

Flashcards

TACTILE

Montessori

Con este juego los niños experimentan con el sentido del tacto, clasican imágenes y objetos y enriquecen su vocabulario.
 La caja contiene 4 tarjetas táctiles con supercie erizada, lisa, rugosa y lanuda, y 20 ashcards con imágenes de objetos y animales que pueden agruparse según su supercie (o según su pelaje o coraza).

COMPETENCIAS

Experimentar el sentido del tacto;
 Reconocer las superficies;
 Clasificar los objetos;
 Desarrollar el vocabulario



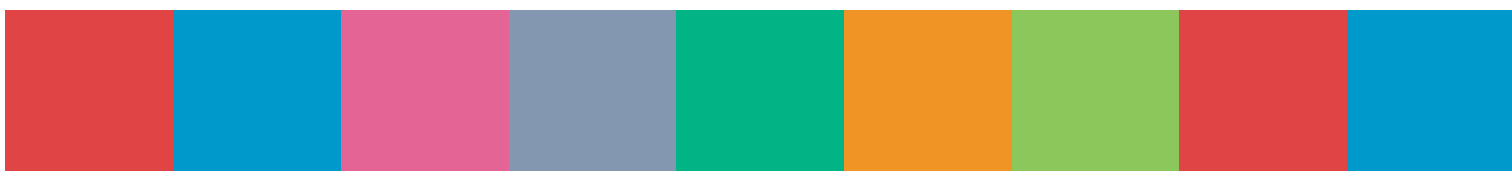
DESCUBRIMOS LAS SUPERFICIES

Escogemos un momento en el que los niños estén especialmente receptivos y presentamos el material de juego dejándolos explorar libremente las flashcards. Después, animamos a los niños a coger las tarjetas con superficie táctil, dejando que las observen y las toquen.

Entonces utilizamos la lección en tres tiempos de Maria Montessori para presentar las superficies y hacerles entender los conceptos de *punzante*, *lanudo*, *rugoso* y *liso*. Cogemos la tarjeta con la superficie punzante, se la entregamos a los niños, hacemos que la toquen y decimos en voz alta: «¿Lo sientes? ¿Es punzante?... ¡Es punzante!». Continuamos del mismo modo con las otras tres tarjetas táctiles.

Más tarde, colocamos las tarjetas táctiles sobre la superficie de juego y preguntamos: «¿Dónde está la tarjeta punzante? ¡Dámela!»; «¿Dónde está la tarjeta lanuda? ¡Dámela!»; y así con las otras dos tarjetas. Animamos a los niños a hacerlo por sí mismos: ellos pueden incluso solo señalar las tarjetas y podemos, si fuera necesario, ayudarlos a coger las tarjetas que les pedimos dándoles pequeñas pistas, pero sin sustituirnos a ellos.

Al terminar, para reforzar el aprendizaje, cogemos las tarjetas, les pedimos que las toquen y preguntamos: «¿Cómo es?». Si en las fases anteriores los niños han mostrado interés y entusiasmo interactuando con nosotros, no tendrán problemas para contestar correctamente: «¡Es punzante! ¡Es liso!...». En el caso de que no supieran contestar, podemos ayudarlos guiándolos en el reconocimiento de esta manera: «¡Es punzante! Y esto otro, ¿cómo es?», indicando otra tarjeta.



RELACIONAMOS LAS SUPERFICIES CON LOS OBJETOS

Ahora presentamos las flashcards de las imágenes y empleamos la lección en tres tiempos para enseñarles a los niños a nombrar los objetos o los animales representados. Por ejemplo, seleccionamos las cartas de los objetos punzantes, cogemos la del erizo, mostramos la imagen y decimos en voz alta: «Erizo, ¡es el erizo!». Hacemos que observen bien todas las cartas del grupo y animamos a los niños a pronunciar los nombres de todas las imágenes.

Entonces continuamos con la lección en tres tiempos, primero pidiéndoles a los niños que nos den las tarjetas: «¿Dónde está el erizo?»; y, para terminar, cogiendo una carta y preguntando «¿Cómo se llama esto?».

Continuamos con los demás grupos de tarjetas y, poco a poco, presentamos todos los sujetos.

Al final, animamos a los niños a relacionar los sujetos con la superficie y con la tarjeta táctil correspondiente, diciendo, por ejemplo: «¡El erizo es punzante! ¿Has visto sus púas?»; «¿Y el cepillo? ¿Es punzante?»; «¿Y el cactus?».

Repetimos la actividad con todos los demás grupos de cartas.

EL MINIBINGO DE LAS SUPERFICIES

Podemos reforzar el aprendizaje organizando un divertido juego de clasificación o un minibingo de 2 a 4 jugadores, animando a los niños a relacionar con cada tarjeta táctil las cartas de las imágenes correspondientes. Le entregamos a cada niño una tarjeta táctil y colocamos las cartas de las imágenes mezcladas y apiladas boca abajo. Por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador roba una carta y se la enseña a todos los jugadores. Si la carta robada presenta la misma superficie que la que tiene el niño, se la queda y la coloca debajo de su tarjeta táctil. Gana el primero en reunir bajo su tarjeta las cinco cartas correspondientes. El juego se ve simplificado por los colores en el marco de las tarjetas táctiles y en el reverso de las tarjetas, que pueden emplearse como control.

