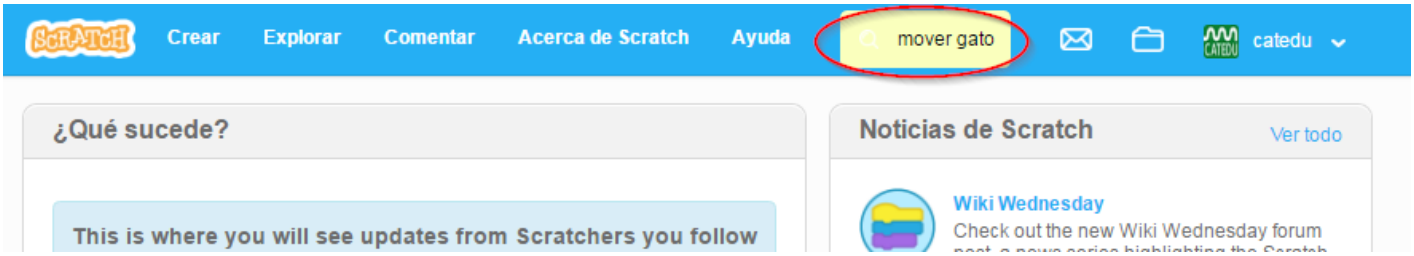
Reinventar

Buscamos un programa que esté relacionado con el movimiento del sprit, por ejemplo:



y encontramos este https://scratch.mit.edu/projects/38947928/:

https://scratch.mit.edu/projects/embed/38947928/?autostart=false

Nos gusta pero vemos que se podría mejorar:

