



EDELVIVES ••• NUEVO INFANTIL



NEURO TEST

Antes de leer
la información que aparece
en las páginas siguientes,
te proponemos un
sencillo entrenamiento:

	SÍ	NO
¿Inventas historias para que tus alumnos se conviertan en sus protagonistas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Sabes hacer la croqueta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Piensas que es importante prestar atención a los detalles?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te gusta probar distintos sabores de croquetas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Estás de acuerdo con que las sorpresas son muy motivadoras?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Eres de los docentes que prefieren que sus alumnos estén sentados sin moverse?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te emocionas con las sorpresas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Crees que la creatividad es importante?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te divierte trabajar en equipo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando miras a alguien, ¿te preguntas qué estará sucediendo en su cabeza?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Sabías que el 16 de enero es el Día Internacional de la Croqueta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hayas respondido lo que hayas respondido, si tienes este catálogo en tus manos, es que alguien te ha elegido para descubrir...



EL NUEVO INFANTIL

DE EDELVIVES

La primera **propuesta educativa** basada en
ESTUDIOS DE LA NEUROCIENCIA



UNA CROQUETA

ES UN
DELEITE
DE TRA
DICIÓN Y
VANGUAR
DIA

Croqueta

es un proyecto que
aúna el conocimiento
de la pedagogía y
la psicología con
los últimos
avances de la
neurociencia

PUEDES
HACERLA
A TU MA
NERA, CON
LO QUE
QUIE
RAS

Croqueta

es un proyecto
flexible. Está organizado
para que puedas
trabajarlo de diversas
maneras y te quede
tiempo para desarrollar
tus propias ideas
y actividades



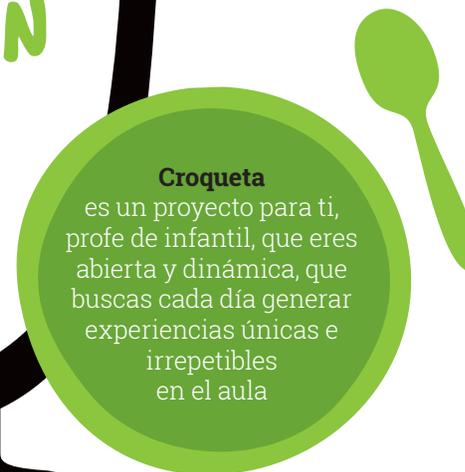
EMOCIONA
A TODOS,
PORQUE
A TODOS
NOS GUS
TAN



Croqueta
es un proyecto
que tiene recursos nunca
vistos y propuestas
sorprendentes,
divertidas y para todos
los gustos



ABRE LOS
SENTIDOS
A UNA EX
PLOSIÓN
MULTI
SENSO
RIAL



Croqueta
es un proyecto para ti,
profe de infantil, que eres
abierto y dinámico, que
buscas cada día generar
experiencias únicas e
irrepetibles
en el aula

CROQUETA dispone de los materiales necesarios para trabajar, durante todo el curso, de manera sencilla, cómoda y adaptable

Todo lo que necesitas para trabajar todos los contenidos curriculares de la etapa desde una nueva perspectiva y generando sorprendentes dinámicas de aprendizaje.



Carpetas trimestrales



Unidades de aprendizaje: cuadernos de actividad



Diarios de creatividad

Libros-rol



Puzle de los personajes

Marco para autorretratos

Scrapbook



Medalla de final de curso



Sobres sorpresa (incluye gafas, lupa o visor, mensaje y acreditación)



Bolsitas de creatividad y cerebro



Boletines informativos

ICADA RECURSO ESTÁ LLENO DE POSIBILIDADES SORPRENDENTES!

Murales de las misiones



Murales de rutinas y destrezas de pensamiento

GUSTARÍA SABER...

ME GUSTARÍA SABER...



Linternas de luz ultravioleta

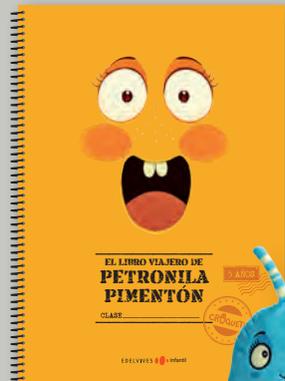
Láminas de números



Láminas de grafomotricidad



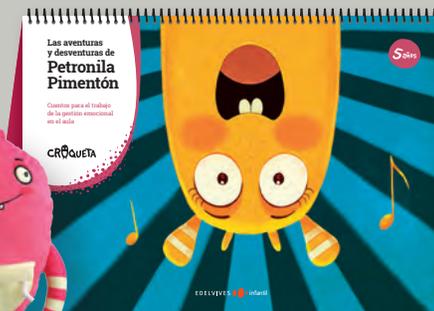
Contenedor de aula



Libro viajero



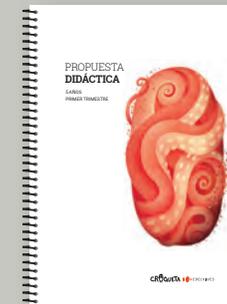
Peluche de los personajes



Cuentos para el corazón



Tarjetas de información visual



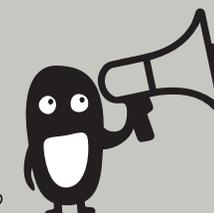
Propuestas didácticas



Croqueta digital
CroquetAPP
Mind on



croqueta.edelvives.es



¡SOLO TIENES QUE SEGUIR LEYENDO!

¿Sientes curiosidad por saber cómo se refleja el conocimiento que nos aporta la neurociencia en los materiales de Croqueta?



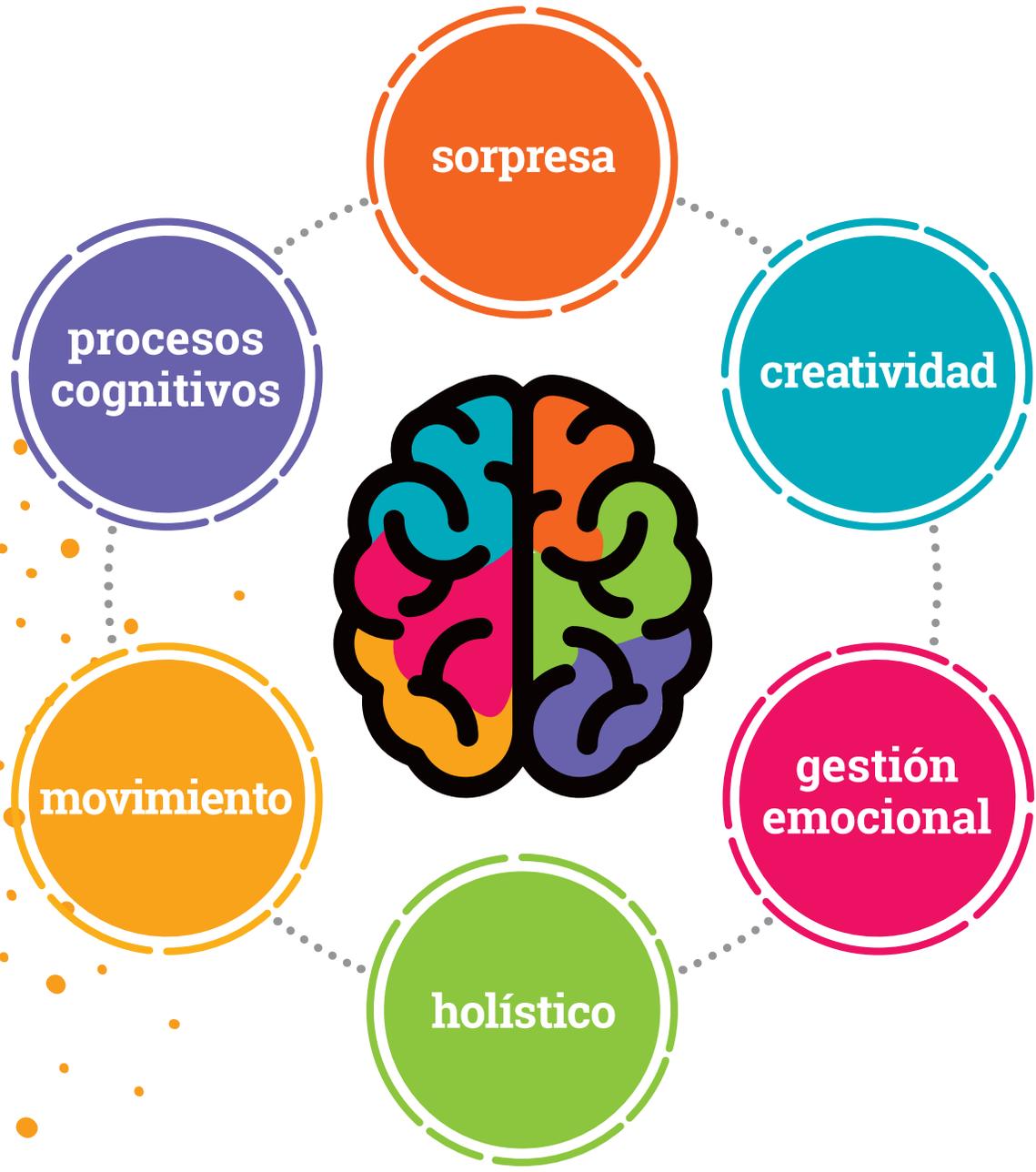
CÓMO aprende el cerebro

CROQUETA

aborda la
neurociencia
a través de

6 CLA
VES

que es importante activar en la escuela para
que nuestros alumnos aprendan de manera significativa
y consoliden los aprendizajes.



SORPRESA



 Solo utilizamos el **10%** de nuestro cerebro

FALSO

La neurociencia ha demostrado que **EMPLEAMOS EL 100% DE NUESTRO CEREBRO** en la realización de tareas.

¿Te gustan las sorpresas?
¿Qué sientes cuando
recibes una? ¿Quedan
en tu recuerdo?
¡Seguro que sí!



