



Catálogo





ÍNDICE

Opinión y síntesis	10
Uno mismo, hombre e historia	18
El mundo de las palabras	24
El lenguaje expresivo	28
Números, espacio y tiempo	32

**un juego para
toda la vida**

**una lección para
toda la vida**

¿Por qué HEADU?

La revolución digital, la creciente masa informativa, la explosión del potencial de ciencia y técnicas y la aceleración de la globalización, en la actualidad hacen esencial el hecho de disponer de nuevas formas de pensar y nuevas formas de aprender: desde los más pequeños hasta los mayores, en el colegio, en el trabajo y en la vida.

Nuestra misión

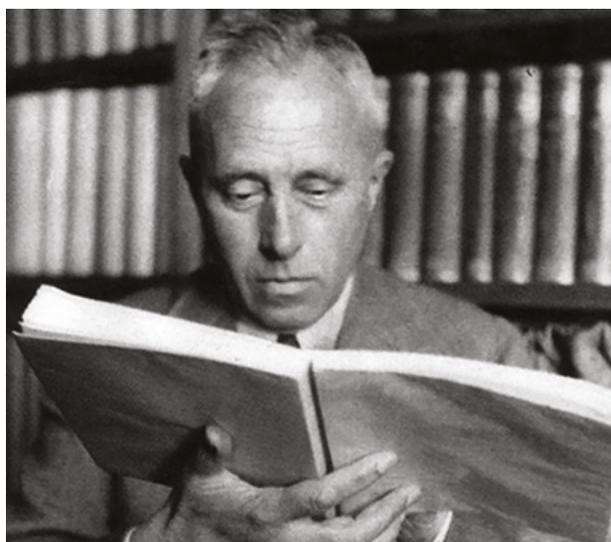
HEADU estimula las múltiples inteligencias de los niños a través del juego, mediante divertidos recursos pedagógicos, organizados dentro de un menú de competencias personalizado, para aprender de un modo espontáneo y no forzado, aportando una capacidad de aprendizaje permanente.



NUESTRO MÉTODO EN

1 DIVERTIRSE JUGANDO

Piensa en jugar como un instrumento esencial evolutivo y deja que los niños pasen mucho tiempo jugando.



Ludendo docere!

Es incuestionable que el aprendizaje temprano es beneficioso. Igualmente se ha probado que el juego es el espacio perfecto para ayudar a ese proceso de aprendizaje. Según solían decir los romanos: *ludendo docere* (aprende jugando).

Factor central

Muchos sociólogos, psicólogos y antropólogos han propuesto el juego como “factor central” de las actividades humanas. Entre estos profesionales, el historiador holandés *Johan Huizinga* (véase fotografía, 1872-1945) tuvo una enorme influencia. En su libro *Homo Ludens*, manifiesta que cada acción humana se presenta como un “mero juego”.

2 RECURSOS PEDAGÓGICOS

Recursos pedagógicos que activan procesos de adaptación orientados a competencias específicas.



Aprendizaje evolutivo

El aprendizaje es un “hecho extraordinario” y se efectúa debido a la necesidad de adaptación de uno mismo al cambio, tal como el “ser competente” existe no sólo por llevar a cabo acciones rutinarias, sino también y sobre todo al movilizar nuestros pensamientos frente a una nueva tarea.

Proceso de adaptación

Los recursos educativos HEADU fomentan procesos de adaptación. Los niños pueden activar diversas formas de pensamiento con el fin de resolver una situación más o menos compleja. Su esfuerzo, motivado por el juego, les conduce a nuevas combinaciones de su conocimiento, *savoir faire* y *saper essere* (saber hacer/conocimientos prácticos).

5 PUNTOS PRINCIPALES

3 MENÚ DE COMPETENCIAS

Estas competencias se dividen en 6 macro-áreas esenciales.



Elecciones esenciales

El menú de competencias, rico y estimulante, proporciona capacidades básicas, procesos cognitivos y enfoques disciplinarios fundamentales que desarrollan definitivamente la capacidad de aprender cómo se aprende. De hecho, estos recursos educativos engloban áreas de capacidades de tipo humanístico, científico, expresivo y social, y más aún, acercan a los niños a cada materia de formas distintas, desde diversos puntos de vista y apelando a diferentes *formae mentis*.



