

# Reseña Scratch

Alejandro Guayara

Scratch es una herramienta y lenguaje de programación creado por un equipo de desarrolladores que hacen parte del Scratch Team en Lifelong Kindergarten group del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Esta herramienta se compone a partir de cuatro elementos principales, en primer lugar, el lienzo, el cual hace de interfaz gráfica del producto final y permite mover los elementos dentro y fuera de la escena. En segundo lugar, se tiene el selector de recursos, en el cual se importan y modifican los recursos a utilizar en el lienzo. En tercer lugar, está el selector de bloques, el cual permite la selección de los bloques de programación a usar para un recurso en específico. Por último, está el área de programación, en la cual se agregan y modifican bloques para definir el comportamiento de un recurso en específico. La ventaja principal que tiene esta iniciativa es tener un concepto tan abierto en el cual los usuarios pueden hacer uso de su imaginación en cualquier campo posible, desde simulaciones hasta arte es posible al utilizar esta herramienta. En la otra mano, la gran desventaja de esta herramienta es su cuello de botella al querer utilizar conceptos avanzados de estructuras de datos o algoritmos, pues para ello se requiere un script aparte el cual no siempre funciona de la mejor manera. Finalmente, esta herramienta es ampliamente utilizada y recomendada no solo por el MIT sino también por una gran cantidad de empresas y entidad públicas como universidades y ministerios de educación de otros países.

Personalmente, he tenido la oportunidad de trabajar con Scratch en dos oportunidades, la primera de ellas fue en la Universidad de los Andes cuando participe como asistente a una clase del departamento de Arte llamada Arte Scriptum, cuya temática era introducir a los estudiantes de dicho departamento y otros que hayan ingresado la materia como electiva a la programación básica. La materia se desarrolla en una serie de fases de las cuales la primera es introducir al estudiante por medio de esta herramienta, y por lo que pude ver fue que los estudiantes eran más receptivos a este tipo de conceptos cuando la enseñanza y la herramienta tenía gran material gráfico. Mi segunda oportunidad de trabajar con esta herramienta fue para la realización de esta reseña donde me puse en la tarea de probar gran parte de los componentes de la misma incluyendo los componentes personalizados. En mi opinión esta herramienta es una de las mejores herramientas, si no es la mejor, para introducir a cualquier persona al pensamiento algorítmico, sin embargo, no una herramienta en la cual profundizar conceptos más avanzados como los nombrados anteriormente.

Finalmente, Scratch es una herramienta que aún tiene un gran camino por recorrer y muy posiblemente habrá usuarios que innoven de gran manera con esta herramienta. Al momento de hablar del campo del Arte y diseño, esta herramienta

les permite un ambiente dinámico para expandirse en la subárea deseada, por ejemplo, en storytelling o creación de obras e incluso crear una herramienta que permite a otros usuarios crear obras, por ejemplo, la creación de un clon de Paint.