

Guillermo y gato Yayo

Karina Castillo

Ilustrado por María Fernanda



ETAPA
D4

Para docentes y tutores:

Guillermo y su gato Yago

Guillermo es un niño que tiene un gato llamado Yago, al que considera un amigo. A Guillermo le gusta rebotar la pelota; pero Yago agarra la pelota y corre a esconderse. Eso le molesta a Guillermo, que persigue a Yago. En el patio, el gato no se aburre, sino que juega con la pelota. Guillermo agarra a Yago y le quita la pelota. Pero la pelota se cae y Yago la agarra de nuevo y se va corriendo.

Dirección general: Laura V. Sánchez-Vincitore

Coordinación de redacción: Yuan Fuei Liao

Coordinación de ilustración: Lissa Pérez Gómez, Paloma Phillips y Amelia de León

Diseño de portada: María Almonte

Diagramación: Cristina Zapata

Colección de Libros Decodificables

USAID-Leer Etapa: D4

Combinación de grafemas: g (ga), g (gue), ü, gl, r, rr.

Grafemas anteriores: a, m, e, n, o, s, i, l, u, y, f, p, t, b, d, c (ca), q, v, ll, y (ya), h, ch, cl, bl, fl, pl.

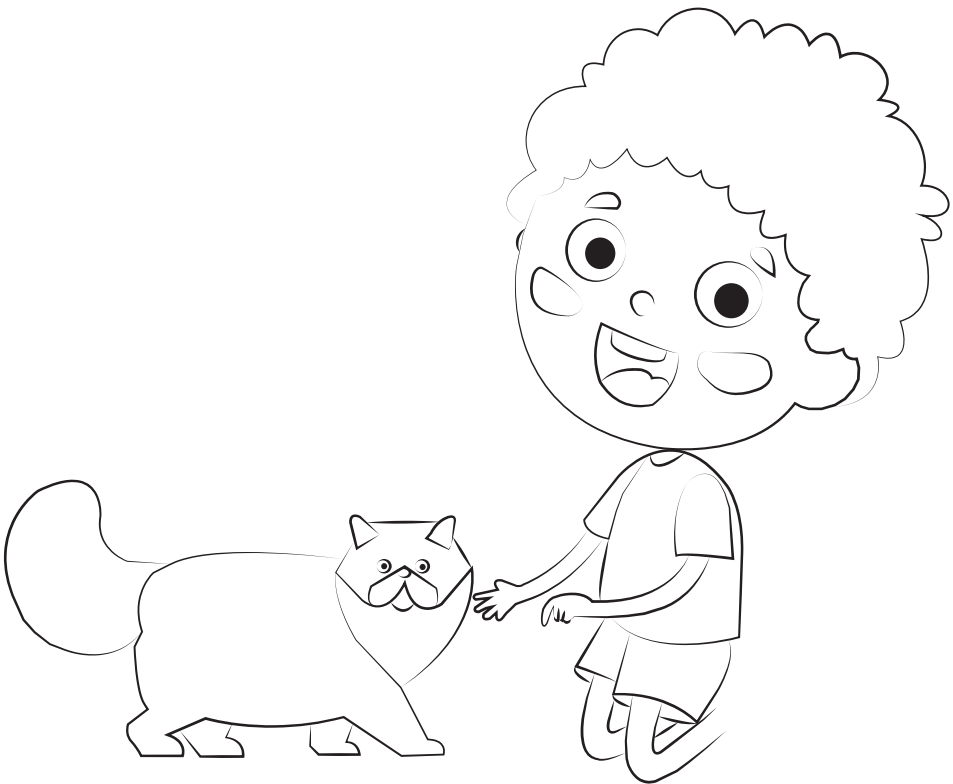
Los libros decodificables están compuestos de textos redactados con dificultad progresiva. Cada etapa decodificable enfatiza ciertas combinaciones de letras y sonidos tomando en cuenta el orden de frecuencia en la que aparecen en el idioma español, y el nivel de dificultad de la relación letra-sonidos.

