



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 ESTUDIANTIL AÑO 2026

DOCENTE: ANGIE MÉNDEZ, JENNIFER RODRIGUEZ, LINA CASAS.	PERIODO ACADÉMICO: TERCER BIMESTRE
GRADO: SEGUNDO A, B, C	ASIGNATURA: INGLES

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

Los niños de grado segundo del Liceo Nuevos horizontes tienen una edad entre 6 y 8 años, el total de estudiantes es de 107, comprendidos así: Segundo A 29 estudiantes, Segundo B 30 estudiantes, Segundo C 29 estudiantes, en total son 88 estudiantes. Se encuentran en una edad que posee una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que nos van a posibilitar el podernos comunicarnos con ellos, sus respuestas son ajustadas a las preguntas que se le hacen y tienen verdadero deseo de saber.

La mayoría de los estudiantes tiene buen rendimiento académico y participa de las actividades programadas para las clases, Sin embargo, algunos de ellos no alcanzaron los logros propuestos para este primer bimestre académico en la asignatura de ingles, ya que suelen incumplir con tareas y con implementos necesarios para el desarrollo de las actividades requeridas en las temáticas trabajadas, lo cual también dificulta para algunos casos el desempeño satisfactorio de las habilidades.

Otro factor que se puede evidenciar es la falta de compromiso desde casa con pautas de estudio y estrategias que faciliten el buen desempeño de los estudiantes durante las clases, y la solución de actividades extra clase las realizan los acudientes, más no los estudiantes.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA UN MEJOR DESEMPEÑO ESTUDIANTIL

Las estrategias didácticas son el medio para generar la motivación en los estudiantes, aumentar su capacidad reflexiva, e imaginación para aprender contenidos de forma reflexiva, que propendan el pensamiento crítico y aprendizaje del inglés. Como segundo aspecto, es necesario

entender que la música, la pronunciación, la literatura, el juego y la exploración del entorno son sin lugar a duda una de las mejores estrategias que se puede tejer en el aula de clase, debido a su acervo motivante, innovador y capaz de generar imaginación en el estudiante.

Por otro lado, Ariñez (2014) afirma que: "el asumir un papel muchas veces permite al estudiante dejar de lado su timidez o resistencia a interactuar en inglés, y sorprender positivamente a sus compañeros y a su profesor" (P. 6). Por ende, la autonomía hace parte también que el estudiante genere saber cómo estrategia de aprendizaje en su vida.

Así mismo aparece la literatura como una de las estrategias en las que más fundamentan la enseñanza los maestros. De acuerdo a Vila (2018) con "las estrategias didácticas se quiere formar alumnos reflexivos, críticos y por ende estratégicos respecto a sus propios aprendizajes" (P. 11). No hay mejor forma de aprender que leyendo, puesto que la lectura es conocimiento. En este sentido, si se hiciera buen uso de esta estrategia para implementarse en clase debido a que "las estrategias didácticas ayudaran al maestro a responder las necesidades de la lengua extranjera ya que vivimos en un mundo que se encuentra en constante cambio y búsqueda de renovar." (Mahecha & Ávila, 2008, p.17). En este modo Gómez (2018) afirma que "aprender una lengua extranjera no significa aprender solamente las estructuras gramaticales y léxico sino también saber utilizarla en sus respectivos contextos, algo que la literatura contribuye a desarrollar" (P. 4)

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 educandos) 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 estrategia 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).

Por otro lado, Padrón & Pandés, (2020) afirman que "la competencia comunicativa, interactiva e intercultural supone la adquisición del uso real del inglés para poder comprender y producir el discurso oral y escrito de manera eficiente" (P. 7). Por tanto, se cuenta "otro de los grandes retos del docente de lengua inglesa, que es lograr que los estudiantes lean en inglés, en este sentido las estrategias de lectura permiten que lo realicen de forma eficaz" (Cáceres, 2014, p.13).

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.

Por todo lo anterior, se comprende que el docente debe de brindar herramientas para la adquisición de habilidades que fomenten el aprendizaje del inglés, donde los estudiantes se sientan llamados al conocimiento, y se articulen procesos que incrementen su autoestima, su capacidad inquietante por aprender, pero sobre todo el máximo hecho de adquirir algo para la vida desde el saber, y no para el momento.

