of the art

Introducción

Se realizó una revisión documental que, muestran cómo la motivación en el entorno escolar ha sido objeto de indagación desde diferentes perspectivas, para comprender su importancia en la escuela. Los documentos analizados se organizaron teniendo en cuenta el entorno escolar y las estrategias de motivación como también la incidencia del territorio en la escuela y la psicológica y biológica en la motivación en el proceso de aprendizaje en la lectoescritura como en general. A continuación, se seleccionó para la realización de este artículo los referentes más importantes para la investigación.

Referentes teóricos

Marco referencial

El Entorno Escolar y las Estrategias de Motivación

En este apartado, se evidencia la relevancia que tiene el juego y el uso de la tecnología como estrategia que focaliza y motiva el aprendizaje en el entorno escolar, es así como se inicia mostrando los hallazgos en la investigación de Ulloa et al. (2023) donde se plantea cómo la gamificación en el entorno educativo crea ambientes participativos y experiencias pedagógicas significativas en los estudiantes, llevándolos a ser proactivos en los aprendizajes y a la vez fortaleciendo la motivación.

es así como se inicia mostrando los hallazgos en la investigación de Rivera et al. (2023), titulada “La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Motivación en Estudiantes de Educación Básica”, en la que plantea cómo la gamificación en el entorno educativo crea ambientes participativos y experiencias pedagógicas significativas en los

estudiantes, llevándolos a ser proactivos en los aprendizajes y a la vez fortaleciendo la motivación.

Del mismo modo, la gamificación como técnica de aprendizaje mediante el juego es muy valiosa e importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los primeros años de escolaridad, como lo expone Mesa et al. (2020), en la investigación titulada “Estrategia Didáctica Motivadora en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Primer Grado de Educación Básica”

Incidencia Psicológica y Biológica en la Motivación

Conforme al nombre que se ha dado al apartado, se registran las investigaciones que indaga acerca de cómo inciden factores psicológicos y biológicos en la motivación que tienen los estudiantes por el aprendizaje en el aula de clase.

Es así como, se toma el aporte que hace la investigación realizada por Belén et al (2021) “Desarrollo psicomotor y su vinculación con la motivación hacia el aprendizaje y el rendimiento académico en Educación Infantil.”, que tuvo como propósito explorar las relaciones entre el rendimiento psicomotor, la motivación y el desempeño académico en diversos ámbitos de aprendizaje en la educación infantil, además de evaluar cómo se relaciona la habilidad psicomotriz con la disposición por el aprendizaje desde las percepciones de los docentes.

Motivación y Rendimiento Académico.

Al hacer la revisión documental con relación a la motivación en el entorno escolar, se pudo establecer que hay varios estudios que indagan acerca de la importancia que tiene en el desempeño académico, planteándose en el caso de esta investigación como una coordenada de reflexión significativa.

Las diversas investigaciones que se realizan en torno a la motivación develan la influencia que tiene en los procesos formativos del sujeto, como lo plantea el trabajo de investigación realizado por Espinoza y Pérez (2022) “La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje, elementos para una Teoría de la Enseñanza”, estudio que exploró cómo la motivación desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, como factor determinante que influye significativamente en el rendimiento académico y el interés del estudiante por el contenido que se está presentando.

Por otra parte, se distinguen dos tipos de motivación: la interna que surge del sujeto mismo, y la externa que proviene del entorno o de factores externos. Cuando los estudiantes están internamente motivados, es decir, cuando sienten un genuino interés y disfrute por lo que están aprendiendo, es más probable que retengan los conocimientos a largo plazo y desarrollen habilidades duraderas. Por otro lado, la motivación externa, derivada de la presión externa o de circunstancias externas y también puede influir en su proceso de aprendizaje según lo sostienen Espinosa y Pérez (2022).

Por otra parte, la investigación Rivera et al (2020) “Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior”, mostró como la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, es un impulso que lleva a actuar y facilitar el desarrollo de nuevas habilidades en los sujetos. En este estudio, se buscó entender cómo la motivación influyó en el rendimiento académico de los estudiantes

Marco teórico

La educación ha sido históricamente entendida como una herramienta de emancipación, capaz de liberar al individuo de las cadenas de la ignorancia y la desigualdad social a través del acceso al conocimiento y el desarrollo de habilidades críticas, los sujetos pueden cuestionar y

transformar las estructuras de poder que los oprimen, donde el individuo no solo absorba información, sino que se convierta en un actor consciente de su realidad con capacidad para cambiarla. En este sentido, los procesos de lectoescritura adquieren un significado fundamental, porque representan la puerta de entrada al conocimiento y la reflexión crítica sobre el entorno, desde esta perspectiva teórica se profundiza en el aporte de tres teóricos.

