



# 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 MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL NIVELACIONES AÑO 2026

**DOCENTE:** Alexandra Lozano

**PERIODO ACADÉMICO:** II

**GRADO:** 4°

**ASIGNATURA:** Lengua castellana

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

Los niños de grado Cuarto del Liceo Nuevos Horizontes tienen una edad entre 9 a 10 años, el total de estudiantes es de 137, comprendidos así: cuarto A 30 estudiantes, cuarto B 33 estudiantes, cuarto C 33 estudiantes y cuarto D 30 estudiantes.

Este grupo de estudiantes es un conjunto diverso de mentes jóvenes en proceso de desarrollo moral y cognitivo que comparten un sentido innato de curiosidad acerca de las cuestiones que afectan sus vidas y el mundo que les rodea, eso facilita la comunicación con ellos y fortalece los procesos de interacción entre pares. Se procura un ambiente de aprendizaje colaborativo, en el que se fomenta la participación de todos los estudiantes, promoviendo el respeto mutuo, la escucha atenta, así como el intercambio de ideas y puntos de vista frente a las diferentes temáticas vistas y la relación con situaciones de la vida cotidiana. Los estudiantes son alentados a pensar por sí mismos, a cuestionar suposiciones y a considerar las implicaciones de sus acciones y decisiones.

En términos generales, la mayoría de los estudiantes tienen buen rendimiento académico y participan de las actividades programadas para las clases. Sin embargo, algunos de ellos no alcanzaron los logros propuestos para este segundo bimestre académico en la asignatura de Lengua castellana, ya que de manera recurrente incumplen con los materiales y con las pautas establecidas para el adecuado desarrollo de las actividades propuestas en la asignatura. Así mismo, su participación en clase es muy baja lo cual denota poca o nula comprensión de los temas abordados.

Otro factor que afecta negativamente el rendimiento académico es la falta de atención y la poca disposición para aprovechar el tiempo de las clases en el desarrollo de las tareas, lo que deja como resultado actividades incompletas, mal desarrolladas o elaboradas sin cumplir con las indicaciones dadas.

En este sentido, los estudiantes con bajo desempeño académico no tienen claridad frente a las características propias de los textos narrativos (cuentos, mitos y leyendas) que se abordaron desde distintos ejemplos teóricos y prácticos durante todo el periodo. Además, no logran identificar verbos y adverbios en distintos textos y presentan falencias en comprensión de lectura lo cual se evidencia en ejercicios de pruebas saber y actividades del libro Camino Hacia el saber 4°.

## 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 registran las actividades diseñadas para el propósito que las sustenta en este documento.

## ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

### Actividad 1: Prueba - comprendo lo que leo

#### Materiales:

- Lectura “La vida es una moneda” Autor: Isidoro Macías
- Resaltadores o lápiz
- Cuaderno de español

**Desarrollo de la actividad:** El estudiante debe imprimir, pegar y responder en el cuaderno de español la siguiente prueba de comprensión de lectura:

#### **La vida es una moneda**

**Autor - Isidoro Macías**

Muy temprano, por la mañana, Andrés salió de su casa a buscar trabajo. No estaba muy optimista, pues ya llevaba dos semanas visitando empresas y en ninguna lo habían aceptado. Mientras esperaba el micro, notó que un objeto brillaba sobre la acera. Instintivamente se agachó para observar mejor y descubrió que era una moneda de diez centavos. Ya que prácticamente no valía nada, estuvo a punto de dejarla ahí, pero pensó que la suerte, grande o pequeña, no debía ser despreciada, así que levantó la moneda justo antes de subirse al micro.

Esa mañana tenía dos entrevistas laborales, ambas a la misma hora, por lo que no sabía a cuál debía asistir. Después de pensar algunos minutos sin llegar a ninguna conclusión, decidió que el azar tomase la decisión por él. Sacó la moneda que había encontrado y la lanzó algunos centímetros hacia arriba. “Si sale cara, iré a

la empresa A; si sale cruz, iré a la empresa B”, pensó. La moneda cayó al suelo, Andrés la levantó y sin perder tiempo se dirigió a la empresa B. Andrés obtuvo el empleo y no solo eso, sino que también le ofrecieron un estupendo salario.

