



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: ANGIE MÉNDEZ, JENNIFER RODRIGUEZ, LINACASAS.	PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO BIMESTRE
GRADO: SEGUNDO A, B, C	INGLÉS

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

Los niños de grado segundo del Liceo Nuevos horizontes tienen una edad entre 6 y 8 años, el total de estudiantes es de 87 estudiantes, comprendidos así: Segundo A 29 estudiantes, Segundo B 29 estudiantes, Segundo C 29 estudiantes. Se encuentran en una edad que posee una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que nos van a posibilitar el podernos comunicarnos con ellos, sus respuestas 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 Matemáticas, 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.

En la solución de sumas y restas un porcentaje bajo presenta dificultades para identificar los signos de cada operación, ubicar los números según su valor posicional y sumar o restar adecuadamente.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

Las estrategias didácticas son el medio para generar la motivación en los estudiantes, aumentar su capacidad reflexiva, e imaginación para aprender contenidos de forma reflexiva, que propendan el pensamiento crítico y aprendizaje del inglés. Como segundo aspecto, es necesario

entender que la música, la pronunciación, la literatura, el juego y la exploración del entorno son sin lugar a duda una de las mejores estrategias que se puede tejer en el aula de clase, debido a su acervo motivante, innovador y capaz de generar imaginación en el estudiante.

Por otro lado, Ariñez (2014) afirma que: "el asumir un papel muchas veces permite al estudiante dejar de lado su timidez o resistencia a interactuar en inglés, y sorprender positivamente a sus compañeros y a su profesor" (P. 6). Por ende, la autonomía hace parte también que el estudiante genere saber cómo estrategia de aprendizaje en su vida.

Así mismo aparece la literatura como una de las estrategias en las que más fundamentan la enseñanza los maestros. De acuerdo a Vila (2018) con "las estrategias didácticas se quiere formar alumnos reflexivos, críticos y por ende estratégicos respecto a sus propios aprendizajes" (P. 11). No hay mejor forma de aprender que leyendo, puesto que la lectura es conocimiento. En este sentido, si se hiciera buen uso de esta estrategia para implementarse en clase debido a que "las estrategias didácticas ayudaran al maestro a responder las necesidades de la lengua extranjera ya que vivimos en un mundo que se encuentra en constante cambio y búsqueda de renovar." (Mahecha & Ávila, 2008, p.17). En este modo Gómez (2018) afirma que "aprender una lengua extranjera no significa aprender solamente las estructuras gramaticales y léxico sino también saber utilizarla en sus respectivos contextos, algo que la literatura contribuye a desarrollar" (P. 4)

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 educandos) 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 estrategia 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).

Por otro lado, Padrón & Pandés, (2020) afirman que "la competencia comunicativa, interactiva e intercultural supone la adquisición del uso real del inglés para poder comprender y producir el discurso oral y escrito de manera eficiente" (P. 7). Por tanto, se cuenta "otro de los grandes retos del docente de lengua inglesa, que es lograr que los estudiantes lean en inglés, en este sentido las estrategias de lectura permiten que lo realicen de forma eficaz" (Cáceres, 2014, p.13).

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.

Por todo lo anterior, se comprende que el docente debe de brindar herramientas para la adquisición de habilidades que fomenten el aprendizaje del inglés, donde los estudiantes se sientan llamados al conocimiento, y se articulen procesos que incrementen su autoestima, su capacidad inquietante por aprender, pero sobre todo el máximo hecho de adquirir algo para la vida desde el saber, y no para el momento.

