Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos (UNERG)
Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios
e Investigación (CEIACERG)

REVISTA CIENTÌFICA CIENCIAEDUC

GENERANDO CONOCIMIENTOS

REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X

Esta Obra está bajo Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

REVISTA ELECTRÒNICA SEMESTRAL

Volumen 8 Nùmero 2

JULIO 2025

Venezuela

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)

REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X

CEIACERG

Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL IMPULSO DE LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA BOLIVARIANA GRAN MARISCAL DE AYACUCHO

Autor: Roxi Yulimar Acosta Quintana
Correo: roxi34071@gmail.com
Código ORCID: https://orcid.org/0009-0008-0018-2381

Como citar este artículo: Roxi Yulimar Acosta Quintana "Juegos Didácticos para el Impulso de la Escritura en los Niños y Niñas de la Escuela Bolivariana Gran Mariscal de Ayacucho" (2025), (1,18)
Recibido: 29/06/2025 Revisado: 1/07/2025 Aceptado: 5/07/2025

RESUMEN

El objetivo de esta investigación se orientó en proponer juegos didácticos para el impulso de la escritura en los niños y niñas de 3er grado de la Escuela Bolivariana "Gran Mariscal de Ayacucho" de Calabozo, estado Guárico, La metodología se sustentó en el paradigma positivista, bajo la modalidad de proyecto factible, y diseño de campo. La población comprendida por 2 docentes y 32 estudiantes de 3er grado, la muestra censal para docentes y un 28% de los estudiantes quedando comprendida por 7. Las técnicas e instrumentos de recogida de información empleados fueron una encuesta y un cuestionario de respuesta cerrada para profesores, así como una evaluación de conocimientos para alumnos. La metodología de análisis de datos se basó en la estadística descriptiva. Los hallazgos mostraron escaso entendimiento por parte de las docentes de tercer grado sobre ciertos juegos didácticos que ayudan a acelerar y simplificar el aprendizaje de la escritura en los niños; además, los estudiantes evidenciaron falencias en su conocimiento sobre la escritura, especialmente en caligrafía, estructura y coherencia de párrafos, así como en el uso adecuado de los signos de puntuación. En este sentido, se confirmó que los docentes no aplican las estrategias de aprendizaje correspondientes al nivel de los estudiantes. Es por ello por lo que se concibió la idea de diseñar juegos didácticos para el impulso de la escritura en niños y niñas de tercer grado. Dicha propuesta buscó servir de apoyo a los docentes que requieren de herramientas necesarias para reforzar y expandir el nivel de conocimiento de la escritura en los estudiantes.

Descriptores: Juegos Didácticos, Escritura, Niños, Escuela, Primaria

Reseña Biográfica: Estudiante de 4to año de Educación Integral del Área Ciencias de la Educación de la Universidad Rómulo Gallegos.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)

REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X

CEIACERG

Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

EDUCATIONAL GAMES TO PROMOTE WRITING IN BOYS AND GIRLS AT THE GRAN MARISCAL DE AYACUCHO BOLIVARIAN SCHOOL

Author: Roxi Yulimar Acosta Quintana
Email: roxi34071@gmail.com
ORCID Code: https://orcid.org/0009-0008-0018-2381

How to cite this article: Roxi Yulimar Acosta Quintana "Educational Games to Promote Writing in Boys and Girls at the Gran Mariscal de Ayacucho Bolivarian School" (2025), (1,18)
Received: 06/29/2025 Revised: 07/01/2025 Accepted: 07/05/2025

ABSTRACT

The objective of this study was to propose educational games to promote writing among third-grade boys and girls at the Gran Mariscal de Ayacucho Bolivarian School in Calabozo, Guárico State. The methodology was based on the positivist paradigm, using a feasible project approach and field design. The population consisted of two teachers and 32 third-grade students, the census sample for teachers and 28% of the students, comprising seven. The data collection techniques and instruments were a survey and a dichotomous questionnaire for teachers and a knowledge test for students. The data analysis technique consisted of descriptive statistics. The results revealed little knowledge among third-grade teachers of some educational games that serve to support and streamline children's writing learning process. Similarly, the children demonstrated weaknesses in writing knowledge, especially in aspects of handwriting, paragraph structure and coherence, and correct use of punctuation marks. In this sense, it was confirmed that teachers do not apply learning strategies appropriate to the students' level. Therefore, the idea of designing educational games to promote writing in third-grade children was conceived. This proposal sought to support teachers who need the necessary tools to strengthen and expand their students' writing skills.

