

# Plataforma Scratch: uso de juegos interactivos para fomentar la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura

## Scratch platform: use of interactive games to encourage creativity in learning Language and Literature

 Lino Tigua, Gilda

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: [gilda.linot@ug.edu.ec](mailto:gilda.linot@ug.edu.ec)

**Recibido:** 16-septiembre-2023; **Aceptado:** 18-noviembre-2023

**Resumen** - Actualmente la tecnología ha avanzado drásticamente a nivel mundial esto ha beneficiado demasiado a escuelas, colegios y universidades, también a muchos jóvenes y niños, es por ello, que se implementará una guía didáctica para la asignatura de lengua y literatura en la plataforma Scratch en la cual se incluirá diversos juegos interactivos para que los estudiantes se interesen en la materia, ¿para que servirá esto? Pues servirá como una especie de manual para que los estudiantes al momento de usarla aprendan mucho sobre la materia, fomenten y amplíen su creatividad. Esta plataforma utiliza un lenguaje de programación para niños y sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones realizadas con otras personas mediante la web. Este programa estará subdividido en dos secciones la primera será una guía de temas sobre la asignatura y la segunda sección contendrá juegos para niños y jóvenes, estos estarán basados en los temas adecuados para su edad. La guía tendrá temas conocidos en la materia de lengua y literatura ya que esta materia está dividida en ramas como la morfología que habla sobre la estructura de un objeto en este caso serían las letras de una palabra, la fonética que es el estudio de los sonidos y la pronunciación de las palabras, la sintaxis la cual estudia las reglas y principios de una oración gramatical y entre otros temas. Debemos tener en mente que en la actualidad los jóvenes y en especial los niños deben aprender más sobre esta materia ya que esta genera el aprendizaje del habla, la correcta forma de escribir y reconocer los errores gramaticales al momento de escribir una carta o un correo electrónico.

**Palabras clave:** Juegos Interactivos, Scratch, Aprendizaje, Creatividad, Guía didáctica.

**Abstract** – Currently, technology has advanced drastically worldwide, this has greatly benefited schools, colleges and universities, as well as many young people and children, which is why a didactic guide for the subject of language and literature will be implemented on the Scratch platform. In which it will include several interactive games so that the students are interested in the subject, what will it be for? Well, it will serve as a kind of manual for students when using it to learn a lot about the subject, encourage and expand their creativity. This platform uses a programming language for children and is used to create interactive stories, games and animations; in addition to facilitating the dissemination of creations made with other people through the web. This program will be subdivided into two sections, the first will be a thematic guide on the subject and the second section will contain games for children and young people, these will be based on the themes appropriate to their age. The guide will have well-known topics in the field of language and literature, since this matter is divided into branches such as morphology that talks about the structure of an object, in this case it would be the letters of a word, phonetics, which is the study of sounds and pronunciation of words, syntax that studies the rules and principles of a grammatical sentence and among other topics. We must bear in mind that today young people and especially children must learn more about this subject since it generates learning to speak, the correct way of writing and recognizing grammatical errors when writing a letter or email.

**Keywords:** Interactive Games, Scratch, Learning, Creativity, Didactic guide.

---

## **Introducción**

En la actualidad nos enfrentamos a una era digital con avances tecnológicos que influyen en distintas áreas de la sociedad, la relevancia y necesidad de mejoras en el ámbito educativo debe ir junto con las diversas herramientas y recursos tecnológicos existentes, estos deben ofrecer beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, volviéndolo así más atractivo, accesible y agradable para los estudiantes que buscan adquirir mayor conocimiento.

La relevancia de una educación en base al uso de recursos tecnológicos hoy en día no es una opción sino más bien un deber en común que cada institución educativa debe implementar en diversas áreas de estudio. De igual manera, el compromiso docente de actualizarse e innovar para estar a la vanguardia actual, esto importante ya que son ellos los encargados de educar y brindar conocimiento a futuras generaciones, haciendo uso de las herramientas modernas existentes. Así mismo, la motivación estudiantil es un factor influyente que incide en el aprendizaje de los educandos. En años remotos la educación era tradicionalista con clases monótonas y con poca interacción, no obstante, actualmente se habla de una educación contemporánea acorde con los desafíos actuales y que busca generar mayor motivación en los estudiantes a través del uso de distintos materiales o recursos siendo los de mayor influencia los tecnológicos, propios de esta nueva era.

