

Planeta EduMini



Knowla



Planeta EduMini es el lugar más mágico del Universo Educativo de Knowla, creado para niños de 3 a 9 años. EduMini ofrece una visión general de un rico conjunto de actividades interactivas que apoyan el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social de los niños, y ayudan a desarrollar una variedad de habilidades y competencias de una manera divertida y atractiva. El planeta muestra posibilidades transversales de todo el Universo Educativo.

Contiene 95 actividades (en 9 aplicaciones). Planeta inicial disponible en todos los dispositivos Knowla.



Planeta EduMini en el Universo Educativo



The screenshot displays the Knowla Edu app interface. At the top left is the 'Knowla.edu' logo. The main content area features a large card for 'Planeta EduMini' with a rocket launch illustration. Below the title is a 'MANUAL' button and a descriptive paragraph. To the right, a grid of six smaller planet cards is shown: 'Planeta Fruu' (available), 'Planeta EduMini' (available with a 'DESCUBRIR' button), 'Planeta Pi' (locked, 'Comprar acceso'), 'Planeta M' (locked, 'Comprar acceso'), 'Planeta Ziuuu' (locked, 'Comprar acceso'), and 'Planeta Emo' (locked, 'Comprar acceso'). The right side of the screen contains a vertical navigation menu with icons for back, forward, home, search, settings, volume, and a 'K' logo. The top right corner shows the time '14:49' and a Wi-Fi signal icon. At the bottom center, there are four blue dots indicating the current page position.

Knowla.edu

14:49

Planeta EduMini

MANUAL

Planeta EduMini es el lugar más mágico del Universo Educativo de Knowla, creado para niños de 3 a 9 años. EduMini ofrece una visión general de un rico conjunto de actividades interactivas que apoyan el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social de los niños, y ayudan a desarrollar una variedad de habilidades y competencias de una manera divertida y atractiva. El planeta muestra posibilidades transversales de todo

Planeta Fruu
Disponible

Planeta EduMini
Disponible
DESCUBRIR

Planeta Pi
Comprar acceso

Planeta M
Comprar acceso

Planeta Ziuuu
Comprar acceso

Planeta Emo
Comprar acceso

Knowla



Manual del Sistema y vista de menú

Menú principal - leyenda



volver a la vista de todos los planetas



planetas/aplicaciones/actividades anteriores



próximos planetas/aplicaciones/actividades



ir al buscador de aplicaciones



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



encender/apagar el sonido (apagar el sonido en el nivel de selección de planeta/aplicación apagará el sonido en cada actividad posterior; apagar el sonido en una actividad solo estará activo mientras se juega en una actividad determinada)



cambiar a la selección de 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



Iconos de menú en actividades - leyenda



salir de la actividad a la vista del iniciador (selección de aplicación); cualquier cambio que hagas se perderá



recarga de actividad; cualquier cambio que hagas se perderá



activar/desactivar el sonido



salir a la lista de selección de actividades, cualquier cambio se perderá



tablero anterior



siguiente tablero



habilitar/deshabilitar el efecto de partículas; Por ejemplo, en "Dibujar letras", activa o desactiva el "brillo" mientras escribes.



manual de actividades interactivo



te permite mover un objeto determinado por el tablero

lista de actividades





Planeta EduMini consta de 9 aplicaciones que contienen 95 actividades:

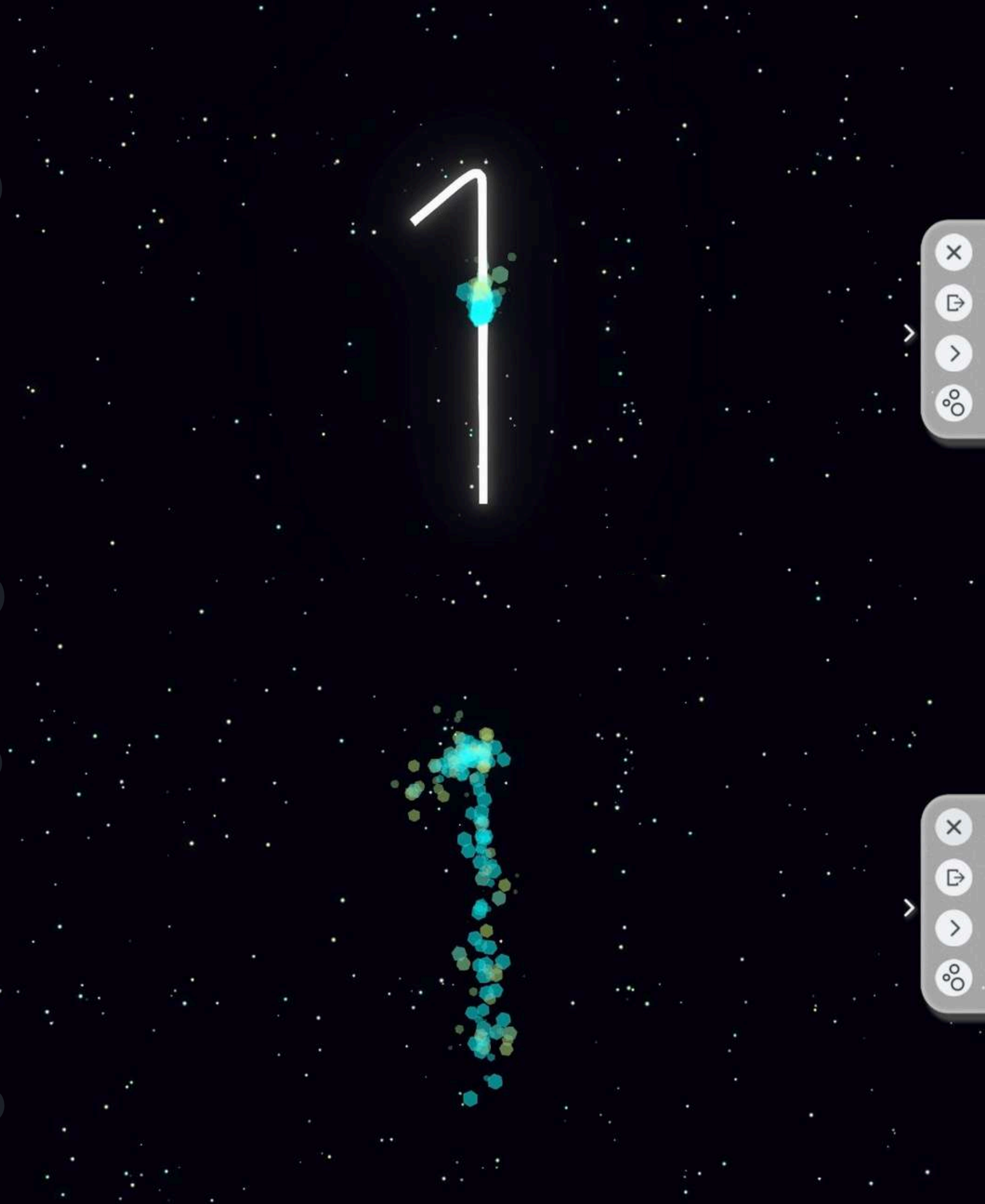
1. Números de seguimiento (Planeta M) - 10 actividades
2. Las Emociones relajan (Planeta Emo) - 1 actividad
3. Sudoku matemático (Planeta Sigma) - 30 actividades
4. Dibuja y Colorea (Planeta Hopsa) - 40 actividades
5. Componer Música (Planeta Smart) - 1 actividad
6. Une el sonido (Planeta J) - 1 actividad
7. Resolver sudoku (Planeta M) - 1 actividad
8. Completa el laberinto (Planeta M) - 10 actividades
9. Match Towers (Planet Contrast) - 1 actividad



Dibuja números a lo largo del trazo.

Hay un dígito determinado en el espacio de trabajo de la actividad. La tarea del participante es recrear el trazo en la dirección correcta de escritura/dibujo. La correcta realización de la actividad implica reproducir una determinada forma o trazo de acuerdo con la dirección de escritura/dibujo indicada. De vez en cuando, se activa una animación que muestra el curso de acción correcto. Debes ser preciso y asegurarte de dibujar cada línea hasta el final. Una vez completado el patrón, se llena de “cristales mágicos”. Son móviles. Después de arrastrar el bolígrafo junto a ellos, los cristales se moverán por este lugar, lo que permitirá que se dispersen aún más por el lienzo de actividades. Esta opción se puede desactivar en el panel lateral. Después de hacer clic en el botón correspondiente en el panel lateral, puede cambiar la dirección de escritura de los patrones (de izquierda a derecha o de derecha a izquierda).