Keywords: Games Educational, Writing, Children, School, Elementary.

Biographical Summary: 4th-year student of Comprehensive Education in the Area of Educational Sciences at Rómulo Gallegos University.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

INTRODUCCION

La escritura es un acto de verbalización proceso-producto. La episteme: Decir y transformar, Martín (2001, 243), la define de la siguiente forma "Escribir es pensar. Porque escribir es tan complejo que no cabe exactamente en un acto definitorio". En el caso del proceso de enseñanza de la escritura en los niños y niñas del primer nivel de la primaria, específicamente, en el tercer grado se hace hincapié en la escritura, puesto que, su enseñanza se concibe como un conjunto de habilidades enseñadas de forma aislada, fragmentada y divisible, por lo que se deriva que la práctica de la escritura en el aula debe ser constante.

En la Escuela Bolivariana Gran Mariscal De Ayacucho, ubicada en Calabozo estado Guárico, la investigadora realizó una observación junto con la docente, donde se pudo evidenciar que los estudiantes presentan dificultades como la disgrafía motriz, con la posibilidad de convertirse en uno de los factores que repercutan de manera negativa en el aprendizaje de los otros procesos de la escritura. La escritura es difícil de leer y se realiza de manera lenta y complicada. Sus características comprenden letras deformadas y una clara inconsistencia en sus tamaños, los inconvenientes para definir los espacios entre letras y palabras, así como las complicaciones para mantener la horizontalidad de las líneas, son elementos que afectan el desempeño de los alumnos y limitan el control y la fluidez en la escritura a mano.

Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación fue: Proponer juegos didácticos para el impulso de la escritura en los niños y niñas de 3er grado de la Escuela Bolivariana "Gran Mariscal de Ayacucho" de Calabozo, estado Guárico. Desde el punto de vista educativo, esta investigación se justifica desde el punto de vista educativo, porque su potencial para transformar y enriquecer radica en las prácticas pedagógicas actuales. Este estudio no solo busca ofrecer una alternativa innovadora, sino pretendió mejorar significativamente la didáctica docente, proporcionando herramientas y estrategias concretas que faciliten el proceso de enseñanza de la escritura.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

METODOLOGÍA

Este trabajo de investigación se sustentó en el *paradigma positivista*, ya que el problema de investigación surgió de una problemática existente en la realidad social. Asimismo, la modalidad de la investigación fue proyecto factible, en cuanto al Diseño, esta investigación se correspondió con un estudio de campo. Según el autor Palella y Martins (2010, 88), la define:

> …consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta.

Dicho de otro modo, es cuando la estrategia que cumple el investigador, se basa en métodos que permitan recoger los datos de forma directa de la realizada que se presentan. Es decir, una investigación es de campo, cuando el investigador toma los datos directamente del sujeto. En cuanto al Diseño, esta investigación corresponde con un estudio de campo. Asimismo, la conformación metodológica estuvo ubicada a un nivel descriptivo. En cuanto a la población de este estudio se conformó por: dos (2) docentes de tercer grado y treinta (30) estudiantes de 3er grado sección “A”. seguidamente, la investigadora seleccionó una muestra de tipo censal conformada por la totalidad de la población, la cual estuvo conformada por dos docentes de tercer grado y un 28% de la población en estudio, conformada por 8 estudiantes de tercer grado sección “A”.

En relación con la técnica de recolección de datos que se utilizó en esta investigación fue: la Encuesta, Con respecto al instrumento que se administró fue el cuestionario (tipo dicotómico). Asimismo, se elaboró un instrumento de evaluación dirigido a los estudiantes con alternativas de respuestas múltiples. Seguidamente la técnica de análisis de datos fue la estadística descriptiva, así como la validación del instrumento se llevó a cabo mediante un juicio de expertos. Por consiguiente, para la confiabilidad del instrumento se utilizó la fórmula: KR-20 de Kuder Richardson, dando como resultados un 0,99 para docentes y 0,96 para estudiantes.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

RESULTADOS

De acuerdo a la encuesta realizada por parte de la investigadora en la Escuela Gran Mariscal de Ayacucho a las docentes María Silva y Tatiana de 3er grado sección “A” y “B”, en la cual se utilizó un instrumento de recolección de datos que consistió en un cuestionario cerrado de siete preguntas, cuyo objetivo primordial fue indagar sobre el conocimiento y la utilización de juegos didácticos por parte de las educadoras como estrategia para favorecer el aprendizaje de la escritura en sus estudiantes.