Pero, surge una problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a la poca motivación y la influencia que tuvo la pandemia en el ámbito educativo, esto ha provocado una distancia entre el docente y el alumno, ya que los estudiantes no pudieron recibir clases presenciales y como consecuencias, el aprendizaje, la creatividad y el desarrollo de sus habilidades disminuyeron progresivamente. Por ello, en el presente trabajo nos enfocamos en la realización de un proyecto a través de una herramienta interactiva, totalmente novedosa, tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que es importante que los docentes se apoyen de diversas herramientas o recursos tecnológicos a medida que la tecnología vaya avanzando, ellos deben ir actualizando los recursos o herramientas que les sirve como apoyo para su explicación para así lograr un mejor entendimiento en el alumnado.

Los juegos interactivos tienen varios beneficios en el aprendizaje de los niños, ya que permiten reforzar la educación estimulando sus habilidades como, la lingüística, psicomotriz, mientras que el niño aprende las reglas del juego, conseguiremos que se incremente su imaginación y motivación por jugar y cada vez resuelva el juego de la mejor manera.

## **Marco Teórico**

### **1. Juegos Interactivos**

Los juegos interactivos pueden considerarse como los principales difusores de la cultura de la interactividad. La interactividad es un término utilizado con mucha frecuencia como característico de las nuevas tecnologías. Sin embargo, tener arquitecturas tecnológicas que faciliten altos niveles de interactividad no significa que los contenidos sean altamente interactivos. Es más importante tener en cuenta el grado de participación que el nivel de interactividad de un determinado programa. Como sostiene Gros, B. (2006), podemos considerar la existencia de tres tipos de participación del usuario:

Participación selectiva. Se da cuando la interactividad se reduce exclusivamente a seleccionar entre las opciones que ofrece el programa. Por ejemplo, un teletexto, un índice interactivo.

Participación transformativa. En este caso, el usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el diseñador, sino que también puede transformarlos. Por ejemplo, algunos juegos en los que el usuario puede cambiar escenarios, personajes, aunque no puede modificar secuencias o tramas.

Participación constructiva. El programa permite al usuario seleccionar, transformar e, incluso, construir nuevas propuestas que no habían sido previstas por el diseñador. Por ejemplo, en el videojuego de “Los Sims”, el usuario no sólo puede modificar los personajes y escenarios sino también elegir las acciones, la velocidad del proceso, etc.

## **2. Scratch**

Es un lenguaje de programación basado en bloques no se escriben líneas de códigos como se hace usualmente en otros lenguajes de programación, se emplea la metáfora de “piezas encajables” para animar objetos que se encuentran en la pantalla, con un uso muy sencillo e intuitivo, (Par et al., 2008), Scratch es recomendado para los que recién inician en el mundo de la programación ya que es super fácil crear un programa utilizando este lenguaje.

El diseño de Scratch es un lenguaje visual por lo tanto no hay que escribir líneas de código, dicho esto se evita un error muy común que se presentan en otros lenguajes de programación como es teclear mal una instrucción o escribir mal una variable, (Vázquez-Cano & Ferrer Delgado, 2015) esta es una ventaja que posee Scratch ya que en otros lenguajes de programación se tiende a la confusión por el exceso de líneas de código que se escriben, en Scratch se utilizan bloques de diferentes colores y que nos indica la acción que le podemos dar a un objeto o personaje en una animación o programa.

