


Planeta Contrast

¡El contraste marca la diferencia en la percepción!





El Planeta Contrast contiene 265 actividades interactivas diseñadas para satisfacer las necesidades educativas especiales de los niños más pequeños con discapacidad visual. Las actividades, adaptadas a la percepción de niños con discapacidad visual y parcial, presentan colores vivos, un fondo sólido, elementos gráficos claros, menús de contraste simplificados y un número limitado de elementos móviles. Las actividades de este planeta estimulan el desarrollo de la percepción visual, mejoran la coordinación ojo-mano, desarrollan la orientación espacial, mejoran la motricidad fina y gruesa, y ejercitan las capacidades cognitivas.



Las aplicaciones de Knowla están dedicadas a niños a partir de los 3 años.

Las aplicaciones Planet Contrast incluyen niveles de dificultad:

- **Nivel 1: 3 - 4 años,**
- **Nivel 2: 5 - 6 años**
- **Nivel 3: 7 - 10+ años**



La edad de uso mostrada es solo una sugerencia. Cada actividad y su nivel deben seleccionarse según las capacidades del estudiante y sus necesidades educativas especiales (ya sea para nivelar o desarrollar talentos).

Planeta Contrast en el universo educativo



Knowla.edu 12:37

Planeta Contrast
MANUAL

El Planeta Contrast contiene 265 actividades interactivas diseñadas para satisfacer las necesidades educativas especiales de los niños más pequeños con discapacidad visual. Las actividades, adaptadas a la percepción de niños con discapacidad visual y parcial, presentan colores vivos, un fondo sólido, elementos gráficos claros, menús de contraste simplificados y un número limitado de elementos móviles. Las actividades de

Planeta Fruu
Disponible

Planeta Contrast
Disponible
DESCUBRIR

Planeta EduMini
Disponible

Planeta Pi
Comprar acceso

Planeta M
Comprar acceso

Planeta Ziuuu
Comprar acceso

Knowla



Botones del sistema y vista del menú

Menú principal - leyenda



Volver a la vista de todos los planetas



Planetas/aplicaciones/actividades anteriores



Más planetas/aplicaciones/actividades



Buscador de aplicaciones



Ir a la configuración: selección de idioma, activación de clave de licencia, configuración del servicio



Activar/desactivar sonido (desactivar el sonido en el nivel de selección de planeta/aplicación desactivará el sonido en cada actividad activa posterior; desactivar el sonido en una actividad solo estará activo cuando se juegue en una actividad determinada)



Seleccionar el modo Knowla.fun o Knowla.edu



cambiar a la vista del escritorio de Windows; la aplicación permanecerá activa en la barra de tareas todo el tiempo



Íconos del menú en actividades - leyenda



Salir de la actividad del planeta (selección de aplicación); se perderán todos los cambios realizados.



Recargar actividad; cualquier cambio realizado se perderá



Sonido activado/desactivado



Cambio de fondo



Salir a la lista de selección de actividades. Se perderán todos los cambios.



Tablero anterior



Siguiente tablero



Permite mover un objeto determinado por el tablero, oculta o revela el menú de la aplicación



Efecto de partículas activado/desactivado; Por ejemplo, en "Dibujar letras" se desactiva/activa el "brillo" al escribir.

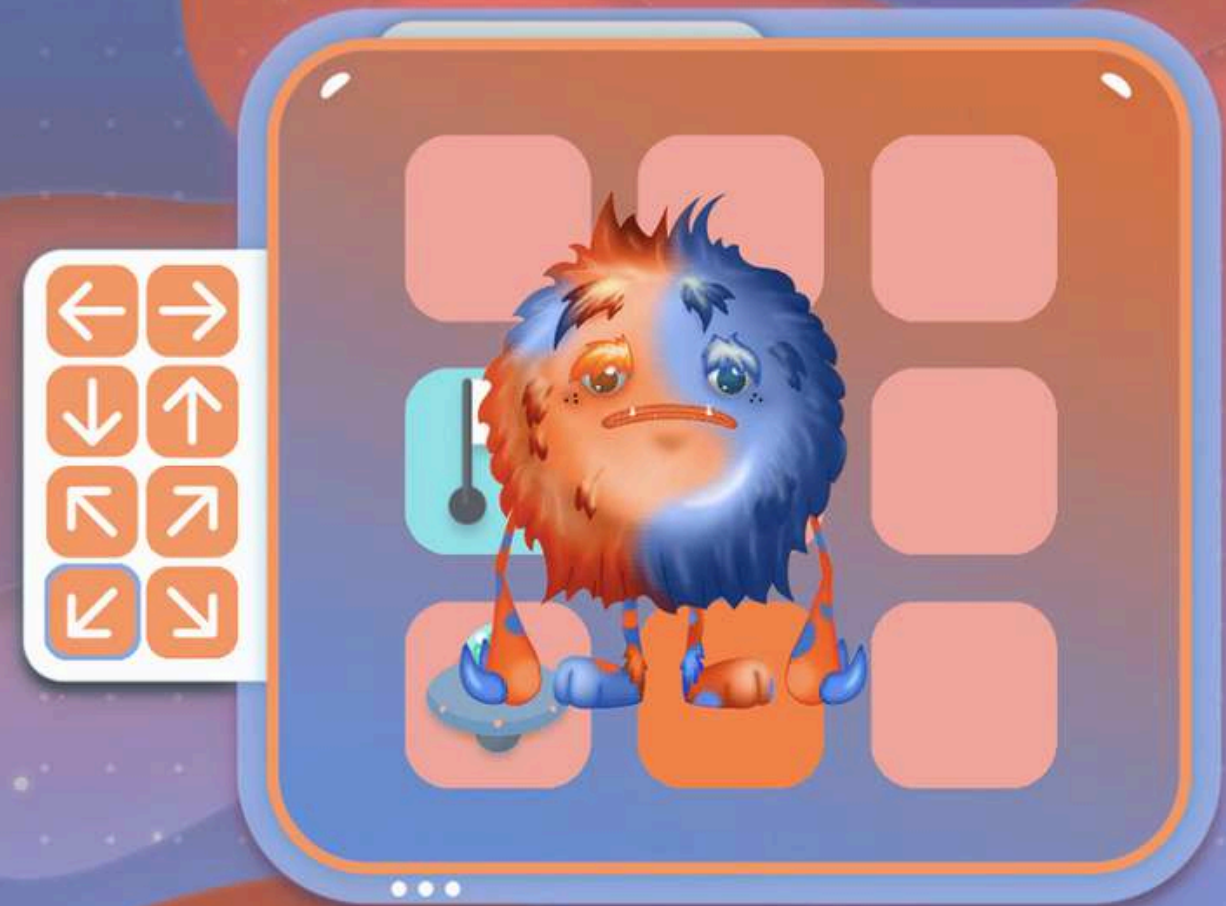


Guía de actividades interactivas

Actividad exitosa

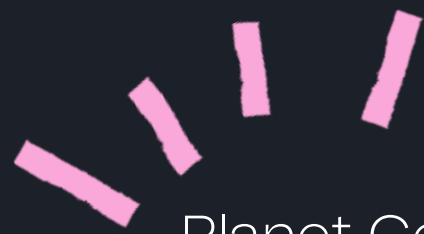


Actividad fallida



**Lista de actividades
con cantidad o tiempo**





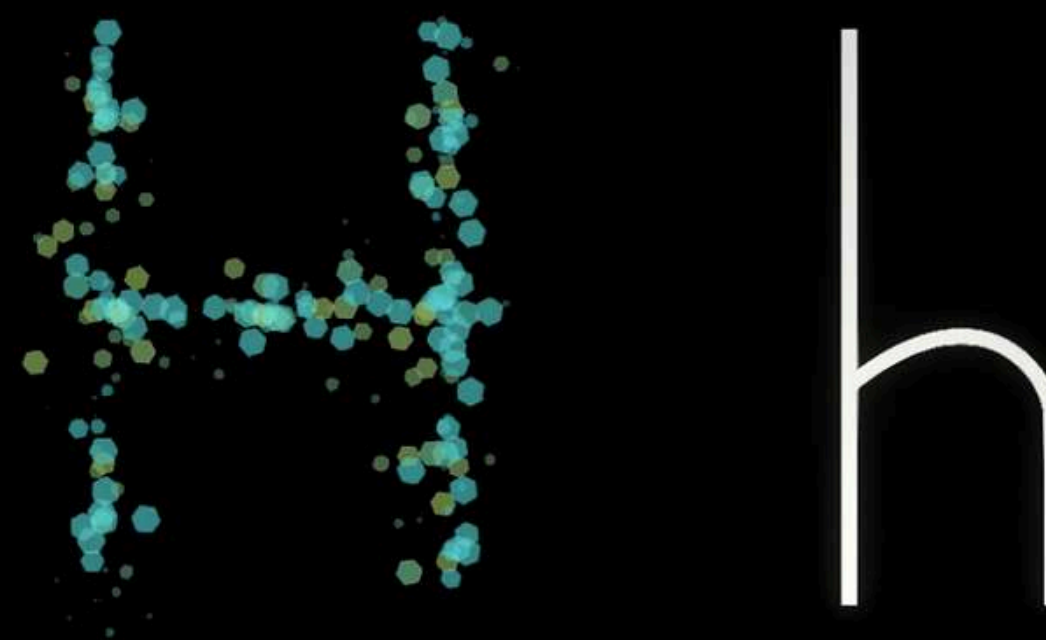
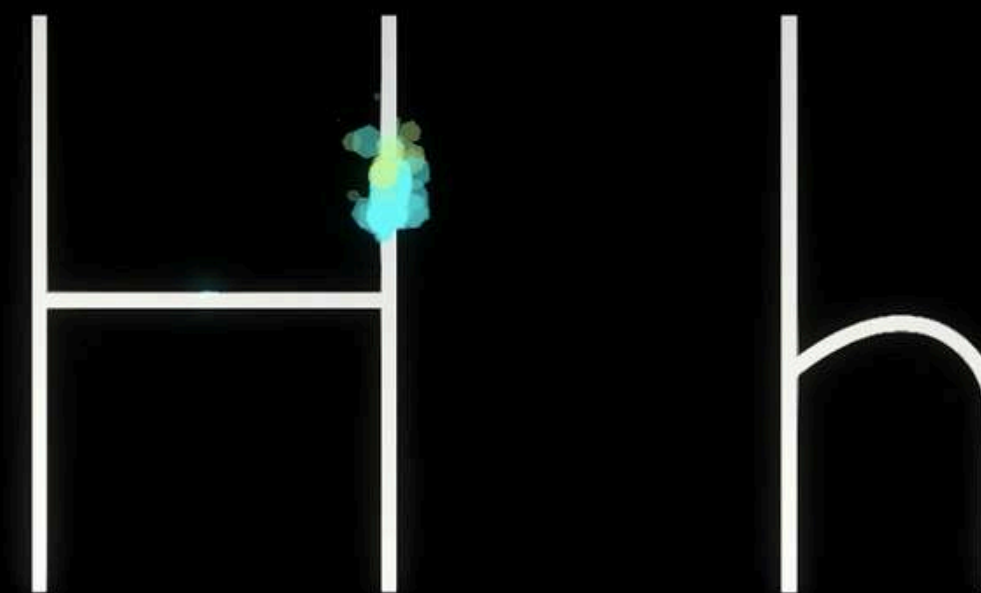
Planet Contrast incluye 14 aplicaciones con 265 actividades:

1. Escribe letras en el trazo - 24 actividades
2. Organiza formas por características - 1 actividad
3. Dibujo simétrico - 20 actividades
4. Dibuja luz sobre el trazo - 20 actividades
5. Dibujo de luz a dos manos: 3 niveles, 135 actividades
6. Ilumina las formas - 20 actividades
7. Resolver sudokus - 1 actividad
8. Sigue el rastro - 2 niveles, 2 actividades
9. Recopila los números - 1 actividad
10. Codificación vial: 3 niveles, 30 actividades
11. Programa el camino - 3 niveles, 3 actividades
12. Une las torres - 2 actividades
13. ¿Dónde está el monstruo? - 3 actividades
14. Medusas mágicas - 2 niveles, 2 actividades



Escribe letras en el trazo

Hay una letra en el tablero. La tarea del participante es recrear el trazo siguiendo la dirección correcta del dibujo. Solo así se rellenará el patrón. De vez en cuando, se activa una animación que muestra la dirección correcta. Ten cuidado de arrastrar cada línea hasta el final. Tras rellenar el patrón, este se llena de "cristales" que pueden esparcirse por el tablero.