Así mismo el instrumento de evaluación dirigido a los estudiantes consistió en una prueba corta en la cual se evaluaron ciertos criterios tales como la caligrafía, ortografía, estructura y coherencia, uso de puntuación y creatividad; es de mencionar que la muestra extraída para recoger los resultados de esta evaluación fue un total de 7 estudiantes en edades comprendidas entre 7 y 8 años. Esta prueba corta permitió reflejar las debilidades que poseen los estudiantes de 3er grado sección “A” en lo que refiere a la escritura que poseen.

Gráfico 1 Variable: Juegos Didácticos

Fuente: Acosta (2025)

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

A continuación, se describen los valores porcentuales del cuestionario dirigido a los docentes (2) de 2do grado que laboran en la Escuela Gran Mariscal de Ayacucho ubicada en Calabozo Estado Guárico; Gráfico 1, en el cual los mismos señalan en un 57% que no utilizan los juegos didácticos tales como: el diario de los sentimientos, el juego quién sabe más, el juego de las palabras con lego y el tren de palabras. No obstante, un 43% de los docentes entrevistados asumieron que si utilizan los siguientes juegos en el desarrollo de sus clases: el crucigrama, el juego de las adivinanzas y el bingo de las frases.

Esto indica que los educadores no conocen ni implementan esos juegos educativos; lo cual es negativo, ya que restringe las habilidades de aprendizaje y puede generar un rezago académico en ciertos estudiantes respecto a la obtención de conocimientos. Según Vygotsky (1978, 23), “el acto de escribir es un proceso complicado que requiere la integración de diferentes componentes, tales como la grafía, la sintaxis y el léxico”. Asimismo, la escritura está afectada por elementos culturales y sociales, dado que cada cultura posee su manera particular de expresarse por medio de la escritura”. Esto nos hace pensar en la relevancia que tiene la escritura en el desarrollo de cada individuo social, puesto que no solo facilita la comunicación, sino que ofrece la posibilidad de ampliar el conocimiento.

A partir del cuestionario tipo dicotómico aplicado a las docentes de 3er grado en la escuela mencionada anteriormente, la investigadora obtuvo como resultado un mayor porcentaje de respuestas negativas que dejan evidenciado el poco compromiso de los docentes en cuanto al conocimiento que poseen de los juegos didácticos que ayudan a facilitar el aprendizaje de la escritura en los niños, y su aplicabilidad en el desarrollo de las clases participativas.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