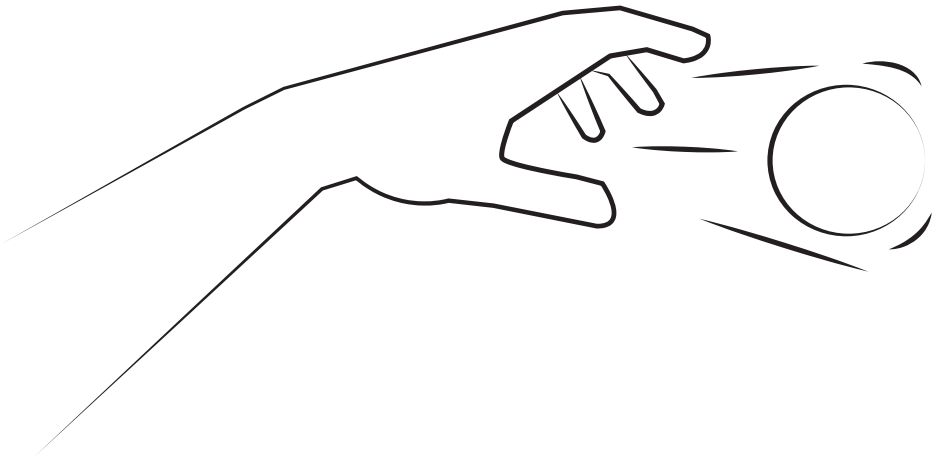
La realización del presente documento fue posible gracias al generoso apoyo del pueblo americano, a través de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID, por sus siglas en inglés). Los contenidos son responsabilidad de la Universidad Iberoamericana (UNIBE) y no necesariamente reflejan los puntos de vistas de USAID o del gobierno de los Estados Unidos.

Está prohibido utilizar esta obra para fines comerciales.

Copyright © 2020, USAID

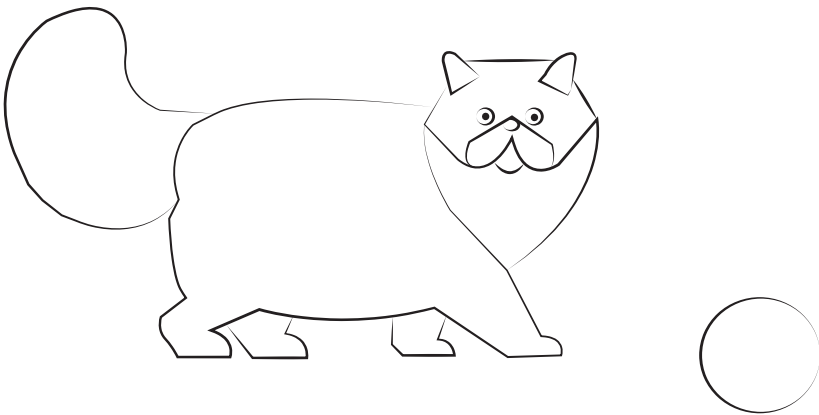
Guillermo y su gato Yago
son amigos.





A Guillermo le gusta
rebotar la pelota.

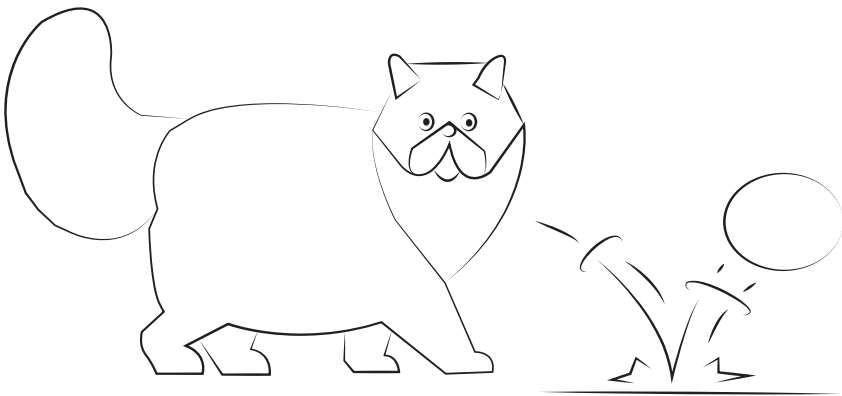
El gato Yago agarra la pelota y corre.

