



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 (Mediá académica)

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: Vanessa Poveda– Daniela Alvarez – Nataly Reina	PERIODO ACADÉMICO: Segundo periodo
GRADO: Primero	ASIGNATURA: Lengua Castellana

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

El grado de PRIMERO está conformado por 90 estudiantes, los cuales oscilan entre los 6 y 7 años de edad agrupados de la siguiente manera en Primero A 30 estudiantes, Primero B 30 estudiantes y Primero C 30 estudiantes. Durante el transcurso del segundo periodo la mayoría de los estudiantes obtuvieron un buen rendimiento académico y participación constante en las actividades programadas para las clases, sin embargo, se evidenciaron algunas falencias relacionadas con la asignatura de Lengua Castellana en el proceso lecto-escritor, producción de escritura, ortografía, fluidez y comprensión lectora, lo cual generó un desempeño bajo o básico en algunos estudiantes.

Cabe mencionar, que existieron algunos factores que afectaron el desempeño de algunos estudiantes como el acompañamiento familiar intermitente, no contar con los materiales solicitados, impuntualidad en la entrega de las actividades con las indicaciones establecidas u otros factores que algunas de las falencias mencionadas no fueron totalmente superadas.

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 ASIGNATURA LENGUA CASTELLANA

Respetados padres de familia, con la finalidad de afianzar las habilidades y disminuir las falencias presentadas en el segundo periodo en la asignatura de lengua castellana, se establecerá como estrategia de nivelación actividades diarias en los días **LUNES, MIERCOLES Y VIERNES**.

Para el desarrollo de estas, se manejarán dos momentos, el primero es realizar el juego lúdico y el segundo es ejecutar la actividad escrita en un cuaderno de 100 hojas que tendrá como nombre **(CUADERNO VIAJERO)** tenga en cuenta que este debe tener márgenes decorativas y una adecuada presentación.

LUNES

JUEGO LÚDICO: Oraciones locas

MATERIALES:

- Tarro
- Frases impresas
- Cuaderno
- Colbon
- Tijeras
- cartuchera

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime las frases que se encuentran en el **anexo 1**.

PASO 2: Introduce las frases en un tarro decorado creativamente.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Saca una frase del tarro.

PASO 2: Con ayuda de tus padres corta cada palabra que se encuentra en la frase.

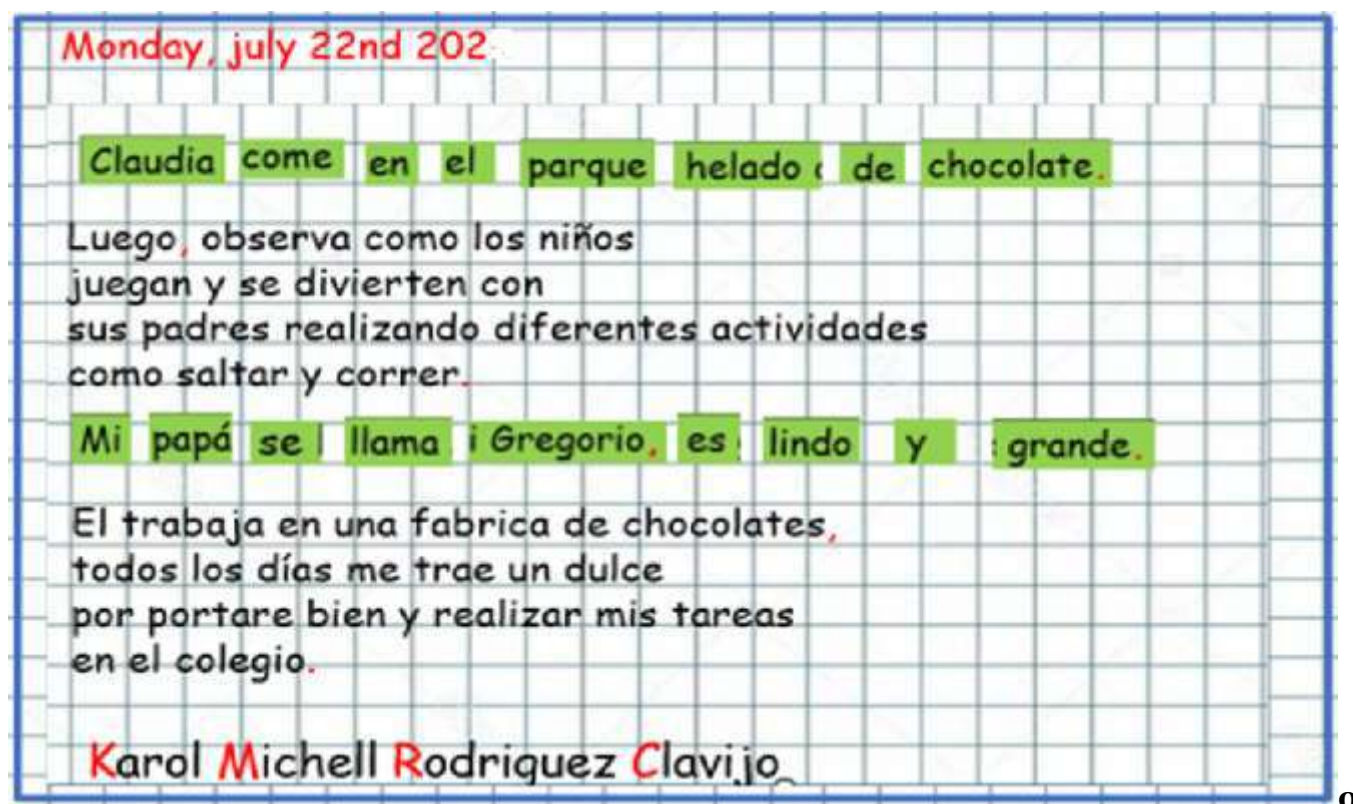
PASO 3: Organiza con cada palabra la frase de manera correcta, teniendo en cuenta la cohesión y coherencia.

