

Experiencia exitosa

Categoría: Contenidos y Materiales Educativos Nivel educativo: Secundaria

Estado: YUCATÁN Cargo: Docente Otro cargo: _____

Nombre ANGELA ADILENE PECH ZÚÑIGA

Nombre de la estrategia: EL WHATSAPP COMO ESTRATEGIA DE GAMIFICACION PARA APRENDER LA COMUNICACIÓN Y REPRESENTACION TÉCNICA.

Objetivo de este material: QUE LOS ALUMNOS PRIMER GRADO GRUPO C DE LA ESCUELA SECUNDARIA 22 DE FEBRERO CROC LOCALIZADA EN LA CIUDAD DE MÉRIDA EN YUCATAN REALICEN GRUPALMENTE UNA COMUNICACIÓN TECNICA CON APOYO DE LA GAMIFICACION (WHATSAPP).

Descripción de la práctica SE UTILIZÓ EL MODELO DE LA APLICACIÓN DE WHATSAPP PARA QUE LOS ESTUDIANTES DISEÑEN UN DIÁLOGO Y UN CELULAR CON MATERIAL RECICLADO, REPRESENTANDO LOS SIMBOLOS Y LENGUAJES DE UNA APLICACIÓN DIGITAL.

Acciones realizadas: SE EXPLICÓ EL TEMA Y SU VINCULACIÓN CON ACTIVIDADES INFORMALES DE LA VIDA, LOS ALUMNOS ELABORARON EN EQUIPOS COOPERATIVOS UN DISPOSITIVO MÓVIL CON MATERIAL RECICLADO Y JUGARON A DISEÑAR UN CHAT CON EL TEMA DEL COMERCIO Y LOS MEDIOS DE TRANSPORTES DE TAL FORMA QUE ESTABLEZCA TRANSVERSALIDAD CON LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA DE MÉXICO Y EL MUNDO.

Conclusiones: LA ACTIVIDAD INCENTIVO LA PARTICIPACIÓN, DINÁMICA Y APRENDIZAJE DEL GRUPO, LOGRADO PROCESOS META COGNITIVOS ORIENTADOS HACIA EL APRENDIZAJE DE LA COMUNICACIÓN TÉCNICA CON ENFASIS EN SU VINCULACION CON LA VIDA COTIDIANA DE LOS ESTUDIANTES.

Evidencia: SE ANEXA PLANEACIÓN DE LA CLASE

Evidencia 1 [http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2801-1-Planeacion de informatica.pdf](http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2801-1-Planeacion%20de%20informatica.pdf)

