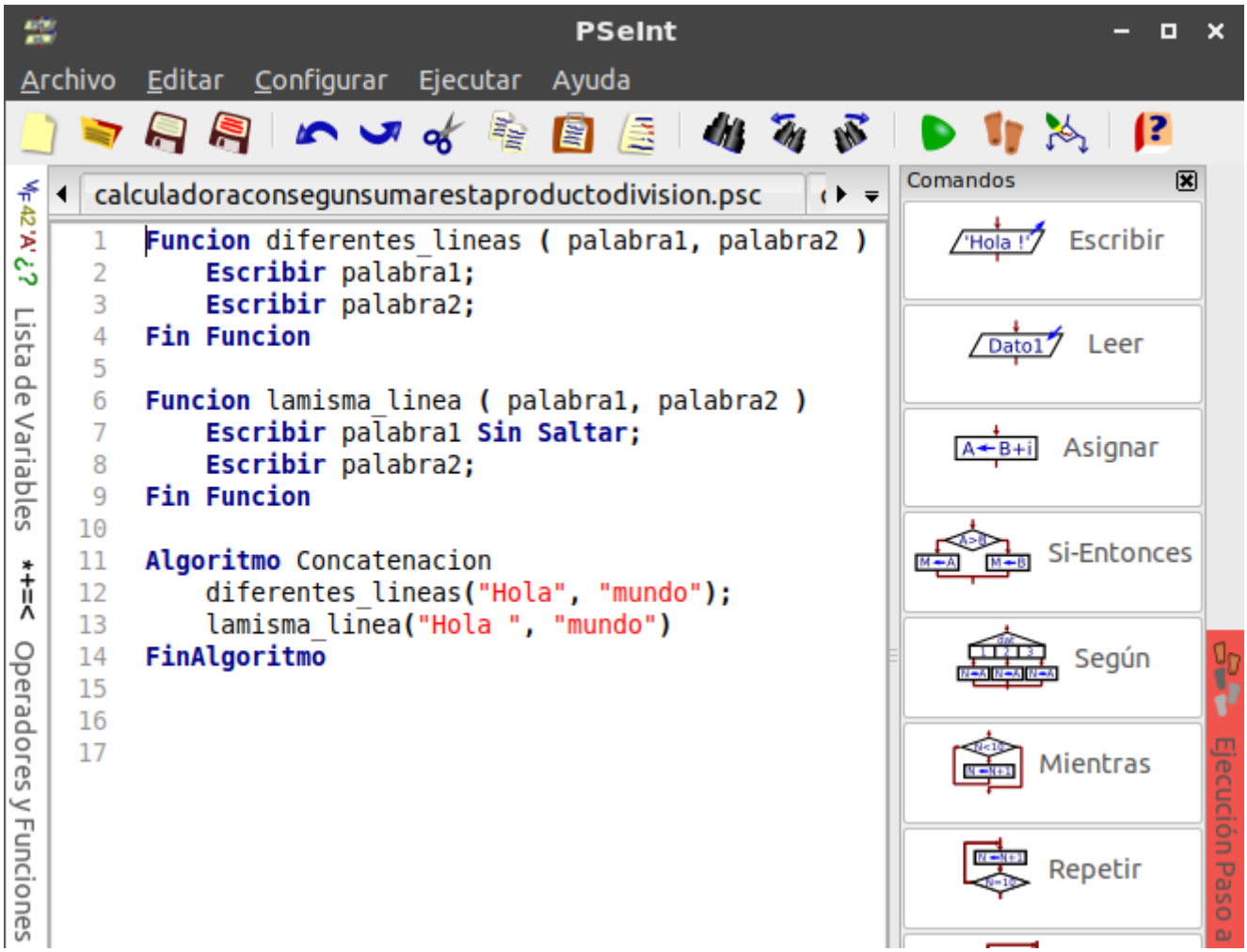
¿Qué es PSeInt y qué es Scratch?

PSeInt

PSeInt es una herramienta para ayudar al alumnado en sus primeros pasos en programación estructurada. Utiliza un **pseudolenguaje** en español (complementado con un **editor de diagramas de flujo**), que permite centrar la atención en los conceptos fundamentales de la algoritmia computacional, minimizando las dificultades propias de un lenguaje tales como el aprendizaje de un código y una sintaxis concreta y proporcionando un entorno de trabajo con numerosas ayudas y recursos didácticos.

