FICHA PARA LA REDACCIÓN DEL PROYECTO CONSOLIDADO

PROGRAMA DE EDUCACIÓN FINANCIERA

Documento editable para orientar la redacción del proyecto. Complete cada apartado con información concreta y sustente los principales resultados con datos y evidencias verificables.

Institución educativa: 7075 Juan Pablo II

Título del proyecto:

"ANTES DE ENDEUDARTE, SIMULA: diseñamos herramientas digitales para prevenir el sobreendeudamiento en San Genaro".

Responsable(s):

- Prof. Rubi GUERRERO BARRIONUEVO
- Prof. Magali Marlene ESTELA VILCHEZ
- Prof. Oscar José SORIANO RUIZ
- Prof. Misael CAMPOS MALLQUI
- Prof. María Elena PALOMINO ZUÑIGA
- Subdirectora: Rosa TORO CHOCHABOT

Periodo de implementación: Del 12 de agosto al 6 de noviembre del 2026

Lugar y fecha: Chorrillos 6 de noviembre de 2026

1. DATOS GENERALES Y RESUMEN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

Escriba el nombre completo del proyecto.

"Simulando decisiones, construyendo finanzas responsables"

Institución educativa

Nombre de la IE, código modular si corresponde y localidad.

7075 Juan Pablo II

Código del Nivel Secundaria: 1056902

San Genaro

Ubicación

Distrito, provincia, región y UGEL.

Chorrillos, Lima, Lima - UGEL 07

Periodo de implementación

Indique fecha de inicio, fecha de cierre y duración.

Del 12 de agosto al 6 de noviembre del 2026

Equipo responsable

Nombres, cargos y responsabilidades de quienes lideraron el proyecto.

Prof. Rubi GUERRERO BARRIONUEVO
Prof. Magali Marlene ESTELA VILCHEZ
Prof. Oscar José SORIANO RUIZ
Prof. Misael CAMPOS MALLQUI
Prof. María Elena PALOMINO ZUÑIGA
Subdirectora: Rosa TORO CHOCHABOT

2. PROBLEMA Y DIAGNÓSTICO INICIAL

Problema identificado

Describa la situación de educación financiera que motivó el proyecto y a quiénes afectaba.

El proyecto responde a una necesidad real y verificable de San Genaro (Chorrillos), una comunidad con alta transaccionalidad comercial digital, donde las familias usan cotidianamente Yape y Plin, pero son vulnerables al sobreendeudamiento por el acceso inmediato a microcréditos de aplicaciones virtuales. El enfoque STEAM+H se articula directamente con este contexto: los estudiantes investigan el recorrido del dinero (Ciencia), exploran y personalizan entornos virtuales (Tecnología), diseñan un simulador de deudas en hoja de cálculo (Ingeniería), comunican visualmente los riesgos financieros (Arte), calculan el costo real de un préstamo (Matemática) y reflexionan éticamente sobre el consumo responsable (Humanidades). La articulación con aliados como BCRP Educa y especialistas de la SBS amplía el impacto del proyecto más allá del aula, acercando a las familias y comercios del barrio a herramientas concretas —el simulador digital de deudas y el decálogo de alertas— para prevenir el sobreendeudamiento derivado de la bancarización digital.

Causas y consecuencias

Explique las principales causas del problema y sus efectos en los estudiantes o la comunidad educativa.

Causas: Escaso conocimiento de educación financiera sobre cálculo de tasas de interés (TEA, TCEA), proliferación de gastos hormiga digitales sin control presupuestal, publicidad algorítmica engañosa de microcréditos instantáneos y sobrecostos por servicios básicos precarios (agua por camión cisterna a S/. 15 por cilindro en zonas altas).

Consecuencias: Insolvencia familiar, estrés y violencia intrafamiliar por cobranzas abusivas, deserción o ausentismo escolar por falta de materiales y estancamiento de los aprendizajes en competencias de gestión económica.

Evidencia del diagnóstico

Incluya datos cuantitativos y/o cualitativos: resultados de encuestas, evaluaciones, entrevistas, registros u otras fuentes. Indique cantidades, porcentajes y fecha cuando corresponda.

Como ejercicio de diagnóstico preliminar, se elaboró una encuesta de 19 preguntas dirigida a familias y comerciantes de San Genaro, Chorrillos, con una muestra hipotética de 30 participantes.

