

# LITERACY LINKS



BUILDING THE LITERACY CONNECTION BETWEEN HOME AND SCHOOL

2023-2024 SCHOOL YEAR | QUARTER 2

## Importance of Vocabulary

Children need to have a rich vocabulary that continually grows through language and literacy experiences, in order to comprehend and construct increasingly complex texts, and engage in oral language for a variety of social purposes.

Vocabulary refers to the knowledge of words, including:

**Structure - Morphology**, or the study of words, how they are formed, and their relationship to other words in the same language is important to understanding a word's meaning. Morphemes can be as simple as the "s" added to a word to indicate it is plural or as complex as the addition of a Greek or Latin prefix (un, re) or suffix (ion) to change the meaning of the word.

**Use or semantic meanings** of a word, also known as grammar can also impact the meaning of a word. Think of the word *break*. This word depending on its place in a sentence can alter the meaning. I can break a bone by falling or I may need to take a break from my homework.

It should be noted that vocabulary words are not the same as words that students can decode (word recognition), since we can decode words without knowing their meanings.

Here are some activities that you can do at home to help support your child's vocabulary development as they read and spell words at home.



## Learning New Vocabulary (Grades K-5+)

This activity can help support your child in not only learning the meaning of a new vocabulary word, but also in decoding the word in order to read it on his or her own.

- Introduce the word's pronunciation.
  - How many syllables does the word have? Break the word into syllables and model blending those syllables together.  
**\*Helpful tip:** When looking for syllables, identify how many vowels are used in the word.
  - Say the word aloud. Have your child repeat the word.
- Introduce the word's meaning.
  - If found in context, use the context of the story/passage to find clues that might assist in the determining the meaning.
  - Provide a student friendly definition of the word.
  - Have students repeat the meaning back to you.
- Illustrate the word.
  - Give concrete examples of the word.
  - Use gestures to model the meaning of the word.
  - Show pictures/images of the meaning.
- Check for understanding.
  - Ask your child to use the word in a sentence or give an example using the word.



## Word Elaboration (Grades 4+)

This strategy uses talking, listening and writing to support vocabulary by asking your child to identify 8-10 words that relate to a single topic or concept. After making a list of those words, encourage your child to have a conversation using as many words as they can.

### Plants

- stems
- photosynthesis
- nutrients
- life cycle
- seeds
- vegetables
- flowers
- annual



## Shades of Meaning (Grades K+)

Shades of meaning as related to vocabulary is the subtle differences between words. When students study shades of meaning, they learn to better express how they are feeling or what they are thinking and can show command of more precise vocabulary. For example, the adjectives "happy" and "ecstatic" both show an emotion, but one packs a bigger punch than the other. Helping students to understand when to use precise language or why an author has chosen certain words in their writing can support their overall understanding.

said	scared	nice
stated	afraid	lovely
announced	horrified	pleasant
whispered	petrified	admirable
declared	terrified	swell

©2013 Scholastic Inc.

Provide your child with 4-5 words that are related to each other. Encourage your child to sort the words from those with the weakest meaning to the strongest meaning. Have conversations with your child about how the meaning of the word varies as it moves or changes the "shade" of meaning.





# MATH MOMENTS

MEANINGFUL MATH EXPERIENCES CAN HAPPEN ANYWHERE!



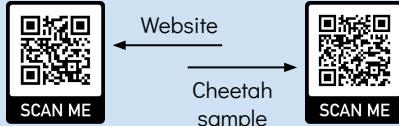
2023-2024 SCHOOL YEAR | QUARTER 2

## Bedtime Math



Parents often read to their kids at night, but what about math? Bedtime Math was created with a simple premise: to make math a fun part of kids' everyday lives, as beloved as the bedtime story.

Bedtime Math sends parents a fun, new math problem every day by email, or problems are available on their website and free app. Targeted for kids ages 3-9, it begins with a quick, fun set-up story, followed by math problems at multiple levels of challenge. The website also provides parents with explanations and possible answers.