La fundamentación teórica de la investigación planteada tiene en cuenta el aporte realizado por Paulo Freire (1929-1997), pedagogo que devela importancia que tiene leer el territorio en la escuela, además de ser un acto de emancipación.

Para Freire toda educación con sentido y significado es liberadora, va más allá de ser un libreto preestablecido para decodificar palabras y sonidos, en pedagogía la concibe como el medio que todo sujeto tiene para ser autónomo y asumir con criterio la forma de comprender y comprenderse en el mundo, en especial en las comunidades olvidadas y marginadas de la sociedad, donde el sujeto cuente con los elementos para ser consciente de la realidad en la que está inmerso y pueda tener la capacidad para cambiarla. En así que, para esta investigación el legado de Freire es fundamental para asumir la lectoescritura como un proceso fundamental que promueve el conocimiento y la reflexión crítica sobre el entorno. (Méndez & Mora, 2019)

Para la realización de la investigación, también se tiene en cuenta el aporte de Freinet, pedagogo que moviliza la escuela hacia la libre expresión, la experimentación, la vida cooperativa, la afectividad, el trabajo y la corresponsabilidad. Postulado que orienta la realidad escolar hacia el desarrollo democrático en lo lingüístico, científico, informático, corporal, donde educación propenda por el pleno desarrollo del sujeto. (Freinet, 1969)

Como tercer referente teórico está el legado de las académicas Ferreiro, psicóloga argentina, y Teberosky (2019), psicóloga española, quienes investigaron como es el proceso de adquisición de la lectoescritura en la niñez, precisando acerca de la importancia que tiene la exploración de lectura y la escritura como acciones libres sin la limitación de la convención preestablecida ni de las reglas ortográficas, donde el principal interés está en generar condiciones para que el sujeto interactúe con el lenguaje oral y escrito a partir de lo que conoce y le es familiar, de manera que pueda construir gradualmente su comprensión del sistema alfabético.

Ferreiro y Teberosky (2019) identificaron diferentes niveles de conocimiento de la escritura y escritura, que tienen como fin representar los diferentes conceptos y reglas que el sujeto en los primeros años de vida elabora para comprender el sistema de escritura.

Los niveles de la conceptualización de la escritura son: escritura indiferenciada caracterizado por el garabateo, el presilábico donde la escritura se asocia con aspectos solo visuales y gráficos, el silábico en el que se reconoce que las palabras están compuestas por unidades más pequeñas llamadas sílabas, el silábico-alfabético caracterizado porque se combinan la comprensión de las sílabas con la relación al sonido y la grafía y la escritura alfabética en el que las relaciones entre los sonidos y las letras utilizan las convenciones ortográficas para escribir de manera más precisa.

En la actualidad, los planteamientos de las dos académicas continúan siendo relevantes y vigentes en la educación, porque transformaron la forma en la cual se debe entender el proceso lectoescritor en la escuela, destacando la importancia que tiene el territorio en el cual vive la niñez de manera que el conocimiento que todo sujeto tiene de la realidad le permita llegar a la

lectura y escritura desde un enfoque más inclusivo, respetuoso y centrado en la niñez. (Ferreiro & Teberosky, 2019)

Marco conceptual

El sustento conceptual para esta investigación propuesta tiene como coordenadas de análisis las categorías territorio, proceso lectoescritor, estrategias pedagógicas y gamificación, que se abordan en cada una de las tres sedes en las que se encuentra ubicada institución educativa Gabriel García Márquez con los niñas y niños del grado de primero de la básica primaria, comunidad en la que convive una población heterogénea en aspectos como el cultural, económico, social y de procedencia, caracterizándose por la gran complejidad del territorio, hecho que exige de un análisis detallado acerca de la comprensión que se puede realizar sobre la incidencia que tiene el entorno en el proceso lectoescritor de la niñez en los primeros años de escolarización.