Actividad destinada al trabajo con rotuladores.



Las Emociones relajan

Emot aparecerá en la pantalla en dos formas, presentando varios ejercicios físicos simples, incluidas asanas de yoga. La actividad incluye ocho ejercicios en tres series de quince segundos cada una. Todo dura 6 minutos. La actividad finaliza una vez realizadas todas las series de ejercicios. El número de repeticiones de la serie es ilimitado.

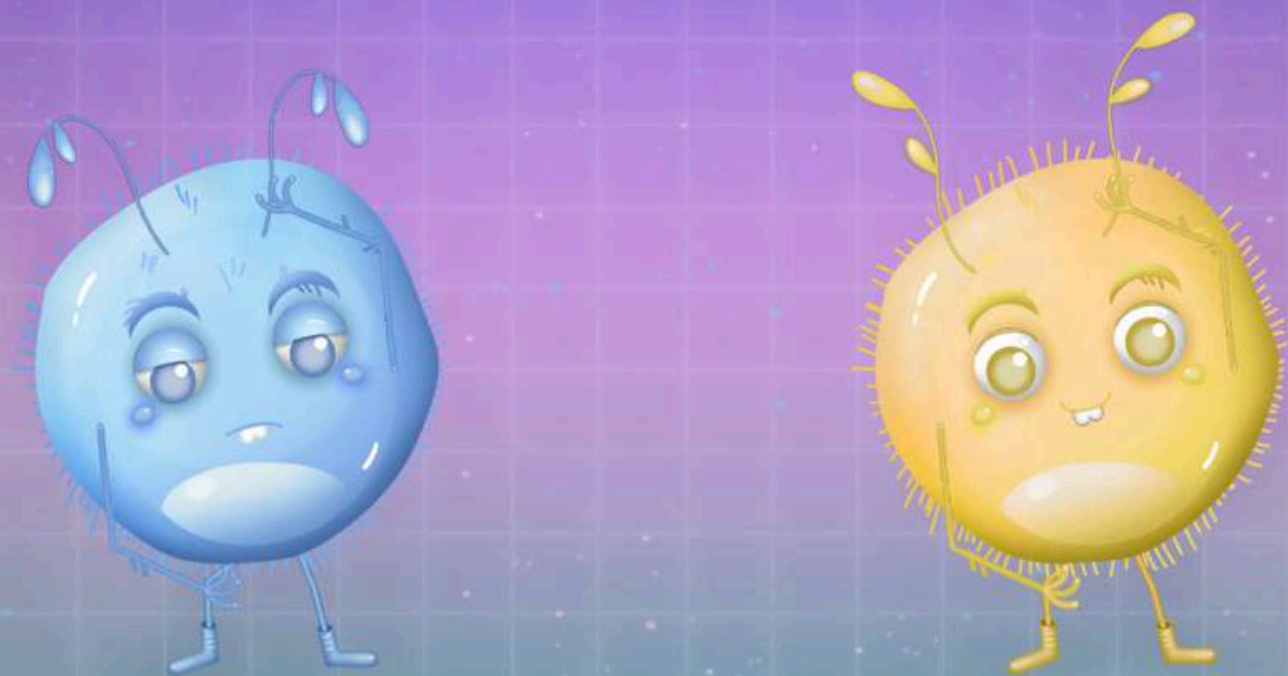
0:10

1



0:08

1



Sudoku de Matemáticas

Leyenda:

numero
completado

números para usar

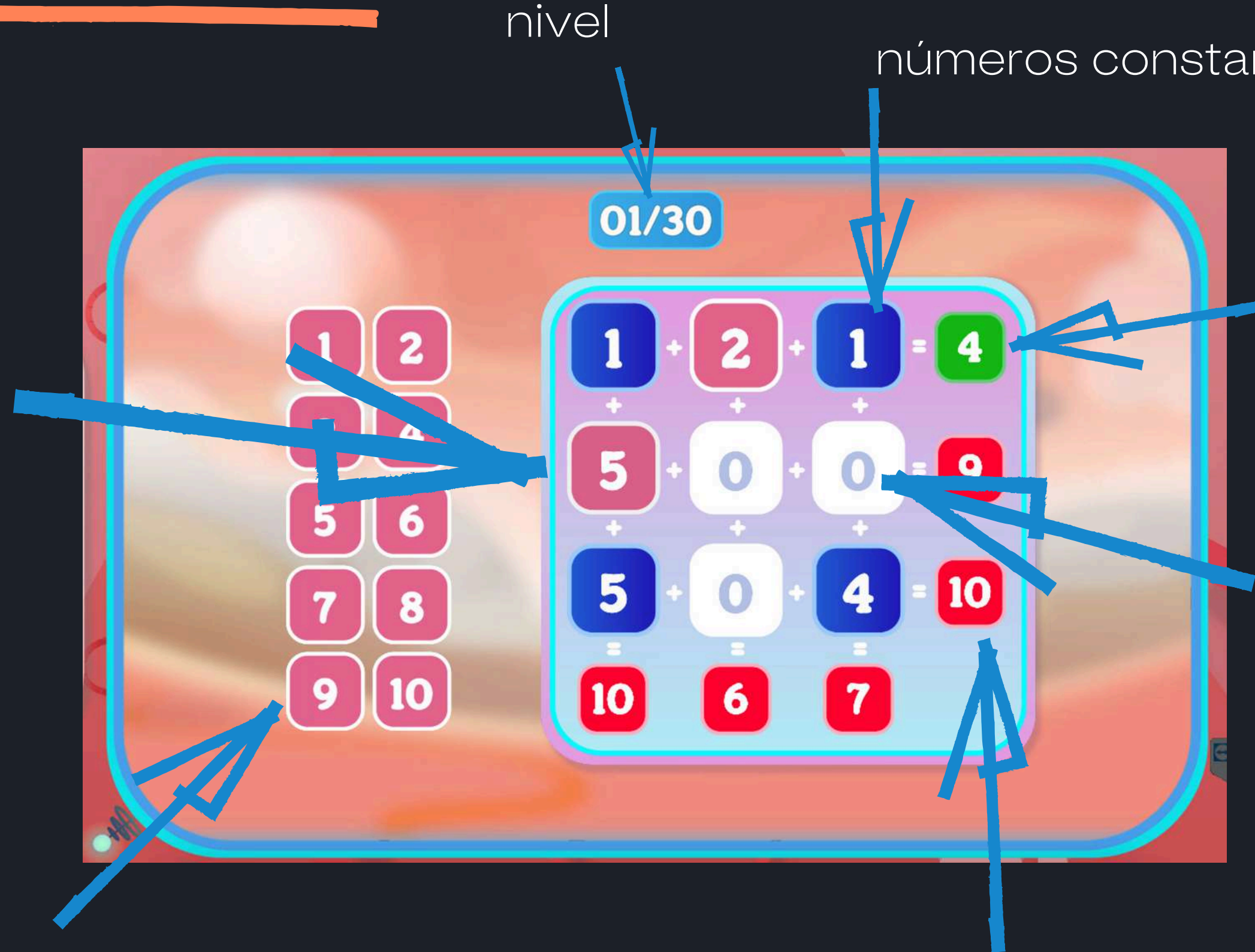
nivel

números constantes

resultado correcto

lugares para
sumas

resultado incorrecto



Sudoku de Matemáticas

Hay varios números en el tablero dispuestos en operaciones aritméticas. La tarea del participante es insertar números del menú lateral en el tablero para que, después de realizar los cálculos dados, cada resultado vertical y horizontal sea verdadero. Para ello, pulsa con el bolígrafo sobre el número que has elegido entre los números a elegir (rosa), y luego sobre el campo de lugares a completar (blanco). Después de insertar un número, el campo se volverá rosa. Puedes volver a cero presionando el campo nuevamente (el color seguirá siendo rosa, pero no tiene gran importancia para resolver la tarea). Al hacer clic nuevamente se restaurará el número insertado anteriormente. Los cuadrados blancos o rosados del tablero se pueden cambiar tantas veces como desees. Los campos azul, rojo y verde no se pueden reemplazar. Si una fila o columna determinada tiene un resultado válido, el cuadro de resultados cambiará de rojo a verde. La actividad será exitosa cuando todos los cuadros de resultados estén verdes.