Las sorpresas predisponen hacia el aprendizaje

- Ayudan a centrar la atención y sirven para activar la motivación.
- Una sorpresa se asocia a sensaciones placenteras.
- Se aprende mejor cuando nos sentimos bien.

Por lo tanto, es importante generar situaciones de sorpresa de forma recurrente en el aula para activar o mantener la motivación y garantizar que los niños estén predispuestos a disfrutar de las experiencias que les proponemos.

LAS EXPERIENCIAS DEBEN SER

MULTISENSORIALES



Mira este vídeo. Te sorprenderá

RE
CE
TA

¡Tomaaa! Croquetas de chocolate

INGREDIENTES

- 1 tableta de 200g de chocolate negro (para fundir)
- 2 cucharadas de mantequilla
- 5 cucharadas de harina
- 2 vasos de leche
- 3 huevos
- 2 vasos de pan rallado
- 1 vaso de galletas trituradas (tipo María)
- aceite

ELABORACIÓN

- **Parte el chocolate en trozos y ponlo en un bol para microondas.** ¡No vale comérselo! Pide a un adulto que lo funda en el micro. Lo pondrá 30 segundos. Luego, debe sacarlo, remover y volver a meterlo otros 5 segundos. Así hasta que se derrita. ¡Tened paciencia o se quemará!
- En otro recipiente, **pon la mantequilla** y que el adulto añada el chocolate fundido, y **lo removéis hasta que parezca una crema.** Entonces, **añade la harina** sin dejar de batir y ponlo en el microondas un minuto a máxima potencia. Sacadlo, removed y volved a meterlo otro minuto.
- Ahora, **añadid la leche.** Batid con unas varillas y de nuevo al microondas durante un minuto. Repetid este paso hasta que espese. ¡Ya estará lista!
- Pide al adulto que **vierta la masa en un recipiente plano y lo tape con un film.** Hay que esperar a que se enfríe.
- **¡Manos a la masa!** Forma las croquetas y pásalas primero por huevo batido y luego por una mezcla de pan rallado y galleta triturada. ¡Ojo! Si lo haces varias veces, se romperán menos al freírlas.
- **¡A la sartén!** Pide al adulto que las fría en aceite abundante cuando esté muy caliente. ¡Aléjate por si salpica! Puedes decorarlas con coco rallado.

alimenta
tu mente



SORPRESA

Croqueta te permite generar situaciones de sorpresa en el aula

LA SORPRESA
ALIMENTA LA ATENCIÓN

Una caja de experiencias para el alumno





Efectos mágicos y sorprendentes nunca vistos en tu aula

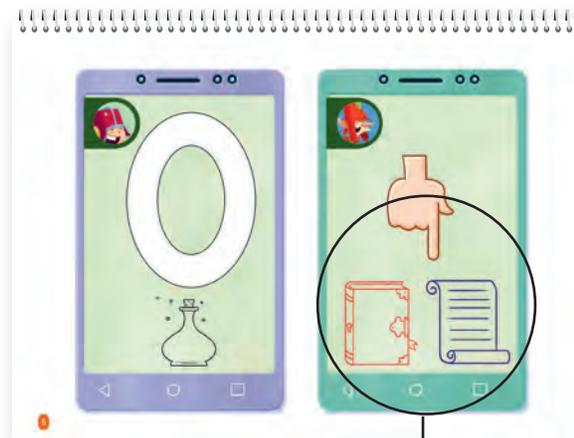
Las unidades de aprendizaje contienen recursos increíbles.



El uso de **tinta invisible** que nos permite descubrir objetos o mensajes ocultos empleando la linterna de luz ultravioleta.



Linternas de luz ultravioleta incluidas en el material de aula



La lupa, el visor o las gafas son herramientas que encontramos en los sobres sorpresa, que permiten «hacer desaparecer» elementos para descartar pistas o informaciones falsas.

Descarta información falsa y avanza en los desafíos





Desafía y entrena a tus alumnos a través de las misiones Croqueta

Las unidades de aprendizaje son **misiones** desafiantes, en las que se invita a los alumnos a ser protagonistas desempeñando distintos roles y deben resolverlas utilizando los contenidos curriculares.

Las **misiones Croqueta** son:



Cada misión se compone de 3 desafíos.
¡Resuélvelos!

MISIÓN DE RESOLUCIÓN

Los niños ayudan a alguien que tiene un problema. Deben resolver desafíos a través de la **deducción**. Cada desafío es independiente.

MISIÓN DE PLANIFICACIÓN

Ayudan a otra persona teniendo que **planificar tareas** para llegar a un fin. Los desafíos están relacionados entre sí para completar la misión.

MISIÓN DE ASUNCIÓN DE ROL

Deben resolver la misión en primera persona a través de una **producción**. Cada desafío es independiente, pero sumativo de cara a la misión.

GAMIFICA SI TE APETECE: ESTAMOS PREPARADOS



Una aventura en cada trimestre

¿Quieres conocer los títulos de estas aventuras y el tipo de misión que se plantea?

Lee con
atención
y descubre
los contenidos
curriculares de
cada misión

PRIMER TRIMESTRE

3 años

El misterio de las huellas

Extrañas huellas relacionadas con **animales, plantas y personas** van apareciendo en el **colegio**.

MISIÓN DE RESOLUCIÓN

SEGUNDO TRIMESTRE

Un despiste de arte

Ser un buscador de arte nos llevará a explorar **esculturas, pinturas y antigüedades**. Así conoceremos **materiales, estilos y profesionales** relacionados con el arte.

MISIÓN DE ASUNCIÓN DE ROL

TERCER TRIMESTRE

La máquina incompleta

El **agua** es un bien escaso y su cuidado es importante. Terminar una máquina para cuidar el agua y evitar su **contaminación** nos pondrá en contacto con la **ciencia y la naturaleza**.

MISIÓN DE PLANIFICACIÓN

4 años

Pócima de otoño

Un viaje extraordinario nos llevará a conocer diversos **paisajes, climas, animales y plantas** del mundo, con sus **tradiciones, costumbres** y características propias.

MISIÓN DE PLANIFICACIÓN

Intriga en el museo

Unas misteriosas desapariciones nos ayudarán a conocer a fondo un **museo**, los **profesionales** que trabajan en él y sus **tareas**, y así descubrir una **civilización, estilos artísticos** y algo de **artes decorativas**.

MISIÓN DE RESOLUCIÓN

La cápsula del tiempo

Los **inventos** nos proporcionan confort y nos han ayudado a progresar como sociedad. **Objetos cotidianos, máquinas simples y complejas** y hasta **internet** tienen una inventora o inventor. Conocerlos y seleccionarlos es una ardua, pero apasionante tarea.

MISIÓN DE ASUNCIÓN DE ROL

5 años

Enigma animal

Un reto y el planeta en peligro harán que exploremos a fondo el **mar**, la **tierra** y el **aire**, con sus **animales, plantas** y los **transportes** que se desplazan por esos medios.

MISIÓN DE RESOLUCIÓN

Croqueta producciones

El **séptimo arte** es apasionante y nos enseña a construir historias y a disfrutar de las imágenes y del sonido. La planificación de una película nos abre un mundo de **profesiones** relacionadas con la **cultura**, los trabajos manuales, la **tecnología** y mucho más.

MISIÓN DE PLANIFICACIÓN

Misión interestelar

El misterioso **universo** nos atrae a todos. Y si la misión es explorar desde la **Vía Láctea** hasta la **Luna**, pasando por agujeros negros, asteroides, **constelaciones, el Sol**, los **planetas** y la **Tierra**, la diversión está asegurada.

MISIÓN DE ASUNCIÓN DE ROL

CREA TIVI DAD



 El **JUEGO** tiene un **PAPEL FUNDAMENTAL** en el desarrollo integral de los niños 

VERDADERO

La neurociencia ha constatado que, **AL JUGAR, EL CEREBRO LIBERA DOPAMINA** que hace que la incertidumbre asociada al juego nos motive. El niño prueba, explora y asume con normalidad el error, lo que le permite mejorar y eso constituye una gran recompensa.

¿Te gusta hacer croquetas? ¿Te salen siempre igual? Cada vez que las haces, ¿usas los mismos ingredientes? ¡Anímate a variar!



La creatividad se entrena

- Hay que dejar que los niños exploren todas sus posibilidades y acompañarlos en el camino.
- Es importante que «surja» su singularidad y que se sientan orgullosos de sus producciones.

Los cerebros de tus alumnos son distintos, por lo que su proceso creativo también lo es. No valores solo el resultado si es perfecto, ten en cuenta la originalidad, la elaboración, la flexibilidad y la fluidez.

EL TALENTO SIN PRÁCTICA

NO SE DESARROLLA



Raúl Bermejo y la creatividad

RE
CE
TA

Croquetas de plastilina de colores

INGREDIENTES

- 3 tazas de harina
- 1 taza de agua
- 1 taza de sal fina (cuanto más fina, mejor)
- 2-5 cucharadas de aceite
- colorante alimentario

ELABORACIÓN

- Pon **todo junto** en un molde, empezando con dos cucharadas de aceite y amasar.
- Si la masa está dura **añade poco a poco aceite**, mezclando muy bien.
- Si te pasas de aceite, absórbelo con una servilleta de papel.
- Para colorear la masa, **aplica gotitas de colorante alimentario** y vuelve a amasar hasta que coja color.

¡Listo! Ahora... ¡a hacer croquetas!

Después, guarda tu plastilina en un recipiente bien cerrado para que te dure más.

