



LICEO NUEVOS HORIZONTES



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

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

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: Daniela Alvarez – Nuberly Santana – Vanesa Poveda	PERIODO ACADÉMICO: Primer Periodo
GRADO: Primero	ASIGNATURA: Lengua Castellana

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

El grado de PRIMERO está conformado por 90 estudiantes los cuales oscilan entre los 6 y 7 años de edad. Durante esta etapa diagnóstica se evidencio que el 100% de los estudiantes se integra con facilidad al grupo de trabajo ya que la mayoría comparten sus ideas constantemente; son alegres, espontáneos y participativos, situación que favorece la búsqueda de soluciones ante las dificultades que se presentan; permitiéndose así la creación de espacios aptos y adecuados para la interacción en las clases.

En cuanto al seguimiento instrucciones en las actividades cotidianas un 95% de los estudiantes realiza sus actividades atendiendo las indicaciones de la docente en cambio un 5 % se le dificulta el seguimiento de instrucción debido a que suelen distraerse con diferentes elementos que tengan a su alrededor.

Adicionalmente, se denota que en la mayoría de los estudiantes de los casos nuevos se presentan dificultades en su proceso lecto escritor, ya que muy pocos reconocen el alfabeto en minúscula, mayúscula y sus fonemas. Por ello es complejo la escritura de palabras, frases cortas, lectura y comprensión de la misma. Por otro lado, las combinaciones no logran identificarlas con gran facilidad al momento de observarlas o dictarlas. Sin embargo, realizan transcripción, aunque muy pausada. Por último, se observa que en algunos casos aun no manejan renglón, orden y su trazo aun requiere de mucho refuerzo. Finalmente, aunque se evidencia dicha situación los estudiantes se esmeran en buscar soluciones para comprender las diferentes temáticas y presentar sus actividades correctamente.

Sin embargo, en su mayoría los estudiantes antiguos reconocen el abecedario, su fonema y realizan una lectura pausada pero comprensiva donde se evidencia un análisis de lo leído.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

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

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

Por supuesto, es importante la disposición asertiva de ambos actores (docentes y dicentes) para cumplir con el cometido de la estrategia actual: la optimización del aprendizaje.

Es así que, según Castro, Martínez y Figueroa (2009):

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

Sin duda, la evaluación tomada como un soporte informativo de los diferentes estadios de aprendizaje de los educandos (de ahí su carácter procesual), invita al diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje que le permitan a los estudiantes superar sus dificultades (en especial, éstas son frecuentes en los desempeños bajos y básicos). Para dicho diseño, es impajaritable identificar aquellos factores (actitudes, recursos materiales, competencias, entre otros) que inciden de manera significativa en tal proceso. Por esa

razón, resulta ilógico que una actividad aislada, soporte la responsabilidad de garantizar la satisfacción de las necesidades formativas de los educandos (no se trata de calificar, un momento cuando las situaciones y oportunidades de aprendizaje son eventos dinámicos, no son estáticos).

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

1) Tener en cuenta las dificultades expresadas por los estudiantes (aspecto que debe ser expresado en esta estrategia).

2) Incluir nuevas herramientas y dinámicas de aprendizaje lúdico en afinidad con los intereses de los estudiantes.

3) Desarrollar las competencias generales y específicas de la disciplina de conocimiento, en articulación con las operaciones lectoras y habilidades de pensamiento.

4) Recurrir a la contextualización, esto es, al análisis de situaciones reales o cotidianas (evitar eventos simulados).

5) Evidenciar, con los registros oportunos (actas, agenda escolar y observador) la aplicación de la presente estrategia, teniendo en cuenta las recomendaciones anteriores.

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

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN ASIGNATURA LENGUA CASTELLANA

Respetados padres de familia, con la finalidad de afianzar las habilidades y disminuir las falencias presentadas en el primer periodo en la asignatura de lengua castellana, se establecerá como estrategia de nivelación actividades diarias en los días **LUNES, MIERCOLES Y VIERNES**.

Para el desarrollo de estas, se manejarán dos momentos, el primero es realizar el juego lúdico y el segundo es ejecutar la actividad escrita en un cuaderno de 100 hojas que tendrá como nombre (**CUADERNO VIAJERO**) tenga en cuenta que este debe tener márgenes decorativas y una adecuada presentación.