Organizar las formas por características

Hay dos tableros en la actividad: el de acertijos a la izquierda y el de elementos a la derecha. Al sostenerlos, se pueden mover por la pantalla. La tarea del participante es organizar los elementos de un tablero a otro de acertijos para que coincidan en la columna por su forma y en las filas por su color. Para ello, haz clic en el elemento y arrástralo a su lugar en el tablero. Si no lo haces correctamente, el campo se resaltará en rojo. La actividad se completa cuando todas las piezas se colocan en los espacios correctos del tablero.

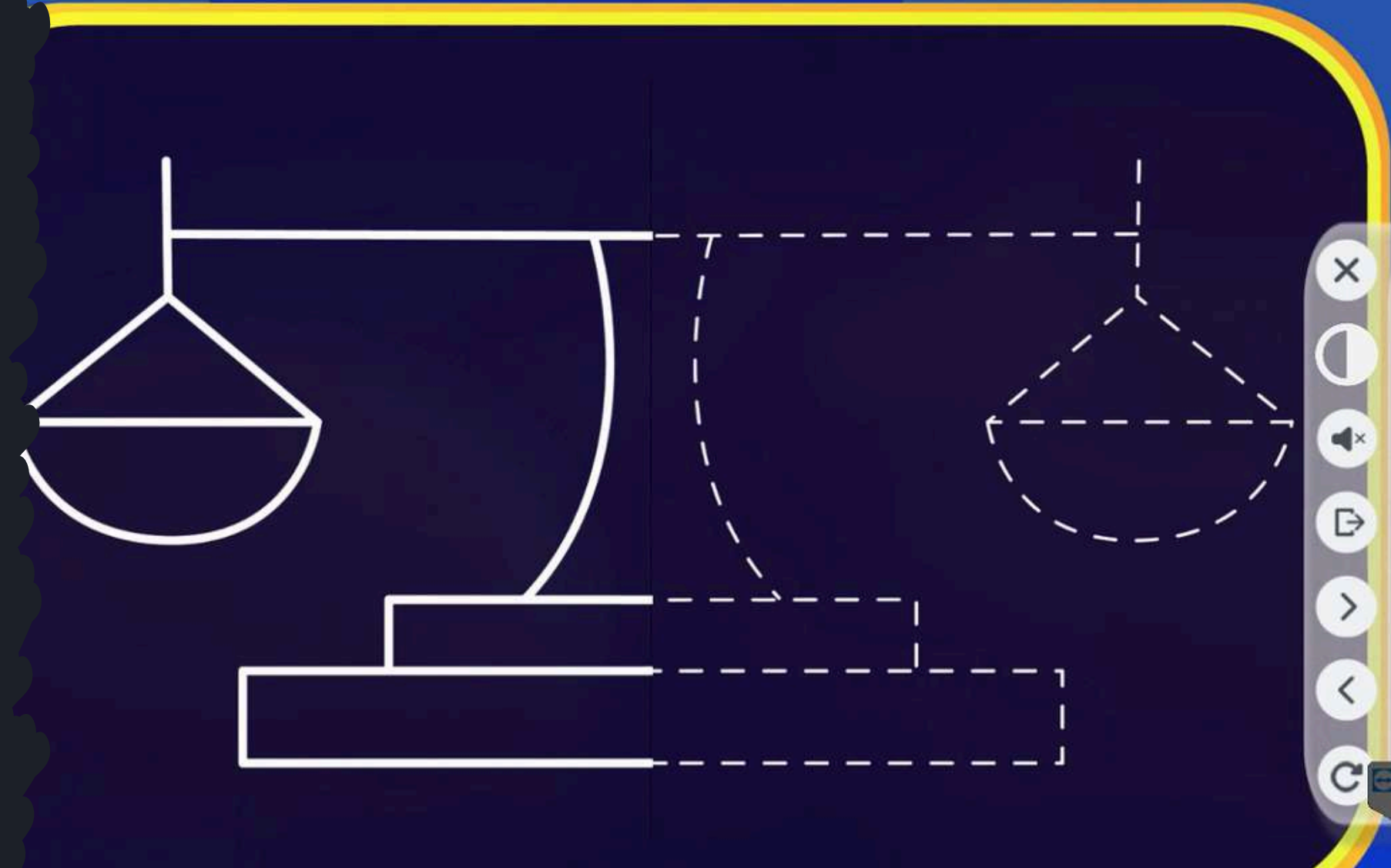
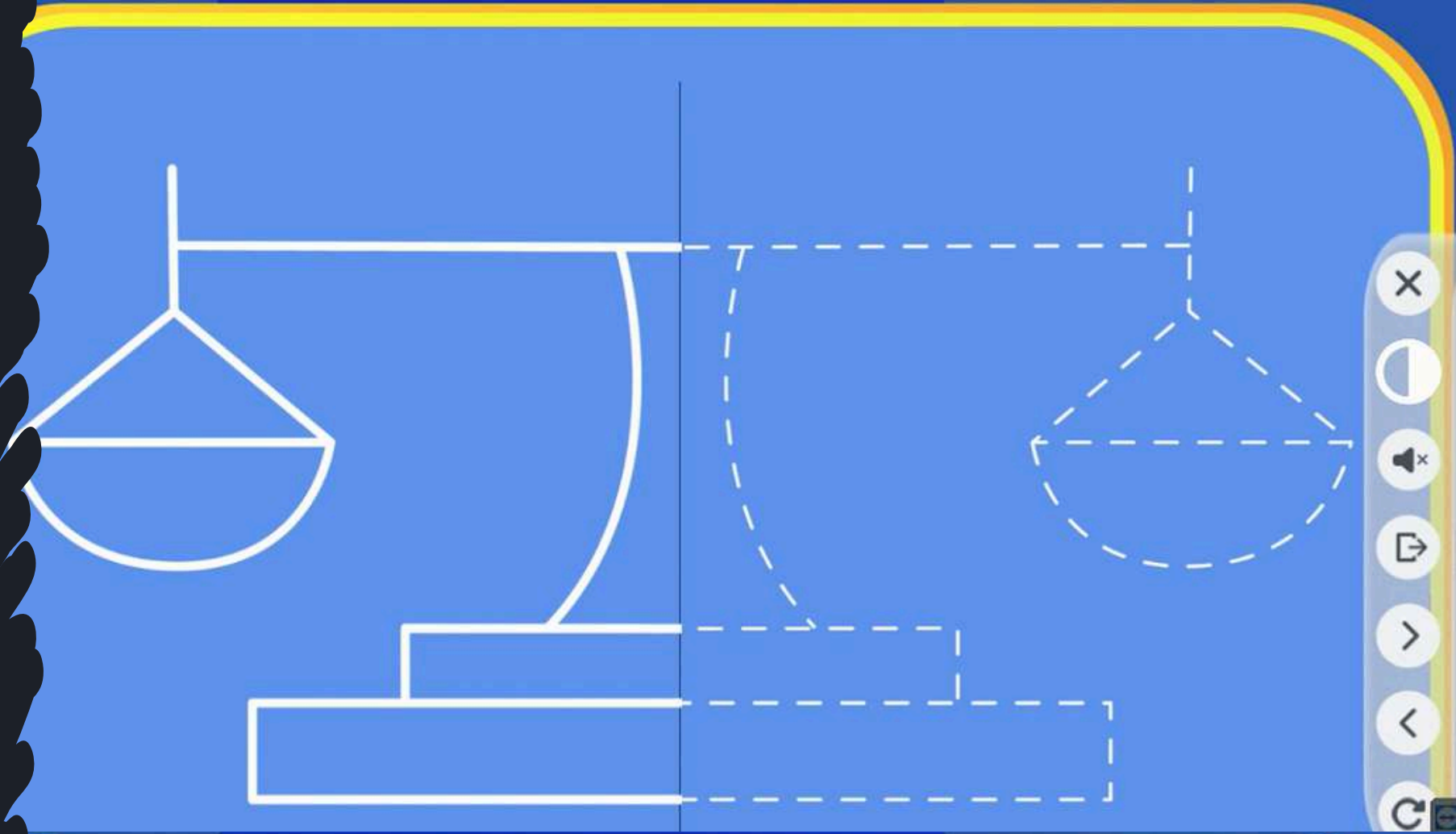


Dibujo simétrico

Aparecerá una imagen en el tablero, la mitad dibujada con una línea continua y la otra mitad con una línea discontinua.

La tarea del participante es dibujar con la mayor precisión posible a lo largo de la línea punteada para completar el patrón. Aparecerá una línea verde al arrastrar. La tarea se completa cuando la línea se dibuja con precisión.

Sin embargo, si se sale demasiado de la forma, la actividad fracasará.



