

CATALOGO DE RECURSOS EDUCATIVOS



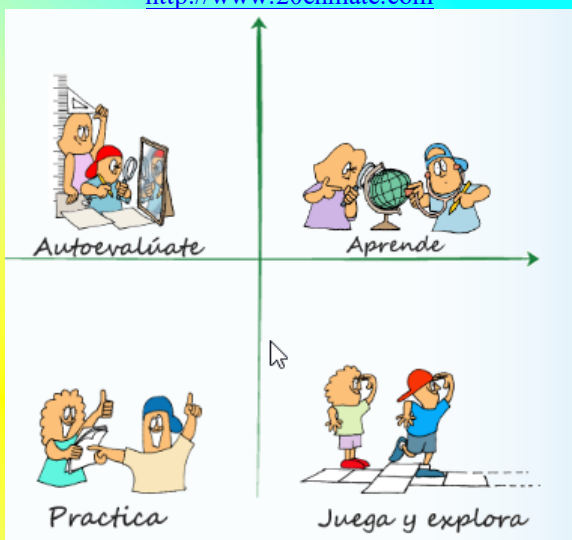
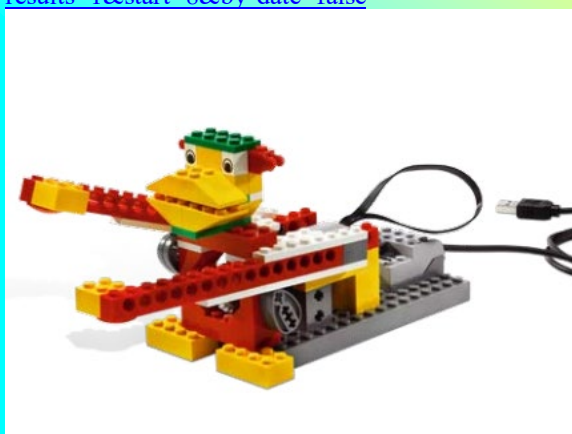
AUTOR: FREDDY EDWARD RUEDA CHAVEZ

INTRODUCCIÓN

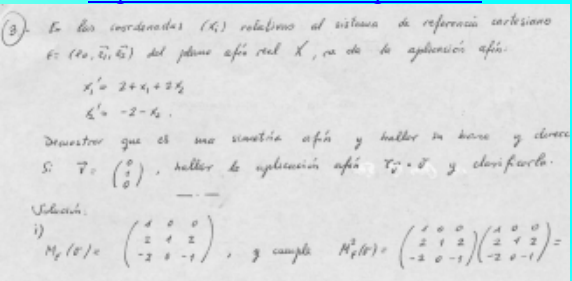
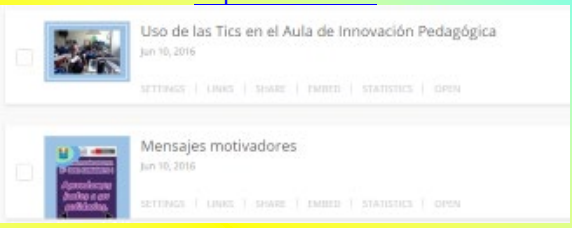
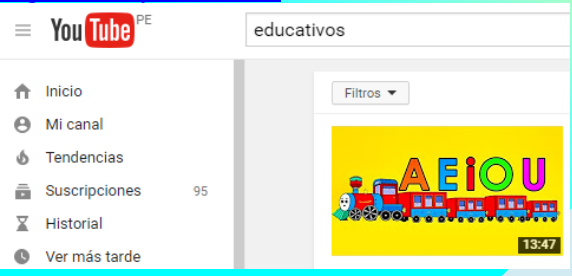
El presente catálogo está dirigido a los docentes del Centro de Recursos Tecnológicos y del Aula de Innovación Pedagógico, servirá como guía para que los profesores de aula y grado que asisten a realizar sus sesiones de aprendizaje en dichos escenarios puedan seleccionar el material digital de acuerdo al tema que tratará en clase. En este catálogo encontrarás diferentes tipos de materiales educativos digitales, tales como vídeos, audios, relatos, objetos de aprendizaje, Páginas en Línea y Juegos que están dirigidos a estudiantes de diversos niveles como Primaria y Secundaria, algunos sitios web están enfocados en la capacitación y actualización docente. Este catálogo ha sido creado con un fin educativo, con mucha esmero y dedicación, se ha tratado de seleccionar las mejores páginas educativas, asimismo la descripción de los recursos de PERUEDUCA se ha escrito en un lenguaje sencillo para simplificar su comprensión. Les invito a trabajar juntos en la actualización de este catálogo escribiendo en mi correo el contenido pedagógico y/o educativo que consideres debe agregarse en este material. (feasiel@gmail.com)

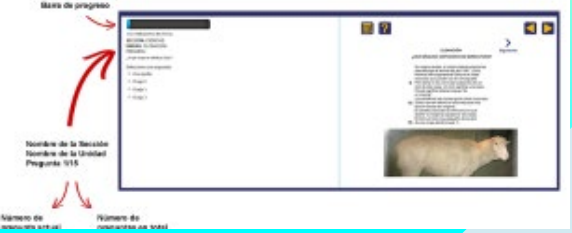


CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVOS 2024

RECURSO	DESCRIPCIÓN	LINK
20EnMate	20ENMATE: Todo sobre matemáticas para estudiantes y docentes. Aquí podrás practicar matemáticas de la misma forma que los escolares. A través del conocimiento de estas secciones potenciarás tus conocimientos, a la vez que sabrás orientar a tus alumnos sobre el uso de la página ¡Utiliza estos recursos también en clase!	http://www.20enmate.com 
Biblioteca Virtual Nacional Del Perú	Una cantidad apropiada de libros, cartas manuscritas, audios y videos educativos sobre diferentes áreas pedagógicas. La Biblioteca Nacional del Perú facilita el acceso a diverso material bibliográfico y audiovisual en formato digital para su consulta, entre ellos, libros, publicaciones periódicas, mapas y planos, archivos fotográficos, audio, video, manuscritos y partituras, los cuáles se van incrementando progresivamente conforme su avance en la digitalización.	http://bvirtual.bnpp.gov.pe/bnp/faces/index.xhtml 
Robótica Educativa	Para incentivar las vocaciones tecnológicas que tanto necesitamos hay que empezar por la base, con los niños más pequeños. Es para los estudiantes de las escuelas de primaria, para niños a partir de 7 años, o para iniciarse en la robótica en casa. Los niños construyen modelos con sensores simples y un motor que se conecta a sus ordenadores, y configuran comportamientos con una herramienta de programación extremadamente simple.	http://luissanchezarce.blogspot.pe/search?updated-max=2013-01-03T11:04:00-08:00&max-results=1&start=8&by-date=false 

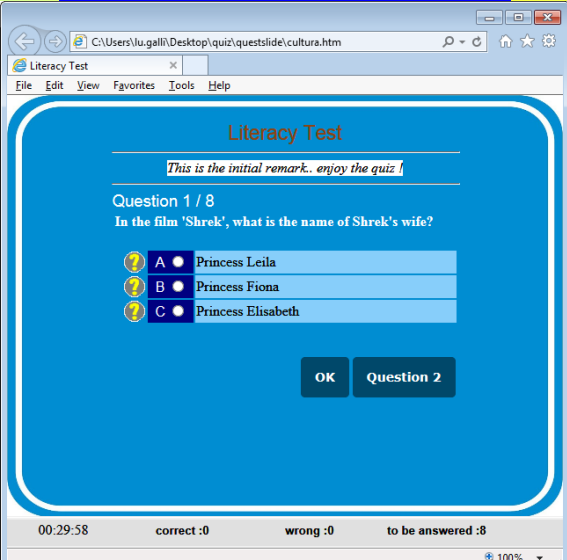
Blog de María Luisa Arias	Conjunto de actividades educativas para diferentes áreas pedagógicas. Es éste un blog que nace con la intención de facilitar el aprendizaje de mi alumnado. Agradezco a los que, en sintonía con la Filosofía de la Web 2.0, ponen sus recursos a disposición de todos aquellos que los utilizamos sin ánimo de lucro y con fines, exclusivamente, educativos.	https://luisamariaarias.wordpress.com 
Cyberkidz	Cyberkidz es un sitio con juegos educativos para niños y niñas de entre 4 y 12 años de edad. Al entrar a estos juegos educativos, los niños aprenderán y practicarán de una manera divertida las materias que ven en la escuela primaria como Matemáticas, Literatura, Geografía, Arte y Música.	http://www.cyberkidz.es 
Educar	Portal educativo del Ministerio de Educación de la Argentina. Es un sitio con contenidos, plataforma de formación a distancia y otros servicios del mundo digital, destinados a docentes, alumnos, familias, directivos, investigadores y organizaciones para incorporar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) a la educación de la Argentina, ejecutar las políticas definidas por el Ministerio de Educación en materia de integración de TIC en el sistema educativo y acompañar desde el espacio de la tecnología las líneas nacionales educativas que se implementan desde este Ministerio.	http://www.educ.ar/sitios/educar/estudiantes ¿Sabías que...?  ¿Sabés multiplicar? ¿A veces te parece difícil? Con estos jueguitos podés practicar multiplicaciones de una, dos y tres cifras. Hay diez niveles que van del más fácil al más difícil para que elijas el que
EduTEKA	El portal EduTEKA pone a disposición de estos, centenares de contenidos formativos e informativos que les ayudan a enriquecer, con el uso de las TIC, sus ambientes escolares de aprendizaje. Además, diseña e implementa espacios interactivos en línea con recursos útiles y valiosos para los docentes (Gestor de Proyectos de Aula, Planeador de Proyectos Colaborativos, Currículo Interactivo 2.0).	http://www.eduteka.org Ciencias Naturales: Materia ☐ Biología ☐ Física ☐ Química ☐ Ecología ☐ Educación Ambiental

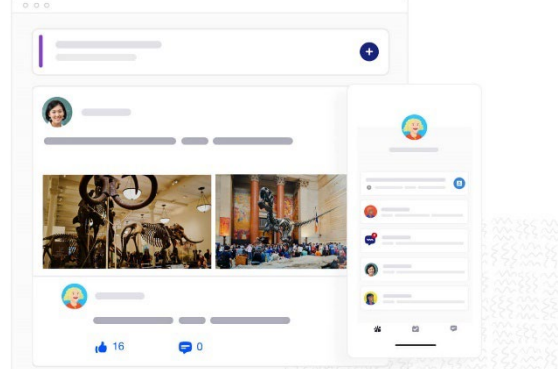
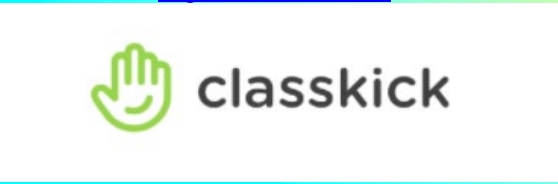
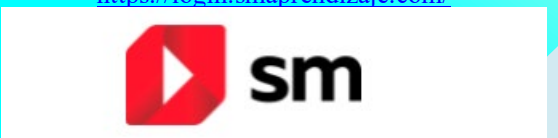
Ejercicios Matemáticos	Listado de Ejercicios matemáticos resueltos, es un pequeño experimento en el que se trata de plasmar ideas, conceptos, definiciones, etc. de matemáticas. Sin un guion preestablecido. Asimismo, se recalca que la mayoría de ejercicios matemáticos son para un nivel Pre académico y/o Universitario.	https://mathematicae.wordpress.com 
Enseñarles a tus hijos las tareas	ESCUELA VIRTUAL: Es un portal donde encontraras manuales sobre procedimientos pedagógicos para enseñar en casa las tareas a nuestros hijos.	http://escuela-virtual.org.mx CÓMO ENSEÑARLE A TU HIJO INECUACIONES 
Libros Interactivos	Crea tus propios libros interactivos con animación Flash para que puedas compartirlo en tu blog o redes sociales, para trabajar con las herramientas de este sitio necesitas LOGEARTe con tu cuenta de Facebook o registrarte y crearte una cuenta en la misma plataforma ISSUU.	https://issuu.com 
Ortografía Interactiva	Es un sitio Web donde encontrarás tertulias dialogadas: Normativa familiar, Cultura familiar y Educación diferenciada. Se han preparado dos nuevos cuentos infantiles: La clueca y El país de la pizarra. Tenemos nuevos ejercicios de Álgebra, con videos: Ecuaciones de primer grado, nuevos ejercicios bilingües, en español e inglés de Lógica (Filosofía): El concepto y El juicio, se ha preparado una nueva edición mejorada de Matemáticas, Pintura y Dibujos, con artículos, temas de formación, videos y pintura.	http://www.aplicaciones.info/ortogra2/ortogra.htm 
Plataforma de Videos	YouTube es la plataforma de videos más utilizada en el mundo. Desde su lanzamiento, en mayo de 2005, YouTube permite que millones de personas descubran, miren y compartan videos originales. YouTube ofrece un foro para que los usuarios se conecten, se informen e inspiren a otras personas en todo el mundo. Además, funciona como una plataforma de distribución para creadores de contenido original y grandes y pequeños anunciantes.	https://www.youtube.com 

Portal Educativo PeruEduca	El Sistema Digital para el Aprendizaje Perueduca permite a los profesores, directivos, alumnos y padres de familia acceder a herramientas, servicios y recursos educativos de acuerdo con sus propios gustos y necesidades de información. Todo esto a través de una PC, laptop, netbook, Tablet o celular con conexión a internet. El sistema tiene como objetivo generar espacios de construcción y gestión del conocimiento, trabajo colaborativo e intercambio de experiencias.	http://www.perueduca.pe 
Prácticas de Inglés	AGENDA WEB: Ejercicios interactivos para el área de inglés sobre los diferentes temas sobre el idioma inglés como por ejemplo artículos, el verbo, los adjetivos, la pronunciación, los artículos, etc. Los ejercicios planteados en esta plataforma vienen incorporando un sistema de calificación automática, de esta forma facilita la evaluación de los estudiantes.	http://www.agendaweb.org 
ThatQuiz	Ejercicios Matemáticos para el nivel Primaria y Secundaria. Es un sitio de web para maestros y estudiantes. Les facilita generar ejercicios y ver resultados de manera muy rápida. En particular, es buena herramienta para la enseñanza de las matemáticas. Este proyecto se inició en la República Dominicana donde el autor pasó dos años como maestro de informática en el liceo Miguel Yangüela de Cabrera. El liceo tenía un centro de computadoras que se aprovechaba muy poco para fines educativos. Faltaba dinero para comprar software y el gran Internet servía más para distraer a los estudiantes que para educarlos. Ahora, thatquiz.org se mantiene desde los Estados Unidos.	https://www.thatquiz.org/es 
Zona de desafíos	Zona de desafíos de PERUEDUCA está dirigida a estudiantes de Educación secundaria a nivel nacional. A continuación, podrás conocer las características de la plataforma y los tipos de preguntas a las que te podrás enfrentar, son exámenes que plantea el MINEDU para que puedas conocer el nivel académico en el que te encuentras y en qué área debes mejorar.	http://zonadesafios.perueduca.pe/login/index.php La barra de progreso indica el avance que realices dentro de la prueba. 

