



PERÚ

Ministerio de Educación
UGEL N° 07INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7075 JUAN PABLO II
"DIOS, PATRIA, EDUCACIÓN"**ACTA DE REUNIÓN – ESCUELAS INTEGRALES DE EDUCACIÓN FINANCIERA 2026**

Siendo las 7 de la noche, del día 5 de setiembre del 2026, se reunieron virtualmente los docentes **Rubí Guerrero Barrionuevo, Oscar Soriano Ruiz, Misael Campos Mallqui, Magali Marlene Estela Vilchez, Maria Palomino Zuñiga** y la subdirectora **Rosa Toro Chochabot**, para tratar las tareas pendientes del proyecto y actividades de la plataforma que se vienen realizando.

La subdirectora Rosa Toro compartió la información del proyecto de las actividades pendientes, precisando los productos que debemos presentar :

Módulo 1 : Triangulado de innovación de Educación Financiera STEAM +H

Módulo 2: Canvas de gestión de los aprendizajes para la implementación del proyecto.

También nos orienta y comparte las actividades para desarrollar que son insumos para la triangulación y canvas de gestión de los aprendizajes para la implementación del proyecto y los docentes trabajamos y compartimos a la subdirectora que luego procedemos en la elaboración de los productos .

Sobre la resolución de los cuestionarios todos estamos en un 90% de haber concluido.

Siendo las 11:30 p.m se dio por culminado la reunión y en señal de conformidad firmamos el presente documento.

N°	Nombre y apellidos	DNI	Firma
01	Magali M. Estela Vilchez	08358712	
02	Maria Palomino Zuñiga	45399048	
03	Rubí Guerrero Barrionuevo	72770474	
04	Oscar José Soriano Ruiz	08890951	
05	Misael Campos Mallqui	22474823	
06	Rosa Toro Chochabot	09594076	


Rosa Toro Chochabot
SUBDIRECTORA DE SECUNDARIA

EVIDENCIA DE REUNIÓN DEL 5 DE SETIEMBRE CON LA SUBDIRECTORA ROSA TORO CHOCHABOT

CHOCHABOT – ESCUELAS INTEGRALES DE EDUCACIÓN FINANCIERA 2026

¿Cómo se desarrollará el curso?

EDUCACIÓN FINANCIERA

Un programa de la:
Asociación de Bancos del Perú

TIEMPO INVERSIÓN:
12 SEMANAS

Módulo 1:

- Diseño de un proyecto de innovación para promover el desarrollo de competencias financieras

Módulo 2:

- Elaboración de herramientas con Inteligencia Artificial para el diseño de proyectos de innovación

TOTAL 12 SEMANAS

Módulo 1



Producto 1: Proyecto Triangulado de Innovación en Educación Financiera STEAM+H

Módulo 2



Producto 2: Canvas de Gestión de los Aprendizajes para la Implementación del Proyecto.

Producto1: Elaboración del Proyecto Triangulado de Innovación en Educación Financiera STEAM+H

