

Flashcards PARA BEBÉS Montessori

*“A criança só se revela a si mesma quando tem liberdade para se expressar.”
(Maria Montessori)*

Este jogo desenvolve as capacidades linguísticas e os processos iniciais de abstração da vossa criança. Inspira-se nos ensinamentos de Maria Montessori quer porque envolve diversos canais sensoriais para reforçar a experiência cognitiva quer porque se baseia na lição em três tempos, favorecendo uma aprendizagem totalmente natural e espontânea.

ESTÍMULO SENSORIAL

As Baby Flashcards foram realizadas com materiais perfilados de encaixe que estimulam a sensibilidade tátil. Além disso, ativam a perceção visual através do reconhecimento e da memorização das imagens. Ao mesmo tempo, as Baby Flashcards são úteis para veicular a aprendizagem de conceitos adicionais, como o som das palavras.

A LIÇÃO EM TRÊS VEZES

Particularmente adequada às crianças mais novas, a lição em três tempos é usada por Montessori para a introdução de novos conceitos como, por exemplo, nomes, sons, números, formas, cores e assim por diante. O procedimento prevê três fases: o educador escolhe os materiais e apresenta-os à criança para uma primeira familiarização e distinção, depois intervém para promover o reconhecimento dessas mesmas figuras e, por fim, procede à verificação e consolidação da aprendizagem. Neste jogo, a lição em três tempos favorece o reconhecimento das imagens, a memorização, a pronúncia das palavras e, em última instância, o desenvolvimento lexical.

JOGO DAS PALAVRAS E IMAGENS

Na primeira fase, propomos à criança todas as cartas e ajudamo-la a inserir as figuras nos espaços correspondentes, respeitando os seus tempos.

Em seguida, apresentamos um grupo de cartas de cada vez, levando a criança a concentrar-se apenas num grupo-categoria. Por exemplo, começamos a jogar com

as 4 cartas dos animais. Mostramos uma carta e pronunciamos em voz alta o nome da figura: “Este é o cão!”.

Em seguida, com o mesmo procedimento, apresentamos todas as outras figuras, uma de cada vez. Repetimos o procedimento diversas vezes. Numa segunda etapa, colocamos as cartas e as figuras dos animais separadas e perguntamos: “Onde está o cão?”; “E o gato, onde está? Encontra-o e tenta inseri-lo na carta correspondente!”, e assim por diante. Lembremo-nos sempre de pedir à criança que pronuncie em voz alta o nome de cada animal. Numa terceira fase, aumentamos a dificuldade dispondo as cartas com as figuras inseridas e perguntamos: “Como se chama este animal?”; “E este?”. Não nos preocupemos se a criança não se recordar imediatamente dos nomes dos animais. Pelo contrário, ajudamo-la com algumas pequenas dicas para que consiga recordar-se naturalmente do nome. Apresentamos gradualmente todos os outros grupos de cartas: a essa altura, a criança terá feito novos conhecimentos e enriquecido a sua bagagem lexical.

JOGO DE CLASSIFICAÇÃO

Com as Baby Flashcards, podemos também propor jogos de classificação, pedindo que as figuras de uma categoria sejam agrupadas numa ou mais filas.

Depois de a criança ter completado as cartas com as figuras corretas, dispomos as cartas de três categorias na mesa formando três grupos. Formamos gradualmente o grupo dos animais, dos frutos e dos meios de transporte, convidando as crianças a observar as cartas. Lembremo-nos sempre de pronunciar o nome de cada figura especificando da seguinte forma a categoria de pertença: “O cão é um animal”, “também o gato é um animal” e assim por diante. Por fim, podemos reforçar a aprendizagem organizando o jogo da “Caça ao intruso”: formamos o grupo dos animais, inserimos um cartão de outra categoria e perguntamos à criança: “Qual é o intruso?”. Também podemos inserir gradualmente mais do que um intruso em cada grupo.

AS PRIMEIRAS DESCOBERTAS

A experiência de aprendizagem pode ser enriquecida orientando a criança para a descoberta da função ou da característica de algumas figuras com perguntas simples como: “Como é que faz o cão?”, “Qual é o sabor da pera?”, “Qual é a cor da maçã?”, etc. Propomos que primeiro observe as cartas e as formas correspondentes, tentando descrever com precisão todos os detalhes de cada elemento representado e nomeando sempre todas as figuras com o seu nome.

Podemos também criar simples rimas, canções ou pequenas histórias para tornar a aprendizagem mais alegre e divertida.