



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 (Mediá académica)

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: Vanessa Poveda– Daniela Alvarez – Nataly Reina	PERIODO ACADÉMICO: Segundo 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 5estudiantes. Durante el transcurso del segundo periodo la mayoría de los estudiantes obtuvieron un buen rendimiento académico y participación constante en las actividades programas para las clases, sin embargo, se evidenciaron algunas falencias relacionadas con la asignatura de Matemáticas como reconocimiento de números hasta el 699, secuencias, números escritos en espejo, reconocimiento del método matemático respecto a Unidades, Decenas y Centenas, solución de sumas agrupando y restas desagrupando, 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 segundo 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: Fichero de valor posicional

MATERIALES:

- ✓ Cartulina
- ✓ Cinta transparente
- ✓ Tijeras
- ✓ Caja pequeña
- ✓ Hoja blanca
- ✓ Sobre acetato
- ✓ Marcador

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime en cartulina el **anexo 1**.

PASO 2: Recorta y lamina cada una de las fichas.

PASO 3: Introduce las fichas dentro de la caja.

PASO 4: Introduce la hoja blanca dentro del sobre del acetato.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Pide a tu padre de familia que escriba un número de tres dígitos en el sobre de acetato.

PASO 2: Ubica las fichas con las cantidades de unidades, decenas y centenas correspondientes.

PASO 3: Con el mismo número, realizará el ejercicio representando con las regletas.

PASO 4: Cambia el número, realizando el ejercicio en tres ocasiones.

EJEMPLO:



ACTIVIDAD 1 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Utiliza las fichas de valor posicional y forma un número de 3 cifras, luego realiza su descomposición según el esquema, realiza este ejercicio 2 veces.
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

Tuesday, July 23th 202	
Valor de posición	$100 + 50 + 6$
Nombre de posición	$1C + 5D + 6U$
Escritura en letra	Ciento cincuenta y seis
Valor de posición	$400 + 20 + 4$
Nombre de posición	$4C + 2D + 4U$
Escritura en letra	Cuatrocientos veinticuatro

Karol Michell Rodriguez Clavijo

JUEVES

JUEGO LÚDICO: Cumple la misión

MATERIALES:

- ✓ Cartulina
- ✓ Cinta transparente

- ✓ Fichas de caminos lógico matemáticas
- ✓ Marcador

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime en cartulina el **anexo 2**.

PASO 2: Recorta cada ficha y lamina con ayuda de la cinta transparente.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Ubica las fichas encima de una mesa boca abajo y selecciona una.

PASO 2: Lee en voz alta la misión que le correspondió.

PASO 3: Observa el camino encontrado en la ficha que elegiste ya que deberá completar las operaciones matemáticas de suma y resta para poder ir avanzando en cada uno de las misiones.

ACTIVIDAD 2 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Realiza en tu cuaderno tres sumas llevando y tres restas prestando, ten en cuenta que se debe visualizar los procesos para realizar la solución como se observa en el ejemplo.
3. Ten presente que debes utilizar cantidades de tres dígitos.
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

Thursday, July 23th 202

$\begin{array}{r} 5 \\ - 36/2 \\ \hline 148 \\ 214 \end{array}$	$\begin{array}{r} 11 \\ + 565 \\ \hline 148 \\ 713 \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ - 573 \\ \hline 249 \\ 324 \end{array}$
$\begin{array}{r} 1 \\ + 556 \\ \hline 107 \\ 663 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7 \\ - 48/5 \\ \hline 146 \\ 339 \end{array}$	$\begin{array}{r} 1 \\ + 409 \\ \hline 249 \\ 658 \end{array}$

Karol Michell Rodriguez Clavijo

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al docente el día Miércoles 8 de julio y se realiza la sustentación el día viernes 10 de julio, 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.

PRIMERO A

PRIMERO B

REFERENCIAS

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

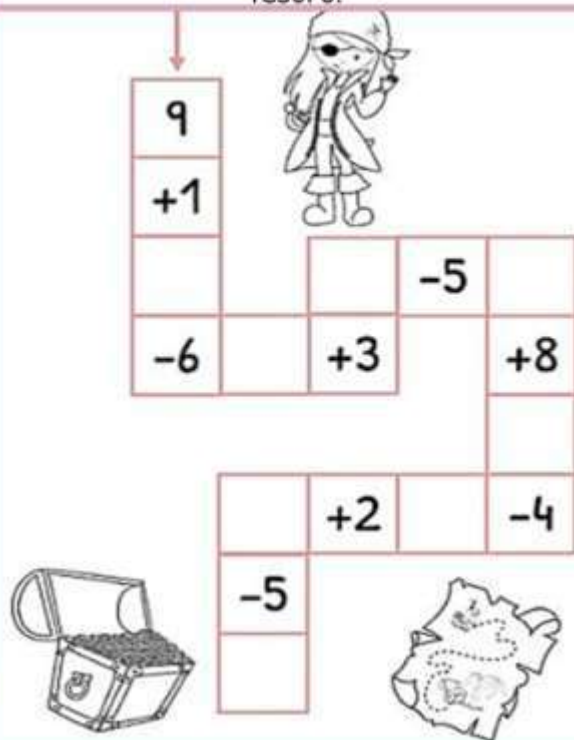
- Fernández, J. (2003). Técnicas creativas para la resolución de problemas matemáticos. Bilbao: Col. Monografías Escuela Española, Praxis, S.A
- Florez, Juan. Introducción a la didáctica. Madrid España. Ed. Cíncel, S.A. edición. 1994. p.30