Presta atención a los símbolos de acción entre los números.

Los niveles difieren en la dificultad de las actividades. En el Nivel 1 solo hay operaciones de suma y resta hasta 10. Los restantes contienen todas las operaciones, de las cuales en el Nivel 2 hay acciones hasta 50, y en el Nivel 3 hasta 100. Los niveles también se diferencian en el número de campos por completar y, por tanto, en dificultades.

Actividad destinada al trabajo con rotuladores.

01/30

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

1	+	2	+	1	=	4
+		+		+		
5	+	0	+	0	=	9
+		+		+		
5	+	0	+	4	=	10
=		=		=		
10		6		7		

08/30

12	16
20	15
17	13
14	8
9	11

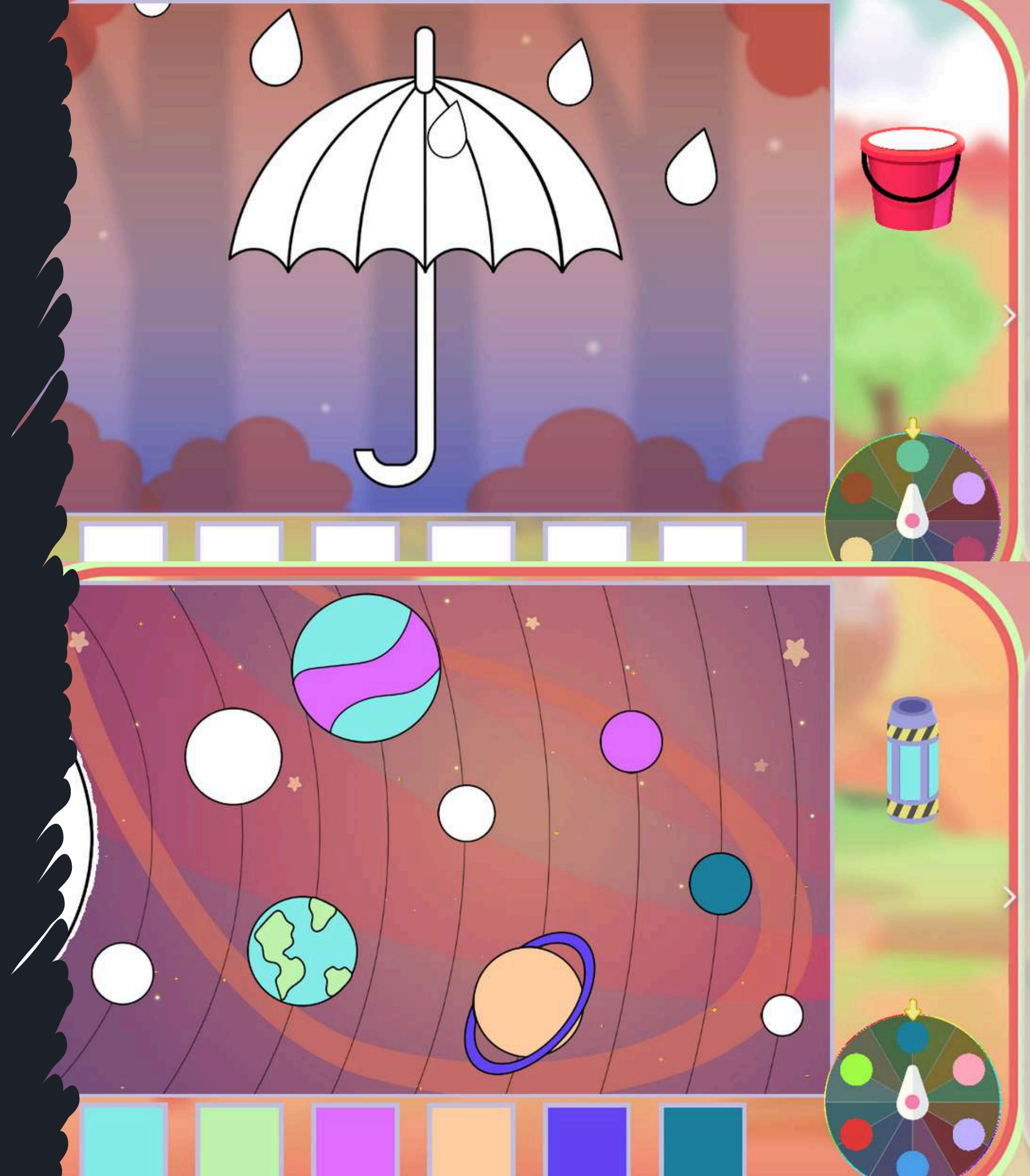
11	+	0	-	0	=	3
+		+		+		
0	+	20	+	0	=	51
:		+		+		
8	+	0	+	0	=	33
=		=		=		
13		42		44		

Dibuja y Colorea

Al principio, debes seleccionar al azar todos los colores para el libro para colorear. Para hacer esto, debe hacer clic en la rueda de dibujo ubicada en la esquina inferior derecha. Se dibuja un color a la vez. Una vez que todos los cuadros están llenos de colores, la rueda de dibujo se bloquea. Para seleccionar un color para colorear, haga clic en el cuadro correspondiente. El color seleccionado también cambiará en la herramienta de pintura en la esquina superior derecha. Para pintar un objeto determinado, simplemente haga clic en el objeto con el color seleccionado. La actividad será exitosa cuando todos los campos estén coloreados.

Los elementos se pueden reorganizar en el tablero de cualquier forma haciendo clic en el panel lateral. Después de completar el ajuste, vuelva a hacer clic en el panel.

Actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



Composer Música

Leyenda:

reproducir/parar -
reproducir o detener la
melodía

“pentagrama”: el campo
donde se colocan los
elementos

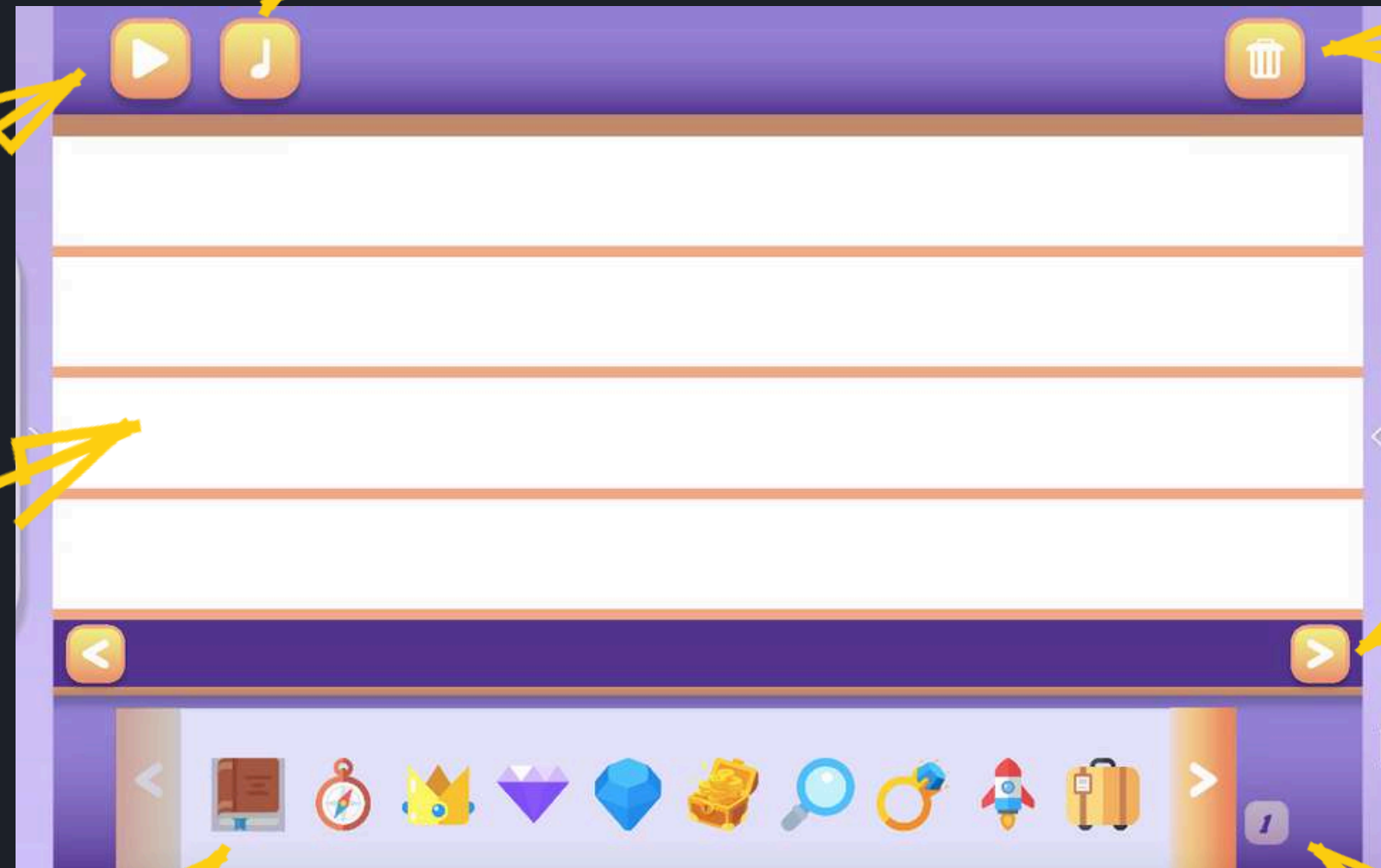
elementos a usar - imágenes, cada una de ellas tiene
un sonido diferente, podemos usar las flechas para
cambiar toda la base de datos de diferentes
elementos