A partir de ese día, nunca más volvió a tomar una decisión sin la ayuda de la moneda. En el desayuno, por ejemplo, si salía cara, tomaba leche; si salía cruz, café. Para ir al trabajo, si salía cara, esperaba el micro; si salía cruz, tomaba taxi. Cuando conocía a alguien, si salía cara, se hacía amigo de él; si salía cruz, no le volvía a hablar. Con el mismo método eligió esposa y cuántos hijos tener. Así también decidió en qué barrio vivir y en qué banco depositar sus ahorros. Gracias a la moneda no tuvo problemas para elegir los nombres de sus hijos, ni el modelo de auto que compró, ni el color de sus corbatas o su estilo de peinado.

Muchos años después, cuando ya se había jubilado y pasaba los días aburrido en su casa, comenzó a reflexionar sobre muchas cosas de la vida y, con ayuda de la moneda, obviamente, llegó a resolver los mayores misterios de la humanidad. Así, determinó que los extraterrestres sí existían, [...] que Pelé fue mejor que Maradona, que Gardel era tarijeño y que la gallina es primero que el huevo.

Ya satisfecha toda su curiosidad sobre esos grandes temas, no supo qué más preguntarle a la moneda. Entonces, solo por diversión preguntó: “¿Yo existo o toda mi vida fue un sueño? Si sale cara, existo, si sale cruz, estoy soñando”. Lanzó la moneda y se agachó para ver la respuesta: cruz. Ese mismo instante, sonó el timbre del despertador.

**1. ¿Cuál fue la primera decisión que tomó Andrés con ayuda de la moneda?**

- A. La esposa y el número de hijos que tendría.
- B. Los grandes misterios de la humanidad.
- C. El transporte que usaría para ir a la entrevista de trabajo.
- D. La empresa a la que iría para buscar trabajo.

**2. ¿Dónde encontró Andrés la moneda?**

- A. En su casa
- B. Dentro del micro
- C. Sobre la acera
- D. En su trabajo

**3. ¿Para qué salió Andrés a la calle al inicio del cuento?**

- A. A buscar una moneda.
- B. A buscar trabajo
- C. A trabajar.
- D. A resolver misterios.

**4. ¿Qué significa la palabra subrayada en la siguiente oración?: “Instintivamente se agachó para observar mejor y descubrió que era una moneda de diez centavos”.**

- A. Por impulso, sin reflexionarlo
- B. Inteligentemente
- C. Repentinamente
- D. Con decisión, por necesidad

**5. ¿En qué se diferencian las decisiones que tomaba Andrés con ayuda de la moneda cuando ya es mayor y está jubilado con relación a las que toma antes?**

- A. Al inicio tomaba decisiones con ayuda de la moneda; al final dejó de usarla.
- B. Al inicio resolvía grandes misterios de la humanidad; al final tomaba decisiones personales.
- C. No hay diferencia, porque Andrés consulta a la moneda, pero toma sus decisiones al margen de lo que esta le indica.
- D. Al inicio tomaba decisiones personales; al final resolvía grandes misterios de la humanidad.

**6. ¿Qué situación corresponde al final del cuento?**

- A. Andrés estaba pesimista porque no conseguía trabajo.
- B. Desde que encuentra la moneda, Andrés nunca vuelve a tomar una decisión sin su ayuda.
- C. Andrés le pregunta a la moneda si él existe o toda su vida fue un sueño.
- D. Mientras esperaba el micro, Andrés notó que un objeto brillaba sobre la acera.

**7. ¿Qué texto resume mejor el cuento?**

- A. Andrés consigue trabajo y desde entonces toma buenas decisiones a lo largo de su vida.
- B. Andrés, a lo largo de su vida, busca una moneda mágica que tenga el poder de ayudarlo a tomar decisiones.
- C. Andrés encuentra una moneda en la calle y la guarda porque le da buena suerte.
- D. Andrés encuentra una moneda que utiliza para tomar decisiones a lo largo de su vida, aunque al final descubre que todo fue un sueño.

**8. ¿Con qué intención el autor del cuento incluye los siguientes ejemplos? “Así, determinó que los extraterrestres sí existían, [...] que Pelé fue mejor que Maradona, que Gardel era tarijeño y que la gallina es primero que el huevo”.**

- A. Para ejemplificar las preguntas que otras personas le hicieron a la moneda de Andrés.
- B. Para indicar las preguntas importantes que hizo Andrés y que la moneda no pudo resolver.
- C. Para indicar los asuntos personales que Andrés resolvió con ayuda de la moneda.
- D. Para indicar que la moneda ayudó a Andrés a resolver grandes misterios y no asuntos personales.

