



Kodu
Microsoft

Kodu: Inicia con 5 Pasos

1. Asegúrate que cada dispositivo tenga instalado Kodu
2. Kodu lo puedes descargar en el siguiente link:
<http://www.kodugamelab.com/>
3. Selecciona la opción de descarga en español
4. Recuerda revisar la configuración de Kodu para el rendimiento optimo del dispositivo.
5. Mantén tu dispositivo cargado o conectado a la corriente eléctrica.

Nota: Si tienes un proyector en el aula los estudiantes pueden seguir tus actividades fácilmente.

Agenda

- ¿Qué es Kodu Game Lab?
- Objetivo
- ¿Para quién está enfocado Kodu?
- Requisitos del sistema
- Aprendiendo Kodu
- Instalación

Configuración: Rendimiento del dispositivo

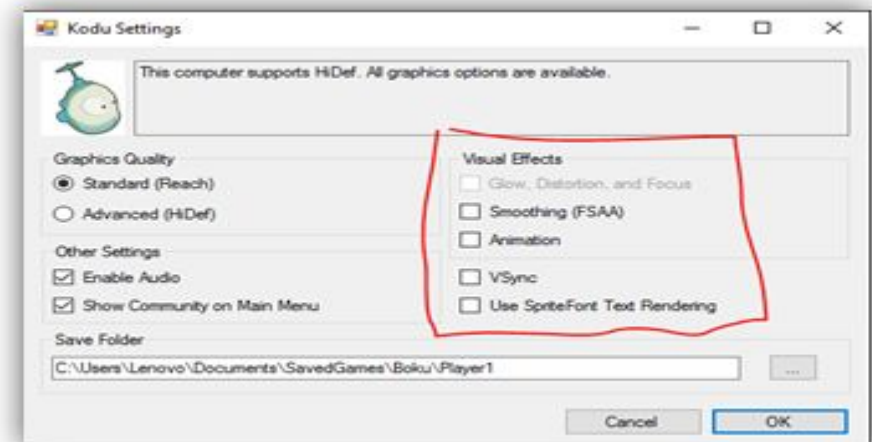
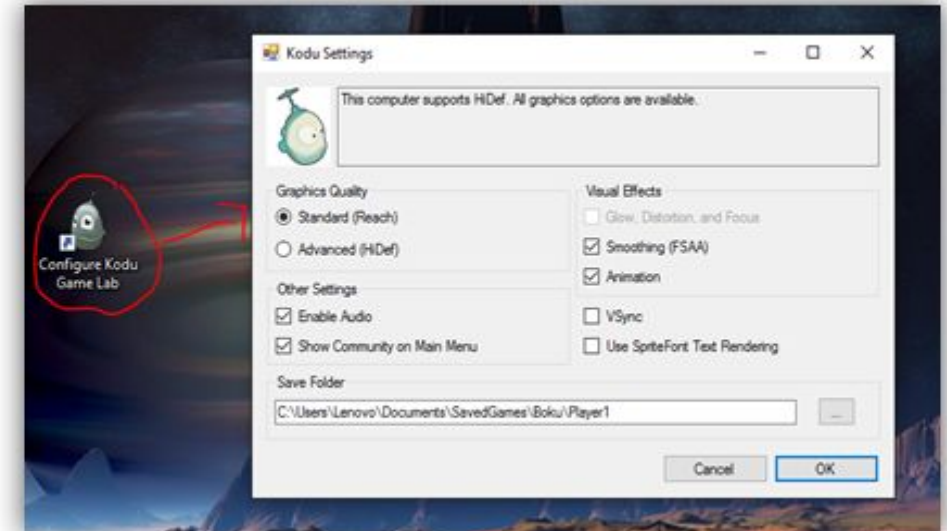
Mejorar el rendimiento de la versión de pc en dispositivos no tan potentes:

Al instalar el juego nos mostrara un icono llamado Configure Kodu Game Lab, al abrirlo nos mostrara un cuadro con diferentes configuraciones.