nota musical: tocar más
rápido o más lento

basura - eliminar
elementos

flechas: mover cartas
posteriores del personal

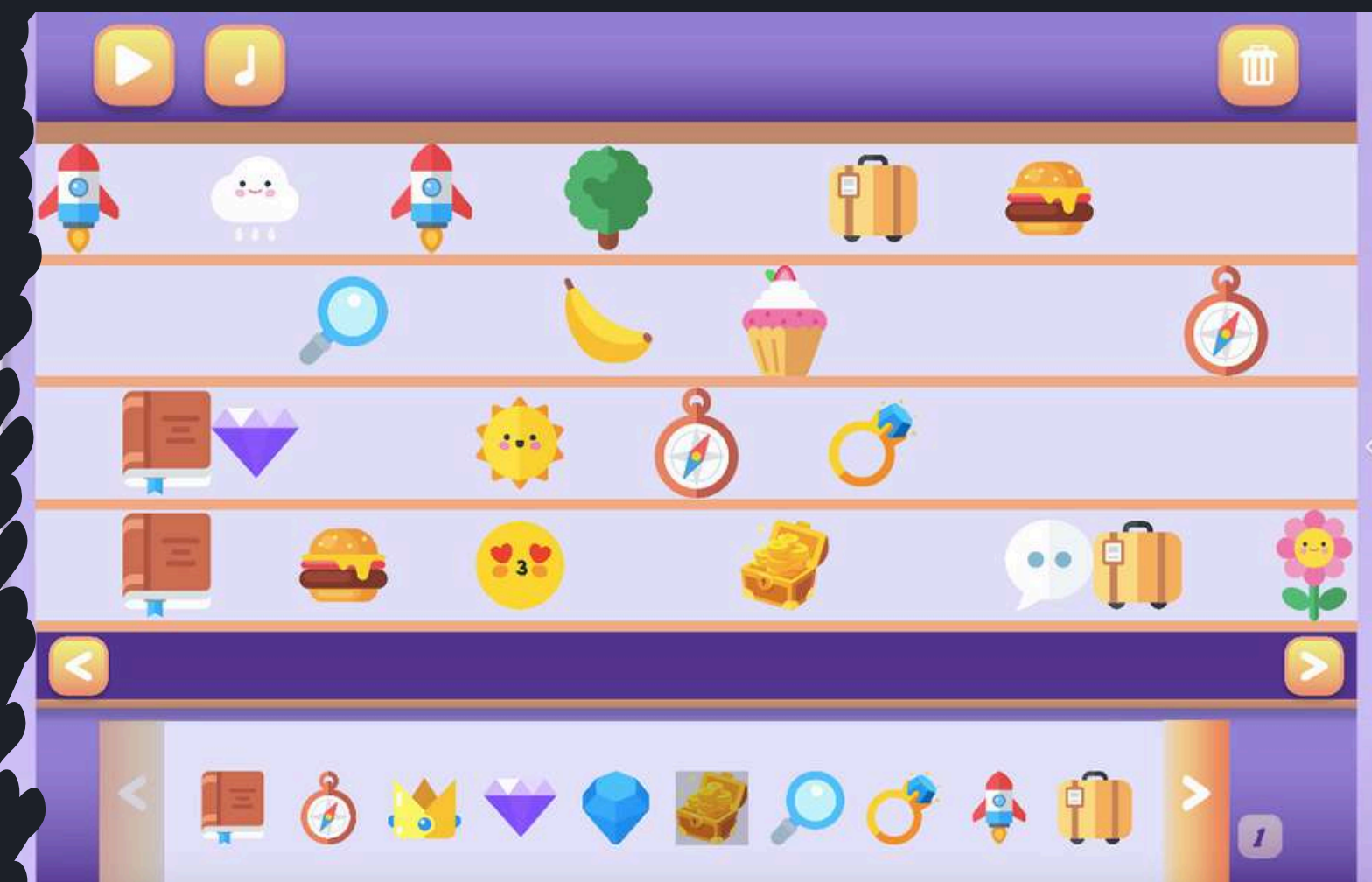
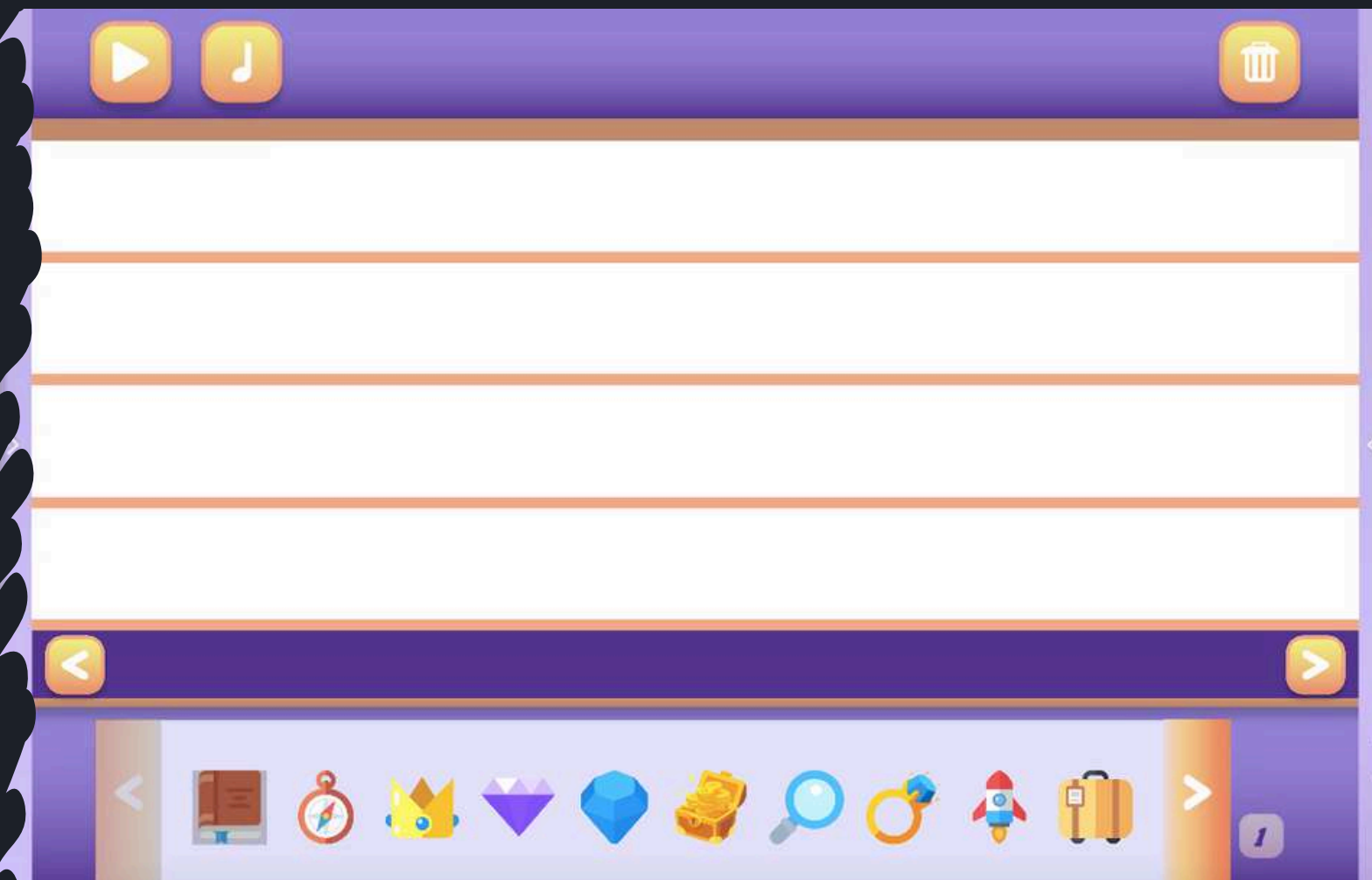
número: el número de
cartas de personal que
se van a jugar



Componer Música

El sonido de actividad debe estar activado.

