

RUTA DE ESCUELAS INTEGRALES 2026

FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

1. DATOS GENERALES DE LA IE

Nombre de la Institución Educativa	IE. 5170 Perú Italia
Código modular	0765859
Nivel educativo	EBR- ED. PRIMARIA
Región	LIMA
UGEL	04
Nombre del proyecto (Propuesta inicial)	PUNTO ECOLÓGICO STEAM: Reciclamos, Innovamos y Emprendemos para cuidar nuestra escuela y el río Chillón
Número de docentes participantes	10
Número de estudiantes beneficiados estimado	280 aprox.
Áreas curriculares involucradas	Comunicación, Ciencia y tecnología, Matemática, Ed. Física, Personal Social, Ed. Artística, TIC- Autonomía

2. LA PROBLEMÁTICA

2.1. Descripción de la problemática financiera

¿Cuál es la principal problemática vinculada a educación financiera identificada en su comunidad educativa y cuál es al menos una causa que la explique?

La IE N.º 5170 “Perú–Italia”, ubicada en Puente Piedra, Lima Metropolitana, atiende a estudiantes de educación primaria y cuenta con recursos tecnológicos como tabletas, acceso a internet y proyector. Los estudiantes muestran interés por jugar, experimentar, crear materiales, utilizar recursos tecnológicos y participar en desafíos relacionados con el cuidado de su escuela y del río Chillón. Estos intereses constituyen una oportunidad para desarrollar aprendizajes vinculados con la educación ambiental y financiera.

Sin embargo, el diagnóstico institucional identifica una limitada cultura de reciclaje y aplicación de las 5R, así como escasas experiencias que articulen la educación ambiental con la educación financiera. Asimismo, los recursos tecnológicos

disponibles todavía no son aprovechados sistemáticamente para investigar, registrar información, comunicar resultados y resolver problemas vinculados con el uso responsable de los recursos.

La problemática adquiere especial relevancia por las características del entorno. El documento base registra que el Plan Distrital de Manejo de Residuos Sólidos de Puente Piedra 2021–2025 contempla acciones relacionadas con segregación, recicladores y comercialización de residuos; además, un reporte de MINAM/SINIA registra presencia de residuos sólidos en puntos de la faja marginal del río Chillón correspondientes al distrito.

Por ello, existe la necesidad de que los estudiantes no comprendan el reciclaje únicamente como una acción de limpieza, sino como una oportunidad para investigar su entorno, valorar los recursos, tomar decisiones responsables, desarrollar competencias STEAM y comprender que los residuos pueden ser reutilizados y transformados.

Problemas central: Limitado desarrollo de prácticas de gestión responsable de residuos, aplicación de las 5R y valoración de los recursos en los estudiantes de la IE N.º 5170 “Perú–Italia”, debido a la escasa integración de experiencias ambientales, financieras y STEAM contextualizadas, lo que restringe sus oportunidades para investigar, tomar decisiones responsables, transformar materiales y contribuir al cuidado de la escuela y del río Chillón.

Esto se debe a las siguientes causas y consecuencias:

Causa 1. Limitada aplicación pedagógica de las 5R

Las experiencias de aprendizaje sobre reciclaje se desarrollan de manera ocasional y no siempre se articulan con situaciones auténticas de investigación, experimentación y transformación. Como consecuencia, los estudiantes presentan dificultades para reconocer, clasificar, reutilizar y reducir residuos en situaciones cotidianas y para explicar por qué sus decisiones contribuyen al cuidado ambiental.

Causa 2. Escasa articulación entre educación ambiental y educación financiera

Las experiencias escolares sobre residuos no siempre permiten que los estudiantes comprendan la relación entre uso responsable, valoración, ahorro, reutilización y aprovechamiento de los recursos. Como consecuencia, los estudiantes tienen pocas oportunidades para tomar decisiones sobre el uso de recursos, diferenciar necesidades de acciones de consumo responsable y comprender el valor ambiental y económico de los materiales.

Causa 3. Uso poco sistemático de las TIC para resolver problemas del entorno

Aunque la institución dispone de tabletas, internet y proyector, estos recursos aún no se utilizan de manera articulada para investigar, registrar datos, diseñar soluciones y comunicar resultados. Como consecuencia: se reducen las oportunidades para que los estudiantes utilicen herramientas digitales con una finalidad concreta: investigar, documentar, analizar y comunicar soluciones frente a problemas ambientales reales.

3. OBJETIVO DEL PROYECTO

¿Qué busca lograr el proyecto en relación a la problemática identificada?

Objetivo general: Fortalecer la competencia “Gestiona responsablemente los recursos económicos” en los estudiantes de la IE N.º 5170 “Perú–Italia”, Lima Metropolitana, mediante la implementación del “Punto Ecológico STEAM+H” como laboratorio de economía circular, para que desarrollen prácticas de las 5R, valoren responsablemente los recursos, tomen decisiones de ahorro y consumo responsable y contribuyan al cuidado de la escuela y del río Chillón durante el año escolar 2026.

Objetivo específico 1

Investigar y aplicar las 5R mediante experiencias de observación, clasificación, experimentación y registro de residuos generados en la escuela, logrando que al menos el 80 % de los estudiantes identifique y aplique prácticas de reducción,

reutilización y reciclaje durante el año escolar 2026.

Objetivo específico 2

Diseñar y poner en funcionamiento el Banco Verde con EcoMonedas simbólicas, mediante la clasificación, valoración y registro de materiales recuperados, logrando que al menos el 80 % de los estudiantes tome decisiones responsables sobre el uso, ahorro y aprovechamiento de los recursos durante el año escolar 2026.