PSeInt es **software libre multiplataforma**, por lo que es accesible para toda la comunidad educativa sea cual sea su capacidad económica y el tipo de Sistema Operativo que utilice.

Copyright 2026

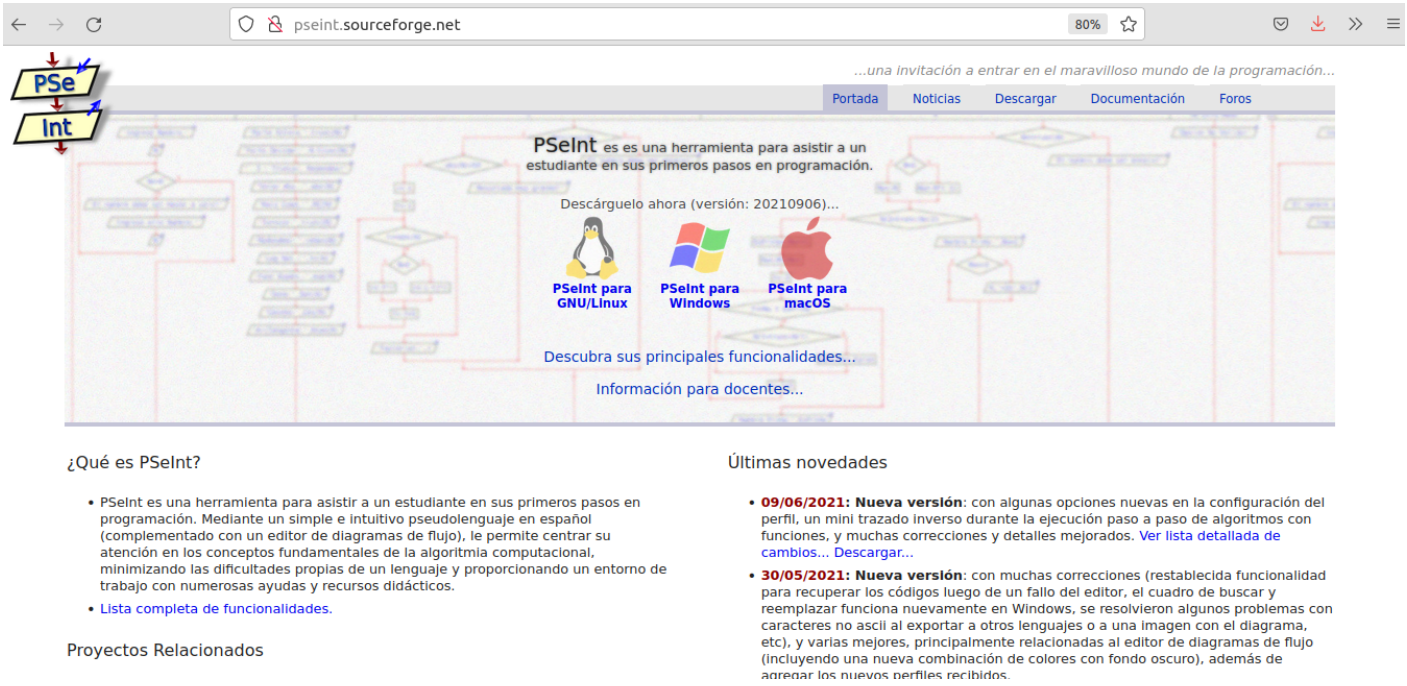


Es una herramienta **a mitad de camino entre la programación por bloques**, en los que la sintaxis y la estructura se desdibujan completamente, y aprender un **lenguaje de programación determinado** con la dificultad y el grado de especificidad que eso conlleva.

La última versión es de **Junio de 2021** por lo que sus creadores lo van actualizando regularmente.

En la página http://pseint.sourceforge.net/ se puede encontrar aparte de los enlaces para descarga abundante documentación sobre sus funcionalidades y otras informaciones de interés.

