

Uso de las apps de la tableta

Implementación de la estrategia Cierre de Brecha Digital



Dirección de Innovación Tecnológica en Educación



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

**CIERRE DE
BRECHA DIGITAL**

PROPÓSITO

Orientar sobre el uso de las apps instaladas
en la tableta.

CONTENIDO

- **Iniciamos reconociendo el entorno general de la tableta**

Descripción de la pantalla principal de la tableta

Descripción de la pantalla secundaria

- **Organización de las apps**

Descripción por áreas curriculares (matemática, ciencia y tecnología, arte y cultura, y EPT)

Descripción por lenguas originarias

Descripción por utilitarios

Descripción por apps de SmartOffice

Descripción por apps de accesibilidad y diversidad

Descripción por juegos mentales

Descripción por apps de Google Workspace

Descripción de las Apps

- **Simulación de las apps de la tableta**



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Participamos



Mentimeter

<https://www.menti.com/4m9ptf5rkj>

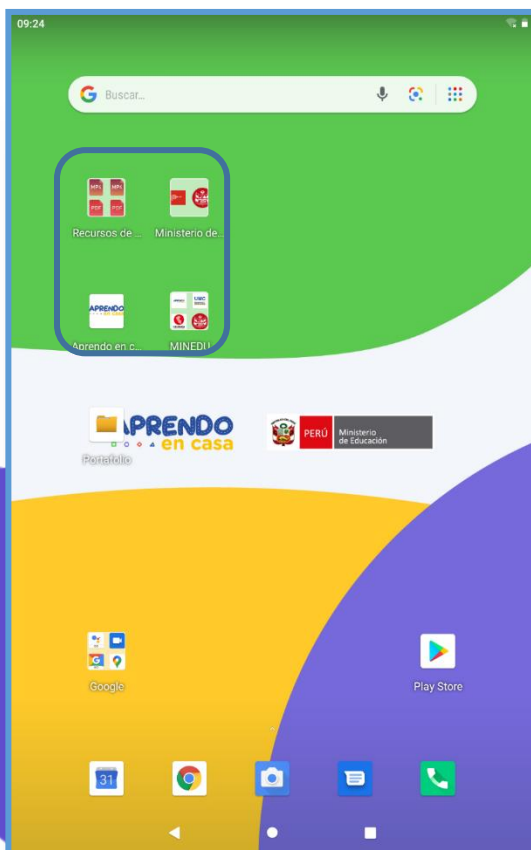
Código: 8801 1555

Iniciamos reconociendo el entorno general de la tableta



Descripción de la pantalla principal de la tableta

En la pantalla principal se encuentran los siguientes recursos:



Pantalla principal



Recursos de inducción



Ministerio de Agricultura



MINEDU

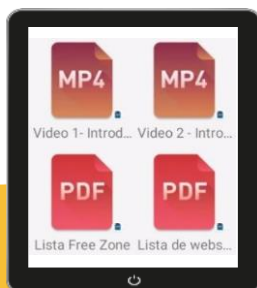


Aprendo en casa



Descripción básica del entorno

Pantalla principal



Recursos de inducción

Contiene información sobre el **equipamiento**, su configuración inicial, precisiones de uso y orientaciones para el cuidado y conservación de la tableta.



MINAGRI

Contiene accesos directos a plataformas digitales del **Ministerio de Agricultura**.
(Requiere conectividad).



MINEDU

Contiene accesos directos a plataformas digitales del **Ministerio de Educación**.
(Requiere conectividad).

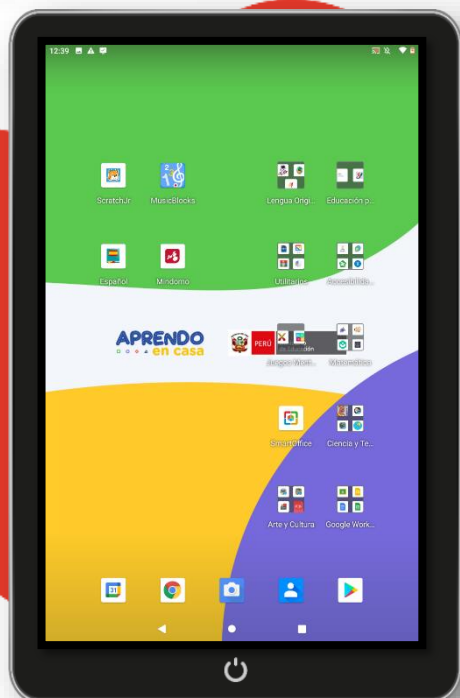


Aprendo en casa

Aplicación con **contenido educativo** estructurado por niveles, grados, áreas curriculares y semanas. Está orientado al desarrollo de competencias del CNEB.

