

}



# LICEO NUEVOS HORIZONTES



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

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

## ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

<b>DOCENTE:</b> ANGIE MÉNDEZ, JENNIFER RODRIGUEZ, LINACASAS.	<b>PERIODO ACADÉMICO:</b> PRIMER BIMESTRE
<b>GRADO:</b> SEGUNDO A, B, C.	<b>INGLÉS</b>

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

Los niños de grado segundo del Liceo Nuevos horizontes tienen una edad entre 6 y 8 años, , el total de estudiantes es de 87 estudiantes, comprendidos así: Segundo A 29 estudiantes, Segundo B 29 estudiantes, Segundo C 29 estudiantes. Se encuentran en una edad que posee una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que nos van a posibilitar el podernos comunicarnos con ellos, sus respuestas son ajustadas a las preguntas que se le hacen y tienen verdadero deseo de saber.

La mayoría de los estudiantes tiene buen rendimiento académico y participa de las actividades programadas para las clases, Sin embargo, algunos de ellos no alcanzaron los logros propuestos para este primer bimestre académico en la asignatura de lengua castellana, ya que suelen incumplir con tareas y con implementos necesarios para el desarrollo de las actividades requeridas en las temáticas trabajadas, lo cual también dificulta para algunos casos el desempeño satisfactorio de las habilidades.

En la comprensión lectora, al realizar lecturas las respuestas no son coherentes, no son las adecuadas, presentando falencias y generando una confusión en la comprensión lectora a que no puedan llegar a una respuesta asertiva y no favorecer las habilidades comunicativas en este caso la comprensión lectora.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

En aras de garantizar el derecho de los estudiantes a recibir la asesoría y el acompañamiento oportuno de los docentes para superar sus debilidades de aprendizaje (MEN, Decreto 1290: artículo 12, numeral 4), se contempla como una opción posibilitadora de este propósito educativo, la presente estrategia de mejoramiento que propende por una evaluación formativa y procesual, que respeta los diversos ritmos y estilos de aprendizaje, así como propende por el trabajo asociativo en un contexto lúdico, que va más allá del juego por el juego. Es así que, de acuerdo a un mandato superior, debe “Contribuir a la identificación de las limitaciones o dificultades para consolidar los logros del proceso formativo”, así como “Ofrecer al alumno oportunidades para aprender del acierto, del error y en general, de la experiencia” (MEN, Decreto 1860 de 1994: capítulo VI, art. 47).

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

Por supuesto, es importante la disposición asertiva de ambos actores (docentes y dicentes) para cumplir con el cometido de la estrategia actual: la optimización del aprendizaje. Es así que, según Castro, Martínez y Figueroa (2009):

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

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

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

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

Por otro lado, Padrón & Pandés, (2020) afirman que "la competencia comunicativa, interactiva e intercultural supone la adquisición del uso real del inglés para poder comprender y producir el discurso oral y escrito de manera eficiente" (P. 7). Por tanto, se cuenta "otro de los grandes retos del docente de lengua inglesa, que es lograr que los estudiantes lean en inglés, en este sentido las estrategias de lectura permiten que lo realicende forma eficaz" (Cáceres, 2014, p.13).

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

Por todo lo anterior, se comprende que el docente debe de brindar herramientas para la adquisición de habilidades que fomenten el aprendizaje del inglés, donde los estudiantes se sientan llamados al conocimiento, y se articulen procesos que incrementen su autoestima, su capacidad inquietante por aprender, pero sobre todo el máximo hecho de adquirir algo para la vida desde el saber, y no para el momento.

## **ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA**

### **CULEBRITA DE LOS ÚTILES ESCOLARES, RUTINAS, NÚMEROS Y JUGUETES EN INGLÉS**

Elabora un juego permita a los estudiantes afianzar los aprendizajes y el vocabulario y escritura en inglés de los útiles escolares, las rutinas, los números y los juguetes y que sean significativos para nuestros niños.

Para ello requieres de los siguientes materiales:

- ✓ 1 octavo de cartón paja
- ✓ 1 octavo de cartulina blanca
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbon
- ✓ Imprime las imágenes de la culebrita y el dado
- ✓ Colores
- ✓ 1 ficha de parques





**Al tener la culebrita terminada, debes realizar la siguiente actividad:**

Ahora pídele a tus padres o acompañante que te lance el dado y según el número que caiga, debes dirigirte dese **Stuart** hasta la casilla que indica el número, inmediatamente en la hoja de respuestas debes escribir el número que piso tu ficha en la casilla en el círculo de la hoja y en la línea, con lápiz rojo escribirás el significado que representa de esa imagen en inglés.

