

DOCUMENTO NORMATIVO:

“DISPOSICIONES PARA LOS PROCESOS DE ACTUALIZACIÓN Y USO DEL GESTOR DE CONTENIDOS Y APLICATIVOS DE LAS TABLETAS EN EL MARCO DE LA ESTRATEGIA APRENDO EN CASA”

RVM 145-2021-MINEDU



Objetivo

Establecer disposiciones para los **procesos de actualización y uso del Gestor de Contenidos y aplicativos propuestos en la tableta** del docente y estudiante de las instituciones educativas públicas de la Educación Básica, en escenarios con y sin conectividad, en el marco de la estrategia “Aprendo en casa”.



Numeral: 5. DESARROLLO DE LA NORMA TÉCNICA

5.1. DISPOSICIONES PARA LA INCORPORACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES EN LAS TABLETAS

Acciones para garantizar la incorporación de los materiales educativos digitales en las tabletas que aseguren el desarrollo de las actividades educativas

5.1.3. DISPOSICIONES PARA LA INCORPORACIÓN DE APLICACIONES

La incorporación de aplicaciones en las tabletas distribuidas por el MINEDU o DRE/UGEL tomará en cuenta las siguientes acciones:

- a) Evaluar las aplicaciones a instalar en las tabletas considerando las necesidades educativas y los criterios descritos en el Anexo N° 3 “Matriz y fichas para la identificación de herramientas y servicios digitales”.
- b) Para la instalación de aplicaciones en las tabletas, es indispensable realizar la descarga, desde Google Play Store.
- c) Las aplicaciones seleccionadas deben probarse en dispositivos informáticos y/o electrónicos, validar su funcionalidad y continuar con la instalación.



Numeral: 6 RESPONSABILIDADES

6.1. DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

- 6.1.1. Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE)
- 6.1.2. Dirección General de Educación Básica Regular (DIGEBR)
- 6.1.3. Dirección General de Educación Básica Alternativa Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBIRA)
- 6.1.4. Dirección de Formación Docente en Servicio (DIFODS)
- 6.1.5. Dirección General de Gestión Descentralizada (DIGEGED)

6.2. DE LAS DIRECCIONES REGIONALES DE EDUCACIÓN O LA QUE HAGA SUS VECES

6.3. DE LAS UNIDADES DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL (UGEL)

6.4. DEL DIRECTOR(A) O RESPONSABLE DE LA I.E

6.5. DEL DOCENTE



Numeral: 5 DESARROLLO DE LA NORMA TÉCNICA

5.2. LOS PROCESOS DE ACTUALIZACIÓN

5.2.1. DE LOS ESCENARIOS CON CONECTIVIDAD

5.2.2. DE LOS ESCENARIOS SIN CONECTIVIDAD

Zona con conectividad



Podrán acceder a los contenidos **actualizados**, ingresando al aplicativo Aprendo en casa APP, visualizando los cambios originados por el servidor.

Zona sin conectividad



Podrán acceder a los contenidos actualizados, mediante una instalación manual, que consiste en almacenar todos los contenidos en la memoria interna de la tableta, para que lo visualicen de forma **offline**.



6.2. DE LAS DIRECCIONES REGIONALES DE EDUCACIÓN O LA QUE HAGA SUS VECES

6.2. De las Direcciones Regionales de Educación o la que haga sus veces

- a) Brindar asistencia técnica pedagógica a los especialistas de la UGEL de su jurisdicción sobre las disposiciones para asegurar la incorporación y actualización de materiales educativos digitales en las tabletas.
- b) Supervisar las acciones realizadas en las UGEL de su jurisdicción respecto a la incorporación y actualización de materiales educativos digitales en las tabletas.
- c) Garantizar las condiciones necesarias para el despliegue de los ATET del MINEDU en territorio, para acciones de recojo de trazabilidad y actualización de material educativo digital en las tabletas.
- d) Articular y promover iniciativas regionales y locales para la elaboración e implementación de materiales educativos digitales en las tabletas.
- e) Informar al MINEDU mediante oficio el cumplimiento de las acciones realizadas por las UGEL de su jurisdicción respecto a la elaboración, incorporación y actualización de materiales educativos digitales en las tabletas.
- f) Considerar en el marco de sus competencias el desarrollo de MED para un Gestor de contenidos o la implementación del gestor de contenidos offline, así como aplicativos para atender iniciativas propias o de entidades con respecto a implementación tecnológica.



Firmado digitalmente por:
GONZALES OPORTO Paul
Eduardo FAU 20131370008 hard
Motivo: En señal de
conformidad
Fecha: 13/05/2021 13:33:50-0500



6.3. DE LAS UNIDADES DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL (UGEL)

6.3. De las Unidades de Gestión Educativa Local (UGEL)



Firmado digitalmente por:
BOCCIO ZUÑIGA Karim
Violeta FAU 20131370998 hard
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 13/05/2021 12:33:54-0500

- a) Brindar asistencia técnica pedagógica a los especialistas para asegurar la atención de II. EE. de su jurisdicción sobre las disposiciones para la actualización, uso del Gestor de contenidos AeC y aplicativos de la tableta.
- b) Supervisar y garantizar los procesos de actualización de materiales educativos digitales en las tabletas asignadas a las II. EE. de su jurisdicción, considerando los escenarios con conectividad y sin conectividad.
- c) Garantizar las condiciones necesarias en las II. EE. de su jurisdicción para el despliegue en territorio de los ATET del MINEDU, recoger la trazabilidad y actualizar las tabletas con el Gestor de Contenidos AeC y aplicaciones.
- d) Supervisar las acciones realizadas en las II.EE. de su jurisdicción respecto a la actualización, uso del Gestor de contenidos AeC y aplicativos de la tableta.



Firmado digitalmente por:
REYNAGA MUÑOZ Hugo FAU
20131370998 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 13/05/2021 10:54:22-0500



Firmado digitalmente por:
DELGADO DIAZ Nora FAU
20131370998 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 13/05/2021 10:34:48-0500



Firmado digitalmente por:
VERA ZUÑIGA Magritas
Esthel FAU 20131370998 hard
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 13/05/2021 10:20:42-0500



6.4. DEL DIRECTOR(A) O RESPONSABLE DE LA I.E

6.4. DEL DIRECTOR(A) O RESPONSABLE DE LA I.E

- a) Garantizar y gestionar asistencia técnica para la comunidad educativa para asegurar la actualización del Gestor de Contenidos Aprendo en casa, favoreciendo el acceso y uso de los MED, por parte de los beneficiarios de la tableta.
- b) Brindar orientaciones para el adecuado uso y cuidado de las tabletas, en caso de dificultades prioriza la comunicación con mesa de ayuda del MINEDU.
- c) Realizar seguimiento oportuno, posterior al proceso de actualización, a los usuarios beneficiarios de las tabletas, ello con el apoyo del equipo administrativo y los docentes sin carga pedagógica.



6.5. DEL DOCENTE

6.5. DEL DOCENTE



Firmado digitalmente por:
GONZALES OPORTO Paul
Eduardo FAU 20131370998 hard
Motivo: En señal de
conformidad
Fecha: 13/05/2021 13:34:08-0500

- a) Orientar a los estudiantes para el uso y aprovechamiento de los MED incorporados al Gestor de Contenidos Aprendo en casa.
- b) Los docentes beneficiados con las tabletas utilizarán el Gestor de contenidos fundamentalmente en el proceso de enseñanza aprendizaje, según las actividades planteadas en las experiencias de aprendizaje.
- c) Realizar adecuaciones tomando como referencia los MED del Gestor de contenidos AeC, en respuesta a la evaluación del contexto educativo en el que se encuentra.
- d) Participar de las estrategias formativas realizadas por el MINEDU, DRE/UGEL y/o entidades públicas/privadas que motiven el uso y aprovechamiento de aplicaciones educativas de la tableta.
- e) Informar al director(a) la funcionalidad de la tableta, el Gestor de Contenidos Aprendo en Casa, aplicaciones educativas y sus complementos.



Numeral: 7 ANEXO

- 7.1. **ANEXO N° 1** : Protocolo de incorporación de MED en el Gestor de Contenidos AeC.
- 7.2. **ANEXO N° 2** : Matriz para la identificación de contenidos digitales.
- 7.3. **ANEXO N° 3** : Matriz y fichas para la identificación de herramientas y servicios digitales.
- 7.4. **ANEXO N° 4** : Protocolo de intervención en territorio.



ANEXO 3

7.3. ANEXO N° 3 : Matriz y fichas para la identificación de herramientas y servicios digitales.

ANEXO N° 3: MATRIZ Y FICHAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS DIGITALES

Especialista responsable de la entrega:															
Fecha de entrega:															
Teléfono:															
Correo:															

(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)	(I)	(J)	(K)	(L)	(M)	(N)	(O)	(P)
N°	Dirección y/o Área Proponente	Prioridad	Nombre del Manual Educativo Digital	Descripción	Tipo de herramienta y/o servicio digital	Escenario de uso	Dirección Web para descarga (archivo adjunto)	Dirección Web del Sistema (plataforma virtual del servicio o en caso la herramienta cuente con una aplicación)	Nivel	Contexto Proponente	Contexto	Público objetivo	Formato de A/R/ M/	Fecha	Explota en el Dispositivo

Precedentes

(F) Tipo de herramienta y/o servicio digital

- Aplicativos o Software Educativos
- Aplicativos o software para la gestión de entornos digitales
- Plataformas Educativas
- Bibliotecas Digitales
- Otros

(F) Escenario de uso (Offline, Online, Offline y Online)

(J) Nivel Primario, Secundaria, Primaria y Secundaria

(L) Contexto Rural, Urbano, Ambos

(M) Público Objetivo Estudiantes, Docentes, Padres

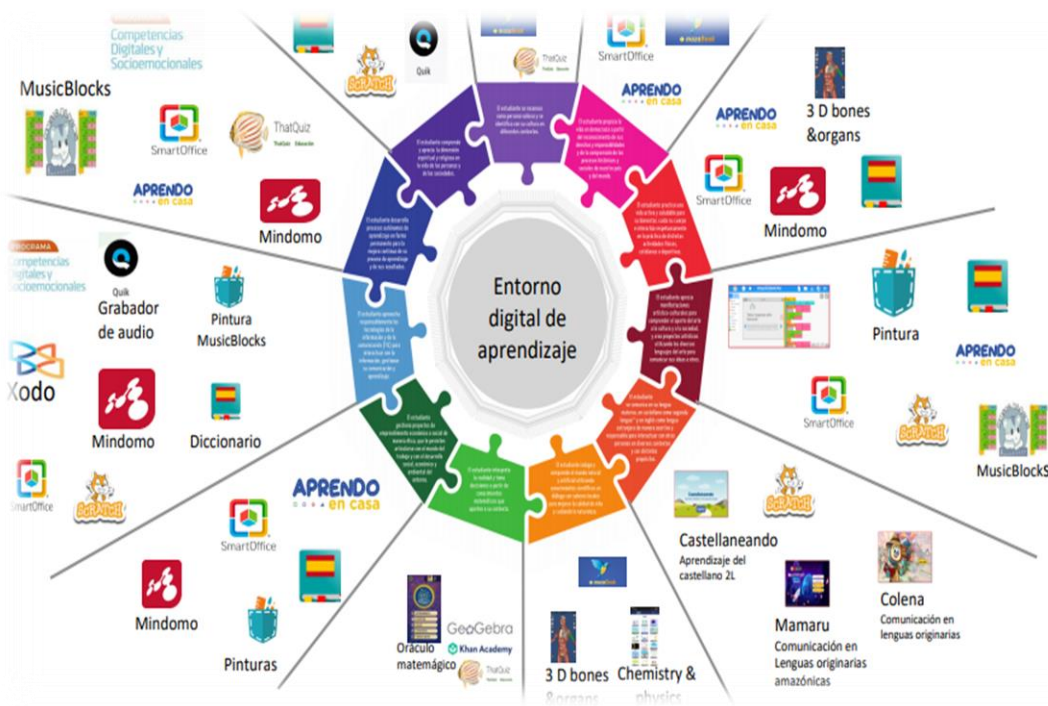
(N) Fecha Número de fecha de evaluación de la herramienta digital



Estrategia de Cierre de Brecha Digital



Definición de los aplicativos educativos

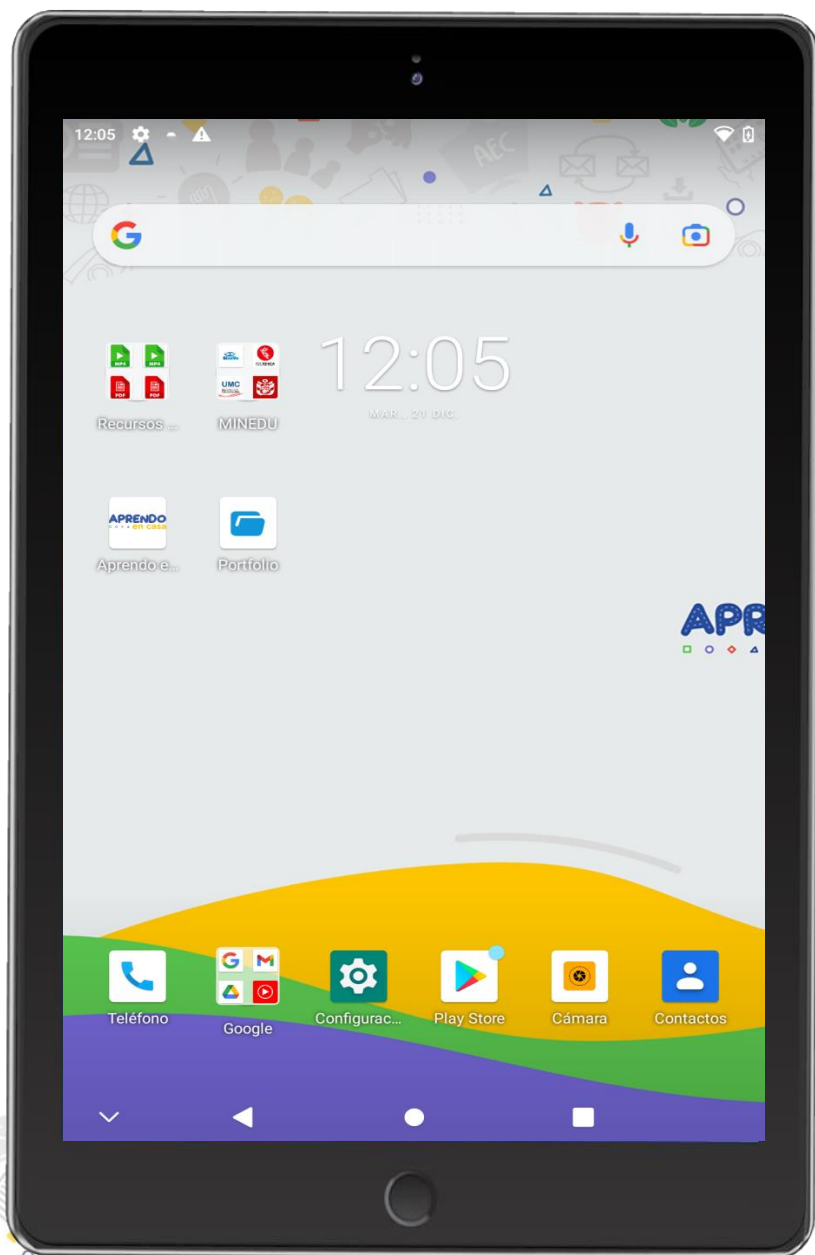


Los aplicativos educativos son apps móviles que sirven de recursos para el apoyo y enriquecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, por lo que el aprendizaje móvil conlleva al **desarrollo de las capacidades digitales** considerando el nivel y ciclo:

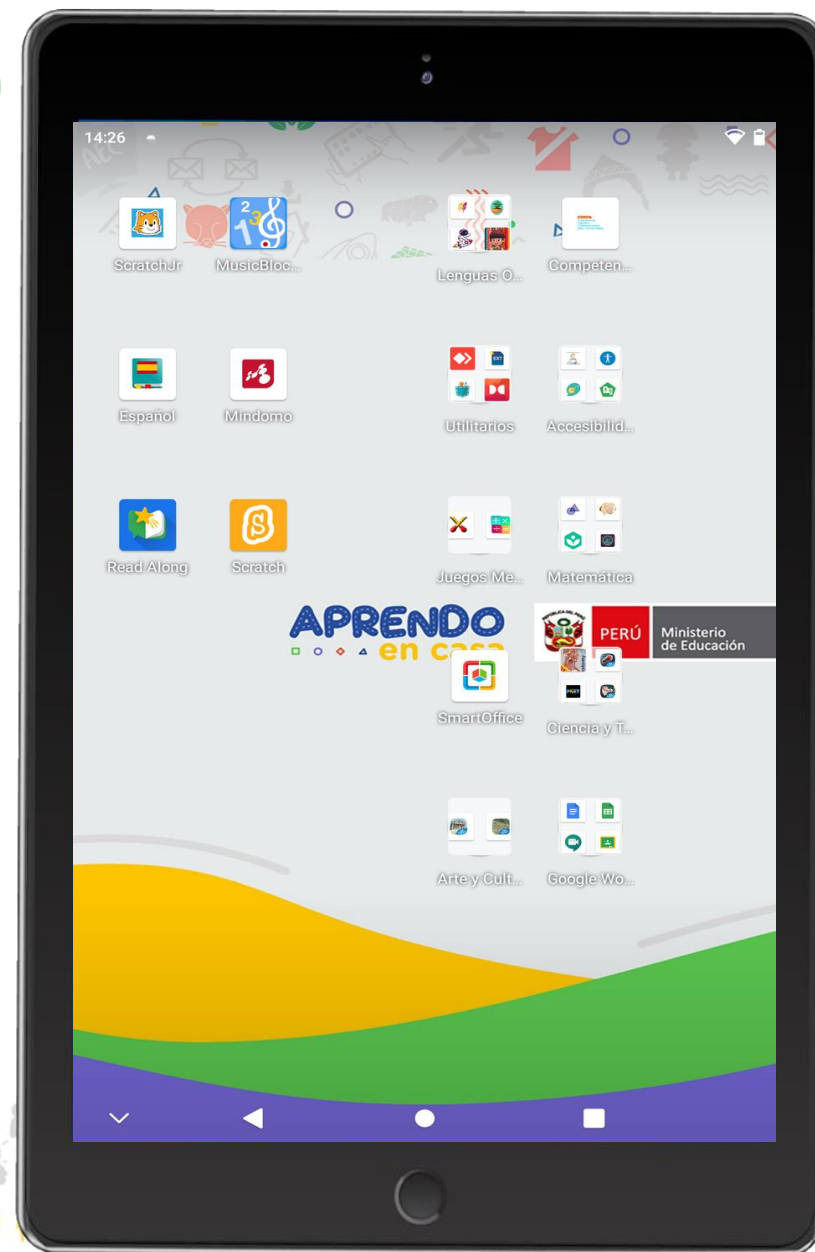
- Interactúa en entornos virtuales
- Personaliza entornos virtuales
- Crea objetos virtuales.



1

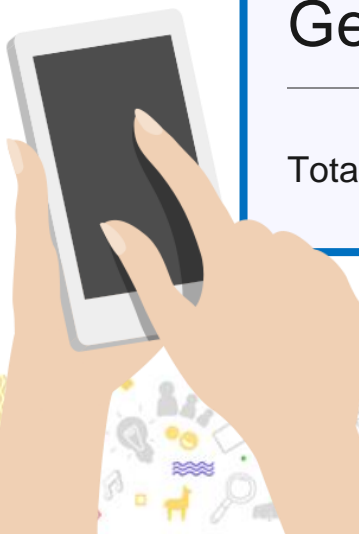


2



Total de aplicativos en la tableta AeC

	APK	Fuente
Aplicativos educativos	36	 Google Play
Utilitarios	9	 Google Play
Gestor de contenidos	1	 PERÚ Ministerio de Educación
Total de aplicativos	46	



Descripción de la primera pantalla de la tableta

✓ Recursos de inducción



Video 1- In...



Video 2 - I...



Lista de pá...



Lista de pá...

✓ MINEDU



SiseVe



PerúEduca...



UMC | Ofic...

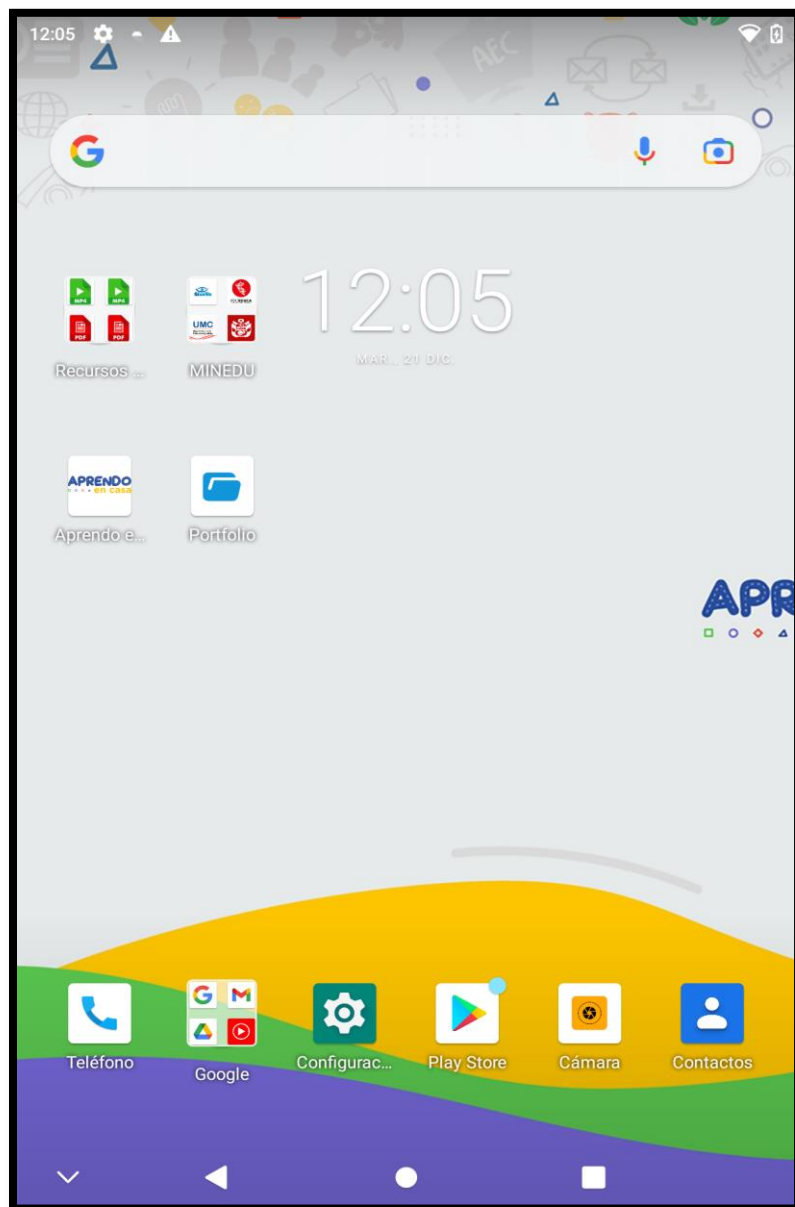


Ministerio ...

