



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 Bolivar	PERIODO ACADÉMICO: Primero
GRADO: Noveno	ASIGNATURA: Sociales

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

Los estudiantes de grado noveno se caracterizan por ser grupos dinámicos y enérgicos, lo que en algunas oportunidades genera dispersión por parte de ellos, sumado a cuestiones como bajo acompañamiento familiar, desinterés generalizado por el ambiente educativo, donde cualquier tema propuesto por los docentes no les genera motivación, lo que lleva a que no realicen las actividades de forma adecuada, y presenten cosas de baja calidad o simplemente no presenten nada.

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.

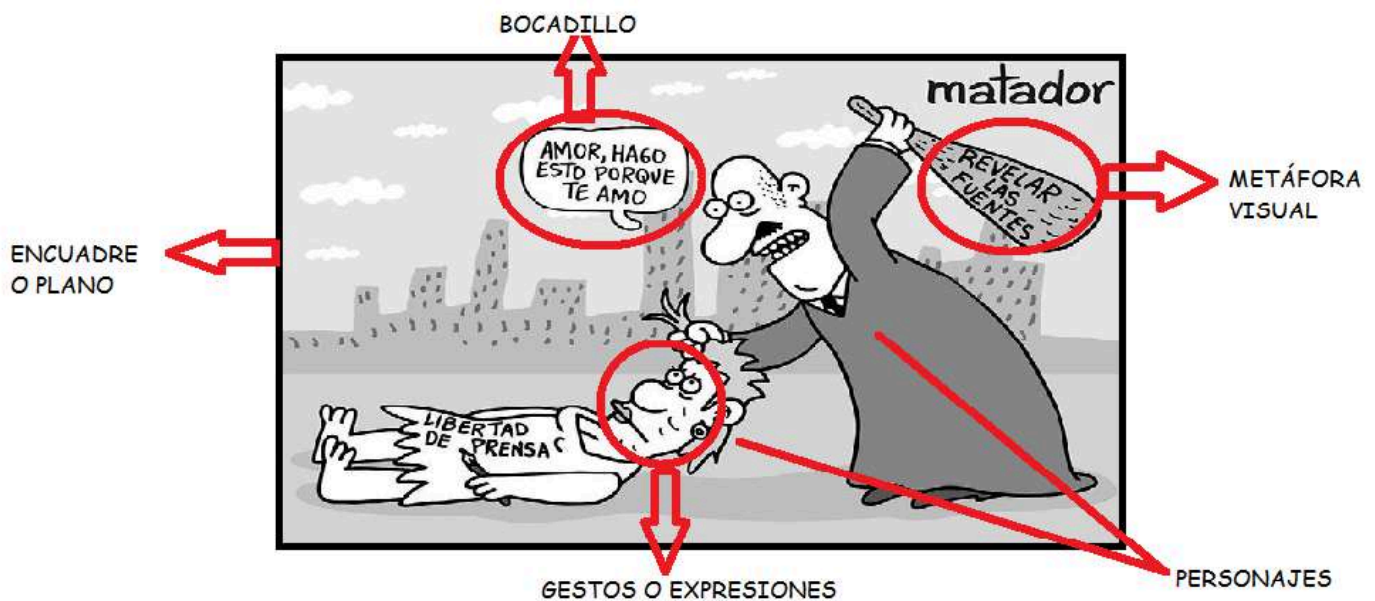
En resumidas cuentas, la estrategia de mejoramiento del proceso de aprendizaje (también llamada nivelación) permite el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas del docente en función de la superación de las dificultades del educando, sin detrimento de la disposición que se espera del estudiante para 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

El producto de esta nivelación será la elaboración de un **Periodico**, teniendo en cuenta el libro: LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL DE M.I. MIJAILOV.

Previo a la elaboración del periodico realiza lo siguiente:

1. Elabora una caricatura en torno a como cambio la situación de los trabajadores con el desarrollo del sistema fabril.



2. Explica a través de una columna de opinión de un proletario de la época industrial las malas condiciones laborales, y las razones por las que se presentan estas malas situaciones.

La estructura de una columna

Viajar y trabajar: el auge del volunturismo

Por Francisca Avilés

Para muchos jóvenes del primer mundo el año sabático entre los estudios universitarios se ha transformado casi en un ritual. Y es uno que ya no solamente aprovechan para recorrer el mundo mochilando, sino también para enseñar inglés en Sri Lanka o en América Latina, a nadar en Fiji (donde la principal causa de muerte son los ahogos) o ayudando en EastWestch a monitorizar el desierto y las especies del Ártico.

Son jóvenes que pagan su pasaje aéreo y su estancia para trabajar como voluntarios en lugares a veces muy remotos. Se quedan en albergues, casas de familias o también en hoteles por tres semanas, meses o un año, con el fin de aprender una profesión, alimentar un hobby o conocer de otras culturas. Con precios que parten desde aproximadamente 1200 hasta 2500 dólares dependiendo del programa.

Es así el volunturismo, una tendencia que se da tanto en países como Estados Unidos o Inglaterra, donde incluso hay páginas de periódicos como The Guardian o The Times, dedicadas por completo a ser guías a la hora de qué tipo de trabajo elegir, cuáles son los riesgos de hacerlos o qué países visitar. Que hablar de la industria que se ha desarrollado en torno a estos viajes. Basta seguir los links y dar con una gran cantidad de empresas y programas ofrecidos en un clima de páginas webs, con propuestas para trabajar en medio en Mongolia, buceo en el Caribe haciendo cráster de especies marinas, ser entrenador de fútbol en Asia, asistente de médico en países africanos, trabajando en zoológicos en Argentina o en reservas naturales en medio del bosque lluvioso de América Central.

Frente a la popularidad y los desastrosos programas, la discusión que se genera con el volunturismo es si realmente los jóvenes otorgan una ayuda significativa a las comunidades locales o incluso como algunas hablan, una nueva forma de colonialismo en países tercermundistas. Algunas ONGs como Voluntary Services Overseas (VSO) reclaman que algunos programas manipulan a los jóvenes en proyectos de dudosa utilidad por los que además deben pagar.

La oferta es... casi infinita. Y por lo general, abierta para gente de todo el mundo sin importar la nacionalidad, por lo que perfectamente chilenos interesados pueden irse a volunturistas.

Presentación del tema.

Una introducción sobre lo que se va a hablar.

Opinión u apreciación sobre el tema

Se informa y analiza el hecho o situación que da vida a la columna, apoyándose en argumentos, en forma breve y mediante un lenguaje personal

Cierre

Es importante rematar de una manera entretenida o con una buena conclusión que deje al lector satisfecho de la columna.

www.lppol.info

3. Elige un invento clave de la revolución industrial y elabora una pieza publicitaria para el periódico donde busques convencer a burgueses de comprar tu máquina

Ejemplo:



4. Explica a través de una columna de opinión que efectos ambientales se han presentado en el mundo a raíz de la revolución industrial.

Finalizada cada parte que debes elaborar del periódico, establece un título para tu periódico, una fecha y organiza toda la información de acuerdo a la estructura de un Periodico normal.



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 27 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. Cincel, S.A. edición. 1994. p.30