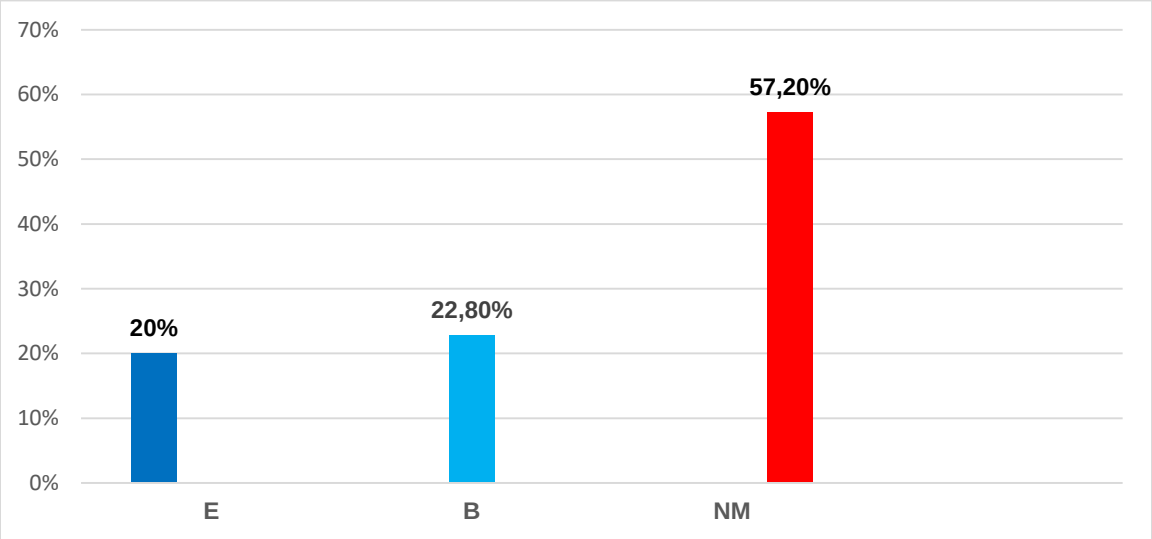

Gráfico 2 Variable: Escritura

Fuente: Acosta (2025)

El análisis de los resultados obtenidos a través del instrumento de evaluación aplicado a los estudiantes revela información crucial sobre el estado actual de sus habilidades de escritura. Gráfico 2, dicho instrumento consistió en una prueba corta diseñada para evaluar de manera específica diversos criterios fundamentales para el dominio de la escritura, a saber: caligrafía, ortografía, estructura y coherencia textual, uso adecuado de la puntuación y creatividad en la expresión escrita. La evaluación se realizó sobre una base de 15 puntos totales, y para la interpretación de los niveles de desempeño de los estudiantes en relación con el aprendizaje de la escritura, se empleó una escala cualitativa con los siguientes descriptores y su respectiva ponderación: **Excelente (3 puntos), Bueno (2 puntos) y Necesita Mejorar (1 punto)**.

El análisis de los datos arrojó hallazgos significativos. En primer lugar, se constató que un **57%** de la población estudiantil evaluada se ubicó en el nivel de Necesita Mejorar en dos aspectos interrelacionados y esenciales de la producción textual: la estructura lógica y la coherencia del discurso escrito, así como el uso preciso y efectivo de los signos de

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

puntuación. La alta proporción de alumnos en este nivel sugiere la existencia de dificultades en la estructuración de ideas de forma secuencial y clara, así como en el uso de las reglas que regulan la claridad y el ritmo de la lectura mediante la puntuación. En segundo lugar, se notó que un **22,8**% de los alumnos mostró un desempeño Bueno en el criterio de ortografía. Aunque este grupo muestra un adecuado control de las reglas ortográficas, todavía hay un espacio para la consolidación y el perfeccionamiento en este aspecto esencial de la corrección lingüística.

Finalmente, resulta destacable que solo un **20%** del total de los estudiantes participantes alcanzó un nivel de desempeño **Excelente** en el criterio de **caligrafía**. Aunque una caligrafía legible facilita la comunicación escrita, el bajo porcentaje de estudiantes en este nivel podría indicar áreas de oportunidad en el desarrollo de las habilidades motoras finas y la presentación visual de los textos. En conjunto, estos resultados evidencian una deficiencia en el aprendizaje de la escritura por parte de una proporción considerable de los estudiantes evaluados. Esta situación podría tener implicaciones en su desempeño académico en diversas áreas del currículo y a largo plazo. La habilidad de comunicarse de manera efectiva a través de la escritura es una competencia transversal esencial para el éxito en los estudios y en la vida.

Más allá del ámbito académico, las dificultades en la escritura pueden tener implicaciones en el desarrollo de los estudiantes como **seres sociales**. La capacidad de expresar ideas con claridad, coherencia y corrección es fundamental para la participación efectiva en la sociedad y la comunicación interpersonal. Por lo tanto, la deficiencia observada en el aprendizaje de la escritura podría representar un desafío para el desarrollo integral de estos jóvenes.

CONCLUSIONES

En cuanto al primer objetivo, que buscaba conocer el dominio de los docentes sobre los juegos didácticos, se observó que la mayoría desconoce algunas herramientas clave que

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

pueden potenciar el aprendizaje de la escritura. Específicamente, se identificó la falta de familiaridad con juegos como: El diario de los sentimientos, útil para fomentar la escritura reflexiva en los estudiantes. El juego "quién sabe más", que estimula el interés por la escritura al desafiar a los alumnos a identificar la mayor cantidad de palabras en el menor tiempo posible. El juego de las palabras con LEGO, otra estrategia didáctica poco conocida por los educadores.