Check out a this sample:

Cheetahs are big cats covered with cool-looking spots. So how many spots do they have? Scientists have tried to guess, but one said 456 spots, while another said between 2,000 and 3,000. So we at Bedtime Math tried counting spots on a picture of a cheetah. We counted 460 on one side, which would be 920 for the whole cat. Here's a trick for counting lots of things: count the number in one little chunk, then guess how many of those chunks cover the whole area!

Photos: Greatplaces360 via Pixabay

**Wee ones:** If you count 7 cheetah spots and then keep counting, what are the next 2 numbers you say?

**Little kids:** If you count 60 spots on a cheetah in sets of 10, what numbers do you say? Bonus: At least how many more sets would you have to count to say 90?

**Big kids:** If you've counted 20 spots in one patch and there are 4 of those patches on the cheetah's right side, how many spots would that come to? Bonus: If the cheetah's front right leg has 56 spots, the back right leg has 86, and the front left leg is exactly in between, how many does the front left leg have?

**The sky's the limit:** Suppose 3 cheetahs have different numbers of spots. Chiquita and Chuck have 50 spots together; Chuck and Chandra have 90 spots together; and Chiquita and Chandra have 60 spots together, how many spots does each cheetah have?

## "Pig" (Grades 1+ for 2-6 players)

Math games are a fun way to practice math skills. Playing games can help your child feel less anxious about math. "Pig" is a simple addition game of risk and reward. Keep rolling a single die to improve your score. But get too piggy, roll a 1, and lose all your points for that turn! The objective of the pig dice game is to score 100 points before your opponents, by rolling a single die to earn points.

## Materials Needed:

- 1 die (virtual die option: <https://q.co/kgs/U9WkKeA>)
- paper for scoring
- pencil

## Scoring:

- Numbers 2-6 on the die score their respective numbers and add to a running total, with a target of 100 points.
- Roll a 1 and lose all your points for that round (but not points earned in previous rounds).
- Scoring is cumulative across all rounds and the first player to achieve 100 points wins the game. Rolling a 1 does not wipe out points banked in previous rounds.

## How to Play:

Determine who goes first. We suggest doing a roll-off to determine who goes first. The person with the highest roll starts the game.

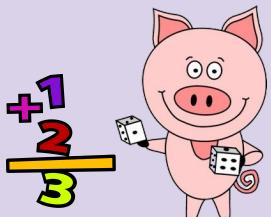
The first player rolls a single die to begin the game. Their goal is to roll a number 2-6 to score points, and avoid rolling a one, which ends their turn. If the player has a scoring roll, they're faced with a decision!

- **ROLL AGAIN** - Players may choose to improve their score during a turn by continuing to roll after any scoring roll and accumulating more points. For example:
  - 1st roll: player rolls a 4 and has 4 (temporary) points. They choose to roll again.
  - 2nd roll: player rolls a 6 and now has 10 (temporary) points ( $4 + 6$ ). They choose to roll again.
  - If, on their 3rd roll, they roll a 1, all the points for that turn are wiped out and they score a zero.
- **BANK** - After any scoring roll, the player can choose to "bank" their score, which ends their turn, while also locking in all the cumulative points scored during the round. Points are not added to the score sheet until they are banked. For example:
  - 1st roll: player rolls a 4 and has 4 (temporary) points. They choose to reroll.
  - 2nd roll: player rolls a 6 and now has 10 (temporary) points ( $4 + 6$ ). They choose to bank their points and add 10 points to their scoresheet. Their turn is over.

Every turn ends in one of three ways. A player rolls a one during the turn and scores zero points for the turn, or the player banks their score after a point scoring roll (2-6). Players alternate turns with two players, or rotate clockwise with three or more players. Continue taking turns until one player earns 100 points and wins the game!

