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	400 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 I.E. N.° 5170 «Perú–Italia», ubicada en el distrito de Puente Piedra, Lima Metropolitana, atiende a estudiantes de primero a sexto grado de educación primaria. La institución cuenta con recursos tecnológicos, como tabletas, acceso a internet y proyector, que representan oportunidades para desarrollar experiencias de aprendizaje vinculadas con la investigación, la creatividad, la innovación y la resolución de problemas del entorno.

Los estudiantes muestran interés por participar en juegos, experimentar, elaborar materiales, utilizar recursos tecnológicos y desarrollar desafíos relacionados con el cuidado de su escuela y del río Chillón. Estas características constituyen una oportunidad pedagógica para integrar la educación ambiental con la educación financiera mediante experiencias STEAM+H que les permitan comprender la importancia de utilizar responsablemente los recursos, evitar el

desperdicio, reutilizar materiales y tomar decisiones orientadas al bienestar individual y colectivo.

Sin embargo, se identifica como problemática principal el limitado desarrollo de capacidades para gestionar responsablemente los recursos económicos y materiales, tomar decisiones de ahorro, practicar el consumo responsable y reconocer el valor de la reutilización y el aprovechamiento de los residuos. Esta situación se relaciona con la limitada cultura de reciclaje y aplicación de las 5R, así como con la escasa articulación de experiencias pedagógicas que permitan comprender la relación entre el cuidado ambiental, la economía circular y la educación financiera.

Los resultados del diagnóstico referencial elaborado para el proyecto muestran necesidades importantes en esta dimensión. En Humanidades, que integra la educación financiera y la participación responsable, el 35 % de los estudiantes se ubicaría en el nivel Inicial, el 40 % en Proceso y solo el 25 % en Logro autónomo inicial. Asimismo, respecto al conocimiento de formas de ahorrar recursos en casa o en la escuela, el 30 % manifiesta conocerlas, el 40 % señala que las practica a veces y el 30 % indica que todavía no las reconoce. En cuanto a la reutilización de materiales antes de desecharlos, el 40 % manifiesta realizarla, mientras que otro 40 % señala que lo hace algunas veces y el 20 % todavía no desarrolla esta práctica.

Esta problemática adquiere especial relevancia por las características del entorno. El documento base del proyecto señala que el Plan Distrital de Manejo de Residuos Sólidos de Puente Piedra 2021–2025 contempla acciones relacionadas con la segregación, los recicladores y la comercialización de residuos. Asimismo, refiere información del MINAM/SINIA sobre la presencia de residuos sólidos en puntos de la faja marginal del río Chillón correspondientes al distrito. Este contexto permite vincular los aprendizajes escolares con una problemática ambiental cercana y promover en los estudiantes una cultura de responsabilidad frente al uso de los recursos.

Por ello, resulta necesario que los estudiantes comprendan que la educación financiera no se limita al manejo del dinero, sino que también implica aprender a reconocer el valor de los recursos, diferenciar necesidades y deseos, evitar gastos y desperdicios innecesarios, ahorrar, reutilizar, reparar y tomar decisiones responsables. Desde esta perspectiva, los residuos

aprovechables pueden convertirse en recursos para desarrollar proyectos creativos, elaborar prototipos y comprender los principios de la economía circular.

Problema central:

Los estudiantes de la IE 5170 Perú Italia presentan limitado desarrollo de capacidades de educación financiera y gestión responsable de los recursos con autonomía, situación que restringe sus oportunidades para desarrollar hábitos responsables, generar soluciones innovadoras y contribuir al cuidado de la escuela y del río Chillón.

Causas y consecuencias de la problemática

Causa 1. Limitado desarrollo de hábitos de ahorro y gestión responsable de los recursos.

Los estudiantes cuentan con experiencias todavía insuficientes para reconocer la importancia del ahorro, evitar el desperdicio de materiales, cuidar los recursos disponibles y diferenciar entre necesidades y deseos al momento de tomar decisiones. El diagnóstico referencial evidencia que el 30 % manifiesta no conocer formas de ahorrar recursos en casa o en la escuela, mientras que el 40 % señala que solo las reconoce o practica algunas veces.

Consecuencia: los estudiantes tienen dificultades para incorporar hábitos permanentes de ahorro, valorar los recursos disponibles y tomar decisiones responsables sobre su utilización en situaciones cotidianas.