**9. ¿Qué característica de la estructura del texto indica que es un cuento?**

- A. Está dividido en estrofas.
- B. Posee introducción, nudo y desenlace.
- C. Tiene un personaje principal y varios personajes secundarios.
- D. Su contenido es ficticio, no real.

**10. ¿Qué oración consideras que podría añadirse al final del cuento sin que pierda su sentido?**

- A. Y fue entonces cuando Andrés se dio cuenta de que tenía en su poder una moneda mágica.
- B. Y fue entonces cuando Andrés se dio cuenta de que todo había sido un sueño.
- C. Y fue entonces cuando Andrés despertó y descubrió que había perdido la moneda.
- D. Y fue entonces cuando Andrés se levantó y continuó tomando decisiones con ayuda de la moneda.

**11. ¿Qué situación de la realidad es similar a la que se narra en el cuento con relación a las supersticiones de las personas?**

- A. Interesarse por descubrir los grandes misterios de la humanidad.
- B. Consultar a personas de confianza antes de tomar decisiones.
- C. Coleccionar monedas de diferentes países.
- D. No tomar una decisión sin antes consultar el horóscopo.

## Actividad 2: cuadro comparativo Verbos y adverbios

### Materiales:

- Lápiz, colores, marcadores
- Cuaderno de español

**Desarrollo de la actividad:** En la lectura anterior “**La vida es una moneda**” Subraye con rojo 10 verbos y con amarillo 10 adverbios. Luego, escríbalos en el siguiente cuadro y realice una oración como se muestra en el siguiente ejemplo: Los cuadros deben ser pegados en el cuaderno al igual que la prueba de comprensión de lectura.

|    | Verbo | Adverbio | Oración                                 |
|----|-------|----------|-----------------------------------------|
| 0  | Salió | Muy      | Juan salió muy tarde de clase de piano. |
| 1  |       |          |                                         |
| 2  |       |          |                                         |
| 3  |       |          |                                         |
| 4  |       |          |                                         |
| 5  |       |          |                                         |
| 6  |       |          |                                         |
| 7  |       |          |                                         |
| 8  |       |          |                                         |
| 9  |       |          |                                         |
| 10 |       |          |                                         |

Ahora, en el siguiente cuadro, conjugue los verbos en sus tres tiempos (presente pasado y futuro) como se muestra en el siguiente ejemplo.

|    | Verbo | Presente | Pasado | Futuro |
|----|-------|----------|--------|--------|
| 0  | Salió | sale     | salió  | saldrá |
| 1  |       |          |        |        |
| 2  |       |          |        |        |
| 3  |       |          |        |        |
| 4  |       |          |        |        |
| 5  |       |          |        |        |
| 6  |       |          |        |        |
| 7  |       |          |        |        |
| 8  |       |          |        |        |
| 9  |       |          |        |        |
| 10 |       |          |        |        |

### Actividad 3: Friso – narrando ando

#### Materiales:

- Lápiz, colores, marcadores
- Cartulina
- Internet

**Desarrollo de la actividad:** El estudiante debe consultar en internet un **mito o una leyenda colombiana** y deberá exponerla a través de un friso creativo de mínimo 5 caras, con sus respectivos dibujos realizados a mano.

Para realizar el friso puede apoyarse del siguiente video que muestra el paso a

paso: <https://www.youtube.com/watch?v=dugo-JEQsgA>



Como hacer un Friso

Observe algunos ejemplos de cómo debe quedar el friso.



**Fecha de preparación y ejecución:** Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al docente el día Miércoles 8 de julio y se realiza la sustentación el día Viernes 10 de julio, según el horario indicado.

**NOTA:** Para los estudiantes que presentaron un bajo desempeño, además de realizar las actividades planteadas en casa y entregarlas al docente, deben prepararse para su sustentación en las fechas asignadas y dar cuenta de la comprensión de los temas abordados en los distintos ejercicios.

### **Referencias**

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

Santillana. (s.f) <https://es.scribd.com/document/693668893/Lectopolis-I-Prueba-1>