## Variations:

- **Vary to the Point Goal:** For beginners, you may make the goal 50 points. For more of a challenge, increase the point goal...200? 300?
- **"Big Pig"** (advanced addition): Use two dice instead of one - On your turn, roll the dice and determine the sum. You can either stop and record that sum or continue rolling and add the new sums together. Roll a 1 on EITHER die and you lose the points for that turn and your turn ends. Roll a 1 on BOTH dice and you lose the points for ALL points from not only that turn, but previous turns as well. And your turn ends.
- **"Odd Pig Out"** (multiplication, recommended for Grades 3+): Roll two dice instead of 1. Multiply the two numbers together to get the product. If the product of the two dice is even, score the product and decide whether to roll again or bank your points for the turn. If the product is odd, lose your unbanked points and end your turn. Play to 300 points or more.

How to Play  
"Pig"How to Play  
"Big Pig"How to Play  
"Odd Pig Out"

# LITERACY LINKS

DESARROLLAR LA CONEXIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN ENTRE EL HOGAR Y LA ESCUELA



AÑO ESCOLAR 2023-2024 | TRIMESTRE 2

## Importancia del vocabulario

Los niños necesitan tener un vocabulario rico que crece continuamente a través del lenguaje y las experiencias de alfabetización, para poder comprender y construir textos cada vez más complejos y participar en el lenguaje oral para una variedad de propósitos sociales.

El vocabulario se refiere al conocimiento de palabras, que incluyen:

**Estructura:** la morfología, o el estudio de las palabras, cómo se forman y su relación con otras palabras en el mismo idioma, es importante para comprender el significado de una palabra. Los morfemas pueden ser simples como la “s” agregada a una palabra para indicar que es plural o tan complejos como la adición de un prefijo griego o latino (un, re) o sufijo (ion) para cambiar el significado de la palabra.

**El uso o los significados semánticos de una palabra,** también conocidos como gramática, también pueden afectar el significado de una palabra. Piense en la palabra descanso. Esta palabra dependiendo de su lugar en una oración puede alterar el significado. Puedo romperme un hueso al caerme o puede que necesite tomar un descanso de mi tarea.

Cabe señalar que no es lo mismo palabras de vocabulario que palabras que los estudiantes pueden decodificar (reconocimiento de palabras), ya que podemos decodificar palabras sin conocer su significado.

Aquí hay algunas actividades que puede hacer en casa para ayudar a apoyar el desarrollo del vocabulario de su hijo mientras lee y deletrea palabras en casa.



## Aprender vocabulario nuevo (grados K-5+)

Esta actividad puede ayudar a su hijo no solo a aprender el significado de una nueva palabra del vocabulario, sino también a decodificarla para poder leerla por sí solo.

- Introduzca la pronunciación de la palabra.  
¿Cuántas sílabas tiene la palabra? Divide la palabra en sílabas y modela cómo combinar esas sílabas.  
**\*Consejo útil:** cuando busque sílabas, identifique cuántas vocales se utilizan en la palabra.
- Di la palabra en voz alta. Haga que su hijo repita la palabra.
- Introduce el significado de la palabra.
  - Si se encuentra en contexto, utilice el contexto de la historia/pasaje para encontrar pistas que puedan ayudar a determinar el significado.
  - Proporcione una definición amigable para los estudiantes de la palabra.
  - Haga que los estudiantes le repitan el significado.
- Ilustra la palabra.
  - Da ejemplos concretos de la palabra.
  - Utilice gestos para modelar el significado de la palabra.
  - Muestre fotografías/imágenes del significado.
- Verifique la comprensión.
  - Pídale a su hijo que use la palabra en una oración o dé un ejemplo usando la palabra.

## OCABULARY

## Elaboración de palabras (grados 4+)

Esta estrategia utiliza hablar, escuchar y escribir para reforzar el vocabulario pidiéndole a su hijo que identifique de 8 a 10 palabras que se relacionen con un solo tema o concepto. Después de hacer una lista de esas palabras, anime a su hijo a tener una conversación usando tantas palabras como pueda.