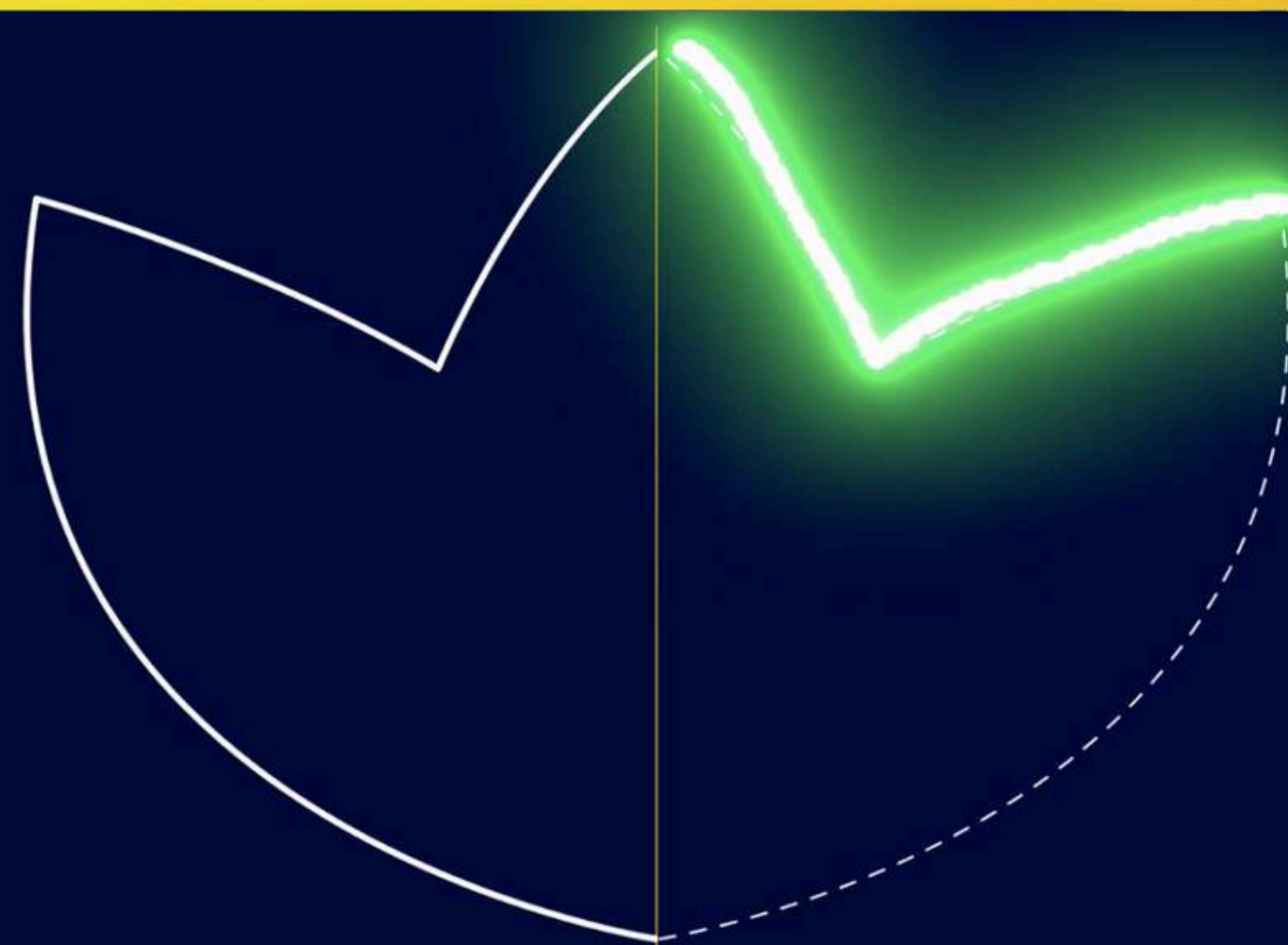
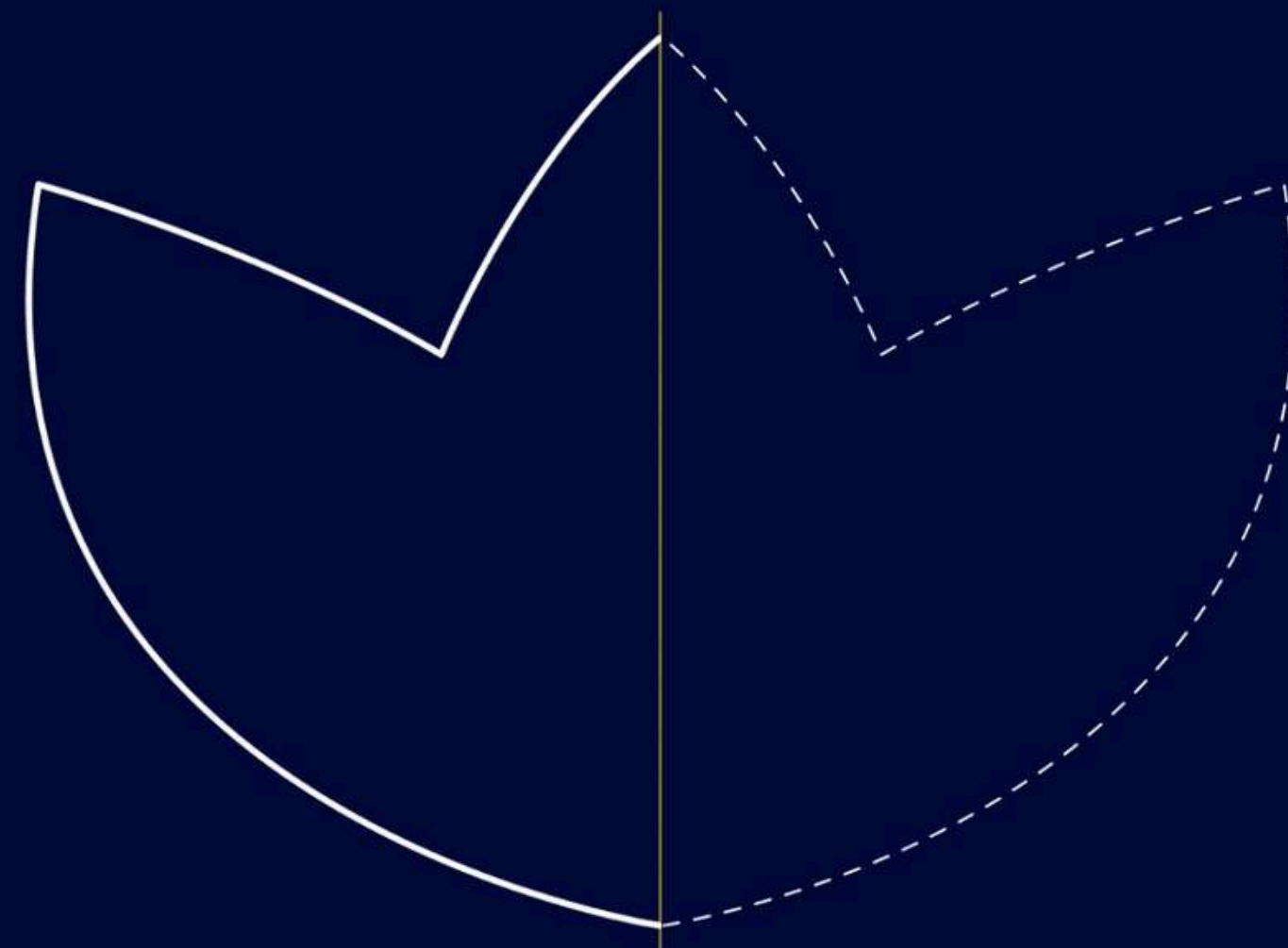
Dibuja luz sobre el trazo

Aparecerá una imagen en el tablero, la mitad dibujada con una línea continua y la otra mitad con una línea discontinua.

La tarea del participante es dibujar con la mayor precisión posible a lo largo de la línea punteada para completar el patrón. Tras arrastrar, aparecerá una línea luminosa.

La tarea tendrá éxito cuando la línea esté dibujada con exactitud.

Sin embargo, si se sale demasiado de la forma, la actividad fracasará.

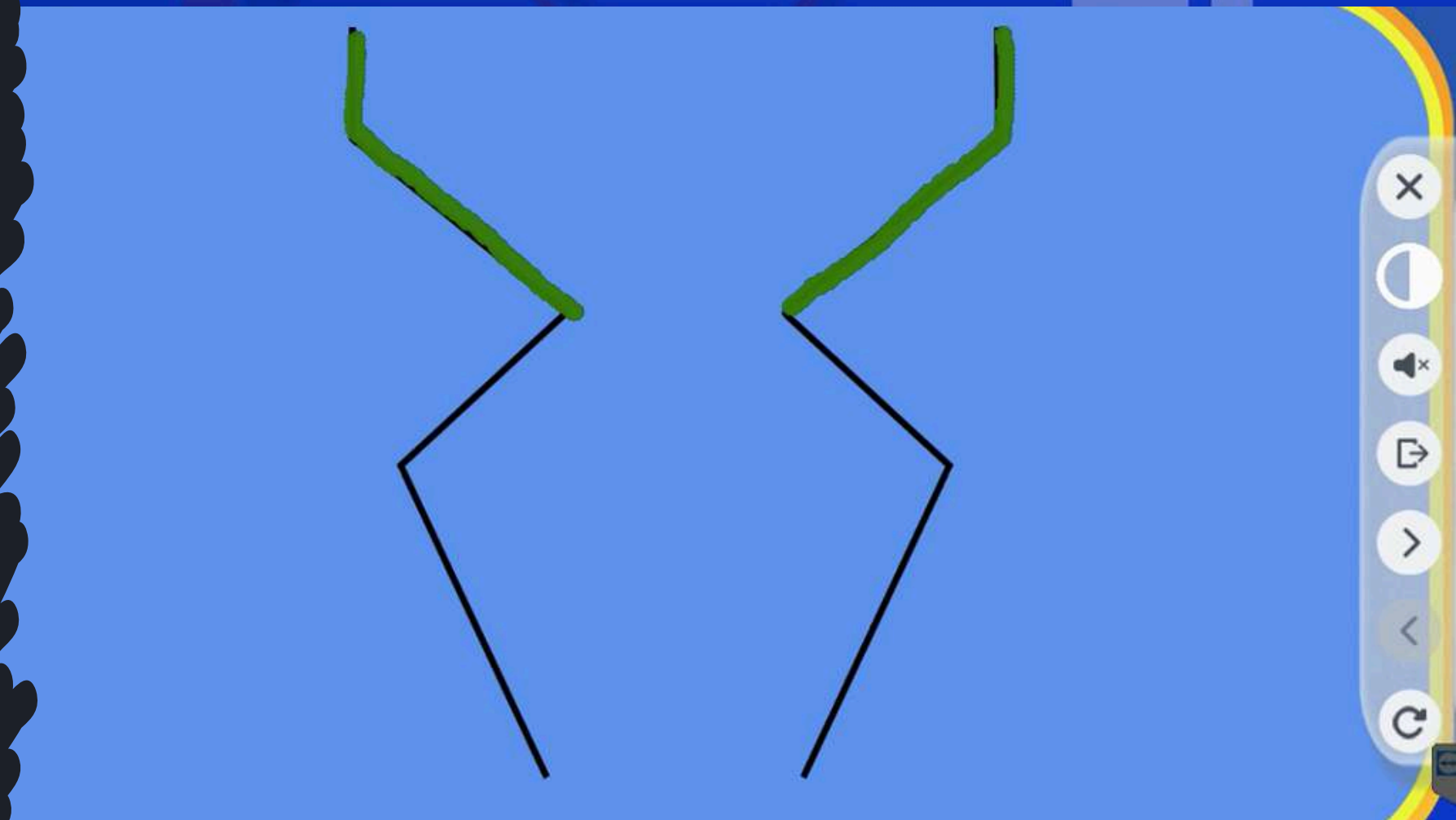
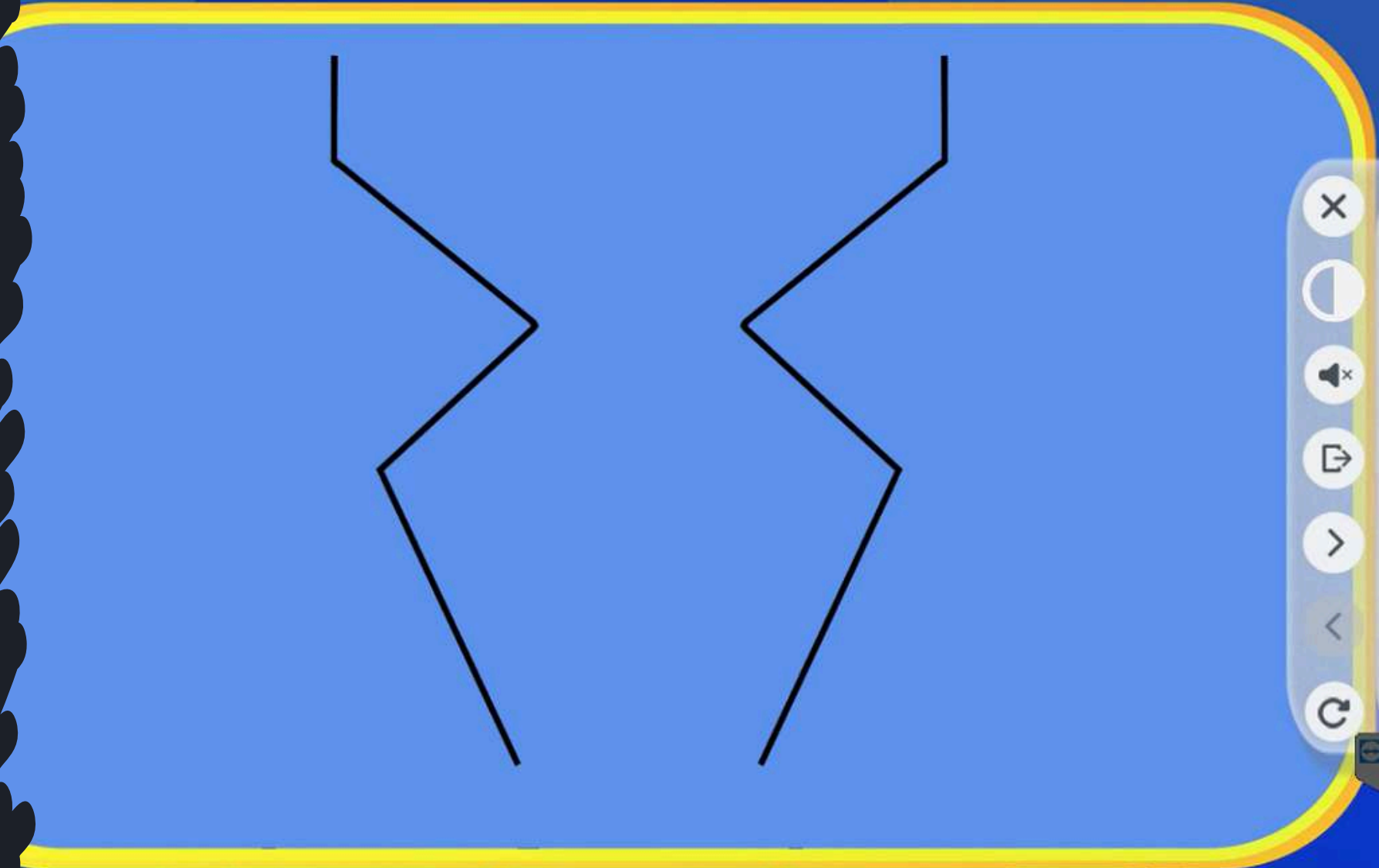