## **3. Creatividad**

La creatividad contiene su propio sinónimo como el pensamiento original, la imaginación constructiva, y el pensamiento creativo, esto consiste que tantos como los seres humanos y animales, pueden desarrollar su propia creatividad ya que es una habilidad de la cognición humana, esto ocurre cuando la capacidad del cerebro se manifiesta como son la inteligencia y la memoria. Según Steiner, R. (2008), se refiere que al comenzar con la investigación sobre lo que significa la creatividad. Se aplicarán otros sinónimos como, por ejemplo: originalidad, productividad, inventiva y el descubrimiento, desde el punto de vista de la psicología la estudia como una fantasía e imaginación. De igual forma; Cemades, I. (2008), “declara que es difícil definir la creatividad en otros conceptos como la genialidad, superdotación o arte y que se debe tomar muy en cuenta para llegar a una definición correcta respecto al complejo constructivo”.

## **4. Aprendizaje**

Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, también puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

Por muchas décadas cada escuela psicológica ha dado su propia definición para el termino, no obstante, las definiciones más aceptadas dicen que el aprendizaje es:

- Un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia.
- Un cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia.

Las dos definiciones hacen alusión a un cambio, aunque no se especifica cuánto tiempo toma lograrlo, ni cuánto se mantiene, ni si después de éste hay otros cambios. Por otro lado, las dos definiciones atribuyen la transformación a la experiencia de la persona, esto es, el cambio se presenta después de uno o varios acontecimientos en la vida del individuo. (Heredia & Sánchez, 2013)

## **Materiales y Métodos**

El presente trabajo de investigación se realizó a través de un estudio bibliográfico que permite analizar e indagar sobre la problemática que existe en la institución, en donde se considera que el uso de juegos interactivos ayuda en el desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes fomentando la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el alumnado de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ubicada en la Universidad de Guayaquil.

Se realizó un análisis a la problemática existente en donde de manera general pasamos a lo particular recopilando información a través de una encuesta online, esta es una técnica sencilla pero muy efectiva realizada a un cierto grupo de personas cuando se trata de recoger datos completamente objetivos y directos, sin argumentos extras como alguna opinión. La población es una agrupación de personas ubicados en un lugar, región o sector. La presente investigación tiene como población a los estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la carrera de Lengua y Literatura.

## **Resultados y Discusión**

Del estudio realizado para describir los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de pedagogía en lengua y pedagogía Informática de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, en los resultados se ha encontrado en su mayoría, un nivel aceptable de manera satisfactoria adoptar la plataforma Scratch como uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los estudiantes encuestados.

Las presentes preguntas se realizaron de manera opcional en la población de 48 estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. En el cual analizamos y tabulamos la información con respuestas semejantes halladas entre los estudiantes.

### Estadísticas en base a las encuestas digitales realizadas.

¿Considera que se debe utilizar juegos interactivos para fomentar la enseñanza y aprendizaje?

**Tabla 1:** Juegos Interactivos

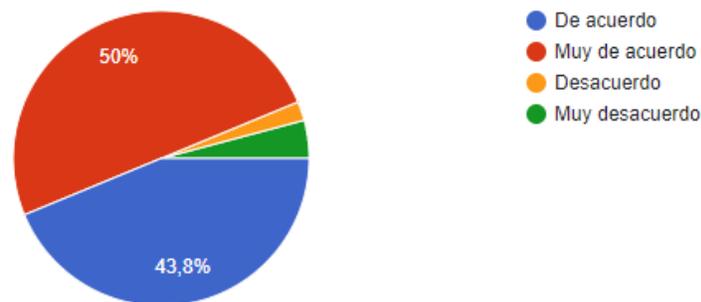
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De Acuerdo	21	43.8%
Muy desacuerdo	24	50%
Desacuerdo	1	2.1%
Muy desacuerdo	2	4.2%
Total	48	100%

Fuente: Elaboración propia

**Figura 1:** Juegos Interactivos

1.¿Considera que se debe utilizar juegos interactivos para fomentar la enseñanza y aprendizaje? \*

48 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Durante este periodo, ¿Cuántas veces ha utilizado algún tipo de juego interactivo?

