

Procesos Básicos

# Guía para docentes

Programa volver a la escuela





Procesos Básicos

# Guía para docentes

Programa volver a la escuela



**ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ**  
**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO**

**ALCALDESA MAYOR DE BOGOTÁ**  
CLAUDIA LÓPEZ HERNÁNDEZ

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN**  
EDNA BONILLA SEBÁ

**SUBSECRETARIO DE CALIDAD Y PERTINENCIA**  
ANDRÉS MAURICIO CASTILLO VARELA

**DIRECTORA DE INCLUSIÓN E INTEGRACIÓN DE POBLACIONES**  
VIRGINIA TORRES MONTOYA

**LÍDER ESTRATEGIAS EDUCATIVAS FLEXIBLES – DIIP**  
LILIANA PALACIOS MACHADO

**ASESORA PEDAGÓGICA**  
**DIRECCIÓN DE INCLUSIÓN E INTEGRACIÓN DE POBLACIONES**  
ALBA LUCÍA CRUZ GONZÁLEZ

**Equipo técnico participante**

LEIDY VIVIANA ORTIZ OSPINA  
RAFAEL CANDAMIL BERNAL

ISBN: 978-958-5140-69-1

# Tabla de contenido

## Capítulo 1

Volver a la Escuela fundamentos y contexto 7

## Capítulo 2

Eje de formación en matemáticas 19

## Capítulo 3

Eje de formación en lenguaje 55

## Capítulo 4

Eje de formación para el Desarrollo  
y Fortalecimiento Socioemocional 77



# Capítulo 1

## Volver a la Escuela Fundamentación y contexto

### ① Presentación

La ciudad de Bogotá DC, por ser la capital de Colombia se caracteriza por acoger la diversidad de grupos poblacionales que la habitan, lo cual la engrandece como metrópoli pero al igual le exige que las diferentes entidades que la conforman respondan a los requerimientos legales para ser garante de los derechos fundamentales en línea del reconocimiento y respeto por la diversidad y la inclusión, desde los enfoques diferencial y territorial. En el caso puntual del sector educativo, la Secretaría de Educación del Distrito – SED, desde la Subsecretaría de Calidad y Pertinencia, específicamente en la Dirección de Inclusión e Integración de Poblaciones– DIIP, como garante del derecho a la educación de grupos y poblaciones de especial protección constitucional, ofrece desde el año 1999, para el sector público, el Programa “Volver a la Escuela” – VAE, como un Programa de carácter transitorio que busca a través de Estrategias Educativas Flexibles– EEF garantizar la restitución del derecho a la educación a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en condición de extra edad.

En este sentido, la Secretaría de Educación del Distrito posteriormente identificó la ausencia de una estrategia adicional para aquellos niños, niñas, adolescentes y jóvenes que ingresaban al programa y no tenían el dominio de la lectura, la escritura, ni tampoco nociones lógico-matemáticas. Fue así como desde el 2003 y hasta el 2010, en la ciudad de Bogotá, el programa Volver a la Escuela adoptó la propuesta pedagógica Primeras Letras y Nociones Matemáticas, que, luego de ser reevaluada, se estructuró con la estrategia actualmente conocida como Procesos Básicos, siendo ésta la Estrategia Educativa Flexible propia de la SED, con la cual se enfocó el diseño de un portafolio y siete guías orientadoras para los docentes, que contempla tres ejes: 1) Pensamiento lógico-matemático, 2) Lenguaje y 3) Desarrollo socioemocional.

En el 2011 el programa Volver a la Escuela incorporó la estrategia conocida como Aceleración Secundaria, que surge como respuesta a la necesidad de aquellos estudiantes que han estado fuera del sistema educativo formal, que son repentinos y principalmente aquellos estudiantes que

culminan el modelo Aceleración del Aprendizaje en primaria, pero continúan en condición de extra edad y no pueden seguir con su formación académica regular.

Esta modalidad de atención se reformuló y consolidó en la vigencia 2018, bajo los principios de Secundaria Activa, pretendiendo de ese modo la nivelación de los estudiantes en básica secundaria en dos años, con una metodología acorde con sus características y necesidades.

A continuación, se muestra un cuadro comparativo de las tres estrategias que conforman el programa Volver a la Escuela.

	PROCESOS BÁSICOS	ACELERACIÓN DEL APRENDIZAJE	SECUNDARIA ACTIVA
CATEGORÍA	Estrategia	Modelo	Modelo
RANGO DE EDAD	Dirigido a niñas, niños y adolescentes entre los 9 y 14 años.	Dirigido a niñas, niños y adolescentes entre los 10 y 17 años.	Dirigido a adolescentes y jóvenes, entre los 14 y 17 años.
PROPÓSITO GENERAL	Etapa en la que se pretende que las niñas, niños y jóvenes aprendan a leer y escribir, o en su defecto refuercen el proceso.  Se adquieren las habilidades matemáticas básicas al efectuar las operaciones matemáticas básicas.	Etapa en la que los Estudiantes cursan la básica primaria.  Al ser un modelo propio del Ministerio de Educación Nacional, en los establecimientos oficiales de Bogotá se implementa bajo sus lineamientos pedagógicos y técnicos.	Etapa en la que los estudiantes cursan la básica secundaria.  Está dividida en dos niveles: Secundaria Activa 3, que se homologa con los grados 6° y 7° y Secundaria Activa 4, que se homologa con los grados 8° y 9°.

Tabla 1. Características de las estrategias y modelo de atención- Elaboración Equipo DIIP- SED

Teniendo en cuenta que el nivel Procesos Básicos es la estrategia propia de la SED, en el marco del proyecto 7690 , la Secretaría de Educación Distrital en garantía del derecho a la educación de poblaciones y grupos de especial protección constitucional, y desde la génesis del programa Volver a la Escuela, el cual desde hace dos décadas aproximadamente, enfatizó en la necesidad de fortalecer el conocimiento, tanto de las áreas de lenguaje y matemáticas, como el desarrollo socio afectivo fundamento de la educación Inclusiva.

Es así como, en virtud de los acompañamientos técnicos, pedagógicos y curricular que realiza la Dirección de Inclusión e integración de Poblaciones DIIP a los colegios que implementan el programa Volver a la Escuela, surge la necesidad de actualizar los módulos de Procesos Básicos, lo cual se logra en el año 2021 cuando se consolida el presente material actualizado que, consta de 3 cartillas para el área de Lenguaje, 3 cartillas para el área de Matemáticas y una Guía docente.



## 2 Población estudiantil

El programa -VAE- atiende a la población en extra edad (entre los 9 y los 17 años) que no ha podido culminar su educación *básica primaria* y *secundaria*, permitiendo a los estudiantes avanzar varios grados en un año y superar su desfase escolar.

Para llevar a cabo el programa en cada una de las instituciones educativas que lo acogen se conforman grupos por ciclos de máximo 25 estudiantes así:

DEFASE EDAD - GRADO		
NIVEL	GRADO	EXTRAEDAD
Preescolar	0° - primeras letras	9 a 13 años
Básica Primaria	1°	9 a 13 años
	2°	
	3°	
	4°	
	5°	
Básica Secundaria	1°	14 a 17 años
	2°	
	3°	
	4°	
	5°	

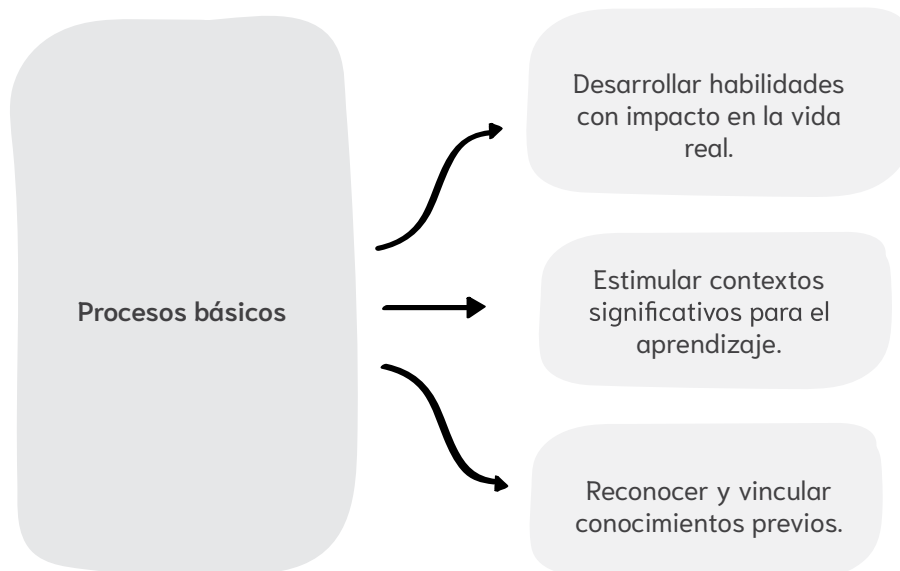
Tabla 2. Desfase edad-grado en los diferentes niveles educativos del programa Volver a la Escuela -VAE

Algunos de los estudiantes que ingresan al nivel de Procesos Básicos vienen de aulas regulares, o nunca han asistido a un aula regular; no obstante, la mayoría presenta un buen manejo en su comunicación oral, expresa con coherencia sus ideas, participa en las clases y, en muchos casos realiza cuestionamientos y críticas sobre algunos temas de interés general. Sin embargo, una condición para ingresar al nivel de Procesos Básicos es que el estudiante no sepa ni leer ni escribir.

### ③ Estrategia de Procesos Básicos

La estrategia “Procesos Básicos” está dirigida a la atención de poblaciones estudiantiles que representan una amplia gama de diversidad. Generalmente personas que se han visto forzadas a desplazarse de sus territorios por la violencia, o por condiciones de pobreza extrema y, que en cualquier caso se encuentran inmersos en contextos socioeconómicos vulnerables. Estos factores han impedido el acceso oportuno al sistema escolar o su permanencia en el mismo; quedando de esta manera en condición de extra edad. La Secretaría de Educación de Bogotá a través de la Dirección de Inclusión e Integración de Poblaciones ha dispuesto estructuras físicas, profesionales idóneos y una organización curricular que persigue facilitar el aprendizaje de procesos fundamentales en lectoescritura y matemática. Además, dadas las condiciones inicialmente descritas, atender la dimensión socioemocional de dicha población. Estos tres ejes: lenguaje, matemática y socioemocional tienen las siguientes características:

- a. Desarrollan habilidades para la vida
- b. Estimulan ambientes de aprendizaje problematizadores
- c. Reconocen los conocimientos previos como puntos de partida



Actualmente en el año 2022 la Secretaría de Educación de Bogotá desarrolla la estrategia en 45 establecimientos con una cobertura de 1345 estudiantes. En la página 4 nosotros debemos incluir las cifras que se plantean.

En el nivel de Procesos Básicos se destaca la necesidad de abordar la dimensión socioemocional de manera tanto directa como transversalmente; la primera se logra con la ejecución de las estrategias que se desarrollarán durante tres horas semanales y, fortaleciéndose como docente en estos temas mediante procesos de formación. En cuanto a la faceta transversal, se acoplan los enfoques de área, con el apoyo de las guías de matemáticas y los proyectos de lenguaje que cuentan con estrategias como el trabajo en equipo, los juegos para seguir reglas y normas, los acuerdos y los logros. Es importante entender que el desarrollo socio afectivo está ligado al desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo, que según los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas: “hace posible que las personas participen en la construcción de una sociedad democrática, pacífica e incluyente” (MEN, 2000).

### **3.1. Desarrollar habilidades con impacto en la vida real**

A través de los distintos ejes, el Nivel Procesos Básicos busca desarrollar habilidades en el estudiante que signifiquen un aporte que les permita desenvolverse en el contexto escolar y proyectarse en otros entornos sociales, de modo que quede en condiciones de:

- Demostrar conocimiento propio;
- Resolver situaciones problemáticas en su contexto;
- Comunicar de forma precisa y eficiente;
- Acercarse a las situaciones coyunturales de terceros;
- Evidenciar comportamientos y construcciones creativas;
- Asumir retos y decisiones en distintos entornos;
- Manejar de manera óptima las emociones y sentimientos.

Así, los escenarios de aprendizaje que se plantean en las cartillas de lenguaje y matemáticas implican momentos propicios para que se pongan en juego sus habilidades y destrezas impactando positivamente las relaciones consigo mismo, su entorno escolar y social.

### **3.2. Estimular contextos significativos para el aprendizaje**

Si bien existe una propuesta pedagógica diferenciada para los contenidos de lenguaje y matemáticas, en ambos casos se fomentan ambientes de aprendizaje en los que puedan aplicar sus conocimientos y sus habilidades; de modo que le encuentren sentido a los mismos.

En el caso de lenguaje, los proyectos planteados vinculan aprendizajes de lectoescritura que apuntan a saberes prácticos y significativos aplicables en sus entornos sociales, familiares y personales, que van más allá de la “tarea”.

Para matemática, se plantean situaciones que recogen postulados de la Enseñanza para la Comprensión, en los cuales la pregunta dinamiza el interés por el saber, lo que se consolida mediante resolución de situaciones y reflexiones a lo largo del tema, mientras se vinculan situaciones reales de evidencia.

### 3.3. Reconocer y activar conocimientos previos

Es característico de los estudiantes en el segmento de extra edad, que su acervo comunicativo esté enriquecido por escenarios empíricos que son valiosos para los procesos cognitivos que emprende. A ello se suma el valor de los contextos que se vinculan en las cartillas tanto de lenguaje como de matemáticas. Desde este punto de partida, es conveniente darle valor al repertorio de nociones previas que no son propiamente del alcance académico, pero lo impactan debido a su aporte en situaciones lectoescritoras que parten del reconocimiento global de enunciados y proposiciones, en el caso de lenguaje; para el caso de matemáticas, los avances se reflejan en manejos reales de cifras y problemas simples del día a día.

## ④ *Objetivos del Programa Procesos Básicos*

El objetivo general de la estrategia Proceso Básicos es lograr que las niñas, niños y jóvenes que participen, aprendan a leer y escribir correctamente; adquieran las habilidades matemáticas básicas para efectuar operaciones como sumar, restar, multiplicar y dividir y, desarrollen habilidades sociales y emocionales que les permita desenvolverse en sus entornos: trabajo en equipo, empatía, solidaridad, etc. Describimos a continuación objetivos específicos de las áreas de lenguaje y matemáticas.

### Lenguaje

Los módulos están organizados en proyectos que buscan:

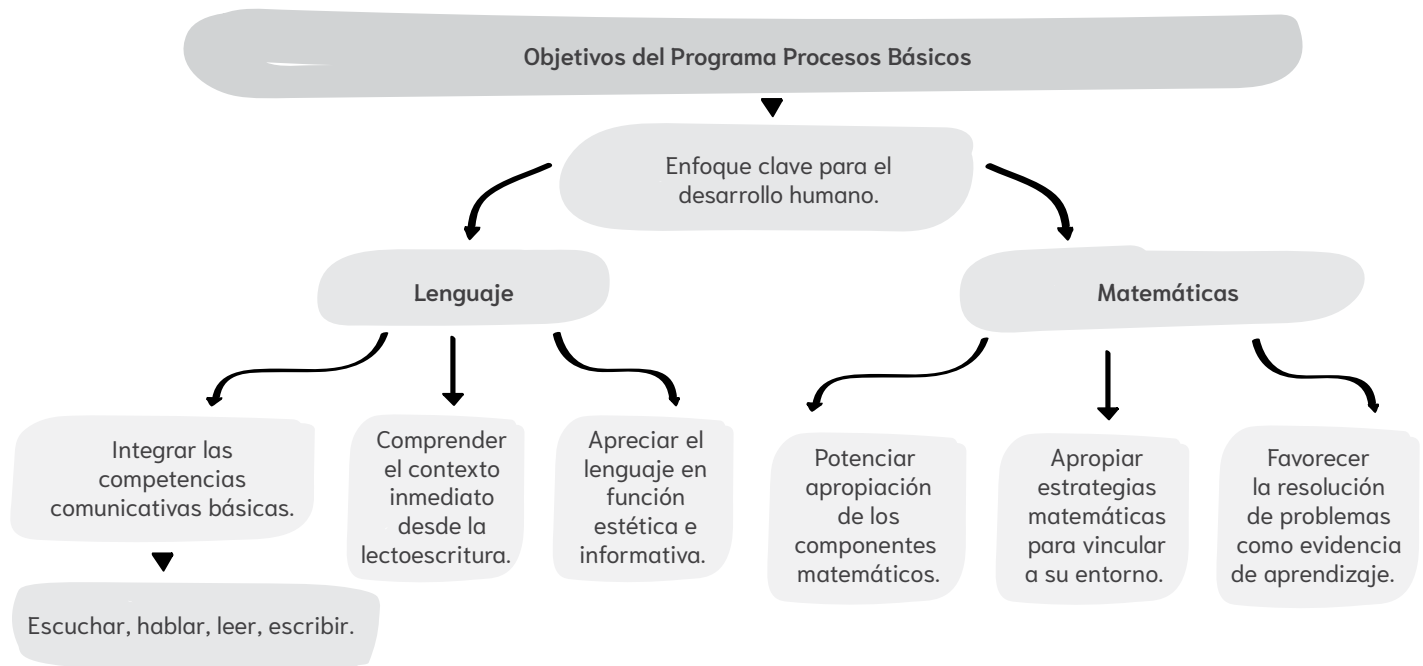
- Vincular al estudiante al circuito comunicativo que tiene en el código escrito un valor desde el aula y hacia su entorno.
- Reivindicar la importancia de las habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar, escuchar) para comprender la información que tiene el estudiante a su alrededor.
- Afirmar el ejercicio utilitario de la lectoescritura en contextos significativos, para trascender en su valor hacia entornos de aprendizaje y apreciación estética.

### Matemáticas

La estructura de los módulos planteados favorece el enfoque en:

- Potenciar el acercamiento de los estudiantes con los pensamientos (componentes) matemáticos que articulan el aprendizaje de manera progresiva.

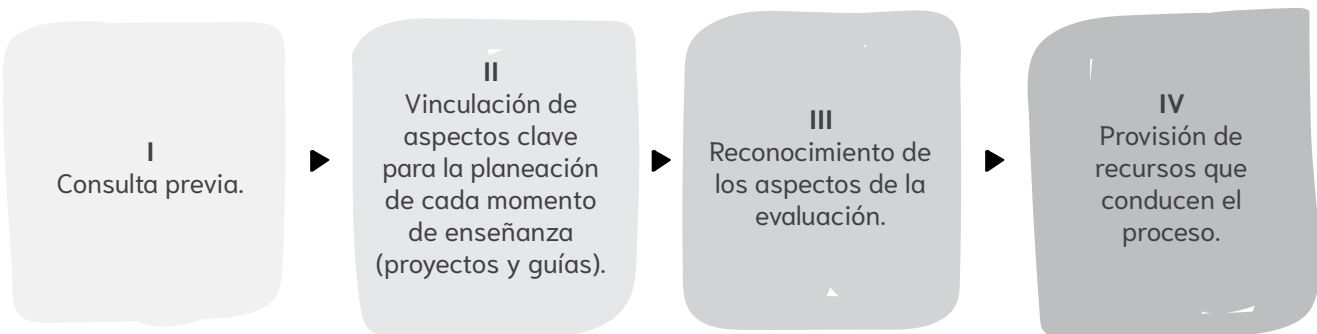
- Asociar estrategias que integran competencias del área, a situaciones de entorno cercanos o vinculantes en el aprendizaje.
- Afianzar la resolución de problemas como el resultado de la articulación de situaciones operativas integradas a la toma de decisiones con base en ellas.



### 5 Orientaciones de implementación

La planeación es la articulación integral de la práctica docente a partir del análisis y la reflexión pedagógica. En el nivel Procesos Básicos la planeación se entiende como un proceso secuencial a través del cual se organizan diferentes elementos que finalmente conducen al aprendizaje: los objetivos, los contenidos, las actividades, el ambiente, los tiempos, la evaluación, los recursos... Cuando se planea una guía o un proyecto se reconoce que el protagonismo recae en la interacción docente-estudiante y no en los libros.

Es importante considerar la articulación de cuatro elementos claves para la planeación de las clases.



El primer momento consta de dos partes complementarias, en primer lugar, es necesario leer muy bien la guía y el proyecto a ejecutar o la sesión a implementar, con el fin de identificar y enlistar los conocimientos que se abordarán. En segunda instancia, y con el propósito de enriquecer los conocimientos y los discursos sobre los contenidos a enseñar, se propone hacer una exploración teórica y conceptual sobre los conocimientos identificados anteriormente.

Las guías tanto de lenguaje como de matemáticas se desarrollan a través de una serie de momentos metodológicos que estructuran y organizan pedagógicamente las actividades y los conocimientos que aprenderán los estudiantes. Cada uno de los momentos tiene un propósito particular, pero fueron propuestos para que se ejecuten de manera articulada. Para lograr esta articulación es fundamental que en la planeación se enriquezcan estos momentos con preguntas, actividades y adaptaciones propias del saber docente. Aunque los momentos están diseñados de manera coherente, su interés no es el inmediato aprendizaje autónomo; por lo tanto, no es pertinente dejar que los estudiantes los ejecuten solos. La labor del docente–mediador cobra gran riqueza en contextualizar a los participantes a partir del perfil que cobre el aula, complementándolos y enriqueciéndolos adecuadamente, con el fin de lograr aprendizajes significativos.

Por esta razón, se propone que, como aspecto fundamental de la planeación se dinamicen pedagógicamente estos momentos de acuerdo con tres preguntas claves las cuales deben desarrollarse por cada momento, tanto en lenguaje como en matemáticas.

#### **¿Qué preguntas va a formular antes, durante y después de cada momento?**

Teniendo como insumo principal la naturaleza de cada momento, se deben proponer algunas preguntas que sean necesarias para incentivar a los estudiantes en su desarrollo. Las preguntas deben pensarse de base en el momento previo, en el curso del desarrollo y al final de este, para conducir, mediante las respuestas, el tránsito del aprendizaje.

#### **¿Qué conocimientos, tiempos o actividades, se deben adaptar para ejecutar cada momento? ¿Cuáles actividades propone para complementar las presentadas en el proyecto?**

Aunque las actividades de pensamiento están muy bien pensadas y estructuradas para las clases, es necesario que cada docentes–merdiador adapte dichas actividades a la realidad y al contexto propio de su clase, teniendo en cuenta los conocimientos, las actividades, y los tiempos, además de los resultados obtenidos en los momentos de activación de conocimientos previos.

#### **¿En qué días va a desarrollar cada momento?**

Si bien el desarrollo de cada módulo esta cuenta con flexibilidad para la implementación durante la semana, es necesario identificar las necesidades que vaya presentando el grupo de clase, para que el ritmo de implementación sea acorde y productivo.

## 5.1. Orientaciones generales para el aprendizaje

A continuación, se presenta un esquema con un conjunto de enunciados de contenido pedagógico que a manera de referentes orientan la acción de la educadora/or y, que se sugiere ponerlas en práctica durante la implementación de clases.



## 6 La evaluación

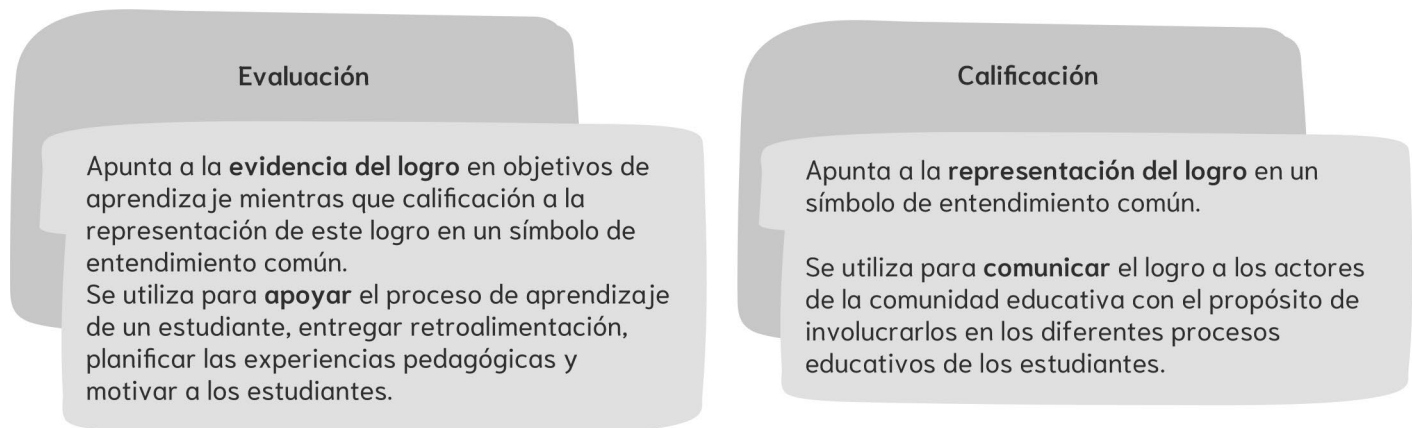
### 6.1. Definición

La evaluación tiene muchas definiciones, pero la que parece ser más adecuada para este programa es:

“**evaluar con intención formativa** no es igual a medir ni a calificar, ni tan siquiera a corregir. Evaluar tampoco es clasificar ni es examinar ni aplicar test. Paradójicamente la evaluación tiene que ver con actividades de calificar, medir, corregir, clasificar, certificar, examinar, pasar test, etc., pero no debe confundirse con ellas, pues, aunque comparten un campo semántico, se diferencian por los recursos que utilizan y los usos y fines a los que sirven. Son actividades que desempeñan un papel funcional e instrumental. De esas actividades artificiales no se aprende” Álvarez (2005: 11-12)

Así, la evaluación debe ser “**gratificante y, por tanto, vivida por el estudiante como un aspecto positivo y necesario para desarrollarse. El error, por lo tanto, se percibe como una forma natural de aprender y que se encamina a la mejora.**” (San Martí, 2007)

Por lo tanto, es importante no confundir evaluar con calificar y no olvidar sus diferencias:



### 6.2. Evaluación formativa

En la estrategia Procesos Básicos, tal como lo sugerimos arriba se adopta el concepto de evaluación formativa. Esta se caracteriza por la importancia que le concede al contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, porque reconoce el valor de sus conocimientos previos y porque utiliza los resultados como insumos para plantear procesos de mejora.