PASO 4: Realiza este ejercicio 2 veces.

ACTIVIDAD 1 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Pega la frase organizada en el cuaderno.
3. Luego léela y continua la oración hasta formar un párrafo de mínimo 5 renglones.
4. Repite este ejercicio con la segunda frase.
5. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO



MIERCOLES

JUEGO LÚDICO: Adivina adivinador.

MATERIALES:

- Tarjetas de adivinanzas
- Hojas
- bolsita mágica
- colbón
- tijeras
- lápiz

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime las fichas que se encuentran en el **anexo 2**.

PASO 2: Introduce las imágenes en una bolsa decorada creativamente.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Saca al azar una de las adivinanzas que está dentro de la bolsa mágica.

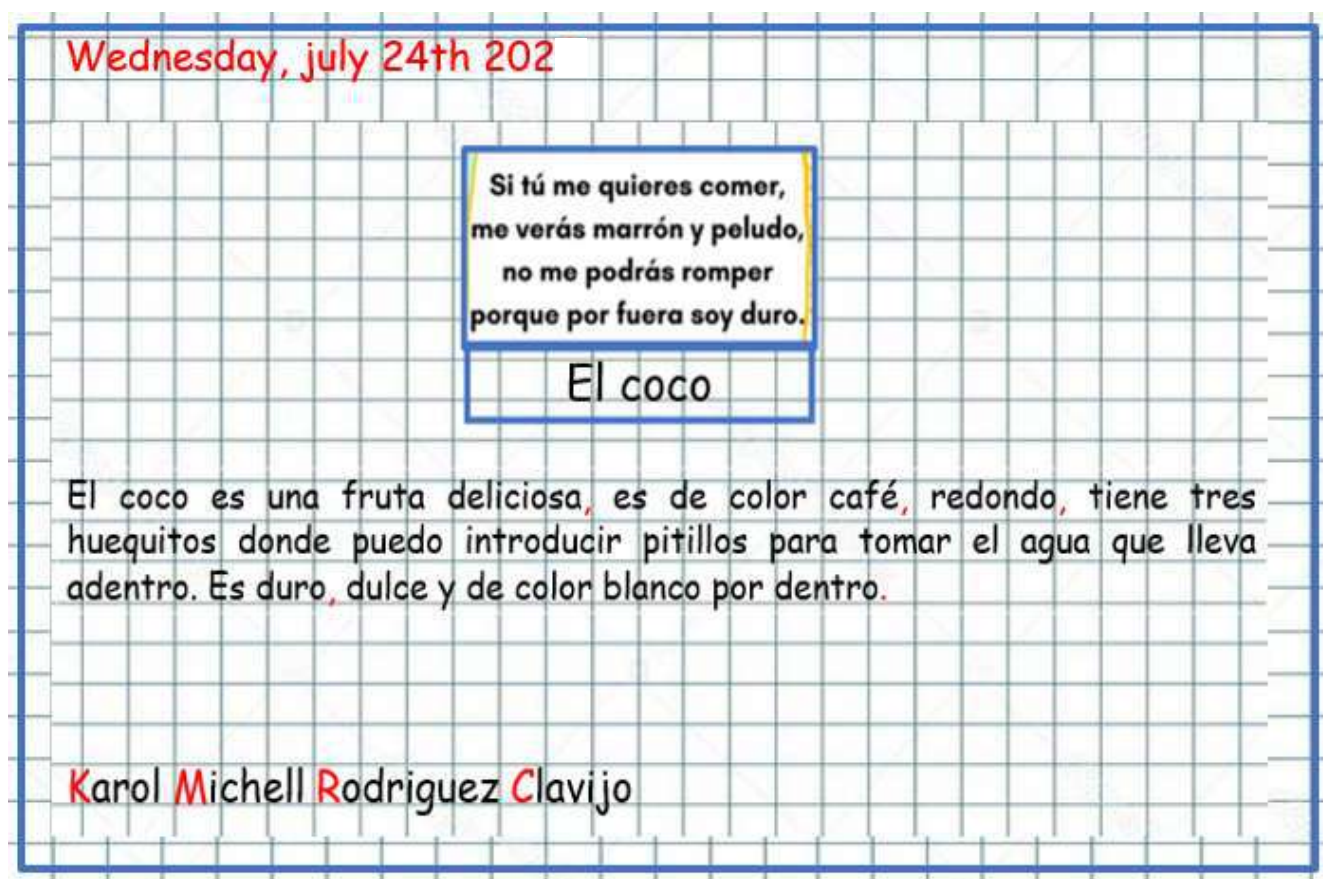
PASO 2: lee la adivinanza y escribe su respuesta en el menor tiempo posible.

