

# KIT KANO

---



10 JULIO

---

**EET N°1 "Gral. Savio"**

**Creado por: Lourdes Diaz y Milagros  
Montenegro Tello**

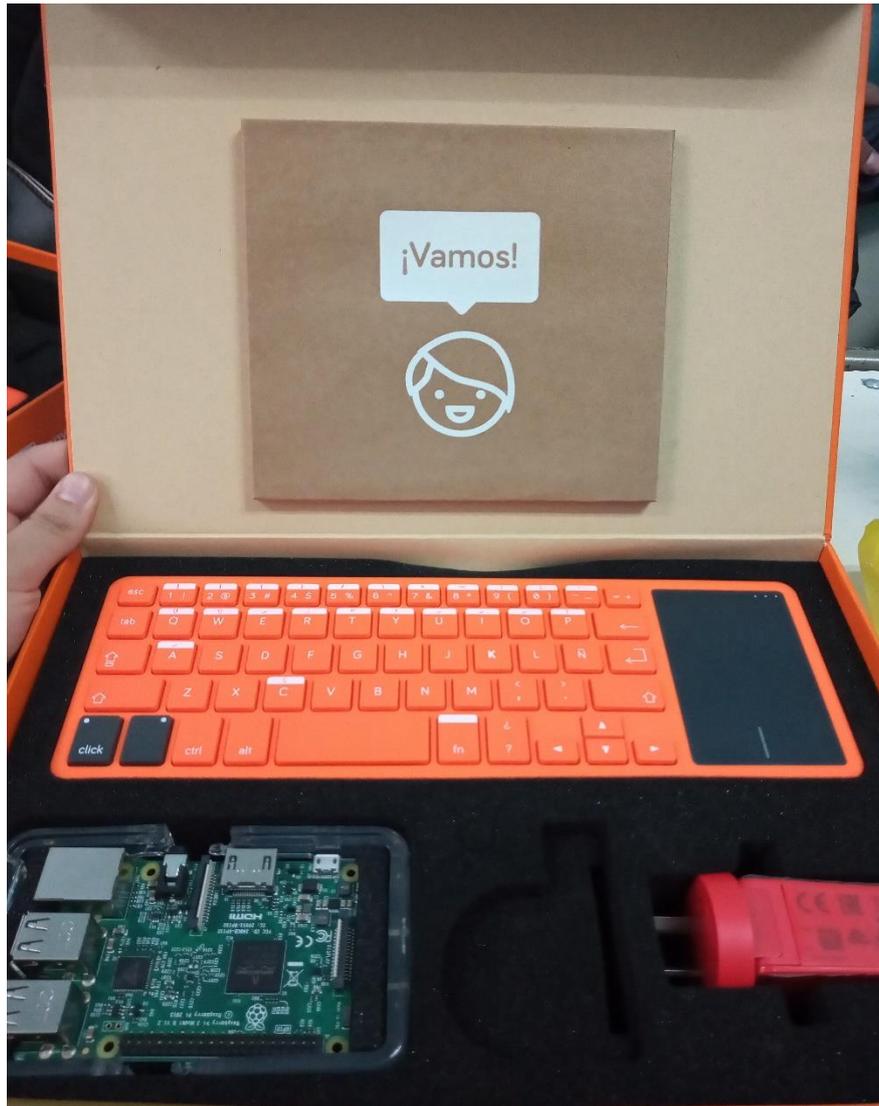
# KIT KANO

¿Qué es?

Kano es un startup educativo conocida por crear kits del tipo “arma tu PC” para niños, y ahora se ha asociado con Microsoft para crear una computadora para niños ensamblable y que ejecuta Windows IO S, una versión liviana del sistema operativo.

