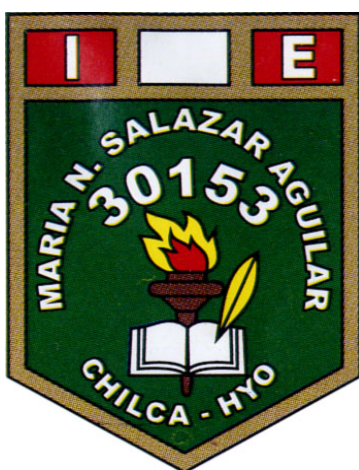


SESIONES DE APRENDIZAJE INTEGRANDO LA LAPTOP XO

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

C. R. T 2019

SESIONES DE APRENDIZAJE INTEGRANDO LA LAPTOP XO



Director : Ireneo Casavilca De la Cruz

SUBDIRECTOR : Rafael V. Montes Huaman

Profesores del CRT : Edwin Pacheco Quinto

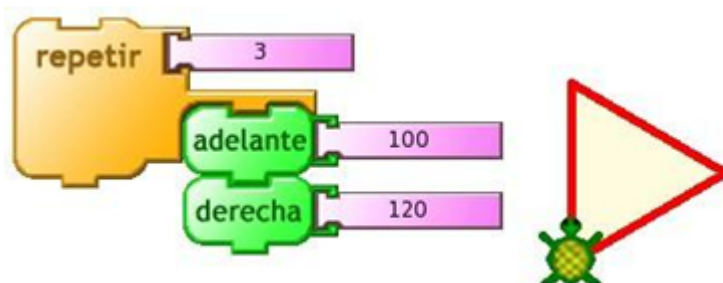
HUANCAYO

01: Creamos figuras de varios lados

ESTRATEGIAS:

- Se iniciará mediante un diálogo ligero referente a las figuras geométricas en nuestra vida.
- Reconocen las formas de las figuras geométricas, mientras el profesor plantea las siguientes interrogantes:
 - ¿Cómo se llama esta figura de tres lados?*
 - ¿Cómo se llama esta figura de cuatro lados?*
 - ¿Cómo se llama esta figura de cinco lados?*
- Lúdicamente obtienen dichas figuras empleando **TORTUGARTE**, el proceso se realiza varias veces mediante prueba-error.
- Comparten sus logros con sus compañeros, los más avanzados toman el papel de pequeños mentores o tutores de los que no lo lograron.
- Anotan en su cuaderno de campo, los códigos que utilizaron para obtener un triángulo, un cuadrado y un pentágono, y describen como llegaron a esa solución.

MEDIOS Y MATERIALES Pizarra, plumón, laptop XO.



RECOMENDACIONES:

Los códigos no siempre serán iguales, los niños con su capacidad innata de ser creativos pueden obtener la solución de diferentes maneras, motivemos esa diversidad creativa.

De igual manera, los niños que hayan dado con la solución más rápidamente, son los más indicados para ayudar a sus demás compañeros, de esa manera incentivamos la colaboración entre pares.

Se recomienda que después de cada actividad, todos los niños puedan ver los trabajos de los demás, de modo que no sólo quede en conocimiento del docente, sino que todos los niños valoren los logros alcanzados por sus demás compañeros.

También se recomienda no apresurar a los niños, algunos alcanzarán la solución pronto, pero otros demorarán, no siempre se da el caso que el niño que demora no entendió, sino que todos tenemos diferentes capacidades y puede ser que la lógica matemática necesite ser explicada en forma corporal, para ello hagamos que los niños tomen el lugar de la tortuga y ejecuten corporalmente las instrucciones de la tortuga en el aula o patio de recreo; es decir, si quiero obtener una figura geométrica, ¿Debo moverme hacia adelante? ¿Cuántos pasos? ¿Cuántos grados debo girar? ¿A la derecha o a la izquierda? Y así sucesivamente.

Aprender haciendo toma un poco más de tiempo que aprender sólo escuchando.

Notamos que utilizando TORTUGARTE, ETOYS y ARAÑAZO (Scratch), las actividades incluyen al ARTE, pues la actividad creativa de los niños se expresa mediante el arte, graficando, pintando en un ambiente lúdico; así que de forma natural el niño va aprendiendo.

