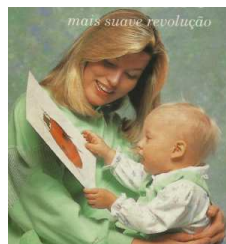


Como Multiplicar a Inteligência do Seu Bebê

18 - Como dar Conhecimento Enciclopédico ao Seu Bebê

mais suave revolução

Glenn Doman • Janet Doman



Institutos para o Desenvolvimento do Potencial Humano

Institutes for the Achievement of Human Potential¹

¹Internet: “<http://www.iahp.org>”.

Sumário

18 Como dar Conhecimento Enciclopédico ao Seu Bebê	131
18.1 O que é um cartão de “Pedaços de Inteligência?”	132
18.1.1 Preciso	132
18.1.2 Discreto	132
18.1.3 Não ambíguo	132
18.1.4 Novo	132
18.2 Como preparar cartões de Pedaços de Inteligência	134
18.2.1 Qualidade	134
18.2.2 Materiais	134
18.2.3 Papel cartão	135
18.2.4 Marcador preto à prova d’água	135
18.2.5 Cola especial	135
18.2.6 Plastificação	136
18.2.7 Juntando tudo	136
18.2.8 Organização	137
18.2.9 Resumo	137
18.3 Categorias de cartões de Pedaços de Inteligência	137
18.3.1 Escolhendo as categorias	138
18.3.2 Exemplos	139
18.4 Uma sessão	142
18.4.1 Frequência	142
18.4.2 Intensidade	142
18.4.3 Duração	143
18.5 Sessões de um dia	143
18.5.1 Acrescentando novas informações; retirando as antigas	143
18.5.2 A vida útil de um cartão de Pedaços de Inteligência	143
18.5.3 O que é um “Programa de Inteligência”?	144
18.5.4 Outras características nos Programas de Inteligência	145
18.5.5 Como encontrar Programas de Informação	146

18.5.6	Como preparar Programas de Inteligência	146
18.6	Como ensinar Programas de Inteligência	147
18.6.1	Uma sessão	147
18.6.2	Um dia de sessões	148
18.6.3	Acrescentando novos programas e retirando antigos	148
18.6.4	Magnitudes nos programas	148
18.7	Resumo	148

Capítulo 18

Como dar Conhecimento Enciclopédico ao Seu Bebê

*O mundo está tão cheio de coisas
que certamente deveríamos ser
alegres como reis.*

- Robert Louis Stevenson

A aquisição do conhecimento é, em sentido intelectual, o objetivo da vida. É do conhecimento que tudo o mais se origina - ciência, arte, música, língua, literatura e tudo aquilo que diz respeito aos seres humanos.

O conhecimento baseia-se na informação que é adquirida somente através de fatos. Cada fato é um simples pedaço de informação. Quando o fato é apropriadamente apresentado à criança, ele se torna um *Pedacinho de Inteligência*, tanto porque faz crescer seu cérebro, quanto porque serve de base para todo o seu conhecimento futuro.

Este capítulo vai conduzir pais e filhos através do Programa de Conhecimento Enciclopédico e assim abrir o caminho para o saber em geral.

Os pais que desejarem maiores informações sobre os princípios de como dar um maior conhecimento enciclopédico a seus bebês, devem ler o livro *Como Dar A Seu Bebê Conhecimento Enciclopédico* (ainda não traduzido para o português).

Este capítulo foi escrito como se fosse dirigido a mães em tempo integral, uma vez que não há limite para o que as mães profissionais podem fazer.

Não foi escrito para intimidar as mães que não estão o tempo todo com seus bebês. Essas irão simplesmente ensinar um número menor de categorias.

Não é maravilhoso que tenhamos mais para aprender do que é possível receber durante toda uma vida?

O programa de conhecimento enciclopédico deve começar quando você já tiver iniciado o programa de leitura e sentir-se bem com ele. Isso pode ocorrer em poucas semanas ou alguns meses. Estes dois programas se autocomplementam.

O programa de leitura é claramente o mais importante de todos. Este programa, como o de leitura, é bastante divertido e dará à criança maior prazer por toda sua vida já que abrange, como o faz, ciência, arte, música, história e outras coisas encantadoras que a vida tem a oferecer.

18.1 O que é um cartão de “Pedaços de Inteligência?”

Um cartão de “*Pedaços de Inteligência*” representa um pedaço de informação. Um *Pedaço de Inteligência* é um cartão onde se coloca uma ilustração ou um retrato da melhor qualidade. Requer certas características importantes. Precisa ser preciso, discreto, não ambíguo, e novo. Tem que ser também grande e Claro. Não deve ser chamado simplesmente de “cartão” porque seria denegri-lo.

18.1.1 Preciso

Por preciso subentende-se correto, com detalhes apropriados. Deve ser o mais exato que for humanamente possível conseguir.

Se o *Pedaço de Inteligência* for a representação de um corvo, deve ser desenhado com clareza e todo cuidado.

18.1.2 Discreto

Por discreto quero dizer um item somente. Só deve existir um objeto em cada cartão de *Pedaços de Inteligência*.

Se o seu *Pedaço de Inteligência* for o desenho de um corvo, não deve conter também uma vaca, uma montanha, uma flor e algumas nuvens.

18.1.3 Não ambíguo

Por não ambíguo entendemos aquilo que tem designação específica, um significado certo. Cada cartão de *Pedaços de Inteligência* possui um rótulo que só pode ser interpretado de uma maneira.

Se for um corvo, deve ter escrito **Corvo** e não “um certo pássaro negro.”

18.1.4 Novo

Por novo queremos dizer algo que sua criança ainda não conhece.

A ilustração seguinte mostra uma imagem incorreta de um *Pedaço de Inteligência*. A figura é imprecisa porque o corvo não foi desenhado detalhadamente e confunde-se com outro menor ao fundo.

Não é discreta porque tem dois corvos, montanhas e nuvens numa só figura.