Descripción de la pantalla secundaria de la tableta

Pantalla secundaria



Apps transversales



Lenguas originarias



Educación para el trabajo



Utilitarios



Accesibilidad y diversidad



Juegos mentales



Matemática



Smart Office



Ciencia y tecnología



Arte y cultura



Google Workspace

Descripción básica del entorno





PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

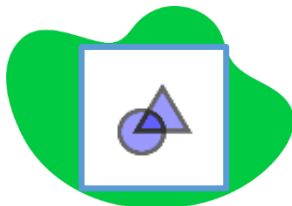
CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Organización de las apps de la tableta



Descripción de apps por áreas curriculares

Matemática



GeoGebra Geometría

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)



Khan Academy

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



ThatQuiz

Permite elaborar ejercicios de matemática y diversas áreas.

Khan Academy

Es un entorno digital que tiene ejercicios y lecciones.

Cuenta con ejercicios interactivos y videos de diversos temas.

Permite la enseñanza continua y personalizada.

Interfaz: es muy avanzada y ordenada.



Es una aplicación muy útil para el fortalecimiento de las competencias vinculadas al área de matemática.

ThatQuiz

Descripción: Permite crear cuestionarios, generalmente ejercicios de matemáticas.

Puede crear su propio cuestionario personalizado para sus estudiantes, o usar cuestionarios predeterminados.



Potencial educativo: Los estudiantes pueden recibir retroalimentación inmediata luego de que hayan resuelto los cuestionarios.

Interfaz: es muy intuitiva y gráfica.



Es un recurso que nos permite recoger información a través de actividades que podemos generar para los estudiantes de primaria y secundaria.

Ciencia y tecnología



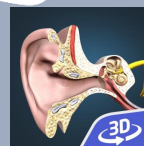
3D Bones and organs

Permite explorar la anatomía humana en formato 3D.



PhET Interactive

Permite revisar simulaciones de ciencias y matemáticas.



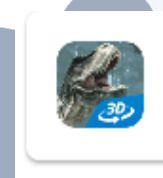
The mechanism of Hearing

Permite explorar el aparato auditivo.



Bacteria Interactive

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



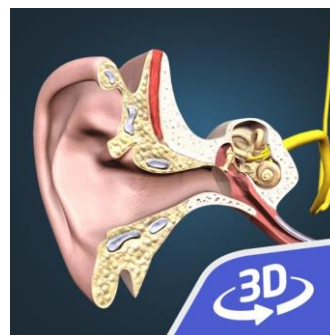
Tyrannosaurus

Permite observar dibujos sobre Tyrannosaurus en 3D.

The mechanism of Hearing

Descripción: Es una aplicación que nos permite explorar de forma interactiva y en 3D el oído.

Puede **rotar contenidos** a cualquier ángulo.



Potencial educativo: Permite que el estudiante observe de forma interactiva las partes del oído en 3D.

Interfaz: está basado en el modelado de contenidos 3D.



Es una aplicación en 3D que **permite conocer el oído** mediante un paseo virtual.

Arte y cultura

PDF

AR

Permite explorar documentos de tipo cultural en PDF de realidad aumentada.



PatriTEC AR

Permite explorar contenidos en realidad aumentada.



Acropolis interactive

Permite conocer lugares históricos de Acrópolis.



Machu Picchu

Permite visitar virtualmente la ciudadela Inca.

Acrópolis interactivo

Descripción: Esta app permite conocer lugares históricos de Grecia, grandes obras de arte y acontecimientos.

Puede **rotar contenidos** a cualquier ángulo.



Potencial educativo: Conoce lugares históricos de cultura griega con la ayuda de escenas 3D interactivas.

Interfaz: está basado en el modelado de contenidos 3D.



Es una aplicación en 3D que **permite conocer lugares históricos de Grecia** mediante un paseo virtual.

Educación para el trabajo



Proyecta tu futuro

Presenta información para orientar el camino formativo y laboral del estudiante.