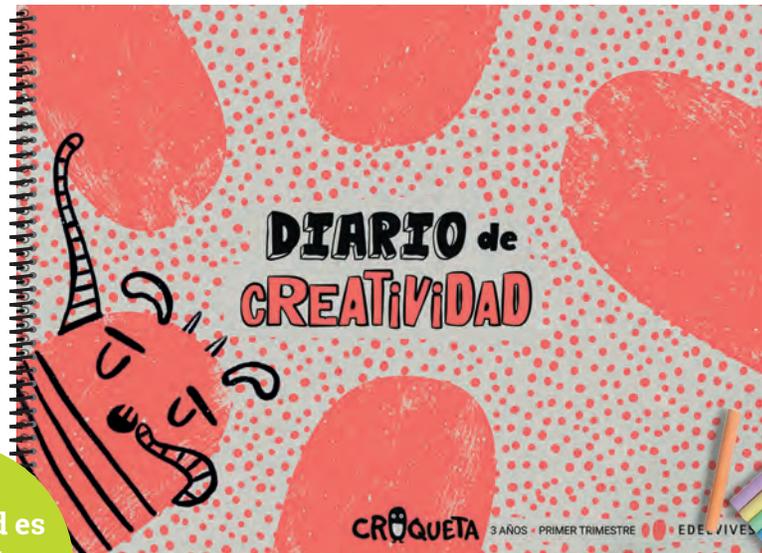
alimenta
tu mente



CREATIVIDAD

Croqueta te propone entrenar la creatividad a través de un material específico. ¿Quieres conocerlo?

Todo lo que necesitas para trabajar la creatividad en tu aula



Todas las propuestas que se encuentran en este **diario de creatividad** inciden en el **papel activo y creativo de los niños** a través del **humor, la música, el movimiento** y la estimulación de la **imaginación** y la **curiosidad**.

La creatividad es una herramienta para resolver problemas

Ojos móviles, limpiapipas, pompones, plumas, pinturas fluorescentes...

El diario va acompañado de una **bolsita de creatividad y cerebro** con sugerentes materiales que permiten experimentar y, sobre todo, crear, crear, crear...



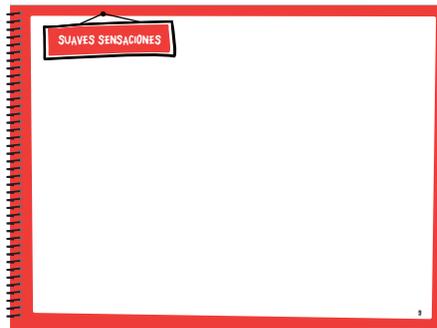
NUESTRO CEREBRO NECESITA EL ARTE. ES IMPRESCINDIBLE PARA EL DESARROLLO SENSORIAL, MOTOR, COGNITIVO Y EMOCIONAL

LO IMPORTANTE
ES SER ORIGINAL,
NO PERFECTO



El entrenamiento de la creatividad lo hacemos a través de estas fases:

PRESENTACIÓN



Experimentación libre con materiales diversos.

IDEAS



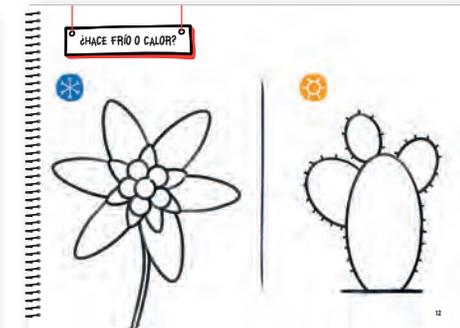
Jugar con los alumnos a **generar ideas** dándoles tan solo un primer punto de apoyo.

PRODUCCIÓN



Sugerencias de trabajo basadas en los materiales de la bolsita de creatividad y cerebro, con indicaciones un poco más pautadas, pero buscando productos distintos, singulares.

REFLEXIÓN



Propuestas abiertas que permiten ir un paso más allá de lo hecho. Metacognición.

ESTE DIARIO
ES PARA...

- 1 RELAJARTE
- 2 EXPRESAR TUS SENTIMIENTOS
- 3 MOSTRAR TUS EMOCIONES AL MUNDO
- 4 COMENZAR UNA AVENTURA
- 5 DISFRUTAR APRENDIENDO

- 6 TODO LO QUE HAGAS EN ESTE DIARIO ESTÁ BIEN
- 7 DESARROLLAR TU IMAGINACIÓN
- 8 APRENDER A CUIDAR CADA DETALLE
- 9 SUMERGIRTE EN UN MUNDO MÁGICO
- 10 EXPLORAR NUEVAS POSIBILIDADES

GESTIÓN EMOCIONAL



LAS NEURONAS SÍ SE REGENERAN.
Las investigaciones han comprobado
que la neurogénesis continúa a lo largo
de toda la vida.

¿Cuántas veces se te ha cortado la respiración de alegría? ¿O has contado hasta 10 para no explotar?



«Es esencial conocer el mundo de las emociones para captar la esencia de la enseñanza». Francisco Mora

- Todas las emociones cumplen su papel por lo que sería un error clasificarlas en positivas o negativas.
- Lo importante es conocerlas, aprender a gestionarlas y tener control sobre ellas.

Las emociones también nos abren la puerta de la comprensión del otro y nos permiten trabajar las habilidades sociales.

La socialización es fundamental ya que está comprobado que se aprende mejor con otros.

LOS DEMÁS NOS ENCIENDEN LAS
NEURONAS ESPEJO



Carmen Llopis y la gestión emocional

RE
CE
TA



Croquetas de arena ¡Yujuuu!

INGREDIENTES

- clima apropiado
- mar
- playa de arena
- crema solar

ELABORACIÓN

Tenemos que esperar a que llegue el buen tiempo y estar en la playa, pero con estos dos detalles ya tienes todo para ¡rebozarte y convertirte en una riquísima croqueta!

- Métete en el agua y date un buen remojón. ¿Ya estás empapado?
- Sal a la arena, siéntate, tumbate y... ¡ruedaaa!

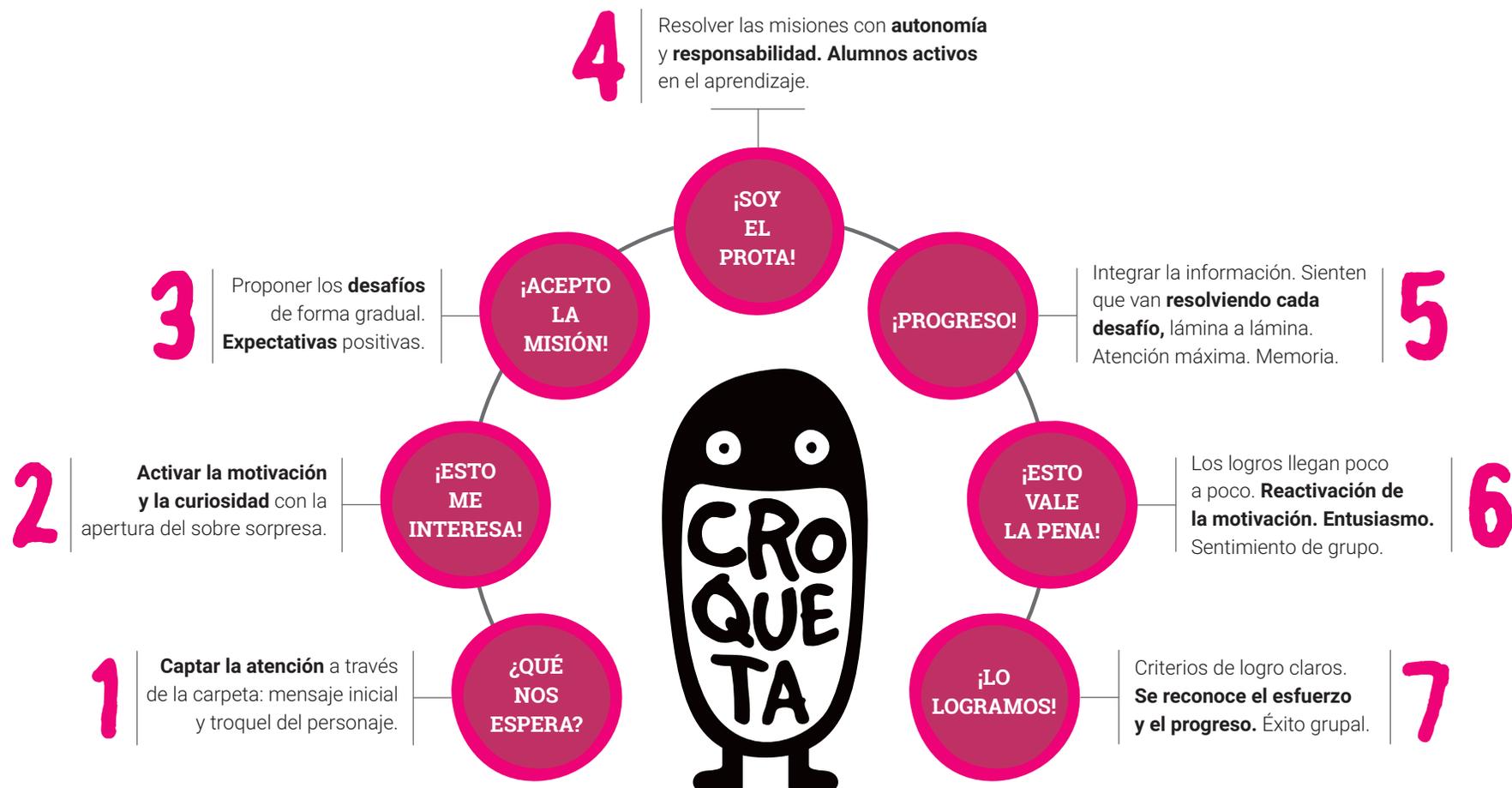
alimenta
tu mente



GESTIÓN EMOCIONAL

Croqueta te propone entrar directamente en la amígdala cerebral (¡no la de la garganta!)

Manten la curiosidad con esta propuesta de dinámica de clase





Los roles y las narrativas en las misiones

En esta dinámica, cobrarán relevancia los **roles** que los niños tendrán en las diferentes **misiones** y el **trabajo con las narrativas** que articularán, de forma lúdica, la relación con los distintos contenidos curriculares.

¿En qué se convertirán tus alumnos cada trimestre?

