

## **Estimado familiar:**

Bienvenido a nuestra próxima unidad de estudio, “Stories Teach Many Lessons.” (Las historias nos ofrecen muchas enseñanzas).

La Unidad 6 marca el comienzo de la segunda mitad en el programa Benchmark Advance. Al igual que en las unidades anteriores, se proporcionarán actividades que usted y su niño/niña pueden hacer juntos en casa para fortalecer el trabajo de la clase.

En esta unidad, leeremos historias sobre personajes que toman malas decisiones y las lecciones que aprendemos de sus errores. Por ejemplo, al leer “The Boy Who Cried Wolf” (El pastor mentiroso), los alumnos aprenden que si mientes, nadie te creerá cuando digas la verdad. Además de las fábulas, las selecciones de esta unidad incluyen cuentos de fantasía animal y ficción realista.

Las actividades sugeridas brindan una oportunidad para que usted y su niño/niña consideren los mensajes de diferentes historias y piensen cómo se aplican a sus vidas.

Si tiene alguna pregunta sobre nuestro programa de lectura o sobre el progreso de su niño/niña, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

# Stories Teach Many Lesson (Las historias nos ofrecen muchas enseñanzas)

A medida que leamos los textos seleccionados de esta unidad, pensaremos en los personajes y los errores que cometen, y consideraremos en profundidad la pregunta “What can we learn from a mistake?” (¿Qué podemos aprender de un error?). Aquí hay algunas actividades diseñadas para alentar a usted y a su niño/niña a analizar la idea de que las historias enseñan lecciones, basadas en las destrezas y conceptos que su niño/niña ha aprendido en la escuela. Espero que disfruten las conversaciones que estas actividades despertarán.

## Conexión del tema

### Aprovechando al máximo los errores

Haga una lluvia de ideas de los cuentos favoritos y piense en un error que comete un personaje (ya sea el principal u otro) en cada historia de su lista. Por ejemplo, Caperucita Roja no sigue las instrucciones de su madre y habla con un extraño, el lobo. Desafíe a su niño/niña a descubrir el error en cada cuento de hadas de su lista. Luego, determine lo que aprendemos de ese error.

## Conexión del vocabulario

### ¡Describelo!

Su niño/niña está aprendiendo nuevas palabras relacionadas con los personajes de la historia, incluyendo muchos adjetivos. Escriba los adjetivos que su niño/niña está aprendiendo en tarjetas: **scary** (aterrador), **peaceful** (pacífico), **weary** (cansado), **shiny** (brillante), **proud** (orgullosa), **selfish** (egoísta), **sleek** (brillante), **frozen** (congelado), **plain** (simple), **big** (grande), **small** (pequeño), **long** (largo), **nice** (agradable), **huge** (enorme). Ponlos en una pila boca abajo. Tome turnos para seleccionar una tarjeta y pensar en algo que va con o tiene las características de esa palabra. Por ejemplo, para **scary** (aterrador) podrías decir **monster** (monstruo) o para **frozen** (congelado), podrías decir **ice cube** (cubo de hielo).

## Conexión de la comprensión

### Por qué, oh, por qué

Varias selecciones de esta unidad cuentan con una estructura de texto de causa y efecto para explicar qué sucede con un personaje y por qué. Por ejemplo, en “The Shepherd and the Wolf,” (El Pastor y el Lobo), el pastor se encuentra a sus vecinos (causa), lo que hace que los vecinos se enojen (efecto). Reconocer la causa y el efecto en un texto es una habilidad de lectura importante. Practique la identificación de la causa y el efecto señalándolo en la vida diaria. Por ejemplo, un semáforo que se vuelve rojo (causa) da como resultado que los autos se detengan (efecto). O bien, pedalear con fuerza (causa) hace que su bicicleta vaya más rápido (efecto).

## Conexión de la fonética

### Crear una palabra

En nuestra instrucción fonética, su niño/niña está aprendiendo a leer palabras que tienen un sonido largo y terminan con una *e*, como en *mice* (ratones). En tarjetas separadas o pequeños trozos de papel, escriba las letras *-ice*, *-ide*, *-ife*, *-ine*, *-ime*, *-ipe*, *-ite*, *-ive*. Baraje las tarjetas. De la vuelta a la tarjeta superior y diga una palabra que termine con esas letras. Por ejemplo, para *-ide*, se podría decir *ride* (montar). A continuación, su niño/niña dice una palabra diferente que termina con *-ide*. Continúe de un lado a otro hasta que no pueda pensar en más palabras que terminen en *-ide*. A continuación, gire la siguiente tarjeta.