



LICEO NUEVOS HORIZONTES



Bogotá, D.C.
Calle 56 sur No. 38B - 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: XIOMARA GARCIA	PERIODO ACADÉMICO:
GRADO: TERCERO	ASIGNATURA: CIENCIAS NATURALES

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

Los niños de grado Tercero del Liceo Nuevos horizontes tienen una edad entre 7 y 9 años, el total de estudiantes es de 112, comprendidos así: tercero A 28 estudiantes, tercero B 29 estudiantes, tercero C 28 estudiantes, tercero D 27 estudiantes. Se encuentran en una edad que posee una base muy amplia de conceptos, aprendidos desde las diferentes asignaturas y las ideas mentales acerca de las cosas que los rodean, lo cual posibilitará la comunicación con ellos, sus respuestas y dinámicas de las clases 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 ciencias naturales, 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.

Otro factor que se puede evidenciar es la falta de compromiso desde casa con pautas de estudio y estrategias que faciliten el buen desempeño de los estudiantes durante las clases, y la solución de actividades extra clase las realizan los acudientes, más no los estudiantes.

Pese a esta situación 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 bimestre académico en la asignatura de ciencias naturales.

Algunos de los estudiantes de grado tercero suelen faltar con tareas o incumplen con implementos necesarios para el desarrollo de las actividades requeridas en las temáticas trabajadas, lo cual también dificulta el desempeño satisfactorio de las habilidades.

Otro factor que se puede evidenciar es la falta de compromiso en algunos casos desde casa con pautas de estudio y estrategias que faciliten el buen desempeño de los estudiantes.

Con el fin de facilitar los aprendizajes y que sean significativos para nuestros niños, dentro de la planeación para las clases de ciencias naturales, se han planteado estrategias didácticas donde los estudiantes han tenido la oportunidad de indagar e interactuar con el medio para encontrar respuesta a diferentes interrogantes, así como desarrollar capacidades de expresión e interpretación de la información.

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.

Teniendo en cuenta algunas dificultades que presentan los estudiantes de grado tercero en la asignatura de ciencias, se hace necesario plantear algunas estrategias que favorezcan el buen desarrollo de las temáticas y la efectiva apropiación de estas por parte de los estudiantes.

1. Fomentar en los estudiantes hábitos de lectura ya que muestran poca comprensión y esto dificulta el entendimiento de muchos de los temas.
2. Es necesario intensificar la elaboración de diseñadores gráficos con el fin de dar claridad a las diferentes temáticas y hacerlo de forma ordenada y sintetizada.
3. Por medio de diferentes laboratorios que se deben desarrollar es necesario procurar que los estudiantes despierten su espíritu investigativo y de indagación, por medio de la elaboración de diferentes escritos y que tengan la oportunidad de argumentar acerca de sus propias apreciaciones de lo que sucede y lo puedan relacionar con su entorno social.
4. Se plantea involucrar a los estudiantes con su entorno y sus experiencias de vida para desarrollar habilidades de comportamiento y convivencia, específicamente para la asignatura de ciencias naturales

Es necesario fomentar la habilidad de los estudiantes para expresar sus ideas frente a terceros. Por medio de exposiciones y desarrollo de actividades por parte de ellos, donde pongan a prueba su creatividad.

Celestín Freinet: (FREINET, 2008) Es necesario que los estudiantes tengan una actitud investigadora, es decir, la curiosidad por lo que les rodea, el respeto por las propias realizaciones y las de los demás, el buen uso de los materiales, etc.; posibilitan un ambiente de aprendizaje. Donde tenga el estudiante la peripicia de plasmar las experiencias observa, es así como los textos así producidos se corregirán, enriquecerán y constituirán la base de los aprendizajes elementales clásicos que los convierten en un instrumento directo de mejora de la comunicación. Introduce actividades manuales y expresivas.

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

CIENCIAS NATURALES Desarrollo de habilidades de observación, descripción, expresión y relación de las temáticas trabajadas con el medio que nos rodea. Para el día de la presentación de la nivelación se debe llevar una hoja de examen cuadrículada para la sustentación.

1. Ingresa al siguiente enlace, realiza el reto de los seres de la naturaleza y su clasificación. Toma registro de los resultados en el cuaderno de ciencias para presentarlos el día de la sustentación.
[REINOS DE LA NATURALEZA - Concurso de preguntas \(wordwall.net\)](http://www.wordwall.net)
2. Elabora el juego del reto de los reinos, en cartón paja identificando organismos propios de los reinos como aparece en la imagen. El juego consiste en un círculo que muestra organismos de cada reino de la naturaleza se debe realizar en un cuarto de pliego de cartón paja con las imágenes de los organismos propios de cada reino, así como aparece en la imagen. Los nombres de cada uno de los reinos se escriben en cartón paja.

RETO JUEGO DE LOS REINOS

RELACIONA EL NOMBRE DE CADA REINO CON EL ORGANISMO CORRESPONDIENTE.

El estudiante que participe debe tomar una ficha en la cual encontrara el nombre de uno de los reinos, posteriormente debe ubicarla en el organismo que corresponde a ese reino y dar una breve explicación.



Se debe elaborar en un cuarto de cartón paja, utilizando plumones o temperas. Los nombres de los reinos deben estar elaborados también en cartón paja por separado, para que los estudiantes puedan ubicarlos donde corresponde según las características de cada reino. Quien presenta la sustentación debe elegir a los participantes y dar el concepto de correcto o incorrecto teniendo en cuenta la preparación que hizo de la actividad.

3. elabora un mapa conceptual lúdico con fichas bibliográficas, de las principales características de cada uno de los reinos de la naturaleza, este mapa debe ser armado en el tablero y explicado en clase. Luego de la presentación algunos estudiantes y la docente tendrán la posibilidad de realizar preguntas al estudiante que está presentando la sustentación
4. Luego de presentar el mapa los estudiantes deben sustentar el tema de los reinos de la naturaleza por medio de un taller de preguntas que la docente realizara como parte final de la sustentación. Deben llevar una hoja de examen

NORMAS DE PRESENTACION DEL TRABAJO

1. Se debe tener el juego reto de los reinos el día de la sustentación y se debe aplicar con los compañeros de clase. El estudiante que presenta la sustentación debe indicar quien participa y si cumple el reto correctamente o no, como parte de la sustentación.
2. Se debe pegar en el tablero, exponer y explicar el mapa conceptual elaborado con fichas bibliográficas y responder las preguntas.
3. Los estudiantes que presentan nivelación deben responder el taller que la docente les indique en la hoja de examen solicitada.

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

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

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. Cíncel, S.A. edición. 1994. p.30

Celestín Freinet: (FREINET, 2008) La enseñanza de las ciencias naturales en la pedagogía