PRIMER TRIMESTRE

3 años

Asistentes de cazamisterios

La mayor agencia de cazamisterios necesita ayuda. ¡No dan abasto!

SEGUNDO TRIMESTRE

Buscadores de arte

¡Una exposición está incompleta y la inauguración peligra!

TERCER TRIMESTRE

Ayudantes de científico

Una científica preocupada por el agua está a punto de terminar una máquina para cuidarla. ¡Pero le faltan datos importantes!

4 años

Aprendices de pócimas

Un gnomo está en apuros y, con él, la salud de los animales del bosque.

Ayudantes de detectives

En un museo están ocurriendo extrañas desapariciones. ¡Es necesario investigar!

Buscadores de inventos

La NASA quiere enviar una cápsula del tiempo con grandes inventos. ¡Somos los elegidos para la selección!

5 años

Aprendices de protector

El planeta necesita ayuda y una sociedad se encargará de reclutar a los mejores protectores.

Asistentes de rodaje

Una directora novel tiene una gran idea para una película. ¡Necesita ayuda para producirla!

Exploradores del espacio

Un certamen del espacio nos espera. ¡Hay que demostrar todo lo que sabemos!



Croqueta propone historias para el trabajo de la gestión emocional en el aula

Todas las emociones tienen una función. Es importante aprender a gestionarlas

Historias que parten de situaciones cotidianas en las que se ponen en juego distintas emociones. Lo novedoso es que presentan dos posibles finales, que recogen dos estrategias de gestión emocional frente a una misma situación de partida. Una estrategia es **intrapersonal** y la otra **interpersonal**.

Dialoga con tus alumnos sobre cada uno de los finales propuestos, **genera el debate**, cread otros posibles finales, **elegid un final consensuado entre todos**.



Dos posibles finales:
intrapersonal
e interpersonal



La **versión digital** te permitirá **crear nuevos finales** con tus alumnos.



NUESTROS PERSONAJES

Las historias de cada edad están protagonizadas por un personaje diferente.

Casimira Canelón 3 años

Benito Bechamel 4 años

Petronila Pimentón 5 años

Aunque sabemos que en los cuentos aparecen muchas emociones y no solo una, la idea es que el **foco del trabajo de gestión emocional se centre en una emoción por cuento.**

	PRIMER TRIMESTRE		SEGUNDO TRIMESTRE		TERCER TRIMESTRE	
3 años	alegría	tristeza	sorpresa	enfado	curiosidad	miedo
4 años	envidia	satisfacción	seguridad	ira	asco	gratitud
5 años	vergüenza	admiración	optimismo	culpa	serenidad	celos

Cada cuento, una emoción

HOLÍSTICO



FALSO

La neurociencia ha comprobado que **EL CEREBRO FUNCIONA COMO UN TODO, ES HOLÍSTICO.** No hay personas más creativas porque su hemisferio derecho es más activo u otras más lógicas porque domina su hemisferio izquierdo.

¿Qué ocurre cuando tienes que resolver un problema?
¿Organizas lo que sabes y lo que necesitas saber? ¿Empleas todas tus habilidades y conocimientos? ¡A que sí!



El cerebro trabaja de manera global e integrada, no fragmentada.

- Aunque hay funciones que se realizan con más intensidad en un hemisferio cerebral que en el otro, el cerebro funciona de forma integral.
- El cuerpo caloso se encarga de comunicar los hemisferios cerebrales.
- Trabajar de forma holística aporta una importante ventaja en el proceso de aprendizaje ya que genera rutas neurales adicionales.

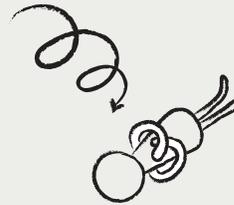
Por ello, es importante diseñar prácticas que tengan en cuenta esta característica del cerebro mediante la incorporación de experiencias de aprendizaje que aúnen lo cognitivo, lo emocional y lo psicomotor.

HACER LA CROQUETA AYUDA AL
DESARROLLO DEL CUERPO CALOSO



¿Sabes hacer la croqueta?

RE
CE
TA



¡A hacer la croqueta!

INGREDIENTES

- 1 buena ladera en cuesta

ELABORACIÓN

- **Busca una buena ladera** en cuesta, da igual que sea de hierba o de arena.
- **Sube** a lo alto.
- **Túmbate** con los brazos en cruz.
- Y ahora, déjate llevar cuesta abajo **y ¡a rodar!**
- Vuelve a subir y ¡vuelta a empezar!

alimenta
tu mente



HOLÍSTICO

Todos los materiales de Croqueta están interconectados, ya que así funciona el cerebro ante cualquier tarea a desarrollar

Pero no solo los materiales están interconectados, sino que también se trabajan de manera global las áreas de conocimiento.

INTERCONEXIÓN Y GLOBALIDAD

DOCENTE

AULA

Murales de las misiones



Tarjetas del mural



Tarjetas de información visual



Linternas de luz ultravioleta

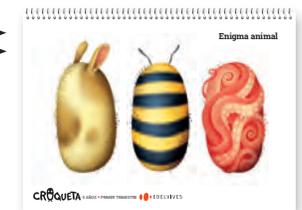


Láminas de números

Láminas de grafomotricidad



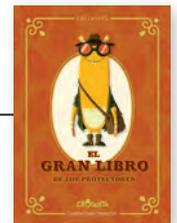
ALUMNO



Unidades de aprendizaje



Sobres sorpresa



Libros-rol



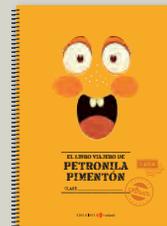
Murales de rutinas y destrezas de pensamiento



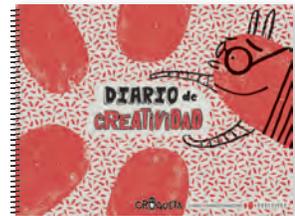
Peluche de los personajes



Cuentos para el corazón



Libro viajero



Diarios de creatividad



Boletines informativo



Bolsitas de creatividad y cerebro



Propuestas didácticas



Croqueta digital



CroquetAPP



Mind on



croqueta.edelvives.es

MOVIMIENTO



VERDADERO

La neurociencia ha demostrado que la actividad física mejora los sistemas cardiovascular e inmunológico, lo que **REPERCUTE EN LA MOTIVACIÓN Y EL ÁNIMO**. Además, es capaz de modificar el entorno químico y neuronal, lo que favorece el aprendizaje.

¿Nunca has sentido la necesidad de levantarte y andar para pensar? ¿Sabías que había filósofos en la Antigüedad que caminaban mientras daban clase?



Hay que moverse, la actividad física es imprescindible

- El movimiento y el juego son lo más natural para los niños. Es la forma que tienen de «aprehender» el mundo.
- La actividad física aumenta y favorece el aprendizaje porque con el ejercicio se liberan sustancias como la dopamina.

La neurociencia ha demostrado que existe una estrecha relación entre el desarrollo perceptivo-motriz, la maduración del sistema nervioso y el aprendizaje, siendo fundamentales para el neurodesarrollo de la persona tanto la motricidad como la percepción sensorial.

LOS NIÑOS NO SOLO
DEBEN MOVERSE EN LA HORA DE
PSICOMOTRICIDAD



Baila con nosotros... ¡y con Croqueta!

RE
CE
TA

ELABORACIÓN

- Coge tu móvil y escanea el código QR del Canal Croqueta de esta página.
- ¿Preparado para moverte al ritmo de Croqueta?
- 1, 2, 3... ¡Que empiece la música y que el ritmo no pare!

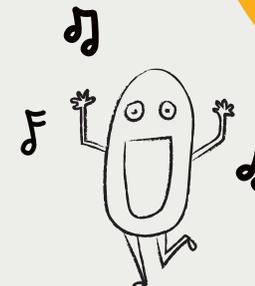
Haz la croqueta, haz la croqueta, por la moqueta o en cualquier lugar... ¡Canta y baila al ritmo de Croqueta!



Baila con nosotros... ¡y con Croqueta!

INGREDIENTES

- 1 móvil
- App para leer códigos QR
- código QR del Canal Croqueta de esta página
- mucho garbo y si no... ¡muchas ganas!



alimenta
tu mente



MOVIMIENTO

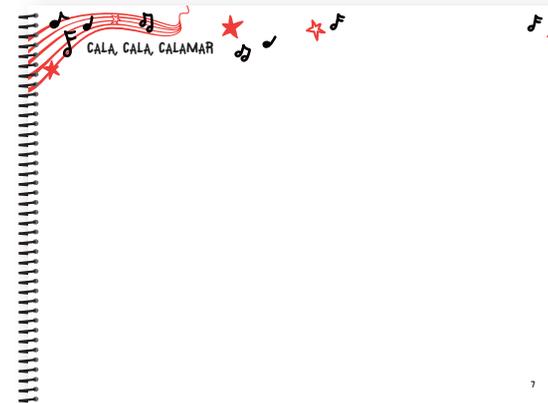
Croqueta te propone diferentes momentos para que los alumnos «muevan el esqueleto»

Baile y psicomotricidad

El **diario de creatividad** trae muchas propuestas de baile y movimiento para antes o después del trabajo creativo.



Audiciones con coreografías sugeridas. Los alumnos disfrutarán de músicas del mundo y de diversos estilos musicales como *jazz*, *swing*, *rock*...



Canciones creadas especialmente para trabajar la memoria, la atención y las praxias.



Sonidos relajantes para realizar algunas actividades de reflexión.