La evaluación formativa implica un proceso de acompañamiento permanente a los estudiantes y una retroalimentación constante. Permite que el estudiante tome el control de su aprendizaje facilitándole espacios de participación.

Es necesario que se siga una secuencia de evaluación del aprendizaje en el que tanto docentes como estudiantes:

- Tengan la oportunidad de conocer de primera mano las metas de aprendizaje
- Clarifiquen los criterios de los alcances de los resultados de aprendizaje
- Recolecten las evidencias de dichos resultados
- Interpreten las evidencias
- Identifiquen brechas de aprendizaje para determinar cuáles son aquellos aspectos en los que se deben diseñar procesos de fortalecimiento.
- Desarrollen una retroalimentación
- Hagan los respectivos ajustes a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, lo que permite cerrar la brecha.

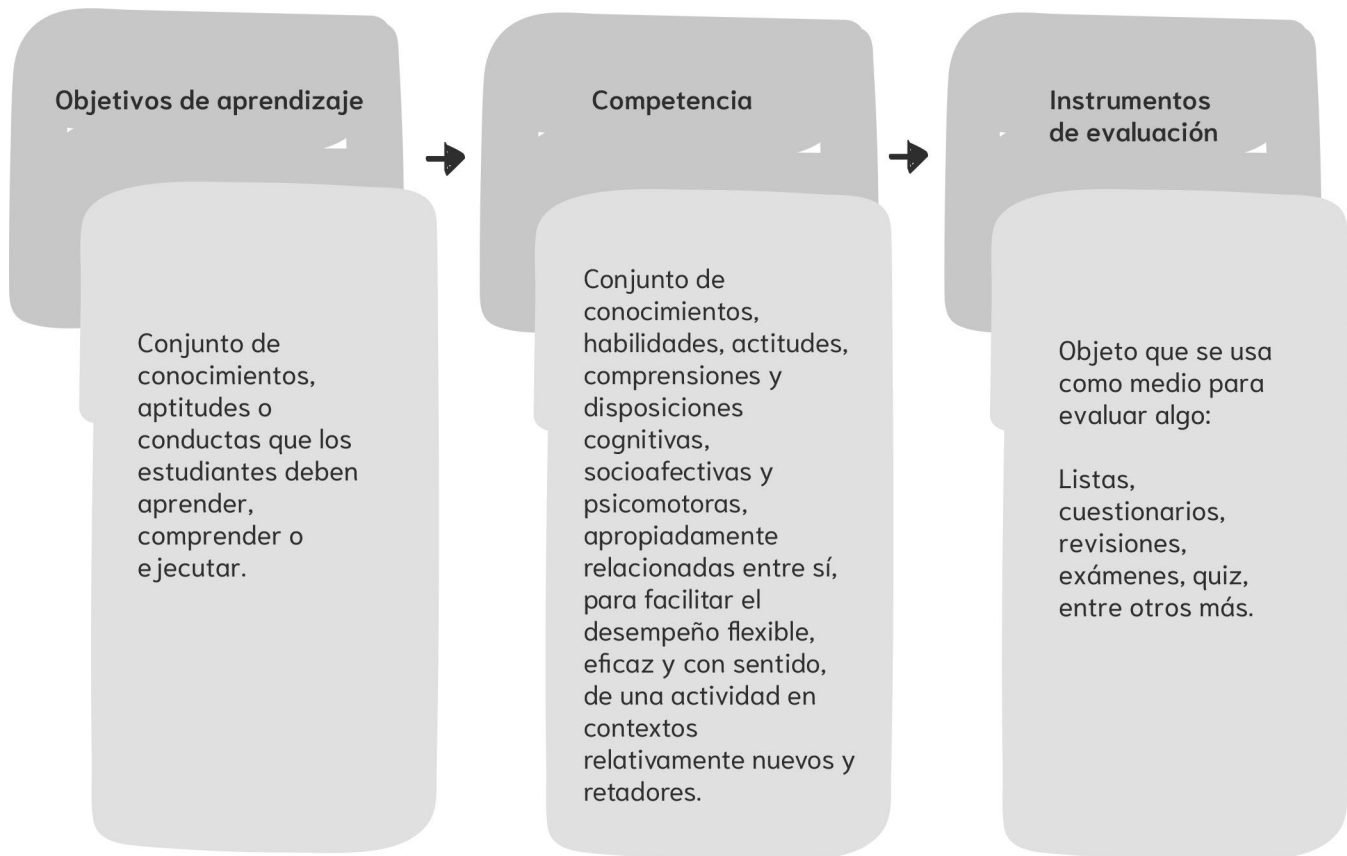
Evaluar formativamente implica poner en marcha procesos de observación de la forma como el estudiante aprende y en qué condiciones de tiempo, modo y lugar. También es importante revisar cómo apropia y aplica los nuevos conocimientos en situaciones de la vida real y, hasta qué punto puede generar conscientemente procesos de transferencia y extrapolación. En la estrategia Procesos Básicos cobra especial relevancia la procedencia y la historia del estudiante.

El contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. ... el contexto social debe ser considerado en diversos niveles: 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. 2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología.

De ahí la importancia de hacernos preguntas tales como quiénes son los estudiantes, de dónde vienen, qué experiencias han marcado su vida, quiénes son sus compañeros y amigos de curso o de barrio, con quienes viven, cómo son sus entornos. Todo esto proporcionará información útil para adaptar los acompañamientos y generar genuinos lazos de comunicación con ellos.

### 6.3. Evaluación de los aprendizajes

La evaluación de los aprendizajes es un proceso complejo ya que va más allá del control o la comprobación de una calificación cuantitativa, refiere entonces a un componente esencial del proceso de enseñanza aprendizaje, que se media por un saber. La evaluación debe estar alineada con los *objetivos de aprendizaje*, el grado de dificultad y las habilidades que reconoce en su grupo de estudiantes.



#### 6.4. Ruta de la evaluación

Por medio de la evaluación se verifican los desempeños adquiridos por los estudiantes en función de los objetivos pedagógicos propuestos por los docentes. Para lograr esto, no es suficiente una evaluación al finalizar la guía o el proyecto, es necesario entender la evaluación como un proceso dinámico, continuo, y sistemático, que comprueba la eficacia en la enseñanza y permite el mejoramiento docente.

Por lo tanto, es muy relevante revisar los conocimientos que se van a evaluar, se debe tener presente que siempre se evalúa aquello que se enseña. En consecuencia, se deben retomar aquellos conocimientos que se identificaron en la primera parte de la planeación y señalar en cuales actividades del proyecto o de la guía se van a evaluar y qué estrategias se propone para complementar la evaluación de dichos conocimientos.

# Capítulo 2

## Eje de formación en matemáticas

*«Un gran descubrimiento resuelve un gran problema, pero en la solución de todo problema, hay un cierto descubrimiento. El problema que se plantea puede ser modesto: pero, si pone a prueba la curiosidad que induce a poner en juego las facultades inventivas»*

George Pólya

La historia de las matemáticas nos muestra una necesidad inminente de explicar fenómenos y resolver problemas, lo que implica esencialmente construir conocimiento matemático, buscarlo, utilizarlo. Es decir que no se asocia con repetir definiciones, algoritmos y teoremas.

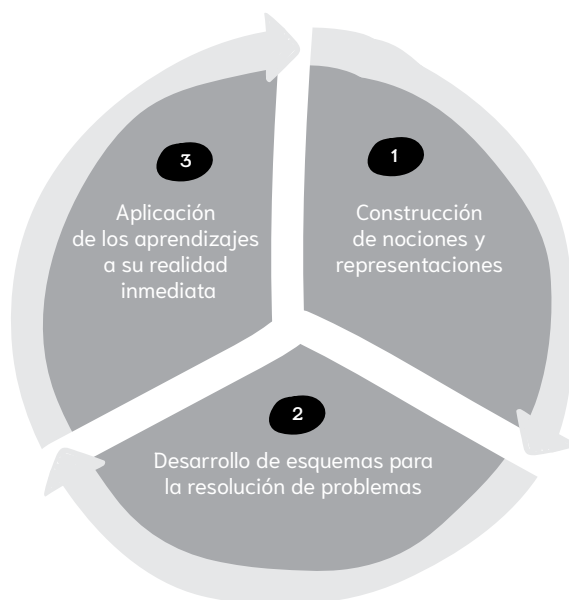
Por lo tanto, cuando se plantea y resuelven problemas, lo más importante es la aplicación en contexto, superando entonces esa barrera de conocer la información ya elaborada a lo largo de los años y recitarla.

Partiendo de esta premisa y necesidad, se entiende así, que todos los seres humanos saben algo de matemáticas, ya que se cuestionan, resuelven problemas, plantean esquemas; por lo tanto, todos tienen la capacidad de comprender y disfrutar las matemáticas a distintos niveles.



## ① Fundamentación y pilares

En el marco del Programa Procesos Básicos, el desarrollo del pensamiento lógico matemático se plantea a partir de tres pilares esenciales y complementarios.



- **Construcción de nociones y representaciones:** tiene que ver, en primer lugar, con los procesos iniciales de ubicación corporal en el espacio, la construcción de las nociones y representaciones convencionales vinculadas al número, a la cuantificación de magnitudes, a las posiciones relativas entre los objetos, a la forma de ellos, a la identificación de patrones de cambio y a la diferenciación de las posibilidades de los eventos. Estas representaciones convencionales, les permitirán a los estudiantes ampliar el significado de los procedimientos aritméticos prácticos que usa en la cotidianidad.
- **Desarrollo de esquemas para la resolución de problemas:** tiene que ver con el desarrollo sistemático de procedimientos para plantear y resolver problemas que les ayuda a los estudiantes a desarrollar un pensamiento estratégico, caracterizado por hábitos para enfrentar de manera exitosa situaciones-problema de su cotidianidad.
- **Aplicación de los aprendizajes a su realidad inmediata:** el pensamiento lógico matemático favorece la madurez de las habilidades de pensamiento (funciones cognitivas), que a su vez permiten tomar decisiones e interactuar de forma más eficaz, eficiente y pertinente con los demás y con el medio.

Por lo anterior, la Secretaría de Educación de Bogotá ha promovido a través del Plan Sectorial de Educación, las herramientas para la vida, entre las que incluye el “Aprender más matemáticas y ciencias”. El fortalecimiento de las matemáticas en la reorganización curricular del Distrito está dirigido a promover las estrategias necesarias para avanzar en el razonamiento lógico y la toma acertada de decisiones, como se evidencia en el documento sobre el campo del pensamiento matemático:

“Potenciar el desarrollo del pensamiento lógico matemático tiene que ver con ayudar a los niños y jóvenes a construir y apropiarse comprensivamente de las herramientas simbólicas y tecnológicas propias del grupo en el que se convive, así como las producidas por las comunidades matemáticas, que los haga sujetos cada vez más capaces de establecer relaciones y operar con éstas en diferentes situaciones y contextos, para conocer y actuar creativa y críticamente como ciudadanos.” (Castaño, 2007)

Finalmente, la integración de estos tres elementos, la construcción de nociones y representaciones, el desarrollo de esquemas para la resolución de problemas y la aplicación de los aprendizajes a su realidad inmediata, permitirán que de manera integral el estudiante pueda desarrollar habilidades del pensamiento matemático desde lo cognitivo, procedimental y actitudinal.

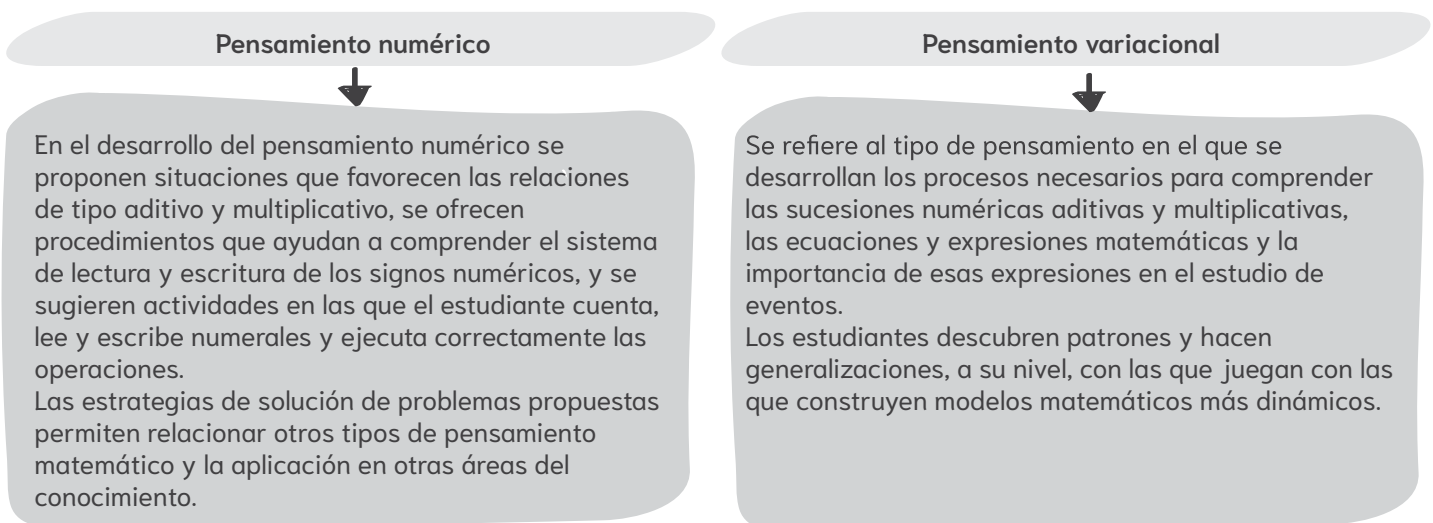
## 2 Desarrollo de los componentes matemáticos

La construcción del conocimiento matemático está más vinculado con la idea de “*hacer matemáticas*” más que con la idea de “conocer acerca de las matemáticas”, que se relaciona con el conocimiento de la disciplina, lo cual implica “poseer un conjunto de reglas, conceptos, hechos, propiedades matemáticas”. Por esta razón, se piensa más en aprendizajes estructurantes, los cuales

(...) favorecen la organización del currículo escolar de acuerdo con las realidades de cada contexto; de allí que no se conciben como un reflejo de todo lo que el currículo debe incluir, sino que son saberes y enfoques que, respetando la autonomía escolar, sugieren formas de desarrollo articulados con los contextos y con las necesidades particulares de cada institución. En ese sentido, dichos saberes se orientan hacia la práctica social de las matemáticas, contextualizada cultural e históricamente. (MEN, 2015)

### 2.1 Componente numérico – variacional

Este se compone del Pensamiento numérico y los sistemas numéricos y el pensamiento variacional y los sistemas algebraicos.



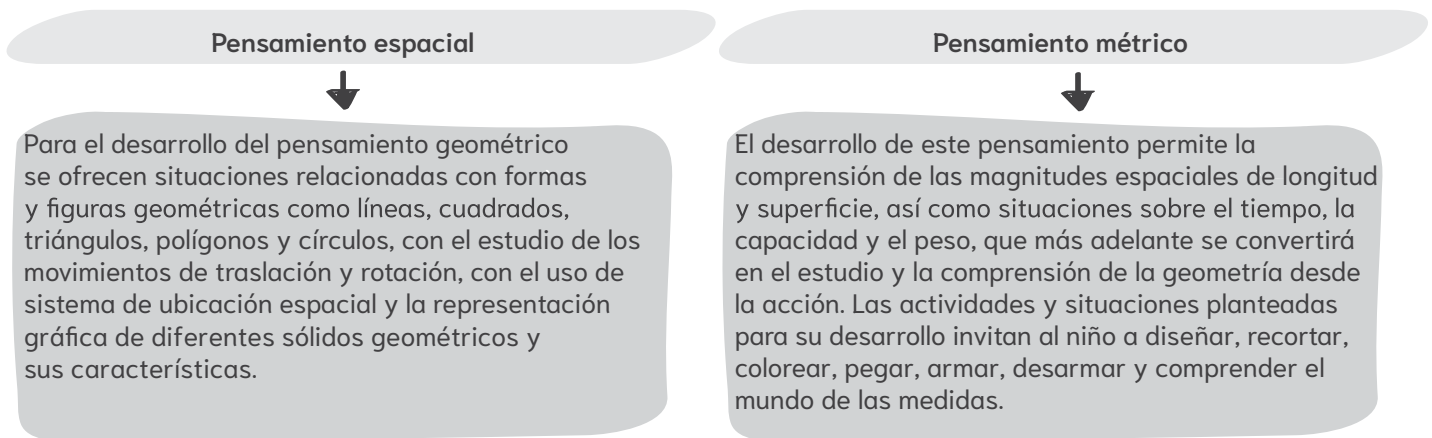
Así, este componente, de acuerdo con ICFES (2019) se encarga de indagar por

(...) la comprensión de los números y de la numeración, el significado del número, la estructura del sistema de numeración; por el significado de las operaciones, la comprensión de sus propiedades, de su efecto y de las relaciones entre ellas; por el uso de los números y las operaciones en la resolución de problemas diversos, el reconocimiento de regularidades y patrones, la identificación de variables, la descripción de fenómenos de cambio y dependencia.

Por lo tanto, se integran el establecimiento de patrones con el conocimiento sobre el número.

## 2.2 Componente métrico – especial

Este se compone del pensamiento métrico y los sistemas de medición y el pensamiento espacial y los sistemas geométricos.



Así, este componente según ICFES (2019)

(...) está relacionado con la construcción y manipulación de representaciones de los objetos del espacio, las relaciones entre ellos y sus transformaciones; más específicamente, con la comprensión del espacio, el desarrollo del pensamiento visual, el análisis abstracto de figuras y formas en el plano y en el espacio a través de la observación de patrones y regularidades, el razonamiento geométrico y la solución de problemas de medición, la construcción de conceptos de cada magnitud (longitud, área, volumen, capacidad, masa, etc.), comprensión de los procesos de conservación, la estimación de magnitudes, la apreciación del rango, la selección de unidades de medida, de patrones y de instrumentos, el uso de unidades, la comprensión de conceptos de perímetro, área y volumen.

Por lo tanto, se relacionan en ese contexto las figuras y la medición de su área, perímetro y los cuerpos con su volumen y capacidad.

### 2.3. Componente aleatorio

Tiene en cuenta el desarrollo del pensamiento aleatorio que permite a los estudiantes iniciarse en el camino de la interpretación de los sucesos de la realidad. Observar el mundo a través de los números permite cuantificarlo para comprenderlo. Los estudiantes diseñan encuestas a partir de las cuales construyen listas de datos, tablas de frecuencias y gráficos de datos; exploran situaciones probables o seguras y trabajan estimando intuitivamente la idea de conteo y permutación, necesaria para la comprensión de los hechos reales de la ciudad y del entorno.

## 3 Alcances del pensamiento matemático

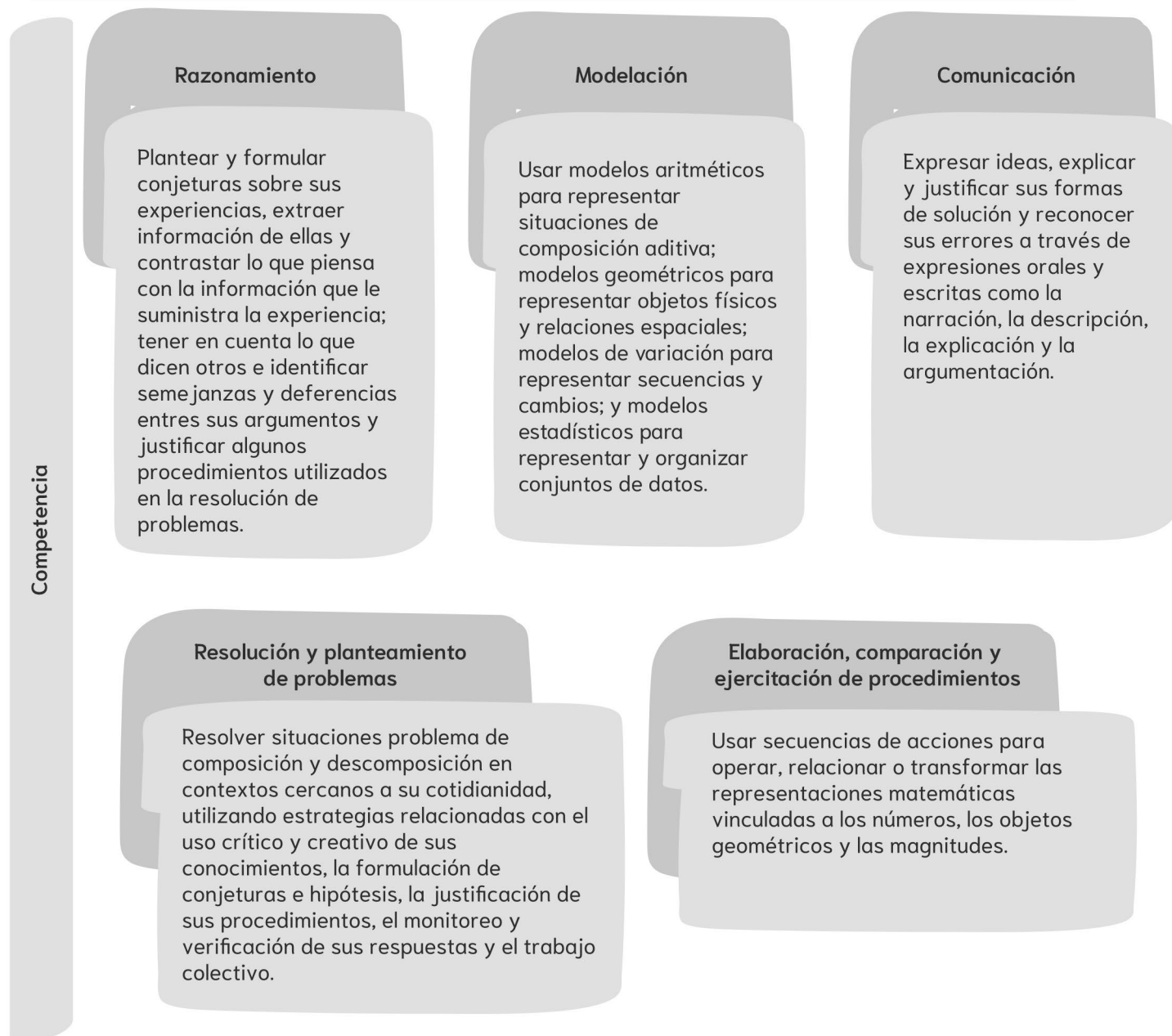
### 3.1 Alcances generales – Competencias

Una vez se concluya el año lectivo los estudiantes del Programa Procesos Básicos tendrán los “*conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en conocimientos*” (MEN, 1994) Por lo tanto, estarán en capacidad de:

- Hacer uso adecuado de modelos y representaciones numéricas, geométricas, variacionales y estadísticas, que les permitan plantear y solucionar situaciones problema, en contextos relativamente cercanos a su cotidianidad.
- Comunicar y justificar algunos procedimientos y estrategias que utiliza para solucionar problemas, realizar operaciones, tomar decisiones y explicar su comprensión, y
- Usar de manera adecuada los procedimientos operativos relacionados con la estructura aditiva en diversas situaciones.