Seria ambígua mesmo se a rotulássemos **Corvo** por causa da quantidade de objetos que nela aparecem.

Ilustração não aceitável de um *Pedaço de Inteligência* representando um “Corvo”.

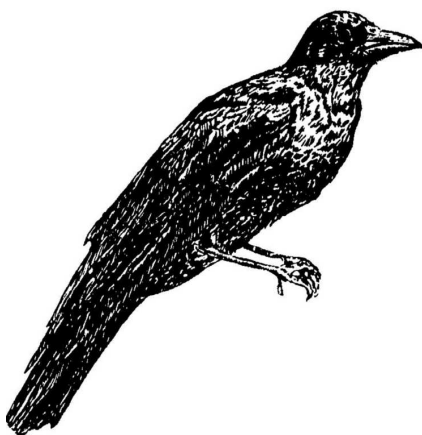
A próxima figura exemplifica a imagem correta de um *Pedaço de Inteligência*. O desenho é preciso porque o corvo é mostrado com todos os seus detalhes e bem desenhado.

É discreta porque só há um objeto no cartão.

Não é ambígua porque não resta a menor dúvida de que é um corvo e está assim rotulado corretamente no verso.

Boa ilustração de um *Pedaço de Inteligência* representando o “Corvo”.

Portanto, qualquer pedaço de informação visual, para ser considerado verdadeiramente um *Pedaço de Inteligência*, deve passar por seis testes.



1. Deve ter detalhes exatos;
2. Deve conter um só objeto;
3. Deve ter uma designação específica;
4. Deve ser novo;
5. Deve ser grande;
6. Deve ser claro.

Se estiver faltando uma destas características este *Pedacço de Inteligência* não deve ser incluído no seu Programa de Conhecimento Enciclopédico.

Se todas essas qualidades estiverem presentes, então é um *Pedacço de Inteligência* apropriado e sua criança irá aprendê-lo facilmente como parte deste programa.

Tenha a certeza de ter entendido completamente tudo o que deve constar de um *Pedacço de Inteligência* antes de organizar em detalhes o seu programa.

Como Encontrar Figuras para fazer cartões de Pedacços de Inteligência

As mães têm literalmente feito em casa centenas de *Pedacços de Inteligência* para seus filhos. As melhores fontes de ilustrações são livros, revistas, cartazes, cartões educacionais e cartões à venda em museus.

O melhor tipo de livros são os coloridos “Tesouros de (assunto)”. Tesouros de pássaros, flores, insetos e mamíferos são excelente fonte de categorias de material visual. O propósito destes livros é

instruir e informar e, assim sendo, a qualidade das ilustrações e fotografias é geralmente muito boa. Este tipo de livros proporciona-lhes uma categoria já pronta para o uso.

As revistas também podem ser uma valiosa fonte de ilustrações para seus “*Pedaços de Inteligência*”. Entretanto, nem todas as revistas servirão. Se você quiser ensinar sobre a vida selvagem, contará com uma variedade de revistas que abordam este assunto com boas fotos e ilustrações.

Mapas de cidades, estados, países e continentes têm enorme valor para formar a categoria de geografia e são bons cartões de *Pedaços de Inteligência*. Uma vez que muitas outras categorias relacionam-se à geografia, os mapas podem ser um excelente recurso utilizado pelas mães.

Cartazes de todo tipo são uma fonte de material bruto para os *Pedaços de Inteligência*. Agências do governo quase sempre tem cartazes com informações regionais que podem ser convertidos em bons materiais de ensino.

Quase todos os museus oferecem algum tipo de matéria bruta para fazer os *Pedaços de Inteligência*. Reproduções de obras de artistas famosos, escultura e arquitetura estão sempre disponíveis. Os museus de ciência são uma fonte potencial de fotos, ilustrações e diagramas.

A Better Baby Press foi a pioneira no lançamento dos cartões de *Pedaços de Inteligência* e coloca estes materiais disponíveis ao público.

Não há restrições para o que pode ser encontrado para alimentar o cérebro, o coração e a alma do seu bebê, além do seu próprio talento e limitações humanas.

18.2 Como preparar cartões de *Pedaços de Inteligência*

18.2.1 Qualidade

Não é difícil fazer cartões de *Pedaços de Inteligência* de boa qualidade em casa. Em verdade, a qualidade precisa ser muito boa para você usar esses materiais preciosos com a criança que é mais preciosa ainda. Você deve fazer seus materiais com uma coisa em mente: qualidade.

Esse não é um jogo bonitinho a ser brincado, nem um bônus. É a apresentação do conhecimento humano a seu filho.

Seus cartões de *Pedaços de Inteligência* devem refletir o seu respeito pelo que vai ensinar e o que a sua criança vai aprender. Não há bem mais precioso do que o conhecimento. A única coisa pior do que algo barato num invólucro sofisticado é a vulgarização de um bem de grande valor.

Seus cartões de *Pedaços de Inteligência* devem ser vistos como herança de família, destinados a passar de uma criança à próxima, e depois guardados cuidadosamente para os netos.

18.2.2 Materiais

Você precisará dos seguintes materiais facilmente disponíveis.

1. Fotos, ilustrações e outros materiais visuais apropriados para fazer *Pedaços de Inteligência*;
2. Papel cartão;
3. Marcador preto com ponta de feltro do tipo à prova d'água;
4. Cola especial;
5. Papel Contact transparente ou plastificação (opcional).

Material visual apropriado para fazer cartões de Pedacos de Inteligência

Mais uma vez você precisará de fotos, ilustrações e outros materiais visuais precisos, discretos, não ambíguos e novos. Sua matéria-prima para fazer *Pedacos de Inteligência* deve ser precisa e nova quando adquiri-la. No entanto, materiais que não são discretos ou não ambíguos podem ser modificados depois de encontrados.

