

■ Guía rápida para docentes y familias: Comparadores en programación (>, <, =)

Material nuevo, breve y listo para usar en clase o en casa. Paleta aplicada (azules, amarillo, rosa) para coherencia visual.

■ Objetivos de aprendizaje

- Comprender el significado de >, < y = en situaciones cotidianas y en lógica computacional.
- Justificar comparaciones con argumentos y representaciones (dibujos, números, medidas).
- Traducir comparaciones a instrucciones simples (pseudocódigo con SI/ENTONCES).

■ Secuencia didáctica breve (15–20 min)

- Apertura (3 min): muestra tres tarjetas grandes con los símbolos. Pregunta: “¿Cuándo los usarías?”
- Exploración (8–10 min): presenta 4 comparaciones del entorno (precios, edades, distancias, tiempos). Pide elegir el símbolo y justificar.
- Cierre (4–5 min): cada estudiante redacta una comparación propia y la traduce a pseudocódigo (SI... ENTONCES...).

■ Atención a la diversidad

- Inicial: usa cantidades pequeñas y materiales concretos (fichas, monedas).
- Intermedio: incluye decimales y unidades (L, km, s).
- Avanzado: plantea condiciones dobles (SI precio < ahorro Y stock = 1...).

➤ ■ Tarjetas imprimibles — Comparadores (información completa)

Símbolo	Nombre	Significado	Ejemplos (uso real)
>	Mayor que	El primer valor es más grande que el segundo.	Niños en fila: 12 > 10 (se abre otra mesa). Tiempo de carrera: 1.84 s > 1.79 s (más lento).
<	Menor que	El primer valor es más pequeño que el segundo.	Precio del cuaderno: \$1.90 < \$2.00 (alcanza el dinero). Temperatura: 18°C < 20°C (más fresco).
=	Igual a	Ambos valores son exactamente iguales.	Altura de plantas: 24 cm = 24 cm (crecieron igual). Puntaje: 75 = 75 (empate técnico).