ACTIVIDAD 2 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Pega la adivinanza en el cuaderno.
3. Realiza una descripción con el animal u objeto encontrado en la adivinanza.
4. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

6



VIERNES

JUEGO LÚDICO: Cubo creador de historias

MATERIALES:

- ✓ Cartulina
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbon

PASOS PARA REALIZAR EL MATERIAL:

PASO 1: Imprime en cartulina la guía que se encuentra en el **anexo 3**.

PASO 3: Recorta y arma el cubo creador de historias.

¿CÓMO UTILIZAR MI MATERIAL?

PASO 1: Lanza el cubo 1 vez.

PASO 2: Observa la imagen que te salió.

PASO 3: Crea verbalmente una historia con el personaje que te ha salido en el cubo.

ACTIVIDAD 3 CUADERNO VIAJERO

1. Escribe la fecha con color rojo en inglés.
2. Imprime las lecturas que se encuentran en el anexo 4.
3. Escoge una de ellas y pégala en el cuaderno
4. Realiza comprensión lectora de la fabula
5. Luego contesta las siguientes preguntas teniendo en cuenta lo leído.
 - ✓ ¿Cómo se llama la fábula?
 - ✓ ¿Qué personajes había?
 - ✓ Cambia el final de la fabula
 - ✓ Realiza un dibujo alusivo a la fabula
6. Para finalizar escribe tu nombre completo teniendo en cuenta el uso correcto de mayúsculas y minúsculas.

EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO VIAJERO

Friday, July 226th 202

Fábula infantil: El lobo y la cabra

Encontré un lobo a una cabra que pastaba a la orilla de un precipicio. Como no podía llegar a donde estaban ella le dijo:

« Oye amiga, mejor baja pues ahí te puedes caer. Además, mira este prado donde estoy yo, está buen verde y crecido».

Para la cabra le dijo:

« Bien sí que no me voy a caer a mí, sino a ti mismo, cuando por tu plato».

Moraleja: Conoce siempre a los malvados, para que no te atropen con sus engaños.

1- ¿ Cómo se llama la fábula?
RT: El lobo y la cabra

2- ¿ Qué personajes había?
RT: El lobo y la cabra.

3- ¿ Cambia el final de la fábula?
RT: El lobo se volvió un gran amigo de la cabra, lograron encontrarse e ir a dar un paseo juntos. Contándose diferentes historias divertidas y disfrutando cada uno de su compañía.

4- Realiza un dibujo alusivo a la fábula.



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.