- Lo primero que cambiaremos para tener un óptimo rendimiento será la calidad gráfica, por defecto viene configurada en HiRes, desactivaremos la casilla y cambiaremos a Standard

Otras opciones que pueden ayudar a mejorar el rendimiento del juego y evitar problemas como sobrecalentamiento es:

- Desactivar las casillas de Smoothing (suavidad del movimiento) y las animaciones, por defecto viene desmarcada la opción VSync (sincronización vertical de imagen) se recomienda que en los dispositivos con características no muy potentes se quede desmarcada esta opción.



¿Qué es Kodu Game Lab?

Herramienta para que los niños creen juegos en un dispositivo por medio de un lenguaje de programación simple y visual.

Puede ser usado para:

- Fomentar la creatividad.
- Desarrollar habilidades de narrativa de historias.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades de programación.

Objetivo

Fomentar el desarrollo del pensamiento lógico matemático al enseñar a los estudiantes a pensar y desarrollar secuencias de aprendizaje.



Enseñando con Kodu

- Kodu puede ser empleado como una herramienta para aprender secuencias entendiendo desde su propio día a día.
- Los estudiantes aprenden acerca de cooperación, lógica, creatividad, no solo acerca de programación.
- Kodu familiariza a los estudiantes con programación a una edad temprana.
- Permite a los docentes mostrar la programación como un medio creativo y visual.
- Kodu es fácil de usar y requiere de poca experiencia previa por parte de los docentes.



¿Para quién está enfocado Kodu?

Dirigido a desarrolladores de juegos desde 6 años.

- Primaria baja: primero, segundo y tercero
- Primaria alta: cuarto, quinto y sexto

Docentes de educación básica, media superior y superior.

Requisitos de sistema

- Sistema operativo que soporta:
 - Windows 10
 - Windows 8
 - Windows 7
- Hardware
 - 4 GB RAM o superior
 - 263 MB disponible en el disco duro
 - Tarjeta de gráficos que soporte DirectX 9.0c y Shader Model 2.0 o superior.
 - Teclado y mouse de preferencia
- Requisitos adicionales:
 - .NET Framework 3.5.
 - XNA Framework 3.1.

Opcional: Conectividad a Internet y una cuenta de Microsoft para guardar y compartir juegos.

Aprendiendo Kodu

- Dinámicas previas
- Entendimiento de una computadora
- Instalación de Kodu
- Menú principal
- Mundos
- Paisajes
- Objetos
- Interacción entre objetos
- Objetos creables
- Complemento de secuencias

Dinámicas didácticas

- Para los alumnos más pequeños, las dinámicas son actividades que ayudan a dar orden a su pensamiento, los niños comienzan a pensar en pasos pequeños antes de tomar la computadora para crear sus juegos.



Entendimiento de una computadora

- Los niños a través de las dinámicas logran entender que los inteligentes son ellos, no las computadoras.
- Una computadora sin un buen guía, podría ser inútil.
- No solo eso, entienden los pasos necesarios para utilizar bien una computadora como herramienta.

Instalación de Kodu

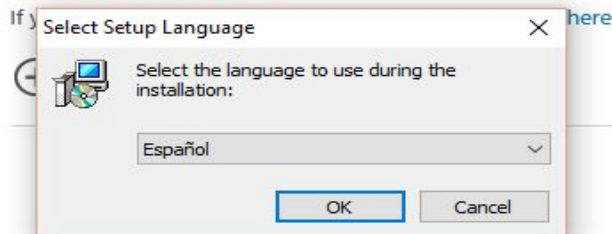
Puede descargar Kodu en el siguiente link

<http://www.kodugamelab.com/>

- - Se puede instalar en idioma español



Kodu Game Lab



Menú principal

- Tenemos la opción de cargar un nuevo mundo



Mundos

- Contamos con un lienzo en donde podemos iniciar colocando objetos o podemos obtener mundos previamente creados.