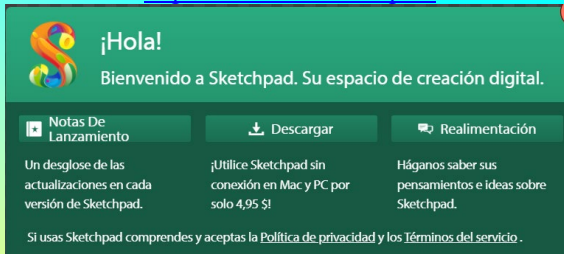
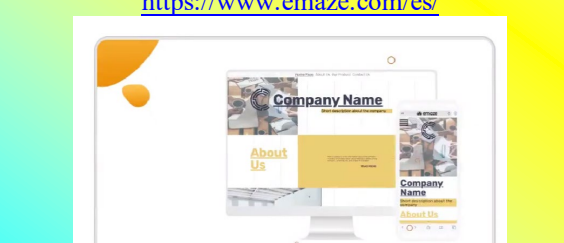
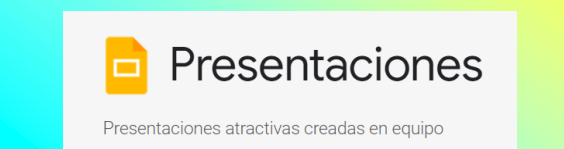
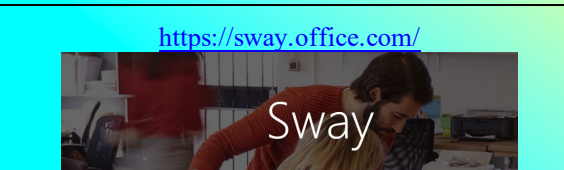
Ypenza CD - ROM	Software educativo con actividades para diferentes áreas pedagógicas que se ejecutan mediante el navegador web, el Software Educativo, es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, es aquello vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte) y el aprendizaje autónomo y que, además, permite la adquisición de conocimientos y el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.	www.ypenza.edu.pe 
Yo me cuido Portal del Minedu	Es una iniciativa que forma parte de las acciones de responsabilidad social de Rímac. El objetivo principal del programa es generar una cultura de prevención entre la comunidad educativa. Para ello, a través de un portal web de fácil acceso, se provee información precisa, oportuna y diversa sobre riesgos y cómo prevenirlos. Los contenidos del programa giran en torno a cuatro ejes temáticos: salud y nutrición, accidentes y primeros auxilios, emergencias y desastres, y seguridad vial. Se incluye, además, una sección sobre el Plan de Gestión de Riesgo en instituciones educativas.	http://www.yomecuido.com.pe/ 
La Plataforma de aprendizaje de Scratch	Scratch está diseñado especialmente para edades entre los 8 y 16 años, pero es usado por personas de todas las edades. Millones de personas están creando proyectos en Scratch en una amplia variedad de entornos, incluyendo hogares, escuelas, museos, bibliotecas y centros comunitarios.	https://scratch.mit.edu 

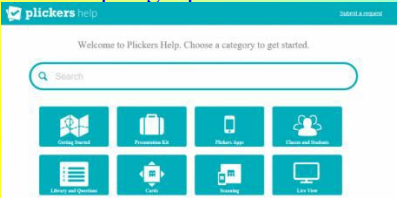
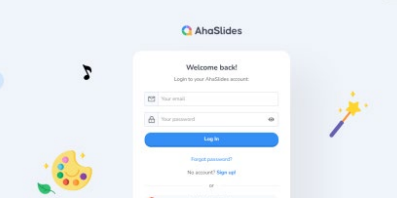
Liveworksheets	Es una herramienta más que útil para profesores y alumnos, que les ha permitido convertir las tradicionales fichas de papel en fichas en formato digital, imprimibles, que pueden rellenarse de forma interactiva, autocorregirse y enviarse al profesor para su evaluación.	https://es.liveworksheets.com/ 
Exelearning	Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.	https://exelearning.net/ 
Educaplay	Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.	https://es.educaplay.com/ 
Constructor 2.0	El constructor es una herramienta de autor un programa con el que elaboran recursos didácticos digitales creado y distribuido por la consejería de educación de la junta de extrema dura con el objetivo de facilitar a los docentes un educativos de manera sencilla y con gran calidad. son muchas las razones que hacen aconsejable su uso y se puede decir sin temor a equivocarse, que es una de las más completas que existen hoy día.	http://profmarnel.blogspot.com/p/constructor.html 

Rayuela	El Cd-Rayuela es una herramienta para los profesores de lengua que nace como extensión de Rayuela, la sección del Centro Virtual Cervantes. Esta sección con intención lúdica y didáctica presenta actividades para la práctica del español en forma de pasatiempos interactivos y graduados en cuatro niveles de aprendizaje. En su archivo histórico se encuentran cerca de un millar de actividades.	http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela 
Xerte	Xerte es un poderoso conjunto de herramientas de productividad para el rápido desarrollo del aprendizaje electrónico. El contenido se ensambla utilizando formularios para completar un conjunto de plantillas. La autoría es colaborativa, lo que permite que los expertos en la materia, los especialistas en medios y los desarrolladores trabajen juntos en la creación de recursos de aprendizaje interactivos ricos y altamente accesibles. La facilidad de uso siempre ha estado en el corazón de Xerte.	https://www.xerte.org.uk/index.php/en/ 
Quizfaber	Es un software gratuito para Windows que le permite crear cuestionarios multimedia como documentos HTML. Este programa simplifica la creación de cuestionarios en HTML sin ningún conocimiento previo de HTML o JavaScript.	https://www.quizfaber.com/index.php/en/ 
LIM	El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos en formato de Libro Interactivo Multimedia.	https://www.educalim.com/ 

Ardora	Ardora es una aplicación informática para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.	http://webardora.net/index_cas.htm 
Hotpotatoes	Hot Potatoes es un software para crear ejercicios educativos que posteriormente se pueden realizar a través de la web.	https://hotpot.uvic.ca/ 
Edmodo	Edmodo es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación media superior.	https://new.edmodo.com/ 
Classroom	Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System.	
Classkick	Es una sencilla App que nos permite crear flujos de trabajo inmediatos, con muy poca preparación previa y que pueden realizarse en el momento o cuando se quiera. Contiene además la posibilidad de evaluar los ejercicios realizados. Si a todo esto le añadimos que es gratuita, el resultado no puede ser más satisfactorio.	https://classkick.com/ 
SM	Es un proyecto innovador, dirigido a la construcción de escuelas inteligentes, que promueve la pedagogía de la comprensión, que enseña a los alumnos a pensar y que pone al maestro en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.	https://login.smaprendizaje.com/ 

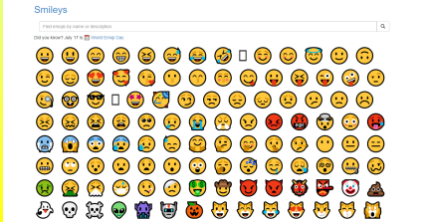
WhatsApp Web	Son extensiones de tu cuenta de WhatsApp para teléfono que se pueden usar en una computadora. Los mensajes que envías y recibes se sincronizan entre el teléfono y la computadora, y puedes verlos en ambos dispositivos.	https://web.whatsapp.com/
Telegram	Telegram es una plataforma de mensajería y VOIP, desarrollada por los hermanos Nikolái y Pável Dúrov. La aplicación está enfocada en la mensajería instantánea, el envío de varios archivos y la comunicación en masa.	https://web.telegram.org/k/ Iniciar sesión en Telegram por código QR
Pixlr	herramientas de edición de fotos y diseño. Edita fotos y crea impresionantes diseños directamente en tu navegador, en tu teléfono o en tu escritorio de forma gratuita. Empieza con un lienzo vacío, una foto, un vídeo o selecciona una de nuestras plantillas elaboradas por profesionales.	https://pixlr.com/es/
Photopea	Photopea es un editor de fotos y gráficos basado en la web que puede trabajar con gráficos rasterizados y vectoriales. Se puede usar para editar imágenes, hacer ilustraciones, diseño web o convertir entre diferentes formatos de imagen.	https://www.photopea.com/
Autodraw	Es una herramienta para dibujar, como el clásico Paint de Microsoft que todos tenemos en nuestra computadora, pero que cuenta con el plus de inteligencia artificial. Es gratis, se puede usar online y funciona en cualquier dispositivo, computadora, tablet o smartphone.	https://www.autodraw.com/
Quickdraw	Es un juego en línea desarrollado por Google que desafía a los jugadores a hacer un dibujo de un objeto o idea y luego utiliza una red neuronal de inteligencia artificial para adivinar qué representan los dibujos.	https://quickdraw.withgoogle.com/ ¿Puede una red neuronal reconocer tus dibujos? Añade tus dibujos al conjunto de datos de dibujos más grande del mundo , compartido públicamente, para ayudarnos con la investigación sobre el aprendizaje automático.

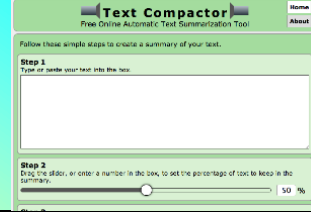
Sketchpad	Es una aplicación que permite realizar dibujos e ilustraciones desde el navegador web. Es de gran utilidad para quienes no son expertos y buscan una manera de crear cosas sencillas.	https://sketch.io/sketchpad/ 
Genial.ly	Haz presentaciones, infografías y más contenidos alucinantes, por tu cuenta o en equipo.	https://genial.ly/es/ 
Canva	Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales.	https://www.canva.com/es_419/ 
Prezi	Es una herramienta online para la creación de presentaciones de todo tipo (corporativas, educativas, didácticas).	https://prezi.com/pricing/ 
Emaze	Genera presentaciones digitales increíbles automáticamente	https://www.emaze.com/es/ 
Presentación	Es una herramienta de presentación que permite hacer presentaciones online gratis, aunque también puedes trabajar sin conexión. Viene incluida en las herramientas de Google Workspace.	
Sway	Cree boletines, presentaciones y documentos visualmente llamativos en pocos minutos	https://sway.office.com/ 
Kahoot	Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso, te permite hacer evaluaciones gamificadas.	https://kahoot.com/ 

Quizziz	Es una plataforma gratuita que nos permite crear cuestionarios online gamificados que nuestros estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo (tipo Kahoot) Como tarea (los resultados le llegan al maestro) De manera individual (“solo Game”)	https://quizizz.com/ 
Quizlet	Es una aplicación que puede ser utilizada para estudiar y aprender contenido creado por otros usuarios, o para crear sus propias unidades de estudio. También permite compartir unidades con amigos, compañeros de clase o estudiantes.	https://quizlet.com/es 
Plickers	Es una herramienta gratuita que permite crear cuestionarios en línea para posteriormente plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva, obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real y convirtiendo el aprendizaje en un juego.	https://get.plickers.com/ 
Mentimeter	Es un sencillo sistema de creación de encuestas, que nos permite a los usuarios la creación de las mismas en muy pocos minutos, de manera gratuita y sin necesidad de registros.	https://www.mentimeter.com/ 
Ahaslides	Crea encuestas en vivo, cuestionarios, gráficos y nubes de palabras	https://ahaslides.com/es/ 
Blooket	Permite elaborar y reutilizar cuestionarios de elección múltiple	https://dashboard.blooket.com/login 
Ensopados	Crear sopas de letras de manera sencilla y rápida	https://buscapalabras.com.ar/crear-sopa-de-letras.php 
Toovari	Es un programa de refuerzo apoyo y mejora académica basado en un entorno virtual de aprendizaje, social, abierto y participativo, el cual se diferencia de otros ambientes por la incorporación de dinámicas de juegos – Gamificación, para conseguir una mayor motivación en los estudiantes y profesores.	https://www.toovari.com/ 

Quizalize	Crea evaluaciones didácticas de forma instantánea	https://app.quizalize.com/resources
Coggle	Permite elaborar y compartir mapas conceptuales.	https://coggle.it/?lang=es
Lucid chart	Crea esquemas de forma colaborativa.	https://lucid.app/users/login#/login?folder_id=home
Mindomo	Crea mapas mentales colaborativos en línea, tiene su versión para escritorio.	https://www.mindomo.com/es/
Puzzel	Diviértete creando rompecabezas para tus clases.	https://puzzel.org/es/
Socrative	Crea cuestionarios y visualiza las respuestas en línea.	https://www.socrative.com/
TOP Worksheet	Generador de fichas interactivas y ejercicios online.	https://www.topworksheets.com/es/home
Easel.ly	Herramienta online que nos permite diseñar y crear infografías.	https://www.easel.ly/
Infogram	Herramienta online para diseñar y crear infografías.	https://infogram.com/

Piktochart	Herramienta web especializada en la creación de infografías.	https://create.piktochart.com/ 
Nearpod	Permite crear presentaciones interactivas en la clase o a distancia.	https://nearpod.com/ 
Edpuzzle	Permite a los docentes crear y editar videos en línea agregándoles textos e interacciones en tiempo real.	https://edpuzzle.com/ 
Moodle	Permite la creación de ambientes de aprendizaje personalizados.	https://moodle.org/ 
Flipgrid	Permite discusiones en video para que el aprendizaje sea divertido.	https://info.flipgrid.com/ 
Erubrica	Permite la creación y evaluación con Rúbricas.	https://www.erubrica.com/ 
Villaplanet	Aplicativo con actividades lúdicas interactivas para el área de comunicación y matemática para el nivel primaria.	https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/villaplanet/ 
Oráculo matemagico	Aplicación que integra ejercicios de matemática con un juego de cartas intercambiables para el nivel primaria y secundaria.	https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/juego-oraculo-matemagico/disena-tu-clase/ 

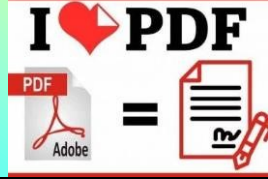
Geogebra	Software gratuito de matemáticas destinado a la enseñanza de la geometría, tiene su versión online y de escritorio.	https://www.geogebra.org/ 
Desmos	Calculadora gráfica implementada como una aplicación de navegador	https://www.desmos.com/?lang=es 
Emoji Extracts	Sitio web que contiene una serie de emojis que puedes copiar y pegar en tus redes sociales o páginas web.	https://getemoji.com/ 
Flamingtext	Plataforma que permite generar logos en formato de texto de forma gratuita.	https://www5.flamingtext.es/ 
Duolingo	Plataforma para aprender de forma divertida, efectiva y gratis un idioma.	https://www.duolingo.com/ 
Didactalia	Plataforma para el aprendizaje social o colaborativo reforzado con capacidades de inteligencia artificial.	https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo 
EduTEKA	Portal educativo que propone mejorar la educación mediante el uso de las Tics.	https://eduteka.icesi.edu.co/ 
Khan Academy	Ofrece ejercicios, videos y un panel de aprendizaje personalizado.	https://es.khanacademy.org/ 
Flippity	Plataforma para Crear actividades interactivas de manera muy sencilla.	https://www.flippity.net/ 

Textcompactor	Herramienta gratuita de resumen de texto.	https://www.textcompactor.com/ 
DeepL	Traduce texto y archivos completos de manera instantánea.	https://www.deepl.com/es/translator 
Historias para armar	Permite la creación de historias con medios digitales.	https://creador.historiasparaarmar.org/ 
Tutoriales de historias	Accede a tutoriales para el uso de "Historias para armar"	https://www.historiasparaarmar.org/docentes 
Herramientas Digitales RPU	Catálogo de herramientas digitales de la Universidad Virtual – RPU.	https://rpu.edu.pe/wp-content/uploads/2020/06/RPU_HerramientasDigitales.pdf 
Artículos pedagógicos RPU	Explore el listado en línea de software y artículos pedagógicos para el aprendizaje de la RPU.	https://rpu.edu.pe/universidad-virtual/herramientas-digitales-para-la-ensenanza/ 
Eduteka ICESI	Aprende a elegir herramientas digitales con fines educativos.	https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/curaduria-herramientas-digitales 
Gestor de contenidos de Aprendo en Casa	Accede al drive aplicativos y gestor de contenidos de Aprendo en casa.	https://drive.google.com/drive/folders/1OEZeGR2iUHOB4fzF7YHEaNkyuWE9uZJw 

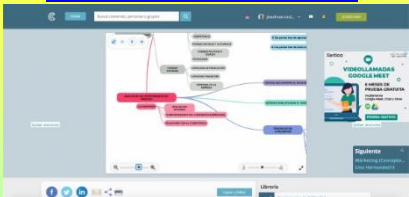
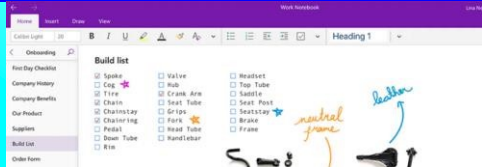
Documentos PIP	Documentos de gestión del docente AIP.	https://drive.google.com/drive/folders/19HSZuhUuv0nmAO9MMWhyPex2nGXJE7GB 
Google Earth	Explora el globo terráqueo de manera virtual.	https://earth.google.com/web/ 
LinkedIn	Red social para profesionales.	http://www.linkedin.com/ 
Twitter	Es un servicio que permite que los grupos de amigos, familiares y compañeros de trabajo se comuniquen y estén en contacto a través de mensajes rápidos y frecuentes. Las personas publican Tweets, que pueden contener fotos, videos, enlaces y texto.	https://twitter.com/ 
Facebook	Es una red social gratuita que permite a los usuarios interconectarse para interactuar y compartir contenidos a través de internet.	https://www.facebook.com/ 
Tumblr	La que fuera una de las redes sociales más exitosas, nació hace 12 años como un proyecto basado en la publicación y compartición de imágenes, videos, textos y enlaces; una plataforma de microblogging.	http://www.tumblr.com/ 
Vimeo	Es una plataforma para subir videos, donde prima la calidad de su resolución y es escogida mayoritariamente por los profesionales del mundo audiovisual.	https://vimeo.com/es/ 
APLICATIVOS DE ESCRITORIO		

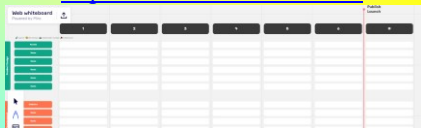
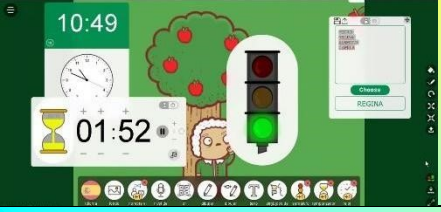
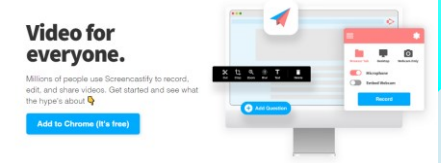
POWR	Permite que los usuarios inserten comentarios al Google Site o cualquier sitio que hayas creado en la Web.	https://www.powr.io/ 
Camtasia Studio	Grabador de pantalla y editor de video todo en uno	https://www.techsmith.com/video-editor.html 
Filmora	Transforme su video en una obra de arte, es uno de los más potentes editores de video para Windows	https://filmora.wondershare.net/ 
OBS Studio	Es un programa de grabación de video gratuito que te permite hacer tutoriales, grabar la pantalla de tu PC, realizar webinars, directos, y muchas cosas más que vamos a ver a lo largo de este artículo.	https://obsproject.com/es/download 
ZOOM	Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta podrás hacer videollamadas y concertar reuniones y entrevistas con tus estudiantes.	https://zoom.us/ 
CamStudio	Software libre de transmisión de video de grabadora de escritorio.	https://camstudio.org/ 
Videocyborg	Te permite descargar videos en línea.	https://appscyborg.com/video-cyborg 
ClipChamp	Editor de clip videos de corta duración.	https://app.clipchamp.com/ 

