



Historia de Kinytron



Módulos

Eje

Utilizar la tecnología
como medio de
aprendizaje personal

Identificar y aceptar sus propias
emociones y las de los demás y
practicar estrategias personales
de manejo emocional.

Objetivo
de
Aprendizaje



Ministerio de
Educación

Historia de Kinytron

Actividad

Inicio (7 minutos)

A continuación, se les presenta el objetivo de aprendizaje por medio que dicta el ministerio de la educación.

Su propósito es desarrollar habilidades blandas a través de videojuegos de Kinytron.

Se les invita a los alumnos ir al laboratorio de computación.

Desarrollo (33 minutos)

Cada alumno deberá obtener su propia herramienta tecnológica, para realizar la actividad.

En el escritorio de la computadora, deberán hacer clic a la carpeta de “Kinytron”, después deberán hacer clic “Modulo de Historis”, encontrarán un icono de cabeza de Kinytron que deberán darle doble clic.

Ingresa su correo y contraseña establecida.

Realizar el módulo de videojuego que habilita el tutor, para realizarlo en la sala de computación.

Cierre (5 minutos)

Al terminar el videojuego, podrán ayudar a sus compañeros(as).

Si todos ya han terminado, el tutor deberá preguntarles ¿De qué se trata la historia? ¿Qué aprendí sobre la historia? ¿Cómo lo aprendí?

Recursos

Computador, teclado, mouse, audífonos.