**Tabla 2:** Utilización de Juegos Interactivos

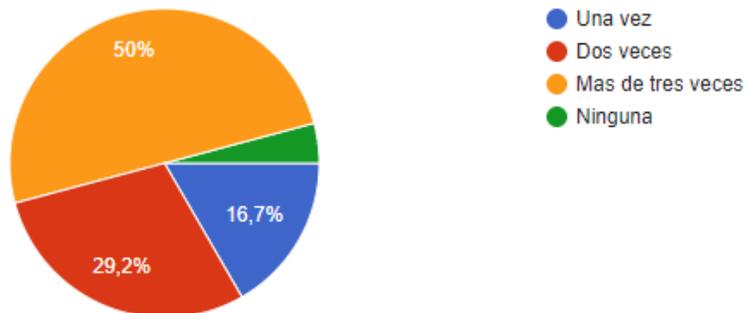
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	8	16.7%
Dos veces	14	29.2%
Mas de tres veces	24	50%
Ninguna	2	4.2%
Total	48	100%

Fuente: Elaboración propia

**Figura 2:** Utilización de Juegos Interactivos

2..Durante este periodo cuantas veces a utilizado algún tipo de juego interactivo

48 respuestas



Fuente: Elaboración propia

*¿Su docente se apoya de herramientas interactivas para que los alumnos obtengan un aprendizaje lúdico?*

**Tabla 3:** Herramientas Interactivas

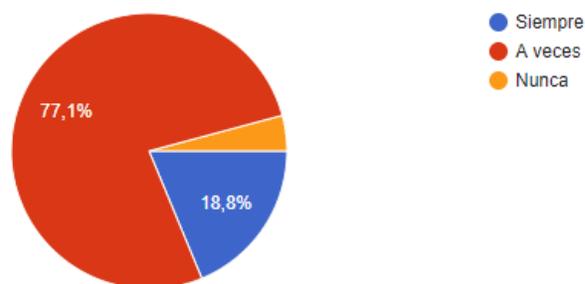
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	18.8%
A veces	37	77.1%
Nunca	2	4.2%
Total	48	100%

Fuente: Elaboración propia

**Figura 3:** Herramientas Interactivas

3. Su docente se apoya de herramientas interactivas para que los alumnos obtengan un aprendizaje lúdico? \*

48 respuestas



Fuente: Elaboración propia

*Plataforma Scratch: uso de juegos interactivos para fomentar la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura*

¿Conoce alguna plataforma que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

**Tabla 4:** Plataformas Educativas

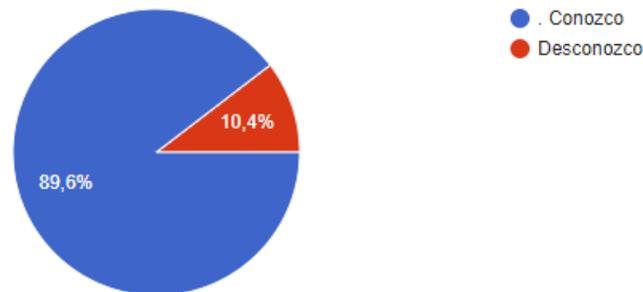
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Conozco	5	10.4%
Desconozco	43	89.6%
Total	48	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 4:** Plataformas Educativas

4. ¿Conoce alguna plataforma que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

48 respuestas



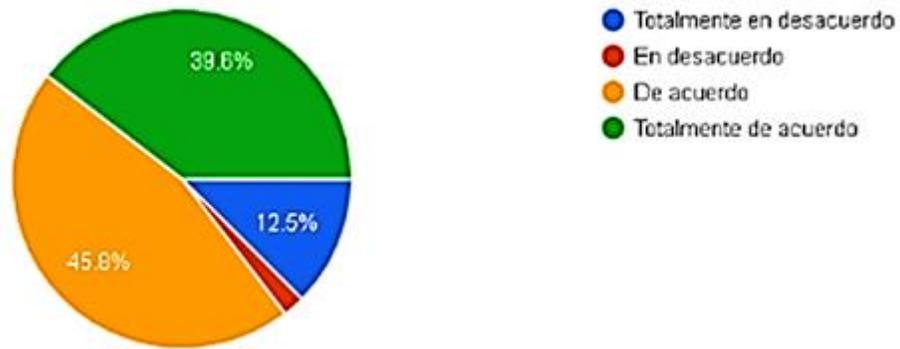
¿Cree usted que se puede aprender mediante la metodología de juegos interactivos?