Para este estudio las categorías de análisis se definen así:

Territorio: concepto que explica y describe las relaciones sociales que se establecen en espacio determinado. (Llanos-Hernández, 2010)

Proceso lectoescritor: capacidad de comprender el contexto y poder comunicarlo al ser un proceso complejo y relevante en la vida de todo sujeto, porque es el medio que posibilita la autonomía, la crítica y la capacidad de argumentación en las diferentes situaciones de la vida. (Cassany et al., 2002)

Estrategias pedagógicas: es un sistema de actividades que facilitan el aprendizaje en el sujeto, además de promover la cooperación y la construcción del conocimiento a partir del reconocimiento del territorio como entorno habitado. (Orozco, 2016)

Gamificación: herramienta de análisis mediada por el juego para aplicar en el aula y poder establecer los aspectos relevantes y limitantes en el proceso lectoescritor de la niñez en un territorio diverso cultural, social y económicamente. (Zambrano et al., 2020)

Metodología de los referentes

En este apartado, se evidencia las bases del diseño metodológico que implementaron los autores en el marco referencial, sobre las categorías principales que fueron: El Entorno Escolar y las Estrategias de Motivación, la motivación y rendimiento académico, por último, la incidencia psicológica y biológica en la motivación

El entorno escolar y la motivación

El diseño metodológico de Rivera (2023) titulado: "La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Motivación en Estudiantes de Educación Básica", se basó en la motivación que fue estimulada en el momento que se incorporaron nuevas estrategias y técnicas soportadas en el juego para el desarrollo de la clase, porque resultan encuentros más interesantes para los estudiantes, se vuelven más receptivos y rápidos al momento de aprender

En la investigación titulada "Estrategia Didáctica Motivadora en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Primer Grado de Educación Básica" del autor (Mesa,2020) consistió en el diseño de una experiencia de motivación gamificada para el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando tecnologías y aplicaciones como Class Dojo y Series Lógicas de Lucas, que ayudaron a mejorar la motivación y destrezas lógico-matemáticas en niñas y niños. El objetivo de esta investigación se focalizó en entender los aspectos específicos relacionados con la gamificación, precisando las acciones desarrolladas, los procesos motivacionales involucrados y la evaluación gamificada obtenida, mediante la recopilación de la información, empleando la observación para registrar directamente las interacciones de los estudiantes con los

elementos gamificados y también la entrevista para obtener las percepciones más detalladas y opiniones sobre la experiencia con el grupo de participantes.

La motivación y rendimiento académico

El estudio desarrollado por (Espinosa, 2022), “La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje, elementos para una Teoría de la Enseñanza” fue con estudiantes del octavo semestre de la licenciatura de enfermería en el Instituto Superior de Estudios de Enfermería del Estado de Chiapas México, que se encontraban en una fase decisiva de su formación académica y profesional, porque estaban consolidando conocimientos y habilidades, que los llevaban a enfrentar con idoneidad los desafíos en la práctica como enfermeros.

Rivera et al (2020) “Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior” La investigación realizada fue de tipo cualitativo de enfoque descriptivo, en la que participaron sesenta y seis estudiantes de la Unidad Educativa Emilio Bowen Roggiero de la ciudad de Manta, ubicada en la Parroquia Eloy Alfaro, respondiendo una encuesta que daba información acerca de la motivación que ellos tenían y como influía en el desempeño académico.

Incidencia psicológica y biológica en la motivación

El estudio realizado por Belén (2021) estuvo conformada por una muestra de doscientos quince niños de entre tres y seis años a quienes se les aplicó la prueba de motivación EMAPI, el Checklist of Psychomotor Activities y de once maestras de educación infantil que participaron activamente respondiendo entrevistas y un grupo de discusión.

Resultados y discusión de los referentes

Se muestra el análisis de los resultados de los estudios y su respectiva discusión de la misma, de acuerdo al marco referencial dividida en las categorías de: El entorno escolar y la motivación, la motivación y rendimiento académico y la Incidencia psicológica y biológica en la motivación.

El entorno escolar y la motivación

En el estudio de Rivera (2023) sobre la técnica de gamificación como método de aprendizaje, hubo distintos resultados de acuerdo Motivación que fue estimulada en el momento que se incorporaron nuevas estrategias y técnicas soportadas en el juego para el desarrollo de la clase, para el análisis de los resultados de la técnica, se realizaron preguntas como qué pensaban sobre usar juegos en clase un porcentaje del 64.97%, manifestó que estaban extremadamente satisfechos, por otra parte al consultar sobre preferencias en los juegos un 83.3% de los estudiantes dijo que cuando se utilizaba mediados por la tecnología les parecía aún más divertido

El estudio de Mesa (2020) demostró que, al completar las sesiones donde se aplicaron técnicas de gamificación en el aula, se evaluó mediante una rúbrica detallada y sistemática que contenía los diferentes aspectos del desempeño de los estudiantes, en relación con los objetivos de la gamificación en el entorno educativo, mostrando que el 84% de los estudiantes lograron cumplir con las tareas asignadas, desarrollaron destrezas lógico matemáticas mediante la resolución de problemas. La investigación brinda todo un sustento acerca de la importancia que tiene el incorporar el juego y las herramientas tecnológicas en el aula de clase para motivar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

La motivación y el rendimiento académico

A modo de conclusión, según (Espinosa, 2022), si bien es cierto se rechaza la hipótesis planteada puesto que el efecto pandemia no fue un factor desmotivante para el desarrollo productivo del proceso de enseñanza aprendizaje; no obstante, se encontró que existen otras causas des motivantes para los estudiantes y se pueden mencionar como la monotonía didáctica de los docentes, falta de afinidad entre las posibilidades socioeconómicas con las tareas que los docentes asignan, falta de actividades culturales y capacitación docente.

