



PERÚ

Ministerio  
de Educación



# "Innovación Tecnológica y Educación Inclusiva: Estrategias Digitales para la Protección y Desarrollo Integral de Niños, Niñas y Adolescentes"

---

Estrategias digitales-MINEDU DITE



PERÚ

Ministerio  
de Educación



## Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE)

Responsable de formular y proponer articuladamente con los órganos del Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica la política de incorporación de innovaciones en tecnologías de la información y comunicación, en los procesos educativos en el aula. Depende del Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica.

### Documentos normativos que orientan nuestras acciones

**DL N.º 1412**  
**Ley de Gobierno Digital**

Establecer el marco de gobernanza del gobierno digital.

**RVM N.º 234-2021-**  
**MINEDU**

Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la Educación Básica.

**DS N.º 085-2023-PCM**  
**Política Nacional de**  
**Transformación Digital al 2030**

Instrumento de política pública que determina los lineamientos, objetivos, estándares, acciones, servicios, indicadores, actividades, metas y responsables para alcanzar la transformación digital del país.

**RM N.º 159-2017**  
**Currículo Nacional de**  
**la Educación Básica**

Documento marco de la política educativa de la educación básica que contiene los aprendizajes que se espera que los estudiantes logren durante su formación básica.

**Ley N.º 31814**

Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país.



PERÚ

Ministerio  
de Educación



# N<sup>o</sup> Estrategias digitales para la protección

---

# Actualización de tabletas y dispositivos tecnológicos

La “Actualización de los materiales educativos digitales para el uso y aprovechamiento de los docentes y estudiantes en el marco del Plan de Cierre de Brecha Digital” se viene implementando desde el año 2021, mediante la estrategia de Despliegue Territorial que desplaza a los Agentes Territoriales Tecnológicos (ATET) de manera presencial a las 32,297 instituciones educativas focalizadas, con el objetivo de actualizar los materiales educativos digitales y aplicativos a través del Gestor de Contenidos en las 1 375,922 tabletas distribuidas a los docentes y estudiantes beneficiarios (fase 1 y fase 2), así como realizar asistencias tecnológicas a los directivos y/o docentes de las referidas instituciones educativas que se geocalizan en zonas donde no hay conectividad (internet).

## Gestor de contenidos (Navegación segura)

- **Objetivo:**

Proteger a los estudiantes y docentes de riesgos, amenazas en línea, así como a la exposición de contenido no educativo (pornografía, violencia, etc.)

- **Alcance:**

Dirigido a todos los beneficiarios con tabletas de Fase 1 y Fase 2 siendo ello 1, 217.340 dispositivos, tanto docentes como estudiantes.

- **Proyectos por regiones:**

24 regiones del país atendidas con la actualización del Gestor de Contenido.



# Servidor escuela (Filtro de contenidos)

El **filtro de contenidos** del **servidor escuela** es una herramienta que restringe el acceso a sitios web inapropiados o no educativos, garantizando un entorno seguro y adecuado para el aprendizaje de los estudiantes.

- **Objetivo**

- **Proteger a los estudiantes :** Restringir el acceso a contenido inapropiado o dañino.
- **Fomentar un ambiente de aprendizaje seguro :** Crear un entorno donde los estudiantes puedan concentrarse en sus estudios sin distracciones.
- **Cumplir con normativas :** Asegurar que se cumplan las regulaciones y políticas educativas sobre el uso de tecnología.
- **Optimizar el uso de recursos :** Garantizar que el ancho de banda se utilice para fines educativos y no para actividades no relacionadas.

