

PROYECTO DE APRENDIZAJE: "FINANZAS SALUDABLES, ECO-AHORRO Y EMPRENDIMIENTO EN ACCIÓN"

1. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	I.E. N° 7089 "Romeo Luna Victoria"
Ciclo / Grados	VI Ciclo (1.° y 2.° grado de Educación Secundaria)
Duración	II -III-IV BIMESTRE
Áreas Integradas	Matemática, Ciencias Sociales, Educación para el Trabajo - EPT y Tutoría.
Docente	Subdirectora Rossana Matías
	Margarita Espinoza Alva
	JANETH CARO

2. JUSTIFICACIÓN Y CARÁCTER INNOVADOR DEL PROYECTO

El proyecto surge al diagnosticar que los estudiantes del VI Ciclo incurren en un malgasto impulsivo de sus asignaciones económicas diarias en productos ultra procesados de bajo valor nutricional, desconociendo el valor acumulativo de los llamados "gastos hormiga". Esta práctica deteriora su bienestar físico, disminuye sus niveles de atención y evidencia una falta de alfabetización financiera elemental tanto en la escuela como en sus hogares.

La innovación pedagógica radica en transformar la matemática abstracta y la gestión económica tradicional en un laboratorio viviente de emprendimiento social y financiero. En lugar de resolver ejercicios descontextualizados, los estudiantes modelan matemáticamente la economía de su propio entorno, diseñan prototipos de negocio saludables y sostenibles mediante metodologías de diseño ágil (Design Thinking), y negocian directamente con los agentes económicos de su institución (concesionarios del quiosco), articulando de manera inédita la salud nutricional, la contabilidad básica, la manufactura eco-amigable y la autorregulación socioemocional.

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS PRIORIZADAS - VI CICLO)

Competencia CNEB	Capacidades a Movilizar	Estándar / Criterio de Logro para VI Ciclo
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (EPT)	• Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Diseña alternativas de solución creativas e innovadoras representando las necesidades de sus pares (alimentación sana y accesible). Planifica actividades, elabora prototipos físicos (dispositivos portables y recursos de difusión) y evalúa los costos de producción y beneficios económicos o sociales generados por su propuesta.
Resuelve problemas de cantidad (Matemática)	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Modela gastos, ahorros, presupuestos e inversiones utilizando números enteros, fracciones, decimales y porcentajes. Evalúa variaciones, incrementos y descuentos porcentuales para determinar la viabilidad y márgenes de ganancia de un producto.
Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio (Matemática)	• Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas. • Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas. • Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.	Establece relaciones de proporcionalidad directa e inversa entre los costos de insumos, producción y cantidad de unidades vendidas. Modela situaciones de consumo y límites máximos de gasto mediante ecuaciones lineales ($ax + b = c$) e inecuaciones.
Gestiona responsablemente los recursos económicos (Ciencias Sociales)	• Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero. • Toma decisiones económicas y financieras.	Se reconoce como un consumidor informado y un agente económico activo. Diferencia con lucidez las necesidades básicas de los deseos superfluos, identifica el impacto del mercado y la publicidad, y propone planes de ahorro colaborativo familiar.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma (Competencia Transversal)	• Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Establece metas personales de ahorro y autorregulación de consumo semanal. Monitorea de forma diaria sus registros en cuadernos de campo y reajusta sus estrategias de compra y metas del equipo basándose en sus propios resultados estadísticos.

4. MATRIZ CRONOLÓGICA DE LOS MOMENTOS DEL PROYECTO (2 BIMESTRES)

MOMENTO 1: "La Radiografía Financiera y Empatía con el Usuario" (Semanas 1 a 4)