Objetivo específico 3

Diseñar, construir y mejorar prototipos elaborados con materiales recuperados, utilizando procesos STEAM y recursos tecnológicos, logrando que al menos el 80 % de los estudiantes proponga, pruebe y comunique soluciones orientadas al cuidado de la escuela y del río Chillón durante el año escolar 2026.

4. LA SOLUCIÓN

4.1. Propuesta de solución

¿Qué acción o propuesta principal desarrollarán para resolver el problema?

El proyecto “Punto Ecológico STEAM+H: Reciclamos, Innovamos y Emprendemos para cuidar nuestra escuela y el río Chillón” implementará el “Laboratorio de Economía Circular Punto Ecológico STEAM+H”, un espacio pedagógico permanente en el que los estudiantes de la I.E. N.° 5170 “Perú–Italia” transformarán los residuos de su entorno en oportunidades para investigar, clasificar, medir, valorar, reutilizar, diseñar soluciones y tomar decisiones responsables sobre el uso de los recursos.

La propuesta parte de una situación real de la institución: la limitada aplicación de las 5R y el aprovechamiento todavía no sistemático de los recursos del entorno y de las TIC para abordar problemas ambientales. Por ello, el proyecto propone superar una visión del reciclaje centrada únicamente en separar residuos y convertirlo en una experiencia interdisciplinaria de aprendizaje, educación financiera y acción ambiental.

El Laboratorio de Economía Circular funcionará mediante una ruta de aprendizaje: observar → preguntar → investigar → clasificar → medir → valorar → transformar → decidir → comunicar. Los estudiantes observarán los residuos que se generan en la escuela, formularán preguntas, investigarán sus posibilidades de reutilización, los clasificarán y registrarán mediante tablas y gráficos. Posteriormente, participarán en el Banco Verde, utilizando EcoMonedas simbólicas como recurso didáctico para representar la valoración, el ahorro y el uso responsable de los recursos. Finalmente, diseñarán, construirán, probarán y mejorarán prototipos elaborados con materiales recuperados y comunicarán sus resultados a las familias y comunidad.

La solución integra las dimensiones STEAM+H de manera funcional: Ciencia permitirá investigar los residuos y sus efectos; Tecnología facilitará la búsqueda, registro y comunicación de información; Ingeniería orientará el diseño y mejora de prototipos; Arte permitirá comunicar mensajes mediante producciones creativas; Matemática permitirá cuantificar, comparar y representar los residuos y las EcoMonedas; y Humanidades favorecerá la reflexión sobre el ahorro, el consumo responsable, la solidaridad y el bien común.

La propuesta recoge aprendizajes de experiencias innovadoras reconocidas por el FONDEP. El proyecto ganador del CNPIE 2020 “Escuela verde, planeta verde en casa”, desarrollado en la I.E. N.º 20028 de Faical, Piura, articuló reciclaje, reforestación, biohuertos, participación familiar y aprendizaje basado en proyectos para desarrollar competencias ambientales; además, promovió que los estudiantes investigaran problemas de su entorno y construyeran aprendizajes a partir de experiencias vivenciales (FONDEP, 2022).

Asimismo, el proyecto ganador del CNPIE 2023 “STEAM y ABD para la implementación de soluciones ambientales”, de la I.E. San José de Tarbes de Piura, integró el Aprendizaje Basado en Desafíos con STEAM para que los estudiantes investigaran problemas ambientales y diseñaran soluciones tecnológicas desde diferentes áreas curriculares. La experiencia reportó el protagonismo de los estudiantes, el uso de materiales reciclados en Matemática y la elaboración de

soluciones tecnológicas para el cuidado del ambiente (FONDEP, 2023).

A partir de estos antecedentes, el proyecto “Punto Ecológico STEAM+H” incorpora un valor agregado propio: no se limita a desarrollar actividades de reciclaje ni únicamente a diseñar soluciones tecnológicas, sino que articula educación ambiental + educación financiera + STEAM + economía circular en un mismo laboratorio pedagógico. El residuo se convierte en objeto de investigación; la investigación genera datos; los datos permiten valorar y tomar decisiones; las decisiones conducen al diseño de soluciones; y las soluciones se prueban, mejoran y comunican. De esta manera, el estudiante pasa de ser un receptor de mensajes sobre el cuidado ambiental a convertirse en protagonista que investiga, crea, decide y transforma su entorno.

Esta perspectiva se relaciona con el aprendizaje experiencial de Kolb (1984), quien plantea que el aprendizaje se construye mediante la transformación de la experiencia. En consecuencia, el proyecto sitúa a los estudiantes frente a situaciones concretas de su escuela y comunidad para que aprendan haciendo, reflexionando sobre lo realizado, tomando decisiones y aplicando nuevamente sus aprendizajes en situaciones reales.

La propuesta parte también del reconocimiento de problemáticas sociales y ambientales presentes en el entorno de la institución educativa, particularmente la contaminación y acumulación de residuos en espacios vinculados al río Chillón, las limitadas prácticas de segregación y reciclaje, el uso inadecuado de los residuos, el consumo poco responsable y la necesidad de fortalecer una cultura de cuidado del ambiente y del bien común. Estas situaciones no constituyen únicamente problemas ecológicos, sino también desafíos sociales que comprometen la salud, la convivencia, la responsabilidad ciudadana y la relación de la comunidad con su territorio. Frente a ello, el proyecto convierte estas problemáticas reales en oportunidades de aprendizaje, investigación y acción, promoviendo que los estudiantes observen su entorno, formulen preguntas, analicen el impacto de sus prácticas cotidianas, propongan alternativas y diseñen soluciones sostenibles mediante el reciclaje, la reutilización, la economía circular y el uso responsable de los

recursos. De este modo, el cuidado del río Chillón se asume como un eje movilizador para desarrollar competencias, conciencia ambiental, responsabilidad económica, participación y compromiso con la transformación de la comunidad.