Se debe permitir que los niños descubran por sí mismos las soluciones a los problemas planteados, el profesor debe evitar dar o señalar la solución, debe actuar simplemente como facilitador, apoyando al niño cuando éste lo solicite. La actividad creadora toma tiempo y necesita de un proceso de prueba y error continuo. Dejemos que los niños se equivoquen, de esa manera habrán descubierto por lo menos un camino que no lleva a la solución, procediendo a descartarla y tomar nuevos rumbos, esa es la manera como trabajan los científicos en el laboratorio DESCUBRIENDO, aportando con nuevas soluciones y con un trabajo exhaustivo de PRUEBA-ERROR.

02: Estudiamos la forma de contagio de los virus con simulaciones

ESTRATEGIAS:

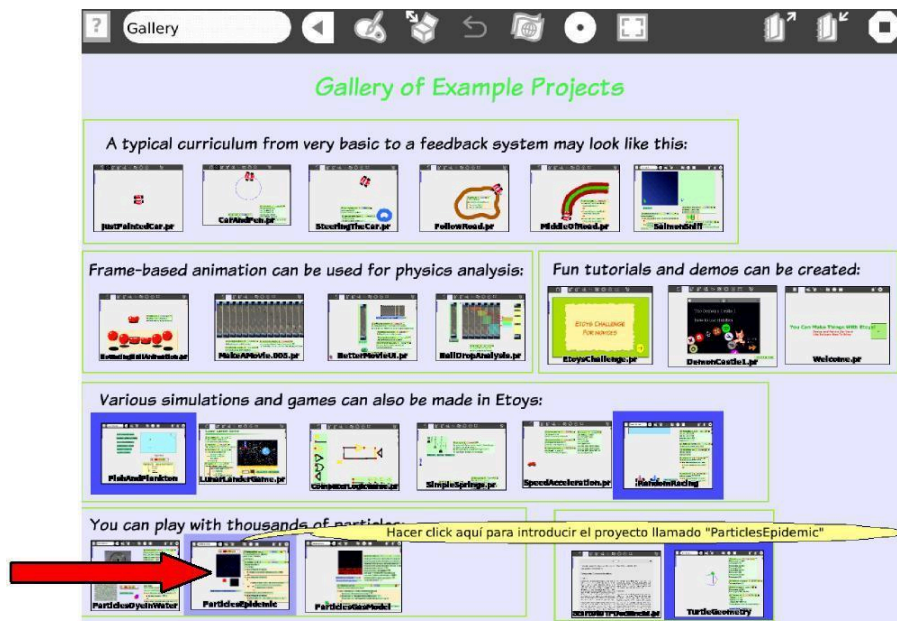
- El profesor lee la noticia del periódico: “Gripe en temporada de invierno mata a dos ancianos”.
- Comentan el texto en referencia.
- Se realizan preguntas como:
 - ¿Qué es la gripe?
 - ¿Existe manera de prevenirla?
 - ¿Por qué es contagiosa?
 - ¿Cómo podemos evitar contagiar a los demás o qué nosotros nos contagiemos?
 - ¿En qué meses se produce dicha enfermedad?
 - ¿Qué debemos hacer para curarnos?
- Utilizando la actividad ETOYS ingresan a GALERÍA DE PROYECTOS y dentro hacen clic a PARTICLE EPIDEMIC.
- En el cuaderno de campo escriben sus impresiones sobre el contagio de las enfermedades.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.

Pasos dentro de la actividad ETOYS:

- 1) Clic en GALLERY OF PROJECTS (Galería de Proyectos), luego clic en PARTICLES EPIDEMIC.



2) Se observa un “mundo” con elementos azules que representan a

1000 pobladores, haciendo clic en ACTIVAR (), empieza la difusión del virus de color ROJO, que tarda aproximadamente 8 segundos en infectar todo el mundo o población.

3) Vemos un contador en la parte inferior, que empieza con 1 INFECTADO, pero termina con 1000 INFECTADOS.



4) Para detener la simulación clic en DETENER (), si desea puede observar el proceso de infección paso a paso, haciendo clic en

PASO ().

RECOMENDACIÓN:

Ejecute el proceso paso a paso, con pues de esa manera se observa didácticamente como se va diseminando la infección entre los 1000 pobladores, también se observa en el contador como aumenta la cantidad numérica del contagio.

