



COLEGIO CULTURA POPULAR

AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO



RELIGION GRADO SEXTO				
Aprendizajes para fortalecer	Desempeños, mínimo, satisfactorio y avanzado	Recursos	Alternativas de Evaluación	Alternativas de Seguimiento
1.Aprendizaje de Conceptos básicos de familia, religión. 2. identifica los símbolos de algunas de las religiones más populares en la sociedad. 3.Se identifica con algunas practicas de orden religioso que promueve su familia o su entorno.	Consulta diferentes fuentes de información que le permitan comprender los conceptos de la familia Identifica Y Reconoce la importancia que tiene la FAMILIA Y RELIGION El concepto de Dios con respecto a la pareja humana	1.Cualquier dispositivo electronico que le permita conectarse a internet, celular, Tablet, pc, etc. para consultar. 2.Para elaborar debe disponer de programas básicos, como procesador de texto y de imagen, como Word, Power Point, Canva, o Prezi., Excel. 3. elabora las maquetas respectivas, el 80 % debe ser material recuperado, (reciclado). De consulta sugerida El estudiante debe consultar por lo menos las fuentes sugeridas en esta guía, y adicionar mínimo tres fuentes más de consulta realizada. 1. https://es.slideshare.net/slideshow/que-es-la-tecnologia-52835567/52835567	1.Realiza la consulta de información y realiza un resumen de manera escrita 2.Elabora un mapa de conceptos. ¿Cómo explicaría usted que la familia es la base de la sociedad? 3. elabora una presentación en Power Point de 10 diapositivas Incluyendo portada, tabla de contenido, objetivos , justificación, el mapa de conceptos elaborado en hoja examen (realizado en el punto 2) , conceptos básicos de religión y familia, importancia de la religión en la familia, concepto de Dios , fotos del tema y bibliografía o fuentes de donde consultó la información. Elaborar una maqueta del tema. Tomar foto y anexarla al archivo anterior. Culturapop2024ny@gmail.com ASUNTO EJEMPLO 605APELLIDONIVREL	Establecer diferencias entre conceptos de manera progresiva.



COLEGIO CULTURA POPULAR

AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO

