

POCKET LUK®

UNA OPORTUNIDAD PARA
APRENDER EN FAMILIA Y
DIVERTIRSE

Un solo juego, muchas habilidades



Construyamos Conocimiento S.A.S
Pedagogía para el progreso

ENSEÑA A LOS MÁS
PEQUEÑOS EN CASA



PERMITE DISTRIBUIR ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

UNA HERRAMIENTA IDEAL PARA PADRES CON NIÑOS EN PRE-ESCOLAR Y PRIMARIA EN MOMENTOS DONDE HAY QUE MANTENERLOS ACTIVOS CON PROPÓSITO Y EN CASA.

DISPONIBLES TUTORIALES
DE USO Y TRABAJO EN



CADA CUADERNILLO ES
COLORIDO Y CON PERSONAJES
QUE LOS INVITAN A CONOCER



LA FORMA PARA QUE ESTÉN
ENTRETENIDOS Y APRENDIENDO

TRABAJO
DESESCOLARIZADO



Con pocket los niños pueden realizar actividades sin la asistencia de profesores o padres. Promueve el auto conocimiento en un entorno que para los pequeños es ideal..... EL JUEGO sin importar donde estén.

Sus cuadernillos desarrollan temáticas bien definidas, por lo cual establecer el objetivo del aprendizaje es muy sencillo y eficaz.

Garantiza el aprendizaje de las destrezas en las que deseamos enfocarnos.

Gracias a la presentación colorida y amena del método, sus contenidos específicos motivan a que los chicos quieran manipularlos y trabajar con ellos.

Impide la dispersión del niño en libros voluminosos con contenidos de todo un año o navegado en la web.



POCKET LÜK

Un solo juego, muchas habilidades

EL SISTEMA DE APRENDIZAJE AUTOCORRECTIVO

POCKET LÜK ES EL PROGRAMA EDUCATIVO PARA NIVELES DE PREESCOLAR Y PRIMARIA DE ORIGEN ALEMÁN ÉXITO EN EUROPA.

1 **ABSORBE MEJOR LOS
CONOCIMIENTOS**

Esta técnica de aprendizaje traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados.

2 **OPTIMIZA HABILIDADES**

Su metodología de formación innovadora gana terreno frente a otras debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en quien lo utiliza

3 **RECOMPENSA
ACCIONES CONCRETAS**



IDEAL PARA PRIMERA INFANCIA

SE COMPONE DE:



TAB - POCKET

Adquiérela con el primer cuadernillo, y disfruta del aprendizaje con nuestros diferentes títulos.

CÓD: 22640

**CUADERNILLO
POCKET**

**30 TEMAS
DIFERENTES**



El sistema utiliza un tablero compacto con seis opciones de respuesta que se fusiona en una plataforma con el cuadernillo evitando que se generen problemas con fichas sueltas.

Con un único tablero y variadas cartillas, el niño podrá resolver 23 ejercicios en cada uno de los cuadernillos y así mejorar paulatinamente diferentes habilidades mentales.



METAS Y OBJETIVOS

Generan motivación al presentar al niño un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos del juego: Retos, misiones, desafíos épicos.



NARRATIVA

Sitúa a los niños en un contexto realista en el que las acciones y tareas puedan ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

Elementos del juego: Identidades, personajes o avatares; mundos y escenarios narrativos.



SORPRESA

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los estudiantes involucrados en el ejercicio.

Elementos del juego: Recompensas aleatorias, eventos especiales.



PROGRESO

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el niño, conforme avanza en el ejercicio, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

Elementos del juego: Actividades para el desarrollo de habilidades iniciales, logros de experiencia, niveles.



QUE ES?...Y BENEFICIOS



Pocket Lük promueve la observación precisa, la comparación y la acertada selección. Fortalece la percepción visual, el pensamiento y la capacidad de combinación.

EL MÉTODO QUE ESTÁ CAMBIANDO LA FORMA DE APRENDER

Cada cartilla de Pocket se desarrolla dentro de una historia o temática definida, en la cual de manera amena y divertida involucramos a los niños en el tópico que deseamos trabajar, la presentación de la temática la hacen graciosos y variados personajes, quienes, por medio de preguntas e interrogantes en torno al contexto, plantean un reto al niño y este como si se tratara de un juego de rol se vuelve parte de los personajes con el fin de lograr resolver el reto propuesto. Esto se puede apreciar en varios de nuestros títulos tan sugestivos como "Historias de Fútbol", "la yegua de circo frieda", "apatos aventura en saurolandia", "la escuela de detectives" y muchos más, que llevan por medio de pintorescas narrativas al análisis, el desarrollo de habilidades y la comprensión de conceptos de una manera dinámica y natural.

Gracias a esto los sistemas didácticos basados en la "Gamificación", han tomado fuerza pues el uso de juegos o elementos del mismo, logran verdaderamente transformar los ambientes de aprendizaje. Se busca así que el aprendizaje y la retroalimentación combinados con el juego, transformen la escuela o el hogar en un ambiente mucho más emocionante para los propósitos educativos.



Niñ@s Felices.....



LISTADO DE CUADERNILLOS - POCKET CON SUS TEMAS

3 A 5 AÑOS

Niños Aprendizaje
Juegos Diversión

CÓD: 23289



Imágenes Aprender
Juegos Diversión

CÓD: 23290



Quiz Infantil

CÓD: 23291



Quiz de imágenes 1

CÓD: 23292



Quiz de imágenes 2

CÓD: 23293



Juegos Bajo el Agua

CÓD: 23294



4 A 6 AÑOS

5 A 7 AÑOS

Juegos de Preescolar

CÓD: 23295



Juegos de Figuras y Colores

CÓD: 23296



Adivinanzas de Colores y Figuras

CÓD: 23297



Contando y Cálculando

CÓD: 23298



Juegos de Lectura 1

CÓD: 23299



Juegos de Lectura 2

CÓD: 23300



Historias de Fútbol

CÓD: 23301



Mis Vehículos

CÓD: 23302



Apatos Aventura en Saurolandia

CÓD: 23303



El Pequeño Erizo

CÓD: 23304



La Yegua de Circo Frieda

CÓD: 23305



¡Es lógico 1!

CÓD: 23306



6 A 8 AÑOS

¡Es lógico 2!

CÓD: 23307



Letras y Palabras

CÓD: 23308



La Escuela de Detectives

CÓD: 23309



La Escuela de Magia

CÓD: 23310



Maestros del Cálculo 1

CÓD: 23311



Maestros del Cálculo 2

CÓD: 23312



7 A 9 AÑOS

7 A 9 AÑOS

Rally de Lectura

CÓD: 23313



8 A 10 AÑOS

Rompecabezas de Palabras

CÓD: 23314



Adivinanza Visual

CÓD: 23315



6 A 99 AÑOS

Ejercicios para el Cerebro 1

CÓD: 23316



Ejercicios para el Cerebro 2

CÓD: 23317



Zorro Adivino

CÓD: 23318

