Lectoescritura estructurada

Módulo 4: Había una vez

En el módulo 4, exploraremos los sufijos flexivos, partes de la palabra que vienen al final de la palabra base y que no cambian la clase de palabra; las muchas funciones de la y; y las reglas para duplicar consonantes con -ed, -ing, -er y -est. Practicar estas destrezas de forma aislada y en contexto ayudará a los estudiantes a desarrollar la automaticidad.

Sufijos flexivos:

Regla	Palabras clave	
añadir los sufijos -s y -es a palabras sin cambios en la ortografía	**Sustantivos**	**Verbos**
Cuando añadimos -s o -es al final de un sustantivo o verbo, miramos cómo termina la palabra. Al añadir -s o -es a un sustantivo singular, pluralizamos el sustantivo. La mayoría de las veces, solo añadimos -s.	dog + s = dogs cat + s = cats	skip + s = skips jump + s = jumps
Cuando un sustantivo termina en s, sh, ch, x o z, añadimos -es para pluralizar la palabra.	glass + es = glasses bunch + es = bunches	rush + es = rushes
También podemos añadir -s y -es a verbos que se refieren a una acción o un estado. Los sustantivos y los verbos deben concordar. Al añadir -s o -es al verbo, lo volvemos singular.	The dog barks.	The dogs bark.

Regla	Palabras clave		
añadir el sufijo -ed a palabras sin cambios en la ortografía	**-ed hace el sonido /əd/ cuando se añade a palabras que terminan en /d/ o /t/**	**-ed hace el sonido /t/ cuando se añade a palabras que terminan con un sonido sordo**	**-ed hace el sonido /d/ cuando se añade a palabras que terminan con un sonido sonoro**
El sufijo flexivo -ed puede representar los sonidos /əd/, /t/ y /d/. En muchas palabras, si queremos hablar de acciones que sucedieron en el pasado, añadimos el sufijo flexivo -ed. Cuando añadimos -ed al final de un verbo, este cambia a tiempo pasado.	melt + ed = melted 	crack + ed = cracked 	clean + ed = cleanded

Creado por Kaci Dengler. © Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
Houghton Mifflin Harcourt® is a registered trademark of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.

Enfoque en la fonética: las funciones de y

Sabemos que la y hace el sonido /y/, como en yellow, cuando funciona como consonante en una palabra. A veces, la letra y puede funcionar como vocal en una palabra y eso puede cambiar su sonido a i corta, i alargada y e alargada.

Destreza	Regla	Palabra clave
y como /ĭ/	por lo general, cuando la y está en medio de una palabra, hace el sonido /ĭ/ (i corta)	gym symbol
y como /ī/	cuando la y está al final de una palabra de una sola sílaba, la y hace el sonido /ī/ (i alargada)	cry try
y como /e/	cuando la y está al final de una palabra polisílaba, a veces hace el sonido /e/ (e alargada)	baby candy

Enfoque en la fonética: Duplicación de consonantes

Destreza	Regla	Palabra clave		
Duplicación de consonantes al añadir los sufijos -ed -ing -er -est	Cuando una palabra tiene un solo sonido vocálico corto seguido de una consonante final simple, tenemos que duplicar la consonante final para mantener el sonido vocálico corto antes de añadir el sufijo -ed, -ing, -er o -est.	Palabra base	hop	pin
		-ed	hopped	pinned
		-ing	hopping	pinning
		base word	big	sad
		-er	bigger	sadder
		-est	biggest	saddest

Módulo 4: Palabras de enfoque

Palabras irregulares (heart words)		
says	busy	business
above	among	

Estrategia para la práctica:

Usen el tablero de juego de "Carrera hasta la meta" para practicar la lectura de las palabras de este módulo. También pueden usar el tablero en blanco para añadir otras palabras de módulos anteriores (solo deben escribirlas). Como fichas, pueden usar cualquier objeto pequeño, hacerlas recortando una hoja en cuadraditos o circulitos y coloreándolos de distintos colores o bien tomar prestadas fichas de otro juego que tengan en casa. Para determinar cuántos casilleros avanzar, usen un dado o una ruleta. Si no cuentan con ninguno de los dos, pueden escribir números en un papel, recortarlos y usar un vaso para sacarlos.

Creado por Kaci Dengler. © Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
Houghton Mifflin Harcourt® is a registered trademark of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.

Juego: Carrera hasta la meta

Cómo jugar:

1. El primer jugador lanza un dado, hace girar la ruleta o saca un número. (Usen lo que tengan).
2. Avancen la cantidad de casilleros correspondiente. Digan cada sonido de la palabra en la que caen y léanla.
3. Túrnense para leer las palabras y quien llegue primero a la META gana. ¡Vuelvan a jugar!