A pesar de este desconocimiento general, se identificó un caso particular: el juego del tren de palabras. Este sí es reconocido por los docentes, quienes valoran sus beneficios tanto para los estudiantes, al actuar como un estímulo para el aprendizaje significativo; como para ellos mismos, al ofrecer nuevas estrategias y enfoques para hacer las clases más participativas. No obstante, la investigación, realizada a través de un cuestionario aplicado a docentes de tercer grado, reveló que la mayoría de los juegos didácticos presentados no se están aplicando en el aula, esto sugiere una brecha entre el conocimiento potencial de estas herramientas y su implementación efectiva en las estrategias de enseñanza de la escritura.

En relación con el segundo objetivo, que consiste en evaluar las habilidades de escritura de los niños de 3er grado, se afirmó mediante una prueba breve que los alumnos muestran debilidades en ciertos aspectos de: **Caligrafía**; los estudiantes en su mayoría presentan dificultades a la hora de escribir un texto, también se observó que existen problemas en el uso correcto la **ortografía**, puesto que los niños tuvieron problemas en el uso adecuado de los conectores lógicos entre oraciones y la y la organización de sus ideas. Por consiguiente, otra de sus dificultades es la aplicabilidad de una buena **estructura y coherencia** de un párrafo, los estudiantes no lograron mantener una organización y expresión de ideas. Otro factor importante en el que los estudiantes tuvieron limitaciones, fue en el uso correcto de los **signos de puntuación**, esto refleja que este grupo de estudiantes no saben utilizar adecuadamente los signos de puntuación, lo cual deteriora la estructura del mensaje que se pretende dar; ocasionando así una interrupción en el mensaje que se pretende dar a través de la escritura, por último, se reflejó que este grupo

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

de estudiantes poseen una **creatividad** a la hora de redactar sus textos, a pesar, de que su desconocimiento en algunos aspectos de la escritura es notorio, este grupo de niños se caracterizan por tener una imaginación muy fluida.

LA PROPUESTA

Convirtiendo la Escritura en Diversión: Una herramienta Didáctica para el 3er Grado de la Escuela Bolivariana Gran Mariscal de Ayacucho.

Introducción

Los resultados de un exhaustivo análisis, derivado de las encuestas aplicadas a las dedicadas docentes de 3er grado de la Escuela Bolivariana Gran Mariscal de Ayacucho, revelaron una necesidad apremiante en el ámbito pedagógico: la limitada aplicación de estrategias didácticas específicamente diseñadas para estimular y motivar a los niños en el desarrollo de una escritura competente y eficaz. Esta evidencia significativa sugiere que, en su mayoría, las educadoras no disponen de un amplio repertorio de herramientas y recursos innovadores que puedan captar de manera efectiva el interés y la participación activa de la población estudiantil en el proceso de aprendizaje de la escritura.

Ante este panorama, se torna fundamental y oportuno el diseño y la elaboración de una propuesta pedagógica integral que sirva como un valioso referente y fuente de apoyo para aquellos docentes que deseen enriquecer sus prácticas de aula con metodologías creativas e innovadoras. Esta propuesta busca trascender los enfoques tradicionales, ofreciendo un abanico de estrategias lúdicas y participativas que transformen la enseñanza de la escritura en una experiencia estimulante y significativa para los alumnos.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

Justificación

La presente investigación se fundamentó en la imperiosa necesidad de enriquecer el proceso de aprendizaje de la escritura en los niños de 3er grado, a través de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas. En este sentido, se propuso la exploración y aplicación de juegos didácticos como una herramienta pedagógica de valor incalculable. Estos recursos lúdicos poseen un potencial intrínseco para despertar y mantener el interés de los estudiantes hacia la adquisición de nuevas habilidades, transformando la experiencia educativa en un proceso más dinámico, participativo y significativo.

A través de la implementación de juegos didácticos los docentes experimentarán una transformación en su rol, pasando de ser transmisores de conocimiento a diseñadores de experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas. Estos recursos ofrecen a los educadores la oportunidad de diversificar sus estrategias de enseñanza, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de sus alumnos de una manera más sencilla y motivadora. En última instancia, esta visión aspira motivar a los docentes a que utilicen herramientas pedagógicas innovadoras como son los juegos didácticos que no solo mejoren el aprendizaje de la escritura en los estudiantes, sino que también les permitan disfrutar más de su labor, experimentando la satisfacción de ver a sus alumnos progresar de manera significativa y entusiasta.