Rivera et al (2020) “Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior”, En los hallazgos del estudio, el autor reveló que muchos estudiantes aún no han identificado claramente sus intereses y necesidades, ni han establecido metas y menos tener claro sus proyectos de vida. Por tanto, los docentes y padres deben ayudar a desarrollar las capacidades y habilidades de los estudiantes, para que cuenten con los elementos necesarios para su desempeño como profesionales y como sujetos que forman parte de una sociedad.

Incidencia Psicológica y Biológica

En los hallazgos obtenidos del proyecto investigativo de (Belén,2020) al cruzar la información en los instrumentos aplicados, se pudo establecer que existe una relación positiva entre la habilidad psicomotriz y el rendimiento académico en los menores de los diferentes grupos de edades, además las conductas autónomas se fortalecen por las destrezas motoras, también se confirmó que mejora el desarrollo lingüístico y lógico-matemático.

Como conclusión relevante del estudio surgió la incidencia Psicológica y Biológica en la Motivación, pues se demostró en las encuestas como el hermano mayor opta un papel muy

importe pues influye positivamente en el rendimiento psicomotor, mientras que no se ha observado una relación similar con la asistencia a actividades físicas extraescolares.

Conclusiones

Se puede afirmar que el territorio tiene un impacto significativo en el proceso de lectoescritura de los estudiantes de primer grado, ya que cada contexto local presenta características únicas que deben ser consideradas en el diseño de estrategias pedagógicas. Adaptar la enseñanza a las particularidades culturales, sociales y económicas de los estudiantes facilita la conexión con sus experiencias y mejora su comprensión lectora y expresión escrita. Asimismo, se debe comprender que la técnica de gamificación, es una herramienta valiosa que permite el desarrollo de habilidades de lectoescritura, ya que motiva a los estudiantes mediante actividades lúdicas y el uso de tecnología, haciendo el aprendizaje más atractivo y mejorando el rendimiento en estas áreas, y también el acercamiento contextual del estudiante.

En ese sentido, la escuela, la familia y el territorio juegan un papel importante en los factores, biológicos y psicológicos del niño en su aprendizaje, puesto que el desarrollo psicomotor es crucial para la motivación de los estudiantes, y su integración en el proceso educativo favoreciendo un avance más sólido y a su propio ritmo en su proceso de la lectoescritura.

Finalmente, se puede concluir que la colaboración entre docentes y padres es esencial para mantener el interés de los estudiantes y garantizar su éxito en el aprendizaje de la lectoescritura, especialmente en contextos diversos, al proporcionar un apoyo continuo y estable.

Referencias

Belén, M. G. (2021). Desarrollo psicomotor y su vinculación con la motivación hacia el aprendizaje y el rendimiento académico en educación infantil. *Revista de Educación*

Espinosa, J. P. (2022). La motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje, elementos para una teoría de la enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*

Mesa, C, Arango V & López L. (2020). La escuela es territorio. Cartografía social de experiencias pedagógicas en instituciones educativas de Medellín y Bello, Colombia

Freinet, C. (1969). *Para uma escola do povo*. Lisboa: Presença.

Freire, P. (2012). *Pedagogía de la indignación: Cartas pedagógicas en un mundo revuelto*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Mesa, C. C. (2020). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Cognosis*.

Rivera, G. G. (2023). La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Motivación en Estudiantes de Educación Básica. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanas*.

Rivera, S. S. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Sinapsis*

Espinosa, J. P. (2022). La motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje, elementos para una teoría de la enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.

Hernández, A. M. (2019). *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, .

Llanos-Hernández, L. (2010). El concepto de territorio y la investigación en las ciencias sociales. *Revista Agricultura, Sociedad y Desarrollo*, 7(3).

Orozco, J. C. (2016). Estrategias didácticas y aprendizaje de las ciencias sociales. *Ciencias de la Educación. Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio Ambiente, Tecnología Y Desarrollo Humano*, 5(17) <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/2615/2365>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3). 10.