

**CAPACITACION MICROSOFT KODU GAME LAB:** En este proceso participa el semillero innovación educativa y fisvir. Tomando como referencia que Kodu es un nuevo lenguaje de programación visual hecho específicamente para la creación de juegos. Está diseñado para ser accesible por niños, jóvenes, adultos y es agradable para el usuario. El entorno de programación se ejecuta en la Xbox, lo que permite una rápida interacción de diseño utilizando sólo un dispositivo de juego para la entrada. El núcleo del proyecto Kodu es la interfaz de usuario de programación, sencillo y completamente basado en iconos. Los programas se componen de páginas, que se desglosan en las reglas, las cuales se subdividen en las condiciones que se evalúan simultáneamente y acciones. El lenguaje Kodu está diseñado específicamente para el desarrollo del juego proporcionando sus propios escenarios. Los programas se expresan en términos físicos, utilizando conceptos como la visión, el oído y el tiempo para controlar el comportamiento del personaje. (Microsoft Research, 2016). Es también importante el concepto del Storyboard para diseñar ilustraciones dispuestas en secuencia con la finalidad de elaborar una producción animada. (Isabelproject, 2011) Tomando como referencia todo lo anterior, desde el programa Ingeniería de Sistemas se desarrolló procesos de capacitación con estudiantes y profesores de algunas Instituciones educativas existentes en el Departamento del Huila con el ánimo diseñar video de juegos utilizando Microsoft Kodu Game lab, con tendencia a las líneas temáticas relacionadas con el comportamiento y pedagogía, medio ambiente y energías alternativas que involucraran procesos matemáticos. La siguiente tabla presente los capacitados

DESCRIPCIÓN	FECHA	PARTICIPANTES
<b>Capacitación en manejo de Kodu para diseño de video juegos, dirigida asesores del programa ondas.</b>	5 de septiembre de 10am a 12m	8 asesores programa ondas 10 estudiantes tutores 3 profesores del programa de ing. sistemas
Visita a Institución Educativa Jairo Morena Lizcano en el municipio de Neiva, con grados 10 y 11. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	14 de septiembre de 2016 7 am a 10 am	39 estudiantes y 3 profesores
Visita a Institución Educativa Enrique Olaya Herrera en el municipio de Neiva, con grados 9 y 10. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	14 de septiembre de 2016 10 am a 12m	18 estudiantes y 1 profesor
Visita a Institución Educativa Técnico IPC en el municipio de Neiva, con grados 10 y 11. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	15 de septiembre de 2016 8 am a 10m	34 estudiantes y 2 profesor
Visita a Institución Educativa María Cristina Arango en el municipio de Neiva, con grados 8 y 9. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	15 de septiembre de 2016 10 am a 12m	12 estudiantes y 1 profesor
Visita a Institución Educativa San Juan Bosco en el municipio de Palermo, con grados 8, 9, 10 y 11. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	21 de septiembre de 2016 7 am a 12m	102 estudiantes y 4 profesores
Visita a Institución Educativa María Auxiliadora en el municipio de Iquira, con grados 10 y 11. Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	22 de septiembre de 2016 7 am a 12m	29 estudiantes y 2 profesores
<b>Miércoles Municipio de Rivera</b>	28 de septiembre de 2016	25 estudiantes y 1 profesor

<b>Institución Educativa Misael Pastrana con los grados 8, 9 y 10.</b> Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	6 am a 10m	
<b>Jueves Municipio de campoalegre Institución Educativa Ecopetrol con los grados 10</b> Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	29 de septiembre de 2016 8 am a 12m	25 estudiantes y 2 profesores
<b>Capacitación a Niños del Banco de la República,</b> se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	10, 11, 12, 14 de octubre de 9am a 12m	9 niños
<b>Capacitación con hijos de egresados y administrativos de la Universidad Cooperativa de Colombia,</b> se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	19, 20, 21 de octubre, de 3pm a 6pm	10 niños
<b>Viernes Municipio de Neiva Institución Educativa José Eustasio Rivera grado 11.</b> Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	21 de octubre de 2pm a 10pm	17 estudiantes y 1 profesor
<b>Viernes Municipio de Neiva Institución Educativa José Eustasio Rivera grado 11.</b> Allí se desarrolló el taller en manejo de Kodu para el diseño de video juegos en 3d.	24 de octubre de 9pm a 12m	17 estudiantes y 1 profesor



