



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: Décimo	ASIGNATURA: metodología de la investigación

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

Los estudiantes, en general, han tenido problemas para la comprensión lectora, y, además, con sus hábitos de lectura, lo que ha complicado el avance con su nivel de escritura, además, otro obstáculo es el uso inadecuado de sus dispositivos celulares, que, en vez de convertirse en una herramienta, es más un factor distractor.

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, en investigación, se trabajó el tema de las normas APA, la pregunta problema y la justificación. Por lo tanto, realiza de manera muy completa cada uno de los puntos a continuación descritos:

- Lee con atención la pregunta problema y el objetivo general que se dispone y realiza:

Pregunta de investigación

¿Cómo influye el uso de estrategias lúdicas a través de títeres en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado tercero de primaria del colegio Ciudad Montes en Bogotá durante el año 2026?

Objetivo general

Analizar la influencia de las estrategias lúdicas a través de títeres en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado tercero de primaria del colegio Ciudad Montes en Bogotá durante el año 2026.

A continuación, se presentan dos justificaciones posibles para la investigación hipotética que en esta nivelación se plantea. Léelas atentamente y argumenta cuál de las dos es más pertinente y por qué, enumera al menos 5 razones por las cuales eliges una o la otra y explica cada razón.

JUSTIFICACIÓN 1

La lectura es algo que todos los estudiantes deben aprender y si no leen bien, entonces no aprenden. Por eso es importante investigar cosas que ayuden a que los niños lean más, y una de esas cosas son los juegos. La idea de usar títeres en clase no es nueva, pero casi no se ha estudiado lo suficiente si esto realmente funciona para mejorar la lectura. Además, los niños de hoy en día se aburren mucho con las clases normales, entonces usar títeres es una forma de que no se aburran tanto y hasta quieran ir al colegio. Esta investigación es importante porque puede hacer las clases más divertidas.

Los profesores también se benefician porque no tienen que hacer clases aburridas y además hay más participación. Si los niños están contentos, entonces todo mejora, incluso la lectura. No se sabe muy bien cómo medir si los títeres sirven, pero igual es bueno probar. Esta investigación es diferente a otras porque no hay muchas que mezclen lectura con juegos. Aunque no hay muchos datos específicos todavía, sí se puede decir que este tema es interesante y necesario. También es bueno porque el colegio donde se va a hacer tiene estudiantes de tercero que no leen muy bien y eso puede mejorar con juegos. No hay mucho que perder.

Además, la investigación ayuda a tener más conocimiento sobre cómo dar clase de lectura y puede ser útil para que otros colegios hagan lo mismo. En conclusión, este trabajo tiene valor porque los juegos son divertidos, los niños no leen bien y esto puede ayudar.

JUSTIFICACIÓN 2

El desarrollo de habilidades lectoras en la educación básica primaria constituye uno de los pilares fundamentales del proceso de formación integral, ya que influye directamente en el desempeño académico de los estudiantes y en su capacidad para comprender e interpretar el mundo que los rodea. En este contexto, las estrategias lúdicas se han consolidado como herramientas pedagógicas efectivas para favorecer la motivación, la participación activa y la apropiación significativa del conocimiento por parte del estudiantado.

Esta investigación resulta pertinente en tanto propone una mirada alternativa al proceso de enseñanza de la lectura en niños de grado tercero de primaria, explorando el impacto que pueden tener las actividades lúdicas con títeres en el fortalecimiento de habilidades como la inferencia, la comprensión global y la lectura crítica. Además, la investigación ofrece un aporte didáctico a los docentes, brindándoles insumos metodológicos innovadores y contextualizados que pueden ser aplicados en el aula.

Desde una perspectiva social, este estudio puede contribuir a mejorar las prácticas educativas en instituciones que enfrentan bajos niveles de comprensión lectora, promoviendo ambientes de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y efectivos. Finalmente, el proyecto es factible, dado que se cuenta con acceso al contexto escolar, la disposición del equipo docente y los recursos necesarios para implementar y observar las estrategias propuestas.

Justificación de la elección:

- ***Razón 1:***
- ***Razón 2:***
- ***Razón 3:***
- ***Razón 4:***
- ***Razón 5:***

2. Realiza una pregunta problema sobre temática libre, y comprueba que cumpla con todos los requisitos “FINER”, argumenta de manera completa por qué cumple cada criterio, así como con la estructura de la pregunta. Realiza el ejercicio en la siguiente tabla:

PREGUNTA PROBLEMA:	
F: FACTIBLE	
I: INTERESANTE	

N: NOVEDOSO	
E: ÉTICO	
R: RELEVANTE	
PRONOMBRE INTERROGATIVO	
UNIDAD DE ANÁLISIS (POBLACIÓN)	
VARIABLES	
TIEMPO Y ESPACIO	
CONTIENE PREJUICIOS	

3. Realiza una infografía en donde des “tips” para realizar citas narrativas literales y parafraseadas, citas parentéticas literales o parafraseadas, y referencias. La infografía puede ser hecha a computador, pero debe ser impresa y sustentada, no puede haber uso de IA.

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 las inteligencias artificiales, 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