Sin embargo los de la escuela tienen LINUX



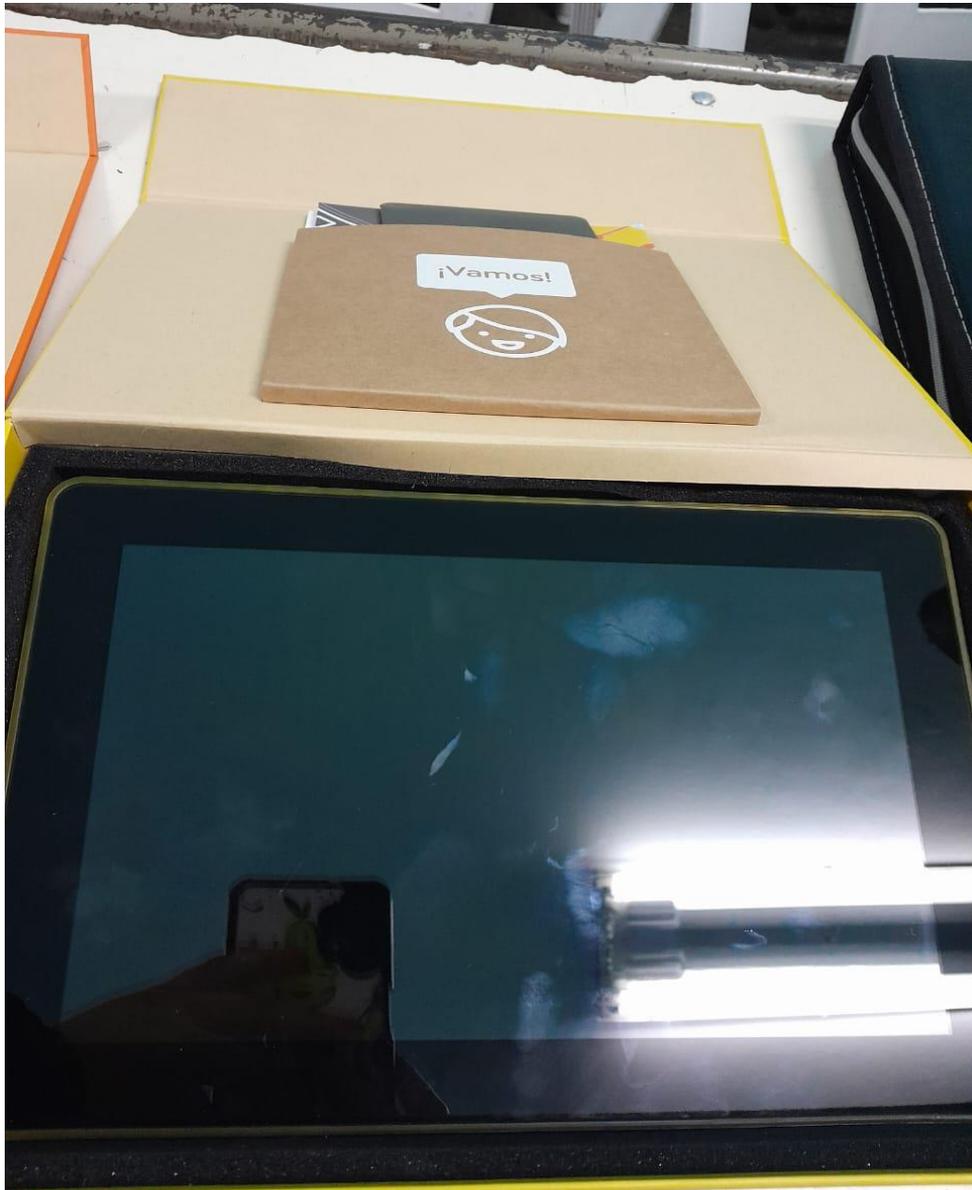


## ¿Qué viene con el kit?

Ambas cajas, tanto la naranja como la pantalla viene con una Raspberry Pi que podríamos decir que son el cerebro de la computadora. También podemos observar en la imagen adjunta un teclado inalámbrico, una tarjeta de 8GB, un parlante, un adaptador a corriente y un cable HDMI para poder probar la computadora como dicen las instrucciones. En el arte interna de la tapa hay un pequeño compartimiento que contiene un folleto con las instrucciones para poder armar todo, más unos stickers que no fueron usados y una lupa, para poder indagar entre los componentes de las Raspberry Pi.

---

Y como bien dijimos hay dos cajas, una naranja y la otra amarilla. La caja amarilla contiene a la pantalla, un cable USB con dos salidas, cable HDMI, protectores, las instrucciones, stickers, la lupa y un apoyo, para la pantalla



## ¿Cómo se ensambla?

Empezando por los componentes de la caja naranja:

Primero vamos a insertar la tarjeta de memoria de 8GB en la ranura correspondiente de la Raspberry Pi de la correspondiente caja, luego, esta Raspberry

---

se bloquea en una funda protectora. Podemos ver en el lado izquierdo varios puertos USB, también un conector para el altavoz y un puerto HDMI.



