



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 dígrafos finales: por ejemplo, verificar “*check*” y lanzar “*flung*”.
- Cómo leer y deletrear palabras con combinaciones 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/).

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 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. Comienza 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.