✓ Gestor de contenidos (Aprendoencasa)

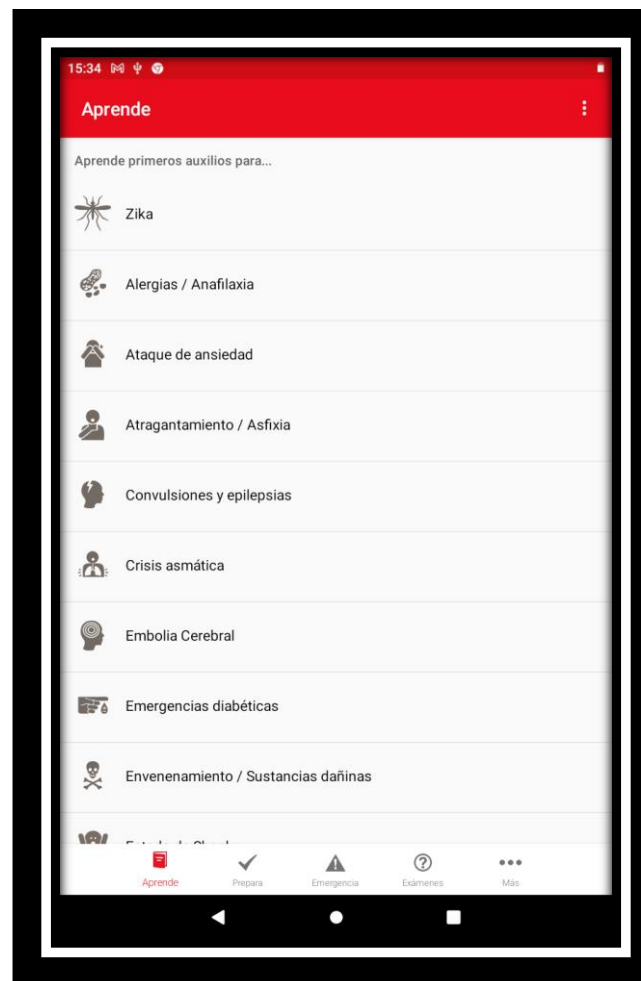


✓ PORTAFOLIO

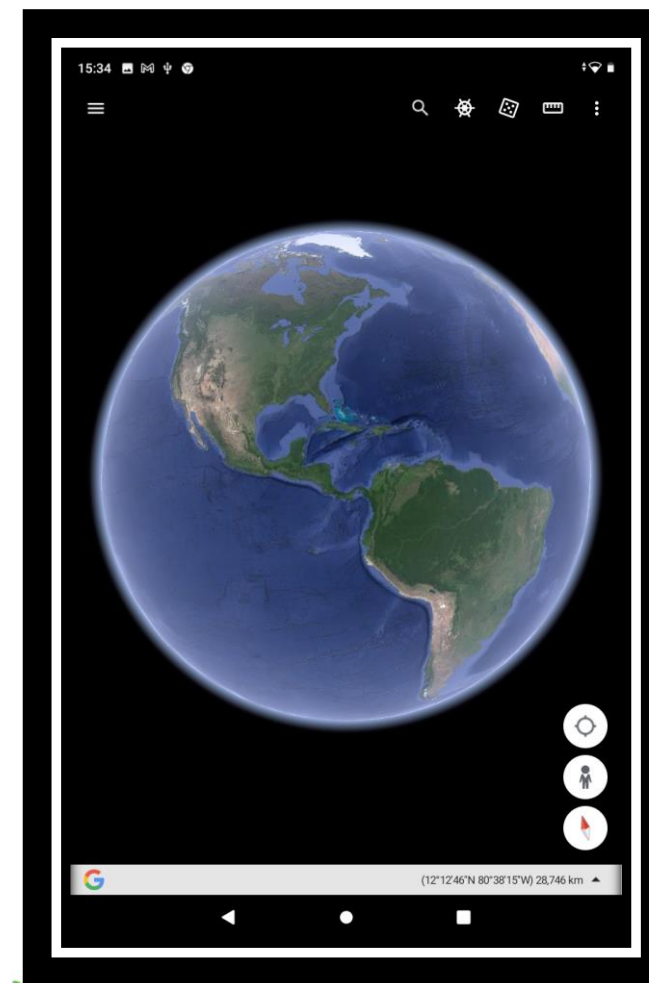


Lista de páginas web y aplicaciones sugeridas

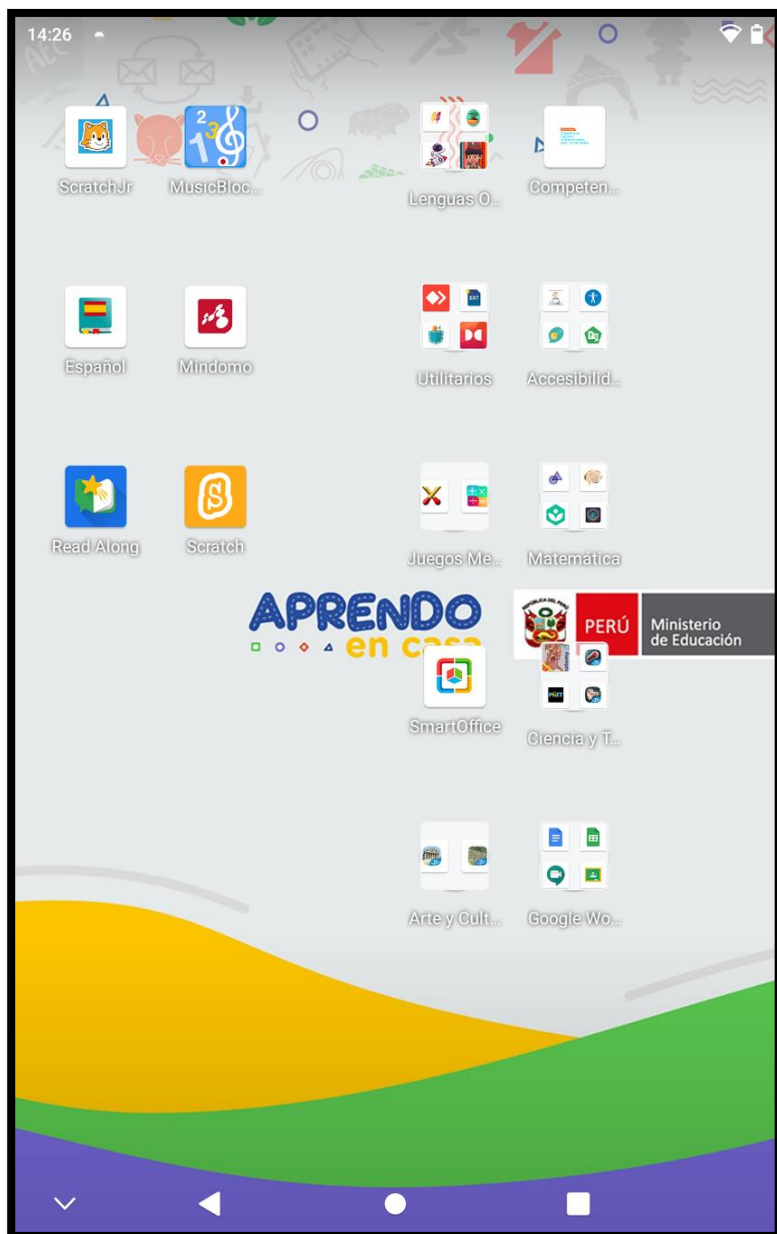
APRENDO en casa				
LISTA DE PÁGINAS WEB Y APLICACIONES SUGERIDAS				
Presentamos una lista alternativa de direcciones web y aplicaciones complementarias para realizar consultas de información importante para tu quehacer educativo.				
Adicionalmente, esta lista permitirá encontrar material educativo digital que refuerce tus experiencias de aprendizaje y acompañe tu experiencia con la tablet.				
N°	Nombre	Descripción	Uso	Dirección web
1	Google Earth	Explora el mundo entero desde arriba con imágenes satelitales en 3D de todo el globo terráqueo, además de edificios 3D de cientos de ciudades de distintos países.	En aplicación	https://www.google.com/earth/web/
2	Primeros Auxilios	Puede salvar vidas. La aplicación oficial de primeros auxilios de la IFRC brinda acceso instantáneo a la información que necesitas saber para manejar las emergencias de primeros auxilios más comunes.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifrc.fircaid
3	Perú en tus manos	Es la aplicación oficial del Gobierno Peruano que te permite realizar una actualización para saber si estás en riesgo de haber estado contaminado y qué hacer de acuerdo con tu situación.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gob.pe
4	Tu Perú	Es una aplicación móvil que busca asegurar una experiencia fácil, oportuna y eficiente para los usuarios, basándose en interacción y la participación constante generando contenido de valor a través de las señales TVPerú, TVPerú Noticias y Canal 9Pe.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tvperu
5	Khan Academy	Aprende con los videos, ejercicios interactivos y artículos educativos sobre matemáticas, ciencias, literatura, historia, arte, economía, informática, idiomas, filosofía, física, química, biología, y mucho más.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.khanacademy
6	Microsoft OneNote	Es el cuaderno digital para organizar tus pensamientos, ideas e ideas. Puedes tomar notas en tu teléfono móvil y sincronizarlas a través de todos tus dispositivos.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microsoft.office.onenote
7	Cronómetro	Es una aplicación sencilla, precisa y fácil de usar para medir el tiempo en cualquier situación, como en deportes, cocina, juegos, educación, etc.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.deskclock
8	Visual Anatomy Free	Es una referencia interactiva y una herramienta para la educación. Incluye un modelo de visión 3D con órganos de referencia. Contiene todos los sistemas de la anatomía del cuerpo y tiene más de 500 puntos de referencia, que pueden seleccionarse de forma interactiva.	En aplicación	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visualanatomy



Aplicativo-Primeros auxilios



Aplicativo-Eart



Descripción de la segunda pantalla de la tableta

✓ Apps transversales

✓ Juegos mentales

✓ Lenguas originarias

✓ Matemática

✓ Competencias digitales y sociemocionales

✓ SmartOffice

✓ Utilitarios

✓ Ciencia y tecnología

✓ Accesibilidad y diversidad

✓ Arte y cultura

✓ Google Workspace

Apps transversales



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Scratch Jr

Permite aprender sobre lenguaje de programación iconográfico.



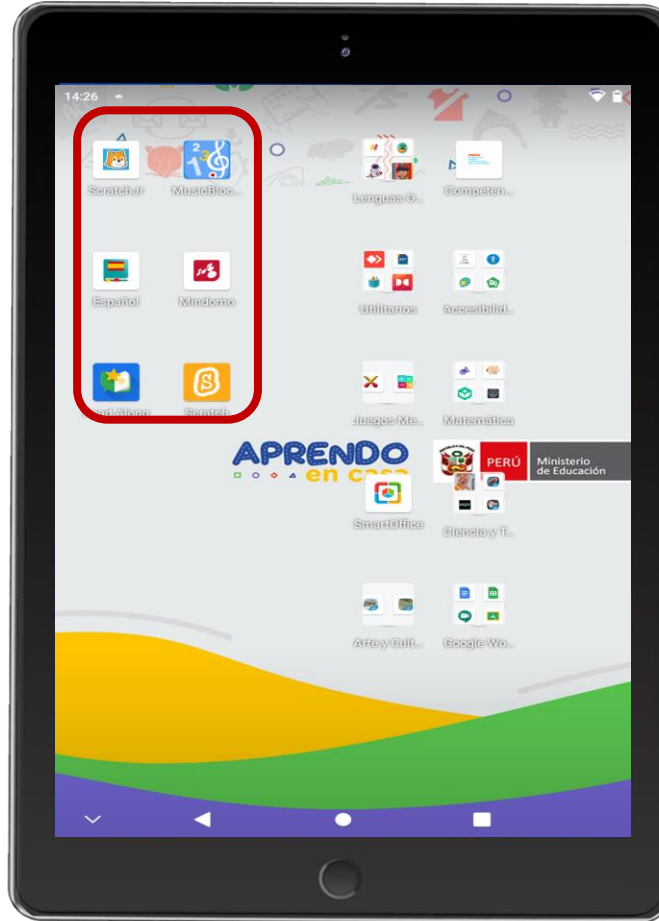
Music Blocks

Permite interactuar en un entorno de programación incorporando elementos comunes de la música.



Diccionario

Permite visualizar significados y definiciones mediante un diccionario de español gratuito.



Mindomo

Permite realizar mapas mentales, presentaciones y organizadores visuales.



Scratch

Permite comprender los conceptos y la lógica de programación mediante un aprendizaje lúdico.



Read Along

Permite desarrollar las competencias comunicativas de expresión oral y comprensión lectora.

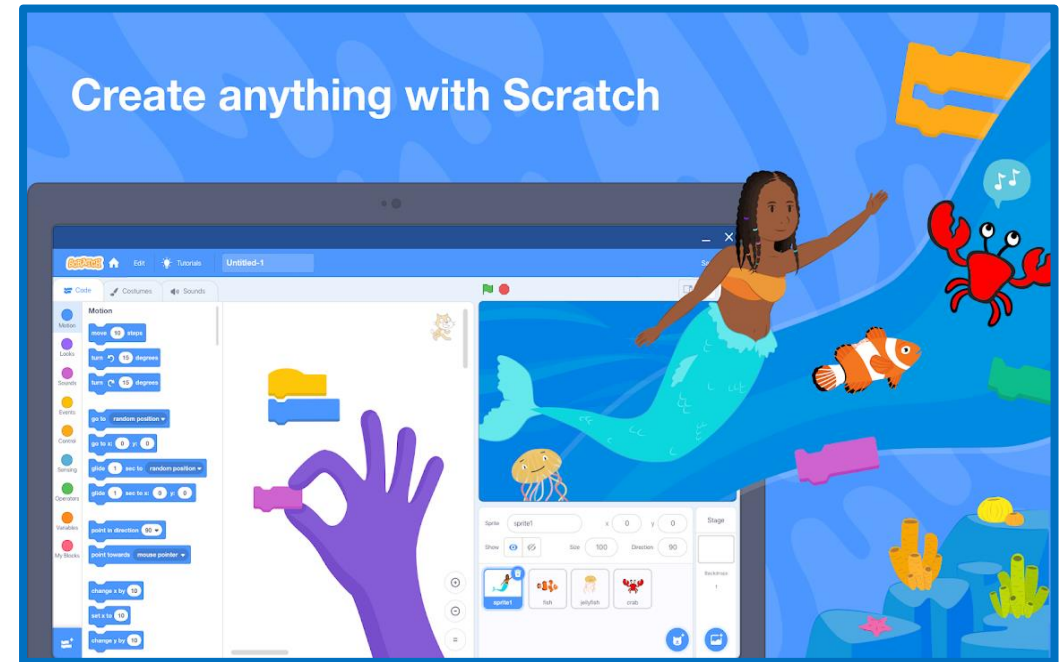




Scratch Jr



Scratch



Apps lenguas originarias



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

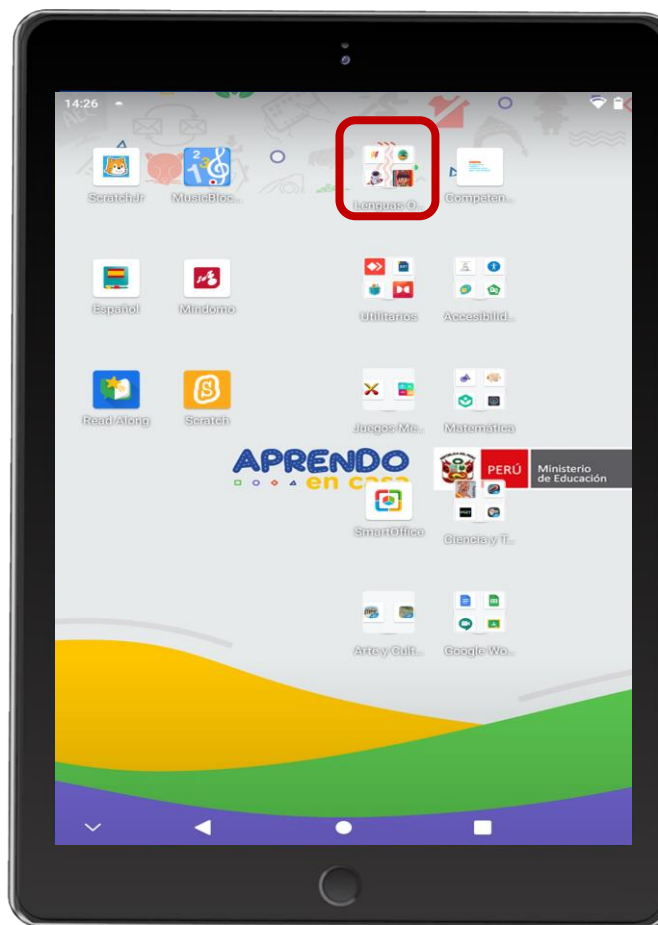
Wiñay

Permite conocer la revitalización cultural y lingüística de la zona andina en la lengua castellana.



Shungo

Permite conocer la revitalización cultural y lingüística de la zona amazónica en la lengua castellana.



Castellaneando

Permite desarrollar competencias comunicativas del castellano del IV y V ciclo (4°, 5° y 6° grado primaria).



Castellaneando

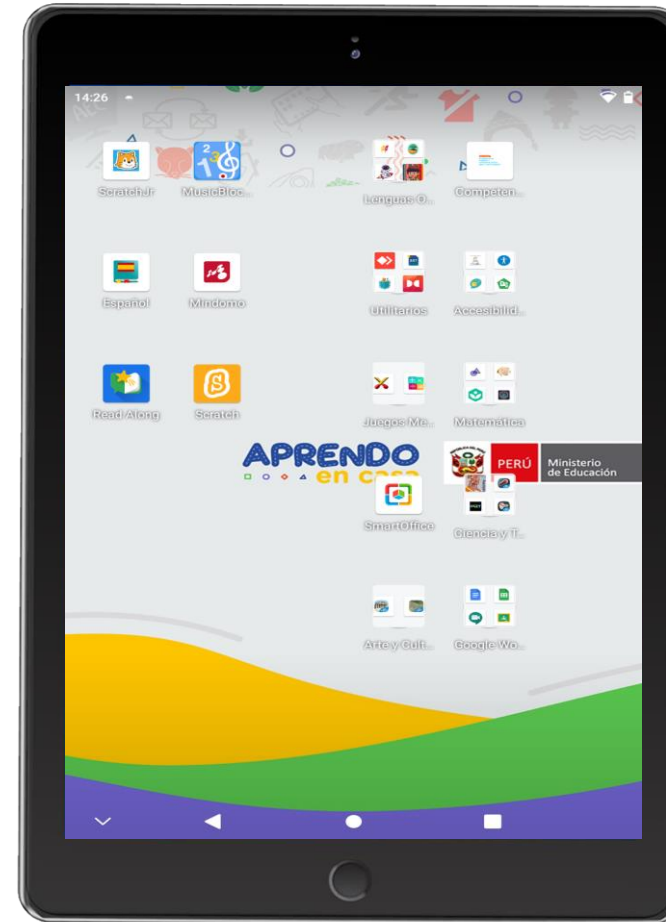
Permite desarrollar las competencias comunicativas del castellano como segunda lengua de estudiantes del VII ciclo (5° grado de secundaria).



Competencias digitales y socioemocionales

Programa

Aprende y emprende, economía para el futuro, internet de las cosas, administrador de redes, programación en Python, diseño digital y ensamblaje de computadoras.



Accesibilidad y diversidad



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

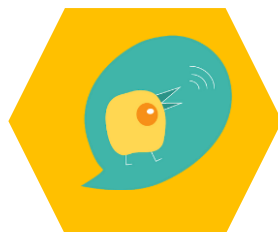
Día a día

Permite a personas con autismo o problemas de comunicación llevar un seguimiento de las tareas diarias de forma fácil e intuitiva.



Dictapicto

Permite pasar un mensaje de voz o escrito a imágenes de forma inmediata.



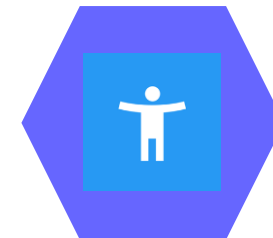
Transcripción instantánea

Permite a las personas con discapacidad auditiva usar su dispositivo Android como herramienta de accesibilidad para seguir conversaciones y estar al tanto de los sonidos de su entorno.



Accesibilidad

Permite la accesibilidad a personas con problemas de visión.



Juegos mentales



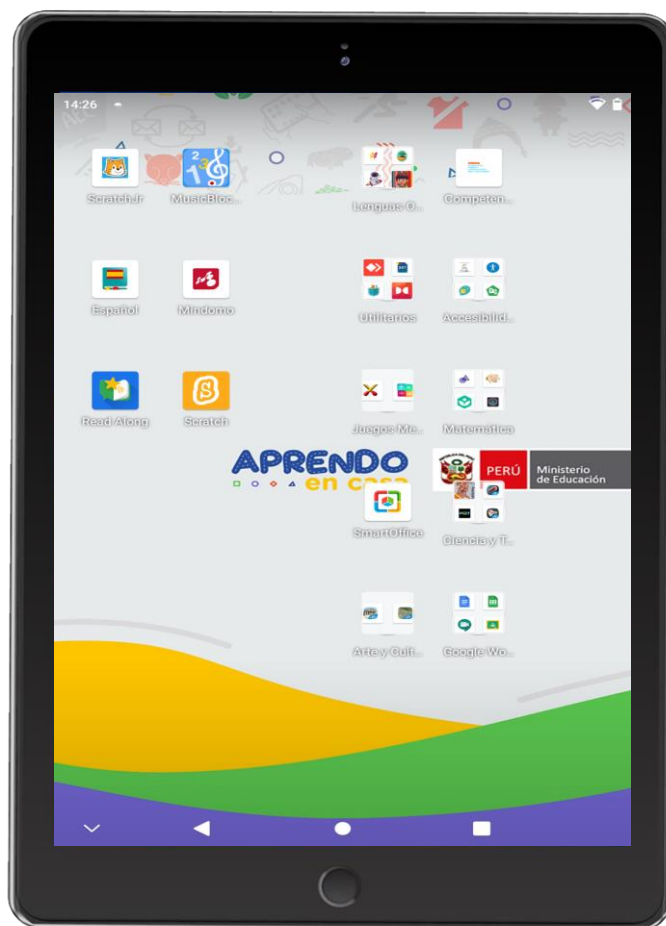
PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

1000 Cerillas

Permite realizar un rompecabezas con 1000 cerillas.



Juegos de matemáticas

Permite interactuar con juegos que incluyen trucos matemáticos.



Matemática



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

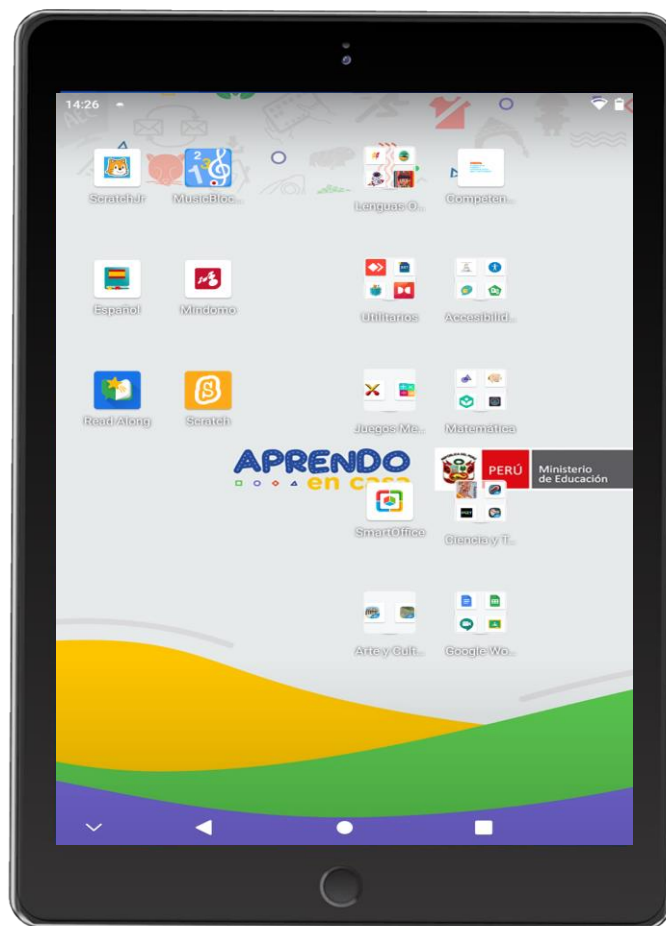
GeoGebra

Permite crear construcciones geométricas y resolver problemas matemáticos.



Oráculo Matemático

Permite entrenar habilidades matemáticas con un videojuego que estimula su práctica mediante la resolución de problemas.
(funciona offline)



ThatQuiz

Permite elaborar ejercicios de matemática y diversas áreas.



Khan Academy

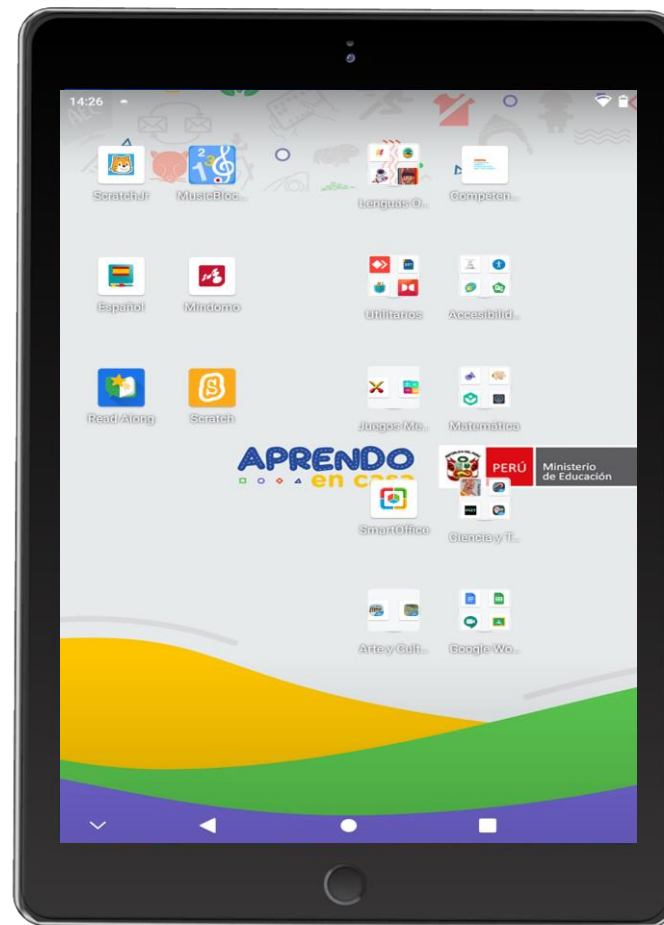
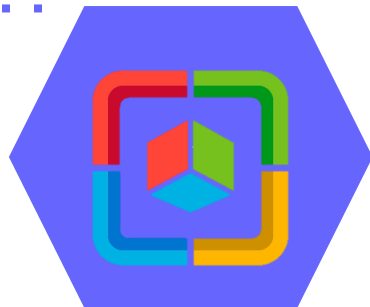
Permite aprender a través de videos sobre álgebra, química, biología, con ejercicios prácticos sobre todo en matemáticas.



Smart Office

Smart Office

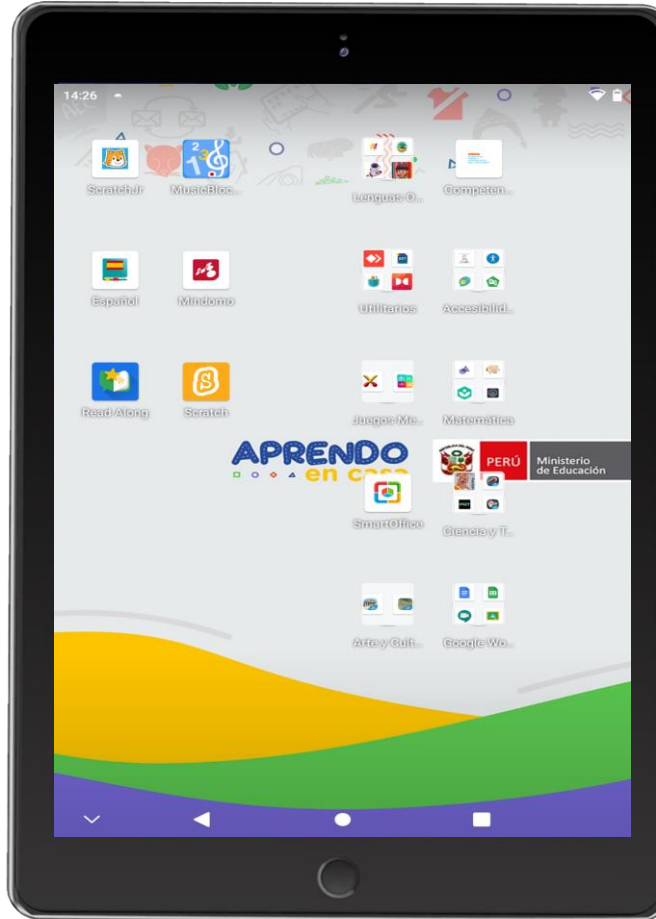
Permite editar textos,
presentaciones y tablas.



Ciencia y tecnología

3D Bones and organs

Permite explorar la anatomía humana en formato 3D.



La oreja y el mecanismo del oído

Permite explorar el aparato auditivo



PhET Interactive

Permite revisar simulaciones de ciencias y matemáticas.



Bacteria interactiva

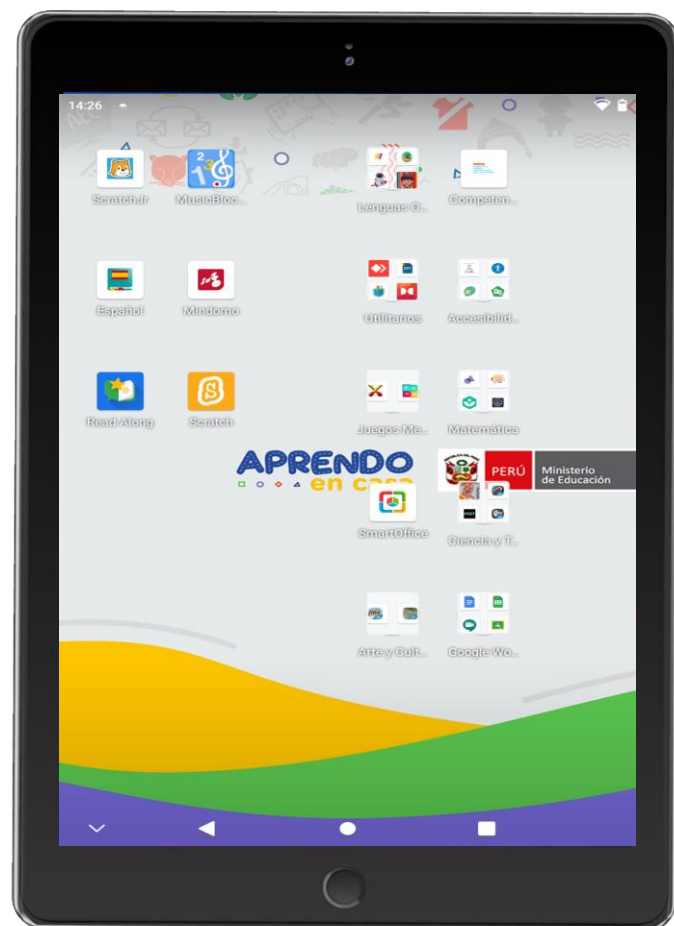
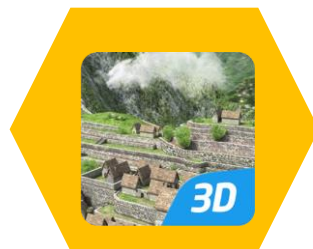
Permite acceder a información interactiva de las bacterias en formato 3D.