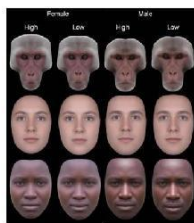
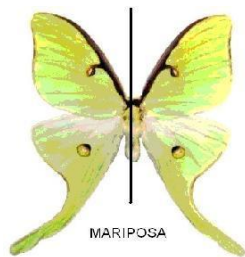
03: Encontramos simetría en la naturaleza

ESTRATEGIAS:

- El profesor muestra imágenes de objetos y seres que tienen simetría, pregunta a los niños: *¿Qué de común hay entre ellos?*
- Luego explica el significado de la palabra simetría.
- Pide a los niños que den otros ejemplos de simetría en la naturaleza.
- Empleando su laptop XO, buscan en Google imágenes de objetos y seres que se encuentran en la naturaleza que tengan esa propiedad.
- Utilizan TOTUGARTE para graficar figuras que tengan la propiedad de la simetría, aplican el procedimiento de prueba-error.
- Dibujan objetos simétricos en su cuaderno de campo, documentan sus logros en el cuaderno de campo.
- Comparten sus descubrimientos con sus compañeros.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, laptop XO.



4: Resolvemos problemas cotidianos con nuestra calculadora

ESTRATEGIAS:

- El profesor explica que la matemática también es un lenguaje, pero que tiene especiales características que lo convierten en una herramienta muy útil para la vida diaria. Ejemplo: Si decimos dos más dos es . . .

La respuesta obvia es cuatro.

Pero si tenemos las siguientes oraciones:

- a. La familia Quispe está planeado visitar algunos familiares en Lima, cuya distancia desde Puno es de 1303 Km. Pero ellos planean primero viajar a Arequipa, que está a 294 Km. de Puno y luego tomar otro bus para ir de Arequipa a Lima, cuya distancia es de 1009 Km.

$$294 + 1009 = 1303 \text{ Km.}$$

- b. Te prestaste 2 nuevos soles de Marcos para pagar tu almuerzo, pero hoy le devolviste 50 céntimos, con lo cual sólo le estarías debiendo 1 nuevo sol con 50 céntimos.

$$2,00 - 0,50 = 1,50 \text{ nuevos soles}$$

- c. Lucila planea coser cortinas para las tres ventanas de su sala. Cada ventana requiere de 1,50 metros de tela. Por lo que necesita comprar 4,50 metros de tela en total.

$$1,50 \times 3 = 4,50 \text{ metros}$$

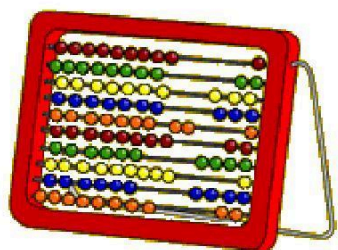
- d. Miguel está planeado ir a las playas de Lima, por lo que se entera que los buses para Lima van a una velocidad de 80 Km. por hora. La distancia de Huancavelica a Lima es de 665 Km., por lo que el viaje dura unas 8 horas aproximadamente.

$$665 \text{ Km} = 8,31 \text{ horas}$$

$$80 \text{ Km/h}$$

- Los alumnos resuelven problemas utilizando los operadores matemáticos: suma (+), resta (-), multiplicación (x) y división (/)
- El docente explica que los seres humanos siempre han necesitado de instrumentos para realizar los cálculos matemáticos así los antiguos chinos utilizaron EL ÁBACO y los antiguos

Collas utilizaron LA YUPANA, esas eran herramientas mecánicas, pero en la actualidad contamos aparatos digitales tales como las calculadoras, que facilitan el cálculo aritmético.



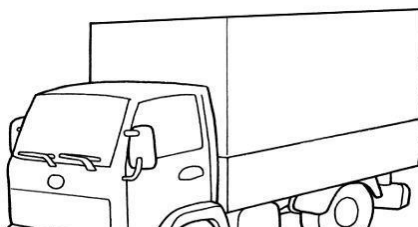
● ● ● ●	○ ● ● ●	● ● ● ●	○ ● ● ●
○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●
● ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●
○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●
● ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●	○ ● ● ●

Ábaco

Yupana

Se les plantea los siguientes problemas adicionales, que los alumnos resuelven usando la actividad CALCULADORA de su laptop XO:

1. Saúl y Pilar están planeando hacer una competencia de velocidad. La carrera consiste en dar cuatro vueltas alrededor del patio de la escuela, La distancia alrededor del patio es de 50 metros. ¿Cuál es la distancia total?
2. Amanda y Benigno están planeando celebrar el cumpleaños de Marco. Para lo cual invitaron a 15 amigos. Cada amigo recibirá un pedazo de torta, incluyendo a Amanda y Benigno, ¿En total, cuántos pedazos de torta se deben repartir?
3. El profesor del tercer grado está organizando un concurso de ortografía. Hay 12 concursantes y deberá preparar 20 palabras para cada uno. En total ¿cuántas palabras deberá preparar?
4. El profesor está tomando el examen de matemáticas. Hay 10 preguntas en el examen y 25 alumnos en la clase. ¿Cuántas preguntas debe calificar el profesor?
5. Marcos vive a 2 Km. de la escuela. Su papá lo lleva en bicicleta 5 días a la semana. Pero Marcos regresa a casa caminando. ¿Cuántos Km. camina Marcos a la semana?
6. Juan trabaja en Juliaca en una empackadora. El trabajo de Juan es empacar 12 blue jeans por bolsa. Y luego empaca 5 bolsas en una caja. ¿Cuántos blue jeans contiene cada caja?
7. El papá de Ramón es transportista y viaja de Puno a Lima llevando mercadería en un viaje de 1303 Km. Su papá demora 30hrs. Viajando a Lima ¿Cuál es la velocidad promedio?



05: Aprendemos a leer la hora en un reloj analógico

ESTRATEGIAS:

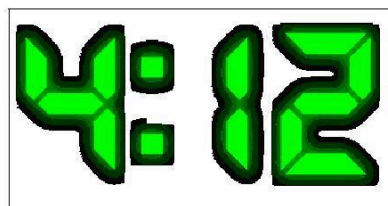
- El profesor pregunta: *¿Qué hora es?*.
- A los alumnos que contestan les repregunta: *¿Cómo lo saben?*.
- El profesor explica la diferencia entre un reloj con manillas o analógico y un reloj digital que muestra la hora con números digitales.
- Se les explica la función de la manecilla horario y de la manecilla minuterio y del segundero.
- Empleando la actividad RELOJ de su laptop XO, los niños aprenden a leer la hora en un reloj de manecillas.
- En su cuaderno de campo se les plantea diferentes horas y los niños deben responder a qué hora corresponde.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO, relojes personales.



Reloj analógico



Reloj digital

07: Difundimos las costumbres de nuestra comunidad

ESTRATEGIAS:

- El profesor pregunta: *¿Qué costumbres existen en nuestra comunidad?*
- Mediante Lluvia de ideas, los alumnos van mencionando dichas costumbres.
- Los niños redactan una lista de los atractivos turísticos de su comunidad en su cuaderno de campo y lo transcriben en su laptop XO.
- Forman grupos y se distribuyen la labor de tomar fotografías para documentar las costumbres de su localidad.
- Reunidos en clase, todos comparten con los demás compañeros. sus fotografías, las cuales deben haber sido reunidas y comentadas en los Ensayos Activos.
- Emplean la actividad ARAÑAZO (Scratch) para crear una presentación de fotografías y promocionar la visita a su comunidad

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.

Como crear una Presentación de Fotografías (SlideShow) con ARAÑAZO (Scratch)

1. Ingresar a ARAÑAZO (Scratch) y arrastrar los siguientes códigos (guíate por los colores).



2. En la pestaña FONDOS importar todas las fotos que tomaste y en SONIDOS importar el sonido "Pop".



3. El primer bloque nos indica que **al presionar**  (Inicio) debe **cambiar el fondo al fondo1** (que es tu primera foto).



4. El segundobloque nos indica que**al recibir el**



objeto next,debe repetir 10 veces el efecto pixelar maximizando en tamaño 10 (cuadrados grandes).

