



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: Nataly Pineda Ortega	PERIODO ACADÉMICO: Segundo
GRADO: Noveno	ASIGNATURA: Metodología de la investigación

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

El grado noveno está compuesto por tres salones (9^a, 9B y 9C), cada uno con una cantidad de estudiantes de entre 33 a 36. Son estudiantes entre los 13 y 15 años, que ya han tenido acercamientos con investigación, pero que nunca han tenido que plantear un proyecto de investigación en sí. Hay que tener en cuenta esto, pues puede llegar a generar dificultades académicas, el hecho de que ya no se trabaje a través de ejercicios cortos de clase, sino que se trabaje en el montaje y ejecución de un proyecto. Claramente tienen las capacidades cognitivas para hacerlo, sin embargo, es un factor de riesgo.

Durante el segundo periodo, se realizó un ejercicio investigativo sobre los tipos de fuentes y su identificación, la escritura de antecedentes y la construcción de pregunta problema investigativa. El trabajo fue netamente individual y totalmente hecho en clase. Es aquí en donde se identifica una problemática, y es que hay varios estudiantes que no tienen hábitos de estudio fuertes y a quienes aún les falta desarrollar el trabajo autónomo, por lo que, la mayor parte del tiempo en clase no realizaron avances significativos, lo que dificulta realizar el seguimiento y la corrección pertinente a los ejercicios de escritura. Se adoptó la estrategia de poner sellos al final de la clase, identificando el avance realizado, y a quienes no tenían avance, no se les ponía sello, con lo que se logró identificar a quienes sí aprovechan el tiempo, pero no se logró del todo, motivar a los estudiantes con pocos hábitos de estudios, quienes simplemente asumieron que no tendrían sello. También Se evidencia que hay una gran parte del salón que debe mejorar en aspectos como redacción, ortografía y comprensión lectora, pues, más bien son pocos los que ya tienen estas habilidades avanzadas, lo cual preocupa, teniendo en cuenta que para el proceso investigación la lecto escritura es fundamental.

Hay que tener en cuenta que, lo anteriormente descrito puede tener causas multifactoriales, uno de esos factores influyentes puede ser la cantidad de estudiantes por salón como factor distractor, esto debido a que es más fácil que un estudiante se oculte mientras juega en su celular o desaprovecha el tiempo de la clase de trabajo autónomo en charlar o realizar actividades diferentes a la de la clase. Otro factor importante es que, las nuevas generaciones, vienen con problemas de adicción al celular, y claramente, puede afectar el proceso. No saben utilizar el celular como herramienta pedagógica sino como factor de tropiezo.

Teniendo lo anterior en cuenta, se realiza la nivelación, con el ánimo de que quienes tuvieron un desempeño bajo puedan superar sus dificultades y realizar un excelente ejercicio de nivelación futuro.

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

Durante el segundo periodo se trabajó la temática de la identificación de fuentes de información para investigación, así como la elaboración de antecedentes y de pregunta problema. Por tal motivo, la presente nivelación tendrá varias partes, cada una correspondiente a una de las temáticas vistas en el periodo. Lee con atención cada punto y realízalo según las indicaciones, por favor, lee completo el documento para que puedas tener claridad del producto a elaborar.

El producto a realizar será una **cartilla de guías y tips para investigación en donde se evidencien todos los puntos de la nivelación**. Esta cartilla debe tener la tapa del libro hecha en cartulina y el interior hecho en papel, en la portada se debe incluir el título de la cartilla, el nombre del estudiante, el curso, el periodo y el año. Para lograr llenar de contenido la cartilla, sigue los puntos que a continuación se describen:

1. Realiza, en las primeras páginas de la cartilla, una infografía sobre el método "FINER" para detectar si una pregunta problema está bien formulada o no. Después de la infografía, debes poner 3 ejemplos de preguntas mal formuladas y puntualizar por qué están mal formuladas, qué les haría falta y luego, poner la pregunta bien planteada siguiendo todos requerimientos FINER, vistos en clase. Todo esto debe hacerse muy colorido, **A MANO** y de una estética agradable, de tal manera que si una persona toma la cartilla para aprender a hacer una pregunta problema pueda hacerlo.
2. Posterior a ello, realiza un nuevo título que se trate sobre los antecedentes, allí debes puntualizar con un contenido muy claro y sintético lo siguiente:

- Qué son los antecedentes
- Para qué sirven los antecedentes
- Cómo se buscan los antecedentes
- Tipos de fuentes que se pueden usar para antecedentes.
- Importancia de realizar antecedentes en una investigación

Al tener la información sintetizada y bien explicada, realiza lo siguiente y ponlo en la cartilla (copia, pega e imprime todo lo que aparece en este punto para realizarlo en físico):

Lee con atención la pregunta problema y objetivo general que se dispone, posterior a comprender la propuesta investigativa que hace la pregunta y el objetivo, lee los antecedentes, estos tienen errores en cuanto a redacción, normas APA, errores en citación, referencia, poca o nula coherencia con la temática de investigación. Identifica los errores subrayando así:

- En rojo: errores de citación o referencias APA.
- En azul: antecedentes irrelevantes o poco relacionados con la pregunta de investigación.
- En verde: antecedentes pertinentes, pero mal redactados o incompletos.

Pregunta de investigación

¿Cómo influye el uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado tercero de primaria?

Objetivo general

Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado tercero de primaria.