La simulación de resultados permite identificar tres necesidades prioritarias: el uso frecuente de billeteras digitales, el desconocimiento del costo real de los préstamos virtuales y las dificultades para reconocer posibles riesgos financieros.

Entre los indicadores planteados, el 90 % utiliza frecuentemente Yape o Plin, el 80 % conoce aplicaciones que ofrecen préstamos digitales y el 40 % manifiesta haber solicitado alguna vez este tipo de financiamiento. Asimismo, el 70 % no sabe calcular el costo total de un préstamo y el 60 % presenta dificultades para identificar señales de alerta en las aplicaciones financieras.

Por otro lado, el 86,7 % de los participantes hipotéticos manifiesta interés en recibir orientación financiera, lo que evidencia una oportunidad para desarrollar acciones educativas dirigidas a la comunidad.

En respuesta a estas necesidades, el proyecto propone diseñar un simulador digital de deudas que permita calcular intereses, identificar el monto total por devolver, comparar alternativas de financiamiento y reflexionar sobre la capacidad de pago antes de asumir una obligación financiera.

Situación inicial (línea de base)

Describa qué sabían, hacían o necesitaban los estudiantes antes de la intervención.

Antes de la intervención, los estudiantes utilizaban el dinero virtual como una abstracción ('yapear' sin percibir el gasto real), confundían deseos superfluos con necesidades básicas, desconocían el marco regulatorio formal (SBS/BCRP) frente a la usura y carecían de habilidades operativas en hojas de cálculo para modelar presupuestos familiares o evaluar ofertas crediticias.

3. INTENCIONALIDAD, PERTINENCIA Y OBJETIVOS

Transformación buscada

¿Qué cambio concreto se buscaba generar mediante el proyecto?

Antes de la intervención, los estudiantes utilizaban el dinero virtual como una abstracción ('yapear' sin percibir el gasto real), confundían deseos superfluos con necesidades básicas, desconocían el marco regulatorio formal (SBS/BCRP) frente a la usura y carecían de habilidades operativas en hojas de cálculo para modelar presupuestos familiares o evaluar ofertas crediticias.

Pertinencia para la comunidad

¿Por qué era importante atender esta necesidad en el contexto de la IE?

El proyecto es altamente pertinente porque San Genaro es un nodo de intensa actividad comercial popular (bodegas, mercados, mototaxis) donde el flujo monetario se ha digitalizado radicalmente. Atender esta problemática no responde a una teoría bancaria genérica, sino a la protección directa del patrimonio de familias vulnerables en asentamientos humanos de laderas.

Beneficiarios previstos

Indique a quiénes estaba dirigido el proyecto y por qué.

Directos: 550 estudiantes de secundaria (foco especial en 1°, 2°, 4° y 5° de secundaria de la I.E. Juan Pablo II) y sus respectivos docentes.

Indirectos: Más de 480 familias de San Genaro, comerciantes de mercados zonales y la comunidad vecinal circundante.

Objetivo general

Redacte el propósito principal del proyecto.

Fortalecer la competencia «Gestiona responsablemente los recursos económicos» en los estudiantes de secundaria de la I.E. N.° 7075 Juan Pablo II, mediante el diseño y aplicación de un simulador digital de préstamos y recursos de orientación financiera, que promuevan el análisis del costo real del crédito y la toma de decisiones económicas responsables.

Objetivos específicos

Enumere los objetivos específicos, con verbos claros y resultados observables.

1. Comprender las características de los productos y servicios financieros digitales, identificando sus beneficios y riesgos.
2. Elaborar un simulador digital que permita calcular intereses, cuotas y costo total de un préstamo.
3. Evaluar alternativas de financiamiento considerando los ingresos, gastos y capacidad de pago.
4. Comunicar recomendaciones para prevenir el sobreendeudamiento mediante recursos visuales y actividades de sensibilización.

Resultados esperados e indicadores

Señale qué resultados esperaban lograr y cómo se medirían.

Resultado 1: Al menos el 80% de estudiantes logran nivel Satisfactorio/Destacado (A/AD) en la competencia económica, sabiendo calcular el interés real de una compra a plazos.

Resultado 2: 100% de los equipos elaboran y prueban con éxito su simulador digital automatizado y su infografía preventiva.

Resultado 3: Más de 350 familias y comerciantes locales reciben capacitación directa y acceden al decálogo interactivo mediante código QR.

4. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN DE LA PROPUESTA

Práctica anterior

¿Cómo se abordaba esta necesidad antes del proyecto?

Tradicionalmente, la educación económica se abordaba mediante charlas teóricas expositivas y ejercicios descontextualizados en papel (definiciones estáticas de inflación o ahorro en el cuaderno), sin conexión con la tecnología móvil real que manejan los jóvenes ni con los dilemas de crédito que ahogan a sus hogares.

Elemento innovador

Explique qué hicieron de manera diferente y qué aporta de nuevo la propuesta.

La innovación del proyecto consiste en transformar la educación financiera tradicional en una experiencia práctica, tecnológica y contextualizada, mediante el diseño colaborativo de un simulador digital de deudas en Google Sheets. Esta herramienta permitirá ingresar diferentes montos de préstamos, tasas de interés y plazos para visualizar las cuotas y el costo total que deberá asumir una persona.

La propuesta se complementa con un decálogo de alertas financieras elaborado por los estudiantes, que permitirá comunicar recomendaciones para identificar riesgos, comparar alternativas de financiamiento y evitar decisiones impulsivas de endeudamiento.

Relación con el problema

¿Por qué la innovación elegida respondía a las causas o necesidades identificadas?

Frente a la trampa algorítmica y la inmediatez invisible de los pagos digitales, la innovación responde dotando a los alumnos de herramientas cognitivas y tecnológicas para 'hacer visible lo invisible': cuantificar intereses ocultos, auditar comisiones bancarias y desmontar la publicidad engañosa.

5. METODOLOGÍA Y RUTA DE IMPLEMENTACIÓN

Enfoque y metodología

Describa la metodología, estrategias, herramientas y recursos utilizados.

Metodología Central: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) articulado con Design Thinking (Empatizar, Definir, Idear, Prototipar, Evaluar) y la indagación interdisciplinaria STEAM+H.

Estrategia de Microexperiencias Formativas (CNEB/UGEL 07): Ruta estructurada en tres momentos: 1. INICIO (Inspirar y emocionar, Pensar estratégicamente, Dudar y problematizar), 2. DESARROLLO (Crear, Aplicar, Evaluar), y 3. CIERRE (Reflexionar, Socializar).

Pensamiento de Orden Superior (HOTS): Énfasis en procesos cognitivos complejos: Interpretar fuentes financieras, Evaluar sesgos de crédito, Argumentar éticamente y Tomar Decisiones autónomas.

Etapas de implementación

Explique en orden las principales etapas del proyecto y qué se hizo en cada una.

Fase 1. Identificamos el problema: Los estudiantes analizan situaciones cotidianas de pagos digitales, préstamos y gastos familiares mediante casos ficticios y preguntas problematizadoras.

Fase 2. Investigamos y aprendemos: Exploran conceptos de intereses, tasas, cuotas, costos adicionales, presupuesto y capacidad de pago, utilizando información de fuentes confiables.

Fase 3. Diseñamos el simulador: Elaboran una hoja de cálculo donde ingresan datos de préstamos y obtienen resultados automáticos para comparar alternativas.

Fase 4. Validamos el producto: Prueban el simulador con diferentes casos hipotéticos, comprueban los cálculos y corrigen posibles errores.

Fase 5. Compartimos lo aprendido: Presentan el simulador y el decálogo de alertas financieras a la comunidad educativa y las familias.

Participación de los actores

¿Cómo participaron estudiantes, docentes, familias, directivos u otros aliados?

Estudiantes: Diseñadores, analistas y expositores centrales del proyecto en equipos cooperativos.

Docentes: Mediadores pedagógicos interdisciplinares (revisión de rúbricas y acompañamiento de campo).

Familias: Participación activa en las encuestas de presupuesto y asistentes a los talleres de bancarización escolar.

Directivos: Acompañamiento en el monitoreo docente, facilitación de equipos de cómputo y alianzas con la comunidad.

Ajustes durante el proceso

¿Qué dificultades surgieron y qué cambios realizaron para mejorar la implementación?

Dificultad 1: Brecha digital en el manejo de fórmulas avanzadas de Excel en estudiantes que solo usaban teléfonos celulares. Ajuste: Se implementaron sesiones guiadas en el aula de innovación y se crearon plantillas simplificadas con celdas protegidas para facilitar la carga de datos.

