

TÁTIL-FICHAS DE PERCURSOS LIGADOS

Ref. 20614



CONTEÚDO:

O jogo é composto por 36 fichas com uma superfície rugosa, fabricadas em cartão grosso, resistente e de grande qualidade, e por 10 cordões ergonómicos de cores diferentes.

IDADE RECOMENDADA E INDICAÇÕES DE UTILIZAÇÃO:

Dos 3 aos 6 anos.

Ainda que o jogo esteja indicado principalmente para crianças com idades entre 3 e 6 anos, poderá destinar-se igualmente a crianças com idades superiores e necessidades especiais, bem como aos adultos que necessitem de exercitar a discriminação visual e tátil, a associação e a psicomotricidade fina.

O contraste de cor entre os percursos e o fundo das fichas ajuda as crianças com problemas visuais a identificarem a forma dos percursos. A superfície rugosa favorece o movimento da mão pelo percurso, facilitando a posterior aprendizagem de como escrever.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Desenvolver a psicomotricidade fina ao manipular e entrelaçar as fichas.
- Trabalhar a discriminação tátil através do reconhecimento de diferentes texturas.
- Melhorar a discriminação visual através do reconhecimento de formas e cores.
- Desenvolver a atenção e a observação: identificar, associar e classificar as fichas por cor e textura.
- Integrar a informação de diferentes sentidos na aprendizagem dos objetos.
- Exercitar a memória visual e tátil com percursos de diferentes texturas.

SISTEMA DE JOGO:

1. Colocam-se todas as fichas sobre a mesa e selecionam-se 6 fichas da mesma cor/textura.
2. Colocam-se as fichas selecionadas sobre a mesa formando um círculo (ou outro percurso com a forma pretendida).
3. Coloca-se um dedo sobre a parte rugosa da ficha e segue-se o percurso formado pelas fichas.
4. Escolhe-se um cordão e entrelaçam-se as fichas.
5. Repete-se o mesmo processo selecionando outras fichas.



OUTRAS ATIVIDADES:

- 1. Percurso de cores.** Seleccionam-se 6 fichas diferentes (uma por cada cor/textura). Forma-se um percurso e entrelaçam-se as fichas com o cordão. Trabalha-se a discriminação visual e tátil, nomeando as diferentes cores que cada ficha contém, e especificando as cores que têm uma textura rugosa.
- 2. Classificar de olhos fechados.** Fecham-se os olhos e classificam-se todas as fichas através do tato, agrupando as que partilham a mesma textura. Uma vez classificadas todas as fichas abrem-se os olhos e observam-se as que se classificaram corretamente. Em seguida, podem entrelaçar-se as fichas com os cordões.
- 3. O mais comprido.** Formar um percurso sobre a mesa com todas as fichas do jogo. Combinam-se as cores e texturas a gosto. É também possível jogar com a posição das fichas girando-as e trocando-as de posição. Uma vez formado o percurso, percorre-se o mesmo com os dedos. Em seguida, reproduz-se o percurso, mas enfiando o cordão nas fichas. Se for necessário, utilizam-se vários cordões. No final ter-se-á entrelaçado um super-percurso.
- 4. Que ficha é?** Colocam-se 3 fichas diferentes sobre a mesa. A criança pode tocá-las, devendo depois fechar os olhos. O adulto aproxima uma ficha da criança para que possa sentir a textura com os olhos ainda fechados. O adulto volta a colocar a ficha ao lado das outras duas fichas. A criança abre os olhos e advinha qual das três foi a ficha/textura que sentiu.
Pode aumentar-se a dificuldade do jogo não deixando a criança ver as fichas previamente.
Também se pode apresentar um percurso de várias fichas à criança. Esta deverá percorrer o mesmo com os dedos, mantendo os olhos fechados. Baralham-se as fichas. Recorrendo à sua memória tátil, a criança deverá voltar a traçar o percurso sem abrir os olhos.

