FICHA DEL PROYECTO CONSOLIDADO

PROGRAMA DE EDUCACIÓN FINANCIERA

Institución educativa: ENRIQUE MILLA OCHOA

Título del proyecto: El viaje del dinero: aprendemos a verificar pagos digitales y consumir de manera segura

Responsable(s):

Director:	Tulio Pedro Márquez Pedro
Subdirectoras	
	Blanca Luz Hijar Cauche
	Jessica Micaela Ramos Moreno
Docentes	
	Clara Victoria Alvaro Taype
	María Luz Mejía Zuñiga
	José Antonio Olivera Alzamora
	Ríos Acho Elizenda

Periodo de implementación: agosto-noviembre

Lugar y fecha: 09 de noviembre

Indicaciones para la redacción

- Complete todos los apartados pertinentes. Si alguno no corresponde a la experiencia, indíquelo brevemente y explique por qué.
- Describa hechos concretos; evite afirmaciones generales sin sustento.
- En el diagnóstico y los resultados, incorpore datos cuantitativos cuando estén disponibles: cantidades, porcentajes, fechas y comparación entre situación inicial y final.
- Relacione el problema identificado con los objetivos, las actividades realizadas y los resultados alcanzados.
- Identifique y numere las evidencias (fotografías, instrumentos, producciones, registros, encuestas, actas u otros anexos).
- Proteja los datos personales de estudiantes y familias al incorporar evidencias.

1. DATOS GENERALES Y RESUMEN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

El viaje del dinero: aprendemos a verificar pagos digitales y consumir de manera segura

Institución educativa

Enrique Milla Ochoa

Código modular: 0884635

Localidad; AAHH Enrique Milla Ochoa.

Ubicación

Distrito: Los Olivos

Provincia: Lima

Región: Lima Metropolitana

UGEL: 02

Periodo de implementación

Fecha de inicio: 17 agosto

fecha de cierre: 06 de noviembre

Duración: agosto-noviembre

Equipo responsable

Director:	Tulio Pedro Márquez Pedro	Dirección y gestión institucional
Subdirectoras		
	Blanca Luz Hijar Cauche	Coordinación pedagógica
	Jessica Micaela Ramos Moreno	Coordinación pedagógica
Docentes		
	Clara Victoria Alvaro Taype	Diseño y acompañamiento del prototipo
	María Luz Mejía Zuñiga	Elaboración de recurso
	José Antonio Olivera Alzamora	Elaboración de recurso
	Ríos Acho Elizenda	Sistematización de evidencias

2. PROBLEMA Y DIAGNÓSTICO INICIAL

Problema identificado

El proyecto surge ante las limitaciones de educación financiera y digital en los estudiantes, quienes —pese a usar con frecuencia billeteras digitales como Yape y Plin— presentan dificultades para distinguir entre una captura de pantalla y la confirmación real de una transferencia. Esta falta de verificación y de información financiera los expone a aceptar comprobantes falsos, entregar productos o dinero sin que el abono se haya hecho efectivo y asumir decisiones de consumo con escasa evaluación de riesgos.

Causas y consecuencias

Principales causas del problema: uso cotidiano de billeteras digitales sin formación suficiente sobre sus mecanismos de verificación; confianza excesiva en imágenes o capturas compartidas por terceros; escasa práctica escolar con situaciones simuladas de compra y pago; y necesidad de fortalecer la lectura crítica de mensajes y comprobantes digitales.

Efectos en los estudiantes o la comunidad educativa: riesgo de engaños, pérdida de dinero o bienes, decisiones de consumo poco informadas y reproducción de prácticas inseguras en el entorno familiar y comercial.

Evidencia del diagnóstico

La pertinencia del proyecto se sustenta en información contextual e institucional. A nivel regional, según el INEI (2024), la informalidad laboral en Lima Metropolitana alcanza el 71,4 %, lo que refleja un entorno económico donde predominan las transacciones cotidianas rápidas y los pequeños comercios. A nivel institucional, en el diagnóstico aplicado en julio de 2026 a 150 estudiantes de la I.E. Enrique Milla Ochoa, se identificó que el 85 % (128 estudiantes) utiliza billeteras digitales y que el 78 % (117 estudiantes) considera erróneamente que una captura de pantalla simple valida una transferencia bancaria o digital. Los instrumentos aplicados y el consolidado de resultados se incluyen en el Anexo 1.

Situación inicial (línea de base)

Antes de la ejecución del proyecto, el diagnóstico aplicado en julio de 2026 a 150 estudiantes de la I.E. Enrique Milla Ochoa permitió establecer la línea de base respecto a sus conocimientos, prácticas cotidianas y necesidades formativas frente al uso de medios de pago digitales:

Lo que sabían (conocimientos previos): Los estudiantes conocían el funcionamiento operativo básico de las billeteras digitales más difundidas en su entorno (como Yape y Plin), pero carecían de criterios técnicos de validación y prevención de riesgos financieros. En concreto, el 78 % (117 estudiantes) sostenía la idea errónea de que una simple captura de pantalla es suficiente para acreditar la validez de una transferencia, mientras que el 88 % (132 estudiantes) no había recibido orientación escolar previa sobre seguridad en pagos digitales ni identificación de comprobantes adulterados.

Lo que hacían (prácticas habituales): En su vida cotidiana, el 85 % (128 estudiantes) utilizaba billeteras digitales de manera frecuente u ocasional para compras personales, envíos de dinero o apoyo en ventas familiares. Sin embargo, estas operaciones se realizaban sin protocolos de verificación en sus propias aplicaciones bancarias o canales oficiales, asumiendo como válidos los comprobantes mostrados por terceros. Asimismo, apenas el 22 % (33 estudiantes) evaluaba sistemáticamente su presupuesto y la necesidad del gasto antes de pagar, predominando decisiones de consumo impulsivas o poco planificadas.

Lo que necesitaban (brechas formativas por atender): A partir de este punto de partida, se determinó la necesidad de desarrollar en los estudiantes cuatro capacidades clave: (1) aplicar protocolos de verificación directa del abono y del saldo en la aplicación oficial antes de entregar productos o dinero; (2) reconocer señales de alerta frente a capturas falsas o intentos de engaño; (3) tomar decisiones de consumo informadas mediante el análisis crítico de riesgos; y (4) planificar el uso del dinero mediante hábitos básicos de presupuesto y ahorro.

3. INTENCIONALIDAD, PERTINENCIA Y OBJETIVOS

Transformación buscada

A partir de los resultados de la línea de base, el proyecto busca generar un cambio sustantivo en las competencias financieras y digitales de los estudiantes de la I.E. Enrique Milla Ochoa, logrando que transiten de un uso meramente cotidiano, intuitivo y vulnerable de las billeteras digitales (presente en el 85 % de los encuestados) hacia un uso informado, crítico, reflexivo y seguro. En términos concretos, esta transformación se expresa en cuatro cambios observables en el desempeño estudiantil:

Comprensión del funcionamiento y recorrido del dinero digital: Que los estudiantes entiendan cómo operan las transferencias electrónicas entre cuentas, diferenciando la representación visual de un mensaje frente al movimiento real de fondos en el sistema financiero.

Discriminación crítica de comprobantes: Que superen la confusión inicial (identificada en el 78 % de la muestra) y distingan con precisión entre una simple captura de pantalla, susceptible de edición o falsificación, y una operación efectivamente abonada y registrada.

Aplicación sistemática de un protocolo de verificación: Que incorporen como hábito previo a la entrega de bienes, productos o dinero la revisión directa del incremento de saldo y del código de operación en su propia aplicación oficial.

Toma de decisiones de consumo responsables: Que evalúen de manera informada la pertinencia de cada gasto y su presupuesto disponible antes de ejecutar un pago digital, trasladando estas prácticas seguras tanto a su economía personal como a los emprendimientos y comercios de su entorno familiar.

Pertinencia para la comunidad

Atender esta necesidad en la I.E. Enrique Milla Ochoa resulta altamente pertinente porque responde a dinámicas económicas y digitales presentes en la vida cotidiana de los estudiantes y sus familias: el uso extendido de billeteras digitales como Yape y Plin, las compras y ventas en comercios locales y la circulación constante de dinero en hogares con ingresos variables o vinculados a actividades económicas informales (contexto en el que Lima Metropolitana registra un 71,4 % de informalidad laboral según el INEI, 2024).

En el distrito de Los Olivos, la escuela se inserta en un entorno comercial y vecinal activo que ofrece oportunidades concretas para vincular los aprendizajes escolares con pequeños comercios, servicios, emprendimientos familiares y entidades financieras del entorno. En este escenario, los errores en la validación de pagos o las decisiones de consumo poco informadas no solo afectan al estudiante de manera individual, sino que pueden generar pérdidas económicas y reproducir prácticas inseguras en el núcleo familiar y comercial.