### Plantas

- tallos
- fotosíntesis
- nutrientes
- ciclo vital
- semillas
- verduras
- flores
- anual



## Tonos de significado (grados K+)

Los matices de significado relacionados con el vocabulario son las diferencias sutiles entre las palabras. Cuando los estudiantes estudian matices de significado, aprenden a expresar mejor cómo se sienten o lo que piensan y pueden demostrar dominio de un vocabulario más preciso. Por ejemplo, los adjetivos "feliz" y "extasiado" muestran una emoción, pero uno tiene más fuerza que el otro. Ayudar a los estudiantes a comprender cuándo usar un lenguaje preciso o por qué un autor ha elegido ciertas palabras en sus escritos puede contribuir a su comprensión general.



said	scared	nice
stated	afraid	lovely
announced	horrified	pleasant
whispered	petrified	admirable
declared	terrified	swell

Proporcione a su hijo de 4 a 5 palabras que estén relacionadas entre sí. Anime a su hijo a ordenar las palabras desde las que tienen el significado más débil hasta las que tienen el significado más fuerte. Converse con su hijo sobre cómo varía el significado de la palabra a medida que se mueve o cambia el “matiz” del significado.





# MATH MOMENTS

LAS EXPERIENCIAS MATEMÁTICAS SIGNIFICATIVAS PUEDEN TENER LUGAR EN CUALQUIER LUGAR



AÑO ESCOLAR 2023-2024 | TRIMESTRE 2

**Bedtime Math**

Los padres suelen leer a sus hijos por la noche, pero ¿y las matemáticas? Bedtime Math se creó con una premisa sencilla: hacer de las matemáticas una parte divertida de la vida cotidiana de los niños, tan querida como el cuento antes de dormir.

Bedtime Math envía a los padres un nuevo y divertido problema de matemáticas cada día por correo electrónico, o los problemas están disponibles en su página web y en su aplicación gratuita. Dirigido a niños de 3 a 9 años, comienza con un cuento rápido y divertido, seguido de problemas matemáticos de varios niveles de dificultad. El sitio web también ofrece a los padres explicaciones y posibles respuestas.



Página web



Muestra de guepardo

Mira esta muestra:

Los guepardos son grandes felinos cubiertos de manchas muy chulas. ¿Cuántas manchas tienen? Los científicos han tratado de adivinar, pero uno dijo que 456 manchas, mientras que otro dijo que entre 2.000 y 3.000. Así que en Bedtime Math probamos a contar manchas en una foto de un guepardo. Contamos 460 en un lado, lo que serían 920 en todo el felino. He aquí un truco para contar muchas cosas: cuenta el número en un trocito y luego adivina cuántos de esos trocitos cubren toda la superficie.



Photos: GreatPlaces360 via Pixabay

**Pequeños:** Si cuentas 7 manchas de guepardo y luego sigues contando, ¿cuáles son los 2 números siguientes que dices?

**Niños pequeños:** Si cuentas 60 manchas de un guepardo en grupos de 10, ¿qué números dices? Bonus: ¿Cuántas series más tendrías que contar para decir 90?

**Niños grandes:** Si has contado 20 manchas en un parche y hay 4 de esas manchas en el lado derecho del guepardo, ¿cuántas manchas serían? Bonus: Si la pata delantera derecha del guepardo tiene 56 manchas, la pata trasera derecha tiene 86 y la pata delantera izquierda está exactamente en medio, ¿cuántas manchas tiene la pata delantera izquierda?

**El cielo es el límite:** Supón que 3 guepardos tienen diferentes números de manchas. Chiquita y Chuck tienen 50 manchas juntas; Chuck y Chandra tienen 90 manchas juntas; y Chiquita y Chandra tienen 60 manchas juntas, ¿cuántas manchas tiene cada guepardo?

**Pig (Grados 1+ para 2-6 jugadores)**

Los juegos matemáticos son una forma divertida de practicar las habilidades matemáticas. Los juegos pueden ayudar a su hijo a sentirse menos ansioso con las matemáticas. "Pig" es un sencillo juego de sumas de riesgo y recompensa. Tira un solo dado para mejorar tu puntuación. Pero si te pasas de cerdito, saca un 1 y pierde todos los puntos de ese turno! El objetivo del juego de dados Pig es conseguir 100 puntos antes que tus oponentes, lanzando un solo dado para ganar puntos.