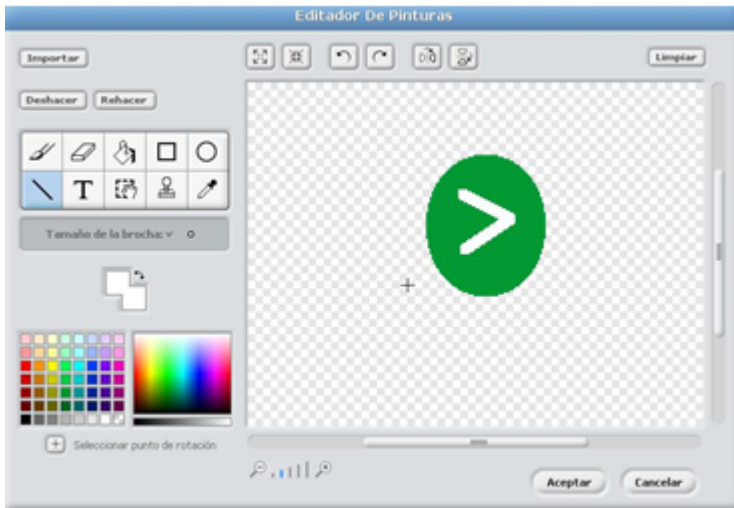
5. Luego debe pasar al **fondo siguiente** (que es tu segunda foto).

6. Nuevamente debe **repetir**

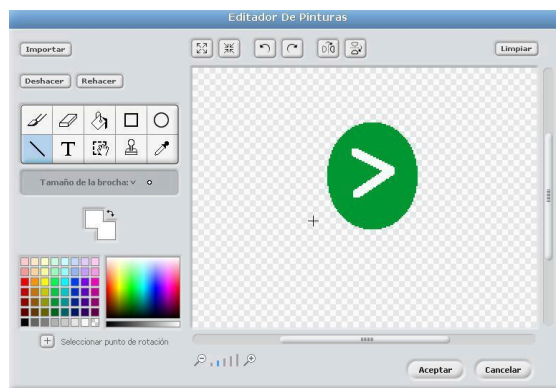
10 veces el **efecto pixelar** minimizando tamaño 10 y a la vez **tocando el sonido Pop**.

7. Por último debe **quitar los efectos al gráfico**.

8. Para añadir un objeto nuevo hacer clic en 
9. Aparecerá un editor de Pinturas y creamos nuestro nuevo objeto, luego clic en ACEPTAR.



10. Cambiar el nombre OBJETO1 por SIGUIENTE.



10. Y escribir el siguiente código:



12. Finalmente hacer clic en el botón **Guardar como** y ponerle un nombre.



8. Medimos nuestro salón de clases, otros ambientes y la infraestructura de nuestra escuela

ESTRATEGIAS:

- El profesor comenta sobre la importancia de la medición en las ciencias y en las matemáticas,

siendo una de las labores primordiales de la ingeniería.

¿Por qué medimos?

¿Qué cosas se pueden medir? Medimos objetos, personas, el tiempo, cantidades, pesos, etc.

- Se plantea la actividad de levantar un plano de la infraestructura de la escuela.
- En su cuaderno de campo anotan el largo y ancho del ambiente o infraestructura que les toca medir.
- Terminada la actividad y reunidos en el salón cada grupo informa de las medidas obtenidas. El profesor consolida la información para todos y grafica el plano general de la escuela con sus ambientes, escribiendo las medidas correspondientes.
- Los alumnos realizan el plano detallado de su escuela utilizando la actividad Pintar en su laptop XO.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.



09: Describimos las principales actividades económicas de nuestra comunidad

ESTRATEGIAS

- Al inicio de la sesión se recoge saberes previos preguntando si conocen qué son actividades económicas, y qué actividades económicas existen en la comunidad.
- El profesor comenta lo que representan las Actividades Económicas en una sociedad.
- Los niños complementan la información, opinando sobre los oficios, profesiones de sus padres y demás familiares, relacionándolo con las actividades económicas que hay en la comunidad.
- Realizan un resumen en forma de mapa conceptual empleando Ensayos Activos de ETOYS e ilustran el tema.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.



10: Recolectamos sonidos y fotos de las aves que habitan en nuestra comunidad

ESTRATEGIAS:

- El profesor propone el desarrollo del tema a partir de las siguientes preguntas:
 - ☐ ¿Qué aves podemos encontrar en nuestra comunidad?
 - ☐ ¿Cuál es su hábitat?
 - ☐ ¿Saben que ciertas aves andinas están en peligro de extinción?
 - ☐ ¿Cómo podemos evitar su desaparición?
- Los niños redactan una lista de las aves que existen en su comunidad o medio ambiente.
- En grupos se distribuyen la labor de recolectar mayor información sobre el hábitat, ciclo de vida, etc., de las aves que habitan en la comunidad.
- Cada alumno se encarga de grabar el sonido o canto de una o varias aves y de tomarles foto si es posible, empleando su laptop XO y la actividad GRABAR.
- Reunidos en clase, cada grupo comparte haciendo la presentación de sus videos o grabaciones, explicando sobre el hábitat y los hábitos de cada ave.
- En su cuaderno de campo describen un resumen de la actividad realizada indicando las dificultades que tuvieron para realizar el trabajo.



MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.

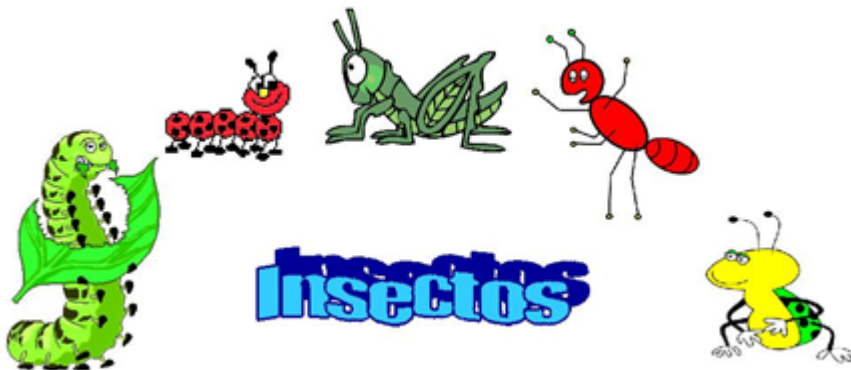
11: Creamos animaciones de insectos y animalitos

ESTRATEGIAS:

- El profesor comenta sobre los insectos que benefician y perjudican a la humanidad.
- Luego pregunta a los alumnos:
 - ☐ ¿Qué insectos conocen?
 - ☐ ¿Les agradan los insectos?
 - ☐ ¿Les tienen miedo?
- Se pide que elijan un insecto favorito, pues utilizando su laptop le darán animación.
- Utilizando la actividad ETOYS crean un nuevo PROYECTO y usando la opción pintar dibujan su insecto favorito, luego le dan animación.
- En su cuaderno de campo escriben sus impresiones sobre el proceso de dar animación a un objeto digital, detallan sus dificultades y logros.

MEDIOS Y MATERIALES

Pizarra, plumón, cuaderno de campo, laptop XO.



12: Creamos Ensayos Activos con ETOYS

ESTRATEGIAS

- El profesor inicia la sesión leyendo el cuento andino “El Pleito entre el Pucupucu y el Gallo”.

EL PLEITO ENTRE EL PUKUPUKU Y EL GALLO



“Pucus, pucus, pucus...”

Cantaba el pucupucu todas las madrugadas. Tenía la misión de dar la bienvenida al nuevo día.

Rendir culto al padre universal, el sol, a su salida, era su deber.

Durante siglos, sus antepasados habían hecho lo mismo.

Su vida sencilla y sobria transcurría en el campo.

Buscaba su alimento entre los granos de la pradera.

Nadie había perturbado su tranquilidad e independencia campesina.

Una mañana le sorprendió oír una voz estridente.

¡Cocorocó!, ¡cocorocó!, ¡cocorocó!...

*¡Era el extranjero, **Wiracocha**², que le disputaba su derecho de anunciar la llegada del nuevo día.*

*La mañana siguiente se repitió el canto de **Qoqoruchi**³. Ya era intolerable esta situación.*

Pucupucu estaba en la obligación moral de hacer respetar la tradición de sus antepasados.

No podía permanecer indiferente por más tiempo. Se decidió a buscar al usurpador de sus derechos.

Se encaminó, enseguida, en busca del gallo. Lo encontró y le expuso el objeto de su visita:

1 Pucupucu es un ave andina que canta al amanecer.

2 Wiracocha se refiere a un hombre blanco, ahora se usa peyorativamente o para un usurpador o invasor.

3 Qoqoruchi es una onomaopeya quechua que denota el canto del gallo, tal como Corococó.

- *Mi misión es la de anunciar el amanecer de cada día. Nadie tiene derecho a hacer lo que me toca.*

Esa ha sido la costumbre de mis antepasados.

*Ud., señor **Qoqoruchi**, no debe cantar en las mañanas.*

El gallo, como única respuesta sacudió sus alas, alargó el cuello y lanzó un canto enérgico: ¡cocorocó!...