Por lo tanto, se pueden resumir los alcances que lograrán los estudiantes, teniendo en cuenta las competencias específicas de las matemáticas, relacionándolas con los cinco procesos básicos propios del área, como se aprecia en los siguientes esquemas:

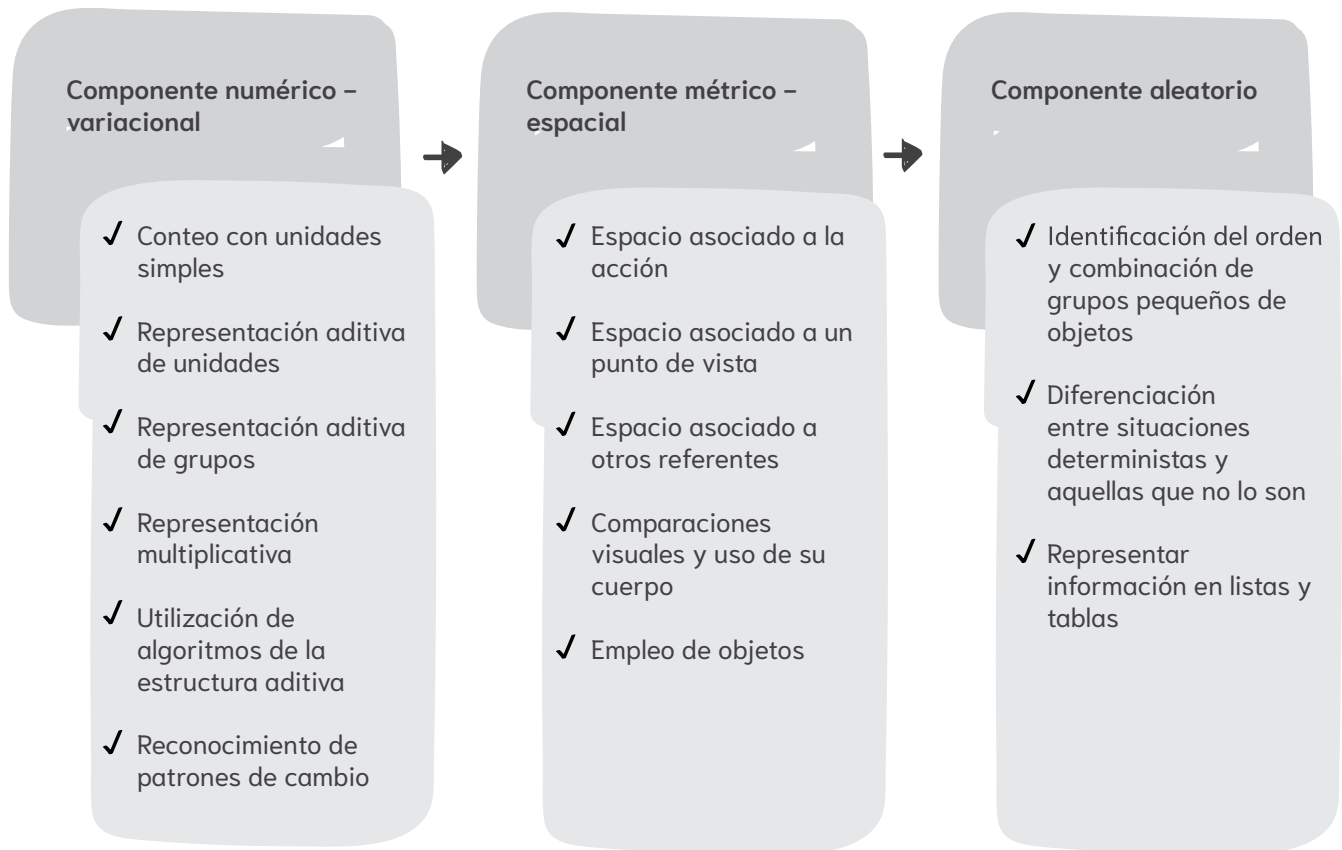
## Procesos básicos de la actividad matemática



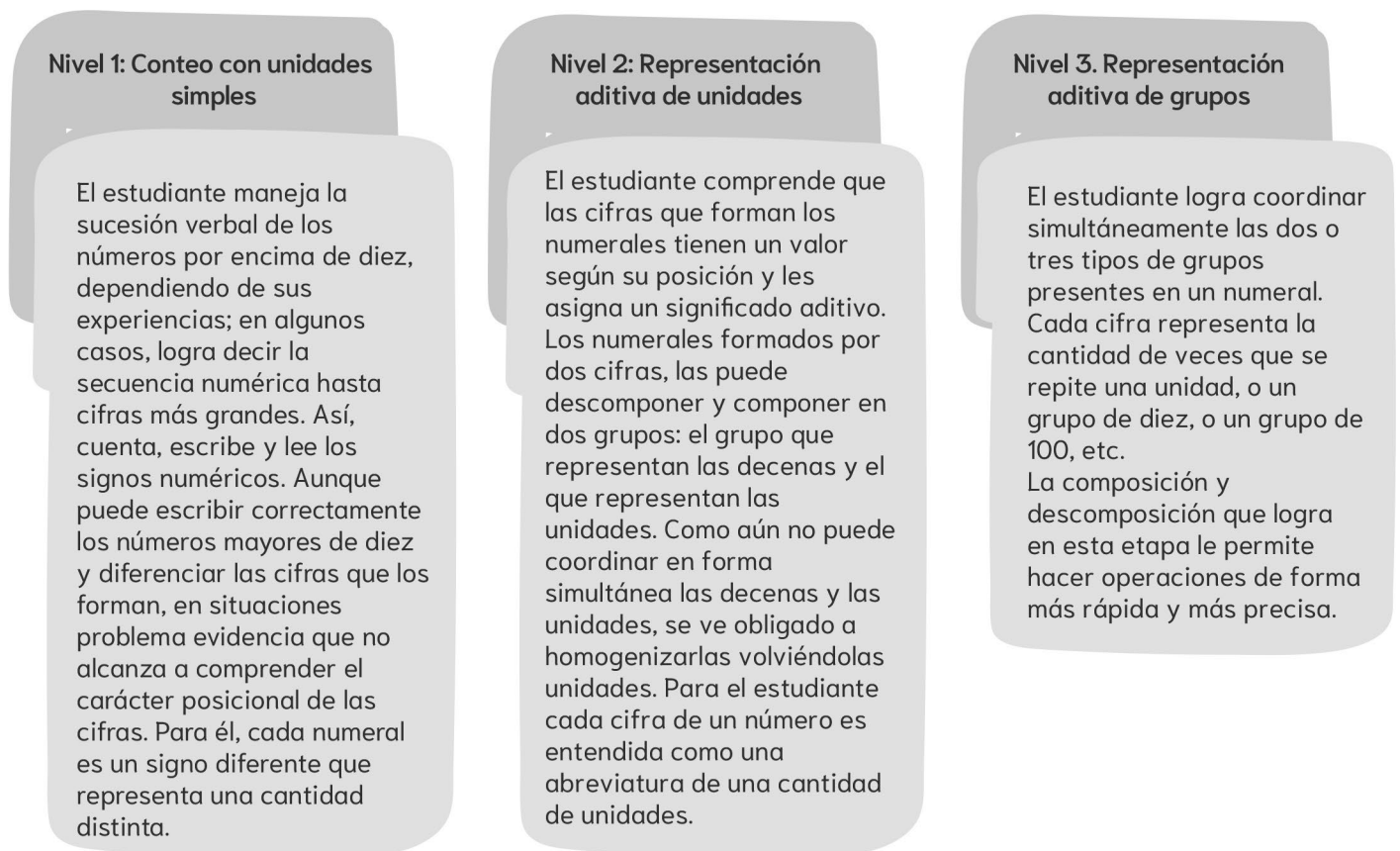
### 3.2 Alcances específicos – Desarrollo conceptual

El desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes del Programa es un proceso que se inicia en estas primeras etapas de escolaridad y que, en la mayoría, se va fortaleciendo a través de su vida.

Los caminos que recorren los estudiantes no son directamente comparables, ni iguales, varían tanto en sus ritmos como en los trayectos que siguen, debido a las diversas experiencias a las que se enfrentan dentro y fuera de la escuela; sin embargo, en esta variedad es posible identificar unas metas que van alcanzando. (Castaño, 2006). A continuación se muestran las metas generales en los distintos componentes.



### 3.2.1. Metas para el componente numérico variacional



#### Nivel 4: Operaciones aditivas

El estudiante reconoce sin dificultad el orden de números de cinco cifras, los ordena en secuencias ascendentes y descendentes a partir de patrones aditivos. También está en la capacidad de plantear y resolver problemas que impliquen usar algoritmos de adición y sustracción.

#### Nivel 5: Representación multiplicativa

El estudiante está en la capacidad de realizar composiciones y descomposiciones de correspondencia múltiple. Por lo tanto, identifica patrones de sumas sucesivas y los relaciona con las tablas de multiplicación y con el algoritmo de multiplicación vertical por una y dos cifras.

### 3.2.2. Metas para el componente espacial métrico

El espacio como percepción es distinto del espacio como representación. Los niños y niñas, antes de cumplir un año de edad, pueden distinguir entre un círculo y un triángulo cuando le son presentados, pero solo a través de un conjunto de experiencias alcanzarán una representación mental de estas figuras, es decir, podrán establecer relaciones y operar con ellas. Estas experiencias le permitirán comunicarles a los demás sus conocimientos empleando símbolos, signos, gráficos y dibujos.

#### Nivel 1: Espacio asociado a la acción

En esta primera fase el espacio está asociado a los actos motores, parece ser una forma de espacio “concreto” y no estar suficientemente interiorizado para ser sometido a operaciones mentales. Por lo tanto, el estudiante le asigna significado a relaciones espaciales sencillas que expresa con palabras como arriba, abajo, derecha, izquierda, encima, debajo, más arriba, más abajo, delante o detrás. Las palabras asociadas a estas relaciones son aprendidas en el curso de una exploración activa y son necesarias para poder fijar la atención sobre su significado.

#### Nivel 2: Espacio asociado a un punto de vista

El estudiante considera el objeto mentalmente, en relación con un “punto de vista”, logra percibir cómo se presentan los objetos cuando son contemplados desde diferentes posiciones sin necesidad de aislarlo físicamente. Además, puede visualizar los resultados de las acciones después de haberlas visto realizadas, de manera que puede imaginar el resultado de sus acciones sobre los objetos, a partir de la base de los datos que la acción misma le suministra.

#### Nivel 3: Espacio asociado a otros referentes

El estudiante puede localizar los objetos por medio de ejes de referencia (largo, ancho, alto) y va desarrollando ideas métricas. Puede dibujar figuras semejantes a otras (más pequeñas o más grandes), y las ubica teniendo en cuenta las relaciones de horizontalidad y verticalidad. También, logra establecer relaciones de tamaño teniendo en cuenta la distancia y dirección propias de los objetos.

Los estudiantes entienden la cualidad de longitud, esto es, la extensión de un extremo a otro en el campo espacial, a partir de sus experiencias previas y de aquellas que vive fuera de la escuela. Estas experiencias les permiten avanzar, a través de la actividad, desde las percepciones visuales, auditivas y kinestésicas, con miras a concretarse en los conceptos.

#### Nivel 1: Comparaciones visuales y uso de su cuerpo

El estudiante hace comparaciones visuales entre los objetos y comienza a utilizar partes de su cuerpo como instrumento de medida. Evidencia en esta fase una comprensión del principio de sustitución, es decir, el transporte de la medida elegida de un objeto a otro.

#### Nivel 2: Empleo de objetos

El estudiante comprende que un todo se compone de varias partes agregadas y fortalece el principio de iteración; es decir, la repetición de la medida elegida, aplicada a otra longitud. De esta manera la medida es la síntesis de la división en partes y de la iteración, de manera similar a lo que sucede con el número.

#### Nivel 3: Asociación de magnitudes con instrumentos de medición

El estudiante puede identificar magnitudes de medición de longitud, superficie y volumen, además, comprender cuáles son los instrumentos de medición que se asocian y establecer la unidad de medida fundamental para cada magnitud.

### 3.2.3 Metas para el componente aleatorio

El desarrollo del pensamiento estadístico y aleatorio se inicia desde los primeros grados de escolaridad, a partir de las intuiciones que tiene el estudiante sobre la forma como se pueden ordenar y combinar grupos pequeños de objetos; sobre la diferenciación entre situaciones deterministas y aquellas que no lo son, y sobre los procedimientos tanto para organizar, como representar información en listas y tablas.

#### Nivel 1: Referentes concretos

En la combinatoria el estudiante cuenta los eventos usando referentes concretos y no logra aún utilizar estrategias que le permitan ser exhaustivo y sistemático en la enumeración.

#### Nivel 2: Intuición

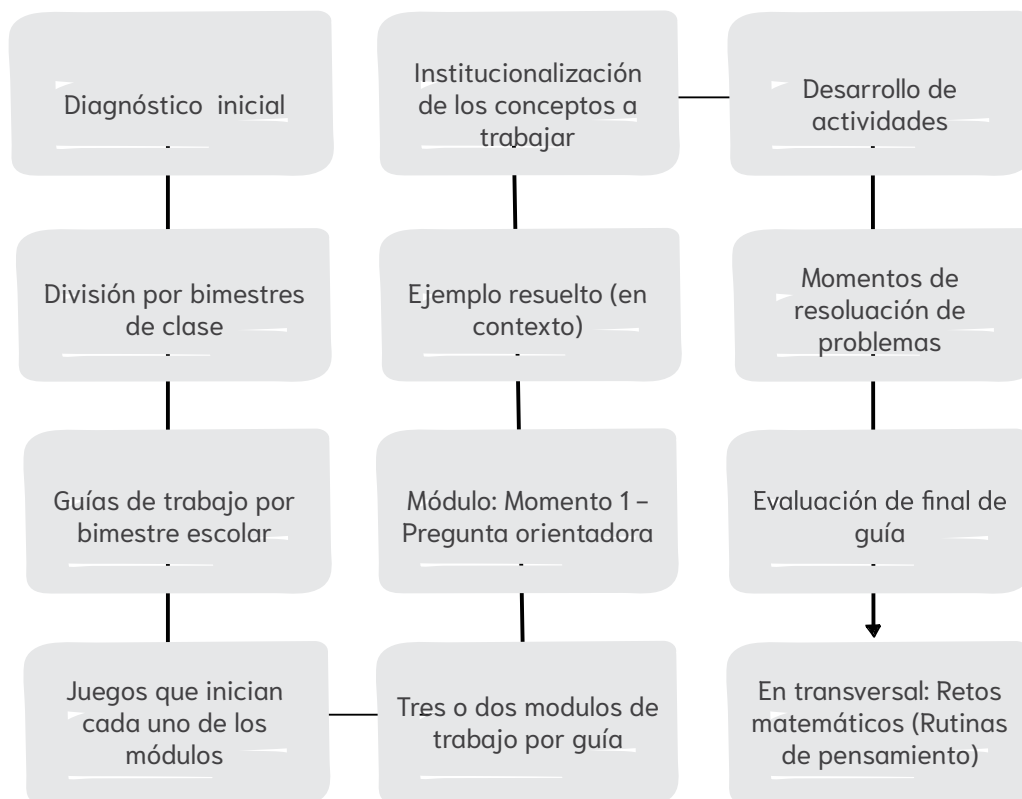
Compara las probabilidades de que ocurran dos eventos, a través de la cantidad de veces que ocurre cada uno. Utiliza algunas representaciones gráficas (árboles) para enumerar los eventos.

#### Nivel 3: Representación de datos

Organiza datos estableciendo tablas de doble entrada y las representa en diagramas de barras.

## 4 Estrategias metodológicas

Teniendo en cuenta las características del desarrollo del pensamiento lógico matemático, se planteó una propuesta didáctica fundamentada en la acción y reflexión. En el siguiente esquema se podrá apreciar la ruta de trabajo para el desarrollo del pensamiento matemático.



Desde lo metodológico se centrará la atención en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, más que en el desarrollo de contenidos, esto implica didácticamente una forma de trabajo en el aula de clase, que asegure la acción en compañía del lenguaje y la reflexión sobre la acción hasta lograr la estructuración de los conceptos y de las relaciones que se establecen entre ellos.

La respuesta a cómo desarrollan los niños su capacidad natural para pensar lógicamente, para construir el número y para inventar la aritmética, reside en la interacción social, más concretamente en la posibilidad del intercambio de experiencias y en el compartir de avances personales que se validan con otros, por tal razón, las situaciones de cada día y los juegos colectivos proporcionan oportunidades para que los niños piensen y compartan. Los docentes tienen que plantearse la pregunta de cómo crear una atmósfera adecuada para desarrollar el pensamiento de los estudiantes, en vez de listar un sinnúmero de contenidos.

Por lo tanto, el docente-mediador queda invitado a realizar una exploración muy completa de los recursos del Programa Procesos Básicos y a diseñar un mapa conceptual donde exponga clara y jerárquicamente sus fundamentos pedagógicos, las estrategias metodológicas, los recursos y el proceso de sistematización.

## 5 Organización de las guías del pensamiento-matemático

El material para el fortalecimiento del eje matemático está diseñado para desarrollarse en un año lectivo, dividido en cuatro bimestres. Durante este tiempo se desarrollarán tres componentes (que organizan los pensamientos), estos son: Componente numérico-variacional, métrico-espacial y el aleatorio. Esta distribución se debe a las relaciones, los objetos que se estudian y a la organización del cuerpo de conocimientos de la disciplina matemática, y está acorde con la propuesta planeada por el Ministerio de Educación Nacional, los documentos curriculares, tales como los Derechos Básicos de Aprendizaje, los Lineamientos Curriculares y las orientaciones formuladas por la SED de Bogotá en el documento sobre el campo del pensamiento lógico matemático. A continuación, proporcionamos un esquema que ayudará a identificar las guías asociadas a los componentes y los bimestres.

Libro	Bimestre	Guía	Módulo	Componente
Libro 1	1	1	1 Corporalidad	Métrico - Espacial
			2 Estimación de cantidades	Numérico - Variacional
			3 Números y numerales	Numérico - Variacional
		2	1 Números y secuencias	Numérico - Variacional
			2 Poliedros y cuerpos redondos	Métrico - Espacial
			Polígonos	Métrico - Espacial
		3	1 Números y secuencias	Numérico - Variacional
			2 Movimientos de figuras planas	Métrico - Espacial
		Libro 2	2	4
2 Centenas	Numérico - Variacional			
3 Problemas con centenas	Numérico - Variacional			
5	1 Longitud			Métrico - Espacial
	2 Tiempo			Métrico - Espacial
	3 Capacidad			Métrico - Espacial
6	1 Volumen			Métrico - Espacial
	2 Ángulos			Métrico - Espacial
	3 Unidades de masa			Métrico - Espacial

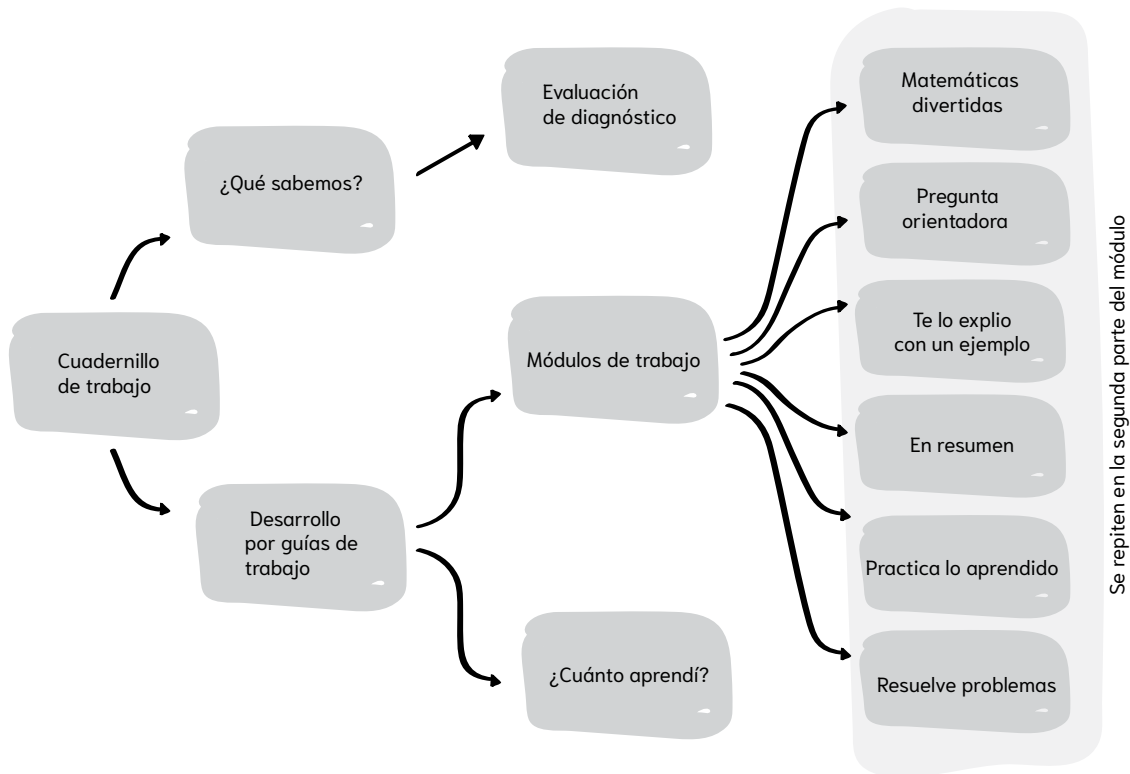
Libro	Bimestre	Guía		Módulo	Componente
Libro 3	3	7	1	Números de cuatro cifras	Numérico - Variacional
			2	Operaciones combinadas	Numérico - Variacional
			3	Series y secuencias	Numérico - Variacional
		8	1	Introducción a la multiplicación	Numérico - Variacional
			2	Multiplicación y tablas	Numérico - Variacional
			3	Problemas multiplicativos	Numérico - Variacional
	4	9	1	Perímetro	Métrico - Espacial
			2	Área	Métrico - Espacial
		10		Recolección de datos	Aleatorio
			2	Gráficos y probabilidad	Aleatorio
		11	1	Introducción a la división	Numérico - Variacional
			2	División exacta e inexacta -	Numérico - Variacional
	3		Problemas multiplicativos	Numérico - Variacional	

Durante cada bimestre, el componente numérico estará presente debido a la transversalidad, que obedece a la funcionalidad y exigencia que la comunidad escolar le otorga a los conocimientos y procedimientos relacionados con el manejo del sistema de numeración decimal, las operaciones aritméticas y la solución de problemas con los números naturales.

## 6 Ruta didáctica para el trabajo en el aula

Para desarrollar el pensamiento matemático desde una mirada de construcción, apropiación y comprensión, se debe enfocar en la creación de un espacio de trabajo donde no se estudien exclusivamente contenidos, lo que implica una forma de trabajo en el aula de clase, que asegure la acción en compañía del lenguaje y la reflexión sobre la acción, hasta lograr la estructuración de los conceptos y de las relaciones que se establecen entre ellos. Sin embargo, tener a la mano los recursos conceptuales es esencial para lograr una institucionalización del conocimiento. Por lo tanto, se pretende que el docente –mediador desarrolle el trabajo en el aula en que lleve al estudiante hacia la construcción del conocimiento, pero que, adicional a ello, cuente con los recursos conceptuales para qué, desde el ejercicio de la autonomía, el estudiante pueda avanzar a su ritmo.

Así las cosas, el desarrollo de esta metodología está relacionada con el proceso de mediación por parte del docente, donde su rol será el de consolidar capacidad para generar expectativas, interés y motivación, a través del diseño de situaciones con las cuales los estudiantes avancen en la comprensión de las relaciones matemáticas, mientras desarrollan habilidades cognitivas y fortalecen estrategias para solucionar problemas. De acuerdo con lo anterior, el material elaborado para el desarrollo del pensamiento lógico matemático se organiza como se muestra en el siguiente esquema.



La propuesta se estructura en tres libros, repartidos en bimestres como se observa en el apartado anterior. Cada uno de estos libros se compone de guías, las cuales, a su vez se componen de módulos que tienen una ruta didáctica establecida y una evaluación de diagnóstico para el primer libro y dos evaluaciones de seguimiento al iniciar los libros 2 y 3.

### 6.1 ¿Qué sabemos? – Diagnóstico







Es importante identificar los conocimientos previos que tienen los estudiantes, en cuanto a actividades de conteo, cuantificadores, espacialidad y datos. Sin embargo, se reconoce que es posible que los estudiantes no sepan leer y escribir, por lo cual se incluye una instrucción al final de la página, que corresponde a las indicaciones del docente, para que indique las acciones a seguir con sus estudiantes.



La intención es que los estudiantes puedan realizar la mayoría de las actividades a partir del dibujo, del conteo y la oralidad.

Diagnóstico

¿Qué sabemos?

- 1 Compara los elementos y colorea el indicado.

<p>a. La fruta más grande.</p> 	<p>b. El gato más lejano del estambre.</p> 
<p>c. El frutero que está lleno.</p> 	<p>d. El perro con la correa más larga.</p> 
<p>e. El florero con una flor.</p> 	<p>f. El niño que tiene muchas bombas.</p> 
- 2 Observa qué tienen en común los elementos que se muestran a continuación. Comparte con tus compañeros la respuesta.

<p>a.</p>  <p>Los objetos son: _____</p>	<p>b.</p>  <p>Todos son: _____</p>
--	---

Lee en voz alta las indicaciones de cada ítem y asegúrate que los estudiantes seleccionen, colorean y dibujen según corresponda en cada ítem.

## 6.2 .Guías de trabajo

Al iniciar una guía se proponen unos objetivos de aprendizaje y una actividad complementaria, y acompañada siempre de una instrucción para el docente al final de la página.

La intención es generar expectativa en los estudiantes para que puedan tener presente cuáles son los elementos conceptuales a trabajar durante el desarrollo de dicha guía.

## 6.3 Módulos

Cada módulo de trabajo presenta al iniciar una sección que se llama *Matemáticas divertidas*; luego, durante el desarrollo de cada módulo, se presentan dos secciones en las cuales, la ruta didáctica es la misma. Observa el siguiente ejemplo:



	Sección	Conceptos asociados	N.º pág	Ruta didáctica
Módulo 1 – Corporalidad Métrico espacial	Matemáticas divertidas	Busca el tesoro	9	→ Juego
	¿Cómo me ubico?	Derecha e izquierda	10	
		Arriba y abajo / Encima y debajo	11	
		Delante/entre / detrás de	12	
	Resuelvo problemas	Problemas aplicados en contextos	13	→ Sección de problemas aplicados
			14	
	¿Cómo describo los objetos?	Alto y bajo	15	→ Sección de problemas aplicados
		Largo – corto	16	
		Cerca y lejos	17	
		Antes y después	18	
		Pequeño, mediano y grande	19	
	Resuelvo problemas	Problemas aplicados en contextos	20	→ Sección de problemas aplicados
21				


### 6.3.1. Matemáticas divertidas

El objetivo de esta sección es iniciar el desarrollo del módulo con un juego o actividad divertida, de tal manera que el estudiante tenga un primer acercamiento con los conceptos que se van a vincular durante el desarrollo del módulo.

Esta sección organiza la actividad para saber, qué se necesita para jugar, las reglas del juego y quién gana (si es un juego de puntaje). Además, se incluye un recuadro al final, en donde se le brindan algunas orientaciones generales al docente para que pueda desarrollar la actividad.

**Matemáticas divertidas**

**Busca el tesoro**



El juego que te proponemos es muy divertido. Se trata de una búsqueda del tesoro que se oculta en algún lugar del salón o colegio, según lo dispongan. ¿Dónde estará? ¿De qué se trata? ¿Están listos?

**¿Qué necesito para jugar?**

- Un compañero (el juego se desarrolla en parejas)
- Un objeto designado como tesoro.
- Trozo de papel con mapa y pistas.

**¿Cómo se juega?**

1. Ambos jugadores deberán esconder su tesoro.
2. Destinen un punto de inicio.
3. Luego cada uno, deberá anotar en su hoja, al menos 5 pistas que den cuenta de la ubicación del objeto, teniendo en cuenta el punto de inicio. Las pistas deben contener palabras tales como: adelante, atrás, después, entre. Por ejemplo:

**Detrás del pupitre de Mario y a la derecha del pupitre de Karen.**

4. Además, deberán dibujar un boceto del mapa que da cuenta la ubicación de los objetos, aquí, su compañero deberá dibujar el recorrido siguiendo las pistas del mapa.

**¿Quién gana?**

Ganará quien encuentre primero el tesoro y lo lleve al punto de inicio junto con el mapa.

Explica la dinámica del juego y propón algunos ejemplos de mapas y pistas para que los estudiantes puedan realizar sus ejercicios.