Deben ir realizando la escritura en el orden en el que valla avanzando, según el recorrido de casillas que indique el dado y repetir la acción hasta llegar al **finish**



Name:	Grade:	Date:
Activity: Responde el vocabulario en inglés de la imagen según el orden que donde piso la ficha de perques en tu culebrita.		
3	Gep up	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____
○	_____	_____

Este juego debe ser practicado en casa cada día desde el momento de elaboración e imprimir varias hojas de respuestas para que queden registradas las fechas y los recorridos que se valla realizando.

**Fecha de preparación y ejecución:** La nivelación se debe entregar a la docente el día **27 de abril** y se realiza la **sustentación el día 30 de abril** según el horario indicado.

En la clase de inglés donde traerás los elementos realizados, adicional traer una hoja de respuestas en blanco.

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

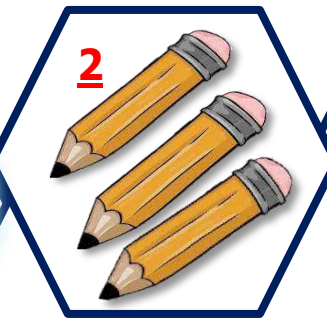
#### REFERENCIAS

- *Recortar y Armar Dado II – DibuHit.* (s/f). Dibuhit.com. Recuperado el 5 de abril de 2024, de <https://dibuhit.com/recortar-y-armar-dado-ii/>
- *Daily Routine - Board Game worksheet.* (s/f). Pinterest. Recuperado el 5 de abril de 2024, de <https://www.pinterest.com.mx/pin/103793966399833775/>
- Álvarez, C. (2012, septiembre 24). *Cómo hacer un cubo de cartulina.* Www.mundodeportivo.com/uncomo. <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/articulo/como-hacer-un-cubo-de-cartulina-10887.html>
- (S/f-c). *Dialnet-EstrategiasDidacticasQueUtilizanLosDocentesDeIngle-8982804.pdf.* Recuperado el 15 de abril de 2024, de <http://Dialnet-EstrategiasDidacticasQueUtilizanLosDocentesDeIngle-8982804.pdf>

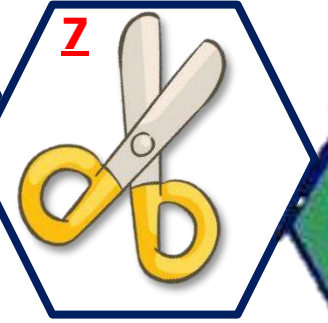
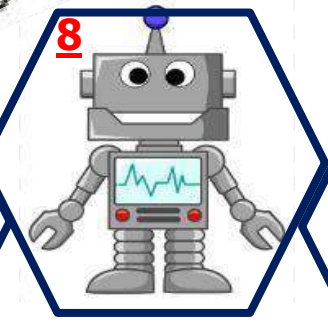
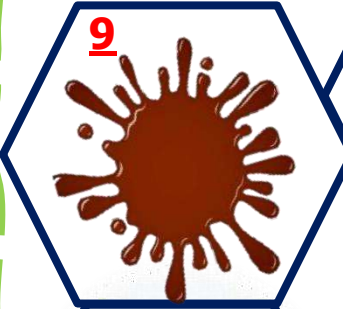
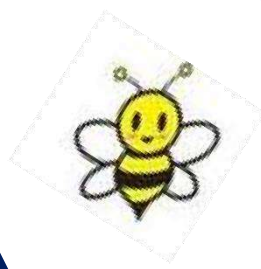
#### **Anexos:**

- ✓ Se anexa culebrita para imprimir en tamaño oficio.
- ✓ Imagen de dado para imprimir y darle forma según la indicación del documento.
- ✓ Hojas de respuestas para desarrollo de la actividad tener en cuenta imprimir varias de estas hojas de respuestas para repetir la actividad las veces necesarias.

