

# Nombre del conejito

La maestra Micaela entra al salón de la escuela. Lleva un transportín en sus manos.



Los niños corren para ver la nueva mascota. ¡Es un conejito marrón!

—¿Cómo se llama el conejito?



¿Qué es un transportín?

- a. un tipo de mascota
- b. una jaula para una mascota

—Todavía no tiene nombre  
—dice la maestra.

Todos los niños quieren nombrar  
al conejito.

La maestra Micaela propone una  
votación. Los niños **mencionan** los  
nombres que les gustan. Los más  
populares son Cafecito y Pompón.



¿Qué es 'mencionan'?

- a. dicen                      b. votan

La maestra escribe los nombres en el pizarrón. Los niños hacen una fila.

Cada uno registra su voto con el **gis**. Cada nombre tiene varios votos.



¿Qué es el 'gis'?

- a. lo que se usa para escribir      b. el pizarrón

La maestra cuenta los votos.  
El nombre que tenga más gana  
la votación.

El resultado: ¡un empate!



¿Qué es un empate?

- a. el ganador
- b. cuando tienen los mismos votos

—Que **se repita** la votación  
—dice la maestra—. Pero  
primero hay que defender  
cada nombre.

—Cafecito es mejor porque  
describe el color del conejito  
—dice Raúl.



¿Qué es 'se repita'?

a. hacer otra vez

b. votar

—Pompón es mejor porque describe la figura del conejito  
—dice Mariana.

Los niños **consideran** los dos nombres de nuevo. Después, empieza la segunda votación.



¿Qué es 'consideran'?

- a. gritan      b. piensan

La maestra Micaela cuenta los votos por segunda vez. ¡Qué emoción!

El **resultado**: ¡otro empate! Entonces, ¿cómo se llamará el conejito?



¿Qué es el 'resultado'?

- a. el nuevo nombre de la mascota   b. lo que pasó al final



La maestra propone otra solución:  
—Que se llame Cafecito Pompón.

¡Todos los niños están de  
acuerdo!



¿Qué es 'de acuerdo'?

a. piensan lo mismo

b. el nombre del conejo

¿Qué era el problema en la historia?

¿Qué pasó al final de la historia?