NUESTRO MÉTODO EN

4 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

“No una, sino varias formae mentis, diversas formas de pensar al nacer” (Howard Gardner). Las inteligencias múltiples son ingredientes apropiados en el desarrollo de una capacidad de aprendizaje permanente.



¿Qué es la inteligencia?

Podemos definir la inteligencia como la habilidad de formar y acumular aquellas competencias que garantizan a la persona una firme capacidad de adaptación, p. ej. para resolver problemas complejos con el fin de aportar un significado a nuestra propia vida en un contexto que le proporciona su verdadero significado.

Howard Gardner (véase fotografía) imparte ciencias cognitivas y psicología educativa en la Universidad de Harvard. Está especializado en la enseñanza de ciencia y neuro-psicología, y es el Director del Proyecto Cero, un programa experimental sobre mecanismos de aprendizaje. Es famoso en todo el mundo por sus estudios sobre la inteligencia y por su teoría de inteligencias múltiples.

¿Cómo funciona la inteligencia?

Con su teoría de inteligencias múltiples, el psicólogo norteamericano Howard Gardner afirma que no existe una sola inteligencia, sino que al nacer cada persona tiene a su disposición varias formas, diversas formae mentis, que son relativamente independientes unas de otras. Estas “materias primas intelectuales”, presentes biológicamente en cada persona aunque de diferentes modos, en realidad toman forma en un contexto capaz de hacerlas emerger y apreciarlas haciendo que se manifiesten indivisibles, en diversos campos, tal y como se aceptan socialmente.

5 PUNTOS PRINCIPALES

5 EDUCACIÓN MÚLTIPLE

Nos vamos formando desde que nacemos ocupándonos de nuestras múltiples inteligencias posibles.



Los padres como educadores

La delicada tarea de identificar las inclinaciones e inteligencias naturales desde una edad temprana en la vida del niño corresponde a sus educadores y en particular a los padres. Se trata de una tarea delicada pero esencial que ofrece a los mismos una “dieta de entrenamiento” adecuada.

Fácil para los padres

Para ayudar tanto a padres como a educadores a encontrar los recursos educativos más apropiados, cada uno de los productos de HEADU muestra claramente la competencia “objetiva” del juego y también la inteligencia principal que comprende el desarrollo de dicha competencia.





Opinión

y síntesis

Ref. 1041734

IT20270

3-6 años

Explore The Sea life

Método científico para niños

Después de haber montado el puzzle, observa detenidamente la ilustración y descubre todos los objetos del mar. Luego, anota cada uno de los descubrimientos en los cuadernos, como haría un verdadero científico. Gracias a la antorcha mágica, también puedes contemplar las cosas invisibles a simple vista.



Método científico • Método visual
Familiarízate con un entorno • Clasificación
Buena destreza manual



4 

28,50 x 25,50 x 6,10 cm 

Ref. 1041735

IT20751

2-5 años

Logic

Un juego para los más pequeños

Diviértete relacionando montones de animales preciosos y felices con sus bebés correspondientes y con los alimentos que prefieren. La colocación autocorrectiva te ayudará a desarrollar el pensamiento lógico.



El pensamiento lógico capaz de establecer uniones y relaciones • Primer conocimiento naturalista • Motricidad fina



4

18,80 x 18,80 x 6,10 cm

Ref. 1041736

IT20768

2-5 años

Similar!

Une los 3 puzzles

Un juego de asociación realmente original. Observa bien los objetos y une los que se parezcan. Puedes reagruparlos según la categoría a la que pertenezcan: 3 insectos, 3 tartas y 3 helados, 3 frutas, y así sucesivamente.



Desarrollo del pensamiento lógico a través de la comparación y la creación de relaciones entre dos o más objetos



35 PIEZAS DE PUZZLE CON COLOCACIÓN AUTOCORRECTIVA



4 
18,80 x 18,80 x 6,10 cm 

Ref. 1041737

IT20775

2-5 años

My Farm

7 puzzles grandes para construir hacia arriba

Siete puzzles progresivos con fichas grandes y súper resistentes, adecuados para los más pequeños. Además, los animales pueden amontonarse empezando desde los más grandes hasta los más pequeños.



Formación mediante el pensamiento lógico
Aprender a formar series
Desarrollar la técnica manual



DESDE EL MÁS GRANDE HASTA EL MÁS PEQUEÑO



28,5 x 25,5 x 6,10 cm

Ref. 1041738

IT20805

3-6 años

Game of opposites

Puzzles de lógica para niños

Los niños observan y comparan diversos elementos, e identifican sus similitudes y sus diferencias. De hecho, asocian cada objeto con su propio opuesto, familiarizándose así con distintos conceptos de lo que son los "opuestos".