Desde su rol formativo, la institución educativa cuenta con el espacio idóneo para articular capacidades de educación financiera, matemática, ciudadanía y alfabetización digital a partir de situaciones reales, cercanas y preventivas. De este modo, el proyecto no solo protege a los estudiantes frente a engaños y riesgos en transacciones digitales, sino que convierte a la escuela en un agente de prevención y mejora económica para la comunidad educativa.

Beneficiarios previstos

El proyecto estuvo dirigido a actores clave de la comunidad educativa de la I.E. Enrique Milla Ochoa en Los Olivos, atendiendo a su exposición cotidiana a transacciones digitales y a la necesidad de fortalecer prácticas financieras seguras y preventivas:

Beneficiarios directos: Estudiantes de segundo grado del nivel de educación secundaria de la I.E. Enrique Milla Ochoa, con prioridad en aquellos que participaron activamente en las sesiones formativas y en las pruebas del simulador. Se focalizó en este grado porque los estudiantes de esta etapa ya interactúan con frecuencia con billeteras digitales en compras cotidianas y apoyo familiar (85 % de uso identificado en el diagnóstico), pero presentan alta vulnerabilidad ante comprobantes falsos (78 % considera suficiente una captura de pantalla) y escasa formación escolar previa sobre seguridad financiera digital (88 %).

Beneficiarios indirectos: Las familias de los estudiantes de segundo grado, los docentes de la institución educativa y la comunidad comercial local (comercios, pequeños negocios y emprendimientos del entorno). Se benefician de manera indirecta porque las prácticas seguras de verificación de pagos, prevención de fraudes y toma informada de decisiones de consumo adquiridas por los estudiantes se trasladan hacia el hogar, enriquecen el trabajo pedagógico transversal en la escuela y contribuyen a reducir pérdidas por comprobantes falsos en el comercio cotidiano.

Objetivo general

Fortalecer las competencias de educación financiera y ciudadanía digital segura en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I.E. Enrique Milla Ochoa, mediante la implementación de un simulador visual interactivo y una maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero", a fin de que comprendan el recorrido real del dinero, distingan comprobantes auténticos de capturas no verificadas, apliquen protocolos seguros de validación de pagos digitales y tomen decisiones de consumo responsables.

Objetivos específicos

- *Diagnosticar y analizar las prácticas habituales de uso de billeteras digitales en los estudiantes de segundo grado de la I.E. Enrique Milla Ochoa, reconociendo los riesgos asociados a validar pagos mediante capturas de pantalla sin confirmar el abono real.*
- *Explicar el recorrido del dinero desde el ingreso familiar o la propina hasta el ahorro, el pago digital y el consumo responsable en el entorno local.*
- *Diseñar y emplear un simulador visual interactivo con situaciones simuladas de cobro, verificación de transferencias y compra segura para fortalecer el criterio preventivo de los estudiantes.*
- *Elaborar una maqueta infográfica analógica que represente las etapas del "Viaje del Dinero" y comunique pautas claras de seguridad financiera y verificación de pagos.*
- *Aplicar un procedimiento de verificación de pagos digitales y justificar decisiones de consumo informadas mediante retos prácticos, simulaciones y listas de cotejo en situaciones contextualizadas.*
- *Difundir buenas prácticas de seguridad financiera y prevención de fraudes digitales entre las familias y la comunidad educativa a través de recursos elaborados por los estudiantes.*

Resultados esperados e indicadores

Resultado 1: Los estudiantes de segundo grado identifican las prácticas habituales de uso de billeteras digitales y reconocen que una captura de pantalla no demuestra por sí sola que el dinero fue abonado efectivamente. Indicador: Porcentaje de estudiantes participantes que responden correctamente los ítems de diagnóstico y evaluación de salida sobre riesgos y validación de pagos, sustentado en la prueba aplicada y su consolidado.

Resultado 2: Los estudiantes explican con claridad el recorrido del dinero desde el ingreso familiar o la propina hasta el ahorro, el pago digital y el consumo local, distinguiendo de manera crítica entre necesidades y deseos. Indicador: Porcentaje de estudiantes que alcanzan el nivel esperado o destacado en los criterios correspondientes de la rúbrica de desempeño aplicada a sus producciones o retos.

Resultado 3: Se diseña, implementa y pone en funcionamiento el simulador visual interactivo con situaciones simuladas de pago, verificación y compra segura. Indicador: Existencia, operatividad y uso efectivo del simulador visual interactivo en las sesiones de aprendizaje, respaldado mediante el prototipo funcional y los registros de uso en aula.

Resultado 4: Se elabora y utiliza una maqueta infográfica analógica que representa las etapas del "Viaje del Dinero" y comunica recomendaciones claras de seguridad financiera. Indicador: Existencia, calidad comunicativa y uso pedagógico de la maqueta infográfica analógica, verificado mediante el producto físico elaborado, lista de cotejo y registro fotográfico.

Resultado 5: Los estudiantes aplican correctamente una secuencia de verificación de pagos digitales y fundamentan decisiones de consumo responsables ante situaciones simuladas. Indicador: Porcentaje de estudiantes que completan correctamente todos los pasos del protocolo de verificación y aprobación de consumo en los retos, sustentado en el registro de desempeño del simulador y las listas de cotejo.

Resultado 6: Se difunden buenas prácticas de seguridad financiera y prevención de fraudes digitales entre las familias y la comunidad educativa. Indicador: Número de aulas, familias y espacios institucionales o comunitarios alcanzados mediante acciones de difusión, sustentado con registros de asistencia, fichas de participación y evidencias de difusión.

4. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN DE LA PROPUESTA

Práctica anterior

Antes de la propuesta, el uso de billeteras digitales formaba parte de las prácticas cotidianas de los estudiantes, pero el proyecto base no describe una secuencia institucional sistemática de aprendizaje práctico para comprobar pagos, analizar comprobantes y simular transacciones. La necesidad se atendía de manera general y requería situaciones didácticas contextualizadas, demostrativas y evaluables.

Elemento innovador

La innovación consiste en articular dos recursos complementarios: un simulador visual interactivo, que permite practicar decisiones y pasos de verificación en escenarios ficticios, y una maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero", que representa de manera concreta el recorrido desde el ingreso familiar o propina hasta el monedero digital y el consumo local seguro. Se incorpora el enfoque STEAM+H para integrar pensamiento matemático, tecnología, diseño, análisis de información y dimensión humana/ciudadana.

Relación con el problema

La innovación atiende directamente la brecha identificada: el uso extendido de billeteras digitales no está acompañado por una comprensión suficiente de cómo verificar un pago. El simulador permite ensayar sin realizar operaciones reales ni exponer datos; la maqueta hace visible el proceso y facilita explicar, recordar y comunicar los pasos de seguridad. Ambos recursos convierten un riesgo cotidiano en una experiencia de aprendizaje activa y transferible al hogar.

5. METODOLOGÍA Y RUTA DE IMPLEMENTACIÓN

Enfoque y metodología

Enfoque STEAM+H,

Metodología: Aprendizaje basado en retos y resolución de situaciones contextualizadas.

Estrategias, herramientas: Los estudiantes analizan casos ficticios de compra y pago, identifican información relevante, comparan evidencias, siguen una secuencia de verificación y justifican decisiones.

Recursos: simulador visual interactivo, maqueta infográfica, tarjetas de casos, fichas de trabajo, papelotes, material reutilizable, dispositivos disponibles y rúbricas/listas de cotejo. No se utilizarán cuentas, claves, números telefónicos ni dinero real; las demostraciones serán simuladas y protegerán los datos personales.

Etapas de implementación

Etapa 1: Diagnóstico y sensibilización inicial

Se aplicó el diagnóstico sobre prácticas de uso de billeteras digitales, confianza en capturas de pantalla y nociones de consumo, y se sensibilizó a los estudiantes de segundo grado sobre los riesgos de validar pagos sin comprobar el abono efectivo.

Etapa 2: Comprensión del recorrido del dinero y consumo responsable

Se trabajó con los estudiantes el ciclo del dinero (origen en el ingreso familiar o propina, ahorro, pago digital y consumo local) y se desarrollaron actividades para distinguir necesidades de deseos y evaluar el presupuesto disponible mediante fichas y rúbrica de desempeño.

Etapa 3: Diseño e implementación del simulador y la maqueta infográfica

Se puso en marcha el simulador visual interactivo con escenarios simulados de pago, verificación y compra segura, y se elaboró la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero" con pautas visuales de seguridad financiera, evaluando ambos recursos con registros y listas de cotejo.