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

CULEBRITA ESCALANDO

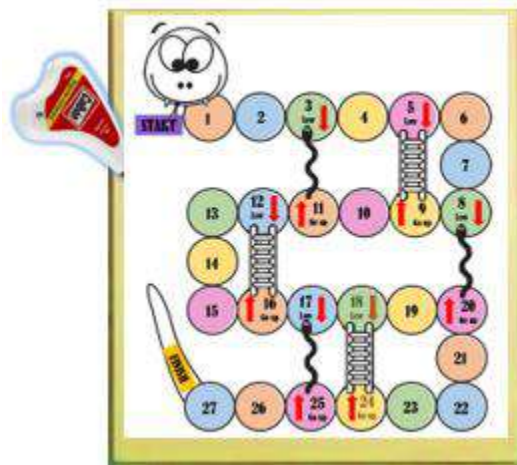
Elabora un juego permita a los estudiantes afianzar los aprendizajes y el vocabulario y escritura en inglés de los animales salvajes, domésticos, y alimentos y que sean significativos para nuestros niños.

Para ello requieres de los siguientes materiales:

- ✓ 1 octavo de cartón paja
- ✓ 2 octavo de cartulina blanca
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbon
- ✓ Imprime las imágenes de la culebrita y las tarjetas
- ✓ Imprime las hojas de respuesta
- ✓ Colores
- ✓ 1 dado
- ✓ 1 ficha de parques

PASOS A SEGUIR

1. Imprime la guía de la culebrita en **tamaño oficio** y pégala sobre el octavo de cartón paja para darle más resistencia.

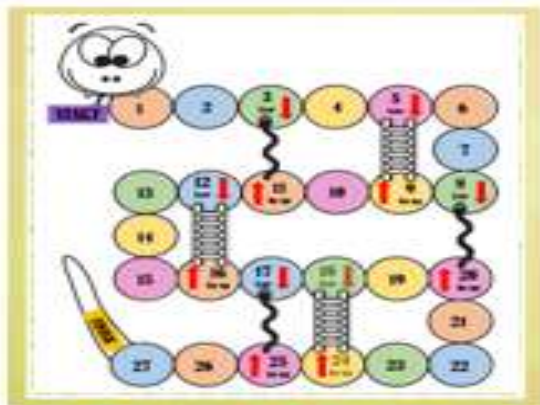


2. imprime la guía de las tarjetas y pégalas sobre el octavo de cartulina blanca para darle más firmeza, después que haya secado recorta el contorno de cada tarjeta.



3. Finalizaras teniendo listos los elementos para poder jugar y practicar el vocabulario.

Culebrita



Dado Y Ficha De Parques



tarjetas



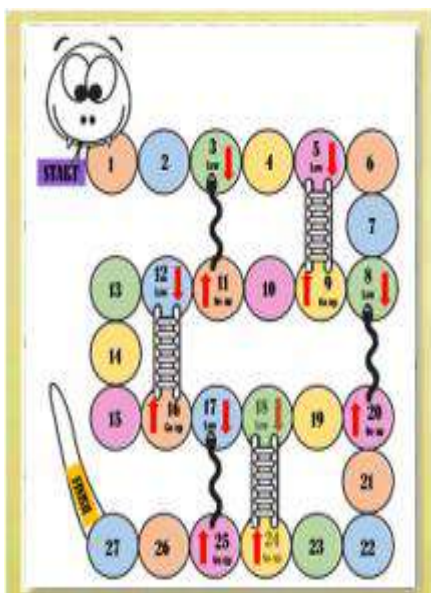
Hoja de



Al tener la culebrita terminada, debes realizar la siguiente actividad:

1. Ahora pídele a tus padres o acompañante que te lance el dado y según el número que caiga, debes dirigirte desde **Stuart**,
2. Tira el dado, lee el número que cayó y mueve tu ficha por la serpiente en la cantidad de espacios. Por ejemplo, si cayó un dos, mueve tu ficha hacia el número 2.
3. escogerás la inmediatamente la tarjeta del color y número que te correspondió y en la hoja de respuestas debes escribir el número en la casilla que piso tu ficha en el círculo y en la línea con lápiz rojo escribirás la respuesta a la pregunta que te correspondió en inglés.
4. cuando tu ficha cae en la casilla donde aparece una **escalera**, si la casilla indica una flecha hacia **arriba** debes subir hasta la casilla que te indica. Pero si caes en la casilla donde parece una **escalera** con la flecha **abajo** debes bajar hasta donde termina. Las escaleras en el tablero te permiten bajar para avanzar o subir para devolverte con más rapidez.
5. cuando tu ficha cae en la casilla donde aparece una culebra, si la casilla indica la **cabeza** de la culebra y con una flecha hacia abajo indica que debes deslizarte **abajo** hasta la casilla que te indica. Pero si caes en la casilla donde parece la **cola** de la culebra con la flecha **arriba** indica que debes deslizarte hacia **abajo** hasta donde indica. Las culebras también te permiten subir o bajar para avanzar o devolverte con rapidez.

A medida que vallas avanzando Deben ir realizando la escritura en el orden en el que vallas cayendo en tus casillas, según el recorrido de casillas que indique el dado y repetir la acción hasta llegar al **finish**



Name: _____ Grade: _____ Date: _____

Activity: Responde el vocabulario en inglés de la imagen según el número que donde piso la ficha de perques en tu culebrita.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

16. _____

17. _____

18. _____

19. _____

20. _____

21. _____

22. _____

23. _____

24. _____

Este juego debe ser practicado en casa cada día desde el momento de elaboración e imprimir varias hojas de respuestas para que queden registradas las fechas y los recorridos que se vayan realizando. Asimismo, deben tomar fotos durante la actividad de cada juego

Fecha de preparación y ejecución: La nivelación se debe entregar al docente el día **Lunes 14 de septiembre** y se realiza la sustentación el día **Martes 15 de septiembre**, según el horario indicado.

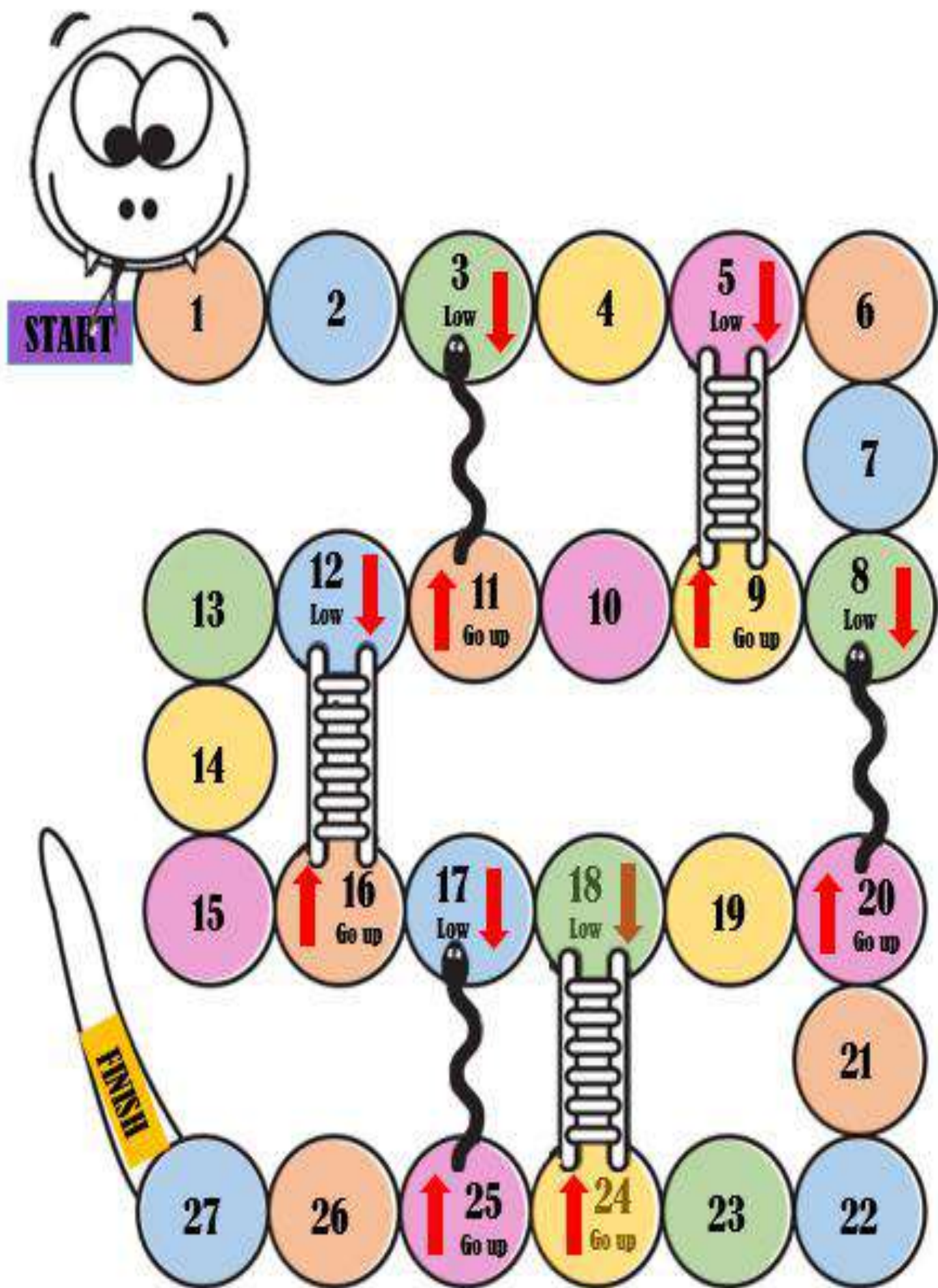
NOTA: Si los trabajos presentados no corresponden a las indicaciones dadas por el docente y denotan baja calidad, se afecta la posibilidad de su sustentación (la primera es condición para efectuar la segunda) y, por ende, el estudiante pierde el derecho de la nivelación al incumplir con su deber.

