

BABY PLAY FARM Montessori

Os seis cartões do jogo podem ser utilizados como grandes flashcards, que representam os locais típicos de uma alegre quinta, com muitos detalhes visíveis e outros tantos escondidos por baixo das peças removíveis.



COMPETÊNCIAS

Descobrir a quinta;
Reconhecer os animais;
Distinguir funções e profissões;
Compreender de onde vêm as coisas

AS PRIMEIRAS DESCOBERTAS NA QUINTA

Abrimos a caixa juntamente com as crianças, mostramos-lhes os seis cartões da quinta e propomos-lhes que os organizem livremente num retângulo horizontal. Pegamos-lhes ocasionalmente nomeando o local que representam e os elementos que aí estão figurados: a casa do fazendeiro, o estábulo, o campo com os silos e o trator, o galinheiro e o curral, a horta e o pomar, etc. Pedimos que as crianças pronunciem as palavras em voz alta.



REFORÇAMOS A APRENDIZAGEM COM O MÉTODO DOS TRÊS TEMPOS

Depois de mostrarmos os cartões e pronunciarmos os nomes dos locais e das várias figuras em voz alta, convidamos as crianças a reconhecê-los com as seguintes perguntas: «Onde está a casa do fazendeiro? Dá-ma!»; «Onde fica o estábulo? Dá-mo!»; «Onde estão os legumes?»

Podemos terminar a atividade pedindo às crianças que se lembrem dos nomes dos locais ou dos detalhes apontando-os com o dedo e formulando as seguintes perguntas: «Como se chama este local? Quem é este senhor? Como se chamam estes animais?».

Desta forma, teremos reforçado a aprendizagem concluindo igualmente o percurso previsto pela lição em três tempos de Maria Montessori: no primeiro tempo, é preciso levar a criança a contactar com o material e a “começar” a usá-lo; no segundo, chamado “de reconhecimento”, intervém-se para ajudar a criança que já conseguiu distinguir a diferença entre as coisas ao aprender a sua nomenclatura. A terceira fase consiste na consolidação e verificação da aprendizagem.