LUNES

JUEGO LÚDICO: TABLERO DE LETRAS

MATERIALES:

- Guías impresas en hoja o cartulina (anexo1)
- Bolsa o caja pequeña decorada
- Cinta de enmascarar pequeña.
- Diferentes objetos que tengas en casa (pueden ser juguetes, accesorios, útiles, etc.)

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime las guías del anexo 1.

PASO 2: Recorta la guía que tiene las letras del abecedario, obteniendo así 29 fichas.

PASO 3: Introduce las 29 fichas del abecedario en una bolsa o caja.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Alista la cuadrícula que imprimiste.

PASO 2: Saca de la bolsa una ficha.

PASO3: Identifica y reconoce el fonema de dicha letra.

Paso 4: Busca en el menor tiempo posible un objeto que empiece o lleve en su nombre dicha letra.

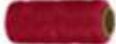




PASO 5: Pega con cinta la ficha de la letra que sacaste en la cuadrícula, teniendo en cuenta la ubicación correcta de esta, dentro del abecedario.

NOTA: Repite este ejercicio 5 veces al día.

ACTIVIDAD 1 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Realiza una cuadrícula.
3. Escribe las 5 letras en mayúscula y en minúscula, que sacaste en el juego “tablero de letras”.
4. Luego dibuja los 5 objetos que buscaste en el juego “tablero de letras”.
5. Después escribe el nombre correcto de cada uno de los objetos encontrados en el juego “tablero de letras”.
6. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

Monday, april 20 th 2026		
LETRA	OBJETO	NOMBRE
H - h		Hilo
A - a		Anillo
F - f		Fósforo
B - b		Blusa
G - g		Gorra

Karol Michell Rodriguez Clavijo

MIERCOLES

JUEGO LÚDICO (FLASH CARD)

MATERIALES:

- Guía impresa en hojas o cartulina (anexo 2)
- Cinta
- Tarro, caja o bolsa pequeña
- Marcador borrable

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime, lamina y recorta el (anexo 2)

PASO 2: Introduce las fichas recortadas en un tarro, caja o bolsa.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Cierra tus ojos e introduce la mano dentro de la caja y saca un flash card.

PASO 2: Observa si este flash card tiene una imagen o una combinación.

- Si es el caso de la imagen, con marcador borrable escribe su nombre en la ficha.
- Si es el caso de la combinación, piensa una palabra que contenga la misma y escríbela con marcador en la ficha.

NOTA: Repite este ejercicio 3 veces al día.

ACTIVIDAD 2 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Respetando el renglón y haciendo uso correcto del lápiz negro y rojo crea una frase con su respectivo dibujo por cada FLASH CARD usada en el juego lúdico.
3. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

Wednesday, april 22 th 2026



La princesa Sofia tiene un vestido largo y de color morado.



Me gusta comer crispetas de sal cuando voy a cine con mi familia.



La bicicleta de mi hermano Jorge es grande y de color rojo con negro.

Karol Michell Rodriguez Clavijo

VIERNES

JUEGO LÚDICO (CAJA MISTERIOSA)

MATERIALES:

- Caja grande
- Diferentes objetos que tengas en casa (pueden ser juguetes, accesorios, útiles, etc.)
- Fichas de lectura impresas para la actividad en el cuaderno (anexo 3)

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Decora la caja de manera creativa con diferentes materiales.

PASO 2: Introduce en la caja 3 objetos (tenga en cuenta que cada miércoles estos deben ser diferentes)

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Cierra tus ojos e introduce la mano dentro de la caja y saca un objeto.

PASO 2: Observa y menciona algunas características del mismo como: forma, color, tamaño, uso, entre otras.

NOTA: Repite este ejercicio 3 veces al día.

ACTIVIDAD 3 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Elige la ficha 1 y 2 de lectura y pégalas en el cuaderno
3. Realiza la comprensión lectora de cada una de las fichas y resuélvela teniendo en cuenta la indicación.
4. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