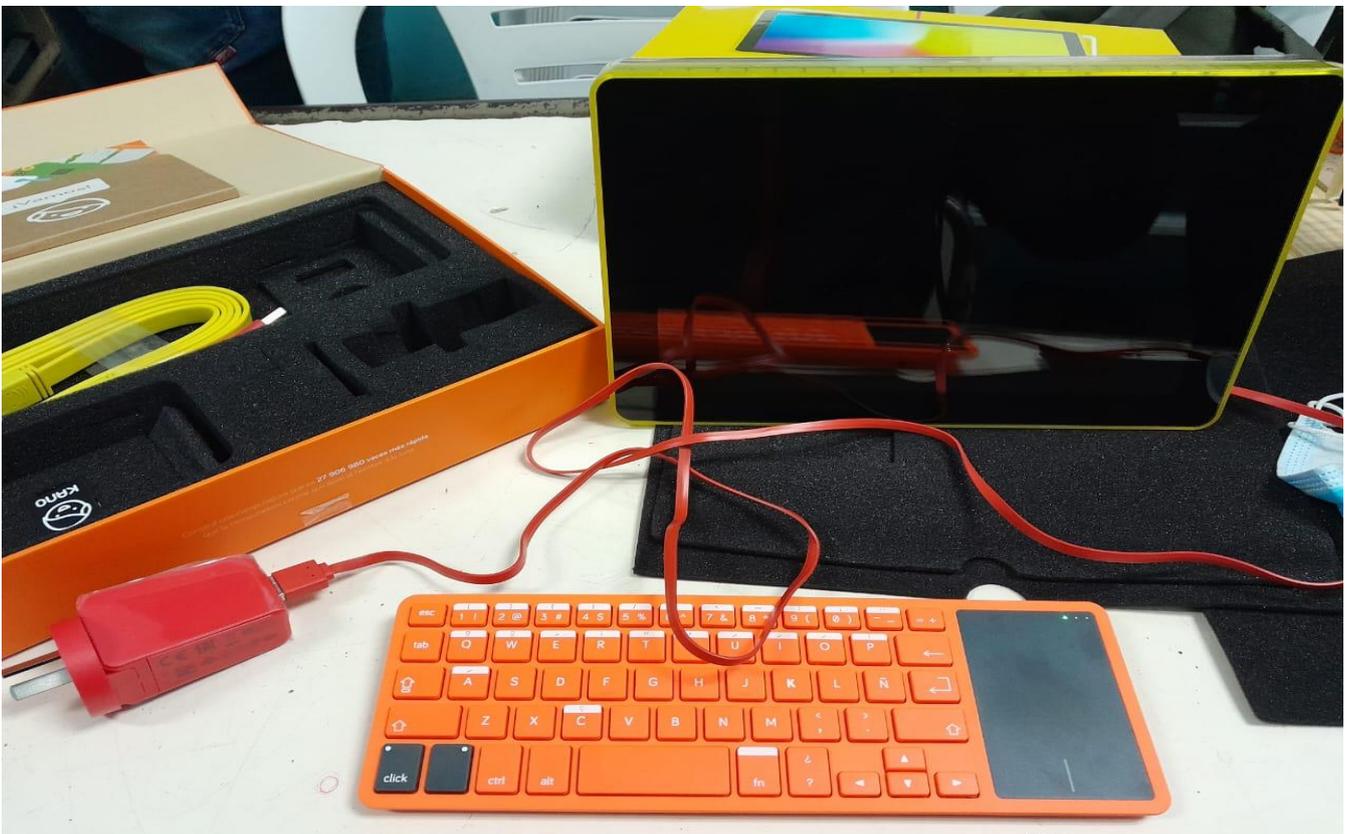
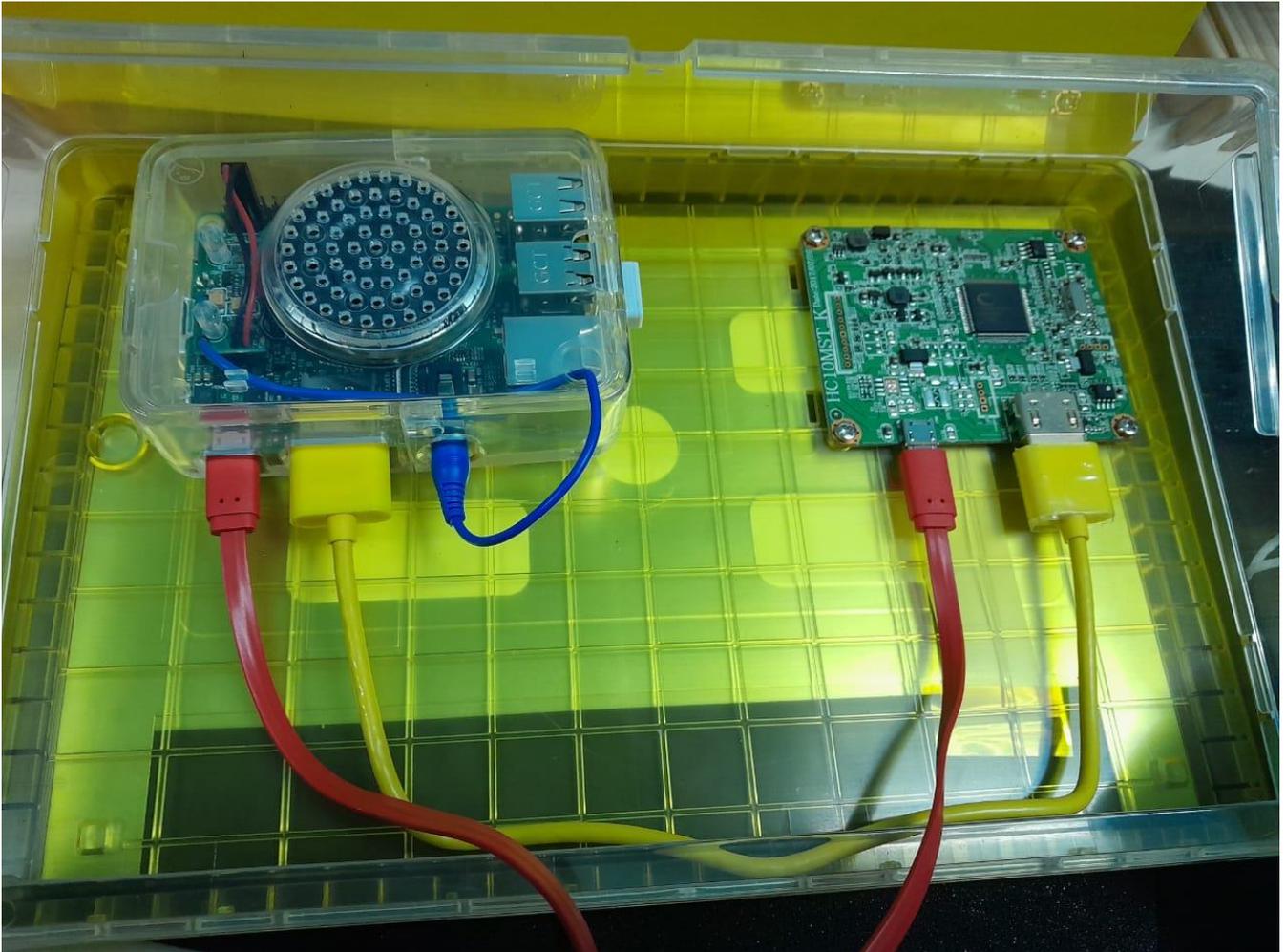
Debemos conectar el transmisor del teclado a un puerto USB, seguidamente, vamos a conectar el altavoz, los conectores de HDMI, luego una de Los otros dos conectores USB y se deberán encender las luces.

