

Estimadas Familias y Cuidadores,

Durante nuestras lecciones de Lanzamiento de Fonética “Phonics Launch” estamos aprendiendo:

- Cómo leer y deletrear palabras de alta frecuencia.
- Cómo leer y deletrear palabras con dígrafos finales: por ejemplo, verificar “*check*” y arrojado(a) “*flung*”.
- Cómo leer y deletrear palabras con mezclas finales comunes: por ejemplo, tronco “*trunk*”, planta “*plant*” y descanso “*rest*”.
- Cómo leer palabras combinando cuatro y cinco fonemas (sonidos de letras).
- Cómo deletrear palabras estirando y segmentando los fonemas (sonidos de las letras): por ejemplo, planta “*plant*” (/p/ /l/ /a/ /n/ /t/).
- Cómo leer y deletrear palabras con patrones vocálicos largos que terminan con una e muda: por ejemplo, diez centavos “*dime*” y avión “*plane*”.
- Cómo leer y deletrear palabras con sonidos vocálicos largos usando equipos vocálicos (dos o tres letras que juntas deletrean un sonido): por ejemplo, cerebro “*brain*”, gris “*gray*”, abrigo “*coat*” y melocotón “*peach*”.
- Cómo leer y deletrear palabras con la mezcla de dígrafos *nch*: por ejemplo, banco “*bench*” y mascar “*munch*”.

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

- **Relectura:** Su hijo(a) recibirá un Libro de Cuentos de Fonética “Phonics Storybook” para releer. El Libro de Cuentos de Fonética puede ser el libro físico o un libro para leer en el Lector Digital “Digital Reader”. Pídale a su hijo(a) que lea el cuento. Esté pendiente de que lea las palabras con precisión, fluidez y entonación adecuada.
- **Búsqueda del tesoro:** Usando revistas o periódicos, pídale a su hijo(a) que busque cualquier palabra que tenga el elemento fónico estudiado o palabras de alta frecuencia y que las circule o resalte. Su hijo(a) también puede buscar imágenes que tengan el sonido del elemento fónico 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 una oración:** Pida a su hijo(a) que cree oraciones usando palabras con la destreza estudiada y/o con alguna palabra de alta frecuencia. Recuérdele que las oraciones pueden ser serias o graciosas, pero tienen que tener sentido. Cuando su hijo(a) haya terminado, pídale que lea la oración y circule las palabras que tienen el elemento fónico estudiado o la palabra de alta frecuencia seleccionada.
- **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 estudiado.
- **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.