

Experiencia de aprendizaje

PEQUEÑOS GUARDIANES DE LAS FINANZAS: ¡DISEÑAMOS NUESTROS FUTUROS CON EL AHORRO PREVENTIVO!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | | |
|------------|---|---|
| 1. Nivel | : | Secundaria |
| 2. Ciclo | : | VII |
| 3. Grado | : | Primero de secundaria |
| 4. Área | : | Educación para el trabajo – Computación |
| 5. Docente | : | Judith Esmeralda Rioja Fernández. |
| 6. Fecha | : | 26 de junio del 2026. |

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la institución educativa N° 16083 Tahuantinsuyo, del distrito de Colasay, las familias enfrentan gastos inesperados debido a emergencias de salud, por los cambios climáticos, así como el impacto en sus cultivos, crianza de animales menores, negocios locales, alzas de precios, etc. Los estudiantes del primer grado de secundaria han notado que en sus hogares a veces falta dinero para cubrir estos imprevistos. Esto genera preocupación y estrés en sus familias. Ante esta situación, nos planteamos el siguiente reto:

¿Cómo podemos promover una cultura de ahorro preventivo en nuestras familias y comunidad utilizando nuestra creatividad y la tecnología?

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA:

El objetivo es que los estudiantes comprendan el valor del ahorro preventivo mediante la creación de un prototipo de presupuesto o alcancía tecnológica/creativa. (SIMULADOR DIGITAL DE INGRESOS Y EGRESOS). Esto les ayudará a responder a las necesidades o problemas económicos de sus familias.

COMPETENCIAS	• Competencia 27: Gestiona proyectos de emprendimiento económico social. • Competencia 28: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. • Competencia 29: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.
CAPACIDADES	• Crea propuestas de valor: Genera alternativas de solución creativas sobre el ahorro. • Aplica habilidades técnicas: Diseña y elabora una herramienta de ahorro (física o digital). • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: Coordina acciones con sus compañeros. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: Mide el impacto de su propuesta de ahorro • Personaliza entornos virtuales, Gestiona información del entorno virtual, Interactúa en entornos virtuales, Crea objetos virtuales en diversos formatos. • Define metas de aprendizaje, Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas, Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
PRODUCTO	• SIMULADOR DIGITAL DE INGRESOS Y EGRESOS PARA MEJORAR EL AHORRO PREVENTIVO (Google Sheets o Excel) (C28).

PRIMERO

EVIDENCIA	- FICHA DE METAS PERSONALES. (C29) - VIDEO EXPLICATIVO DEL USO DEL SIMULADOR EN TIK TOK, CAPCUT O CANVA. (C28 y 29) - TEST DE USUARIOS (C27, 29).
------------------	---

III. ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES
Semana 1: "Descubriendo los secretos del dinero" Actividad 1: Analizamos las necesidades financieras de nuestro entorno mediante entrevistas. Actividad 2: Aprendemos la diferencia entre "deseos" y "necesidades" mediante dinámicas grupales. Actividad 3: Definimos el concepto de ahorro preventivo como un escudo contra emergencias familiares.
EVIDENCIA: FICHA DE METAS PERSONALES (C29)
Semana 2: "El mapa de nuestras finanzas" Actividad 4: Diseñamos un presupuesto familiar para identificar y reducir los "gastos hormiga".
EVIDENCIA: SIMULADOR DIGITAL DE INGRESOS Y EGRESOS EN GOOGLE SHEETS O EXCEL. (C28).
Semana 3: "Manos a la obra: Creando nuestro escudo financiero" Actividad 5: Elaboramos una "Alcancía de Metas Compartidas" con material reciclado o diseñamos el prototipo en papel de una aplicación móvil de ahorro.
EVIDENCIA: VIDEO EXPLICATIVO DEL USO DEL SIMULADOR EN TIK TOK, CAPCUT O CANVA. (C28 y 29)
Semana 4: "Guardianes en acción" Actividad 6: Presentamos nuestros proyectos en la Feria Escolar "Educación Financiera ahorro y emprendimiento".
EVIDENCIA: TEST DE USUARIOS (C27, 29).

