



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 MEJORAMIENTO DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL NIVELACIONES AÑO 2026

DOCENTE: ANA MLENA ESTUPIÑAN	PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO
GRADO: TERCERO	ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

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 82, comprendidos así: Tercero A 27 estudiantes, Tercero B 28 estudiantes, tercero C 27 estudiantes, son estudiantes con unos conceptos muy amplios en la asignatura, responden con sus actividades en clase, ya que en la signatura no se dejan tareas, la mayor parte se desarrolla en la clase, con el ideal de aclarar dudas dentro de la jornada, 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 segundo bimestre académico en la asignatura de lengua castellana, ya que suelen incumplir con las actividades y/o no terminan sus actividades dentro de los tiempos destinados para ello, 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 preparación para sus exámenes. La falta de cumplimiento en las actividades de clase ha generado la pérdida en la asignatura de algunos estudiantes, se sugiere prestar más atención a la explicación, aprovechar los tiempos de la clase y comenzar a tiempo con las actividades.

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 como, 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 satisfactorio 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

Los estudiantes de grado tercero han trabajado durante el segundo periodo actividades de comunicación, para llegar a la elaboración de textos narrativos, la actividad creativa de recrear textos narrativos cortos como la fábula, el mito y la leyenda, fortalecen el aprendizaje y fomenta la creatividad, pero más aún lo es la creación de textos narrativos, lograr que los niños expresen ideas e imaginen para escribir es un ejercicio muy importante para el cerebro de los niños. La secuencia didáctica de reconocer la escritura como elemento de comunicación y la creación de textos como resultado de los distintos aprendizajes, fueron la base de trabajo para este periodo, atendiendo a todas estas dinámicas y necesidades de fortalecer los aprendizajes para los estudiantes que no lograron cumplir con los objetivos propuestos se propone la siguiente actividad:

- a. Elige una de las siguientes técnicas para contar

Mito

Leyenda

Fábula

Debes escoger una técnica diferente para cada texto, en el cual solo debe representar el texto a través de dibujos, recuerda que cada uno de los textos debe llevar el formato.



La idea principal de esta actividad es resaltar las características propias de cada uno de los textos narrativos trabajados en clase.

TEN EN CUENTA. Realiza la actividad en un material resistente para que puedas realizar la presentación sin problema y sin riesgo de dañarse.

Anexo formatos para imprimir

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: 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

GÉNERO NARRATIVO

Nombre:

Fecha: Curso:

Escribo un Mito

Planifica:

- ¿Qué hecho del mundo o quieres explicar?

- ¿Quién te contó la historia?

- ¿Quién es el ser extraordinario? (Dioses, semidioses, héroes)

- ¿Cuál es el título?

- ¿Les son los hechos extraordinarios o hazaña?

- Ahora, escribe tu mito

Realiza dibujos, con colores en los recuadros

GENERO NARRATIVO

Nombre:

Fecha:

Curso:

Crea tu propia fábula

Antes de crear tu propia fábula, responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué mensaje o enseñanza quieres entregar con tu fábula?

- ¿Quiénes serán tus caracteres o personajes? Recuerda que, generalmente, los personajes de las fábulas son animales.

- ¿Qué problema van a tener que resolver los personajes?

- ¿Cómo termina tu fábula?

- ¿Qué título le pondrías?

- Ahora, escribe la fábula.

Escribo una leyenda

Planifica:

- ¿Qué hecho deseas explicar? (Por ejemplo: ¿Por qué los copihues son rojos?)

- ¿Dónde ocurren los hechos?

- ¿Cuáles son los personajes?

- ¿Cuál es el título?

¿Qué elementos reales y fantásticos aparecen?

- Ahora, escribe la leyenda:

Realiza los dibujos en los recuadros, con **colores**.