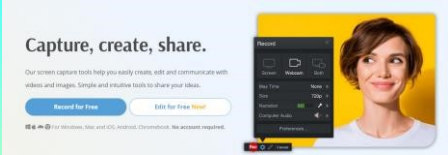
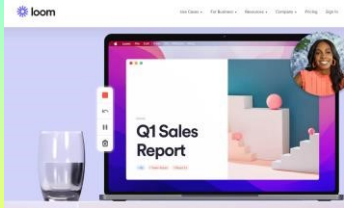
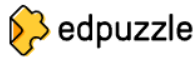
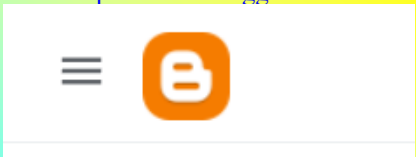
Renderforest	Permite crear intros para ediciones de video de todo tipo.	http://www.renderforest.com/ 
Animoto	Permite crear y editar videos mediante el método Drag and Drop.	http://www.animoto.com/ 
PILAS ENGINE	Página para programar juegos educativos en línea con codificación.	https://app.pilas-engine.com.ar/#/?livereload=false 
LEARN ANYTHING	Página Web para aprender a programar diferentes tipos de lenguajes de programación.	https://learn-anything.xyz/ I want to learn
Biteable	Crea videos de manera sencilla.	https://app.biteable.com/ 
Audacity	Editor gratuito de sonidos y audios de voz, permite aplicar diversos tipos de efectos a los archivos de audio.	http://www.audacityteam.org/ 
Calameo	Convierte tus PDF en libros o revistas digitales con animación.	https://es.calameo.com/ 
Transferrnow	Enviar y compartir archivos grandes desde la Web, sus enlaces de compartimiento tienen un límite de tiempo.	https://www.transferrnow.net/es 

Wetransfer	Comparte archivos pesados en la web.	https://wetransfer.com/ 
SpatialChat	Espacio para trabajar colaborativamente en línea con tu equipo de trabajo.	https://spatial.chat/ 
Yopmail	Crear direcciones Email desechables	https://yopmail.com/es/ 
Pomodoro	Es un método de gestión de tiempo que se puede usar para cualquier tarea. Para muchos, el tiempo es un enemigo. La ansiedad producida por los “ticks del reloj”, sobre todo si se tiene una fecha límite, conduce a hábitos de trabajo y estudio ineficaces que a su vez conducen a la procrastinación.	https://pomodoro-tracker.com/ 
SmallPDF	Plataforma que nos permite editar nuestros archivos o documentos PDF	https://smallpdf.com/es/editar-pdf 
I Love PDF	Una de las plataformas más utilizadas para unir, convertir, organizar archivos PDF.	https://www.ilovepdf.com/es 
Online Convert	Plataforma para convertir sus archivos multimedia en línea.	https://www.online-convert.com/es 
Online 2 PDF	Convertidor en línea de imagen a texto	https://online2pdf.com/es/convertir-jpg-a-txt 

Online 2 PDF	Convertidor en línea para desbloquear documentos PDF	https://online2pdf.com/es/desbloquear-pdf 
PDF Escape	Edita los documentos PDF	https://www.pdfescape.com/ 
Flatten PDF	Hace que los PDF rellenable sean de solo lectura	https://www.sejda.com/es/flatten-pdf 
TinyWow	Herramienta online para convertir pdf en diversos formatos	https://tinywow.com/ 
123APPS	Aplicaciones web para editar, convertir, crear en línea	https://123apps.com/es/ 
Google WorkSpace	Aplicaciones de Google WorkSpace, debes tener un correo institucional para poder utilizarlas de forma gratuita	https://about.google/intl/es-419/products/?tab=rh 
Microsoft 365	Aplicaciones educativas de Microsoft, debes ingresar a tu correo Hotmail o Outlook para poder utilizarlas de forma gratuita.	https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365 
Trivinet	Es un juego de trivial online gratuito donde puedes jugar gratis al popular juego del trivial, que constituye un interesante recurso didáctico colaborativo basado en la gamificación. La web ha sido diseñada para poder ser usada desde el navegador de cualquier dispositivo (móviles, tables y ordenadores).	https://www.trivinet.com/es/trivial-online/version-web 
Powtoon	Es una marca nueva software de presentación en línea que le permite crear presentaciones animadas visualmente impactantes.	https://www.powtoon.com/?locale=es 

Animaker	Una plataforma para principiantes, profesionistas y diseñadores con la que puedes crear animaciones y videos de imagen real para cada momento de tu vida	https://www.animaker.es/ 
Metaverse	Miles de profesores y estudiantes están creando AR en sus aulas. Es tan fácil de crear que los niños de primaria pueden hacerlo. ¡El compromiso está fuera de serie!	https://studio.gometa.io/landing 
Mind Meister	Plataforma que permite hacer mapas conceptuales, es decir, pequeños resúmenes con claves que te permiten entender mejor y simplificar los temas que trates en clase.	https://www.mindmeister.com/es 
ARTSTEPS	Plataforma para diseñar exhibiciones artísticas de manera digital.	https://www.artsteps.com/view/61524b17ca521a5dda37d824 
GoConqr	Es un entorno de estudio personalizado online y gratuito que te ayuda a mejorar tu aprendizaje, incluye herramientas de aprendizaje que te permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests.	https://www.goconqr.com/es 
Cmaptool	Es un programa y plataforma que permite hacer mapas conceptuales, de una manera sencilla, en los que podemos añadir además de texto todo tipo de archivos (gráficos, imágenes, etc.) enlaces a internet y exportar todo ello como archivos gráficos, PDF o páginas web.	https://cmapcloud.ihmc.us/ 
Onenote	Es la aplicación perfecta para tenerlo todo bajo control. Con OneNote, puede: Escribir notas o grabar audio en su portátil.	https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft365/onenote/digital-note-taking-app 
Canva	Es una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte. Es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.	 https://www.canva.com/es_419/

Jamboard	Es una pantalla inteligente que te permite extraer con rapidez imágenes de una búsqueda en Google, guardar el trabajo en la nube automáticamente, usar la herramienta de reconocimiento de formas y escritura a mano fácil de leer, y dibujar con una pluma stylus, pero borrar con el dedo igual que en una pizarra.	
Whiteboard	Pizarra en línea gratuita para profesores y aulas que hace que tus estudiantes se involucren, tanto en el aula física como durante la enseñanza remota.	 https://whiteboard.fi/
Idroo	Pizarra matemática que te permite escribir formulas o resolver diversos tipos de ejercicios matemáticos con gran facilidad.	 https://idroo.com/
Microsoft Whiteboard	Herramienta que permite la colaboración de usuarios en tiempo real y, por su parte, está integrada con Microsoft Teams. Su mejor herramienta es el reconocimiento inteligente de objetos que mejora automáticamente los dibujos hechos a mano con versiones más claras.	 https://whiteboard.office.com/
Webwhiteboard	Una pizarra en línea es un espacio de aprendizaje donde tanto los profesores como los estudiantes pueden escribir e interactuar con los estudiantes en tiempo real a través de Internet.	 https://webwhiteboard.com/
Classroom Screen	Simular en el escritorio del computador una pizarra virtual que se puede compartir con los estudiantes y que integra herramientas de gestión de clase, como, por ejemplo, herramientas de dibujo, encuestas, sorteos de nombre, casilla de texto, reloj, símbolos de trabajo, semáforo, temporizador y código QR.	 https://www.classroomscreen.com/
Padlet	Pizarra colaborativa, la cual permite realizar dinámicas de forma colaborativa, a través de murales en donde los estudiantes pueden compartir texto, video, audio, imágenes, etc.	 https://es.padlet.com/
ScreenCastify	Es un grabador de pantalla ultra simple que sobrealimentará la forma en la que te comunicas en el trabajo. Graba, edita y comparte videos HD en segundos. En lugar de escribir correos electrónicos largos, informes o documentación, entrega tu mensaje de forma más rápida y clara con un video de pantalla.	 https://www.screencastify.com/

Screen Cast o Matic	Es un software que funciona como una grabadora de pantalla fácil de usar, puede capturar cualquier área de su pantalla con la opción de agregar narración desde su micrófono y video desde su cámara web.	https://screencast-o-matic.com/ 
Loom	Es un software que nos permite grabar videomensajes tanto si queremos filmarnos con la cámara del pc como si lo que queremos es filmarnos-grabarnos e ir mostrando la pantalla de la pc.	https://www.loom.com/ 
ED Puzzle	Elige un vídeo, dale tu toque mágico y haz un seguimiento de la comprensión de tu alumnado.	https://edpuzzle.com/ 
Rubistar	Es una herramienta gratuita que ayuda a los educadores a crear rúbricas de calidad.	http://rubistar.4teachers.org/index.php?&skin=es&lang=es& 
Blogger	Para crear de manera sencilla un blog de aula donde compartir contenidos, recomendar recursos, fomentar la participación y divulgar las experiencias realizadas.	https://www.blogger.com/ 
Anchor	Plataforma para hacer un podcast, cortesía de Spotify. Ahora puedes crear tu podcast en Android, alojarlo online, distribuirlo en tus plataformas favoritas y hacer crecer tu audiencia. Todo desde tu celular o tablet, y de manera gratuita.	https://anchor.fm/ 
EXERCISM	Página para practicar la programación en diversos tipos de lenguajes como JAVA, C#, Python, JavaScript, etc.	https://exercism.org/users/sign_in 

RECURSOS INTERACTIVO DE PERUEDUCA



GRADO	TEMA	ÁREA	DESCRIPCIÓN
1°	Concurso de trabalenguas	Comunicación	Recurso educativo digital para primer grado de educación primaria permite trabajar trabalenguas sencillos de acuerdo a su edad
1°	Decimos rimas	Comunicación	Recurso Educativo digital permite desarrollar en los estudiantes habilidades comunicacionales para la expresión y comprensión oral.
1°	Decimos trabalenguas	Comunicación	Recurso educativo digital permite desarrollara habilidades comunicacionales en los estudiantes.
1°	El maestro Andrés	Comunicación	Breve canción para entretener a los más pequeños. Duración aproximada: 45 segundos.
1°	Hablemos rimando	Comunicación	Recurso educativo digital permite desarrollar habilidades comunicacionales a los estudiantes del primer agrado de educación primaria.
1°	La Carbonerita	Comunicación	Breve canción para entretener a los más pequeños. Duración aproximada: 59 segundos.
1°	La pájara pinta	Comunicación	El Autor Morella Fuenmayor, nació y creció en Caracas, Venezuela. Después de completar sus estudios de diseño gráfico comenzó a ilustrar libros para niños. Su trabajo ha sido expuesto en la Feria Internacional de Bologna, en Bratislava y en Noma, Japón, donde ganó una mención de honor. Morella ha ilustrado "La pájara pinta" y en otras obras muy importantes.
1°	Trabalenguas	Comunicación	Recurso digital educativo para trabajar con los estudiantes habilidades comunicacionales como el trabalenguas.
1°	¡Que buenas familias!	Comunicación	Recurso educativo para trabajar con los estudiantes narraciones de hechos personales o muy cercanos.
1°	Los dos chiquitos	Comunicación	Curioso relato que refiere una anécdota ficticia camino a la fiesta del Corpus Cristi.

1°	Rompecabezas	Matemática	Este juego educativo de rompecabezas presenta ocho interesantes ilustraciones que pueden ser armadas en ocho niveles de dificultad cada una. Las destrezas que refuerza son el arrastre de elementos con el ratón y la coordinación visual - manual.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): aprendemos números hasta el 20	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes contar y sumar números, emplean cifras del 1 al 20.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): comparamos y ordenamos	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes contar y ordenar los números naturales hasta el 20, emplean los signos $>$, $<$, $=$
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): descomponemos números en sumandos	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes descomponer los números en sumas, emplean cifras del 1 al 20.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): formamos el número 10	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes contar y ordenar los números del 1 al 10.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): juntamos y aumentamos	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes contar y ordenar los números del 1 al 10.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): primero, segundo, tercero,... décimo	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes identificar el orden que corresponde a los finalistas de una maratón. profundizan la noción de primero, segundo, etc.

1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): representamos la decena	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes reconocer y escribir las decenas.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): representamos siempre 10	Matemática	Recurso educativo digital que permite a los estudiantes reforzar las sumas de cifras que dan como resultado 10.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): respondemos y formulamos preguntas	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes iniciarse en la lectura del gráfico de barras.
1°	Contamos hasta el 10, ordenamos hasta el 10 (unidad 3): ¿Qué sucede primero?	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes que identifiquen el orden en que suceden los hechos. Emplean términos como 1°, 2°, etc.
1°	Descubrimos los números (unidad I): conocemos el 4 y el 5	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes reforzar el conteo de números 1, 2, 3, 4 y 5.
1°	Descubrimos los números (unidad I): conocemos el 1, 2 y 3	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes reforzar el conteo de números 1, 2 y 3.
1°	Descubrimos los números (unidad I): hacemos las seriaciones	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite desarrollar en los estudiantes habilidades para clasificar objetos; considerando el tamaño, color y grosor.
1°	Descubrimos los números (unidad I): jugamos con los números 4 y 5	Matemática	Este recurso digital interactivo permite a los estudiantes conocer y escribir los números naturales 4 y 5.
1°	Descubrimos los números (unidad I): juguemos con las regletas	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes adquirir conocimientos sobre seriación de objetos; teniendo en consideración el tamaño, grosor y color del objeto.
1°	Descubrimos los números (unidad I): más o menos	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes comparar y establecer relaciones "más que", "menos que", en colecciones de objetos.

1°	Descubrimos los números (unidad I): más, menos o tantos como	Matemática	Recurso educativo digital interactivo orientado al aprendizaje de los estudiantes en lo referente a la comparación de cantidades: "más que", "menos que", o "tantos como" en una colección de objetos.
1°	Descubrimos los números (unidad I): tantos como	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes a identificar y relacionar cantidades, "tantos como" en colecciones de objetos.
1°	Descubrimos los números (unidad I): todos, algunos, ninguno	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes reforzar sus conocimientos sobre el uso de cuantificadores: todos, algunos, ninguno.
1°	Descubrimos los números (unidad I): usamos los números ordinales 1, 2 y 3	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes a reconocer los números ordinales: 1º, 2º, 3º, en colección de objetos.
1°	Descubrimos los números (unidad I): usamos los números ordinales del 1º al 5º	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que permite a los estudiantes a reconocer los números ordinales 1º, 2º, 3º, 4º y 5º en una colección de objetos.
1°	Algunos tipos de materiales	Ciencia y ambiente	Este recurso permite identificar qué materia útil se llama material y en cuál categoría se Puede agrupar.
1°	El movimiento de mi cuerpo	Ciencia y ambiente	El recurso presenta cómo el esqueleto utiliza las articulaciones y músculos para el movimiento corporal.
1°	Normas de electricidad fuera de casa	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta la forma de trabajar con electricidad, cerca de ella y en el exterior.
2°	Polígonos	Matemática	Este recurso permite el reconocimiento de polígonos regulares de tres y cuatro lados y sus características principales.
2°	Ahorro de agua: sé responsable con el agua fuera de casa	Ciencia y ambiente	Este recurso nos ayuda a comprender y reconocer que el agua es esencial para la vida y por tanto debemos ser cuidadosos en su consumo.
2°	Alimentación sana	Ciencia y ambiente	Este recurso permite identificar los diferentes grupos de alimentos y su consumo adecuado para mantenernos sanos. Remarca la importancia de una dieta rica y equilibrada para una buena salud.

2°	Características de la materia	Ciencia y ambiente	Este recurso nos explica que la materia tiene características como son: volumen, masa y densidad. Se muestra cómo calcular el volumen de un objeto y la densidad como relación entre volumen y masa.
2°	Los sentidos: los oídos y la audición	Ciencia y ambiente	Este recurso permite conocer las estructuras y funciones del oído. Describe el recorrido de las ondas sonoras desde el exterior hasta el cerebro.
2°	Los sentidos: olfato y gusto	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta cómo se detectan los olores y los sabores en el cuerpo humano.
2°	Los cambios pueden ser temporales o permanentes: Parte I	Ciencia y ambiente	Este recurso nos demuestra que hay muchas maneras de cambio en los materiales. Diferencia entre cambios temporales y permanentes y los fenómenos que los producen.
2°	Los cambios pueden ser temporales o permanentes: Parte II	Ciencia y ambiente	Continuando la lección anterior, este recurso presenta los cambios que ocurren en los sólidos al disolverse en agua, las soluciones que se obtienen y la diferencia entre elementos solubles e insolubles.
2°	Los dientes	Ciencia y ambiente	Este recurso nos permite identificar cuáles son los diferentes tipos de dientes que nos permiten comer.
2°	Nuevas plantas a partir de partes de otra planta	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta los distintos tipos de plantas y cómo éstas se reproducen.
2°	Protección del agua ante la contaminación	Ciencia y ambiente	Este nos presenta diversas maneras de reducir y/o evitar la contaminación del agua.
2°	Tipos de seres vivos animales y plantas	Ciencia y ambiente	Este recurso nos muestra que los seres vivos se dividen en grupos diferentes, atendiendo a sus características.
2°	¿Qué es la materia?	Ciencia y ambiente	Este recurso nos ayuda a comprender que la materia compone y que es cualquier cosa que tiene masa y ocupa un lugar en el espacio
3°	El sapito glo-glo-glo	Comunicación	Breve poema que presenta la inquietud por saber dónde se esconde un sapito al que solo conocen por el sonido que emite en los días de lluvia.
3°	Fábula del lobo y el cordero en el arroyo	Comunicación	Fábula que nos narra el reto que se plantean el viento y sol para conocer cuál de los dos es el más fuerte.