Antecedentes de la investigación

El aprendizaje en la actualidad ha sido profundamente influenciado por la globalización, los cambios culturales y las nuevas tecnologías, lo cual ha transformado la manera en que los estudiantes se enfrentan a los contenidos escolares. En este sentido, es importante mencionar que el desarrollo cognitivo en la infancia ha sido abordado por distintos autores, pero principalmente por Piaget, quien argumenta que el juego es una herramienta esencial en el desarrollo intelectual de los niños. Esto podría ser útil para pensar la lectura desde otra perspectiva, aunque en realidad Piaget no se enfocó en procesos lectores específicamente (Piaget, sin año).

Además, Rodríguez y López hacen un aporte importante en su trabajo sobre gamificación en estudiantes universitarios, donde indican que los juegos digitales aumentan el rendimiento en materias como física y matemáticas. Aunque no se refieren al área de lenguaje, ni a estudiantes de primaria, los resultados positivos de su estudio permiten suponer que en general los juegos pueden ayudar en cualquier proceso de aprendizaje (Rodríguez & López, s.f.).

En un artículo de la Revista Educación (2020), se plantea que “los estudiantes aprenden mejor cuando están motivados”. Esta frase, aunque no tiene autor, resulta fundamental para comprender cómo las emociones influyen en los procesos escolares, lo que podría aplicarse también a la lectura si bien el artículo no se

enfoca en ese aspecto. La motivación es un elemento transversal, por lo tanto este antecedente se puede tener en cuenta aunque no aborde directamente las habilidades lectoras ni el uso de estrategias lúdicas.

Asimismo, María y otros (2015) realizaron una investigación en la ciudad de Medellín con jóvenes de bachillerato, en la que se estudió el uso de juegos de mesa como herramienta para mejorar la concentración. Este trabajo, aunque fue con adolescentes y no menciona la lectura en sus conclusiones, demuestra que las actividades lúdicas sí tienen un impacto positivo en el ambiente escolar, especialmente en lo relacionado con la atención sostenida.

Por otro lado, Martínez (2017) afirma en su blog personal que “la lúdica transforma el aula en un espacio dinámico y creativo donde los estudiantes se sienten más libres para expresarse”. Aunque esta cita no tiene respaldo académico ni se especifica en qué nivel educativo fue aplicada, podría servir como apoyo para entender que la lúdica genera un cambio de ambiente en el aula. No se indican las fuentes del autor ni los instrumentos de recolección de datos, pero su experiencia como docente de primaria puede ser tomada como válida.

Finalmente, la UNESCO en uno de sus informes menciona que el nivel de lectura en América Latina es bajo, sin especificar si esto se debe a factores pedagógicos, sociales o metodológicos (UNESCO, sin año). Aunque no se relaciona directamente con estrategias lúdicas, este dato es preocupante y justifica la necesidad de buscar alternativas que fomenten la lectura en las escuelas, como los juegos o dinámicas participativas.

Referencias

- Piaget. (sin año). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Editorial Psicología.
 - Rodríguez, C. & López, A. Gamificación en la enseñanza de la física. Universidad Nacional.
 - Revista Educación. (2020). *El impacto de la motivación en el aula*.
 - María, et al. (2015). *Juegos de mesa y concentración en adolescentes*. Editorial Universidad Pedagógica.
 - Martínez, L. (2017). *La lúdica en el aula*. Blog personal. Recuperado el 14 de marzo del 2017.
 - UNESCO. *Informe de educación en América Latina*.
3. Posterior a haber subrayado los errores y coloreado los párrafos según los criterios, responde a las siguientes preguntas:
- ¿Qué antecedentes no tienen relación directa con la pregunta de investigación? ¿Por qué?
 - ¿Qué errores encuentras en las citas o referencias? Especifica al menos dos y explica cómo debería ser correctamente hecha la cita.
 - ¿Qué información útil puede rescatarse y cómo se puede mejorar?
 - ¿Qué características debe tener un buen antecedente para una investigación cualitativa?
4. Elige 2 párrafos del texto de antecedentes y reescríbelos correctamente, teniendo en cuenta los siguientes criterios:
- Que el contenido esté realmente relacionado con la pregunta de investigación y el objetivo general
 - Que la redacción sea pertinente y aplique las normas APA.
 - Que las ideas tengan coherencia y cohesión
 - Que las fuentes sean secundarias y realmente relevantes para unos antecedentes.
 - Realiza las referencias del texto completas, y acorde a las normas APA.
 - Para este ejercicio, puedes consultar fuentes de artículos científicos relacionados con el tema y realizar los párrafos corregidos.

5. Realiza una infografía sobre tipos de fuentes en investigación y para qué sirve.

Entonces, en resumen, la cartilla debe contener lo siguiente y en este orden:

1. Portada hecha en cartulina.
2. Infografía del método FINER para preguntas de investigación
3. 3 ejemplos de preguntas mal hechas, señalando errores y luego corrigiéndolas.
4. Título sobre antecedentes y preguntas respondidas sobre antecedentes
5. Ejercicio impreso de detección de errores a través de subrayar con diferentes colores.
6. Preguntas respondidas del punto 3
7. Reescritura de los dos párrafos de antecedentes.
8. Infografía de los tipos de fuentes de investigación y para qué sirven.

Libro recomendado para antecedentes y todos los temas de investigación:

<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Ejemplo de cartilla hecha a mano

<https://www.youtube.com/shorts/V1wlgp9iNzU>

<https://www.youtube.com/shorts/QYBscZrhJNQ>

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, o se detecta el uso indebido de inteligencia artificial, 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