PROCESOS COGNITIVOS

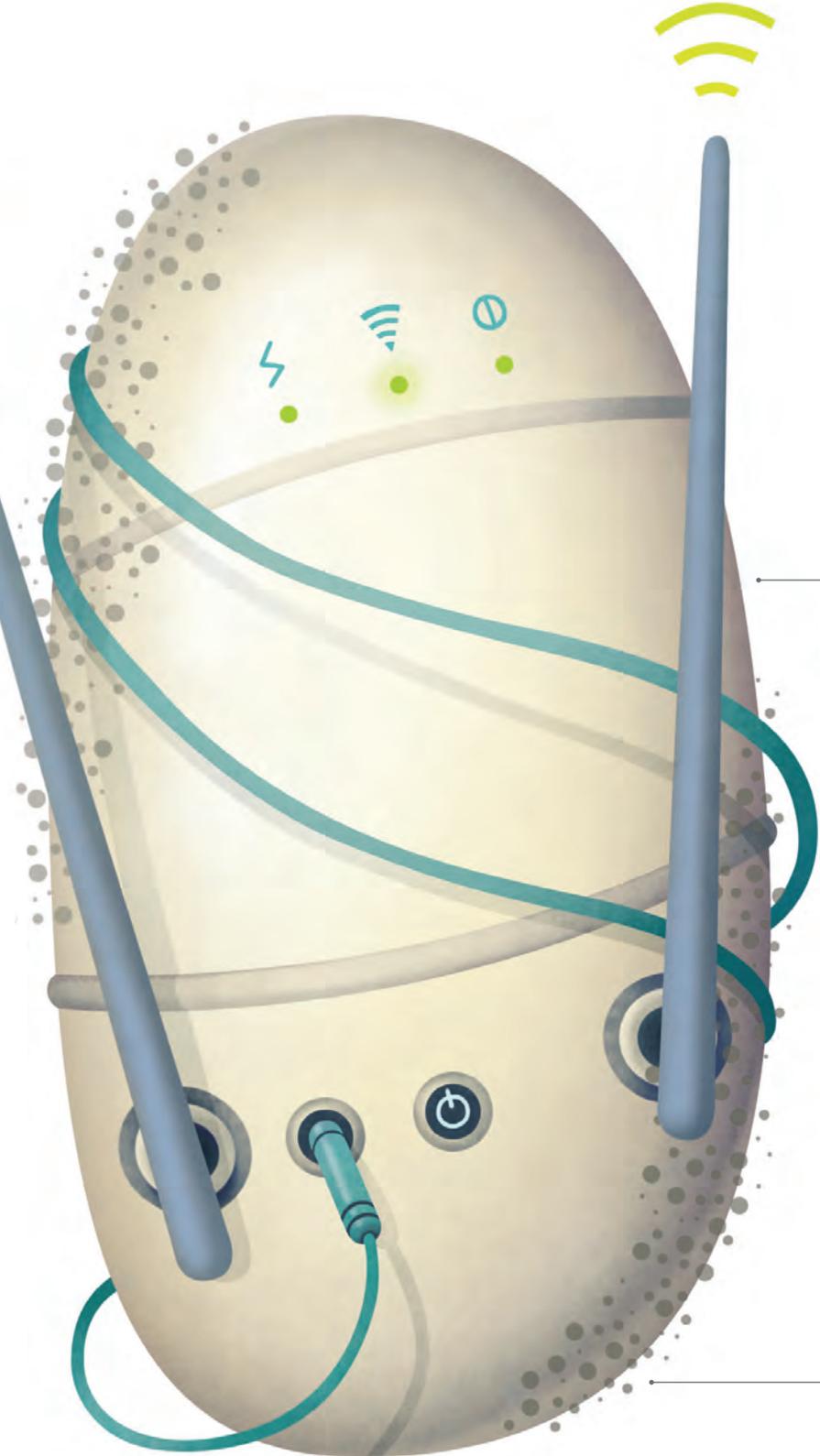
◦ «Hay periodos críticos para los aprendizajes»

◦  Si no se adquieren en los periodos que les corresponde, ya no es posible adquirirlos

◦ **NUNCA MÁS**

FALSO

Nuestro cerebro posee la capacidad de cambiar, es lo que se denomina «**PLASTICIDAD NEURONAL**». Aprendemos durante toda la vida, lo cual no significa que no sea cierto que **los niños son especialmente sensibles al aprendizaje en determinados periodos**.



¿Qué es lo que mejor se te da? ¿Qué haces cuando tienes que cambiar rápidamente de planes?



Entrenar atención, memoria, praxias, procesamiento de la información, del lenguaje y de las emociones es muy importante

- El alumnado de hoy necesita adquirir y entrenarse en habilidades, capacidades y destrezas para llegar a ser competentes en el mundo que les tocará vivir.
- Debemos enseñarles a procesar bien la información, a trabajar con los datos en memoria y a tener flexibilidad cognitiva, que les permitirá adaptarse rápidamente a los cambios.

Poner el foco en los procesos cognitivos nos permite centrarnos en

**HABILIDADES,
CAPACIDADES Y DESTREZAS**



Chema Lázaro y los procesos cognitivos

RE
CE
TA

ELABORACIÓN

- Pide a un adulto que **derrita la mantequilla** en una sartén a fuego lento.
- **Añade** la harina y una pizca de sal y **remueve** sin parar con una cuchara de madera. En cuanto la harina se tueste un poco, **echad la leche poco a poco** (¡sin dejar de remover!). Aprovechad para hablar de vuestras cosas, tenéis quince minutos.
- Cuando la bechamel esté espesa, se **añade el pollo** y se deja cocer unos minutos.
- Pide al adulto que **vierta la masa** en un recipiente plano y lo tape con un trapo.
- Cuando la masa esté fría, **forma las croquetas**. Luego, pásalas por huevo batido y pan rallado. Mójate las manos con agua fría y la masa se te pegará menos.
- Poned abundante aceite en una sartén y cuando esté muy caliente que el adulto las **fría**. Mientras, piensa cómo decorarlas.

Ummm
¡a la rica croqueta!

INGREDIENTES

- 50 g de mantequilla
- 100 g de harina
- 1 l de leche
- sal
- 500 g de pollo desmigado
- 2 huevos
- pan rallado
- aceite de oliva

alimenta
tu mente

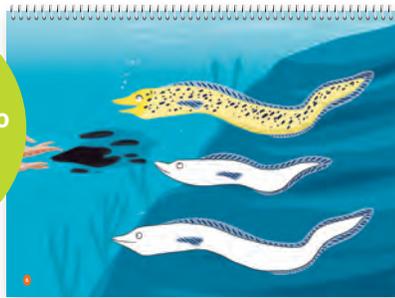


PROCESOS COGNITIVOS

Croqueta te permite trabajar todos los procesos cognitivos integrados en las actividades que realizas en el aula y te da información sobre ellos

Láminas de la unidad de aprendizaje

¡Procesamiento a tope!



¡Hay que ir recolectando pistas!
¿Qué nos dicen?

¡Pon tu memoria a trabajar!



¡Volvamos atrás!
¿Qué no habíamos encontrado antes?

¡Hay que buscar otros caminos, flexibilidad cognitiva!



Aquí no hemos encontrado nada.
¿Qué podemos hacer ahora?

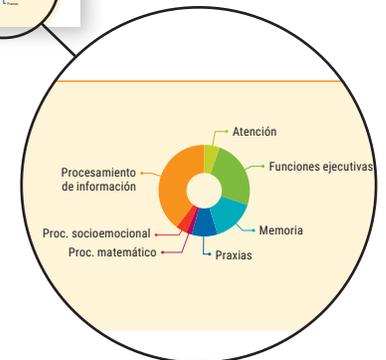
Neurómetro

Croqueta ha creado los Neurómetros, un **sistema gráfico que refleja el porcentaje en que se han trabajado los procesos cognitivos**. Para hacerlo, relaciona los contenidos, las actividades realizadas y los procedimientos.

Encuétralos en:

- Reversos de las láminas de aprendizaje
- Reversos del diario de creatividad
- Boletín de evaluación
- En todos los desarrollos de las propuestas didácticas

Observa el estado del Neurómetro cada vez que realices alguna actividad con los alumnos.
¡Te sorprenderás!



QUEREMOS
TU FEEDBACK

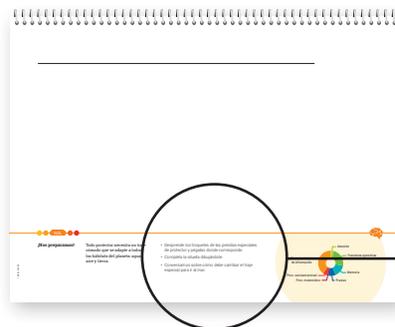


Es fundamental hablar para consolidar el aprendizaje

El feedback es crucial para el cerebro. Incide en la motivación y en la autorregulación emocional.

Hace conscientes a los niños de su propio aprendizaje.

Por ello, Croqueta te propone, en las láminas de trabajo, **actividades que buscan que ellos expresen lo hecho o realicen reflexiones.**



- Desprende los troqueles de las prendas especiales de protector y pégalas donde corresponde.
- Completa la silueta dibujándote.
- Conversamos sobre cómo debe cambiar el traje especial para ir al mar.

¡TÚ ELIGES CÓMO SE EXPRESAN!

- UNO EXPLICA AL GRAN GRUPO
- EN PAREJAS
- EN PEQUEÑOS GRUPOS





Novedosas propuestas digitales

La propuesta digital ahonda en el trabajo con los procesos cognitivos.



Croqueta digital

Todos los materiales del proyecto para que puedas emplearlos desde el ordenador, la PDI o la tableta.



CroquetAPP

Juega con los alumnos y trabaja desde la versión digital combinando los contenidos con herramientas de gamificación.



Mind on

Herramienta de aprendizaje adaptativo que trabaja entrenando los procesos cognitivos básicos y superiores.



¿SIENTES CURIOSIDAD POR SABER CÓMO ES EL MUNDO DIGITAL DE CROQUETA?
¡SIGUE LEYENDO!