Por otro lado, esta propuesta va enfocada en facilitar y promover la participación del estudiante dentro del aula de clase. A través de los juegos didácticos los alumnos podrán estimular su imaginación y desarrollar un pensamiento crítico, lo que les permitirá adquirir habilidades como el trabajo en equipo, la cooperación, el compañerismo y la comunicación entre ellos. Adicionalmente, se centra en facilitar y dinamizar la participación activa del estudiante en el aula. Los juegos didácticos se erigen como herramientas poderosas para estimular su imaginación y cultivar un pensamiento crítico.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

Mediante el juego, los estudiantes pueden cultivar habilidades sociales esenciales, tales como el trabajo colaborativo, la solidaridad, la amistad y la comunicación efectiva con sus compañeros; en esencia, la aplicación de esta propuesta pretende que los niños perciban el aprendizaje de la escritura como algo más interesante, al tiempo que refuercen competencias para comunicarse de manera más adecuada y eficaz mediante el lenguaje escrito.

Fundamentación

La Teoría de los Modelos de Composición Escrita, propuesta por Carl Bereiter y Marlene Scardamalia (1987), distingue dos enfoques principales en el proceso de escritura: el modelo de "Decir el Conocimiento" y el de "Transformar el Conocimiento". Comprender esta distinción es fundamental para abordar el desarrollo de la escritura en estudiantes de tercer grado, como los de la Escuela Bolivariana Gran Mariscal de Ayacucho. El modelo de "Decir el Conocimiento": Caracteriza a los escritores novatos, una categoría en la que suelen encajar los estudiantes de tercer grado. Aquí, la escritura se basa en la simple transcripción de información que tienen almacenada en su memoria. Suelen organizar el texto de manera lineal y secuencial, sin una planificación retórica consciente ni una consideración clara de la audiencia. Por ejemplo, un estudiante podría únicamente listar características o datos sobre un tema sin organizarlos en una narración coherente. Esta manera de escribir muestra una fase temprana en el desarrollo de la escritura, donde prevalece la transmisión espontánea de información.

El modelo de "Transformar el Conocimiento": En contraste, el modelo de "Transformar el Conocimiento" describe a los escritores más avanzados y expertos. Estos no solo recuperan información, sino que la reestructuran, filtran y organizan estratégicamente en función de un propósito comunicativo específico y una audiencia

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
CEIACERG
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

determinada. Este proceso implica una planificación consciente que resulta en textos con mayor coherencia, cohesión y efectividad comunicativa.

En el contexto del tercer grado, los estudiantes se encuentran en una fase transicional entre estos dos modelos. Por ello, la propuesta "Convirtiendo la Escritura en Diversión: Una herramienta Didáctica para el 3er Grado de la Escuela Bolivariana Gran Mariscal de Ayacucho" se convierte en una estrategia pedagógica fundamental. Al utilizar la diversión, los juegos didácticos, las dramatizaciones y las actividades lúdicas, se busca potenciar su desarrollo escritural. Las actividades lúdicas que promueven la organización previa de ideas; como la elaboración de mapas mentales, esquemas narrativos o juegos de tarjetas para estructurar cuentos; fomentan la reflexión metacognitiva. Esto, a su vez, impulsa el desarrollo de habilidades cruciales para planificar, organizar y transformar el conocimiento de manera significativa, ayudando a los estudiantes a avanzar progresivamente del modelo de "Decir el Conocimiento" al de "Transformar el Conocimiento" de una forma atractiva y efectiva.

Estructura de la Propuesta

A continuación, esta propuesta incluye siete (7) estrategias.

Estrategia 1: “El Juego de las Palabras Encadenadas”

Estrategia 2: “El Bingo de las Palabras”

Estrategia 3: “Historias al Azar”

Estrategia 4: El Taller de Cuentos Desencadenados

Estrategia 5: Reporteros en Acción: Las Noticias Fantásticas

Estrategia 6: El Diccionario de Palabras Inventadas y su Historia

Estrategia 7: Escape Room de Gramática y Ortografía

Seguidamente, se describirá la actividad n-5: “Reporteros en Acción: Las Noticias Fantásticas”

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

Figura 1 Portada de la Estrategia 5
Fuente: Acosta (2025)

