

Unidad 2, Semana 4 Tablero de Elección



Leer en voz alta Enlace: [Clown Fish](#)

Después de escuchar la lectura en voz alta, hágale preguntas a su hijo sobre lo que aprendieron sobre los peces payaso y dónde viven.

Desafío: Pídale a su hijo que dibuje su propio pez payaso y ayúdelo a etiquetarlo identificando el sonido inicial de cada palabra en pez payaso y ayudándolo a escribir esas letras al lado de su dibujo.

Ritmo de Silabas

Diga cada una de las palabras a continuación con su hijo, aplaudiendo los latidos de las sílabas en cada palabra, luego pregúntele a su hijo cuántas sílabas había en la palabra:

- Ocean - (2 aplausos)
- Reuse - (2 aplausos)
- Recycle - (3 aplausos)
- Hábitat - (3 aplausos)
- Waste - (1 aplauso)
- Environment - (4 aplausos)

Leer en voz alta



Enlace: [We Are Problem Solvers!](#)

Mientras escucha la lectura en voz alta, haga una pausa en el video después de leer cada problema y pregúntele a su hijo cuál podría ser una buena solución para cada problema. Después de la lectura en voz alta, invente situaciones que podrían suceder en casa o en la escuela y use la lista en la contraportada del libro como opciones para resolver cada problema. Discuta cuál funcionaría mejor para cada situación.

Bolsa de nombres de letras

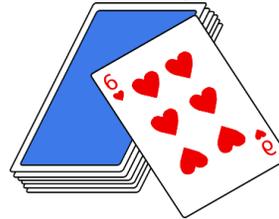
Reúna una bolsa de papel y letras de espuma o letras magnéticas, para las letras M, A, S, T, E, L. Si no tiene letras, escriba cada letra en una hoja de papel. Pon las letras en la bolsa.

Explique que va a jugar un juego de nombres de letras. "Sin mirar, sacarás una letra y, si puedes, dirás su nombre y el sonido".

Desafío: A medida que se identifica cada letra, vea cuántas palabras usted y su hijo pueden pensar que comienzan con ese sonido.

Cuenta para moverse

Usando una baraja de cartas, dé vuelta la carta superior, pregúntele a su hijo qué número está en la carta, luego muévala tantas veces (brinque, aplauda, levante las cejas, dé la vuelta, etc.).



Actividades de rima

Enlaces: [Exercise, Rhyme, and Freeze](#)

[Do They Rhyme?](#)

Pásame la Rima

Pase una pelota de un lado a otro nombrando palabras que riman a medida que avanza (sombrero, gato, gordo, tapete, sentado, etc.) ¡Vea cuántas puede nombrar!

--	--	--