Competencias Digitales para Estudiantes de 5.º Secundaria

Cursos para desarrollar la competencia digital:
Aprende y emprende, Economía para el futuro, Internet de las cosas, Administrador de redes, Programación Phyton, Diseño digital y Ensamblaje de computadoras.

Descripción por lenguas originarias

Lenguas originarias 2021



CASTELLANEANDO

Permite desarrollar las competencias comunicativas del castellano como segunda lengua, de estudiantes del ciclo VII (5.º grado de secundaria), de ámbitos andinos y amazónicos.



SHUNGO

Permite conocer la revitalización Cultural y Lingüística de la zona amazónica en la lengua castellana.

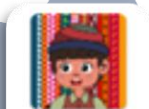


WIÑAY ANDINO RCL

Permite conocer la revitalización Cultural y Lingüística de la zona andina en la lengua castellana.

Descripción por lenguas originarias

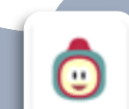
Lenguas originarias 2020



Castellan...

CASTELLANEANDO

Permite desarrollar las competencias comunicativas del castellano como segunda lengua.



CoLeNa

CoLeNa

Permite reforzar los aprendizajes del curso de Comunicación.



MAMARU

Permite a los estudiantes profundizar sobre la cultura de los pueblos de la Amazonía y potenciar las competencias comunicativas, de personal social y ciencia y tecnología.

Descripción por utilitarios



Pocket

Descripción: Permite realizar dibujos y pintarlos, guardarlos y compartirlos.

Cuenta con una variedad de trazos que permite mejorar la apariencia de los dibujos.



Potencial educativo: Permite desarrollar la creatividad.

Interfaz: presenta de forma visual los contenidos (tipos de trazos, colores, formas, uso de transparencias, etc.) de buena calidad, lo cual permite un acercamiento manteniendo la calidad de los píxeles



Es una aplicación que permite **dibujar, pintar y guardar** dibujos e imágenes creadas.

Smart office

Permite ver, editar y realizar presentaciones de diapositivas, asimismo permite insertar gráficos y formas.

Permite ver, anotar, resaltar y compartir documentos en PDF, además de convertir, exportar, guardar documentos de Office en formato PDF.



Permite crear, editar y configurar hojas de cálculo. Asimismo, permite elaborar gráficos, insertar fórmulas, usar la función buscar/reemplazar y muchas funciones más.

Permite abrir, crear, editar y guardar documentos. Asimismo, permite agregar comentarios y resolverlos.



Es una aplicación que permite **editar, ver y realizar** documentos, presentaciones, hojas de cálculo y PDFs

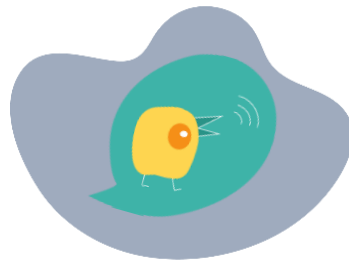
Descripción por apps de accesibilidad y diversidad

Accesibilidad y diversidad



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 mejorar el acceso a la información a las personas con TEA y facilitar la comprensión del entorno independiente de que otras personas conozcan sistemas de comunicación aumentativos y alternativos o no.



TRANSCRIPCIÓN

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.



ACCESSIBILIDAD

Permite la accesibilidad a personas con problemas de visión.