PRIMERO B

PRIMERO C

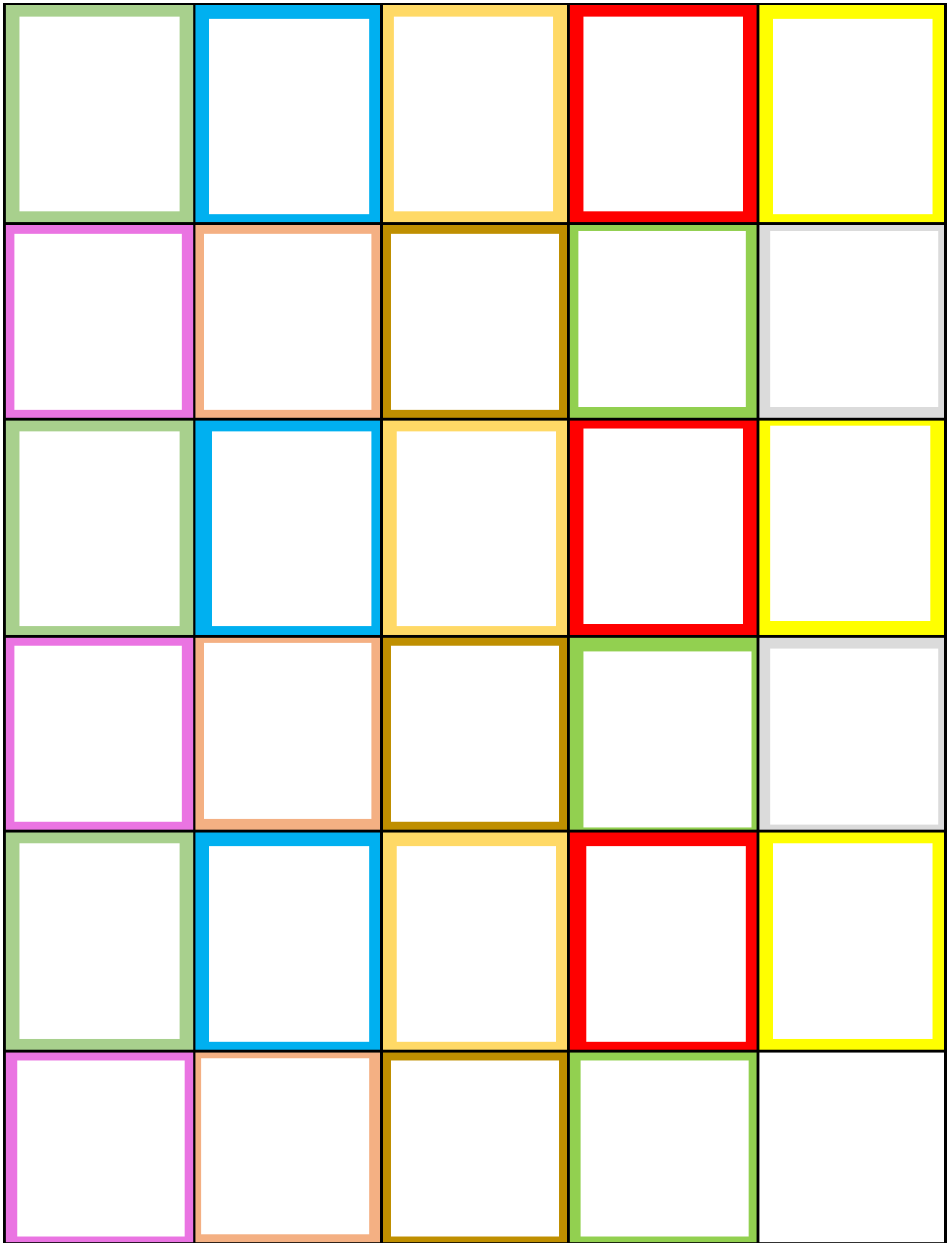
REFERENCIAS

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

• Fernández, J. (2003). Técnicas creativas para la resolución de problemas matemáticos. Bilbao: Col. Monografías Escuela Española, Praxis, S.A