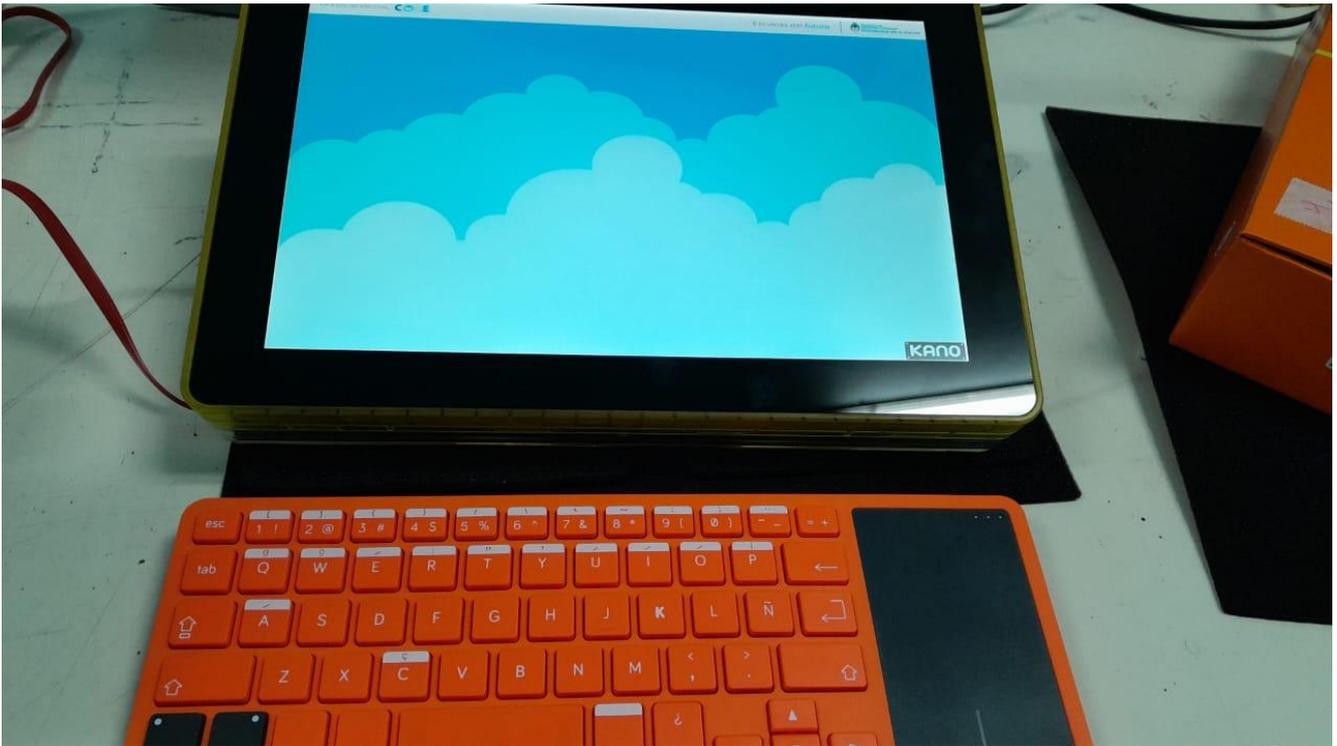
## Luego, pasaremos a los componentes de la caja amarilla:

La pantalla ya viene con un centro de comando en la parte de atrás, y debemos encajar la carcasa de protección.

