

# Planeta Fruu

¿La ciencia está  
ansiosa por jugar?  
¡Pues entonces Fruu!



El Planeta Fruu contiene 250 actividades interactivas de diversas áreas del desarrollo, ideales para niños de 3 a 11 años. Encontrarás actividades de lógica, deportivas, de habilidad y educativas. También las podrás utilizar durante las clases de rehabilitación y correctivo-compensatorias, trabajando con niños con trastornos del procesamiento sensorial, de la concentración, de la comunicación y del proceso de aprendizaje. Este es el más universal de nuestros planetas, ya que es un conjunto de actividades de inicio y lo recibirás gratuitamente con la adquisición de cada dispositivo Knowla Box o Knowla Wall. ¡Informes divertidos e inteligentes de preparación para las clases!



En algunas actividades, el material necesario son las pelotas, mientras que en otras serán los bolígrafos. Esto no significa que no puedas mezclar la fórmula. Fíjate en las marcas de cada aplicación.

Las aplicaciones marcadas para jugar con pelotas también están disponibles en el modo Knowla.fun.



Están disponibles para jugar una o varias personas. Varias de las actividades tienen una división explícita en el número de personas que compiten, que aparece antes de que comience el juego (por ejemplo, bolos, dardos, fútbol, tres en raya). Dependiendo del método de animación, estos pueden ser juegos cooperativos o competitivos.

# Planeta Fruu en el Universo Educativo



The screenshot displays the Knowla.edu app interface. At the top left is the logo "Knowla.edu" and the time "14:50" with a Wi-Fi icon. The main content area features a grid of planet cards. The first card, "Planeta Fruu", is highlighted with a larger view showing a pink, swirl-shaped character with yellow tentacles. Below it is a "MANUAL" button with a book icon. The text describes 250 interactive activities for children aged 3-11, suitable for various educational settings. Other cards include "Planeta Fruu" (available), "Planeta EduMini" (available), "Planeta Pi" (purchase access), "Planeta M" (purchase access), "Planeta Ziuuu" (purchase access), and "Planeta Emo" (purchase access). A vertical navigation bar on the right contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, and a "K" logo. At the bottom right is the Knowla logo.

Knowla.edu

14:50

Planeta Fruu

Planeta Fruu Disponible

DESCUBRIR

Planeta EduMini Disponible

Planeta Pi Comprar acceso

Planeta M Comprar acceso

Planeta Ziuuu Comprar acceso

Planeta Emo Comprar acceso

MANUAL

El Planeta Fruu contiene 250 actividades interactivas de diversas áreas del desarrollo, ideales para niños de 3 a 11 años. Encontrarás actividades de lógica, deportivas, de habilidad y educativas. También las podrás utilizar durante las clases de rehabilitación y correctivo-compensatorias, trabajando con niños con trastornos del procesamiento sensorial, de la concentración, de la comunicación y del

Knowla



# Botones del sistema y vista del menú

## Menú principal - leyenda



volver a la vista de todos los planetas



planetas/aplicaciones/actividades anteriores



próximos planetas/aplicaciones/actividades



Ir a la búsqueda 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 habilitada posterior; desactivar el sonido en una actividad. Solo estará activo mientras se juega en una actividad determinada)



Ir a la selección de modo de Knowla.fun o Knowla.edu



Cambiar a la vista del escritorio de Windows; la aplicación permanecerá activa en la barra de tareas en todo momento



## Iconos del menú de actividades - leyenda



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



recargar la actividad; cualquier cambio realizado se perderá



sonido encendido/apagado



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



tablero anterior



Próximo tablero



# Lista de actividades





El Planeta Fruu incluye 42 aplicaciones con 250 actividades:

1. Cuenta los animales
2. Multiplicación
3. Suma y resta
4. Dibujo libre
5. Colorea la imagen
6. Patrones de trazado
7. Conecta los puntos
8. Copiar la imagen
9. Pasar por el laberinto
10. Conecta las imágenes
11. Resolver un rompecabezas
12. Creador
13. Ampliar la granja
14. Gusano arcoiris
15. Voleibol
16. Hockey de aire
17. Burbuja ABC
18. Entregar una pizza
19. Serpiente clásica
20. Bolos
21. Formas del mar
22. Globos voladores
23. Repetir patrón
24. Fútbol
25. Marcar un gol
26. Redibuja la imagen
27. Rellenar con color
28. Dardos
29. Los vecinos de los lémures
30. Regalos que caen
31. Salva al muñeco de nieve
32. Rectángulos para dormir
33. Corredor
34. Entrena tus reflejos
35. Huevos corriendo
36. Rompecabezas deslizante
37. Piñata
38. Salvar el planeta
39. Cuadrados en crecimiento
40. Atrapa a Fruudo
41. Encuentra las figuras
42. Tres en raya



# Cuenta los animales

Cuenta cuántos elementos hay en el lado izquierdo de la ecuación y luego escribe el número en el cuadro a mano. La respuesta correcta se resaltará en azul en la pantalla.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicios manuales, contar hasta 10, competencias: quién puede obtener más resultados correctos en un tiempo determinado

A large, rounded rectangular box with a teal border and a light teal background, intended for writing the answer. At the bottom center of the box, there is a small white trash can icon.