Instituto Apoyo - Educación Financiera Plantilla de Triangulación — Producto 1 de Unidad 1 (completado)	
PROYECTO TRIANGULADO DE INNOVACIÓN Educación Financiera con enfoque STEAM+H — Producto de Módulo 1 Integración de Ciencias Sociales (C19) y Matemática (C23) — Currículo Nacional de la Educación Básica 2017, MINEDU	
Docente(s):	Equipo de 9 docentes de Ciencias Sociales y Matemática
IE / Sede:	I.E. N.º 7075 "Juan Pablo II" — San Genaro, Chorrillos
Nivel / Grado:	Secundaria — 5.º
Región / UGEL:	Lima Metropolitana / UGEL 07 San Borja
Nombre del prototipo:	Simulador de deudas + Guía de alertas contra el sobreendeudamiento digital ("El precio invisible de la deuda")
QUÉ — INTENCIONALIDAD	
Producto base: Cuadro de Intencionalidad (Taller 1).	
Elemento	Descripción
Interés	A los estudiantes de San Genaro-Chorrillos les inquieta genuinamente el tema porque ven de cerca —en sus propias familias y en el mercado donde muchos apoyan a sus padres comerciantes— casos de personas atrapadas pagando solo el monto mínimo de una tarjeta o cayendo en apps de préstamos rápidos; quieren entender "por qué la deuda no <u>haja</u> aunque uno <u>parue</u> " y evitar que les pase a ellos.
Demanda	Piden aprender a leer los números detrás de un préstamo o una tarjeta —qué es una TEA/TCEA, cómo se calcula el interés compuesto y cómo detectar comisiones ocultas o "gastos hormiga" digitales— para decidir con criterio propio antes de usar el crédito o las billeteras digitales.
Necesidad	Aunque el 61,6% de los adultos peruanos ya tiene una cuenta en el sistema financiero (INEI, 2.º <u>trm</u> , 2025) y el crédito de consumo del sistema financiero creció 7,0% interanual (SBS, set. 2025), el deterioro a 12 meses de los créditos de consumo revolving (tarjetas) alcanzó 14,6%, y un 16,2% de la población aún recurre a mecanismos de ahorro informal (INEI, 2025). En el diagnóstico aplicado en la IE 7075 "Juan Pablo II" (San Genaro, Chorrillos), estudiantes y familias reconocen usar Yape, Plin y tarjetas a diario, pero no saben calcular cuánto crece una deuda si solo se paga el monto mínimo ni qué es una TCEA: una brecha entre el acceso digital y la comprensión matemático-financiera del crédito.
Competencia priorizada (C19 y C23)	Competencia impactada (transversal)
C19 — Gestiona responsablemente los recursos económicos (Ciencias Sociales): comprende las relaciones del sistema económico y financiero, y toma decisiones económicas y financieras. C23 — Resuelve problemas de cantidad (Matemática): traduce cantidades a expresiones numéricas, usa estrategias de estimación y cálculo, y argumenta relaciones numéricas.	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC: personaliza entornos virtuales, gestiona información y crea objetos virtuales (el simulador de deudas en hoja de cálculo).
Objetivo general — estructura: Verbo de acción + Competencia + Sujeto + contexto institucional + Finalidad (5 componentes) Fortalecer [verbo de acción] la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos, articulada con Resuelve problemas de cantidad [competencia] en los estudiantes de 5.º de secundaria [sujeto] de la I.E. N.º 7075 "Juan Pablo II", San Genaro - Chorrillos, UGEL 07 San Borja, [contexto institucional] mediante el diseño de un simulador matemático de deudas y una guía de alertas contra el sobreendeudamiento digital, para que tomen decisiones de consumo y crédito informadas, seguras y responsables en su economía familiar y en su comunidad [finalidad/proyecto].	

Producto 2: Elaboración de Canvas de Gestión de los Aprendizajes para la Implementación del Proyecto

Instituto Apoyo - Educación Financiera Plantilla de Canvas — Producto Final			
CANVAS PARA LA GESTIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Educación Financiera con enfoque STEAM+H — Producto de Módulo 2			
Plantilla de consolidación: integra lo ya producido en los Talleres 1, 2 y 3. No se redacta información nueva, se organiza la que ya construiste.			
Docente(s):	Prof. <u>Rubí GUERRERO BARRIONUEVO</u> Prof. <u>Magali Mariene ESTELA VILCHEZ</u> Prof. Oscar <u>José SORIANO RUIZ</u> Prof. Misael CAMPOS MALLQUI Prof. <u>Maria Elena PALOMINO ZUÑIGA</u>	IE 7075 Juan Pablo II Sede: Lima	Por precisar (dato no consignado en los avances proporcionados)
Subdirectora	Rosa Toro <u>Chochabot</u>		
Nivel / Grado:	Educación Secundaria (1º,2º,3º,4º,5º)	Región: <u>Lima</u> UGEL: <u>07</u>	Lima – San Genaro, Chorrillos
Nombre del prototipo:	Simulador digital de deudas en hoja de cálculo (Excel/Google Sheets) y decálogo de alertas contra el sobreendeudamiento digital		
QUÉ — INTENCIONALIDAD			
Producto base: Cuadro de Intencionalidad (Taller 1).			
Interés	¿Qué motiva genuinamente al estudiante en el tema financiero? (de las tarjetas NDI, Taller 1) Los estudiantes usan cotidianamente billeteras digitales (Yape, <u>Plin</u>) para pagar y transferir dinero, y se sienten interpelados por casos cercanos de personas atrapadas en deudas por préstamos rápidos de aplicaciones financieras.		
Demanda	¿Qué pide o espera aprender el estudiante? (traducción pedagógica del interés, Taller 1) Piden comprender cómo se calculan realmente los intereses y comisiones de una deuda (TEA, TCEA) y qué medidas de seguridad y alertas deben tomar antes de aceptar un crédito o usar una app de pagos, para decidir con más autonomía sobre su dinero digital.		
Necesidad	¿Qué brecha evidencia el diagnóstico, con dato concreto? (del árbol de necesidades + instrumento aplicado) San Genaro (Chorrillos) presenta alta transaccionalidad comercial digital, pero las familias son vulnerables al sobreendeudamiento por el acceso inmediato a microcréditos de aplicaciones virtuales (Auditoría de Coherencia del proyecto, relación Contexto → Brecha: nivel Medio).		
Competencia priorizada (C19 o C27)		Competencia impactada	
Gestiona responsablemente los recursos económicos (Ciencias Sociales)		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Resuelve problemas de cantidad (Matemática); de forma transversal: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	