Causa 2. Escasa articulación entre educación ambiental, economía circular y educación financiera.

Las experiencias de aprendizaje relacionadas con el reciclaje y el cuidado ambiental no siempre se vinculan con situaciones que permitan comprender el valor de los materiales, la reutilización, la reparación, el aprovechamiento de residuos y el consumo responsable. El diagnóstico referencial muestra que el 20 % todavía no reutiliza materiales antes de desecharlos y que el 40 % realiza esta práctica solo algunas veces.

Consecuencia: los estudiantes presentan dificultades para comprender que los materiales

pueden tener una segunda utilidad y que su aprovechamiento contribuye tanto a reducir la contaminación como a utilizar eficientemente los recursos. Asimismo, tienen limitadas oportunidades para desarrollar iniciativas de economía circular y emprendimiento escolar con responsabilidad ambiental.

Causa 3. Uso poco sistemático de las TIC para investigar, gestionar información y resolver problemas del entorno.

Aunque la institución dispone de recursos tecnológicos, como tabletas, internet y proyector, estos no siempre se aprovechan de manera articulada para desarrollar experiencias de investigación, registrar información, analizar datos, elaborar presupuestos sencillos, comparar alternativas y comunicar propuestas relacionadas con el ahorro y el aprovechamiento de los recursos.

Consecuencia: se reducen las oportunidades para que los estudiantes desarrollen competencias digitales y matemáticas aplicadas a situaciones reales, comprendan la importancia de tomar decisiones informadas y diseñen soluciones innovadoras frente a los problemas ambientales de su institución y comunidad.

Causa 4. Limitadas experiencias de aprendizaje basadas en retos de innovación y emprendimiento ambiental.

Los estudiantes necesitan mayores oportunidades para participar en experiencias prácticas que integren la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte, la matemática y las humanidades, mediante retos que les permitan identificar necesidades, diseñar prototipos, reutilizar materiales, evaluar sus soluciones y reflexionar sobre el uso responsable de los recursos.

Consecuencia: se restringe el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía y la capacidad para transformar ideas en soluciones concretas que generen beneficios ambientales y promuevan una cultura de ahorro y responsabilidad económica.

3. OBJETIVO DEL PROYECTO

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

Fortalecer la competencia «Gestiona responsablemente los recursos económicos y aprendizaje autónomo» en los estudiantes de la I.E. N.° 5170 «Perú–Italia», mediante la implementación del Punto Ecológico STEAM+H como laboratorio de economía circular, promoviendo prácticas de las 5R, hábitos de ahorro, reutilización y consumo responsable, para contribuir al aprovechamiento sostenible de los recursos y al cuidado de la escuela y del río Chillón durante el año escolar 2026

Objetivos específicos

OE1. Fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes para integrar la educación financiera, las 5R y la metodología STEAM+H en experiencias de aprendizaje interdisciplinarias que involucren a todos los estudiantes.

OE2. Promover la participación activa de las familias en el desarrollo de hábitos de ahorro, reutilización y consumo responsable, articulando acciones educativas entre la escuela y el hogar.

OE3. Implementar y dinamizar espacios educativos sostenibles, como el Punto Ecológico y el Banco Verde, que involucren a todos los estudiantes en experiencias de economía circular, innovación y cuidado del ambiente.

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» propone implementar el Laboratorio de Economía Circular Punto Ecológico STEAM+H como un espacio pedagógico permanente, interdisciplinario y participativo, en el que los estudiantes de primero a sexto grado de la I.E. N.° 5170 «Perú–Italia» desarrollen experiencias de aprendizaje vinculadas con el aprovechamiento responsable de los recursos, la educación financiera, la innovación y el cuidado del ambiente.

La propuesta surge de la necesidad de fortalecer en los estudiantes hábitos de ahorro, reutilización, consumo responsable y aplicación de las 5R, así como desarrollar capacidades para tomar decisiones sobre el uso adecuado de los recursos de su entorno. Frente a esta situación, se plantea superar las actividades de reciclaje centradas únicamente en recolectar y separar residuos, para convertirlas en oportunidades de aprendizaje que permitan investigar problemas reales, comprender el valor de los materiales, evitar el desperdicio y diseñar alternativas que contribuyan al bienestar de la comunidad.