**Tabla 5:** Aprendizaje mediante Juegos Interactivos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	19	39.6%
De acuerdo	22	45.8%
Desacuerdo	1	2.1%
Totalmente en desacuerdo	26	12.5%
Total	48	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 5:** Aprendizaje mediante Juegos Interactivos



**Fuente:** Elaboración propia

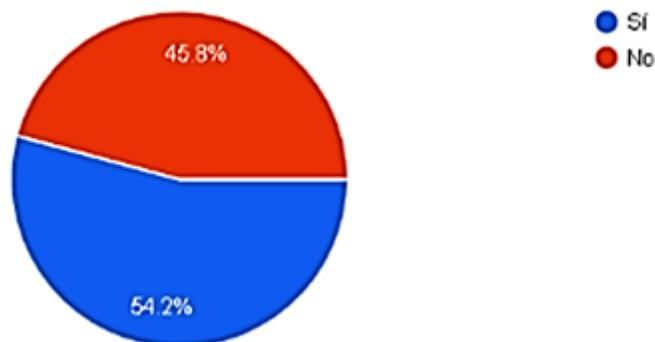
*¿Alguna vez ha utilizado Scratch?*

**Tabla 6:** Scratch

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	54.2%
No	22	45.8%
Total	48	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 6:** Scratch

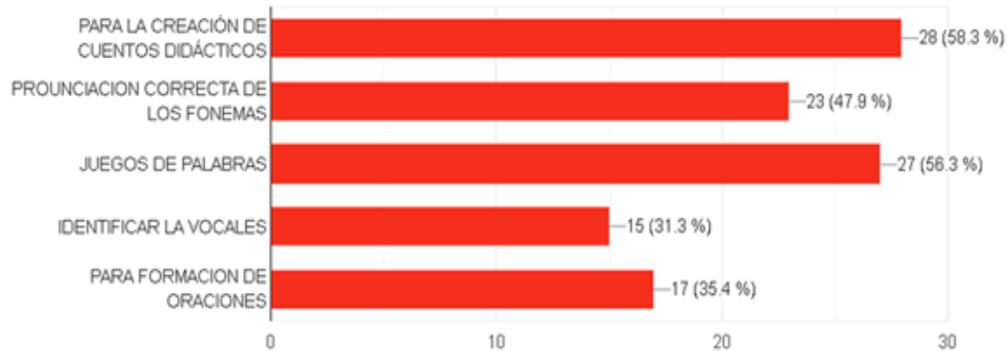


**Fuente:** Elaboración propia

*Plataforma Scratch: uso de juegos interactivos para fomentar la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura*

*¿Como futuro docente como usaría la plataforma Scratch para la enseñanza de la materia de lengua y literatura?*

**Figura 7:** Uso de Scratch



**Fuente:** Elaboración propia

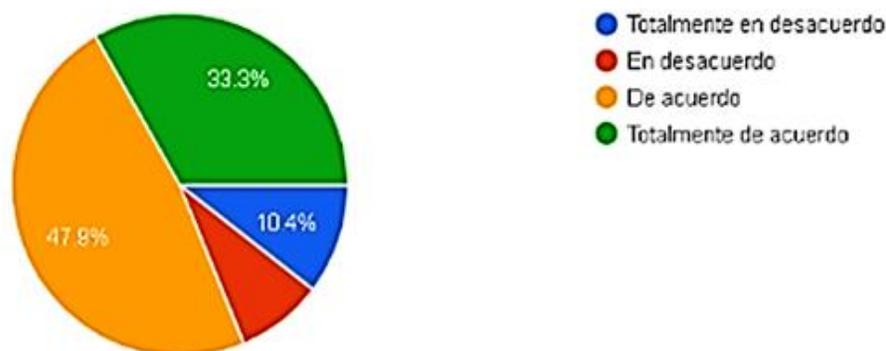
*¿Cree usted que con el uso de la plataforma Scratch puede mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes?*

