



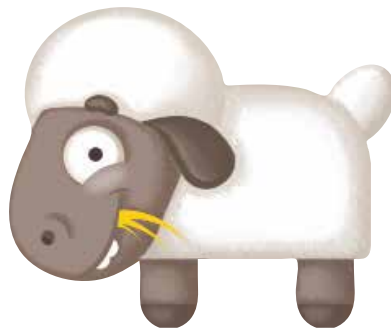
HEADU

Montessori

MY FIRST PUZZLE

A QUINTA

Este primeiríssimo puzzle, inspirado no método da educadora Maria Montessori, permite às crianças mais novas conhecerem uma alegre quinta estimulando o gesto, o tato, a percepção das formas e a noção de espaço. Esta abordagem multissensorial promove uma aprendizagem mais profunda, importantíssima para o desenvolvimento cognitivo em idade pré-escolar. As crianças montam um grande estábulo da quinta povoado por 5 afetuosos animais perfilados de madeira, que devem ser encaixados nas formas correspondentes.



O PUZZLE E AS FIGURAS DE MADEIRA

Em primeiro lugar, pedimos que montem o puzzle. Deixamos as crianças brincarem em total autonomia graças aos encaixes autocorretivos. Se necessária, a ajuda deve limitar-se a algumas simples sugestões, sem substituir as crianças nas suas ações. Por exemplo, pedimos que posicionem todas as peças de cartão e figuras de madeira na superfície de jogo com o lado desenhado voltado para cima. Em seguida, solicitamos-lhes que comparem os desenhos das peças com a imagem apresentada no verso da caixa, chamando desde logo a sua atenção para os detalhes do estábulo: o telhado, as escadas, a janela. Lembremo-nos sempre de nomear os elementos, de os apontar com o dedo e de motivar a aprendizagem das crianças com perguntas estimulantes: “Este é o telhado, estas são as escadas da capoeira, este é o cão... onde está o cavalo? Esta é a ovelha... de que é feito a sua pelagem?”. Depois de o puzzle estar montado — ou mesmo durante o jogo — incitamos as crianças a observar atentamente as figuras de madeira, fazendo-as analisarem a sua forma e convidando-as a procurar no desenho a figura correspondente. Se verificarmos que as crianças têm dificuldades, ajudamo-las, dando-lhes a peça correta.



À DESCOBERTA DA QUINTA

Agora podemos jogar com as crianças, pedindo-lhes que reconheçam os animais da quinta com as seguintes perguntas: “Onde está o cavalo? E a galinha, onde está? E as ovelhas? Num segundo momento, pedimos às crianças que se lembrem do nome dos animais: por exemplo, podemos perguntar “Como se chama este animal?”, ou, apontando para a vaca, “e o nome deste animal, qual é?”. Lembremo-nos sempre de apontar com o dedo o objeto da nossa pergunta. Podemos enriquecer a experiência adicionando informações sobre a quinta. Explicamos, por exemplo, que na quinta cada animal tem a sua tarefa específica e produzem-se muitas coisas: ovos, leite, milho, lã...



O CÃO DE GUARDA E AS 3 REGRAS DA QUINTA

Por fim, podemos divertir-nos inventando pequenas histórias com as figuras de madeira fornecidas. Por exemplo, podemos representar com as crianças a história do cão, que é o animal mais fiel da quinta e que se mantém alerta dia e noite a vigiar. Todos os outros animais vão ter com o cão para conhecer as boas regras da vida na quinta.

REGRA NÚMERO 1: O cão tem a tarefa de vigiar todos os animais! É ele que ajuda o fazendeiro a verificar se todos estão no seu lugar à noite, antes de irem dormir.

REGRA NÚMERO 2: A ovelha deve ser tosquiada sempre que a sua lã se torna muito densa.

Assim, podemos fazer muitos cobertores quentes para o inverno.

REGRA NÚMERO 3: O cavalo deve poder descansar em paz no seu estábulo, com bastante feno de qualidade para comer. Mas quando quiser ir correr a galope... é preciso pôr-lhe a sela e montá-lo a toda velocidade, mantendo as rédeas firmes!

Só assim será verdadeiramente feliz!