**Materiales necesarios:**

- 1 dado (opción dado virtual: <https://g.co/kgs/U9WkKeA>)
- papel para puntuar
- lápiz

**Puntuación:**

- Los números del 2 al 6 del dado puntuán sus respectivos números y se suman a un total acumulado, con un objetivo de 100 puntos.
- Si sacas un 1, pierdes todos los puntos de esa ronda (pero no los puntos ganados en rondas anteriores).
- La puntuación se acumula en todas las rondas y el primer jugador que consiga 100 puntos gana la partida. Sacar un 1 no anula los puntos acumulados en rondas anteriores.

**Cómo se juega:**

Determine quién va primero. Sugerimos hacer un sorteo para determinar quién va primero. La persona con la tirada más alta empieza el juego.

El primer jugador lanza un único dado para comenzar la partida. Su objetivo es sacar un número del 2 al 6 para sumar puntos y evitar sacar un uno, con lo que termina su turno. Si el jugador tiene una tirada para puntuar, ¡se enfrenta a una decisión!

- **Tirar de nuevo** - Los jugadores pueden elegir mejorar su puntuación durante un turno continuando tirando después de cualquier tirada de puntuación y acumulando más puntos. Por ejemplo
  - 1º tirada: el jugador saca un 4 y tiene 4 puntos (temporales). Elige repetir la tirada.
  - 2º tirada: el jugador saca un 6 y ahora tiene 10 puntos (temporales) ( $4 + 6$ ). Elige repetir la tirada.
  - Si, en su 3º tirada, saca un 1, todos los puntos de ese turno se borran y obtiene un cero.
- **BANCAR** - Despues de cualquier tirada para puntuar, el jugador puede elegir "bancar" su puntuación, lo que finaliza su turno, a la vez que bloquea todos los puntos acumulados conseguidos durante la ronda. Los puntos no se añaden a la hoja de puntuación hasta que se acumulan. Por ejemplo
  - 1º tirada: el jugador saca un 4 y tiene 4 puntos (temporales). Elige repetir la tirada
  - 2º tirada: el jugador saca un 6 y ahora tiene 10 puntos (temporales) ( $4 + 6$ ). El jugador decide añadir 10 puntos a su marcador. Su turno ha terminado.

Cada turno termina de tres maneras. Un jugador saca un uno durante el turno y se anota cero puntos por el turno, o el jugador se banca su puntuación tras una tirada para anotar puntos (2-6). Los jugadores alternan turnos con dos jugadores, o rotan en el sentido de las agujas del reloj con tres o más jugadores. Continúa turnándose hasta que un jugador consiga 100 puntos y gane la partida.

**Variaciones:**

- **Variar el objetivo de puntos:** Para los principiantes, puede hacer que el objetivo sea de 50 puntos. Para un reto mayor, aumente el objetivo de puntos... ¿200? 300?
- **"Big Pig"** (suma avanzada): Utiliza dos dados en lugar de uno - En tu turno, tira los dados y determina la suma. Puedes parar y anotar esa suma o seguir tirando y sumar las nuevas sumas. Si sacas un 1 en AMBOS dados, pierdes los puntos de ese turno y éste termina. Si sacas un 1 en AMBOS dados, pierdes los puntos de TODOS los puntos no sólo de ese turno, sino también de los turnos anteriores. Y tu turno termina.
- **"Odd Pig Out"** (multiplicación, recomendada para Grados 3+): Tira dos dados en lugar de 1. Multiplica los dos números para obtener el producto. Si el producto de los dos dados es par, puntuá el producto y decide si tirar de nuevo o acumular tus puntos para el turno. Si el producto es impar, pierdes los puntos no acumulados y terminas tu turno. Juega hasta 300 puntos o más.

Cómo jugar  
"Pig"Cómo jugar  
"Big Pig"Cómo jugar  
"Odd Pig Out"