START	dogs	glasses	melted	gym	says
					hopped
skips	pinning	busy	cry	bunches	cats
symbol					
bigger	above	jumps	cracked	candy	saddest
					business
FINISH	cleaned	among	try	baby	rushes

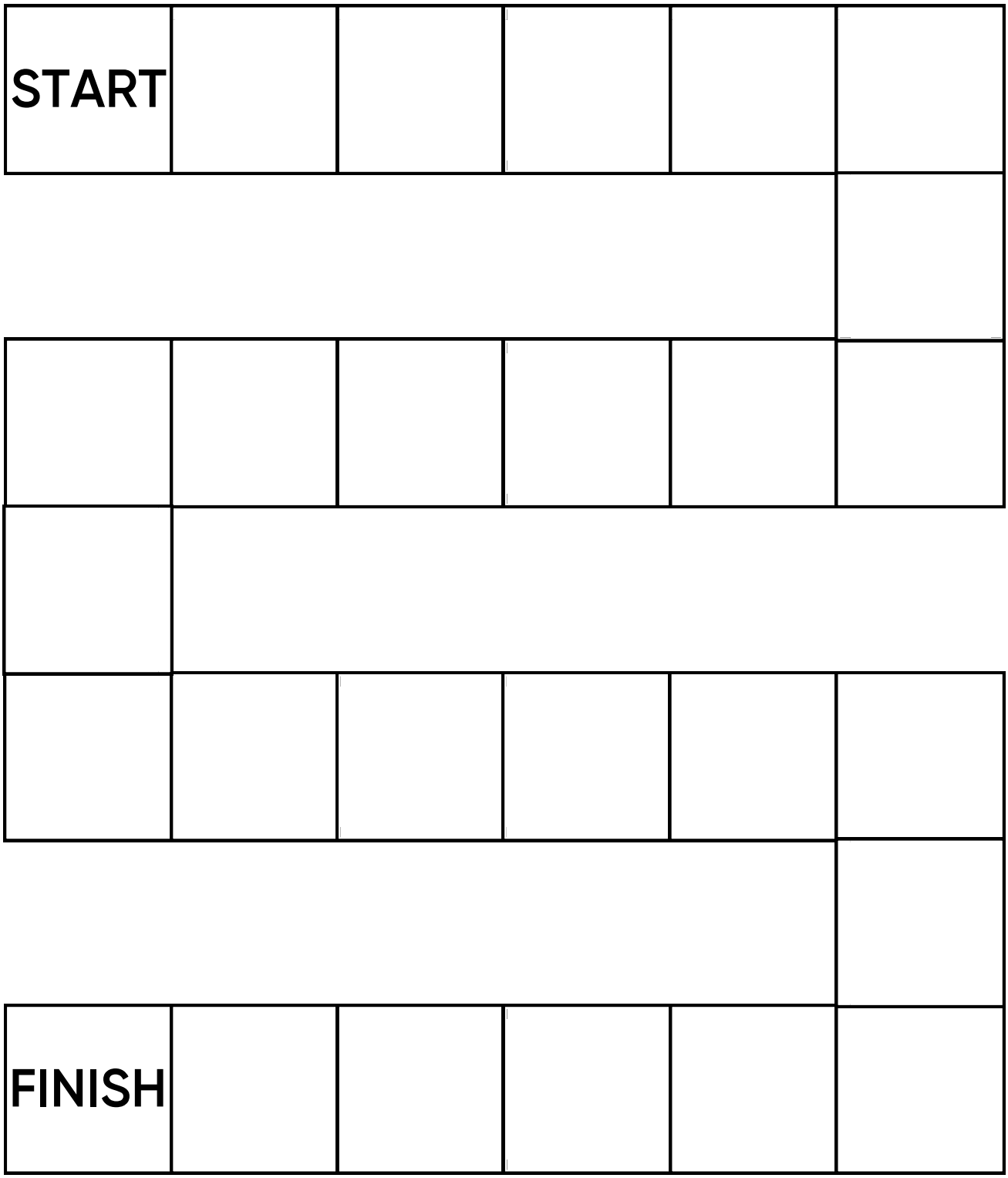
Creado por Kaci Dengler. © Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
Houghton Mifflin Harcourt® is a registered trademark of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.

HMH | Teacher's Corner

Juego: Carrera hasta la meta

Cómo jugar:

1. Añadan sus propias palabras en el tablero de juego.
2. El primer jugador lanza un dado, hace girar la ruleta o saca un número. (Usen lo que tengan).
3. Avancen la cantidad de casilleros correspondiente. Digan cada sonido de la palabra en la que caen y léanla.
4. Túrnense para leer las palabras y quien llegue primero a la META gana. ¡Vuelvan a jugar!



Creado por Kaci Dengler.© Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
Houghton Mifflin Harcourt® is a registered trademark of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.