



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 6 – MAYO DE 2008

“LOS ANIMALES NUESTROS AMIGOS II”

| |
|---|
| AUTORIA SANDRA M^a REVUELTO CAPILLA |
| TEMÁTICA CUENTO TÁCTIL-TARJETAS TÁCTILES |
| ETAPA EI |

Resumen

Debido a la gran aceptación del cuento táctil creado para los alumnos y alumnas, surgió una nueva idea, teniendo como base los animales, pero realizado de una manera muy diferente.

Palabras clave

Cuento táctil, tarjetas táctiles, animales, tarjetas, colaboración familias, actividades.

1. UNA NUEVA IDEA.

La gran aceptación e interés mostrado por el alumnado me hizo crear una nueva manera de conocer a los animales, sus características, peculiaridades, hábitat, costumbres, alimentación, etc.

La base es la comentada en el artículo titulado “LOS ANIMALES, NUESTROS AMIGOS”, ya que los objetivos planteados son los mismos, así como la confección de los animales, lo único que cambia es la manera de presentarlas y el juego que de ellas se derivan. Ya que en este caso las tarjetas creadas sirven como preámbulo para un juego lúdico basado ése en el conocimiento de las características y peculiaridad de los animales que nos podemos encontrar en el entorno más inmediato.

El juego presentado consiste en 2 tarjetas que se han de corresponder. En una de ellas se encuentra el animal confeccionado con su pelaje particular y en otra de las tarjetas se encuentra un círculo que representa a este pelaje del animal en concreto. De este modo a través del tacto van conociendo las características externas o físicas de cada uno de los animales, claro está guardando las distancias, puesto que es intenta representar de la manera más cercana y propia posible a cada uno de los animales. Por ello, para la confección de los mismos se ha usado por ejemplo plumas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 6 – MAYO DE 2008

reales de pájaros, lana representando el tacto suave del pelo de los perros, la tela de pelo corto representado el pelaje de los ratones, etc.

En un primer momento les vamos ofreciendo a nuestro alumnado la tarjeta correspondiente al animal para que de este modo vaya familiarizándose con el mismo. Una vez que ya tenemos un conocimiento del mismo vamos haciendo corresponder el animal con su tarjeta correspondiente. Es conveniente ir mostrándoselos paulitanamente, es decir, en un primer momento le enseñamos dos de ellos, para luego ir incrementando la aparición de los mismos según vayan conociéndolos. Así, conocerán dos, luego cuatro, más tarde 6, hasta llegar a conocer la totalidad de ellos y terminar jugando con todas las tarjetas confeccionadas. Como es lógico llegará un momento en el que conozcan todas y cada una de las mismas, por lo que podremos ir incrementando éstas en la medida de nuestras necesidades, haciendo por tanto corresponder dichas tarjetas con las diferentes categorías de los diferentes animales del entorno más cercano.

Al finalizar todo el proceso, tanto del cuento táctil como de estas tarjetas, también táctiles, el conocimiento que tienen los alumnos en cuanto a las peculiaridades, necesidades y características de los animales es inmenso. Del mismo modo se le ha presentado este conocimiento de un modo peculiar, distinto a lo que están acostumbrados a aprender, que normalmente se hace de un modo más magistral. Pero como sabemos que las cosas que se aprenden desde el juego, la práctica y el manejo nunca se olvidan, he considerado que ésta era una muy buena forma de acercarle a mi alumnado el mundo de los animales.

1.1. El resultado.

A continuación se muestran las tarjetas realizadas a partir de la idea surgida, para de ese modo ofertarles una manera diferente de aprender los animales, tanto cercanos como lejanos de su entorno más inmediato. Como ya se ha comentado en anteriores páginas, esta idea ha surgido como consecuencia de los libros táctiles creados, por ello la manera de realizarlos y su puesta en escena es la misma que aquella. Por otra parte los objetivos, contenidos que con estas tarjetas se consiguen son idénticos a los especificados para los cuentos táctiles creados con anterioridad.

Sin más paso a mostrar el resultado conseguido, que es espectacular.

INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 6 – MAYO DE 2008

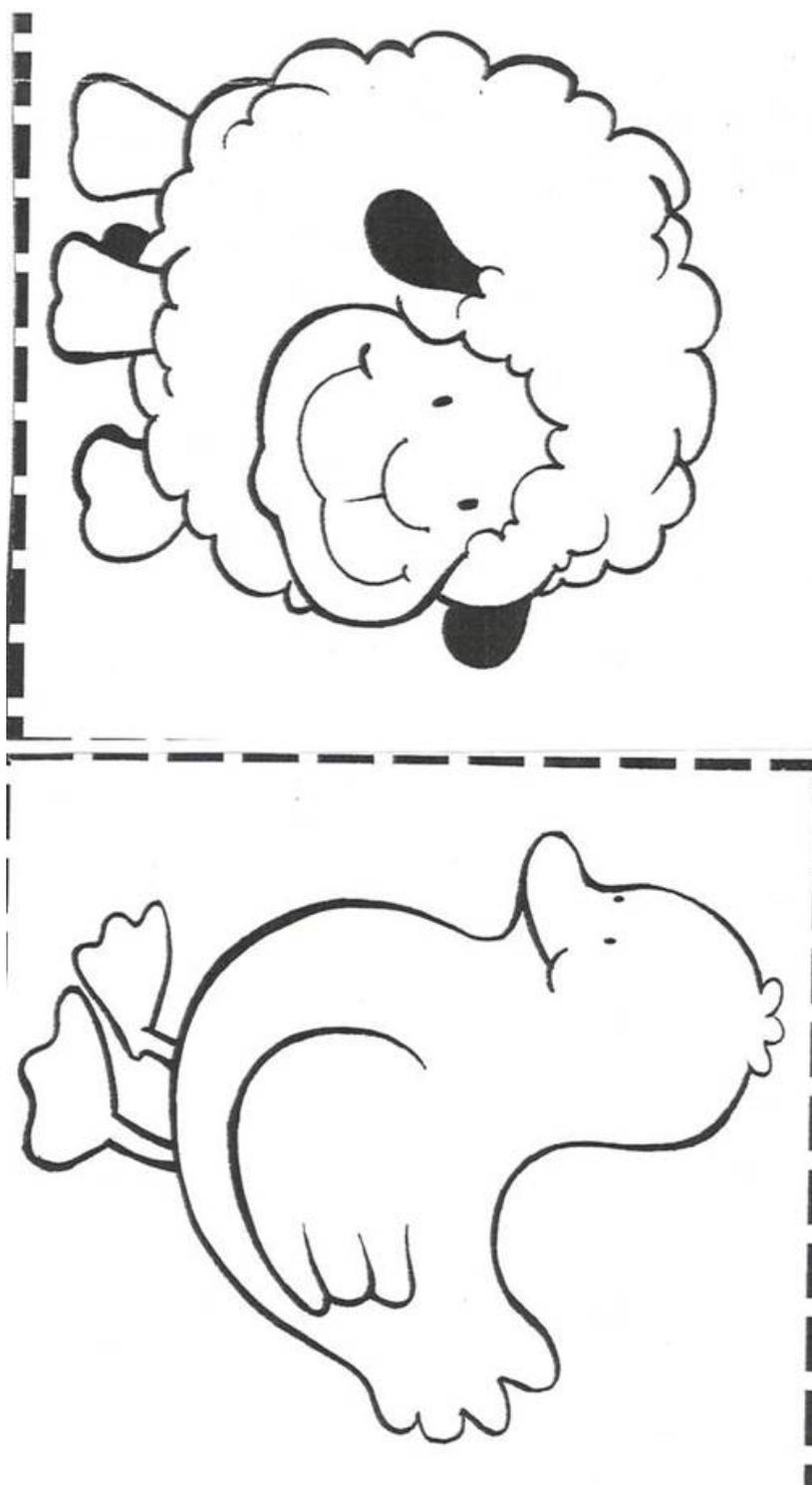


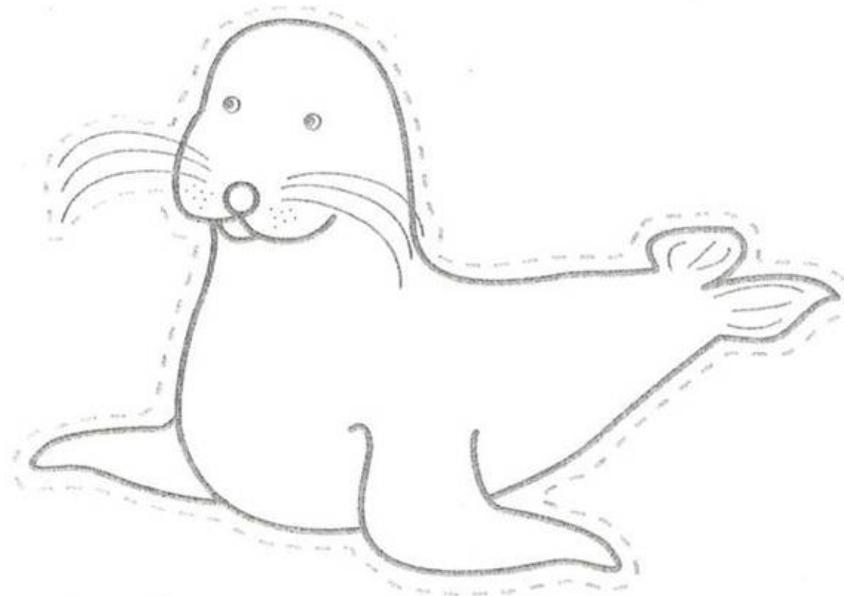


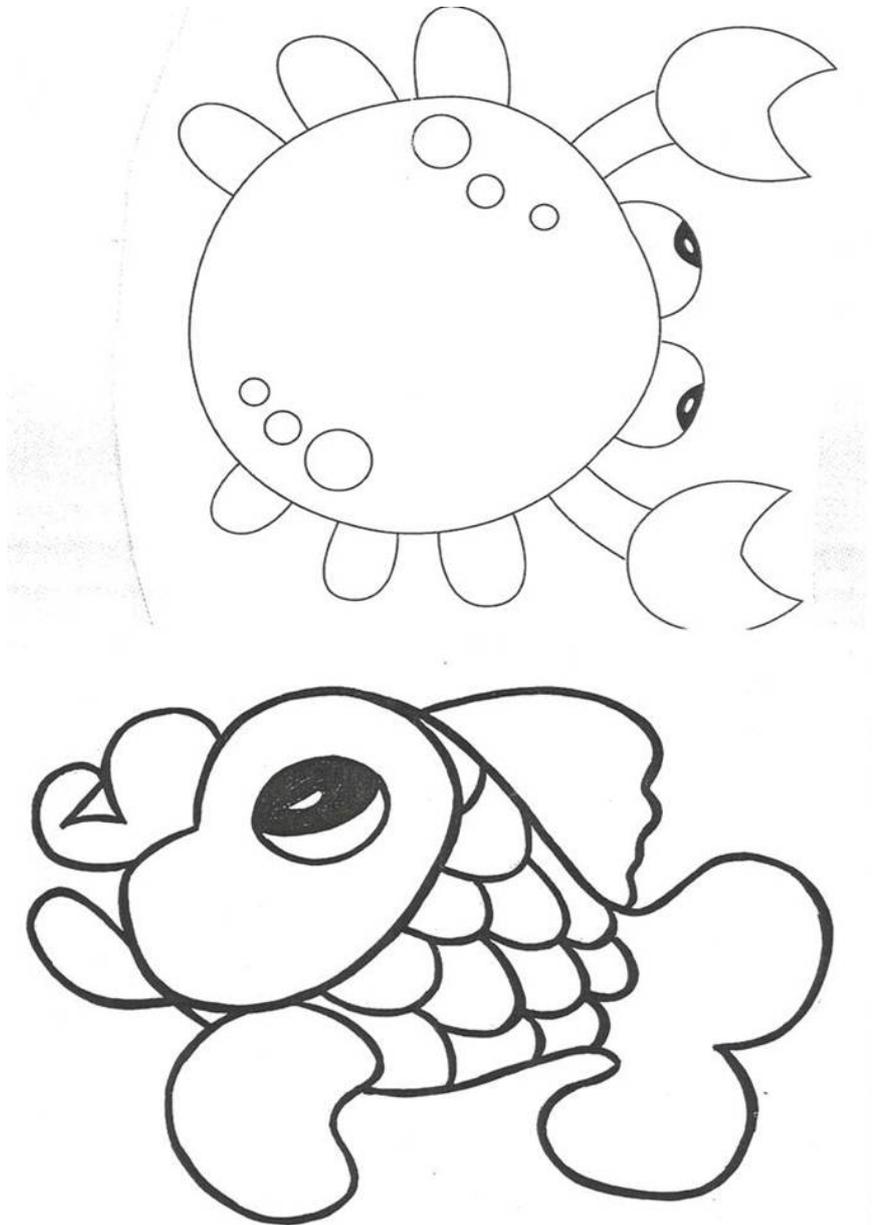
A continuación expongo algunas de las plantillas usadas para la confección de dichas tarjetas, aunque he de reseñar que puede usarse cualquier plantilla que se desee, simplemente hay que darle rienda suelta a la imaginación para recrear a cada animal. Como habéis podido observar se han confeccionado tarjetas de diferente formato, par de este modo ofertarle a nuestro alumnado una distinta manera de aprender.

