



PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de Gestión Institucional

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión Educativa Local N° 06

Área de Gestión de la Educación Básica Regular y Especial

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Lima, 25 de mayo de 2026

**OFICIO MÚLTIPLE N.º 00142-2026-MINEDU/VMGI-DRELM-UGEL06/DIR-AGEBRE**

Señor(a)  
**DIRECTOR(A) DE LA INSTITUCION EDUCATIVA**

Presente. -

**Asunto: CONVOCATORIA AL PROGRAMA DE MEJORA CONTINUA DISEÑO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DE EDUCACIÓN FINANCIERA STEAMH.**

**Referencia:** Oficio Múltiple N.º 00392-2026-MINEDU/VMGI-DRELM/DIR-OGPEBTP

Tengo el agrado de dirigirme a usted en atención al documento de la referencia, mediante el cual la Escuela de Formación Regional Continua ofrece diversas acciones formativas diseñadas para especialistas, coordinadores de REI, directivos, docentes y no docentes de Lima Metropolitana, las cuales serán certificadas por la DRELM en alianza con instituciones públicas y privadas.

En ese marco, y con el propósito de fortalecer las competencias profesionales en Educación Financiera en Lima Metropolitana, se mantiene vigente el convenio con la Asociación de Bancos del Perú (ASBANC), respondiendo de manera directa a las necesidades y demandas del territorio.

Por ello, se convoca a directivos y docentes de EBR a participar en el Programa de Mejora Continua: Diseño de Proyectos de Innovación en Educación Financiera STEAM+H. Este programa, que iniciará el 29 de mayo del presente año, y cuenta con una certificación de 120 horas académicas. Para brindar mayor detalle, se adjunta el Plan de Estudios correspondiente.

Cabe señalar, que las inscripciones estarán disponibles hasta el 28 de mayo o hasta agotar vacantes. Le adjuntamos el enlace de inscripción:

<https://forms.gle/92gtJUEBMbZS9WkZ6>

Por otro lado, cabe señalar que se refrenda el presente en mérito a las atribuciones y facultades delegadas por la directora de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 06 la Molina, en atención a la Resolución Directoral 00189-2026-UGEL 06, se suscribe y remite el presente documento para los objetivos concernientes.

Hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,

FIRMADO DIGITALMENTE

**Dra. MERY MARISA ORELLANA VASQUEZ**  
JEFA (E) DEL ÁREA DE GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN  
BÁSICA REGULAR Y ESPECIAL – UGEL N.º 06

MMOV / J(e). AGEBRE  
MVCA / Esp. EBR – AGEBRE  
JLJE / Téc. Adm. AGEBRE



ORELLANA VASQUEZ Mery  
Marisa FAU 20332030800  
soft  
JEFA DE AGEBRE -  
UGEL06  
Soy el autor del documento  
2026/05/25 14:18:10

EXPEDIENTE: ESP-EBR-EBE2026-INT-0501183 CLAVE: 554525

Esto es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado en el Ministerio de Educación, aplicando lo dispuesto por el Art. 25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web:

[https://esinad.minedu.gob.pe/e\\_sinadmed\\_12/VDD\\_ConsultaDocumento.aspx](https://esinad.minedu.gob.pe/e_sinadmed_12/VDD_ConsultaDocumento.aspx)

[www.ugel06.gob.pe](http://www.ugel06.gob.pe)

Av. Simón Bolívar 144  
Ate  
T: 986617749

Documento electrónico firmado digitalmente en el marco de la Ley N° 27269, Ley de Firmas y Certificados Digitales, su Reglamento y modificatorias. La integridad del documento y la autoría de la(s) firma(s) pueden ser verificadas en <https://apps.firmaperu.gob.pe/web/validador.xhtml>





## PLAN DE ESTUDIOS

### I. Datos Generales:

#### I.1. Denominación de la acción formativa:

Programa de Mejora Continua: Diseño de Proyectos de Innovación de Educación Financiera STEAM+H

#### I.2. Número de horas:

- 120 horas cronológicas

#### I.3. Público objetivo:

Docentes y directivos de Educación Básica Regular, especialistas de UGEL y DRE, así como integrantes de la comunidad educativa interesados en el diseño e implementación de proyectos de innovación en educación financiera con enfoque STEAM+H e integración de herramientas de inteligencia artificial.