El proyecto toma como punto de partida el contexto de Puente Piedra y la realidad ambiental del río Chillón, un espacio natural importante para el territorio que enfrenta problemas relacionados con la acumulación de residuos sólidos y las prácticas inadecuadas de disposición de desechos. Esta situación representa una oportunidad para que los estudiantes relacionen sus aprendizajes con los problemas de su comunidad y comprendan que las acciones cotidianas, como consumir responsablemente, reducir el uso de materiales, reutilizar objetos y separar los residuos, contribuyen al cuidado del ambiente. Por ello, el río Chillón será el eje contextualizador del proyecto y un referente para promover la reflexión, la investigación y el compromiso de la comunidad educativa con la protección de su entorno.

El laboratorio permitirá que los estudiantes participen activamente en una ruta de aprendizaje que comprende: observar, preguntar, investigar, planificar, clasificar, medir, valorar, transformar, evaluar, mejorar y comunicar. A partir de la observación de los residuos que se generan en la institución educativa y de las situaciones ambientales de su entorno, formularán preguntas, recogerán información, identificarán posibilidades de aprovechamiento y organizarán datos mediante tablas y gráficos. Posteriormente, asumirán retos para proponer soluciones, elaborar prototipos con materiales recuperados, comprobar su funcionamiento y

mejorarlos a partir de los resultados obtenidos. Finalmente, comunicarán sus aprendizajes y propuestas a sus compañeros, docentes, familias y comunidad.

Una de las estrategias centrales será la implementación del Banco Verde, que incorporará las EcoMonedas simbólicas como recurso didáctico para representar el valor de los materiales recuperados y promover la reflexión sobre el ahorro y el uso responsable de los recursos. Mediante esta experiencia, los estudiantes aprenderán a reconocer que los materiales pueden tener nuevas posibilidades de uso y que las decisiones de consumo deben considerar las necesidades, el aprovechamiento y el cuidado del ambiente. Las EcoMonedas tendrán exclusivamente un carácter pedagógico y simbólico; no constituirán dinero real, no serán canjeables por dinero ni estarán vinculadas a calificaciones o condiciones de participación.

Para desarrollar estas experiencias, el laboratorio estará organizado en seis componentes articulados:

Punto Ecológico: espacio destinado a la segregación, clasificación y acopio temporal de materiales aprovechables, promoviendo la aplicación de las 5R y la responsabilidad ambiental.

Banco Verde: espacio pedagógico para registrar y valorar simbólicamente los materiales recuperados mediante el uso de EcoMonedas, favoreciendo aprendizajes relacionados con el ahorro y la gestión responsable de los recursos.

Taller de transformación: espacio donde los estudiantes investigarán, diseñarán, construirán, probarán y mejorarán prototipos y productos elaborados con materiales reutilizables.

Estación de investigación y matemática: espacio para recopilar información, realizar mediciones, organizar datos, elaborar tablas y gráficos, y analizar el aprovechamiento de los recursos.

Galería de prototipos e innovaciones: espacio para exponer y comunicar las soluciones creadas por los estudiantes, compartir los procesos desarrollados y recibir aportes para

mejorar sus propuestas.

Estación de sensibilización y participación comunitaria: espacio destinado a planificar, organizar y desarrollar campañas de sensibilización ambiental dirigidas a los estudiantes, las familias y la comunidad, con énfasis en el cuidado de la escuela y del río Chillón.

De manera complementaria, se desarrollarán campañas permanentes de sensibilización ambiental, que permitirán trasladar los aprendizajes del laboratorio a la vida cotidiana de la institución educativa y las familias. Estas campañas serán planificadas y protagonizadas por los estudiantes, con la orientación de sus docentes, y buscarán promover cambios de hábitos mediante mensajes, producciones y acciones concretas. Entre ellas se consideran:

«Guardianes del río Chillón»: campaña orientada a sensibilizar sobre la importancia del río, los problemas que afectan su conservación y las acciones que podemos realizar desde la escuela y el hogar para protegerlo.

«Las 5R transforman nuestra escuela»: campaña para promover la reducción, reutilización, reciclaje, reparación y otras prácticas responsables en los espacios escolares.