3°	Fábula del viento y el sol	Comunicación	Fábula que nos narra el reto que se plantean el viento y sol para conocer cuál de los dos es el más fuerte.
3°	Fábula del zorro y las uvas	Comunicación	Fábula que nos presenta a un zorro hambriento que, al no poder alcanzar la fruta deseada, prefiere decir que no la quiere.
3°	Generoso pájaro carpintero	Comunicación	Leyenda aguaruna que nos explica por qué el pájaro carpintero no construye su casa cerca de los ríos.
3°	Hueso y pellejo	Comunicación	Relato extraído de Los Perros Hambrientos que nos refiere cómo llegaron wanka y Zambo a la casa de los Robles y la curiosa historia de los nombres Hueso y Pellejo.
3°	La cigarra y la hormiga	Comunicación	Fábula que nos aconseja usar nuestro tiempo con responsabilidad y ahorrar para los tiempos de escasez.
3°	La ñusta y su cantarito	Comunicación	Breve relato que refiere la antigua creencia de que las lluvias eran prodigadas por una pequeña princesa, quien vertía el agua de su cántaro en épocas de sequía.
3°	La feria de Andavete	Comunicación	Relato que nos habla de un hombre arrogante que minimizaba todo porque, según él, en su pueblo eran más grandes.
3°	La nueva fábula de la cigarra y la hormiga	Comunicación	Fábula que nos aconseja usar nuestro tiempo con responsabilidad y ahorrar para los tiempos de escasez.
3°	Loa al fútbol	Comunicación	Poema que describe a través de imágenes y sensaciones toda la emoción de un partido de fútbol.
3°	La tos de la muñeca	Comunicación	Breve poema que muestra la preocupación por el estado de salud de una muñeca.
3°	La voz de los animales	Comunicación	Breve poema que menciona las onomatopeyas de algunos animales de granja.
3°	Me falta un burro	Comunicación	Relato que nos presenta a un muchacho distraído que cree haber perdido un burro sin darse cuenta que está montado en él.
3°	El asno y el caballo	Comunicación	Fábula que nos recuerda la importancia de ser solidarios y prestar nuestro apoyo a las personas que nos la solicitan.
3°	El grillo	Comunicación	Breve poema que presenta el diálogo de una niña y un pequeño grillo.
3°	El nido	Comunicación	Poema que nos enseña la importancia de respetar la vida animal como si fuera la propia.

3°	Mi animal preferido	Comunicación	Breve texto que refiere cuál es el animalito que prefieren distintas personas.
3°	Mi primera graduación	Comunicación	Breve texto poético, en el que un niño recuerda, con agradecimiento, cómo aprendió a leer.
3°	Oficio: Marco Martos	Comunicación	Breve texto poético del autor peruano Marco Marcos, en el que nos refiere el gusto que siente por su oficio de poeta.
3°	Trabalenguas	Comunicación	Selección de quince trabalenguas ampliamente conocidos.
3°	Come cosas	Matemática	Refuerza en el estudiante la adquisición de conocimiento de los números, sus formas de representación y las operaciones básicas de suma y resta.
3°	Partes decimales	Matemática	Este recurso presenta la comparación de números decimales por medio de la representación en décimos, centésimos y milésimos.
3°	Problemas: lectura comprensiva de problemas de matemática	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que ayuda a los estudiantes que se están iniciando en el aprendizaje de las Matemáticas: comprender y resolver problemas.
3°	Sistema horario de 24 horas	Matemática	Este recurso explica en forma sencilla la lectura horaria enfatizando en su escritura y correcta pronunciación. Desarrolla el tema por medio de ejercicios prácticos como la conversión horaria en un reloj digital de 24 horas propiciando el desarrollo de ejercicios en torno a la realidad de los estudiantes.
3°	Suma y resta de fracciones	Matemática	Este recurso permite el reconocimiento de fracciones homogéneas y la resolución de ejercicios de adición y sustracción Posibilitando la resolución de problemas y ejercicios en forma práctica y sencilla.
3°	División de Números Naturales: 1	Matemática	Este video, presenta la división de números naturales mediante una situación de repartición, explica cuando es una división exacta e inexacta y los elementos que intervienen en dicha división. Desarrolla el significado de un cociente y la comprobación de división de números naturales.

3°	División de Números Naturales: 2	Matemática	Presenta la resolución de varios problemas y ejercicios de división exacta e inexacta de números naturales; así como el caso en el que se agrega un cero al cociente.
3°	Clasificación de los materiales: Parte 1	Ciencia y ambiente	El recurso presenta la clasificación de los materiales en función de sus propiedades y muestra cómo estas propiedades los hacen apropiados para distintas funciones.
3°	Clasificación de los materiales: Parte 2	Ciencia y ambiente	El recurso presenta la clasificación de los materiales en función de sus propiedades y muestra cómo estas propiedades los hacen útiles para desempeñar diferentes funciones.
3°	El marco de mi cuerpo: el esqueleto	Ciencia y ambiente	Este recurso explica las funciones que realizan el esqueleto y los diferentes huesos que lo constituyen. Asimismo, su constitución y clasificación.
3°	Mi cuerpo: sus funciones	Ciencia y ambiente	Este recurso permite comprender cómo el esqueleto proporciona forma y protección al cuerpo. Presenta las funciones de los huesos, su importancia y conformación.
3°	Fuentes renovables de energía	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta el concepto de fuente de energía renovable, su procedencia y aplicación.
3°	Las plantas pueden vivir en distintos medios	Ciencia y ambiente	Este recurso presenta las formas de adaptación de diversas plantas para vivir en diferentes áreas.
3°	Los sentidos: la piel	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta cómo la piel protege nuestro cuerpo a partir de su estructura y funciones.
3°	Reacción de los materiales: Parte 1	Ciencia y ambiente	Este recurso nos muestra que algunos materiales reaccionan de forma distinta cuando se exponen a diferentes temperaturas.
3°	Reacción de los materiales: Parte 2	Ciencia y ambiente	Este recurso nos explica cómo algunos materiales se expanden y se contraen cuando se exponen a diferentes temperaturas.
3°	Animales como consumidores	Ciencia y ambiente	El recurso clasifica a los animales según sus alimentaciones (consumidoras, herbívoras, carnívoras y omnívoras) y cómo es que su cuerpo se encuentra adaptado para hacerlo.

4°	El brillo de la luciérnaga	Comunicación	Se narra la manera cómo una luciérnaga es mortificada constantemente por una serpiente hasta que ya no puede más y decide enfrentarla Si la luciérnaga no es alimento para una serpiente, ¿por qué quería matarla? Duración aproximada: 4 minutos.
4°	¿De qué color es el mar?	Comunicación	Un pequeño niño es quien narra este cuento. Nos cuenta cómo una avecilla va preguntando a todo el que ve pasar: ¿De qué color es el mar? Así va recogiendo los diversos pareceres de los interrogados pues cada uno lo percibe de un color diferente. Duración aproximada: 3 minutos.
4°	Animales fantásticos	Comunicación	Teníamos en casa un libro que guardábamos con esmero, pues el abuelo Ignacio se lo había obsequiado a papá cuando cumplió diez años. En sus amarillentas y gruesas páginas de papel satinado, aparecían bellos dibujos de extraño animales Así comienza este breve relato sobre animales fantásticos.
4°	Casi demasiado tarde	Comunicación	Relato que nos recuerda la importancia de acudir al médico en el caso de sufrir una mordedura de perro.
4°	Caballero Carmelo	Comunicación	"Un día, después del desayuno, cuando el sol empezaba a calentar, vimos aparecer, desde la reja, en el fondo de la plazoleta, un jinete e bellissimo caballo de paso, pañuelo al cuello que agitaba el viento, sampedrano pellón de sedosa cabellera negra, y henchida alforja, que picaba espuelas en dirección a la casa" Así comienza este breve relato sobre el Caballero Carmelo Buen contenido para trabajar las descripciones.
4°	Como cazar palomas	Comunicación	"Un día de primavera apareció gran cantidad de palomas, que se quedaron a vivir en un cerro detrás de mi casa. Pertenecían a la especie silvestre: plumaje pardo, con filo blanco en las alas, patitas rosadas, pico negro y una mancha azulosa alrededor de los ojos". Breve narración de Willian G. Hudson traducida por Elmo Ledesma Zamora. Interesante para trabajar los textos descriptivos.

4°	Camarones	Comunicación	Cuento que narra una apacible visita familiar al río para pescar camarones y la idea de negocio que surge durante el almuerzo.
4°	Como obtuvo el camello su joroba	Comunicación	Relato que nos describe la forma en que un niño cusqueño se va integrando a su nueva escuela, que se encuentra ubicada en Lima, la capital del Perú.
4°	Cuidemos el agua	Comunicación	Texto que se refiere al cuidado del agua y su uso responsable por parte de todos.
4°	El gigantón cabelludo	Comunicación	Un cuento fundamentado en un mito agrario ecuatoriano.
4°	El barredor	Comunicación	Beppo, un joven barredor, nos explica que tenemos de ver las largas tareas como un camino que se construye paso a paso para no desanimarnos antes de haber cumplido.
4°	El hermoso y útil guindo o capulí	Comunicación	Texto que nos presenta al árbol de la guinda, sus características y formas de uso.
4°	El cerro de campanillas	Comunicación	Juana de Ibarbourou nos ofrece un breve relato sobre la recreación de la contemplación de la belleza de la naturaleza y el respeto por esta.
4°	El chihuaco	Comunicación	Relato que nos presenta al chihuaco, ave que hace del guindo su árbol favorito durante los meses que da fruto.
4°	El loro pelado	Comunicación	Horacio Quiroga nos ofrece un relato que tiene a un loro por protagonista. Comienza de la siguiente manera: "Había una vez una banda de loros que vivía en el monte. De mañana temprano iban a comer choclos a la chacra, y de tarde comían naranjas. Hacían gran barullo con sus gritos, y tenían siempre un loro de centinela en los árboles más altos, para ver si venía alguien."
4°	El cóndor	Comunicación	"Un día apostó el cóndor y dijo: –Yo puedo tapar el sol. Y se fue volando a cumplir su deseo". Rosa nos narra una corta historia sobre el cóndor que consiguió vencer al sol.
4°	El conejo y taro	Comunicación	Un corto cuento japonés de Shimizu Haruna que tiene como protagonistas a un conejo y a un niño.

4°	El corazón del tigre	Comunicación	Breve relato que narra la aparición de un tigre a unos campesinos en un yucal.
4°	El día de las lenguas vernáculas	Comunicación	Relato que nos recuerda que la riqueza de nuestra nación se basa en su carácter multicultural y plurilingüe.
4°	El Dios de la pobreza y el de la fortuna	Comunicación	Relato que muestra cómo algunas personas rechazan inexplicablemente la fortuna y prefieren vivir en la pobreza.
4°	El milano y el cuervo	Comunicación	Cuento del japonés Shimizu Haruna que comienza: "Hace mucho, mucho tiempo, todas las aves eran de color blanco y se parecían mucho. Las madres tenían problemas para identificar a sus crías".
4°	El narrador de cuentos	Comunicación	"En una aldea había un hombre a quien todos querían mucho porque contaba bonitas historias." De esta manera empieza el relato breve de Óscar Wilde traducido por Elmo Ledesma Zamora.
4°	El oso hormiguero y el mono	Comunicación	Cierta vez un oso hormiguero se encontraba comiendo hormigas.... De esta forma comienza un breve relato de Junior Valverde Caja, alumna del 2°. Grado de Educación Secundaria que tiene como protagonistas a los dos animales mencionados.
4°	El papelito que hablo	Comunicación	Gloria Aguilar Castillo nos ofrece un breve relato ambientado en un aula que tiene como personajes a una profesora y sus alumnos.
4°	El patio de mi escuela	Comunicación	"Después de los meses de enero y febrero que en Santiago de Chuco son de invierno y caen lluvias torrenciales, el patio de tierra de nuestra escuela, cerrado por las vacaciones, se lo encuentra completamente distinto y cambiado, abrumadoramente mágico". De esta forma inicia Danilo Sánchez un corto relato de cuatro páginas sobre el patio de su escuela.
4°	El perrito blanco	Comunicación	Un cuento tradicional japonés de Shimizu Haruna sobre unos ancianos y un perrito blanco.

4°	El picaflor	Comunicación	Texto que menciona la diversidad de aves que conviven en las distintas regiones del país. En particular, se nos presenta al picaflor y las características que lo hacen tan singular y hermoso.
4°	El picaflor y el tatatao	Comunicación	Un breve relato awajú, un pueblo indígena amazónico, recopilado por José Luis Jordana denominado "El picaflor y el tatatao".
4°	El picaflor y el paujil	Comunicación	José Luis Jordana nos ofrece una versión breve de una leyenda aguaruna titulada: "El picaflor y el paujil".
4°	El sapito y la garza	Comunicación	Elmo Ledesma Zamora es el autor de esta fábula cuyos protagonistas son un listo sapito y una garza.
4°	El tigre y el oso hormiguero	Comunicación	Leyenda que refiere el origen de la enemistad entre el tigre y el oso hormiguero.
4°	El que todo lo cambiaba	Comunicación	"Un joven poblano heredó una chacra con una casita y allá se fue a vivir. También había heredado una vaca. Pero no sabía ordeñar, por lo cual decidió llevarla a la feria para venderla. En el camino contó su intención a un campesino y éste le dijo..." Elmo Ledesma nos regala una lectura corta que comienza de esta manera. Está ambientada en un entorno rural peruano. Ledesma utiliza varias palabras de origen quechua en el relato.
4°	El zorro y el pucasonco	Comunicación	Este relato nos muestra la ingratitud de un zorro que, al encontrarse al borde la muerte, pide ayuda. No obstante, luego de ser auxiliado, se mostrará altivo y farsante como siempre.
4°	Fábula de la adivina	Comunicación	Fábula que cuestiona a las personas que pretenden dar consejos a los demás sobre la forma en que deben vivir sin tener en cuenta la manera en que ellos mismos viven.
4°	Fábula del grajo y los pavos reales	Comunicación	Fábula que nos enseña a no pretender ser lo que no somos y a aceptar con orgullo nuestra propia identidad.
4°	Fábula del zorro y la cabra	Comunicación	Fábula que nos enseña a ser cautos y a reflexionar sobre las consecuencias de nuestros actos, ya que existen personas que solo buscan perjudicarnos.

4°	Jugando a las adivinanzas	Comunicación	Relato que nos presenta una la conversación entre niños que para distraerse se retan con adivinanzas.
4°	Ishyan, el hombre pez	Comunicación	Breve relato de la tradición oral, que nos muestra a un joven convertido en pez debido a su afición a la pesca.
4°	La abeja haragana	Comunicación	Cuento que nos narra cómo una pequeña abeja aprendió en una sola noche que el trabajo nos hace fuertes y que el fin de nuestro esfuerzo debe ser el bien común.
4°	Himno de las Américas	Comunicación	Canto de unión y buena vecindad entre todos los pueblos de América.
4°	La gallina que detuvo a una camioneta	Comunicación	Relato sobre la actitud de una gallina que corre desesperada para evitar ser atropellada por una camioneta y que, luego, refiere lo contrario.
4°	La flor de Filipinas	Comunicación	Relato que nos habla de un hombre arrogante que minimizaba todo porque, según él, en su pueblo eran más grandes.
4°	La selva vista desde el aire	Comunicación	Relato que nos refiere las impresiones que causa sobrevolar la selva peruana: El verdor de los frondosos árboles, el serpenteante río, el humo de las casas, etc.
4°	La gorriona	Comunicación	Breve relato que refiere que el amor maternal también existe entre los animales, superando, incluso, el miedo a la muerte.
4°	La historia de la laguna Sirinina	Comunicación	Relato escrito por un joven estudiante sobre el origen de la laguna Sirinina, la cual, según se cuenta, fue un pueblo.
4°	La tijera de mamá	Comunicación	Breve texto poético que muestra cómo el sonido de unas tijeras llama la atención de un niño.
4°	Mi vaquita	Comunicación	Poema rimado que va mencionando diferentes regiones del Perú.
4°	Pelea de hermanos	Comunicación	Este relato hace referencia a que, por lo general, las discusiones surgen por cuestiones triviales que, luego, ni recordamos, de allí la importancia de la comunicación como medio para solucionar nuestros problemas.
4°	Por qué los sapos miran al cielo	Comunicación	Breve relato que cuenta por qué los sapos croan mirando al cielo.

4°	Retorno a las aulas	Comunicación	Poema clásico que describe la emoción y alegría que se siente al retornar al aula de clases.
4°	Yéndose a Lima	Comunicación	Breve relato que narra la historia del viaje a Lima de un muchacho que se dirige a la ciudad para trabajar en una fonda.
4°	¿Cómo nos expresamos?	Comunicación	Reconocen momentos en situaciones de la vida diaria en los que se valen de la función expresiva del lenguaje (cuando hay comunicación de hechos, descripciones, expresión de sentimientos o intervención en la acción).
4°	División	Matemática	Este recurso presenta la división y sus elementos principales. Asimismo, la realización de comprobaciones.
4°	Figuras en 3D	Matemática	El recurso muestra la forma bidimensional y tridimensional de figuras geométricas básicas y el reconocimiento de sus elementos principales.
4°	Suma	Matemática	El recurso nos permite apreciar otra forma peculiar de adición de números reales por medio de la descomposición polinómica que constituye una alternativa eficaz para realizar operaciones en forma más sencilla.
4°	Suma y resta decimal	Matemática	El recurso presenta el procedimiento adecuado paso por paso para la realización de operaciones de adición y sustracción con números decimales.
4°	¿Cuándo está viva la materia?	Ciencia y ambiente	Este recurso nos ayuda a diferenciar la materia viva de la inerte.
4°	Circuitos eléctricos	Ciencia y ambiente	Este recurso explica que las distintas partes de un circuito eléctrico constituyen un sistema. Presenta los componentes, los materiales que son buenos conductores y los que son aislantes y cómo los componentes transforman la energía eléctrica en otras formas de energía.
4°	Formas de energía	Ciencia y ambiente	Este recurso permite comprender las diferentes formas de energía, cómo identificarlas y conocer sus aplicaciones. Diferencia las diferentes formas de energía (sonora, luminosa, térmica, cinética, potencial) a partir de los objetos que las generan.