MATE RIA LES

ESPECIALES PARA

SUPER HIPER MEGA MENTES ;)



- Para el alumno
- Para el aula
- Para el docente
- Digitales



MATERIALES PARA EL ALUMNO

UNA CARPETA POR TRIMESTRE

Los descubrimientos
y las sorpresas
están garantizados



¡MUY IMPORTANTE!
SOLO SE DEBE ABRIR
CUANDO SE VAYA A
INICIAR LA MISIÓN



Sobre sorpresa

Contiene:

- **Mensaje:** Es el pistoletazo de salida para la misión que se propone en las unidades de aprendizaje.
- **Herramientas:** Algunos sobres tienen una **lupa**, otros un **visor** y otros unas **gafas**. ¿Qué te tocará? ¡Expectación!
- **Elemento para el rol:** En cada misión propuesta los niños tendrán roles distintos. Para que se «sientan» dentro de su papel a veces tendrán un **carné**, una **acreditación**, un **pasaporte**, un **mapa**...



Unidad de aprendizaje

Es la puerta de entrada a la **atrillante historia que hace de hilo conductor del cuaderno de actividad**, donde usarás las herramientas para descubrir lo que está oculto o «hacer desaparecer» lo incorrecto.



3 años



4 años

5 años

Libro-rol

Este libro está **relacionado con el papel que los niños asumen en cada misión**: aprendices, buscadores, ayudantes, exploradores...

Nos ayuda a seguir las propuestas de trabajo del cuaderno proporcionando información y actividades muy lúdicas para el descubrimiento autónomo.

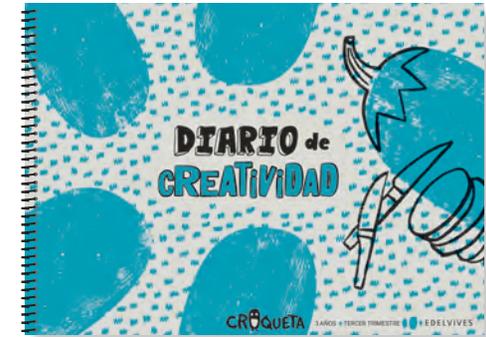
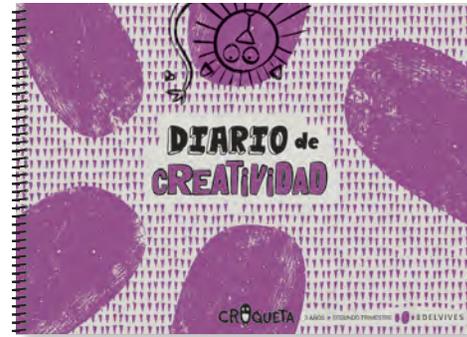
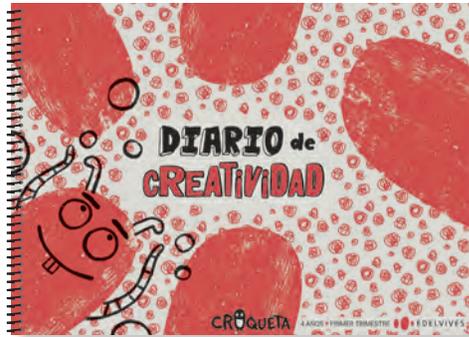
¡Nunca un libro fue tan divertido!





Diario de creatividad

Lleno de propuestas sencillas, motivadoras y originales para el **entrenamiento de la creatividad** de manera lúdica, llena de movimiento, muy musical y multisensorial.



Bolsita de creatividad y cerebro

Pack de **materiales sugerentes que acompaña al Diario de creatividad** y te permitirá hacer realidad algunas de las propuestas del diario.

Las bolsitas son **distintas en cada trimestre** aunque tienen materiales comunes.



1.º trimestre

- Caja de tizas
- Témperas flúor (magenta, amarillo, cyan)
- Limpiapipas
- Ojos móviles
- Bolsa zip
- Palos de colores variados
- Goma Eva de colores



2.º trimestre

- Lana
- Papel burbuja
- Pompones de colores
- Plumas
- Témperas flúor (magenta, amarillo, cyan)
- Limpiapipas



3.º trimestre

- Bolsa zip
- Goma Eva brillante
- Ojos móviles
- Papel burbuja
- Pompones de colores
- Témperas flúor (magenta, amarillo, cyan)

SE PUEDEN HACER COSAS MUY DIFERENTES CON UN MISMO MATERIAL



Boletín informativo

Propuesta de **evaluación e información trimestral.**

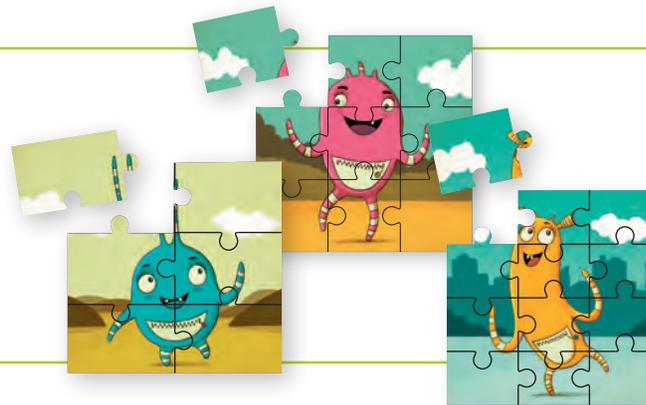
¡Con el estado del **Neurómetro del trimestre!**



Además, para el **Primer trimestre**

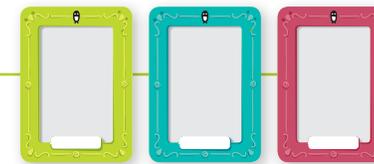
Puzle

Un puzle de **presentación del personaje** de cada edad. Dificultad progresiva en el número de piezas.



Marco

Un marco muy versátil. Para colgar **autorretratos o fotografías**. Permite trabajar el esquema corporal o que los niños vayan viendo cómo progresan en el dibujo de la figura humana.



¡Podrías construir un mural de asistencia con ellos!

Y en el **Tercer trimestre**

Scrapbook o libro de recortes

Propuesta abierta para crear un **libro de recuerdos** que recoja los mejores momentos del curso.



Medalla de final de curso

¡Porque seguro que conseguirán resolver todos los desafíos!





MATERIALES PARA EL AULA

SÓLIDO Y CÓMODO CONTENEDOR



NUESTROS PERSONAJES, AL IGUAL
QUE NUESTROS ALUMNOS,
TIENEN NOMBRE Y APELLIDO.
¡SON UNO MÁS DE LA CLASE!

Ayudan a
abordar
la gestión
emocional



¡Con un
bolsillo
multiusos!

Peluches de los personajes

- No podrían faltar los **peluches de Casimira, Benito y Petronila**. Suaves y muy achuchables.
- Todos llevan un **bolsillo con cremallera**, que podrás usar de diferentes maneras: para enviar mensajes, para que los niños puedan contarle al personaje cómo se sienten y él lo guarde en su bolsillo, para dar pistas o informaciones importantes de la misión en la que estéis inmersos.



Murales de las misiones

Permiten **contextualizar las misiones e identificar cada uno de los desafíos**. Además, llevan originales propuestas para trabajar el desarrollo psicomotor, el pensamiento matemático y el lenguaje.



¡Con tarjetas para trabajar la percepción visual y jugar!

Murales de rutinas y destrezas de pensamiento

Posibilitan hacer **visible el pensamiento** de los alumnos a través de diferentes rutinas.

- Observo, pienso, me gustaría saber
- Comparamos
- Toma de decisiones
- Las partes y el todo
- Escalera de metacognición



¡Se puede escribir y borrar!

Tarjetas de información visual (TIV)

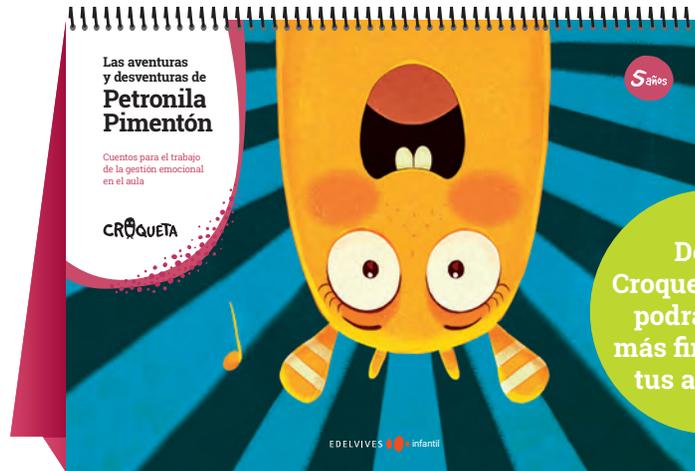
- Láminas con fotografías y textos sencillos que ilustran **conceptos relacionados con los contenidos** que se trabajan en la unidad de aprendizaje de cada trimestre.
- Ayudan a fijar los conceptos y cuentan con un texto explicativo en el reverso.





Cuentos para el corazón

Este cómodo libro gigante con peana, trabaja la gestión emocional a través de los cuentos. Cada cuento se centra en una emoción en concreto y **propone dos estrategias de gestión: una intrapersonal y otra interpersonal.**



Desde Croqueta digital podrás crear más finales con tus alumnos

6 cuentos para cada curso



FINAL 1



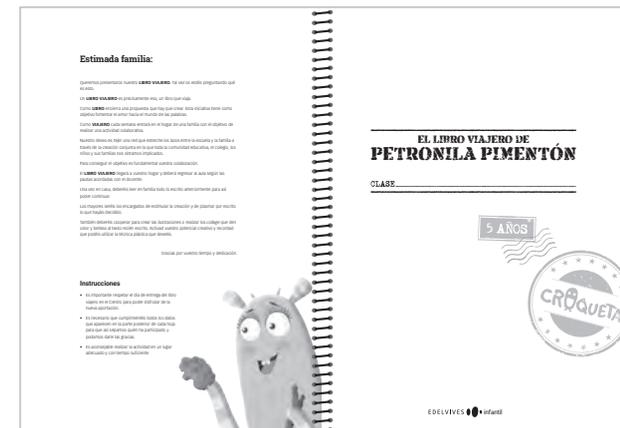
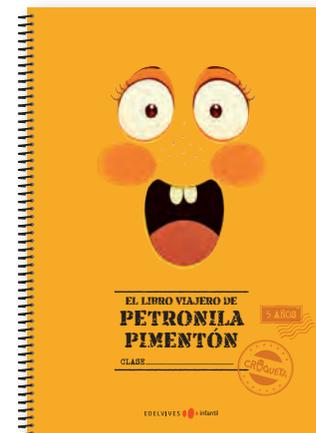
FINAL 2



Libro viajero

Una propuesta abierta de **creación colectiva** para conectar la escuela con los hogares.