El producto final será un Laboratorio de Economía Circular Punto Ecológico STEAM+H, conformado por el Punto Ecológico, el Banco Verde, las EcoMonedas simbólicas, el taller de transformación de materiales, el registro matemático de residuos, la galería de prototipos y una campaña de sensibilización dirigida a las familias y comunidad. Así, la propuesta genera un espacio permanente de aprendizaje que puede incorporarse progresivamente a la práctica pedagógica y a la cultura ambiental de la institución educativa.

4.2. ¿Cómo trabajarán la propuesta? (Ruta del proyecto)

Describe de manera ordenada: Etapas del proyecto (inicio, desarrollo, cierre u otras), actividades principales en cada etapa, rol de docentes y estudiantes y recursos e insumos.

La propuesta se desarrollará mediante una ruta de aprendizaje experiencial, interdisciplinaria y progresiva, en la que los estudiantes serán protagonistas de la identificación del problema, la investigación, el diseño de soluciones, la transformación de materiales, la gestión del Punto Ecológico STEAM y la comunicación de resultados. La ruta articula las dimensiones STEAM+H (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemática y Humanidades) con la educación financiera, la economía circular, las 5R y el cuidado de la escuela y del río Chillón.

Etapas	Actividades específicas	Descripción	Rol del docente	Rol del estudiante	Recursos / insumos
INICIO: Observamos y problematizamos nuestra realidad	Observar y registrar los residuos del aula y del entorno.	Se inicia con una experiencia de observación directa. Los estudiantes identifican qué residuos se generan en el aula y en otros espacios de la escuela, cuáles aparecen con mayor	Genera una situación retadora; orienta la observación sin proporcionar las respuestas; formula preguntas movilizadoras; recupera saberes previos; ayuda a	Formula preguntas, plantea hipótesis, escucha y contrasta ideas con sus compañeros. Propone	Tarjetas de las 5R, imágenes, residuos limpios, fichas, tarjetas de preguntas, papelotes, plumones, fotografías,

		frecuencia y cuáles podrían reutilizarse o reciclarse. Se presentan imágenes y evidencias relacionadas con la contaminación y el cuidado del río Chillón. Se plantea el reto: ¿Qué podemos hacer desde nuestra escuela para reducir los residuos, aprovechar los materiales y contribuir al cuidado del río Chillón?	relacionar los residuos con el cuidado de la escuela, la comunidad y el río Chillón.	acciones para reducir, reutilizar, reparar o reciclar. Participa en la construcción de las primeras reglas del Banco Verde.	material visual.
INICIO: Observamos y problematizamos	Preguntamos e hipotetizamos sobre los residuos y las 5R.	A partir de las evidencias recogidas, los estudiantes formulan preguntas sobre la cantidad y tipos de residuos, sus posibilidades de reutilización, las consecuencias de mezclarlos y las acciones que podrían realizar para reducirlos. Se introducen las 5R: rechazar, reducir, reutilizar, reparar y reciclar. Se formulan hipótesis y se establecen acuerdos iniciales para el Banco Verde.	Modela la formulación de preguntas investigables. Ayuda a diferenciar preguntas de respuestas. Promueve la formulación de hipótesis sencillas. Orienta el diálogo y facilita la construcción participativa de acuerdos.	Formula preguntas, plantea hipótesis, escucha y contrasta ideas con sus compañeros. Propone acciones para reducir, reutilizar, reparar o reciclar. Participa en la construcción de las primeras reglas del Banco Verde.	Tarjetas de las 5R, imágenes, residuos limpios, fichas, tarjetas de preguntas, papelotes, plumones, fotografías, material visual.
DESARROLLO: Investigamos	Investigamos con TIC el impacto de los residuos y las posibilidades de las 5R.	Los estudiantes realizan una investigación guiada utilizando tabletas e internet. Exploran información seleccionada sobre residuos sólidos, reciclaje, reutilización, economía circular, consumo responsable y cuidado del río Chillón.	Selecciona fuentes pertinentes y seguras. Orienta la búsqueda y selección de información. Formula preguntas para profundizar la comprensión. Enseña criterios básicos para utilizar responsablemente las TIC y acompaña la	Busca información con orientación, observa imágenes y videos, registra datos, selecciona información relevante, formula	Tabletas, internet, proyector, fotografías, videos educativos, fuentes digitales seleccionadas, fichas de investigación, aplicaciones