4°	Fuentes directas de contaminación de agua	Ciencia y ambiente	Este recurso presenta las fuentes directas de contaminación del agua: la acción de los residuos tóxicos, la explotación minera y las aguas residuales.
4°	Reproducción animal	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta las diferentes formas de reproducción animal. Se diferencia la reproducción sexual de la asexual y la fecundación externa de la interna.
5°	Forma palabras	Comunicación	Este juego educativo presenta una serie de letras desordenadas para que el estudiante las ordene y forme con ellas la palabra correspondiente.
5°	Poemas para todos	Comunicación	Recitan poemas de su propia inspiración o escrito por otros. Los estudiantes leen y escuchan distintos poemas y ensayan su lectura. Es importante que el docente guíe los ensayos de los estudiantes para preparar su lectura.
5°	Cangrejos de Chancay, Chancaillo y Chacramar	Comunicación	Relato que refiere la forma en que unos niños se divierten, mientras aprenden a cazar cangrejos, cómo algunos de ellos convirtieron esta actividad en su forma de vida.
5°	Bacalao a la Shilicaina	Comunicación	Curioso relato que nos presenta la experiencia de unas niñas en la preparación de un plato regional.
5°	Colón y la envidia	Comunicación	Relato que narra la forma en que Colón mostró antes sus adversarios que es muy fácil deslucir los méritos de otros cuando no se tiene el valor ni el ingenio para lograrlo personalmente.
5°	Cachiyacu, la laguna de las lágrimas	Comunicación	Historia que narra el triste origen de una laguna de agua salada que por las noches semeja llanto desconsolado de una mujer.
5°	Cuando sea grande	Comunicación	Breve poema que en la voz de un niño nos cuenta su sueño de subir al cielo para alcanzar las estrellas y la Luna.
5°	Detrás del horizonte	Comunicación	Poema que nos presenta los distintos panoramas que abarca el vasto territorio peruano.
5°	El alacrán de Fray Gómez	Comunicación	Relato, perteneciente a las famosas Tradiciones Peruanas de Ricardo Palma, que refiere un episodio milagroso que permitió a un pobre comerciante sacar adelante su negocio.

5°	El ayaymaman busca a su madre en el bosque	Comunicación	Relato ambientado en la región de la selva, a orillas del Amazonas; nos explica el origen del canto triste del ayaymamam, pequeñas aves que, según los pobladores, alguna vez fueron niños abandonados en la selva.
5°	El barranco	Comunicación	Este relato narra la muerte de un pequeño becerro al caer a un barranco y la manera cómo los vaqueros logran engañar a la madre para que no lo eche de menos.
5°	El cantero y el asno	Comunicación	Fábula en verso que refleja los abusos y maltratos que se cometían en contra de los campesinos.
5°	El carnet	Comunicación	Curioso relato de un policía quien, por distracción, intercepta a un anciano, cuyas respuestas simples le hacen perder la paciencia.
5°	El Chullachaqui, Dios ecológico del bosque amazónico	Comunicación	Relato que nos presenta al chullachaqui, criatura de la selva de carácter jovial y gran protector de la riqueza de su flora y fauna.
5°	El muchacho que logro que los ciegos puedan leer y escribir	Comunicación	Este relato refiere la historia de Luis Braille, joven que quedó ciego debido a un accidente que sufrió cuando era niño, pero que, gracias al apoyo de su familia y a su propio tesón, no sólo logró aprender a leer, sino que también hizo posible que otros como él lo hicieran.
5°	El milagro de Fray Martín	Comunicación	Poema basado en el milagro de Fray Martín, quien cuenta que logró que un perro, un gato y un ratón coman de un mismo plato.
5°	El niño desmemoriado	Comunicación	Este relato refiere la historia de un joven quien, al regresar a su pueblo después de estudiar en la capital, siente que el trabajo de campo ya no le corresponde, pero su padre lo animará y aconsejará al respecto.
5°	El oso y el cazador	Comunicación	Este relato refiere el antiguo origen del topónimo "Pampa del oso".
5°	El éxodo	Comunicación	Excelente relato que muestra cómo la sugestión y los presentimientos hacen que muchas personas actúen precipitadamente.
5°	El flautista de Hamelín	Comunicación	Cuento tradicional alemán que refiere la historia de un pueblo plagado de ratas; la solución que hallaron para combatir las ratas y las consecuencias del desagradecimiento.
5°	El pájaro kunkupi y la sachavaca	Comunicación	Leyenda del pueblo aguaruna que nos explica el origen del dulce canto del kunkupi y los silbidos de la sachavaca o tapir.

5°	El secreto de un albañil y sus hijos	Comunicación	Un pobre albañil es contratado, en secreto, por un anciano para hacer un escondite, quien a cambio le da algunas monedas de oro. Unos años después, el albañil vuelve a ser contratado y se da cuenta de que ya conoce ese lugar y el tesoro que oculta.
5°	El señor Don Nadie	Comunicación	Poema que nos recuerda que algunas veces cuando hemos sido descuidados o desordenados no asumimos nuestra responsabilidad.
5°	El placer de servir	Comunicación	Bello poema de la escritora chilena Gabriela Mistral que nos recuerda que no hay acción, grande ni pequeña, que no podamos realizar si lo hacemos con las ganas de servir a los demás.
5°	El primer Día de la Madre	Comunicación	Relato que refiere el origen de la celebración del Día de la Madre y su difusión a nivel mundial.
5°	El puma y el soldado	Comunicación	Relato aguaruna que refiere el temor que genera la presencia del puma entre los pobladores.
5°	El Tucán	Comunicación	Relato que nos presenta al tucán, sus características físicas y sus costumbres.
5°	El vuelo de los cóndores	Comunicación	Cuento que nos presenta los recuerdos infantiles del autor durante el paso de una compañía de circo por el puerto de Pisco; su fascinación por los artistas; la magia del espectáculo y la presencia de una pequeña acróbata.
5°	En la ciudad de Cusco, hay una linda huerta	Comunicación	Una poesía de Elmo Ledesma Zamora contextualizada en la ciudad del Cusco.
5°	En la feria	Comunicación	Relato que nos habla de un hombre arrogante que minimizaba todo porque, según él, en su pueblo eran más grandes.
5°	El río, el hombre y las balsas	Comunicación	Texto que describe el río Marañón a su paso por el valle; el respeto que infunde en los hombres y cómo influye en ellos.
5°	El sastrecillo valiente	Comunicación	Cuento tradicional alemán que nos narra las aventuras de un joven sastre que con audacia va superando distintas pruebas, demostrando que el ingenio puede ser superior a la fuerza.
5°	Guillermo silvestre	Comunicación	Cuento que nos presenta a un joven, acostumbrado a vivir como un salvaje ante las burlas de los demás. Su madre, preocupada por hacerlo un hombre de bien, lo encarga a

			un patrón, quien, con paciencia, lo ayudará a superarse.
5°	Historia de Pedro Serrano	Comunicación	Relato que nos cuenta la historia de Pedro Serrano, marinero español que vivió naufragado durante siete años en una isla desolada.
5°	La familia Parantasha	Comunicación	Relato que nos explica que en el folclor de la comunidad de los puros se considera que las plantas de plátano forman una familia que da sus frutos, según los cuidados que se les brinde.
5°	La cucaracha mágica de los sapos	Comunicación	Relato regional que refiere la historia de una mujer que recibió como obsequio una cuchara mágica a cambio de discreción; sin embargo, su ambición la traicionó y la cuchara perdió sus poderes.
5°	La lechuza Ukutunki	Comunicación	Relato basado en un cuento oral de la comunidad machiguenga que explica por qué los brujos siempre observan los ojos de las personas e intentan conocer qué es lo que hacen por las noches.
5°	La llegada de Diamela	Comunicación	Relato que nos cuenta cómo que llegó Diamela, una perrita, a la vida de una familia y la forma en que, poco a poco, se fue integrando.
5°	La lombriz, la vaca y la hormiga	Comunicación	Selección de cuatro estrofas breves y humorísticas dedicadas a estos cuatro animales.
5°	Las aves de los pueblos	Comunicación	Relato que refiere que son los viajeros quienes recuerdan los detalles de sus visitas, tales como hacia dónde se dirigen las aves al atardecer, cada una según su costumbre.
5°	Las hojas azules	Comunicación	Relato que nos muestra la importancia de compartir con alegría.
5°	Lectura y libertad	Comunicación	Hermoso relato que nos muestra que saber leer y escribir nos hace libres.
5°	La tarrafa de papá	Comunicación	Breve poema que muestra una escena de pesca con tarrafa.
5°	La tara	Comunicación	Relato que nos presenta a un arbusto de múltiples cualidades: La tara. Sus propiedades y usos.
5°	Los cachorros de Diamela	Comunicación	Relato que nos muestra cómo los canes adquieren un carácter similar al de sus amos, así como los distintos destinos que pueden llegar a tener.

5°	La tortuga apurada	Comunicación	Breve relato que nos presenta a una tortuga que llega tarde a una invitación porque se demoró en alistarse, aunque ella manifieste que fue por hacer todo deprisa.
5°	Los dos que soñaron	Comunicación	Cuento de Las Mil y Unas Noches, adaptado por Jorge Luis Borges, que nos presenta a un hombre que emprende un largo viaje, guiado por un sueño en el que se le ha anunciado que encontrará un tesoro.
5°	No sabía leer	Comunicación	Relato que nos muestra la importancia de saber leer y escribir para desenvolvernó con soltura en la sociedad.
5°	Oda al albañil tranquilo	Comunicación	Poema descriptivo que nos va presentando el trabajo que realiza un albañil para edificar una construcción.
5°	Los heraldos negros	Comunicación	Una poesía de César Vallejo, poeta y escritor peruano considerado entre los más grandes innovadores de la poesía del siglo XX. Se trata del poema introductorio del libro del mismo nombre que muestra la evolución del autor a una poética más íntima y personal; gira en torno a temas como el destino del hombre, la muerte, el dolor, la conciencia de orfandad y la religión.
5°	Los lamistas, descendientes de los Chancas	Comunicación	Breve texto que nos presenta algunas características de los antiguos ciudadanos de la provincia de Lamas (San Martín).
5°	Los pasteles y el dolor de muela	Comunicación	Cuento popular que nos muestra a un hombre que, gracias a su astucia ante las burlas de unos jóvenes, pudo saciar su hambre y librarse del dolor de muela que lo aquejaba.
5°	Los robles: Eguren	Comunicación	Poema del autor simbolista José María Eguren que presenta a través de diversas imágenes un espacio ideal en el campo.
5°	Lunahuaná	Comunicación	Relato que nos describe la forma de vida sencilla de los antiguos habitantes de Lunahuaná, sus costumbres, cultivos y comidas.
5°	Marginal	Comunicación	Poema que refiere un ambiente idílico, lleno de vegetación, tranquilidad y música.
5°	Padre	Comunicación	Poema que refleja la fe en el padre celestial y la importancia de su presencia en todo momento.
5°	Pajarita	Comunicación	Javier Sologuren, poeta peruano, nos ofrece un breve poema sobre una pajarita de papel.

5°	Mi cabra manchada	Comunicación	Poema de estrofas rimadas que muestran el afecto que un niño siente por su pequeña cabra.
5°	Navidad en los Andes	Comunicación	Hermoso cuento que refiere la forma en que se celebra la Navidad en las zonas andinas del Perú.
5°	Niños de América	Comunicación	Poema que cantan los niños de América, quienes piden unión, paz y justicia entre los pueblos que la conforman.
5°	Poema trágico con dudosos logros cómicos	Comunicación	Poema del escritor peruano José Watanabe, en el que describe su entorno familiar, la sencillez que lo rodeó y su forma de ver la vida.
5°	Recordando formas de hablar	Comunicación	En este relato el autor nos refiere las distintas formas de pronunciación del español que existen en la costa y la sierra; las burlas que esto ocasiona y la existencia o no de una pronunciación correcta.
5°	Retroceder nunca, rendirse jamás	Comunicación	Retroceder nunca, rendirse jamás.pdf
5°	Ronda peruana	Comunicación	¡Mar, cerros y árboles forman nuestra patria! Es el escribillo que se repite en esta "Ronda peruana" de Francisco Izquierdo Ríos.
5°	Sembrando para el futuro	Comunicación	Cuento tradicional que refiere la sabiduría de un anciano, quien siembra un árbol, no para comer de sus frutos, sino como agradecimiento a aquellos que antes hicieron lo mismo.
5°	Sobre las olas	Comunicación	Cuando a mi abuela le dio fiebre malta fue trasladada a San Miguel, a una casita que quedaba a una cuadra del malecón. Un relato de Julio Ramón Ribeyro Zúñiga uno de los mejores cuentistas latinoamericanos.
5°	Tanganeros de Ticutimanu	Comunicación	Relato que refiere la pericia y el valor de los pequeños tanganeros (conductores de canoas) de la selva.
5°	Trabajando y estudiando en la parada	Comunicación	Jacinto es un niño como los demás, a quien le encanta el fútbol y desea seguir estudiando, pero, además, Jacinto cuida a sus hermanos menores y trabaja por las tardes para ayudar a su madre.
5°	Por qué pican las rayas	Comunicación	Relato cacataibo-cashibo que refiere que, al principio, las rayas no picaban y por eso eran maltratadas por los hombres, luego, empezaron a defenderse y a ser temidas por su picadura.

5°	Un verano en Lambayeque	Comunicación	Una vez, siendo muchachos, mi hermanita, yo y mis dos hermanos mayores fuimos a pasar el verano en Chiclayo. Así comienza un relato de Elmo Ledesma Zamora ambientado en un verano en familia.
5°	Una madre a su hijo	Comunicación	Palabras de una madre quien, a través de la metáfora de la ascensión de una escalera, le cuenta a su hijo cómo es la vida y la manera en que debe enfrentarla.
5°	Vamos a bailar	Comunicación	Poema rimado escrito por un estudiante de diez años, nos presenta un gracioso baile que ejecutan diversas verduras y frutas.
5°	Que es la patria	Comunicación	Una poesía de Elmo Ledesma Zamora en la que explica qué es su patria, Perú.
5°	Puedo expresarme a través de historietas: 1	Comunicación	Las historietas son narraciones cortas de lectura fácil, entretenida con imágenes, algunas veces con palabras y dan a conocer cosas reales o imaginarias; pueden ser: históricas, educativas, cómicas y de ficción. Mediante ejemplos, se indica cómo se organiza la historieta usando viñetas y cómo se representa el habla de los personajes, a través de globos (rabillo y cuerpo). Se enseña a dibujar las expresiones de los personajes, la transmisión de lo que sienten (alegría, tristeza, ira) y cómo se combinan estos sentimientos con las palabras.
5°	Puedo expresarme a través de historietas: 2	Comunicación	Un grupo de niños solicita ayuda a su tutora para realizar una historieta, ella explica los elementos a utilizar: acción, personajes, ambientes, ropa, decorados, unión de viñetas, cómo se hacen los dibujos de los personajes, la representación de las expresiones de los personajes (alegría, tristeza, ira), los textos en los globos, las líneas de refuerzo y el desarrollo de la creatividad. La profesora forma grupos de alumnos para elaborar sus propias historietas sobre temas libres.
5°	Secuencia	Matemática	Este juego educativo presenta una secuencia creciente de sonidos y colores que se deben repetir para alcanzar mayor puntaje.

5°	Matemáticas primarias	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que ofrece a los estudiantes la posibilidad de practicar ejercicios de diversos temas: operaciones básicas (suma, resta, multiplicación, división), fracciones, unidades de medida, polígonos, poliedros, etc.
5°	Tratamiento de datos	Matemática	Este recurso aborda los conceptos básicos de estadística como la tabulación de datos y su respectiva representación gráfica haciendo uso de ejemplos tipo en representaciones sencillas.
5°	Valor posicional	Matemática	Este recurso presenta por medio de ejemplos, la descomposición de números naturales y su utilización en el cálculo de operaciones de adición y sustracción en valores que van desde las unidades hasta las centenas de millar.
5°	Regla de tres	Matemática	Presenta la utilización de la regla de tres en la resolución de problemas prácticos de proporción directa: compra de limones, papa, cuyes, tela, leche.
5°	Multiplicación y división de números decimales	Matemática	Se aprende a multiplicar los números decimales, mediante el ejemplo del gasto de pasajes diarios de un niño. Para la operación de la división se emplea el cálculo del número de botellas que se necesita para vaciar el contenido de un galón de aceite.
5°	Propiedades de los estados de la materia	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta la clasificación de la materia según sus propiedades y estados.
5°	Patrones sociales: la vida en grupo	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta a los animales que viven en grupo y a los animales que son solitarios y cómo esta distinción marca su comportamiento.
5°	Fuentes indirectas de contaminación de agua	Ciencia y ambiente	Este recurso presenta cuáles son las fuentes indirectas de la contaminación del agua.
5°	Sonido	Ciencia y ambiente	Este recurso nos permite comprender que el sonido está compuesto de vibraciones que viajan a través de un medio para llegar a nuestros oídos.