La disputa fue acalorada.

Ninguno cedía su derecho al canto mañanero.

Al fin acordaron llevar su queja a conocimiento de las autoridades del pueblo más próximo.

Pucupucu entonó la mañana siguiente su acostumbrado canto. Pucus, pucus, pucus ...

Era el anuncio de que emprendía el viaje a la ciudad.

Iba a exponer su queja ante el Juez. Estaba seguro de obtener la justicia.

El gallo, por su parte, emprendió también el viaje, pero tuvo que hacerlo por tierra, caminando.

Llevaba provisiones suficientes para algunos días.

Confiaba en ganar el pleito con su arrogancia y buen tono de caballero.

A la vera del camino le salió al encuentro un ratón.

- **Werajocha**, -le interrumpió-permitame pedirle un favor.

- Diga su demanda- repuso el gallo.

- Tenga la bondad de favorecerme con un poco de alimento para mis hijos que sufren hambre.

- Siento mucho. No puedo acceder a su demanda. Voy a la ciudad a sostener un pleito y no sé si mis provisiones me alcanzarán.

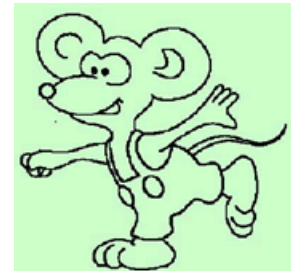
Insistió suplicante el ratón.

- Si Ud. tiene asuntos judiciales - le dijo- yo puedo ayudarle eficazmente. Tengo experiencia y estudios especiales al respecto.

Con su insistencia y zalamería convenció al gallo y obtuvo un poco de cancha, pero tuvo que acompañar al nuevo amigo que consiguió.

Se presentó una dificultad en el camino. Había un río difícil de atravesar. El gallo se quedó perplejo ante este inconveniente.

Pero el ratón le enseñó la manera de pasar el río. Tomó unas pajas y yerbas, formó un bulto, lo empujó al río y se



prendió. Pataleando consiguió ganar la orilla del frente, aunque tuvo que dejarse llevar un buen trecho.

El gallo hizo lo mismo y pasó el río.

Con esta acción ganó la confianza del gallo.

El gallo y el ratón llegaron al pueblo cuando el pucupucu ya descansaba y distraía el tiempo con un amigo que le daba consejos.

Media hora después, los recién llegados: pucupucu, y el gallo, acompañado del ratón, estaban ante el señor Juez.

- Señor Juez, -expuso pucupucu- yo tengo el derecho de anunciar la llegada de cada nuevo día con mi canto. Mis antepasados hicieron lo mismo desde tiempos inmemoriales. Ahora este señor gallo, un extranjero recién llegado, trata de usurparme mi derecho.

- Bien. Presente su demanda por escrito-dijo el Juez.

El gallo, por su parte, expuso:

- Señor Juez: Yo he adquirido el derecho de cantar al amanecer del nuevo día por los esfuerzos personales de mis padres en la conquista de este país.

- Presente su alegato por escrito- volvió a decir el Juez.

Asintieron ambos y fueron a buscar quién les haga el recurso en el respectivo papel.

Una hora más tarde, los quejosos de ambas partes volvieron al Juzgado llevando sus recursos escritos.

Pucupucu entregó su papel.

- Está bien- advirtió el Juez.

El gallo, por su parte, entregó también su recurso.

- Bien- dijo el Juez- Debo anunciarle que mañana a la hora de despacho se verá y resolverá vuestra demanda. Pero, es necesario que ustedes no molesten al vecindario con jaranas y escándalos, como acostumbran hacer los que vienen del campo. Yo observaré si efectivamente son exactos en anunciar el amanecer del día. Espero que todas las señales las den a la hora precisa.

Al decir esto hizo ver su reloj.

Al retirarse, el ratón dijo al gallo.

- El Juez tiene reloj. Es necesario que consigamos un reloj, para que cantes a las horas exactas, como ha advertido la autoridad. Si no hacemos eso, el pleito está en peligro de perderse.

Enseguida buscaron el reloj y lo consiguieron después de vencer algunas dificultades.

En el alojamiento, cuando ya era de noche, el ratón volvió a tomar la iniciativa, diciendo:



- ¿Qué te parece gallo, si voy a sustraer el recurso del indio y lo hago desaparecer?
- ¡Magnífico!- repuso el gallo.

