

¡HOLA, FAMILIA!

Durante las próximas tres semanas, nuestra clase aprenderá lo que necesitan las plantas para crecer, desarrollarse y sobrevivir.

Leeremos sobre las necesidades básicas de las plantas, cómo se cumplen esas necesidades, y qué ocurre si no se cumplen. Los niños también escribirán un texto de procedimiento en el que describirán los pasos cronológicos que se deben seguir para completar una actividad.

EN CASA ¡Nos divertimos aprendiendo en familia!

Palabras de la Idea central

Refuerce estas palabras importantes sobre el tema al leer o hablar con su hijo:

fertilizar (fertilize)
germinar (germinate)
sobrevivir (survive)

Intente incorporar preguntas como estas a las conversaciones diarias:

- ¿Por qué crees que es buena idea agregar fertilizante a las plantas?
- Si tuvieras un jardín o una huerta, ¿qué tipo de semillas te gustaría que germinaran?
- ¿Cómo pueden ayudar las personas a las plantas a sobrevivir?



Leamos juntos

Reserve un momento y un lugar especial para leer con su hijo todos los días.

En este módulo sobre las plantas, pruebe estas actividades cuando lean juntos.

- Piensen en el ambiente del cuento y digan si piensan que las plantas sobrevivirían allí.
- Un día, lean al aire libre y hablen sobre cómo satisfacen sus necesidades las plantas.
- Demuestre cómo cometer y corregir errores. Lea mal una palabra, pare y pregunte a su hijo si lo que dijo tiene sentido. Luego, léanla bien.

Juegos de palabras

Jueguen con las palabras para ayudar a su hijo a desarrollar destrezas importantes para la lectura.

- **Semana 1: ¡Qué desafío!**
 Compitan para ver quién puede escribir más palabras con *oo*, *ew*, *ou*, o *ue* que tengan el sonido como en *knew*.
- **Semana 2: Veo, veo**
 Jueguen a *Veo, veo* con palabras que tengan *ou*, *ow*, *oy* o *oi*. Por ejemplo: *Veo, veo* algo que tiene el sonido *oy*. (*toy*)
- **Semana 3: Tres en línea**
 Hagan un tablero de tres en línea y escriban palabras que tengan *au*, *aw*, *al*, *augh* o *ough* en cada casilla, sin incluir el patrón de las vocales. Para marcar X o O en la casilla, los jugadores deben nombrar las letras que faltan y decir la palabra. Por ejemplo: t__ k → talk.