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: RÚBRICA

RÚBRICA DE OBSERVACIÓN PARA PROMOVER UNA CULTURA DE AHORRO

DESCRIPCIÓN:

Esta rúbrica evalúa el desempeño de estudiantes del primero de secundaria en la gestión de proyectos de emprendimiento económico social relacionados con el ahorro, el uso efectivo de entornos virtuales TIC y la gestión autónoma de su aprendizaje.

LA ESCALA:

Va de 1 (inicio) a 5 (destacado), valorando comportamientos observados en tiempo real.

COMPE TENCIA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRADO	5 DESTACADO
COMPETENCIA 27	Crea propuestas de valor innovadoras sobre el ahorro Genera alternativas creativas y aplicables para fomentar el ahorro en familia y comunidad.	Propone ideas poco claras o poco relacionadas con el ahorro.	Propone ideas básicas y algo aplicables sobre el ahorro.	Genera propuestas creativas y mayormente aplicables.	Desarrolla propuestas innovadoras, claras y muy aplicables que fomentan el ahorro efectivamente.
	Diseña y elabora una herramienta de ahorro (física o digital) Utiliza habilidades técnicas para crear un producto funcional que facilite el ahorro.	Realiza un diseño incompleto o con errores graves.	Diseña y elabora una herramienta básica pero funcional.	Crea una herramienta bien diseñada y funcional con pocos errores.	Diseña y elabora una herramienta innovadora, funcional y bien presentada, que facilita el ahorro claramente.
	Coordina acciones y trabaja cooperativamente con sus compañeros Colabora eficazmente para lograr objetivos y metas del proyecto.	Colabora de forma limitada o confusa.	Participa y coordina acciones básicas con el equipo.	Trabaja cooperativamente y coordina acciones con buena comunicación.	Lidera y coordina eficazmente acciones, fomentando la cooperación y el logro de metas.
	Mide y evalúa el impacto de la propuesta de ahorro Analiza resultados y propone mejoras basadas en evidencias.	Evalúa de forma superficial sin propuestas de mejora claras.	Realiza una evaluación básica y reconoce algunos impactos.	Evalúa resultados con análisis consistente y propone mejoras.	Realiza una evaluación profunda, mide impacto claramente y propone mejoras innovadoras.
COMPETENCIA 28	Personaliza y gestiona información en entornos virtuales TIC Adapta y organiza entornos digitales para facilitar el trabajo en el proyecto.	Personaliza entornos de forma limitada y desorganizada.	Gestiona información y personaliza entornos con ayuda.	Personaliza y organiza entornos virtuales de forma eficiente y autónoma.	Optimiza entornos virtuales con creatividad y organiza información compleja con total autonomía.
	Interactúa y crea objetos virtuales en diversos formatos Utiliza TIC para comunicarse y producir recursos digitales relacionados con el ahorro.	Interactúa poco y crea objetos digitales con errores.	Interactúa adecuadamente y crea objetos digitales básicos.	Interactúa fluidamente y genera objetos digitales variados y funcionales.	Interactúa de forma creativa y crea objetos digitales complejos, innovadores y bien elaborados.



PRIMERO

COMPE TENCIA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRADO	5 DESTACADO
COMPETENCIA 29	Define metas de aprendizaje y organiza acciones estratégicas Planifica y ejecuta acciones para alcanzar sus objetivos personales y del proyecto.	Define metas poco claras y planificación limitada.	Establece metas y acciones con cierta organización.	Define metas claras y organiza acciones estratégicas para lograrlas.	Establece metas precisas, planifica y ajusta acciones estratégicas con alta autonomía.
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje Reflexiona sobre su progreso y realiza mejoras continuas.	Monitorea de forma superficial y ajustes mínimos.	Monitorea su desempeño y realiza algunos ajustes con guía.	Monitorea activamente y ajusta su desempeño para mejorar resultados.	Realiza autoevaluación crítica constante y ajusta su desempeño con eficacia y autonomía.