Dibujo de luz con dos manos

Se recomienda que el participante utilice dos bolígrafos a la vez.

El patrón y su imagen reflejada aparecerán en la pizarra. La tarea del participante es dibujar con la mayor precisión posible a lo largo de la línea. Al arrastrar, aparecerá una línea verde. Se recomienda dibujar con ambas manos a la vez, delineando cada una de las líneas simétricas. La tarea se completa si la línea se dibuja con precisión. Sin embargo, si se desvía demasiado, la actividad fracasa.

Los tres niveles de la actividad difieren en la tolerancia para sacar la arena de la línea designada, lo cual se considera correcto. Cuanto mayor sea la tolerancia, más se podrá sacar la pluma de la línea y la actividad no fallará.

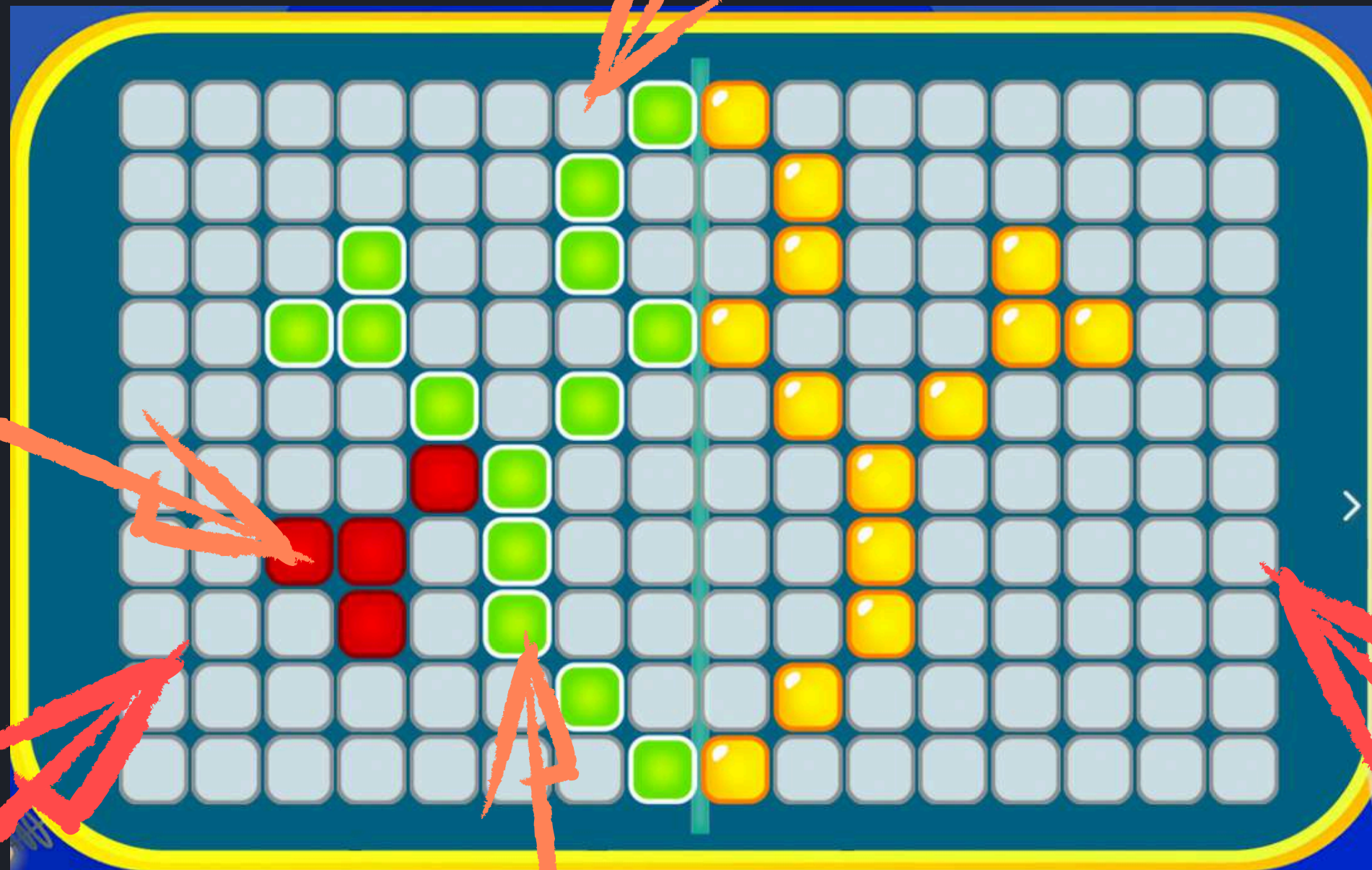


Ilumina las formas

campos de cotización

Leyenda:

casilla marcada incorrectamente



parte de la acción

campo marcado correctamente

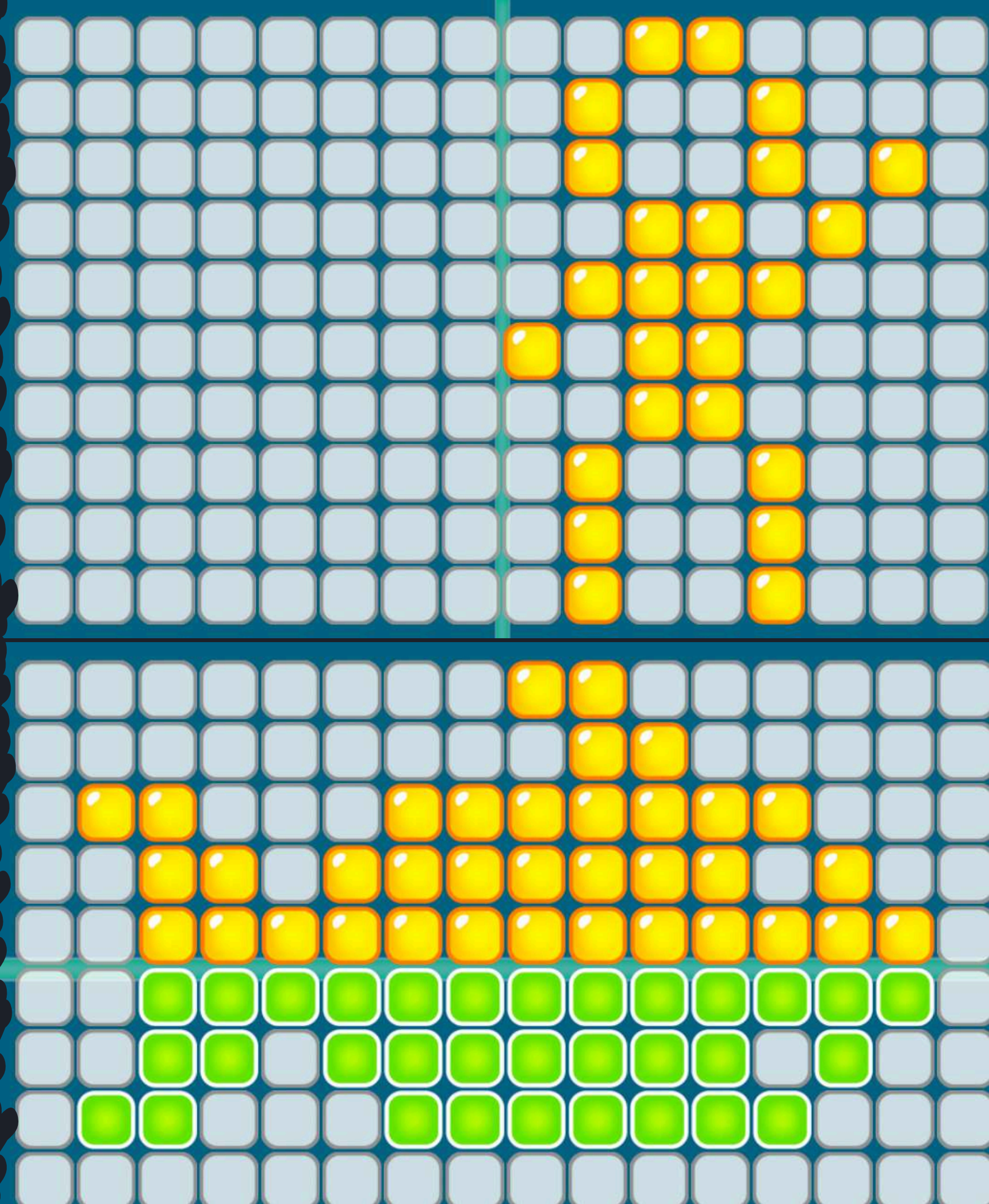
parte para mapeo

Ilumina las formas

La tarea consiste en reflejar simétricamente según las líneas del patrón dado al otro lado del eje de simetría. Al pulsar las casillas correspondientes, se activan. Si se seleccionan correctamente, se iluminarán en verde; si se seleccionan incorrectamente, se iluminarán en rojo. Cada casilla se puede desmarcar pulsándola de nuevo.