### 6.3.2. Pregunta orientadora

## ¿Cuál es el orden de los números?

### Te lo explico con un ejemplo

Mariana y Luis estaban en un torneo de video juegos. Mariana obtuvo 789 puntos y Luis obtuvo 987. ¿Quién obtuvo el mayor puntaje?

Para poder establecer cuál de los dos jugadores obtuvo el mayor puntaje, se deben comparar los números que representan los puntajes de cada uno.

El mayor puntaje lo obtuvo Luis.

c	d	u
7	8	9

c	d	u
9	8	7

$7 < 9$   
 $8 = 8$   
 $9 > 7$

### 6.3.3. Te lo explico con un ejemplo

### En resumen

Para establecer la **relación de orden** entre dos números se usan los símbolos < (menor que), > (mayor que) e = (igual). Para **comparar dos números con tres cifras**, se debe comparar: **centenas con centenas**, **decenas con decenas** y **unidades con unidades**.

### 6.3.4. En resumen

### 6.3.5. Practica lo aprendido

#### Practica lo aprendido

- 1 Ubica <, > o = según corresponda.
 

a. 139	141	b. 354	489	c. 101	98	d. 255	363
e. 444	111	f. 999	888	g. 874	774	h. 214	398
i. 451	632	j. 271	171	k. 555	505	l. 991	992

- 2 Lee la instrucción y ordena los números.

a. De menor a mayor

954, 983, 894, 849, 945

\_\_\_\_ < \_\_\_\_ < \_\_\_\_ < \_\_\_\_ < \_\_\_\_

b. De mayor a menor.

345, 453, 243, 543, 524

\_\_\_\_ > \_\_\_\_ > \_\_\_\_ > \_\_\_\_ > \_\_\_\_



Comparte con los estudiantes el ejemplo resuelto y propón otros adicionales. Luego, complementa con la explicación conceptual y desarrolla las actividades propuestas.

### 6.3.2. Pregunta orientadora

Se retoman los postulados de la Enseñanza para la Comprensión y el uso de preguntas que ayuden a los estudiantes a orientar el trabajo. Sirven para que, al final de las sesiones de clase, se puedan realizar reflexiones que ayuden a consolidar posibles respuestas a las preguntas, incluso aplicaciones.

#### Rutinas de pensamiento

Dentro del desarrollo de los módulos, se incluye una pequeña sección que se llama *Reto matemático*, que da cuenta de rutinas de pensamiento a través de juegos, adivinanzas, o problemas simples de texto o esquemas. A continuación, algunos ejemplos:


**Reto matemático**  
Completa la tabla. Ten en cuenta el ejemplo.

	○	□	△
○	○ ○	○ □	○ △
□			
△			

**Reto matemático**  
Todos mis dígitos son iguales. La suma de mis dígitos es mayor que 21 y menor que 27.

c	d	u

**Reto matemático**  
Une los 4 puntos con 3 líneas sin levantar el lápiz.






### 6.3.3. Te lo explico con un ejemplo

Esta sección tiene como objetivo mostrar una situación en contexto en donde se use o los conceptos que se quieren desarrollar en cada sesión, y se muestre un cuestionamiento, un posible desarrollo (si se considera pertinente) y una respuesta o conclusión que invite a los estudiantes a interesarse por los saberes próximos.

#### Te lo explico con un ejemplo

Alejandra dibujó una flecha y realizó algunos movimientos con el fin del comparar las posiciones en las que quedaba la flecha después de los giros. El resultado fue:

Posición inicial	Giro No. 1	Giro No. 2
		
Arriba	Abejo	zquierda

Al comparar Alejandra las posiciones de las flechas, se da cuenta que una está apuntando hacia arriba, la segunda está apuntado hacia abajo y la última está apuntando hacia la izquierda.

### 6.3.4. En resumen

Esta sección tiene por objetivo institucionalizar el concepto o los conceptos a desarrollar.

**En resumen**

Una **secuencia numérica** es una lista ordenada de números que se forma al seguir un patrón de cambio. Las **secuencias aditivas** son aquellas en donde el patrón de cambio es una adición, en este caso son **ascendentes**, si por el contrario se realizan restas sucesivas, estas serán **descendentes**.

### 6.3.5. Practica lo aprendido

Aquí el objetivo es presentar las actividades a desarrollar. Se procura que estas sean fungibles, (que se pueda escribir en él) por lo cual el libro de estudio se convierte en la herramienta de monitoreo y seguimiento por parte del docente, el estudiante y los padres de familia.

### 6.3.6. Resuelve problemas

El enfoque de este momento es que los estudiantes pongan en contexto, en la realidad o en contextos netamente matemáticos, los aprendizajes que han logrado construir con el desarrollo de las sesiones. Se presenta, además una instrucción para que el docente oriente el desarrollo de la lección y una rutina de pensamiento.

Módulo 1 / Problemas aditivos

## Resuelvo problemas

**1** Lee el siguiente problema. Luego haz el dibujo y completa para responder las preguntas.

En una frutería están a la venta 32 limones, 17 peras y 24 papayas.

*Dibujo*

Problema	Pregunta	Operación

a. ¿Cuántas limones y peras están a la venta? \_\_\_\_\_  
 b. ¿Cuántas frutas hay en total a la venta? \_\_\_\_\_  
 c. Si se vendieron 18 papayas ¿Cuántas quedan? \_\_\_\_\_

**2** Completa y resuelve.

En un centro comercial de Bogotá se contaron en total 93 locales, de los cuales 27 son de comida y el resto de calzado y ropa. ¿Cuántas locales corresponden a calzado y ropa?

Operación

Hay \_\_\_\_\_ locales de calzado y ropa.

**3** Analiza y responde:

<p>a. En el restaurante de los papás de Miguel, diario se venden 61 almuerzos. Sin embargo, el jueves solo vendieron 45. ¿Cuántos almuerzos les faltó vender?</p> <p>Operación:</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">d</td><td style="padding: 2px;">u</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> </table> </div> <p>A los papás de Miguel les faltó vender _____ almuerzos.</p>	d	u							<p>b. En un club de golf, hay disponibles 48 hoyos y 36 bolas para que las personas jueguen. ¿Cuántos hoyos y bolas hay en total en el club para jugar golf?</p> <p>Operación:</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">d</td><td style="padding: 2px;">u</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> </table> </div> <p>En el club de golf hay en total _____ hoyos y bolas.</p>	d	u						
d	u																
d	u																

**4** Inventa una situación problema de tipo aditivo. Realiza el dibujo y resuélvelo.

**Problema:**

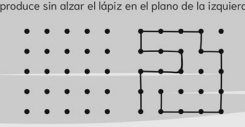
**Dibujo** **Operación**

**Respuesta:**

**Reto matemático**

Reproduce sin alzar el lápiz en el plano de la izquierda.



21

**✓** Lee cada una de las situaciones propuestas y permite que los estudiantes comparen y exploren diferentes caminos de solución, puedes incluir indicaciones adicionales.

## 6.4 ¿Cuánto aprendí?


Es la sección de evaluación para consolidar cada guía. Se presentan actividades en diferentes formatos: preguntas de selección múltiple, preguntas abiertas, cerradas, esquemas, crucinúmeros y una gran variedad que permite que la evaluación no sea vista únicamente desde la perspectiva de los test.

Adicional a esto, se presenta una sección de autoevaluación y unas instrucciones para el docente.





### ¿Cuánto aprendí?

1 Observa la imagen y selecciona la opción correcta.


a. El gato está a la derecha del perro.  
 b. El pez está encima de la mesa.  
 c. El perro está a la izquierda del pajarito.  
 d. La pelota está arriba de la mesa.





2 Completa la tabla dibujando la cantidad de elementos de acuerdo al referente


Menos que	Referente	Más que
		
		
		
		

3 Escribe el número de dedos levantados en cada imagen.







 Guía a tus estudiantes en la resolución de la prueba, para ello lee ítem por ítem, de manera que todos sigan el mismo ritmo de resolución. Permite solucionar la prueba y corregir los errores. Finalmente, lee los descriptores para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje en la sección de autoevaluación.

## 7 Malla curricular

La malla curricular de pensamiento matemático presenta de cada una de las guías las competencias y los procesos que se desarrollan en las actividades propuestas, así como los desempeños que se busca evidenciar en los estudiantes.

## Libro 1

		Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo
		<b>GUÍA 1 – Números y numerales</b>	<b>Módulo 1 – Corporalidad Métrica espacial</b>	Matemáticas divertidas
¿Cómo me ubico?	Derecha e izquierda			
	Arriba y abajo / encima y debajo			
	Delante / entre / detrás de			
Resuelvo problema				
¿Cómo describo los objetos?	Alto y bajo			
	Largo - corto			
	Cerca y lejos			
	Antes y después			
	Pequeño, mediano y grande			
Resuelvo problemas				
<b>Módulo 2 – Estimación de cantidades – Numérico</b>	Matemáticas divertidas		Concéntrate	Aprenderás a relacionar conjuntos de objetos y comparar sus cantidades.
	¿Cómo clasifico, comparo y relaciono los objetos?		Clasificación de objetos	
			Comparación	
			Comparación	
			Correspondencia	
			Correspondencia	
	Resuelvo problemas			
	¿Cuántos hay?		Muchos y pocos	
Tantos como				
Más que y menos que				
Resuelvo problemas				
<b>Módulo 3 – Números y numerales – Numérico</b>	Matemáticas divertidas		La Golosa	Comprenderás cuáles son los números de nuestro sistema de numeración decimal
	¿Cuáles son los números?		Números y numerales	
		Números y numerales		
		La decena		
		Composición de números		
	Resuelvo problemas			
	¿Cómo ordeno los números?	Mayor que y menor que		
		Mayor que y menor que		
Números ordinales				
Números ordinales				
Resuelvo problemas				
¿Cuánto aprendí?				

## GUÍA 2 – Números, cuerpos y figuras

	Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo		
Módulo 1 – Números y secuencias – Numérico	Matemáticas divertidas	Escaleras y serpientes	Construirás y descubrirás patrones de secuencias aritméticas simples.		
	Más números, ¿cómo los opero?	Representación de números			
		Decenas y unidades			
		Decenas y unidades			
		Estimación se sumas y restas			
		Sumas y restas			
	Resuelvo problemas				
	¿Cómo están organizados esos números?	Secuencias numéricas			
		Secuencias numéricas			
		Secuencias gráficas			
	Resuelvo problemas				
	Módulo 2 – Poliedros y cuerpos redondos –Espacial	Matemáticas divertidas		La torre más alta	Reconocerás las características y los nombres de polígonos y cuerpos redondos.
		Poliedros, ¿qué son?		Poliedros – cubo, prisma	
Poliedros – cubo, prisma					
Poliedros – cubo, prisma					
Poliedros – Pirámides cuadrada y triangular					
Poliedros – Pirámides cuadrada y triangular					
Poliedros – Pirámides cuadrada y triangular					
Resuelvo problemas					
¿Esos cuerpos ruedan?		Cuerpos que ruedan Cilindros , conos y esferas			
	Cuerpos que ruedan Cilindros , conos y esferas				
Resuelvo problemas					
Módulo 2 – Polígonos Espacial	Matemáticas divertidas	Tángram	Identificarás los polígonos, sus características y propiedades.		
	Figuras planas, ¿cómo se llaman?	Figuras planas			
		Figuras planas			
		Figuras planas			
		Figuras planas			
		Figuras planas			
	Resuelvo problemas				
	¿Cómo se relacionan esas rectas?	Líneas – tipos			
		Relaciones entre rectas			
Relaciones entre rectas					
Resuelvo problemas					
¿Cuánto aprendí?	Opinión, fortalecer				

## GUÍA 3 – Número y movimientos de polígonos

		Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo		
<b>Módulo 1 – Números y secuencias – Numérico</b>	Matemáticas divertidas		Sobres para regalar	Realizarás operaciones simples con números.		
	¿Qué es el Sistema de numeración decimal?		Composición de decenas			
			Decenas			
			Decenas y unidades			
			Decenas y unidades			
			Sistema de numeración decimal			
	Resuelvo problemas					
	¿Cómo sumo y resto?		Adición y sustracción			
			Adición y sustracción			
			Adición y sustracción			
	Resuelvo problemas					
	<b>Módulo 2 – Movimientos de figuras planas – Espacial</b>	Matemáticas divertidas			Teselados	Reconocerás los movimientos básicos en el plano de figuras planas.
		¿Cómo muevo las figuras en la cuadrícula?			Ubicación en el plano	
					Ubicación en el plano	
			Simetría			
			Simetría			
			Trasladar figuras			
			Trasladar figuras			
Resuelvo problemas						
¿Cómo giro las figuras?			Rotación – Giros			
			Rotación – Giros			
		Comparar posiciones				
Resuelvo problemas						
¿Cuánto aprendí?		Opinión, fortalecer				

GUÍA 4 – Números y operaciones	Módulo 1 – Problemas aditivos – Numérico – Variacional	Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo
		Matemática divertidas	El regalo	Identificarás los datos importantes y los organizarás para resolver problemas.
		¿Cómo interpreto un problema?	Uso de esquemas para identificación de datos relevantes en un problema, para ello, dejarlos para rellenar.	
		Resuelvo problemas		
		¿Cómo resuelvo problemas aditivos?	Problemas aditivos con números de dos cifras	
	Resuelvo problemas			
	Módulo 2 – Centenas Numérico – Variacional	Matemática divertidas	La rana saltadora	Reconocerás decenas y podrás identificar y diferencias números de tres cifras.
		¿Qué es una centena?	Decenas completas	
			Reagrupación de decenas en centenas	
			La centena	
Composición de números de tres cifras				
Composición de números de tres cifras				
Resuelvo problemas				
¿Cuál es el orden de los números?		Orden y comparación en los números de tres cifras		
	Secuencias ascendentes y descendientes con números de dos cifras			
Resuelvo problemas				
Módulo 3 – Problemas con centenas – Numérico – Variacional	Matemática divertidas	Cayendo en el círculo	Comprenderás la naturaleza del sistema decimal para resolver problemas.	
	¿Cómo interpreto un problema?	Uso de esquemas para identificación de datos relevantes en un problema, para ello, dejarlos para rellenar.		
	Resuelvo problemas			
	¿Cómo resuelvo problemas aditivos?	Problemas aditivos con números de tres cifras.		
	Resuelvo problemas			
	¿Cuánto aprendí?			

		Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo
		<b>GUÍA 5 – Sistemas de medición</b>	<b>Módulo 1 – Longitud Métrico – Espacial</b>	Matemática divertidas
¿Cuánto mide?	Patrones arbitrarios de medida de longitud: Palmos, pies, pasos y objetos al azar.			
Resuelvo problemas				
¿Cómo mido los objetos?	El centímetro, uso de cuadrícula y de regla estimación de medidas			
Resuelvo problemas				
<b>Módulo 2 – Medición del tiempo Métrico – Espacial</b>	Matemática divertidas		El reloj	Aprenderás a leer el reloj y a realizar mediciones de tiempo.
	¿Cómo mido el tiempo?		Eventos	
			Uso del reloj	
			Transcurrir de eventos	
			Orden de los eventos	
	Resuelvo problemas			
	¿Qué es el calendario?		Días de la semana	
Meses del año				
Resuelvo problemas				
<b>Módulo 3 – Capacidad y Masa Métrico – Espacial</b>	Matemática divertidas		La aguatera	Podrás establecer la capacidad que tiene un recipiente para ser llenado.
	¿Qué capacidad tiene?		Estimación de capacidad	
			Estimación de capacidad	
			El litro	
			El litro	
	Resuelvo problemas			
	¿Más pesado o más liviano?		Más liviano, más pesado	
			Más liviano, más pesado	
La balanza				
Resuelvo problemas				
¿Cuánto aprendí?				
<b>GUÍA 6</b>	<b>Ruta didáctica</b>	Desarrollo autónomo por parte del docente	Volumen	Identificarás la medida básica del volumen y resolverás problemas.
			Ángulos	Medirás ángulos y los clasificarás conforme a la medida de su amplitud.
			Unidades de masa	Podrás estimar la masa de objetos.

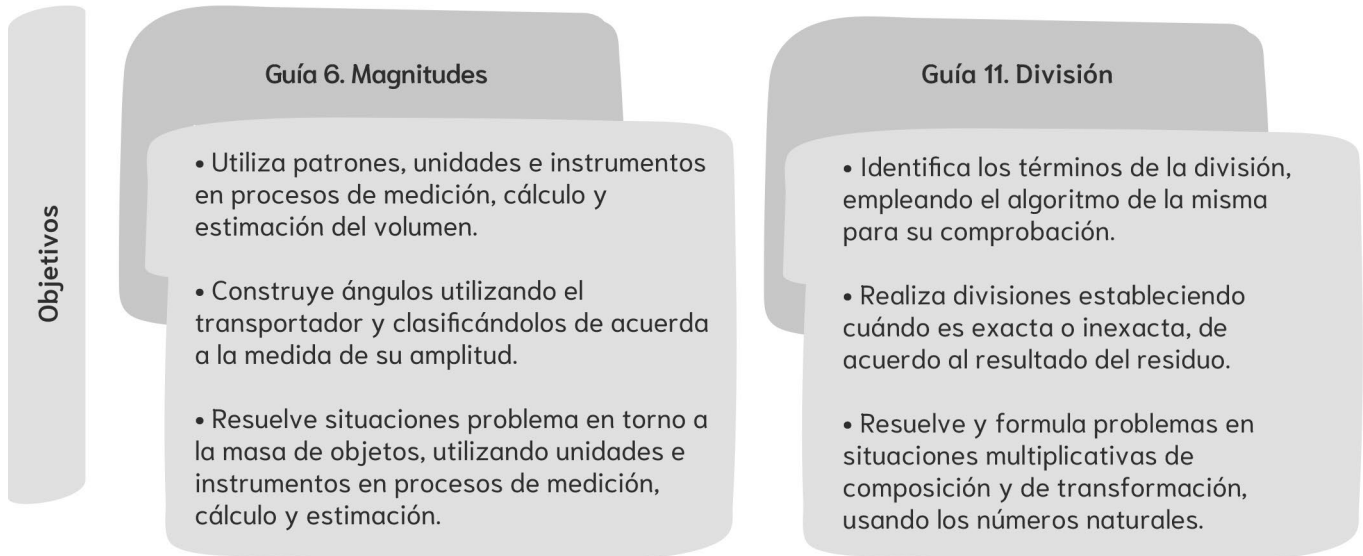
		Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo
		<b>GUÍA 7 – Números de cuatro y cinco cifras</b>		<b>Módulo 1 – Unidades y decenas de mil Numérico – Variacional</b>
Matemáticas divertidas	Dominó numérico			
¿Cuáles son las unidades y decenas de mil?	Unidades de mil			
	Números de cuatro cifras			
	Decenas de mil			
	Lectura y escritura			
Resuelvo problemas				
¿Cómo se componen y ordenan los números de cuatro cifras?	Descomposición de los números			
	Comparación y orden			
Resuelvo problemas				
<b>Módulo 2 – Operaciones combinadas Numérico – Variacional</b>		<b>Módulo 3 – Igualdades y secuencias Numérico – Variacional</b>		Comprenderás el patrón de una serie siguiendo patrones aditivos y multiplicativos.
		Matemáticas divertidas	Bingo	
		¿Cómo opero los números de cuatro cifras?	Sumas y diferencias con números de cuatro cifras	
			Sumas con tres sumandos	
			Operaciones combinadas	
		Resuelvo problemas		
		¿Cómo resuelvo problemas con números de cuatro cifras?	Sumas con tres sumandos	
Operaciones combinadas				
Resuelvo problemas	Resolución de problemas con números de cuatro cifras, incluir esquemas			
Resuelvo problemas				
Matemáticas divertidas	Laberinto de operaciones			
¿Qué son las expresiones equivalentes?	Igualdades			
	Igualdades			
	Equivalencias de expresiones			
Resuelvo problemas				
¿Cómo organizo secuencias aritméticas?	Secuencias aditivas ascendentes			
	Secuencias aditivas decrecientes			
Resuelvo problemas				
¿Cuánto aprendí?				

		Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo		
		<b>GUÍA 8 – Multiplicación</b>	<b>Módulo 1 – Introducción a la multiplicación Métrico – Espacial</b>	Matemáticas divertidas	Dadología	Aprenderás a identificar las partes en una multiplicación, así como las tablas.
¿Cómo simplifico las sumas sucesivas?	Adición y multiplicación			Relación entre adición y multiplicación Sumas sucesivas Términos de la multiplicación – Definición		
	Resuelvo problemas					
	¿Qué son las tablas de multiplicar?				El doble, el triple y el cuádruple	
					Tablas de 2 y 3	
Tabla del 4 y 5						
Resuelvo problemas						
<b>Módulo 2 – Multiplicaciones con y sin reagrupación Métrico – Espacial</b>	Matemáticas divertidas			Sudoku multiplicativo	Ejercitarás el algoritmo de la multiplicación por una y dos cifras.	
	¿Cuáles son las otras tablas de multiplicar?		Tablas del 6, 7, 8 y 9			
	Resuelvo problemas					
	¿Reagrupo o no para multiplicar?		Multiplicación sin reagrupación			
			Multiplicación con reagrupación			
Resuelvo problemas						
<b>Módulo 3 – Problemas multiplicativos Métrico – Espacial I</b>	Matemáticas divertidas		Detective Osvaldo	Identificarás datos y los organizarás en esquema para resolver problemas multiplicativos.		
	¿Cómo multiplico por dos cifras?		Multiplicaciones por dos cifras			
	Resuelvo problemas					
	¿Cómo resuelvo problemas multiplicativos?		Problemas aditivos con números de tres cifras.			
	Resuelvo problemas					
	¿Cuánto aprendí?					
<b>GUÍA 9 Contornos y superficies</b>	<b>Módulo 1 – Perímetro – Métrico-espacial</b>		Matemáticas divertidas	¿Qué medida uso?	Podrás establecer cuál es el perímetro de polígonos regulares e irregulares.	
			¿Qué es el perímetro?	Unidades de medida de longitud inferiores al metro		
				cm, mm, decímetro y metro, todo en base de los centímetros		
				Medición del contorno de figuras		
			Resuelvo problemas			
		¿Cómo calculo el perímetro de figuras geométricas?	Perímetro de triángulos			
			Perímetro de cuadriláteros			
Resuelvo problemas						

GUÍA 9 Contornos y superficies	Módulo 2 – Área-Espacial	Sección	Conceptos asociados	Aprendizaje por módulo
		Matemáticas divertidas	Pentominó	Calcularás por medio de cuadrícula y multiplicaciones el área de un polígono.
¿Qué es el área?	Recubrimientos			
	Medición de la superficie			
Resuelvo problemas				
¿Cómo se mide el área?	El centímetro cuadrado			
	Área de cuadriláteros			
Resuelvo problemas				
¿Cuánto aprendí?				
GUÍA 10 – Estadística y probabilidad	Módulo 1 – Recolección de datos-Aleatorio	Matemáticas divertidas	La encuesta	Recolecto y organizo los datos en tablas de frecuencia.
		¿Cómo clasifico los datos que recolecto?	Datos cualitativos	
			Datos cuantitativos	
		Resuelvo problemas		
		¿Cómo se organizan los datos?	Tabulación de datos	
			Tabla de frecuencia	
	Resuelvo problemas			
	Módulo 2 – Gráficas estadísticas-Aleatorio	Matemáticas divertidas	Buscando iguales	Represento información estadística en gráficas de barras y pictogramas.
			Pictogramas con y sin agrupación	
			Diagramas de puntos	
		Resuelvo problemas		
		¿Qué es la probabilidad?	Espacio muestral	Reconozco la diferencia entre eventos que son aleatorios y los que no.
			Probabilidad	
		Resuelvo problemas		
¿Cuánto aprendí?				
Guía 11	Ruta didáctica	Desarrollo autónomo por parte del docente	Introducción a la división	Identifico los elementos esenciales para realizar una división.
			División exacta e inexacta	Identifico cuando una división es exacta o no.
			Problemas multiplicativos	Resuelvo problemas multiplicativos, que involucren multiplicación y división.

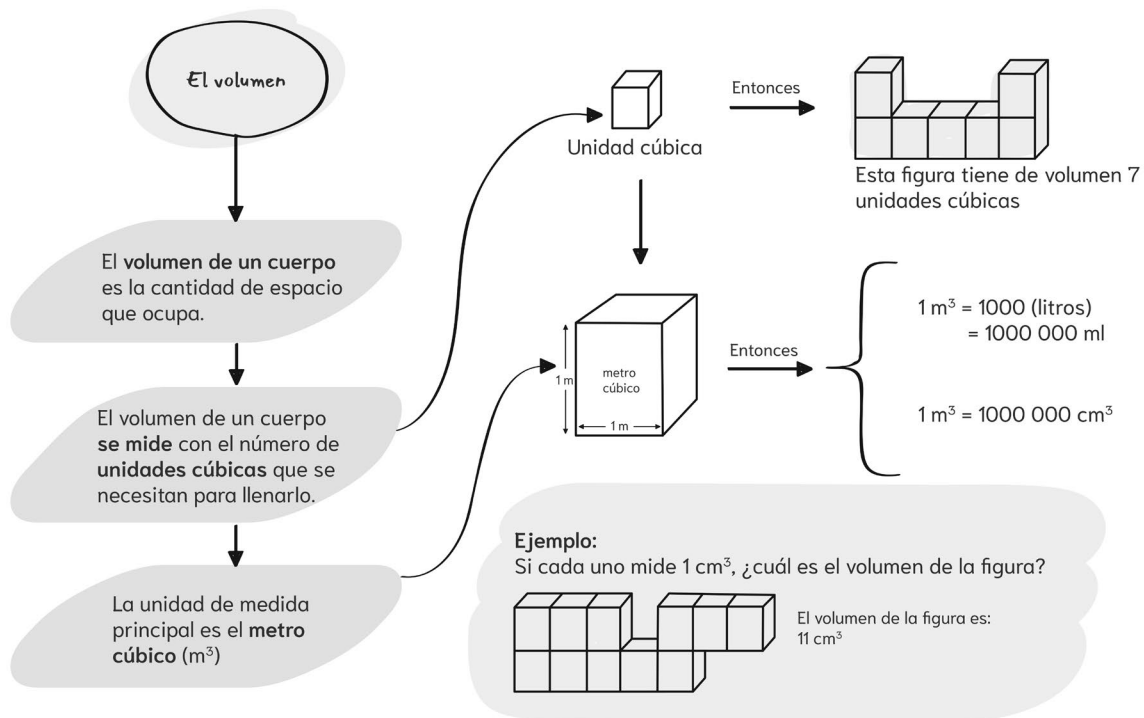
## 8 Elaboración de las guías

Para la elaboración de las guías, se cuenta con una ruta didáctica, propuesta, a partir de un esquema mental que organiza los conceptos a trabajar y que tiene en cuenta los siguientes objetivos:



Las rutas didácticas para el desarrollo de la guía 6 de magnitudes son las siguientes:

### Volumen

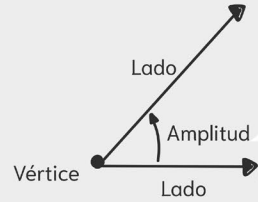


# Medición de ángulos y clasificación

Según la amplitud, los ángulos se clasifican en:

Los ángulos

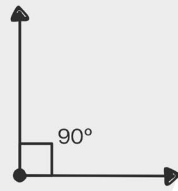
Un **ángulo** es una figura geométrica que se forma a partir de la unión de dos semirectas (lados del ángulo) que tienen el mismo punto de origen (vértice del ángulo).



