



# Historia de Kinytron



## Módulos

TICS

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.

