



Wanda Dann y Dennis Cosgrove de Carnegie Mellon están cambiando la forma en que se enseña a programar. El proyecto Alice es una iniciativa para combatir la falta de interés en las ciencias de la computación. Su entorno innovador en programación 3D hace que el crear una animación, un juego interactivo o video sea algo fácil y motivador.

El interés en ciencias de la computación se ha perdido en los últimos años, el número de graduados en la materia ha declinado en más de un 60% entre el año 2000 y el 2004.

Es por esto que un equipo de Carnegie Mellon University se enfocó a resolver el problema cambiando fundamentalmente la forma en que se enseña programación en las universidades. Así nació [Alice](#) , cuyo principal objetivo es lograr que la primera experiencia de acercarse a aprender cómo programar en un ordenador sea algo placentero.

El primer paso es modernizar las formas; hoy en día el aprendizaje es visual y todo lo que sea texto plano es más difícil de asimilar. Con Alice, el usuario arrastra objetos 3D a la acción deseada, logrando una animación sin errores y obteniendo un código explicado.

Esto se traduce en que uno puede ver lo que ocurre con cada línea de código, lo que motiva a querer aprenderlo para hacer desarrollos.

Alice es un programa para construir mundos virtuales con objetos 3D. Los objetos pueden moverse, girar, cambiar color, reaccionar al ratón y mucho más. Su interfaz interactiva genera instrucciones al arrastrar y soltar elementos gráficos (drag and drop). Estas instrucciones se corresponden a lenguajes de programación como Java o C++. Al ver en forma inmediata cómo corren los programas de animación, los estudiantes

pueden entender con mayor facilidad la relación entre el código y el comportamiento de un objeto. Su entorno visual mejora la retención y el aprendizaje, evitando la frustración de una sintaxis mal utilizada. Los objetos se vuelven obvios y el estudiante puede relacionarse con ellos y la forma en que se programan.

Alice 2.0 está diseñado para ser la primera exposición a una **programación orientada a objetos**. Esto quiere decir que no hace falta tener conocimientos previos de programación para poder utilizar la herramienta y aprender de ella.

Sin embargo, aunque esté disponible para descargar en forma gratuita, necesitarás otros elementos de aprendizaje para utilizarla por tu cuenta. Y es que Alice fue construido como soporte de profesores y clases universitarias. Esto quiere decir que la herramienta se usa, idealmente, en una clase con un profesor que explica el entorno de programación, siguiendo libros de soporte de Alice.

De todas maneras, si estás empeñado en **aprender a programar** por tu cuenta, puedes [descargar gratis el programa](#), conseguir los libros de Alice y utilizar el [sitio Web de soporte](#) en línea para tener material de consulta. Además dispones de [foros comunitarios](#) para esclarecer cualquier duda.

Fuente: <http://www.neoteo.com/alice-aprende-a-programar-con-objetos>