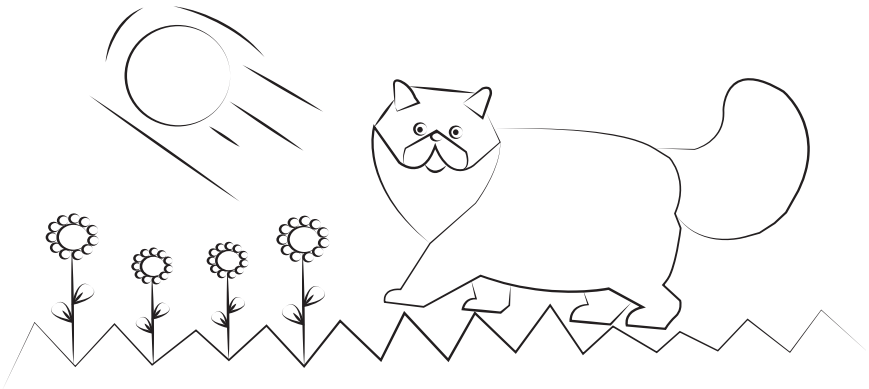
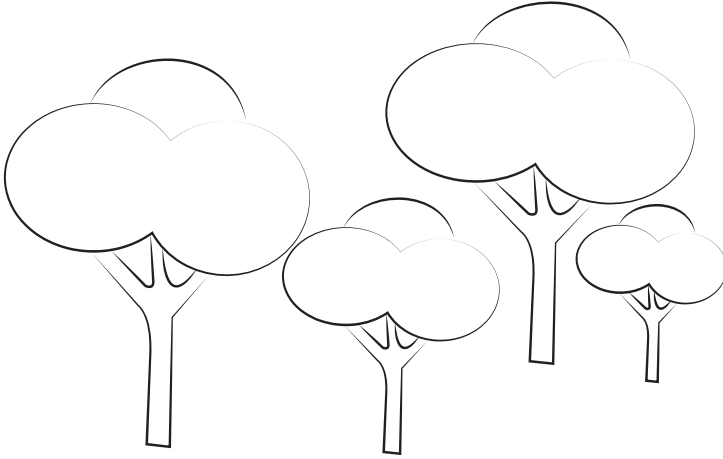




Guillermo se molesta
con Yago y lo persigue.

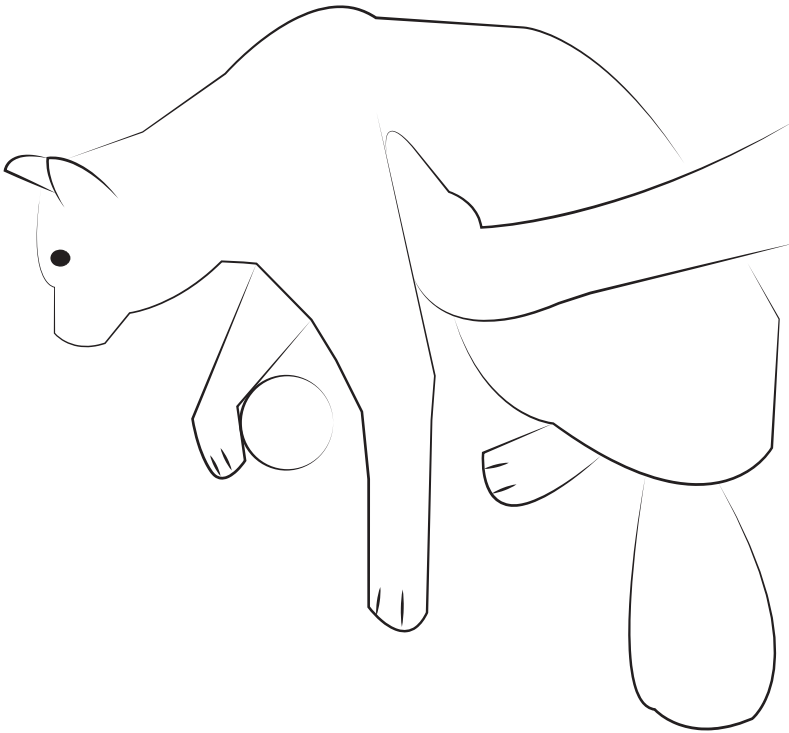
La pelota rebota y Yago la sigue.