Si no se actúa en una actividad, el patrón correcto “parpadeará” en la sección de actividad.

La actividad finaliza exitosamente cuando el patrón se reproduce correctamente, es decir, todas las casillas relevantes estarán brillantes en verde y ninguna casilla brillante en rojo estará marcada.

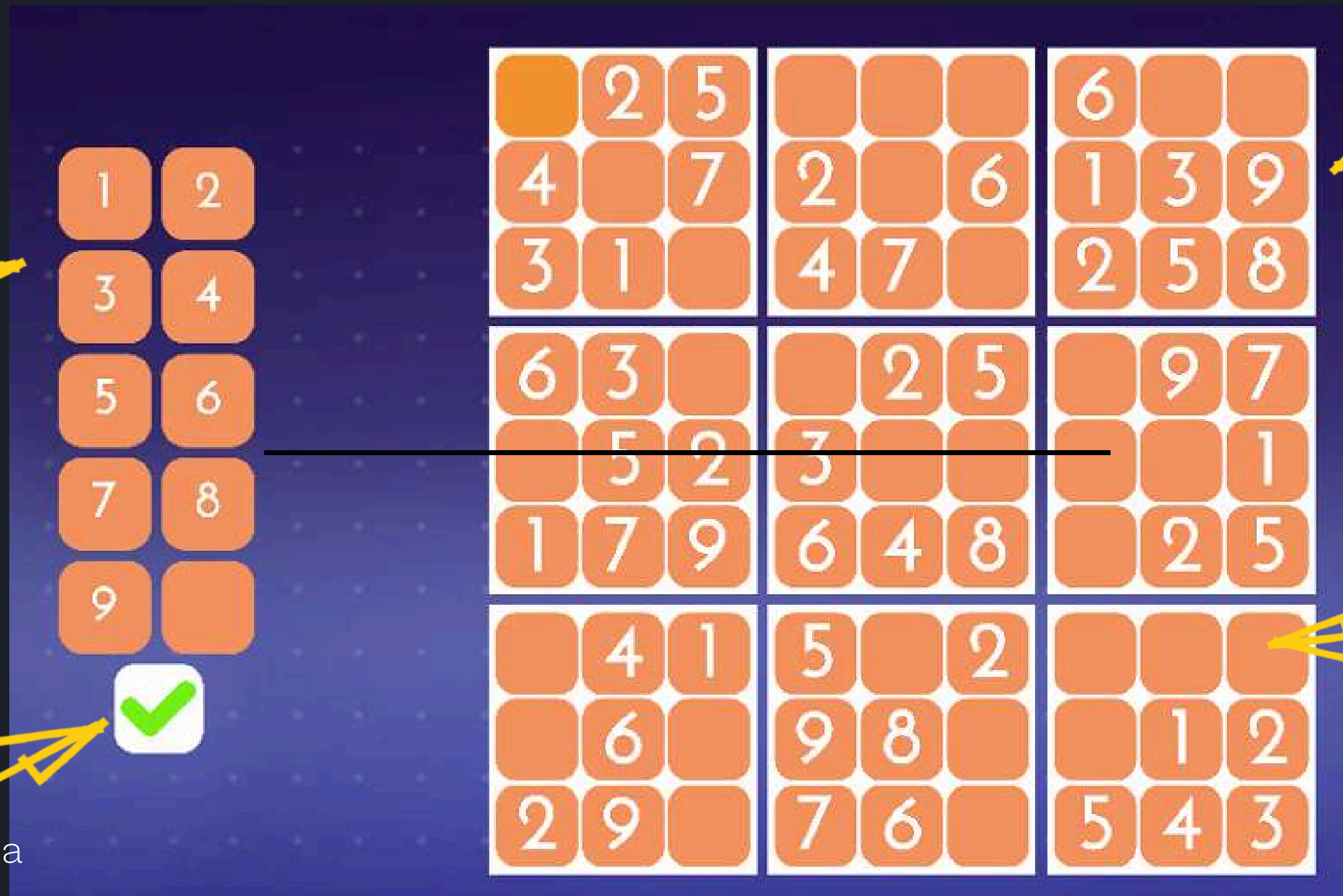


Resolver sudokus

Leyenda:

números para
usar en el
tablero

comprobar - comprobar la
corrección de la tarea

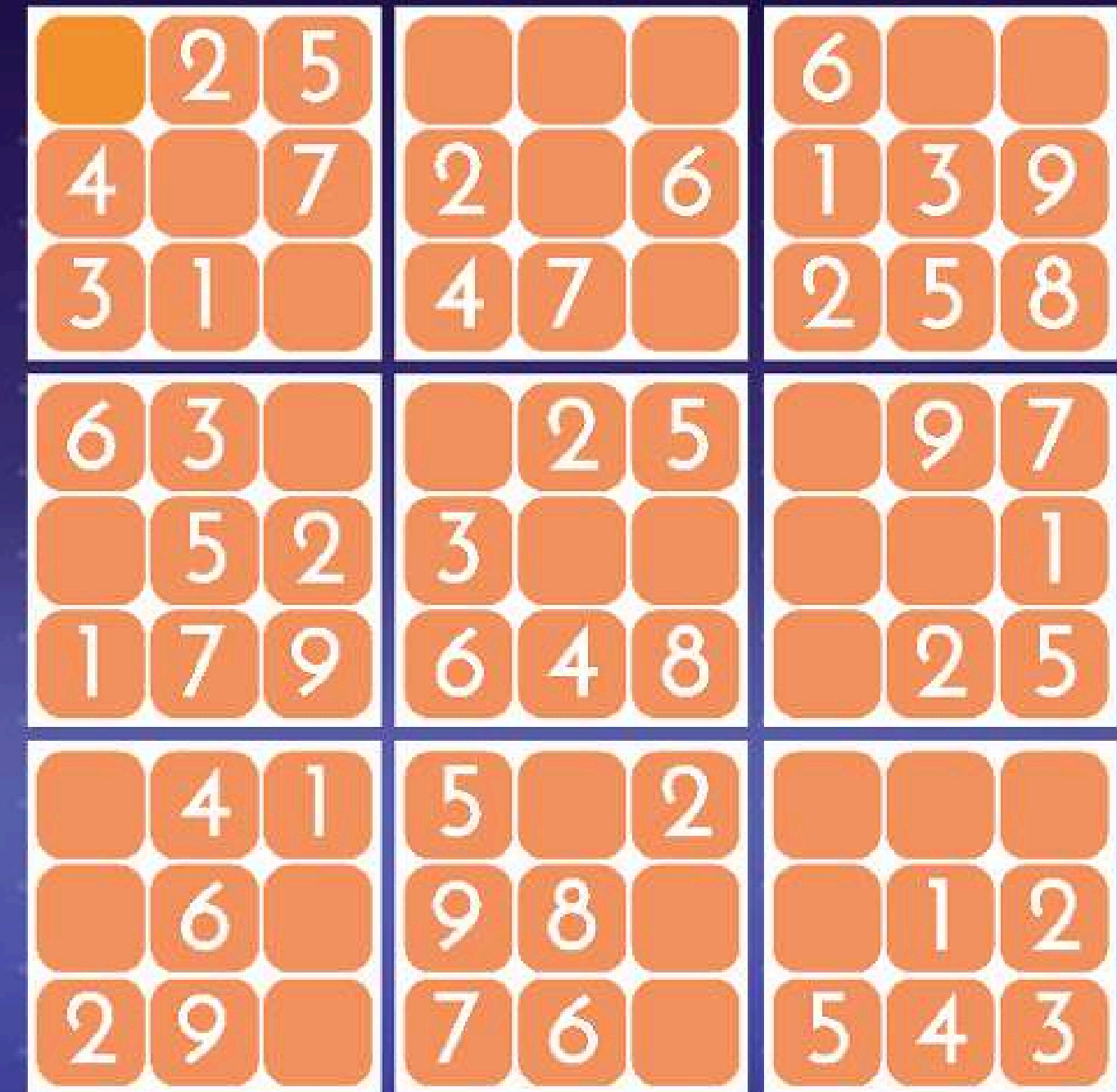
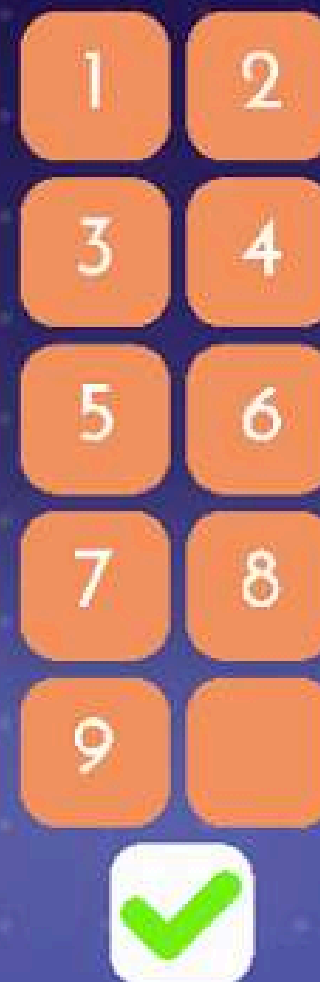