ANEXO 1

100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1
100	10	1

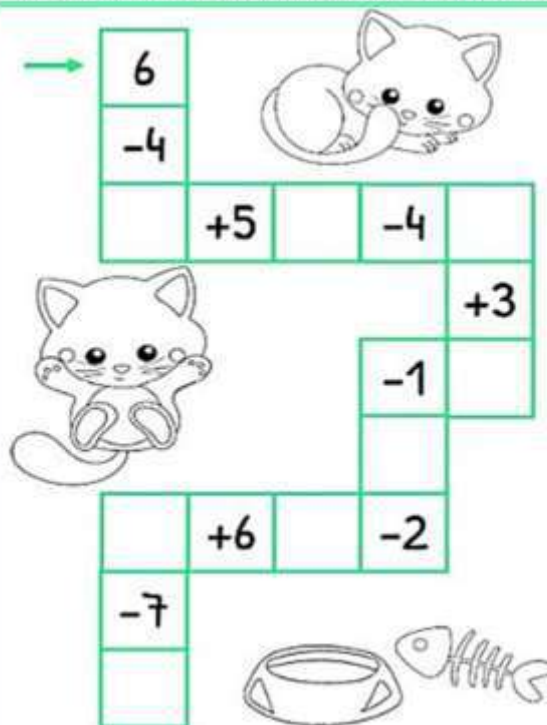
ANEXO 2

Ayuda a la pirata a encontrar el cofre del tesoro.



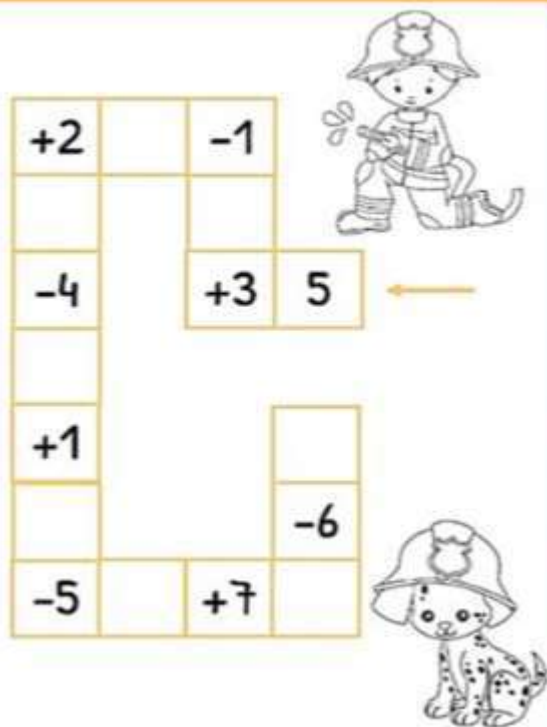
A maze puzzle for a pirate to find a treasure chest. The path is indicated by a red arrow starting from the top left and ending at the treasure chest. The numbers along the path are: 9, +1, -6, +3, -5, +2, -4, -5.

Ayuda a los gatos a encontrar su alimento.



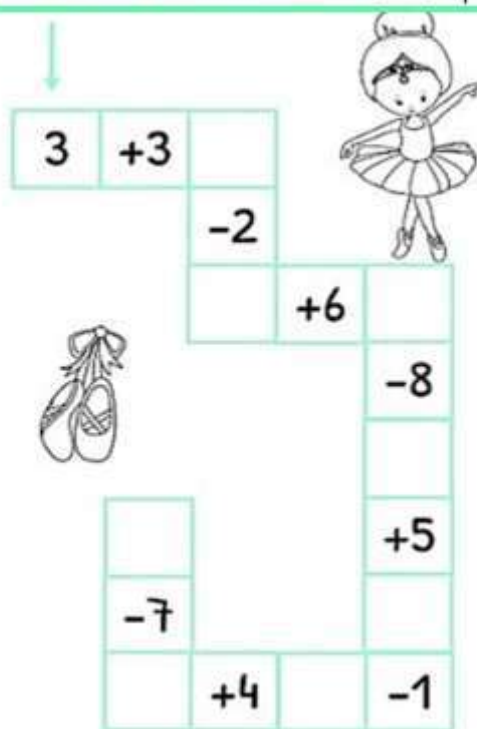
A maze puzzle for two cats to find their food. The path is indicated by a green arrow starting from the top left and ending at the bowl of food. The numbers along the path are: 6, -4, +5, -4, +3, -1, -2, +6, -7.

Ayuda al bombero a salvar el perrito.



A maze puzzle for a firefighter to save a dog. The path is indicated by a yellow arrow starting from the top left and ending at the dog. The numbers along the path are: +2, -1, -4, +3, 5, +1, -6, -5, +7.

Ayuda a la bailarina a encontrar sus zapatillas.



A maze puzzle for a ballerina to find her slippers. The path is indicated by a green arrow starting from the top left and ending at the slippers. The numbers along the path are: 3, +3, -2, +6, -8, +5, -7, +4, -1.

Ayuda al pizzero a encontrar el trozo de pizza.

7

+2

-3

+6

-4

-4

-1

+5

+2

Ayuda a la ardilla a encontrar sus nueces.

-2

8

+3

-4

+1

-5

+2

-6

+9