



# 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 Nicoll Ayure Buitrago.	<b>PERIODO ACADÉMICO:</b> Primer Periodo.
<b>GRADO:</b> Sexto.	<b>ASIGNATURA:</b> Ciencias Sociales.

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

El grado Sexto está conformado por **181** estudiantes, los cuales se encuentra divididos en cinco grupos (6<sup>a</sup>, 6b, 6c, 6d y 6e) en donde se relacionan edades entre los 11 a 14 años de edad. **Sexto A** cuenta con un total de 19 alumnas y 19 alumnos, **Sexto B** con 20 alumnas y 17 alumnos, **Sexto C** con 15 alumnas y 21 alumnos, **Sexto D** con 23 alumnas y 16 alumnos y **Sexto E** con 15 alumnas y 19 alumnos.

El grado sexto está conformado por estudiantes que atraviesan una etapa de transición importante entre la infancia y la adolescencia, lo cual influye en su desarrollo emocional, social y académico. Esta etapa también representa una oportunidad para fortalecer su identidad, sus relaciones interpersonales y su capacidad de adaptación a nuevos retos.

En el aula, los estudiantes se caracterizan por ser activos, sociales y curiosos, lo que puede aprovecharse para promover metodologías participativas y dinámicas que capten su interés. Aunque en ocasiones presentan dificultades para mantener la concentración o seguir instrucciones, se encuentran en un momento clave para fortalecer hábitos de **atención, responsabilidad y compromiso** con su proceso de aprendizaje.

En cuanto a la convivencia, los grupos de Sexto grado son enérgicos y expresivos, lo que brinda una base importante para trabajar normas de respeto, organización y cuidado del entorno, favoreciendo ambientes más adecuados para el aprendizaje.

Desde el aspecto cognitivo, los estudiantes están en proceso de consolidar la comprensión de conceptos relacionados con las *Ciencias Sociales* y *Ciencias Naturales*. Esto representa una oportunidad para implementar estrategias que integren ambas áreas, favoreciendo el **análisis**, la **comprensión** y la relación de los contenidos. Asimismo, es un momento propicio para fortalecer hábitos de estudio, repaso y retención de la información.

Finalmente, en el desarrollo de habilidades de pensamiento, los estudiantes tienen el potencial de avanzar en la **conceptualización**, el **análisis** y la **expresión** de ideas. Con el acompañamiento adecuado tanto en la escuela como en casa, pueden fortalecer estas competencias y mejorar progresivamente su desempeño

académico.

En general, el grado Sexto cuenta con grandes capacidades y un alto potencial de crecimiento, el cual puede potenciarse mediante estrategias pedagógicas adecuadas y el fortalecimiento de hábitos positivos.

### **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 POR ASIGNATURA.

### Mi Lapbook viajero.

El estudiante deberá realizar un *Lapbook viajero* en donde explore el *Universo*, la idea, es que en este esquema resalten la belleza, importancia, características, y elementos del Universo. Dicho Lapbook deberá ir acompañado de imágenes que representen al Universo.

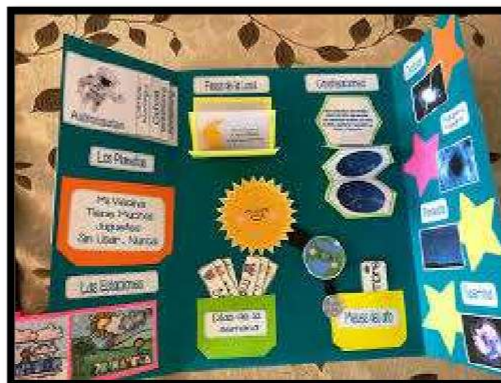
Finalmente, el estudiante sustentará su *Lapbook viajero* durante la nivelación de Ciencias Sociales, socializándolo con sus compañeros, buscando darles a conocer los elementos y que componen el Universo.

### Paso a paso para construir tu Lapbook viajero:

Para realizar un *Lapbook viajero* debes seguir los pasos que a continuación se exponen, por favor leer con mucha atención:

1. Dobra la cartulina para crear dos ventanas laterales que se cierren hacia el centro.
2. Mide la parte central del *Lapbook* y recorta una pieza de las mismas dimensiones. Pégala a la parte superior.
3. En un folio, imprime una pequeña tabla con casillas destinadas a la ubicación, características y otros datos de interés. También puedes hacerlo a mano. Corta por las líneas, a modo de solapas, para que escribas debajo las respuestas
4. Crea una pequeña libreta con hojas de papel donde puedas realizar un juego dinámico relacionado con el Universo y los elementos que lo componen.
5. Añade una imagen del Sistema Solar para que puedas señalar que planetas son rocosos y que planetas son gaseosos.
6. Deja espacio para colocar una libreta más grande para realizar dibujos de cada uno de los elementos del Universo que desees, o un bolsillo para poner algunos datos importantes.
7. En otra parte del *Lapbook*, deja un espacio para datos curiosos y teorías que encontremos acerca del origen de nuestro Universo.

### Ejemplo del Lapbook:



### Material de apoyo:

- **Link del vídeo titulado “Modelo de Lapbook fácil de hacer”:** <https://www.youtube.com/watch?v=kCqbtD31FVQ>
- **Link del vídeo titulado “El Sistema Solar”:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZykXgSget6A>
- Cuaderno de Ciencias Sociales.

#### **Aspectos a tener en cuenta para la sustentación:**

1. Tener conocimiento puntual de lo abordado en el **Lapbook** de manera clara y espontánea, no que a la hora de sustentar el trabajo se evidencie que es memorización, porque inmediatamente este será anulado.
2. Responder a todos los interrogantes realizados por parte del Docente durante la sustentación.
3. Adecuar tu vestimenta como un “sujeto” explorador del Universo.

#### **Materiales:**

- Medio pliego de cartulina.
- Folios.
- Impresiones del tema a trabajar.
- Pegante.
- Tijeras.
- Marcadores.
- Colores.
- Creatividad.

**Fecha de preparación y ejecución:** La nivelación se debe entregar al 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 BIBLIOGRAFICAS.**

- Creaidas. (14 de septiembre de 2023). “Modelo de Lapbook fácil de hacer”. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kCqbtD31FVQ>
- <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
- Flórez, Juan. Introducción a la didáctica. Madrid España. Ed. Cincel, S.A. edición.1994. p.30