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

a	b	c	ch	d
e	f	g	h	i
j	k	l	ll	m
n	ñ	o	p	q
r	s	t	u	v
w	x	y	z	



ANEXO 2

CL





BL





BR





PR





PL





CR





TL





FL





FR





GL





GR





TR





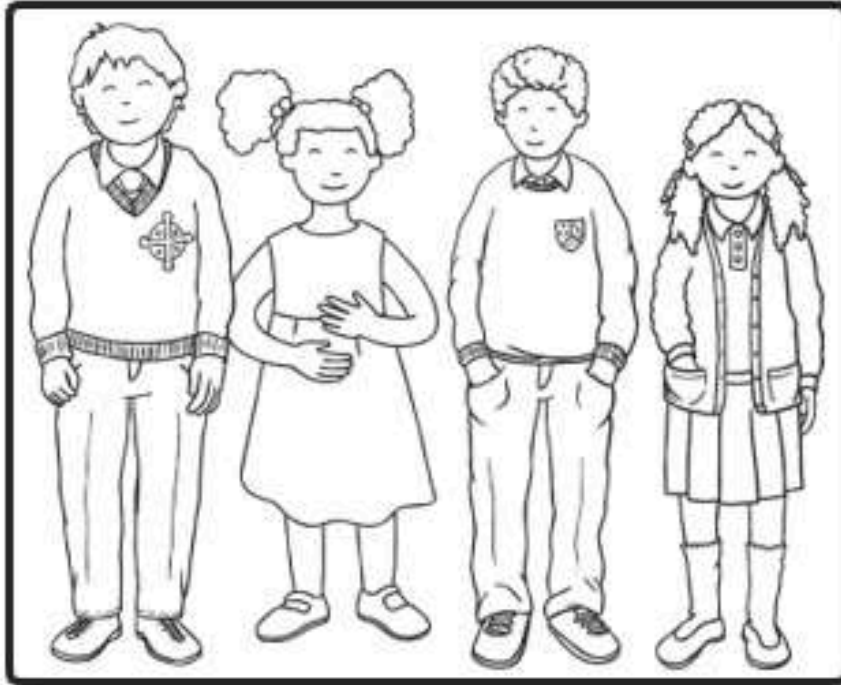
DR





ANEXO 3

Lee las oraciones y colorea el dibujo según las instrucciones.



1. El primer estudiante tiene un suéter verde y azul.
2. El tercer estudiante tiene zapatos azules.
3. El cuarto estudiante tiene una camiseta rosada y morada.
4. El segundo estudiante tiene zapatos rojos.
5. El cuarto estudiante tiene calcetines rosados.

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

LA NENA EMA

Esa nena que ahora llega con una estrella en la frente que le dieron en la escuela por ser tan inteligente,
es Ema, la de la tienda, que luce vestido verde.

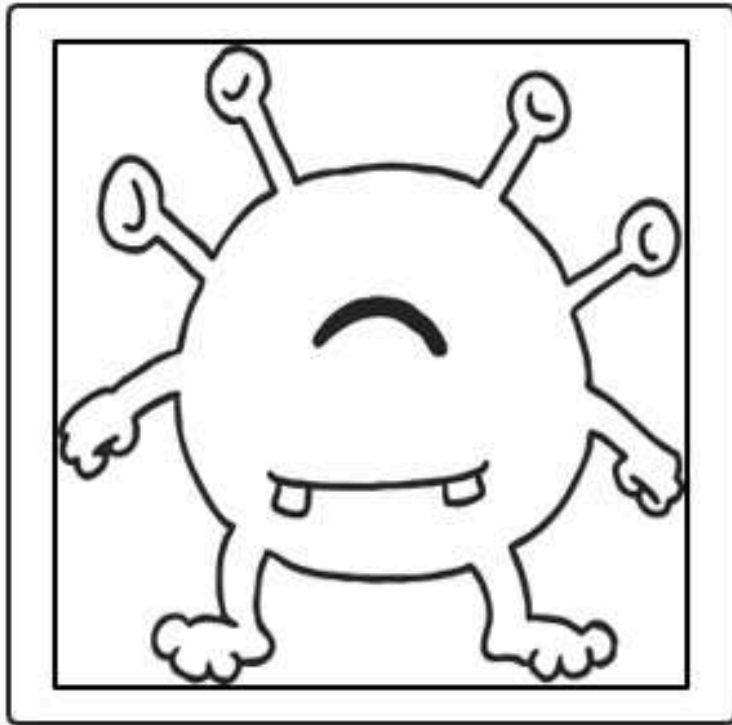
Ella dice que le encantan los enormes elefantes.
"¡En este cartel se muestra que son fuertes y elegantes!"

¿Cómo se llama la nena inteligente?

¿Qué le dieron en la escuela?

¿De qué color es su vestido?

Lee las oraciones y colorea el dibujo según las instrucciones.



1. Mi cuerpo tiene rayas azules y verdes
2. Mi pierna derecha es azul y negra.
3. Mis pies son verdes con puntos rojos.
4. Mi pierna derecha es azul y blanca.
5. Mis brazos tienen rayas verdes y blancas.
6. Mis manos son verdes con puntos blancos.

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

LA FAMILIA FELIZ

Felipe Paz y familia
no se fastidian ni enfadan. Son felices; tienen fama
de difundir alegría.

