



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: LIZ GARZON- ALEJANDRA MONCADA- SANDRA TORRES	PERIODO ACADÉMICO: TERCERO
GRADO: SEXTO	ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

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

El grupo de sexto del Liceo Nuevos Horizontes está compuesto por un total de 134 estudiantes, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. La población se distribuye de la siguiente manera: Sexto A (35), sexto B (30), Sexto c C (30) y Sexto D (38).

En términos generales, se observa que la mayoría de los educandos asimila con facilidad los conceptos abordados. Asimismo, se evidencia un alto nivel de motivación y participación en estrategias didácticas que involucran juegos de roles, actividades de mesa y competencias motoras, las cuales han sido articuladas eficazmente con sus intereses y habilidades individuales.

No obstante, es imperativo fortalecer el compromiso frente a la responsabilidad y el cumplimiento de tareas extra-clase, factores que son determinantes para la consolidación de los aprendizajes vistos en el aula. Esta carencia en el hábito de estudio ha incidido directamente en que algunos estudiantes no lograran los objetivos propuestos para este primer periodo académico.

Como estrategia de mejora, se implementarán al inicio de cada sesión espacios de reflexión y actividades lúdicas enfocadas en la perseverancia, la toma de decisiones, la organización y la gestión del tiempo. El propósito es fomentar un sentido de responsabilidad integral que impacte positivamente el desempeño de los estudiantes en el área.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTEL

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

MATERIALES SUGERIDOS.

- Cartulina, hojas iris o papel bond
- Marcadores o colores
- Regla
- Tijeras
- Pegante
- Lápiz y borrador
- Imágenes impresas o dibujos
- Diccionario

Actividad:

Como estrategia de refuerzo y preparación para la nivelación del tercer bimestre, los estudiantes deberán realizar en casa un trabajo creativo y didáctico. Cada estudiante escogerá SOLO UNA de las siguientes opciones:

- Caja temática
- Scrapbook,
- Portafolio creativo

La opción elegida debe desarrollarse con buena presentación, creatividad y orden.

¿Qué debe contener el trabajo?

- 1. Portada** (nombre completo, grado y asignatura)
- 2. Un organizador gráfico creativo** (mapa mental, infografía, poster o esquema visual) que explique:

Elementos de la narración:

- Narrador.
- Personajes.
- Espacio.
- Tiempo.
- Trama.

Tipos de narrador:

- Primera persona.
- Segunda persona.
- Tercera persona.
- Realistas.
- Fantásticas.
- Mitológicas.

Cada concepto deberá incluir definición breve, dibujo y ejemplo.

3. Redacción de una narración de una a dos páginas que incluya obligatoriamente:

- Título creativo.
- Inicio, nudo y desenlace.
- Personajes principales y secundarios.
- Espacio y tiempo determinados.
- Mínimo diez adjetivos. Señalados con color azul

- Cinco comparaciones. Señalados con color rojo.
- Un diálogo que contenga mínimo ocho intervenciones.

La historia podrá pertenecer a cualquiera de las siguientes categorías: (Realista, fantástica, mitológica) y debe incluir dibujos.

TRABAJO EN CASA (40%): Entrega de según elijan.

- Caja temática
- Scrapbook
- Portafolio creativo

Se calificará la caligrafía (letra clara y legible), excelente ortografía y una presentación impecable (limpieza y orden).

Importante

El trabajo realizado en casa servirá como método de repaso para la prueba escrita de nivelación que se realizará posteriormente en clase. La evaluación incluirá ejercicios prácticos relacionados con los temas trabajados en el material creativo.

Nota: • una Caja temática, Scrapbook, o portafolio con tachones o mala ortografía bajará significativamente la nota del primer 40%.

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al docente el día 14 de septiembre y se realiza la sustentación el día 15 de septiembre, 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