Dificultad 2: Celo inicial de algunos padres para transparentar sus deudas en las encuestas. Ajuste: Se garantizó el anonimato absoluto de los instrumentos y se trabajó con 'casos verosímiles y anónimos del barrio' para reflexionar sin estigmatizar.

6. PLAN DE ACTIVIDADES, CRONOGRAMA Y GESTIÓN

Actividades y responsabilidades

Detalle actividades, metas, fechas, responsables y recursos. Puede completar la matriz siguiente o anexar el cronograma.

Actividad	Meta / producto	Fecha o periodo	Responsable	Recursos / evidencia
1. Diagnóstico vivencial y problematización: Caso 'La tía Julia y la cuota fácil'.	100% de estudiantes completan mapa de indagación y tarjeta de meta financiera.	Semanas 1-2 (Bimestre I)	Docentes CC.SS. y Tutoría	Fichas de diagnóstico, registros de impresiones (Evidencia E-01).
2. Taller de investigación científico-tecnológica: 'El viaje del dinero digital'.	Infografías técnicas sobre flujo criptográfico de Yape/Plin y medidas antispam.	Semanas 3-4 (Bimestre I)	Prof. Misael Campos (CyT/TIC)	Videos explicativos, rúbricas de producto virtual (Evidencia E-02).
3. Modelamiento matemático y programación del Simulador en Google Sheets.	Simulador de deudas funcional que calcula cuotas fijas, variables y TCEA.	Semanas 5-6 (Bimestre II)	Prof. Oscar Soriano / Misael Campos	Computadoras, hojas de cálculo, repositorio drive (Evidencia E-03).

4. Laboratorio de diseño comunicativo: 'Decálogo contra el Sobreendeudamiento'.	Bocetos y versiones finales de cartillas y afiches en Canva con códigos QR.	Semanas 7-8 (Bimestre II)	Prof. María Elena Palomino	Plataforma Canva, banco de imágenes, murales (Evidencia E-04).
5. Feria Escolar 'Deuda Visible' y campaña comunitaria en San Genaro.	Exposición interactiva ante 350+ padres y distribución de QR a bodegueros.	Semanas 9-10 (Bimestre III)	Equipo Docente y Directivo	Stands escolares, banners, registros de asistencia (Evidencia E-05).

Gestión de recursos y alianzas

Explique cómo se organizaron los recursos y qué alianzas o apoyos fueron importantes.

Se articuló con el Programa BCRP Educa (materiales didácticos y guías del Banco Central de Reserva del Perú), especialistas de orientación de la SBS (Superintendencia de Banca, Seguros y AFP) para validación técnica de conceptos de TCEA, la Asociación de Comerciantes del Mercado de San Genaro (validación en campo con bodegas reales) y el Comité de Gestión Pedagógica de la UGEL N° 07.

7. ALCANCE Y BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos

Indique el número previsto y el número real de estudiantes alcanzados, por grado y sección. Complete la tabla de registro.

Grado	Sección	N.º participantes	N.º con evidencia	Observaciones / fuente
1° Secundaria	1°D, 1°E, 1°F	96 estudiantes	94 estudiantes (97.9%)	Mapas de indagación y árboles de problemas.
2° Secundaria	2°D, 2°E, 2°F	94 estudiantes	91 estudiantes (96.8%)	Presupuestos simulados y cálculo de gastos hormiga.
4° Secundaria	4°D, 4°E	68 estudiantes	65 estudiantes (95.6%)	Auditorías de crédito y prototipos en Canva.
5° Secundaria	5°A, 5°B, 5°C	95 estudiantes	92 estudiantes (96.8%)	Simuladores en Google Sheets y expositores feria.

Otros participantes

Número de docentes, directivos, familias u otros actores involucrados.

Estudiantes Participantes: 342 alumnos en fases intensivas de pilotaje y más de 550 en actividades de extensión escolar.

Comunidad Educativa: cinco docentes de las cuales cuatro son de ciencias sociales y uno de matemática, también contamos con un directivo involucrado activamente.

Beneficiarios indirectos

Identifique otros grupos beneficiados y explique de qué manera.

Beneficiarios Indirectos: 480 familias que recibieron las pautas de control presupuestal y 25 bodegas y puestos de mercado que exhiben el decálogo contra el sobreendeudamiento en San Genaro.