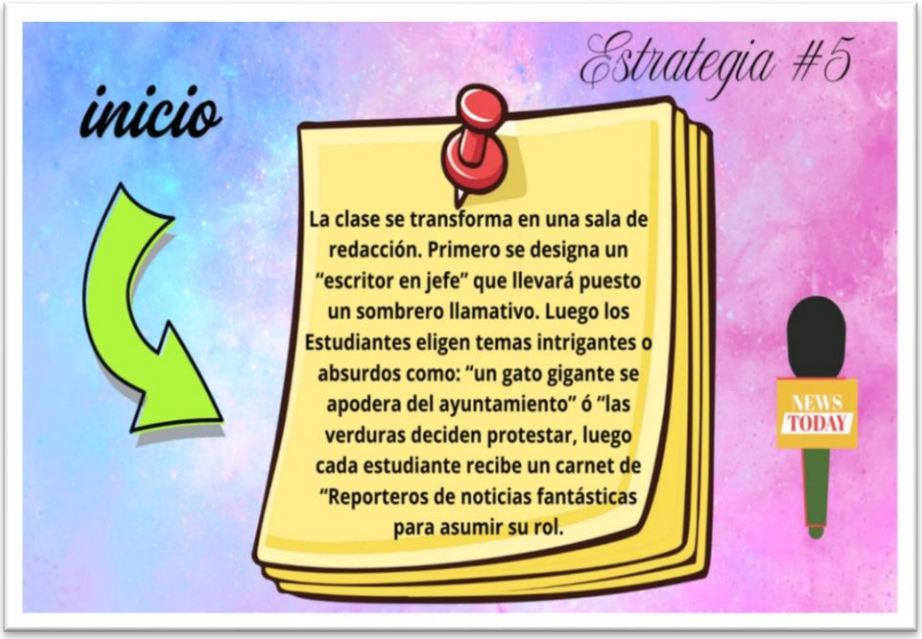

Figura 2 Inicio.
Fuente: Acosta (2025)

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

Figura 3 Desarrollo.
Fuente: Acosta (2025)

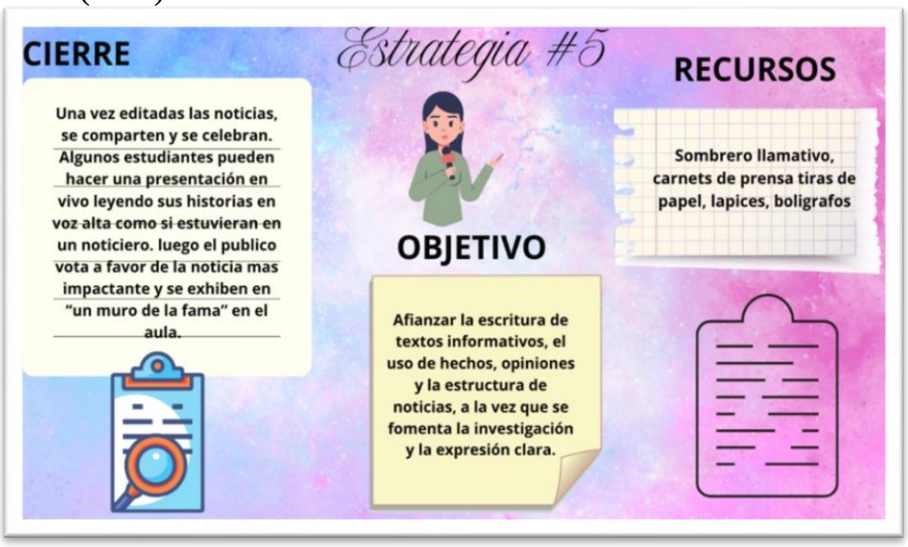

Figura 4 Cierre
Fuente: Acosta (2025)

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)
REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC
Depósito Legal Número:GU218000006
ISSN: 2610-816X
Volumen 8 Número 2 Julio a Diciembre 2025 Revista Semestral- Venezuela

REFERENCIAS

Bereiter, Carl, y Marlene Scardamalia. 1987. *The Psychology of Written Composition*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Martín, Mario. 2001. *Escritura creativa. México Limusa*

Palella, Santa, y Feliberto Martins. 2010. *Metodología de la investigación*. Caracas: Editorial El Manual Moderno.

Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Traducido por A. R. Luria, M. Lopez-Morillas y M. Cole. Editado por M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman. Cambridge, MA: Harvard University Press.