Memoria lógica de comparaciones
Memoria visual • Primeros conceptos
de comparaciones: alto/bajo, largo/corto, día/
noche, triste/contento y así sucesivamente



UN JUEGO DE
LÓGICA PARA
APRENDER A HACER
COMPARACIONES



18,80 x 18,80 x 6,10 cm

Ref. 1041739

IT20812

4-7 años

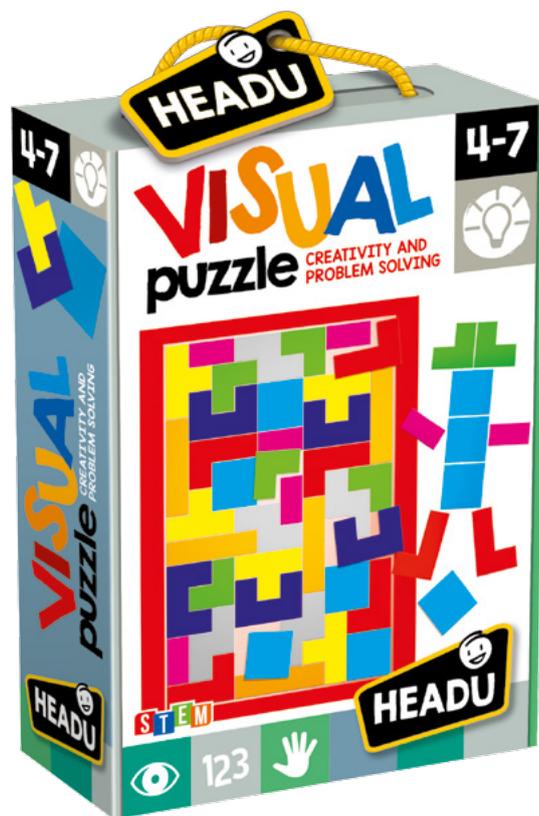
Visual Puzzle Creativity and Problem solving

Compone y crea

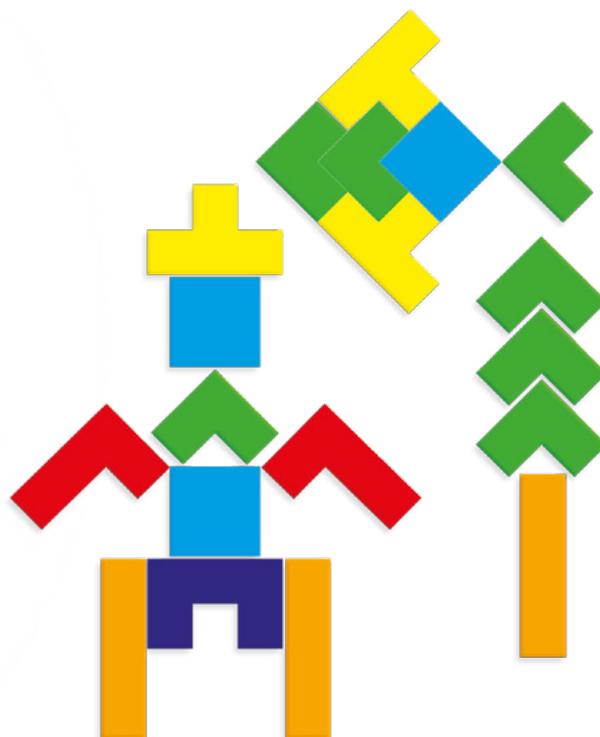
Piezas geométricas grandes para enseñar a los niños a crear numerosas figuras diferentes, buscando y experimentando mediante una colocación práctica y original.



Pensamiento creativo • Resolución creativa de problemas • Resolución de problemas
Motricidad fina • Percepción visual decolores y figuras • Capacidad espacial y visual
Capacidades analíticas • Fantasía e imaginación
Independencia



INCLUYE
POSTER CON
POSIBILIDADES



18,60 x 25,50 x 6,90 cm





Uno mismo, hombre e historia

Ref. 1041740

IT20836

2-5 años

Montessori My little House

Todo en su sitio

Coloca todo en orden y luego vuelve a colocar tu casa imaginaria unida como estaba antes. Con este maxi-juego, los niños podrán clasificar los objetos formados, clasificar la forma de los mismos y colocarlos en su posición correcta.



