



LICEO NUEVOS HORIZONTES



Bogotá, D.C.
Calle 56 sur No. 88F - 35 Tel: 7851205
DANE: 31100197640

APROBACIÓN SED N° 3775 DEL 12 DE DICIEMBRE DE 2003 (preescolar y básica)
APROBACIÓN SED N° 4739 DEL 29 DE NOVIEMBRE DE 2007 (Media académica)

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: Daniela Álvarez – Nuberly Santana – Vanesa Poveda	PERIODO ACADÉMICO: Primer periodo
GRADO: Primero	ASIGNATURA: Matemáticas

DESCRIPCIÓN DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO GRUPAL (FACTORES Y COMPORTAMIENTOS OBSERVADOS QUE INFLUYEN EN SU DESEMPEÑO)

El grado de PRIMERO está conformado por 90 estudiantes, los cuales oscilan entre los 6 y 7 años de edad agrupados de la siguiente manera en Primero A 30 estudiantes, Primero B 30 estudiantes y Primero C 30 estudiantes. Durante el transcurso del primer periodo la mayoría de los estudiantes obtuvieron un buen rendimiento académico y participación constante en las actividades programadas para las clases, sin embargo, se evidenciaron algunas falencias relacionadas con la asignatura de Matemáticas como reconocimiento de números hasta el 199, secuencias, números escritos en espejo, reconocimiento del método matemático respecto a Unidades, Decenas y Centenas, solución de sumas y restas sencillas, lo cual generó un desempeño bajo o básico en algunos estudiantes.

Cabe mencionar, que existieron algunos factores que afectaron el desempeño de algunos estudiantes como el acompañamiento familiar intermitente, no contar con los materiales solicitados, impuntualidad en la entrega de las actividades con las indicaciones establecidas u otros factores que algunas de las falencias mencionadas no fueran totalmente superadas.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

En aras de garantizar el derecho de los estudiantes a recibir la asesoría y el acompañamiento oportuno de los docentes para superar sus debilidades de aprendizaje (MEN, Decreto 1290: artículo 12, numeral 4), se contempla como una opción posibilitadora de este propósito educativo, la presente estrategia de mejoramiento que propende por una evaluación formativa y procesual, que respeta los diversos ritmos y estilos de aprendizaje, así como propende por el trabajo asociativo en un contexto lúdico, que va más allá del juego por el juego. Es así que, de acuerdo a un mandato superior, debe “Contribuir a la identificación de las limitaciones o dificultades para consolidar los logros del proceso formativo”, así como “Ofrecer al alumno

oportunidades para aprender del acierto, del error y en general, de la experiencia” (MEN, Decreto 1860 de 1994: capítulo VI, art. 47).

En correspondencia con lo anterior, se propone como estrategia de nivelación **la ludificación**, esto es, aquella didáctica que asume el diseño de actividades involucradas dentro de un contexto similar a un juego como posibilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente asociativo (aprender haciendo juntos) y motivacional (Perdomo y Rojas, 2019). Más que diseñar juegos, se pretende ludificar procesos educativos (Montoya y Uribe, 2016). En este sentido, la presente estrategia no asume el equívoco del “juego por el juego”, sino que hace énfasis en que la actividad propuesta debe favorecer el aprendizaje a través de la combinación de la activación de emociones positivas con el placer que implica jugar (Perdomo y Rojas, 2019) y la estructuración de una actividad con un objetivo claro y unos procedimientos posibilitadores del conocimiento. Además, propende por una evaluación flexible que involucra la nivelación no como un castigo sino como una oportunidad.

Por supuesto, es importante la disposición asertiva de ambos actores (docentes y dicentes) para cumplir con el cometido de la estrategia actual: la optimización del aprendizaje.

Es así que, según Castro, Martínez y Figueroa (2009):

El proceso formativo que implica enseñanza, aprendizaje y evaluación, nos habla de unas responsabilidades compartidas por dos actores fundamentales que intervienen en él: profesores–estudiantes. Así, los docentes siempre deben buscar las causas de los resultados no satisfactorios en sus aprendices, para brindarles apoyo mediante estrategias renovadas y apropiadas que les permita mejorar sus desempeños. No se puede olvidar que el principal beneficiado con la información que brinda el proceso evaluativo es el propio educando; y que es él quien tiene la obligación y el deber de cumplir con todos los compromisos establecidos por los educadores y el establecimiento educativo (p. 68).