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

ADIVINA QUIEN DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES EN INGLÉS

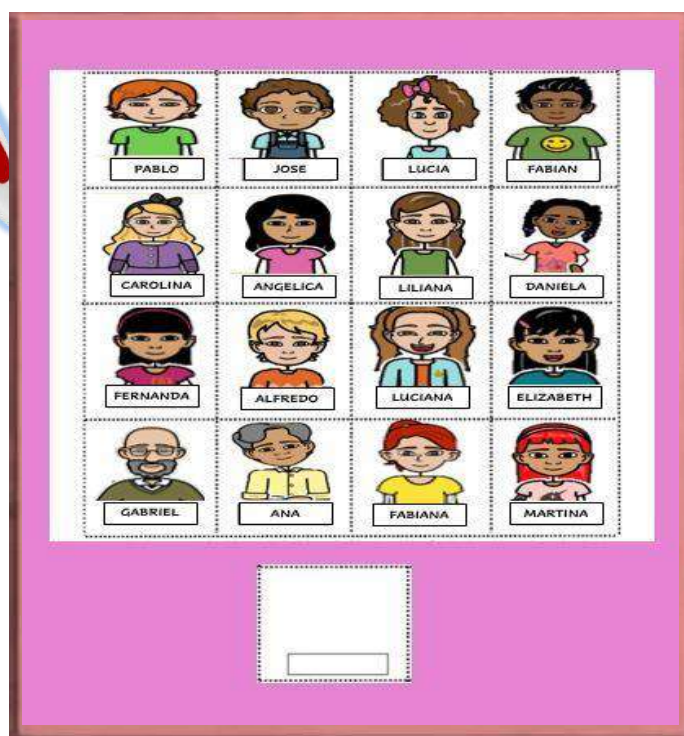
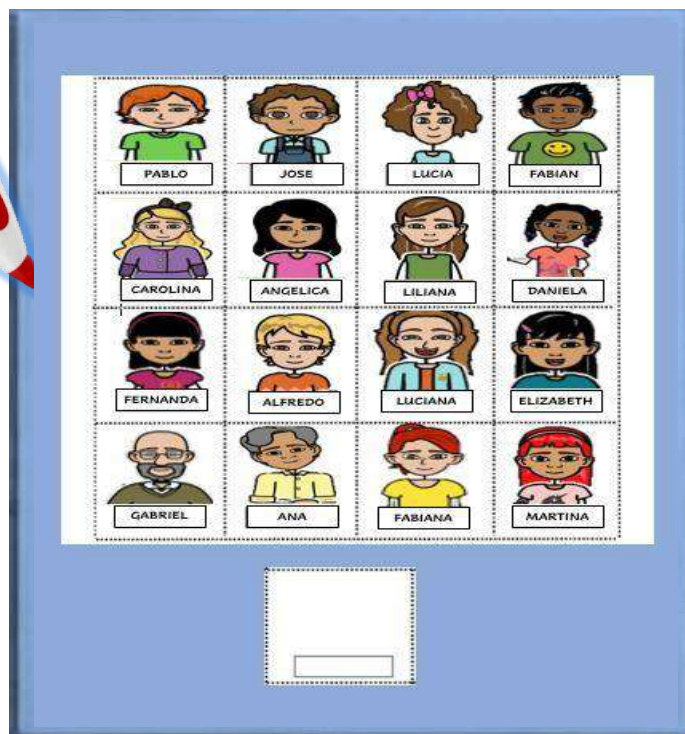
Elabora un juego que permita a los estudiantes afianzar los aprendizajes y el vocabulario y escritura en inglés de las descripciones físicas, color de ojos, color de cabello, forma de cabello y que sean significativos para nuestros niños.

Para ello requieres de los siguientes materiales:

- ✓ 4 octavos de cartulina (2 azul y 2 rosado)
- ✓ Tijeras o bisturí
- ✓ Colbon
- ✓ Imprime a color 4 imágenes de los personajes en tamaño oficio
- ✓ Hojas de actividad para reforzar vocabulario

PASOS A SEGUIR

1. Con las 4 hojas impresas en **tamaño oficio** de los personajes, pégalas sobre los octavos de cartulina 2 azules y 2 rosados para darle más resistencia a tu trabajo.

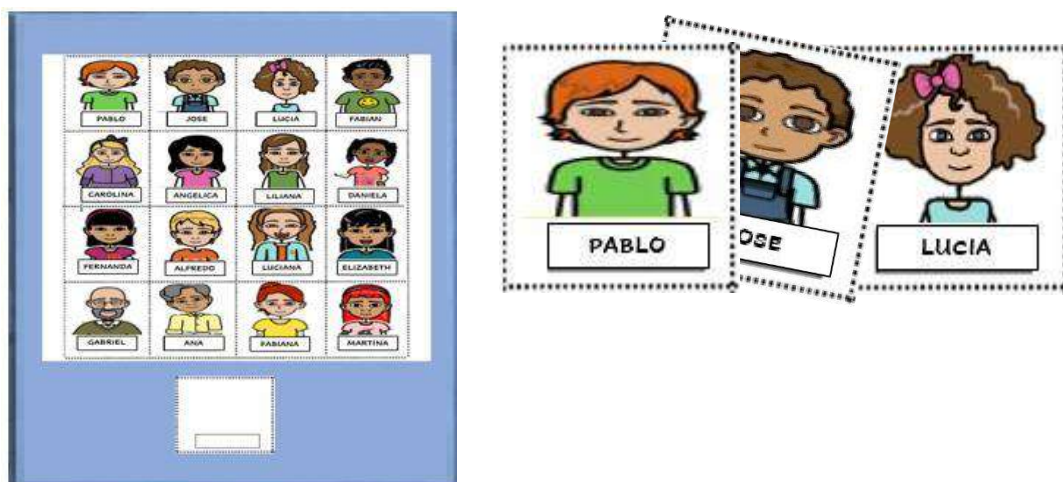


2. Después escoge 2 de las cartulinas (**1 azul y 1 rosada**) y pídele ayuda a un adulto de que recorte cada cuadro de los dos octavos de cartulina, solamente por tres lados formando una pestaña como aparece en la imagen de muestra.