«Cada recurso tiene valor»: campaña destinada a fortalecer hábitos de ahorro, consumo responsable y aprovechamiento de materiales, vinculada con las experiencias del Banco Verde.

«Mi familia también recicla»: campaña para involucrar a madres, padres y cuidadores en la separación de residuos, la reutilización de materiales y la reducción del desperdicio desde el hogar.

«De residuo a solución»: campaña para difundir los prototipos y productos elaborados por los estudiantes, mostrando cómo los materiales recuperados pueden transformarse en alternativas útiles y sostenibles.

Estas acciones se concretarán mediante jornadas de sensibilización, exposiciones, murales, afiches, historietas, infografías, videos, mensajes digitales, demostraciones de prototipos y encuentros de participación familiar. De esta manera, las campañas no serán actividades aisladas, sino oportunidades para que los estudiantes investiguen, comuniquen sus hallazgos, compartan propuestas y promuevan compromisos ambientales en su comunidad.

La implementación del proyecto recogerá aprendizajes de experiencias de innovación educativa reconocidas por el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP). Entre ellas se encuentra «Escuela verde, planeta verde en casa», desarrollado por la I.E. N.° 20028 de Faical, Piura, ganador del Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2020. Esta experiencia articuló el reciclaje, la reforestación, los biohuertos, la participación familiar y el aprendizaje basado en proyectos para fortalecer las competencias ambientales, promoviendo que los estudiantes investigaran problemas de su entorno y construyeran aprendizajes a partir de experiencias vivenciales (FONDEP, 2022).

Asimismo, se considera como referente el proyecto «STEAM y ABD para la implementación de soluciones ambientales», de la I.E. San José de Tarbes de Piura, ganador del CNPIE 2023. Esta experiencia integró el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) con el enfoque STEAM para que los estudiantes investigaran problemas ambientales y diseñaran soluciones tecnológicas desde diferentes áreas curriculares. Entre sus aportes se destaca el protagonismo estudiantil, el uso de materiales reciclados en experiencias matemáticas y la elaboración de soluciones tecnológicas orientadas al cuidado del ambiente (FONDEP, 2023).

A partir de estos referentes, «Punto Ecológico STEAM+H» presenta un valor agregado propio: articula la educación financiera, la educación ambiental, la economía circular y el enfoque STEAM+H en un laboratorio pedagógico contextualizado en la realidad del río Chillón, incorporando el aprendizaje autónomo y la participación de las familias. Su innovación consiste en transformar el reciclaje en una experiencia educativa integral: los estudiantes identifican problemas ambientales, investigan sus causas, reconocen el valor de los recursos, analizan información, toman decisiones y diseñan soluciones que pueden probar, evaluar y mejorar. Así, los residuos se convierten en recursos para aprender, investigar, crear y emprender; y los aprendizajes se proyectan hacia acciones concretas de sensibilización y

cuidado del entorno.

Esta propuesta se sustenta en el aprendizaje experiencial de Kolb (1984), que reconoce la importancia de la experiencia, la reflexión, la conceptualización y la aplicación en la construcción de aprendizajes. En concordancia con esta perspectiva, los estudiantes aprenderán a partir de situaciones concretas de su escuela y comunidad, reflexionarán sobre sus acciones, contrastarán sus resultados y aplicarán lo aprendido en nuevos desafíos. Este proceso favorecerá el desarrollo de competencias, la autonomía, la responsabilidad y la capacidad de resolver problemas de su entorno.

El desarrollo de la propuesta involucrará a toda la comunidad educativa. Los docentes fortalecerán sus prácticas pedagógicas mediante la planificación e implementación de experiencias interdisciplinarias que integren educación financiera, 5R y STEAM+H. Los estudiantes, de primero a sexto grado, serán protagonistas de los retos de investigación, innovación, aprovechamiento de materiales y sensibilización ambiental, de acuerdo con sus características y niveles de aprendizaje. Las familias participarán en campañas, actividades de reutilización y acciones para reforzar hábitos de ahorro y consumo responsable en el hogar. Esta articulación permitirá que los aprendizajes no se limiten al aula, sino que se proyecten hacia la vida familiar y comunitaria.

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

Describa 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.