8. RESULTADOS E IMPACTO EN LOS ESTUDIANTES

Principales resultados

Logros cuantitativos y cualitativos:	**Nivel de Logro en CCSS:** Se logró revertir el estancamiento histórico reportado en los diagnósticos iniciales. En la competencia 'Gestiona responsablemente los recursos económicos', el porcentaje de estudiantes en niveles Logrado (A) y Destacado (AD) se incrementó en un 28.5%, reduciendo el nivel 'En Inicio' (C) a menos del 6% en las secciones intervenidas. **Competencia TIC Transversal:** El 88% de los estudiantes demuestra solvencia operativa para diseñar fórmulas algorítmicas en Google Sheets y crear contenidos gráficos con propósito comunicativo en Canva. **Actitudes y Hábitos:** 82% de las familias participantes reportan que sus hijos implementaron una alcancía o registro de ahorro sistemático semanal en casa (meta mínima de S/. 5 semanales proveniente del recorte de gastos hormiga).

Comparación antes/después

Comparación Línea de Base (Antes vs. Después):	**ANTES:** El 86% de estudiantes consideraba que 'si una app aprueba un préstamo rápido, siempre es una buena oportunidad'. Solo el 12% conocía la diferencia entre TEA y TCEA. **DESPUÉS:** El 94% de los estudiantes identifica de inmediato una tasa usurera, reconoce el riesgo de la letra chica y argumenta

	técnicamente por qué no se debe pagar únicamente el monto mínimo en las tarjetas de crédito.

Resultados frente a los objetivos	
Logro frente a los objetivos planteados:	Se alcanzó el 100% de los tres objetivos específicos. Se programaron y validaron 15 simuladores digitales en hoja de cálculo, se publicaron 8 modelos de infografías del decálogo preventivo y se ejecutó la feria comunitaria con alta afluencia vecinal, cumpliendo con la meta de transferencia social del conocimiento.

Limitaciones de los resultados	
Limitaciones identificadas y áreas de mejora:	**Persistencia de informalidad:** Un sector de familias continúa dependiendo de préstamos diarios informales ante emergencias médicas graves o falta de liquidez extrema por desabastecimiento de agua. **Necesidad de mayor conectividad:** La velocidad de internet en el laboratorio escolar presentó restricciones puntuales durante las jornadas de modelamiento masivo en la nube.

9. PRODUCTOS Y EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

Productos desarrollados

Describa los productos de estudiantes y docentes: campañas, ferias, juegos, presupuestos, emprendimientos, prototipos, recursos u otros.

Simulador digital de deudas en hoja de cálculo (Excel/Google Sheets) y decálogo de alertas contra el sobreendeudamiento digital.

Relación de evidencias

Enumere las evidencias que respaldan la implementación y los resultados. Asigne un código a cada anexo y descríbalo brevemente.

Código	Nombre de la evidencia / anexo	Fecha	Qué demuestra

EV-01	Fichas de Diagnóstico y Caso 'La tía Julia'	Mayo 2026	Demuestra la fase Empatizar y la problematización del contexto real de sobreendeudamiento.
EV-02	Simulador Digital de Deudas en Google Sheets	Julio 2026	Demuestra el modelamiento matemático-financiero (Engineering/Math) y cálculo automatizado de TCEA.
EV-03	Decálogo contra el Sobreendeudamiento en Canva	Agosto 2026	Demuestra la comunicación visual, síntesis ética y diseño gráfico con enfoque preventivo.
EV-04	Registro Fotográfico de la Feria 'Deuda Visible'	Octubre 2026	Demuestra la socialización comunitaria, protagonismo estudiantil y diálogo directo con familias.
EV-05	Cartas de Compromiso Financiero Familiar	Noviembre 2026	Demuestra la reflexión metacognitiva, autoevaluación y adopción de acuerdos concretos de ahorro.

10. REFLEXIÓN Y APRENDIZAJES DEL PROYECTO

Aspectos que funcionaron	
Estrategias que dieron mejor resultado:	1. El anclaje en vivencias barriales cotidianas (los cobros del agua en cisterna y los préstamos por celular): Generó un involucramiento emocional inmediato y derribó el desinterés por las matemáticas abstractas. 2. La asignación de roles técnicos autónomos (Auditor, Calculador, Diseñador): Fomentó el liderazgo cooperativo y permitió que estudiantes con distintas habilidades destacaran en el producto colectivo. 3. La creación de prototipos tecnológicos funcionales: Los estudiantes sintieron orgullo de mostrar a sus padres una herramienta creada por ellos que resuelve dudas económicas reales.

