

6

Serie Audiovisual

Práticas *en* Juego

Enseñar a jugar en el Nivel Inicial

Memotest  
Aprendizaje cooperativo

# 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 2017 por la maestra Karina Soledad Aranda, en la sala de la EEPN° 326 "Gobernador Deolindo Felipe Bittel", que se encuentra en Las Breñas, Departamento 9 de Julio, provincia de Chaco.

Esta actividad se realizó en el marco del Proyecto "Educación Inicial en el contexto rural: una propuesta de enseñanza integral". Se trató de una iniciativa conjunta entre OEI - Buenos Aires, UNICEF y el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de Chaco.

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

**Claves de análisis 6: "Memotest. Aprendizaje cooperativo"**

Coordinación: Mg. Verona Batiuk

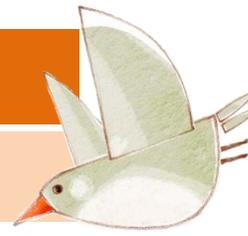
Autora: Dra. Patricia Sarlé

Diseño: Silvia Corral y María Soledad Guerrero



# Memotest

## Aprendizaje cooperativo



### La escuela



**EEP N° 326 "Governador Deolindo Felipe Bittel"**

**Las Breñas, Departamento 9 de Julio, Chaco**

**2017**

La escuela de educación primaria N°326 "Governador Deolindo Felipe Bittel" está ubicada sobre la ruta provincial N°6, en la localidad de Las Breñas, Departamento 9 de Julio, en la provincia de Chaco. Está ubicada en zona rural. Cuenta con una sala multiedad anexa.



## El juego

El Memotest o “juego de la memoria” es un tipo de juego reglado. El material (tipo y cantidad de tarjetas) que se utiliza modifica la dificultad y el nivel de experiencia requerido para jugar. Conocer el formato del juego permite operar sobre él y facilita que el modo en que se juega sea lúdico.

El formato o estructura de un juego se diferencia en:

- estructura profunda (aquella que hace que un juego sea ese y no otro).
- estructura superficial (aquellos aspectos que cambian la dificultad del juego, pero que no inciden en el sentido del juego en sí).

En el Memotest:

- la estructura profunda del juego es encontrar el par entre una serie de fichas ocultas.
- la estructura superficial refiere a la cantidad de fichas que se usan, el modo en que se disponen, la cantidad de jugadores, el tipo de imagen de la figura, entre otros aspectos.



## Análisis de las escenas

Los niños que participan de esta situación poseen diferentes niveles de apropiación del juego:

- hay jugadores que aún están aprendiendo el formato y sus reglas.
- hay jugadores expertos, que sostienen el juego y enseñan a jugar.



En el juego participan cinco niños: tres niñas y dos varones. De las tres niñas, la más pequeña, Maribel, no sabe jugar.

La maestra da la indicación de comenzar a jugar.



En toda la secuencia, es claro que los niños saben que están siendo observados por la maestra.

Miran a la cámara, sonríen.

*Maestra: "A ver Maribel, da vuelta la ficha."*



Una de las niñas da la indicación:



“Hacele así, se agarra así” y hace el gesto para mostrar la acción.



En esta secuencia, resulta interesante prestar atención al modo en que las niñas mayores acompañan con el gesto, la mirada y la palabra el accionar de la más pequeña. Esperan, señalan, dan tiempo, indican que no es lo que tiene que buscar, reformulan la consigna: *“Es otra que se parezca”*.

Es importante volver a pensar cómo la experiencia previa, la repetición, la edad de los niños están siempre presentes como variables mientras los niños juegan.





Finalizado el turno de Maribel (que probó varias veces y con varias fichas diferentes de encontrar la pareja, sin éxito), el juego cambia de turno y las dos niñas que saben jugar dan vuelta sus fichas y recogen las iguales. Mientras que Maribel observa atenta el juego de sus compañeras.