### II. Sumilla:

El Programa de Mejora Continua: Diseño de Proyectos de Innovación de Educación Financiera STEAM+H se presenta como una propuesta estratégica impulsada por la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (DRELM) y la ASBANC, orientada fortalecer las capacidades pedagógicas y de innovación de los docentes para diseñar proyectos educativos de educación financiera con enfoque STEAM+H, articulando el análisis del contexto socioeconómico, el desarrollo de competencias financieras y el uso de herramientas de inteligencia artificial.

A través de actividades sincrónicas y asincrónicas, los participantes desarrollarán propuestas innovadoras contextualizadas, elaborarán micro-experiencias de aprendizaje y utilizarán herramientas digitales e inteligencia artificial para el diseño de diagnósticos, secuencias didácticas, análisis de datos y planificación pedagógica.

Asimismo, el programa promueve el desarrollo de proyectos interdisciplinarios orientados al fortalecimiento de competencias del Currículo Nacional, especialmente las competencias 19 y 27, mediante estrategias activas, colaborativas y centradas en la resolución de problemas reales.

### III. Propósito:

Fortalecer las competencias pedagógicas, digitales y de innovación de los docentes para diseñar e implementar proyectos de educación financiera contextualizados, integrando el enfoque STEAM+H y herramientas de inteligencia artificial que favorezcan el desarrollo de aprendizajes significativos y la resolución de problemáticas socioeconómicas reales.

### IV. Competencias (MBDD):

<b>Competencia 1</b>	Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.
----------------------	--



<b>Competencia 2</b>	Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.
<b>Competencia 4</b>	Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes, para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos culturales.
<b>Competencia 5</b>	Evalúa permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales previstos, para tomar decisiones y retroalimentar a sus estudiantes y a la comunidad educativa, teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.
<b>Competencia 8</b>	Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo, para construir y armar su identidad y responsabilidad profesional.

**V. Aprendizajes esperados:**

- Comprende los fundamentos del enfoque STEAM+H aplicados al diseño de proyectos de educación financiera.
- Analiza problemáticas y necesidades financieras del contexto para formular propuestas pedagógicas innovadoras.
- Diseña proyectos interdisciplinarios contextualizados orientados al desarrollo de competencias financieras.
- Utiliza herramientas de inteligencia artificial para la elaboración de diagnósticos, actividades, análisis de datos y planificación pedagógica.
- Diseña micro-experiencias y propuestas didácticas innovadoras aplicables en el entorno escolar.
- Reflexiona sobre su práctica pedagógica incorporando estrategias digitales y metodologías innovadoras para fortalecer los aprendizajes.

**VI. Estrategias Formativas:**

Estrategia	Descripción
Webinars participativos	Desarrollo de sesiones sincrónicas orientadas al diseño de proyectos y análisis de experiencias innovadoras.
Aprendizaje basado en proyectos	Desarrollo progresivo de un proyecto de innovación contextualizado en educación financiera.
Uso aplicado de inteligencia artificial	Aplicación de prompts y herramientas IA para diseñar actividades, diagnósticos y propuestas pedagógicas.
Aprendizaje colaborativo	Intercambio de experiencias y construcción colectiva de soluciones pedagógicas entre participantes.



Diseño de micro-experiencias de aprendizaje	Elaboración de actividades estructuradas en fases de inicio, proceso y cierre.
Retroalimentación formativa	Acompañamiento técnico-pedagógico orientado a la mejora progresiva de productos y evidencias.

## VII. Contenidos:

La estructura de módulos de este programa se plantea de la siguiente manera:

Módulo/Unidad	Descripción
Módulo 1: Diseño de un proyecto de innovación para promover el desarrollo de competencias financieras	Desarrollo de fundamentos para el diseño de proyectos innovadores contextualizados en educación financiera.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Intencionalidad</li> </ul>	Identificación de necesidades financieras y formulación del problema pedagógico priorizando competencias del Currículo Nacional.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Originalidad</li> </ul>	Diseño del componente STEAM+H aplicado a proyectos de educación financiera.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertinencia</li> </ul>	Análisis del contexto socioeconómico y validación de la relevancia del proyecto.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión</li> </ul>	Planificación de micro-experiencias de aprendizaje y evidencias pedagógicas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Producto final del módulo</li> </ul>	Elaboración de un proyecto triangulado de innovación educativa.
Módulo 2: Elaboración de herramientas con Inteligencia Artificial para el diseño de proyectos de innovación	Integración de herramientas IA para fortalecer el diseño, implementación y evaluación de proyectos educativos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>IA para diagnóstico y evidencias</li> </ul>	Diseño de instrumentos y análisis de información mediante IA.
<ul style="list-style-type: none"> <li>IA para actividades STEAM+H</li> </ul>	Generación de actividades interdisciplinarias con apoyo de inteligencia artificial.
<ul style="list-style-type: none"> <li>IA para análisis de datos</li> </ul>	Uso de IA para interpretación y visualización de datos del contexto.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratorio de diseño Canvas con IA</li> </ul>	Integración de componentes pedagógicos en un Canvas de gestión de aprendizajes.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Producto final del módulo</li> </ul>	Elaboración del Canvas completo para la implementación del proyecto.

## VIII. Metodología:

El programa se desarrollará mediante una metodología activa, participativa e interdisciplinaria, centrada en el diseño de proyectos de innovación contextualizados y en la resolución de problemáticas reales relacionadas con educación financiera.



Se promoverá el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo, el análisis de casos y el uso aplicado de herramientas digitales e inteligencia artificial para fortalecer el diseño pedagógico.

Asimismo, el programa combinará actividades sincrónicas y asincrónicas en entorno virtual, priorizando la producción de evidencias, la retroalimentación continua y la aplicación práctica de los aprendizajes en el contexto escolar.

**IX. Evaluación de Aprendizajes:**

La evaluación será continua, formativa y orientada al desarrollo de competencias pedagógicas, digitales y de innovación.

Se considerarán como evidencias de aprendizaje:

- Participación en webinars y actividades virtuales.
- Desarrollo de cuestionarios y análisis de casos.
- Elaboración de matrices y herramientas STEAM+H.
- Diseño de micro-experiencias de aprendizaje.
- Elaboración de proyectos y Canvas de gestión pedagógica.
- Uso aplicado de herramientas de inteligencia artificial.

La retroalimentación será permanente y se realizará mediante acompañamiento técnico-pedagógico, rúbricas y observaciones orientadas a la mejora progresiva de los productos elaborados.

**X. Recursos y Materiales:**

- Plataforma virtual de aprendizaje.
- Presentaciones multimedia.
- Guías y fichas de trabajo.
- Recursos audiovisuales.
- Materiales de lectura complementaria.

**XI. Cronograma:**

**Período de ejecución:** 29 de mayo al 16 de octubre de 2026

ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	HORAS	CRONOGRAMA (FECHA)
Inducción al Programa y plataforma virtual	50 horas	29 de mayo de 2026
Desarrollo del Módulo 1: Diseño de un proyecto de innovación para promover el desarrollo de competencias financieras		Junio – julio 2026
Desarrollo de webinars del Módulo 1		Junio – julio 2026
Elaboración de producto final del Módulo 1		julio 2026
Desarrollo del Módulo 2: Elaboración de herramientas con Inteligencia Artificial para el diseño de proyectos de innovación	70 horas	Agosto – octubre 2026
Desarrollo de webinars del Módulo 2		Agosto – octubre 2026
Elaboración de producto final del Módulo 2		octubre 2026



Acompañamiento técnico y retroalimentación		Junio – octubre 2026
Evaluación, cierre y certificación		16 de octubre de 2026
Total	120 h	

**XII. Seguimiento y Retroalimentación:**

El programa contará con acompañamiento técnico y pedagógico permanente para orientar el avance de los participantes en el diseño de sus proyectos de innovación.

La retroalimentación será continua y se brindará mediante rúbricas, observaciones técnicas, revisión de productos y espacios de consulta durante las sesiones sincrónicas y asincrónicas.

Asimismo, se promoverá la mejora progresiva de las propuestas pedagógicas y la aplicación contextualizada de herramientas digitales e inteligencia artificial.

**XIII. Certificación:**

Los participantes que cumplan satisfactoriamente con los criterios de asistencia, participación y presentación de productos pedagógicos recibirán una certificación por 120 horas cronológicas.

**XIV. Referencias:**

- Ministerio de Educación del Perú. Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Ministerio de Educación del Perú. Marco de Buen Desempeño Docente.
- Planificación del Programa 2026: Diseño de proyectos de innovación STEAM+H.
- Cronograma de talleres del programa 2026.