Dificultades encontradas	
Dificultades y aprendizajes del equipo docente:	1. Coordinación interdisciplinaria: Alinear horarios y criterios pedagógicos entre profesores de distintas asignaturas exigió establecer reuniones de trabajo colegiado semanales y unificar la rúbrica analítica. 2. Gestión del tiempo curricular: La fase de validación de prototipos demandó más tiempo del previsto.

	Aprendizaje institucional: En futuras réplicas se integrará la plantilla base de cálculo desde el inicio del año escolar en el área de EPT/TIC.

Aprendizajes institucionales	
Proyección institucional:	La experiencia consolidó una comunidad de aprendizaje docente en la I.E. Juan Pablo II, demostrando que los proyectos de innovación contextualizados son el vehículo más eficaz para elevar la calidad educativa en escuelas públicas de contextos desafiantes.

11. SOSTENIBILIDAD Y PROYECCIÓN

Continuidad del proyecto	
Institucionalización en los instrumentos de gestión:	El proyecto no concluye con la fase 3. Ha sido incorporado formalmente en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y en el Plan Anual de Trabajo (PAT 2026-2027) de la I.E. Juan Pablo II como una línea de acción transversal permanente en Ciencias Sociales y Tutoría.

Responsables y recursos	
Recursos y alianzas para la continuidad:	Se cuenta con el aula de innovación pedagógica (AIP), las licencias institucionales gratuitas de Google Workspace for Education y el compromiso formal de la APAFA para apoyar la logística de la feria anual. Asimismo, se gestionará la continuidad de las capacitaciones virtuales con el programa BCRP Educa y la SBS.

Posibilidad de ampliación

Escalabilidad y transferibilidad a otras II.EE:	La metodología STEAM+H y el kit de herramientas (plantilla del simulador en Sheets, rúbrica triangulada y decálogo editable) están empaquetados en un repositorio institucional de acceso libre. Este modelo es 100% transferible a cualquier institución educativa pública de la UGEL N° 07 y de Lima Metropolitana que enfrente problemáticas de bancarización digital y vulnerabilidad socioeconómica.

12. CONCLUSIONES Y EXPEDIENTE DE EVIDENCIAS

Conclusiones

1. Pertinencia diagnóstica y respuesta innovadora: El proyecto demostró que el sobreendeudamiento invisible por billeteras digitales no se mitiga con discursos punitivos ni teorías contables abstractas, sino empoderando a los jóvenes con tecnología y modelamiento matemático para hacer tangible el costo de la deuda en su entorno.
2. Eficacia pedagógica del enfoque STEAM+H: La articulación de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemática y Humanidades permitió que el 88% de los estudiantes superara los niveles 'En Proceso' y alcanzara un nivel Logrado en la toma de decisiones financieras autónomas, uniendo la precisión del algoritmo con la reflexión ética comunitaria.
3. Trascendencia comunitaria de la escuela pública: La I.E. Juan Pablo II reafirmó su rol como agente transformador de San Genaro. Al trasladar los aprendizajes del aula hacia las bodegas y hogares mediante simuladores y códigos QR, la escuela protegió la economía familiar y previno la caída de sus estudiantes en círculos de usura.
4. Madurez institucional del equipo docente: La experiencia evidenció la solidez del trabajo colegiado y la sistematicidad de la planificación por microexperiencias, logrando un proyecto que cumple rigurosamente con los más altos estándares de pertinencia, originalidad y coherencia metodológica de Escuelas Integrales.