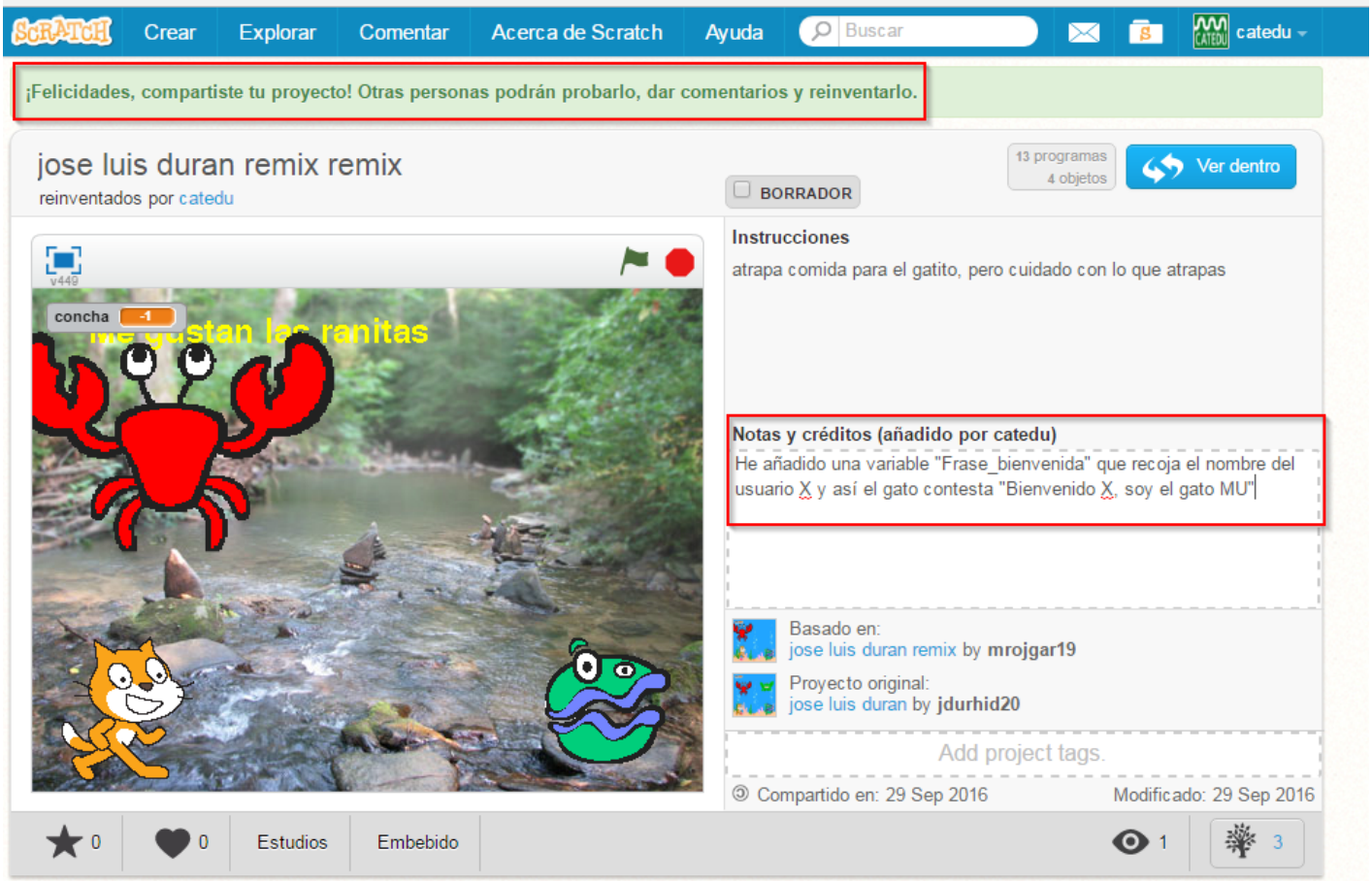


Mejoramos el código, añadiendo una variable "frase_bienvenida" que recoja la respuesta y el texto que queremos que aparezca

Copyright 2026

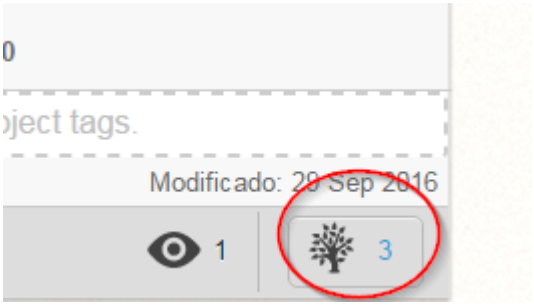


Le damos a compartir y nos sale un mensaje de bienvenida y la opción de describir nuestra mejora:



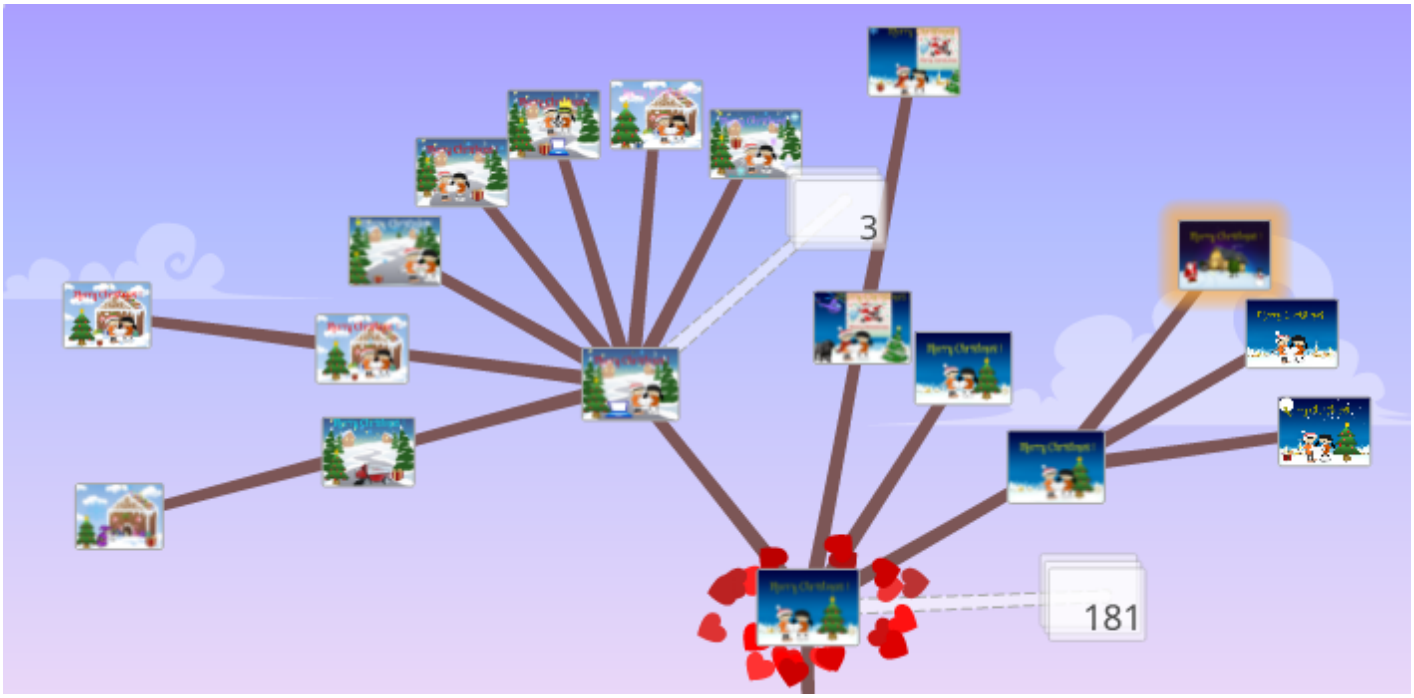
y ahora es otro proyecto: https://scratch.mit.edu/projects/123302249/