Nunca faltan, ¡ni de chiste! a las fiestas, ferias,
tangos, festivales y fandangos,
sea quien fuere quien invite.

Difícilmente Felipe defraudaría a su familia, y aquí
su figura fina
lo confirma cuando ríe.

¿Cómo son en la familia de Felipe?

¿A qué lugares va la familia de Felipe?

¿Cuál es el apellido de Felipe?

Lee la descripción y dibuja el monstruo en el recuadro. ¡¡IMPORTANTE! Lee la descripción entera antes de dibujar.



- Soy grande y gordo
- Mi cuerpo es verde
- Mi pelo es rizado y amarillo
- Tengo cuatro ojos rojos
- Tengo una nariz anaranjada
- Tengo tres bocas marrones
- Tengo seis brazos largos
- Tengo cinco piernas cortas y delgadas

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

GABRIEL

A Gabriel le gustan las bromas. Un día llegó con sus libros.

Los dejó sobre la mesa y salió al patio a brincar.

Llegó Clemencia y cogió un libro. Al abrirlo saltó un payaso.

Se quedó asombrada.

El libro era una caja de juguete.

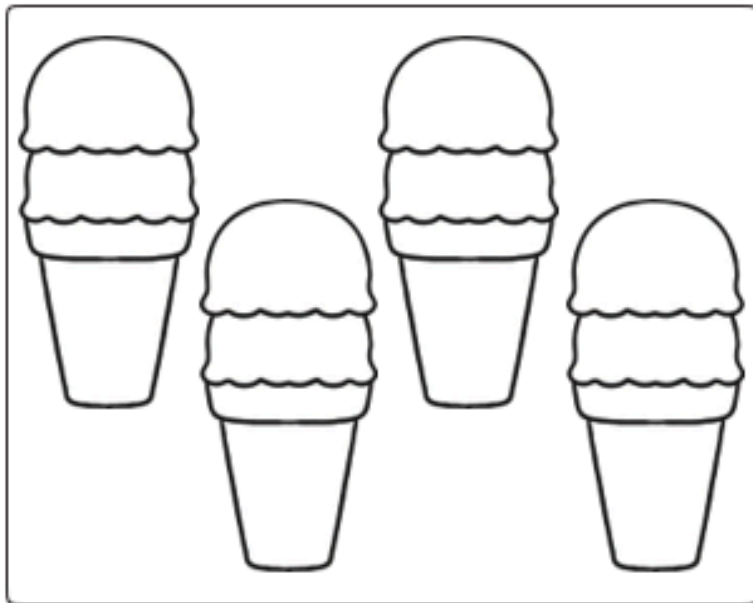
Ahí junto estaba el libro de cuentos.

¿Qué le gusta a Gabriel?

¿Dónde dejó Gabriel sus libros?

¿Qué pasó cuando Clemencia abrió el libro?

Lee las oraciones y colorea el dibujo según las instrucciones.



1. El segundo helado es rojo con chispas de chocolate.
2. El tercer helado tiene el cono amarillo y chispas de chocolate.
3. El primer helado es rojo con chispas amarillas.
4. El último helado es azul y marrón.
5. El primer helado tiene el cono verde.
6. El cuarto helado tiene el cono amarillo y chispas de chocolate.

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

LA PEQUEÑA BLANQUITA

Blanca iba al pueblo.

Tenía que entregar unas blusas. El día estaba muy nublado.

Se puso su impermeable y salió. Era imposible atravesar el río.

Blanca pensó "es preferible regresar". Cuando volvía encontró a su tío Pablo. El la saludó muy amable.

La invitó a subir al carro.

El camino hablaron de muchas cosas. La niña llegó al poblado sin novedad.

