



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: Julieth Rojas Saenz	PERIODO ACADÉMICO: Tercer
GRADO: Transición	ASIGNATURA: Cognitiva – matemáticas

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

El grado Transición A, lo integran 29 estudiantes, es decir, que son niños que oscilan entre los 5 y 6 años de edad, época en la que el juego es su manera más práctica y dinámica que se usa para que sus aprendizajes sean más significativos, sin embargo, se evidencian algunos comportamientos que afectan dicho desarrollo armónico durante la adquisición de conocimientos, pues en la **Dimensión cognitiva (Matemáticas):** Reconocimiento de números, dictado de números, secuencia numérica, representación con el método matemático, anterior y posterior, creación de secuencias, lateralidad.

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, de “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 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, 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 favorezca el aprendizaje a través de la combinación de la activación de emociones positivas con

placer que implica jugar (Perdomo y Rojas, 2019) y la estructuración de una actividad con un objeto 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 docentes) 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 (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 POR ASIGNATURA

Las actividades que se encuentran a continuación descritas minuciosamente se llevaran a cabo todos los días la semana en ese mismo orden e indicación, para ello se requiere de un cuaderno viajero o de tareas (for morado) y los siguientes materiales por día:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
• Cuaderno. • Lápiz negro y rojo. • Celular o computador • Link YouTube • Colores.	• Cuaderno. • Lápiz negro y rojo. • Bolsa con láminas de números. • Regletas.	• Cuaderno. • Lápiz negro y rojo. • Colores. • Lamina del abecedario • Dados	• Revistas • Tijeras • Colbon • Cuaderno • Lápiz negro y rojo. •	• Cuaderno • Lápiz negro y rojo. • Computador o celular.

Matemáticas martes: Se realiza e dictado de tres (3) números y realizan la representación gráfica.

Tuesday 28 th July 2026 → Fecha completa, con lápiz rojo y manejo de renglón

1 4 2 = → Escribe los tres números dictados.

1 5 6 = → Realiza la representación grafica con el método.

1 2 8 =

Julieth Rojas Saenz → Escribe el nombre del estudiante, letra clara, uso de lápices y manejo del renglón.

Matemáticas Jueves: Haciendo uso de situaciones cotidianas inventa 1 problema matemático, escríbelo resuélvelo. Recuerda intercalar uno de suma y uno de resta.

Thursday 30 th july 2026 → Fecha completa, con lápiz rojo y manejo de renglón

Juan tiene 28 canicas. Tiene 12 amigos y le da una canica a cada uno. ¿Cuántas manzanas quedan? → Escribe el problema matemático.

Datos	Operación	Respuesta
28 Canicas	$\begin{array}{r} 28 \\ - 12 \\ \hline \end{array}$	Juan queda con 16 canicas
12 amigos	16	

→ Realiza un cuadro de con datos, operación y respuesta.

→ Registra la información, resuelve la operación y responde.

Julieth Rojas Saenz → Escribe el nombre del estudiante, letra clara, uso de lápices y manejo del renglón.

Lenguaje Viernes: Realiza una secuencia numérica de manera creativa con los números vistos (1- 200)

Friday 31 th july 2026 → Fecha completa, con lápiz rojo y manejo de renglón

→ Dibuja, calca o imprime una guía de números.

→ Practica la secuencia numérica y completa escribiendo los números que hacen falta.

→ Repisa o colorea la guía para que sea más llamativo.

Julieth Rojas Saenz → Escribe el nombre del estudiante, letra clara, uso de lápices y manejo del renglón.

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 (forro morado).

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.

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
- Flores, Juan. Introducción a la didáctica. Madrid España. Ed. Cincel, S.A. edición. 1994. p.30