



Estimadas Familias y Cuidadores,

Durante nuestras lecciones En Tándem (In Tandem), estamos aprendiendo:

- Cómo leer y deletrear palabras de alta frecuencia.
- Cómo leer y deletrear palabras con combinaciones de vocales-r (palabras con un sonido vocálico que cambia cuando va seguida de la letra r): por ejemplo, tabla “*chart*”, tercero “*third*”, explosión “*burst*” e invierno “*winter*”.
- Cómo leer y deletrear palabras con patrones ortográficos complejos, combinaciones de tres letras y letras mudas: por ejemplo, gimnasio “*gym*” tímido “*shy*”, conocido “*know*”, incorrecto “*wrong*”, extraño “*strange*” y raspado “*scraped*”.

Estas son algunas actividades que puede hacer en el hogar para ayudar a reforzar el nuevo aprendizaje de su hijo(a) y repasar lo que hemos trabajado anteriormente:

- **Releer:** Su hijo(a) recibirá dos historias para releer: el Libro de Cuentos de Fonética (Phonics Storybook) y el Libro En Combinación (Paired Book). Para el Libro de Cuentos de Fonética, su hijo(a) puede elegir leer la historia extraíble del Libro de Actividades o leer el libro en el Lector Digital (Digital Reader). En el caso del Libro en Combinación, los profesores asignarán a los alumnos la lectura en el Lector Digital, después de que se haya leído en el aula durante la semana. Haga que su hijo(a) le lea cada historia. Esté pendiente de que lea las palabras con precisión, fluidez y entonación adecuada.
- **Búsqueda del tesoro:** Usando la historia extraíble del Libro de Actividades, periódicos o revistas, pídale a su hijo(a) que busque cualquier palabra que comience con el elemento fónico estudiado o palabras de alta frecuencia y que las circule o las resalte. También pueden buscar imágenes en los periódicos y revistas que comiencen con el elemento de sonido estudiado.
- **Tic-Tac-Toe o Tres en Raya de Palabras de Alta Frecuencia:** Este juego de palabras de alta frecuencia es similar al tres en raya tradicional, pero en lugar de que cada jugador use una X u O, cada jugador escoge una palabra de alta frecuencia con la que desea jugar. Comience dibujando el tablero de juego de tres en raya. Cada jugador elige la palabra de alta frecuencia o la palabra de repaso y la escribe en una de las cajas. Cada jugador lee la palabra de alta frecuencia o la palabra de repaso después de escribirla en la caja seleccionada. La primera persona en tener tres palabras en línea, gana.
- **Dibujar y etiquetar:** En esta actividad, su hijo(a) hará dibujos de cosas que contengan la destreza fonética en la que está trabajando. Después de que hagan el dibujo, pídeles que escriban la palabra para etiquetar lo que dibujaron.
- **Escriba un nuevo relato (ficción):** Después de que su hijo(a) haya vuelto a leer la historia, pídale que escriba para volver a contar la historia. Pueden elegir escribir sobre el Problema y la Solución o sobre el Principio, el Medio y el Final. Anímelos a usar al menos una palabra con el elemento fónico de estudio.
- **Hechos aprendidos (no ficción):** Después de que su hijo(a) haya releído el libro de no ficción, pídale que escriba de tres a cinco hechos que aprendió sobre el tema. Anímelos a usar al menos una palabra con el elemento fónico estudiado.