ESTUDIANTES QUE PRESENTAN ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN

PRIMERO A

PRIMERO B

--

PRIMERO C

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. Cíncel, S.A. edición. 1994. p.30

Anexo 1

Flamenco color es alto de rosado. y El
Cristian carros muchos colores. tiene diferentes de
nevera gris. alta, es recta La y blanca con
Los platos. tigres comen en trigo tristes tres
Las dirección. nos indican flechas la vamos donde hacia
Bruno y tomar el té Blanca todos los días. van a su casa en
Pedro frutero tiene grande un casa. en su color de claro azul
Payaso grande, color rojo, morado y gris. chistoso es El. de y
Cleotilde grúa maneja señora La una carros de pequeña.
Cuando niños gritan entienden no actividades. las los
feijoa La pequeña. es fruta una saludable, rica y
En ejercicio la hago bicicleta transporte y me un lugar otro. a de

Anexo 2

Vuelo de noche, duermo
de día y nunca verás
plumas en
el ala mía.

Ya ves, ya ves, tan claro
que es y no me la
adivines de aquí
a un mes.

Tengo agujas y no sé
coser, tengo
números y no
sé leer.

Dos pinzas tengo, hacia
atrás camino, en el agua
vivo, en el mar
o en el río.

La A, anda. La B, besa.
La C, reza ¿Qué fruta
es esa?

Es pequeña como
una pera, pero
alumbra la casa
entera.

Es la reina de los mares, su
dentadura es muy buena, y
por no ir nunca vacía,
siempre
dicen que
va llena.

Soy alta y delgada,
tengo un ojo, hago
vestidos y no me
los pongo.

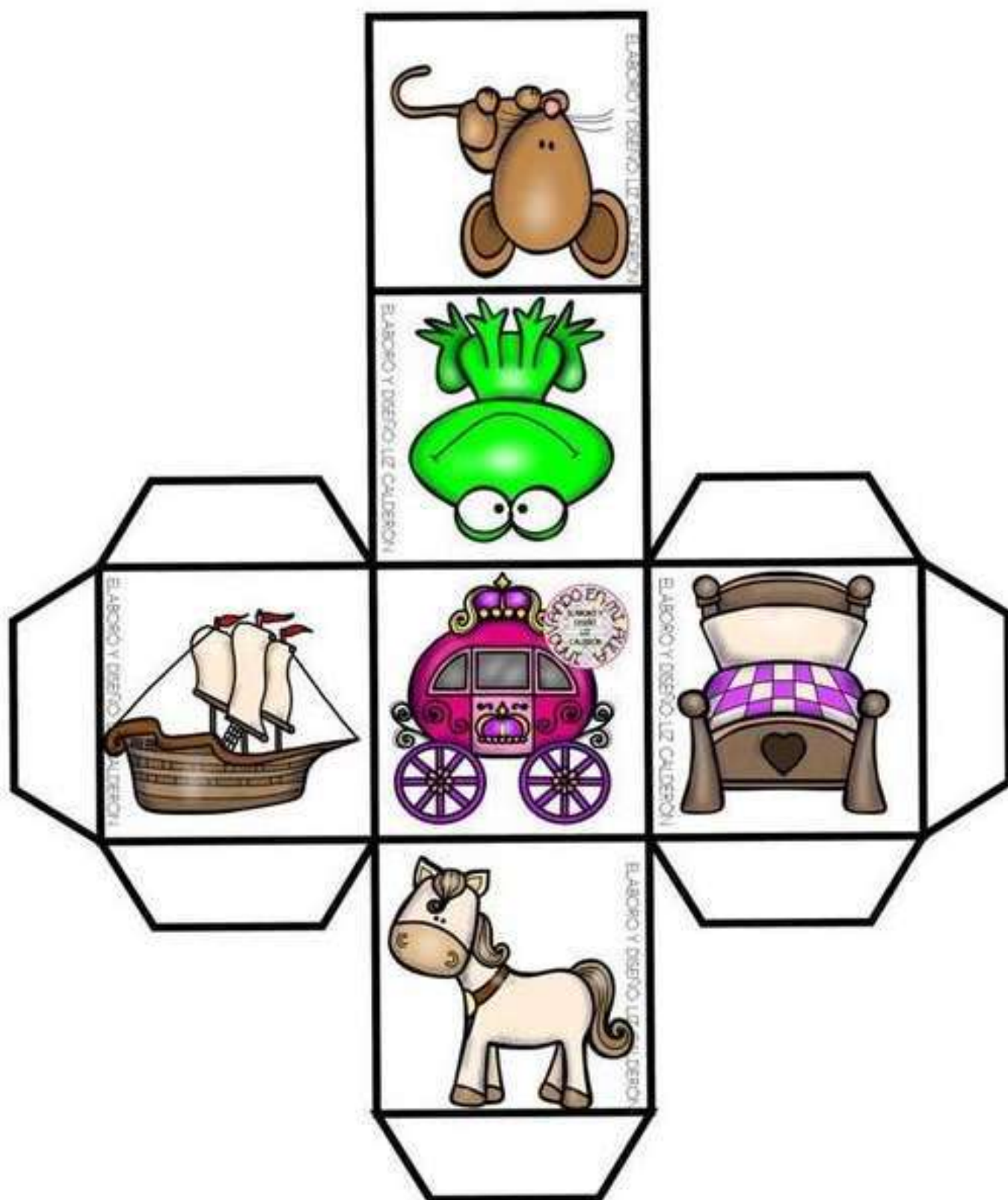
Es larga y de lana, y
cuando hace frío se la
pone mi hermana
¿Quién soy?