Enfoque: Diagnóstico situacional, recojo de datos numéricos, empatía con las necesidades de la comunidad educativa.			
Sesión 1 (Semana 1): "Mateo y el misterio de las propinas perdidas"	Sesión 2 (Semana 2): "Cazadores de Gastos Hormiga con números decimales"	Sesión 3 (Semana 3): "Mapeando las necesidades del consumidor escolar"	Sesión 4 (Semana 4): "Graficando nuestra línea de base en porcentajes"
<i>Actividad Innovadora:</i> Análisis de un caso mediante juego de roles. Los estudiantes aplican la técnica del árbol de problemas para definir las causas del malgasto. Co-diseñan una bitácora física de registro económico.	<i>Actividad Innovadora:</i> Registro detallado de egresos en céntimos. Utilizando operaciones aritméticas con decimales, los estudiantes proyectan de forma matemática el impacto acumulativo de los antojos superfluos a escala semanal, mensual y anual escolar	<i>Actividad Innovadora:</i> Los estudiantes aplican la fase de "Empatizar" y "Definir" del Design Thinking. Realizan observaciones y entrevistas rápidas en los recreos para comprender por qué sus pares prefieren alimentos ultraprocesados y recogen precios del mercado local.	<i>Actividad Innovadora:</i> Procesamiento de datos de las entrevistas y bitácoras usando gráficos estadísticos (barras y sectores circulares), calculando qué porcentaje exacto de los recursos familiares se diluye en "Zona Roja" (malgasto innecesario).
<i>Competencia Eje:</i> Gestiona los recursos económicos / Gestiona proyectos de emprendimiento	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de cantidad.	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento (Crea propuesta de valor).	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de cantidad / Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.
<i>Producto:</i> Bitácora de Egresos y Árbol de Problemas del Consumo Escolar.	<i>Producto:</i> Ficha Técnica de Proyección Numérica del Gasto Hormiga Individual.	<i>Producto:</i> Mapa de Empatía del Consumidor de la Luna Victoria e Infografía de Mercado.	<i>Producto:</i> Reporte del Perfil del Consumidor del Aula con metas de ahorro autoestablecidas.

MOMENTO 2: "Ideación, Prototipado y Modelado del Quiosco Saludable" (Semanas 5 a 8)

Enfoque: Álgebra, proporcionalidad, prototipado de menús innovadores y negociación comercial.			
Sesión 5 (Semana 5): "Ideando soluciones saludables: Del enunciado al álgebra"	Sesión 6 (Semana 6): "La Regla de Tres en el Plato: Magnitudes de Producción"	Sesión 7 (Semana 7): "Prototipando el Combo Matemático Saludable"	Sesión 8 (Semana 8): "Pitch de Negocios: Presentando propuestas al Concesionario"
<i>Actividad Innovadora:</i> Fase de Ideación (Design Thinking). Los estudiantes proponen ideas de combinaciones nutritivas y económicas. Traducen problemas de costos ocultos en expresiones algebraicas lineales de la forma $ax + b = c$	<i>Actividad Innovadora:</i> Establecen relaciones de proporcionalidad directa entre el costo de insumos al por mayor y el rendimiento por porción, determinando matemáticamente el costo por gramo nutritivo en frutas, cereales y alimentos saludables.	<i>Actividad Innovadora:</i> Los equipos de trabajo diseñan físicamente maquetas, cartillas o mockups de "Combos Nutritivos Económicos". Usando inecuaciones lineales, modelan el precio final del combo para que cumpla con el criterio social de no exceder los S/. 3.50 por estudiante, garantizando un margen de rentabilidad para el quiosco.	<i>Actividad Innovadora:</i> Los estudiantes aplican técnicas de comunicación comercial (Elevator Pitch) para exponer sus catálogos prototipo ante los administradores del quiosco y el equipo directivo. Demuestran matemáticamente que incorporar estos combos incrementará el flujo de clientes y ventas.
<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio / Gestiona proyectos de emprendimiento	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de regularidad / Gestiona proyectos de emprendimiento	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento / Gestiona los recursos económicos.
<i>Producto:</i> Lluvia de Ideas estructurada y Cuaderno de Modelamiento Algebraico de costos	<i>Producto:</i> Matriz de Costo-Beneficio Nutritivo Basado en Magnitudes Proporcionales.	<i>Producto:</i> Catálogo - Prototipo de "Combos Matemáticos Saludables" validados algebraicamente	<i>Producto:</i> Acta de Alianza Estratégica y Adopción de Combos firmada entre el Municipio Escolar y los Concesionarios