Você logo irá se tornar uma especialista em decidir se uma ilustração tem potencial ou não. Se a imagem tiver potencial para um bom *Pedaco de Inteligência*, mas o fundo for cheio de distrações, simplesmente recorte o objeto livrando-o do fundo.

Se existirem vários objetos dentro de uma figura, recorte cada um separadamente e faça de cada um deles um *Pedaco de Inteligência*.

Se a matéria-prima tiver coisas escritas embaixo, corte-as fora.

Se o objeto tem um vago, ambíguo ou enganador título, dê-lhe o melhor rótulo possível. “Tartaruga”, por exemplo, não é informativo. Você precisa dizer **Tartaruga de Casco Adornado**.

Finalmente, antes que você jogue o resto do material fora, certifique-se de ter guardado num arquivo toda a informação que tenha vindo junto com o objeto selecionado. Você vai precisar desta informação para sua criança, no futuro, daqui a alguns meses. Portanto, coloque-a num lugar de fácil acesso.

18.2.3 Papel cartão

Recomendamos que seus *Pedacos de Inteligência* sejam feitos com cartolina branca dupla. As vezes ela é conhecida como “papel cartão,” cartolina dupla e outros nomes dependendo da composição e qualidade do material.

Papel não possui rigidez suficiente para ser usado em cartões de *Pedacos de Inteligência*.

A cartolina que for utilizada deve poder ser segurada em uma das mãos e não “dobrar” e deve ser forte o suficiente para suportar o manuseio repetido (especialmente se você planeja ter outros bebês além do que está ensinando).

Onde a cartolina branca não contrastar com o objeto do *Pedaco de Inteligência* sendo preparado, use cartolina preta ou de uma cor apropriada para fazer o contraste.

Para facilitar o seu trabalho compre os cartões já cortados. Se você estiver comprando-os em papelaria, loja de material de arte ou em uma gráfica, peça que façam o trabalho por você com o cortador de papel especializado que eles têm. O cartão deve medir 28 cm x 28 cm.

18.2.4 Marcador preto à prova d’água

Para escrever no verso do seu cartão de *Pedacos de Inteligência* você precisará de um marcador preto de ponta grossa. Eles são fabricados sob diversos nomes e o mais popular é o pincel atômico. Este tipo de marcador é à prova d’água e usa um verniz como base. Lembre-se de colocar a tampa quando não o estiver utilizando para que a tinta não evapore. Guarde sempre os materiais longe do alcance das crianças.

18.2.5 Cola especial

Nós descobrimos que a cola de látex é a melhor para colar fotos e ilustrações na cartolina. Aplique uma fina camada nas costas da figura e outra na superfície do cartão a ser utilizada. Quando as duas

superfícies estiverem meio secas, pressione a figura contra a cartolina. Isso pode ser feito colocando-se um papel sobre o novo *Pedaco de Inteligência* e alisando-se a superfície com a mão.

18.2.6 Plastificação

O *Pedaco de Inteligência* ideal é plastificado nos dois lados. A plastificação reforça o cartão tornando-o mais resistente às impressões digitais e à sujeira do chão. Quando se considera o tempo e atenção necessários para fazer cada *Pedaco de Inteligência*, parece lógico que queiramos preservá-los, da melhor maneira possível, para o uso futuro de outras pessoas da família.

A maioria das pessoas não pode se dar ao luxo de mandar plastificar os seus cartões à máquina. Entretanto, é possível adquirir o papel Contact transparente que é auto-aderente e fácil de usar. Você pode comprá-lo nas papelarias, armarinhos e lojas que vendem papel para forrar gavetas.

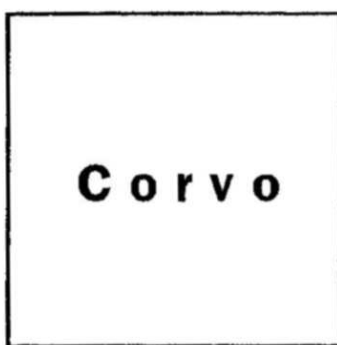
18.2.7 Juntando tudo

Você terminou de juntar todos os materiais que precisava para fazer belos cartões de *Pedaços de Inteligência*. Agora crie uma linha de produção para aproveitar ao máximo o que você tiver conseguido encontrar.

Primeiro, prepare a matéria-prima visual que você tem, assegurando-se de que cada item esteja corretamente identificado e que as informações pertinentes sobre o assunto estejam todas arquivadas.

Em segundo lugar, se o objeto não for discreto, corte fora o fundo para ter só uma coisa no cartão.

Em terceiro lugar (e esta etapa é às vezes omitida pela mãe, caloura em *Pedaços de Inteligência*, para seu arrependimento imediato) rotule o verso do cartão antes de montar a imagem para que não tenha que jogar tudo fora, se cometer um erro escrevendo o título. Identificação apropriada do objeto deve ser feita nitidamente no verso usando-se um marcador indelével grosso e negro. O tamanho da letra não deve ter mais do que 2,5 cm - realmente quanto maior, melhor.



Agora, com sua cartolina rotulada cole o material que preparou usando a cola de látex. Certifique-se de que a camada usada seja bem fina, especialmente se a matéria-prima for impressa no verso. O excesso de cola poderá fazer escorrer a tinta e arruinar seu belo e cuidadoso trabalho.

Você agora tem um material de ensino resistente e de alta qualidade. Se desejar preservá-lo, por muitos anos, aconselhamos air em frente e plastificar o seu *Pedaco de Inteligência* como descrevemos acima.

18.2.8 Organização

Cartões de *Pedaços de Inteligência* são organizados em categorias. Você descobrirá que as categorias começam muito amplas. Por exemplo: um começo típico são aves, presidentes da República, estados, símbolos musicais, pinturas de Van Gogh, ossos do corpo humano, pontos, ferramentas comuns, partes do corpo em japonês e escritores.