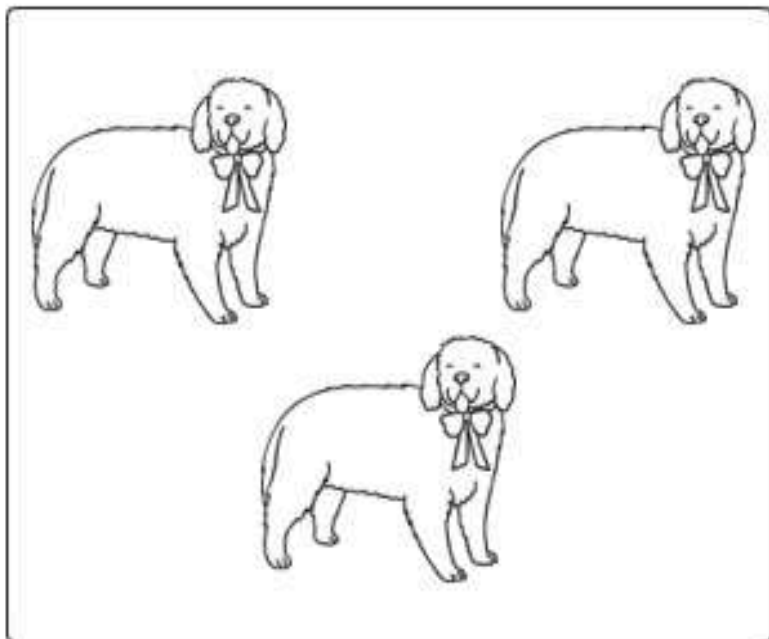
¿A dónde iba Blanca?

¿Cómo estaba el día?

¿A quién se encontró Blanca?

¿De quién hablaron en el camino?

Lee las oraciones y colorea el dibujo según las instrucciones.



1. El primer perro tiene una pata marrón.
2. El tercer perro tiene una oreja amarilla.
3. Hay un pájaro azul sobre el tercer perro.
4. El perro del medio tiene una oreja negra.
5. El primer perro tiene rayas negras.
6. Hay un hueso rojo debajo del perro que está en el medio.

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

EL GATO Y LA LECHE

Ayer en la mañana, una señora fue a la tienda. Ella compró un litro de leche. Cuando regresó a su casa, puso la leche sobre la mesa de la cocina. Su gato saltó sobre la mesa, tumbó el bote y derramó la leche. Luego se la tomó.

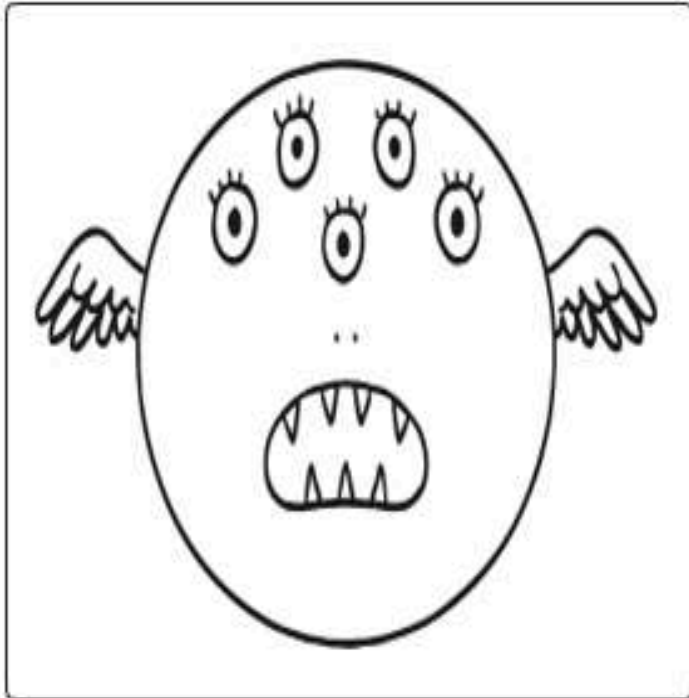
¿Quién fue a la tienda?

¿Qué hizo el gato?

¿De qué color es la leche?

¿Para quién crees que la señora compró la leche?

Lee las oraciones y colorea el dibujo según las instrucciones.



1. Mi último ojo es azul y rojo.
2. Mi ala izquierda tiene puntos rojos.
3. Mi segundo y tercer ojo son verdes.
4. Mis dientes superiores son rojos.
5. Mi ala derecha tiene puntos azules.
6. Mi segundo y cuarto ojo son azules.

Realiza la lectura y contesta las preguntas.

LA PROMESA DE ULISES

Unas urracas ruidosas
de Ulises huyen con susto,
y es que usualmente él provoca en cualquier lugar...
idisgustos!

"Urge un cambio en tu conducta", le ha dicho un
maestro suyo.

Su uniforme azul, muy sucio, aún lo usa y trae
puesto, aunque hoy dice con orgullo: "icumpliré, yo lo
prometo!".

¿Cómo son las urracas?

¿Cómo es la conducta de Ulises?

¿Cómo esta su uniforme?