		Registran información, fotografías y evidencias que les permitan comprender mejor el problema y sustentar sus decisiones	interpretación de información.	nuevas preguntas y comunica sus hallazgos mediante dibujos, frases, organizadores o recursos digitales sencillos	sencillas.
DESARROLLO: Investigamos	Diseñamos soluciones utilizando materiales recuperados.	Los equipos identifican necesidades concretas de la escuela y diseñan soluciones mediante materiales recuperados. Pueden crear contenedores, organizadores, juguetes, maceteros u otros objetos funcionales. Elaboran bocetos, seleccionan materiales y explican cómo su propuesta contribuye a reducir desperdicios y aprovechar recursos.	Presenta el desafío de diseño. Orienta la generación de alternativas. Formula preguntas sobre funcionalidad, seguridad, pertinencia y aprovechamiento de materiales. Promueve la creatividad, el trabajo cooperativo y la mejora de los diseños.	Propone alternativas, realiza bocetos, selecciona materiales, distribuye responsabilidades, argumenta sus decisiones y acuerda con su equipo qué solución desarrollar.	Cartón, botellas, tapas, cajas, envases, tubos, papel, materiales recuperados limpios, hojas, lápices, plumones, tijeras, goma, cinta adhesiva.
DESARROLLO: Construimos y transformamos	Construimos y acondicionamos el Punto Ecológico STEAM.	Los estudiantes construyen y acondicionan el Punto Ecológico como laboratorio de economía circular. Organizan espacios de clasificación, colocan señaléticas, incorporan prototipos y diseñan el Banco Verde. Se establecen acuerdos para el uso de EcoMonedas simbólicas como recurso pedagógico para representar acciones responsables, ahorro y valoración de los recursos.	Organiza y acompaña el proceso de construcción. Distribuye responsabilidades. Orienta criterios de seguridad y funcionalidad. Facilita la creación de normas del Punto Ecológico y del Banco Verde. Explica el carácter simbólico de las EcoMonedas y las vincula con el aprendizaje financiero.	Construye, organiza, clasifica, decora, coloca señaléticas, propone normas, participa en la distribución de espacios y prueba el funcionamiento del Punto Ecológico y de los prototipos.	Material reciclado, cajas, recipientes, cartón, botellas, tapas, etiquetas, carteles, pinturas, cinta, goma, balanza, EcoMonedas simbólicas, prototipos y materiales escolares.
DESARROLLO: Construimos y transformamos	Ponemos en funcionamiento el Punto Ecológico y aplicamos las 5R.	El Punto Ecológico comienza a funcionar como escenario permanente de aprendizaje. Los estudiantes clasifican residuos, aplican las 5R, registran sus acciones y participan	Acompaña y monitorea el funcionamiento. Retroalimenta las prácticas. Plantea situaciones de decisión. Ayuda a identificar consecuencias de	Clasifica residuos, aplica las 5R, reutiliza materiales, registra acciones, participa en el Banco Verde,	Punto Ecológico STEAM, contenedores, carteles, fichas de registro, balanza, EcoMonedas, tarjetas de las

		en el Banco Verde. Las EcoMonedas permiten representar simbólicamente el valor de las acciones responsables y promover decisiones relacionadas con ahorro, aprovechamiento y consumo responsable.	diferentes acciones. Refuerza hábitos de ahorro, consumo responsable, reutilización y cuidado ambiental.	toma decisiones y explica por qué una alternativa permite aprovechar mejor los recursos.	5R, portafolio, materiales recuperados.
DESARROLL O: Medimos, analizamos y mejoramos	Registramos, contamos, comparamos y representamos los resultados.	Los estudiantes analizan la información generada durante el funcionamiento del Punto Ecológico. Cuentan y comparan residuos, registran cantidades, representan datos mediante tablas, pictogramas o gráficos sencillos y analizan los resultados. A partir de las evidencias identifican logros, dificultades y oportunidades de mejora.	Orienta el registro y organización de datos. Formula preguntas de análisis. Facilita la construcción e interpretación de tablas y gráficos. Promueve la toma de decisiones basada en evidencias y acompaña la mejora de los prototipos y procesos.	Cuenta, clasifica, compara, registra, representa datos, interpreta resultados, comunica conclusiones y propone mejoras sustentadas en las evidencias obtenidas.	Registros del Punto Ecológico, residuos clasificados, balanza, EcoMonedas, tablas, pictogramas, papelotes, plumones, tabletas, fotografías, fichas de análisis.
DESARROLL O: Medimos, analizamos y mejoramos	Mejoramos nuestras soluciones a partir de los resultados.	Los estudiantes revisan el funcionamiento de sus prototipos y del Punto Ecológico. Identifican qué funcionó, qué debe modificarse y qué nuevas alternativas pueden incorporarse. Realizan ajustes y vuelven a probar sus soluciones, desarrollando un ciclo de diseño: crear–probar–evaluar–mejorar.	Facilita procesos de retroalimentación. Formula preguntas para analizar fortalezas y dificultades. Promueve la reflexión sobre los resultados y acompaña la toma de decisiones para mejorar los prototipos.	Evalúa su propia solución, identifica dificultades, propone cambios, realiza ajustes, prueba nuevamente y explica por qué la solución mejoró.	Prototipos, materiales recuperados, herramientas escolares, fichas de evaluación, registros, fotografías, tabletas, rúbricas o listas de cotejo.
CIERRE: Comunicamos y movilizamos	Elaboramos productos de comunicación para sensibilizar.	Los estudiantes transforman sus aprendizajes y evidencias en mensajes dirigidos a la comunidad educativa. Elaboran afiches, cuentos, murales, señaléticas, mensajes, dramatizaciones, infografías o	Orienta la selección de mensajes y evidencias. Acompaña la producción comunicativa. Promueve el uso de diferentes lenguajes y medios. Retroalimenta la claridad, pertinencia y propósito de los productos.	Selecciona información, crea mensajes, diseña productos comunicativos, ensaya exposiciones y decide cómo transmitir sus aprendizajes a	Cartulinas, papelotes, plumones, pinturas, materiales reciclados, tabletas, proyector, fotografías, trabajos de los estudiantes,