Um passar de olhos no mesmo programa, dezoito meses depois, indicará um grande aumento no requinte da organização dos *Pedaços de Inteligência*. As aves agora são aves d'água, comedoras de sementes ou aquelas que se alimentam de carniça. Resumindo, você estará constantemente arrumando e reorganizando o material da sua biblioteca de *Pedaços de Inteligência* para atender à crescente habilidade de seu filho em juntar e relacionar uma categoria à outra.

Cada categoria deve ter um mínimo de dez cartões de *Pedaços de Inteligência* e não há limite máximo para cada uma delas. Isto dependerá inteiramente do entusiasmo e interesse do seu filho por esta categoria.

Quando você tiver terminado de usar ativamente um cartão de *Pedaços de Inteligência*, você deverá arquivá-lo cuidadosamente, por assunto, para que possa ser usado mais tarde.

18.2.9 Resumo

1. Conheça todos os critérios dos *Pedaços de Inteligência*.
2. Encontre uma ampla variedade de matéria-prima para fazer *Pedaços de Inteligência*.
3. Organize a matéria-prima por assuntos.
4. Recorte os objetos dos seus *Pedaços de Inteligência*.
5. Guarde as informações sobre estes objetos para futuros Programas de Inteligência.
6. Recorte ou encomende cartões de 28 cm x 28 cm.
7. Rotule o verso do cartão acima com marcador preto.
8. Passe cola na figura a ser usada no *Pedaço de Inteligência*.
9. Cole a ilustração na frente do cartão de 28 cm x 28 cm.
10. Cubra com papel Contact ou plastifique (opcional) o seu *Pedaço de Inteligência* depois de pronto.
11. Crie um sistema funcional de arquivo para os cartões de *Pedaços de Inteligência* aposentados.

18.3 Categorias de cartões de Pedaços de Inteligência

Já foi demonstrado nos critérios para seleção dos *Pedaços de Inteligência* que qualquer fato que possa ser apresentado de maneira precisa, discreta e não ambígua, é a base para construir a inteligência. A liga que mantém essa estrutura é a categorização dos cartões de *Pedaços de Inteligência*.

Uma categoria é um grupo de dez ou mais *Pedaços de Inteligência* diretamente relacionados entre si. Por exemplo *Aves* são uma categoria.

1. Corvo
2. Tordo americano
3. Gaio azul
4. Papagaio
5. Cardeal de bico grande
6. Faisão de coleira
7. Águia
8. Pato americano
9. Pardal
10. Pica-pau cristado

Esta categoria de aves pode ser ampliada para incluir todos os pássaros já existentes, desde a pré-história até o presente, ou pode parar ao chegar a trinta. Resumindo, uma categoria tem que ter no mínimo dez *Pedaços de Inteligência* e é limitada somente pelo número de membros existentes neste grupo.

Por exemplo, uma série como a de presidentes dos Estados Unidos irá expandir-se somente à medida que novos deles são eleitos.

Por que cartões de Pedacos de Inteligência relacionados?

Este simples detalhe organizacional tem um profundo efeito sobre a criança pequena. Se lhe mostrarmos dez fatos não relacionados em cartões de *Pedaços de Inteligência* precisos, discretos, não ambíguos e novos, nós teremos presenteado a criança com dez magníficas amostras de sabedoria. Isso é uma coisa maravilhosa. Ela vai saber esses dez fatos por toda a sua vida.

Se agir corretamente, pode mostrar esses dez cartões para um bebezinho por dez segundos. Trinta segundos são demais para manter a sua atenção.

Isso é muito bom e quando você usa dez segundos, três ou quatro vezes por dia deste modo, ele saberá com certeza e para o resto de sua vida, se você revisar os fatos de vez em quando.

Nos mesmos dez segundos você pode dar-lhe uma categoria de *Pedaços de Inteligência* de dez fatos relacionados o que totalizará no mínimo 3.628.800 permutações e combinações. Esta é uma utilização muito mais eficaz dos dez segundos e por isso usamos os *Pedaços de Inteligência* em categorias.

Nós denominamos Categorias de Inteligência a estes *Pedaços de Inteligência* relacionados.

18.3.1 Escolhendo as categorias

Nós decidimos dividir o conhecimento existente em dez partes.

1. Biologia
2. História
3. Geografia
4. Música

5. Arte
6. Matemática
7. Fisiologia Humana
8. Ciências
9. Linguagem
10. Literatura

Obviamente poderíamos ter colocado toda a informação em cinco ou cem divisões. A medida que formos avançando, ficará evidente porque escolhemos dez itens.

O seu objetivo deve ser dar à sua criança a fundamentação mais ampla que for possível. Seria inteligente escolher um título de cada uma das dez divisões de conhecimento ao começar.

18.3.2 Exemplos

Eis alguns exemplos:

Divisão: Biologia
Categoria: Aves
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 Corvo Tordo americano
 Gaio azul Papagaio
 Cardeal de bico grande Faisão de coleira
 Águia Pato americano
 Pardal Pica-pau cristado
 (Estas são ilustrações das aves.)

Divisão: História
Categoria: Presidentes Americanos
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 George Washington John Adams
 Thomas Jefferson James Madison
 James Monroe John Quincy Adams
 Andrew Jackson Martin Van Buren
 William H. Harrison John Tyler
 (Estes são retratos dos presidentes.)

Divisão: Geografia
Categoria: Estados americanos
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 Maine Vermontt
 Rhode Island New Hampshire
 New York Massachusetts
 Pennsylvania New Jersey
 Delaware Maryland
 (Estes são os contornos dos mapas dos estados.)

Divisão: Música
Categoria: Notas musicais
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 Dó Ré Mi Fá Sol Lá Si
 clave de sol clave de fá nota inteira, etc.
 (As próprias notas musicais como acima.)