start



4 go back 2 spaces



6 move ahead 2 spaces



11 go back 2 spaces

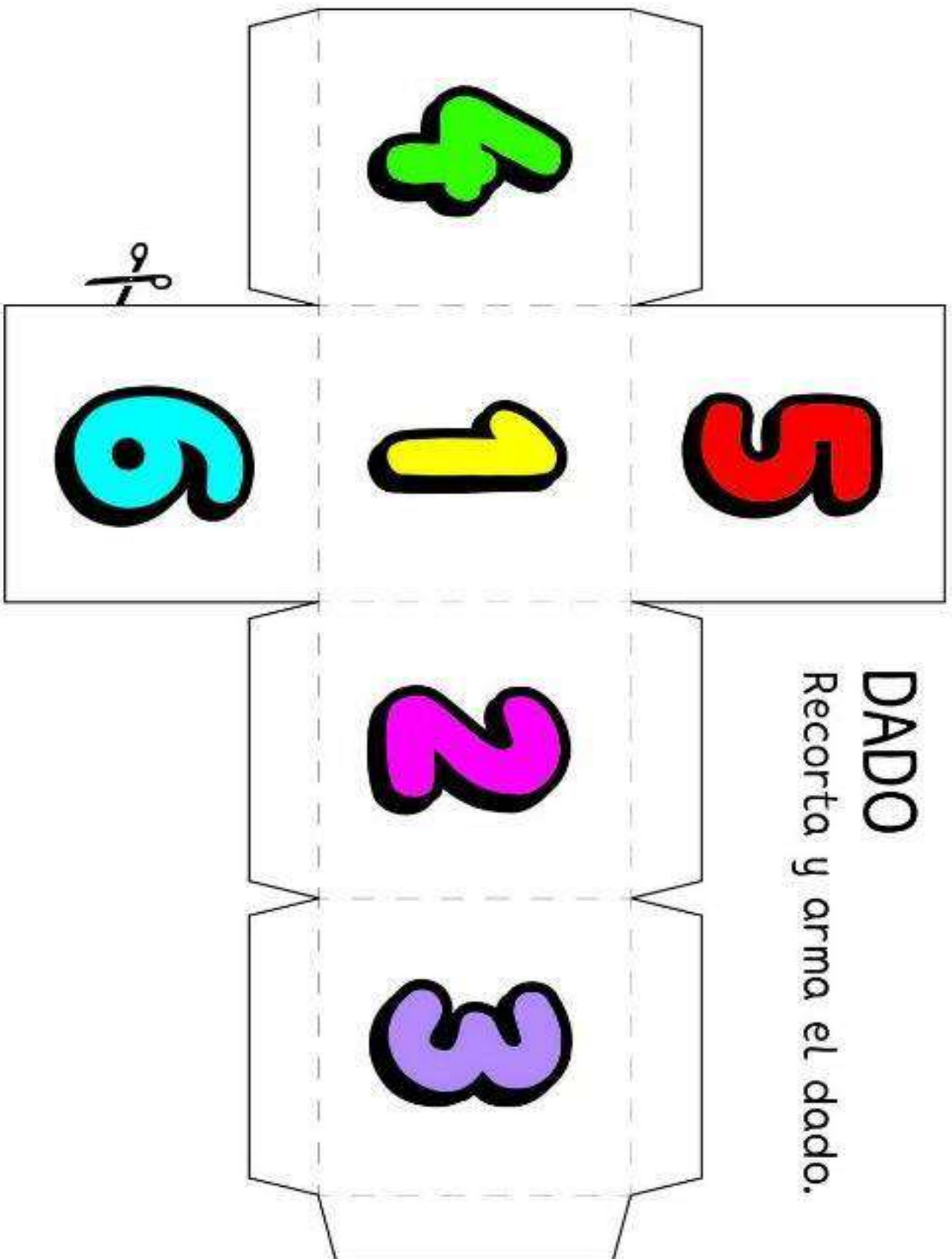


16 move ahead 2 spaces

finish



**DADO**  
Recorta y arma el dado.














Name:

Grade:

Date:

**Activity:** Responde el vocabulario en inglés de la imagen según el orden que donde piso la ficha de parques en tu culebrita.

	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

Name:

Grade:

Date:

**Activity:** Responde el vocabulario en inglés de la imagen según el orden que donde piso la ficha de parques en tu culebrita.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



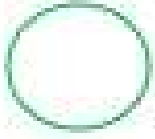
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



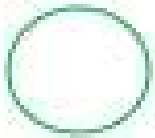
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_