Etapa 4: Aplicación práctica mediante retos y protocolo de verificación

Los estudiantes resolvieron retos contextualizados (como situaciones de venta, cobro y presupuesto en ferias o compras cotidianas) aplicando el procedimiento de verificación de pagos y justificando sus decisiones de consumo con apoyo de listas de cotejo y el simulador.

Etapa 5: Difusión comunitaria y evaluación de cierre

Se socializaron las recomendaciones de seguridad financiera y prevención de fraudes digitales mediante materiales informativos, exposiciones y registros de alcance hacia las familias y la comunidad educativa, y se aplicó la evaluación de salida para contrastar los logros frente a la línea de base.

Participación de los actores

La implementación del proyecto promovió una participación activa, diferenciada y colaborativa entre los distintos integrantes de la comunidad educativa de la I.E. Enrique Milla Ochoa:

Estudiantes (2. ° grado de secundaria): Fueron los protagonistas centrales del proceso. Participaron en el diagnóstico inicial, analizaron casos contextualizados de compras y cobros digitales, pusieron a prueba los escenarios del simulador visual interactivo, diseñaron y construyeron en equipos la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero", resolvieron retos de verificación y asumieron el rol de agentes multiplicadores al explicar sus productos y recomendaciones de seguridad a sus compañeros y familias.

Docentes: Lideraron la planificación pedagógica bajo el enfoque STEAM+H y la metodología de aprendizaje basado en retos. Acompañaron el análisis crítico de situaciones de consumo, guiaron el uso seguro del simulador (garantizando entornos ficticios sin exposición de datos reales), aplicaron los instrumentos de evaluación (rúbricas, listas de cotejo y prueba de salida) y articularon áreas afines como Matemática, Ciencia y Tecnología, Educación para el Trabajo, Comunicación y Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Directivos: Brindaron el respaldo institucional y organizativo para la ejecución del proyecto dentro de la planificación curricular de secundaria, facilitaron el uso de espacios y recursos tecnológicos disponibles en la institución educativa, promovieron la articulación con las acciones de gestión pedagógica y autorizaron las jornadas de socialización con las familias y la comunidad escolar.

Familias: Participaron aportando experiencias reales sobre el manejo cotidiano del presupuesto del hogar y el uso de billeteras digitales en compras o pequeños negocios familiares, dialogaron con los estudiantes a partir de las fichas y retos domiciliarios, asistieron a los espacios de difusión y adoptaron las pautas preventivas ("¡Que no te engañen con capturas falsas!") para proteger la economía familiar.

Otros aliados (entorno local y comunidad): Comerciantes locales de los alrededores de la institución educativa en Los Olivos y especialistas o entidades vinculadas a la educación financiera y prevención digital aportaron casos reales del contexto comercial cotidiano (como cobros rápidos en bodegas o ferias), enriqueciendo la pertinencia de los retos trabajados en el aula y ampliando el alcance preventivo de los materiales informativos.

Ajustes durante el proceso

Durante la ejecución de las actividades surgieron desafíos operativos y pedagógicos propios del trabajo con tecnología y educación financiera en secundaria, frente a los cuales se implementaron mejoras oportunas:

1. Limitaciones de conectividad y disponibilidad de dispositivos en el aula: No todos los estudiantes contaban con dispositivos móviles propios ni con conexión estable a internet de manera simultánea para interactuar con el simulador digital.

Ajuste realizado: Se organizó el trabajo en estaciones rotativas y equipos colaborativos usando los equipos institucionales disponibles, complementando el simulador interactivo con tarjetas físicas de casos y la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero", lo que garantizó que todos los estudiantes practicaran la secuencia de verificación sin depender exclusivamente de la conectividad.

2. Riesgo de exposición de datos personales o uso de cuentas reales: Algunos estudiantes intentaron mostrar o utilizar aplicaciones personales, números telefónicos o capturas reales durante las demostraciones.

Ajuste realizado: Se estableció como protocolo estricto de seguridad digital trabajar únicamente con entornos simulados, nombres ficticios y montos hipotéticos, reforzando desde el inicio la protección de datos personales y claves.

3. Confusión inicial entre velocidad de atención y seguridad en la verificación: En los primeros retos simulados, varios estudiantes cedían ante la presión o prisa simulada del comprador y validaban el pago mirando solo la imagen de la captura.

Ajuste realizado: Se incorporó el recurso visual del "Semáforo de Seguridad" (Rojo: detenerse ante la captura; Ámbar: abrir la propia app y revisar saldo/código; Verde: confirmar la entrega) y se reforzó la práctica mediante listas de cotejo paso a paso antes de pasar a retos de mayor complejidad.

4.Necesidad de mayor claridad en la distinción entre necesidades y deseos: Al analizar decisiones de consumo digital, algunos estudiantes justificaban gastos impulsivos como si fueran necesidades básicas.

Ajuste realizado: Se integró una matriz previa de presupuesto semanal dentro de las fichas de trabajo, obligando a contrastar cada compra con el ingreso disponible y la meta de ahorro antes de aprobar el pago en el simulador.

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. Aplicación de diagnóstico y sensibilización sobre riesgos de capturas falsas *(Resultado 1)*	Línea de base validada y 100 % de estudiantes participantes de 2.° grado sensibilizados.	Inicio del periodo de ejecución *(ej. julio 2026)*	Docentes de 2.° grado, con respaldo de dirección y subdirección	Cuestionario diagnóstico, consolidado de resultados y registro de asistencia.
2. Talleres sobre el recorrido del dinero, ahorro y consumo responsable (necesidades vs. deseos) *(Resultado 2)*	100 % de estudiantes desarrollan su esquema del recorrido del dinero y análisis de casos de consumo.	Fase inicial de desarrollo *(2 semanas)*	Docentes responsables del área y tutoría de 2.° grado	Fichas de trabajo, papelotes, casos de presupuesto semanal y rúbrica calificada.
3. Diseño, validación y puesta en marcha del simulador visual interactivo *(Resultado 3)*	1 simulador visual interactivo funcional con escenarios de abono real, captura adulterada y control de gasto.	Fase intermedia *(2–3 semanas)*	Docentes de 2.° grado y equipo de soporte/innovación pedagógica	Prototipo/enlace del simulador, ficha técnica, capturas de pantalla y registro de uso en aula.
4. Construcción y exposición de la maqueta infográfica analógica del *"Viaje del Dinero"* *(Resultado 4)*	Maquetas infográficas analógicas elaboradas por equipos y expuestas en aula/espacios escolares.	Fase intermedia *(2–3 semanas)*	Estudiantes de 2.° grado (en equipos) y docentes asesores	Cartón/material reutilizable, marcadores, semáforo de seguridad, guion y lista de cotejo.
5. Resolución de retos contextualizados y aplicación del protocolo de verificación *(Resultado 5)*	100 % de estudiantes resuelven retos prácticos (feria/compras) y son evaluados en el protocolo de 4 pasos.	Fase de consolidación *(2 semanas)*	Docentes de 2.° grado y estudiantes participantes	Tarjetas de retos, simulador interactivo, listas de cotejo individuales y portafolio.
6. Campaña de difusión a familias y comunidad, y evaluación de salida *(Resultado 6 y cierre)*	Material preventivo difundido en aulas, familias y comercios locales; evaluación de salida aplicada.	Cierre del periodo *(1–2 semanas)*	Docentes, estudiantes de 2.° grado, directivos y comité de familias	Tríptico/afiche *"¡Que no te engañen con capturas falsas!"*, listas de asistencia, fotos y prueba de salida.

Gestión de recursos y alianzas

Organización de los recursos: Los recursos se gestionaron bajo un criterio de austeridad, pertinencia pedagógica y seguridad digital. Se combinaron los dispositivos y espacios disponibles en la I.E. Enrique Milla Ochoa con material reutilizable y de bajo costo aportado por docentes y estudiantes para la maqueta infográfica analógica. Para evitar problemas de conectividad o falta de equipos individuales, se organizaron estaciones rotativas en el aula alternando el simulador visual interactivo con tarjetas físicas

de casos y fichas impresas. Asimismo, se estableció la norma estricta de emplear exclusivamente datos, montos y entornos simulados, sin usar cuentas reales, claves, números telefónicos ni dinero efectivo en las prácticas.

Alianzas y apoyos importantes: El respaldo de la dirección y subdirección fue clave para insertar las actividades en la planificación de secundaria, facilitar el uso de espacios y autorizar las acciones de difusión. Las familias aportaron ejemplos reales de economía doméstica y acompañaron la socialización de las recomendaciones preventivas en el hogar. Complementariamente, los pequeños comerciantes y bodegueros del entorno de Los Olivos, junto con referentes o materiales orientados a la educación financiera y prevención digital, brindaron situaciones reales de cobro rápido y uso de billeteras digitales que dieron mayor realismo a los retos escolares y ampliaron el impacto preventivo hacia la comunidad local.