Divisão: Arte
Categoria: Quadros de Van Gogh
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 O estudante Madame Roulin e seu bebê
 Girassóis Auto-retrato
 O carteiro Roulin Caravanas de ciganos
 O Velho Doente A Igreja em Auvers
 Café-terraço à noite Campo com pessegueios em flor, etc.
 (Estas são reproduções das pinturas)

Divisão: Fisiologia Humana
Categoria: Ossos do corpo humano
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 crânio mandíbula costelas tibia
 rádio vértebras fíbula ulna
 falanges clávicula, etc.
 (Estas são ilustrações dos ossos)

Divisão: Matemática
Categoria: Quantidade pura (pontos)
Cartões de Pedacos de Inteligência:
 •, ••, •••, ••••, •••••,
 ••••••, •••••••, ••••••••,
 •••••••••, ••••••••••, etc.
 (Estes são pontos vermelhos em cartões.)
 (Ver capítulo 19 sobre matemática.)

Divisão: Ciências
Categoria: Ferramentas comuns
Cartões de Pedacos de Inteligência:
tesoura faca martelo
machado chave de fenda furadeira
alicate vassoura serra etc.
alavanca
(Estes são desenhos ou fotografias das ferramentas.)

Divisão: Línguas
Categoria: Japonês
Cartões de Pedacos de Inteligência:
me (olhos) mimi (ouvidos)
oheyso (umbigo) atama (cabeça)
kata (ombros) hana (nariz)
kuchi (boca) kaminoke (cabelo)
ashi (pés) hiza (joelho)
(Estas são palavras escritas nos cartões.)
(Ver capítulo 17 sobre leitura.)

Divisão: Literatura
Categoria: Escritores americanos
Cartões de Pedacos de Inteligência:
Thomas Jefferson Thomas Paine
Nathaniel Hawthorne Herman Melville
Edgar Allan Poe Louisa Mae Alcott
Henry David Thoreau F. Scott Fitzgerald
Ernest Hemingway Mark Twain
(Estas são fotografias ou pinturas retratando os escritores.)

A dieta intelectual de sua criança deve ser bem ampla. Quanto mais categorias forem ensinadas maior será a sua visão do mundo. Não é nossa intenção influenciar seu filho nesta ou naquela direção, bem ao contrário. Queremos dar-lhe um panorama do mundo todo. Assim poderá decidir em que direção seguir.

Quando uma ampla variedade de escolhas é oferecida, as decisões tomadas baseiam-se no conhecimento e não na ignorância.

Como Ensinar Usando Cartões de Pedacos de Inteligência.

A sessão seguinte a assistirá a ensinar seu filho usando os cartões de *Pedacos de Inteligência*. Embora esta informação técnica seja muito importante, o ingrediente mais vital e valioso do seu programa está em você. É a afeição e o respeito com que ensina. A técnica é simplesmente para ajudá-la a certificar-se de que você e seu filho estão em constante crescimento e desenvolvimento através deste processo.

18.4 Uma sessão

Escolha a categoria que você quiser mostrar primeiro a seu filho. Essa série deverá conter dez *Pedaços de Inteligência*.

Posicione-se confortavelmente com a criança, um de frente para o outro. Segure os cartões a 45 cm de distância dela.

Comece por anunciar com alegria: “Eu tenho umas aves para lhe mostrar!”

Então, o mais rápido que seus dedos puderem, passe os cartões de trás para frente e diga: “Essa ave é um pardal”; “Essa ave é um gaio azul”; “Essa ave é um corvo.”

Ao puxar os cartões de trás para diante você pode dar uma rápida olhada no nome escrito no verso do cartão a ser mostrado. Aí, enquanto coloca-o na frente dos outros, você diz seu nome para a criança.

Com enorme entusiasmo você passa rapidamente pelos dez cartões. Seu objetivo é mostrá-los o mais depressa possível. Isso deve levar 10-15 segundos, certamente não mais do que isso. Um segundo para cada cartão - e cinco segundos para manuseá-los. Você logo vai tornar-se especialista no assunto.

Durante os primeiros dias de uma categoria você deve continuar dizendo: “Esta ave é (nome)”, mas depois diga somente: “papagaio”, “tordo americano”, “corvo”, etc., tão depressa quanto possível.

É prudente verificar se os cartões estão de cabeça para cima e com o rótulo virado para você antes de começar, para não desperdiçar o tempo da criança enquanto a mãe se organiza. Você deve também embaralhar os cartões a cada sessão, para que não sejam mostrados na mesma ordem.

Como já deve saber, depois de ter começado a ensinar seu filho, é preciso eliminar as distrações do ambiente, especialmente ao abordar qualquer assunto pela primeira vez. Ao começar seu Programa de conhecimento enciclopédico, seja cuidadosa e escolha uma hora calma e sossegada para apresentar seus cartões de *Pedaços de Inteligência*.

18.4.1 Frequência

Espace as suas sessões de Conhecimentos Enciclopédicos durante o dia para que possam ser várias e breves e não uma ao lado da outra, formando sessões prolongadas. Intercale-as com sessões de leitura. Quando tiver terminado, passe para outra coisa.

Se seu filho pedir “mais” (como muitas vezes acontece), diga “Claro, assim que tivermos posto a mesa!” Seu filho será um devorador de tudo isso. Você é quem deve tomar cuidado para que ele não se exceda, sempre parando ao fim de uma sessão e mantendo sua promessa de voltar aos *Pedaços de Inteligência* mais tarde.

O período da manhã é melhor para ensinar. A tarde geralmente não é muito boa e à noite começa a melhorar de novo. Não obstante, escolha os momentos em que seu filho esteja alerta e radiante, e evite como a peste qualquer instante que ele não esteja.

18.4.2 Intensidade

Você tem sido bastante cuidadosa mostrando somente *Pedaços de Inteligência*, que sejam claros, grandes e com uma boa margem a seu redor. Isso garante à sua criança poder ver com clareza o objeto dos cartões e você, agora, poderá mostrar seus *Pedaços de Inteligência* sem se preocupar se a criança poderá vê-los ou não.

Posicione-se a aproximadamente 45 cm de seu filho. Suas mãos não devem, de maneira alguma, obstruir o objeto a ser mostrado.

A iluminação deve ser boa e todas as distrações visuais, auditivas e táteis devem ser eliminadas.

Um outro fator é a intensidade da sua voz. Quanto mais nova a criança, mais alta e clara a sua voz deve ser. Só não grite.

18.4.3 Duração

Você não deve levar mais do que um segundo por cartão de *Pedaços de Inteligência*. Deve sempre, sempre, sempre mostrar à criança menos cartões do que ela desejaria ver. Se você sabe que ela gostaria de ver quinze, mostre-lhe dez; se dez for o máximo que seu filho gosta, dê-lhe cinco.

A atenção de sua criança é excelente. Certifique-se de conservá-la, fazendo com que suas sessões sejam breves, ligeiras, altamente organizadas e entusiásticas.

18.5 Sessões de um dia

Comece por apresentar três categorias diferentes com dez *Pedaços de Inteligência* em cada sessão. Certifique-se de ensinar cada categoria, três vezes, antes do fim do dia. À medida que sua confiança for crescendo, comece a juntar mais categorias até chegar a dez séries diferentes a cada dia. Mais uma vez, cada categoria é apresentada por dez segundos três vezes ao dia.

18.5.1 Acrescentando novas informações; retirando as antigas

Dez dias depois que você tiver chegado a dez categorias, comece por retirar diariamente um *Pedaço de Inteligência* velho de cada série. Coloque estes cartões retirados no arquivo para serem usados mais tarde. Acrescente um *Pedaço de Inteligência* novo por dia, a cada categoria, para substituir o que foi retirado. Daí por diante continue a juntar um cartão por categoria, ou seja, perfazendo um total de dez novos *Pedaços de Inteligência* diários. *Este é o número mínimo e não o máximo.*

Se você puder apresentar novos cartões mais depressa, não há dúvida de que sua criança poderá retê-los. O mínimo dado aqui reflete o tempo dispendido pesquisando, cortando, e colando. Não representa a capacidade do cérebro de uma criança pequena. Para os devidos efeitos e propósitos este é sem limites.

Quando você não tiver mais cartões novos de *Pedaços de Inteligência* em uma categoria, retire todos os outros e apresente uma série nova de dez cartões em seu lugar. Mais tarde, quando tiver encontrado novos *Pedaços de Inteligência* suficientes na categoria substituída, poderá rerepresentá-la. Neste meio tempo, archive os retirados, com cuidado, porque irá precisar deles mais tarde.

18.5.2 A vida útil de um cartão de Pedaços de Inteligência

Cada mãe deve comandar o programa de seu filho. Por exemplo, deve saber exatamente quantas vezes precisa mostrar à criança um *Pedaço de Inteligência* antes que ele se torne banal para ela. É vital que saiba disto uma vez que está acontecendo o tempo todo.

Por exemplo, no programa descrito acima quantas vezes a criança vê cada cartão antes que seja retirado? Se você estiver acompanhando com cuidado verá que a vida útil de um cartão é de trinta sessões, porque um cartão novo é visto três vezes por dia, durante dez dias. Entretanto, se você fizer

o programa com energia e entusiasmo, de três a seis meses, poderá descobrir que trinta apresentações em dez dias são mais do que o necessário para sua criança.

Por que isso ocorre?

Você tem tido sucesso em desenvolver a visão de seu filho. Agora você pode mostrar-lhe seus novos cartões só três vezes por dia por cinco dias (um total de quinze vezes) e *voilà* - ele já sabe!

Essa tremenda mudança na freqüência é comum alguns meses após o início do programa acima.

Uma vez que você tenha começado, pergunte-se repetidamente “E preciso mudar o ciclo devida dos cartões de *Pedaços de Inteligência* ao notar o freqüente amadurecimento da visão do meu filho?”

Se você estiver se divertindo, sua criança também estará e não há a menor dúvida de que em breve você irá constatar que seu filho só precisa ver cada cartão novo uma ou duas vezes para sabê-lo bem.

Às vezes as mães encaram isso como um problema. Então, descubrem que atingiram o seu objetivo: uma criança capaz de aprender depressa e sem esforço logo da primeira vez. O cérebro da criança está crescendo muito rapidamente a cada dia.

18.5.3 O que é um “Programa de Inteligência”?

Uma vez que você tenha estabelecido uma vasta rede de cartões de *Pedaços de Inteligência*, sistematicamente agrupados em categorias, é chegada a hora de expandir seu Programa de Conhecimento Enciclopédico.

Quando tiver ensinado 1000 cartões de *Pedaços de Inteligência* você deve começar a criar os Programas de Inteligência.

Enquanto uma categoria de inteligência estabelece Conhecimento profundo de uma área, os Programas de Inteligência proporcionam uma magnitude ascendente de conhecimento dentro de uma categoria. Cada programa novo dentro de uma série acrescenta uma extensão maior, começando da informação mais simples e terminando com a mais profunda. Eis um exemplo:

Divisão: Biologia

Categoria: Aves

Pedaço de Inteligência: Corvo

Programa de Primeira Magnitude: *O corvo faz seus ninhos em árvores ou arbustos.*

Programa de Segunda Magnitude: *Os ninhos dos corvos são feitos de gravetos revestidos de grama ou cabelos.*

Programa de Terceira Magnitude: *Corvos alimentam-se de insetos, sementes, frutas e nozes.*

Programa de Quarta Magnitude: *Sabe-se que corvos também comem moluscos, animais mortos, camundongos, ovos, peixe, lixo, borracha, massa e isolantes plásticos.*

Programa de Quinta Magnitude: *A fêmea do corvo tem uma ninhada de filhotes por ano.*

Programa de Sexta Magnitude: *O canto do corvo é rouco e alto, não é musical.*

Programa de Sétima Magnitude: *Os corvos são parte da família Corvidae.*

Programa de Oitava Magnitude: *A família Corvidae é composta de corvos, gaios, e pombos.*

Programa de Nona Magnitude: *a maioria dos pássaros da família corvidae une-se por toda a vida.*

Programa de Décima Magnitude: *A maioria dos Corvidae é gregária - eles habitam colônias compactas.*

Programa de Décima Primeira Magnitude: *Os únicos lugares do mundo onde não existem membros da família Corvidae são a Nova Zelândia e a maioria das ilhas do Oceano Pacífico.*

Programa de Décima Segunda Magnitude: *A família Corvidae é composta de 103 espécies de 26 gêneros diferentes.*

Está claro que estas magnitudes não terminam aí e estão limitadas somente pelo conhecimento humano atual nestas áreas.