La actividad consiste en fijar los elementos seleccionados arrastrándolos a cualquier lugar del pentagrama. Los elementos de la derecha se reproducirán más tarde que los de la izquierda. Los elementos en la misma línea vertical se reproducirán al mismo tiempo. Preste atención al número de tarjeta del personal. Las cartas se jugarán en secuencia desde la primera hasta la última, independientemente de sobre qué elementos se hayan colocado. Una vez que hayas terminado de configurar, podrás escuchar tu canción en una versión más rápida o más lenta.



Ajustar el sonido

El sonido de actividad debe estar activado.

En el tablero de la derecha aparecerá un botón grande con una oreja y a la izquierda varias imágenes (tres o seis según la actividad seleccionada). Primero, presione el botón de la oreja. Se reproducirá un sonido determinado. El sonido del dispositivo debe estar activado durante esta actividad. Antes de que se escuche el sonido y mientras se reproduce, las imágenes del lado izquierdo del tablero se bloquean. La tarea del participante es presionar la imagen que ilustre correctamente un objeto, animal, acción o estado presentado mediante sonido. El sonido se puede reproducir tantas veces como desee. La actividad finaliza con éxito tras seleccionar correctamente la imagen que ha sido asignada al sonido.

La aplicación tiene dos niveles de dificultad, diferenciándose en la cantidad de elementos a elegir a la izquierda. Hay tres elementos en el primer nivel y seis en el segundo nivel.



Resolver sudokus

Leyenda:

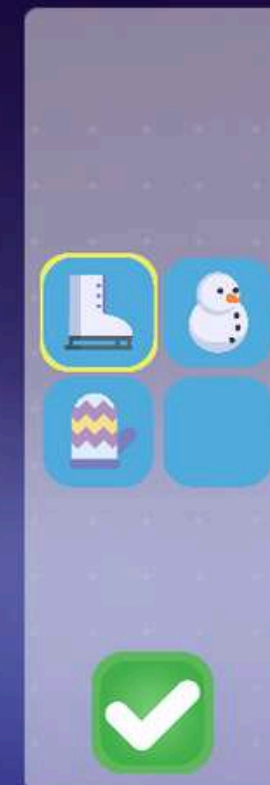
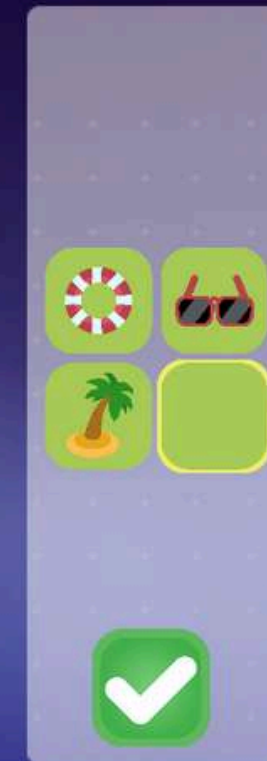
- números/imágenes: campos que se utilizarán en el tablero
- campo vacío: borra la imagen del tablero
- comprobar - comprobar la exactitud de la tarea



Resolver sudokus

La actividad hace referencia a la versión clásica del sudoku. Los números o imágenes no se pueden repetir en líneas horizontales, verticales o diagonales. Para insertar una imagen, por favor: marque el campo indicado, seleccione la imagen del menú y aparecerá en el campo indicado. Las imágenes insertadas se pueden cambiar o el campo se puede dejar en blanco nuevamente. Al presionar el botón de verificación se completa el Sudoku.

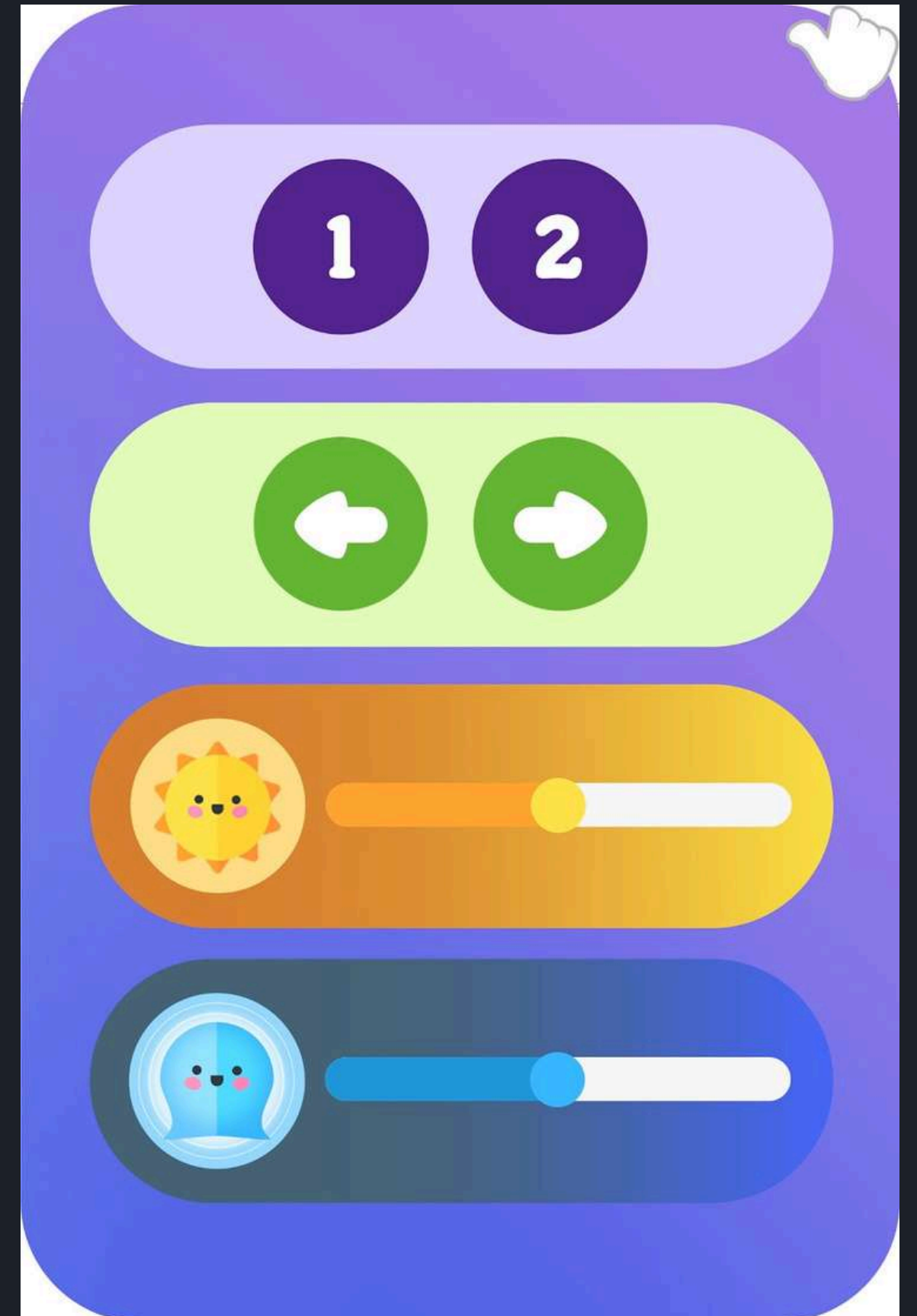
La actividad finaliza exitosamente cuando todas las imágenes están configuradas correctamente y se presiona verificar. Si luego de presionar check el tablero no se llenó o se colocó incorrectamente, la actividad termina en fracaso.



