

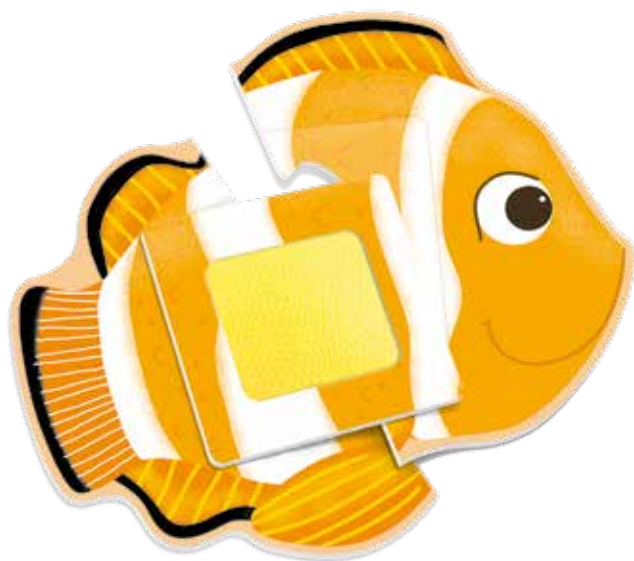
TACTILE

HEADU



ANIMALS Montessori

Con estas grandes piezas de doble cara superresistentes, este dispositivo didáctico, inspirado en el método de la educadora Maria Montessori, les permite a los niños más pequeños conocer cinco tiernos animales y algunas de sus características simulando el gesto, el tacto, la percepción de las formas y el sentido del espacio. Esta aproximación multisensorial favorece un aprendizaje más profundo, importantísimo para el desarrollo cognitivo en edad preescolar.



Los puzles

Para hacer el juego más sencillo y para facilitar el reconocimiento de los diferentes sujetos, es preferible empezar la actividad montando los puzles de uno en uno. Los niños pueden crear las imágenes de forma autónoma gracias a los encajes con autocorrección. El adulto tiene que limitarse a proporcionar alguna sencilla sugerencia, sin sustituirse a los niños en la realización de las acciones específicas. Solo más adelante podemos colocar todas las tarjetas sobre la superficie de juego.

En todo caso, siempre debemos estimular a los niños animándolos a comparar las piezas con las imágenes reproducidas en el reverso de la caja y atrayendo desde el principio su atención sobre los detalles de cada dibujo. Cada vez que los niños montan un puzle, pronunciamos el nombre del sujeto señalándolo con el dedo: "¡Esta es la oveja!" "¡Este es el perro!" "¡Este es el pez!" "¡Esta es la tortuga!" y así, para reforzar la asociación entre el sujeto representado y su nombre.



Las fichas táctiles: desarrollo léxico y pensamiento lógico

Después de montar los animales, llamamos la atención sobre los colores y los detalles de cada manto. Entonces presentamos las fichas con la superficie táctil y les decimos a los niños: "¡Esta es la lana de la oveja! ¡Este es el pelo del perro! ¡Estas son las escamas del pez! ¡Esta es la coraza de la tortuga! ¡Este es el manto de la cebra! ¡Esta es la piel del elefante!". Reforzamos el aprendizaje haciendo que los niños cojan las cinco fichas táctiles y que las coloquen sobre el animal correspondiente. Entonces hacemos que toquen la superficie táctil de cada ficha pronunciando cada vez una frase para describir su característica principal. Por ejemplo: "¡Toca la lana de la oveja! ¡Es muy suave! ¡Toca las escamas del pez! ¡Son duras! ¡Toca el pelo del perro! ¡Es liso! ¡Toca la piel del elefante! ¡Es áspera!" y así. Recordemos pronunciar con mayor énfasis todas las palabras nuevas que queramos enseñarles a los niños (lana, pelo, manto, escamas, piel, coraza) y esforcémonos por atraer su atención sobre los adjetivos opuestos como "suave-duro" o "liso-áspero". Ahora ya podemos pedirles a los niños que reconozcan autónomamente el manto de cada animal y sus características. Por ejemplo, les preguntamos: "¿De quién es la lana?" o "¿De quién son las escamas?". También podemos hacer que los niños jueguen ofreciendo los animales de dos en dos con la ficha ya colocada, por ejemplo, la oveja y el pez o el perro y el elefante, y preguntamos: "¿Quién tiene el pelaje más suave? ¿Quién tiene el más duro? ¿Quién tiene el pelo más liso? ¿Quién tiene la piel más dura?".

Bingo tocar y sentir

Para terminar, podemos jugar un divertido bingo sensorial. Le damos a cada niño un animal que montar. Cuando todos los puzles de los animales estén montados, colocamos todas las fichas táctiles dentro de la bolsita. Entonces los niños, por turnos, tienen que reconocer la ficha táctil correspondiente a su animal tocándola. El primer niño en identificarla y colocarla en el espacio adecuado gana.