- **Alcance**

- Promover el uso responsable de Internet y optimizar el uso de los recursos educativos
- Tiene como alcance garantizar un entorno seguro en más de 5,219 AIP a nivel nacional





PERÚ

Ministerio  
de Educación



# N<sup>o</sup> Estrategias digitales para el desarrollo integral

---



PERÚ

Ministerio  
de Educación



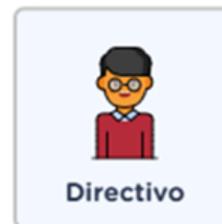
# PerúEduca

## Información General

PerúEduca es la plataforma tecnológica educativa del Ministerio de Educación que brinda e integra servicios educativos digitales, a fin de contribuir con la mejora de las prácticas pedagógicas y dinamizar los aprendizajes de la comunidad educativa dentro y fuera del aula, de manera inclusiva, equitativa y sostenible, a través de entornos virtuales.

Enlace: <https://www.perueduca.pe/#/home>

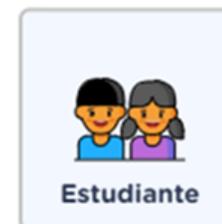
## PERFILES



59,479



598,033



312,551



23,779



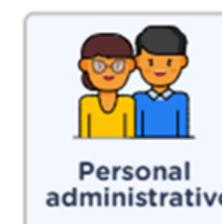
10,585



257,061



225



301



PERÚ

Ministerio  
de Educación



# PerúEduca

## Principales servicios



Campus Virtual

Cursos virtuales y programas



Materiales Educativos

Más de 15 mil materiales



Streaming

Transmisiones realizadas



Comunidades Virtuales

Comunidades virtuales



Compendio de normas

Compendio de normas



Educasitios

Acceso a educasitios



Biblioteca Digital Inclusiva

Materiales en lengua de señas



Herramientas TIC



PERÚ

Ministerio  
de Educación



# Biblioteca digital inclusiva

- **Objetivo**

Poner a disposición de la comunidad educativa los diferentes materiales educativos del Ministerio de Educación en lengua de señas peruana.

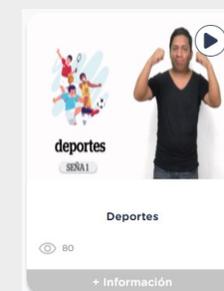
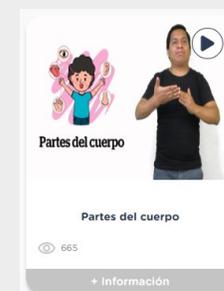
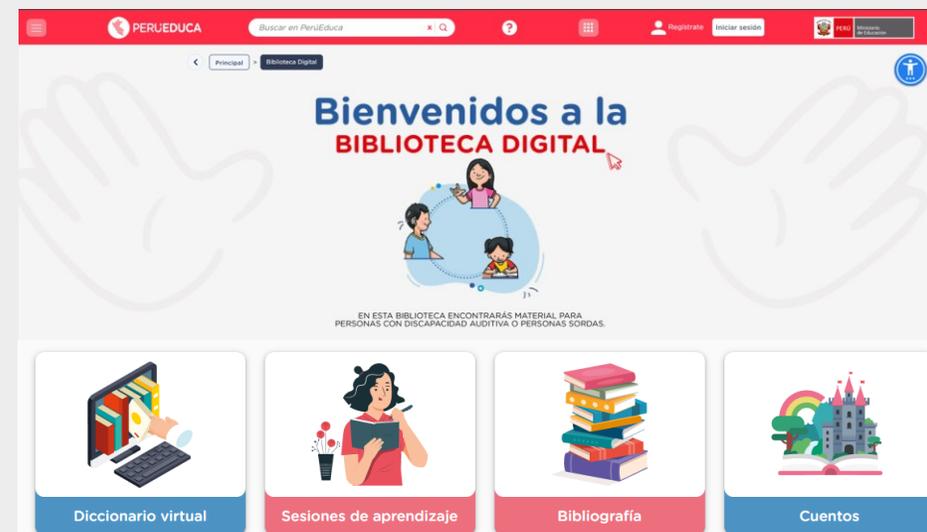
- **Alcance: A nivel nacional**

Este espacio es de libre acceso a toda la comunidad educativa (directivos, docentes, estudiantes, familias, aliados y demás actores educativos).