MOMENTO 3: "Desarrollo de Habilidades Técnicas y Eco-Ahorro Familiar" (Semanas 9 a 12)

Enfoque: Manufactura eco-amigable, aplicaciones lúdicas de autorregulación y extensión del presupuesto al hogar.			
Sesión 9 (Semana 9): "Habilidades Técnicas: Manufactura del Semáforo Financiero Portable"	Sesión 10 (Semana 10): "Monitoreando las zonas de riesgo en el recreo de operaciones"	Sesión 11 (Semana 11): "Emprendimiento en el Hogar: El Presupuesto Co- diseñado"	Sesión 12 (Semana 12): "La Alcancía de Metas Comunes: Progresiones de Ahorro"
<i>Actividad Innovadora:</i> Los estudiantes planifican los procesos de producción y aplican habilidades técnicas artesanales para construir un dispositivo compacto de bolsillo utilizando cartón y plástico reciclado. El dispositivo sirve para regular visualmente los gastos en tiempo real.	<i>Actividad Innovadora:</i> Uso diario del semáforo interactivo en el cafetín escolar. Registran datos de compras y calculan frecuencias estadísticas en zonas (Rojo: impulso, Amarillo: preventivo, Verde: ahorro/salud), aplicando técnicas de control socioemocional elaboradas en tutoría.	<i>Actividad Innovadora:</i> El estudiante actúa como un consultor financiero en su propia casa. Con sus padres, realiza una auditoría de gastos ineficientes y co-diseña un presupuesto familiar mensual balanceado utilizando un modelo contable de ingresos y egresos.	<i>Actividad Innovadora:</i> Cada familia establece un objetivo económico. Los estudiantes aplican progresiones aritméticas y reglas de interés simple elemental para calcular cuánto deben depositar semanalmente en sus alcancías caseras para alcanzar la meta en plazos fijos.
<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento (Aplica habilidades técnicas).	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de cantidad / Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona responsablemente los recursos económicos / Gestiona proyectos de emprendimiento.	<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de cantidad y regularidad.
<i>Producto:</i> Dispositivo Físico Portable "Semáforo Financiero Escolar" terminado y calibrado.	<i>Producto:</i> Registro Estadístico Semanal del Comportamiento del Consumidor Escolar.	<i>Producto:</i> Plan de Presupuesto Familiar Mensual con rúbrica de validación del hogar.	<i>Producto:</i> Alcancía Familiar de Metas Comunes con Cartilla de Progresión Financiera integrada.

MOMENTO 4: "Evaluación del Proyecto, Feria Expofinanzas y Rendición de Cuentas" (Semanas 13 a 16)

Enfoque: Evaluación de resultados de emprendimiento, balance matemático y socialización comunitaria masiva.			
Sesión 13 (Semana 13): "Sustentando el balance financiero y social del proyecto"	• Sesión 14 (Semana 14): "Planificación Cooperativa de los Stands de Innovación"	Sesión 15 (Semana 15): "Feria Comunitaria: Expofinanzas de la Luna Victoria"	Sesión 16 (Semana 16): "Asamblea de Cierre, Evaluación y Post-Test"
<i>Actividad Innovadora:</i> Los equipos cooperativos consolidan todas las métricas de ahorro individual, familiar y del quiosco recopiladas. Calculan medidas de tendencia central (promedio, moda) y variaciones porcentuales para demostrar el impacto real del proyecto.	<i>Actividad Innovadora:</i> Los estudiantes se distribuyen roles de manera cooperativa para diseñar estaciones interactivas. Elaboran simuladores de transacciones de compra, letreros con ofertas de descuentos porcentuales reales y dinámicas lúdicas para enseñar finanzas básicas a los visitantes.	<i>Actividad Innovadora:</i> Gran feria institucional con la participación de la comunidad y especialistas de ASBANC. Los estudiantes del VI ciclo lideran los stands, exponen sus portafolios de evidencias, muestran la reducción empírica del gasto innecesario, exhiben las alcancías con metas familiares cumplidas y venden alimentos saludables generados en sus aulas	<i>Actividad Innovadora:</i> Aplicación del instrumento final para evaluar el incremento en el conocimiento de gestión de proyectos y habilidades matemáticas. El Municipio Escolar premia a los equipos destacados y se institucionaliza formalmente el proyecto en el Plan Anual de Trabajo (PAT 2026).
<i>Competencia Eje:</i> Resuelve problemas de cantidad / Gestiona proyectos de emprendimiento (Evalúa resultados).	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento (Trabaja cooperativamente).	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento / Gestiona recursos económicos	<i>Competencia Eje:</i> Gestiona proyectos de emprendimiento (Evalúa resultados) / Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
<i>Producto:</i> Balance Contable de Impacto del Aula y Gráficos de Evolución de Ahorro.	<i>Producto:</i> Croquis, Planificador de Tareas del Stand y Recursos Didácticos Comerciales.	<i>Producto:</i> Sustentación pública de los proyectos e informes frente a la comunidad educativa y aliados sectoriales	<i>Producto:</i> Informe Pedagógico e Institucional de Impacto Final de la Innovación