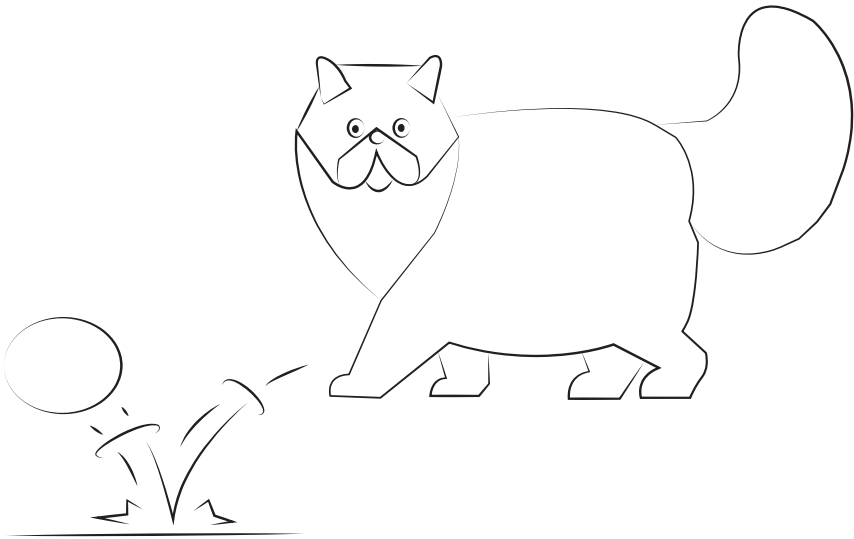




Con la pelota en el patio,
el gato no se aburre.

Guillermo agarra a
Yago y se la quita.





La pelota cae, Yago la
agarra y corre.

Guillermo y su gato Yago

Comprensión oral:

¿Cómo se llama el niño?

¿Cómo se llama el gato?

¿Qué hacen el niño y el gato?

Producción oral:

¿Tienes alguna mascota? ¿Conoces a alguien que tenga una mascota? ¿Te gustaría tener una mascota? Cuenta el cuento de cómo jugarías con tu mascota.

Producción escrita:

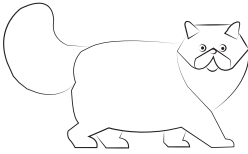
Haz una ficha de lectura dibujando y escribiendo:

- Título del texto.
- Personajes.
- ¿Qué pasó en esta historia?
- Cuenta lo que más te gustó.
- ¿Qué cambiarías?

Elige tres palabras que aparecen en el cuento. Escribe una oración con esas tres palabras, expresando algo diferente a lo que sucedió.

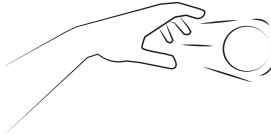
ETAPA D4

Palabras temáticas:



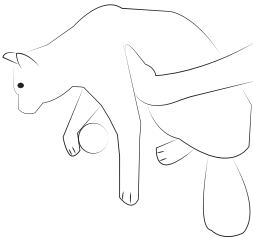
Gato: Animal peludo de cuatro patas, con cola larga, le gusta cazar y maúlla.

Pelota: Objeto redondo que se usa para jugar varios deportes como béisbol, tenis, fútbol o volibol.



Enojo: Sentimiento de mucha molestia.

Aburre: De aburrirse. Sentirse con falta de diversión.



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA

UNIBE
LEADING GLOBAL EDUCATION

Proyecto Leer