Luego conectamos la otra parte del conector del HDMI. y al final el otro conector USB.

Si este ensamblado bien todo, se encenderán las luces.





## ¿Qué se puede hacer?

Nosotras tuvimos una idea con respecto a las carteleras que se hacen en nuestra escuela.

Indagando descubrimos distintos programas y herramientas que pueden servir para poder crear algo así como una cartelera digital

### Ejemplo:



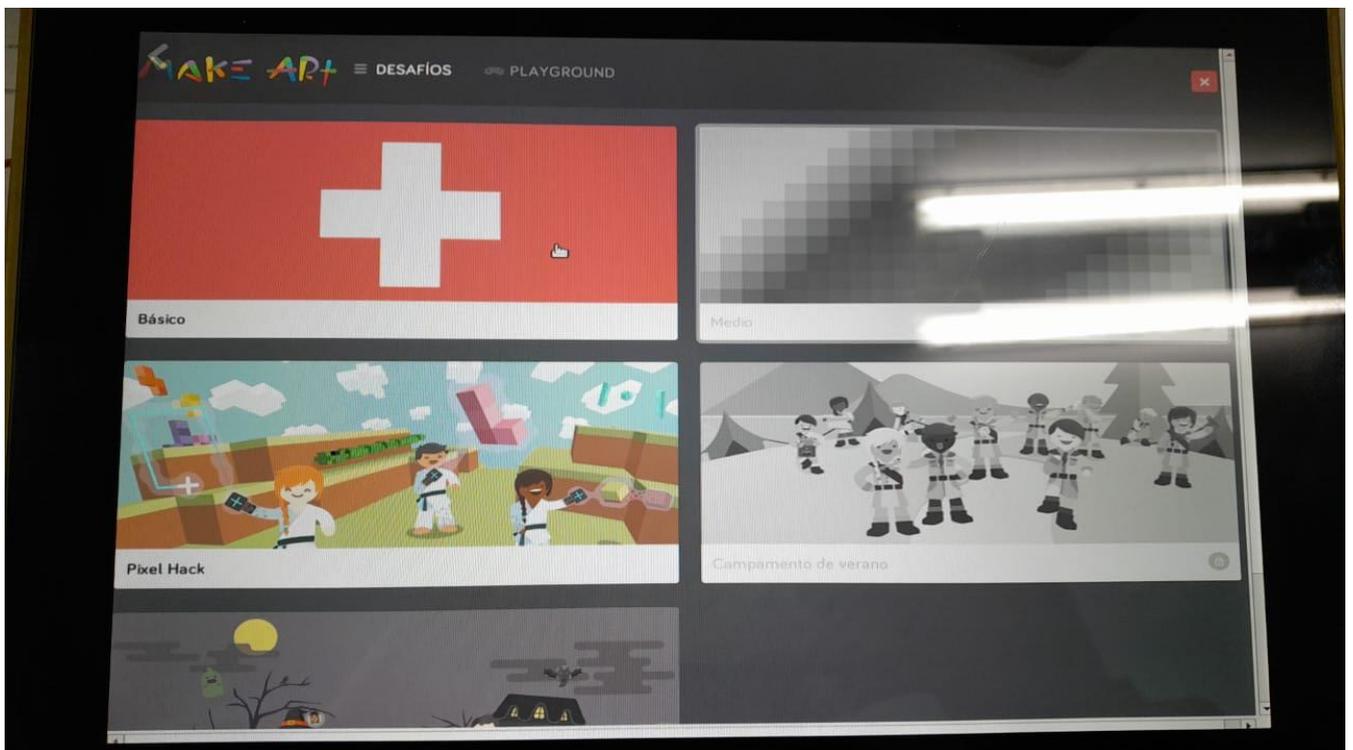
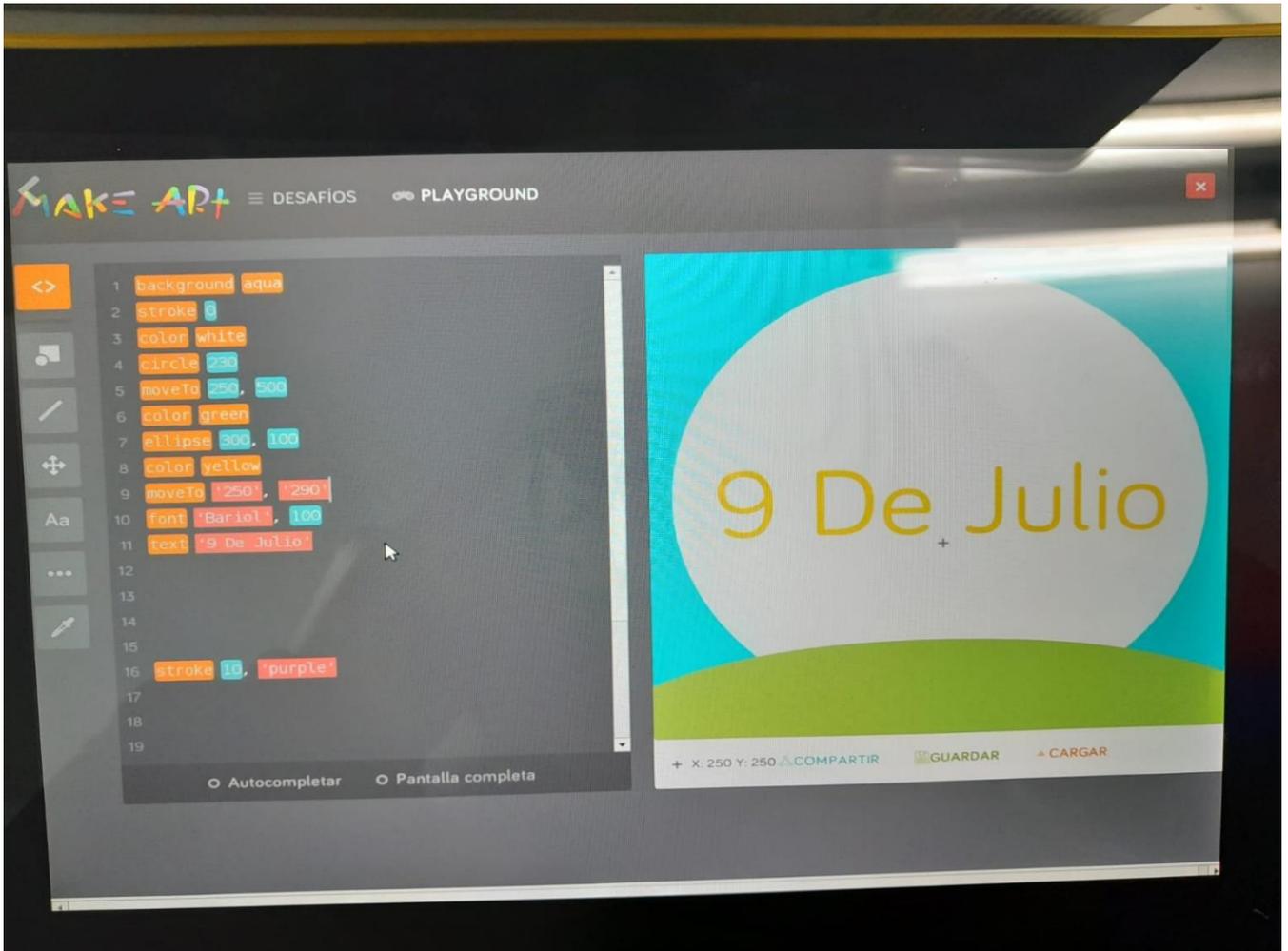
---