Completa el laberinto

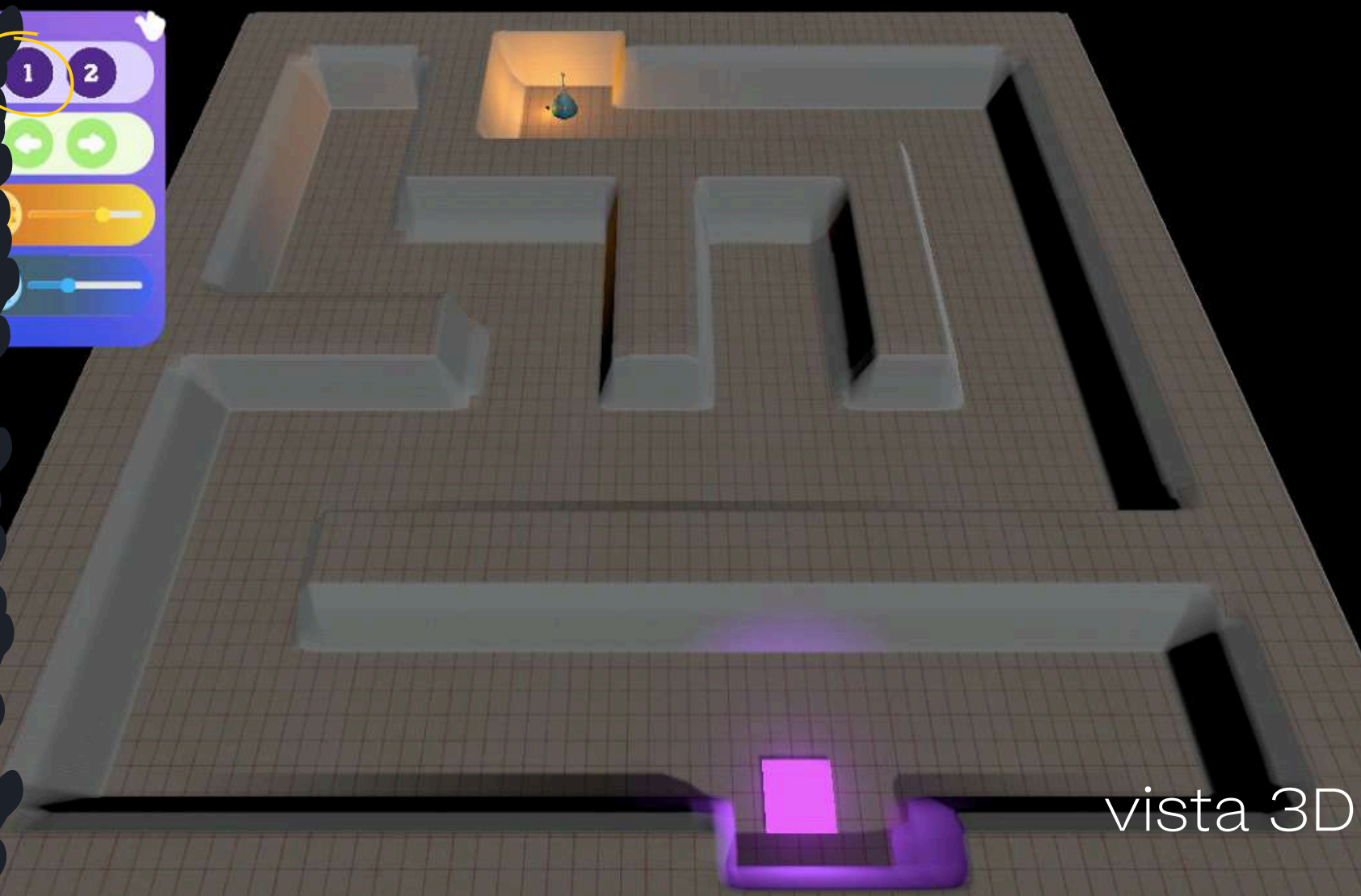
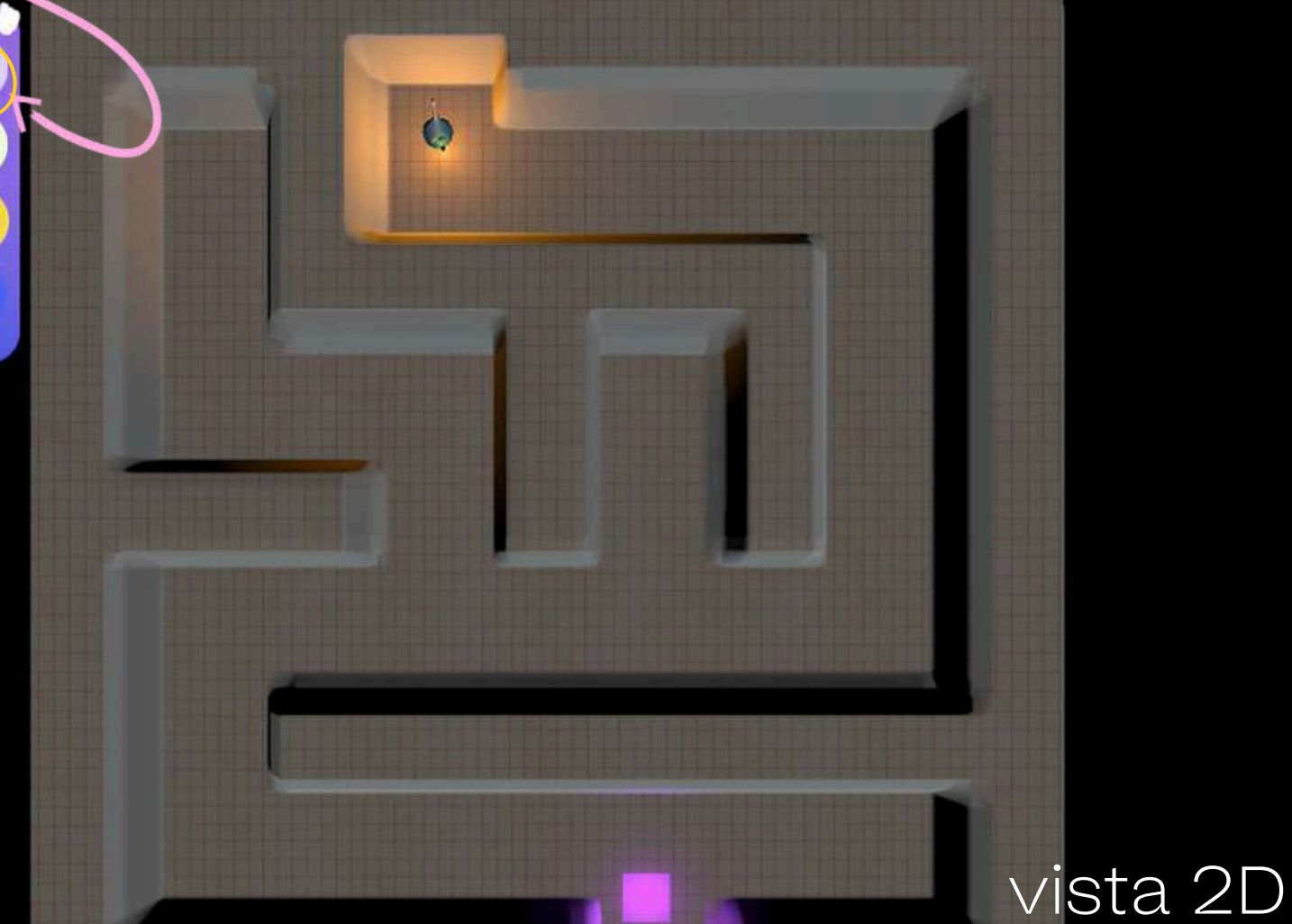
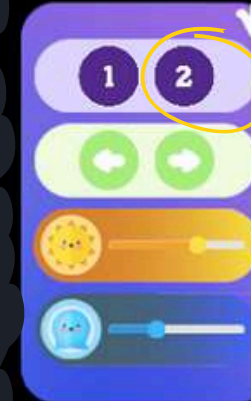
Leyenda:

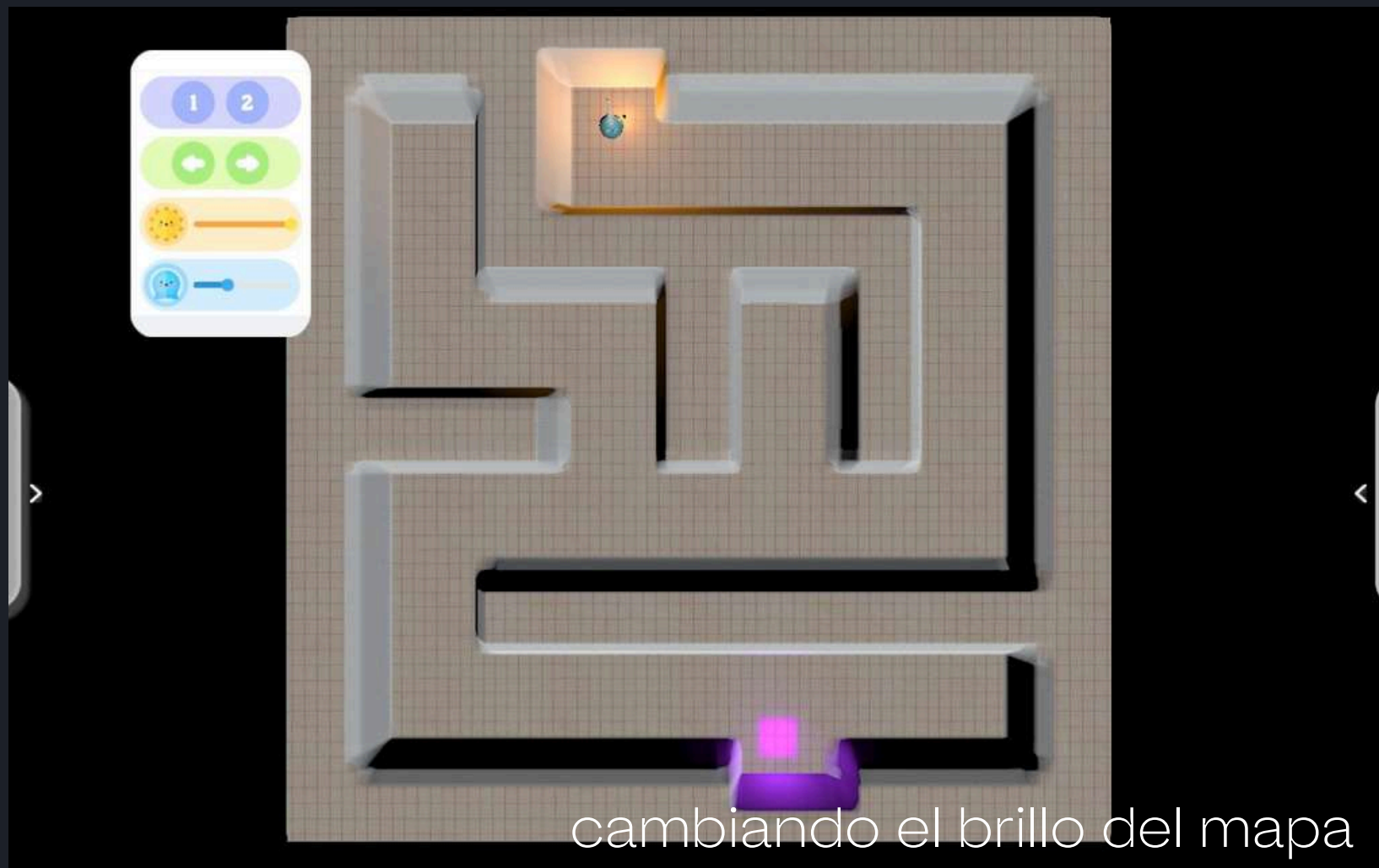
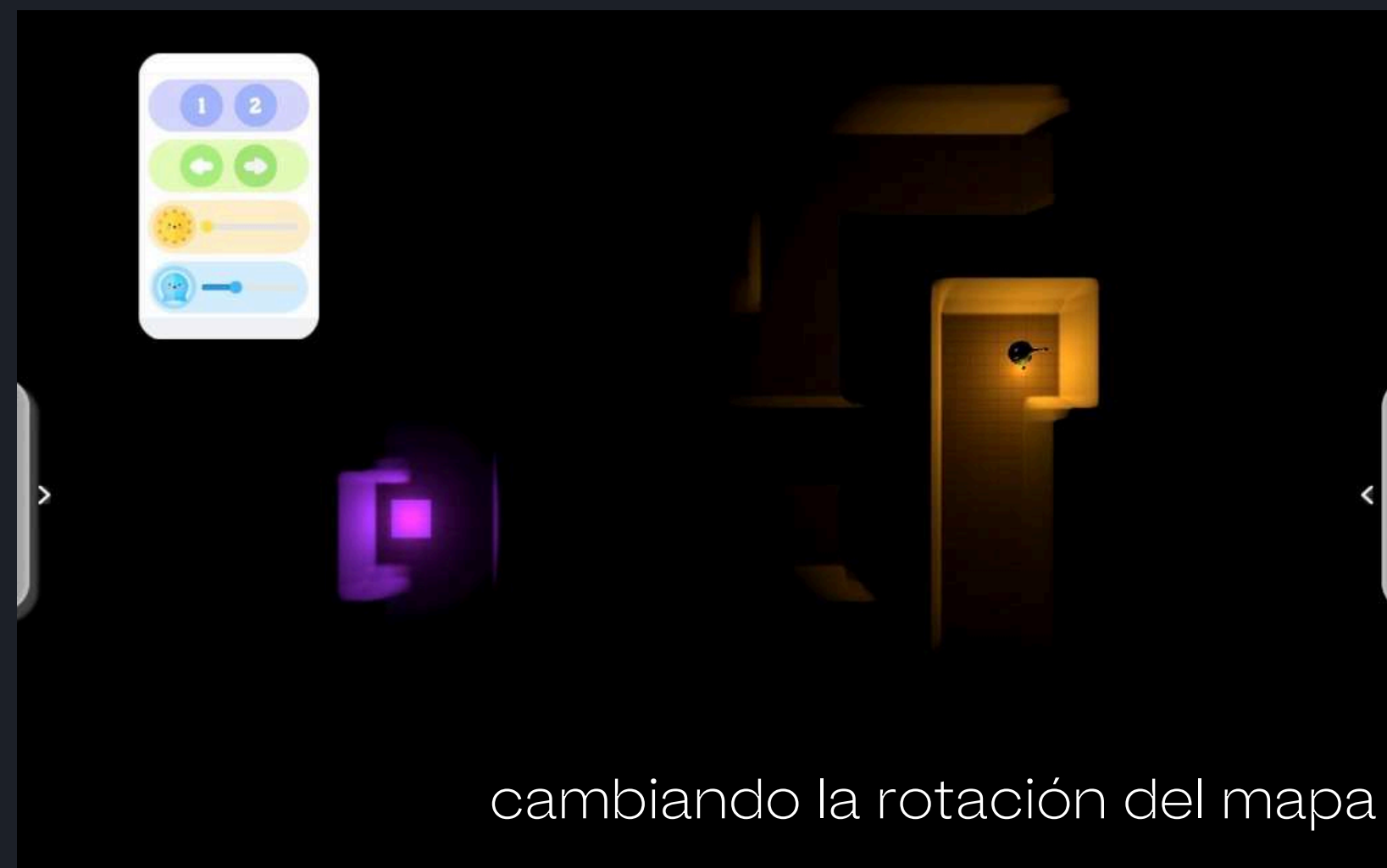
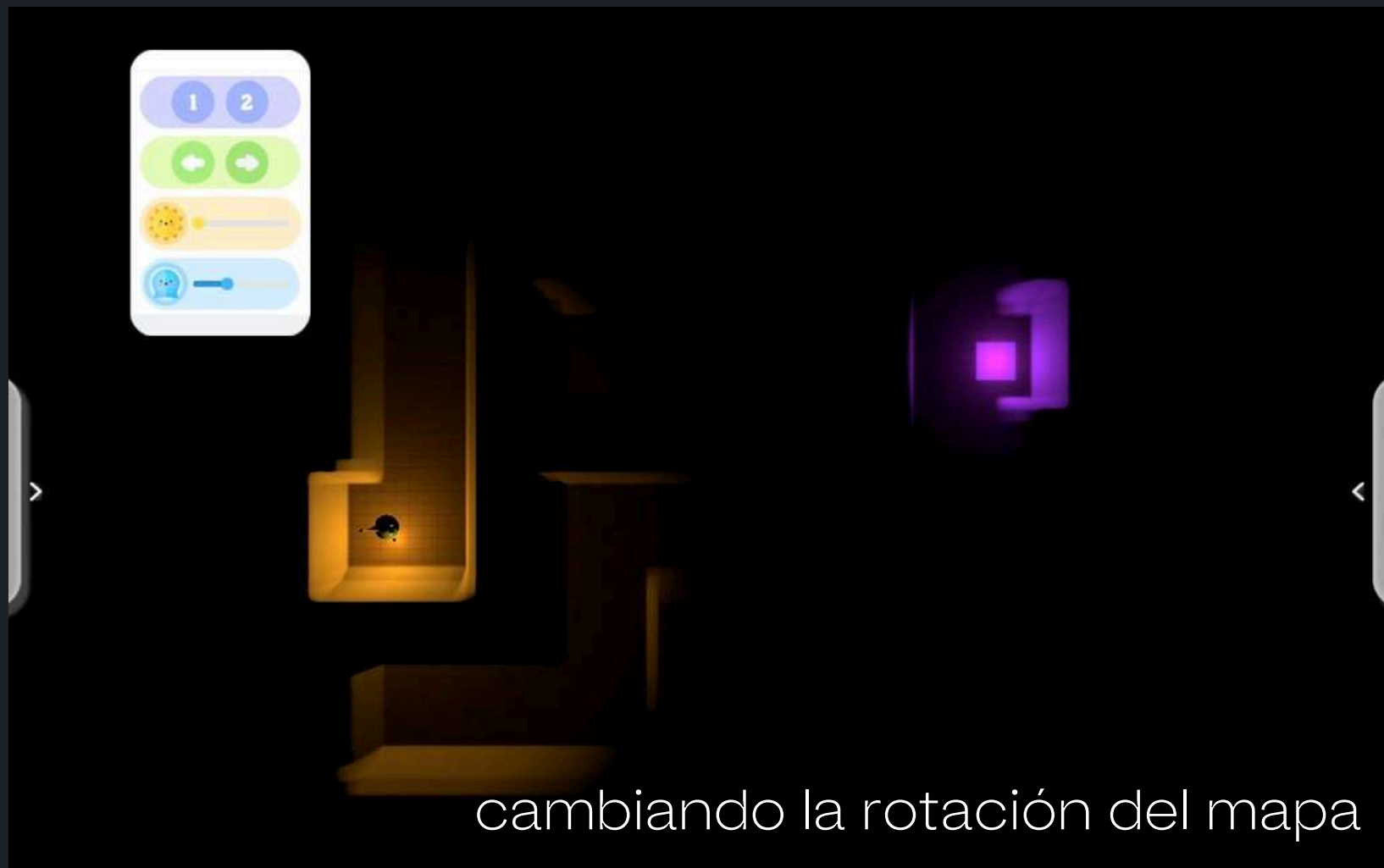
- Asa: el panel se puede colocar en cualquier punto del campo.
- 1 - imagen en 3D
- 2 - imagen 2D
- flechas - rotación del mapa
- sol - brillo de todo el mapa
- El Brillo de la luciérnaga