		presentaciones digitales sobre las 5R, el ahorro, el consumo responsable y el cuidado del río Chillón.		otras personas.	recursos digitales.
CIERRE: Comunicamos y movilizamos	Realizamos la Feria/Campaña del Punto Ecológico STEAM.	Se organiza una experiencia de socialización en la que los estudiantes presentan el Punto Ecológico, los prototipos, los datos obtenidos, las EcoMonedas, los productos comunicativos y las recomendaciones. Las familias y comunidad educativa participan como aliados en la difusión y continuidad de las prácticas.	Coordina la feria. Organiza espacios y responsabilidades. Facilita la participación de las familias. Acompaña las exposiciones. Recoge evidencias del proceso y promueve acuerdos de continuidad.	Presenta sus prototipos, explica el proceso seguido, comunica resultados, responde preguntas, comparte recomendaciones y asume compromisos de cuidado ambiental y uso responsable de los recursos.	Punto Ecológico, prototipos, afiches, murales, cuentos, tablas y gráficos, fotografías, videos, tabletas, proyector, EcoMonedas y productos elaborados.
CIERRE: Evaluamos y proyectamos	Reflexionamos sobre nuestros aprendizajes y compromisos.	Se realiza una evaluación participativa del proyecto. Los estudiantes comparan lo que sabían al inicio con lo aprendido, identifican cambios en sus prácticas y reflexionan sobre cómo sus acciones pueden contribuir al cuidado de la escuela y del río Chillón. Se establecen compromisos individuales y colectivos para mantener el Punto Ecológico.	Facilita la metacognición. Presenta evidencias del proceso. Formula preguntas de reflexión. Recoge información para valorar avances y dificultades. Orienta la formulación de compromisos de continuidad.	Reflexiona sobre sus aprendizajes, reconoce avances y dificultades, explica qué acciones puede mejorar y formula compromisos individuales y colectivos	Portafolio, fotografías del antes y después, fichas de reflexión, listas de cotejo, rúbricas, registros de datos, productos del proyecto.
CIERRE: Evaluamos y proyectamos	Proyectamos la continuidad del Punto Ecológico.	A partir de los resultados y compromisos, se establecen acciones para mantener el Punto Ecológico como escenario permanente de aprendizaje. Se acuerdan responsabilidades, prácticas de clasificación, reutilización, ahorro y cuidado ambiental,	Facilita la construcción de acuerdos de continuidad. Organiza responsabilidades. Coordina con actores de la comunidad educativa. Integra los aprendizajes obtenidos a futuras experiencias pedagógicas.	Propone acciones de continuidad, asume responsabilidades, participa en acuerdos y se compromete con el cuidado permanente del espacio y del ambiente.	Plan de continuidad, acuerdos, cronograma, carteles, registros, materiales reciclables, Punto Ecológico, portafolio y recursos de la institución.

		promoviendo la participación de estudiantes, docentes y familias.			
--	--	---	--	--	--

5. CRONOGRAMA TENTATIVO

Complete o describa: Actividades, responsables y periodos aproximados de trabajo

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	TIEMPO
Organización y socialización del proyecto: presentación del proyecto al equipo directivo y docentes; revisión de objetivos, responsabilidades, cronograma y productos esperados. Conformación del equipo impulsor del Punto Ecológico STEAM.	María Lucero Galindo Ferreyra – Coordinadora del proyecto. Oriana Fernández Lozano – Directora. Rubén Vicente Diestra Quiñones – Subdirector. Participación de todo el equipo docente.	Marzo 2026
Sensibilización sobre la problemática socioambiental: diálogo sobre los residuos que se generan en la escuela, las prácticas de reciclaje, las 5R, el consumo responsable y la importancia de cuidar el río Chillón. Elaboración de compromisos iniciales.	María Lucero Galindo Ferreyra – 1.º A. Mavel Yohany Chiroque Panta – 1.º B. Berineth Dalmira Escudero Goñi – 1.º C. Con apoyo del equipo docente.	Marzo 2026
Diagnóstico participativo de residuos y hábitos ambientales: observación y registro de los residuos generados en las aulas y espacios de la institución; identificación de prácticas de reducción, reutilización y reciclaje; aplicación de instrumentos de diagnóstico.	María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación. Martha Elizabeth Kcom Ugas – 3.º A. Iris Toledo Toribio – 3.º C. Participación de estudiantes de los grados involucrados.	Marzo – abril 2026
Investigación sobre residuos, reciclaje, economía circular y río Chillón: formulación de preguntas, búsqueda guiada de información, observación de imágenes y videos, uso de tabletas e internet y registro de evidencias	María Lucero Galindo Ferreyra – Ciencia y articulación interdisciplinaria. Berineth Dalmira Escudero Goñi y Mavel Yohany Chiroque Panta – actividades con estudiantes de 1.º grado. Apoyo de docentes participantes.	Abril – mayo 2026
Exploración de las 5R y educación financiera: actividades para comprender reducir, reutilizar, reparar, rechazar y reciclar; relación entre cuidado ambiental, ahorro, consumo responsable, valoración de los recursos y toma de decisiones.	María Lucero Galindo Ferreyra. Martha Elizabeth Kcom Ugas. Iris Toledo Toribio. Con participación de estudiantes de 1.º, 3.º y 4.º grado.	Abril – mayo 2026

