

ALFABETO

Una vez el niño o la niña han oído todos los nombres de todos los objetos del juego, intenta que reconozcan el objeto indicando su nombre. A continuación, pídeles escribirlo utilizando las letras móviles en la caras. Si cometen un error, no les desanimas con un "¡No!", sino repíteles la palabra correcta. Por ejemplo, si escriben "perro" en el puzzle del "gato", corrígelos repitiendo la palabra "perro".

"¿puedes escribir gato?" para aprender es esencial que el nombre y la pregunta se repitan.



ESCRITURA LIBRE

Pide al niño o la niña que escriban la palabra que han formado. Para empezar, déjales que la copien y más adelante les puedes indicar que lo hagan por ellos mismos. Con—firma y consolida el aprendizaje de lectura y escritura preguntando, "¿Qué has escrito?". Si dice la palabra correctamente, quiere decir que ha asociado correctamente la nomenclatura.



Si juegas con ellos, puedes utilizar las pizarras blancas para incluir otras palabras no incluidas en el juego y pedirles que las escriban. En un paso superior, puedes incluso dibujar un objeto en la pizarra blanca y hacer que escriban el nombre.



3-6

LABORATORIO DE ESCRITURA MONTESSORI



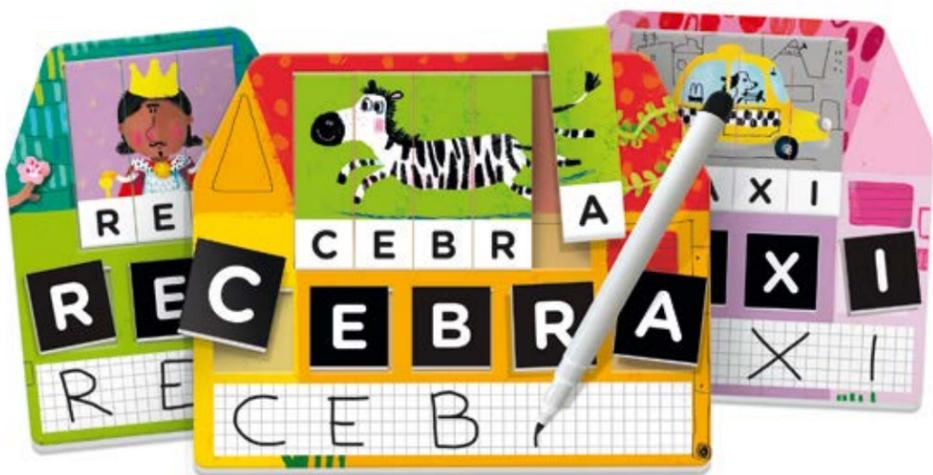
Multiple Intelligences Games



Aprender a escribir usando el método de los tres pasos.

Este juego se apoya en el método de los tres pasos de Montessori, usando el juego para mejorar el lenguaje y dar los primeros pasos en la lectura y escritura de sus primeras palabras. Maria Montessori usó el método de los tres pasos para introducir nuevos conceptos, nuevas palabras, formas, colores, sonidos etc. y es específicamente recomendable para el aprendizaje temprano. Trabajando con personas pequeñas, es posible usar el juego y los materiales ya que desde muy pequeñas, las personas absorben información de su entorno y de la gente que les rodea con quienes quieren comunicarse.

En este juego, el método de los tres pasos ayuda al reconocimiento de las palabras, la memorización de conceptos, la escritura y la lectura.



Tres formas de juego son posibles con el material incluido en la caja, individualmente y en grupo. En un primer paso, anima a los niños y niñas a jugar individualmente para ayudarles en el progreso a su ritmo y de forma natural.

Edad

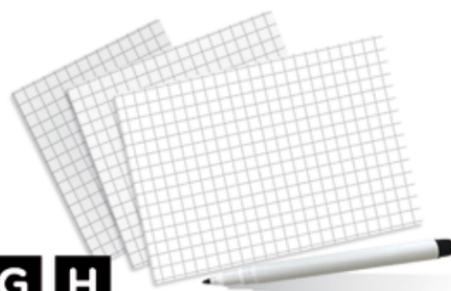
Este juego está diseñado para niños y niñas de 3 a 6 años.

Materiales

- 3 casas de creación de palabras
- 80 letras
- 3 pizarras blancas
- 1 rotulador borrable
- 12 puzles de diferentes medidas de objetos con diferentes nombres y diferente longitud de letras.

Objetivo

El objetivo del juego es enseñar a los niños y niñas a leer y escribir en base a un juego usando diferentes métodos



Preparación del JUEGO

Para mejores resultados, elige un espacio silencioso e íntimo sin distracciones que ayude a niños y niñas a concentrarse mientras juegan (por ejemplo, en la alfombra o en una esquina de una habitación con cojines). El juego se debe explicar claramente y presentado como una actividad divertida.

LOS TRES PASOS DEL JUEGO

Utilizando las caras especiales, los niños y niñas empiezan a construir los puzles para formar palabras, luego escriben esas palabras con las letras móviles, y finalmente las escriben usando el rotulador.

Hay 3 pasos en el juego:

Paso 1 - asociar un objeto a su nombre - ofrécele todas las palabras puzles (recomendamos empezar por las palabras de 3 letras, luego de 4 y finalmente de 5).

Paso 2 - reconocer el objeto por su nombre - Indícale que use el alfabeto para escribir el nombre de los puzles ya completados, colocando las letras en los espacios de las casas.

Paso 3 - asimilación de la asociación del nombre al objeto - déjale practicar la escritura usando el rotulador para formar palabras en las pizarras blancas de las casas.

PUZLES

Dale al niño o la niña todos los puzles para manipularlos. Luego ayúdale a juntarlos en las casas, sin meter prisa. Pronuncia el nombre de la palabra lentamente y con voz clara, para que oiga los sonidos individuales de cada palabra. Después, deja que juegue con los puzles tanto como quiera para explorarlos y manipularlos.