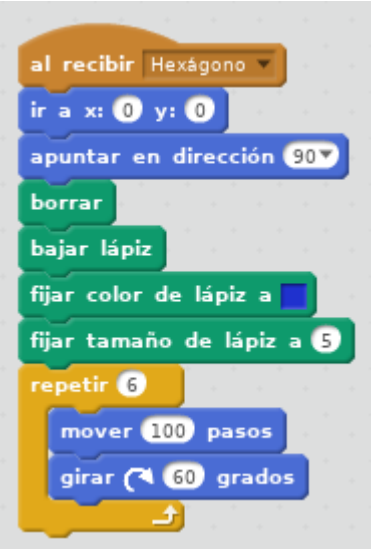
Copyright 2026



Scratch

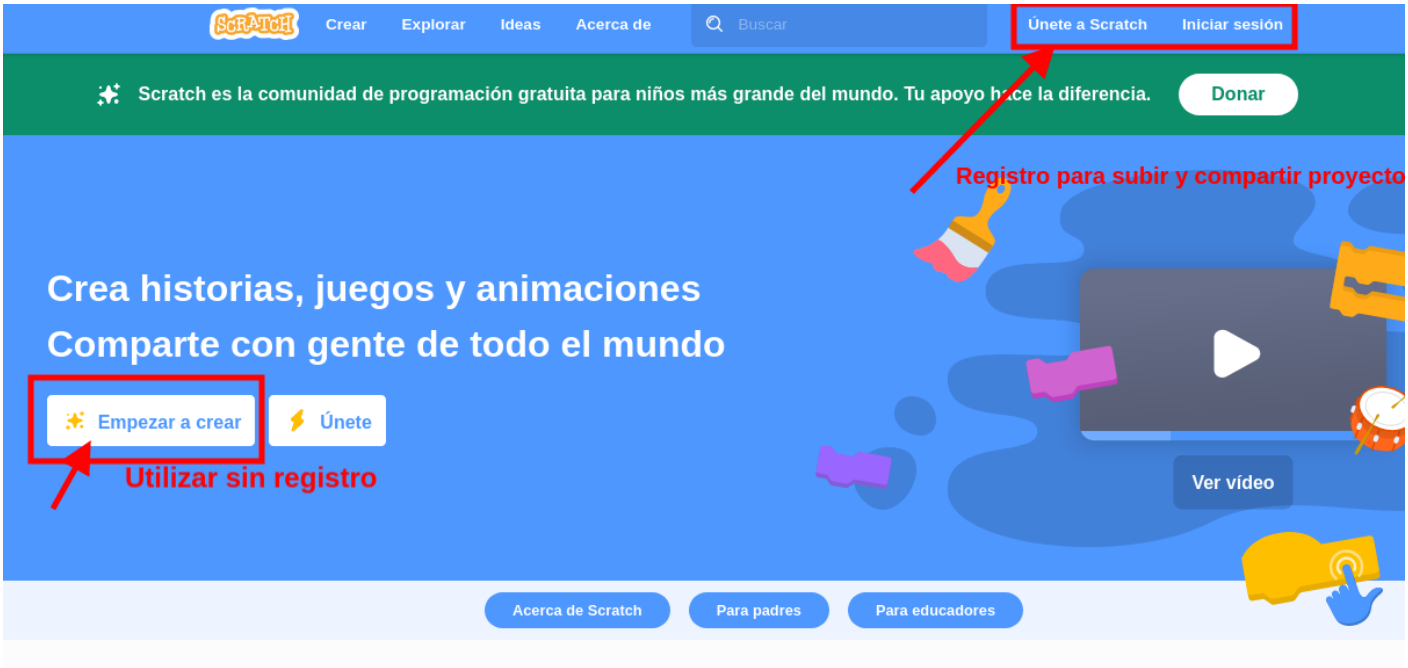
Scratch es al mismo tiempo **un lenguaje de programación** con una interfaz sencilla que permite a los jóvenes crear historias digitales, juegos y animaciones utilizando programación por bloques **y es también la comunidad** de programación para niños y niñas más grande del mundo. Scratch está diseñado, desarrollado y moderado por la Scratch Foundation, una organización sin ánimo de lucro, que lo ofrece de forma abierta y gratuita en más de 70 idiomas.

Copyright 2026



Scratch ha sido desarrollado específicamente para jóvenes de entre 8 y 16 años, si bien personas de cualquier edad pueden participar en el proyecto.

En su web está accesible una versión online de la herramienta, accesible sin necesidad de ningún tipo de registro. En los siguientes apartados veremos cómo proceder para descargarnos la herramienta offline si así lo deseamos.



En otros cursos de Aularagon se ha profundizado con más detalle en el manejo de esta herramienta, cursos que recomendamos visitar. Sin embargo, en este nos interesará más estudiarla en comparación con una herramienta de pseudocódigo como es **PSeInt** para ver cómo dar el salto de una a otra y empezar a introducir código con nuestro alumnado de secundaria.

