

Scratch 3.0: Proyectos, pasión, pares y pasatiempo

2019-03-28

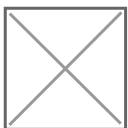
Scratch 3.0: Proyectos, pasión, pares y pasatiempo

En este breve artículo, Mitch Resnick, líder del equipo desarrollador de Scratch nos recuerda y explica los cuatro principios básicos que los han guiado desde la primera versión de este exitoso entorno de programación: Las cuatro P del aprendizaje creativo (Proyectos, Pasión, Pares y Pasatiempo).

En este breve artículo, Mitch Resnick, líder del equipo desarrollador de Scratch nos recuerda y explica los cuatro principios básicos que los han guiado desde la primera versión de este exitoso entorno de programación: Las cuatro P del aprendizaje creativo (Proyectos, Pasión, Pares y Pasatiempo).

SCRATCH 3.0: PROYECTOS, PASIÓN, PARES Y PASATIEMPO

Por [Mitch Resnick](#)



[Scratch 3](#) incluye muchos elementos nuevos, como para estar entusiasmado. Con las nuevas 'extensiones', puedes programar personajes de Scratch para que hablen en voz alta u obtener entradas de sensores para controlar tus juegos, historias y animaciones. Con los nuevos tutoriales en video, es más fácil que nunca comenzar a usar Scratch y llegar más lejos. Y Scratch ahora se ejecuta en una gama más amplia de plataformas, incluyendo tabletas y otros dispositivos táctiles.

Pero lo que me tiene más entusiasmado, es lo que no ha cambiado con la nueva versión "Scratch 3". Los objetivos y valores de Scratch se han mantenido iguales desde que lanzamos la primera versión de Scratch en mayo de 2007 [1]. A medida que desarrollamos nuevas funciones y capacidades para Scratch 3, nos aseguramos de permanecer fieles a nuestra misión de proporcionar a todos los niños, de todos los orígenes, nuevas oportunidades para expresarse creativamente con las nuevas tecnologías.

¿Cómo nos mantenemos fieles a esta misión? Nos guiamos por cuatro principios básicos, a los que llamamos las Cuatro P del Aprendizaje Creativo: Proyectos, Pasión, Pares y Pasatiempo.

PROYECTOS

En la mayoría de las introducciones a la programación, se les pide a los niños que resuelvan rompecabezas. Con Scratch, nos enfocamos en proyectos, no en rompecabezas, para que los niños aprendan el proceso de convertir una idea inicial en algo que se puede compartir con otros. A medida que crean proyectos, los niños aprenden no solo cómo resolver problemas, sino también cómo encontrar nuevos problemas, cómo desarrollar nuevas estrategias y cómo refinar sus ideas con el tiempo. Niños de todo el mundo han compartido más de 40 millones de proyectos en el [sitio web de Scratch](#). Nos hemos asegurado de que todos los proyectos creados con versiones anteriores a la 3.0, sigan funcionando en esta nueva versión de Scratch.

PASIÓN

Cuando los niños trabajan en cosas que les interesan, están dispuestos a trabajar más y más duro, y persisten ante las dificultades. Dado que diferentes niños tienen diferentes pasiones, es importante que Scratch sea compatible con muchos tipos de

proyectos diferentes. Así que a medida que desarrollamos [nuevas funciones para Scratch 3](#) (nuevas extensiones, nuevas imágenes, nuevos tutoriales), nuestro objetivo era abrir oportunidades para más tipos de proyectos, para conectarnos con los intereses de más niños.

PARES

El aprendizaje implica interacción social, con personas que comparten ideas, colaboran en proyectos y se basan en el trabajo de los demás. La [comunidad en línea de Scratch](#) apoya la interacción social de dos maneras. Proporciona una audiencia: cuando los niños comparten sus proyectos, obtienen comentarios y sugerencias de sus compañeros. Al mismo tiempo, la comunidad proporciona inspiración: cuando los niños prueban proyectos realizados por compañeros, pueden obtener nuevas ideas para sus propios proyectos. Diseñamos Scratch 3 para apoyar y fomentar una mayor interacción social.

PASATIEMPO

No vemos el juego como una actividad, sino más bien como una actitud: una forma de relacionarnos con el mundo. Cuando las personas son juguetonas, están constantemente experimentando, probando cosas nuevas, asumiendo riesgos y probando los límites. Hemos diseñado Scratch para facilitar retoques divertidos, alentando a los niños a modificar el código y remezclar imágenes. En Scratch 3, nos enfocamos especialmente en expandir las formas en que los niños pueden jugar con los sonidos, facilitando la grabación de sonidos, agregando efectos especiales e interactuando con los sonidos a través de nuevos bloques de codificación de efectos de sonido.

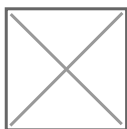
¡No podemos esperar a ver lo que los niños crean y comparten con Scratch 3!

<https://scratch.mit.edu/projects/10373732/editor/>

NOTAS DEL EDITOR:

[1] [Mitch Resnick](#), autor de este artículo, es profesor de investigación del aprendizaje en el Laboratorio de Medios del MIT (MIT Media Lab) y líder del grupo de investigación Lifelong Kindergarten y del [equipo que desarrolla Scratch](#).

CRÉDITOS:



Traducción al español realizada por Eduteka del artículo "[Scratch 3.0:](#)

[projects, passion, peers, and play](#)" escrito por Mitch Resnick y publicado en el número 7 de la revista [Hello World](#), una publicación de Raspberry Pi (Trading) Ltd., 30 Station Road, Cambridge, CB1 2JH. El editor y los colaboradores de Hello World no aceptan ninguna responsabilidad con respecto a cualquier omisión o error relacionado con las habilidades, productos o servicios mencionados en la revista. Excepto donde se indique lo contrario, el contenido de esta revista se publica bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0).

La presente traducción no es obra de Hello World y no deberá considerarse traducción oficial de dicho organismo. Hello World no responderá por el contenido ni por posibles errores de la traducción.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Marzo 28 de 2019.

Última actualización de este documento: Marzo 28 de 2019.