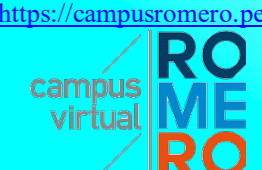
6°	El príncipe feliz	Comunicación	Audio del cuento del mismo nombre de Oscar Wilde que narra la historia de una estatua que, aunque era conocida como "El príncipe feliz" vivía desdichado por la pobreza que lo rodeaba. Un día una golondrina al verlo llorar, lo ayudará a volver a ser feliz ayudando a los demás. Duración aproximada: 3 minutos.
6°	En voz alta	Comunicación	Recurso invita a los estudiantes a trabajar en la lectura de textos como contenido central de este Objeto de Aprendizaje.
6°	Campeonas de básquet de Iquitos se declaran partidarias del deporte por el deporte	Comunicación	Entrevista a la campeona de un equipo estudiantil de básquet sobre el triunfo que acaba de lograr.
6°	Canción del niño campesino	Comunicación	Poema en el que un niño campesino nos muestra cómo es su entorno y las actividades que realiza.
6°	Arenga al peruano	Comunicación	Poema en el que se convoca a todos los peruanos, a sentirse dueños de su pasado y de su tierra frente a cualquier foráneo.
6°	El puma	Comunicación	Texto descriptivo que nos presenta al puma (características, formas de vida) y su enfrentamiento con ser humano.
6°	En el desierto der Olmos	Comunicación	Relato que refiere la forma de vida de los pobladores del desierto de Olmos.
6°	Fabula del canario	Comunicación	Breve texto poético que presenta diversas metáforas sobre el canario.
6°	El séptimo y último viaje de Simbad, el marino	Comunicación	Fragmento de Las Mil y Una Noches que nos narra las aventuras prodigiosas acaecidas a Sindbad en el último viaje que emprende.
6°	El sexto y último viaje de Simbad, el marino	Comunicación	Fragmento de Las Mil y Una Noches, donde se presenta las aventuras y peripecias ocurridas a Sindbad durante su sexto viaje.
6°	El torito de la piel brillante	Comunicación	Relato fantástico sobre la tradición oral cusqueña que nos narra la historia de un becerrito excepcional y de sus dueños.
6°	Historia de un cañoncito	Comunicación	Esta tradición nos narra una anécdota que tiene como protagonista al Mariscal Ramón Castilla, ex presidente del Perú.

6°	Historia del quinto viaje de Simbad, el marino	Comunicación	Relato que forma parte de Las Mil y Una Noches y nos refiere los episodios acaecidos a Simbad durante su quinto viaje.
6°	Intensidad y altura	Comunicación	Poema del libro Trilce que refiere la búsqueda del autor por encontrar un equilibrio entre la forma y el fondo de su arte poético.
6°	Iván, el cusqueño	Comunicación	Relato que nos describe la forma en que un niño cusqueño se va integrando a su nueva escuela, que se encuentra ubicada en Lima, la capital del Perú.
6°	La garza blanca	Comunicación	Esta leyenda nos narra la historia de Constanza, una joven de extraña belleza que adquiere por las noches la forma de una corza blanca. Una noche es sorprendida por su criado, quien creyendo que se trata de una ilusión demoníaca le dispara con su ballesta causándole la muerte.
6°	Kid Galluffi	Comunicación	Cuento que refiere la afición de un hombre por las actividades de alto riesgo (boxeo, tauromaquia y paracaidismo), en las que sólo logrará salir mal herido; sin embargo, no cesa de perseverar en su intento.
6°	Killinchu y las tres llamas	Comunicación	Relato fantástico que narra el origen de las minas de Pasco.
6°	La paraca	Comunicación	Relato que muestra la difícil labor de los hombres de pesca; la vida de los pobladores de la caleta de San Andrés y las vidas que, a veces, se pierden en el mar.
6°	La niñera fantasma	Comunicación	Relato que nos presenta el espectro de una mujer que busca llamar la atención para salvar la vida de un pequeño niño.
6°	La aconsejación	Comunicación	Transcripción del relato oral de un hombre de campo, que nos habla acerca de la importancia de aconsejar a los más jóvenes para que puedan ser personas útiles para sí y para la sociedad en su conjunto.
6°	La oruga	Comunicación	Texto poético que el autor dirige a una oruga, interrogándole si acaso sabe que algún día pertenecerá al aire.
6°	La pampa de los tigres	Comunicación	Relato escrito por una joven estudiante sobre el origen del nombre de su comunidad, Pampa Tigre (Junín).

6°	La panaderita de Yanacancha	Comunicación	El narrador nos cuenta sobre los atractivos de las ferias regionales y los productos que ofrecen, así como sobre la presencia de una pequeña panadera que llamó su atención.
6°	La partida de Diamela	Comunicación	Narración que refleja la tristeza que sentimos cuando perdemos a nuestras queridas mascotas.
6°	La selva de los venenos	Comunicación	Este relato nos presenta la historia de un marinero moribundo, quien pide un intérprete para poder contar un triste episodio de su vida.
6°	La vicuña de ocho patas	Comunicación	Relato que nos muestra a un joven y valeroso Túpac Yupanqui, quien combatió a las chancas y convirtió el imperio incaico en un reino grande y poderoso.
6°	La 70 alpacas o sumas y divisiones de unos pastores	Comunicación	Relato que nos presenta a tres hermanos que intentan dividirse las alpacas que su padre les había dejado en herencia y el ingenio de un anciano pastor para resolver el problema.
6°	Las chompas	Comunicación	Relato que nos habla sobre la importancia de distribuir las tareas para lograr un objetivo común.
6°	Los rivales y el juez	Comunicación	Relato sobre un sapo y una cigarra, quienes discutían porque creían poseer el mejor canto y para salir de dudas van donde una garza sin saber lo que les sucedería.
6°	Las lenguas nativas u originarias	Comunicación	Texto que nos presenta una breve revisión de las lenguas nativas existentes y aquellas que ya han desaparecido de nuestro vasto territorio nacional.
6°	Las siete diablas	Comunicación	Leyenda que nos refiere el origen de siete remolinos o moyunas, como los denomina la comunidad de los piro, en el río Urubamba.
6°	Los huairuros	Comunicación	Relato que nos cuenta sobre el uso de las semillas para realizar trabajos artesanales.
6°	Los pájaros holgazanes	Comunicación	Relato que refiere la costumbre que tienen los shihuines de cantar en días de lluvia porque no tienen nido.

6°	Los Cachorros	Comunicación	Extracto de la novela del mismo nombre, Los cachorros, que nos muestra a un grupo de estudiantes, sus aficiones y juegos, así como la llegada de Cuéllar y la amistad que se va forjando entre ellos.
6°	Parábola China	Comunicación	Relato que nos muestra que cada suceso, positivo o negativo, puede traer consecuencias que desconocemos.
6°	Piratas en el Callao	Comunicación	Relato fantástico que narra la experiencia de un niño quien, durante una visita a la Fortaleza del Real Felipe, viaja a través del tiempo y llega a la época de los piratas.
6°	Postes	Matemática	Este juego presenta tres postes y una cantidad de discos determinada por el usuario. El juego consiste en mover los discos de un poste a otro teniendo en cuenta que cada disco solo puede colocarse sobre otro de mayor tamaño.
6°	Enteros	Matemática	Este video empieza presentando la necesidad de usar números enteros en diversas situaciones, explica la ubicación de dichos números en la recta numérica, nos enseña a determinar el valor absoluto y a comparar números enteros mediante situaciones de temperaturas.
6°	Factores o divisores	Matemática	Este recurso presenta la descomposición de varios números por sus factores primos y la definición de factores y divisores por medio de situaciones sencillas y cotidianas.
6°	Los números decimales	Matemática	Recurso educativo digital interactivo que motiva el aprendizaje porque muestra el porqué de todo (reforzando los aspectos teóricos para obtener mejores resultados en los aspectos prácticos).

6°	Números primos y compuestos	Matemática	Este recurso permite el reconocimiento de números primos y compuestos en forma sencilla y práctica.
6°	Volumen	Matemática	Por medio del recurso los estudiantes hallarán y reconocerán el volumen de diversas figuras regulares en forma intuitiva, para luego emplear la fórmula básica en ejercicios con mayor grado de dificultad.
6°	El valor posicional	Matemática	Expone una breve historia de la representación de los números en la época de los Incas, mediante el quipu y la yupana, quienes adoptaron el sistema de numeración decimal y posicional. Refiere la ubicación y representación de los números naturales en el tablero posicional, a través de órdenes (unidad, decena, centena, millar, decena de millar y centena de millar) y las filas; complementado con problemas y ejercicios aplicativos.
6°	Potenciación de números naturales	Matemática	Explica los términos de la potenciación de números naturales (base y exponente). Presenta resolución de ejercicios aplicando los casos cuando el exponente y la base sufren alteración y cuando son iguales a uno.
6°	Aventura ecológica	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta una serie de cuatro misiones que deberán ser superadas para ayudar al planeta a restablecerse. Con nuestras acciones seremos héroes ecológicos que le daremos a la Tierra horas de vidas saludable, únete a Ana e Iván en esta aventura ecológica
6°	Cadena trófica	Ciencia y ambiente	Este recurso nos da a conocer la naturaleza circular de la cadena trófica y el modo en que el Sol influye en las plantas y los animales.
6°	Combustibles fósiles	Ciencia y ambiente	Este recurso explica cómo se forman los combustibles fósiles y por qué no podremos fabricar más.
6°	Como crecen las plantas	Ciencia y ambiente	Este recurso permite comprender qué es lo que necesitan las plantas para crecer y cómo es que producen sus propios alimentos.

6°	Fuentes de energía no renovables	Ciencia y ambiente	Este recurso nos presenta los diferentes tipos de fuentes de energía no renovable.
6°	La tierra y el espacio	Ciencia y ambiente	Este recurso permite comprender por qué el cambio de forma de la Luna se debe al movimiento relativo de ésta respecto de la Tierra y del Sol.
6°	Normas de electricidad en casa	Ciencia y ambiente	El recurso da conocer los cuidados que debemos tener en el hogar con las instalaciones eléctricas y así usar la energía eléctrica con seguridad.
PORTALES WEB			
PERUEDUCA	Accede a la Plataforma virtual PerúEduca	https://www.perueduca.pe/#/home 	
HAKUYACHAP	Accede a la Plataforma Haku Yachaq	http://hakuyachaq.minedu.gob.pe/ 	
SIFODS	Accede a la Plataforma SIFODS	https://sifods.minedu.gob.pe/docente/filedocente/home 	
EDUCARED	Accede a la Plataforma EDUCARED	https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/ 	
CONGRESO DE LA REPÚBLICA	Accede a cursos virtuales gratuitos del CONGRESO DE LA REPÚBLICA	http://cursos.congreso.gob.pe/cursos/?redirect=0 	
ROMERO	Accede al campus virtual ROMERO	https://campusromero.pe 	

ENAP	Escuela nacional de administración pública (SERVIR)	 https://aulavirtual.enap.edu.pe/login/index.php
CONEXIÓN MINEDU	Accede a cursos gratuitos de diversas plataformas	https://conexion.minedu.gob.pe/capacitacion-gratuita-/ 
edX	EDX-Plataforma que ofrece cursos virtuales	https://authn.edx.org/login?next=%2Fdashboard 
SILABUZ	Plataforma de aprendizaje SILABUZ	https://app.silabuz.com/login?redirect=%2Fdashboard 
CONECTA EMPLEO	Programa de formación digital CONECTA EMPLEO	https://conectaempleo-formacion.fundaciontelefonica.com/peru 
CISCO	Plataforma de cursos virtuales CISCO	https://id.cisco.com/ 
EDUTALENTOS	Asistencia Técnica Articulada para las DRE/GRE y UGEL	http://edutalentos.pe/ 
INTEF	Accede a Web del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas (INTEF)	https://intef.es/ 

EDUCARCHILE	Accede a la plataforma educativa EDUCARCHILE	https://uabierta.uchile.cl/portal/ 
EDUC.AR	Accede al portal educativo de Argentina	https://www.educ.ar/ 
UABIERT@	Accede a cursos de la plataforma virtual de la Universidad de Chile	https://uabierta.uchile.cl/portal/ 
MUSEOS	Visitas online a “Museos Virtuales” del Ministerio de Cultura	https://visitavirtual.cultura.pe/ 
OEA	Portal educativo de la OEA	https://portal.educoas.org/es/cursos/catalogo 
UNESCO	Impacto de la COVID-19 en la educación	https://es.unesco.org/covid19/educationresponse 
HARVARD	Enseñanza de recursos en línea Universidad de Harvard	https://hbsp.harvard.edu/home/ 
MUSEO DEL CONGRESO	Visita guiada virtual Museo del Congreso y de la Inquisición	https://www.congreso.gob.pe/participacion/museo/ 
INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL	Instituto Nacional Geofísico del Gobierno de España	https://www.ign.es/web/ign/portal/recursoseducativos 

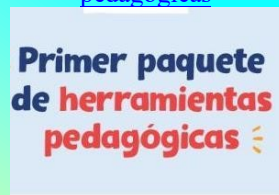


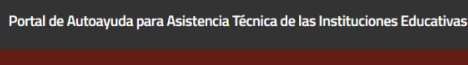
PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional de
Educación de Lima
MetropolitanaUnidad de Gestión
Educativa Local N° 04Área de Gestión
Pedagógica

EXE	Escuela de capacitación docente EXE “Empieza Por Enseñar”	https://www.escuelaexe.com
PORTALES DEL MINEDU		
MINEDU	Accede a la Plataforma digital del MINEDU	https://www.gob.pe/minedu
DREL SAN MARTIN	Accede a la Plataforma digital de la DRE San Martín	https://www.dresanmartin.gob.pe/
SISEVE	Accede a la Plataforma SISEVE Contra la Violencia Escolar	http://www.siseve.pe/Web/
SIAGIE	Plataforma SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la I.E.)	https://siagie.minedu.gob.pe/inicio/
SIGMA	SIGMA (Sistema de información para la Gestión del Monitoreo del acompañamiento)	https://sigma2.minedu.gob.pe/#/login/
MI BOLETA	Plataforma AYNi para descargar boletas electrónicas	https://servicios-ayni.minedu.gob.pe/ayni/inicio
CONECTADOS MINEDU	Plataforma forma del Minedu con recursos para la educación universitaria	https://www.minedu.gob.pe/conectados/#popup1

		conectados Iniciativa del Ministerio de Educación acompañar a la comunidad universitaria proceso de educación no presencial www.minedu.gob.pe/conectados/
TECNOTIC	Plataforma de acceso a Tecnologías Innovadoras para la Educación	https://sites.minedu.gob.pe/tecnotic/
PERUEDUCA TEC	Accede a PERÚEDUCATEC implementación de las TIC en la pedagogía	https://repositorio.perueduca.pe/webinarperueducatec/
CONECTA IDEAS	Portal para la enseñanza didáctica de las matemáticas, alineados con el currículo nacional y los cuadernos de trabajo del MINEDU	https://www.conectaideasperu.com/
ESCALE	Accede a ESCALE (Estadística de la calidad educativa)	http://escale.minedu.gob.pe/inicio
ALIADOS POR LA EDUCACIÓN	Accede a la Página web Aliados por la Educación del MINEDU	https://www.minedu.gob.pe/aliadosporlaeducacion
SEMAFORO ESCUELA	Herramienta de gestión que brinda información sobre la entrega del servicio educativo.	https://www.minedu.gob.pe/semaforo-escuela/
APRENDO EN CASA	Plataforma de Aprendo en casa del MINEDU	https://aprendoencasa.pe/#/
RECURSOS PERUEDUCA	Centro de recursos y herramientas de PerúEduca	https://repositorio.perueduca.pe/docentes/recursos-orientaciones.html

HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS	Accede al paquete de herramientas pedagógicas	https://www.perueduca.pe/#/home/articulos/yapuedes-acceder-al-primer-paquete-deherramientas-pedagogicas 
BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES	Concurso Nacional de Buenas Prácticas Docentes	https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/#popul 
OBSERVATORIO DE BP	Observatorio nacional de Buenas Prácticas pedagógicas	https://observatorio.minedu.gob.pe/ 
CIERRE BRECHA DIGITAL	Ingresa a la plataforma de Cierre de brecha digital de PeruEduca	https://cierrebrechadigital.aprendoencasa.pe/ 
FONDEP	Ingresa a la plataforma del concurso de FONDEP	https://www.fondep.gob.pe/ 
TUTORIA	Portal web de Tutoría, Bienestar y Participación	https://repositorio.perueduca.pe/tutoria-bienestar/ 
PALMAS MAGISTERIALES	Portal web Palmas Magisteriales (máximo reconocimiento que otorga el Estado peruano)	https://www.minedu.gob.pe/palmas-magisteriales/ 

PRONABEC	Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo	https://www.gob.pe/pronabec  
COAR	Página web COAR (Colegios de Alto Rendimiento)	http://www.minedu.gob.pe/coar/index.php#s9  
RECURSOS TÉCNICOS DEL SERVIDOR ESCUELA	Accede a recursos técnico del Servidor Escuela de PerúEduca	https://w3.perueduca.pe/web/docente-digital/servidor-escuela  
PORTAL DE AUTOAYUDA TÉCNICA	Accede al Portal de autoayuda para la asistencia técnica de las IE.	https://sites.minedu.gob.pe/asistentetecnologico/ 
SALUD DOCENTE	Plataforma del Minedu para promover la SALUD docente	https://teescuchodocente.minedu.gob.pe/  
PUN ASCENSO 2018	Prueba Única Nacional del Concurso de Ascenso 2018	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/concursoascenso2018/ascensoinstrumentos/  
PUN ASCENSO 2019	Prueba Única Nacional del Concurso de Ascenso 2019	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/ascenso2019instrumentos/  



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión Educativa Local N° 04

Área de Gestión Pedagógica

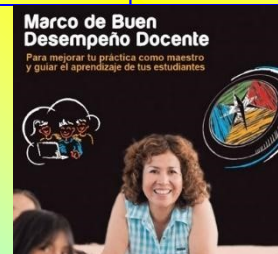
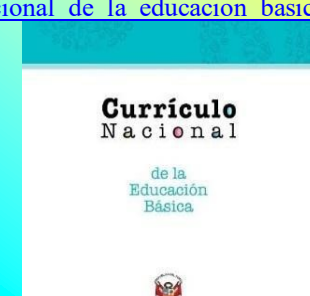


PUN ASCENSO 2021	Prueba Única Nacional del Concurso de Ascenso 2021	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/ascenso2021/ascenso2021instrumentos/ 
PUN NOMBRAMIENTO 2018	Prueba Única Nacional del Concurso de Nombramiento 2018	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/nombramiento2018/nombramientoinstrumentos/ 
PUN ASCENSO 2019	Prueba Única Nacional del Concurso de Ascenso 2019	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/ascenso2019instrumentos/ 
PUN ASCENSO 2021	Prueba Única Nacional del Concurso de Ascenso 2021	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/ascenso2021/ascenso2021instrumentos/ 
PUN NOMBRAMIENTO 2018	Prueba Única Nacional del Concurso de Nombramiento 2018	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/nombramiento2018/nombramientoinstrumentos/ 
PUN NOMBRAMIENTO 2019	Prueba Única Nacional del Concurso de Nombramiento 2019	https://evaluaciondocente.perueduca.pe/nombramiento2019/nombramientoinstrumentos/ 
REPOSITORIO MINEDU	Repositorio Institucional del MINEDU	http://repositorio.minedu.gob.pe/ 

Docente: Estrella Rosales Huertas.