5. ESTRATEGIAS DE IMPACTO EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Impacto en los Estudiantes:

Transitan de ser consumidores pasivos e impulsivos a convertirse en **emprendedores sociales y ciudadanos económicos activos**. Desarrollan una mentalidad crítica frente a la publicidad, adquieren dominio del lenguaje matemático aplicado para defender sus presupuestos, elevan su madurez socioemocional y adquieren habilidades clave de trabajo colaborativo mediante metodologías de diseño ágil (Design Thinking).

Impacto en los Docentes:

Fomenta una auténtica comunidad profesional de aprendizaje interáreas . Los docentes de Matemática, Ciencias Sociales y EPT rompen el esquema de trabajo aislado para unificar criterios didácticos, planificar bajo un mismo enfoque metodológico transversal y co-diseñar matrices de evaluación formativa integradas mediante rúbricas compartidas.

Impacto en la Comunidad y Familias:

El proyecto trasciende las paredes de la escuela e impacta directamente en el ****bienestar socioeconómico del hogar****. Al integrar a los padres en las dinámicas de co-diseño de presupuestos familiares y las alcancías de metas comunes, la institución promueve hábitos preventivos frente a la escasez monetaria y consolida canales sólidos de comunicación e integración familiar.

6. MATRIZ DE EVALUACIÓN: INDICADORES E INSTRUMENTOS TÉCNICOS

Indicador de Impacto Técnico	Evidencia Clave a Recoger	Instrumento de Evaluación
Viabilidad y Prototipado del Emprendimiento: Porcentaje de estudiantes (meta: 90%) que formulan una propuesta de valor validada y ejecutan prototipos comerciales y portables usando metodologías de emprendimiento lúdico-social.	Catálogos de combos saludables, actas de negociación firmadas con quioscos, mapas de empatía y dispositivos "Semáforo Financiero" fabricados de forma artesanal.	Rúbrica analítica de gestión de proyectos de emprendimiento y listas de verificación de prototipos.
Modelamiento Matemático y Algebraico: Porcentaje de estudiantes (meta: 85%) que emplean con precisión operaciones decimales y porcentajes junto con ecuaciones e inecuaciones lineales para optimizar variables económicas escolares.	Fichas técnicas de proyección del gasto hormiga, fórmulas algebraicas de optimización de combos y balances contables integrados del aula.	Prueba pedagógica de ejecución basada en problemas de contexto real y rúbrica de modelamiento matemático.
Compromiso Financiero Familiar y Ahorro: Porcentaje de familias (meta: 80%) de los estudiantes de la IE que adoptan formalmente el plan de presupuesto mensual y completan con éxito la meta de ahorro de la alcancía colaborativa.	Planes de presupuesto mensual del hogar visados por los padres de familia y alcancías con bitácoras de control expuestas en la Expofinanzas.	Ficha de autoevaluación de impacto familiar y portafolio comunitario de evidencias integradas.