

# Historia de Kinytron



## Módulos



# 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

