**PRESENTACION**

**“TECNOCHALUPA VOCACIONAL”**, es el nombre de la estrategia representada en la presente aplicación de innovación tecnológica, que nace a partir de una necesidad pedagógica, como lo es lograr despertar el interés y la motivación en los estudiantes sobre el conocimiento del amplio mosaico de carreras técnicas que ofrece el **INATEC** a través del **CENTRO TECNOLOGICO DE OCOTAL Y EL CENTRO TECNOLOGICO AGROPECUARIO DE JALAPA,** en el departamento de Nueva Segovia.

Otro aspecto importante que permitió la creación de la estrategia interactiva, es la implantación del uso de los medios tecnológicos que **Nuestro Buen Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional de Nicaragua, presidido por el compañero Presidente, Comandante Daniel Ortega Y la Compañera Rosario Murillo** han dotado a todos los centros educativos públicos del país para el fortalecimiento y mejoramiento de la calidad educativa.

**TECNOCHALUPA VOCACIONAL** como aplicación y estrategia interactiva implementada para el desarrollo **del contenido Orientación Vocacional y El perfil de las carreras técnicas**, a través de la asignatura **EDUCACION PARA APRENDER, EMPRENDER, PROSPERAR**, se ha convertido en una herramienta didáctica muy valiosa para la motivación de los estudiantes, y que vean estas dos opciones de educación técnica y profesional una oportunidad para emprender su presente y futuro.

**REGLAS DEL JUEGO DE LA TECNOCHALUPA VOCACIONAL**

1. Cada estudiante entra a la aplicación educativa **TECNOCHALUPA VOCACIONAL** y elige en la pantalla de su Nica Tablet una carta de su preferencia.
2. El animador (docente) girará la ruleta para seleccionar la aseveración y la cantará en voz alta con buena entonación y dinamismo.
3. Al terminar de cantar la aseveración los participantes presionarán sobre la imagen que según él o ella está relacionada con la aseveración, de inmediato en voz alta dirá que imagen eligió de su cartilla y que nombre corresponde a tal descripción.
4. Si la imagen seleccionada en la cartilla por él o la participante es correcta, este o esta va sumando un punto por cada una, el cual es detallado en el tablero de participantes, que previamente el animador ha colocado en la parte frontal del salón de clase a la vista de los jugadores.
5. Si a él o la participante le aparece un **comodín** y es cantado por el animador, este gana dos puntos extras, los cuales deberá dárselos a uno de sus compañeros del juego como un acto de solidaridad y compañerismo.
6. **Gana** el participante que al final del juego haya sumado la mayor cantidad de respuestas acertadas.
7. El animador entregará al ganador un **trofeo** como premio.

**FRASE:**

**DIOS te dice hoy**: necesito que sigas adelante y que confíes en mí; voy a acomodar las cosas y el **Covid-19** terminará; entonces tendrás paz, y el reencuentro con los que amas se dará para gozo de tu vida y tu corazón.