junta

campo vacío - lugares
para colocar los
números

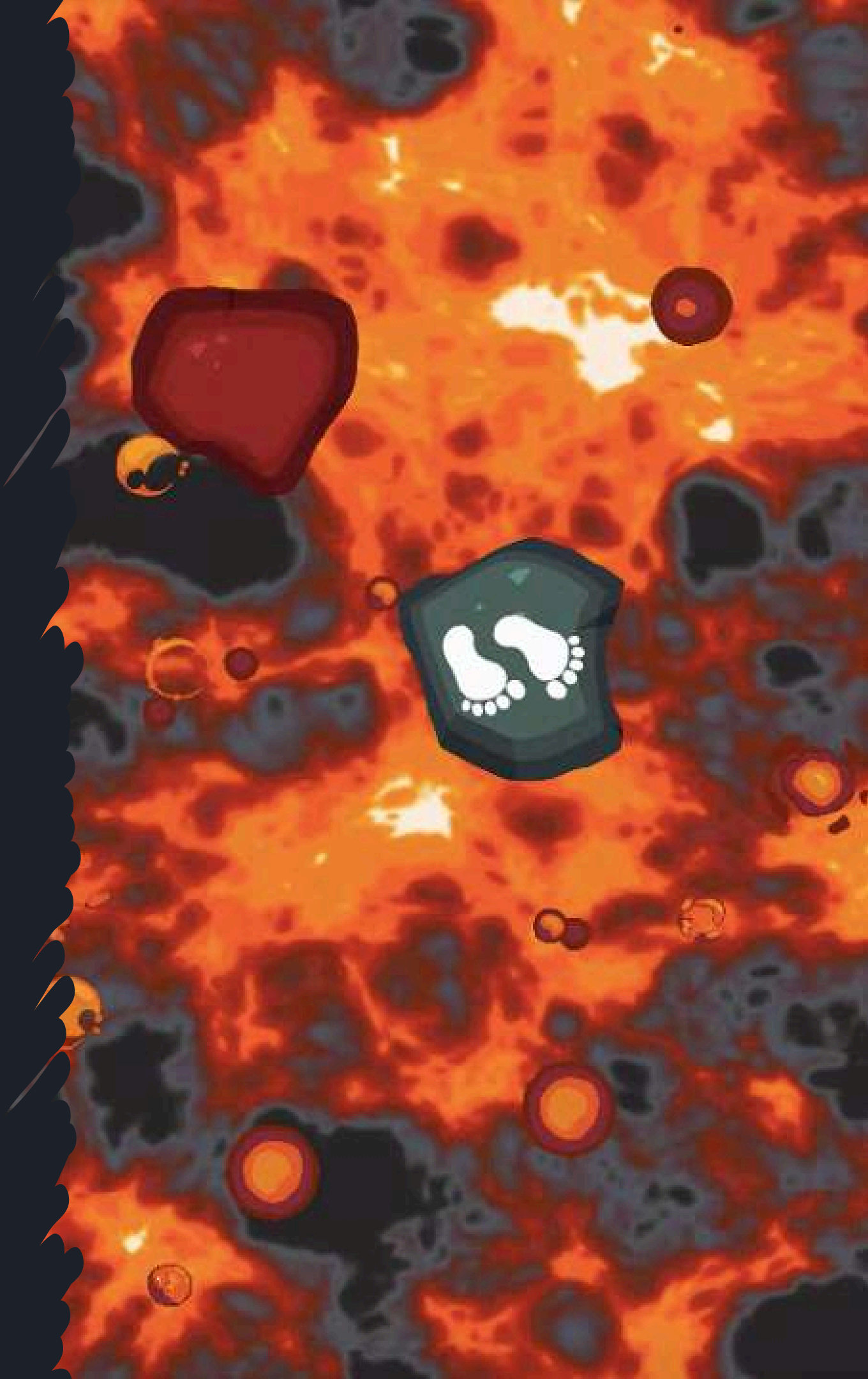
Resolver sudokus

La aplicación se basa en el clásico sudoku. Los números no se pueden repetir en cuadrados de 3x3 ni en líneas horizontales, verticales ni diagonales. Para insertar un dígito, selecciona el campo, selecciona el dígito en el menú y este aparecerá en el campo. Los dígitos insertados se pueden cambiar o dejar vacíos. Al pulsar "Check", se completa el sudoku. La actividad se considera exitosa cuando todos los dígitos se configuran correctamente después de pulsar "Check". Si, después de pulsar "Check", el tablero no está completo o algún número se configura incorrectamente, la actividad fracasará.



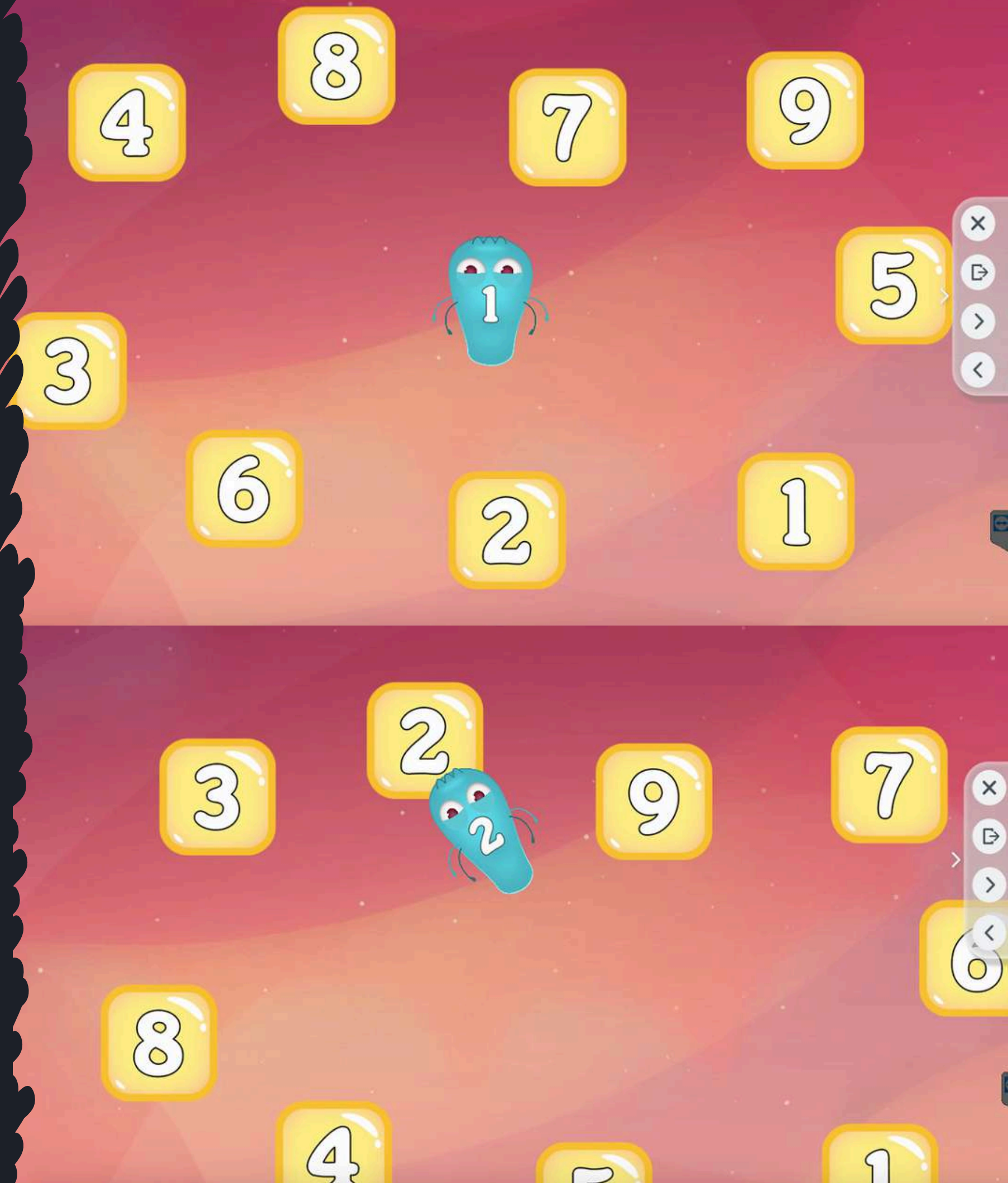
Sigue el rastro

Se recomienda colocarlo en el suelo. Aparecen casillas en el tablero, y en una de ellas hay un dibujo de pies. Después de un rato, la casilla con los pies cambia de posición a una de las adyacentes. El cambio de posición se repite infinitas veces. El participante debe seguir el dibujo de los pies. Las aplicaciones varían según el tamaño del tablero.



Recoge los números

Un gusano con un número aparece en el centro del tablero. Haz clic en el número de la ficha que coincida con el del gusano. Después, el gusano se moverá al lugar indicado. Si el dígito indicado coincide con el del gusano, el dígito del gusano aumentará en uno y luego se indicará el siguiente. Si el dígito es incorrecto, el gusano se moverá al lugar indicado, pero el dígito no cambiará. Después de cada indicación, el orden de los números en las fichas cambia. La actividad finaliza cuando todos los dígitos se indican correctamente.