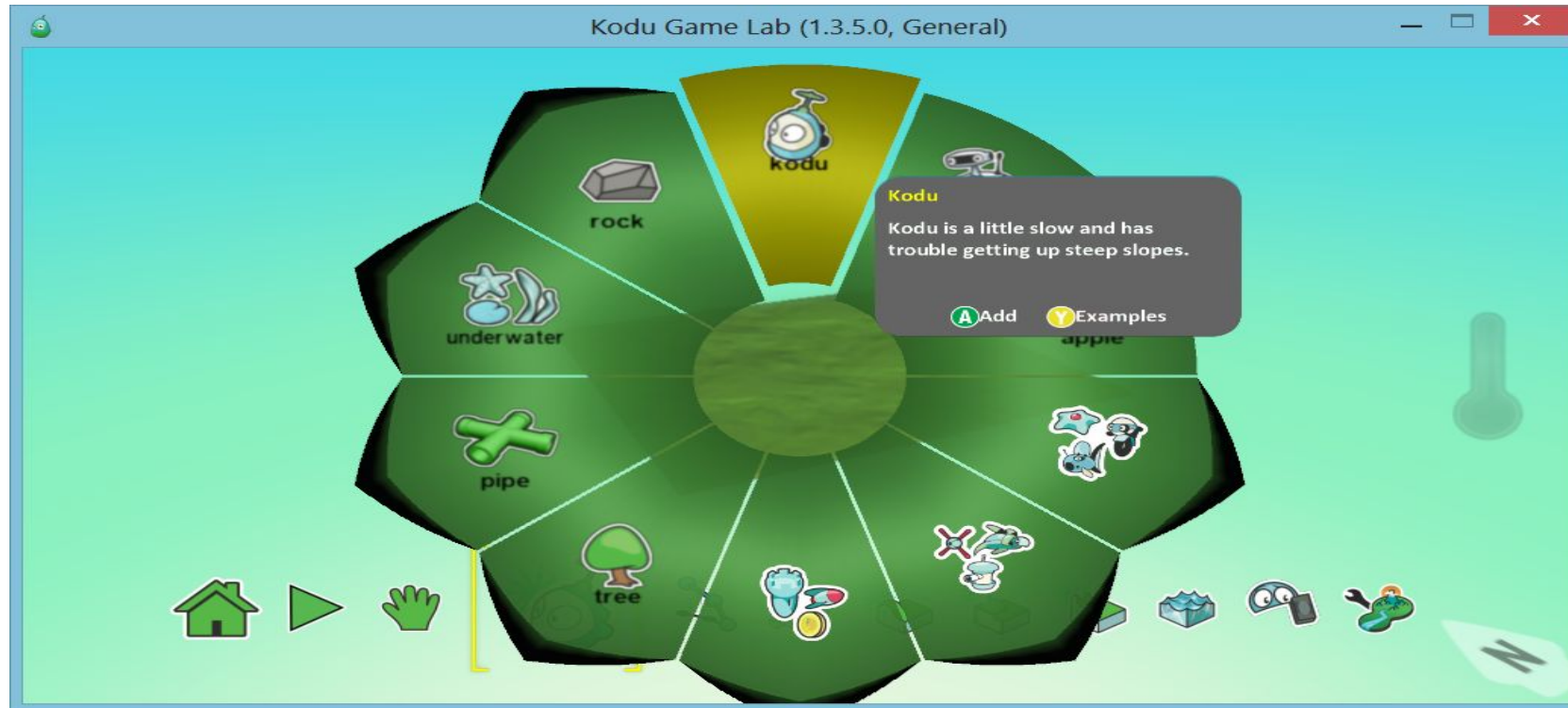


Paisajes

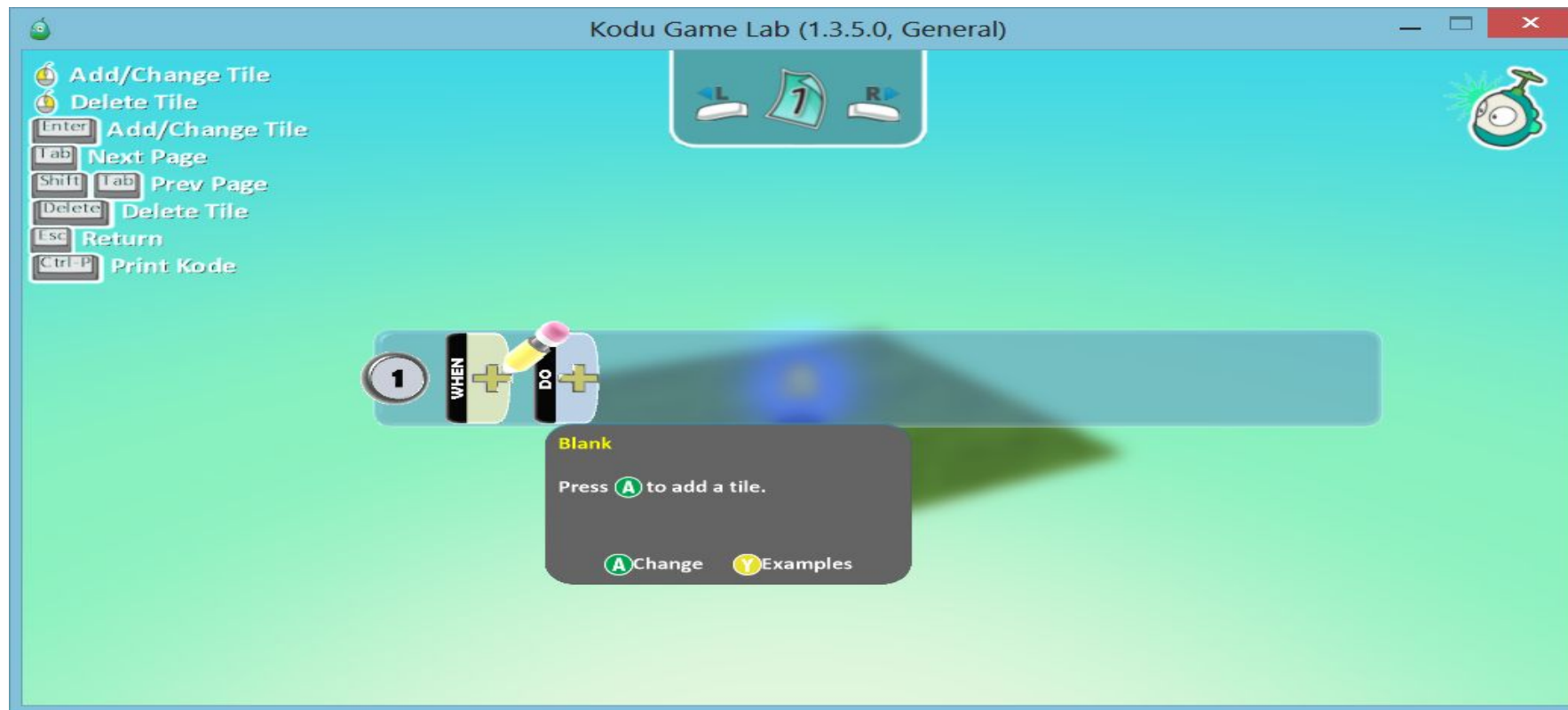




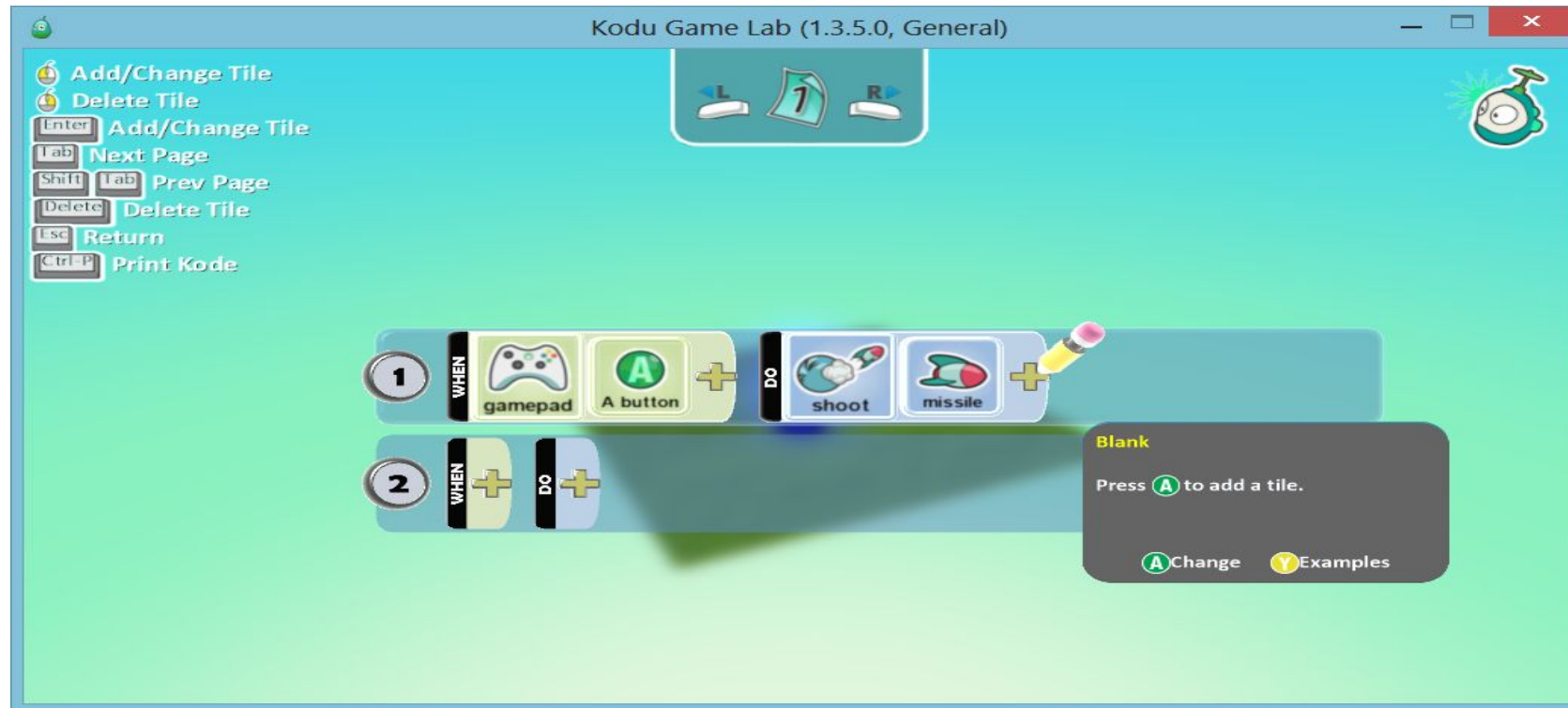
Objetos



Programando objetos



Programando objetos



Interacción entre objetos



Educación contigua escolar

- Cada profesor puede crear sus propias lecciones utilizando el programa.
- Kodu es un lienzo en blanco donde cada profesor puede resaltar las partes que el más crea importantes.

Complemento teórico

- “Cuando” es necesario tomar una decisión dentro del código
- “Mientras” que condiciones es bueno seguir por un camino
- El generar árboles de decisiones
- El uso apropiado de comparadores
- El uso de Objetos en la programación

Enlaces útiles relacionados con Kodu

- Microsoft
 - <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>
 - <http://fuse.microsoft.com/projects/kodu> (incluye labs y videos)
 - <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>
(descarga del instalador de Kodu Game Lab)
- Imagine Cup – Kodu Challenge
- Comunidades y redes sociales
 - <http://www.kodugamelab.com/>
 - <http://planetkodu.com/>
 - <https://www.facebook.com/kodulatioamerica>
 - @KoduTeam
 - @KoduMag
- Diseño de juegos
 - <http://algorithmancy.8kindsoffun.com/>

Gracias por su Atención

Karen Gómez / karango@microsoft.com



Secretaría de Educación Pública