

Historia de Kinytron



Módulos



Ministerio de
Educación

Módulos

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 en 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 ícono de cabeza de Kinytron que deberán darle doble clic.

Ingresar su correo y contraseña establecida.

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

Cierre (5 minutos)

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

Sí todos ya han terminado, el tutor deberá preguntarles ¿De qué se trato la historia? ¿ Que aprendí sobre la historia? ¿Cómo lo aprendí?

Recursos

Computador, teclado, mouse, audífonos

