



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional de
Educación de Lima
Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local
N° 02

Institución Educativa
Enrique Milla Ochoa



UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 04 — ÁREA DE DPCC

“Fortaleciendo nuestra autonomía financiera y ciudadanía digital para la prevención de riesgos económicos en la comunidad”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa:** I.E. "Enrique Milla Ochoa" — Los Olivos
- 1.2 Nivel / Ciclo:** Secundaria / VI Ciclo (2° de Secundaria)
- 1.3 Área Curricular:** Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica (DPCC)
- 1.4 Bimestre / Duración:** III Bimestre / 5 semanas (10 horas pedagógicas)
- 1.5 Docentes Responsables:** Luz Mejía Zúñiga / Gaby Rita Ñañez Del Pozo
- 1.6 Equipo Directivo:** Tulio Pedro Márquez Cerda (Director), Blanca Luz Hajar Caucho (Subdirectora), Jessica Micaela Ramos Moreno (Subdirectora)

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En el distrito de Los Olivos, Lima Metropolitana, el 71.4% de la economía familiar opera en contextos de informalidad (INEI, 2024), donde el uso de medios de pago digitales como Yape y Plin se ha masificado aceleradamente. No obstante, el diagnóstico aplicado en la I.E. "Enrique Milla Ochoa" reveló que, aunque el 85% de los estudiantes maneja billeteras digitales o dinero de propinas/ventas, el 78% cree erróneamente que una captura de pantalla basta para confirmar una transferencia exitosa, exponiéndose a estafas. Además, el 70% no diferencia necesidades de deseos y el 65% no elabora un presupuesto personal.

Frente a esta situación socioeconómica, nos planteamos las siguientes preguntas retadoras:

- *¿De qué manera las decisiones de consumo de los jóvenes y sus familias afectan su bienestar económico e identidad personal?*
- *¿Por qué el ciberfraude y la falta de verificación de pagos digitales en el comercio local se han convertido en un asunto público de ciberseguridad ciudadana en Los Olivos?*
- *¿Cómo podemos diseñar soluciones integradas con el enfoque STEAM+H (simulador interactivo y maqueta del "Viaje del Dinero") para promover la seguridad financiera y el comercio seguro en nuestra comunidad?*

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD Y PRODUCTO INTEGRADO

Propósito: Desarrollar en los estudiantes capacidades críticas, éticas y ciudadanas para la toma de decisiones financieras responsables, la diferenciación entre necesidades y deseos, y la prevención de fraudes digitales mediante la articulación del enfoque STEAM+H.

Producto Integrado de la Unidad: Simulador Visual Interactivo y Maqueta Infográfica Analógica del "Viaje del Dinero" acompañado de la Ficha de Aplicación de Ciberseguridad Comercial y Cartilla Comunitaria Anti-Estafas.

**PERÚ****Ministerio de
Educación****Dirección Regional de
Educación de Lima
Metropolitana****Unidad de Gestión
Educativa Local
N° 02****Institución Educativa
Enrique Milla Ochoa**

IV. MATRIZ DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS PRECISADOS

Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de aprendizaje	Instrumento
Gestiona responsablemente los recursos económicos (Competencia Priorizada)	• Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero. • Toma decisiones económicas y financieras.	• Explica la interacción entre familias, comerciantes informales y tecnología digital en la economía local de Los Olivos. • Promueve el consumo responsable evaluando sus gastos personales e identificando la diferencia entre necesidades prioritarias y deseos. • Propone alternativas de ahorro y verificación de transacciones seguras para proteger el presupuesto familiar ante fraudes digitales.	• Diagnóstico de hábitos financieros personales y cuadro de necesidades vs. deseos. • Matriz de presupuesto familiar y plan de ahorro personal.	Lista de Cotejo / Rúbrica de Evaluación
Construye su identidad (Competencia Impactada)	• Valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente.	• Argumenta su posición ética frente a la presión social del consumo impulsivo y la falsa inmediatez de las billeteras digitales. • Modula sus decisiones de compra reconociendo cómo las emociones influyen en los hábitos de gasto.	• Árbol de decisiones éticas ante el consumo impulsivo y la presión publicitaria.	Lista de Cotejo
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Competencia Impactada)	• Interactúa con todas las personas. • Delibera sobre asuntos públicos. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Delibera sobre la vulnerabilidad y ciberseguridad en las billeteras digitales como un asunto público que afecta a las familias y comerciantes de Los Olivos. • Propone y ejecuta acciones articuladas con aliados locales (Municipalidad, Caja Municipal, Comerciantes) para la difusión de transacciones seguras.	• Ficha de aplicación de ciberseguridad comercial cumplimentada en campo con comerciantes del mercado • Exposición en la Feria Escolar Comunitaria de Educación Financiera.	Rúbrica para proyectos de innovación social

V. COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y ENFOQUES TRANSVERSALES

Competencias Transversales

1. **Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC:** Navega en el simulador visual interactivo de transacciones seguras para probar la autenticidad de pagos digitales y detectar capturas de pantalla falsas.
2. **Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:** Establece metas de ahorro e identifica sus fortalezas y limitaciones al organizar su tiempo y recursos para la elaboración del prototipo.

Enfoques Transversales

Enfoque Orientación al Bien Común: Empatía y Responsabilidad al proteger la economía de los pequeños comerciantes y familias de la comunidad ante estafas.

Enfoque Intercultural / Inclusión Financiera: Respeto y Valoración de las prácticas comunitarias de ahorro formal e informal (panderos, juntas) combinadas con el uso seguro de tecnología.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LAS SESIONES DE LA UNIDAD

N° Sesión	Título de la Sesión y Propósito	Actividades Principales	Evidencia de Sesión
Sesión 1 (2 horas)	"Analizando nuestros hábitos financieros y la desmaterialización del dinero" <i>Propósito:</i> Analizar la realidad socioeconómica local y evaluar los propios hábitos de consumo.	Análisis del diagnóstico de la I.E. EMO (85% usa apps, 78% cree en capturas falsas), revisión de testimonios de fraudes locales y debate crítico.	Ficha de autodiagnóstico de hábitos financieros y uso de billeteras digitales.
Sesión 2 (2 horas)	"Necesidades vs. Deseos: Decisiones éticas para el presupuesto personal" <i>Propósito:</i> Diferenciar necesidades prioritarias de deseos e interpretar el impacto del consumo impulsivo.	Clasificación de gastos cotidianos de secundaria, simulación de presupuestos personales y deliberación ética sobre la presión comercial.	Matriz de presupuesto personal equilibrado y cuadro comparativo.
Sesión 3 (2 horas)	"La ciberseguridad financiera como asunto público comunal" <i>Propósito:</i> Deliberar sobre la vulnerabilidad ante estafas electrónicas en el comercio local.	Estudio de casos de estafas en el Mercado Huandoy, análisis del protocolo "Ver antes de entregar" y diseño del borrador de cartilla preventiva.	Matriz de deliberación de asuntos públicos y propuesta de protocolo preventivo.



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional de
Educación de Lima
Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local
N° 02

Institución Educativa
Enrique Milla Ochoa



Sesión 4 (2 horas)	"Construyendo el prototipo STEAM+H del 'Viaje del Dinero'" <i>Propósito:</i> Desarrollar el prototipo funcional articulando competencias interdisciplinarias.	Ensamble del simulador interactivo de pagos en vivo y la maqueta física infográfica con las estaciones del dinero.	Prototipo funcional ensamblado y probado en aula.
Sesión 5 (2 horas)	"Consumo responsable y ciberseguridad en la economía familiar" <i>Propósito:</i> Validar el prototipo en campo con comerciantes y socializar en la Feria Escolar.	Aplicación de la Ficha de Ciberseguridad Comercial en bodegas del distrito, evaluación en campo y redacción de la "Carta a mi cultura financiera"	Ficha de Aplicación de Ciberseguridad Comercial cumplimentada y compromiso firmado.

VII. RECURSOS Y MATERIALES

Para el docente: Guía de Proyectos STEAM+H de Educación Financiera, Cartilla de Inclusión Financiera SBS/INEI, Fichas de Diagnóstico Institucional.

Para el estudiante: Simulador visual interactivo de transacciones, insumos para la maqueta analógica, fichas de ciberseguridad comercial, laptops/smartphones, papelotes y plumones.