Quando você começar seus Programas de Inteligência deve ter como objetivo estabelecer uma amplitude de conhecimentos em todas as categorias, e não somente continuar a aumentar o grau de importância de qualquer simples *Pedacço de Inteligência* ou categoria.

Inicialmente você deve ter em mente fazer um Programa de Inteligência de primeira grandeza para cada cartão aposentado, em cada uma das suas categorias. Ao completar esta etapa você pode criar magnitudes cada vez mais elevadas em todas as categorias.

À medida que isso é conseguido, em importância ascendente, informação sobre itens individuais dentro de uma mesma categoria começam a se sobrepor. As categorias em si passam a se interrelacionar.

O seu Programa de Conhecimento Enciclopédico no final se tornará uma vasta rede de conhecimentos onde nenhuma parte é acrescentada sem influenciar as outras.

Quando você tiver atingido esse estágio, descobrirá que quanto mais ensinar o seu filho mais ele será capaz de reter.

Isso é uma coisa muito boa tanto para você quanto para ele.

18.5.4 Outras características nos Programas de Inteligência

1. Um Programa de Inteligência é exato.

É um fato e não uma conjectura ou opinião. Por exemplo, “George Washington foi o primeiro presidente dos Estados Unidos” é um Programa de Inteligência. “Zachary Taylor foi um mau presidente” não é um Programa de Inteligência - é uma opinião.

2. Um Programa de Inteligência é claro.

É descrito o mais clara e diretamente possível para evitar qualquer tipo de má interpretação. Por exemplo: “A Chita é o mamífero mais rápido da terra” é uma declaração que não pode ser interpretada erroneamente.

Os Programas de Inteligência podem ser usados para relacionar uma categoria de cartões de *Pedacços de Inteligência* aposentados à outra. Por exemplo, “George Washington nasceu na Virgínia”. Para a criança que conhece George Washington e o estado da Virgínia, esta é uma maneira inteligente de juntar duas categorias não relacionadas.

Você e seu filho descobrirão inúmeras maneiras de relacionar uma categoria à outra e sua emoção será renovada e reforçada a cada nova descoberta. Programas de Inteligência devem tratar de fatos relacionados aos que seu filho já conhece.

É verdade que Bach foi chamado o Mestre da Fuga, mas como um primeiro programa sobre Bach isso seria muito esotérico.

“Bach teve vinte e três filhos” vai chegar aonde você deseja, melhor e mais rapidamente. Você pode facilmente voltar e dar Programas de Inteligência de maior importância acerca de um homem que teve vinte e três filhos.

Resumindo, você quer que os Programas de Inteligência abram portas para as crianças. Para que seu filho queira espreitar atrás dessas portas, os programas iniciais precisam ser relacionados às coisas que ele já sabe. Depois disso, você pode cobrir assuntos novos com facilidade.

Os Programas de Inteligência devem ser interessantes. É um fato que Filadélfia mede tantos quilômetros quadrados, mas isto não é muito interessante a não ser que você esteja estudando matemática e os quilômetros quadrados tenham uma razão de ser. Não é muito mais interessante saber que Filadélfia é a terra do Sino da Liberdade.

Se você acha uma informação árida e desinteressante, seu filho provavelmente pensará o mesmo. Insista naquilo que provoca o seu interesse, e você terá a atenção de sua criança.

Programas de Inteligência devem ser divertidos quando for apropriado. O humor é uma das técnicas de ensino mais subestimadas e menos utilizadas que existem.

Poucos programas fizeram tanto sucesso com as crianças dos Institutos do que: “Tchaikowsky segurava o seu queixo com a mão esquerda enquanto regia com a direita porque temia que sua cabeça fosse cair.”

O mundo está repleto de fatos interessantes e engraçados. Encontre-os.

18.5.5 Como encontrar Programas de Informação

O primeiro lugar para conseguir informação sobre um *Pedacço de Inteligência* aposentado é a fonte utilizada para o item em primeiro lugar. Alguns pais espertos fotocopiam a informação encontrada com os desenhos ou figuras, antes de colocá-los nos cartões, e arquivam esta informação. Você vai precisar também de uma enciclopédia completa ou um bom dicionário enciclopédico de um volume. Se não puder comprar um, passe algum tempo na biblioteca local fazendo pesquisas.

Um bom dicionário de curso secundário ou faculdade, vai ser útil a cada aspecto do seu programa. Dicionários como esse devem ter guias de pronúncia com as definições.

Quando estiver em dúvida, consulte-os.

Não dê à criança o que você pensa que é verdade. Verifique as informações da melhor maneira possível.

18.5.6 Como preparar Programas de Inteligência

Existem três maneiras básicas de preparar os Programas de Inteligência. A mais fácil é escrever o que planeja ensinar em fichas de 12,5 cm x 17,5 cm. Coloque cinco programas em cada uma. (Você os estará lendo para seu filho.)

Corvo

1. O corvo constrói seu ninho em árvores e arbustos.
2. Os ninhos dos corvos são feitos de gravetos e revestidos de cabelos e grama.
3. Corvos comem insetos, sementes, frutas e nozes.
4. Sabe-se que os corvos comem também moluscos, animais mortos, camundongos, ovos, peixe, lixo, borracha, massa e isolantes plásticos.