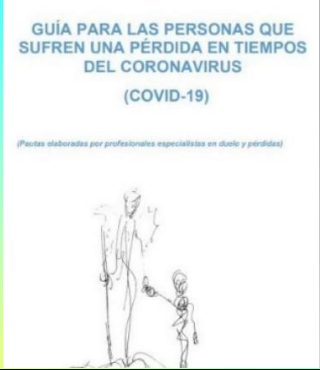
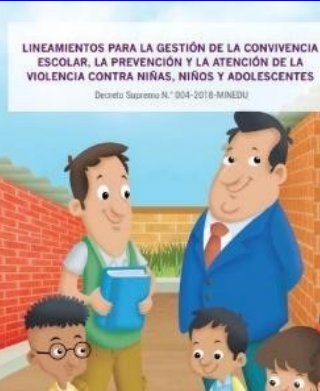
Aula de Innovación Pedagógica / Centro de Recursos Tecnológicos

MATERIAL DE LECTURA PARA EL DOCENTE

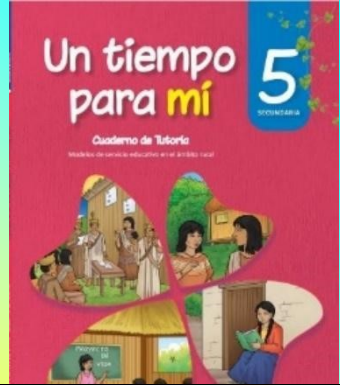
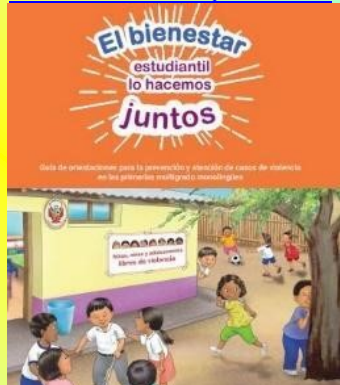
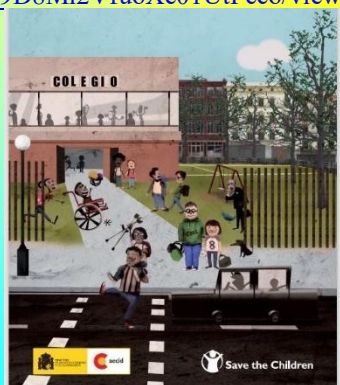
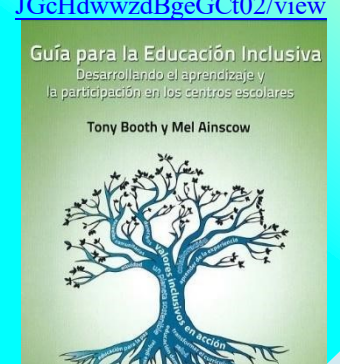
PEN	Proyecto Educativo Nacional 2036	https://repositorio.perueduca.pe/comunidad/red-estudiantes/pdf/proyecto-educativo-nacional-al-2036.pdf 
MARCO DEL BUEN DESEMPEÑO DIRECTIVO	Marco del Buen Desempeño del Directivo	https://w3.perueduca.pe/recursosedu/curso_virtual/dibred/comunidad_red_estudiantes/pdf/marco_del_buen_desempeno_directivo.pdf 
MARCO DEL BUEN DESEMPEÑO DOCENTE	Marco del Buen Desempeño Docente	https://w3.perueduca.pe/recursosedu/curso_virtual/dibred/comunidad_red_estudiantes/pdf/marco_del_buen_desempeno_docente.pdf 
CNEB	Currículo Nacional de la Educación Básica	https://w3.perueduca.pe/recursosedu/curso_virtual/dibred/comunidad_red_estudiantes/pdf/curriculo_nacional_de_la_educacion_basica.pdf 
PROGRAMA CURRICULAR DEL NIVEL INICIAL	Programa Curricular Educación Inicial	https://drive.google.com/file/d/1W37KUEEdr7Jw9-f0LppVD3hJnXc8bJg/view 

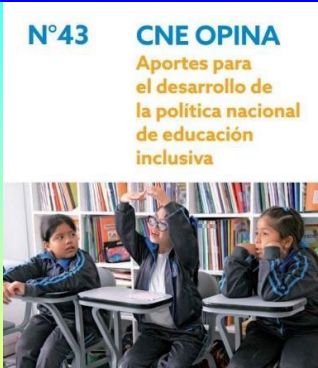
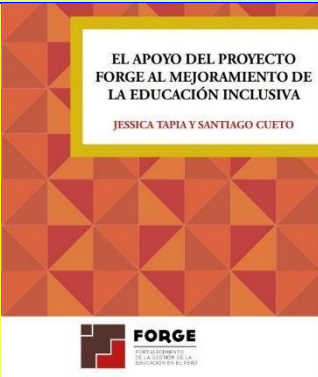
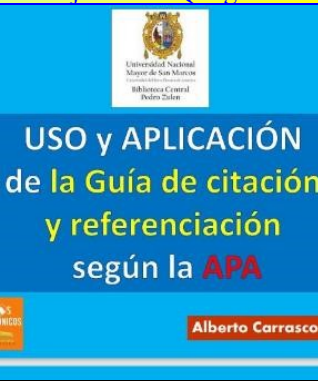
PROGRAMA CURRICULAR DEL NIVEL PRIMARIA	Programa Curricular Educación Primaria	https://drive.google.com/file/d/1dR32TP3-SgRugeyMQFGi98QcOpn7W73w/view?usp=sharing 
PROGRAMA CURRICULAR DEL NIVEL SECUNDARIA	Programa Curricular Educación secundaria	https://drive.google.com/file/d/1hoCw-GO1mwiAnzcQdtVYIHw0qcHD-urY/view 
LEY DE REFORMA MAGISTERIAL 29944	Ley de Reforma Magisterial	https://drive.google.com/file/d/1gRyuwV0ZwKTBgTHWPrjAgFqdI9cOjm0M/view 
ESTÁNDARES DE COMPETENCIA PROFESIONALES	Estándares en progresión de las competencias profesionales	https://w3.perueduca.pe/recursosedu/curso_virtual/dibred/comunidad_red_estudiantes/pdf/estandares_de_progreso_profesional.pdf 
PERFIL DE EGRESO DEL ESTUDIANTE	Ver vídeo sobre Perfil de egreso del CNEB	https://www.youtube.com/watch?v=iS1P7IkqDyc 
ENFOQUES TRANSVERSALES	Ver vídeo sobre Enfoques transversales del CNEB	https://www.youtube.com/watch?v=TTfvMHZPwBY 

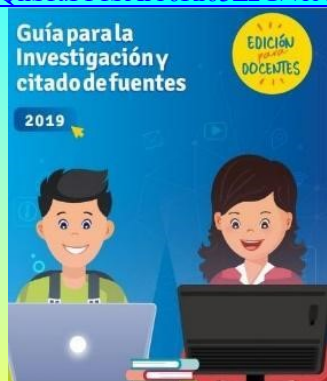
ENCUESTA NACIONAL A DOCENTES	Encuesta nacional a docentes de IE públicas y privadas 2018	https://drive.google.com/file/d/1Ga4yCCV0dOA3-h6z7dR0RqtiuBVAtu3e/view 
DOCUMENTOS PARA FORTALECER LA PRÁCTICA DOCENTE		
FORMACIÓN DOCENTE	La formación docente en servicio en el Perú (UNESCO)	https://drive.google.com/file/d/1DALpiuF4dt5Cw6DTZXCzAZyZJ7d_kU8/view 
RESPUESTA POLÍTICAS Y PEDAGÓGICAS	Respuestas políticas y pedagógicas a los desafíos actuales	https://drive.google.com/file/d/16TkNSWQT6yyo_kMYpmdqDeuTN_IzroJ/view 
AGOTAMIENTO PROFESIONAL DOCENTE	Agotamiento profesional docente (PUCP)	https://drive.google.com/file/d/1NG0U7l_w8_5fFYVMTJo-fw-ygPcCuhLc/view 

GUÍA DE PERDIDA POR COVID	Guía para las personas que sufren una pérdida en tiempos del coronavirus	https://drive.google.com/file/d/1SMml5cDKsnTBb16JGcWLL5RQzCZGCGfG/view 
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL	Desarrollo de las habilidades socioemocionales (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1HbblQuPglldiJJU-kM6xVogM_ljcYZT/view 
LGCE	Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1s6D4ct0TfXNDKQVfGC2REIPow58sTcnu/view 
GUÍA DE TUTORIA	Guía de tutoría del docente_2020 (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1DN4qOlQibMNaf_sG9pnnl_diAqOZzOuzi/view 

LIBRO UN TIEMPO PARA MI TOMO 01	"Un tiempo para mí" Cuaderno de Tutoría 1° (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1parjx1_1aaJBSetjyLki1jiBTOL9B4DY/view
LIBRO UN TIEMPO PARA MI TOMO 02	"Un tiempo para mí" Cuaderno de Tutoría 2° (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1Kwy4R9RKWbTDUKdZCADIZOb-2Krel0T/view
LIBRO UN TIEMPO PARA MI TOMO 03	"Un tiempo para mí" Cuaderno de Tutoría 3° (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/166A4_jZQrEXyipNAvjknDsW8ku8iBrvP/view
LIBRO UN TIEMPO PARA MI TOMO 04	"Un tiempo para mí" Cuaderno de Tutoría 4° (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1BGxOlaf_1pzt98XzNGFVPYrkrmXE7QWa/view

LIBRO UN TIEMPO PARA MI TOMO 05	"Un tiempo para mí" Cuaderno de Tutoría 5° (MINEDU)	https://drive.google.com/file/d/1tnb7L2FhaO4JlizksqP5MLqKGyn0clZ/view 
GUIA DE ATENCIÓN DE VIOLENCIA	Guía de orientaciones para la prevención y atención de casos de violencia	https://drive.google.com/file/d/1QJKh3Vjy8y7Ed9MtxSR8_2KYzzQZodI/view 
BUENAS PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva	https://drive.google.com/file/d/1IHQcoqPQxVWn9D8Mi2VfuoXe01UtFcco/view 
EDUCACIÓN INCLUSIVA	Guía para la Educación Inclusiva	https://drive.google.com/file/d/1cIxJ2qr56g2Hm03JGcHdwwzdBgeGct02/view 

POLÍTICA NACIONAL DE EDUCACIÓN INCLUSIVA	Desarrollo de la política nacional de educación inclusiva	https://drive.google.com/file/d/1NK_Zi5karRbl_r1YmHOi7Gd7vP2X_3mz/view 
PROYECTO FORGE	El apoyo del proyecto FORGE al mejoramiento de la educación inclusiva	https://drive.google.com/file/d/1PPkbAnW1e1SJbdMhPGrZB72sXmill_I/view 
GUIA APA	Guía de citación y referencias según normas APA	https://drive.google.com/file/d/1ObrCELaBMRauv7Lu5tjokmI75nQVlgc3/view 
CITADO DE FUENTES PARA ESTUDIANTE	Guía para la investigación y citado de fuentes para estudiantes	https://drive.google.com/file/d/1P5EUz1AVBLRHsFeIR2WzjGFTtK8FRdd8/view 

CITADO DE FUENTES PARA DOCENTES	Guía para la investigación y citado de fuentes para docentes	https://drive.google.com/file/d/1VHD3DSF2pIJGQnSfuFFFSAr16Ri63Z2G/view 
CITADO DE FUENTES PARA ESPECIALISTA	Guía para la investigación y citado de fuentes para especialistas DIGEBR	https://drive.google.com/file/d/1N8hgJdHcsCjCCS-87JoivHrr9clxKfw5/view 
CANALES DE YOUTUBE PARA DOCENTES		
FEASIEL	En este canal te enteras de las novedades tecnológicas en el ámbito educativo.	https://www.youtube.com/c/FreddyRuedaCh 
COMUNIDAD EXE	Webinars y videotutoriales pedagógicos educativos	https://www.youtube.com/channel/UCDJ9OeWfG-qZekIBO4xTPwg 
JULIO PROFE	Clases de matemática muy fáciles de entender	https://www.youtube.com/user/julio PROFE 
PHOL HERRERA	Videotutoriales de plataformas tecnológicas	https://www.youtube.com/channel/UCHYZmZY51u8QE0NHI2rAzUw 
MEJOREMOS LA EDUCACIÓN	Videotutoriales sobre herramientas de Google Workspace y otras plataformas.	https://www.youtube.com/c/Jos%C3%A9Davidcom 
MARISOL RAMOS	Videotutoriales de juegos en PowerPoint	https://www.youtube.com/c/MarisolRamos2219 



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión Educativa Local N° 04

Área de Gestión Pedagógica



EMPRENDE APRENDIENDO	Clases de emprendimiento digital e historias de empresas que han tenido éxito en los negocios.	https://www.youtube.com/c/EmprendeAprendiendoyT 
MENTE POSITIVA	Videotutoriales motivacionales	https://www.youtube.com/c/MentePositiva 
MUNDO INFANTIL	Videos cristianos para los más pequeños	https://www.youtube.com/c/MUNDOINFANTILVIDEOSPARANIÑOS 
PLATZI	Conferencias educativas sobre tecnología de Vanguardia.	https://www.youtube.com/c/Platzi 
EDTEAM	Videotutoriales educativos sobre tecnología de la web de Vanguardia.	https://www.youtube.com/c/EDteam 
APRENDEMOS JUNTOS	Historias de docentes innovadores que son compartidas a través de la fundación BBVA	https://www.youtube.com/c/AprendemosJuntos 
DE LO COTIDIANO A LA CIENCIA	En este canal se explican diversos métodos de estudio para comprender temas complejos o rendir exámenes.	https://www.youtube.com/c/Delocotidianoalaciencia 
LBERTANDO PERÚ	Canal periodístico sobre entrevistas relacionadas a personajes políticos y del medio comercial.	https://www.youtube.com/c/LibertandoPer%C3%BA 
FUNDACIÓN TELEFÓNICA PERÚ	Proyectos educativos desarrollados en instituciones públicas del Perú	https://www.youtube.com/c/Fundaci%C3%B3nTelef%C3%B3nicaPer%C3%BA 
EDUCARSE	Los laboratorios móviles de EDUCAR Sociedad del Estado siguen sumando kilómetros para que chicos y chicas de 6 a 18 años de todo el país puedan jugar y aprender con distintas tecnologías educativas.	https://www.youtube.com/c/EducarSE 

Docente: Estrella Rosales Huertas.