Codificación vial

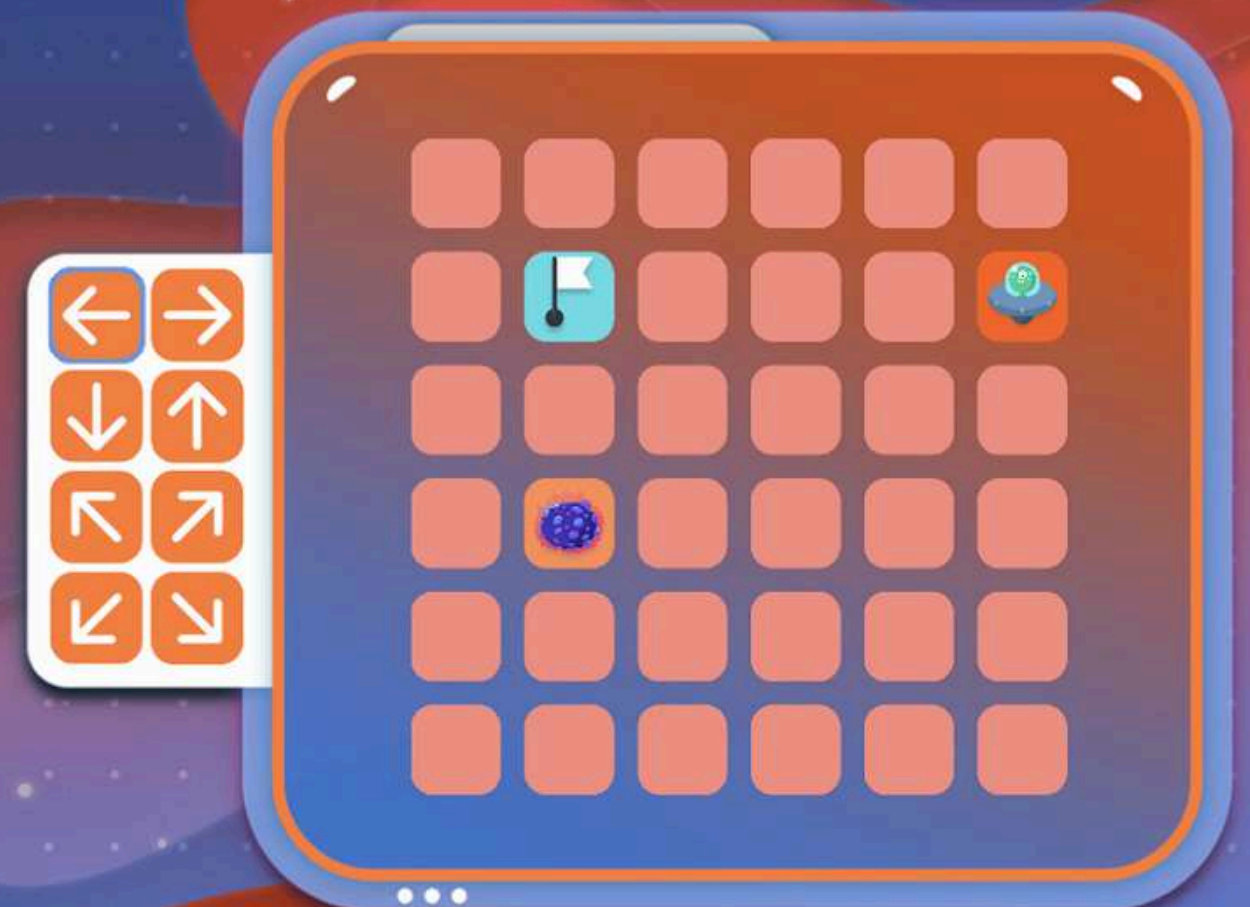
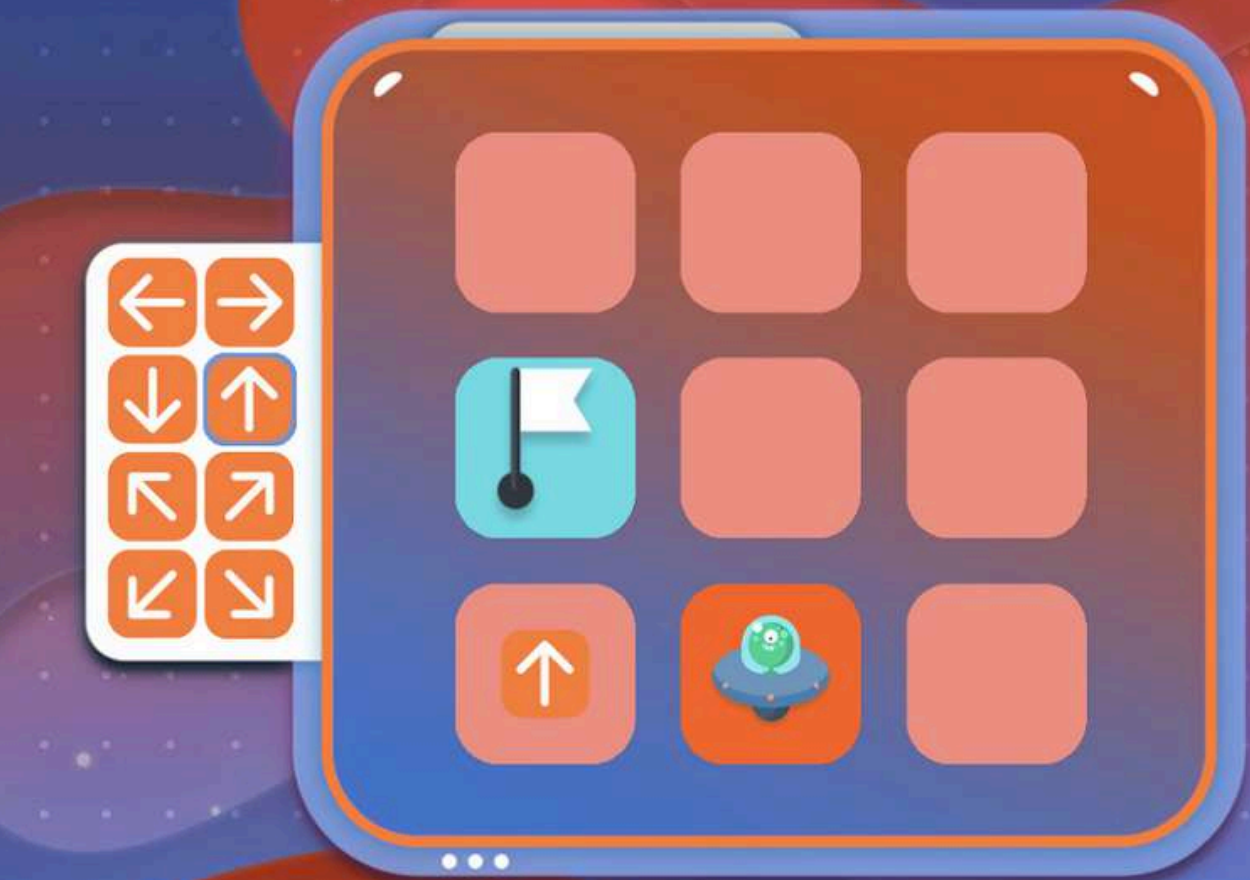
La tarea del participante es conducir el coche hasta la casa amarilla. Para ello, hay un número determinado de elementos de carretera en la parte inferior: curvas, rectas e intersecciones. Los elementos de la carretera deben estar conectados entre sí de modo que el asfalto o la acera tengan una continuación o, en el caso de las intersecciones, que conecten la carretera con los carriles. Estos elementos no se pueden rotar. Para colocarlos, haz clic en ellos y luego en el lugar donde quieras colocarlos. Los campos verdes están vacíos y puedes colocar elementos allí. Puedes intercambiar las posiciones de los elementos pulsando sobre ellos uno por uno. También puedes volver a colocarlos debajo del tablero. Es bueno que el camino se adapte a las condiciones del entorno, pero el objetivo principal es que el coche pueda llegar a la casa seleccionada. Si el camino está correctamente trazado, la actividad será un éxito.



Programa el camino

La tarea del participante es guiar la nave espacial hasta la bandera. Hay flechas con diferentes sentidos y direcciones para usar. Para colocar una flecha, haz clic en ella y colócala en cualquier casilla del tablero. La flecha señala la siguiente casilla en la que estará la nave. Con una selección de la flecha, puedes colocar varias iguales en el tablero. Una flecha superpuesta en la misma casilla que previamente tenía otra flecha cancela la anterior. Para eliminar una flecha del tablero, haz clic en ella. El número de flechas establecidas no importa. Haz clic en la nave para lanzarla. Luego recorre todo el camino establecido por las flechas. La nave siempre elige el camino más corto indicado por las flechas. Al organizar el camino, evita las bombas. Si la flecha lleva a la nave a una casilla vacía o fuera del tablero, la actividad falla.

La actividad se completa cuando el barco alcanza la bandera. La cantidad de estrellas en la pantalla final depende de la eficiencia del camino. Cuantas menos flechas se usen, más estrellas se obtendrán.

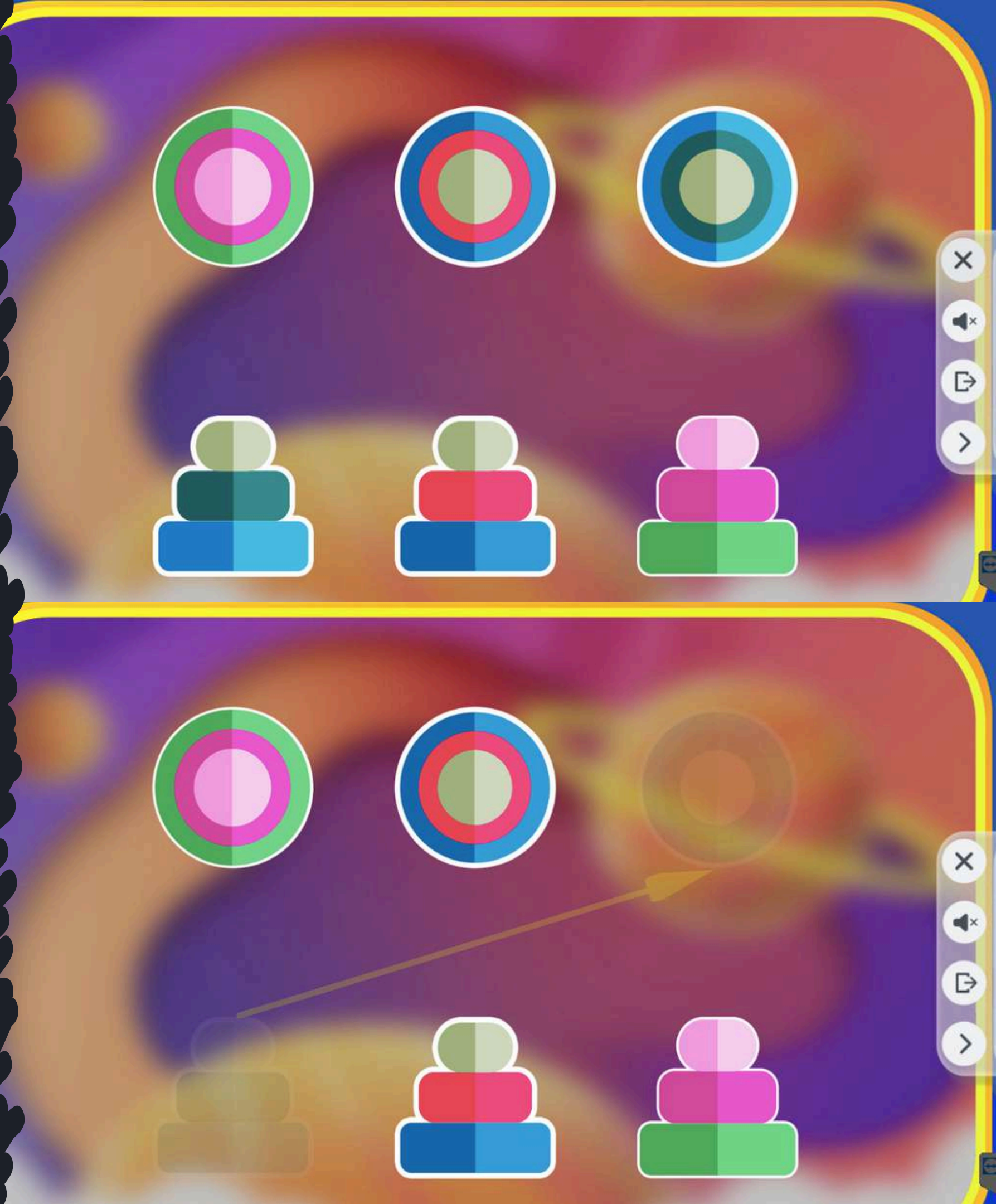


Une las torres

La tarea consiste en conectar la torre desde la parte inferior de la pantalla con una proyección adecuada en la parte superior. Para ello, haz clic en un elemento de una fila y luego en el correcto de la otra. El elemento seleccionado se resaltará en verde y aparecerá una flecha entre ellos al conectarlos. La dirección de la flecha es irrelevante. Los elementos de la misma fila no se pueden combinar. Si la conexión no es correcta, los elementos se conectarán con una flecha, pero aún puedes cambiar su conexión. La siguiente llamada cancela la anterior. Si los elementos se han conectado correctamente, desaparecerán de la pantalla. La actividad finaliza correctamente cuando todos los elementos están conectados correctamente.

Las actividades difieren en los colores utilizados entre las torres de un tablero.

Mientras que, por ejemplo, en la primera actividad no se repiten, en el segundo nivel los mismos colores pueden aparecer en varias torres de un mismo tablero.