Arte y cultura

Machu Picchu

Permite visitar
virtualmente la ciudadela
Inca.



Acrópolis interactiva

Permite conocer lugares
históricos de Acrópolis.



Google Workspace for Education

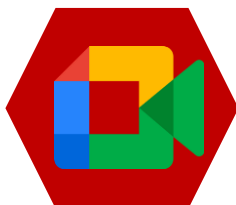
Classroom

Permite crear y organizar un aula virtual de forma eficaz.



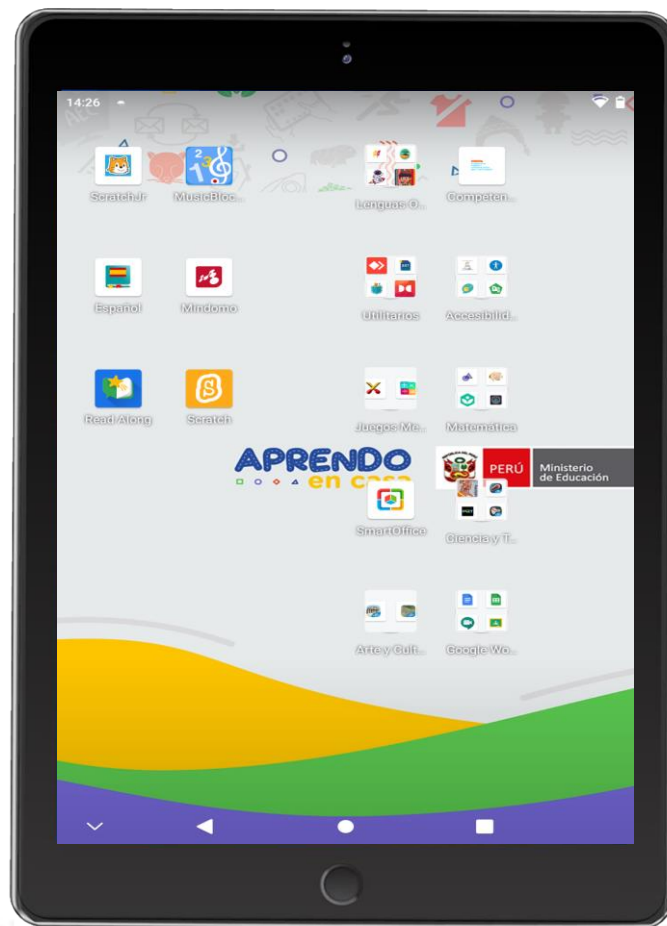
Meet

Permite desarrollar videollamadas grupales.



Jamboard

Permite crear contenido (imágenes, texto, notas) mediante la pizarra interactiva y colaborativa.



Documentos

Permite crear un documento colaborativo.



Hoja de cálculo

Permite desarrollar hojas de cálculo y gráficos.



Presentaciones

Permite desarrollar presentaciones colaborativas.



AnyDesk

Permite conectarse a un ordenador.



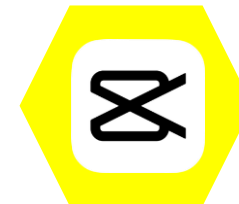
Create Shortcuts

Permite crear acceso directo de cualquier archivo.



CapCut

Permite la edición de videos.



Device

Permite proteger los datos y supervisar las políticas y la configuración de seguridad.



Utilitarios



VLC

Permite reproducir videos en diversos formatos.



RAR

Permite leer archivos comprimidos.



Dolby On

Permite grabar canciones, sonidos, instrumentos, podcasts, etc..



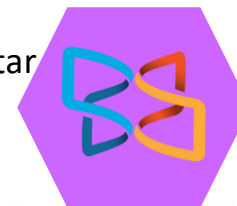
Pocket Paint

Permite crear y editar imágenes.

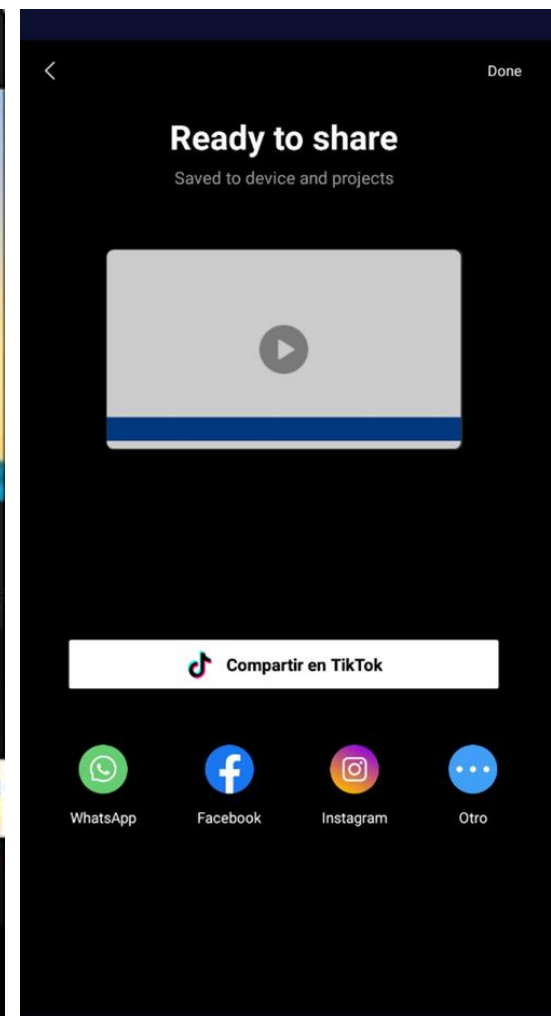
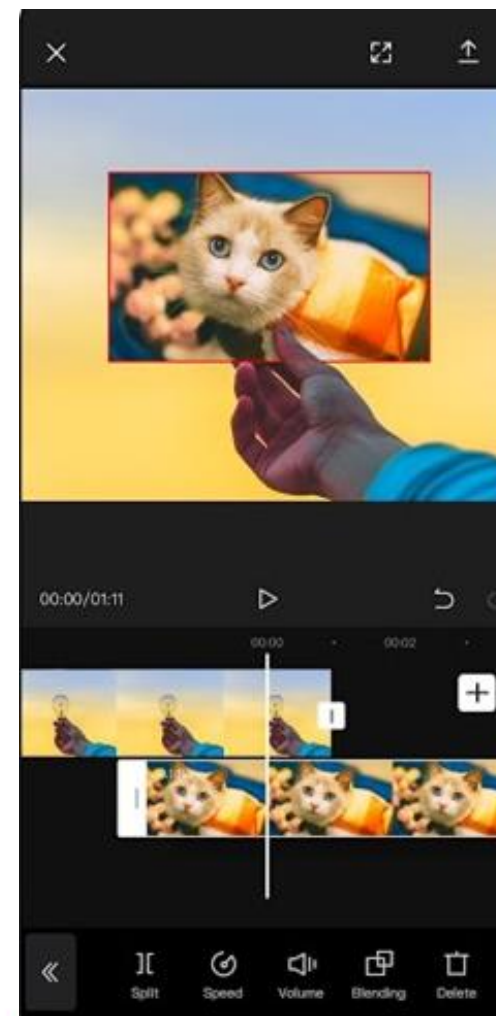
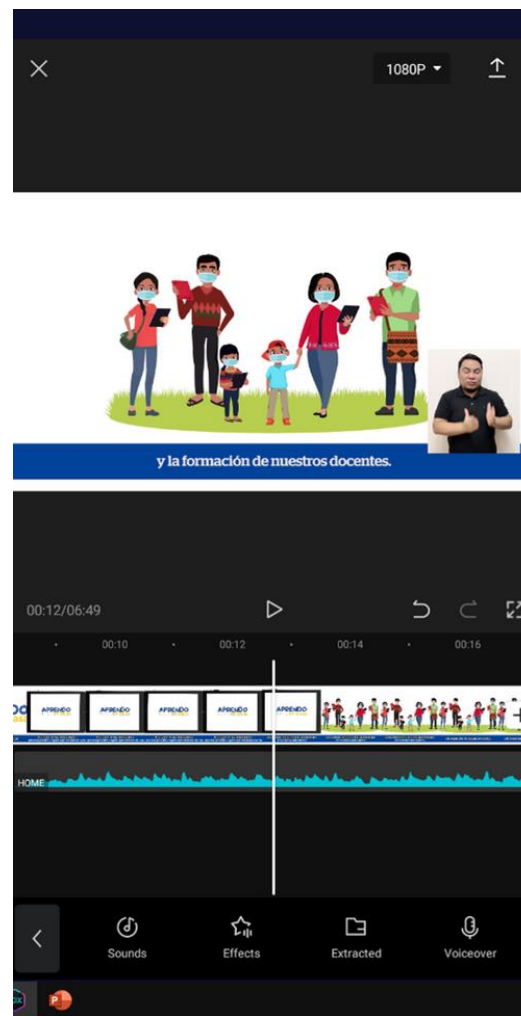
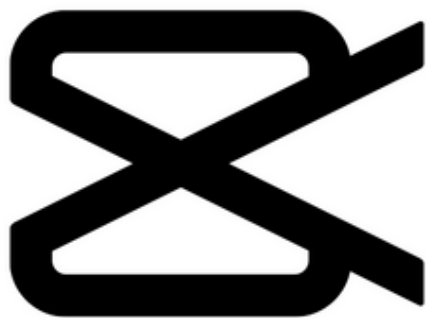


Xodo

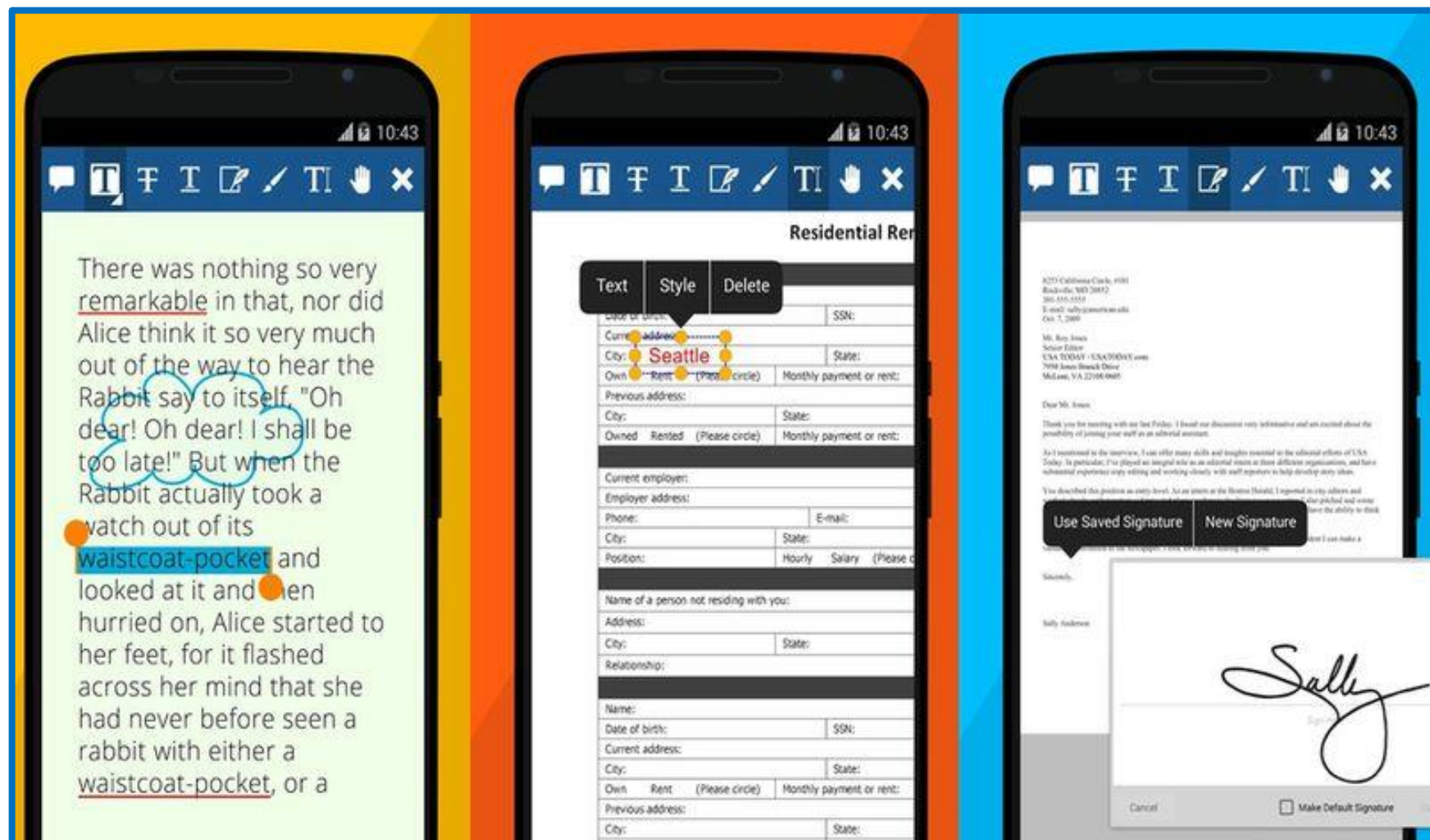
Permite leer y editar documentos en formato PDF.



CapCut – Video Editor



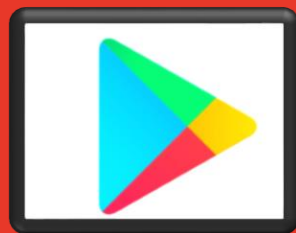
Xodo



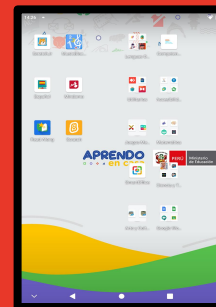
“Instalación de los aplicativos propuestos 2022”



En zonas con conectividad



Google Play Store



Aplicativos educativos

Descargamos los aplicativos



APLICATIVOS EDUCATIVOS - TABLETA APRENDO EN CASA 2022

https://drive.google.com/file/d/1fXf0S7zLVWgk0DSMSqb7e_BuyXp2q62m/view?usp=sharing		
N°	Nombre del Material Educativo Digital	Dirección Web para descarga (archivo instalable)
1	APRENDO en casa APP (Gestor de contenidos)	https://drive.google.com/file/d/1fXf0S7zLVWgk0DSMSqb7e_BuyXp2q62m/view?usp=sharing
2	SisVe	https://play.google.com/store/apps/details?id=pe.gob.minedu.sisve&hl=es
3	Scratchr	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scratchr.android&hl=es
4	Music Blocks	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.musicblock.augustab
5	Diccionario español	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pack.lang.es_ES&hl=es
6	Mindomo	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EKnewp.Mindom&hl=es
7	Scratch	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scratch&hl=es
8	Read Along By Google	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.scribble&hl=es
9	Wilay	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.treasurebox.wilay
10	Shungo	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shungo.minedu

https://drive.google.com/file/d/1fXf0S7zLVWgk0DSMSqb7e_BuyXp2q62m/view?usp=sharing

En zonas sin conectividad



¿Dónde ubico los apk?

Link

<https://drive.google.com/drive/folders/1OEZeGR2iUHOb4fzF7YHEaNkyuWE9uZJw>



Trasladamos las App a la tableta

Mi unidad > Gestor de contenidos, apli

Nombre ↑

1_Gestor de contenidos

2_SíseVe

3_Scratch Jr

4_Music Blocks

5_Diccionario español

6_Mindomo

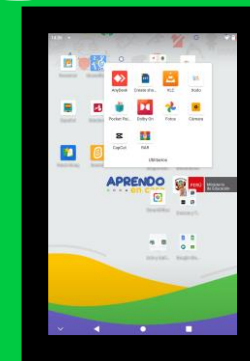
7_Scratch

8_Read Along By Google

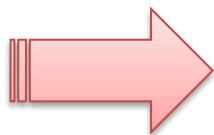
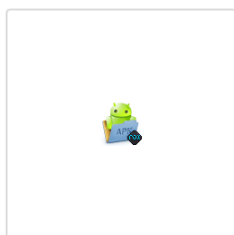
9_WIÑAY



Conexión con el
cable **OTG**
Micro SD



Instalamos el app en la
tableta



Pasos para instalar los aplicativos

1

Ingresa al link y ubica la carpeta con los aplicativos a descargar.

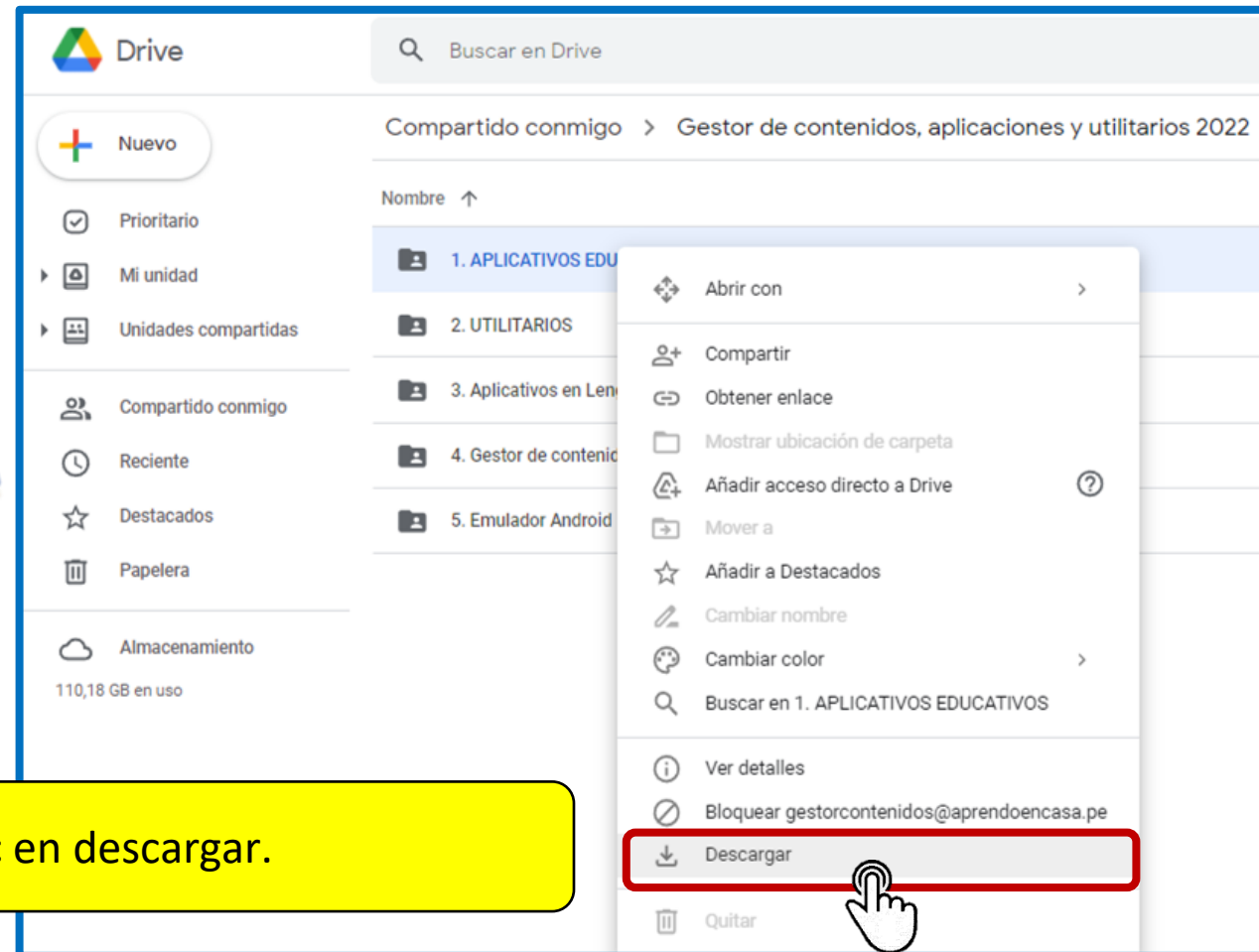
Compartido conmigo > Gestor de contenidos, aplicaciones y utilitarios 2022

Nombre ↑

- 1. APLICATIVOS EDUCATIVOS
- 2. UTILITARIOS
- 3. Aplicativos en Lenguas Originarias

2

Clic en descargar.



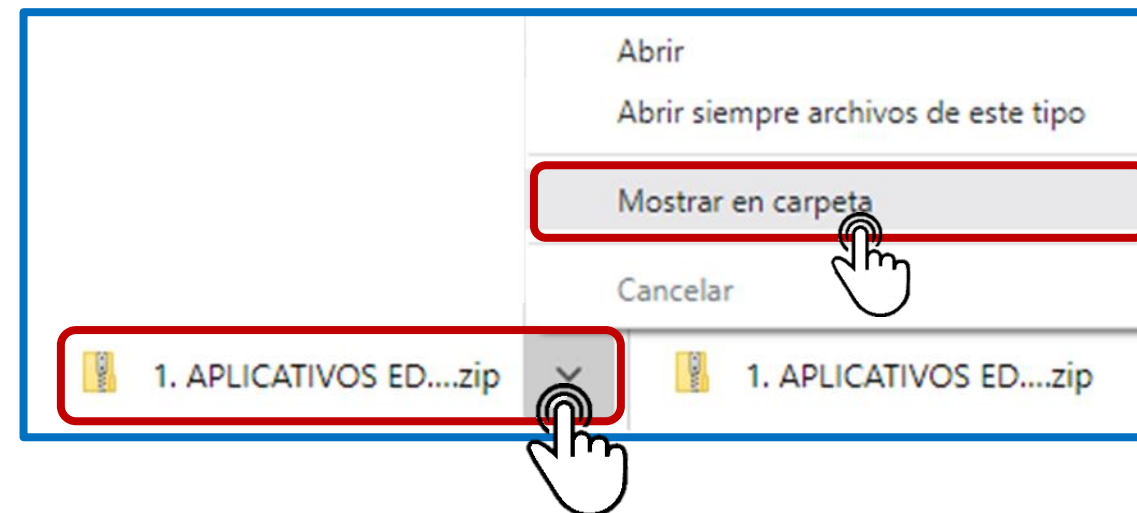
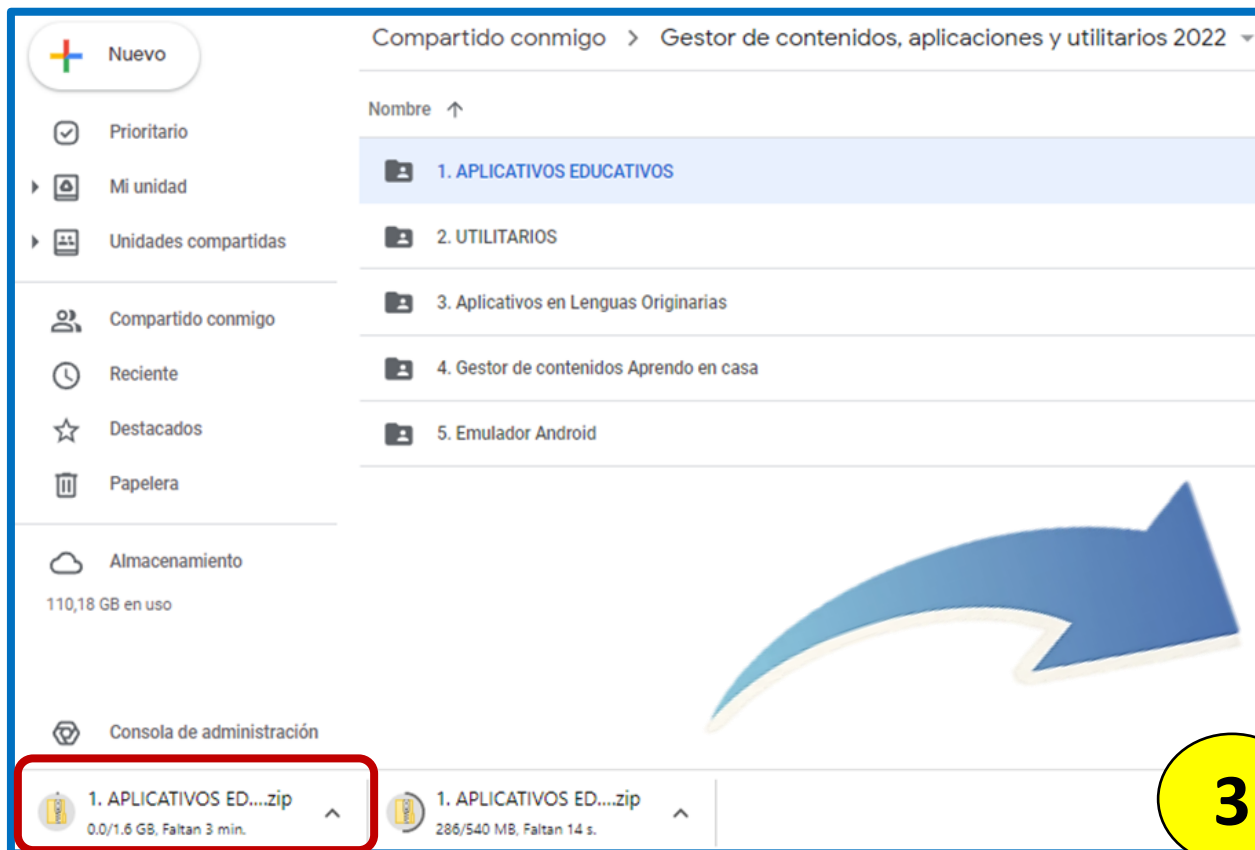
Descarga de los aplicativos



