

TOUCH 2 PIECES PUZZLE FARM

¡Monta los puzzles de la granja y crea divertidas ambientaciones diferentes entre ellas! Los sujetos, cada uno formado por 2 grandes piezas, tienen encajes con autocorrección y muchos detalles táctiles.



COMPETENCIAS

Reconocer un ambiente con sus especificidades;
Motricidad fina;
Primeros conocimientos naturalistas;
Formas y creatividad espacial

DESCUBRIMOS LA GRANJA

Hacemos que los niños pongan todas las piezas sobre la superficie de juego con el lado dibujado hacia arriba. Entonces los animamos a comparar los dibujos sobre las piezas con la imagen reproducida en el reverso de la caja, llamando desde el principio su atención hacia el contexto general y los diferentes elementos que lo componen. Recordemos nombrar siempre los elementos, señalarlos con el dedo y motivar a los niños con preguntas-estímulo: «¡Este es el pajar! ¡Este es el tractor! ¡Este es el granjero!» y así.



Entonces hacemos que monten los sujetos. Si vemos que los niños tienen dificultades, los ayudamos entregándoles la pieza correcta y les pedimos que la encajen con la pieza correspondiente. Cada vez que los niños monten un minipuzle, recordemos nombrar de nuevo el sujeto en voz alta, señalándolo con el dedo.



Ahora podemos jugar con los niños, pidiéndoles que reconozcan los elementos de la granja con las siguientes preguntas: «¿Dónde está la vaca? ¿Dónde está el caballo? ¿Dónde está el tractor? ¡Encuétralos!». Podemos enriquecer la experiencia añadiendo información sobre la granja. Y también podemos hacer que se fijen en los detalles táctiles presentes en cada pieza. Con el objetivo de consolidar y comprobar el aprendizaje, podemos señalar los sujetos de uno en uno y preguntar: «¿Cómo se llama este elemento? ¿Y este otro cómo se llama? ¿Y esto qué es? ¿Y ellos cómo se llaman?», señalando los sujetos.



Para terminar, podemos divertirnos inventando historias que tengan como protagonistas los personajes representados en los dibujos, plantando preguntas como las siguientes: «¿Cómo se llama el hombre del tractor? ¿Y el granjero? ¿Y la niña que recoge fruta? ¿La conoces?» y así. De esta manera, acostumbramos a los niños a responder a las preguntas y, al mismo tiempo, a inventar posibles situaciones que contar. Las figuras perfiladas los estimulan naturalmente a inventar una historia y a crear un pequeño juego de ambientación.