Un programa que podemos usar y que ya viene con esta computadora es **Make Art**.

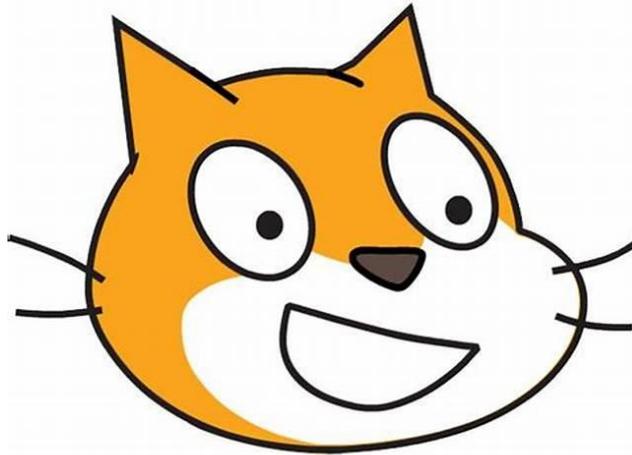


Es un programa orientado a niños, donde les enseña a crear paisajes, personajes, entornos con figuras geométricas a través de comandos simples de programación.

Desde nuestra experiencia que estuvimos probando y experimentando con este programa, podemos decir que sería realmente útil para poder llevar a cabo este proyecto de la cartelera, sin embargo, para poder tener un resultado concreto y que nos conforme, hace falta tener mano y experiencia con dicho programa, por este motivo, tiene varios bloques introductorios para que el usuario se haga una idea de como luego puede hacer sus propios diseños, pero debido al poco tiempo que estuvimos con el Kit no pudimos avanzar con todos los bloques, pero esa poca práctica, nos sirvió para hacernos una idea.