REFERENCIAS

- por:, C. (2014, marzo 4). *Cómo jugar Adivina Quién (juego de mesa)*. wikiHow. <https://es.wikihow.com/jugar-Adivina-Qui%C3%A9n-%28juego-de-mesa%29>
- 889454 - online store. (s/f). Superanoov.Live. Recuperado el 17 de junio de 2024, de https://superanoov.live/product_details/889454.html
- Clever Prototypes, L. L. C. (s/f). *Free Storyboard Creator*. Storyboard That. Recuperado el 17 de junio de 2024, de <https://www.storyboardthat.com/es/storyboards/lauren/community-scene/copy>

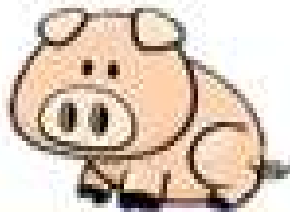
Anexos:

- ✓ Se anexa imágenes de los personajes en tamaño oficio
- ✓ Hojas de actividad para desarrollo de vocabulario y descripción de los personajes tener en cuenta imprimir varias de estas hojas de respuestas para repetir la actividad las veces necesarias.



#2

WHAT ANIMAL IS?



#7

WHAT ANIMAL IS?



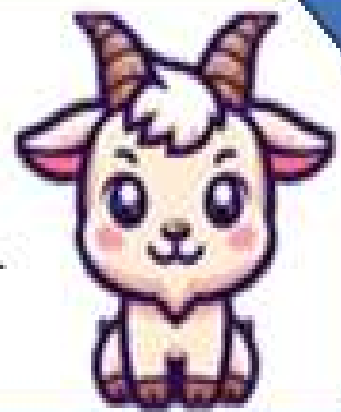
22

WHAT ANIMAL IS?



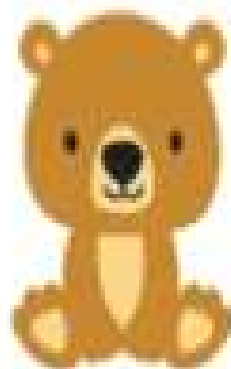
#27

WHAT
ANIMAL
IS?



#4

WHAT
ANIMAL
IS?



14

WHAT
ANIMAL IS?



14
WHAT
ANIMAL IS?



#19
WHAT
ANIMAL IS?



#13
WHAT
FRUIT IS?



#23
WHAT
FRUIT IS?



#1
WHAT
FOODS
IS?



#6
WHAT
FOODS
IS?



#21

WHAT
FOODS
IS?



#26

WHAT
FOODS
IS?



Name:

Grade:

Date:

Activity: Responde el vocabulario en inglés de la imagen según el orden que donde piso la ficha de parques en tu culebrita.

















