

ANIMAL LOTTO

Montessori

A fun tombola game for young children to play together!

HEADU

Un sencillo y divertido bingo para conocer los animales y contextualizarlos en su ambiente. El kit incluye seis cartones ambiente y treinta animales perfilados que colocar en los espacios correspondientes. Podemos decidir emplear el material para organizar un bingo, o mostrar lo animales de uno en uno como flashcards perfiladas para colocar en el ambiente correspondiente. En este caso, el reconocimiento de los animales está contextualizado en el ambiente en el que vive el animal. Esto le permite al niño situar el aprendizaje en un contexto significativo.

El bingo

Para jugar solo hay que entregarle un cartón-ambiente a cada jugador y colocar, cubiertos sobre la superficie de juego, los animales perfilados. Por turnos, los niños van girando un animal.

Si el animal descubierto está presente en su cartón, lo cogen y lo colocan en el espacio correspondiente, de lo contrario vuelven a colocarlo boca abajo sobre la superficie de juego.

Gana el primero en completar su cartón-ambiente con los cinco animales.



Las tarjetas perfiladas y el método de los tres tiempos

El material de la caja puede emplearse también de forma desestructurada, es decir, enseñándoles las tarjetas a los niños como si de flashcards se tratara y pronunciando cada vez el nombre del animal y el ambiente correspondiente. En este caso, para hacer que el aprendizaje sea natural y eficaz, podemos adoptar el método de los tres tiempos de María Montessori.

La lección de tres tiempos está especialmente indicada para presentar los primeros conceptos y favorecer el desarrollo léxico. El proceso en tres fases se articula de la siguiente manera:

1. El educador escoge los materiales y se los presenta al niño para una primera identificación. Por ejemplo, escogemos presentar los animales de la sabana de uno en uno, cogiendo las tarjetas y pronunciado el nombre de cada sujeto en voz alta: "¡Esta es la jirafa!", "¡Este es el león!", "¡Este es el elefante!", "¡Este es el rinoceronte!", "¡Este es el flamenco rosa!". Podemos hacer que el aprendizaje sea más significativo colocando los animales sobre la ficha-ambiente correspondiente;
2. Entonces se interviene haciendo preguntas útiles para que los niños recuerden el nombre de los sujetos representados. El educador puede preguntar: "¿Dónde está el elefante?, ¿Y el rinoceronte?", "Búscalos". Este es el segundo momento de la lección en tres tiempos, en el que los niños se ven estimulados a reconocer el sujeto a partir del nombre, desarrollando su memoria visual además de la léxica;
3. Para consolidar y verificar el aprendizaje de los nombres de los animales, podemos animar a los niños a volver a colocar todas las tarjetas perfiladas sobre una ficha y preguntar, señalando con el dedo: "¿Cómo se llama este animal?, ¿Y este, cómo se llama?".

Recordemos enriquecer la experiencia añadiendo información y datos curiosos sobre cada ambiente.



PEREZOSO



MONO



TIGRE



LORO



COCODRILO



CANGREJO



PULPO



RAYA



TORTUGA MARINA



DELFIN



MORSA



PINGÜINO



FOCA



OSO POLAR



ORCA



ZORRO



MARIPOSA



TURÓN



OSO



CERVATO



PERRO



OVEJA



CERDO



CABALLO



VACA



RINOCERONTE



LEÓN



FLAMENCO



JIRAFRA



ELEFANTE