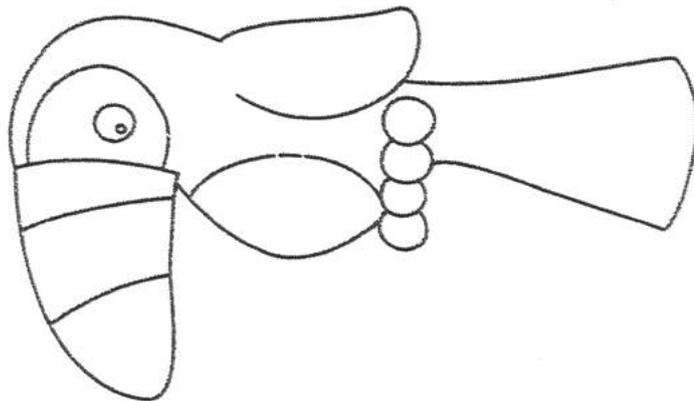
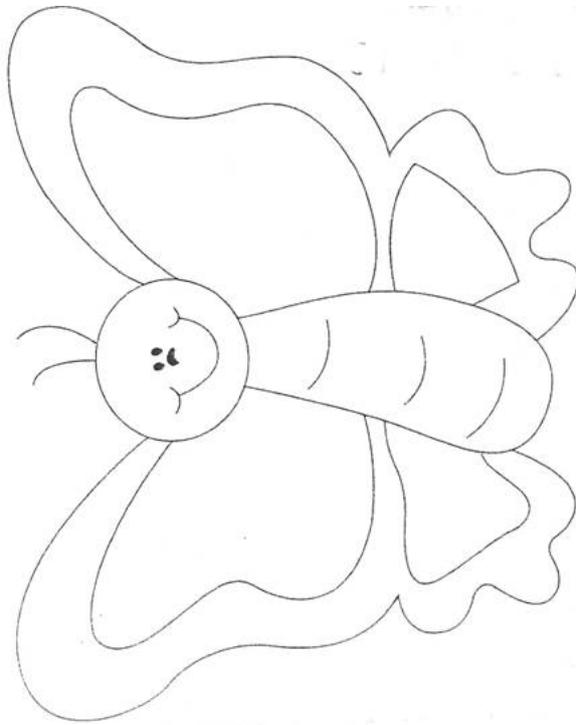
Por otra parte se ha optado por confeccionar las tarjetas en un solo color jugando con el claro-oscuro, para que de este modo puedan ser conscientes de que en una de ellas se encuentra el animal y en otra el pelaje correspondiente. Así, les resultará más fácil asociar cada una de las tarjetas a su animal correspondiente.

1.2. Las plantillas para realizar el material.











ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 6 – MAYO DE 2008

Por último, sólo me queda animaros a que confeccionéis este magnifico material, que quizás puede ser elaborado con la ayuda de vuestros padres y madres, puesto que de esta manera implicaríais a las familias en la confección y los alumnos estarían más predispuestos y orgullosos para aprender este concepto que en algunos casos puede resultar aburrido.

Autoría

- Sandra Mª Revuelto Capilla
- CEIP LUIS VALLADARES, Las cabezas de San Juan, Sevilla
- E-MAIL: sandramariarevuelto@hotmail.com