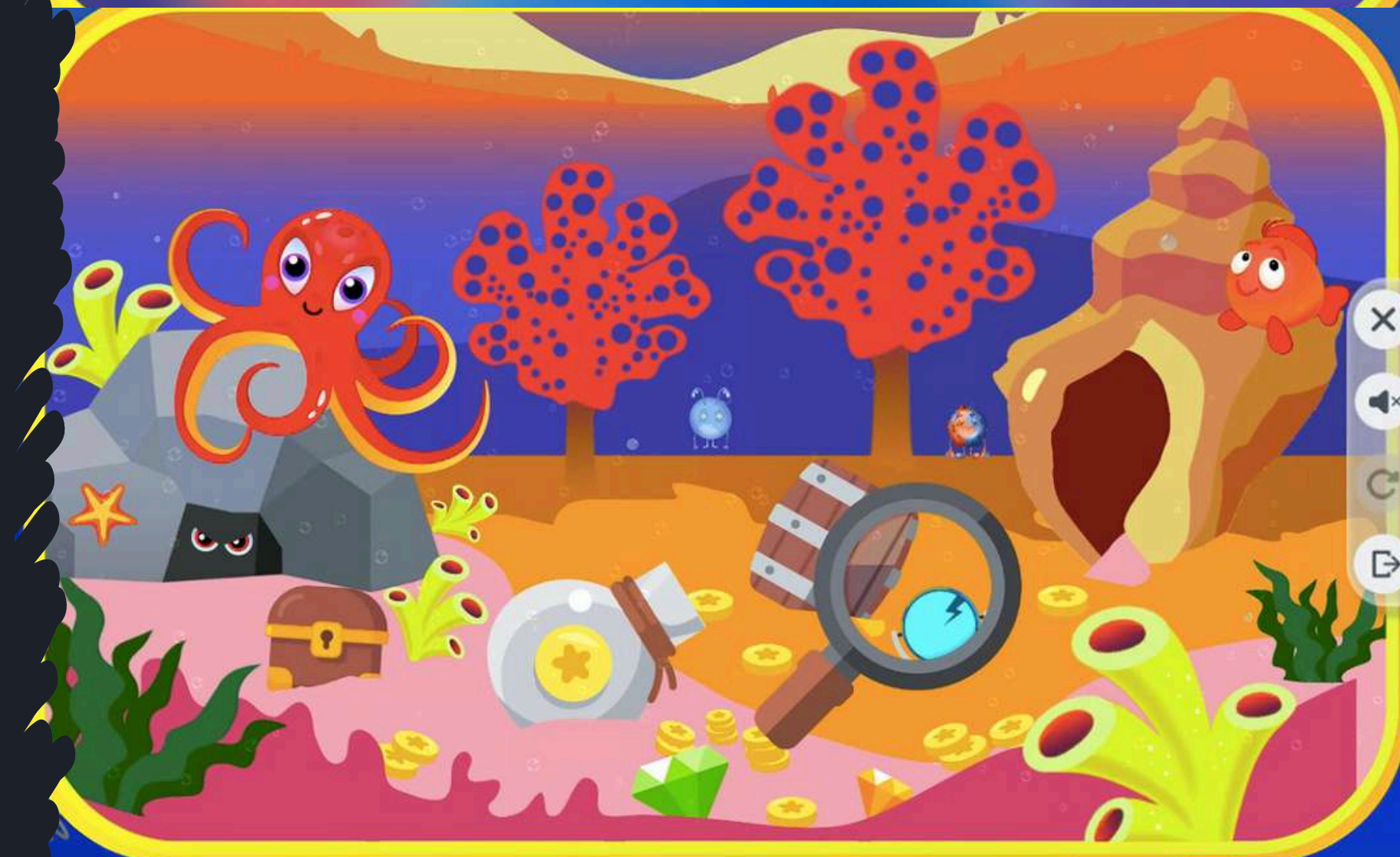
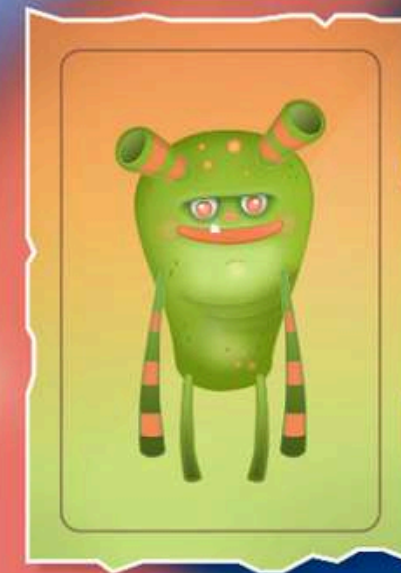


¿Dónde está el monstruo?

Hay tres actividades para elegir con diferentes niveles de dificultad. La primera no tiene límite de tiempo.

La segunda actividad tiene 1:30 minutos para encontrar monstruos y la tercera actividad tiene 45 segundos.

Al principio, habrá un conjunto de tres criaturas que el participante podría conocer de otros planetas. Deben recordarse, ya que deben encontrarse. Luego, haz clic en cualquier lugar para que aparezca el tablero. Después de un rato, el reloj también se pondrá en marcha. Con una lupa, y con la ayuda de un bolígrafo, puedes radiografiar las casas y otros elementos del tablero. Una vez que encuentres un personaje, presiónalo con un bolígrafo para deseleccionarlo. Cuando se encuentren todos los personajes, la actividad finaliza correctamente. La actividad falla si pulsas sobre un personaje que no se recuerda o se agota el tiempo.



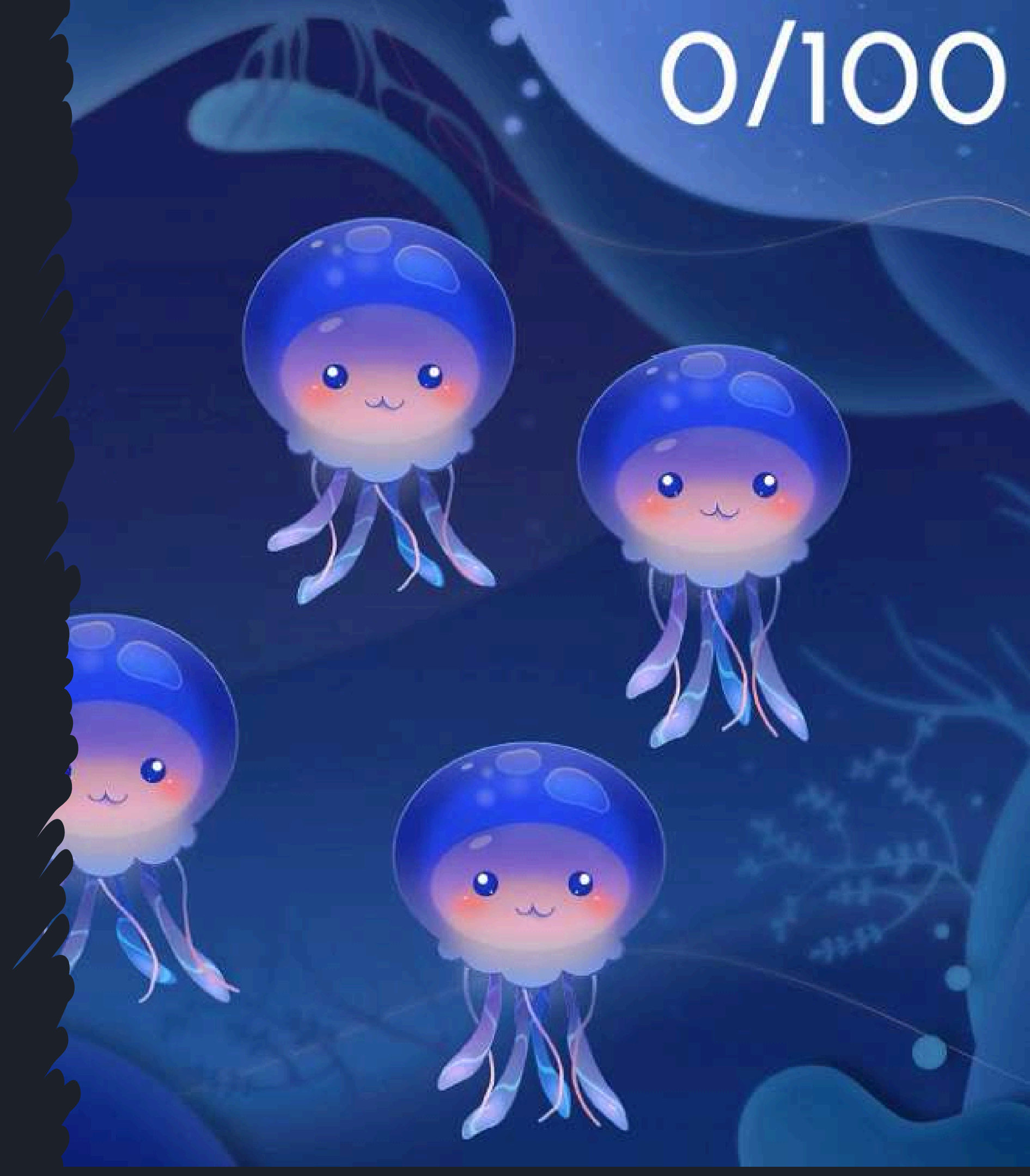
Medusas mágicas

Aparecerán medusas en la pantalla y ascenderán lentamente. El objetivo es golpear 100 medusas para completar la actividad.

Los niveles difieren en el tamaño de las medusas.



0/100



El planeta en la práctica educativa



Torres de papel de colores

Actividad de Knowl: Une las torres. Lo que necesitas: hojas de papel, un lápiz, colores/pinturas/marcadores varios, pegamento, tijeras, una plantilla para construir cuboides con diferentes longitudes de lados (en clases, después de discutir las figuras espaciales, se les puede pedir a los estudiantes que preparen sus propios prototipos, pueden ser con una base cuadrada, pero no tienen que hacerlo)

Tras comenzar la actividad, explica a los alumnos las reglas: la fila superior es la vista superior y la fila inferior, la vista lateral. Los alumnos deberían dedicar un momento a familiarizarse con la aplicación jugando.

Luego, divide a los estudiantes en grupos. La tarea de cada grupo es preparar tres conjuntos de cuboides con diferentes longitudes de lado. Deben usar colores diferentes, aunque pueden repetirse entre capas. Después de construir los cuboides, pueden colocar las capas correspondientes una sobre otra. Pueden organizarse siguiendo un patrón de mayor a menor, aunque no es obligatorio. La tarea de los estudiantes es dibujar en las tarjetas con los colores adecuados las vistas superior y lateral de las figuras resultantes.

Cuando todos los grupos hayan terminado, intercambiarán las figuras y tiradas resultantes. El siguiente grupo, basándose en los lanzamientos, deberá recrear las figuras previamente organizadas.

Si se hace correctamente, el juego se puede repetir en los mismos conjuntos de bloques o después de mezclar los picos de toda la clase.

¿Qué mano es mejor?

Actividad de Knowl: Dibujar luz sobre el trazo, Dibujo de luz con dos manos

Los alumnos comprueban la precisión de ambas manos. Cada persona tiene dos enfoques para la actividad "Dibujar luz sobre el trazo". El primero se realiza con la mano derecha y el segundo con la izquierda. El niño podrá evaluar qué mano le resulta más adecuada, más natural, y si logró completar la actividad en ambos casos (se requiere una representación precisa del patrón). Aquí puede hablar con los alumnos sobre la destreza manual, la zurda y la ambidiestra. Finalmente, puede comprobar la coordinación simultánea de las manos en la actividad "Dibujar luz con las dos manos".

El suelo es lava.

Actividad de Knowl: Sigue el rastro

¿Quién sobrevivirá más tiempo en la lava? Para descubrirlo, se pueden organizar competiciones estudiantiles. Uno de los participantes se mueve por el tablero, solo pudiendo pararse sobre las rocas que aparecen. Pisar lava significa fracaso. Los demás estudiantes cuentan en cuántas rocas lograron pararse sin tocar la lava. Al mismo tiempo, observan si tocó la lava con un dedo, ya que esto significa fracaso. El jugador con más rocas gana.

Si los el juego se vuelve demasiado fácil, puedes establecer un límite de fichas máximas después del cual pasarán al grupo de ganadores.

It's smart to play.



Para obtener más contenido inspirador, visite www.knowla.eu