



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 NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: WILMER RODRIGUEZ CARO	PERIODO ACADÉMICO: I I
GRADO: SEXTO	ASIGNATURA: ARTISTICA

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

Descripción del curso: Los grados sextos se encuentran un total de 120 estudiantes, divididos en 3 grupos sexto a- sexto b- sexto c.

En el ámbito cognitivo, se destaca la dificultad para identificar la importancia del pensamiento científico en la resolución de problemas cotidianos y valoración del arte pop art. Esta habilidad implica el reconocimiento de cómo el enfoque científico proporciona herramientas y métodos para abordar situaciones complejas de manera sistemática y fundamentada, tanto en el ámbito personal como académico teniendo en cuenta las diferentes líneas artísticas.

En cuanto al factor práctico, se observa la falta de compromiso para realizar la construcción de una obra de creación pop art donde se fusionen varios elementos sociales.

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.

ACTIVIDAD COGNITIVA: "DETECTIVES DEL ARTE EGIPCIO"

Objetivo:

Desarrollar habilidades de análisis, observación y pensamiento crítico mediante el estudio de obras del arte egipcio.

Para desarrollar el plan de nivelación los estudiantes deben tener presente de adquirir los siguientes materiales:

Materiales:

- Imágenes de arte egipcio (pinturas murales, esculturas, sarcófagos)
- Fichas de análisis
- Lápices de colores

Desarrollo:

FASE 1:

Los estudiantes reciben 3 imágenes diferentes del arte egipcio y deben completar una ficha de observación:

FICHA DE ANÁLISIS:

1. **Primera impresión:** ¿Qué es lo primero que observas?
2. **Elementos visuales:**
 - Colores predominantes
 - Formas geométricas presentes
 - Figuras humanas y animales
 - Símbolos identificables
3. **Técnica artística:** ¿Cómo crees que fue realizada?
4. **Función:** ¿Para qué crees que se creó esta obra?

FASE 2: ANÁLISIS COMPARATIVO (20 minutos)

Pregunta central: ¿Qué características comunes encuentras en las tres obras?

Los estudiantes deben:

- Comparar las proporciones de las figuras humanas
- Identificar el uso de la perspectiva
- Analizar la simbología presente
- Reflexionar sobre los temas representados

FASE 3: DEDUCCIÓN HISTÓRICA (10 minutos)

Preguntas de reflexión:

1. ¿Qué nos dice este arte sobre la sociedad egipcia?
2. ¿Por qué crees que los egipcios representaban así a las personas?
3. ¿Qué aspectos de su religión puedes identificar?
4. ¿Cómo se diferencia del arte actual?

Evaluación:

- Capacidad de observación detallada
- Análisis crítico y comparativo
- Reflexión sobre el contexto histórico
- Argumentación de las conclusiones

ACTIVIDAD PRÁXICA

ACTIVIDAD PRÁCTICA: "CREADORES DE JEROGLÍFICOS Y ARTE FUNERARIO"

Objetivo:

Aplicar los conocimientos sobre arte egipcio creando obras inspiradas en sus técnicas y simbolismo.

Duración: 90 minutos (2 sesiones de 45 minutos)

Materiales:

- Papel kraft o cartón
- Témperas (colores: ocre, azul, rojo, negro, dorado)
- Pinceles
- Reglas
- Lápices
- Plantillas de jeroglíficos
- Arcilla o plastilina

Desarrollo:

SESIÓN 1: PINTURA MURAL EGIPCIA (45 minutos)

Paso 1: Preparación del soporte (10 minutos)

- Cortar el papel en formato rectangular
- Dividir en secciones usando regla (como los muros egipcios)

Paso 2: Diseño del boceto (15 minutos)

- Dibujar figuras humanas siguiendo las proporciones egipcias:
 - Cabeza de perfil con ojo de frente
 - Torso de frente
 - Piernas de perfil
 - Uso de líneas base

Paso 3: Aplicación del color (20 minutos)

- Pintar con colores planos (sin sombras)
- Usar colores simbólicos:
 - Dorado para dioses
 - Ocre para piel masculina
 - Amarillo claro para piel femenina
 - Azul para el cabello

SESIÓN 2: ESCRITURA JEROGLÍFICA Y ESCULTURA (45 minutos)

Paso 1: Cartouche personal (20 minutos)

- Cada estudiante crea su nombre en jeroglíficos

- Diseñar un cartouche (óvalo real) decorado
- Incluir símbolos de protección

Paso 2: Amuleto de arcilla (25 minutos)

- Modelar un amuleto egipcio (escarabajo, ojo de Horus, ankh)
- Aplicar técnicas de texturizado
- Decorar con símbolos protectores

Productos finales:

1. Mural egipcio personal
2. Cartouche con su nombre
3. Amuleto de arcilla

Evaluación:

- **Técnica artística:** Aplicación correcta de proporciones y colores
- **Conocimiento cultural:** Uso apropiado de símbolos y elementos egipcios
- **Creatividad:** Originalidad en la interpretación personal
- **Presentación:** Calidad del trabajo final

Criterios de evaluación:

- **Excelente (4.5-5.0):** Domina las técnicas, usa correctamente los símbolos, trabajo creativo y bien presentado
- **Bueno (4.0-4.4):** Aplica las técnicas básicas, reconoce algunos símbolos, trabajo ordenado
- **Aceptable (3.5-3.9):** Comprende conceptos básicos, necesita refuerzo en técnicas
- **Mejorable (3.0-3.4):** Requiere apoyo adicional para comprender los conceptos

RECURSOS ADICIONALES

Vocabulario clave:

- **Jeroglíficos:** Sistema de escritura egipcio
- **Cartouche:** Óvalo que encierra nombres reales
- **Sarcófago:** Ataúd decorado
- **Papiro:** Material de escritura egipcio
- **Amuleto:** Objeto de protección
- **Faraón:** Rey del antiguo Egipto

Extensión de la actividad:

- Investigar sobre las pirámides como expresión artística
- Crear un museo virtual de arte egipcio
- Dramatización de rituales funerarios egipcios

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: 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.