

Estimado familiar:

Bienvenido a nuestra próxima unidad de estudio, “Rules at Home and School” (Las reglas en la casa y en la escuela).

Estoy emocionado de comenzar nuestra tercera unidad en el programa Benchmark Advance. Al igual que con las unidades anteriores, proporciono actividades sugeridas que usted y su niño/a pueden hacer juntos en casa para fortalecer el trabajo que estamos haciendo en clase.

En esta unidad, los estudiantes descubrirán el papel que juegan las reglas en todas las partes de sus vidas y por qué seguir las reglas es importante para la seguridad y el bienestar de todos. Por ejemplo, algunas reglas en la escuela, como “No correr en el pasillo”, mantienen a todos a salvo. Las reglas del salón de clase, como “Escucha al maestro y a los demás”, fomentan el respeto y permiten que todos aprendan. Los textos seleccionados incluyen una variedad de géneros como poesía, ficción realista, textos de procedimiento como las listas y una entrevista. Seguir las reglas y comportarse de manera responsable son claves para un entorno de aprendizaje productivo, lo que convierte a esta unidad en perfecta para comenzar nuestro programa. Espero que genere algunas discusiones animadas en casa.

Espero que trabajemos juntos como socios este año. Si tiene alguna pregunta sobre nuestro programa de lectura o sobre el progreso de su niño/a, no dude en ponerse en contacto conmigo.

Rules at Home and School (Las reglas en la casa y en la escuela)

En esta unidad, leemos ficción y no ficción sobre las reglas que seguimos en la escuela, en el hogar y en el campo de juego. Pensamos en profundidad sobre la pregunta “Why do we have rules?” (¿Por qué tenemos reglas?). Aquí hay algunas actividades diseñadas para continuar la conversación sobre reglas y para desarrollar las destrezas y conceptos que su niño/a está aprendiendo en la escuela. ¡Espero que incluso se divierta un poco, mientras trabajan juntos!

Conexión del tema

Cazador de reglas

Las reglas están en todas partes. Realice una búsqueda del tesoro para conocer las reglas en su hogar y el vecindario. Los juegos de mesa son un ejemplo de reglas en su hogar. ¿Qué otras reglas pueden encontrar su niño/a en casa? Atrévase a ir al aire libre para continuar con su “Cazador de reglas”. Ayude a su niño/a señalando ejemplos, como una señal de Pare o un semáforo. Hable acerca de cómo estas reglas mantienen a las personas seguras. Invite a su niño/a a considerar qué pasaría si no hubiera reglas del tráfico.

Conexión del vocabulario

Reglas en acción

Su niño/a está aprendiendo nuevas palabras relacionadas con las reglas, como **attention** (atención), **clean** (limpio), **safe** (seguro) y **school** (escuela). Puede apoyar la comprensión de estas palabras mientras realicen actividades diarias. Por ejemplo, señale que lavarse las manos es una regla para mantenerse limpio. En ese momento, pida a su niño/a que piense en otras “reglas de limpieza” que usted sigue en la casa. Puede hacer lo mismo con la palabra *safe*. Por ejemplo, cuando su niño/a se abrocha el cinturón de seguridad, señale que estas reglas mantienen a las personas a salvo. Luego pida a su niño/a que piense en otras reglas que nos mantengan a salvo.

Conexión de la comprensión

¡Te toca jugar!

En esta unidad, leeremos sobre las reglas que los jugadores siguen en diferentes deportes. Una parte destaca las reglas generales para todos los tipos de deportes, y otra presenta una lista con las reglas para el fútbol. La capacidad de identificar y enumerar ideas principales, como las reglas de un deporte o juego, es una habilidad de lectura importante. Practique esta habilidad invitando a su niño/a a identificar las reglas de un deporte o juego favorito. Escriba lo que dice su niño/a y repasen las reglas juntos. Luego haga que su niño/a ilustre cada regla.

Conexión de la fonética

Diversión en el mundo familiar

En nuestra instrucción de fonética, su niño/a está aprendiendo a reconocer el sonido corto de la vocal *i*, como en *sit* (sentarse). En cuatro tarjetas o pequeños trozos de papel, escriba las letras *-it*, *-in*, *-id*, *-ip*. Baraje las tarjetas. Dé la vuelta a la primera tarjeta y di una palabra que termina con las dos letras. Por ejemplo, si las letras son *-in*, podría decir *pin* (alfiler). Entonces su niño/a dice otra palabra. Túrnense hasta que no puedan pensar en más palabras que terminen en esas dos letras. A continuación, pase a la siguiente tarjeta.