¡Deja que tu libro viaje de casa en casa!

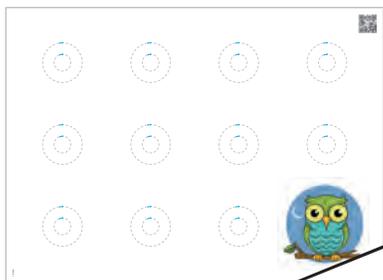
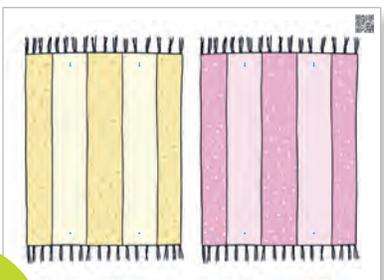


CON CÓDIGO QR PARA FACILITAR EL ENVÍO AL PORTFOLIO DIGITAL



Láminas de grafomotricidad

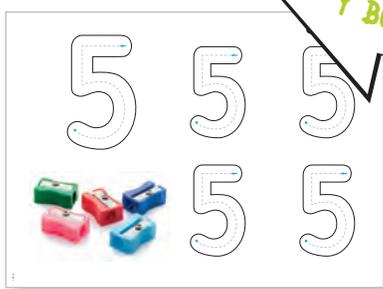
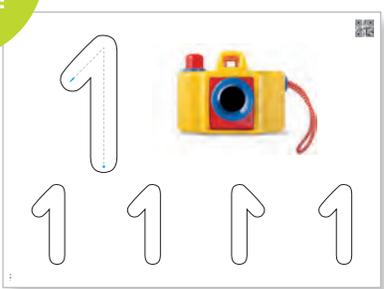
Fichas plastificadas para el **trabajo pautado y progresivo de los trazos**, desde los básicos hasta los preparatorios para la escritura.



Láminas de números

Fichas plastificadas para el **trabajo pautado y progresivo de los números**.

¡Practica tanto como quieras!



¡SE PUEDEN ESCRIBIR Y BORRAR!

Linternas de luz ultravioleta

La luz ultravioleta hará que los trabajos de los niños brillen como nunca y, además, **les ayudará a descubrir lo que está oculto**, para poder resolver las misiones.

6 en cada caja de aula



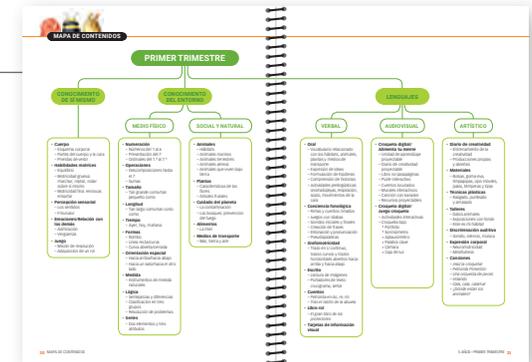


MATERIALES PARA EL DOCENTE

INTERCONECTA TODO Y A TODOS

PROPUESTA DIDÁCTICA POR TRIMESTRES

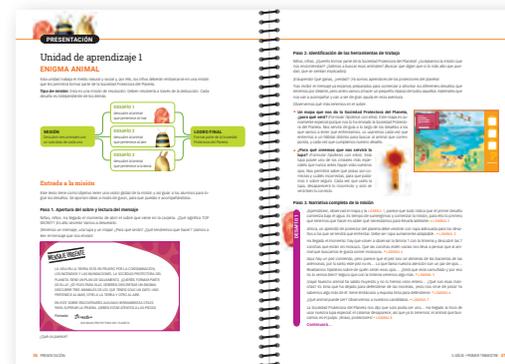
- Presenta todos los recursos del proyecto **claramente temporalizados**.
- Recoge los **desarrollos didácticos necesarios** para llevar adelante el proyecto y sacarle jugo a los recursos.
- Facilita útiles **organizadores visuales** para localizar lo necesario en cada momento.



- **Mapa de contenidos.** Podrás ver de un solo vistazo todo el contenido curricular del trimestre.



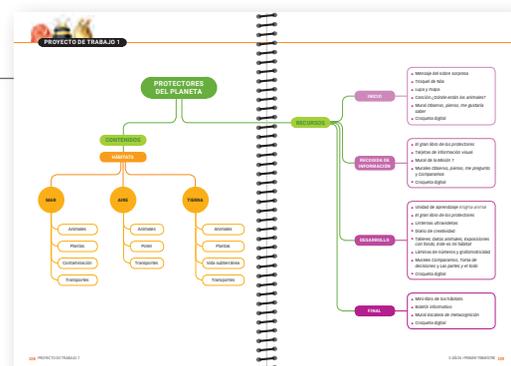
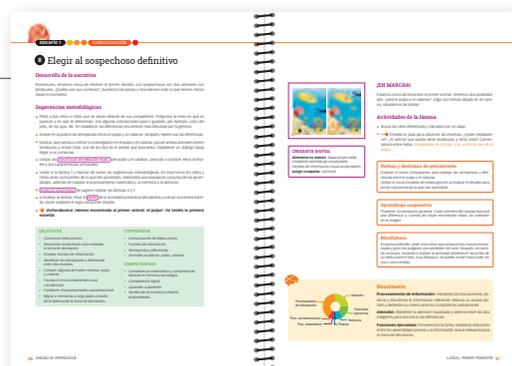
- **Relación de materiales y recursos.** Todos los materiales que necesitas para sacarle jugo al trimestre referenciados para tu comodidad.



- **Guion de la misión.** Te permite tener muy a mano los pasos más importantes de cada desafío, de forma resumida, para que nunca te pierdas y puedas guiarlos con seguridad.



- **Esquemas visuales.** Todos los materiales del alumno tienen un esquema visual antes de empezar el desarrollo didáctico, para que puedas ver las propuestas de forma global.



- **Desarrollos didácticos.** Donde se evidencian las prácticas metodológicas transversales.

TIC a través de **CROQUETA DIGITAL**

Aprendizaje cooperativo

Mindfulness

Rutinas y destrezas de pensamiento

- **Trabajo por proyectos.** Desarrollo completo de un proyecto de trabajo, con un organizador visual que te muestra el proyecto de forma global y los desarrollos para trabajar cada una de las fases empleando los materiales de Croqueta.

Propuesta de inglés

Y si también eres profe de inglés y quieres trabajarlo a la par del proyecto, ¡esta es tu propuesta! Está basada en sesiones orales, claras, sencillas, con cuentos, canciones, rutinas, diálogos, propuestas que **acercan el trabajo con los phonics.**

Todo apoyado con vídeos y animaciones para el ordenador o la PDI, a los que podrás acceder con licencia.





MATERIALES DIGITALES

PROPUESTA DIGITAL

Toda la **propuesta digital de Croqueta** está diseñada para que dispongas de los recursos perfectamente **localizados y organizados**.

¿Quieres conocer cómo puedes dinamizar tu aula con cada uno de ellos?



Croqueta digital



MULTIPLATAFORMA: Windows, iOS, Linux, Chrome.

Todos los recursos **online y offline**.

Croqueta digital combina todos los contenidos y recursos con una lúdica **herramienta de gamificación**.

Una vez que entramos, encontramos dos posibles modalidades: **Alimenta tu mente** o **Juego Croqueta**.



Acceso con licencia digital



Encuentra los recursos más conocidos

MODALIDAD 1 - Alimenta tu mente

Encontrarás todos los materiales del proyecto accesibles para su uso desde la PDI o el ordenador.

- Creación de **avatares** en la sección «Mi clase»
- **Cuentos para el corazón animados** y con la posibilidad de **crear nuevos finales**
- Canciones con **karaoke**
- Unidad de aprendizaje para **proyectar**
- **Videos** de los talleres cooperativos. Ideales para días especiales
- Diario de creatividad para **proyectar**
- Libro-rol en **pasapáginas**
- Murales **interactivos**
- Tarjetas de información visual para **proyectar**
- Propuesta didáctica en **pasapáginas**
- **Documentos imprimibles** para atender a la diversidad, enriquecer las misiones, profundizar en algunos contenidos...



¡Son las actividades interactivas del cuaderno!

MODALIDAD 2 - Juego Croqueta

- En este apartado podrás realizar de forma interactiva todas las **actividades de la unidad de aprendizaje con un planteamiento gamificado**. A medida que los niños vayan realizando las actividades, irán ganando estrellas y croquetas.
- **Escenarios ambientados** en los desafíos del proyecto
- No podrás pasar al siguiente nivel sin vivir un **Momento Croqueta**. Para poder avanzar en este juego, descárgate la aplicación que hemos creado: **CroquetAPP**



Talleres cooperativos

¿QUÉ ES UN MOMENTO CROQUETA?
SIGUE LEYENDO...