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

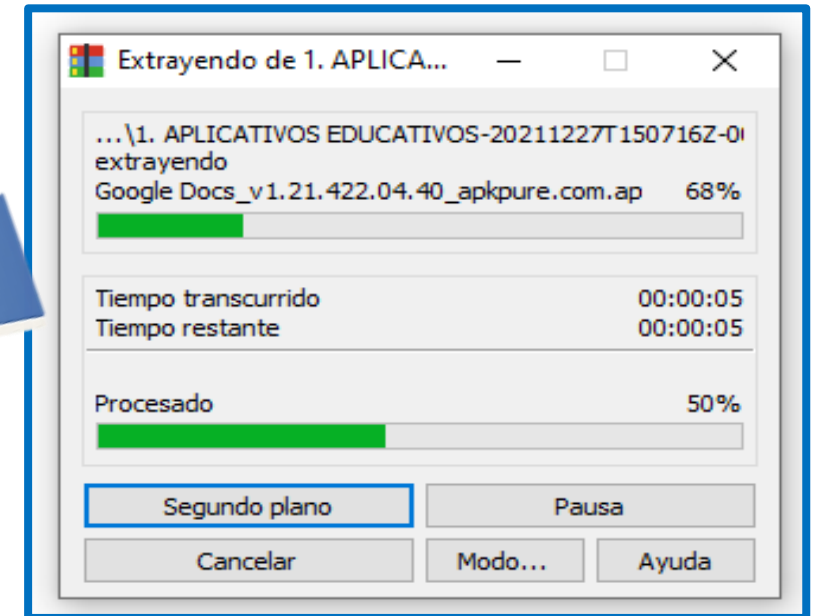
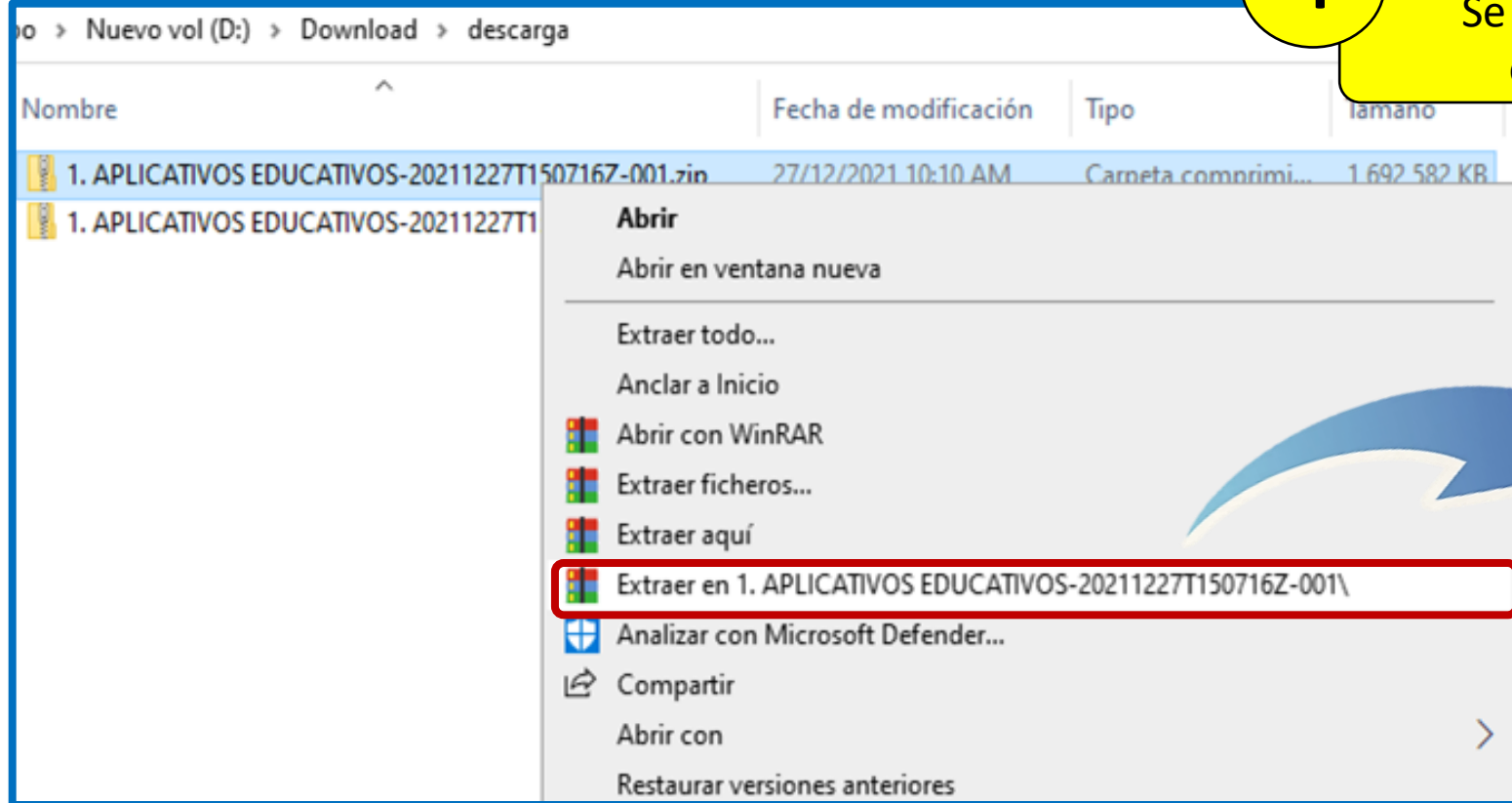


3

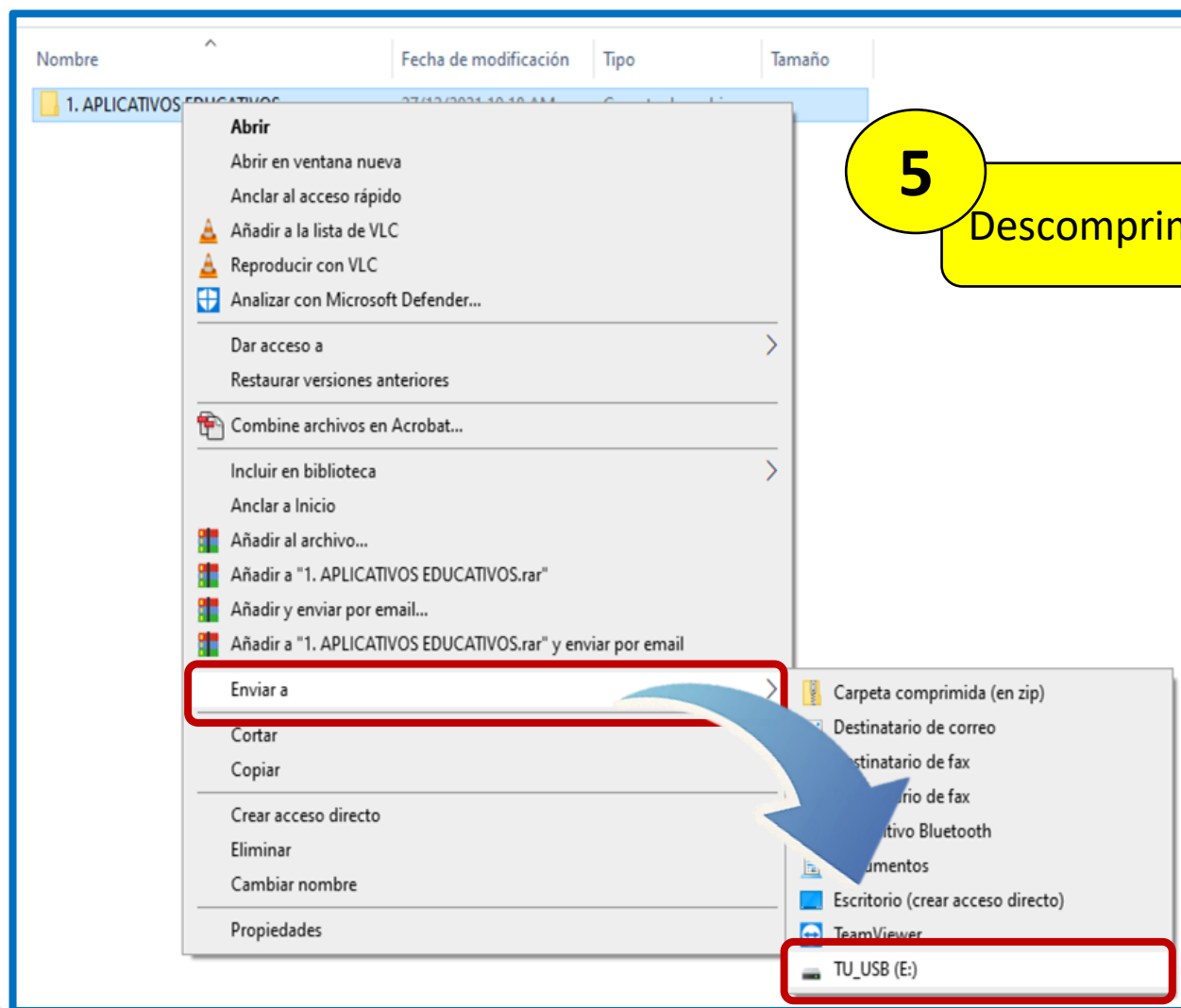
Se muestra la carpeta descargada y hacer clic en Mostrar en carpeta.

4

Se extrae la carpeta comprimida y se observa todas las aplicaciones.

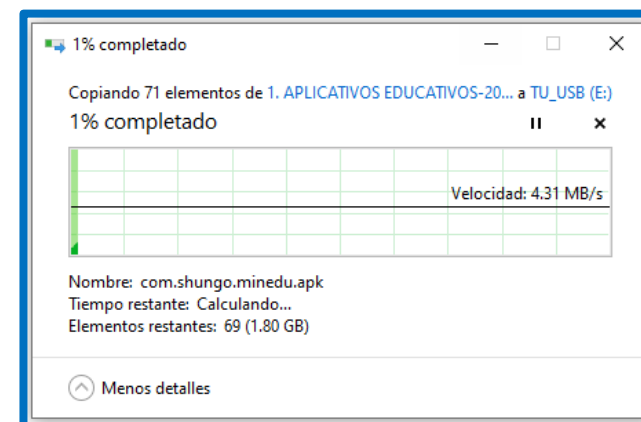


1. APLICATIVOS EDUCATIVOS



5

Descomprimida la carpeta, se envía a un USB.



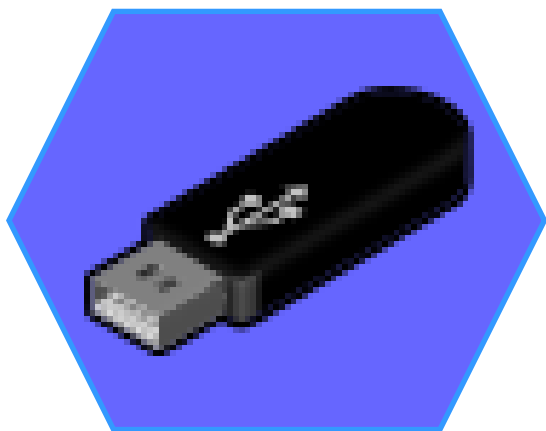
Proceso de instalación



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



USB
16 GB



ADAPTADOR OTG
Entrada tipo B o C

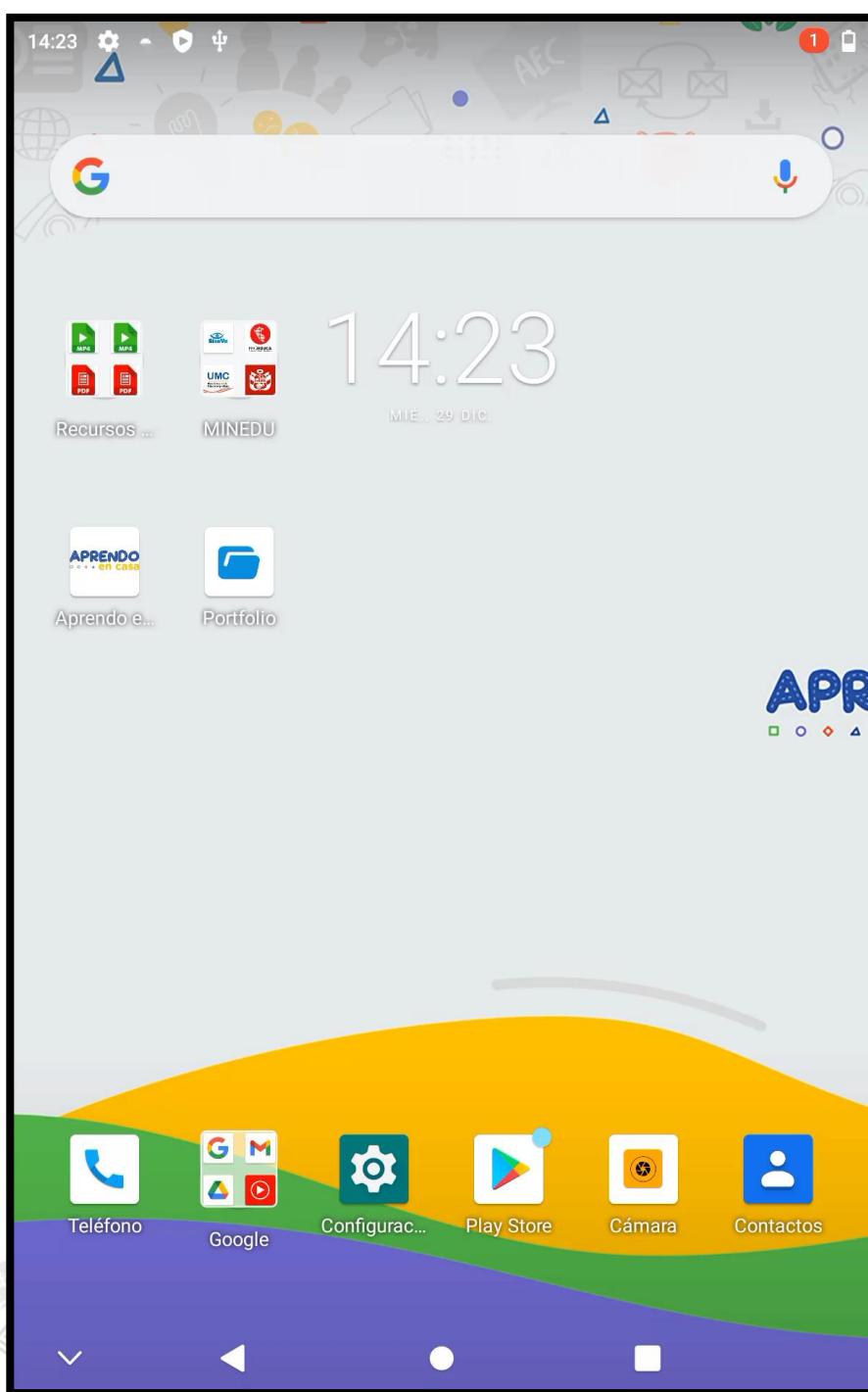


Proceso de instalación



Micro SD
16 ó 32 GB





PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Instalación de los aplicativos



Aplicativos 2022

Ámbito rural: Propuesta de aplicativos





Familiarización con las aplicaciones de la tableta

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1

8

CICLO VI
1.º y 2.º GRADO

 **Revisemos los aplicativos de la tableta que utilizaremos en las actividades**



¡Muy bien! Ahora que nos hemos organizado, debemos considerar en nuestra planificación los recursos para desarrollar adecuadamente las actividades. En ese sentido, tomemos en cuenta también los recursos TIC o aplicativos que se encuentran en nuestra tableta. Para ello, observemos lo siguiente:

APLICATIVOS	DESCRIPCIÓN
Mindomo	Crea mapas mentales.
Quik	Graba y edita videos.
Snapseed	Edita fotos e imágenes.
Pintura de Bolsillo	Diseña dibujos.
Dolby On	Graba y edita audios.
SmartOffice	Edita textos. Elabora presentaciones. Crea hojas de cálculo para gestión de datos.
Geogebra	Calculadora gráfica y constructor geométrico.
Oráculo matemágico	Juegos matemáticos a partir de cartas intercambiables.
Scratch Jr.	Crea programas a través de programación visual.
Diccionario Español	Define el significado de las palabras.
3D Bones and Organs	Explora la anatomía en modelos 3D.
Xodo	Lector y editor de PDF.
ThatQuiz	Genera ejercicios matemáticos para practicar y comprobar los resultados obtenidos de manera inmediata.
Chemistry & Physics simulations	Presenta simulaciones interactivas para comprender y practicar Ciencia y Matemática.
Dictapicto	Convierte un mensaje de voz o escrito a imágenes de forma inmediata.

Planificación

En la planificación ubicar el aplicativo y la descripción de cada uno.

Ver los aplicativos y la función de ellos

Nos familiarizamos con los aplicativos para desarrollar las actividades de la EDA.

Ámbito Andino: Propuesta de aplicativos

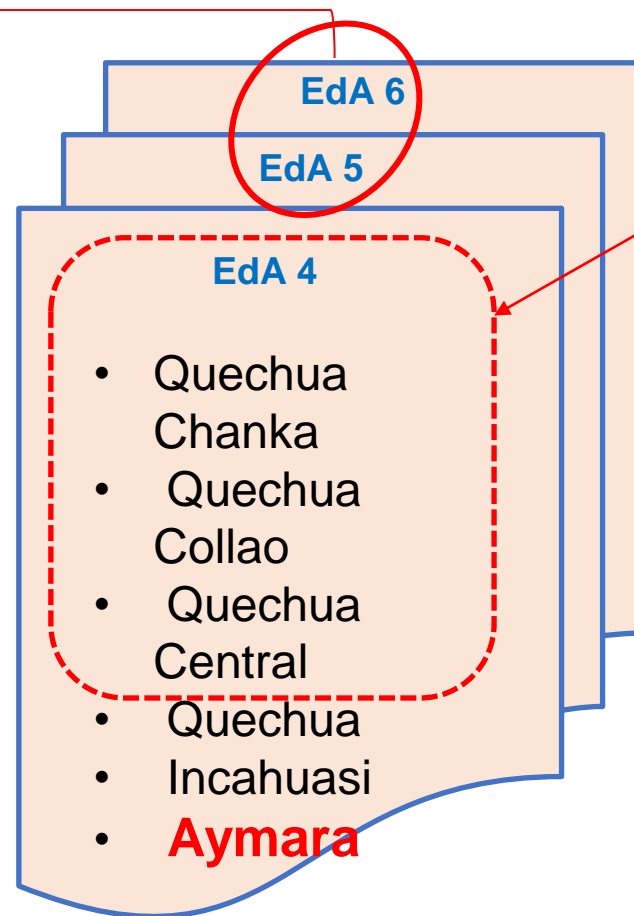
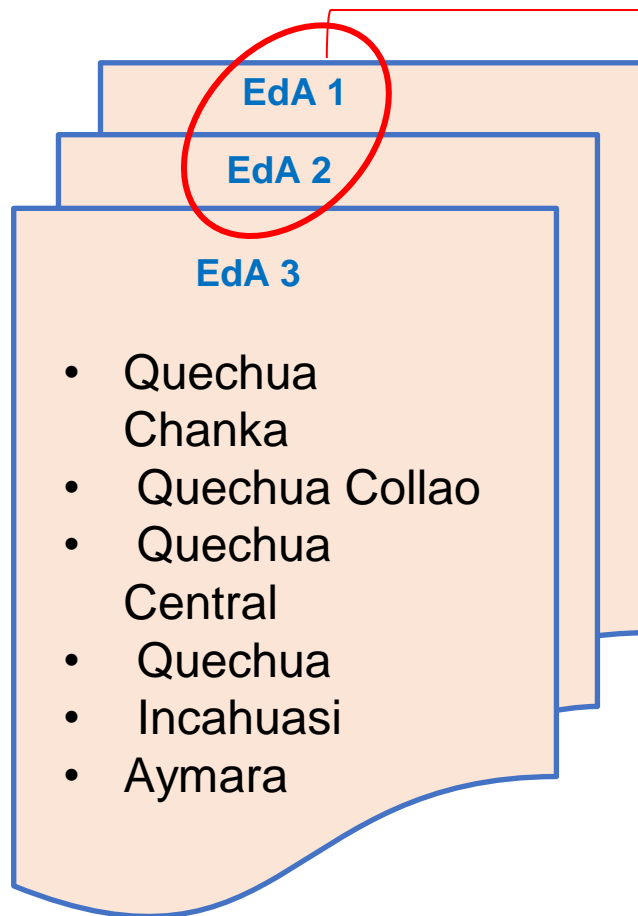


PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

CASTELLANO



Presentación de la experiencia:

- Video de presentación.
- Mi experiencia de aprendizaje.

Desarrollo mis aprendizajes:

- **Actividad 1**
- Actividad 2
- Actividad 3
- Actividad 4
- Actividad 5

Recursos:

- 1 Actividad 1 Lectura 1
- 2 Actividad 1 Lectura 2
- 3 Actividad 1 Lectura 3



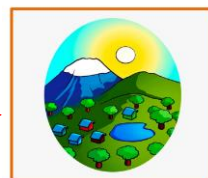
Resolvemos la actividad 2 del eje 2 del IV Ciclo del aplicativo CHACHAS.

¿Cómo usar CHACHAS?

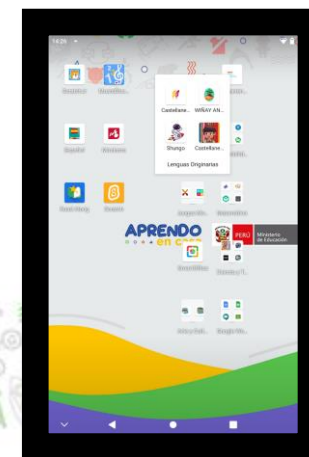
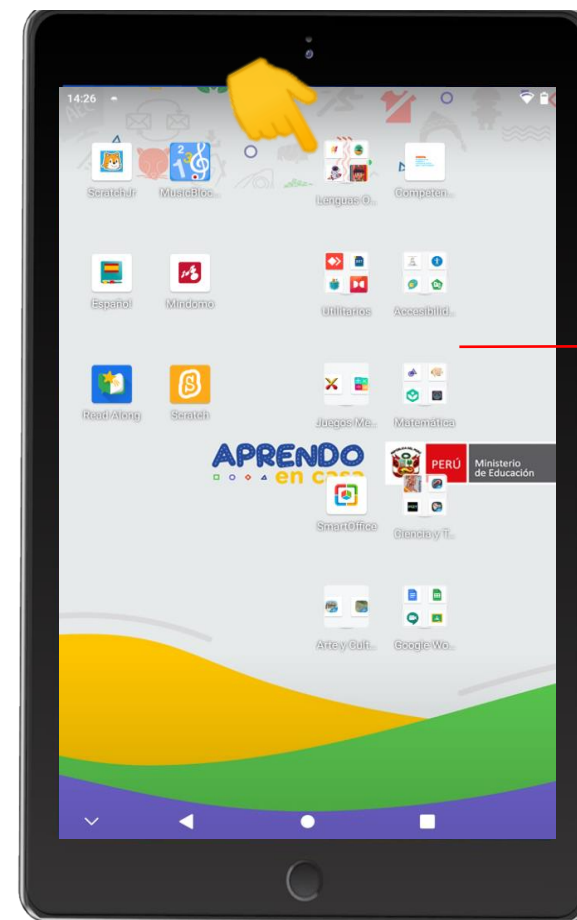
- 1º: Descargamos de Play Store la app CHACHAS y lo alojamos en la agrupación Lenguas originarias ubicada en el escritorio de la tableta.
- 2º: Ingresamos a la aplicación CHACHAS desde la agrupación Lenguas originarias.



CHACHAS



Este aplicativo contiene actividades lúdicas e interactivas de autoaprendizaje orientadas a promover la transmisión intergeneracional de los saberes que poseen los pueblos del ámbito ANDINO para favorecer el desarrollo de su identidad.



Ámbito Urbano: Propuesta de aplicativos



PERÚ

Ministerio de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3-B | 3.º y 4.º grado | Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica-Educación para el Trabajo-Tutoría y Orientación Educativa-Matemática.

Para visualizar el contenido de este material, coloca tu tableta en horizontal.

Reproducir este material usando la aplicación XUDO en tu tableta.



Desarrollamos estrategias y actividades lúdicas para compartir en familia.

CONTINUAR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3-B | 3.º y 4.º grado | Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica-Educación para el Trabajo-Tutoría y Orientación Educativa-Matemática.

Actividades para tu Experiencia

Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica

Nos organizamos leyendo textos para comprender la situación de la integración familiar.

Tutoría y Orientación Educativa

Identificamos posibles reacciones emocionales en situaciones familiares.

Educación para el Trabajo

Nos organizamos para elaborar la encuesta.

Matemática

Modelamos movimientos.

Haz clic en cada actividad.

CONTINUAR

Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica

Entrevistamos a los miembros de nuestra familia sobre actividades que disfrutaron realizar en común

Después de reflexionar y socializar nuestras ideas, necesitamos recoger información que nos lleve a identificar la problemática que debemos solucionar. Para ello entrevistaremos a nuestros familiares sobre las actividades de participación e interacción que disfrutaron realizar en familia.

Para la planificación de la entrevista te proponemos seguir los pasos que están detallados en la sección Recursos, con el título Recurso 5. Pasos para realizar una entrevista. Como parte de esa planificación, propondremos 5 preguntas que nos brinden información sobre las actividades que los entrevistados disfrutaron realizar en familia, teniendo en cuenta que las preguntas deben fortalecer el enfoque de derechos y las actitudes contrarias a la violencia. Utilizaremos el registro de respuestas de entrevista, donde vaciaremos y procesaremos la información.

Para el diseño y aplicación de la entrevista te sugerimos emplear la herramienta Smart Office en tu tableta.

VIII ciclo | Educación Secundaria

Proceso mis datos y analizo el problema

A continuación analizas las respuestas e identificas los problemas de la convivencia familiar.

Ahora deberás redactar el problema que más mencionaron los entrevistados.

Deberás plantear ideas de solución para mejorar la convivencia familiar a través de juegos de programación con material concreto o digital.

Guarda en tu hoja de cálculo los resultados de la encuesta aplicada.

Reflexiono desde mi experiencia

2. Anota tus principales experiencias sobre tu práctica y la práctica de tu familia buscando identificar los beneficios que ello trae a la convivencia.

3. Teniendo en cuenta todo lo que has aprendido, plantea otras ideas que ayuden a regular las emociones en situaciones de juego y recreación en tu familia y en otras familias.

Puedes registrar tus respuestas en tu cuaderno o usar el aplicativo Smart Office.

3.º y 4.º grado | Educación Secundaria

Realizo traslaciones en el plano

1. Elige una de las dos opciones para realizar las traslaciones.

Traslación con GeoGebra

- Ingresas a la sección Recursos, donde encontrarás el artículo "Traslaciones con GeoGebra".
- Interactúas con el entorno y realiza algunas traslaciones.

Traslación con dibujo sobre el suelo

- Juegas en el suelo un plano rectangular.
- Colocas algunos objetos sobre el suelo.
- Realizas la traslación de los objetos hacia la derecha o hacia la izquierda y hacia arriba o abajo.

interacción familiar.

la integración familiar.

Semana 4

Semana 3

Al hacer tu video que muestra el juego con material concreto o Scratch debe de considerar:

Difunde tu producto elegido en tu familia y comunidad

Los juegos elaborados con material concreto o en el aplicativo Scratch, deben promover la integración de las familias de tu comunidad.

Gestiona y reflexiona sobre tus logros de aprendizaje

Empiezas en cada actividad la lista de cotejo para evaluar el progreso de tus aprendizajes.

Organizas tus trabajos y reconocimientos en el portafolio físico y digital.