Completa el laberinto

La tarea del participante es llevar a la criatura al objetivo violeta, es decir, completar el laberinto. Para ello pulsa en cualquier lugar del pasillo del laberinto y la luciérnaga se moverá en la dirección indicada. Una criatura seguirá a la luciérnaga. La actividad finaliza guiando a la criatura a través del laberinto. Durante la actividad, puede ajustar libremente la intensidad de la luz en el laberinto, la intensidad de la iluminación del tragaluz, la vista del laberinto (opción de vista 2D y 3D) y maniobrar la configuración del laberinto (página).



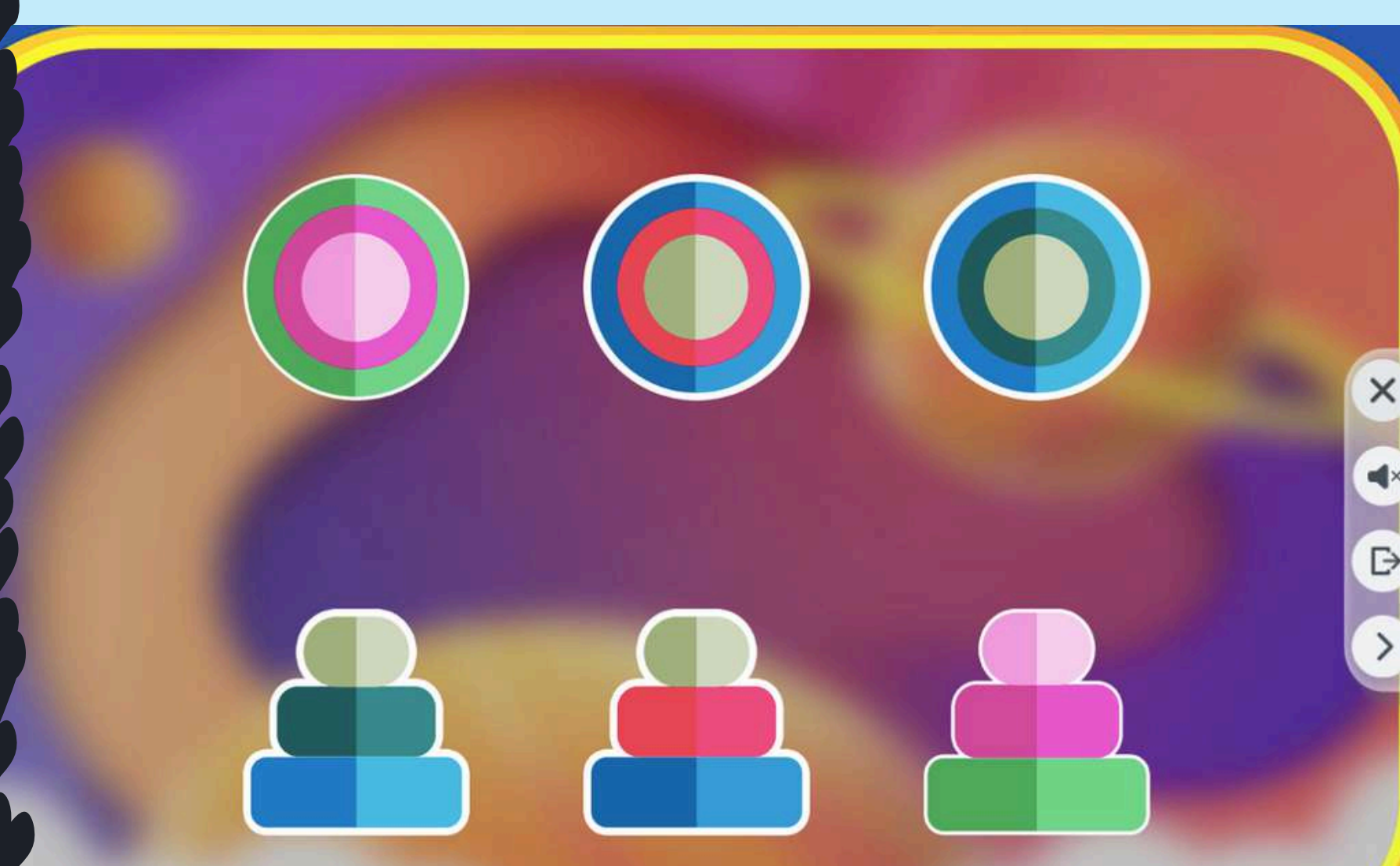


Une las torres

La tarea consiste en conectar la torre en la parte inferior de la pantalla con su proyección apropiada en la parte superior. Para hacer esto, haga clic en un elemento de una fila y luego en el correcto de la otra. La selección del elemento seleccionado se resaltará en verde y, una vez vinculado, aparecerá una flecha entre ellos. No importa la dirección de la flecha. No se pueden combinar elementos de la misma fila. Si la conexión no fue correcta, los elementos se conectarán con una flecha emergente, pero aún podrás cambiar su conexión. La siguiente conexión cancela la anterior. Si los elementos se han conectado correctamente, desaparecerán de la pantalla. La actividad tiene éxito cuando todos los elementos están conectados correctamente.

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

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



It's smart to play.



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