**Tabla 7:** Desarrollo de creatividad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	16	33.3%
De acuerdo	23	47.9%
Desacuerdo	4	8.3%
Totalmente en desacuerdo	5	10.4%
Total	48	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 8:** Desarrollo de creatividad



**Fuente:** Elaboración propia

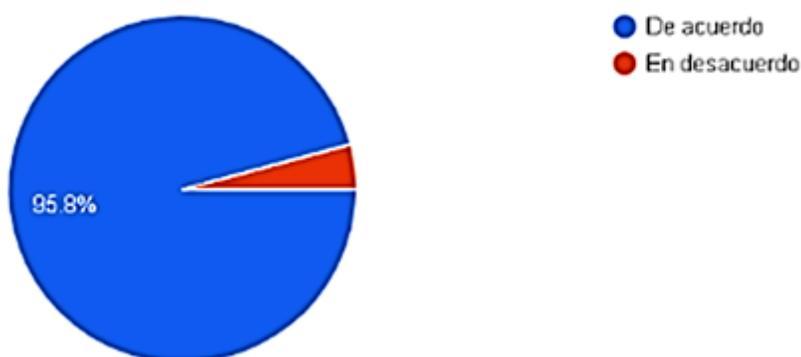
¿Consideras usted, que la plataforma Scratch puede fomentar la imaginación y la creatividad en los estudiantes?

**Tabla 8:** Scratch fomenta la imaginación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	46	95.8%
Desacuerdo	2	4.2%
Total	48	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 9:** Scratch fomenta la imaginación



**Fuente:** Elaboración propia

## Conclusiones

En conclusión, debemos tener claro que la plataforma Scratch puede ser utilizada en cualquier asignatura debido a su diseño llamativo e interactivo, esto ayuda a los estudiantes a adquirir mayor conocimiento y lo más importante a involucrarse en el aprendizaje de manera activa ya que la finalidad de esta investigación es lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje lúdico, que los ayude a razonar, que los motive y lo más importante que se diviertan mientras desarrollan sus habilidades convirtiéndose así en alumnos activos durante su proceso de enseñanza aprendizaje, siendo cada uno, los protagonistas y creadores de su propio aprendizaje.

## Referencias

- Cemades, I. (2008). Inmaculada Cemades: Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Desarrollo de La Creatividad En Educación Infantil, 7–20. [http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad y Sociedad. Desarrollo de la creatividad en Educacion Infantil.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad_y_Sociedad._Desarrollo_de_la_creatividad_en_Educacion_Infantil.pdf)
- Gros, B. (2006). Juegos Digitales Para Comprender Los Sistemas Complejos. Revista de Comunicación y Pedagogía, 216, 1–7.
- Gutiérrez Huérfano, J., Hernández Cerquera, C., & Orjuela Acosta, J. (2016). LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/GutiérrezHuérfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Heredia, Y., & Sanchez, A. (2013). Teorías del Aprendizaje en el contexto educativo. Teorías Del Aprendizaje En El Contexto Educativo, 24. <https://unac.edu.mx/wp-content/uploads/2020/02/Teorías-del-Aprendizaje-2013.pdf>
- Par, É., Alba, R., & Jeudi, C. (2008). Iniciándose en la programación con scratch | Observatorio Tecnológico. <http://scratch.mit.edu/>
- Pascual, J. (2015). Scratch, programación sencilla y gratis para niños y mayores. Retrieved from <https://computerhoy.com/noticias/software/scratch-programacion-sencilla-gratis-ninos-mayores-37925>
- Steiner, R. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI Creativity as a Challenge to Education in the Xxi Century. Universidad de La Sabana. Facultad de Educación., 191–210.
- Vázquez-Cano, E., & Ferrer Delgado, D. (2015). La creación de videojuegos con scratch en educación secundaria // Creating videogames with Scratch in Secondary Schools. Communication Papers, 4(6), 63–73. <http://plataformarevistascomunicacion.org/2015/09/la-creacion-de-videojuegos-con-scratch-en-educacion-secundaria/>