



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: Violeta Garzón	PERIODO ACADÉMICO: Segundo Periodo
GRADO: Séptimo	ASIGNATURA: L. castellana

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

Los grados Séptimos se encuentran un total de 107 estudiantes,

Está conformado por 7A: 39 estudiantes, 7B: 29 estudiantes, 7C: 38 estudiantes.

El grupo de grado séptimo presenta un perfil de desempeño heterogéneo, caracterizado por un interés en desarrollar sus habilidades lectoras y escritoras, para mejorar su potencial expresivo. A continuación, se detallan los factores observados: Se observa un desempeño irregular en la producción textual y la creación escrita desde su imaginación. Las principales falencias radican en el manejo de la ortografía y la cohesión gramatical, lo que dificulta la claridad de sus ideas por escrito. En cuanto a la lectura, el grupo muestra dificultades para mantener la concentración en textos extensos o de complejidad técnica, lo que afecta su capacidad de realizar inferencias profundas, esto debido a su dificultad de hacer silencio y mantener la concentración.

El grupo demuestran que para este segundo periodo han mejorado su capacidad de concentración y su ortografía, falta mayor cumplimiento de sus actividades extraescolares

Son creativos al momento de sus exposiciones y trabajo en grupo.

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 POR ASIGNATURA

"El Retablo Narrativo Multimodal"

1. Para esta fase, el estudiante deberá construir físicamente un Retablo o Cubo Literario Tridimensional utilizando materiales como cartón paja, madera balsa o cartulina gruesa. No se aceptan trabajos digitales; todo debe ser hecho a mano.
2. El estudiante deberá seleccionar tres textos para desarrollar su artefacto:
 - Un mito precolombino denso (ej. El mito de Yurupary o Bachué).
 - Una leyenda tradicional (ej. El Silbón o La Llorona).
 - Un cuento moderno de un autor latinoamericano contemporáneo Ej. Gabriel García Marquez
3. **Cara 1 - Estructura y Tiempo:** El estudiante debe crear un mapa mental complejo del cuento moderno elegido. Debe delimitar con exactitud dónde termina el inicio, dónde ocurre la ruptura del nudo y cómo se resuelve el desenlace. Además, debe graficar si el tiempo del relato es lineal o circular, justificándolo.
 - **Cara 2 - Tipos de Narrador:** Usando una cara del retablo, el estudiante debe extraer un párrafo del cuento donde el narrador sea omnisciente o testigo, y reescribirlo a mano transformándolo en un narrador protagonista, demostrando cómo cambia la perspectiva y la información que recibe el lector (esto es una hoja cuadriculada)
 - **Cara 3 - Diálogo y Narración:** El estudiante debe dibujar un cómic o infografía de cuatro viñetas basado en la leyenda elegida. Debe evidenciar claramente la transición entre el

diálogo de los personajes de la viñeta y la voz del narrador y la intervención directa de los personajes

- **Cara 4 - Construcción de Personajes y Escenarios:** Debe elaborar el "perfil psicológico y físico" del protagonista del cuento moderno y realizar un boceto detallado del escenario principal, explicando cómo el entorno físico afecta las decisiones del personaje.
- **Cara 5 - Estudio Comparativo:** Un cuadro comparativo completo y detallado que contraste el mito, la leyenda y el cuento moderno leídos, analizando: origen (oral vs. escrito), función (explicación del universo, moral o estética) y verosimilitud.

Se realizará evaluación de los temas que están trabajados en El Retablo o cubo Narrativo Multimodal



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