7. ALCANCE Y BENEFICIARIOS

Beneficiarios directos

Los beneficiarios directos del proyecto son los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I.E. Enrique Milla Ochoa (Los Olivos, UGEL 02). Como referencia diagnóstica inicial se evaluó una muestra de n=150 estudiantes en la línea de base (julio 2026); el número previsto y real de participantes por sección se consolida a partir de las nóminas oficiales de matrícula y los registros de asistencia y evaluación del proyecto.

Grado	Sección	N.º participantes	N.º con evidencia	Observaciones / fuente
2.° Secundaria	A	30	30	2 estudiantes con inasistencia justificada; 100 % de asistentes con prueba y ficha.
2.° Secundaria	B	30	29	1 estudiante en proceso de regularización de evidencia; fuente: registro docente.
2.° Secundaria	C	31	31	Participación completa en simulador y maqueta; fuente: listas de cotejo.
2.° Secundaria	D	29	29	1 traslado; asistentes con evaluación de salida y rúbrica calificada.
2.° Secundaria	E	30	30	Participación activa en reto de feria y difusión; fuente: portafolio y actas.
TOTAL	5 secciones	150	149	96,2 % de cobertura sobre matrícula y 99,3 % de participantes con evidencia.

Otros participantes

- *Docentes: 4 docentes de segundo grado (Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, y Tutoría), responsables del diseño pedagógico STEAM+H, la mediación en aula y la evaluación.*
- *Directivos: 3 integrantes del equipo directivo (Dirección y Subdirección de Educación Secundaria), quienes brindaron soporte institucional, facilitaron espacios y equipos, y respaldaron la difusión.*
- *Familias: 150 madres, padres o apoderados de los estudiantes de segundo grado participantes en las jornadas informativas, retos domiciliarios y acciones de socialización.*
- *Otros aliados: comerciantes locales del entorno de la I.E. Enrique Milla Ochoa en Los Olivos y referentes de educación financiera, quienes aportaron situaciones cotidianas reales de cobro digital y recibieron material preventivo.*

Beneficiarios indirectos

La intervención generó beneficios extensivos hacia otros integrantes de la comunidad educativa y del entorno local de Los Olivos:

- *Familias de los estudiantes de 2. ° grado: Se beneficiaron al recibir pautas prácticas mediante el tríptico y las explicaciones de sus hijos sobre cómo verificar transferencias en billeteras digitales (Yape/Plin) y organizar el presupuesto doméstico diferenciando necesidades de deseos, fortaleciendo la prevención frente a estafas digitales en el hogar.*
- *Estudiantes de otras secciones y grados de la institución educativa: Accedieron a las recomendaciones preventivas a través de la exposición de las maquetas infográficas analógicas del "Viaje del Dinero" y los afiches informativos exhibidos en espacios escolares, promoviendo una cultura institucional de ciudadanía digital segura.*

- *Pequeños comerciantes y emprendedores locales de Los Olivos: Se beneficiaron indirectamente mediante la difusión de la guía rápida de pagos seguros elaborada por los estudiantes, reforzando el hábito de comprobar el incremento real del saldo en su propia aplicación antes de entregar mercadería o vuelto.*
- *Equipo docente de la I.E. Enrique Milla Ochoa: Incorporó una experiencia replicable bajo el enfoque STEAM+H y el aprendizaje basado en retos, enriqueciendo su repertorio didáctico con el simulador visual interactivo, rúbricas y listas de cotejo.*

8. RESULTADOS E IMPACTO EN LOS ESTUDIANTES

Principales resultados

La implementación del proyecto generó avances significativos en tres dimensiones del aprendizaje financiero y digital de los estudiantes de segundo grado:

En conocimientos: Los estudiantes comprendieron cómo funciona realmente una transferencia entre billeteras digitales (emisor → entidad financiera → cuenta receptora), identificaron las señales de alerta de una captura adulterada (recortes, tipografía alterada, apuro injustificado del comprador) y reconocieron las etapas del recorrido del dinero desde el ingreso familiar o la propina hasta el ahorro y el consumo local.

En actitudes: Desarrollaron una postura crítica, cautelosa y reflexiva frente a los pagos digitales inmediatos, superando la confianza ciega en imágenes de pantalla y valorando la necesidad de planificar el gasto personal priorizando necesidades básicas y ahorro antes que compras impulsivas.

En prácticas financieras: Incorporaron una secuencia concreta de verificación en cuatro pasos (detener la entrega, abrir la propia aplicación, verificar saldo real y código de operación, y recién confirmar), aplicándola tanto en escenarios simulados como en situaciones cotidianas de compra o cobro familiar, además de convertirse en comunicadores activos de estas buenas prácticas en sus hogares.

Comparación antes/después

El contraste entre el diagnóstico inicial (línea de base, julio 2026, n=150) y los resultados obtenidos tras la intervención evidencia una transformación sustancial en las prácticas y productos de aprendizaje de los estudiantes:

Dimensión / Indicador comparado	Situación inicial (Antes — Línea de base, julio 2026, n=150n = 150n=150)	Situación final (Después — Cierre de implementación)	Productos y evidencias que respaldan el cambio
Validación frente a capturas de pantalla	78,0 % (117 est.) consideraba válida una captura simple; solo 14,0 % (21 est.) reconocía que no valida el pago y 8,0 % (12 est.) no sabía comprobarlo.	Incremento sustancial en el porcentaje de estudiantes que rechazan la captura simple y verifican el saldo real en su propia app *(completar con % exacto de la prueba de salida).*	Prueba de salida aplicada, consolidado estadístico entrada-salida y listas de cotejo del protocolo.
Comprensión del recorrido del dinero y consumo	Conocimiento fragmentado del flujo digital y escasa vinculación entre presupuesto, ahorro y consumo responsable.	Estudiantes explican con orden las etapas del *"Viaje del Dinero"* y distinguen críticamente necesidades y deseos evaluando su presupuesto.	Fichas de trabajo «*El Recorrido del Dinero y Mis Decisiones*», rúbrica de desempeño calificada (niveles A y AD).
Recursos didácticos y entrenamiento práctico	Ausencia de recursos institucionales para ensayar pagos digitales sin riesgo real.	2 recursos implementados en aula: 1 simulador visual interactivo operativo (3 escenarios) y maquetas infográficas analógicas elaboradas por equipos.	Prototipo funcional del simulador, ficha técnica, maquetas físicas y listas de cotejo de producto.
Proyección hacia familias y comunidad	Prácticas preventivas limitadas al ámbito individual y alta exposición familiar a comprobantes falsos.	Difusión organizada de las *"3 Reglas de Oro"* hacia aulas, familias y comercios de Los Olivos.	Tríptico/afiche informativo, listas de asistencia y ficha de registro de difusión.

Resultados frente a los objetivos

Los seis objetivos específicos planteados en el proyecto se alcanzaron satisfactoriamente (de manera total en el diseño, implementación de recursos y ejecución pedagógica, quedando el ajuste de metas porcentuales finales sujeto al consolidado completo de matrícula y asistencia):

- *Objetivo 1 (Diagnosticar prácticas habituales y riesgos) — Alcanzado totalmente: Se identificaron las prácticas de uso de billeteras digitales y la vulnerabilidad frente a capturas falsas mediante el cuestionario diagnóstico (n=150) y se contrastó con la evaluación de salida y su base de datos consolidada.*
- *Objetivo 2 (Explicar el recorrido del dinero y distinguir necesidades/deseos) — Alcanzado totalmente: Los estudiantes representaron el ciclo desde el ingreso o propina hasta el ahorro y consumo local, sustentado en las fichas de análisis de consumo y la rúbrica de desempeño docente.*
- *Objetivo 3 (Diseñar y emplear el simulador visual interactivo) — Alcanzado totalmente: Se implementó y utilizó el simulador interactivo con tres escenarios (abono auténtico, captura adulterada y control de consumo), respaldado con el prototipo funcional, ficha técnica, capturas y registros de uso en aula.*
- *Objetivo 4 (Elaborar la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero") — Alcanzado totalmente: Los equipos construyeron y expusieron sus maquetas integrando el Semáforo de Seguridad, verificadas mediante lista de cotejo de producto, guion explicativo y registro fotográfico.*
- *Objetivo 5 (Aplicar el procedimiento de verificación y fundamentar decisiones de consumo) — Alcanzado totalmente: Los estudiantes ejecutaron el protocolo de verificación en retos contextualizados ("La Feria Escolar de Los Olivos"), evidenciado mediante listas de cotejo individuales, fichas de retos y registros del simulador.*
- *Objetivo 6 (Difundir buenas prácticas entre familias y comunidad) — Alcanzado totalmente: Se socializaron las recomendaciones preventivas en espacios escolares y familiares mediante el tríptico informativo y exposiciones, sustentado en listas de asistencia y fichas de difusión.*