El tinterillo fue al Juzgado, entró por un hueco, subió a la mesa, arrastró el papel hasta llevarlo detrás de unos cajones y lo ratoneó hasta hacerlo añicos. Pronto regresó y dio cuenta de lo que había realizado.

Luego volvió a proponer:

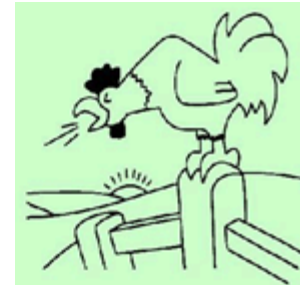
- ¿Qué te parece si ahora voy y le robo la copia que pucupucu debe tener en su equipaje?
- ¡Espléndido!- dijo el caballero.

Y el ratón fue al alojamiento de pucupucu. Lo encontró durmiendo tranquilamente. Entonces le buscó el q'epe⁴ y consiguió sacar la copia y llevarla para destruirla a la vista del gallo.

¡Pucus! ¡Pucus! ¡Pucus!...

Cantaba el ave del campo cada vez que despertaba y creía que era oportuno.

Mientras tanto el gallo y el ratón estaban consultando el reloj. A las cuatro de la mañana en punto, el español comenzó a cantar.



¡Cocorocó! ¡Cocorocó! ¡Cocorocó! ...

A las cinco y a las seis hizo lo mismo.

A la hora de despacho como había ordenado el Juez. Comparecieron los litigantes sobre el derecho de hacer amanecer.

⁴ Q'epe es un tejido grande y rectangular para llevar cosas sobre la espalda y amarrado frente al pecho. Sentado ante una mesa antigua llena de papeles, un tintero y un crucifijo encima estaba el Juez.

Solemneamente con voz firme y afectada, la autoridad requirió:

- ¿Quién es el demandante?
- Yo, señor Juez, -dijo el pucupucu.
- ¿Dónde está su escrito?-preguntó
- Le entregué ayer a usted, lo uso sobre la mesa. El Juez buscó y no lo encontró.
- No está aquí- le dijo- ¿No tiene Ud. la copia?
- Sí debo tenerla- repuso con alguna esperanza, pucupucu.

Buscó su atado y no halló la copia...

Se desesperó el indio, pero no había el papel.

Entonces el Juez, volvió al gallo y le dijo:



- ¿Dónde está su recurso? Debe estar en su mesa, señor Juez.

El Juez encontró inmediatamente el papel y lo leyó.

- ¡Muy bien!- dijo y prosiguió- usted ha dado las horas con exactitud y su recurso está en forma.

Y refiriéndose al pucupucu, le dijo:

- Usted ha molestado con sus cantos a toda hora, a pesar de mi advertencia. Así siempre son los indios que vienen del campo. Se emborrachan y fastidian. Además no tienen sus papeles en su lugar. Luego, declaró a nombre de la Ley, que el señor gallo es el que tiene el derecho de dar las horas, con su canto sonoro, todas las mañanas.

Así perdió el pucupucu su derecho legal a saludar la llegada del nuevo día.

Desde entonces el gallo es muy cuidadoso y engreído en la casa de los caballeros: come buenos granos de arroz, maíz, trigo, etc., mientras el pobre pucupucu, vive en el campo, abandonado a la intemperie, sin saco, abrigo, ni alimento seguro...



¡Pucus! ¡Pucus! ¡Pucus!...

Siguen cantando ahora muchos pucupucus en el campo.

Esperan el amanecer de un nuevo día muy alegre. Acarician la esperanza de ver alumbrar el sol de la Justicia para todos.

¡Ese día ha de llegar!

No lo dudan los pucupucus del mundo.

- El profesor hace las siguientes preguntas:
 - ¿Qué personajes hay en este cuento andino?
 - ¿Porqué hubo pleito entre el Pucupucu y el gallo?
 - ¿A quiénes representan estos personajes?
 - ¿Quién ganó el pleito y porqué?
 - ¿Han visto un Pucupucu alguna vez?
 - ¿Cómo es, podrían describirlo? ¿Cómo es su canto?
- En su cuaderno hacen un resumen del cuento y dibujan una escena resaltante.
- Utilizando la actividad ETOYS crean un **Ensayo Activo**.

Luego comparten digitalmente sus Ensayos con otros compañeros.