*CAPACITACIÓN EN KODU PARA ASESORES DEL PROGRAMA ONDAS*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAIRO MORENA  
LIZCANO EN EL MUNICIPIO DE NEIVA*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE  
OLAYA HERRERA EN EL MUNICIPIO DE  
NEIVA*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO IPC EN  
EL MUNICIPIO DE NEIVA*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA CRISTINA  
ARANGO EN EL MUNICIPIO DE NEIVA*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN  
BOSCO EN EL MUNICIPIO DE PALERMO*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA  
AUXILIADORA EN EL MUNICIPIO DE  
IQUIRA*





*INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL  
PASTRANA  
EN EL MUNICIPIO DE RIVERA*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA ECOPETROL  
EN EL MUNICIPIO DE RIVERA*



*CAPACITACIÓN CON NIÑOS DEL BANCO DE  
LA REPÚBLICA*



*NIÑOS HIJOS DE EGRESADOS Y  
ADMINISTRATIVOS DE LA UNIVERSIDAD  
COOPERATIVA DE COLOMBIA*

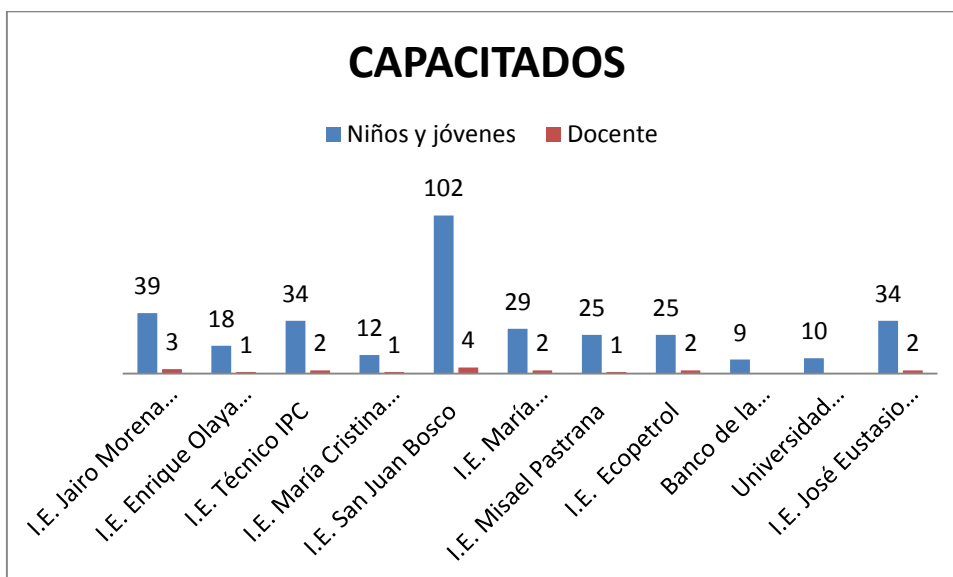


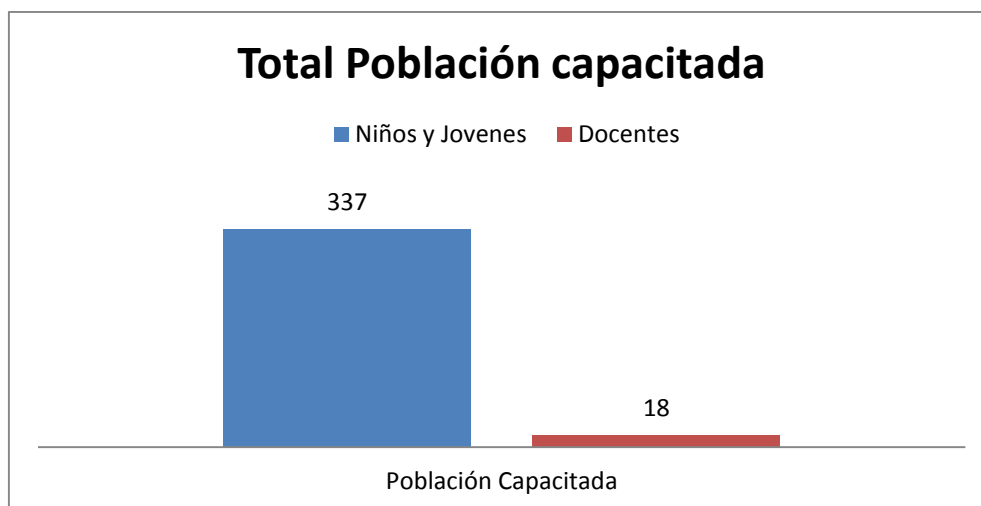
*INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSTASIO  
RIVERA JORNADA DE LA TARDE*



*INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSTASIO  
RIVERA JORNADA DE LA MAÑANA*

CAPACITACION KODU		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIÑOS Y JÓVENES	DOCENTE
I.E. Jairo Morena Lizcano	39	3
I.E. Enrique Olaya Herrera	18	1
I.E. Técnico IPC	34	2
I.E. María Cristina Arango	12	1
I.E. San Juan Bosco	102	4
I.E. María Auxiliadora	29	2
I.E. Misael Pastrana	25	1
I.E. Ecopetrol	25	2
Banco de la República	9	
Universidad Cooperativa de Colombia	10	
I.E. José Eustasio Rivera	34	2





El primero de noviembre de 2016 se organiza el primer concurso llamado Copa Kodu Colombia 2016 realizado en las instalaciones de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Neiva, cuyo objetivo principal consistió en que niños y jóvenes diseñaran video juegos tomando como referencia líneas temáticas como Comportamiento y pedagogía: ejemplo juego que permitan trabajar competencia en lectura, escritura, comportamiento, valores, entre otros. Medio ambiente: ejemplo juegos para conservación ambiental, manejo de residuos sólidos, fuentes hídricas, contaminación, entre otras. Energías alternativas: ejemplo empleo energía solar, eólica, hídrica, biocombustibles, de las olas, de rocas calientes, del vapor, entre otras. El video juegos desarrollados fue producto de la creación de los niños y jóvenes participantes quienes en cada uno de ellos se presenciaron proceso matemático.

El comité evaluador estuvo integrado por del Doctor FERNANDO COLMENARES director Nacional de Investigación de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Neiva, el MVP JOHN ORTIZ ORDOÑEZ Representante Microsoft, el Profesor Juan Guillermo Lopez Roa Asesor Investigadores del Programa Ondas Huila, el Mgs. FERNANDO ROJAS ROJAS Coordinador del programa ingeniería de Sistemas Universidad Cooperativa de Colombia sede Neiva. Durante el proceso de evaluación se tienen en cuenta aspectos del video juego como: el video juego es producto de la creación del o los participantes, el video juego se explica de forma clara y segura, aplica las líneas temáticas nombradas anteriormente, utilizar varios personajes y el entornos, se evidencia fluidez en el juego, es agradable e intuitivo, evidencien proceso matemáticos en algunas de sus acciones.

Los participantes fueron:

NOMBRE PARTICIPANTES	TÍTULO DEL JUEGO	PUNTAJE
<b>JUAN JOSE MOYA</b>	Ayudando Al Medio Ambiente.	31
<b>ALEJANDRO RINCON MEDINA y JAIME ANDRES LARA GARCIA</b>	Laberinto Mate-Ecológico.	30
<b>JESUS DAVID FORERO S., PAULA ESQUIVEL y NICOL DAYANA OVIEDO.</b>	Kodu Amor Eterno.	29
<b>SERGIO ANDRES CASTRO</b>	El Mundo De Oto.	28
<b>JUAN DIEGO RAMIREZ y JOSS SEBASTIAN CRUZ</b>	Búsqueda Del Tesoro.	27



Primer puesto: Video Juego Ayudando Al Medio Ambiente.



Segundo puesto: Video Juego Laberinto Mate-Ecológico.



Tercer puesto: Video Juego Kodu Amor Eterno.

Cantidad de asistentes al evento 62 personas.