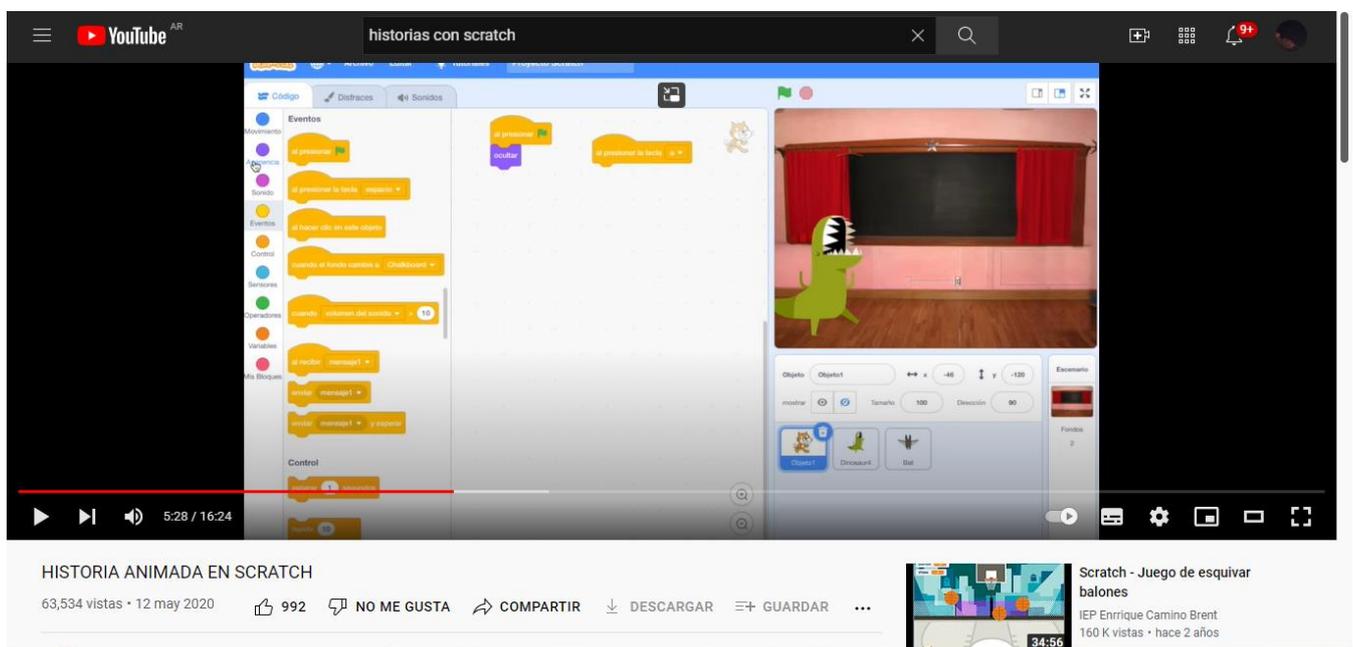


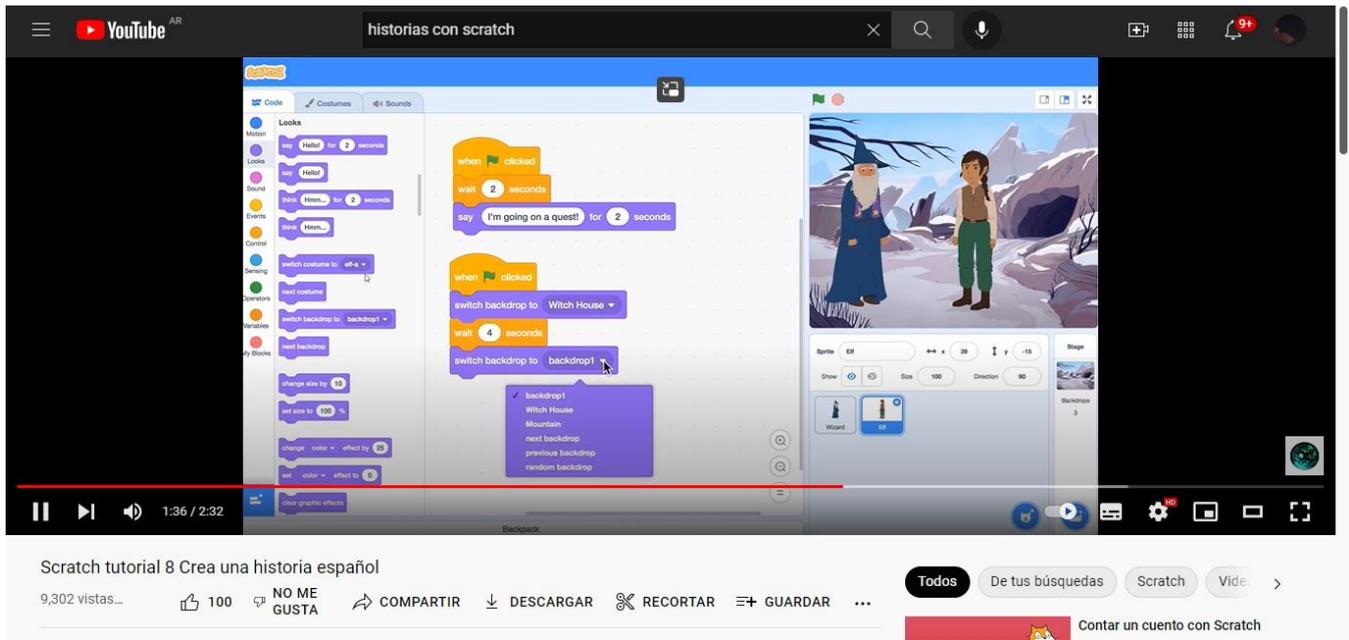
Otra herramienta que también podemos usar es **Scratch**, un lenguaje de programación y un motor de videojuegos.