Adquirir independencia e identidad personal
Desarrollar el sentido del tacto
Reconocer formas • Clasificar objetos



4 

28,50 x 25,50 x 6,10 cm





**Ref. 1041741
IT20867**

2-4 años

8+1 First Puzzle

Piezas grandes de doble cara

Fichas grandes reversibles súper resistentes para jugar y realizar grandes descubrimientos. Por uno de los laterales, los niños pueden recomponer 8 adorables mascotas y bebés de animales; por el otro lado, una gigantesca granja alegre y colorida.



Descubrir el mundo que nos rodea
Conocer los animales de granja
Desarrollar una buena técnica manual



18,80 x 18,80 x 6,10 cm

Ref. 1041742

IT20874

2-5 años

Montessori Touch 2 First Puzzle Puzzles de 2 piezas para tus hijos

Construye numerosos puzzles que abarcan la granja y consigue objetos y entornos diferentes y llamativos. Cada uno tiene 2 piezas grandes. Tienen uniones autocorrectivas y muchos detalles táctiles.



Reconocimiento de sus características y entorno con sus particularidades • Desarrollo de buena destreza manual • Primer acercamiento al conocimiento naturalista • Reconocimiento de formas espaciales y creatividad



**MATERIALES
TÁCTILES
ESPECIALES**



18,60 x 25,50 x 6,90 cm

Ref. 1041743

IT20911

3-6 años

The Dolls' House

Construye tu primer mundo imaginario

Libera tu imaginación y crea tus historias. Para ello, dispones de un póster gigante, un montón de puzzles para construir y multitud de personajes añadiendo ojos adhesivos.



Descubrir personajes imaginarios
Imitación y animación • Inventar historias
Utilizar la motricidad fina
Desarrollar la creatividad y la imaginación



NUMEROSOS
PERSONAJES PARA
ANIMACIÓN AÑADIENDO
OJOS ADHESIVOS



28,50 x 25,50 x 6,10 cm





El mundo

de las palabras

Ref. 1041744

ES22571

3-6 años

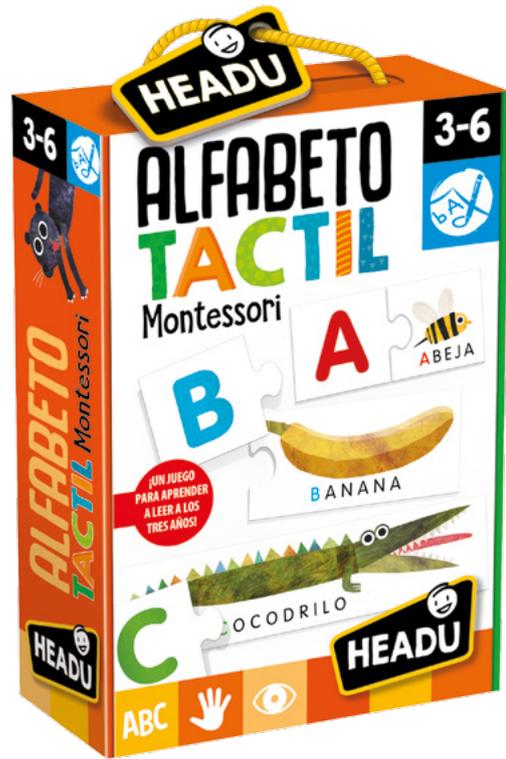
Alfabeto Tactil Montessori

Un juego para aprender a leer a la de tres

Los niños tocan las letras esmeriladas, asociadas a grafemas con la palabra y, gracias a las fichas especiales autocorrectivas, aprenden el alfabeto y pueden distinguir palabras más largas y más cortas.



Desarrollar el alfabeto • Leer las primeras palabras • Tener sensibilidad táctil
Desarrollar habilidad manual



RECONSTRUYE EL ALFABETO DE DIFERENTES FORMAS



4 18,60 x 25,50 x 6,90 cm

Ref. 1041745

EN20959

3-6 años

My first Words

Forma los animales y aprende a leer

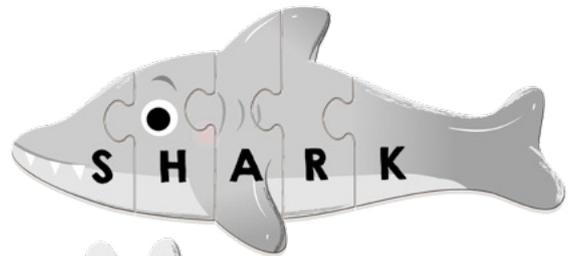
Monta el puzzle autocorrectivo de los animales y aprende cómo se leen y se escriben tus primeras palabras en inglés. Además, puedes dar vida a las figuras de animales añadiendo ojos adhesivos.



