

CURSO COMPUTACIÓN CREATIVA

Bibliografía

- **Computación Creativa. Una introducción al pensamiento computacional orientado al diseño** - Karen Brennan, Michelle Chung y Jeff Hawson
Guía desarrollada por miembros del equipo de investigación ScratchEd, Facultad de Educación de la Universidad de Harvard, USA.

Este curso brinda una introducción a la *computación creativa* con **Scratch**, utilizando un enfoque de aprendizaje *basado en el diseño*. La guía está estructurada en una serie de 20 sesiones organizadas en 5 temas: Introducción, Arte, Historias, Juegos, Proyecto Final.

¿Qué es computación creativa?

La computación creativa tiene que ver con la creatividad. La ciencia de la computación y las áreas relacionadas con la computación han sido percibidas durante largo tiempo como desconectadas de los intereses y valores de la juventud. La computación creativa apoya el desarrollo de conexiones personales con la computación, recurriendo a la creatividad, la imaginación y los intereses propios.

La computación creativa tiene que ver con la computación. Mucha gente joven con acceso a las computadoras participa como consumidora y no como diseñadora o creadora. La computación creativa enfatiza el conocimiento y la práctica que la juventud necesita para crear los tipos de medios computacionales dinámicos e interactivos con que disfruta en su vida diaria.

Participar en la creación de artefactos computacionales prepara a los jóvenes más que para profesiones como científicos de computación o programadores. Ayuda a los jóvenes a desarrollarse como pensadores computacionales – individuos que pueden aprovechar los conceptos, prácticas y perspectivas computacionales en todos los aspectos de sus vidas, a través de diferentes disciplinas y contextos.

¿Qué es el aprendizaje basado en el diseño?

El aprendizaje basado en el diseño es un enfoque que enfatiza el diseñar (crear cosas, no solo usar o interactuar con ellas), el personalizar (crear cosas que son personalmente significativas y relevantes), el colaborar (trabajando con otros en las creaciones), y el reflexionar (revisando y repensando la práctica creativa de uno mismo). Por lo tanto, un enfoque basado en el diseño para aprender es particularmente adecuado para la computación creativa.

Qué es Scratch?

Scratch es un lenguaje de programación y una comunidad online donde se pueden programar historias interactivas, juegos y animaciones, y compartirlos con otros.

Scratch es desarrollado por el Grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. La primera versión oficial es del 2005, y desde el 2013 está disponible online de forma gratuita.

Enlaces

<https://scratch.mit.edu> Sitio Web Oficial

<https://es.wikipedia.org/wiki/Scratch> Artículo en Wikipedia

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/informatica-creativa> Guía Computación Creativa con Scratch en español