6

Portal de autoayuda AeC



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



TABLETAS APRENDO EN CASA



Guías

Guía de AOC

Guía de
Lenovo - Máxima

Guía de
Lenovo - Deltron

Guía de uso del
aplicativo COLENA

Guía de uso del
aplicativo MAMARU

Guía de uso del
aplicativo
CASTELLANEANDO

<https://sites.minedu.gob.pe/aprendoencasa/>

Guía de uso del aplicativo MAMARU



Descargar aplicativo aquí

APLICATIVO: SCRATCH

SECUNDARIA
CICLO VII
(3ero y 4to GRADO)



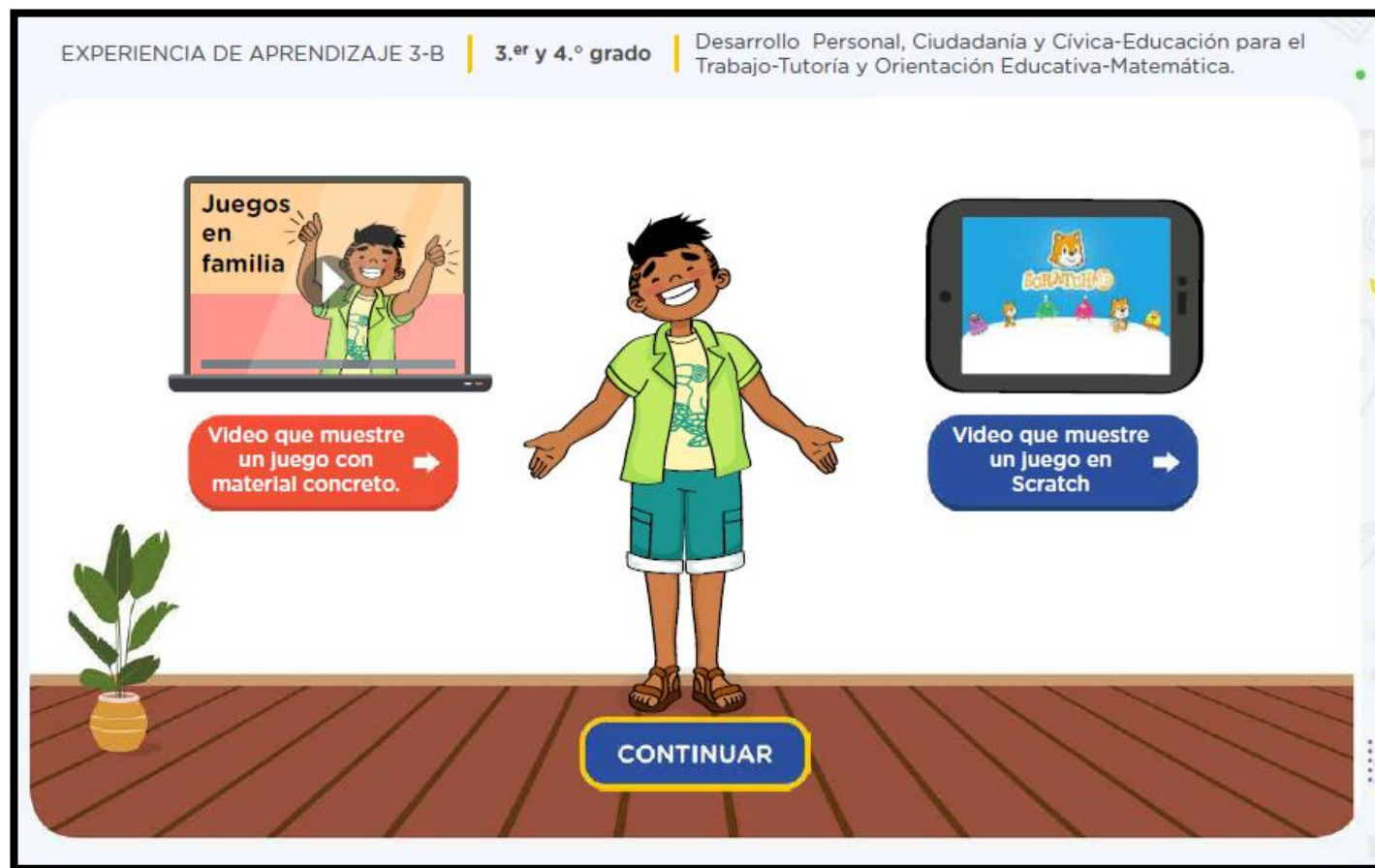
Elección de los productos a desarrollar en la EDA



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



Scratch

App: Permite desarrollar actividades de programación dinámica

Recursos: existencia de un banco de recursos en el propio programa: objetos, personajes, escenarios, sonidos, apariencias.



Programación: Las acciones de los personajes considera el tablón de comandos

Interfaz: es muy intuitiva, gráfica y lúdica.



Es una app para que los estudiantes puedan **aprender programación.**

Características del producto



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3-B

3.er y 4.º grado

Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica-Educación para el Trabajo-Tutoría y Orientación Educativa-Matemática.



Video que muestre
un juego en Scratch



Tu video que muestre un juego en Scratch deberá contener:

- La identificación de la problemática y el aprovechamiento de las herramientas de Scratch u otro recurso.
- El sustento de la determinación del juego familiar.
- El diseño de un diagrama de flujo de interacción entre los personajes.
- El diseño del juego con trayectorias y movimientos que debe realizar cada objeto o personaje del juego.
- Evaluación de los resultados de la programación del juego.
- Explicación de las normas creadas para el juego, valorando la importancia de asumir acuerdos para la convivencia.
- La probabilidad de ganar o perder de los integrantes de tu familia, a partir del registro de datos.
- La importancia de promover una comunicación asertiva en familia en un contexto de juego y recreación.



Ingresamos desde la tableta



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



OBJETIVOS

- Conocer las los comandos y el entorno del scratch.
- Conocer le escenario y objetos.
- Conocer los botones de programación.
- Desarrollar la habilidad de programación.



Herramientas

1. Barra de herramientas
2. Paleta de bloques
3. Barra de programación
4. Configuración de objetos
5. Cambio de objetos
6. Cambio de escenario
7. Escenario
8. Guardar proyecto

Scratch

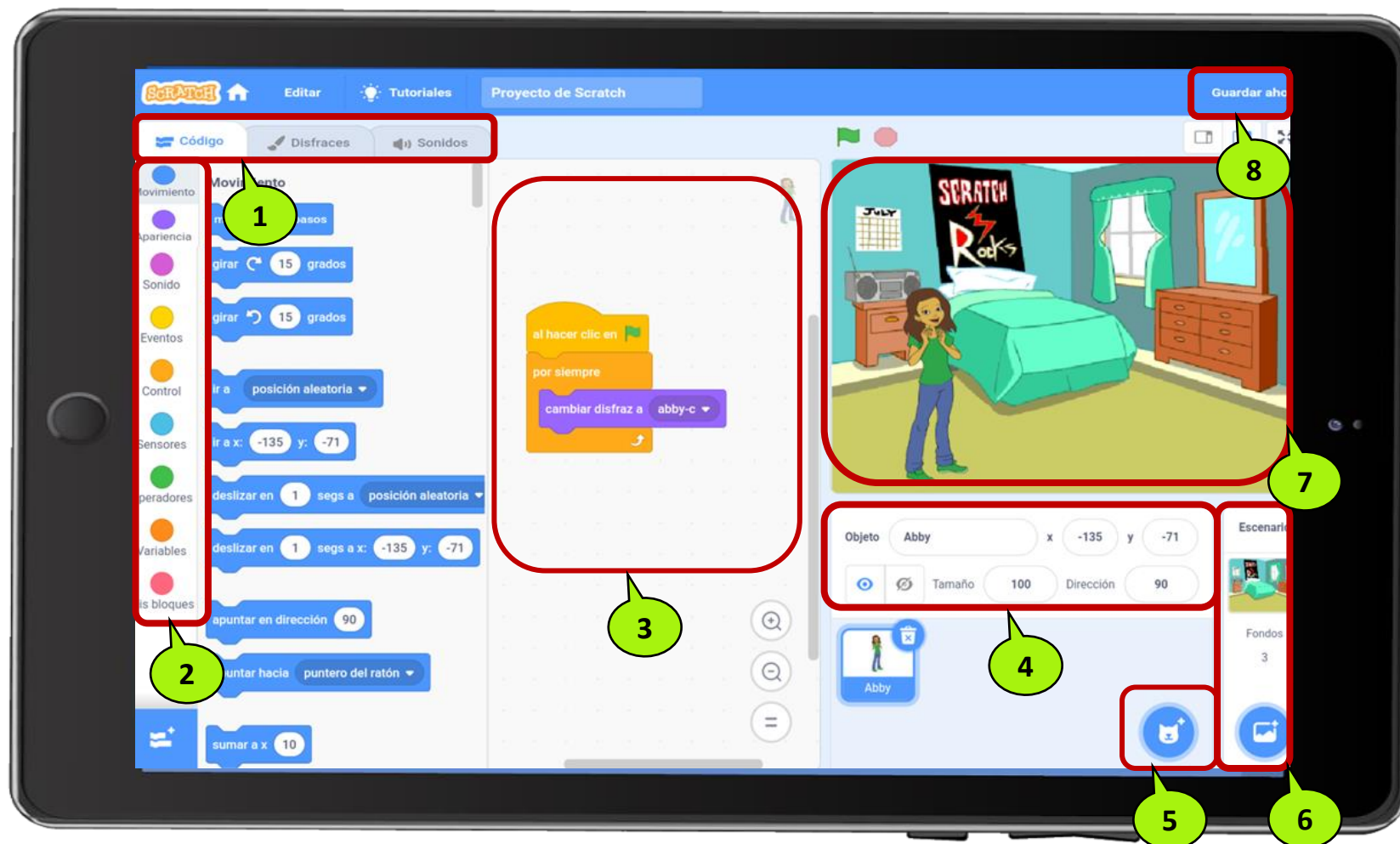


PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



Interfaz principal de Scratch



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

VII ciclo | Educación Secundaria

Conozco las herramientas del Scratch Jr.

Educación para el Trabajo

Conozco las herramientas del Scratch Jr.

Creo el escenario de programación

Identifico las herramientas de programación

Evalúo mi progreso

Pasos a seguir:

- Dar clic en el ícono para ingresar al Scratch Jr.
- Dar clic en el signo (+) para abrir un Nuevo Proyecto
- Se mostrará a continuación el entorno Scratch Jr

Observar el video de herramientas de Scratch Jr ingrese al recurso

Después de haber observado el video, en la siguiente imagen identificar y colocar el nombre de cada herramienta del Scratch Jr.

Creo los pasos para el escenario de programación

Educación para el Trabajo

Conozco las herramientas del Scratch Jr.

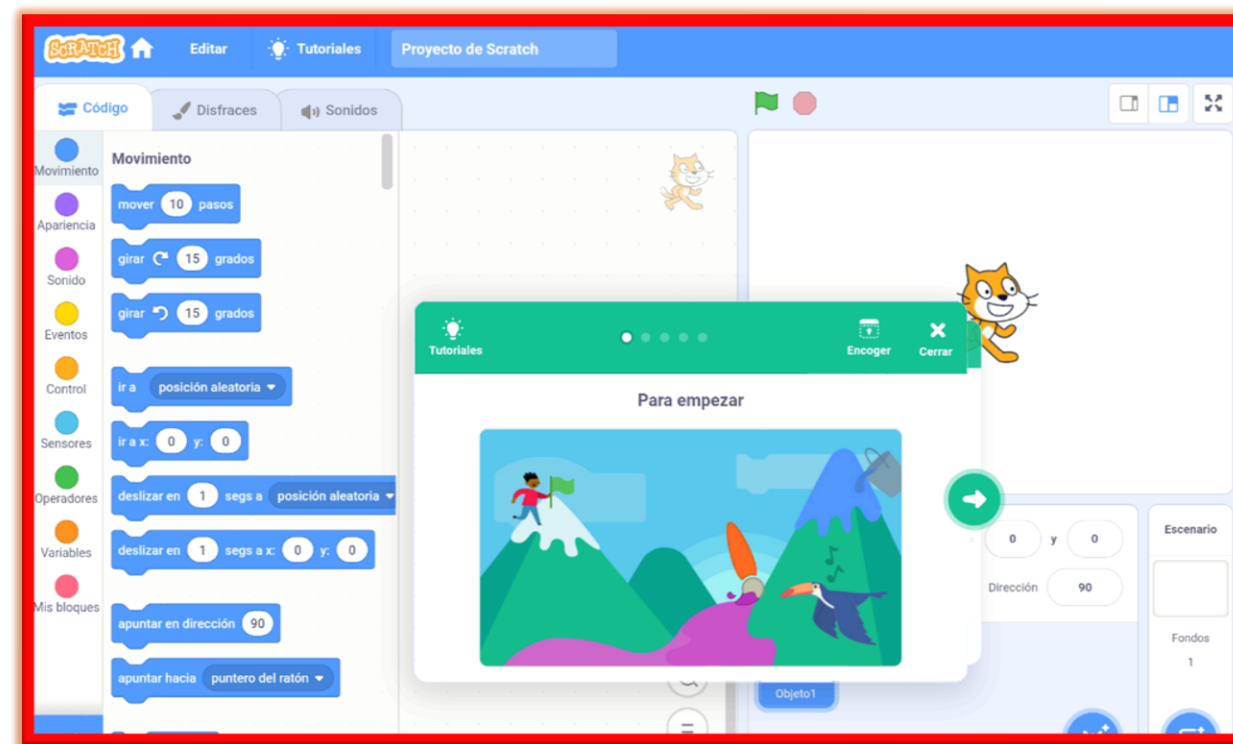
Creo el escenario de programación

Identifico las herramientas de programación

Evalúo mi progreso

Ingresa al recurso sobre pasos a seguir para programar

Encontraremos diversas opciones



Botones del scrath

Programo un juego en Scratch Jr.

Educación para
el Trabajo

Conozco Scratch Jr.

Planifico la
programación

Ejecuto la
programación



Evalúo mi
progreso

A continuación te presento la secuencia de bloques para programar:

1. Programación de la pelota

Presionamos: bloque de **Inicio**, bloque de **Movimiento** (opción derecha, izquierda) con desplazamiento de 15 pasos y el bloque **Finalización** (opción bucle), que permite repetir la programación.

2. Programación del hijo

Presionamos: bloque de **Inicio**, bloque de **Movimiento** (opción arriba, abajo), con desplazamiento de 2 pasos, se incluye el bloque **Apariencia** opción mensaje donde se digita ¡Papá Juega!, luego se incluye bloque de **Control** con un tiempo de 30 segundos, luego bloque de **Finalización** (opción bucle), que permite repetir la programación.

3. Programación del padre

Presionamos: bloque de **Inicio**, bloque de **Control** con 25 segundos, bloque de **Movimiento** (opción arriba, abajo) con desplazamiento de dos pasos, se considera bloque de **Apariencia** con mensaje "Ahí tienes hijo" y se agrega el bloque de **Control** con 40 segundos y bloque de **Finalización** (opción bucle), que permite repetir la programación.

EVENTOS

Eventos

al presionar

al presionar tecla espacio

al hacer clic en este objeto

cuando el fondo cambie a backdrop1

Sirve para dar inicio al interfaz, permite relacionar orden de un tipo de bloque a otro.

cuando volumen del sonido > 10

al recibir 3 lados

enviar 3 lados

enviar 3 lados y esperar



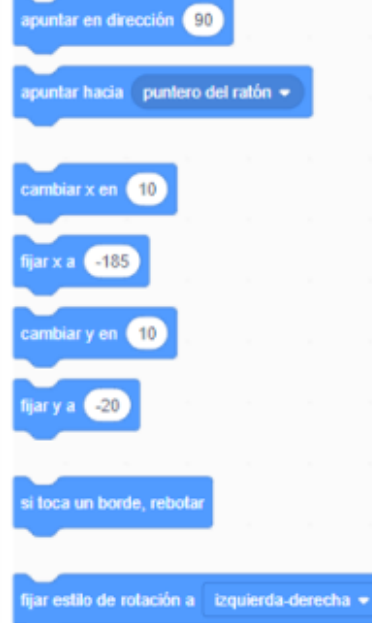
Botones de movimiento

MOVIMIENTO

Movimiento



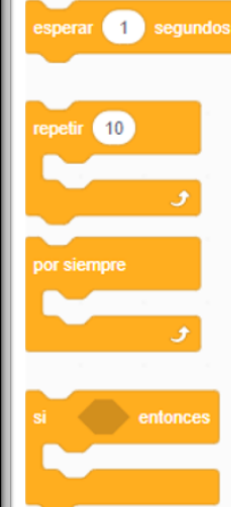
son bloques que dan movimiento al objeto a programar. Puede ser por desplazamiento, rotación, así como fijarlo en la interfaz, teniendo en cuenta la posición del "x" "y"



Botones del control

CONTROL

Control

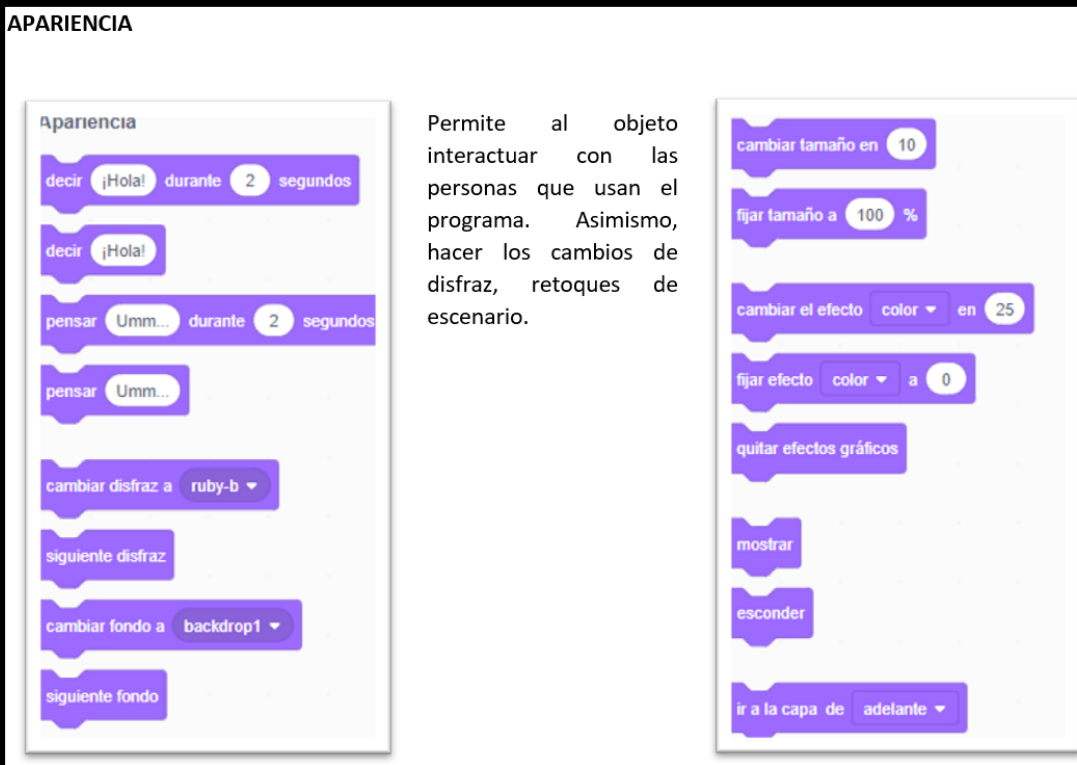


Permite poner pausas al interfaz por tiempos establecidos, así como a repetir eventos durante las veces que se crea necesario llamado también bucle. Permite usar respuestas de otros bloques para usar como condicionante.



Botones del apariencia

APARIENCIA



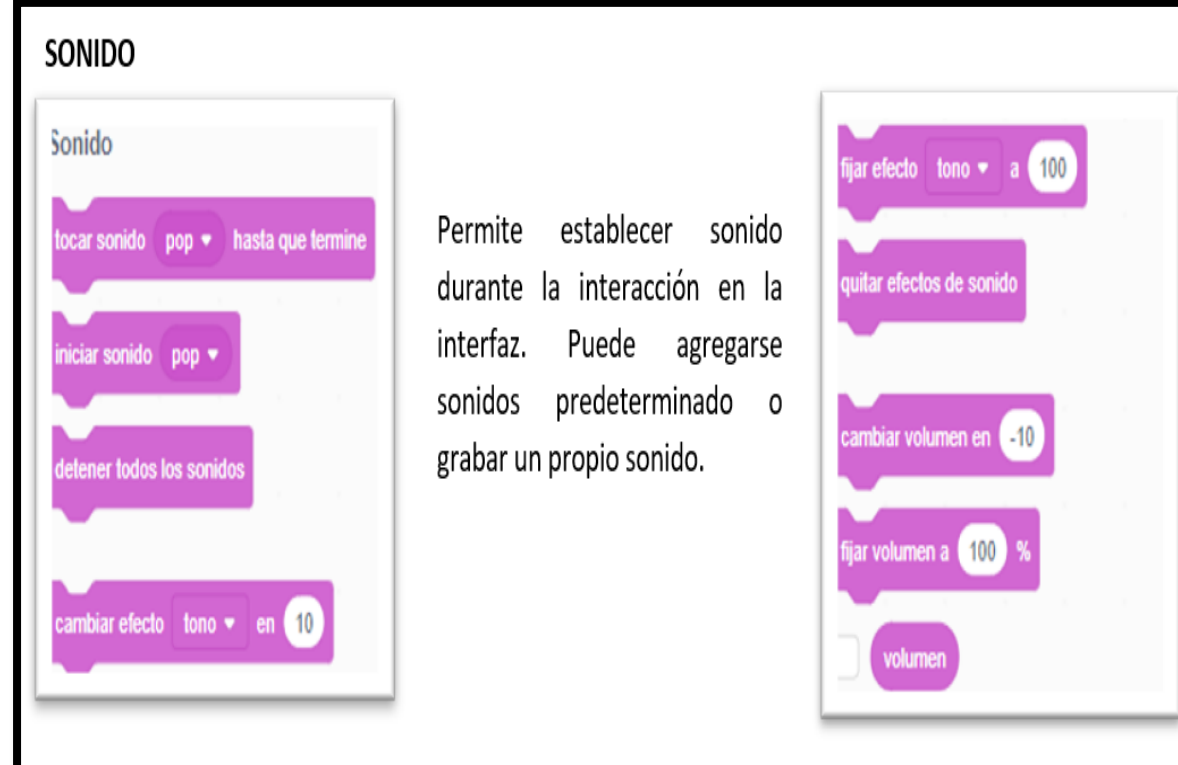
Permite al objeto interactuar con las personas que usan el programa. Asimismo, hacer los cambios de disfraz, retoques de escenario.

apariencia

- decir ¡Hola! durante 2 segundos
- decir ¡Hola!
- pensar Umm... durante 2 segundos
- pensar Umm...
- cambiar disfraz a ruby-b
- siguiente disfraz
- cambiar fondo a backdrop1
- siguiente fondo
- cambiar tamaño en 10
- fijar tamaño a 100 %
- cambiar el efecto color en 25
- fijar efecto color a 0
- quitar efectos gráficos
- mostrar
- esconder
- ir a la capa de adelante

Botones del sonido

SONIDO



Permite establecer sonido durante la interacción en la interfaz. Puede agregarse sonidos predeterminado o grabar un propio sonido.

Sonido

- tocar sonido pop hasta que termine
- iniciar sonido pop
- detener todos los sonidos
- cambiar efecto tono en 10
- fijar efecto tono a 100
- quitar efectos de sonido
- cambiar volumen en -10
- fijar volumen a 100 %
- volumen



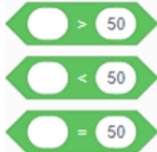
Botones del scrath

OPERADORES

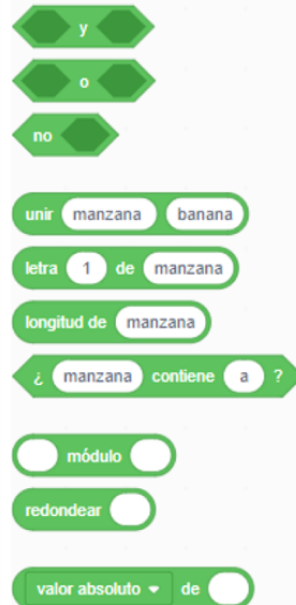
Operadores



elegir número al azar entre 1 y 10

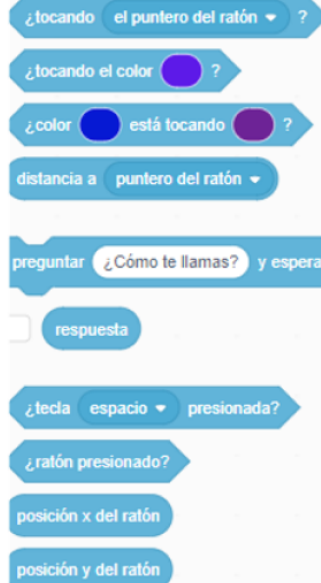


Estos bloques permiten hacer las operaciones matemáticas del programa, asimismo, sirven para dar argumentos a las condiciones del programa.

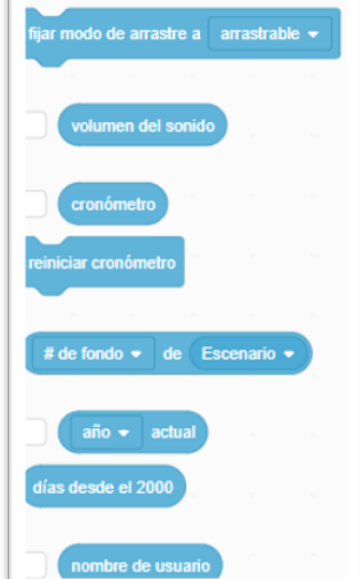


SENSORES

Sensores



Este tipo de bloque permite recoger información del usuario para almacenarlo en el bloque respuesta. Este bloque es muy útil ya que es bastante usado para hacer Inter dinámico la interfaz





APLICATIVO: READ ALONG

SECUNDARIA
-URBANO-
-INGLÉS-
CICLO VI
(1er y 2do GRADO)

PRIMARIA
-RURAL-
-
MULTIGRADO-



Aplicación gratuita para aprender y desarrollar habilidades de lectura de manera divertida, interactiva e independiente



Se pueden crear distintos perfiles de lectura para varios lectores, lo que permite que cada uno aprenda a su ritmo y siga con su progreso



Read Along

Está orientada a una población infantil mayor de 5 años y que cuente previamente con algún conocimiento básico del alfabeto



Se puede alcanzar niveles de logro (premios)



A través del personaje “Diya” podrás guiarte y orientarte en la experiencia



¿Cómo utilizar el Read Along?

