

GUÍA PEDAGÓGICA N°22 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO 2

ESCUELA: María Luisa Villarino de Del Carril

CUE 7000271-00

DOCENTES: Ivana Tello

GRADO: 6º “A y B”

CICLO: Segundo

NIVEL: Primario

TURNO: Jornada Completa

ÁREAS: Lengua, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana.

TÍTULO: ¡Más que nunca , juntos!

CONTENIDOS SELECCIONADOS: Lengua: Texto instructivo. Verbos. Sustantivos. Adjetivos. Oraciones bimembres y unimembres Ciencias Naturales: Nivel celular como unidad estructural y funcional de los seres vivos. Componentes celulares. Función de relación: sistema nervioso central y periférico. Los sentidos y el sistema nervioso. Formación Ética: Deberes, derechos valores, sentimientos en situaciones familiares y escolares.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Lengua.

- Identifica un texto instructivo y las partes que lo componen.
- Distingue los verbos en infinitivo y diferencia los verbos de 1º, 2º y 3º conjugación.
- Diferencia verbos en presente y pretérito.
- Reconoce y clasifica adjetivos y sustantivos.
- Analiza oraciones bimembres y unimembres.
- Redacta teniendo presente las características del texto instructivo.

Ciencias Naturales:

- Define célula, sus partes y función
- Reconoce la función del sistema nervioso, sistema nervioso central y periférico.

Formación Ética.

- Define derechos y deberes.
- Diferencia los deberes de los derechos.
- Reconoce la responsabilidad como una actitud autónoma.

DESAFÍO: Diseñar un juego de mesa ,que involucre la resolución, de actividades breves.

IMPORTANTE: Cuando termines las actividades de cada día, envía fotos a la Señorita por whatsApp.

ACTIVIDADES.



Día 1 Lengua.

- 1- Lee detenidamente el siguiente texto

La Rayuela

Materiales:

- Una superficie plana y amplia.
- Una tiza.
- Un pedazo de madera.
- El dibujo sobre la superficie.
- Ganas de participar.

Instructivo: **Reglas de juego**



Objetivo

El juego consiste en acumular puntos, mediante saltos sobre la superficie, sin tocar las líneas del dibujo y sin pisar la casilla que tiene el pedazo de madera.

Participantes

De dos a más jugadores(as)

Desarrollo del juego

Cada participante, debe elegir un lugar, arroja el pedazo de madera sobre el lugar que ha elegido de la superficie. Luego debe:

- Dar saltos, en cada uno de los espacios del dibujo
- Utilizar solo un pie cuando se trate de un cuadrilátero y dos cuando se trate de un rectángulo.
- Recorrer el juego tanto de ida como de vuelta.
- Volver a lanzar el pedazo de madera, para reiniciar el recorrido.
- Evitar tocar las líneas del gráfico o salirse del mismo. De hacerlo pierde su turno y le corresponde a otro participante.
- Organizar el juego por equipos, con diversos nombres y número de integrantes.

Ganador

El ganador ,se define por el participante ,que hizo la mayor cantidad de puntos.



3-Marca con una X

a)El texto leído es :

Argumentativo

Instructivo

Expositivo

informativo



b-Las características del texto leído son:

*Se divide en partes: materiales- instructivo.

*Tienen personajes primarios y secundarios.

*Utiliza lenguaje claro y objetivo.

*Siempre aparece una situación a resolver como un crimen o un robo.

*Emplea verbos en infinitivo.

c- Menciona por lo menos 2 ejemplos ,dónde encuentres textos instructivos en tu vida cotidiana.

d) Piensa y responde: ¿Jugaste alguna vez a la Rayuela? ¿Tenía las mismas reglas?

Día 2: Lengua.



4-Lee nuevamente el “Desarrollo del juego”, extrae los verbos que encuentres y ubícalos donde correspondan, según su conjugación.

Primera conjugación	Segunda conjugación	Tercera conjugación



5- Si tuvieras que relacionar estos verbos, desde la acción, con una persona, ¿con cuál relacionarías, cada uno de ellos? Completa.

.....Amabacaminosaltamosjugaréparticipaban



6.. Subraya los sustantivos y recuadra los adjetivos, luego clasifica los sustantivos.



Día 3

Lengua.



7.

Analiza sintácticamente.

Tomás completa la guía.

La Rayuela.



8. Produce un texto instructivo para nuestro juego de mesa que debe constar de:

Nombre del juego (oración unimembre)

Materiales:

1 tablero

1 dado

Fichas para cada participante.

Instructivo (pasos a seguir)

¿Cómo se juega?

Cantidad de participantes:

Asignar a cada área un color:

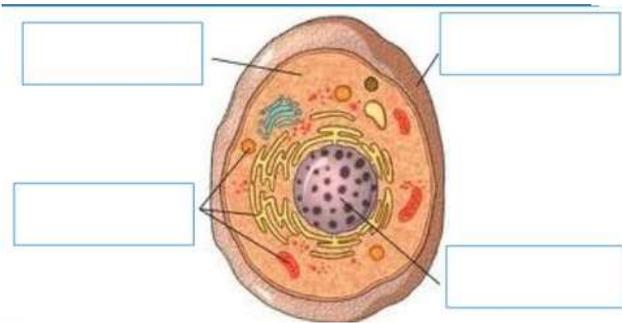


9. Redacta seis preguntas o actividades de Lengua , elije un color para la materia.

.....

Día 4: Ciencias Naturales.

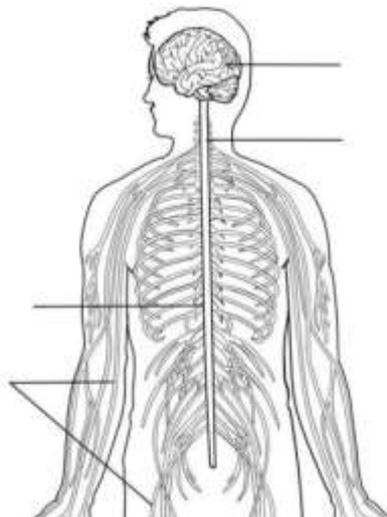
 10. Ubica el nombre de cada una de las partes de la célula: citoplasma, membrana celular, orgánulos y núcleo.



 11. Coloca V (verdadero) o F (falso).
La célula es una de las estructuras más grande y con pocas funciones.
La célula tiene tres funciones vitales: nutrición, reproducción y relación.
La membrana celular es una película que recubre la célula.

 12. Observa y completa con los órganos del “Sistema Nervioso”.

SISTEMA NERVIOSO



13. Completa las oraciones:
a)- El sistema nervioso, regula los movimientos ,como tirar una pelota y los movimientos..... ,como los latidos del corazón.
b)-Regula la percepción y las respuestas de nuestros.....: el tacto, el, el gusto , el.....y la



14. Redacta seis preguntas o actividades con sus respuestas para el juego y elige un color para CS. Naturales

Día 5: Formación Ética y Ciudadana.

15. Recuadra, con verde si son derechos y con azul si son deberes.

A tener una vivienda digna.

Respetar las distintas culturas.

A la educación.

A tener mi propia identidad.

De respetar el medio ambiente.



16. Analiza la siguiente situación:

“ Javier y Tomás, discuten a golpe de puño por el resultado de un partido de fútbol”.

a-¿De qué otra forma se puede solucionar una discusión?

.....

b-¿Cómo actuarías si vieras esa situación?

.....



17. Redacta seis preguntas o actividades con sus respuestas, para el juego elige un color para la materia

.....

Directora Nidia Neira