

Serie Audiovisual

1

Prácticas *en* Juego

Enseñar a jugar en el Nivel Inicial

Ta - Te - Ti

Y te voy a ganar muchas veces

Claves de análisis



Educación Infantil

Organização
de Estados
Ibero-americanos

Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Este video fue registrado en el año 2012 por la maestra Lucrecia Evangelina Nievas, en la sala de 5 años de la Escuela N° 4185, Núcleo: 79 "Tte. Gobernador Benjamín Villafañe". Paraje Peña Colorada, Oran, Salta.

Esta actividad se realizó en el marco del Proyecto "El Juego y la alfabetización en la Educación Inicial: Enseñanza y evaluación de resultados", implementado en escuelas rurales de la Provincia de Salta.

Se trató de una iniciativa conjunta entre OEI - Buenos Aires, UNICEF y el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Salta.

Serie Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial

Claves de análisis 1: Ta-Te-Ti. "Y te voy a ganar muchas veces"

Coordinación: Mg. Verona Batiuk

Autora: Dra. Patricia Sarlé

Diseño: Silvia Corral y María Soledad Guerrero



Ta - Te - Ti

Y te voy a ganar muchas veces



La escuela



Escuela N° 4185, Núcleo: 79 "Tte. Gobernador Benjamín Villafañe"

Paraje Peña Colorada, Oran, Salta.

2012

La escuela N° 4185 "Tte. Gobernador Benjamín Villafañe" se encuentra en un paraje rural lindante con la ruta N° 50, a 40 km de la ciudad de Orán, en la Provincia de Salta. Es una zona alejada, en donde se ven muy pocas casas cerca, los niños y niñas viajan desde lejos, la mayoría llega en micro. Algunos caminan hasta 3 km hasta llegar a la escuela. Esta institución es una escuela nucleada,¹ perteneciente al Núcleo 79.

¹ Las escuelas nucleadas reúnen secciones o salas ubicadas en diferentes establecimientos, en general escuelas primarias, y cuentan con un equipo directivo específico del nivel inicial que itenera por esas escuelas.



El juego

El Ta-Te-Ti desarrolla un tipo de pensamiento estratégico que implica poder pensar en un doble sentido:

- hacer el propio juego;
- evitar que el contrincante haga el suyo.

Estos niños conocen el juego, no es la primera vez que lo juegan, pero tienen diferentes dominios de él. Lo que se puede identificar como errores al jugar en realidad forman parte de las diferentes etapas que se suelen atravesar los niños en el proceso de aprendizaje del juego:

1. Juegan imitando lo que hacen otros y “reinterpretan” la regla, jugando “a su manera”.
2. No se preocupan por intentar ganar. Suelen modificar las reglas para seguir jugando. No lo identifican con “hacer trampa”.
3. Se inicia una cooperación incipiente. Se observa a otros niños, que colaboran en la partida desde afuera, diciéndoles lo que hay que hacer.
4. Codificación de las reglas. Se va produciendo una apropiación cada vez más objetiva de la regla.
5. Se apropian del sentido. Se dan cuenta de la estrategia, de la “gracia” del juego.



Análisis de las escenas

Primer pareja



1.



2.



3.



4.

En la secuencia se ven claramente las diferentes reacciones del niño experto frente a los movimientos de su compañero.

En la imagen 2, señala con el índice el lugar del tablero donde debía dejar la ficha y el turno en el que hubiera obtenido el triunfo. Su gesto de sorpresa (ojos entrecerrados, boca abierta, grito reiterado “no, no, no... ya ganabas”), indica el seguimiento que había hecho de la jugada.

Frente a la reacción del “experto”, los niños reubican sus fichas tal como las tenían puestas antes de que fueran retiradas las celestes. Llegado el turno, el experto “se da cuenta” de que le va a ganar, entonces tapa con la mano el sitio donde debía colocar la ficha, como se ve en la imagen 3, luego la retira y acepta su derrota, en la imagen 4.



Segunda pareja



1



2



3

En esta secuencia, las escenas, muestran cómo cada niño sigue el curso de su juego. Aquí, el que primero ubica las fichas gana. No se juega tratando que el compañero no consiga hacer la línea.

Como el que inicia es el "jugador experto", siempre gana. El otro jugador continúa poniendo sus fichas y haciendo "Ta-Te-Ti" sin registrar que el juego es entre dos y gana el que consigue primero poner las tres en línea.





4



5



6

La situación cambia cuando el jugador experto no es el que inicia el juego. En este caso, “reorienta” sus fichas a fin de evitar que su compañero haga línea.

Esta “estrategia” es la que le permite ganar.

Su expresión es clara: “Yo voy ganando, le voy a ganar muchas veces...”.