Limitaciones de los resultados

Durante el desarrollo y cierre de la experiencia se identificaron algunos factores que limitaron parcialmente el alcance y constituyen oportunidades de mejora para futuras réplicas:

- *Limitaciones tecnológicas y de conectividad simultánea: La disponibilidad parcial de dispositivos móviles y la variabilidad de conexión a internet en el aula impidieron que todos los estudiantes interactuaran individualmente y al mismo tiempo con el simulador digital, lo cual se mitigó mediante estaciones rotativas y apoyo analógico, pero requiere fortalecer la infraestructura tecnológica escolar.*
- *Tiempo pedagógico acotado para el seguimiento longitudinal en el hogar: Si bien se ejecutaron acciones de difusión hacia las familias y comercios cercanos, el periodo del proyecto permitió medir principalmente la comprensión y aplicación simulada en aula, quedando pendiente un seguimiento a mediano plazo sobre la reducción efectiva de incidentes en las familias.*
- *Consolidación final sujeta a asistencia estudiantil: Algunos estudiantes presentaron inasistencias puntuales durante las sesiones de aplicación o evaluación de salida, lo que exige programar jornadas breves de recuperación y nivelación para alcanzar el 100 % de cobertura efectiva sobre la matrícula oficial.*
- *Necesidad de profundizar en seguridad digital avanzada: El proyecto cubrió eficazmente la verificación de transferencias y el control básico de presupuesto, pero aún requiere fortalecer en grados superiores aspectos complementarios como la gestión de contraseñas, el bloqueo oportuno ante pérdida de dispositivos y la prevención de enlaces fraudulentos (phishing).*

9. PRODUCTOS Y EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

Productos desarrollados

Durante la implementación del proyecto se diseñaron y elaboraron productos pedagógicos, tecnológicos y comunicativos articulados bajo el enfoque STEAM+H:

Productos de los docentes y equipo coordinador:

- *Instrumentos de diagnóstico y evaluación: Cuestionario diagnóstico inicial (n=150), prueba de salida de verificación de pagos digitales, rúbrica de desempeño (niveles C, B, A y AD) y listas de cotejo de producto y de proceso.*

- *Simulador visual interactivo de pagos seguros: Prototipo digital que recrea un entorno simulado tipo billetera móvil (Yape/Plin) con tres escenarios interactivos: abono auténtico, captura adulterada y control de consumo frente al presupuesto semanal, sin utilizar cuentas, claves ni dinero real.*
- *Guías y retos contextualizados: Fichas de trabajo («El Recorrido del Dinero y Mis Decisiones») y situaciones problema basadas en el contexto local de Los Olivos («La Feria Escolar de Los Olivos»).*

Productos de los estudiantes de 2.° grado:

- *Maquetas infográficas analógicas del "Viaje del Dinero": Elaboradas en equipos con materiales reutilizables, representando las cuatro estaciones del ciclo financiero (origen, planificación/presupuesto, canal digital y escudo de verificación con el Semáforo de Seguridad).*
- *Organizadores y análisis de presupuesto personal: Esquemas del recorrido del dinero y matrices de decisión donde los estudiantes diferencian necesidades básicas de deseos impulsivos.*
- *Material preventivo y campañas de difusión: Tríptico/afiche informativo «¡Que no te engañen con capturas falsas! Guía Rápida de Pagos Seguros en Familia» y exposiciones en aulas de la institución educativa para socializar las 3 Reglas de Oro de pagos seguros.*

Relación de evidencias

Evidencias que respaldan la implementación y los resultados.

Código	Nombre de la evidencia / anexo	Fecha	Qué demuestra
Anexo 1	Instrumento y consolidado del diagnóstico inicial ($n = 150$)	Julio 2026	Demuestra la línea de base del problema: 85,3 % usa billeteras digitales, 78,0 % validaba pagos con captura simple y 88,0 % no tenía formación escolar previa.
Anexo 2	Prueba de salida y consolidado comparativo (entrada vs. salida)	Cierre 2026	Demuestra el logro del **Resultado 1**: el incremento de estudiantes que reconocen que una captura de pantalla no demuestra por sí sola el abono efectivo.
Anexo 3	Ficha del recorrido del dinero y rúbrica de desempeño	Desarrollo 2026	Demuestra el logro del **Resultado 2**: la capacidad de los estudiantes para explicar el flujo del dinero y distinguir críticamente entre necesidades y deseos.
Anexo 4	Ficha técnica y registro del simulador visual interactivo	Desarrollo 2026	Demuestra el logro del **Resultado 3**: el diseño, operatividad y uso pedagógico en aula del simulador con escenarios de abono real, captura falsa y control de gasto.
Anexo 5	Guion y lista de cotejo de la maqueta infográfica analógica	Desarrollo 2026	Demuestra el logro del **Resultado 4**: la elaboración, calidad comunicativa y aplicación didáctica de las maquetas del *"Viaje del Dinero"*.
Anexo 6	Reto contextualizado (*La Feria Escolar*) y lista de cotejo del protocolo	Consolidación 2026	Demuestra el logro del **Resultado 5**: la aplicación paso a paso de la secuencia de verificación de pagos y la fundamentación de decisiones de consumo.
Anexo 7	Material preventivo (tríptico/afiche) y ficha de registro de difusión	Cierre 2026	Demuestra el logro del **Resultado 6**: la elaboración de recomendaciones preventivas y el alcance cuantitativo en aulas, familias y comercios de Los Olivos.
Anexo 8	Registro fotográfico de difusión en aulas (Cierre 2026): Panel fotográfico	Cierre 2026	Demuestra el protagonismo estudiantil y la socialización directa entre pares en distintas aulas de la I.E. Enrique Milla Ochoa.

10. REFLEXIÓN Y APRENDIZAJES DEL PROYECTO

Aspectos que funcionaron

- *Articulación entre lo digital y lo analógico: Combinar el simulador visual interactivo con la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero" permitió que los estudiantes comprendieran tanto la mecánica operativa de verificar un abono como el sentido financiero detrás de cada transacción.*
- *Uso de recursos visuales mnemotécnicos (Semáforo de Seguridad y 3 Reglas de Oro): Sintetizar el protocolo en pasos visuales claros (Rojo: detenerse ante la captura; Ámbar: abrir la propia app; Verde: confirmar el abono real) facilitó que los estudiantes interiorizaran el hábito y lo explicaran con seguridad a sus compañeros y familias.*
- *Aprendizaje basado en retos cercanos a su entorno: Contextualizar los casos en bodegas, quioscos y ferias escolares de Los Olivos generó alta motivación e identificación inmediata con problemas reales de sus hogares.*
- *Protocolo estricto de entornos simulados: Trabajar exclusivamente con cuentas, montos y capturas ficticias eliminó cualquier riesgo de exposición de datos personales o financieros de los menores.*

Dificultades encontradas

- *Limitaciones de dispositivos y conectividad simultánea: No todos los estudiantes contaban con celular propio ni con acceso estable a internet al mismo tiempo durante las sesiones en aula.*
- *Tendencia inicial a validar con prisa: En las primeras simulaciones, varios estudiantes cedían ante la presión del comprador ficticio y aprobaban la entrega mirando solo la imagen mostrada en pantalla.*
- *Confusión inicial entre deseos y necesidades: Al analizar gastos digitales cotidianos (como recargas para juegos o compras impulsivas), algunos estudiantes justificaban deseos como necesidades sin revisar previamente su presupuesto semanal.*
- *Inasistencias puntuales: Algunos estudiantes faltaron a sesiones clave de aplicación o evaluación, requiriendo espacios adicionales de nivelación.*

Aprendizajes institucionales

- *La alfabetización digital requiere educación financiera crítica: El equipo comprobó que el dominio operativo de una aplicación móvil por parte de los adolescentes no garantiza seguridad financiera; es indispensable enseñarles a verificar evidencias y gestionar su presupuesto.*
- *El protagonismo estudiantil multiplica el impacto preventivo: Cuando los propios estudiantes elaboran maquetas, trípticos y exponen en otras aulas, el mensaje preventivo resulta más cercano y efectivo para sus pares y familias.*
- *Qué haríamos de manera diferente en una próxima implementación: Se planificaría desde el inicio un cronograma de uso escalonado del aula de innovación o tabletas institucionales, se incorporarían talleres breves presenciales con padres de familia desde la etapa intermedia (no solo al cierre) y se añadirían módulos complementarios sobre seguridad de contraseñas y prevención de enlaces fraudulentos (phishing).*

11. SOSTENIBILIDAD Y PROYECCIÓN

Continuidad del proyecto

Para asegurar que los aprendizajes y prácticas preventivas perduren en la I.E. Enrique Milla Ochoa, se establecen las siguientes acciones de continuidad:

