

Adaptando y creando con Scratch

Scratch es un lenguaje de programación especialmente diseñado para iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.



El nombre proviene de la palabra: “Scratching” que, en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos. Por ello es una aplicación que nos permite adaptar los juegos diseñados para el grupo clase a las necesidades de aquellos alumnos con discapacidad visual incluidos en el mismo o diseñar juegos accesibles para los estos alumnos y por supuesto, para sus compañeros.

Pros y contras:

- Scratch permite, adaptar actividades precar para hacerlas accesibles a alumnos con discapacidad visual.
- Incluye bloques que transcriben texto a voz lo que permite diseñar y desarrollar actividades accesibles.
- A partir de un modelo, intercambiando bloques, se pueden generar multitud de actividades.
- Al poder diseñarse para teclado, permite su interacción a través de la línea braille (pensemos también en los alumnos con sordoceguera).
- El anejo con teclado permite su accesibilidad desde dispositivos móviles; teléfono o tableta, a través de teclado qwerty o línea braille, conectado o via bluetooth.

- Sccracth requiere de un auxiliar que guie hasta el incido de la actividad.
- La programación no es accesible para personas con discapacidad visual.

[Para conocer más sobre cómo adaptar actividades con scratch sigue este enlace](#)

Y recuerda que:

**“Me lo contaron y lo olvidé;
lo vi y lo entendí;
lo hice y lo aprendí”**