Diseño de soluciones y prototipos: identificación de necesidades de la escuela; elaboración de bocetos; selección de materiales recuperados; construcción de contenedores, organizadores, maceteros, juguetes u otros objetos útiles; prueba y mejora de los diseños.	María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación STEAM. Edis Celeni Martínez Julca – 4.º B. Víctor Joel Otiniano Vergaray – 2.º A. Docentes de 1.º grado y estudiantes participantes.	Mayo 2026
Implementación física del Punto Ecológico STEAM: acondicionamiento del espacio, elaboración de señalética, instalación de recipientes de clasificación, organización de materiales y exposición de prototipos.	María Lucero Galindo Ferreyra. Mavel Yohany Chiroque Panta. Berineth Dalmira Escudero Goñi. Víctor Joel Otiniano Vergaray. Con apoyo de Rubén Vicente Diestra Quiñones y comunidad educativa.	Mayo – junio 2026
Implementación del Banco Verde y EcoMonedas simbólicas: construcción participativa de normas, organización del sistema simbólico de reconocimiento de acciones responsables, clasificación y valoración pedagógica de materiales y registro de acciones de ahorro y aprovechamiento.	María Lucero Galindo Ferreyra – educación financiera y coordinación. Martha Elizabeth Kcom Ugas. Iris Toledo Toribio. Edis Celeni Martínez Julca.	Junio 2026
Funcionamiento permanente del Punto Ecológico y aplicación de las 5R: clasificación de residuos, reutilización de materiales, registro de acciones, cuidado del espacio, uso pedagógico de EcoMonedas y desarrollo de desafíos ambientales en las aulas.	Todos los docentes integrantes del proyecto, según sus aulas y áreas. María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación y seguimiento. Mavel Yohany Chiroque Panta, Berineth Dalmira Escudero Goñi, Martha Elizabeth Kcom Ugas, Iris Toledo Toribio, Edis Celeni Martínez Julca y Víctor Joel Otiniano Vergaray – implementación con sus estudiantes.	Junio – octubre 2026
Integración de Educación Física y hábitos saludables: desarrollo de actividades lúdicas y dinámicas relacionadas con el cuidado de los espacios, trabajo cooperativo, movimiento, hábitos saludables y campañas de sensibilización ambiental. Vinculación entre cuerpo, bienestar, ambiente y convivencia.	Prof. Milton Gallegos – Educación Física. Con apoyo de María Lucero Galindo Ferreyra y docentes participantes.	Junio – octubre 2026
Registro, medición y análisis de resultados: conteo y clasificación de residuos, comparación de cantidades, elaboración de tablas, pictogramas o gráficos, registro de EcoMonedas y análisis de las acciones realizadas.	María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación. Edis Celeni Martínez Julca. Víctor Joel Otiniano Vergaray. Docentes de las aulas participantes.	Julio – octubre 2026
Evaluación y mejora de prototipos y procesos: revisión de los resultados, identificación de dificultades, evaluación de los prototipos y del funcionamiento del Punto Ecológico, formulación de mejoras y nuevos acuerdos	Elizabeth Kcom Ugas. Iris Toledo Toribio. Participación de estudiantes y docentes.	Septiembre – octubre 2026

Campaña institucional “Cuidamos nuestra escuela y el río Chillón”: elaboración de afiches, murales, cuentos, mensajes, señaléticas, dramatizaciones, infografías y otros productos para promover las 5R, el consumo responsable y el cuidado del río Chillón.	Berineth Dalmira Escudero Goñi. Mavel Yohany Chiroque Panta. Edis Celeni Martínez Julca. Milton Gallegos – acciones de sensibilización desde Educación Física.	Octubre 2026
Feria y socialización del proyecto: presentación del Punto Ecológico STEAM, Banco Verde, EcoMonedas, prototipos, datos, gráficos, productos artísticos y aprendizajes. Participación de familias y comunidad educativa.	Oriana Fernández Lozano – Dirección. Rubén Vicente Diestra Quiñones – Subdirección. María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación general. Participación de todo el equipo docente y estudiantes.	Noviembre 2026
Evaluación final y sistematización de resultados: comparación de evidencias iniciales y finales, análisis de logros, dificultades, aprendizajes, participación y cambios observados. Organización del portafolio de evidencias del proyecto.	Responsable de sistematización. Oriana Fernández Lozano. Rubén Vicente Diestra Quiñones. Equipo docente.	Noviembre 2026
Sostenibilidad y proyección del Punto Ecológico STEAM: establecimiento de acuerdos institucionales para mantener el espacio, continuar las prácticas de las 5R, fortalecer el Banco Verde, incorporar nuevas experiencias STEAM y proyectar el trabajo al siguiente año escolar.	Oriana Fernández Lozano – Dirección. Rubén Vicente Diestra Quiñones – Subdirección. María Lucero Galindo Ferreyra – coordinación pedagógica. Todos los docentes integrantes del proyecto.	Noviembre – diciembre 2026

Distribución estratégica de responsabilidades	
Integrante	Responsabilidad dentro del proyecto
María Lucero Galindo Ferreyra	Coordinación general y pedagógica del proyecto. Articulación STEAM+H, educación financiera, planificación, seguimiento, sistematización de evidencias y evaluación del proyecto. Lidera la implementación en 1.º A.
Martha Elizabeth Kcom Ugas	Participación en las experiencias de investigación, lectura e interpretación de información, educación ambiental y comunicación de resultados con estudiantes de 3.º B.
Berineth Dalmira Escudero Goñi	Implementación de actividades de sensibilización, reciclaje, 5R y comunicación ambiental con estudiantes de 1.º C.
Iris Toledo Toribio	Desarrollo de experiencias de investigación, análisis de información, clasificación de residuos y comunicación de resultados con estudiantes de 3.º C.
Edis Celeni Martínez Julca	Apoyo en diseño, construcción y mejora de prototipos, organización de datos y actividades STEAM con estudiantes de 4.º B.

Víctor Joel Otiniano Vergara	Implementación de experiencias sobre reciclaje, reutilización, clasificación de residuos y cuidado ambiental con estudiantes de 2.º A.
Mavel Yohany Chiroque Panta	Implementación de experiencias sobre reciclaje, reutilización, clasificación de residuos y cuidado ambiental con estudiantes de 1.º B.
Carlos Milton Gallegos Vebturo	Integración del componente de bienestar, movimiento, hábitos saludables, trabajo cooperativo y campañas lúdicas de sensibilización ambiental.
Oriana Fernández Lozano – Directora	Liderazgo institucional, gestión de condiciones, articulación con aliados, autorización y acompañamiento de las acciones, participación de la comunidad educativa y sostenibilidad institucional.
Rubén Vicente Diestra Quiñones – Subdirector	Coordinación operativa, seguimiento del cronograma, articulación entre docentes, acompañamiento a las actividades y apoyo a la sostenibilidad del proyecto.

6. RESULTADOS ESPERADOS E IMPACTO

6.1. Resultados esperados en los estudiantes

¿Qué aprendizajes se espera que logren los estudiantes en relación a la educación financiera y las competencias priorizadas?