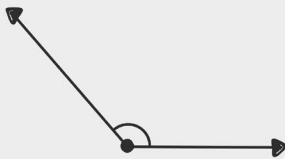
**AGUDO:**  
Su amplitud es más pequeña que la de un ángulo recto.



**RECTO:**  
Su amplitud está determinada por un lado vertical y otro horizontal.



**OBTUSO:**  
Su amplitud es más grande que la de un ángulo recto.



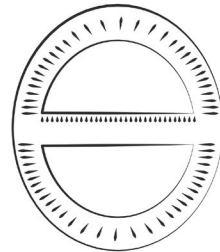
**LLANO:**  
Su amplitud está determinada por dos rectas horizontales.



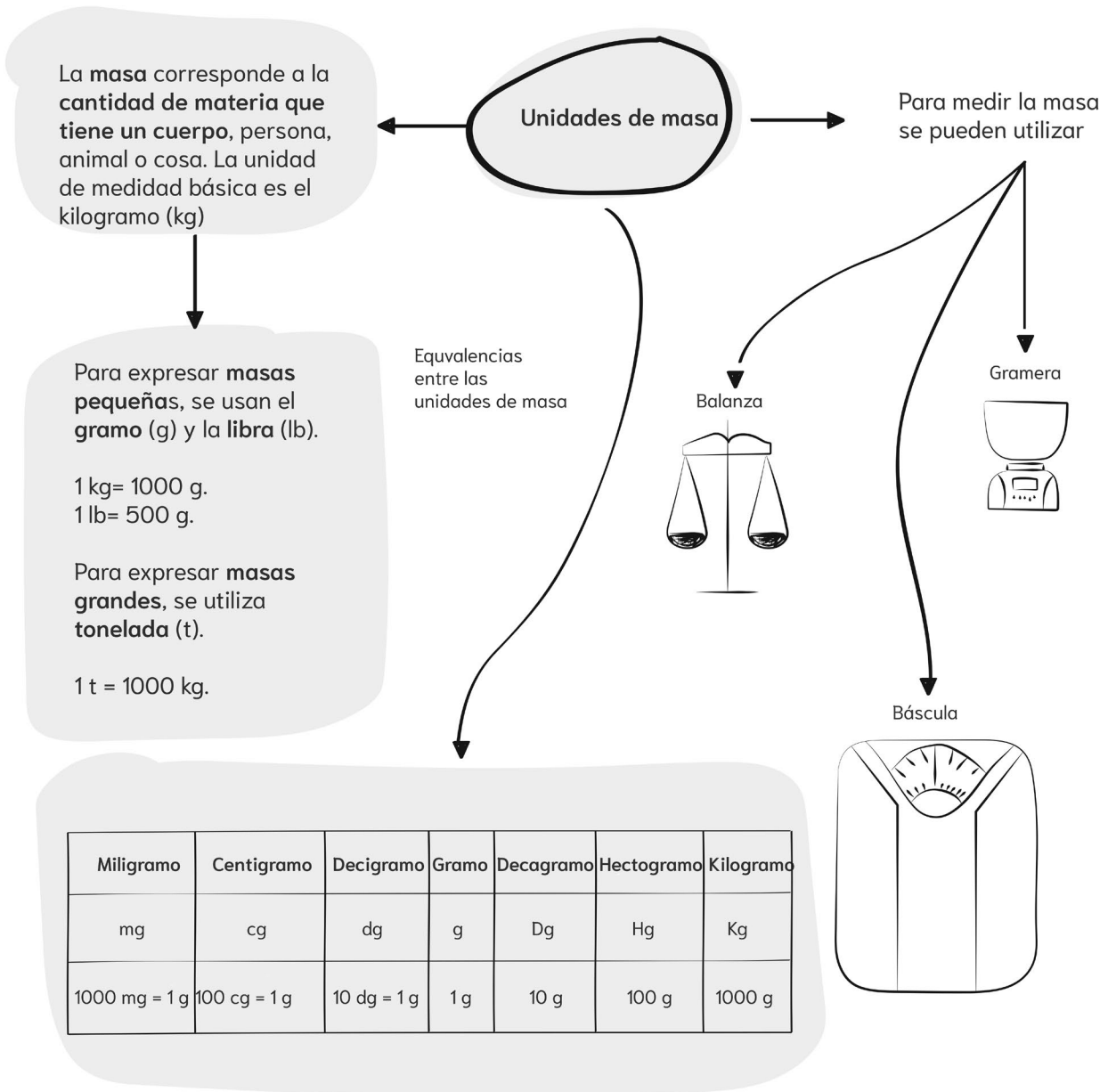
El ángulo puede estar en sentido de las manecillas del reloj (sentido horario) o en contra de las manecillas del reloj (sentido antihorario).



La amplitud de los ángulos se mide con un transportador.

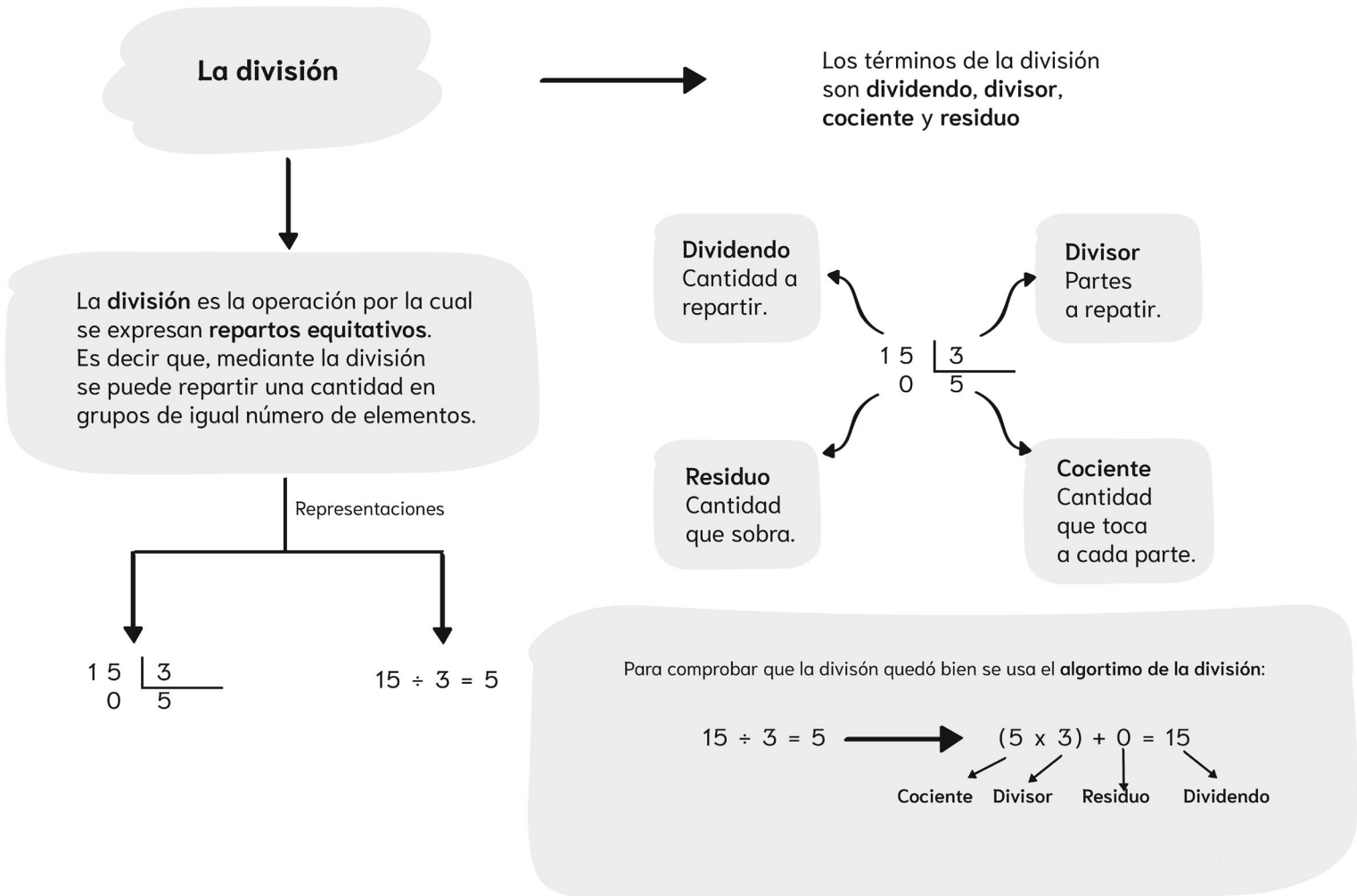


# Unidades de masa



Las rutas didácticas para el desarrollo de la guía 7, de división, son las siguientes:

## Introducción a la división



# División exacta e inexacta

**División**

**Exacta**

Al desarrollar una división se pueden presentar dos casos con el residuo

**Inexacta**

Al efectuar la división, el residuo es igual a cero.

Al efectuar la división, el residuo es cualquier otro número diferente de cero.

$$72 \div 8 = 9$$

$$\begin{array}{r} 72 \overline{) 8} \\ -72 \phantom{0} \\ \hline 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \overline{) 6} \\ -48 \phantom{0} \\ \hline 1 \end{array}$$

$$49 \div 6 = 8 \text{ y sobra } 1$$

**Algoritmo de la división**

$$(9 \times 8) + 0 = 72$$

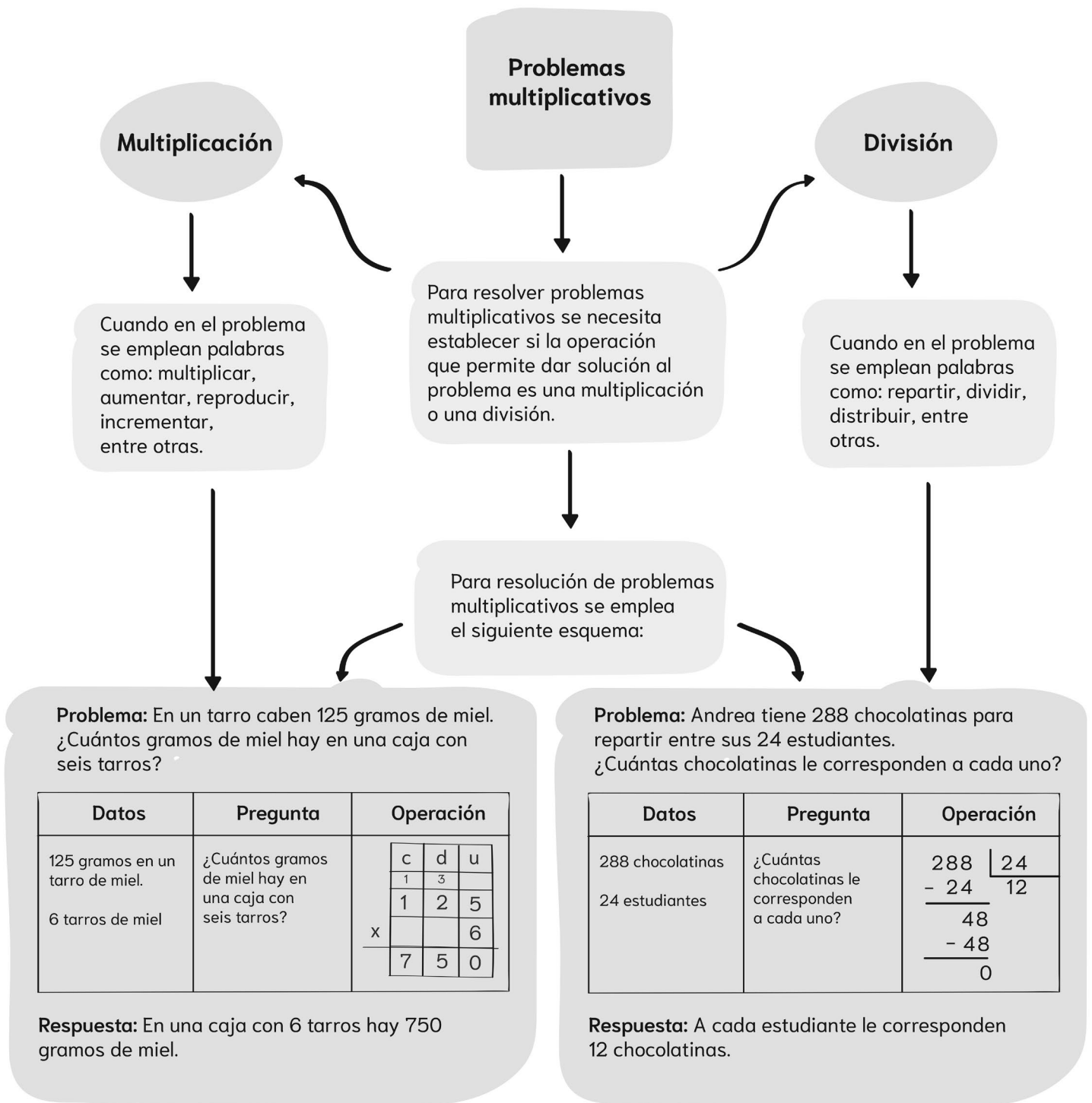
Cociente Divisor Residuo Dividendo

**Algoritmo de la división**

$$(8 \times 6) + 1 = 49$$

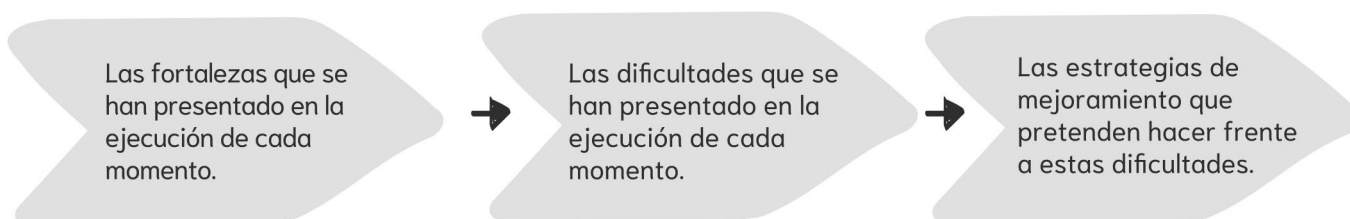
Cociente Divisor Residuo Dividendo

# Problemas multiplicativos



## 8.1. Seguimiento

Una de las características más importantes de la sistematización es la posibilidad que tiene quien sistematiza de detenerse y reflexionar en torno a lo que ha sucedido con el único criterio de mejorar. En el Programa Procesos Básicos la sistematización también requiere que los docentes se detengan, analicen, reflexionen y retroalimenten la ejecución que han realizado de los proyectos y las guías. Por lo tanto, finalizando cada una de las semanas en la ejecución de las guías y de los proyectos, cada uno de los docentes debe autoevaluar el proceso retroalimentándolo, aportando insumos con el único fin de superar las dificultades y continuar la ejecución. Para identificar los avances y el seguimiento se requiere sistematizar:



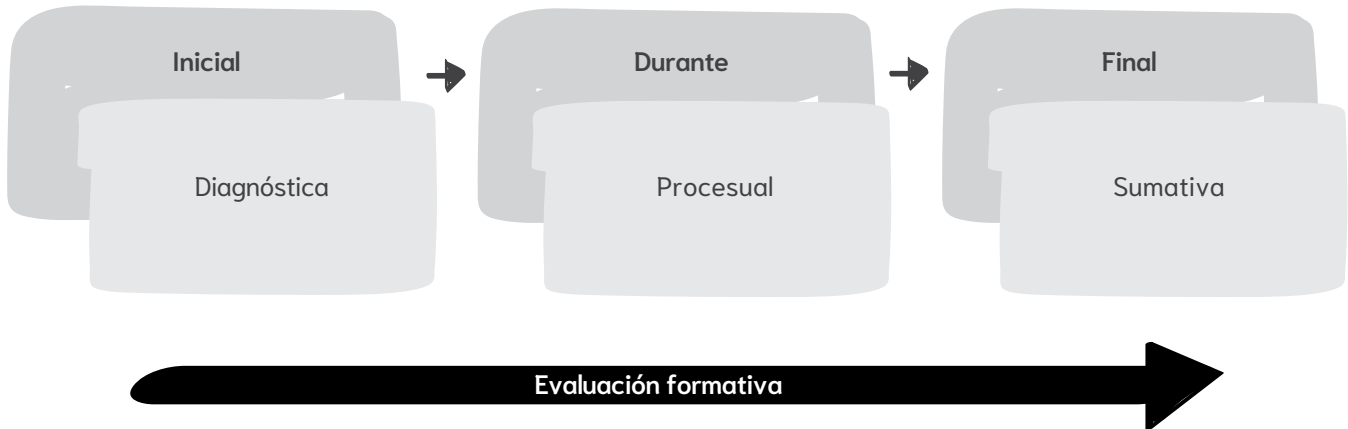
Así, el seguimiento debe ser constante, razón por la cual cada vez que se termine una semana de ejecución, ya sea de los módulos o de las guías, debe diligenciarse el formato anotando lo más preciso posible las observaciones hechas de la ejecución de las clases. Este ejercicio de escritura es vital para el proceso de sistematización, es desde estos registros que se logra obtener un saber sobre la práctica, dado que, al reflexionar sobre lo vivido, evaluarlo, proponer mejoras y escribirlo se reconstruye la experiencia explicitando de la lógica del proceso los factores que han intervenido para fortalecerlo o dificultarlo y eso produce conocimiento para sí, lo cual favorece para aprender de sus errores, crear estrategias y comunicarlas.

A continuación, se propone un formato de seguimiento donde se hace mención de las fortalezas y dificultades en la ejecución de cada momento metodológico.

Seguimiento			
Momentos	Fortalezas	Dificultades	Estrategias de mejoramiento

## 9 ¿En qué momentos se debe evaluar?

La evaluación se hace formativa cuando el estudiante puede comprender su proceso y mejorar a partir de este. También, cuando el docente puede reflexionar y adecuar lo que sucede en el aula estableciendo estrategias pedagógicas y didácticas para todos los estudiantes. Así la evaluación se debe pretender en al menos tres momentos:




### 9.1. Evaluación diagnóstica


Se presenta en el libro 1 y tiene por objetivo indagar por las nociones previas de espacialidad, conteo y organización de los datos.


**Diagnóstico**


**¿Qué sabemos?**

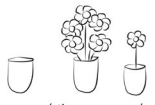
1 Compara los elementos y colorea el indicado.

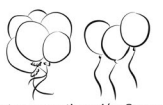
a. La fruta más grande. 

b. El gato más lejano del estambre. 


c. El frutero que está lleno. 


d. El perro con la correa más larga. 

e. El florero con una flor. 


f. El niño que tiene muchas bombas. 


2 Observa qué tienen en común los elementos que se muestran a continuación. Comparte con tus compañeros la respuesta.

a.  Los objetos son: \_\_\_\_\_


b.  Todos son: \_\_\_\_\_





3 Dibuja la cantidad de elementos de los que habla cada niño.

a. Gané tres juegos seguidos. 

b. Mi mamá me regaló cinco moños para el cabello. 

4 Cuenta la cantidad de objetos y colorea una casilla por cada uno hasta completar la gráfica de frecuencias.



Lee en voz alta las indicaciones de cada ítem y asegúrate que los estudiantes seleccionen, colorean y dibujen según corresponda en cada ítem.

## 9.2. Evaluación continua

Se encuentran en las secciones de *Retomemos lo aprendido*, ubicadas al iniciar bimestre en los libros 2 y 3. El *Resuelve problemas* que se encuentra distribuido en dos momentos de cada módulo y el *¿Cuánto aprendí?* al finalizar la guía de trabajo.

Evaluación inicial

### Retomemos lo aprendido

- 1 Relaciona el número con su lectura.

Cuatrocientos noventa y cuatro.

Doscientos dos.

Trecientos cinco.

Ochenta y siete.

Quinientos cuatro.

Novecientos no.

- 2 Ordena los números.

a. Secuencia ascendente.

b. Secuencia descendente.

- 3 El experimento de la longitud de la línea.

• ¿Cuántos centímetros entre cada medida?

• ¿Cada cuántos centímetros la longitud de la línea?

- 4 Lee en voz alta las instrucciones y dibuja según corresponda.

• Lee cada una de las instrucciones y dibuja según corresponda.

- 5 Escribe números para continuar la secuencia.

• Lee cada una de las instrucciones y dibuja según corresponda.

### Resuelve problemas

- 1 Completa cada recta numérica.

a. 2

b. 10

c. 15

- 2 Julián hizo la compra en el supermercado más abajo al número 100.

Producto

Producto	Valor por unidad	Cantidad	Valor total por producto
Paquete de tomates	500	3	
Paquete de cebolla	300	2	
Paquete de arroz	800	1	
Cubeta de huevos	300	2	
Paquete de frijoles	300	3	

- a. Si se deben sumar \$ 3 500 por el domicilio, ¿cuánto tendrá que pagar Michel en total por el pedido realizado al supermercado?

- b. Ordena los precios totales de los productos de mayor a menos, ¿cuál fue el producto más costoso?

- 3 Camila debe encontrar el valor de la fruta solicitada.

a.

b.

c.

Guía a tus estudiantes en la resolución de la prueba, para ello lee ítem por ítem, de manera que todos sigan el mismo ritmo de resolución. Permite solucionar la prueba y corregir los errores. Finalmente, lee los descriptores para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje en la sección de autoevaluación.

- 4 Juan está organizando el itinerario de su viaje y lo registró en este calendario.

a. ¿Cuántos días durará el viaje?

El viaje durará \_\_\_\_\_ días.

b. ¿Cuántos días pasará Juan en la

Junio						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MÉRCULS	JUEVES	VIERNES	SÁBADO

- 5 Teresa debe presentar un informe del número de visitantes de un museo y tiene la siguiente tabla. Organiza de mayor a menor el número de visitantes.

Tabla original		Tabla organizada	
Visitantes 2015 a 2019		Visitantes 2015 a 2019	
Año	N.º de visitantes	Año	N.º de visitantes

- 6 Escribe la secuencia siguiendo el patrón en cada caso.

a. Patrón: + 10000

b. Patrón: - 15000

- 7 Describe cuál es el cambio en la secuencia.

- 8 Escribe el número que equilibra la igualdad.

a.  $6\ 251 + \text{_____} = 56\ 312 - 8\ 399$

b.  $\text{_____} - 3\ 841 = 8\ 512 + 2\ 789$

c.  $8\ 124 + \text{_____} = 99\ 999 - 3\ 001$

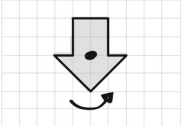
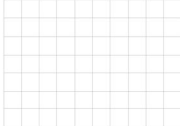
### Autoevaluación

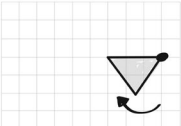
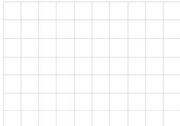
Señala la opción con la que te sientas identificado para cada descriptor.

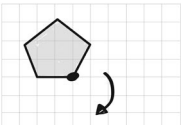

	Lo hago muy bien	Estoy aprendiendo	Debo seguir esforzándome
Diferencio la posición de cada dígito en un número y los comparo para determinar quién es mayor o menor.			
Realizo operaciones combinadas con números de cuatro y cinco cifras.			
Identifico el patrón de una secuencia aditiva ascendente o descendente.			

### 9.3. Autoevaluación

4 Observa la figura, el punto de rotación y la flecha que indica el movimiento de rotación. En la cuadrícula de la derecha, dibuja la posición final de la figura.




a.  

b.  

c.  

**Autoevaluación**

Señala la opción con la que te sientas identificado para cada descriptor.

	 Lo hago muy bien	 Estoy aprendiendo	 Debo seguir esforzándome
Realizo sumas y restas de números hasta el 99.			
Ubico objetos o lugares en un plano.			
Realizo movimientos en el plano de figuras planas.			

121

Está presente al finalizar cada guía de trabajo.

Se le presentan unos criterios de evaluación y el estudiante debe dar cuenta de su alcance.

Finalmente, la evaluación cada día tiene mayor relevancia como elemento fundamental de los procesos de reforma y de la mejora de la calidad de la educación. Conocer qué están aprendiendo los estudiantes en clase y de qué manera se están alcanzando los propósitos planteados, se convierte en una necesidad y una prioridad para todo sistema educativo que pretenda mejorar la calidad de la educación.

# Capítulo 3

## Eje de formación en lenguaje

*«Los niños y niñas –en su totalidad–, se los aseguro, están dispuestos a la aventura del aprendizaje inteligente. Están hartos de ser tratados como infradotados o como adultos en miniatura. Son lo que son y tienen derecho a ser lo que son: seres cambiantes por naturaleza, porque aprender y cambiar es su modo de ser en el mundo».*

Emilia Ferreiro

Si bien la educación es un derecho, el ejercicio de su aprendizaje escapa de la escuela, rompe los linderos del aula para encontrar en la cotidianidad una evidencia. Así, la lectoescritura es importante en la escolaridad gracias a su impacto en los demás contextos, no al contrario, como suele suponerse.

