



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: ANDREA PAOLA PIÑERES	PERIODO ACADÉMICO: THIRD
GRADO: FIFTH	ASIGNATURA: ENGLISH

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

El grupo de estudiantes demuestra reconocimiento del vocabulario trabajado en clase, lo cual evidencia avances en el proceso de adquisición del idioma inglés. Sin embargo, se observa un bajo rendimiento académico general, asociado principalmente a factores como la no realización o la falta de finalización de las actividades propuestas, lo cual incide directamente en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

Es importante resaltar que el aprendizaje del inglés se aborda de manera integral a través de las competencias de *listening*, *speaking*, *reading* y *writing*, por lo que la participación activa y constante en las actividades es fundamental para fortalecer cada una de estas habilidades.

Como estrategia de mejora, se implementan actividades prácticas como la elaboración de *flashcards*, la construcción de oraciones con apoyo de códigos de color, la escucha y organización de frases, y la lectura en voz alta. Estas acciones permiten no solo evaluar el proceso de aprendizaje, sino también reforzarlo de manera significativa, favoreciendo la comprensión, la pronunciación y el uso adecuado del idioma.

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.

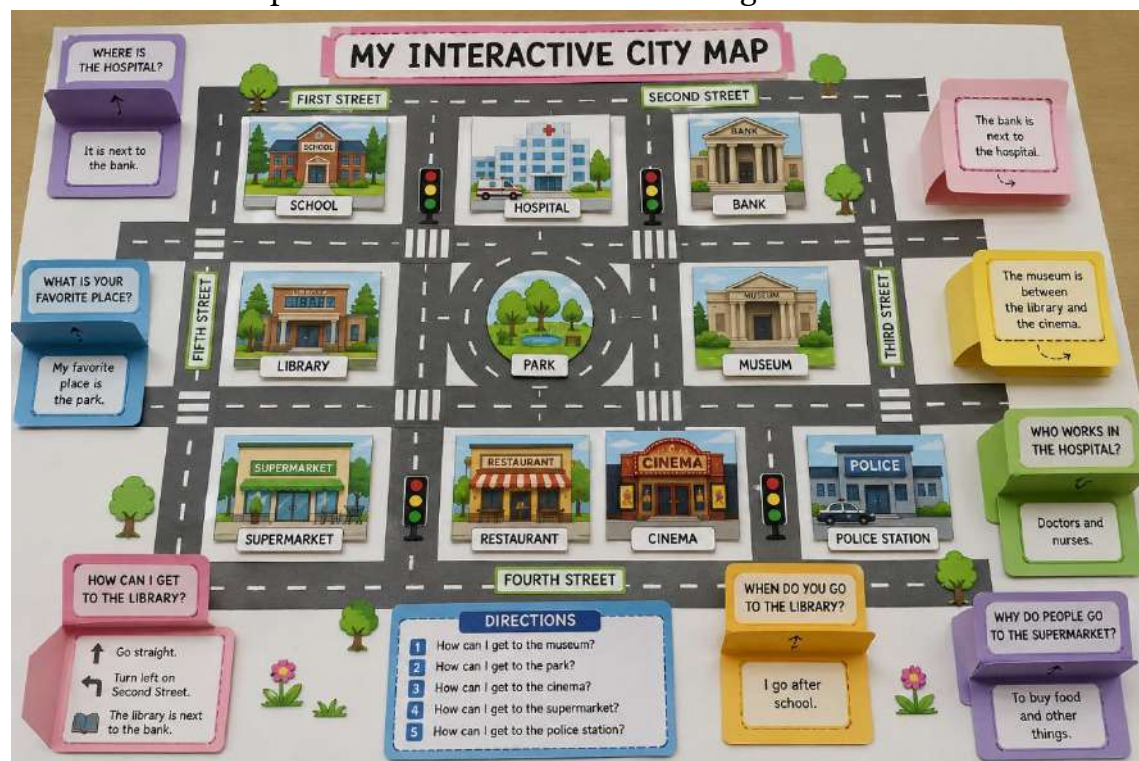
4) Recurrir a la contextualización, esto es, al análisis de situaciones reales o cotidianas (evitar eventos simulados).

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 registran las actividades diseñadas para el propósito que las sustenta en este documento.

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN POR ASIGNATURA

Queridos padres de familia con el fin de apoyar el proceso de aprendizaje de sus hijos y ayudarles a nivelar los temas del TERCER periodo de inglés, se ha diseñado una actividad creativa que les permita demostrar lo que han aprendido de una manera práctica y divertida, diseñando un plano interactivo de una ciudad utilizando el vocabulario trabajado durante el tercer periodo y demostrando la capacidad de dar indicaciones en inglés.



Qué vas a hacer

- El estudiante deberá construir una maqueta o plano similar al modelo mostrado, agregando lugares de la ciudad, señales y elementos interactivos.
- El trabajo debe realizarse en cartulina, cartón paja o material reciclable.
- Dibujar calles y avenidas similares a las del ejemplo.

- Las calles deben llevar nombres usando números ordinales: Mínimo 5 calles con ordinal numbers.
- First Street
- Second Street
- Third Street
- Fourth Street
- Fifth Street

Incluir al menos 10 lugares

- School
- Hospital
- Library
- Bank
- Park
- Museum
- Supermarket
- Restaurant
- Cinema
- Police Station



Proyecto interactivo

Pueden elegir estas opciones para que tu proyecto sea interactivo:

- Solapas que se levantan.
- Flechas móviles.
- Puertas que se abren.
- Ventanas desplegables.
- Personajes que se mueven por las calles.
- Agregar un carro o un muñeco que sea el que siga las indicaciones.

Reforzar

1. Deberás responder y dar indicaciones de acuerdo con el lugar indicado ejemplo

How can I get to the library?

Go straight.

Turn left on First Street.

The library is next to the bank.

2. Deberás responder a preguntas como.

What is your favorite place?

The park.

Where is the museum?

It is next to the bank.

Who works at the hospital?

Doctors and nurses.

When do people visit the library?

After school.

Why do people go to the supermarket?

To buy food.

Sustentación

El estudiante deberá:

1. Presentar 5 lugares de la ciudad.
2. Leer 3 oraciones con prepositions.
3. Responder 2 WH questions.
4. Explicar una ruta completa.

Duración: 3 minutos.

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