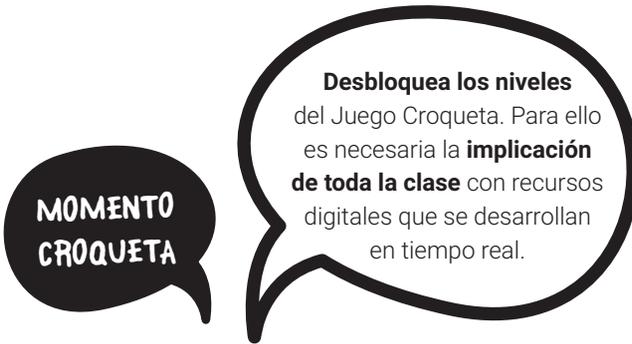




CroquetAPP



- **Aplicación propia** para vivir más el proyecto en la que encontrarás, entre otras cosas, los recursos con los que podrás desbloquear los niveles del **Juego Croqueta**.
- Tienes **tres posibilidades** para superar los **Momentos Croqueta** con tus alumnos.
- También puedes utilizar estas propuestas de dinamización para **buscar la atención y la participación del grupo**.
- Disponible para iOS y Android.



¿Quieres conocer estos recursos?
Descárgate la aplicación



Porfolio

Podrás ir recogiendo de manera ordenada los trabajos de tus alumnos en su porfolio digital y podrás compartirlos con sus familias si así lo deseas.



Aplausómetro

Cuanto más fuertes sean los aplausos, antes se desbloquea el siguiente desafío.

Palabra secreta

Descífrala y podrás seguir viviendo la aventura.

Sonrisómetro

Cuanto más sonrisas encuentres en la clase, más diversión.

Caja de luz

Convierte tu tableta en una caja de luz para realizar un montón de divertidas actividades.

EL NEURODESARROLLO ES CONTINUO, NO PUEDE FRAGMENTARSE POR CURSOS



Mind On
EDELVIVES

Mind on

El **Instrumento Educativo Profesional** que permite trabajar tanto los **contenidos curriculares** como los **procesos de los desarrollos cognitivos** (neurodesarrollo).

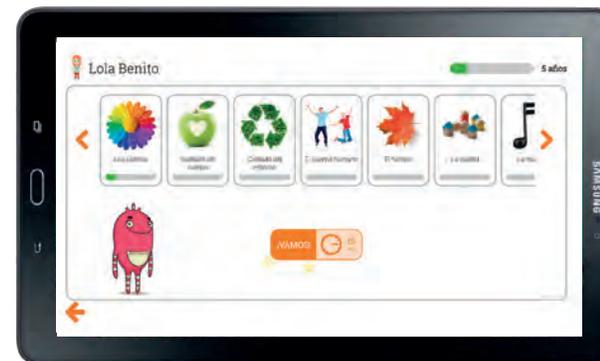
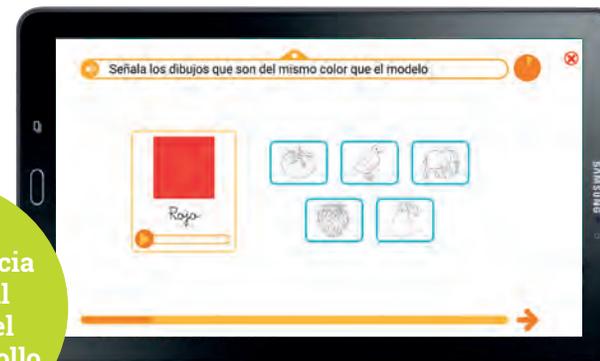
La plataforma en línea dispone de **inteligencia artificial**, que permite ir entrenando a los alumnos en los procesos cognitivos y les proponga **sesiones de trabajo personalizadas** en función de su desarrollo: aprendizaje adaptivo.

Las **sesiones de trabajo** pueden ser individuales o en asamblea empleando la PDI.

Genera **informes** del contenido y del estado del neurodesarrollo.

Con una **licencia única** tendrás acceso a todo el contenido: 3, 4 y 5 años.

La inteligencia artificial al servicio del neurodesarrollo



croqueta.edelvives.es

- Documentos didácticos:
 - Neurodidáctica
 - Creatividad
 - Gestión emocional
 - Gamificación
 - Neuromotricidad
 - Neuroarquitectura...
- Programaciones
- Evaluaciones
- Material complementario: unidades específicas

¡Y mucho más!



LA WEB MÁS COMPLETA DE LA RED





GLOSARIO

TUS NUEVAS PALABRAS CLAVE

Palabras de la neurociencia

Amígdala: La parte del cerebro que se encarga del control y regulación de las emociones.

Atención: Permite enfocar las acciones sobre una determinada información, aquella que es relevante para la realización de la actividad en curso, mientras se inhiben otros estímulos presentes pero irrelevantes.

Capacidad: Potencial inherente al ser humano. Es cambiante en función del ambiente y la experiencia.

Competencia: Capacidad de seleccionar conocimientos, habilidades y capacidades frente a una realidad para su comprensión y transformación.

Conocimiento: Información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

Destreza: Eficiencia en una habilidad determinada, pudiendo ser esta innata o adquirida con el aprendizaje.

Emociones: Condicionan el aprendizaje. Los procesos cognitivos y emocionales son inseparables. Importancia del refuerzo positivo.

Flexibilidad cognitiva: Capacidad que tiene nuestro cerebro para adaptar nuestra conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas.

Fortalecer: El docente da *feedback* sobre la comprensión y así se ve si la comprensión es adecuada o no. Evaluación para el aprendizaje y no «del aprendizaje».

Funciones ejecutivas: Conjunto de operaciones mentales que nos permiten elegir objetivos, elaborar proyectos y organizar la acción para realizarlos. Es lo que nos permite llevar a cabo la toma de decisiones de forma consciente.

Gamificación: El aprendizaje se disfraza de juego, que es la forma natural en que los niños aprenden a edades tempranas, creando un contexto ex profeso para el aprendizaje.

Habilidad: Demostración del potencial para desarrollar alguna tarea. La capacidad se manifiesta y permite la aplicación del conocimiento sobre una realidad específica para su transformación.

Memoria: Los cambios que se producen en nuestro cerebro para retener lo que aprendemos, es decir, aprendizaje y memoria son dos procesos íntimamente ligados, es decir, el primero no existe sin el segundo.

Hay diversos tipos de memoria, pero nos centraremos en cuatro:

Memoria de trabajo: funciona sin descanso. Es la que empleamos en el momento en que estamos realizando las tareas. Los datos presentes.

Memoria a corto plazo: almacena información limitada y durante un periodo corto de tiempo. Es transitoria. Lo que no se usa, no se almacena, no pasa a memoria a largo plazo.

Memoria a largo plazo: estable, duradera y almacena mucha información durante un tiempo indefinido, donde las mejores estrategias son la repetición y la emoción.

Memoria sensorial: es la información que entra por los sentidos. Por ello, usaremos todos los sentidos para dar información nueva.

Motivación: Activación, dirección y persistencia de la conducta. Es responsable de mantener la atención y sostenerla en el tiempo. Es importante reactivarla varias veces durante los procesos de aprendizaje para conseguir una motivación de logro.

Hay dos tipos de motivación:

Intrínseca: interés por parte del alumno en desarrollar y mejorar sus capacidades, aceptando los desafíos para aumentar sus conocimientos y habilidades.

Extrínseca: interés del alumno, motivado por estímulos externos, de mostrar a los demás sus competencias y obtener *feedbacks* positivos.

Multisensorial: La información entra a través de los sentidos.

Neuronas espejo: Permiten «reflejar» la acción de otro en nuestro propio cerebro, de ahí su nombre. Desempeñan una función importante dentro de las capacidades cognitivas ligadas a la vida social,



Palabras Croqueta

tales como la empatía (capacidad de ponerse en el lugar de otro) y la imitación (fundamental en los procesos de aprendizaje). Importancia de la figura del docente como persona a imitar.

Pensar: La memoria a corto plazo hace que se conecte la información que llega por los sentidos con la memoria a largo plazo.

Plasticidad cerebral: El cerebro cambia con la experiencia. La mejora siempre es posible.

Practicar: Repetimos, repetimos, repetimos. Con la práctica, las redes neuronales se hacen permanentes.

Procesamiento de la información: Acumulación y manipulación de datos para producir información significativa.

Recodificar: El alumno genera información trabajada en el aula y la traduce para reproducirla «con sus propias palabras».

Recordar: Accedemos a la memoria a largo plazo para llevar la información a la memoria de trabajo para resolver problemas, misiones, tareas...

Repasar: Tomamos la información de la memoria a corto plazo y la llevamos al largo plazo. La examinamos, la revisamos, la reorganizamos.

Tipos de misiones

Misión de resolución: Los niños ayudan a otra persona, que requiere ayuda. Deben resolver **desafíos** de pistas a través de la **deducción**. Cada desafío es independiente.

Misión de planificación: Ayudan a otra persona teniendo que planificar tareas para llegar a un fin. Los **desafíos** están relacionados entre sí para completar la **misión**.

Misión de asunción de rol: Deben resolver desafíos en primera persona a través de una **producción**. Cada **desafío** es independiente, pero es sumativo de cara a la **misión**.

Fases de la creatividad

Presentación de materiales: Experimentación libre con materiales diversos.

Creación de ideas: Generación de ideas con los alumnos solo dándoles un primer punto de apoyo, una propuesta muy abierta.

Producción: Sugerencias de trabajo basadas en los materiales de la bolsita de creatividad y cerebro, con indicaciones un poco más pautadas, pero buscando productos distintos, diversos, singulares.

Reflexión: Propuestas abiertas que permiten ir un paso más allá de lo hecho, formulando hipótesis, potenciando la imaginación o hablando sobre las emociones.

Fases de la unidad de aprendizaje

La unidad de aprendizaje se ha estructurado realizando una adaptación simplificada del rosco del aprendizaje. Así las fases de la unidad son:

Motivación: se convierte luego en Reactivación durante los distintos desafíos de la misión.

Activación: trabajo con los conocimientos previos de los alumnos.

Rol: construcción del rol del niño dentro de la narrativa de la misión.

Consolidación: construcción del conocimiento a través de la reflexión, comprensión y aplicación de los contenidos para resolver las actividades, dejando evidencia de su aprendizaje en las láminas de trabajo.

Final: reflexión retrospectiva del trabajo realizado, las dificultades encontradas y los logros alcanzados.



croqueta.edelvives.es

EDELVIVES  infantil