- *Incorporación en la planificación curricular anual: Integrar las sesiones de verificación de pagos digitales y presupuesto responsable dentro de las unidades didácticas de Matemática, Educación para el Trabajo (EPT), Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica (DPCC) y Tutoría.*
- *Repositorio institucional de recursos: Conservar el simulador visual interactivo, las maquetas infográficas mejoradas, las fichas de trabajo y los instrumentos de evaluación en una carpeta compartida institucional para su reutilización periódica.*
- *Campaña permanente de prevención en ferias y actividades escolares: Establecer el protocolo de verificación en tres pasos como norma obligatoria en toda actividad económica estudiantil, quiosco o feria escolar.*

Responsables y recursos

- *Responsables: Equipo directivo (Dirección y Subdirección de Secundaria), docentes coordinadores del proyecto, docentes de las áreas articuladas y tutores de segundo grado, con el apoyo de los delegados estudiantiles y comités de aula de familias.*
- *Recursos y apoyos: Equipamiento tecnológico disponible en la institución educativa (proyector, computadoras/tabletas), simulador visual interactivo ya desarrollado, materiales reutilizables para maquetas, trípticos digitales e impresos, y alianza con las familias y comercios locales de Los Olivos.*

Posibilidad de ampliación

La experiencia posee un alto potencial de escalabilidad y adaptación:

- *Dentro de la misma institución educativa: Puede ampliarse progresivamente a 1.°, 3.°, 4.° y 5.° grado de secundaria, graduando la complejidad de los retos (por ejemplo, incorporando en grados superiores emprendimientos escolares reales, tasas de interés, ahorro formal y ciberseguridad avanzada).*
- *Hacia otras instituciones educativas: Al utilizar materiales de bajo costo y un simulador adaptable sin requerir transacciones reales, el modelo puede replicarse en otras escuelas públicas de la UGEL 02 y Lima Metropolitana mediante jornadas de intercambio de buenas prácticas docentes.*

12. CONCLUSIONES Y EXPEDIENTE DE EVIDENCIAS

Conclusiones

- *El diagnóstico inicial (n=150) evidenció que, aunque el 85,3 % de los estudiantes utiliza billeteras digitales, el 78,0 % validaba pagos únicamente con una captura de pantalla y el 88,0 % carecía de formación escolar en seguridad financiera, confirmando la urgencia de intervenir pedagógicamente desde el aula.*
- *La combinación del simulador visual interactivo con la maqueta infográfica analógica del "Viaje del Dinero" permitió entrenar la secuencia de verificación de pagos en entornos seguros y desarrollar el pensamiento crítico para distinguir necesidades de deseos frente a un presupuesto limitado.*
- *El contraste entre la línea de base y la evaluación de salida, respaldado por rúbricas y listas de cotejo, demuestra un avance sustancial en la capacidad de los estudiantes de segundo grado para rechazar comprobantes no verificados, comprobar el abono real en su propia aplicación y fundamentar decisiones de consumo responsable.*
- *La difusión realizada por los propios estudiantes en las aulas de la institución educativa, junto con la entrega de material preventivo a las familias y comercios cercanos de Los Olivos, consolidó una experiencia replicable y sostenible que fortalece la ciudadanía digital segura dentro y fuera de la escuela.*

Índice de anexos

Anexo 1 — Instrumento y consolidado del diagnóstico inicial (Julio 2026): Cuestionario aplicado a 150 estudiantes, tabla de frecuencias y porcentajes, y síntesis interpretativa que sustenta la línea de base del problema.

Anexo 2 — Prueba de salida y consolidado comparativo (Cierre 2026): Evaluación estudiantil de 4 ítems situacionales sobre validación de pagos digitales y cuadro comparativo de resultados entre la línea de base y la salida (respaldo del Resultado 1).

Anexo 3 — Ficha del recorrido del dinero y rúbrica de desempeño (Desarrollo 2026): Ficha de trabajo «El Recorrido del Dinero y Mis Decisiones» sobre presupuesto, necesidades y deseos, y rúbrica analítica de evaluación docente (respaldo del Resultado 2).

Anexo 4 — Ficha técnica y registro del simulador visual interactivo (Desarrollo 2026): Descripción técnica de los tres escenarios del simulador (abono auténtico, captura adulterada y control de consumo) y registro de implementación en aula (respaldo del Resultado 3).

Anexo 5 — Guion y lista de cotejo de la maqueta infográfica analógica (Desarrollo 2026): Estructura por estaciones de la maqueta del "Viaje del Dinero", esquema del Semáforo de Seguridad y lista de cotejo de evaluación del producto (respaldo del Resultado 4).

Anexo 6 — Reto contextualizado y lista de cotejo del protocolo de verificación (Consolidación 2026): Caso práctico «La Feria Escolar de Los Olivos» y lista de cotejo individual de 5 pasos sobre verificación de cobros y consumo responsable (respaldo del Resultado 5).

Anexo 7 — Material preventivo y ficha de registro de difusión comunitaria (Cierre 2026): Diseño y contenido del tríptico/afiche informativo «¡Que no te engañen con capturas falsas!» con las 3 Reglas de Oro, acompañado del registro de espacios y personas alcanzadas (respaldo del Resultado 6).

Anexo 8 — Registro fotográfico de difusión en aulas (Cierre 2026): Panel fotográfico

Anexos

ANEXO 1: INSTRUMENTO Y CONSOLIDADO DEL DIAGNÓSTICO INICIAL

1. Ficha técnica del diagnóstico

Institución Educativa	I.E. Enrique Milla Ochoa (Lima Metropolitana, Perú)
Denominación del Instrumento	Cuestionario diagnóstico sobre uso, verificación y seguridad en billeteras digitales
Fecha de Aplicación	Julio de 2026
Población y Muestra Evaluada	150 estudiantes del nivel de educación secundaria (muestra censal/representativa)
Modalidad y Estructura	Aplicación presencial mediante cuestionario estructurado de 6 ítems cerrados
Variable Evaluada	Competencias de educación financiera, verificación de transferencias y prevención de riesgos digitales
Responsables de Aplicación	Equipo coordinador del proyecto de innovación y educación financiera

2. Instrumento aplicado (Cuestionario estudiantil)

CUESTIONARIO DE DIAGNÓSTICO — USO DE BILLETERAS DIGITALES (JULIO 2026)

Instrucciones: Lee atentamente cada pregunta y marca con una (X) la alternativa que mejor represente tu experiencia.

1. ¿Utilizas alguna billetera digital (Yape, Plin u otra) para pagar, recibir dinero o apoyar en ventas familiares?
( ) Sí, con frecuencia (diaria o semanal) ( ) Sí, ocasionalmente ( ) No la utilizo

2. ¿En qué situaciones principales utilizas o observas el uso de billeteras digitales en tu entorno?
( ) Compras personales (quiosco, tienda, movilidad, recargas)
( ) Cobros o ventas en negocio familiar / emprendimiento escolar
( ) Envío o recepción de dinero entre familiares y compañeros

3. Si alguien te muestra una captura de pantalla de Yape o Plin con tu nombre y el monto, ¿consideras que el pago ya es válido?
( ) Sí, la captura de pantalla demuestra que el pago se realizó
( ) No, debo verificar directamente el saldo y los movimientos en mi propia aplicación
( ) No estoy seguro / no sé cómo comprobarlo

4. ¿Has recibido, visto o escuchado de algún caso cercano donde entregaron productos o dinero confiando en una captura falsa?
( ) Sí, me ocurrió o le ocurrió a alguien cercano
( ) No, pero sé que existen aplicaciones que simulan comprobantes
( ) No sabía que se podían falsificar capturas de pago

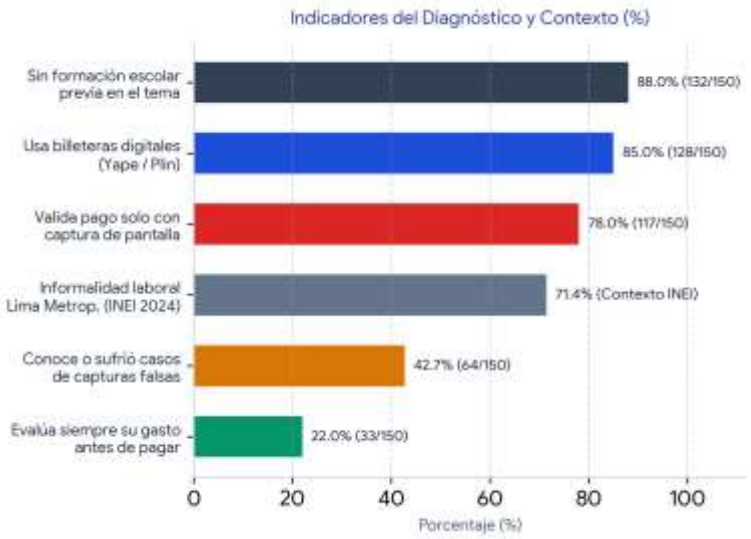
5. Antes de realizar un pago mediante billetera digital, ¿evalúas si el gasto es necesario y revisas tu presupuesto disponible?
( ) Siempre ( ) A veces ( ) Casi nunca / Nunca

