



LUZ MILENA FIGUEROA FUENTES

**R**os encontramos en el Jardín Infantil dentro del aula de clase de Jardín A con los niños de 4 y 5 años. Se inicia la observación. La practicante que dirige la clase es Milena; reparte a cada niño su escarapela y empieza con la **motivación lúdica** de esta manera: todos los niños están en sus respectivos puestos, la practicante empieza a explicar en qué consiste el juego; Catherine, Nelly, Israel, se paran de sus puestos a colaborar con la entrega de los materiales.

La practicante dice: "a cada una de las mesas se le entregará una ruleta que está formada por nueve colores y dibujos diferentes, también se le entregará una flecha que sirve para indicar el disfraz en la ruleta y unas tarjetas que tienen los mismos dibujos de la ruleta"; la niña Paola dice: "profe, no entiendo", Yennys se coloca de pie y dice "si ve, por estar hablando con Dora no pudo entender"; la practicante responde: "bueno niñas sigo explicando: a la ruleta hay que darle vueltas y cada vez que pare, la flecha señalará un disfraz y el niño deberá buscar la tarjeta que la ruleta esté señalando". Todos los niños empiezan a jugar, la niña Sandy dio un grito diciendo: "me gané el número cuatro que es el árbol" y levanta la mano con alegría; después el niño Jaider también grita: "me gané la tarjeta con el número ocho, el de la cereza"; todos los compañeros de la mesa gritan de alegría. Cada vez que un niño consigue ganar una tarjeta, sus compañeros se ponen muy felices. Se da por terminado el juego, la practicante recoge todas las ruletas, los niños se quedan en sus puestos sentados, esperando la próxima actividad.

Continuando con la clase se sigue con el **planteamiento del problema**. La practicante explica en qué consiste la actividad y dice: "dentro de las tarjetas que hay en cada mesa, cada niño debe buscar una que le llame la atención"; cuando ya todos los



niños han elegido sus tarjetas, la practicante les dice: "alcan la mano los niños que escogieron el payaso"; los niños Catherine, Nelly, Israel, Paola, Cesar, fueron ubicados en un extremo del salón. Los niños Sandy, Melisa, Alfonso, escogieron a Pickachu: ellos se hicieron al otro lado; los niños Jorge, Mario, Sergio y Pedro se agrupan en una de las mesas, ellos habían elegido a Dragón Ball; así se hizo sucesivamente con todos los niños. La practicante pregunta: "¿Qué número tiene el payaso?" los niños que tiene esta tarjeta contestan en coro: "el uno", luego enuncia nuevamente la pregunta anterior pero con la tarjeta de Dragón Ball; los niños responden: "el cinco" y así con las demás tarjetas que tienen los niños; se ubican en los respectivos puestos. Con esta actividad los niños lograron identificar el problema que consiste en "¿Qué número dígito corresponde a cada disfraz?".

Siguiendo con la **solución al problema**, la persona que dirige pregunta a los niños: "¿les gustaría seguir jugando?", todos contestan "sí"; los organiza en grupos y comienza a explicarles en qué consiste el juego. Le reparte a cada grupo una tångara, unas fichas de parqués y un par de dados; ella dice: "van a lanzar los dados y en el número que saquen deberán colocar las fichas del parqués en la división de la tångara que tenga ese número"; los niños empiezan a lanzar y a colocar las fichas en sus respectivas divisiones; en una de las mesas los niños Pedro y David empiezan a contar los puntos de los dados y colocan las fichas en el número tres y dicen "llegamos al marranito, vamos de primero", otra niña dice "yo saqué el número dos o sea que voy en pickachu" (R. Enactiva). Los niños comienzan a observar las diferentes imágenes que representan los disfraces en la tångara logrando identificarlos como goku, pickachu, el árbol... (R. Icónica). También identifican los números del uno al nueve que están dentro de la tångara (R. Simbólica).

Para finalizar la clase se propone la **aplicación lúdica**; la practicante que dirige les dice a los niños: "¿Ustedes saben armar rompecabezas?", los niños contestan: "no"; Milena les explica en qué consiste el juego. Les dice "yo voy a escribir un número en el tablero" y escribe el seis, pregunta qué número es y todos contestan en coro: "seis"; ella saca de una bolsa el rompecabezas que corresponde a este número y lo arma en el tablero, luego le reparte a cada niño dos bolsas donde están dos rompecabezas para armar. Mientras la practicante escribe los números en el tablero los niños van armando los rompecabezas de acuerdo al número escrito.

La practicante le pregunta a Catherine: "¿Qué número es este?" y ella contesta: "es el siete y es la flor" y lo empieza a armar; luego escribe el número nueve y pregunta: "¿Qué número es?" y David contesta: "es el nueve", luego pregunta: "¿A qué disfraz corresponde?" y Gloria responde: "a la casa"; así continúa el juego hasta completar los nueve números dígito; después la practicante le pide a uno de los niños que recoja todos los rompecabezas porque ya se ha acabado la clase y plantea la pregunta del problema: "¿Qué número dígito corresponde a cada disfraz?", ella menciona el disfraz y los niños dicen el número que corresponde a éste; luego todos los niños salen en orden a lavarse las manos para tomar su lonchera.

