

Creando con Scratch

2009-02-01

Creando con Scratch

Documento del Lifelong Kindergarten que argumenta como el entorno de programación Scratch amplía, para los estudiantes, las posibilidades de diseñar y crear, combinando imágenes, fotografías, música y sonido, en producciones interactivas; aventajando así programas que solo permiten ojear y hacer clic en lo que otros han creado.

Documento del Lifelong Kindergarten que argumenta como el entorno de programación Scratch amplía, para los estudiantes, las posibilidades de diseñar y crear, combinando imágenes, fotografías, música y sonido, en producciones interactivas; aventajando así programas que solo permiten ojear y hacer clic en lo que otros han creado.

CREANDO CON SCRATCH

Hoy en día, desde sus computadores, las personas tienen acceso a una variedad increíble de juegos interactivos, historias, animaciones, simulaciones y otro tipo de **medios dinámicos interactivos**. Pero la mayoría de las veces estos programas son de una sola vía: usted solamente puede ojear y hacer clic en lo que otros han creado; no puede diseñar y crear lo propio.

Scratch cambia esta situación, ampliando las posibilidades de lo que usted puede diseñar y crear en el computador, facilitando combinar gráficas, fotografías, música y sonido en **creaciones interactivas**. Con Scratch, usted puede generar personajes que bailan, cantan e interactúan unos con otros. O crear imágenes que giran

rápidamente, se alargan o se animan en respuesta a los movimientos del ratón (mouse). O integrar imágenes con efectos de sonido y clips musicales para crear una tarjeta interactiva de cumpleaños para un amigo, o un reporte, también interactivo, para el boletín de notas escolares.

El nombre de **Scratch** se deriva de la técnica de “rayar” (Scratching) que utilizan los “disc jockeys” de hip-hop, que giran con sus manos los discos de vinilo hacia delante y hacia atrás para mezclar clips de música que juntan de maneras creativas. Usted puede hacer algo similar con Scratch, mezclando diferentes tipos de clips de medios (gráficas, fotos, música, sonido) de formas creativas.

En el núcleo de Scratch se encuentra un **lenguaje gráfico de programación** que le permite controlar las acciones e interacciones entre diferentes medios. Es mucho más fácil codificar en Scratch que hacerlo en lenguajes de programación tradicionales: para crear un programa, usted simplemente junta o encaja bloques gráficos, de manera similar a como encajan los bloques de LEGO o las piezas de un rompecabezas.



Una vez creado un proyecto de Scratch, usted puede **compartirlo** en el sitio Web de Scratch, de la misma forma en la que usted comparte videos en YouTube o fotos en Flickr. O también puede embeber su proyecto de Scratch en cualquier otra página; por ejemplo, embeber una animación interactiva de Scratch en su página principal de MySpace o Facebook.

Usted puede obtener nuevas ideas para proyectos, mirando proyectos en el [sitio Web de Scratch](#). Si a usted le gusta alguno de los personajes, de las imágenes o de los programas de algún proyecto, simplemente **descárguelo** y use las partes que le interesan de este en su propio proyecto de Scratch.

Abajo encontrará unas instantáneas de proyectos que otros han creado con Scratch.
¿Qué quiere **usted** crear con Scratch?



CRÉDITOS:

Traducción al español por Eduteka del documento “Creating with Scratch”, elaborado por el grupo de investigación del MIT [Media Lab](http://media.mit.edu), “Lifelong Kindergarten Group” (Jardín Infantil para toda la vida). <http://scratch.mit.edu>



Este documento se tradujo con el apoyo de Motorola Foundation, Motorola de Colombia Ltda. y la gestión de la ONG Give to Colombia.

*Fecha de publicación en EDUTEKA: Febrero 1 de 2009.

Fecha de la última actualización: Febrero 1 de 2009.*