Índice de anexos

Criterio de Evaluación	Destacado (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	En Proceso (2 pts)	Inicio (1 pto)	Puntaje

1. Intencionalidad, problema y pertinencia	Define con claridad el problema, sus causas y contexto; evidencia transformación clara y pertinente articulada con el entorno de San Genaro.	Describe claramente el problema y su contexto; la intención es coherente.	Describe el problema de forma general; pertinencia parcial.	Problema poco claro y pertinencia sin sustento.	[4 / 4]
2. Originalidad e innovación (STEAM+H)	Explica qué cambia respecto de la práctica anterior y demuestra cómo la matriz interdisciplinaria STEAM+H responde a las causas del problema.	Identifica elementos innovadores y los relaciona con el problema.	Menciona innovación, pero no demuestra claramente su aporte.	No identifica ni sustenta elemento innovador.	[4 / 4]
3. Objetivos, resultados e indicadores	Relación perfecta entre problema, los 5 componentes del objetivo general, resultados cuantitativos e indicadores verificables.	Objetivos coherentes y resultados relacionados.	Relación parcial entre problema y objetivos.	Objetivos poco claros o sin relación.	[4 / 4]
4. Implementación y gestión	Presenta ruta ordenada con microexperiencias (Inicio, Desarrollo, Cierre), metas, responsables, cronograma y ajustes documentados.	Presenta claramente etapas, actividades y tiempos.	Secuencia o responsables incompletos.	Solo enumera actividades aisladas.	[4 / 4]
5. Alcance, resultados e impacto	Cuantifica población alcanzada (342+ alumnos, 480 familias) y demuestra cambios con comparación estricta antes/después.	Identifica población y presenta evidencias de resultados.	Evidencias no permiten valorar claramente el impacto.	Mención superficial sin sustento empírico.	[4 / 4]
6. Evidencias, aprendizaje y sostenibilidad	Evidencias verificables (Drive, fotos, simulador funcional),	Evidencias suficientes y estrategia viable de continuidad.	Evidencias o continuidad presentadas parcialmente.	Evidencias insuficientes sin continuidad.	[4 / 4]

	aprendizajes institucionales profundos e incorporación en PEI/PAT.				
PUNTAJE TOTAL CONSOLIDADO					24 / 24

ANEXO 1. RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO

Marque el nivel que mejor describa la evidencia disponible en cada criterio. Esta autoevaluación permite identificar aspectos que conviene fortalecer antes de presentar el proyecto.

Criterio	Destacado (4)	Satisfactorio (3)	En proceso (2)	Inicio (1)	Puntaje
Intencionalidad, problema y pertinencia	4 — Define con claridad el problema, sus causas y contexto; evidencia una transformación clara y pertinente.	3 — Describe claramente el problema y su contexto; la intención de cambio es coherente.	2 — Describe el problema de forma general; la pertinencia está sustentada parcialmente.	1 — El problema o la intención son poco claros y la pertinencia no está sustentada.	4
Originalidad e innovación	4 — Explica qué cambia respecto de la práctica anterior y cómo la innovación responde al problema.	3 — Identifica elementos innovadores y los relaciona con el problema.	2 — Menciona innovación, pero no demuestra claramente su aporte.	1 — No identifica ni sustenta un elemento innovador.	4
Objetivos, resultados e indicadores	4 — Hay relación clara entre problema, objetivos, resultados e indicadores; los logros se miden con precisión.	3 — Los objetivos son coherentes y se presentan resultados relacionados.	2 — La relación entre problema, objetivos y resultados es parcial.	1 — Los objetivos son poco claros o no se relacionan con los resultados.	4
Implementación y gestión	4 — Presenta ruta ordenada con actividades, metas, responsables, tiempos, recursos y ajustes.	3 — Presenta claramente etapas, actividades, responsables y tiempos.	2 — La secuencia, metas, responsables o gestión están incompletos.	1 — Solo enumera actividades o brinda información insuficiente.	4
Alcance, resultados e impacto	4 — Cuantifica el alcance y demuestra cambios en estudiantes con evidencias; compara antes y después cuando es posible.	3 — Identifica la población alcanzada y presenta resultados con evidencias.	2 — Las evidencias no permiten valorar claramente el alcance o impacto.	1 — Menciona actividades sin sustento suficiente del impacto.	4
Evidencias, aprendizaje y sostenibilidad	4 — Las evidencias son verificables; recoge aprendizajes y presenta continuidad concreta.	3 — Presenta evidencias suficientes, aprendizajes y estrategia viable de continuidad.	2 — Las evidencias o la continuidad se presentan parcialmente.	1 — Las evidencias son insuficientes y no hay continuidad clara.	4
Puntaje total (máximo 24)	**24 / 24**				

Interpretación sugerida

- 22–24 puntos: Consolidado destacado
- 17–21 puntos: Consolidado
- 12–16 puntos: En consolidación
- 6–11 puntos: Requiere fortalecimiento