



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: DIEGO CORREA	PERIODO ACADÉMICO: SEGUNDO
GRADO: NOVENO	ASIGNATURA: INGLÉS

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

Grado noveno es un curso transitorio entre los conocimientos básicos de la lengua inglesa y el conocimiento intermedio de los usos y habilidades que comprenden el desarrollo de habilidades que hacen posible comunicación. El grado noveno del Liceo Nuevos Horizontes en el año 2026 cuenta con aproximadamente 40 estudiantes por salón (9A, 9B y 9C) lo que complica la personalización de la enseñanza, más concretamente atacar las falencias que presenta cada estudiante en su proceso de aprendizaje.

Las actividades propuestas desde la planeación incluyen dominar tiempos verbales, en primer periodo presente simple, presente continuo, pasado simple y pasado progresivo. También se proponen la lectura de artículos en inglés.

La idea en este primer periodo es ante todo reforzar la comprensión lectora y el análisis de información en lengua inglesa.

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

Prerrequisito:

El estudiante debe entregar un escrito acerca de un pasatiempo que quiera enseñar a los asistentes. EL escrito debe estar estructurado en dos partes:

1. Título propio relacionado con el pasatiempo
2. Una introducción en donde se responde cuando empezó a practicarlo, cómo aprendió, quién le enseñó y por qué se interesó en ese pasatiempo.
3. Debe evidenciarse un paso a paso que estará acompañado de imágenes o fotografías.

Nivelación

El estudiante debe enseñar a la clase el pasatiempo que escogió y debe dar cuenta de la información que aportó en el escrito. Cabe resaltar que la nivelación es INDIVIDUAL en ambas etapas. A continuación, adjunto la rúbrica de evaluación de la presentación (speaking):

Rúbrica de evaluación

Presentación de un pasatiempo

GRADO

9°

Cada estudiante presenta en clase de Inglés un pasatiempo de su elección, explicando en qué consiste y cómo se aprende.

ESTUDIANTE / GRUPO

Escribe el nombre...

FECHA

DD / MM / AAAA

DOCENTE

Mario López

● Excelente 1,00 ● Bueno 0,75 ● Aceptable 0,50 ● Por mejorar 0,25

CRITERIO	EXCELENTE 1,00	BUENO 0,75	ACEPTABLE 0,50	POR MEJORAR 0,25
01 Tiempo	Cumple el tiempo establecido con precisión. <input checked="" type="radio"/>	Se ajusta al tiempo con variación mínima (± 1 min). <input type="radio"/>	Se excede o queda corto entre 1 y 2 minutos. <input type="radio"/>	No respeta el tiempo asignado. <input type="radio"/>
02 Pronunciación	Pronuncia con claridad y fluidez; entonación natural. <input checked="" type="radio"/>	Pronunciación clara con errores menores que no afectan la comprensión. <input type="radio"/>	Errores frecuentes que dificultan la comprensión. <input type="radio"/>	La pronunciación impide entender la presentación. <input type="radio"/>
03 Pertinencia con el tema	Toda la información se relaciona directamente con el pasatiempo elegido. <input checked="" type="radio"/>	La mayoría del contenido es relevante; pequeñas desviaciones. <input type="radio"/>	Parte importante del contenido se aleja del tema. <input type="radio"/>	El contenido no corresponde al tema propuesto. <input type="radio"/>
04 Contenido completo	Incluye qué es, cómo se practica, materiales y beneficios. <input checked="" type="radio"/>	Cubre la mayoría de aspectos; falta uno menor. <input type="radio"/>	Faltan varios aspectos del contenido esperado. <input type="radio"/>	La información presentada es insuficiente. <input type="radio"/>
05 Enseñanza del pasatiempo	Explica de forma clara, ordenada y motivadora cómo iniciarse en el pasatiempo. <input checked="" type="radio"/>	La explicación es clara aunque le falta algún paso. <input type="radio"/>	Explica de forma parcial; no se entiende del todo cómo practicarlo. <input type="radio"/>	No logra enseñar o transmitir el pasatiempo. <input type="radio"/>

Cada criterio se califica sobre **1.00 unidad**. La suma de los cinco criterios es la nota final sobre **5.00**.

[Reiniciar](#)

NOTA FINAL
0,00 / 5,00

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 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