



COLEGIO CULTURA POPULAR

AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO



LECTURA GRADO NOVENO				
Aprendizajes para fortalecer	Desempeños, mínimo, satisfactorio y avanzado	Recursos	Alternativas de Evaluación	Alternativas de Seguimiento
1. Aprendizaje de Conceptos básicos de programas y programación. 2. Uso de tecnología de la información y la comunicación, 3. Uso de herramientas multimediales	Consulta diferentes fuentes de información que le permitan comprender los conceptos de lenguaje elegir el libro correcto , aquel que logre encaminarte al mundo de la literatura. No cualquier libro es el indicado para comenzar, y definitivamente la lectura no debe ser una obligación sino un placer . Para eso te contamos qué libros deberías leer si eres un adolescente .	1. Cualquier dispositivo electrónico 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. Si 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://www.poli.edu.co/blog/poliverso/que-libros-deberia-leer-un-adolescente-de-10-anos-y-que-encuentras-en-la-filbo-2024 La lectura es una actividad fundamental para el proceso de aprendizaje y conocimiento desde edades muy tempranas , pero hay un proceso previo, mucho más importante que leer elegir libros que le puedan interesar. • Harry Potter y la piedra filosofal • Bajo la misma estrella • Alas de sangre • El niño con el pijama de rayas • Invisible • La lección August • Satanás	1. Realiza la consulta de información y realiza un resumen de manera escrita de por lo menos tres de los textos sugeridos. 2. Elabora un mapa de modo y lugar de la lectura que realices.	Establecer diferencias entre conceptos de manera progresiva. 1, contexto del autor (a) 2. contexto de la historia o escrito 3. análisis del impacto social, económico, político. Etc.



COLEGIO CULTURA POPULAR

AREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO



- Los juegos del hambre
- Mar adentro
- Cuando no queden más estrellas que contar