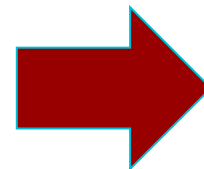


PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

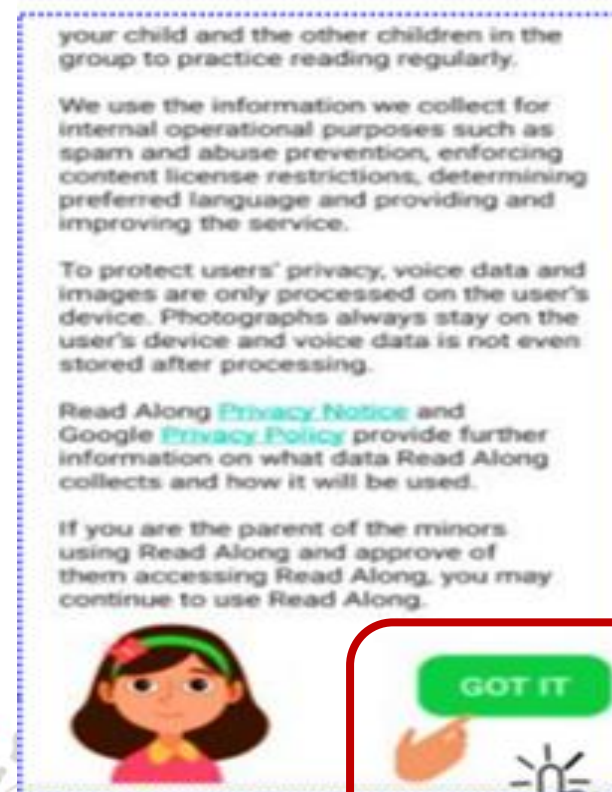
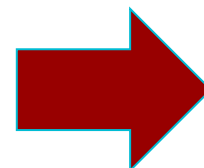
Siempre
con el pueblo

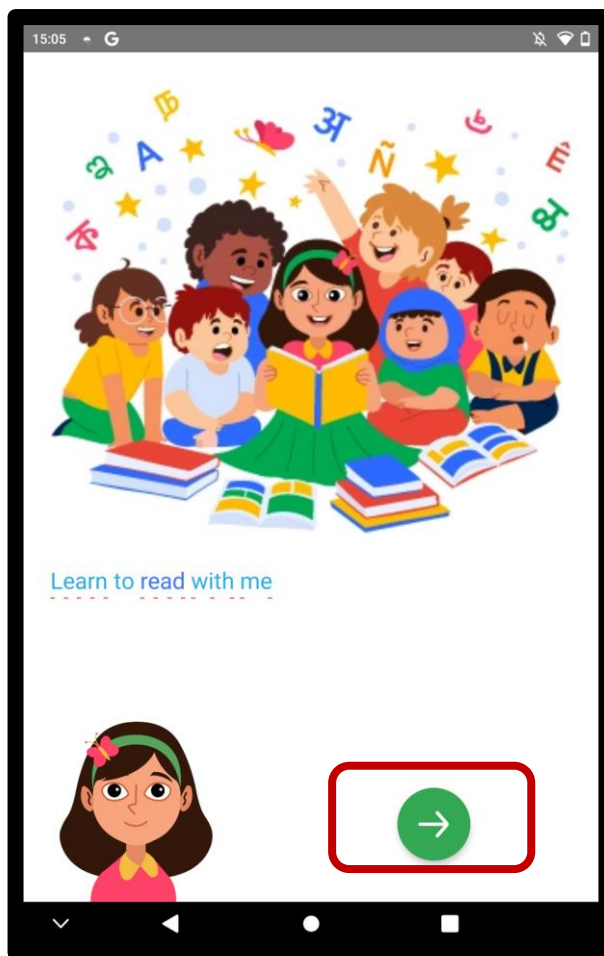
Ingresa a tu tableta, busca y pulsa el ícono de la aplicación Read Along



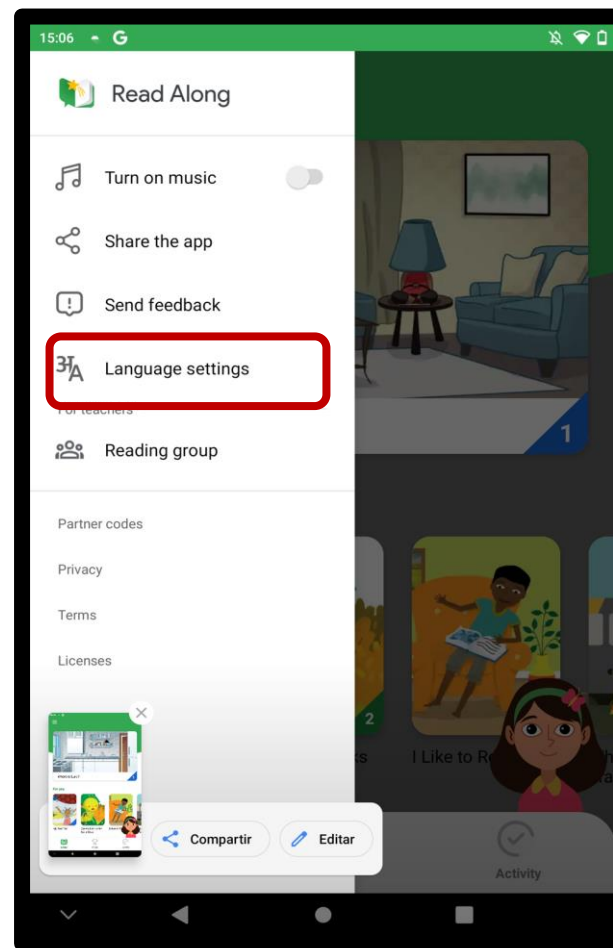
Aparecerá esta primera pantalla de presentación, donde se muestra a **Diya** quien será nuestra compañera y guía de lectura.

Para continuar presionar el botón verde:
GOT IT

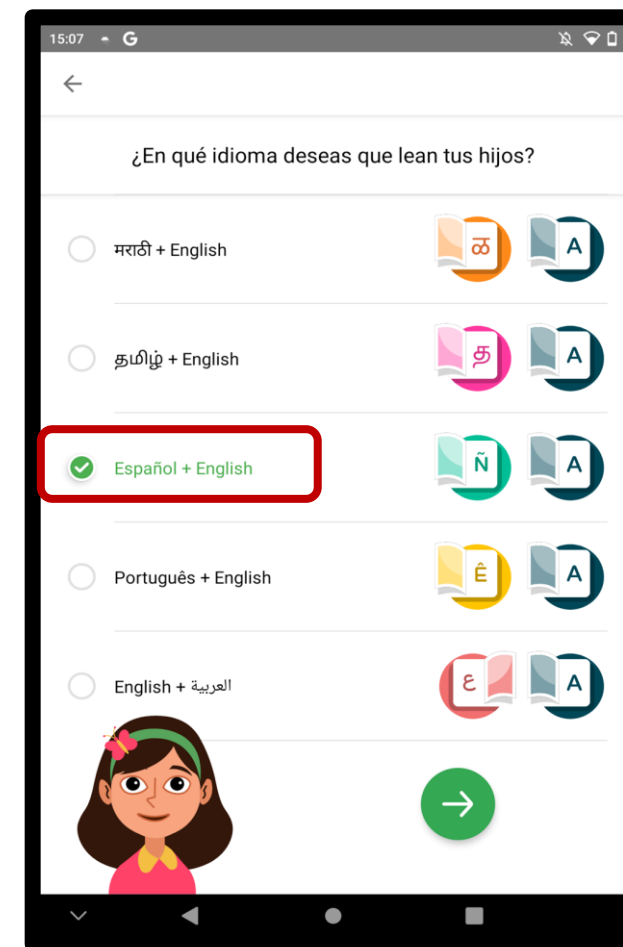




Presionar la flecha verde para
continuar a la siguiente sección



Presionar Language settings para
cambiar el idioma



Seleccionar idioma: Español o
inglés

Descubriendo la sección Biblioteca

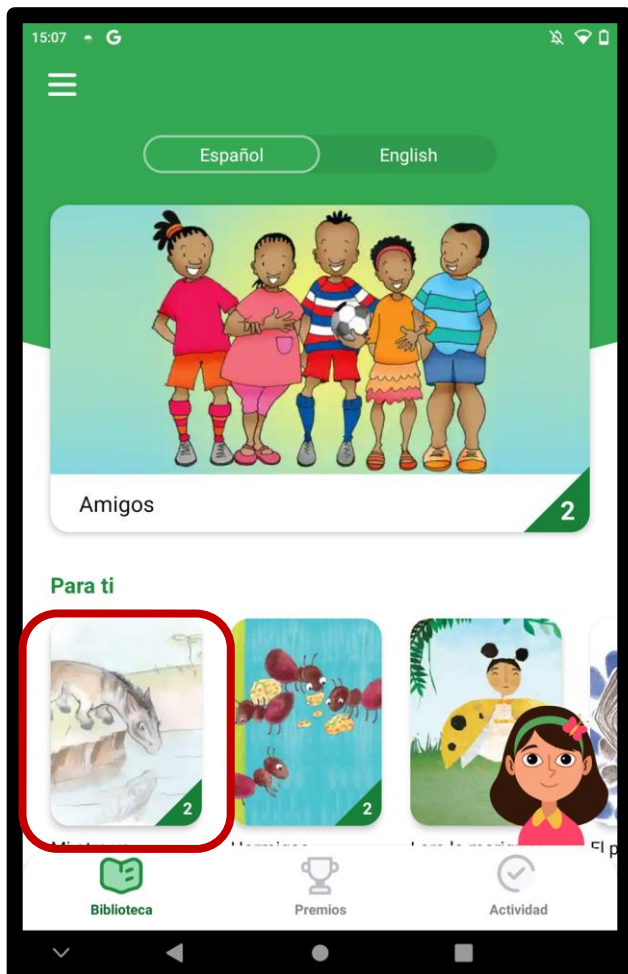
Encontraremos diversas opciones de cuentos



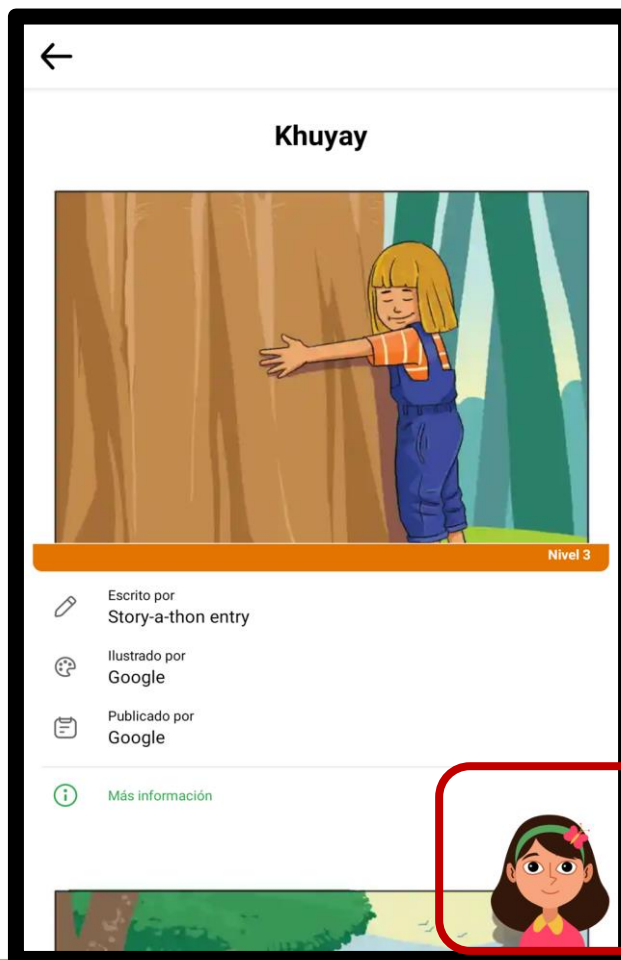
PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

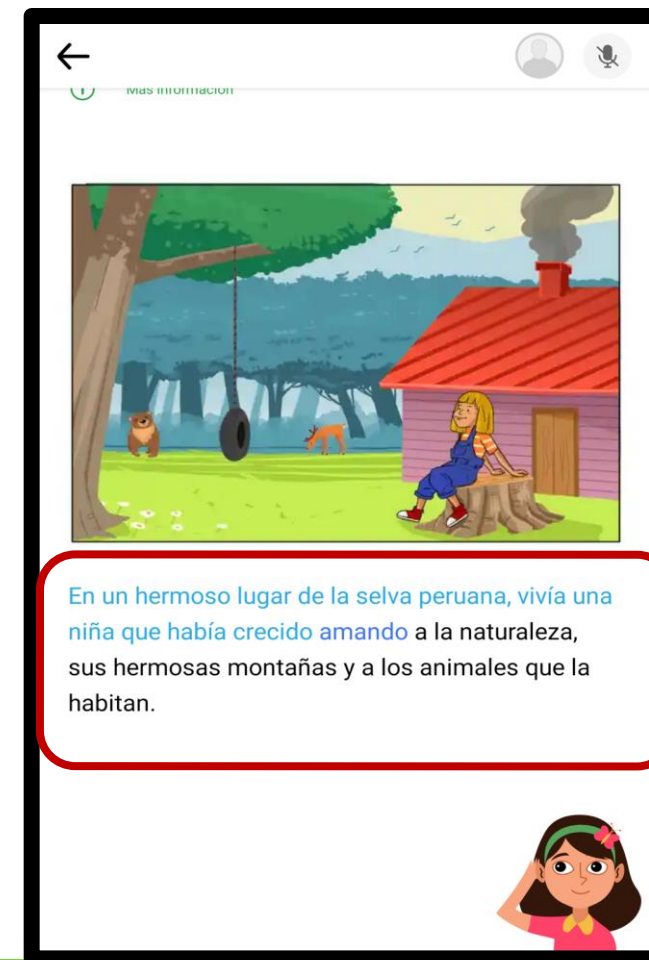
Siempre
con el pueblo



Presionamos la imagen del cuento que deseamos explorar.



Automáticamente se activará nuestra compañera de lectura Diya quien acompañará y guiará en todo el proceso de lectura.



Diya te invitará a realizar las actividades de lectura: tendrás que repetir las oraciones que Diya te indique (tiempo)

Descubriendo la sección Premios

Para obtener los premios debes tener varias lecturas realizadas, en esta sección podrás recoger tu premio



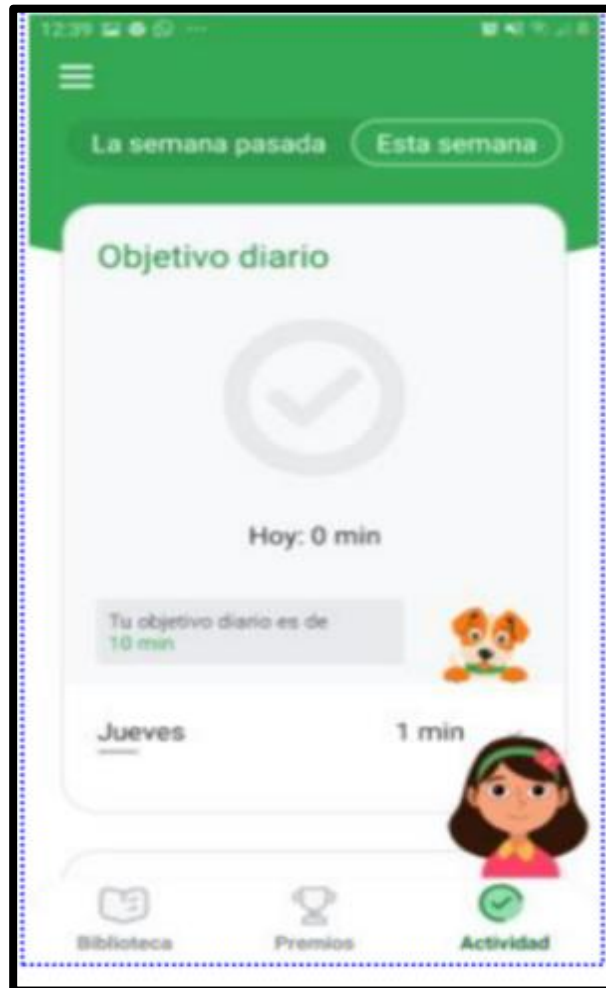
Descubriendo la sección Actividad



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



Presionamos en la imagen de Diya y ella nos dará las indicaciones



En esta pantalla encontrarás dos opciones: “La semana pasada” y “Esta semana”, que te permitirá llevar un control de tus lecturas



**¡También podrás encontrar
diferentes juegos vinculados al
área de lenguaje y
comunicación!**

A colorful illustration of a young girl with a joyful expression. She is wearing a red headscarf with yellow wavy stripes and small yellow and red floral patterns. Her hair is dark and styled in pigtails with blue and yellow ties. She is wearing a brown vest over a yellow long-sleeved shirt. She holds a black tablet in front of her chest, which displays the text 'APRENDO en casa' in blue and yellow capital letters. The background is plain white.



Nivel: Secundaria-VI ciclo (1er y 2do grado)

Modalidad: Urbano





PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

20:10

← VI Ciclo - 1° y 2°

06 Recursos Ruta 2 Sem 2 y 3	<input type="checkbox"/>
07 Actividades Ruta 3 Sem 4 y 5	<input type="checkbox"/>
08 Recursos Ruta 3 Sem 4 y 5	<input type="checkbox"/>
Let's celebrate diversity	
01 Situación inicial EDA 1C VI	<input checked="" type="checkbox"/>
02 Ruta de la experiencia EDA 1C VI	<input checked="" type="checkbox"/>
03 Actividades Ruta 1 Sem 1	<input checked="" type="checkbox"/>
04 Recursos Ruta 1 Sem 1	<input type="checkbox"/>
05 Actividades Ruta 2 Sem 2 y 3	<input type="checkbox"/>
06 Actividades Ruta 3 Sem 4 y 5	<input type="checkbox"/>
07 Recursos Ruta 3 Sem 4 y 5	<input type="checkbox"/>

Ingresamos a la EdA y seleccionamos de ejemplo la ruta 3 de la Semana 4 y 5

20:13

← 06_Actividades Ruta 3_Sem 4 y 5_3892a4f50093d1ce7ea584e20...

Level Pre A1 | Educación Secundaria

Competencia: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
Tiempo recomendado de trabajo: 3 h

English Pre A1

Let's notice!

Let's plan!

Let's create!

Let's share!

Let's reflect!

My family

Recordemos que, en la gestión de tu experiencia de aprendizaje, estás en el proceso de identificar tus habilidades y las de los miembros de tu familia. Ahora tu propósito será escribir un párrafo en inglés acerca de tus habilidades y la de los miembros de tu familia.

Level Pre A1 | Educación Secundaria

English Pre A1

Let's notice!

Let's plan!

Let's create!

Let's share!

Let's reflect!

Let's notice!

Unscramble the paragraph. Place them in the correct part of the sandwich.

A. Everybody in my family can speak Quechua and Spanish. My mom can sing *huaynos* and dance. My dad can play the harp and the violin. My brother Michael can cook a delicious *puca picante*. My brothers Jhony and Roy can play the guitar. Me? I can speak Quechua, Spanish and a little English. I can act. I can sing and dance *huaynos* too.

B. In conclusion, we are Peruvian and we are proud!

C. We are a talented Peruvian family.

Parts of a paragraph:

A. Topic sentence:

B. Details:

C. Concluding sentence:

2

Habilidades de los miembros de la familia

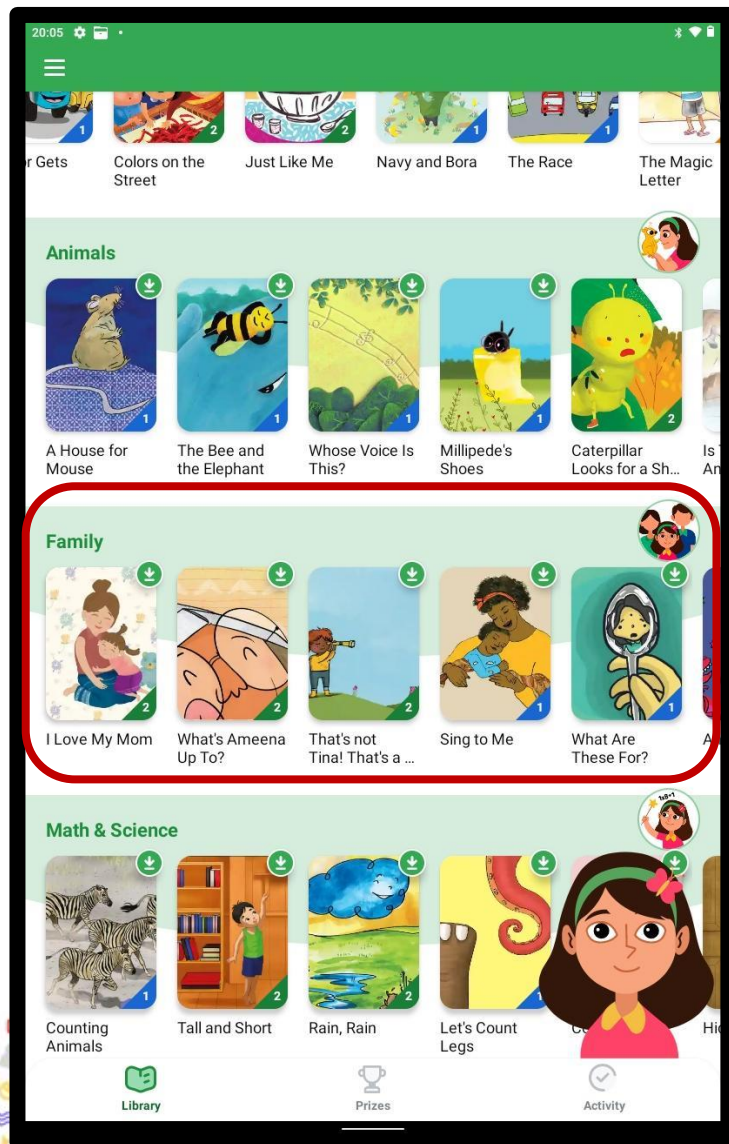
Recuerda que al explorar, podrás identificar aquellas lecturas que se vinculen a la actividad



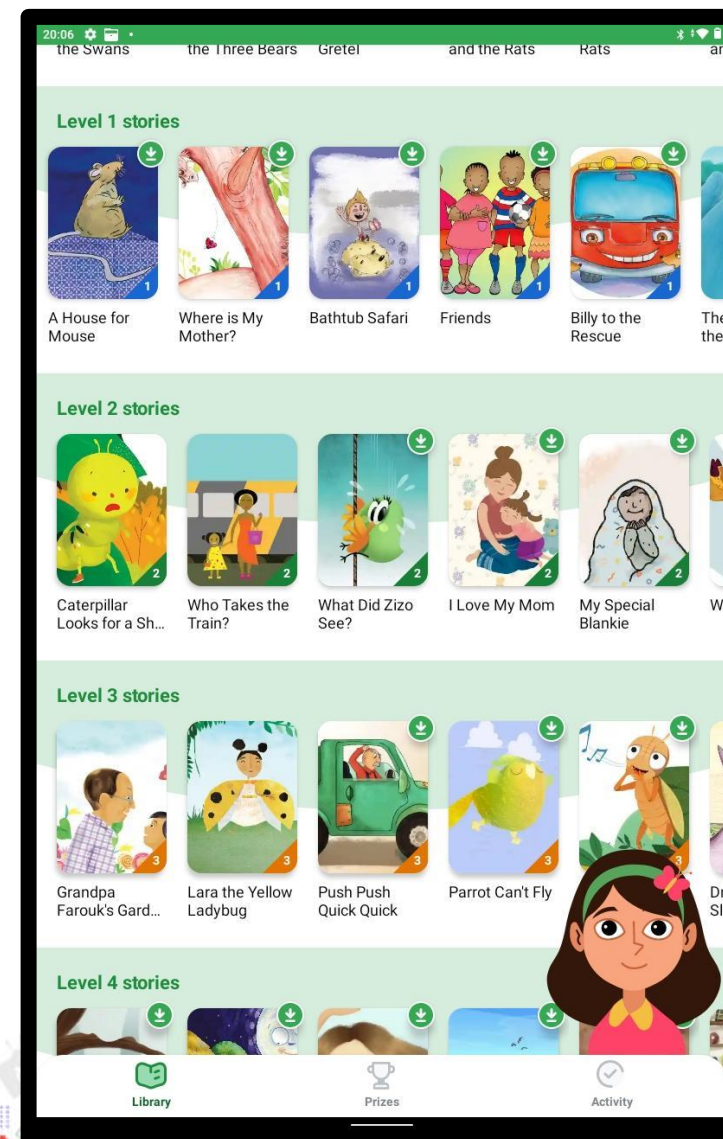
PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

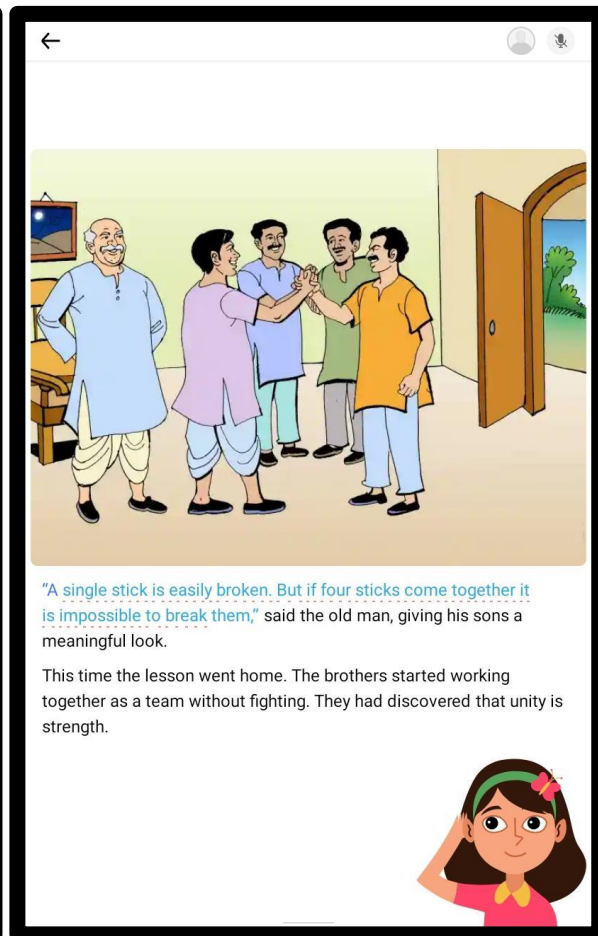
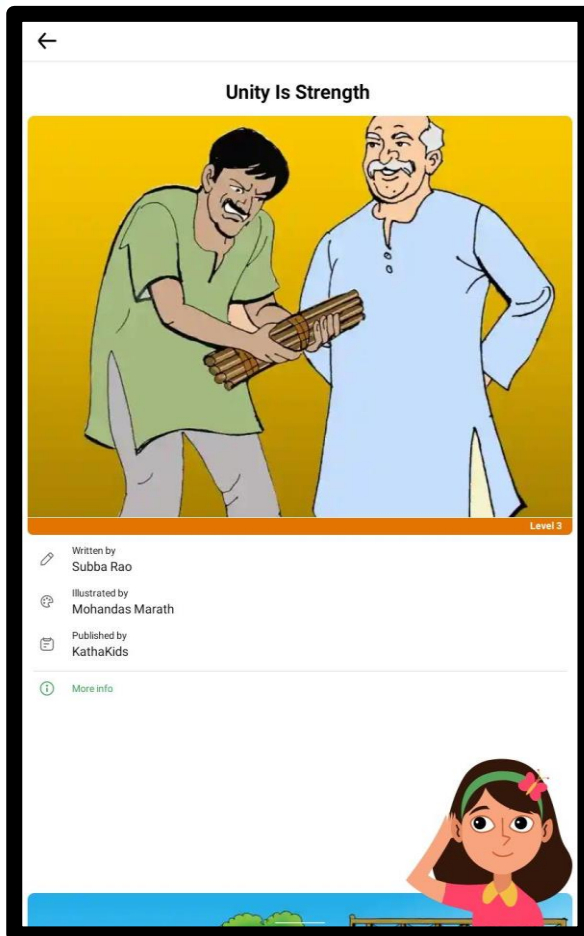
Siempre
con el pueblo