Se espera que los estudiantes del primer grado desarrollen progresivamente la competencia “Gestiona responsablemente los recursos económicos”, comprendiendo que los recursos tienen un valor y que su uso implica tomar decisiones responsables. A través del Punto Ecológico STEAM, aprenderán a diferenciar acciones de ahorro y desperdicio, practicarán el consumo responsable y reconocerán que reducir, reutilizar, reparar y reciclar permiten aprovechar mejor los materiales disponibles. Las EcoMonedas simbólicas y el Banco Verde serán utilizados como recursos pedagógicos para que los estudiantes representen y registren acciones responsables, sin utilizar dinero real.

Asimismo, se espera que los estudiantes fortalezcan la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, participando activamente en la clasificación de residuos, aplicación de las 5R, reutilización de materiales y cuidado de los espacios comunes. Reconocerán la relación entre las prácticas cotidianas de la comunidad educativa, la generación de residuos y la contaminación del entorno, especialmente la necesidad de contribuir al cuidado del río Chillón.

El proyecto permitirá también desarrollar capacidades de investigación, resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad. Los estudiantes observarán los residuos que se generan en su entorno, formularán preguntas, plantearán explicaciones iniciales, buscarán información mediante las TIC y utilizarán los resultados obtenidos para proponer soluciones. Diseñarán y construirán prototipos con materiales recuperados, los probarán, identificarán dificultades y realizarán mejoras.

En Matemática, utilizarán información real del Punto Ecológico para contar, clasificar, comparar y representar cantidades de residuos mediante tablas, pictogramas y gráficos sencillos. Estos datos serán utilizados para interpretar la situación y tomar decisiones sobre qué acciones deben fortalecerse. En Comunicación y Arte, comunicarán sus aprendizajes mediante afiches, cuentos, murales, dramatizaciones, mensajes e infografías dirigidas a la comunidad educativa.

Los aprendizajes serán valorados mediante observación directa y sistemática, listas de cotejo, fichas de observación, producciones de los estudiantes, registros del Banco Verde, fotografías, grabaciones de audio y video y el Portafolio del Punto Ecológico STEAM, permitiendo comparar evidencias iniciales, de proceso y finales.

6.2. Impacto esperado y evidencias

¿Qué cambios se espera generar en la institución educativa y/o comunidad (estudiantes, docentes, familias, cultura financiera, emprendimientos, etc.)?

El proyecto busca generar una transformación progresiva en la comunidad educativa, no solo en las prácticas ambientales de los estudiantes, sino también en la forma de enseñar de los docentes, la gestión pedagógica de la institución y la participación de las familias. El Punto Ecológico STEAM será utilizado como un escenario auténtico de aprendizaje que permitirá pasar de actividades aisladas de reciclaje a experiencias interdisciplinarias en las que los estudiantes investiguen problemas de su entorno, planteen preguntas, diseñen soluciones, construyan prototipos, analicen información y comuniquen sus resultados.

En los docentes, se espera promover un cambio en las prácticas pedagógicas, pasando de una enseñanza centrada principalmente en la transmisión de contenidos hacia una enseñanza activa, contextualizada, interdisciplinaria, basada en proyectos, investigación, experimentación y resolución de problemas reales. Para ello, los docentes participarán en espacios de capacitación, intercambio de experiencias, planificación colegiada y reflexión sobre su práctica, fortaleciendo sus capacidades para integrar el enfoque STEAM+H, las TIC, la educación ambiental y la educación financiera en sus experiencias de aprendizaje. Se espera que los docentes diseñen y desarrollen sesiones que utilicen el Punto Ecológico como contexto pedagógico y que incorporen estrategias de observación, indagación, experimentación, diseño, construcción, análisis de datos y comunicación.

El desarrollo profesional docente se evidenciará mediante capacitaciones realizadas, registros de asistencia, planificaciones y sesiones de aprendizaje, instrumentos de evaluación, productos elaborados por los docentes, fotografías y videos de las experiencias, fichas de reflexión pedagógica y evidencias de la aplicación de las estrategias en el aula. Asimismo, se recogerán testimonios y reflexiones docentes que permitan identificar cambios en la manera de planificar, enseñar, acompañar y evaluar los aprendizajes.

En los estudiantes, se espera fortalecer el desarrollo de las competencias vinculadas con la gestión responsable de los recursos económicos y del espacio y ambiente. Se busca que pasen de ser receptores de información a protagonistas de procesos de investigación y transformación, participando en la clasificación de residuos, aplicación de las 5R, reutilización de materiales, construcción de prototipos, uso del Banco Verde, registro de EcoMonedas y análisis de datos. Se espera, además, que desarrollen hábitos de ahorro, consumo responsable, valoración de los recursos, trabajo colaborativo y compromiso con el cuidado de la escuela y del río Chillón.

En las familias, se espera promover una mayor participación en las prácticas de reutilización, ahorro, consumo responsable y reducción de residuos, fortaleciendo la relación entre los aprendizajes escolares y las prácticas cotidianas del hogar. Su participación podrá evidenciarse mediante actividades familiares, registros,

fotografías, productos elaborados con materiales reutilizados y compromisos asumidos.

A nivel de institución educativa, se espera que el Punto Ecológico STEAM se consolide como una estrategia institucional de aprendizaje y no únicamente como un espacio destinado a depositar residuos. Se busca que su funcionamiento articule el trabajo de diferentes docentes y áreas curriculares, promoviendo una cultura institucional orientada al cuidado ambiental, la economía circular, el uso responsable de los recursos, la innovación y el aprendizaje colaborativo.