Imagen de muestra



3. con las otras 2 cartulinas que quedaron debes recortar cada recuadro de los personajes por completo para formar fichas.



4. Finalizarás teniendo listos los elementos para poder jugar y practicar el vocabulario.

Tablero adivina quién de los personajes



Fichas



Hoja de vocabulario

Name:	Grade:	Date:
-------	--------	-------

ACTIVITY: Realiza la escritura en inglés de las descripciones físicas de los personajes que vas eligiendo, ten en cuenta: color de ojos, color de cabello y forma de cabello.

NOMBRE DEL PERSONAJE	Descripción del personaje
Pablo	He has got short, Straight and Orange hair and green eyes.

Al tener la adivina quién terminado, debes realizar la siguiente actividad:

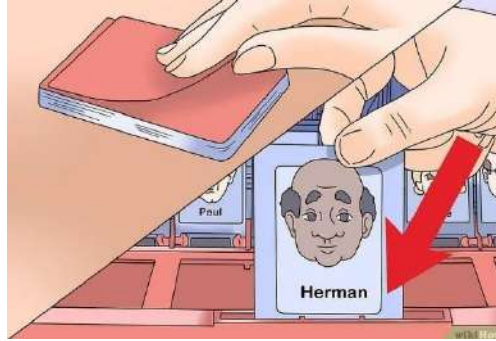
Ahora pídele a tus padres o acompañante que juegue contigo.

1 Cada uno debe tener un tablero de “Adivina quién” con los personajes en posición vertical. Siéntense frente a frente y luego elijan un tablero. Coloca el tuyo frente a ti y levanta las 16 piezas de los personajes



2 cada uno cojera las tarjetas y deberán colócalas boca abajo. Seguidamente escogerá la de encima y la pondrán de primeras ya que será tu personaje.

¡Asegúrate de que la otra persona no vea tu personaje! Si tu oponente lo ve accidentalmente, baraja las tarjetas y elige una nueva.



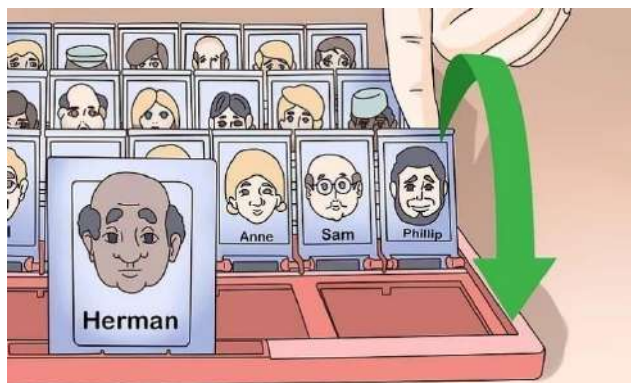
3 Hazle a tu oponente una pregunta cerrada sobre su personaje. Para reducir las posibilidades sobre quién es el personaje misterioso de tu oponente, hazle preguntas cerradas. Por ejemplo, puedes preguntar: **"Has blue eyes?"** "¿Tiene ojos azules?", **"its a girl?"** "¿Es una chica?" **"its a boy?"** "¿Es un chico?" también puedes preguntar **"Has Brown hair?"** "¿Tiene cabello marrón?" o **"Has Short hair"** "¿tiene el cabello corto?" recuerda que las preguntas deben ser las mismas solo debes cambiar el color o la forma de cabello.

- No puedes hacerle preguntas abiertas como "¿De qué color es su cabello?" o "¿De qué color son sus ojos?". Tu oponente solo puede responder con un
- **yes** "sí" o **not** "no".



4 Baja los personajes que queden descartados. Usa la respuesta de tu oponente para reducir las opciones sobre quién es su personaje. Por ejemplo, si le preguntas “¿Tiene cabello marrón?” y te dice que sí, baja los personajes que no tengan cabello marrón. Si tu oponente dice que no tiene cabello marrón, baja todas las tarjetas que sí lo tengan.

- Asegúrate de bajar los personajes que se están relacionados con la pregunta que has hecho. De lo contrario, estarás arriesgándote a adivinar de forma incorrecta al final del juego.



5 Adivina el personaje oculto para ganar el juego. Si solo te queda una tarjeta en el tablero, pregunta si se trata del personaje que le tocó cuando sea tu turno. Por ejemplo, podrías preguntarle “¿Es Anita?”.

