

**GUÍA PEDAGÓGICA N°22 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO 1**

**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.



2-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 4 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.**



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

Primera conjugación	Segunda conjugación	Tercera conjugación



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

.....Amaba .....camino .....saltamos .....jugaré .....participaban

5. Recuadra los verbos en Pretérito Imperfecto. Elige uno y conjúgalo.



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



**Día 3 Lengua.**



7. Analiza sintácticamente.

Ana y Tomás, completan 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.

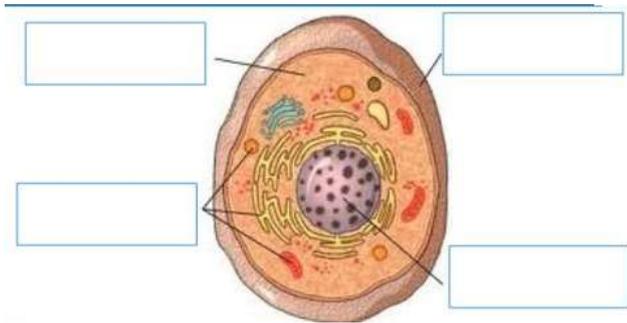
.....

.....

**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. ....



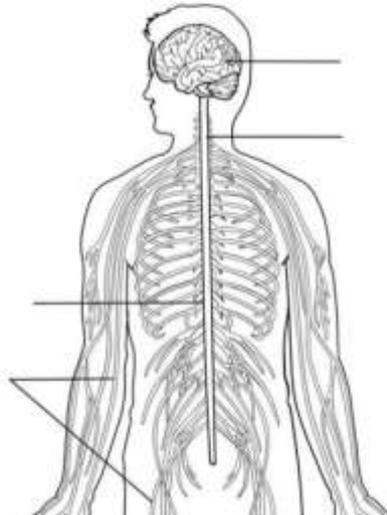
12. ¿Dónde se encuentra el material genético en la célula eucariota y procariota?

.....



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

# SISTEMA NERVIOSO



14- 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 .....



15-¿Qué órganos integran el sistema nervioso central?

.....  
.....



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

.....  
.....

## **Día 5: Formación Ética y Ciudadana.**

17. 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.



18. 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?  
.....

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

Directora Nidia Neira