De este modo, cuando se considera un escenario lectoescritor en el aula, lo que se plantea es una alegoría del ejercicio ciudadano, que se alimenta tanto de la lectura consciente, activa (e incluso) meramente informativa, como de la escritura que comunica con intenciones diversas y eficientes.

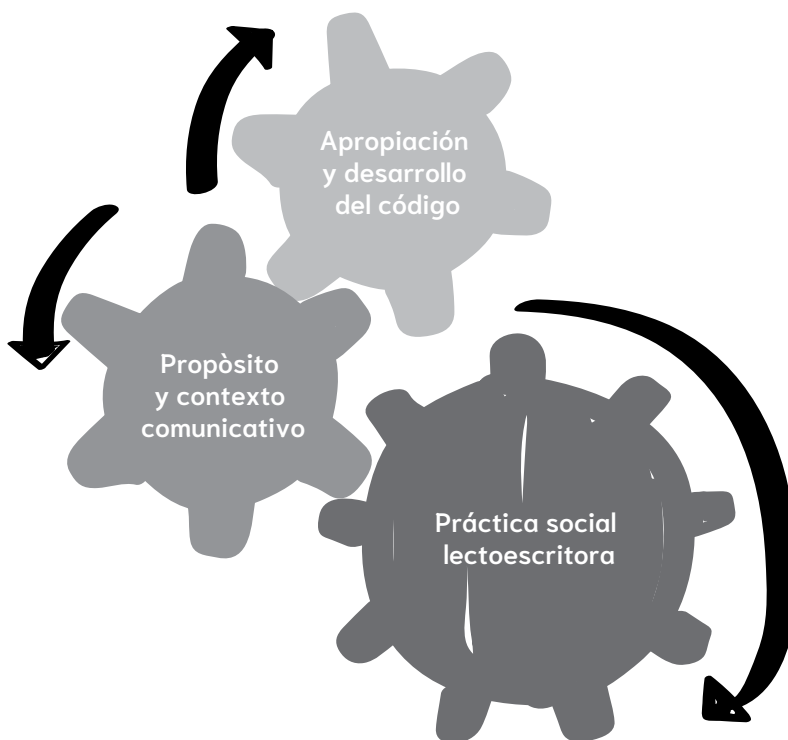
Así las cosas, la lectoescritura es un ejercicio que no corresponde exclusivamente a la escuela; de manera que, bajo la mirada de esta apertura, es preciso saber que se ejerce como una manifestación inscrita en la sociedad letrada que marca factor de desarrollo en el mundo.



## ① Fundamentación y pilares

En el marco del Programa Procesos Básicos, tanto leer como escribir se conciben como acciones que buscan la construcción de significados y emisión de mensajes mediante el lenguaje escrito; sin embargo, no se considera excluyente la articulación de las demás habilidades comunicativas. Así, la apropiación del código escrito refleja la adopción y dominio de los elementos lingüísticos, vinculados a la comprensión de mensajes de su contexto y otros que generen apertura. El objetivo de la enseñanza en el Programa, es entonces, avanzar en el manejo de la convención al servicio de la construcción de sentido.

A grandes rasgos, tres premisas clave soportan la dinámica propia del aprendizaje lectoescriptor:



- **Práctica social lectoescritora:** fenómeno artificial, en el cual concuerdan los estándares que la sociedad adopta para ejercer su comunicación. En la actualidad, contiene las distintas formas de representar el texto, desde la puramente alfabética hacia otras continuas y discontinuas.
- **Propósito y contexto comunicativo diverso:** la comunicación para el aprendizaje no se inscribe en la lección desde el interés escolar, sino desde la situación real escolarizada, dado que la circunscripción de los contextos significativos del Programa, consideran una población que, posiblemente, apropie el lenguaje desde la experiencia y lo deduzca en el aprendizaje.
- **Apropiación y desarrollo del código:** aunque se parte del ámbito escolar, la lectoescritura abarca mayores escenarios de impacto. Así, aunque en los momentos del ciclo de procesos básicos se busca el aprendizaje de la lectura, se busca afianzarlo, como consecuencia, para que se evolucione a un aprendizaje desde la lectura. De este modo, el quehacer lectoescriptor se convierte en manifestación orgánica del entorno, aunque sea la metodología escolarizada la que potencie su apropiación con otros fines más allá que solo el de la comunicación inmediata.

Al compás de lo anterior, ha sido interés de la Secretaría de Educación del Distrito Capital, ratificarse sobre la trascendencia de didáctica del Lenguaje, en el ciclo inicial, al afirmar que:

“Se hace necesario formar niños que sean lectores y productores de textos, que estén en capacidad de leer y escribir en el marco de diversidad de prácticas sociales que se ajustan a determinado propósito comunicativo. Por esa razón insistimos en que la unidad de trabajo sobre el lenguaje, desde el primer ciclo y a lo largo de la escolaridad, son las prácticas sociales de escritura y lectura, lo cual no quiere decir que el dominio del sistema escrito se excluya, sino que su enseñanza aparece en función de situaciones comunicativas concretas de lectura y escritura”. (Abril, 2010)

Es de esta manera que el desarrollo de habilidades lectoescritoras vinculará también la ejercitación de las demás habilidades comunicativas.

## ② Alcances y proyección en Lectoescritura

Desde la orientación progresiva planteada en los proyectos, hay una transversalidad que implica los contextos significativos de los estudiantes, con el fin de ejercer el enfoque de enmarcar la actividad lectoescritora en la ciudadanía, aunque se produzca desde la escuela. De este modo, los estudiantes que emprenden el Programa de Procesos Básicos se incluyen en un plan lograr la capacidad de leer con cierta fluidez textos y de escribir haciendo seguimiento a un plan de escritura. Así, sus textos cuentan con incidencias de producción tendientes a las fallas ortográficas y algunas particularidades en macro y microestructuras, sin embargo, el objetivo de ponerlos ante textos modelo formará consciencia de la escritura adecuada que, con la participación de los mediadores–docentes, se irán perfeccionando y modelando hacia optimización del código escrito.

Es de esa manera que las construcciones discursivas se adecuarán a las situaciones planteadas, las necesidades inscritas y las necesidades surgidas, para llevar la escritura a un plano inicialmente utilitario, hasta llevarlo a nociones estéticas correspondientes. Es en esa faceta de diversidad que se amplía tanto el efecto de la lectura como de la escritura, fuera de la “instrumentalidad”, que restringe el campo de acción de este aprendizaje que debe recalcar la plasticidad del lenguaje, para adaptarse a situaciones de matiz variado.

A continuación, se plantean los enfoques clave sobre los cuales se cimienta el desarrollo lectoescritor de este programa:



### 3 Estrategias metodológicas

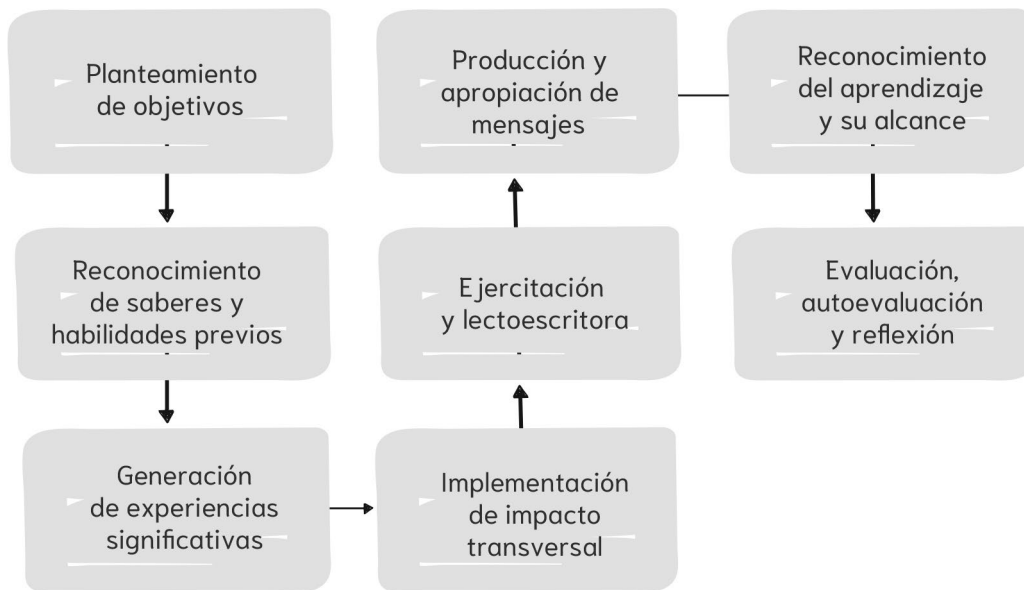
La metodología del Aprendizaje Mediado por Proyectos trae consigo un cambio de actitud y transformación de los roles tradicionales que culturalmente se han construido en la escuela, manteniendo un flujo de comunicación de mayoría unidireccional: el maestro habla Espacio entre habla y el guion- el estudiante escucha.

En el contexto del Programa Procesos Básicos, los docentes-mediadores deben estar en la capacidad de hablar diferentes discursos, de manejar diferentes intencionalidades, de jugar con su voz, de saber cómo expresarse en las circunstancias que se presentan y, sobre todo, en términos humanos, saber comunicarse asertivamente; así, como la concepción de lectura ya no se ciñe a los libros y al código alfabético, así como tampoco la oralidad puede mantenerse en términos pretéritos.

En este caso, el rol debe ser dinámico puesto que se debe estar dispuesto a hablar, pero de igual manera a escuchar. Escuchar no implica un acto pasivo del docente-mediado, por el contrario, el escuchar abrirá las puertas a otras posibilidades de enseñanza y de aprendizaje. Por lo tanto en estos espacios que proporcionan los proyectos, los estudiantes podrán expresar sus conocimientos y será cada uno de los docentes el responsable de orientar estas discusiones y enseñar con su actitud ejemplar, cómo es posible diferir o compartir el conocimiento de otros, sin que esto conlleve a generar conflictos.

Sin embargo, la implementación de este perfil docente sugerido, se debe considerar en el contexto de la enseñanza mediada por proyectos, de la cual se hace una apropiación y adaptación en este programa, con el objetivo de hacerlo realizable en el aula, posible en la diversidad de contextos de enseñanza, significativo en la huella de enseñanza y flexible a los ritmos de aprendizaje.

En consecuencia, es posible considerar la progresión metodológica, de acuerdo con el siguiente esquema:



Así las cosas, la lectoescritura no es el objetivo central de cada uno de los proyectos, sino el instrumento principal para poder ejecutarlos, de manera en que ella revista en solución constante para distintos escenarios, dando cuenta de una diversidad discursiva que enriquece el valor del aprendizaje.

### 3.1. El proyecto como medio de enseñanza

En el eje de Lenguaje el trabajo por proyectos es el derrotero metodológico sobre el cual se sustentan los aprendizajes de los estudiantes. Esta propuesta educativa aporta al desarrollo particular de cada estudiante en grupos donde predomina la diversidad en cuanto a edades, antecedentes, aspectos culturales y ritmos de aprendizaje.

El trabajar por proyectos implica que cada estudiante asume roles dentro del grupo y aporta con sus acciones a la consecución de la meta establecida, en el caso de los proyectos de Lenguaje se presenta un reto en su segunda página. A partir del reto, los estudiantes conocen un producto que deben elaborar y que genera una serie de acciones que invitan a leer y a escribir de manera permanente. De este modo, el proyecto permite reflexionar sobre qué implica leer y escribir y, sobre el código escrito, desde una perspectiva constructivista.

Bajo esta perspectiva se sigue una ruta de enseñanza–aprendizaje mediada por etapas clave para su implementación:

- **Establecer el estado inicial en las habilidades del estudiante:** ello implica la exploración de lo que sabe y las estrategias que utiliza para construir nuevos conocimientos, tales como: plantear hipótesis a partir de indicios, indagar, cuestionar, reflexionar y reelaborar.
- **Mediar en el proceso de aprendizaje:** parte de la exploración de lo que saben y hacen los estudiantes al leer y escribir, para plantear retos alcanzables, propiciar situaciones de comunicación, fomentar la reflexión y la toma de conciencia mediante la interacción con el docente y los pares. Al partir de donde estaba el estudiante hay muchas más posibilidades de conectarse con sus conocimientos para avanzar en algún aspecto, por pequeño que éste sea, cobrando sentido el aprendizaje. Mediante la intervención podemos ayudar a reflexionar sobre el modo de averiguar lo que dice un texto, buscar pistas, generar reflexiones, buscar referentes, contrastar hipótesis, buscar coherencia, etc.
- **Evaluar para alcanzar la meta propuesta:** implica para el estudiante reconocer lo que se ha aprendido, cómo se ha aprendido, qué dificultades o fortalezas se han tenido, y para qué le sirven los conocimientos adquiridos.

### 3.2. Estructura de los proyectos

Bajo la perspectiva de acoger, con flexibilidad, los proyectos como ejes de dinámica en el aula, es preciso perfilar las etapas fases que los caracterizan, las cuales son: **planeación, ejecución, socialización del producto y evaluación**, estos escalones evidencian el trabajo por metas y la labor del docente como coordinador y guía de los estudiantes, para su elaboración.

#### Planeación

- No es exclusiva del docente–mediador.
- Integra a los participantes para armonizar los alcances en sus intervenciones.
- Perfila los hitos que referencian en avance en las facetas individuales y grupales.

#### Ejecución

- No solo es llevar a cabo las actividades, sino conectar los resultados parciales con el objetivo final.
- Implica acompañamiento del docente–mediador en cada paso, para reforzar los aprendizajes de cada segmento y re–orientar los que requieran ajuste.
- Valida la participación colectiva como una estrategia de resolución de situaciones mediadas por el Lenguaje.

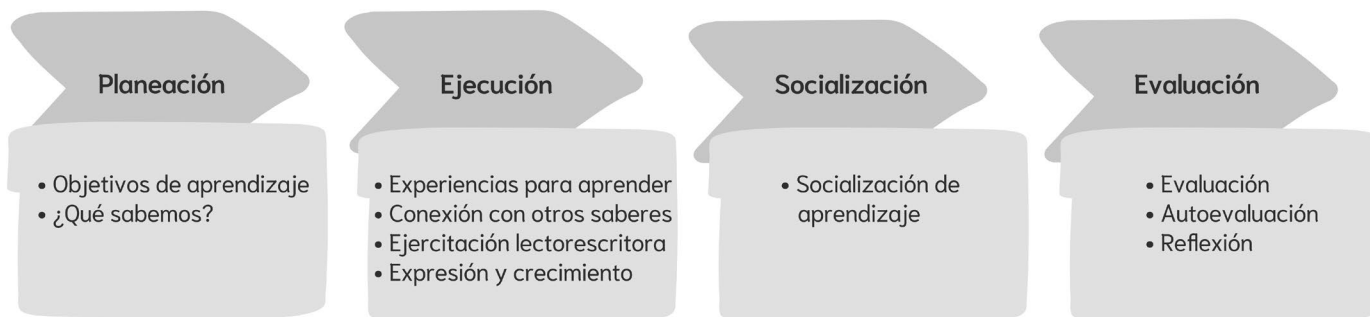
#### Socialización

- Se canaliza el aprendizaje mediante un resultado concreto, aunque el valor cognitivo radica en el procedimiento mediante el cual se lleva a cabo.
- Es parte de la esfera emotiva el compartir con los pares, el proceso llevado a cabo durante el proyecto.
- Compartir experiencias, fortalecer la autestima y reconocer el impacto de su aprendizaje más allá del contexto acadé

#### Evaluación

- Valoración del proceso de aprendizaje, tanto por los nuevos saberes asimilados como por su dominio en distintas situaciones.
- Reflexión sobre los procedimientos avanzados, las dificultades presentes, cómo se soslayaron y qué saldo queda al respecto.

En el material de los cuadernillos se orienta a partir de los planteamientos modelo de la estructuración de proyectos, para ellos, se despliegan las secciones así:



El trabajo por proyectos, además de abrir espacios constantes de reflexión y de retroalimentación, permite mejorar la capacidad de trabajar en equipo y fortalecer a los estudiantes a nivel cognitivo, metacognitivo y socio-afectivo; permite incluir la escritura como objeto de conocimiento, dado que un proyecto necesita que en cada una de sus etapas se recurra a fuentes escritas o se escriban diversos textos con el fin de hallar respuestas frente a las preguntas o inquietudes que direccionan el deseo de aprender.

## 4 Organización de las guías en Lenguaje

### 4.1. Propuesta desde las guías

Los contenidos planteados para el área de Lenguaje y lectoescritura, están diseñados para implementarse en cuatro bimestres, integrando la lectura y la escritura en diferentes momentos y alcances. Desde las pautas que el Ministerio de Educación Nacional, se acogen estándares y contextos curriculares adaptados a este programa, entendiendo la particularidad de los estudiantes extraedad que busca acoger y los ajustes requeridos para equilibrar propuestas reales de alcance cognitivo.

La lectura y la escritura no avanzan segregadas en estas cartillas, sino que apuestan por la integración gradual, como resultado de un reconocimiento individual de cada habilidad. Así mismo, se vinculan las demás habilidades comunicativas, con un panorama de utilidad claro: dinamizar el aula en sus componentes y factores de impacto comunicativo (quién emite mensaje, para quién, cómo se caracteriza el mensaje, qué ocurre cuando se pone en tensión el mensaje, entre otros), así como lograr correlación entre dichas habilidades y su gestión simultánea.

Es, de este modo, que se dosifican los alcances lectoescritores, de acuerdo con el contexto y sujetos a su desempeño en la solución de un caso que requiere de la comunicación como eje de resolución.

## 4.2. Programación y propósitos por proyectos

### Período 1

- Abordar la dimensión personal y la interacción de grupo en un espacio de convivencia como es el salón de clases y en el contexto de los juegos y juguetes infantiles

### Período 2

- Procurar la interacción en función de lograr metas conjuntas que brinden un beneficio personal que trasciende a la escuela.

### Período 3

- Trabajar la interacción en función de lograr metas conjuntas que permitan generar reflexiones con respecto al papel que se asume en la protección y cuidado del entorno. Asumiendo la escuela como primer espacio de transformación.

### Período 4

- Desarrollar la reflexión nuevamente en la dimensión personal evaluando el proceso vivido en el proyecto para continuar afrontando nuevos retos y contribuir a que otros puedan motivarse a volver a la escuela.

## 4.3. Plan de realización de proyectos

Cuadernillo 1	Cuadernillo 2	Cuadernillo 3
<p><i>Proyecto 1</i> Así soy, así somos</p>	<p><i>Proyecto 4</i> Por una vida sana</p>	<p><i>Proyecto 8</i> Protectores de los animales</p>
<p><i>Proyecto 2</i> Somos amigos, somos compañeros</p>	<p><i>Proyecto 5</i> Ayudando a mi tienda</p>	<p><i>Proyecto 9</i> Por una escuela amiga del planeta</p>
<p><i>Proyecto 3</i> Así nos divertimos</p>	<p><i>Proyecto 7*</i> Protectores del mundo verde</p>	<p><i>Proyecto 10*</i> Quiero seguir en la escuela</p>

\*Los proyectos 6 y 11 están planteados desde el alcance del docente-mediador, de manera que se pueda adaptar sus proyectos al aula.

## 5 Ruta didáctica para el trabajo en el aula

Los contenidos planteados en el programa, tienen una orientación individualizada, cada sección cuenta con una extensión y alcance específicos, para que se armonice el objetivo con el tiempo dedicado, de manera que tengan forma de llevarse a cabo en el aula, de forma oportuna y significativa para el proceso total del proyecto, pero adecuada para el afianzamiento lectoescritor correspondiente.

Así, a lo largo de tres momentos globales (correspondientes a cuadernillos de Lenguaje), se encuentra una propuesta cohesionada que busca, en cada módulo, un ambiente de aprendizaje que sea agradable pero importante, tanto como para evidenciar contextos interdisciplinarios que implementen la lectura y la escritura con valor real.

### 5.1. Objetivo de aprendizaje

En esta sección se marcan los contextos semilla en los cuales se inscribe el aprendizaje. A partir de una breve lectura de texto e imagen, se sugieren momentos de concientización y reflexión, con el interés de llamar la atención sobre el tema con curiosidades o experiencias previas que formen un hilo conductor para la clase. En segundo momento, se ubica el punto de partida que invita al estudiante a emprender el proyecto: *Manos a la obra*; de este modo, se enuncia de qué se trata el proyecto-entregable que se irá trabajando. En definitiva, este “proyecto” es una excusa para iniciar el aprendizaje de cada tema y su acercamiento a la lecto-escritura con un entorno significativo.

Proyecto 5 / Atención a los contextos

### Objetivo de aprendizaje

(planteamiento del proyecto)

**Así nos divertimos**

1 Escucha con atención la siguiente lectura.

#### Juguetes

¡Qué feliz eres, niño, sentado en el polvo, divirtiéndote toda la mañana con una ramita rotal! Yo sonrío al verte jugar con ese trocito de madera.  
Yo estoy ocupada haciendo cuentas, y me pesa horas y horas sumando cifras.  
Tal vez me miras con el raballo del ojo y piensas: "¡Qué necedad perder la tarde con un juego como ese!"  
Niño, los bastones y las tortas de barro ya no me divierten; he olvidado tu arte.  
Pensigo entretenimientos costosos y ornamenta oro y plata.  
Tú juegas con el corazón alegre con todo cuanto encuentras. Yo dedico mis fuerzas y mi tiempo a la conquista de cosas que nunca podré obtener.  
En mi frágil barca pretendo cruzar el mar de la ambición, y llevo a olvidar que también mi trabajo es solo un juego.

Tagore, Rabindranath

#### Reflexión y comenta

1. ¿Para qué crees que sirven los juegos y juguetes?
2. ¿Cómo eran los juegos y juguetes de nuestros padres y abuelos?
3. ¿Consideras que los juguetes que usan los niños pueden cambiar según el lugar del mundo en el que se encuentren? ¿Por qué?

### 5.2. ¿Qué sabemos?

Mediante esta sección se busca un diagnóstico, una percepción y motivación de nociones previas que el estudiante necesita para emprender cada tema.

Situaciones curiosas, reflexiones, contextos novedosos, ejemplos construidos junto al estudiante y momentos de motivación, son características de las actividades que se presentan allí.

De este modo, se ponen de presente estrategias para conocer el punto de partida de cada estudiante, con el fin de tener un punto de partida cierto y particular, más allá de la suposición que homogeniza sin aporte pedagógico.

### ¿Qué sabemos?

1 Intenta recordar tu juego y tu juguete favorito cuando eras más chico y responde: ¿cómo era? ¿En qué consistía?

Juego favorito:	
Juego favorito:	

2 Dibuja el juego y el juguete que describiste en el punto anterior.

Juego favorito:	Juego favorito:

3 Escribe en la columna de la izquierda juegos y juguetes antiguos que conozcas, pueden ser aquellos que usaban tus padres o tus abuelos. Después, coméntalo con tus compañeros y escribe en la columna de la derecha los juegos y juguetes que compartieron tus compañeros y tú no conocías.

¿Qué sabía sobre los juegos del pasado?	¿Qué acabo de aprender sobre los juegos del pasado?

67

### 5.3. Experiencias para aprender

Se plantea en este momento, actividades caracterizadas para lograr una apropiación personal e inicial del tema, a partir de diferentes perspectivas: las personales, las colectivas y terceras, que provengan de la consulta de fuentes externas.

#### Experiencias para aprender

##### Vivencias personales

- 1 Analiza tu forma de ser. Lee cada enunciado y marca con una marca de chequeo ✓ en la casilla correspondiente, según la impresión que tienes de ti al respecto.

	SI	NO
a. Tengo buenas relaciones con mis compañeros y compañeras.		
b. Me gusta trabajar en equipo.		
c. Con frecuencia, tengo problemas en el salón con mis compañeros o compañeras.		
d. Me gusta que mis compañeros hagan lo que yo digo cuando trabajo en grupo.		
e. En el salón tengo compañeros y compañeras, pero no amigos.		
f. Solo tengo amigos en el barrio donde vivo.		
g. En casa no me permiten tener amigos pues en mi tiempo libre, pues debo colaborar con otras actividades.		
h. Aprecio tener amigos en la escuela y en el barrio.		

- 2 Reúnete con un compañero o una compañera y compartan sus impresiones sobre la actividad anterior. Encuentren puntos en común y puntos en que se diferencian y escríbanlos a continuación.

a. Mi compañero(a) \_\_\_\_\_ y ya tenemos estos puntos en común:

\_\_\_\_\_

b. Mi compañero(a) \_\_\_\_\_ y ya tenemos nos diferenciamos en estos aspectos, respecto a los amigos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Vivencias personales: preguntas propias, reflexiones individuales y resultado de revisiones propias del tema. Una perspectiva subjetiva que invita a la propuesta individual del caso, fruto de la mirada propia del estudiante.

- Compartiendo en el hogar: intenta traer comentarios, contacto y experiencias vinculadas al entorno familiar (no solo padre–madre, dado que la configuración de familia es amplia); lo anterior se da a partir de situaciones prácticas y realizables en el hogar, que permiten poner en ejercicio circuitos comunicativos diversificados en casa, lo cual dinamiza relaciones y fortalece vínculos. Es también importante considerar que potencia el entorno colaborativo y socioemocional del estudiante.

##### Compartiendo en el hogar

- 3 Propón una conversación en tu hogar en la que hablen sobre sus compañeros de estudio o actividades diarias cuando niños. Pregunta a tus familiares si recuerdan a alguno en especial o si aún tienen contacto con uno de ellos. Incluso si se hicieron amigos o quizá estrecharon aún más sus lazos; por ejemplo, mediante negocios o si acaso se convirtió en padrino de otro miembro de la familia, etc.

Proyecto 2 / Somos amigos, somos compañeros!

Luego, con base en la conversación, diligencia el siguiente formato:

Nombre familiar	Nombre compañero de actividades	¿Qué actividades compartieron juntos?	¿Aún se ven? ¿Por qué?

- 4 Lleva a clase el formato diligenciado y compártelo con tus compañeros y compañeras. Organicen una sesión en la que comenten acerca de la actividad en casa. Oriéntense con preguntas como estas:

a. ¿Fue fácil para sus familiares recordar a antiguas amistades?

\_\_\_\_\_

b. ¿Fue grato para los familiares recordar a sus compañeros de clase?

\_\_\_\_\_

##### Consulta y aprende

- 5 Con ayuda de una persona de confianza, busca en internet o en la biblioteca pública más cercana a tu casa, datos curiosos sobre las escuelas del mundo. Toma los datos que consideres más destacados y compártelos luego con tus compañeros. Observa un ejemplo:

China es el país donde los niños reciben más deberes para realizar en el hogar. Los adolescentes de Shanghai se pasan casi 14 horas a la semana realizando sus tareas en casa.

- Consulta y aprende: en este momento se asume la posibilidad de consultar la biblioteca o algún recurso digital para llegar a resolver algunas situaciones novedosas, planteadas para conectar el tema con otros contextos.

Estas actividades son minoría, dado que se conoce la dificultad de algunos estudiantes, de acceder a las fuentes de consulta.

## 5.4. Conexión con otros saberes

- En esta sección se integran áreas con saberes concomitantes con el actual. No se hace mucho énfasis en la adquisición de conceptos de otras áreas; se encuentran ejemplos lectoescritores de manifestaciones propias de áreas que complementen el tema que se está abordando.

Estas actividades aquí planeadas pretenden reflexionar en torno a la convivencia; la cultura ciudadana; la responsabilidad social y ambiental; la observación y las diferentes formas de registrar información.

Todo lo ya mencionado, se evidencia en las lecturas de diferentes tipologías textuales presentes en el material y en las consignas que orientan las actividades a desarrollar. Además, en este momento el área de Lenguaje se vale de conocimientos y procesos de otras áreas para cumplir su objetivo de lograr la adquisición del código escrito en contextos comunicativos auténticos.

### Conexión con otros saberes

- 1 Observa las siguientes preguntas y cométalas con dos compañeros. Después, escribe las conclusiones a las que llegaron.

¿Por qué es tan importante el juego para los seres humanos?

¿De qué están hechos los juguetes que utilizamos?

¿Para qué sirven las reglas en un juego?

¿Cómo jugaban las personas en otras épocas de la historia?



- 2 El juego ha acompañado a los humanos a lo largo de la historia y ha sido muy importante para su desarrollo. Lee lo que dice el psicólogo Karl Groos sobre esto y selecciona la opción que interprete correctamente sus palabras.

El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo



- a. El juego permite que los niños tengan las mismas habilidades de un gato.
- b. El ovillo es un juguete que se creó para los gatos, pero después se adaptó para los niños.
- c. Es importante que los niños tengan un gato para aprender a controlar su cuerpo correctamente.
- d. Gracias al juego, los niños aprenden a manejar sus movimientos satisfactoriamente.

71

## 5.5. Ejercitación lectoescritora

- En esta sección se desarrollará la actividad planteada al inicio (proyecto), enunciado en el objetivo de aprendizaje, como objeto entregable. Se aborda el paso a paso para consolidar el trabajo-manualidad que se construirá como aplicación del tema que fue hilo conductor del capítulo.

Es claro que no es un instructivo tradicional para hacer una actividad; son varias actividades que van conduciendo esa realización del proyecto, pero también invitan a reflexión individual sobre el tema.

### Ejercitación lectoescritora

Recuerda que tu misión en este proyecto es encontrar un juego o juguete del pasado, bien sea uno que ya no se use o uno que se siga usando en la actualidad, y actualizarlo para darle un uso nuevo o más completo. Para ello, debes tener en cuenta los gustos de las personas en la actualidad y la aparición de nuevos elementos en la sociedad como la tecnología o la preocupación por el cuidado del medio ambiente. Por ejemplo, podrías proponer la creación de un yoyo con un dispositivo electrónico que cuenta y califica tus movimientos, envía datos sobre ellas por internet y te permite acceder a los puntajes de otros jugadores y competir con ellos.

- 1 Ya has explorado un poco sobre los juegos y juguetes más populares en el pasado, pero aún te faltan algunos. Para explorar otros juegos y juguetes, observa los siguientes e investiga sobre ellos.



En esta etapa plantean ejercicios individuales y grupales, pero siempre pensando en que sean realizables, que se puedan llevar a cabo en el salón con las condiciones acordes al caso del Programa.

Aunque en cada momento metodológico se apunta al objetivo de alfabetizar de manera significativa, es en esta fase donde se puntualiza en la reflexión sobre los convencionalismos de la escritura. Las actividades que allí se presentan, dan seguimiento a esta estructura:

- El plano de lo fonológico: actividades que permiten identificar las características sonoras de la lengua.
- El plano del código escrito: actividades que permiten descubrir las regularidades del sistema de escritura.
- El plano de la producción escrita: actividades con los textos a nivel de la comprensión, planeación, escritura de borradores, revisión, corrección e invitación a la reescritura.

## 5.6. Expresión y crecimiento

- Para esta etapa se plantean actividades dinámicas que impliquen expresión verbal y lúdica. La idea es que se ‘aprenda jugando’, pero también escuchando y hablando. El hilo conductor del juego es el tema del proyecto central.

Más allá del “hacer” en el aula, la importancia de la actividad recae en el juego y la expresión oral.

Esta es una oportunidad evidente para la conjugación de las habilidades comunicativas, en función de distintas situaciones que no parten del enfoque académico para validarse, sino de la pura interacción social, el juego, el enriquecimiento socioemocional y la vivencia emotiva del lenguaje.

### Expresión y crecimiento

#### ¿Con qué rima tu nombre?

¿Recuerdas el fragmento del cuento que leíste al comienzo de esta unidad? ¿Qué particularidad en común tenían los nombres y lo que se decía de cada uno de los personajes? El juego que te proponemos es muy divertido. Se trata de buscar una palabra que tenga un sonido similar al de tu nombre y crear con esta una frase sencilla. Por ejemplo: “Tancredo, que contaba cuentos de miedo”.

#### ¿Qué necesitas para jugar?

- Organizar un grupo de compañeros sentados en círculo.
- Una buena disposición para compartir.
- Ganas de divertirse.

#### ¿Cómo se juega?

1. Cada participante se toma un tiempo para pensar en una palabra que suene como su nombre; por ejemplo: Ana-ventana/ Roberto-puerto.
2. Luego, cada uno deberá escribir, en una hoja, al menos una frase que relacione las dos palabras. Para los casos citados sería algo así:
  - Mi nombre es Ana y me gusta mirar por la ventana.
  - Mi nombre es Roberto y vivo cerca del puerto.
3. Luego, por turnos, cada uno la dice en voz alta ante sus compañeros.
4. Así, hasta que pasen todos los integrantes de cada grupo.
5. Se vale que usen el apellido si se les dificulta una palabra con el nombre.

## 5.7. Socialización del aprendizaje

- Se demarca un interés individual, por parte de cada estudiante, de participarles a los compañeros el resultado del trabajo a lo largo del proyecto: murales, charlas, intercambios de grupos, etc., son las modalidades que se requieren ejercitar. La intención es que se socialice todo lo ocurrido a lo largo de la experiencia. socioemocional.

La naturaleza de este espacio es comunicativa, inicialmente, pero su alcance marca los intereses de caracterizar la comunicación desde el reconocimiento del aprendizaje; es el “aprender a aprender” consolidado lo que motiva la manifestación de las condiciones que el estudiante experimentó durante el proceder del proyecto. A la par, se valorará el marcado peso del trabajo cooperativo al momento de alcanzar metas conjuntas.

Asimismo, acorde al desarrollo del proyecto, se conciliarán los momentos individuales y grupales de expresión, así se ofrece la oportunidad de abordar técnicas de discusión grupal y motivación a la oralidad.

## Socialización del aprendizaje

### Una mesa redonda

1 Existen algunas actividades que utilizan las personas para dar a conocer ideas o para debatir asuntos en los que se deben tomar decisiones. Una de esas actividades es la conocida como mesa redonda. Con ayuda de su docente, organicen una mesa redonda en la que conversen acerca de todos los aspectos que contemplaron al realizar el proyecto de esta unidad.

2 Pueden orientarse con la siguiente guía:

Temas abordados	Aciertos	Dificultades
El compañerismo		
La amistad		
El trabajo en equipo		
La solidaridad		
Elaboración del detalle para compartir		

3 Cuando dialogamos sobre las tareas que llevamos a cabo en equipo podemos resumir el proceso, afirmar aquellos aspectos que hicimos bien o mejorar en los que no desempeñamos el mejor papel. Lo más importante es debatir con respeto y sacar conclusiones e ideas que nos permitan ser más eficientes en una próxima oportunidad.

4 Escribe aquí unas breves conclusiones de tu experiencia en el desarrollo del proyecto, tanto de tu aporte personal como del trabajo en equipo.

## 5.8. Evaluación y reflexión

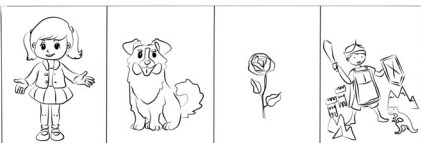
### Evaluación y reflexión

#### Evaluación

1 Subraya la opción que complementa mejor cada frase.

- El hecho de que tengas un nombre permite que...
  - puedas tener desde ya tu cédula de identidad.
  - los demás te reconozcan como una persona única y especial.
  - tu familia te quiera y los demás te respeten.
- Muchos apellidos de la actualidad provienen de
  - oficios que desempeñaban las personas en épocas muy antiguas.
  - nombres de tribus indígenas.
  - la designación que hacía un rey a sus súbditos.
- En Vietnam, a los niños recién nacidos no
  - se les pone un nombre definitivo sino solo su apellido.
  - se les pone nombre sino un número según el orden en que nazcan.
  - se les pone nombre sino un número que deben llevar toda la vida.

2 Une con una línea cada nombre con la figura correspondiente.



- Es la fase en la cual se exponen los aprendizajes, más allá de los conceptos (aunque no se excluyen), para abordar criterios propios del proyecto y lo que se requirió para emprenderlo. Así, se visitan contextos novedosos para aplicar lo aprendido en el factor lectoescritor de modo propositivo. Es importante advertir facetas que den cuenta de la experiencia del estudiante, a partir de preguntas implícitas como “¿Qué aprendiste?”, “¿Cómo lo lograste aprender?” y “¿Para qué lo aprendiste?”. Estará, de este modo, abordado un matiz objetivo del proceso; sin embargo, será importante considerar la subjetividad del proceso, al apelar a preguntas que invitan a la introspección al considerar qué le pareció fácil o complejo en el proceso, qué le interesó más o no tanto, con qué se sintió más cómodo, etc.

Esta sección se subdivide en:

- Evaluación: actividades para evidenciar aprendizajes sobre el tema central que se está integrando en el proyecto.
- Autoevaluación: se plantean algunos indicadores para que el estudiante marque Alto–Medio–Bajo, de acuerdo con el grado de representación con el que concuerda.
- Reflexión: preguntas y situaciones que demuestren saberes adquiridos, perspectivas abordadas y comentarios propositivos, a partir de la apropiación de las situaciones que tuvieron lugar en el curso del proyecto.

#### Autoevaluación

- Lee los siguientes enunciados y marca X donde corresponda según consideres tu desempeño en el desarrollo de este proyecto y los temas abordados en la unidad. Recuerda que siempre puedes contar con la asesoría de tu profesor o profesora.

Indicador	Alto	Medio	Bajo
Mi grado de comprensión frente a los temas vistos.			
Mi compromiso al trabajar en equipo.			
Mi grado de disposición para aprender.			
Mi aporte al grupo al elaborar el detalle para compartir.			

## 6 Malla curricular

El proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectura y la escritura no debe orientarse de forma exclusiva a la adquisición del código escrito, sino, que ante todo, debe contribuir al dominio de los diferentes discursos que las personas utilizan de manera habitual como hablantes, oyentes lectores y escritores de textos. Esto quiere decir, que las aulas se deben convertir en verdaderos escenarios de comunicación que favorezcan el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el ejercicio de las cuatro habilidades del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir. A razón de lo planteado por Carlos Lomas, *las competencias comunicativas son el conjunto de procesos y conocimientos de diverso tipo: lingüísticos, sociolingüísticos, estratégicos y discursivos, que el hablante/ oyente, lector/ escritor deberá poner en juego para producir y comprender discursos adecuados a la situación y al contexto de comunicación y al grado de formalización requerido.* (Lomas, 1998, citado por Niño, 2003)

Desde esta perspectiva, en la búsqueda de desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes del Programa, la siguiente malla curricular describe cada uno de los procesos implicados dentro de las cuatro habilidades básicas y los desempeños esperados en los estudiantes para cada proyecto propuesto en el material del área de Lenguaje. Cabe aclarar, que, aunque cada uno de los procesos aquí descritos se puede evidenciar en las actividades planteadas en el material, es realmente en el aula a través de diferentes situaciones didácticas, que los niños aprenderán a participar de diferentes prácticas del lenguaje y a reflexionar en torno a éstas para comprender cómo se estructuran los diferentes discursos desde la oralidad, el habla, la escritura y la lectura.

Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
1. Así soy, así somos	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ubicación como interlocutor en una situación comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha atentamente relatos orales.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organización de ideas para producir un texto oral.</li> <li>Narración de eventos de manera secuencial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa la narración de su historia personal.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réplica de la etiqueta de su nombre con y sin modelo.</li> <li>Hipótesis de escritura a partir del sonido inicial de su nombre</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escribe el nombre propio como etiqueta.</li> <li>Produce escritos a partir de sus hipótesis de escritura.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de secuencias gráficas.</li> <li>Reconocimiento de la función del texto escrito.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza una producción gráfica a partir de los elementos de la historieta con una intención comunicativa.</li> <li>Utiliza la firma como escritura con sentido.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparación de etiquetas de nombres y discriminación del propio.</li> <li>Hipótesis de lectura de palabras a partir del sonido inicial de su nombre.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lee su nombre como etiqueta diferenciándolo del de sus compañeros.</li> <li>Identifica sonidos similares entre palabras a partir del sonido inicial de su nombre.</li> </ul>
<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Relación texto - imagen.</li> <li>Reconocimiento de indicios para la comprensión de un texto.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lee una historieta relacionando texto e imagen para comprenderla.</li> </ul>	

**Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje**

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
<b>2. Somos amigos, somos compañeros</b>	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de sus interlocutores en una situación comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de la elaboración de acuerdos grupales escuchando a sus interlocutores.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de ideas de acuerdo con la situación comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa de forma clara sus ideas y opiniones llegando a acuerdos y compromisos para trabajar en equipo.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización del sonido inicial y final del nombre propio como fuente de datos para la escritura.</li> <li>• Hipótesis de escritura a partir del sonido inicial y terminaciones de palabras trabajadas.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa palabras que riman a partir de los nombres propios y de poemas trabajados.</li> <li>• Escribe palabras como etiquetas para el organizador alfabético y el directorio telefónico de su grupo.</li> <li>• Produce escritos a partir de su hipótesis de escritura.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos a partir de modelos trabajados.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce una enumeración de ideas para la elaboración del compromiso personal.</li> <li>• Corrige y ajusta sus textos.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones sonoras entre palabras.</li> <li>• Clasificación de palabras por su sonido inicial.</li> <li>• Lectura de etiquetas.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica terminaciones similares reconociendo las rimas.</li> <li>• Ordena palabras escritas por su sonido inicial.</li> <li>• Lee su nombre y el de sus compañeros como etiquetas y los utiliza como fuente de datos para leer nuevas palabras.</li> </ul>
	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de indicios en la identificación de siluetas de textos.</li> <li>• Interrogación de textos en su proceso de comprensión.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención del texto del compromiso personal.</li> <li>• Diferencia textos trabajados (historieta, compromiso personal, listados) teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Se apoya en la silueta como indicio para comprender el texto del compromiso personal.</li> </ul>

**Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje**

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
<b>3. Así nos divertimos</b>	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de información relevante de un discurso.</li> <li>• Organiza a partir de la interacción con sus interlocutores preguntas para ampliar o aclarar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con sus compañeros para elaborar un plan de exposición.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de instrucciones con secuencia lógica.</li> <li>• Organización de preguntas e ideas en una entrevista.</li> <li>• Descripción de personas, objetos, lugares, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa a manera de instrucciones cómo realizar una acción o procedimiento.</li> <li>• Expresa de forma clara las preguntas en la entrevista y da cuenta de la información recogida.</li> <li>• Expone un texto publicitario de acuerdo con la intención comunicativa.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipótesis de escritura a partir de la correspondencia entre sonido y letra a nivel de la vocal.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce escritos con una hipótesis de segmentación vocálica.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos dentro de una situación de comunicación real, a partir de modelos trabajados.</li> <li>• Seguimiento de un plan de escritura.</li> <li>• Identificación de aspectos a corregir en sus escritos de acuerdo con el plan de escritura</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce un texto instructivo y publicitario utilizando sus hipótesis de escritura.</li> <li>• Tiene en cuenta el plan de escritura para producir el texto publicitario.</li> <li>• Corrige y reescribe los textos escritos a partir del plan de escritura.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de que todas las partes enunciadas de una palabra se escriben.</li> <li>• Segmentación de palabras trabajadas a partir de sonidos vocálicos.</li> <li>• Reconocimiento de la regularidad de la rima en los textos poéticos.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee realizando correspondencia entre sonido y letra a nivel de la vocal.</li> <li>• Comprende regularidades en las palabras que componen la rima.</li> </ul>
	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>• Interrogación del texto publicitario e instructivo para comprenderlo.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto (publicitario e instructivo).</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia textos instructivos y publicitarios teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Lee texto instructivo y publicitario mediante indicios relacionando texto e imagen.</li> </ul>

**Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje**

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
<b>4. Por una vida sana</b>	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos.</li> <li>Selección de ideas para exponer un tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con otros y elabora un plan de exposición para la campaña publicitaria.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de vocabulario pertinente para explicar la información de un afiche.</li> <li>Utilización de estrategias descriptivas para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa la información del afiche de acuerdo con la intención comunicativa.</li> <li>Expone el afiche dentro de una campaña</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formulación de hipótesis de escritura haciendo uso de la segmentación silábica.</li> <li>Uso de las sílabas trabadas como fuente de datos para escribir palabras.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produce escritos con una hipótesis de correspondencia silábica, utilizando sílabas desde los diferentes referentes trabajados.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Producción de textos dentro de una situación de comunicación.</li> <li>Producción de textos dentro de una situación de comunicación real, a partir de modelos trabajados.</li> <li>Seguimiento de un plan de escritura.</li> <li>Identificación de aspectos a corregir en sus escritos de acuerdo con el plan de escritura.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene en cuenta el plan de escritura para producir una carta y un texto publicitario.</li> <li>Corrige y reescribe los textos escritos a partir del plan de escritura.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento del orden de las sílabas en un escrito.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lee realizando hipótesis de correspondencia sonora.</li> </ul>
	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>Interrogación de la carta y un texto publicitario para comprenderlo</li> <li>Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> <li>Interrogación de una carta y un texto publicitario para comprenderlo.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende la intención y la situación de comunicación de una carta.</li> <li>Diferencia textos trabajados teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>Lee afiches mediante indicios relacionando texto e imagen.</li> <li>Se apoya en la silueta como indicio para comprender una carta.</li> </ul>

Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
5. Ayudando a mi tienda escolar	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jerarquización de ideas con relación a un tema para elaboración de preguntas.</li> <li>• Búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de una temática de interés colectivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con otros y elabora un plan para exponer sus ideas en un texto expositivo.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión de información de manera clara y llamativa para hacer un texto expositivo.</li> <li>• Utilización de las categorías y léxico propio de un tema de exposición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa opiniones acerca de lo que desea informar de un tema determinado.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<i>Escritura</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento silábico-alfabético de la escritura.</li> </ul>	<i>Escritura</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe planteando una hipótesis silábico-alfabética.</li> </ul>
	<i>Producción textual</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de vocabulario adecuado para la producción de un texto expositivo.</li> <li>• Producción de textos dentro de una situación de comunicación real, a partir de modelos trabajados.</li> <li>• Seguimiento de un plan de escritura.</li> <li>• Identificación de aspectos a corregir en sus escritos de acuerdo con el plan de escritura.</li> </ul>	<i>Producción textual</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce textos expositivos utilizando sus hipótesis de escritura.</li> <li>• Tiene en cuenta el plan de escritura para producir un texto expositivo.</li> <li>• Corrige y reescribe los textos escritos a partir del plan de escritura.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<i>Lectura</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación de consonantes y vocales en palabras compuestas por sílabas directas.</li> <li>• Reconocimiento de sonidos más simples llamados letras.</li> </ul>	<i>Lectura</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee asignando valor sonoro a las letras de sílabas directas.</li> </ul>
	<i>Comprensión textual</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>• Interrogación de un texto expositivo para comprenderlo.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> <li>• Interrogación de un texto expositivo para comprenderlo.</li> </ul>	<i>Comprensión textual</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención de un texto expositivo.</li> <li>• Diferencia textos trabajados teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Lee textos expositivos y da cuenta de la información que presenta.</li> </ul>

**Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje**

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
<b>7. Protectores del mundo verde</b>	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización y documentación de ideas para exponerlas y sustentarlas.</li> <li>• Identificación del contexto comunicativo y de su rol como interlocutor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con otros y elabora un plan para exponer sus ideas en un folleto expositivo.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de ideas utilizando la descripción y un léxico relacionado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa opiniones sobre lo que desea informar en un folleto expositivo.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación del orden de los fonemas en diferentes estructuras de la sílaba.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee asignando valor sonoro a las letras en sílabas directas, inversas y trabadas.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención de un texto expositivo.</li> <li>• Reconoce características propias de un texto expositivo.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación de consonantes y vocales en palabras compuestas por sílabas directas.</li> <li>• Reconocimiento de sonidos más simples llamados letras.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee asignando valor sonoro a las letras de sílabas directas.</li> </ul>
<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>• Interrogación de un texto expositivo para comprenderlo.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> <li>• Interrogación de un texto expositivo para comprenderlo.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención de un texto expositivo.</li> <li>• Diferencia textos trabajados teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Lee textos expositivos y da cuenta de la información que presenta.</li> </ul>	

Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje

Proyecto	Procesos cognitivos	Desempeños
8. Protectores de los animales	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicación como interlocutor en una situación comunicativa.</li> <li>• Respeto de los turnos de habla en una situación de comunicación.</li> <li>• Organización de ideas para explicar un relato que se relaciona con su historia personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de la socialización de sus ideas en el desarrollo del proyecto, respetando el turno de sus interlocutores.</li> <li>• Escucha atentamente relatos orales.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y diferenciación de una idea en función de la situación comunicativa.</li> <li>• Explicación de información personal, teniendo en cuenta la realidad y las propias experiencias integrando la descripción, la enumeración y el relato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus vivencias y anhelos a manera de relato para la elaboración de una autobiografía.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la correspondencia sonido letra para escribir un texto comunicable.</li> <li>• Separación de palabras al escribir.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe la historia de su vida en una autobiografía.</li> <li>• Realiza revisiones y correcciones en sus producciones</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos dentro de una situación de comunicación real, a partir de modelos trabajados</li> <li>• Seguimiento de un plan de escritura.</li> <li>• Identificación de aspectos a corregir en sus escritos de acuerdo con el plan de escritura.</li> <li>• Edición de textos producidos para realizar un libro.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce un relato autobiográfico utilizando sus hipótesis de escritura.</li> <li>• Tiene en cuenta el plan de escritura para producir un texto narrativo.</li> <li>• Corrige y reescribe los textos escritos a partir del plan de escritura.</li> <li>• Realiza un proceso de edición de textos realizados.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Separación de palabras en una lectura alfabética.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica en una frase las palabras que la conforman.</li> <li>• Lee una autobiografía con un nivel de fluidez que le permite comprender lo que lee.</li> <li>• Lee con una hipótesis alfabética manejando las convenciones de la escritura.</li> </ul>
	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>• Interrogación de una autobiografía para comprenderla.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención de una autobiografía.</li> <li>• Diferencia textos trabajados teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Lee un texto biográfico respondiendo a los interrogantes que se plantean para comprender el texto.</li> <li>• Reconoce características propias de una autobiografía.</li> </ul>

**Propuesta curricular desde los proyectos de Lenguaje**

<b>Proyecto</b>	<b>Procesos cognitivos</b>	<b>Desempeños</b>
<b>9. Por un colegio amigo del planeta</b>	<b>Escuchar</b>	<b>Escuchar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicación como interlocutor en una situación comunicativa.</li> <li>• Respeto de los turnos de habla en una situación de comunicación.</li> <li>• Organización de ideas para explicar un relato que se relaciona con su historia personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de la socialización de sus ideas en el desarrollo del proyecto, respetando el turno de sus interlocutores.</li> <li>• Escucha atentamente relatos orales.</li> </ul>
	<b>Hablar</b>	<b>Hablar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y diferenciación de una idea en función de la situación comunicativa.</li> <li>• Explicación de información personal, teniendo en cuenta la realidad y las propias experiencias integrando la descripción, la enumeración y el relato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus vivencias y anhelos a manera de relato para la elaboración de una autobiografía.</li> </ul>
	<b>Escribir</b>	<b>Escribir</b>
	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la correspondencia sonido letra para escribir un texto comunicable.</li> <li>• Separación de palabras al escribir.</li> </ul>	<p><i>Escritura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe la historia de su vida en una autobiografía.</li> <li>• Realiza revisiones y correcciones en sus producciones.</li> </ul>
	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos dentro de una situación de comunicación real, a partir de modelos trabajados.</li> <li>• Seguimiento de un plan de escritura.</li> <li>• Identificación de aspectos a corregir en sus escritos de acuerdo con el plan de escritura.</li> <li>• Edición de textos producidos para realizar un libro.</li> </ul>	<p><i>Producción textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce un relato autobiográfico utilizando sus hipótesis de escritura.</li> <li>• Tiene en cuenta el plan de escritura para producir un texto narrativo.</li> <li>• Corrige y reescribe los textos escritos a partir del plan de escritura.</li> <li>• Realiza un proceso de edición de textos realizados.</li> </ul>
	<b>Leer</b>	<b>Leer</b>
	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Separación de palabras en una lectura alfabética.</li> </ul>	<p><i>Lectura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica en una frase las palabras que la conforman.</li> <li>• Lee una autobiografía con un nivel de fluidez que le permite comprender lo que lee.</li> <li>• Lee con una hipótesis alfabética .</li> </ul>
	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación de textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.</li> <li>• Formulación de hipótesis sobre el sentido del texto.</li> <li>• Confrontación de hipótesis durante y después de leer.</li> </ul>	<p><i>Comprensión textual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la situación de comunicación y la intención de un texto biográfico.</li> <li>• Diferencia textos trabajados teniendo en cuenta su silueta, situación de comunicación e intención.</li> <li>• Reconoce características propias de una autobiografía.</li> </ul>