Sin duda, la evaluación tomada como un soporte informativo de los diferentes estadios de aprendizaje de los educandos (de ahí su carácter procesual), invita al diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje que le permitan a los estudiantes superar sus dificultades (en especial, éstas son frecuentes en los desempeños bajos y básicos). Para dicho diseño, es impajaritable identificar aquellos factores (actitudes, recursos materiales, competencias, entre otros) que inciden de manera significativa en tal proceso. Por esa razón, resulta ilógico que una actividad aislada, soporte la responsabilidad de garantizar la satisfacción de las necesidades formativas de los educandos (no se trata de calificar, un momento cuando las situaciones y oportunidades de aprendizaje son eventos dinámicos, no son estáticos).

Como corolario de lo anterior, la actual estrategia de mejoramiento debe corresponder a las siguientes particularidades y acciones pedagógicas:

- 1) Tener en cuenta las dificultades expresadas por los estudiantes (aspecto que debe ser expresado en esta estrategia).
- 2) Incluir nuevas herramientas y dinámicas de aprendizaje lúdico en afinidad con los intereses de los estudiantes.
- 3) Desarrollar las competencias generales y específicas de la disciplina de conocimiento, en articulación con las operaciones lectoras y habilidades de pensamiento.
- 4) Recurrir a la contextualización, esto es, al análisis de situaciones reales o cotidianas (evitar eventos simulados).
- 5) Evidenciar, con los registros oportunos (actas, agenda escolar y observador) la aplicación de la presente estrategia, teniendo en cuenta las recomendaciones anteriores.

En resumidas cuentas, la estrategia de mejoramiento del proceso de aprendizaje (también llamada nivelación) permite el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas del docente en función de la superación de las dificultades del educando, sin detrimento de la disposición que se espera del estudiante para lograr cumplir con sus desempeños, así como de la exigencia institucional frente a la educación como derecho-deber (Sentencia T-519/1992). Es así que, en el siguiente apartado se registrarán las actividades diseñadas para el propósito que las sustenta en este documento.

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN ASIGNATURA LENGUA CASTELLANA

Respetados padres de familia, con la finalidad de afianzar las habilidades y disminuir las falencias presentadas en el primer periodo en la asignatura de matemáticas, se establecerá como estrategia de nivelación actividades diarias en los días **MARTES Y JUEVES**.

Para el desarrollo de estas, se manejarán dos momentos el primero es realizar el juego lúdico y posteriormente ejecutar la actividad escrita en un cuaderno de 100 hojas que tendrá como nombre **(CUADERNO VIAJERO)** tenga en cuenta que este debe tener márgenes decorativas y una adecuada presentación.

MARTES

JUEGO LÚDICO: BOLSA DE NÚMEROS MÁGICOS

MATERIALES:

- Bolsa o caja
- Hojas iris
- Pegante
- Fichas del método matemático (Estas regletas ya creadas y han sido usadas en las clases de matemáticas por los estudiantes)



están

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Recorta en las hojas iris 60 cuadros de 5x5 cm

PASO 2: Escribe en cada cuadro recortado 1 número aleatorio de los números que se encuentran del 1 al 199.

PASO 3: Introduce los cuadros en la bolsa o caja decorada a tu gusto.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Cierra tus ojos e introduce tu mano en la bolsa o caja y saca una ficha.

PASO 2: Identifica el número y menciona a tu acompañante su nombre correcto.

PASO 3: Menciona a tu acompañante cual es el número anterior y posterior

PASO 4: Menciona a tu acompañante cuales son las unidades, decenas o centenas del número que sacaste.

PASO 5: Con ayuda de las regletas representa el número.

NOTA: Realiza esta actividad 6 veces al día

ACTIVIDAD 1 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Pega 3 fichas sacadas de la bolsa mágica y luego escribe su nombre en letra.
3. Pega las otras 3 fichas restantes y escribe su número anterior y posterior.
4. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

Tuesday, april 21 th 2026

98 Noventa y ocho 135 Ciento treinta y cinco 47 Cuarenta y siete

50 51 52

17 18 19

89 90 91

Karol Michell Rodriguez Clavijo

JUEVES

JUEGO LÚDICO: SUMANDO Y RESTANDO CON LA PIZARRA

MATERIALES:

- Guía (anexo 1)
- Cartón de 30x30

- Cinta transparente
- Cinta de enmascarar
- Caja pequeña
- Hoja blanca
- Fomi
- Velcro
- Marcador borrable

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Pinta el cartón con ayuda de temperas del color de tu preferencia.

