



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 (Medio académico)

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: Vanessa Poveda – Daniela Alvarez – Nataly Reina	PERIODO ACADÉMICO: Tercer 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 8 años de edad agrupados de la siguiente manera en Primero A 30 estudiantes, Primero B 30 estudiantes y Primero C 31 estudiantes. Durante el transcurso del tercer 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 999, secuencias, números, solución de sumas agrupando y restas desagrupando y formulación de problemas matemáticos y solución de los mismos, 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 fueron 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 MATEMATICAS

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

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: Domino matemático

MATERIALES:

- ✓ Fichas (**anexo 1**)
- ✓ Cinta
- ✓ Tijeras

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.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: En el juego participarán dos personas, para ello se requiere el apoyo del padre de familia.

PASO 2: Cada participante deberá tomar 5 fichas.

PASO 3: De las fichas restantes se tomará una y se ubicará en el centro de la mesa.

PASO 4: El estudiante deberá realizar lectura de la ficha ya que constan de números y descripciones numéricas. (es importante aclarar que si el participante no tiene la ficha que se está solicitando deberá tomar una de la mesa)

PASO 5: El juego terminará cuando uno de los participantes quede sin fichas.

ACTIVIDAD 1 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. El padre de familia deberá escoger dos fichas del domino matemático, es importante que las fichas que se seleccionen deben tener cifras que puedan realizar una suma reagrupando.
3. Con las fichas seleccionadas se realizará la construcción y resolución de un problema matemático de suma reagrupando.
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

Antonio **tiene 467** pelotas azules **y** el día domingo encontró en el parque **228** pelotas amarillas **¿Cuántas pelotas tiene en total Antonio?**

Datos	Operación	Respuesta				
<table><tr><td>467</td><td>228</td></tr><tr><td colspan="2">?</td></tr></table> Encontró	467	228	?		$\begin{array}{r} 4 7 \\ + 2 8 \\ \hline 6 5 \end{array}$	En total fabricaron el fin de semana 695 pelotas.
467	228					
?						

Karol **Michell** **Rodriguez** **Clavijo**

JUEVES

JUEGO LÚDICO: Pista matemática

MATERIALES:

- ✓ Fichas (**anexo 2**)
- ✓ Cinta
- ✓ Dado pequeño
- ✓ Fichas de parques

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

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

PASO 2: Lamina la cartulina para mayor durabilidad.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: En el juego participarán dos personas, para ello se requiere el apoyo del padre de familia.

PASO 2: Cada participante deber lanzar el dado y avanzar las casillas que indica.

PASO 3: Cada casilla tendrá una suma o resta que deberá resolver para asegurar que pueda avanzar. (se aclara que el juego tiene cifras pequeñas con el fin de que el estudiante fortalezca el reconocimiento de signos)

PASO 4: En un cuarto de hoja realiza las operaciones que se encuentran en la pista matemática.

PASO 5: Finalmente, ganará el participante que primero logre completar el tablero matemático.

ACTIVIDAD 2 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Utiliza tu caja “fabrica de problemas matemáticos” (este material fue trabajado durante todo el tercer periodo)
3. Selecciona 1 ficha de cada sección (**Quién**, **cuánto** y **qué**) al momento de sacar la ficha de la sección “**Qué**” el estudiante deberá analizar que la palabra clave se relacione a una resta.
4. Con las fichas seleccionadas realiza un problema matemático de resta desagrupando.
5. 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

Pedro **tiene** un juego de LEGO de **562** fichas, pero por descuido se le perdieron **136** fichas. ¿Cuántas fichas le quedaron a Pedro de su juego de LEGO?

Datos	Operación	Respuesta						
<table border="1"><tr><td>136</td><td>?</td></tr><tr><td colspan="2">562</td></tr><tr><td colspan="2">Perdieron</td></tr></table>	136	?	562		Perdieron		$\begin{array}{r} 5 \\ - 562 \\ 136 \\ \hline 426 \end{array}$	A Pedro le quedan 426 fichas de LEGO.
136	?							
562								
Perdieron								

Karol **Michell** Rodriguez **Clavijo**

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al docente el día Lunes 14 de septiembre y se realiza la sustentación el día martes 15 de septiembre, 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.

ANEXO 1

120

Una decena
menos que el
número 934

834

Tres decenas
y cuatro
unidades

34

Siete
centenas
y 8 decenas

780

Está entre el
888 y el 900

@Ensuszapatos

889

Es el
anterior
al 600

599

Es el
resultado
de la resta
400-10

450

Una decena
más que el
número 676

686

Dos centenas
y diez
unidades

210

Cuatro
centenas
y 6 decenas

460

Está entre el
333 y el 335

@Ensuszapatos

334

Siete
centenas

700

Es el
resultado
de la suma
350+30

380

Una decena
menos que el
número 934

924

Una centenas
y cuatro
unidades

104

Ocho
centenas
y 2 decenas

820

Está entre el
298 y el 300

@Ensuszapatos

299

Es el
anterior
al 500

499

Es el
resultado
de la resta
150-30

100

Una decena
más que el
número 324

334

Ocho centenas
y nueve
unidades

809

Cinco centenas
y tres decenas

530

Está entre el
798 y el 800

@Ensuszapatos

799

Tres
centenas

300

Es el
resultado
de la suma
420+30

390 Una centena
menos que el
número 888

788 Una decena
y siete
unidades

17 Siete
centenas
y 5 decenas

750 Está entre el
369 y el 371
@Ensusapitos

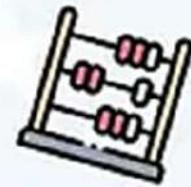
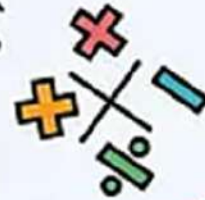
370
Es el
anterior
al 450

449
Es el
resultado
de la resta
400-300

ANEXO 2



Juego de sumas y restas



Reta a un
compañero a
resolver una adición

$$\begin{array}{r} 38 \\ - 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22 \\ + 15 \\ \hline \end{array}$$

$$7 - 5$$

$$2 + 6$$

START

$$6 - 5$$

$$9 - 4$$

$$\begin{array}{r} 46 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$$

Retrocede
1 casilla

Pierdes un
turno

Avanza 2
espacios

$$17 - 5$$

Avanza 2
casillas

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 15 \\ \hline \end{array}$$

$$14 - 4$$



$$\begin{array}{r} 30 \\ + 16 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 34 \\ \hline \end{array}$$

$$25 + 5$$

$$\begin{array}{r} 48 \\ - 18 \\ \hline \end{array}$$

Reta a un compañero a
resolver una sustracción

Retrocede 1
espacio

$$12 + 12$$

Avanza
1 casilla

$$16 - 6$$

$$\begin{array}{r} 27 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$$

$$20 - 5$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ + 16 \\ \hline \end{array}$$

$$10 - 5$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$$

FINISH