# Capítulo 4

## Eje de formación para el Desarrollo y Fortalecimiento Socioemocional

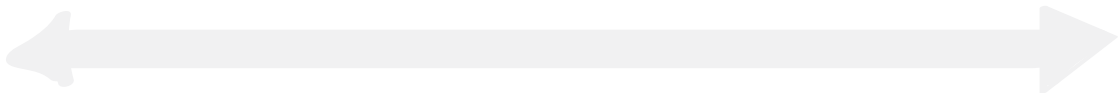
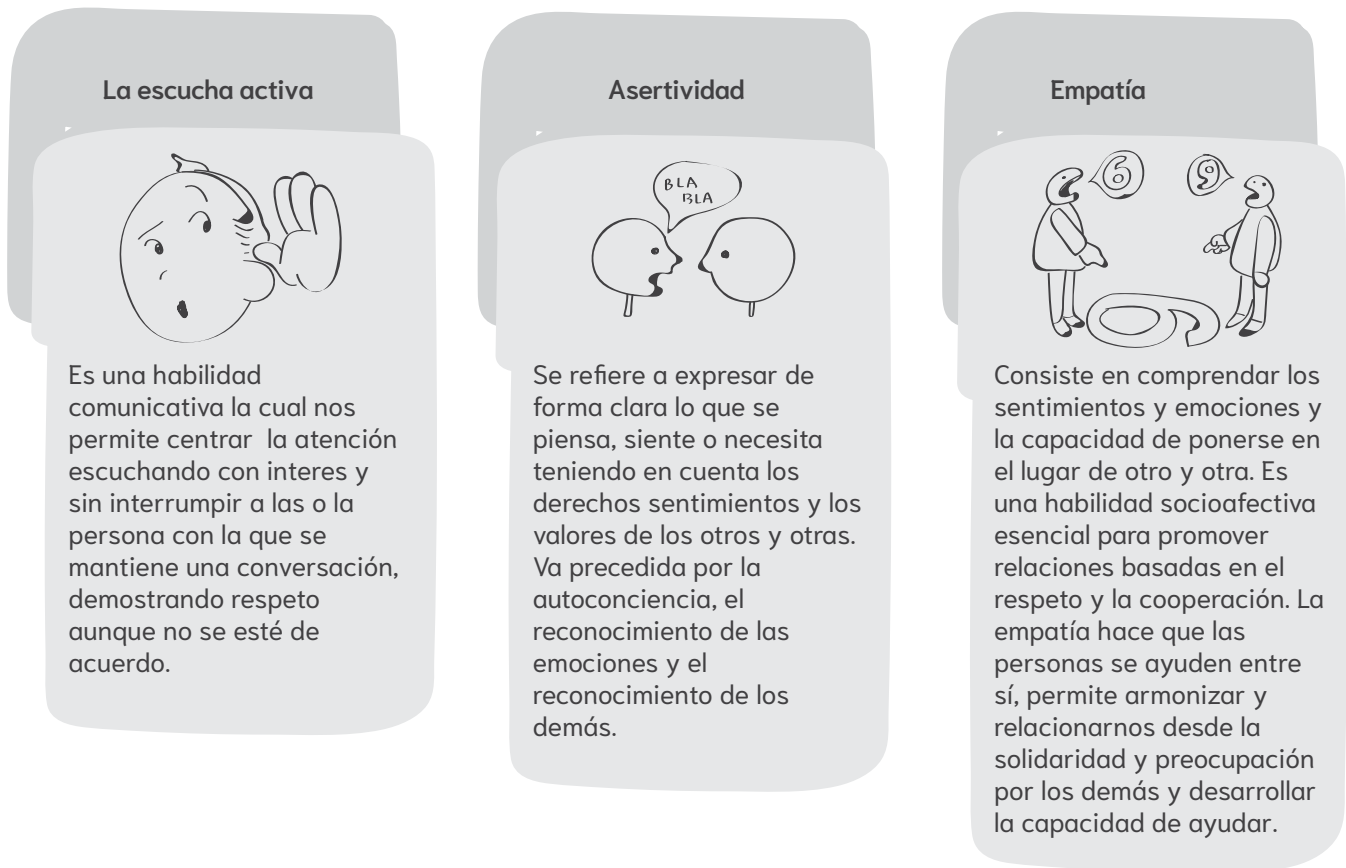
*Es muy importante entender que la inteligencia emocional no es lo opuesto a la inteligencia, no es el triunfo del corazón sobre la cabeza, es la intersección de ambas.*

David Caruso

Para el desarrollo de nuestra estrategia de aula, se incluyó la formación en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Se espera que los estudiantes sean capaces de convivir en sociedad, relacionándose pacíficamente con niveles altos de empatía, que desarrollen la capacidad de prestar ayuda a las personas que lo requieran, que se valoren positivamente a sí mismos y mismas y a los otros, que sepan escuchar, compartir, cooperar y resolver conflictos de manera justa.

Dado que el Programa Volver a la Escuela está diseñado para atender poblaciones de estudiantes que están o provienen de contextos debilitados y vulnerables, se hace necesario resaltar la importancia de este eje de formación.

Entre las habilidades esenciales que se proponen desarrollar para fortalecer las habilidades socioemocionales están:



Este eje se trabajará transversalmente con el apoyo de las guías de matemáticas y los proyectos de lenguaje que cuentan con estrategias tales como el trabajo en equipo, los juegos para seguir reglas y normas, los acuerdos y los logros.

Además, es necesario reconocer que el desarrollo socioemocional está ligado a los desarrollos cognitivo, emocional y comunicativo, de modo que como se plantean los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas se posibilite que las personas sean partícipes de una sociedad democrática, incluyente y en paz. De aquí se desprenden los siguientes objetivos que no hay que perder de vista:

- Lograr la *Reconciliación* de los estudiantes con la escuela y con sus propios procesos de aprendizaje.
- Propender por el *Fortalecimiento* de la autoestima.
- Desarrollar la capacidad de *Relacionarse* pacíficamente comprendiendo y valorando a los demás, compartiendo y resolviendo conflictos asertivamente.
- Establecer hábitos de escucha activa ante las opiniones de los compañeros y compañeras.

En cada una de las actividades de lenguaje o de pensamiento matemático se realizan actividades específicas que se orientan a incidir en el clima de aula y en la cultura escolar. Por lo tanto, se sugiere estrategias como:

Incluir *pactos de aula* que fortalezcan la sana convivencia y la armonía entre docente y estudiante.

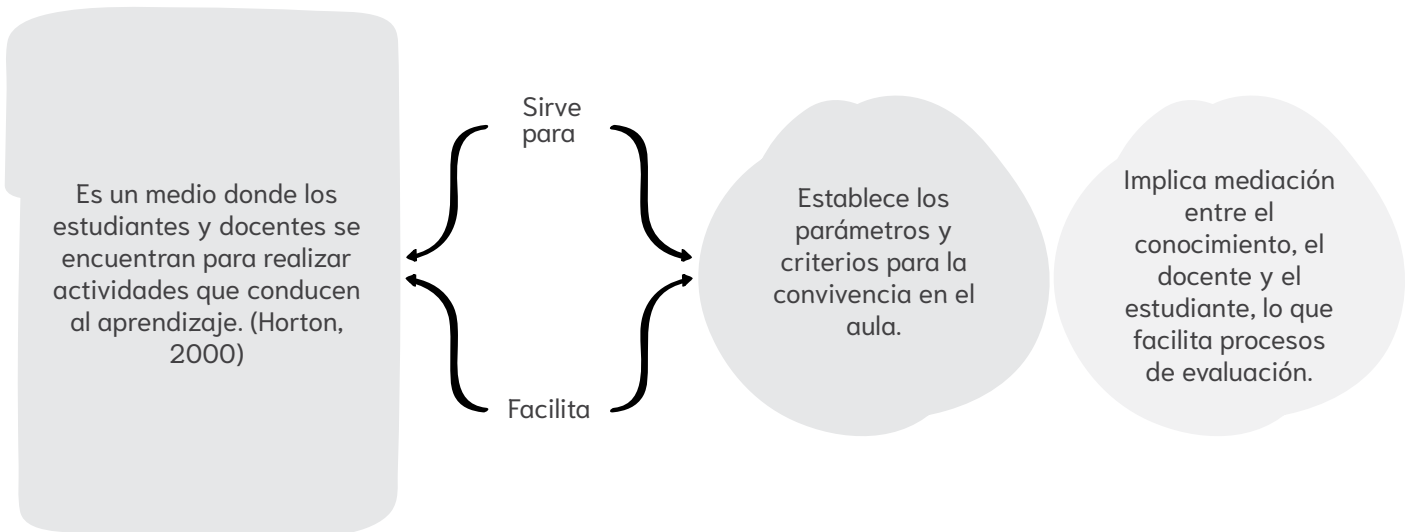
Fortalecer el *trabajo en el equipo* para establecer una buena escucha del otro y otra y capacidad de argumentación frente a opiniones distintas.

Integrar, dentro de los grupos, *roles* asociados a liderazgo, consolidación de la información y moderadores de la palabra.

### Estrategia 1: Pactos de aula

Los pactos de aula son instrumentos participativos de construcción, seguimiento y transformación de los acuerdos colectivos que facilitan un ambiente adecuado para la convivencia.

Los acuerdos colectivos son aquellos que democráticamente son pensados y construidos en el aula para hacerles seguimiento a su cumplimiento y así evidenciar transformaciones actitudinales de las y los estudiantes, es decir, fomentan hábitos de convivencia.

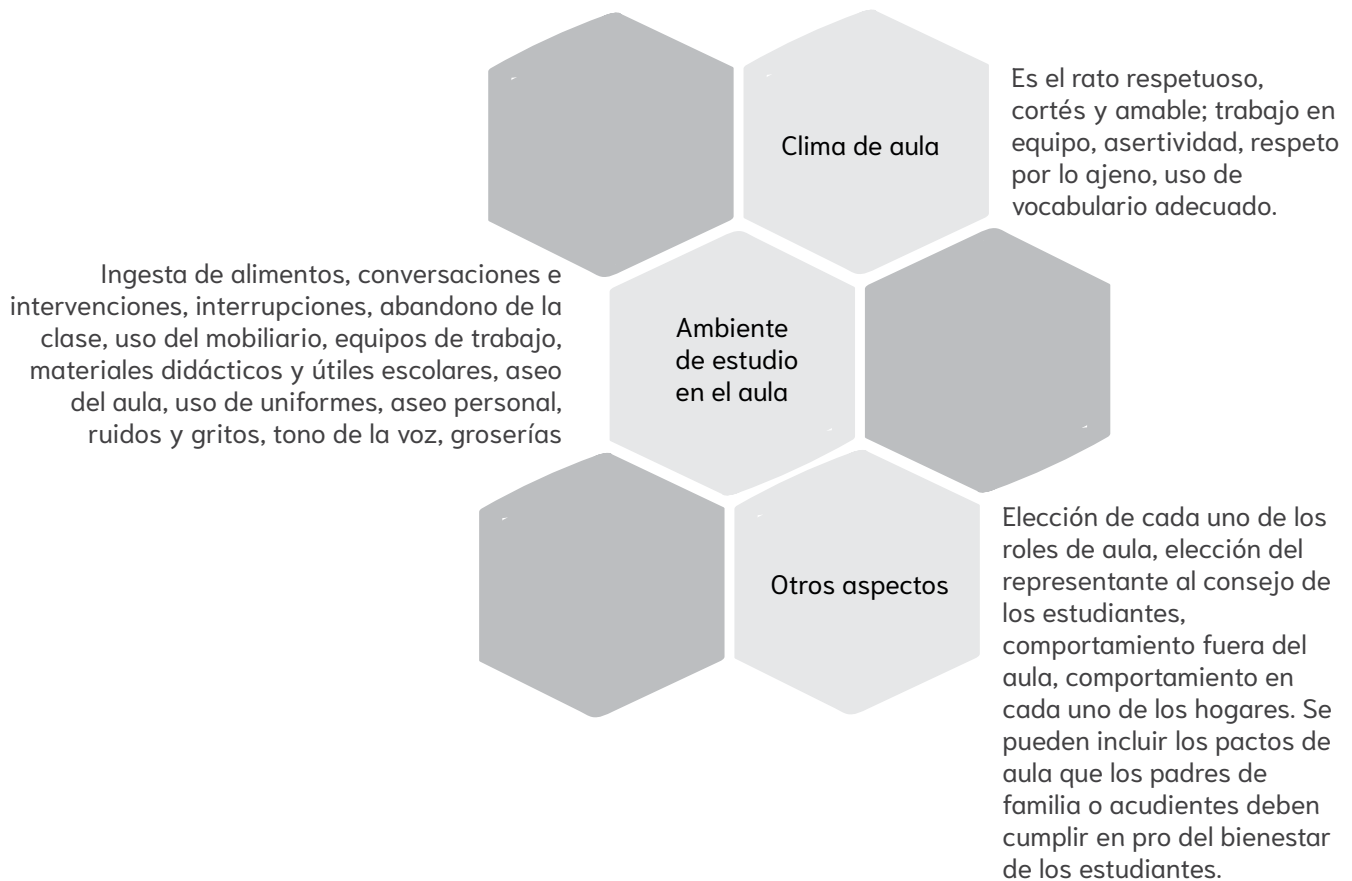


Por lo tanto, los pactos de aula son el resultado final de un proceso a través del cual estudiantes y docentes realizan un análisis de lo que ocurre en el aula, paralelamente al proceso de aprendizaje cotidiano.

Los acuerdos, al ser contruidos colectivamente, expresan los consensos y disensos en torno a un tema, no son ambiguos y sirven también de derrotero a seguir para la resolución de conflictos o como ruta para alcanzar una meta colectiva. Así mismo, al estar cimentados sobre la participación, la observancia del cumplimiento de los mismos recae sobre el grupo en general y no sobre un individuo en particular.

La construcción de un pacto de aula para la convivencia potencia y desarrolla muchas competencias socioemocionales, por esto es muy importante que las y los docentes en compañía de las y los estudiantes logren evidenciar las faltas más comunes que atentan contra la convivencia y a partir de ese insumo diseñen los pactos o acuerdos de aula. Cada uno de los pactos debe estar acompañados de las consecuencias de infringirlo y de las *acciones reparatoras*. Cuando un estudiante infrinja en algún pacto debe enmendar su error. Es a través de esta acción reparatora que se invita al estudiante a reflexionar sobre lo que hizo y sobre el daño que causó a la otra persona; se incita a los demás compañeros y compañeras a evitar que se sigan cometiendo dichas faltas.

Para lograr una buena construcción de los pactos de aula, es necesario comprender que las y los estudiantes tienen todas las facultades para reconocer e identificar las dificultades que se presentan en la convivencia diaria dentro del aula de clase y, que también son capaces de proponer las acciones reparatoras y así asumirlas para regular la convivencia en el aula de clase. Por lo tanto, es necesario reconocer que el capital más importante y valioso que se encuentra en las aulas son las y los estudiantes y por este motivo lo ideal sería transmitir y transferir la responsabilidad, competencias, protagonismo y autoridad desde el profesorado a cada uno de ellos y ellas, en pro de un aula respetuosa de los pactos y en donde se convive en armonía. A continuación, presentamos algunas categorías sobre las cuales se pueden diseñar los pactos de aula.

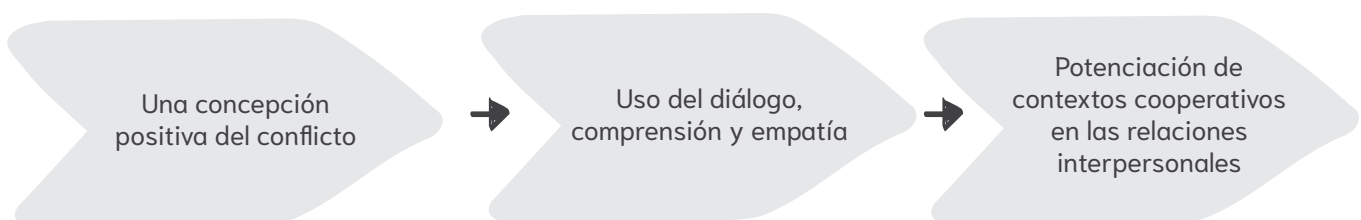


## Estrategia 2: Asambleas

Las asambleas son centros de mediación en el aula escolar y constituyen una estrategia muy pertinente para fomentar la participación, la crítica y la autonomía de las y los estudiantes, así mismo sirve como mecanismo de resolución de conflictos desarrollando el pensamiento crítico y la capacidad de expresión, análisis y argumentación.

Las asambleas son una estrategia muy potente para fomentar el diálogo y los encuentros interpersonales y de esta manera contribuir en la mejora de las relaciones al interior del grupo y en la búsqueda satisfactoria de pactos de aula que garanticen la construcción de formas más favorables de convivencia.

Las asambleas se caracterizan principalmente por:



- **Una concepción positiva del conflicto.** El conflicto visto desde solo desde el desacuerdo se debe entender como algo no negativo o que no es sinónimo de violencia o agresividad. Es necesario que como docentes se le dé un giro a lo que se entiende por conflicto de intereses y lo empiecen a comprender como algo propio de la sociedad, como algo circunstancial de los seres humanos y sus formas de vida, y que según cómo se afronte, puede resultar constructivo y beneficioso para las partes. Por otro lado, es aprender de los conflictos a aceptar las diferencias, a comprender, identificar, respetar y exigir los derechos que se tiene como seres humanos; fortalecer habilidades como empatía, escucha, dialogo, negociación, toma de decisiones y respetar los límites entre otras.
- **Uso del diálogo, comprensión y empatía.** El diálogo se debe utilizar en las asambleas como alternativa a otras posibles respuestas no constructivas ante los conflictos como son el uso de la violencia y la agresividad o la del miedo, huida y sumisión. El diálogo permite entre muchas otras cosas desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de expresión, análisis y argumentación. Durante las asambleas es muy común lograr que las y los estudiantes resuelvan sus diferencias y en muchos casos fortalezcan su empatía desde la Identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro.
- **Potenciación de contextos cooperativos en las relaciones interpersonales.** Las y los docentes están llamados a mediar entre las situaciones conflictivas que suceden en el aula, pero siempre desde la empatía, cooperación y toma de decisiones, es decir, poder establecer una nueva relación entre las partes del conflicto; en las asambleas no se debe atacar a las personas sino mediar en la solución del problema; se abordan los conflictos identificando sus causas y entendiendo principalmente que su resolución recae en las partes directamente implicadas en él.

Se recomienda que las asambleas se realicen una vez por semana, con una duración regulada por las necesidades comunicativas de momento. Se sugiere realizarla los días viernes, pues permite el análisis de las situaciones ocurridas durante la semana, así como la formulación de los pactos de aula y las acciones reparadoras de la siguiente semana. Es importante que en el planteamiento de las acciones reparadoras se tenga en cuenta la manera como quiere ser reparada la parte afectada. Estas asambleas no estarían consideradas como actividades extracurriculares, dado que mediante ellas se desarrollan también competencias ciudadanas, sociales y del lenguaje.

No obstante, se sugiere que, si ocurre una situación que altere los pactos de aula y amerite ser resuelta por el grupo, se debe citar una asamblea de tipo extraordinario, la cual termina hasta haber resuelto el conflicto.

### **Estrategia 3: Roles**

La definición de *Rol* más aceptada vincula la función o papel que cumplen las personas en una sociedad. Por ejemplo:

- *El secretario debería aceptar el rol que tiene en la institución educativa y no tomarse atribuciones que no le corresponden.*

- *El coordinador académico cumple un rol muy importante dentro de las Instituciones educativas.*

También, se conoce como rol al conjunto de comportamientos y normas que una persona asume como miembro de una sociedad. Como el rol del estudiante, el rol de padre, de madre, de profesor o de amigo.

Identificar dentro de las aulas de clase las distintas necesidades y responsabilidades que cada uno de los integrantes del grupo debe tener, permitirá establecer los diferentes roles a desempeñar fortaleciendo el trabajo en equipo y el cooperativo.

Cada uno de las y los estudiantes del grupo debe asumir un rol durante el tiempo que el docente determine y que la necesidad del rol en el aula lo amerite.

A continuación, se sugieren algunos roles para tener en cuenta dentro de las aulas de clase.

Rol	Descripción		
<b>Monitor de grupo</b>	Uno o varios estudiantes con liderazgo niveles de aprendizaje más avanzados quienes a partir de sus logros pueden apoyar el proceso pedagógico de los demás estudiantes.		
<b>Monitor de mediación escolar</b>	Estudiante que tienen la capacidad de mediar para resolver conflictos por medio de la conciliación, usualmente es el líder del grupo, el que escuchan y muchos siguen. Se sugiere que este rol lo asuman de forma rotativa los y las estudiantes, esto contribuirá al desarrollo de su autonomía, fortalecerá el sentido de pertenencia al grupo y mejorará la armonía en el aula. Es importante que los y las estudiantes sean orientados (as) en mediación de conflictos y este proceso debe ser acompañado por el docente y/o orientador (a) escolar. Los casos que el (la) mediador (a) vayan a intervenir deben ser casos situaciones tipo I y tipo II (estipulados en el manual de convivencia) que no revistan las características de la comisión de un delito.		
<b>Monitor para el trabajo en grupo:</b>	Los trabajos en grupo tienen una característica muy importante dentro del ámbito del cooperativismo, pero para que se logre un verdadero trabajo en grupo es necesario que cada miembro asuma un rol clave en pro de la consecución de los mejores resultados, se sugieren tres roles claves: el cual deberá ser rotativo		
	<b>El capitán</b> , quién lidera el grupo tanto en lo disciplinar como en lo académico.	<b>El relator</b> , que se encarga de presentar ante el grupo los resultados obtenidos en el desarrollo de la actividad en grupo.	<b>El secretario</b> , que se encarga de escribir los resultados, de consignar los datos más importantes y de velar por el buen uso del material.
<b>Monitor de aseo</b>	Será el encargado de dirigir el grupo de estudiantes para arreglar el salón cuando sea necesario, y de dejarlo limpio al finalizar la clase.		
<b>Monitor de material</b>	Es el encargado de administrar el material de la clase, colaborándole al docente en su cuidado y conservación.		
<b>Monitor de tiempo</b>	Regula el cumplimiento de las rutinas en el aula en el tiempo establecido, también es el encargado de llevar el control sobre el cronograma del trabajo del grupo.		
<b>Relator de las asambleas</b>	Cuando se realizan las asambleas es necesario que exista un relator de cada asamblea; el relator debe encargarse de realizar las memorias escritas de lo que sucedió y anotar los acuerdos a los que se llegaron.		

Otros roles que pueden crearse para enriquecer las aulas del nivel Procesos Básicos son: Monitor de cada una de las áreas (Matemáticas y lenguaje), Monitor de deporte, Monitor ambiental o ecológico, Monitor cultural o social, representante al consejo de los estudiantes.

Se sugiere que los roles se definan en las asambleas y sean por voto de los y las estudiantes, es necesario que el/la docente concerté con los estudiantes y sea quien se encargue (a) de socializar de la manera más clara y motivante el papel de cada rol dentro del aula y haga uso de las funciones para fortalecer el proceso. En algunas asambleas mensuales se puede evaluar el resultado de acuerdo con las funciones del rol. Es importante que se roten periódicamente los roles de manera que los y las estudiantes antes de finalizar el año escolar varios roles lo cual le aporta al desarrollo de las habilidades socioemocionales.

## Referencias

Álvarez Méndez, Juan Manuel. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. Morata Ediciones.

Barceló Díaz Zaida; Claro Páez, Mario Bruno; Salas Martín, Alejandrina. (2015). *La dirección pedagógica del juego de roles en la edad preescolar*. Editorial Académica Española.

Ferreiro, Emilia; Gómez Palacio, Margarita. (1982). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo Veintiuno Editores.

Gálvez, Grecia. (2000). *Si yo no fuera yo. El juego de roles: un recurso para analizar y transformar prácticas sociales en el ámbito escolar*. Gobierno de Chile, Ministerio de Educación.

Kaim Luscher, Elizabeth. (2020). *Desarrollo de habilidades socioemocionales*. IURE Editores.

Popham, W. James. (2013). *Evaluación trans-formativa. El poder transformador de la evaluación formativa*. Narcea Ediciones.

Rodríguez, Emiliana. (2014). *Educación desde el bienestar. Competencias socioemocionales para el aula y la vida*. Mc Graw Hill

Rosales, Carlos. (2014). *Criterios para una evaluación formativa. Objetivos. Contenido. Profesor. Aprendizaje. Recursos*. Narcea Ediciones.

Salm, Randall. (2006). *La solución de conflictos en la escuela*. Editorial Magisterio.

Sanmartí, Neus. (2020). *Evaluar y aprender: un único proceso*. Octaedro editorial.



## Secretaría de Educación del Distrito

Dirección: Av. El Dorado No. 66-63

Teléfono: 601+3241000

Código postal: 111321

Bogotá D.C., Colombia

[www.educacionbogota.edu.co](http://www.educacionbogota.edu.co)



@Educacionbogota



Educacionbogota



Educacionbogota



educacion\_bogota

ISBN 978-958-5140-69-1



9 789585 140691