Primeras lecturas y escritura • Motricidad fina
Idiomas • Pensamiento lógico
Reconocimiento de los animales



CON
OJOS
ANIMADOS



18,60 x 25,50 x 6,90 cm

Ref. 1041746

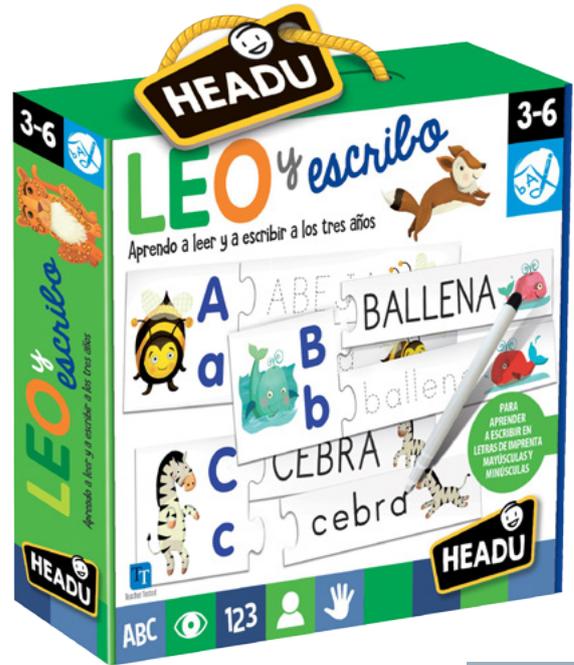
ES22588

3-6 años

Leo y Escribo

Mayúsculas y minúsculas

Los niños asocian letras, palabras e imágenes rellenando un alfabeto rico y colorido. Además, al usar el método de trazado, aprenden a escribir palabras en mayúsculas y minúsculas. Gracias al rotulador mágico, pueden borrar y perfeccionar la acción de la escritura.



Adquisición de habilidades para las primeras lecturas y escritura • Reconocimiento de mayúsculas y minúsculas • Desarrollo de motricidad fina y coordinación ocular-manual



MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS CON ROTULADOR MÁGICO



28,50 x 25,50 x 6,10 cm



El lenguaje

expresivo

5 ANIMALES DE MADERA

Ref. 1041747

IT20133

2-4 años

Montessori My first Puzzle
The Forest

Coordinación sensorial

Los niños componen el robusto puzzle y se divierten insertando los animales de madera en los huecos correspondientes. El juego está formado por materiales de calidad adecuados para niños muy pequeños.

100 Hand icon	100 Eye icon	75 Leaf icon	50 123	25 Person icon	25 ABC	25 Music icon
------------------	-----------------	-----------------	-----------	-------------------	-----------	------------------

Sensibilidad táctil • Motricidad fina
Desarrollo sensorial
Reconocimiento de figuras



4 18,60 x 25,50 x 6,90 cm

Ref. 1041748

IT21062

3-6 años

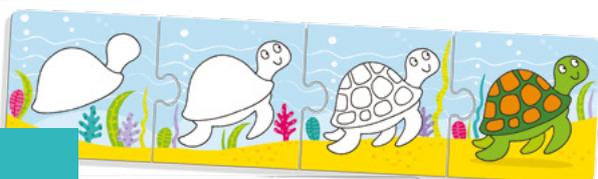
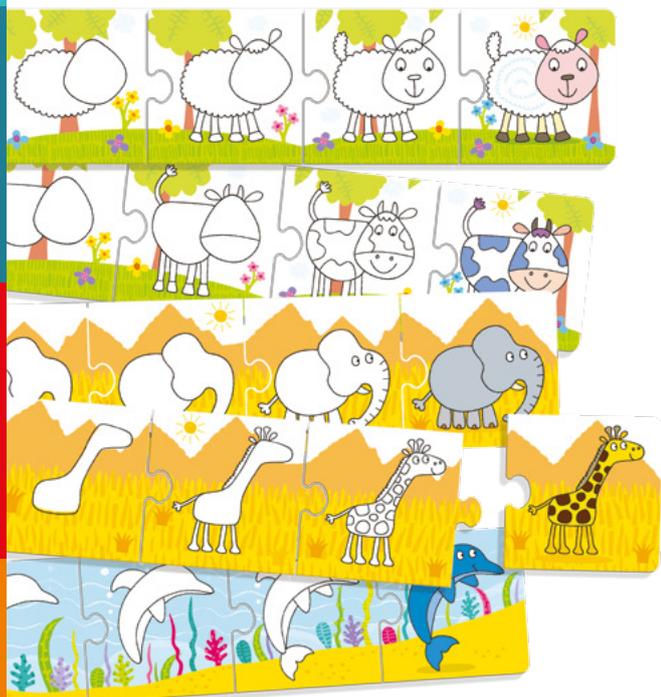
Step by Step Drawing School