- **Proyectos por regiones**

Para acceder ingresa a

<https://www.perueduca.pe/#/home/biblioteca-digital>





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Actualización de recursos educativos digitales – Estrategia ATET´s

### ARCHIVOS DEL GESTOR DE CONTENIDOS

MED	N°
Cursos formativos	52
Orientaciones pedagógicas	23
Recursos educativos	826
Tutoriales de aplicaciones	92
Textos escolares	9
<b>Total de MED</b>	<b>1002</b>



### APPS

Tipos de Aplicativos	N°
Aplicaciones educativas	43
Aplicaciones de EIB	6

Fases

1 y 2

Estatus  
(tabletas  
actualizadas)

89.60 % (748,573)

Estatus  
(II.EE. con  
actualización)

91.62 % (20,371)

### Detalle del proceso de actualización:

Beneficiarios

Docentes  
9.32%Estudiantes  
90.68%

Nivel educativo

Primaria  
45.68%Secundaria  
54.32%



PERÚ

Ministerio  
de Educación



# Aplicaciones de diversidad y accesibilidad

- **Objetivo:**

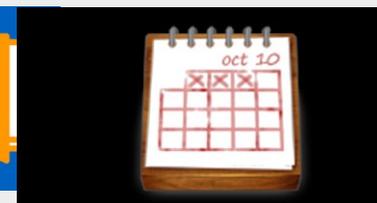
Promover la inclusión y el acceso equitativo a la tecnología para todas las personas, independientemente de sus habilidades diferentes, mejorando así su calidad de vida y su participación activa en su proceso de aprendizaje.

- **Alcance: A nivel nacional**

- A través de la instalación del Gestor de Contenidos 2025 en 747.783 tabletas de estudiantes, entregados por el Minedu para el servicio educativo.

- **Proyectos por regiones:**

- El programa de Fortalecimiento Digital Descentralizado como espacio formativo por medio del cual se brinda a toda la comunidad educativa orientaciones sobre el acceso y uso tecnológico de recursos y herramientas digitales. Todo ello en el marco del plan de Cierre de Brecha Digital.



# Hackathon en Tecnologías Digitales

- **Objetivo:**

Identificar soluciones y herramientas tecnológicas que permitan aplicar el conocimiento, así como, sensibilizar, difundir y aplicar las capacidades, experiencias, habilidades individuales y colectivas tecnológicas de las y los participantes; y proponer soluciones creativas para aprovechar los recursos tecnológicos y las tecnologías digitales de manera eficiente dentro de una oportunidad de interacción de aprendizaje tanto en familia como en sociedad.

- **Alcance:** A nivel nacional

**Categoría A:** Expertos en temáticas de robótica en educación y/o tecnologías digitales aplicadas en educación.

**Categoría B:** Docentes de Educación Básica y/o de los modelos de servicio educativo.

**Categoría C:** Estudiantes del VII ciclo de Educación Básica (3.º, 4.º y 5.º grado del nivel secundaria).

Entre las propuesta de innovación con tecnologías contamos con el desafío: **“Diseñar, construir y programar un robot que con aplicaciones de inteligencia artificial y machine learning, brinda soluciones en personas con limitaciones o discapacidad”**.

- **Proyectos por regiones:** .

- Enlace de landing page de PerúEduca: <https://www.perueduca.pe/#/home/hackathon-en-robotica-educativa>





# Hackathon en Robótica Educativa y tecnologías digitales

## Información por regiones

Este espacio de participación se realizó el mes de **abril** y tiene como principal objetivo ()



Participantes inscritos por región	
ÁNCASH	7
AMAZONAS	2
AREQUIPA	28
AYACUCHO	13
CALLAO	34
CUSCO	16
HUANCAVELICA	2
HUÁNUCO	4
ICA	6
JUNÍN	15
LA LIBERTAD	25
LAMBAYEQUE	4
LIMA	70
LORETO	8
PIURA	32
PUNO	23
SAN MARTÍN	2
TACNA	9
<b>Total general</b>	<b>300</b>

