

## Cuidadores del zoológico

Comparar el número de objetos de diferentes grupos para darle de comer a un animalito.



### Materiales

- Tres o más grupos de objetos (por ejemplo, bloques y botones) que representarán la comida que se le dará al animal. El número de objetos en cada grupo puede ser entre dos y cinco. Los grupos con menos objetos (de dos a cinco) son más fáciles de comparar que aquellos con más objetos (de 15 a 18).
- Una tarjeta con el dibujo de cada objeto que está usando para la comida. Cree sus propias tarjetas haciendo dibujos o utilizando fotos. Si le es conveniente, puede utilizar estas tarjetas.
- Un recipiente que representará el plato de comida para el animalito.
- Animalito de juguete (o en foto) que será el animal hambriento, como este ejemplo.

### Preparación

- Los niños van a fingir ser los cuidadores de un zoológico y tendrán que alimentar a un animal hambriento.
- Prepare tres o más grupos de comida con los objetos de su elección. Cada grupo estará compuesto de tres o más objetos del mismo tipo.
- Cree las tarjetas de comida o imprima las que se le ha proporcionado.
- Coloque los grupos de alimentos, las tarjetas, y el plato de comida sobre una superficie plana.
- Coloque el recipiente junto al animal hambriento.

### Instrucciones

1. Mezcle las tarjetas de comida y pídale a un niño que saque dos tarjetas.
2. El niño va a comparar la cantidad de alimentos que hay en los grupos representados en las tarjetas que acaba de sacar. El animal hambriento siempre quiere comer del grupo que tiene más comida. El niño puede contar o alinear los objetos para compararlos y así determinar qué grupo tiene más comida.
  1. Si hay más alimentos en un grupo, ponga un alimento de ese grupo en el plato de comida.
  2. Si hay el mismo número de alimentos en ambos grupos, ponga un alimento de cualquiera de los dos grupos (pero no de ambos) en el plato de comida.
3. Los niños se turnan para comparar los grupos y colocar los alimentos en el plato. El juego termina cuando todos los grupos de alimentos están vacíos o solo queda un alimento. El animal está lleno y feliz. ¡Bien hecho, cuidador del zoológico!

## Compruebe la comprensión

Para profundizar el aprendizaje temprano sobre los conceptos matemáticos, hable y haga preguntas mientras realiza la actividad con los niños. A continuación, le ofrecemos algunos ejemplos:

### Contar objetos y cardinalidad

- ¿Cómo sabes cuántos bloques tienes?
- ¿Cuántos botones hay?

### Comparar números y grupos

- ¿Cómo sabías que había que poner un botón y no un bloque de madera?
- Dijiste que tenías tres botones y siete bloques. ¿Tres es mayor o menor que siete?
- ¿Qué grupo de alimentos tiene más?

### Suma y resta

- ¿Cuántos más cubos naranjas tienes que botones?
- Ya que empezaste con cinco cubos, ¿cuántos cubos te quedarán una vez que le hayas dado uno al oso?



## Modificaciones de la actividad

Una vez que haya probado la actividad, aquí tiene otras cosas que puede hacer. Pruebe estas modificaciones a fin de mantener la actividad interesante y estimulante para los niños durante todo el año.

### Hágalo más fácil

- Utilice marcos de cinco o de diez para ayudar a los niños a contar objetos uno al lado del otro y así poder compararlos.

### Hágalo más difícil

- Los grupos con cantidades similares son más difíciles de comparar que los grupos que tienen números muy diferentes de objetos. Haga que los niños utilicen grupos con un número similar de objetos en cada grupo (un grupo de 13, un grupo de 12 y un grupo de 14).
- Para romper un empate cuando dos grupos tengan el mismo número de objetos, haga que el niño compare el número de cada objeto que ya se encuentra en el plato de comida del animal. El niño le da de comer el tipo objeto del cual haya menos en el plato de comida. Si el número de objetos de los dos grupos

sigue siendo igual, el niño puede elegir cuál objeto agregar al plato de comida.

- Juegue utilizando un cronómetro y haga que los niños intenten llenar el plato de comida antes de que se acabe el tiempo.

### Introduzca una variación

- Durante un empate, el niño puede elegir un grupo y agregar todo los objetos de ese grupo al plato de comida. Ese grupo se elimina después del juego y se retira esa tarjeta con ese tipo de objeto.
- Haga que los niños clasifiquen los objetos en sus grupos antes de empezar la actividad, en lugar de que usted clasifique los objetos o de tener todos los objetos en un solo recipiente.

### Promueva la colaboración entre los compañeros

- Dé roles a los niños participantes. Ponga a un niño a cargo de un grupo de objetos, y siempre que se saque ese grupo de objetos, ese niño es el responsable de contar (por ejemplo, si se están utilizando botones, ese niño siempre saca el grupo botones y los cuenta). Ponga a un niño a cargo del plato de comida y de contar cuántos hay de cada objeto en el plato.