Forma secuencias y dibuja animales

Un juego original para que los niños aprendan a dibujar animales paso a paso. El juego incluye la pizarra y el rotulador para dibujar y borrar, para que desarrollen capacidades creativas.



Aprender a dibujar • Desarrollar la motricidad fina y la coordinación ocular-manual • Estimular la creatividad artística • Reconocer animales



ROTULADOR
PARA DIBUJAR
Y BORRAR



18,60 x 25,50 x 6,90 cm





Números, espacio

y tiempo

Ref. 1041749

IT21093

3-6 años

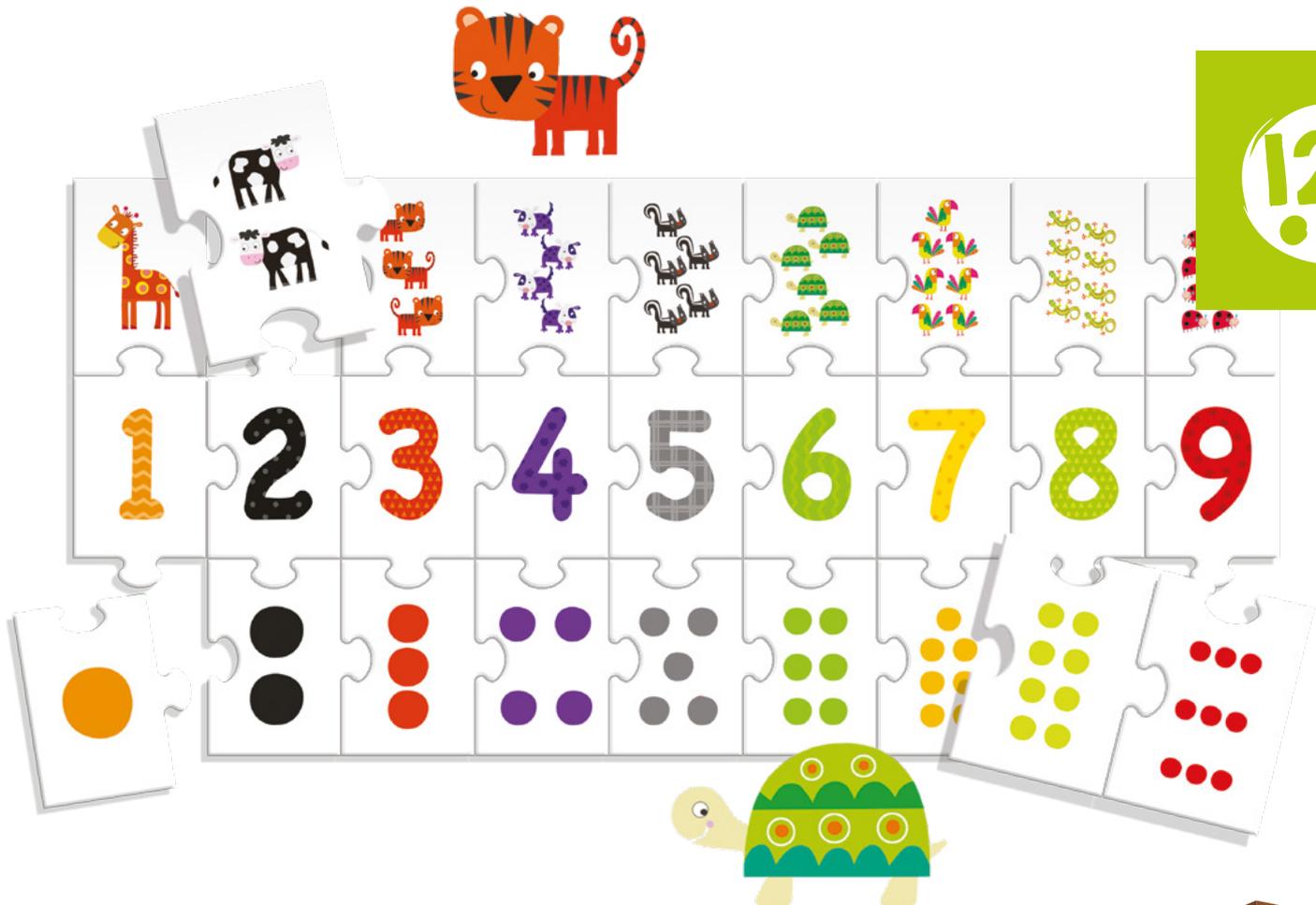
123 Puzzle

Números, cantidades y secuencias

Un gran ábaco de aprendizaje para jugar de diferentes maneras: de forma vertical, los niños pueden asociar los símbolos del 1 al 9 con las respectivas cantidades; de forma horizontal, pueden ordenar números y cantidades en secuencias.



Reconocer el signo numérico
Comparar cantidades • Asociar número
y cantidad • Formar las primeras
construcciones de series numéricas



18,80 x 18,80 x 6,10 cm

Ref. 1041750

IT21109

3-6 años

123 Montessori Touch Bingo

Un pequeño mercado en el que se aprenden números y cantidades

Gracias a las piezas esmeriladas y a las fichas graduales del 1 al 9, los niños pueden completar sus propias cartas con números y cantidades, y así aprender a realizar sus primeros cálculos.



Reconocer números • Comparar cantidades
Asociar números con cantidades • Aprender a contar • Reconocer secuencias numéricas
Desarrollar la sensibilidad táctil



FICHAS
TÁCTILES DE
NÚMEROS Y
CANTIDADES

123



28,50 x 25,50 x 6,10 cm



Ref. 1041751

IT21123

3-6 años

Silhouette Memogame

Reconoce las formas

Empareja cada objeto con la forma correcta y juega con animales, frutas, instrumentos musicales, medios de transporte y juguetes. También puedes efectuar juegos de clasificación y agrupaciones.



Perfección visual • Desarrollar la memoria visual
Reconocer formas • Clasificar según las semejanzas, analogías y diferencias
Desarrollar la capacidad de síntesis espacial



50
FICHAS



18,80 x 18,80 x 6,10 cm



Ref. 1041752

IT21154

4-8 años

Brain-trainer Puzzle

Multitud de divertidos ejercicios para ejercitar la mente

Un gran puzzle para montar y un rotulador especial que escribe y borra para enseñar a los niños con entretenidos ejercicios de memoria, observación, clasificación y orientación.



Desarrollar la atención • Practicar la concentración • Desarrollar habilidades manuales • Desarrollar la lógica • Practicar la capacidad de orientación



CON UN
ROTULADOR
PARA DIBUJAR Y
BORRAR



28,50 x 25,50 x 6,10 cm

Ref. 1041753

IT21185

4-8 años

Coding

Un divertido juego para niños

Este juego original y entretenido al que se juega de una forma realmente sencilla, hace que los niños se interesen por el mundo de la programación informática estimulándoles para que utilicen las herramientas a las que pueden acceder para resolver un problema y programar una serie de eficaces instrucciones de uso.



Pensamiento informático • Descubrir qué significa la codificación • Desarrollar conceptos topológicos • Orientación en el espacio
Desarrollar capacidad para resolver problemas
Pensamiento creativo y lógico • Aprender a tratar con otras personas
Respetar las normas



ADIESTRAMIENTO
DEL PENSAMIENTO
INFORMÁTICO



4

28,50 x 25,50 x 6,10 cm





**Un juego para
toda la vida**

**Una lección para
toda la vida**



DISTRIBUCIÓN EXCLUSIVA

Fournier

♥♠♦♣ **JUGUEMOS JUNTOS**

Naipes Heraclio Fournier, S.A.
Pol. Ind. Gojain, Av. San Blas 19
01171 Legutiano (Alava) Spain
www.nhfournier.es