

Aprendamos a programar con Scratch

Por Carolina Bassignana
(carobassig78@gmail.com)

Hace varios años, cuando estudiaba Ingeniería, una de las materias que debía tomar era programación. La verdad sea dicha, a pesar de que programar me abrió mucho la mente y me permitió ver los problemas desde otra perspectiva, fue una de las materias que más me costó. Sin embargo, creo que mi historia habría sido muy diferente si hubiera tenido una introducción temprana a la programación.

Los chicos de hoy en día viven en un mundo digital, computarizado e interconectado. ¿Por qué no aprovechar entonces todas estas ventajas tecnológicas que les rodean y brindarles las bases de programación desde una edad temprana? Obviamente, no todos nuestros alumnos se convertirán en ingenieros o programadores, pero contar con estas herramientas, como mencioné antes, nos ayuda a ver las cosas desde

otro ángulo o, como se dice en inglés, a “pensar fuera de la caja”, cosa que sin duda les servirá en diferentes aspectos de su vida.

Existen múltiples beneficios que se derivan de aprender a programar desde la infancia, avalados incluso por la ciencia. En Internet pueden encontrar información relevante sobre este tema.

Entre tanto, les presento a *Scratch*, un programa en línea gratuito y fácil de manejar que ayudará a los niños a entrar en el mundo de la programación básica y, lo más importante, comenzar a planificar, pensar y diseñar sus propios juegos, presentaciones, videos, arte y más.

Para acceder al programa debe ingresar a <http://scratch.mit.edu/> y registrarse gratuitamente. Una vez re-

gistrado se pueden seleccionar varias opciones: crear, explorar, discutir o ayuda. La que a nosotros nos interesa es crear; sin embargo, en caso de requerir cualquier tipo de guía o ayuda, es bueno ingresar a las otras opciones, pues se pueden encontrar varios ejemplos desarrollados por otros usuarios y blogs de discusiones.

A pesar de que el programa fue desarrollado inicialmente en inglés por expertos del MIT, es posible tener acceso a él en español. Para ello, al entrar a *crear*, junto al logo del programa se encuentra una imagen del globo terráqueo que al presionarlo despliega una larga lista de idiomas disponibles, entre ellos el español. Si se selecciona esta o cualquier otra opción, todos los controles cambiarán al idioma escogido, haciendo mucho más fácil y práctica la programación, sobre todo considerando que el programa es para niños.



Al empezar una nueva sesión de programación aparece la imagen de un gato al que uno podrá personalizar. Sin embargo, es interesante destacar que *Scratch* dispone de una amplia librería de objetos que uno puede escoger dependiendo de las necesidades. Además, existen también opciones para dibujar objetos nuevos, cargar objetos existentes o guardados en nuestras computadoras, e incluso para cargar fotos desde la cámara, con lo que los niños podrán convertirse en partícipes activos de su juego o video.

Cada una de las imágenes agregadas puede ser editada, de modo a alterar su tamaño, color, ubicación, etcétera. Esto

se hará en la pestaña denominada “Disfraces”.

Con el fin de personalizar aún más el diseño del programa, *Scratch* ofrece la facilidad de añadir fondos. Éstos, al igual que las imágenes, pueden ser escogidos de la librería o cargados.

El siguiente paso es la programación en sí, y es la parte más divertida ya que aquí es donde entra la creatividad de cada usuario. En la pestaña de “Programación” se ofrecen varias categorías de controles que serán aplicadas a cada una de las imágenes de acuerdo a los objetivos del programador.

Recientemente el equipo de MIT que diseña este programa estrenó la aplicación para iPad *Scratch Jr.*, la cual está específicamente pensada para ser utilizada por niños entre 5 y 7 años. La principal diferencia entre *Scratch* y *Scratch Jr.* es que esta última cumple con todas las características cognitivas, personales, sociales y emocionales de desarrollo de la edad a la que está dirigida, lo cual hace que los niños se sientan más cómodos usándola, y que su exploración inicial de la programación sea mucho más natural y entretenida.

Lo único que queda por hacer es probar el programa, dar rienda suelta a la imaginación ¡y divertirse mucho!