Asimismo, se espera que la experiencia genere capacidades instaladas en la institución, de manera que los docentes puedan replicar y adaptar la metodología en nuevas experiencias de aprendizaje y que el Punto Ecológico continúe funcionando después de culminado el proyecto. Para ello, se promoverá la sistematización de la experiencia, la elaboración de recursos y orientaciones pedagógicas, el intercambio de buenas prácticas y la incorporación progresiva de la estrategia en la planificación institucional.

Finalmente, en la comunidad, se espera fortalecer la conciencia sobre la responsabilidad compartida frente a la generación de residuos y el cuidado del entorno, utilizando la problemática del río Chillón como referente para que los estudiantes comprendan que sus decisiones cotidianas tienen consecuencias en el ambiente y en el bienestar colectivo. La campaña y la Feria del Punto Ecológico STEAM permitirán socializar los aprendizajes, productos, resultados y propuestas desarrolladas por los estudiantes y docentes.

Las principales evidencias del impacto serán: registros de capacitación y participación docente; sesiones y experiencias de aprendizaje modificadas o diseñadas con enfoque STEAM+H; instrumentos de evaluación; fichas de reflexión docente; productos y prototipos de los estudiantes; registros del Punto Ecológico y Banco Verde; uso de EcoMonedas; tablas y gráficos de resultados; fotografías y videos; participación de las familias; campañas de sensibilización; Feria del Punto Ecológico STEAM; portafolio del proyecto y acuerdos institucionales para garantizar

su continuidad.

De esta manera, el impacto esperado se expresa en una transformación articulada: docentes que fortalecen y transforman sus prácticas pedagógicas, estudiantes que aprenden investigando y actuando sobre problemas reales, familias que acompañan prácticas responsables e institución educativa que incorpora una estrategia innovadora y sostenible para el aprendizaje y el cuidado del ambiente.

¿Cómo se evidenciarán estos logros? (mencione dos indicadores y evidencias que recogerán, por ejemplo: productos de estudiantes, registros, fotos, videos, encuentros, etc.)

1. Se evidenciará el progreso de los estudiantes mediante la comparación de sus desempeños al inicio y al finalizar el proyecto. Se espera que al menos el 80 % de los estudiantes muestre mejoras en la gestión responsable de los recursos económicos y ambientales, evidenciando prácticas de ahorro, consumo responsable, aplicación de las 5R, clasificación y reutilización de residuos, así como participación activa en el Banco Verde y el uso de EcoMonedas simbólicas. Estos logros serán recogidos mediante listas de cotejo inicial y final, fichas de observación, productos y prototipos elaborados por los estudiantes, registros del Banco Verde, tablas y gráficos, portafolios, fotografías y videos de las experiencias desarrolladas.

2. Se evidenciará la transformación de las prácticas pedagógicas de los docentes a partir de su participación en procesos de capacitación, planificación colegiada, aplicación y reflexión sobre estrategias STEAM+H. Se espera que los docentes incorporen progresivamente metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la indagación, la experimentación, el uso de TIC, la resolución de problemas reales y el trabajo interdisciplinario, utilizando el Punto Ecológico STEAM como escenario de aprendizaje. Estos cambios serán evidenciados mediante registros de capacitación y asistencia, sesiones y experiencias de aprendizaje, planificaciones colegiadas, fichas de reflexión docente, instrumentos de evaluación, encuestas de percepción, fotografías y videos de la aplicación de las estrategias y productos pedagógicos elaborados por los docentes.

7. INTEGRANTES ADICIONALES DEL EQUIPO (Opcional)

En esta sección se puede corregir datos de los integrantes o añadir nuevos integrantes al equipo. Completar TODAS las columnas con los datos y asegurar que sean correctos.

DNI	NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO EN LA IE (DIRECTIVO, COORDINADOR, DOCENTE)	ÁREA DE TRABAJO	CELULAR	CORREO	PUNTO DE CONTACTO (MARCAR CON X, MÍNIMO 2 DOCENTES)
45256504	MARÍA LUCERO GALINDO FERREYRA	Coordinador del proyecto	Ed. primaria 1° A	9919 5116 4	marialuceroGalindoferreya3@gmail.com	X
19323996	MARTHA ELIZABETH KCOMT UGAS	Docente	Ed. primaria 3° B	9792 8121 5	martha3b2026@gmail.com	
42647979	BERINETH DALMIRA ESCUDERO GOÑI	Docente	Ed. primaria 1° C	9285 0146 5	dalmira4516@gmail.com	
09674030	TOLEDO TORIBIO IRIS	DOCENTE	EDUC. PRIMARIA 3° C	9627 1947 0	iristoledotoribio@gmail.com	
77279919	EDIS CELENI MARTINEZ JULCA	DOCENTE	Ed. Primaria 4° B	9532 5326 1	celymj16@gmail.com	
40989851	MAVEL YOHANY CHIROQUE PANTA	DOCENTE	Ed. Primaria 1° B	9304 1726 4	mavelychiroque@gmail.com	
08684317	FERNÁNDEZ LOZANO, ORIANA	DIRECTORA		9980 0918 1	oriana-69@hotmail.com	X
40073810	DIESTRA QUIÑONES, RUBEN VICENTE	SUB DIRECTOR		9959 9985 8	rudiqui2072@hotmail.com	X

45460684	VICTOR JOEL OTINIANO VERGARAY	DOCEN TE	Ed. Primar ia. 2 A	9476 2343 4	victorotinianoverg aray@gmail.com	
10216381	CARLOS MILTON GALLEGOS VEBTURO	DOCEN TE	ED. física	9804 8531 6	Cgallegosventuro@ gmail.com	

Nota. Redactar correctamente los datos porque serán los mismos que figuraban en la Resolución Directoral /Gerencial de obtenerla al cierre del año.