Descripción por apps de juegos mentales

Juegos Mentales



1000 CERILLAS

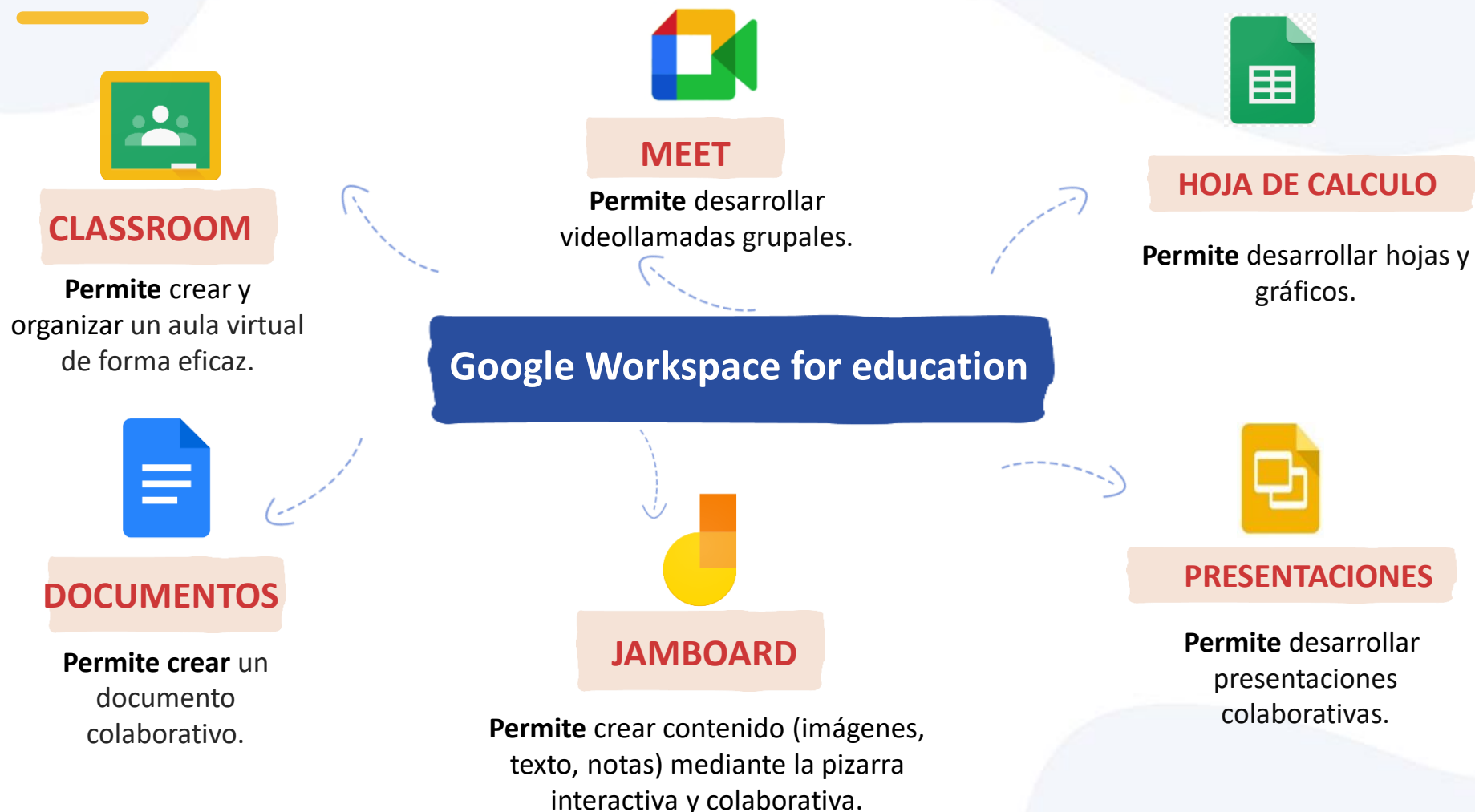
Permite realizar un rompecabezas con 1000 cerillas.



MATEMÁTICAS

Permite interactuar con juegos que incluyen trucos matemáticos.

Descripción por apps de Google Workspace for Education (zonas con conectividad)



Apps transversales



SCRATCH JR

Permite aprender sobre lenguaje de programación iconográfico.



ESPAÑOL

Permite visualizar significados y definiciones mediante un diccionario de español gratuito



MUSIC BLOCKS

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



MINDOMO

Permite realizar mapas mentales, presentaciones y trabajar con otros.

Mindomo

App: Soporta mapas mentales, diagramas cola de pescado, diagramas de árbol, cuadros organizacionales.

Se puede acceder en un entorno **con conectividad y sin conectividad**.



Uso: Usualmente es utilizado para **organizar conocimiento y tareas**.

Permite **colaborar** y realizar tareas en línea.



Es una app para realizar **mapas mentales**. Permite anotar ideas, organizar diversos gráficos, y compartirlos para colaborar en línea

Scratch Jr

App: Permite desarrollar actividades de programación con bloques

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



Programación: Las acciones de los personajes se forman apilando piezas

Interfaz: es muy intuitiva y muy gráfica.



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



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Participamos



Mentimeter

<https://www.menti.com/3tdrwckv8j>

Código: 2122 1467

¡GRACIAS!



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

**CIERRE DE
BRECHA DIGITAL**