

Estimado familiar:

Bienvenido a nuestra próxima unidad de estudio, “Stories Have a Message” (Las historias nos ofrecen un mensaje).

La Unidad 6 marca el comienzo de la segunda mitad en el programa Benchmark Advance. Al igual que con la unidad anterior, estoy brindando actividades que usted y su niño/a pueden hacer juntos en casa para fortalecer el trabajo que estamos haciendo en clase.

En esta unidad, exploraremos y descubriremos los mensajes de diferentes historias leyendo una variedad de géneros, desde fábulas hasta leyendas. Para determinar el mensaje de una historia, consideraremos qué hacen los personajes y cómo se comportan.

Las actividades sugeridas brindan una oportunidad para que usted y su niño/a se diviertan juntos mientras descubren los mensajes detrás de las historias.

Como siempre, si tiene alguna pregunta sobre nuestro programa de lectura o sobre el progreso de su niño/a, no dude en ponerse en contacto conmigo.

Stories Have a Message (Las historias nos ofrecen un mensaje)

A medida que leamos los textos seleccionados de esta unidad, determinaremos y compararemos los mensajes de diferentes historias y pensaremos en la pregunta “How do we know what is right?” (¿Cómo sabemos qué es lo correcto?). Aquí hay algunas actividades diseñadas para alentar a usted y a su niño/a a explorar la idea de que las historias tienen un mensaje y fortalecer las destrezas y conceptos que su niño/a ha aprendido en la escuela.

Conexión del tema

Un cuento de dos personajes

En esta unidad, comparamos los comportamientos de diferentes personajes. Practique esta habilidad en casa con un juego. Piense en dos cuentos de hadas favoritos. Escriba los nombres de los personajes principales de ambos cuentos en pedazos de papel o fichas. Mantenga las fichas de los dos cuentos boca abajo y por separado. Haga que su niño/a voltee la primera carta de ambos grupos. Discuta en qué los dos personajes son iguales y diferentes, incluidas las consecuencias de sus comportamientos.

Conexión del vocabulario

Actúa la palabra

Explore parte del vocabulario que su niño/a está aprendiendo en la escuela con este juego que lo pondrá en movimiento. Escriba las siguientes palabras del vocabulario en pedazos de papel: **peek** (asomarse), **cry** (llorar), **shout** (gritar), **grin** (sonreír), **talk** (hablar), **knock** (golpear), **laugh** (reír), **whisper** (susurrar), **huff** (resoplar) y **look** (mirar). Coloque las palabras del vocabulario en un grupo boca abajo. Tome turnos para seleccionar una tarjeta y actuar para que su niño/a adivine la palabra. Luego, lean la palabra juntos y úsela en una oración.

Conexión de la comprensión

Pistas de la historia

En esta unidad, discutiremos e identificaremos elementos de la historia. Extienda este aprendizaje en casa jugando a Pistas de la historia con su niño/a. Primero puede modelar cómo jugar. Seleccione una historia pero no le cuente a su niño/a cuál es. El objetivo es que su niño/a adivine la identidad de la historia a partir de las pistas de los elementos de la historia que usted proporcione. Por ejemplo, se podría decir que la historia se desarrolla en el bosque y el personaje principal usa una capa roja. Si su niño/a no adivina esas dos pistas, puede agregar más. Cuando adivine, es su turno de seleccionar una historia para que adivine usted.

Conexión de la fonética

La búsqueda del sonido

En nuestra instrucción de fonética, su niño/a está aprendiendo a reconocer palabras con los sonidos *b* y *d*, y el sonido fuerte de *g* como en *get* (tomar). Mientras realiza sus actividades diarias, tanto en casa como en el vecindario, ayude a su niño/a a encontrar las palabras que comienzan con esos sonidos. Por ejemplo, en el parque, señale un niño (boy), un perro (dog) y una niña (girl).