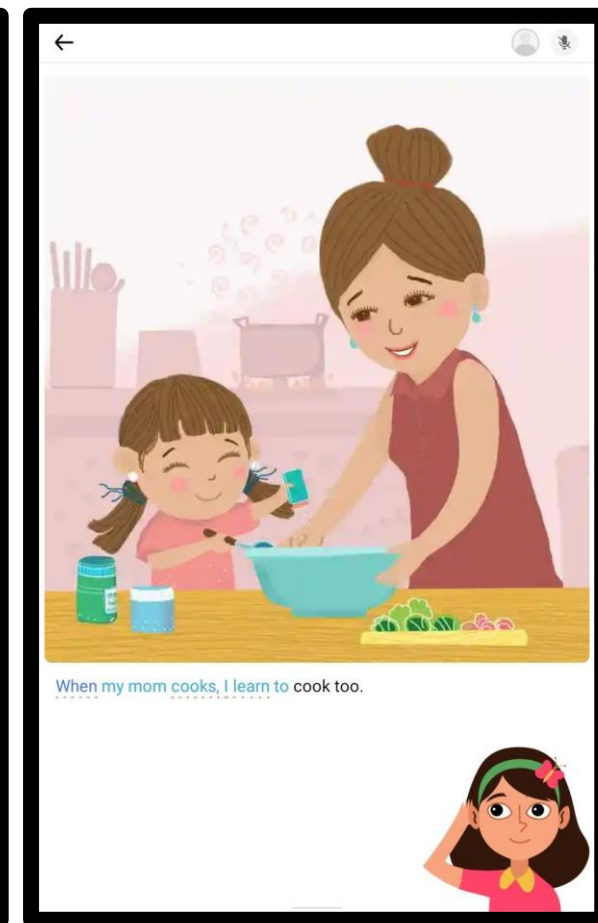
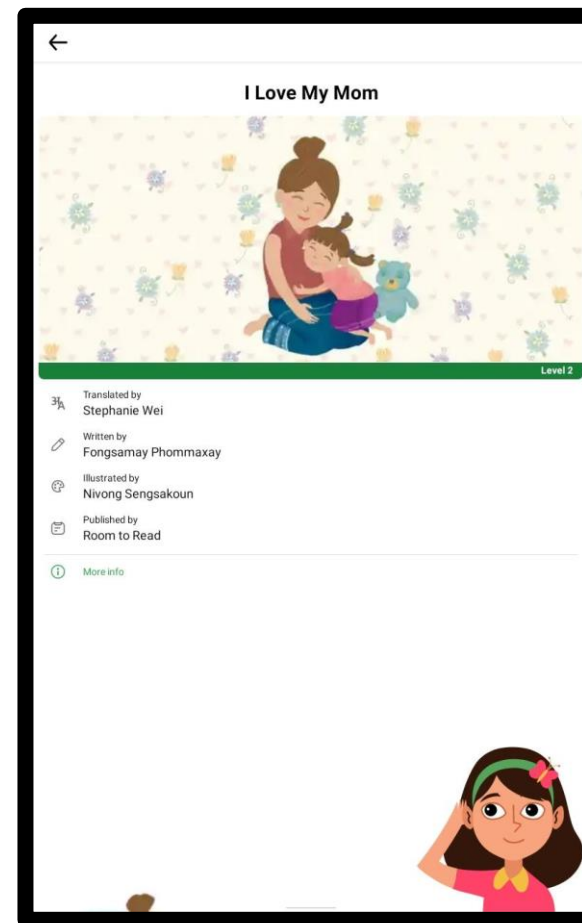
Puedes guiarte de las categorías y/o los niveles de complejidad, los cuales también se indican en cada historia



¿Qué historias de Read Along me ayudarían a potenciar la actividad?



Unity is Strength (Unidad es la fuerza)



I love my mom (Amo a mi mamá)

Nivel: Primaria

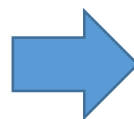
Modalidad: Rural-Multigrado





Y la EdA
seleccionada
es...

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01



**“Nos conocemos para
respetarnos en nuestras
diferencias”**

Primaria-Rural-Multigrado



Experiencia de Aprendizaje N° 01



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

¿Qué aprenderemos?

A reconocer, valorar y respetar nuestra diversidad para una convivencia intercultural armoniosa.



¿Qué haremos para lograrlo?



¿Qué producto elaboraremos?

Una propuesta de compromisos para respetar nuestras costumbres y las de los demás.



Cada actividad desarrolla sus propias áreas, las cuales varían entre sí

¿Qué historia de Read Along me ayudaría a potenciar toda esta EdA?: KHUYAY



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



Khuyay



Nivel 3

Escrito por
Story-a-thon entry

Ilustrado por
Google

Publicado por
Google

Más información



Más información



En un hermoso lugar de la selva peruana, vivía una niña que había crecido amando a la naturaleza, sus hermosas montañas y a los animales que la habitan.

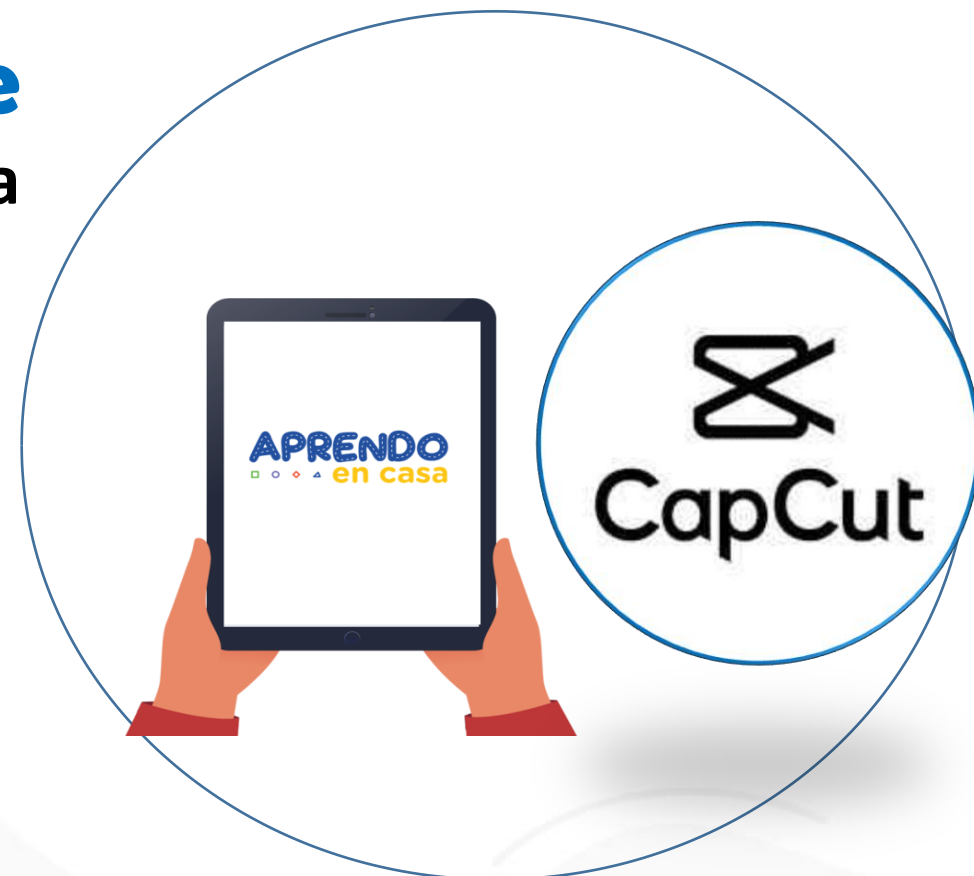


Cuando jugaba, le encantaba correr hacia una montaña, que era su lugar favorito por que había muchos árboles hermosos. Había uno muy especial al que llamaba "Khuyay".

Edito y comparto mi cortometraje

Nivel Primaria

IV ciclo - 4°



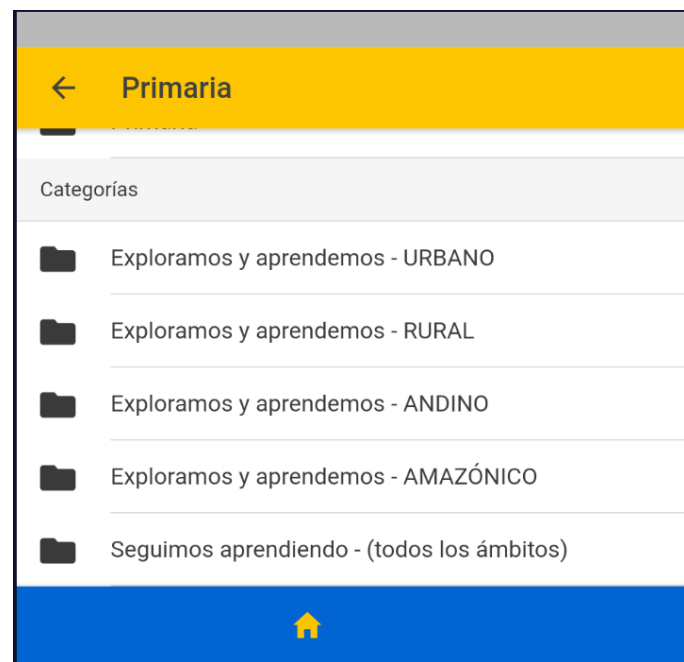
Estrategia de Cierre de Brecha Digital
Dirección de Innovación Tecnológica en Educación

Propósito

Los/as docentes identifican diversos aplicativos educativos para el desarrollo de las actividades propuestas en una experiencia de aprendizaje a través de la tableta



4to de primaria - Seguimos
aprendiendo (todos los ámbitos)-
Experiencia de Aprendizaje 8 –Arte y
cultura





Reto

Si estuvieras en una situación similar a la de Rafael, ¿qué proyecto audiovisual crearías para visibilizar la diversidad cultural y promover la convivencia en armonía?



Producto

Un proyecto artístico de un cortometraje





CapCut -

Video

Editor

CapCut es una aplicación gratuita para edición de video.



¿ Qué podemos hacer con esta aplicación?



W

Crear **Proyectos** de edición de video

D

Elaborar **videos**
Para editar desde cosas básicas, así como editar un clip en particular para eliminar y agregar cualquier sección hasta ediciones más avanzadas.

X



¿ Cómo utilizar CapCut?

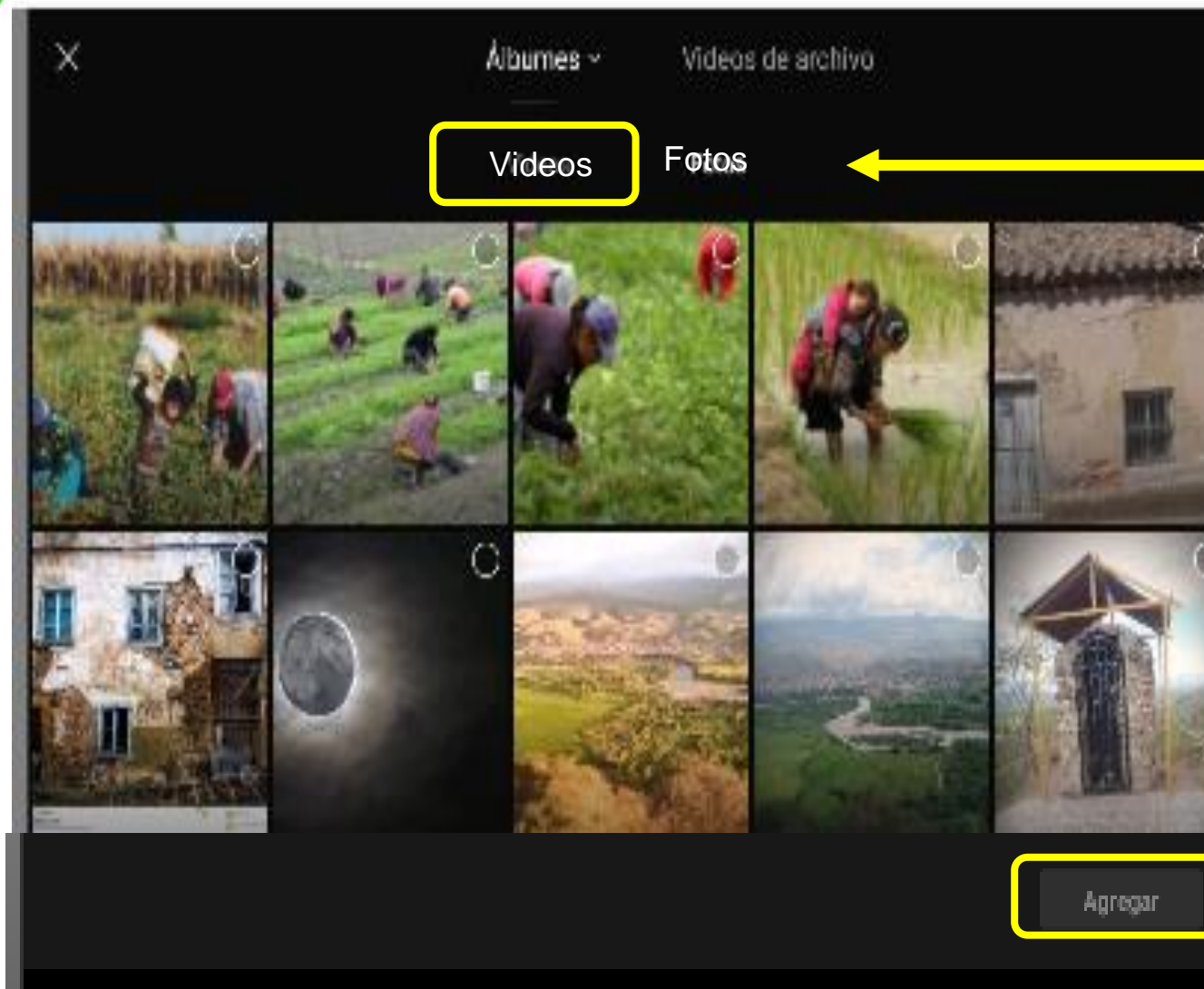


Ingresa a tu tableta, busca **UTILITARIOS**, luego haz clic en el ícono de la aplicación **CapCut**.



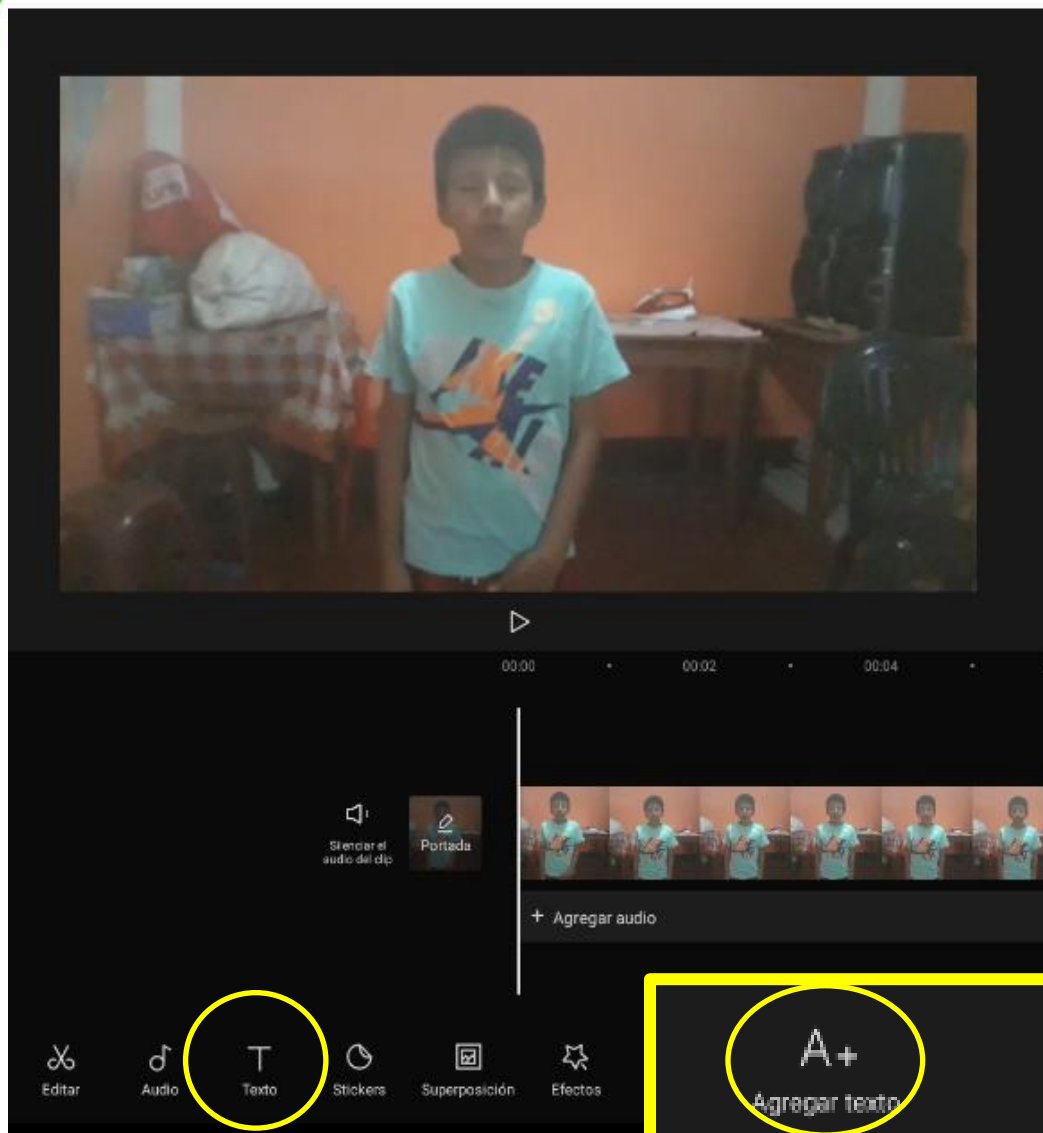
Para crear un nuevo proyecto, pulsa aquí (Nuevo proyecto)





Aparecerá, a continuación, una lista de fotos y videos – clic en VIDEO





Clic en **TEXTO** –
AGRARAR TEXTO
(título del vídeo)



AL TEXTO LE AGREGAMOS:

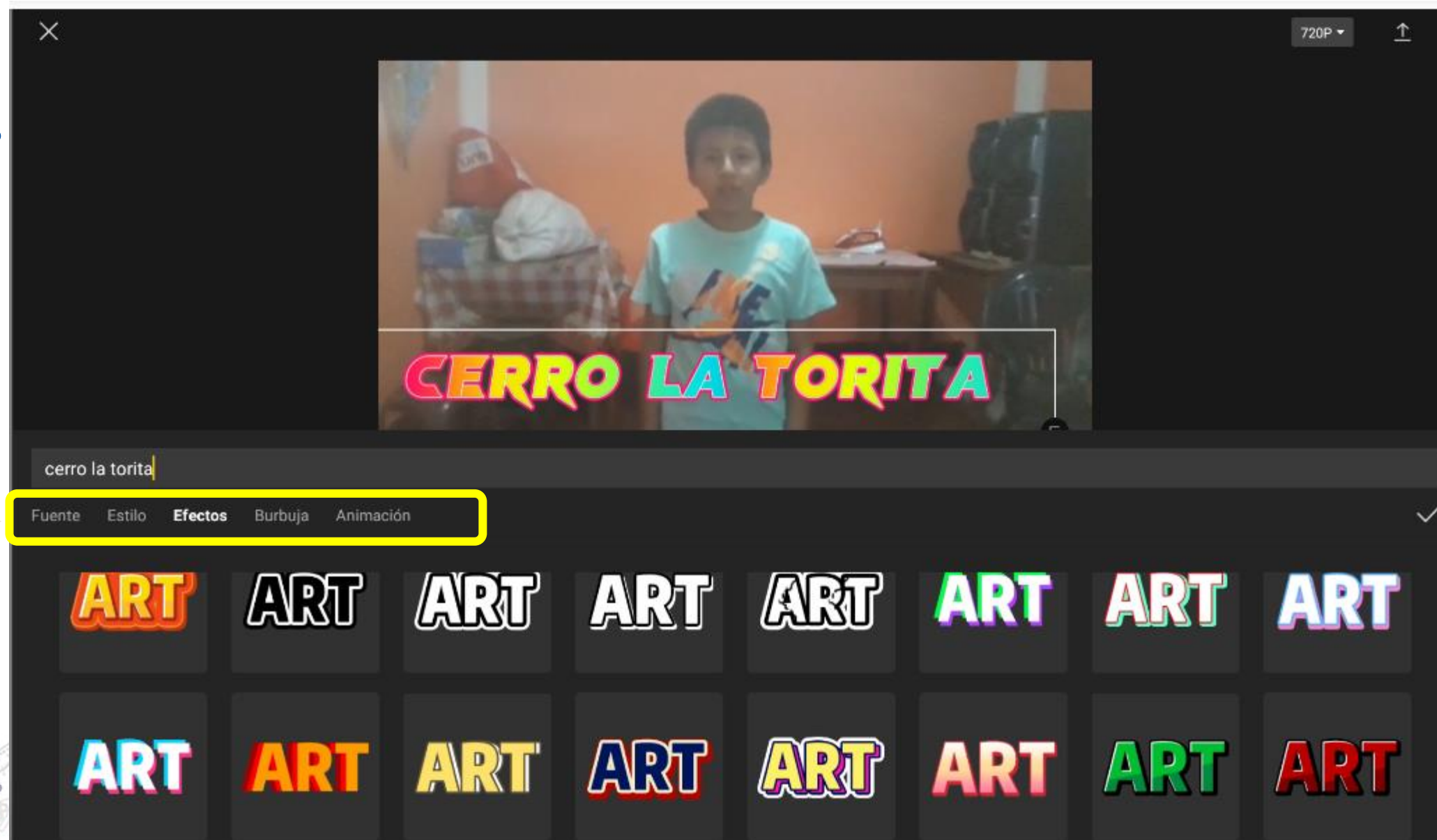


PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

- Fuente
- Estilo Efectos
- Burbuja y
- Animación



EFECTOS AL VÍDEO

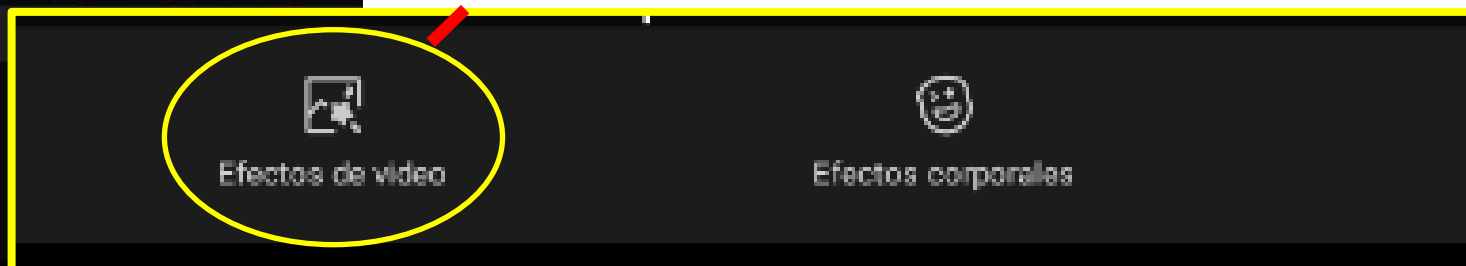
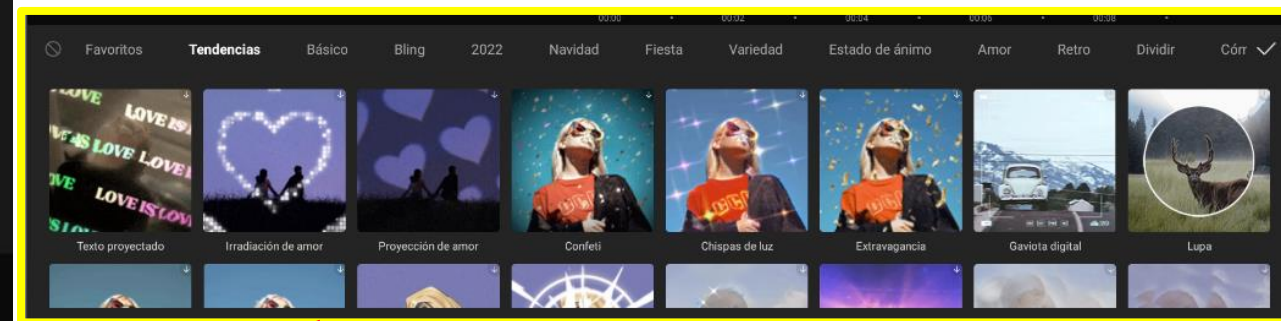
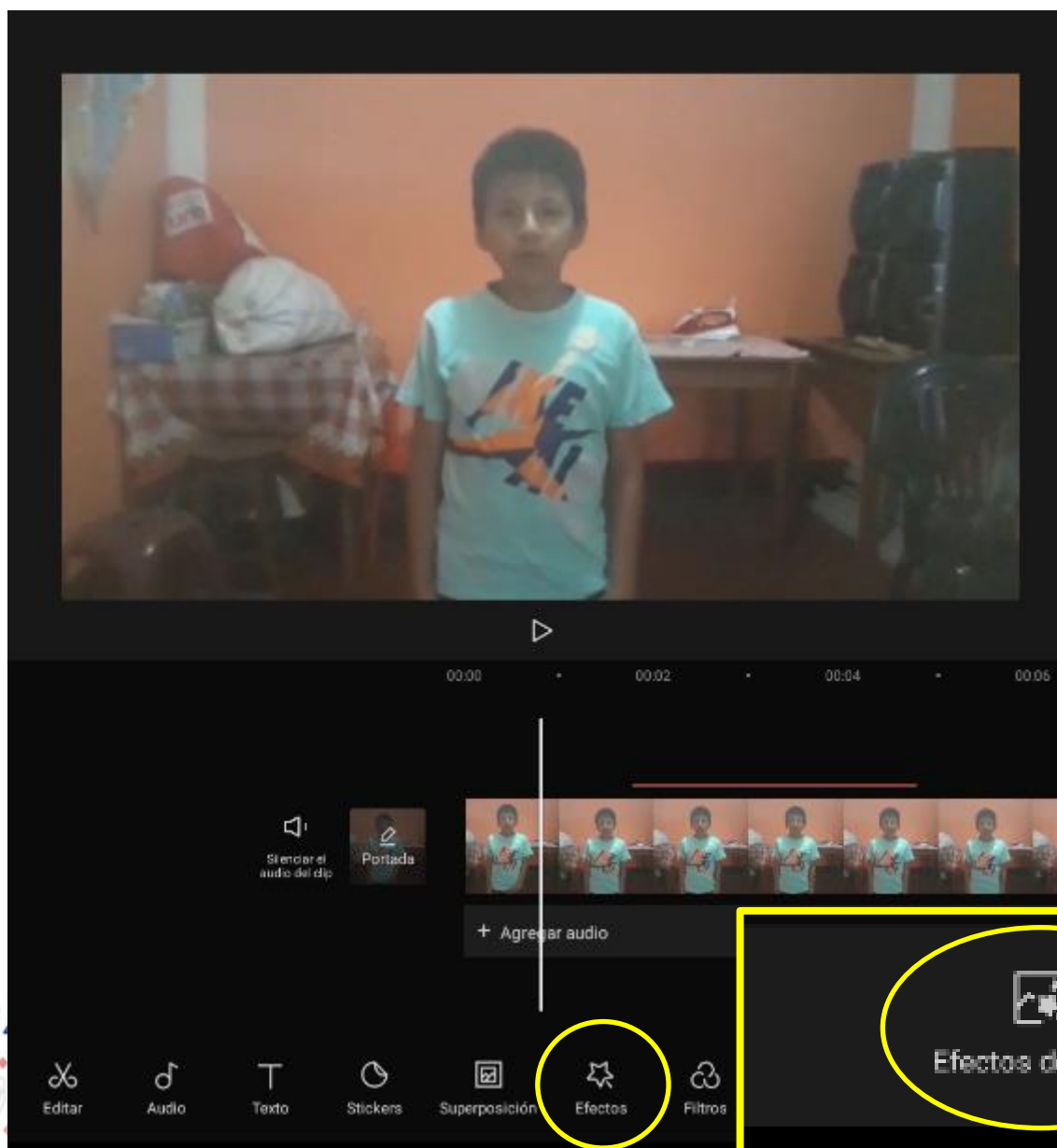


PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Ubicamos la línea de tiempo al principio del video y hacemos clic en **EFECTOS – Efectos de video**



Insertamos fotos

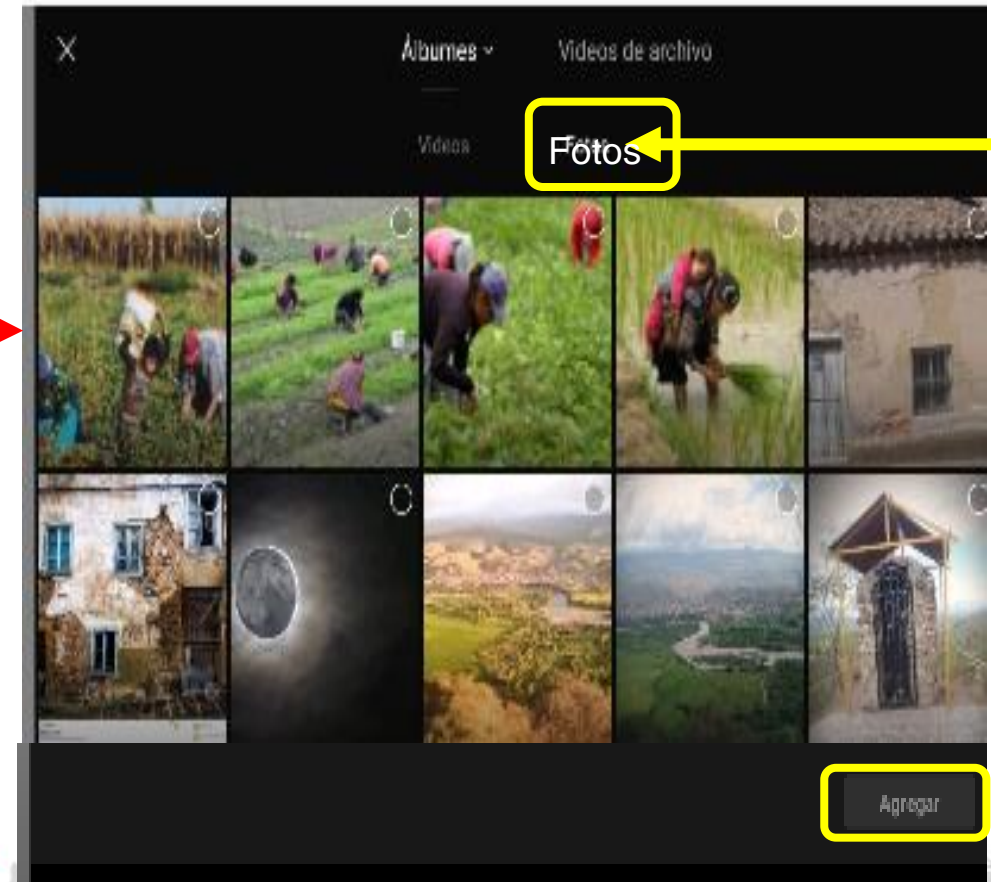
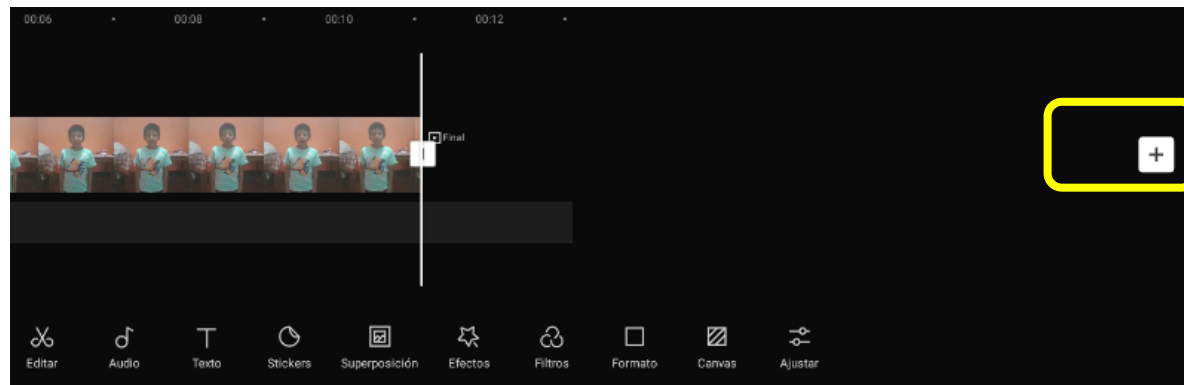


PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Nos ubicamos al final del video y hacemos clic en el signo más y seleccionamos todas las fotos deseadas para el **CORTOMETRAJE** y hacemos clic en **AGREGAR**



Grabar audio

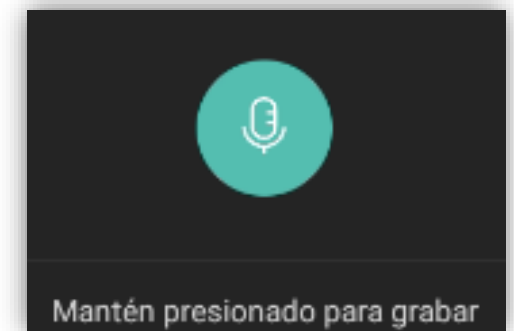
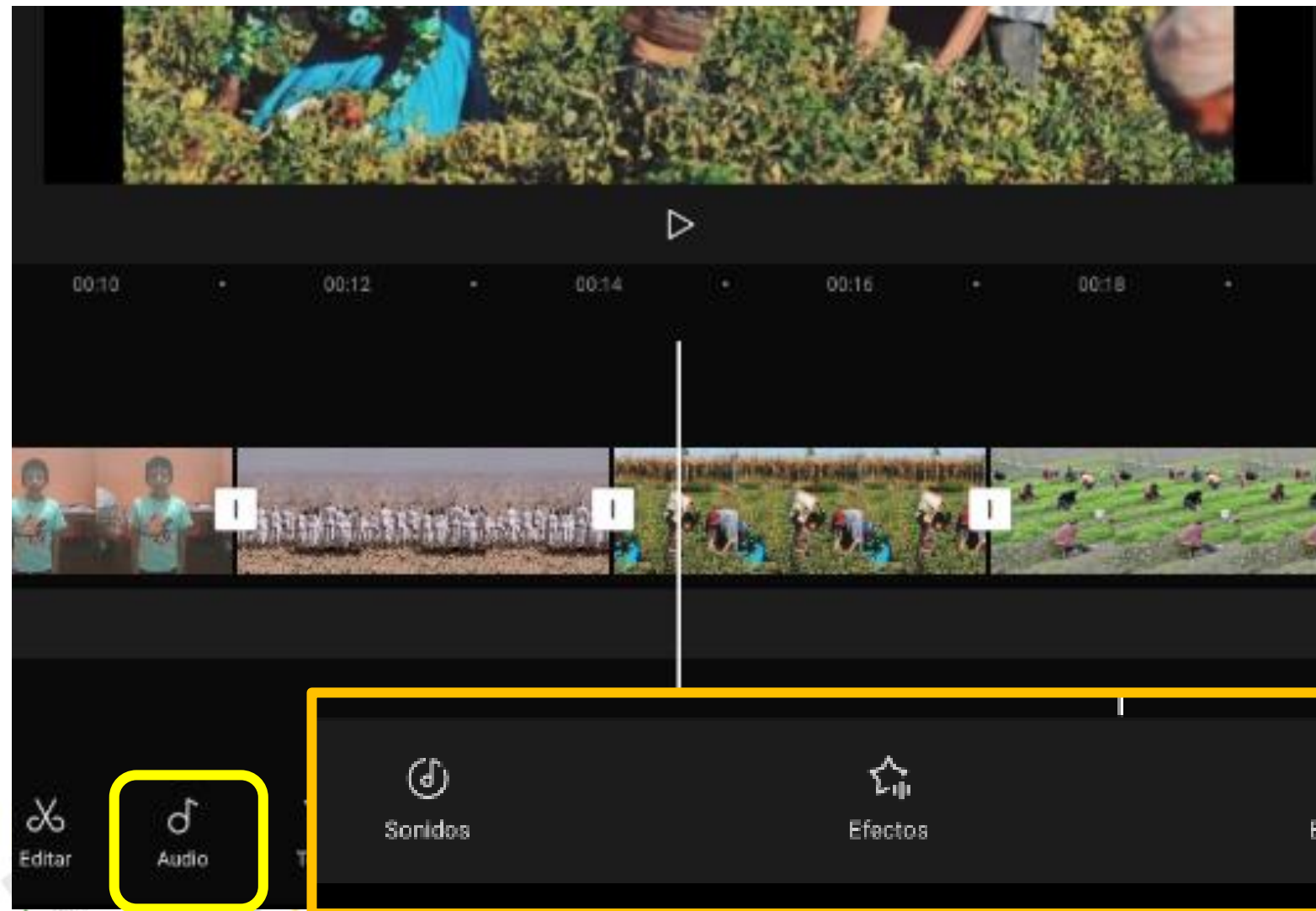


PERÚ
Ministerio
de Educación

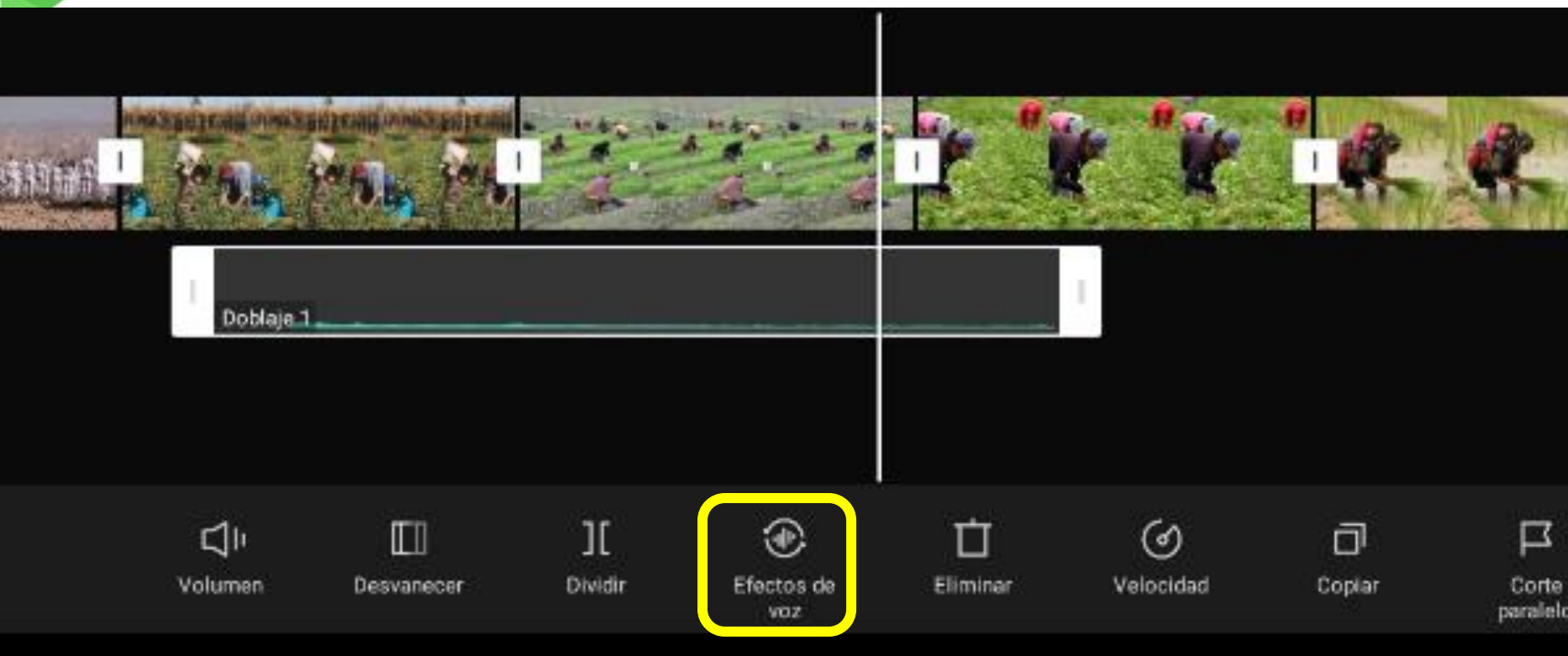
APRENDO
en casa


Siempre
con el pueblo

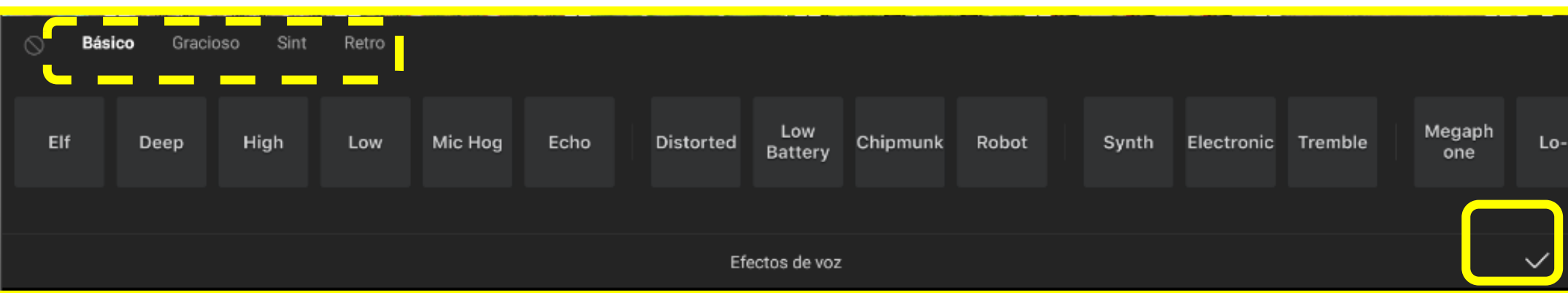
- Ubicamos la línea de tiempo donde deseamos grabar.
- Hacemos clic en **AUDIO – DOBLAJE** y mantenemos presionado para grabar



Efectos de voz

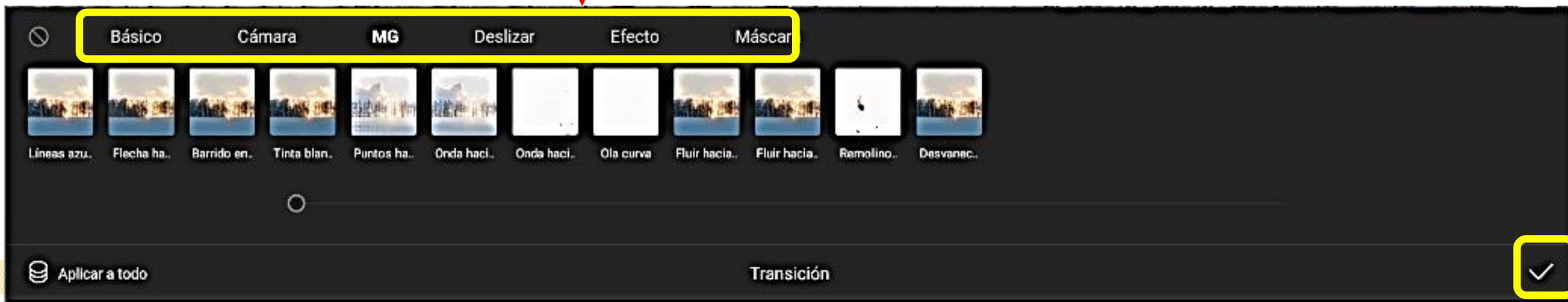
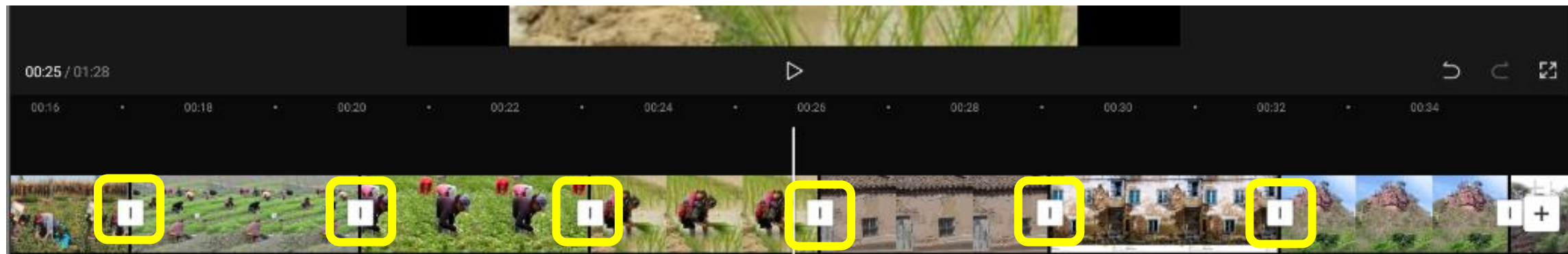


Elige el efecto que más te agrade, luego haces clic en el Check 



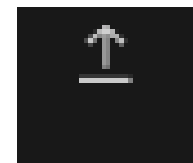
Efectos en la línea de tiempo

Hacemos clic en cada espacio de imagen y elegimos los efectos deseados y hacemos clic en el check.



Exportar y compartir mi cortometraje

Una vez revisado nuestro trabajo, lo exportamos haciendo clic en: que se encuentra en la parte superior derecha.



Esperamos
que llegue al
100%




Si solo deseas guardar en la Tablet, haz clic en **hecho**

Hecho

Listo para compartir

Guardado en el dispositivo y en los proyectos



 Compartir en TikTok



WhatsApp



Facebook



Instagram



Otro

Clic en **OTRO**





PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Listo para compartir

Guardado en el dispositivo y en los proyectos



Compartir con



CapCut



Drive



YouTube



Compartir con Nearby



Play with VLC



Chat



Gmail



Compartir con dispositivo



Compartir con



SHAREit



Subir a Fotos



Bluetooth

Clic en
Drive



Guardar en Drive

Título del documento

Video cortometraje.mp4

Cuenta

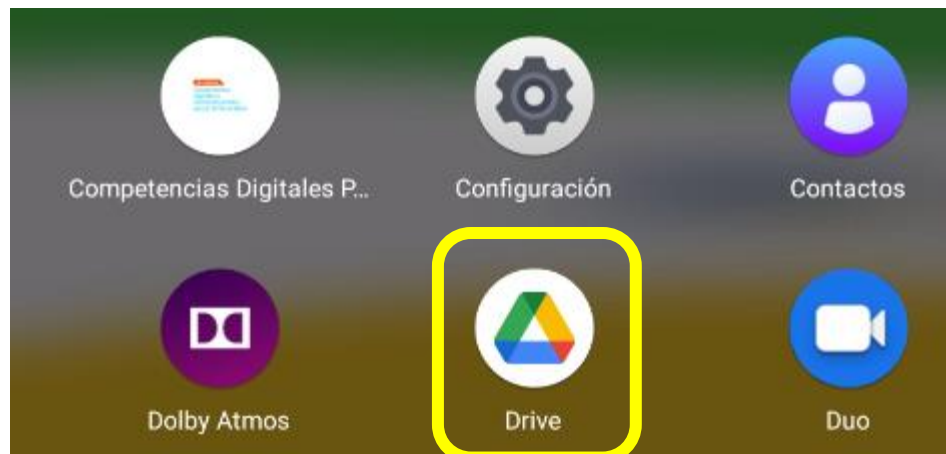
maricelgr23@gmail.com

Carpeta

Mi unidad

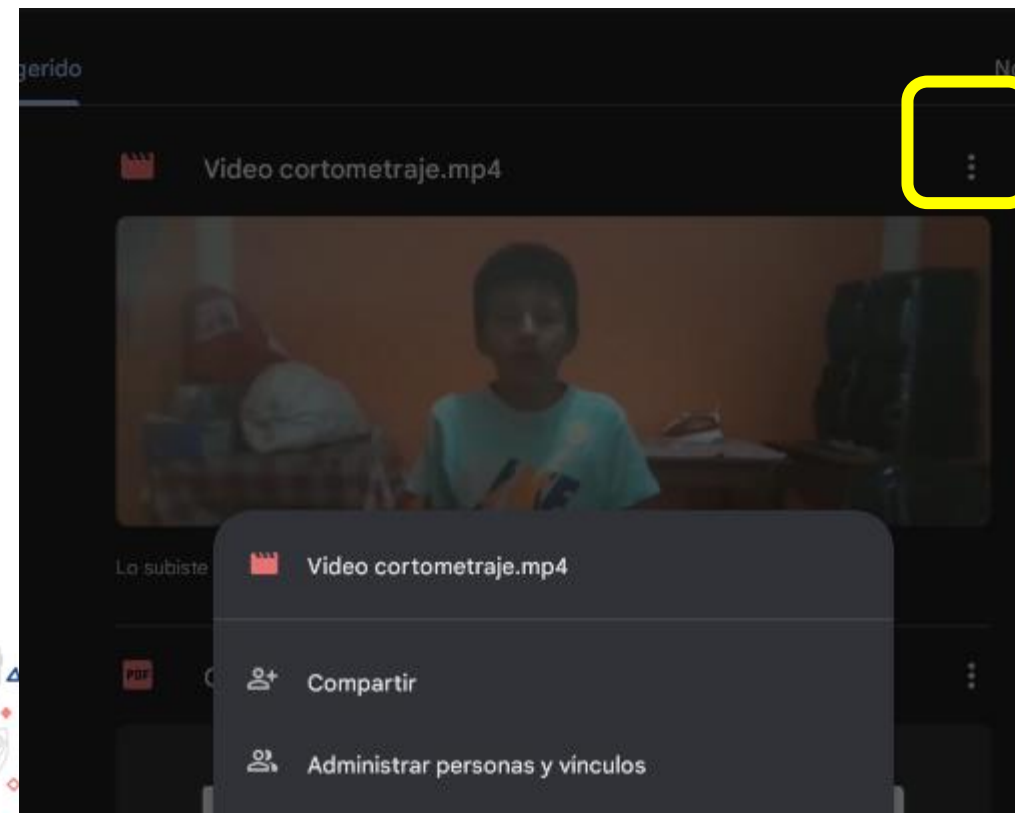
Cancelar Guardar

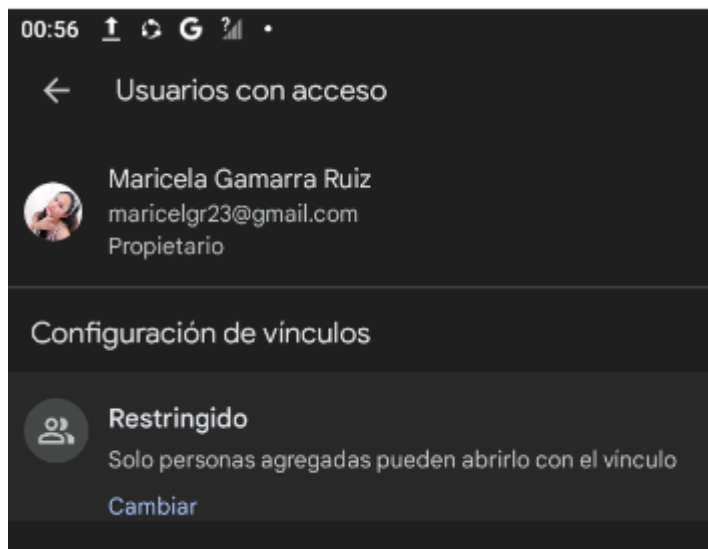
- Agregamos título al video
- Seleccionamos la cuenta donde se guardará
- Clic en **guardar**



- Ubicamos el ícono del DRIVE y hacemos clic.

- Selecciono el vídeo
- Clic en lo tres puntos
- **Clic en Administrar personas y vínculos**





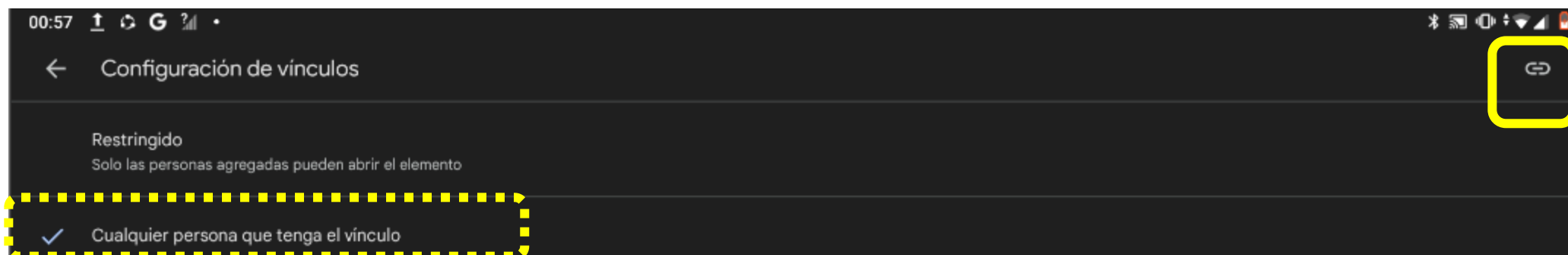
Clic en
Restringido



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo



- Seleccionamos cualquier persona que tenga el Vínculo
- Clic en copiar vínculo



Compartir vínculo



PERÚ
Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Siempre
con el pueblo

Una vez copiado el vínculo lo podemos presentar por **MEET** en una videoconferencia, través del **correo** o lo que usted elija.



Meet



Gmail



Gracias por su atención