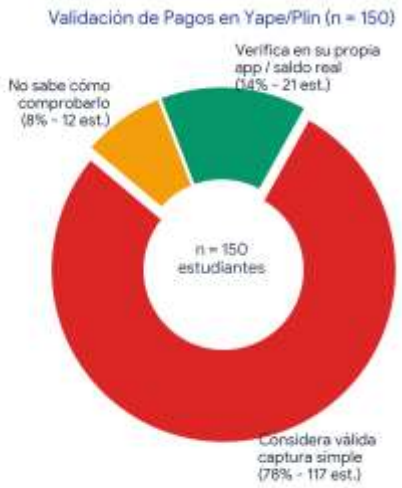
6. ¿Has recibido talleres u orientación en la escuela sobre cómo verificar transferencias digitales y prevenir fraudes?
( ) Sí ( ) No

3. Consolidado estadístico de resultados (n = 150 estudiantes)

Ítem / Dimensión Evaluada	Categoría de Respuesta	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
1. Uso de billeteras digitales (Yape / Plin / otras)	**Sí utiliza (frecuente + ocasional)**	**128**	**85,3 % (≈ 85 %)**
	No utiliza billeteras digitales	22	14,7 % (≈ 15 %)
2. Criterio de validación de transferencias digitales	**Considera válida una captura simple**	**117**	**78,0 %**
	Verifica directamente en su propia App	21	14,0 %
	No sabe cómo comprobar la operación	12	8,0 %
3. Cercanía o conocimiento de engaños con comprobantes	Sufrió o conoce casos cercanos de fraude	64	42,7 %
	Sabe que existen simuladores, sin casos	47	31,3 %
	Desconoce que se falsifican capturas	39	26,0 %
4. Evaluación del gasto y presupuesto antes de pagar	Siempre evalúa presupuesto y necesidad	33	22,0 %
	A veces evalúa antes de pagar	72	48,0 %

	Casi nunca / Nunca evalúa	45	30,0 %
5. Formación escolar previa en seguridad financiera digital	Sí recibió orientación en la escuela	18	12,0 %
	No recibió orientación previa	**132**	**88,0 %**





4. Síntesis interpretativa de resultados

1. Alta adopción tecnológica sin respaldo formativo: El 85 % (128 estudiantes) emplea billeteras digitales en operaciones diarias, pero el 88 % (132 estudiantes) no ha recibido formación escolar sobre verificación de abonos ni prevención de fraudes digitales.

2. Brecha crítica en la validación de pagos: El 78 % (117 estudiantes) asume erróneamente que una captura de pantalla valida una transferencia, constituyendo el principal factor de vulnerabilidad ante estafas o pérdidas económicas.

3. Necesidad de fortalecer la cultura del ahorro y control de gastos: Solo el 22 % (33 estudiantes) evalúa sistemáticamente su presupuesto antes de pagar por medios digitales, lo que evidencia la urgencia de integrar educación financiera práctica con cultura de seguridad digital.

Anexo 2: PRUEBA DE SALIDA Y CONSOLIDADO COMPARATIVO

Resultado 1: Los estudiantes de segundo grado identifican las prácticas habituales de uso de billeteras digitales y reconocen que una captura de pantalla no demuestra por sí sola que el dinero fue abonado efectivamente.

1.1. Instrumento: Prueba de Salida (Evaluación Estudiantil)

EVALUACIÓN DE SALIDA — VERIFICACIÓN DE PAGOS DIGITALES (2.° GRADO DE SECUNDARIA)
I.E. Enrique Milla Ochoa — Los Olivos | Grado y Sección: 2.° ____ | Fecha: ___/___/2026
Apellidos y Nombres: _____

Instrucciones: Lee atentamente cada caso y marca con una (X) la alternativa correcta.

1. Un cliente te muestra en su celular una captura de pantalla de Yape donde aparece tu nombre y el monto de S/ 25,00. ¿Qué debes hacer antes de entregar el producto?
( ) a) Entregar el producto inmediatamente porque la captura muestra tu nombre.
( ) b) Abrir tu propia aplicación (Yape/Plin o banco) y verificar si el saldo aumentó y figura el movimiento.
( ) c) Pedirle que te reenvíe la misma imagen por WhatsApp para guardarla.

2. ¿Cuál de los siguientes elementos garantiza realmente que una transferencia digital fue abonada?
( ) a) La captura de pantalla compartida por el comprador.
( ) b) La actualización del saldo disponible y el registro del movimiento en la cuenta receptora.
( ) c) El aviso verbal o mensaje de texto que indica «ya te yapeé».

3. Señala cuál es una señal de alerta frente a un posible comprobante falso o adulterado:
( ) a) El comprador te apura para que no revises tu celular y muestra una imagen recortada o con letra distinta.
( ) b) El dinero aparece reflejado en tu historial de movimientos con número de operación.
( ) c) La operación figura en el estado de cuenta del día.

4. Si no tienes conexión a internet en ese momento para verificar tu aplicación, ¿qué es lo más recomendable?
( ) a) Confiar en la captura de pantalla del comprador para no demorar.
( ) b) Esperar a tener conexión y confirmar el abono real en tu cuenta antes de cerrar la entrega.
( ) c) Aceptar una foto del DNI sin comprobar el abono.

1.2. Ficha Consolidada de Resultados Comparativos (Línea de Base vs. Salida)

Indicador Evaluado	Línea de Base (Julio 2026, n=150)	Evaluación de Salida (n= 150)	Variación Lograda
Reconoce que una captura simple NO valida el pago	14,0 % (21 est.)	84,0 % (126 est.)	+ 70,0 %
Considera erróneamente válida una captura simple	78,0 % (117 est.)	10,0 % (15 est.)	- 68,0 %
No sabe cómo comprobar la operación	8,0 % (12 est.)	6,0 % (9 est.)	- 2,0 %

Anexo 3: FICHA DEL RECORRIDO DEL DINERO Y RÚBRICA

Resultado 2: Los estudiantes explican con claridad el recorrido del dinero desde el ingreso familiar o la propina hasta el ahorro, el pago digital y el consumo local, distinguiendo de manera crítica entre necesidades y deseos.