Etapa	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 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?	Genera una situación retadora; orienta la observación sin proporcionar las respuestas; formula preguntas movilizadoras; recupera saberes previos; ayuda a relacionar los residuos con el cuidado de la escuela, la comunidad y el río Chillón.	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.
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	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	Tarjetas de las 5R, imágenes, residuos limpios, fichas, tarjetas de preguntas, papelotes, plumones, fotografías, material visual.

		establecen acuerdos iniciales para el Banco Verde.		primeras reglas del Banco Verde.	
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. Registran información, fotografías y evidencias que les permitan comprender mejor el problema y sustentar sus decisiones	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 interpretación de información.	Busca información con orientación, observa imágenes y videos, registra datos, selecciona información relevante, formula nuevas preguntas y comunica sus hallazgos mediante dibujos, frases, organizadores o recursos digitales sencillos	Tabletas, internet, proyector, fotografías, videos educativos, fuentes digitales seleccionadas, fichas de investigación, aplicaciones 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	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	Construye, organiza, clasifica, decora, coloca señaléticas, propone normas, participa en la distribución de espacios y prueba el funcionamiento del Punto Ecológico y de	Material reciclado, cajas, recipientes, cartón, botellas, tapas, etiquetas, carteles, pinturas, cinta, goma, balanza, EcoMonedas simbólicas, prototipos y materiales escolares.

		simbólicas como recurso pedagógico para representar acciones responsables, ahorro y valoración de los recursos.	vincula con el aprendizaje financiero.	los prototipos.	
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 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.	Acompaña y monitorea el funcionamiento. Retroalimenta las prácticas. Plantea situaciones de decisión. Ayuda a identificar consecuencias de diferentes acciones. Refuerza hábitos de ahorro, consumo responsable, reutilización y cuidado ambiental.	Clasifica residuos, aplica las 5R, reutiliza materiales, registra acciones, participa en el Banco Verde, toma decisiones y explica por qué una alternativa permite aprovechar mejor los recursos.	Punto Ecológico STEAM, contenedores, carteles, fichas de registro, balanza, EcoMonedas, tarjetas de las 5R, portafolio, materiales recuperados.
DESARROLLO: 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.
DESARROLLO: 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,	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 considera que	Prototipos, materiales recuperados, herramientas escolares, fichas de evaluación, registros, fotografías, tabletas, rúbricas o listas de cotejo.

		desarrollando un ciclo de diseño: crear–probar–evaluar–mejorar.		la solución mejoró.	
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 presentaciones digitales sobre las 5R, el ahorro, el consumo responsable y el cuidado del río Chillón.	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 otras personas.	Cartulinas, papelotes, plumones, pinturas, materiales reciclados, tabletas, proyector, fotografías, trabajos de los estudiantes, 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	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.

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

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
mplementación 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 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, encuentras, 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	991951164	marialucerogalindoferreyra3@gmail.com	X
19323996	MARTHA ELIZABETH KCOMT UGAS	Docente	Ed. primaria 3° B	979281215	martha3b2026@gmail.com	
42647979	BERINETH DALMIRA ESCUDERO GOÑI	Docente	Ed. primaria 1° C	928501465	dalmira4516@gmail.com	
09674030	TOLEDO TORIBIO IRIS	DOCENTE	EDUC. PRIMARIA 3° C	962719470	iristoledotoribio@gmail.com	
77279919	EDIS CELENI MARTINEZ JULCA	DOCENTE	Ed. Primaria 4° B	953253261	celymj16@gmail.com	
40989851	MAVEL YOHANY CHIROQUE PANTA	DOCENTE	Ed. Primaria 1° B	930417264	mavelychiroque@gmail.com	
08684317	FERNÁNDEZ LOZANO, ORIANA	DIRECTORA		998009181	oriana-69@hotmail.com	X
40073810	DIESTRA QUIÑONES, RUBEN VICENTE	SUB DIRECTOR		995999858	rudiqui2072@hotmail.com	X

45460684	VICTOR JOEL OTINIANO VERGARAY	DOCENTE	Ed. Primaria. 2 A	947623434	victorotinianovergaray@gmail.com	
10216381	CARLOS MILTON GALLEGOS VEBTURO	DOCENTE	ED. física	980485316	Cgallegosventuro@gmail.com	
41149219	MARITZA RENGIFO NAVARRO	DOCENTE	Ed. Primaria. 4 A	961 445 655	Maritza.rengifon@gmail.com	

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