Cuando llueve y sale el
sol, todos los colores,
tengo yo.

Es una planta con una
flor, que gira y
gira buscando
el sol.

Subo llena y bajo
vacía, y si no me
apuro, la sopa se
enfriará

Anexo 3



Dos moscas y un juego



Dos inteligentes moscas se propusieron decir siempre la verdad. Cuando una abeja zumbona vino a jugar con ellas, estas le dijeron que no jugarían juntas, porque era fea, incómoda y de aspecto desagradable.

La abejita se fue apenada a contar lo sucedido a las demás abejas. Decidieron regresar todas juntas a conversar con las moscas, pues también tenían algo que decir.

—Ustedes tampoco tienen un aspecto agradable y son inquietas y pesadas, pero por dentro sabemos que son simpáticas. Esperamos que también sepan ver nuestro interior.

Desde entonces, abejas y moscas fueron amigas, porque lo importante no estaba a la vista.

30 DE ABRIL

El cumpleaños del gato

Minino cumple tres años y, como ya es mayor, invita a sus amigos a casa. Su madre ha hecho un pastel y van a celebrar una fiesta.

Cuando Minino sopla las velas, solo se apaga una; entonces don Oso sopla más fuerte para ayudarle... ¡y el pastel sale volando! Va a caer sobre la cabeza de Minino.

Todos ríen y deciden que comerán chocolate con pastas.

« Procura no perder el sentido del humor »



Dos amiguitas

Dos avestruces amigas siempre andaban discutiendo. Sus disputas eran continuas y a veces regresaban a casa sin haber hecho nada más que discutir. Por eso, cierto día decidieron que tenían que ponerle remedio a la situación: de ahora en adelante, un día harían lo que quisiera una, y al día siguiente lo que quisiera la otra.



11 DE JUNIO

El pelícano ladrón

Todos los días pasaba lo mismo: algo desaparecía de las mochilas de los compañeros.



Cierto día, jugando al escondite, una ranita se escondió dentro del pico del pelícano, que era como un saco grande. Pensando, pensando, los demás compañeros dedujeron que ése sería un buen sitio para guardar pequeñas cosas robadas y decidieron vigilar de cerca al pelícano.

Efectivamente, pronto descubrieron que él era el ladrón de la escuela y que, después de esconder las cosas en su pico, las enterraba en la parte de atrás del patio. ¡Lo echaron del colegio por ladrón!

Las pulgas y el perro

Una pulga viajera se quedó a vivir en el pelo de un perro vagabundo. Allí se encontró con otra pulga y las dos se pusieron a charlar. Como el perro tenía el oído muy fino, enseguida las descubrió y ellas, asustadas, quisieron escaparse del perro antes de que las aplastase con una de sus garras.

Pero las cosas no eran como ellas imaginaban. El perro, en realidad, les habló con cariño y les explicó que, como se sentía muy solo, le gustaría que vivieran con él. A cambio, simplemente charlarían de vez en cuando.



Así, las pulgas vivieron calentitas en el pelaje del perro y el perro tuvo siempre compañía.

Las pulgas y el perro

Una pulga viajera se quedó a vivir en el pelo de un perro vagabundo. Allí se encontró con otra pulga y las dos se pusieron a charlar. Como el perro tenía el oído muy fino, enseguida las descubrió y ellas, asustadas, quisieron escaparse del perro antes de que las aplastase con una de sus garras.

Pero las cosas no eran como ellas imaginaban. El perro, en realidad, les habló con cariño y les explicó que, como se sentía muy solo, le gustaría que vivieran con él. A cambio, simplemente charlarían de vez en cuando.



Así, las pulgas vivieron calentitas en el pelaje del perro y el perro tuvo siempre compañía.