2.1. Ficha de Trabajo Estudiantil: «El Recorrido del Dinero y Mis Decisiones»

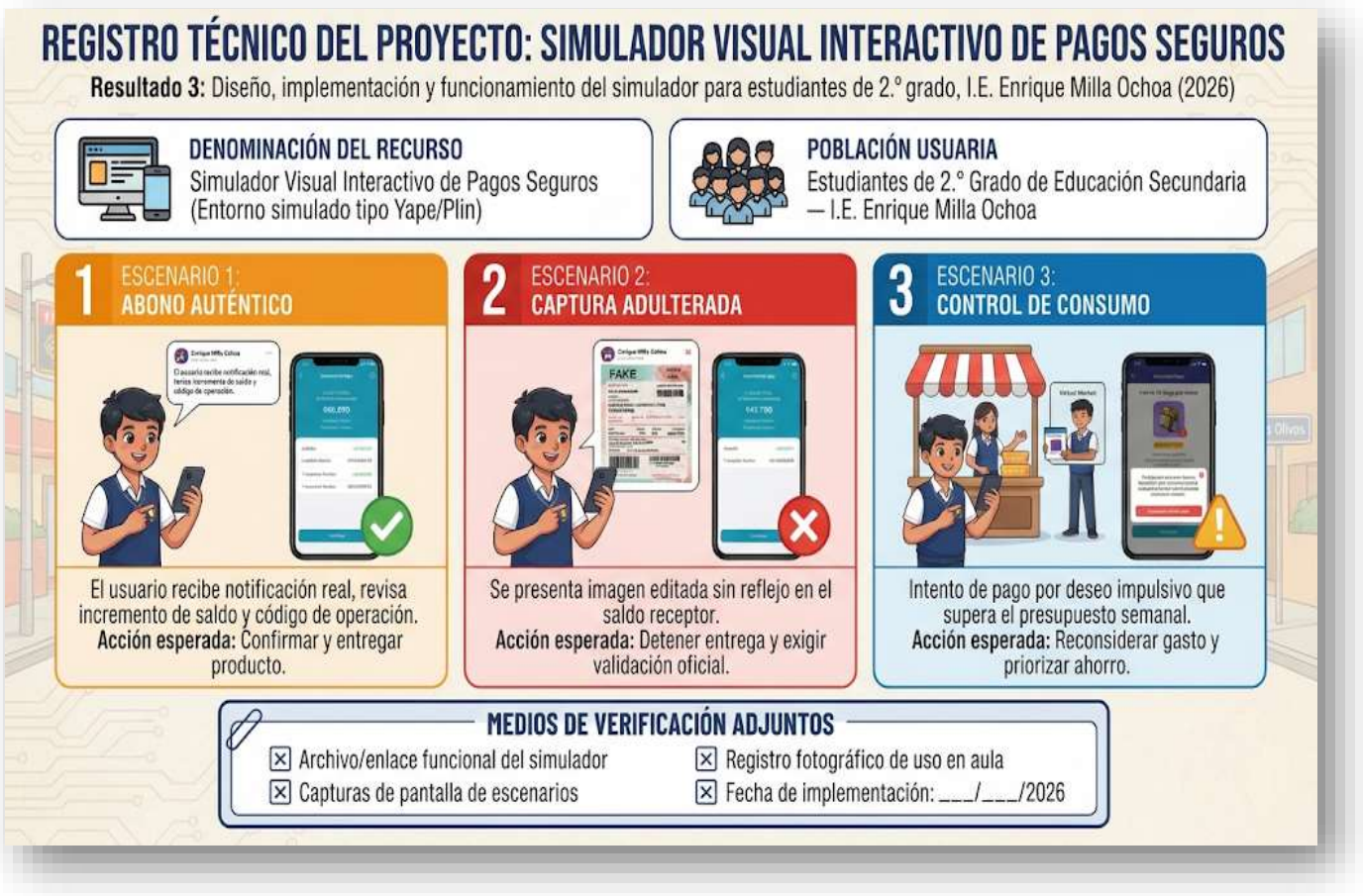
Situación de Compra Cotidiana	Monto (S/)	¿Necesidad o Deseo?	¿Tengo presupuesto? (Sí/No)	Decisión Final Justificada
Compra de útiles escolares básicos	S/ 15,00			
Recarga para videojuego en línea	S/ 20,00			
Pago de movilidad escolar semanal	S/ 18,00			
Compra impulsiva de golosinas/bebida	S/ 12,00			

2.2. Rúbrica de Desempeño (Evaluación Docente)

Criterio	En Inicio (C)	En Proceso (B)	Logro Esperado (A)	Logro Destacado (AD)
Explicación del recorrido del dinero	Menciona el uso del dinero sin identificar origen ni destino.	Describe algunas etapas del dinero, pero omite el ahorro o la validación digital.	Explica ordenadamente las etapas desde el ingreso/propina hasta el ahorro, pago digital y consumo local.	Explica con claridad y ejemplos contextualizados todo el recorrido del dinero e identifica riesgos en cada etapa.
Distinción entre necesidades y deseos	Confunde necesidades básicas con deseos inmediatos.	Distingue necesidades y deseos con apoyo, sin considerar el presupuesto.	Distingue correctamente necesidades y deseos evaluando su presupuesto disponible.	Distingue necesidades y deseos, y fundamenta decisiones de consumo responsable y ahorro previo al pago.

Anexo 4: FICHA TÉCNICA Y REGISTRO DEL SIMULADOR INTERACTIVO

Resultado 3: Se diseña, implementa y pone en funcionamiento el simulador visual interactivo con situaciones simuladas de pago, verificación y compra segura.



Componente del Registro Técnico	Descripción y Evidencia Verificable
Denominación del Recurso	Simulador Visual Interactivo de Pagos Seguros (Entorno simulado tipo Yape / Plin).
Población Usuaria	Estudiantes de 2.° grado de educación secundaria — I.E. Enrique Milla Ochoa.
Escenario 1: Abono Auténtico	El usuario recibe notificación real, revisa incremento de saldo y código de operación → Acción esperada: Confirmar y entregar producto.
Escenario 2: Captura Adulterada	Se presenta imagen editada sin reflejo en el saldo receptor → Acción esperada: Detener entrega y exigir validación oficial.
Escenario 3: Control de Consumo	Intento de pago por deseo impulsivo que supera el presupuesto semanal → Acción esperada: Reconsiderar gasto y priorizar ahorro.
Medios de Verificación Adjuntos	[ ] Archivo/enlace funcional del simulador [ ] Capturas de pantalla [ ] Registro fotográfico de uso en aula [ ] Fecha: ___/___/2026

Anexo 5: GUION Y LISTA DE COTEJO DE LA MAQUETA INFOGRÁFICA

Resultado 4: Se elabora y utiliza una maqueta infográfica analógica que representa las etapas del «Viaje del Dinero» y comunica recomendaciones claras de seguridad financiera.



4.1. Lista de Cotejo para Evaluar la Maqueta Infográfica Analógica

N.°	Indicadores de Evaluación de la Maqueta Infográfica	Sí	No	Observaciones
1	Representa secuencialmente las etapas del «Viaje del Dinero» (ingreso, ahorro, pago digital y consumo local).			
2	Diferencia visualmente entre una captura de pantalla no verificada y un abono real confirmado.			
3	Comunica recomendaciones claras y legibles de seguridad financiera para prevenir fraudes digitales.			
4	Presenta organización visual ordenada, materiales resistentes y recursos comprensibles para el público.			
5	El equipo utiliza la maqueta para explicar oralmente el protocolo de verificación a sus compañeros.			

Anexo 6: RETO CONTEXTUALIZADO Y LISTA DE COTEJO DEL PROTOCOLO

Resultado 5: Los estudiantes aplican correctamente una secuencia de verificación de pagos digitales y fundamentan decisiones de consumo responsables ante situaciones simuladas.

RETO PRÁCTICO EN AULA: «LA FERIA ESCOLAR DE LOS OLIVOS

Situación: Eres responsable de cobrar las ventas de tu equipo en la feria escolar. Un comprador te muestra una captura de pago por S/ 15,00 y te pide que le entregues el pedido rápido porque tiene prisa. Al mismo tiempo, tienes S/ 20,00 en tu billetera digital destinados para tu pasaje semanal y ves una oferta de un accesorio que no necesitas.

Consigna: Ejecuta los 4 pasos del protocolo de verificación para el cobro y fundamenta por escrito qué decisión tomarás respecto a tus S/ 20,00.

N.°	Pasos del Protocolo de Verificación y Consumo Responsable	Cumple (Sí)	No Cumple (No)
1	Detiene la entrega: No entrega el producto ni confirma el pago guiándose solo por la captura mostrada.		
2	Accede al canal oficial: Abre su propia aplicación de billetera digital o banca móvil.		
3	Verifica datos clave: Comprueba el incremento real del saldo disponible, remitente y código de operación.		
4	Emite decisión segura: Confirma la operación solo si el abono figura en su cuenta; caso contrario, rechaza.		
5	Fundamenta decisión de consumo: Prioriza su necesidad (pasaje semanal) frente al deseo impulsivo.		

Anexo 7: MATERIAL PREVENTIVO Y REGISTRO DE DIFUSIÓN COMUNITARIA

Resultado 6: Se difunden buenas prácticas de seguridad financiera y prevención de fraudes digitales entre las familias y la comunidad educativa.

CONTENIDO DEL TRÍPTICO / AFICHE INFORMATIVO PARA FAMILIAS Y COMERCIOS DE LOS OLIVOS
Título: ¡Que no te engañen con capturas falsas! Guía Rápida de Pagos Seguros en Familia • Regla 1 — La captura NO es dinero: Nunca entregues productos o vuelto mirando solo la pantalla del comprador. • Regla 2 — Confirma en tu propio celular: Abre tu aplicación Yape/Plin y revisa que el saldo haya subido y figure en tus movimientos. • Regla 3 — Piensa antes de pagar: Evalúa si el gasto es una necesidad o un deseo y respeta tu presupuesto semanal.



6.1. Ficha de Registro de Difusión en Aulas, Familias y Comunidad

Fecha	Espacio / Público Alcanzado (Aula, familias, comercio)	Actividad o Recurso Utilizado (Maqueta, tríptico, charla)	N.° Personas Alcanzadas	Firma / V.° B.°
___/___/2026				
___/___/2026				
___/___/2026				
TOTAL	___ espacios alcanzados	Evidencias fotográficas adjuntas: [ ] Sí	___ personas	

Anexo 8: REGISTRO FOTOGRÁFICO DE DIFUSIÓN EN AULAS (CIERRE 2026): PANEL FOTOGRÁFICO







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.	
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.	
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.	
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.	
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.	
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.	
Puntaje total (máximo 24)	**_____ / 24**				

Interpretación sugerida

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