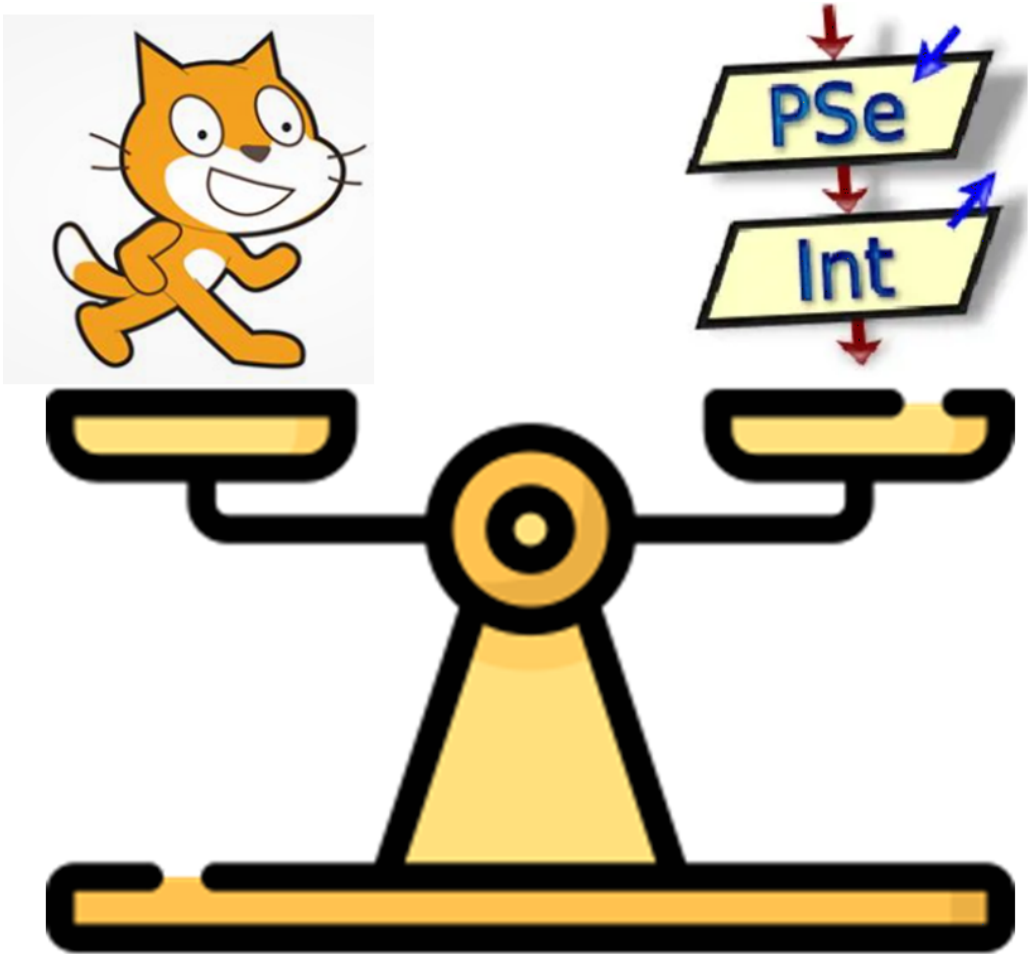
De igual forma Scratch es **software libre multiplataforma**, garantizándose de esa forma la accesibilidad universal al mismo.

PSeInt vs Scratch

Está claro que **Scratch** es más atractivo, motivador y gamificador, pero la experiencia demuestra que el alumnado fácilmente va a concentrar su atención en la edición de elementos visuales que no tienen nada que ver con la programación. Es muy típico que el alumnado dedique mucho más tiempo a la edición de los escenarios que a la programación en sí.

Por otra parte **PSeInt** no tiene estos elementos de distracción, concentrándose el alumnado en la programación pura. Una similitud en robótica es utilizar Lego y Arduino. En el primer caso el alumnado se concentra en la construcción y tuneado con los Legos, fuera del objetivo del pensamiento computacional, mientras que con Arduino no tiene esos elementos.

El docente tiene que elegir según su objetivo y la madurez del aula entre un camino u otro, que por supuesto no son excluyentes. Por ejemplo, se puede iniciar por PSeInt y avanzar con Scratch.



Copyright 2026

Adaptado de image: Flaticon.com'. This cover has been designed using resources from Flaticon.com

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



Revision #20
Created 2022-06-05 14:44:54 CEST by Ana López Floría
Updated 2023-01-17 15:47:50 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026