Aula de Innovación Pedagógica / Centro de Recursos Tecnológicos

TEDx TALK	Historias de docentes y profesionales que han realizado innovaciones por la educación. Los videos están en inglés.	
CUADERNO DE HISTORIA	Videos sobre la historia universal y acontecimientos importantes que sucedieron en el mundo.	https://www.youtube.com/c/CuadernodeHistoria/v
TESIS DE INVESTIGACIÓN	Investigación educativa	https://www.youtube.com/@DraRosarioMartinez
TEST DIVERTIDOS	Tests de diferentes tipos que te ayudan a conocer aspectos de tu personalidad y te divierte el poder desarrollarlos.	https://www.youtube.com/c/TestDivertidosTV

PLATAFORMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CHATBOT DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CHTGPT	Es una aplicación de chatbot de inteligencia artificial desarrollado en 2022 por OpenAI que se especializa en el diálogo.	https://chat.openai.com/auth/login
GEMINI	Es una plataforma de inteligencia artificial de Google que ofrece ayuda con redacción, planificación, aprendizaje y más.	https://gemini.google.com/
PERPLEXITY AI	Es un buscador conversacional, es decir, un motor de respuestas que proporciona respuestas precisas a preguntas más o menos complejas valiéndose de modelos de lenguaje extensos.	https://www.perplexity.ai/
CLAUDE AI	Ofrece una gama de funciones que lo convierten en un fuerte competidor en el espacio de los chatbots de IA. Su capacidad para procesar grandes cantidades de texto, proporcionar datos en tiempo real y ofrecer respuestas detalladas lo diferencia de otros chatbots.	https://claude.ai/login?returnTo=%2F
COPILOT	Es un asistente virtual de inteligencia artificial desarrollado por Microsoft que está disponible en Windows 11.	Copilot con GPT-4 (bing.com)
COZE	Ábrete camino hacia la creación de un bot de inteligencia artificial.	https://www.coze.com/

GENERADORES DE IMÁGENES CON AI

IMAGINE ART	Plataforma de inteligencia artificial para convertir texto a imagen.	https://www.imagine.art/
DEEP DREAM GENERATOR	Se trata de un generador de imágenes que se puede parametrizar por varios valores. Puede realizar la generación a partir de un texto y, opcionalmente, recibir una imagen de base a partir de la que realizar la generación.	https://deepdreamgenerator.com/
LEONARDO AI	Leonardo AI es una aplicación que usa IA para ayudar en la creación de diseños y gráficos totalmente generados desde cero o basados en otras imágenes que podemos proporcionar.	https://leonardo.ai/
QUICKDRAW	Plataforma para dibujar de manera rápida con inteligencia artificial	https://quickdraw.withgoogle.com/
DESIGNIFY	Este servicio te permite subir una imagen y a partir de ella realizar todo tipo de transformaciones con diversos estilos. Podemos probarla y descargar las imágenes con baja resolución.	https://www.designify.com/
MIDJOURNEY	Este servicio permite generar imágenes a partir de un texto de entrada y puede luego realizar transformaciones y configuraciones diversas para llegar a la imagen que necesitamos en cada momento.	https://www.midjourney.com/home
DALL-E 3	La nueva versión de DALL-E que mejora las capacidades de dibujo de esta inteligencia artificial para generar imágenes más impactantes y realistas.	https://openai.com/dall-e-3
AVATAR AI	Es una herramienta impulsada por inteligencia artificial diseñada para crear avatares fotorrealistas y varias imágenes generadas por inteligencia artificial en tan sólo 25 minutos.	https://domore.ai/tools/avatarai.me
STABLE DIFFUSIÓN	Es un motor de inteligencia artificial diseñado para crear y editar imágenes a partir de texto, es de código abierto, por lo que cualquier desarrollador puede revisar cómo funciona y crear herramientas a partir de él.	https://stablediffusionweb.com/es
TENSOR ART	Es una plataforma en línea especializada en Arte generado por IA y hospedaje de modelos, te brinda 100 imágenes gratuitas por día.	https://tensor.art/
PROMPTCHAN.A I	Generador de imágenes y personajes con inteligencia artificial.	https://promptchan.ai/
GENERADORES DE VÍDEO CON AI		

FLIKI	Esta plataforma de IA es excelente para crear videos listos para las redes sociales. El núcleo de esto es combinar texto a voz con su video, lo que le permite controlar el ritmo y la enunciación.	https://fliki.ai/
SYNTHESIA	Te permite crear videos rápidamente con avatares de IA, incluye más de 60 idiomas y varias plantillas, una grabadora de pantalla, una biblioteca multimedia y mucho más.	https://www.synthesia.io/
IMAGINE	Plataforma de inteligencia artificial revolucionaria que permite a los creadores visualizar y dar vida a su imaginación. Nuestras herramientas y funciones innovadoras facilitan la creación de imágenes y videos personalizados, limitados únicamente por su creatividad.	https://imagineapp.co/es
STORYKIT	Es la herramienta completa de creación de videos con IA que transforma su contenido en videos de alto rendimiento. Tu entrada de blog, tu informe, tu comunicado de prensa, hazlo un video.	https://storykit.io/
LUMEN5	Esta herramienta se define como una plataforma de creación de videos diseñada para que las marcas y las empresas produzcan contenido de video atractivo para publicaciones, historias y anuncios en redes sociales.	https://lumen5.com/
PICTORY REVIEW	Es un generador de videos basado en IA que te permite crear y editar videos de alta calidad de forma fácil. Una de las mejores características de esta herramienta es que no necesitas tener experiencia en edición de videos o diseño.	https://pictory.ai/
FLEX CLIP	Esta herramienta es útil para crear videos animados con avatar a partir de textos con IA. Tiene una interfaz extremadamente fácil de usar y miles de funciones adicionales para crear un video sorprendente, sin contratar a todo un equipo de producción y pasar cientos de horas editando.	https://www.flexclip.com/
RUNWAY	Los desarrolladores de Stable Diffusion han creado una nueva herramienta muy eficiente y potente, la cual puede diseñar videos profesionales y originales, tan solo utilizando texto como su lineamiento. Por ejemplo, puedes hacer videos de personajes históricos.	https://runwayml.com/
DESIGNS AI	No se limita solo a la generación de videos. Puede crear logotipos, videos, pancartas y maquetas generados por IA con su plataforma. Para generar un video, agrega un título, incluye el guion que deseas usar y selecciona la industria en la que se encuentra su video. Luego puedes elegir una voz en off.	https://designs.ai/

CLIPCHAMP	Es un editor de vídeo y audio diseñado para facilitar la creación de vídeo a todos los usuarios, incluso a aquellos que no tienen experiencia previa. Permite combinar vídeos, imágenes y archivos de voz, así como agregar texto y efectos, y, luego, guardar el vídeo terminado en el equipo.	https://clipchamp.com/es/
GENERADORES DE AUDIO CON AI		
MURF AI	Uno de los generadores de voz útil para desarrolladores de productos, podcasters, educadores y personas del mundo empresarial.	https://murf.ai/
SPEECHIFY	Puede convertir texto en cualquier formato en voz con sonido natural. Esta plataforma basada en la web puede tomar cualquier PDF, correo electrónico, documento o artículo que le envíes y convertirlo en audio que puedas escuchar en lugar de leer.	https://speechify.com/
LOVO	Es una de las plataformas de IA de voz más completas y fáciles de usar para producir voces que se asemejen a la humana. Su generador con Inteligencia Artificial «Genny» permite convertir texto a voces y añadirlas a la edición de video en la misma herramienta. Algo muy útil para los creadores de contenido.	https://lovo.ai/
SYNTHESYS IO	Es uno de los generadores de voz de IA más populares y potentes, permite a cualquier persona producir una voz en off profesional de IA o un video de IA con unos pocos clics.	https://synthesys.io/
LISTNR	Otro de los mejores generadores de voz con IA se encuentra Listnr, una poderosa herramienta que convierte texto a voz en diversos formatos, como selección de género, pausas y acento, entre otros.	https://listnr.ai/
PLAYHT	Esta herramienta de creación de voz con IA te permite generar audio utilizando tecnología de síntesis de voz de Google, IBM, Amazon y Microsoft. te permite descargar la voz en off en archivos MP3 y WAV, y elegir un tipo de voz antes de importar o escribir texto.	https://play.ht/
WOORD	Es otra plataforma basada en la web que te ayuda a convertir tus publicaciones de blog o páginas web en un lenguaje hablado de manera rápida y sencilla.	https://www.getwoord.com/
VOICERA	Esta es otra excelente opción de herramienta de IA con voz. Al igual que Woord, el objetivo de Voicera es poder crear voces en off para publicaciones de blogs o páginas web. La herramienta te permite convertir estas voces en off con un solo clic y es una forma útil de aumentar la participación.	https://www.voicera.co/

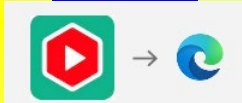
APLICACIONES MATEMÁTICAS CON AI

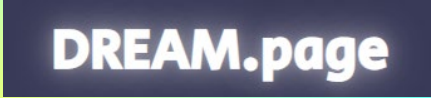
CYMATH	Es una APPS muy versátil para resolver ejercicios de álgebra y cálculo, es ofrecida por Cymath LLC. Su contenido incluye algunos tópicos sobre cálculo y álgebra.	https://www.cymath.com/sp
PHOTOMATH	Es la aplicación número 1 para el aprendizaje de las matemáticas; puede leer y resolver problemas que van desde la aritmética al cálculo instantáneamente usando la cámara en su dispositivo móvil.	https://photomath.es/
GAUTH	Es un resolutor instantáneo de preguntas de matemáticas que se puede descargar de forma gratuita. Proporciona respuestas paso a paso precisas con explicaciones para ayudar con las tareas.	https://www.gauthmath.com/
SNAPXAM	Es un tutor de matemáticas y física impulsado por inteligencia artificial que te ayuda a entender cómo resolver problemas difíciles, descomponiéndolos paso a paso con explicaciones fáciles. También puede resolver problemas de palabras de tus libros de matemáticas y física favoritos.	https://www.snapxam.com/

INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA GESTIÓN DE REDES SOCIALES

TEXT.CORTEX	Utilizado por marcas globales como Marriott, Kraft Heinz y L'Oréal Paris, se enfoca en la creación de contenido visual para diferentes canales, incluidas plataformas de redes sociales, sitios web y correo electrónico.	https://textcortex.com/es
LATELY.AI	Es una de las herramientas impulsadas por IA más populares que ofrece reutilización de contenido y administración de redes sociales para empoderar a los equipos de ventas y marketing.	https://www.lately.ai/
FLICK	Esta plataforma de marketing integral ayuda a los usuarios a crear y administrar contenido de redes sociales 10 veces más rápido con sus funciones impulsadas por IA.	https://www.flick.social/ai-social-media-tool
HELLO WOOFY	Es una plataforma para automatizar las estrategias de marketing en redes sociales, posee herramientas innovadoras facilitando la administración del contenido, la programación de eventos inteligentes y la gestión de campañas.	https://hellowoofy.com/
WORDSTREAM	Puede ser tu herramienta de inteligencia artificial. Esta ofrece funciones para mejorar los anuncios de pago por clic (PPC), lo que es particularmente útil para que las empresas optimicen el marketing en redes sociales.	https://www.wordstream.com/
OPTIMOVE	Esta herramienta de redes sociales basada en IA tiene potentes funciones para personalizar tus campañas publicitarias. Tiene como objetivo ayudar a las marcas a mostrar inteligencia emocional para	https://www.optimove.com/

	interactuar con los usuarios de las redes sociales y establecer la lealtad.	
PREDIS.AI	Plataforma para gestionar varias redes sociales y realizar un SEO más profundo para llegar a más público con tus publicaciones.	Predis.ai App
PLATAFORMAS PARA GENERAR PRESENTACIONES MULTIMEDIA		
GAMMA	Es una herramienta en línea que te permite crear recursos de apoyo audiovisual de forma rápida y gratuita, a través de la IA, como por ejemplo presentaciones multimedia, documentos y páginas web en segundos.	https://gamma.app/?lng=es-ES
AUTOSLIDE	Es un generador de presentaciones con inteligencia artificial que utiliza modelos avanzados de generación de lenguaje para crear presentaciones impresionantes en segundos.	https://autoslide.ai/
AI PRESENTATION GENERATOR	Es una herramienta basada en inteligencia artificial que crea presentaciones visualmente atractivas generando contenido basado en una única consigna.	https://sliderai.com/
HERRAMIENTAS DE AI PARA PARAFRASEO		
PDFELEMENT	Si buscas una solución completa para la edición de PDF y el parafraseo con IA, PDFelement una excelente opción. Este software ofrece una variedad de funciones avanzadas, incluyendo capacidades de edición y parafraseo de texto con IA, que pueden ayudarte a ahorrar tiempo y mejorar la calidad de tu redacción.	https://pdf.wondershare.net/es/
HUMATA AI	Es una plataforma basada en IA que se enfoca en la búsqueda y análisis de información en PDFs.	https://www.humata.ai/
WORDAI	Es una herramienta de parafraseo basada en redes neuronales que utiliza algoritmos de aprendizaje automático para parafrasear el texto y conservar su significado y contexto original. Puede manejar diversos formatos de entrada, como artículos, ensayos y publicaciones de blog, y generar una salida de alta calidad que se lee de forma natural y fluida.	https://wordai.com/
ARTICLE REWRITER	La herramienta de parafraseo Article Rewriter Tool es una herramienta de IA basada en estadísticas que utiliza modelos y algoritmos estadísticos para analizar y reescribir el texto.	https://www.articlereewriter.net/
PARAPHRASE TOOL	Es una herramienta de parafraseo de IA basada en reglas que utiliza un conjunto de reglas predefinidas para reescribir el texto. La herramienta es fácil de usar y ofrece una variedad de funciones que pueden ayudarte	https://www.paraphraser.io/

	a parafrasear el texto de manera rápida y precisa.	
HIXAI	Plataforma de inteligencia artificial para humanizar el texto que genera ChatGPT.	https://hix.ai/ 
ORIGINALITY.AI	Verificador de plagio y verificador de hechos le permite publicar con integridad	https://originality.ai/ 
GPTZERO	Detector de plagio de texto generado con el chatbots GPT.	https://gptzero.me/ 
PLAGIARISMDETECTOR	Plataforma para detectar el plagio de un texto copiado de algún sitio web de internet.	https://plagiarismdetector.net/es 
EXTENSIONES DE NAVEGADOR DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL		
YOUTUBE SUMMARY WITH CHATGPT	Es un complemento descargable para el navegador que es capaz de interpretar el contenido de los videos de YouTube.	YouTube Summary with ChatGPT & Claude (google.com) 
MONICA.AI	Mónica AI, es un asistente de IA todo en uno equipado con los modelos de IA más avanzados (GPT-4, Claude, Bard, etc.) para ayudarte a Chatear, Buscar, Escribir, Traducir y más. También ofrece herramientas para procesar imágenes, videos y PDF.	Monica - Your ChatGPT AI Assistant Chrome Extension 
CHATGPT WRITER	ChatGPT Writer es una herramienta basada en inteligencia artificial que ayuda a los usuarios a escribir correos electrónicos, mensajes y mucho más.	ChatGPT Writer - Write emails, messages, and more using AI 
PLATAFORMAS DE AI PARA CREAR SITIOS WEB		
FRASE.IO	Es una plataforma de SEO y creación de contenidos basada en AI que ayuda a escritores, docentes, blogueros, creadores de contenidos, propietarios de agencias y profesionales del marketing digital a producir contenidos SEO de alta calidad.	Frase - Best SEO Content Optimization Tool & AI Writer 
CARRD	Es una herramienta que te permite crear páginas web de una página (One-page), personalizables de manera sencilla y barata.	Carrd - Simple, free, fully responsive one-page sites for pretty much anything 
STUDIO AI	Es una herramienta de diseño web de última generación que incorpora WebDesignAI, una tecnología inteligente que comprende y mejora tus diseños web. Puede transformar al instante tus diseños en sitios web en vivo, revolucionando la forma en que se aborda el diseño web.	https://studio.design/ 

VISILY	Es la forma más rápida para cualquiera, sin importar la habilidad de diseño, de crear wireframes y prototipos hermosos.	https://www.visily.ai/ 
UNIVERSE	Una nueva forma mágica de construir sitios web.	https://univer.se/ 
DREAM.PAGE	Es una plataforma de blogs impulsada por inteligencia artificial que permite a los usuarios crear un blog y un sitio web en cuestión de minutos. Utiliza tecnología avanzada de inteligencia artificial para ayudar en los procesos de escritura, publicación y gestión de eventos.	https://dream.page/ 
BITO	Es una plataforma de diseño web impulsada por inteligencia artificial que ofrece soluciones de diseño web instantáneas. Brinda servicios de consultoría y permite a los usuarios crear sitios web personalizados de forma gratuita o mediante suscripción con la ayuda de su avanzada tecnología de inteligencia artificial.	https://www.getbito.com/ 
YOULAUNCH	Es un constructor de sitios web impulsado por inteligencia artificial que permite a los usuarios crear fácilmente páginas de destino profesionales sin necesidad de habilidades de codificación o diseño.	https://youlaunch.app/?via=z27h4w5zw278cpa0hhw8# 
PLATAFORMA DE AI PARA GENERAR MODELOS 3D		
LUMA AI	Es una aplicación iOS y una API web que permite a los usuarios capturar el mundo real en 3D realista utilizando la cámara de su iPhone. Utiliza tecnologías avanzadas como Neural Radiance Fields y Neural Rendering para lograr un fotorealismo, reflejos y detalles incomparables en los modelos 3D capturados. Luma AI trae el futuro de los efectos visuales (VFX) a todos.	https://lumalabs.ai/ 
SPLINE	Es un software gratuito de diseño 3D con colaboración en tiempo real que permite a los usuarios crear experiencias web interactivas directamente en el navegador. Proporciona modelado 3D fácil, animación, edición de texturas y más.	https://spline.design/ 
CSM AI	Modelos de Mundo 3D es una plataforma que permite a los usuarios traducir datos reales o imaginación en modelos de mundo 3D. Ofrece diversas herramientas y APIs para crear simuladores 3D inmersivos, juegos y entornos.	https://www.csm.ai/ 
ALPHA3D	Es una plataforma impulsada por IA que te ayuda a convertir imágenes 2D en activos 3D a gran escala.	https://www.alpha3d.io/ 

KAEDIM	Es una plataforma que permite a los usuarios crear modelos 3D personalizados a partir de imágenes 2D. Sirve como un artista 3D personal, generando modelos 3D listos para la producción con solo tocar un botón.	https://www.kaedim3d.com/
3DAILY	Es una plataforma en línea que utiliza tecnología de IA para crear modelos 3D generados por IA, incluyendo personajes 3D, accesorios y activos para juegos.	https://3daily.ai/
FUSIONART AI	Crea avatares 3D virales a partir de tu foto	https://www.fusionartai.com/3d-social-media-profiles-maker
TEXTURE LAB	Es una plataforma alimentada por IA que te permite generar texturas 3D para tu juego en segundos. Proporciona texturas sin costuras instantáneas y únicas utilizando algoritmos de IA.	https://www.texturelab.xyz/
PLATAFORMAS DE AI PARA PROGRAMAR		
COPILOTO DE GITHUB	Plataforma de programación que ofrece sugerencias con inteligencia artificial	https://github.com/features/copilot/
CODEGRIP.TECH	Plataformas para administrar todas sus tareas de revisión de código en un solo lugar y optimizar el proceso de desarrollo.	https://www.codegrip.tech/
TABNINE	Asistente de codificación de inteligencia artificial que tu controlas	https://www.tabnine.com/
DEEPCODE AI	Utiliza múltiples modelos de AI, está entrenado en datos específicos de seguridad y está curado por los mejores investigadores de seguridad para brindarle todo el poder de la AI sin ninguno de sus inconvenientes.	https://snyk.io/platform/deepcode-ai/
REPOSITORIOS DE PLATAFORMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL		
TOOLIFY.AI	Repositorio por categorías de las mejores herramientas de inteligencia artificial	https://www.toolify.ai/es/
LETSVIEW AI	Podrás visualizar las páginas más utilizadas actualmente de inteligencia artificial	https://letsview.com/ai-tools