- Si alguien adivina el personaje, se termina el juego. Si adivinas correctamente, ¡ganas!
- Solo se puede adivinar un personaje a la vez. Por ejemplo, no puedes preguntar “¿Es María o Diego?”.



6 Pierdes el juego si no adivinas correctamente. Si adivinas de forma incorrecta, ¡la otra persona gana el juego! Por esto, es mejor esperar hasta que estés completamente seguro de quién es el personaje misterioso. La única excepción es si ves que tu oponente solo tiene una ficha en el tablero y es tu último turno para adivinar. En este caso, es mejor intentar.

- Una vez que el juego termine, apila las tarjetas y barájalas de nuevo.

7 al finalizar el juego debes escribir en la hoja de actividad. Una vez que el juego termine Debes dejar por escrito en inglés las descripciones físicas de los 2 personaje que a cada uno les salió en sus fichas e irán registrando en cada partida los personajes que les seguirá saliendo.

Name:	Grade:	Date:
-------	--------	-------

ACTIVITY:

Realiza la escritura en inglés de las descripciones físicas de los personajes que vas eligiendo, ten en cuenta: color de ojos, color de cabello y forma de cabello.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pablo

Descripción del personaje

He has got short, Straight and Orange hair and green eyes.

Este juego debe ser practicado en casa cada día desde el momento de elaboración e imprimir varias hojas de respuestas para que queden registradas las fechas y los personajes que se vayan adivinando. Asimismo, deben tomar fotos durante la actividad de cada juego como evidencia para ser enviada al correo.

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar a la docente el día **miércoles 8 de julio** y se realiza la sustentación el día **viernes 10 de julio** según el horario indicado.

En la clase de inglés donde traerás los elementos realizados, adicional traer una hoja de respuestas en blanco.

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

- por:, C. (2014, marzo 4). *Cómo jugar Adivina Quién (juego de mesa)*. wikiHow. <https://es.wikihow.com/jugar-Adivina-Qu%C3%A9n-%28juego-de-mesa%29>
- 889454 - online store. (s/f). Superanoov.Live. Recuperado el 17 de junio de 2024, de https://superanoov.live/product_details/889454.html
- Clever Prototypes, L. L. C. (s/f). *Free Storyboard Creator*. Storyboard That. Recuperado el 17 de junio de 2024, de <https://www.storyboardthat.com/es/storyboards/lauren/community-scene/copy>

Anexos:

- ✓ Se anexa imágenes de los personajes en tamaño oficio
- ✓ Hojas de actividad para desarrollo de vocabulario y descripción de los personajes tener en cuenta imprimir varias de estas hojas de respuestas para repetir la actividad las veces necesarias.



PABLO



JOSE



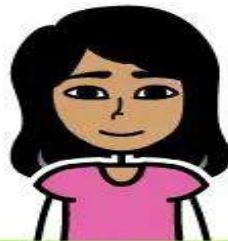
LUCIA



FABIAN



CAROLINA



ANGELICA



LILIANA



DANIELA



FERNANDA



ALFREDO



LUCIANA



ELIZABETH



GABRIEL



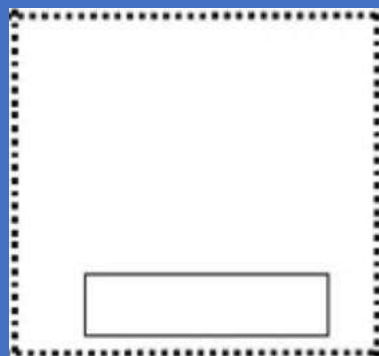
ANA



FABIANA



MARTINA





PABLO



JOSE



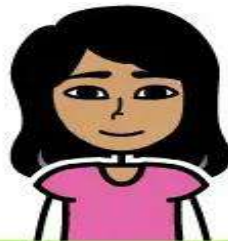
LUCIA



FABIAN



CAROLINA



ANGELICA



LILIANA



DANIELA



FERNANDA



ALFREDO



LUCIANA



ELIZABETH



GABRIEL



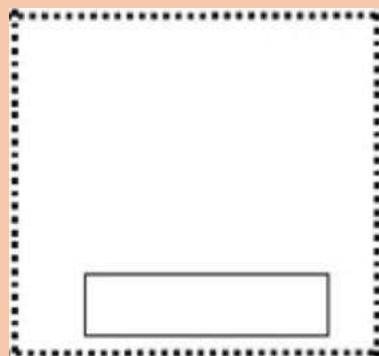
ANA



FABIANA



MARTINA



Name:	Grade:	Date:
--------------	---------------	--------------

ACTIVITY: Realiza la escritura en inglés de las descripciones físicas de los personajes que vas eligiendo, ten en cuenta: color de ojos, color de cabello y forma de cabello.

**NOMBRE DEL
PERSONAJE**

Descripción del personaje