**114**  
Estudiantes

**174**  
Docentes

**12**  
Especialistas en Educación

**300**  
Participantes inscritos

Participantes finalistas por región	
AMAZONAS	2 "A" 4 "C"
ÁNCASH	2 "B"
APURÍMAC	---
AREQUIPA	2 "A" 8 "B" 12"C"
AYACUCHO	---
CAJAMARCA	---
CALLAO	4 "A" 16"C"
CUSCO	8 "C"
HUANCAVELICA	2 "B"
HUÁNUCO	4 "A"
ICA	4 "B" 4 "C"
JUNÍN	2 "B" 8"C"
LA LIBERTAD	6 "B" 12"C"
LAMBAYEQUE	2 "A"
LIMA	4 "A" 14 "B" 28"C"
LORETO	4 "C"
MADRE DE DIOS	---
MOQUEGUA	---
PASCO	---
PIURA	2 "A" 12 "C"
PUNO	4 "A" 4 "B" 12"C"
SAN MARTÍN	2 "B"
TACNA	2 "B" 4"C"
TUMBES	---
UCAYALI	---
<b>Total general</b>	<b>202</b>

# Plan de Inteligencia Artificial

- **Objetivo:**

Fomentar en los actores educativos el buen uso y aprovechamiento ético y responsable de la inteligencia artificial en el ámbito educativo.

- **Alcance:**

A través de tres talleres, impartidos tanto de manera presencial como virtual a nivel nacional, promovió el aprovechamiento pedagógico de la IA de manera efectiva, ética y centrada en el humano.

- Taller 01: Incorporación del responsable de la IA en el proceso educativo
- Taller 02: Incorporación de la IA en el proceso de planificación
- Taller 03: Herramientas de inteligencia artificial para la creación de contenidos digitales

- **Proyectos por regiones:**

- A nivel nacional, **8,028 actores educativos** recibieron constancias emitidas por PeruEduca tras su participación en los talleres de integración responsable de la Inteligencia Artificial en el proceso educativo.
- Cartillas de Inteligencia Artificial, de acceso al público en general: <https://acortar.link/7MmLtG>



# Espacios de participación: Tecnologías inclusivas

---

Los espacios de participación con tecnologías, buscan el desarrollo de habilidades digitales, permitiendo acceder a información, oportunidades y herramientas para comunicarse, estudiar, innovar y trabajar con tecnología. Además, promueve prácticas seguras en línea involucrando al estudiante a desarrollar el talento y transformación digital lo cual es esencial para lograr el desarrollo sostenible del país.

- **Objetivo:** Desarrollar y fortalecer la competencia 28 del currículo nacional de la educación básica: “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” en los estudiantes de EBR.
- **Alcance:** Estudiantes del secundaria (del 1.er al 5.º grado) de instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional.
- **Proyectos por regiones a nivel nacional:**
- **Fecha: 16 octubre:** Tecnologías inclusivas en la educación.
- Grupo de atención: SEHO a nivel nacional.



# Aula Móvil - Emprendimiento Digital

## Información General

Se implementaron talleres de participación sobre emprendimiento digital en colaboración con "Enseña Perú" y Huawei, abordándose las siguientes temáticas:

### "Inicia tu emprendimiento"



### "Aplica el método Lean Starup"



### "Herramientas y plataformas digitales"



### "Marketing Digital e inclusión financiera digital"



### "Ciudadanía digital"





PERÚ

Ministerio  
de Educación



# Aula Móvil - Emprendimiento Digital

## Información por regiones



**977**  
**Participantes**

**872**  
**Estudiantes**

**187**  
**Ciudadanía**

Departamento	Participantes	Egresados con constancia
ÁNCASH	160	145
AREQUIPA	155	122
LAMBAYEQUE	239	235
LIMA METROPOLITANA	40	35
MOQUEGUA	179	163
TUMBES	166	160
UCAYALI	120	117
<b>Total general</b>	<b>1059</b>	<b>977</b>



PERÚ

Presidencia  
del Consejo de Ministros



# GRACIAS

---