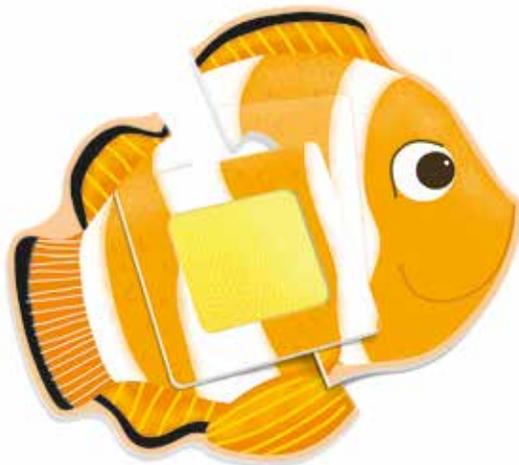




TACTILE ANIMALS

Montessori

Com estes grandes cartões de dupla face superresistentes, este dispositivo didático, inspirado no método da educadora Maria Montessori, permite às crianças mais novas conhecerem cinco afetuosos animais e algumas das suas características, estimulando o gesto, o tato, a perceção das formas e noção de espaço. Esta abordagem multissensorial promove uma aprendizagem mais profunda, importantíssima para o desenvolvimento cognitivo em idade pré-escolar.



OS PUZZLES

Para tornar o jogo mais fácil e facilitar o reconhecimento de cada figura, é preferível iniciar a atividade montando um puzzle à vez. As crianças podem organizar as imagens em total autonomia graças aos encaixes autocorretivos. O progenitor ou educador deve limitar-se a fornecer algumas simples sugestões e não deve substituir as crianças ao realizarem as suas ações. Só num segundo momento posicionaremos todas as peças na superfície de jogo.

Em qualquer caso, encorajamos as crianças a comparar as peças com as imagens apresentadas no verso da caixa e chamamos desde logo a sua atenção para os detalhes de cada desenho. De cada vez que as crianças montam um puzzle, pronunciamos o seu nome apontando para a figura com o dedo: "Esta é a ovelha!" "Este é o cão!" "Este é o peixe!" "Esta é a tartaruga!" e assim por diante, reforçando a associação entre a figura e o nome que a representa.



OS CARTÕES TÁTEIS: DESENVOLVIMENTO LEXICAL E PENSAMENTO LÓGICO

Depois de os animais terem sido montados, chamamos a atenção para as cores e os detalhes de cada pelagem. Em seguida, apresentamos os cartões com a superfície tátil e dizemos às crianças: “Esta é a lã da ovelha!” “Este é o pelo do cão!” “Estas são as escamas do peixe!” “Esta é a carapaça da tartaruga!” “Este é o pelo da zebra!” “Esta é a pele do elefante!”.

Reforçamos a aprendizagem pedindo que peguem nos cinco cartões táteis e que os coloquem por cima do animal correspondente. Em seguida, propomos que toquem a superfície tátil de cada cartão, pronunciando uma frase para descrever a sua característica principal. Por exemplo: “Toca na lã da ovelha! É macia!” “Toca nas escamas do peixe! São duras!” “Toca no pelo do cão! É liso!” “Toca na pele do elefante! É rugosa!” e assim por diante. Lembremo-nos de pronunciar com maior ênfase todas as palavras novas que queremos ensinar às crianças (lã, pelo, pelagem, escamas, pele, carapaça) e procuremos chamar a sua atenção para os adjetivos opostos “macio-duro” ou “liso-rugoso”.

A este ponto, podemos pedir às crianças que reconheçam autonomamente a pelagem de cada animal e as suas características. Por exemplo, perguntamos-lhes: “De quem é a lã?” ou “De quem são as escamas?”. Ou deixamos as crianças brincarem apresentando dois animais de cada vez com o cartão já posicionado, por exemplo, a ovelha e o peixe ou o cão e o elefante, e perguntamos: “Quem tem o pelo mais macio?” “Quem tem o mais duro?” “Quem tem o pelo mais liso?” “Quem tem a pele mais dura?”.

BINGO TOCAR E SENTIR!

Por fim, podemos jogar um divertido bingo sensorial. Damos a cada criança um animal para montar.

Depois de todos os puzzles dos animais estarem montados, colocamos todos os cartões táteis dentro do saco. A este ponto, as crianças, à vez, devem reconhecer o cartão tátil que corresponde a um animal, tocando-o. Vence a criança que o reconhecer primeiro e colocar no espaço correspondente!