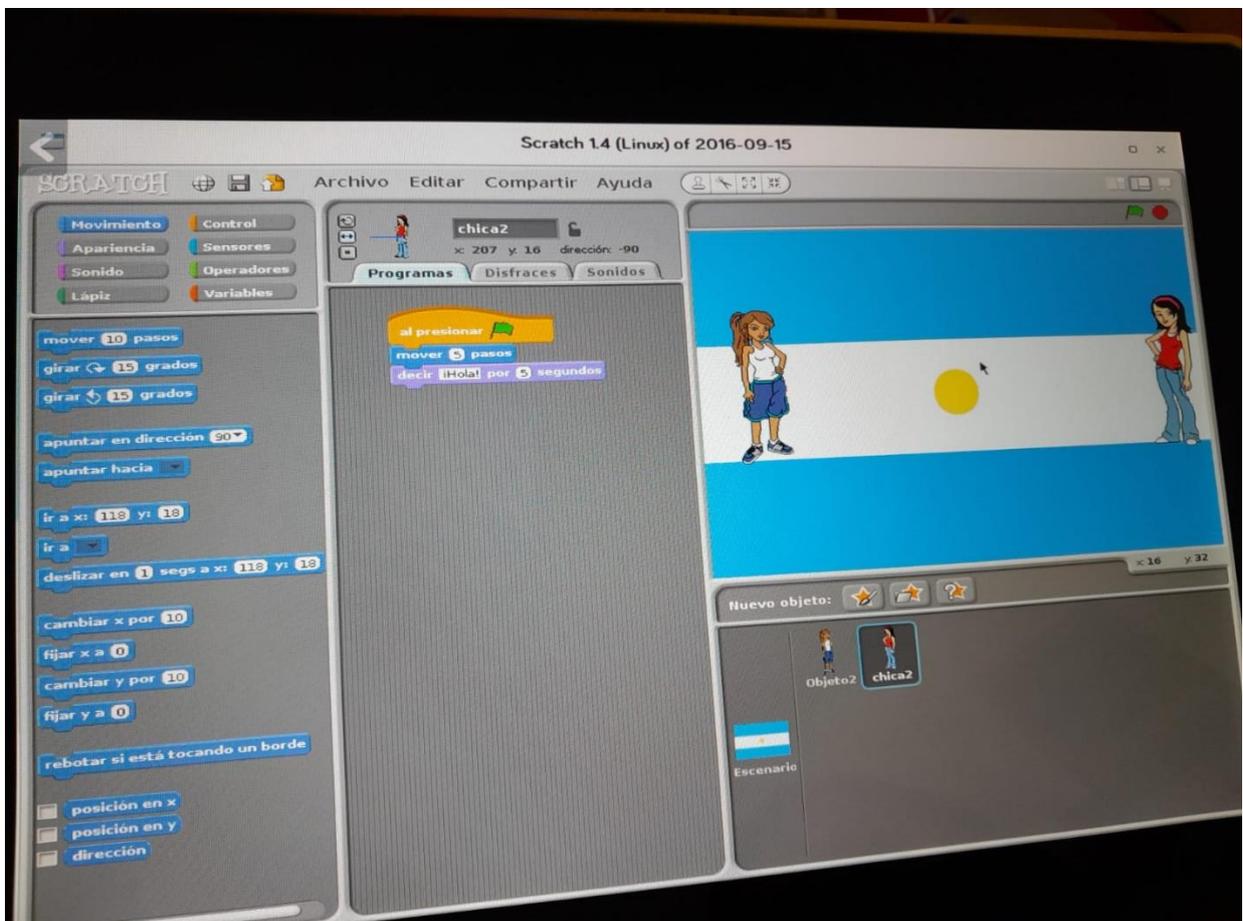
Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.

Buscamos ideas en internet y vimos que se pueden crear historias.





Y por supuesto, nosotras también lo intentamos, claro que para crear un resultado que nos conforme conlleva más tiempo para programar, pero creemos que se pueden sacar muchos buenos resultados usando Scratch.



---

*Como conclusión, al Kit Kano podríamos darle mucha funcionalidad si tan solo la tuviéramos a mano todos los días, y podría ser ventajoso no solo para los alumnos de informática sino también a todo, como por ejemplo la idea de la cartelera digital, donde todos podríamos apreciarla si tan solo nos brindaran los recursos para concretarla, estaríamos “modernizando” una practica que se hace todos los meses, donde muchos chicos y profesores tienen que dedicarle días de trabajo cuando sencillamente con unos códigos se podría simplificar esa tarea.*