5. A fêmea do corvo tem uma ninhada por ano.

Outra maneira de ensinar é escrever as sentenças em retângulos de cartolina com letras grandes. Você irá ler para ele também, mas seu filho poderá ver as palavras enquanto você lê.

Isto pode constituir uma parte importante do seu programa de leitura.

Corvos comem insetos, sementes, frutas e nozes

Uma outra maneira de apresentar os programas é preparar um livro feito em casa, com um programa por página, e cinco a dez programas por livro. Isso é para ser lido por você, no início, e mais tarde a criança será capaz de fazê-lo por si própria. É claro que o tamanho da letra a ser usada vai ser baseado no nível de leitura da criança a esse ponto.

18.6 Como ensinar Programas de Inteligência

18.6.1 Uma sessão

Uma sessão não deve ter mais do que cinco programas. Programas demoram mais para serem lidos do que os cartões de *Pedaços de Inteligência* e para manter as sessões breves é preciso fazer menos deles.

Se você estiver simplesmente dando os programas, use um sistema de fichas para mantê-la em ordem. É divertido catar cinco velhos *Pedaços de Inteligência* e mostrá-los rapidamente a seu filho junto com algumas novas informações.

Por exemplo, você pega a categoria aposentada de aves e diz ao mostrá-la:

Corvo -

“Os corvos constroem ninhos em árvores e arbustos.”

Tordo americano -

“Os tordos têm peitos vermelhos e asas de cor cinza.”

Gaio azul -

“O trinado do gaio é ‘djei’ ou ‘djia’.”

Papagaio -

“O papagaio é capaz de imitar a voz das pessoas.”

Cardeal do bico grande -

“O cardeal do bico grande é vermelho vivo com uma máscara preta.”

Isso deve levar 10-15 segundos. Se você preferir usar os cartazes com sentenças em vez do *Pedacinho de Inteligência*, mostre-lhe a frase enquanto lê.

Se preferir usar o livro, sente-se e leia-o com seu filho. Qualquer dessas maneiras que você escolher, deverá ser rápida e muito divertida.

18.6.2 Um dia de sessões

Comece com cinco categorias de cinco programas cada. Mostre cada uma três vezes por dia. Agora já pode expandir e dar quantas categorias desejar.

18.6.3 Acrescentando novos programas e retirando antigos

Depois de cinco dias, retire todos os programas que você estiver usando e coloque cinco novos em cada categoria. Isso quer dizer que um novo programa será visto três vezes em cinco dias, totalizando quinze vezes antes de ser retirado. A cada cinco dias você estará acrescentando pelo menos vinte e cinco novos programas. Se notar que seu filho está aprendendo antes, retire-os mais cedo e apresente outros.

Quando você não tiver mais bons programas numa categoria específica, retire-a e comece a trabalhar com outra categoria retirada.

18.6.4 Magnitudes nos programas

Quando tiver feito muitos Programas de Inteligência de Primeira Magnitude, pode começar a ensinar os de Segunda Magnitude. Cada magnitude requer um conhecimento geral mais extenso do que a anterior. Portanto, os seus primeiros programas irão conter informações novas em um contexto conhecido. Você irá usar vocabulário familiar nos programas iniciais. À medida que for avançando, seu vocabulário vai ficar cada vez mais sofisticado.

Assim, seu filho estará sempre querendo ir além do que sabe para descobrir novas informações porque é capaz de fixar-se em bases muito firmes de compreensão. É seu papel fazer com que cada passo para cima seja uma combinação de novas informações dentro de um contexto familiar e preferido.

Em verdade, o equilíbrio correto entre esses dois elementos é a base de todo bom ensino

18.7 Resumo

Nesse ponto deve ter ficado bem claro que você pode ensinar a seu filho, virtualmente, qualquer coisa que possa apresentar de maneira honesta e direta. Todos os assuntos que conhece e ama podem ser oferecidos a seu filhinho. Tudo aquilo que você sempre quis aprender, mas nunca teve a oportunidade, agora pode ensinar à sua criança. Mesmo aqueles que apresentavam dificuldades começam agora a ser uma possibilidade.

Em verdade, as mães que têm ensinado os seus filhos por doze meses ou mais descobrem que a sua atitude em relação ao conhecimento e à aprendizagem mudou completamente. Para tais mães o mundo é a sua ostra. Não há assunto que seja importante demais para elas. Podem não entender de todos os assuntos existentes, mas têm uma boa noção de onde conseguir o material necessário para os seus *Pedaços de Inteligência*. Possuem recursos espalhados por todo o mundo.

Nós ficamos constantemente surpresos com a imaginação sem fim das nossas mães e pais profissionais. É seguro dizer que duas mães nunca irão fazer Programas de Conhecimento Enciclopédico iguais.

O programa de cada criança é um reflexo único da criatividade, imaginação e habilidade da mãe. Como a capacidade da criança, a perícia de uma mãe profissional parece não ter limites.

Cada mãe que embarca nessa aventura espera expandir a habilidade do seu filho pequeno. Ela o faz com tanta determinação e energia que poucas vezes se dá conta das mudanças que estão ocorrendo na sua própria capacidade e pontos de vista.

Um dia, quando se prepara alegremente para ensinar cálculo ou física nuclear, ela percebe que aprendeu por meio de seu próprio desafio.

Ela fica surpreendida, mas por pouco tempo.

“Eu sempre soube no meu íntimo que poderia aprender qualquer coisa,” diz para si mesma e continua a ensinar a seu filho.

Nós não somos mais capazes de aprender nem com uma pequena fração da velocidade de uma criancinha, nem podemos comparar a qualidade do nosso trabalho com o dela.

Entretanto, temos a emoção e a honra de pegar este aprendiz maravilhoso e suavemente colocá-lo nos nossos ombros. Que ombros largos têm os pais profissionais e que visão panorâmica proporcionam às nossas criancinhas.