PASO 2: Recorta 6 cuadrados de 10x10 en la hoja blanca.

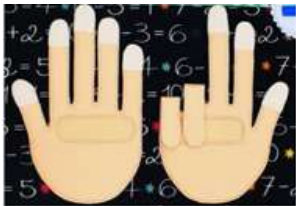
PASO 3: En uno de los cuadros dibuja el signo más, en otro el signo menos y en otro un cerebro (los dos cuadros que sobran se dejan en blanco)

PASO 4: Plastifica los cuadros con ayuda de cinta transparente.

PASO 5: Imprime la guía de números y método matemático (anexo1)

PASO 6: Recorta las fichas que están dentro de la guía y plantificalas con ayuda de cinta transparente.

PASO 7: En un octavo de foamy rosado calca las manos de tu hijo o hija y luego recórtalas y pega el velcro como se observa en la imagen.



PASO 7: Para finalizar ubica todas las piezas como se observa en la siguiente imagen.



¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Dentro de una caja estarán los números que se utilizarán para realizar la operación.

PASO 2: Saca al azar dos fichas.

PASO 3: Ubica con ayuda de cinta de enmascarar los números y el signo.

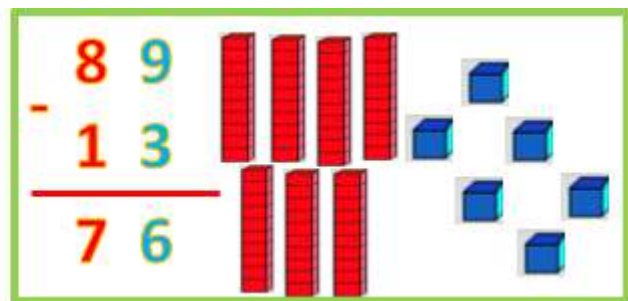
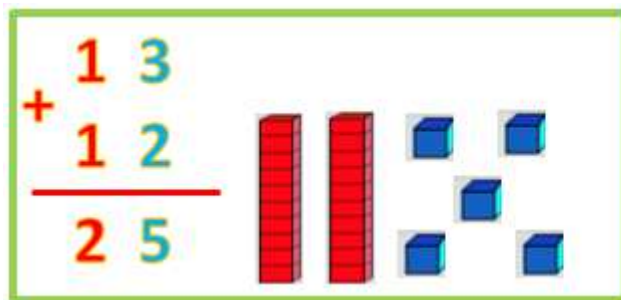
PASO 4: Realiza la operación con ayuda de las manos del tablero.

PASO 5: Escribe el resultado con marcador.

NOTA: Realiza esta actividad 3 veces con suma y tres veces con resta.

ACTIVIDAD 2 CUADERNO VIAJERO

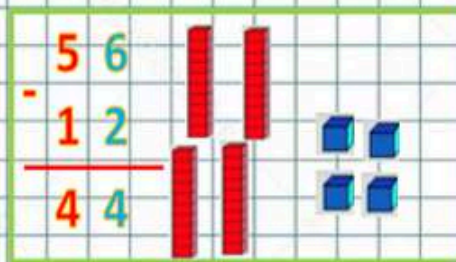
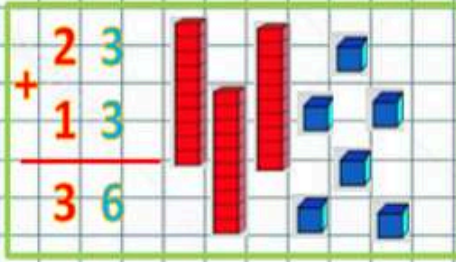
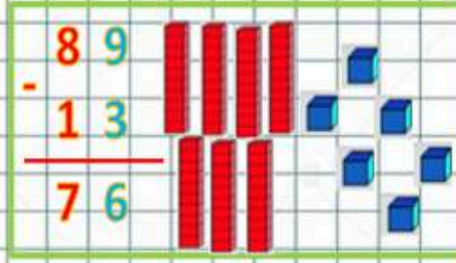
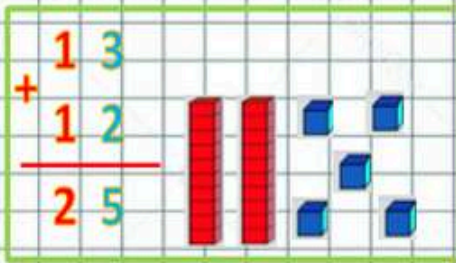
1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Realiza 2 sumas y 2 restas sencillas de dos cifras. Luego, el resultado gráfico con el método matemático, como se observa en la imagen.



3. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

Thursday, april 23 th 2026



Karol Michell Rodriguez Clavijo

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al Docente el día lunes 27 de Abril y se realiza la sustentación el día Jueves 30 de abril, según el horario indicado.

NOTA: Si los trabajos presentados no corresponden a las indicaciones dadas por el docente y denotan baja calidad, se afecta la posibilidad de su sustentación (la primera es condición para efectuar la segunda) y, por ende, el estudiante pierde el derecho de la nivelación al incumplir con su deber.

ESTUDIANTES QUE PRESENTAN ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN

PRIMERO A

PRIMERO B

--

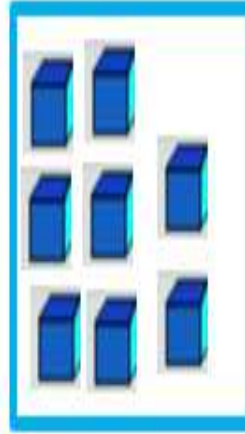
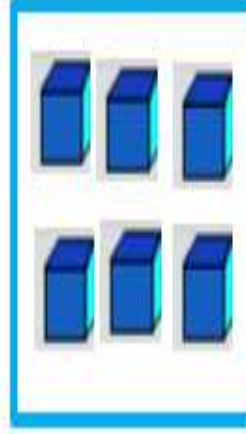
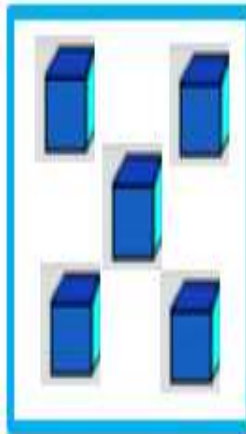
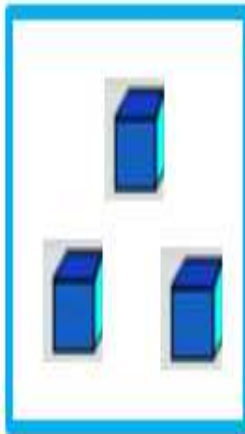
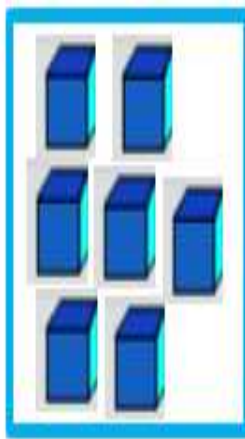
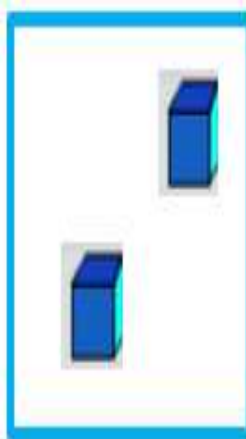
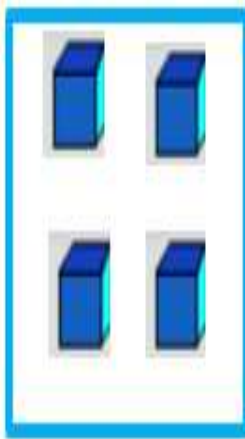
--

PRIMERO C

REFERENCIAS

<https://laeduteca.blogspot.com/2013/06/club-de-ideas-la-maquina-de-numeros-20.html?m=1>

- Fernández, J. (2003). Técnicas creativas para la resolución de problemas matemáticos. Bilbao: Col. Monografías Escuela Española, Praxis, S.A
- Florez, Juan. Introducción a la didáctica. Madrid España. Ed. Cíncel, S.A. edición. 1994. p.30



5

2

1

0

4

8

3

6

9

7