https://scratch.mit.edu/projects/embed/123302249/?autostart=false



Si pinchamos en el árbol sale esta página y aparece 3 reinvenciones (a fecha 29/9/16) el primero es el original, uno segundo (del mismo autor que lo mejoró) y esta última de Catedu

Hay proyectos donde las reinvenciones son muchas y salen muchas versiones de la misma, por ejemplo en este proyecto de tarjetas navideñas el árbol de reinvenciones



¿Por qué reinventar?

Recordemos que Scratch es código libre, por lo tanto es software libre de ser copiado, estudiado o modificado. Esto no debe de confundirse con OpenSource o código abierto, con licencia abierta para que técnicamente se mejore, o FreeWare, es decir gratis.

Aunque técnicamente no se esté obligado a mejorar el código como en OpenSource, sí que se obliga a acceder al código fuente para poder copiarlo y por lo tanto tenemos libertad de reinventar, podemos obtener una versión diferente que no necesariamente nos obligue a una mejora, somos libres de hacer con otros programas de otros usuarios lo que queramos mientras respetemos la licencia libre (acceso al código principalmente)

Se puede aprovechar la actividad de reinventar en el aula para introducir los conceptos de mejora de código comunitarios:

- Los 4 principios filosóficos del software libre. (ver)
- Los 10 principios técnicos del software abierto (ver)
- El software gratis no es libre o abierto y viceversa
- La mejora de la comunidad gracias al acceso de la licencias GNU o GPL es decir Licencia Publica
- La historia de GNU/Linux
- Desarrollo de programas libres frente a los privativos

Copyright 2026



	GNU	PROPIETARIO
SISTEMA OPERATIVO	Linux	Windows 8
NAVEGADOR	Mozilla Firefox	Google Chrome
SUITE OFIMÁTICA	Libre Office	Microsoft Office
REPRODUCTOR DE VIDEO	VLC media player	Reproductor Windows media player
REPRODUCTOR DE AUDIO	Songbird	iTunes
EDITOR DE IMÁGENES	Gimp	Photoshop
EDITOR DE VIDEOS	Avidemux	Adobe premiere pro

Conviertete en un Scratcher

Al cabo de un tiempo Scratch te preguntará si quieres ser un **Scratcher** ¿qué implica? pues básicamente que respetarás las normas básicas de convivencia un foro de este tipo, actualmente se fija en los siguientes aspectos:

Copyright 2026

- Limitaciones en tus **comentarios**: Tus críticas tienen que ser constructivas, no negativas y respetando las opiniones, trabajos y comentarios de los demás
- Limitaciones en **tiempo de respuesta** en los debates (dirigidos a evitar spam)
- Limitaciones en el uso de **enlaces externos**, imágenes, almacenamientos en la nube, etc... evidentemente sí que puedes usar enlaces a otros proyectos Scratch

El Scratcher, por supuesto tiene que estar registrado y aunque no es necesario, lo normal es que comparta proyectos, haga comentarios de otros trabajos, reinvente... es decir participar en la comunidad Scratch.

Aquí se puede trabajar los **valores de las comunidades virtuales**, la importancia de los comentarios, foros, debates ... sin perder la vista el **constructivismo**,**colaboración** ... no la simple palabrería. La cooperación, no sólo técnicamente, sino también se puede ser animar, felicitar ...

https://wiki.scratch.mit.edu/wiki/New_Scratcher_Status

Revision #3
Created 2022-02-01 11:38:02 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-11-02 20:27:32 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026