



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 (Media académica)

ESTRATEGIAS DE NIVELACIÓN DEL DESEMPEÑO ESTUDIANTEL AÑO 2026

DOCENTE: CRISTIAN IDARRAGA	PERIODO ACADÉMICO: TERCERO
GRADO: OCTAVO	ASIGNATURA: CIENCIAS SOCIALES

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

El grado octavo compuesto por 3 grupos (8a, 8b y 8c) de aproximadamente 40 estudiantes se caracteriza por ser grupos dinámicos y enérgicos, lo que en algunas oportunidades genera dispersión por parte de ellos, sumado a cuestiones como bajo acompañamiento familiar, desinterés generalizado por el ambiente educativo, donde cualquier tema propuesto por los docentes no les genera motivación, lo que lleva a que no realicen las actividades de forma adecuada, y presenten cosas de baja calidad o simplemente no presenten nada.

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

Para aprobar adecuadamente las falencias presentadas durante el tercer periodo en las asignaturas del campo histórico, los estudiantes deben realizar un juego didáctico, que sirva como un material de apoyo donde se evidencien las temáticas abordadas durante el tercer periodo.

Previo a la elaboración del juego didáctico los estudiantes deben realizar una serie de actividades con el fin de que la información sea puntual y comprenda las temáticas del periodo.

1. Revisar los siguientes recursos acerca del Estado Moderno y el mercantilismo y elabora tarjetas para el juego que deben contener una pregunta o un dato relevante sobre el tema. Debes elegir un color para las casillas de Estado moderno y otro para las casillas de mercantilismo. (5 preguntas del Estado Moderno, 5 datos relevantes sobre el Estado Moderno, 5 preguntas de las mercantilismo, 5 datos relevantes sobre las causas del mercantilismo)

Recursos:

<https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100716.html>
<https://eulacfoundation.org/es/las-independencias-latinoamericanas-y-europa>
<https://ielogis.com/comercio-triangular/>
<https://www.youtube.com/watch?v=92plupEO-V8>

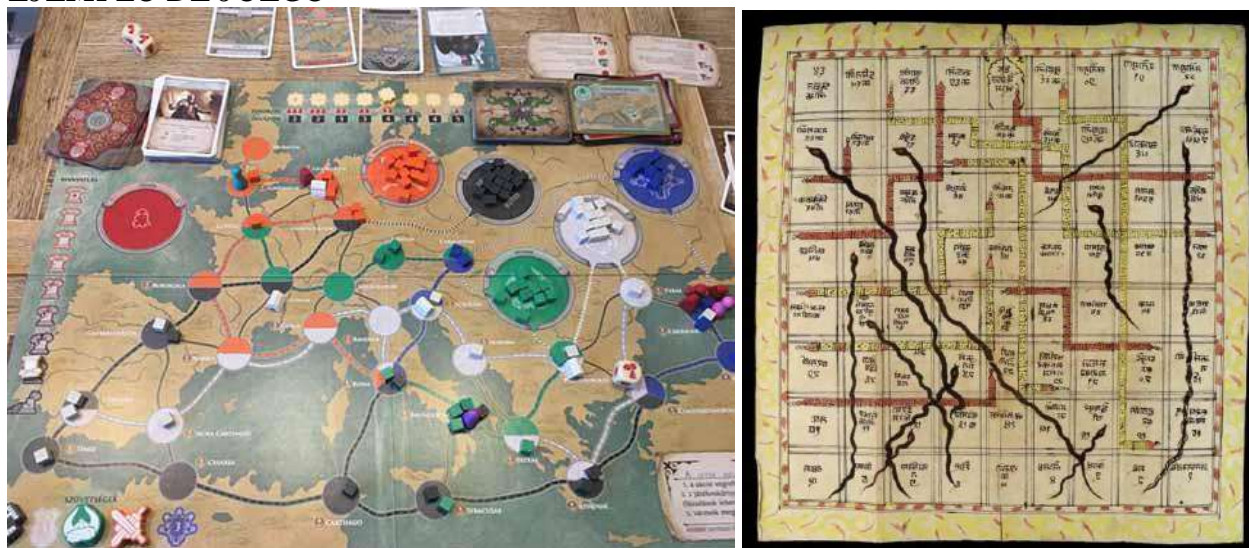
2. Diseña un tablero con 50 casillas enumeradas, pon 10 casillas que representen eventos importantes en la configuración del Estado Moderno o el mercantilismo, a 10 casillas ponle el mismo color de las tarjetas del Estado Moderno, a 10 casillas ponle el mismo color de las tarjetas del mercantilismo, en 5 casillas pon revolución que es avanzar 3 casillas y por último en otras 5 casillas pon la palabra contrarrevolución que significa retroceder 3 casillas.
3. Escribe un breve manual explicando las reglas del juego y cómo se relaciona con los temas históricos, en el manual deben estar claras las reglas del juego, especificando:
 - como avanzan los jugadores.
 - que ocurre cuando caen en ciertas casillas
 - cómo se gana
 - que significan las casillas con color o con palabras.
4. Escribe una breve reflexión sobre cómo el proceso de crear el juego les ayudó a comprender mejor los temas históricos.
5. Por último, cada estudiante debe jugar el juego al menos una vez para ajustar cualquier inconveniente o regla que no esté clara y que no permita finalizar el juego.

La anterior actividad debe evidenciar la creatividad de los estudiantes, debe realizar la entrega del juego con su manual y la reflexión en torno al juego.

Para poder realizar el ejercicio de nivelación, los estudiantes deben contar con los siguientes materiales y recursos:

- Acceso a internet
- Cartón o cartulina gruesa
- Marcadores, lápices de colores
- Tijeras, pegamento
- Dados (pueden ser hechos con papel)

EJEMPLO DE JUEGO



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), 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