# Multiplicación

Practica la tabla de multiplicar. Después de realizar el cálculo, escribe el resultado a mano en el cuadro que se encuentra al lado. El resultado correcto se resaltará en azul en la pantalla.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicio manual, multiplicación hasta 100, competición: quién puede obtener más resultados correctos en un tiempo determinado

$$8 \cdot 6 =$$



# Suma y resta



Realiza operaciones de suma o resta sencillas y difíciles. Luego escribe el resultado a mano en el cuadro que aparece al lado. El resultado correcto se resaltará en azul en la pantalla. Ten cuidado, algunos de los ejemplos pueden ser difíciles.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicio de mano, contar hasta 1000

$$6 + 1 =$$

A large, rounded rectangular box with a light blue border and a light blue gradient background. It is intended for the user to write the result of the equation. At the bottom center of the box, there is a small white trash can icon.

# Dibujar libremente

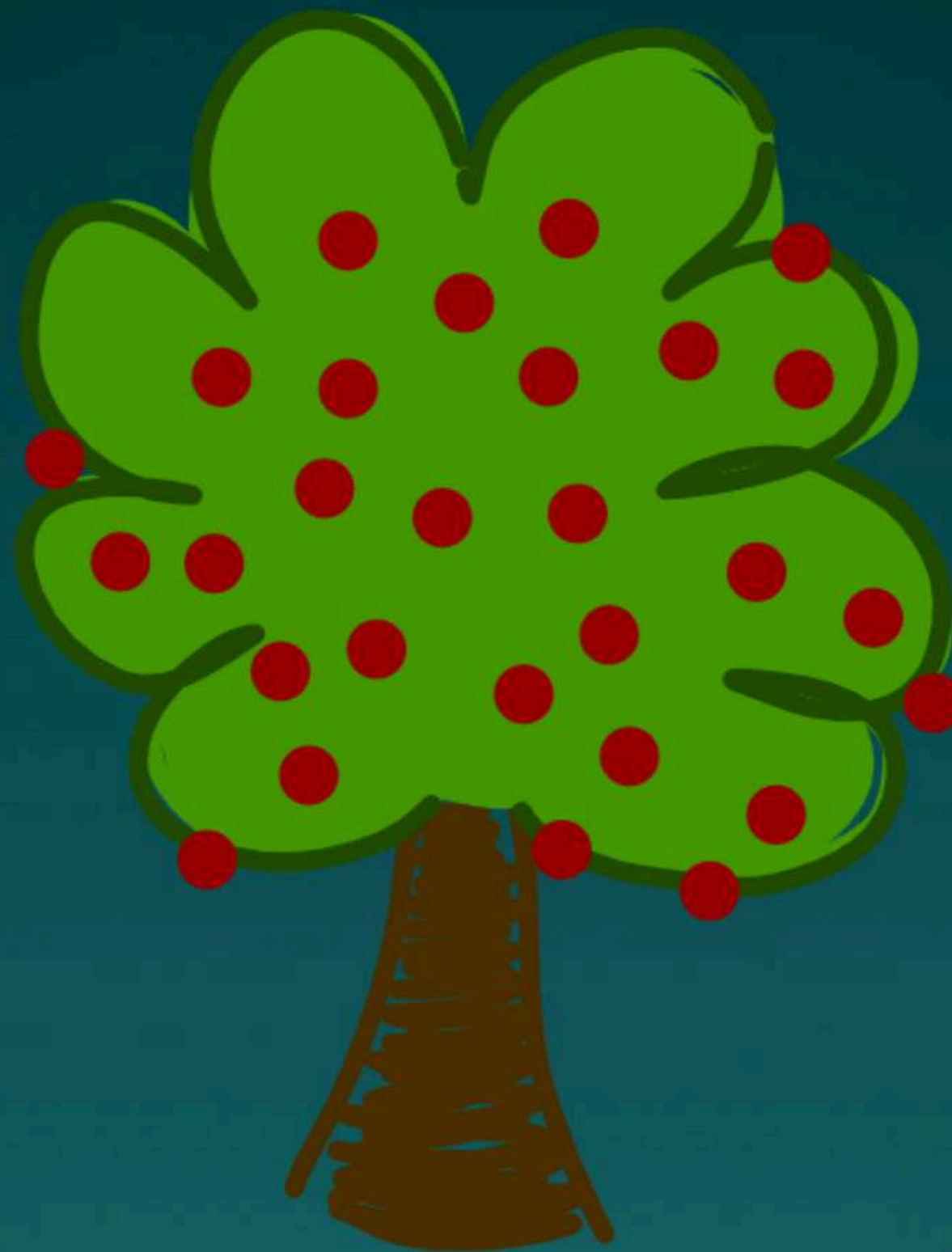
Crea tu propia obra maestra con una amplia selección de colores y grosores de línea.

## Ejemplo de aplicación:

Desarrollar la creatividad, crear trabajos conjuntos, dibujar el tema como parte de las clases.



Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.





# Colorea la imagen

Hemos preparado un montón de páginas diferentes para colorear que esperan ser rellenadas con colores. En este libro para colorear, los campos no se rellenan automáticamente, lo que te permite colorear como en la versión tradicional de los libros para colorear.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicios para sujetar el marcador y no sobrepasar las líneas, varias páginas para colorear que se pueden adaptar a diferentes temas de la lección

Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.

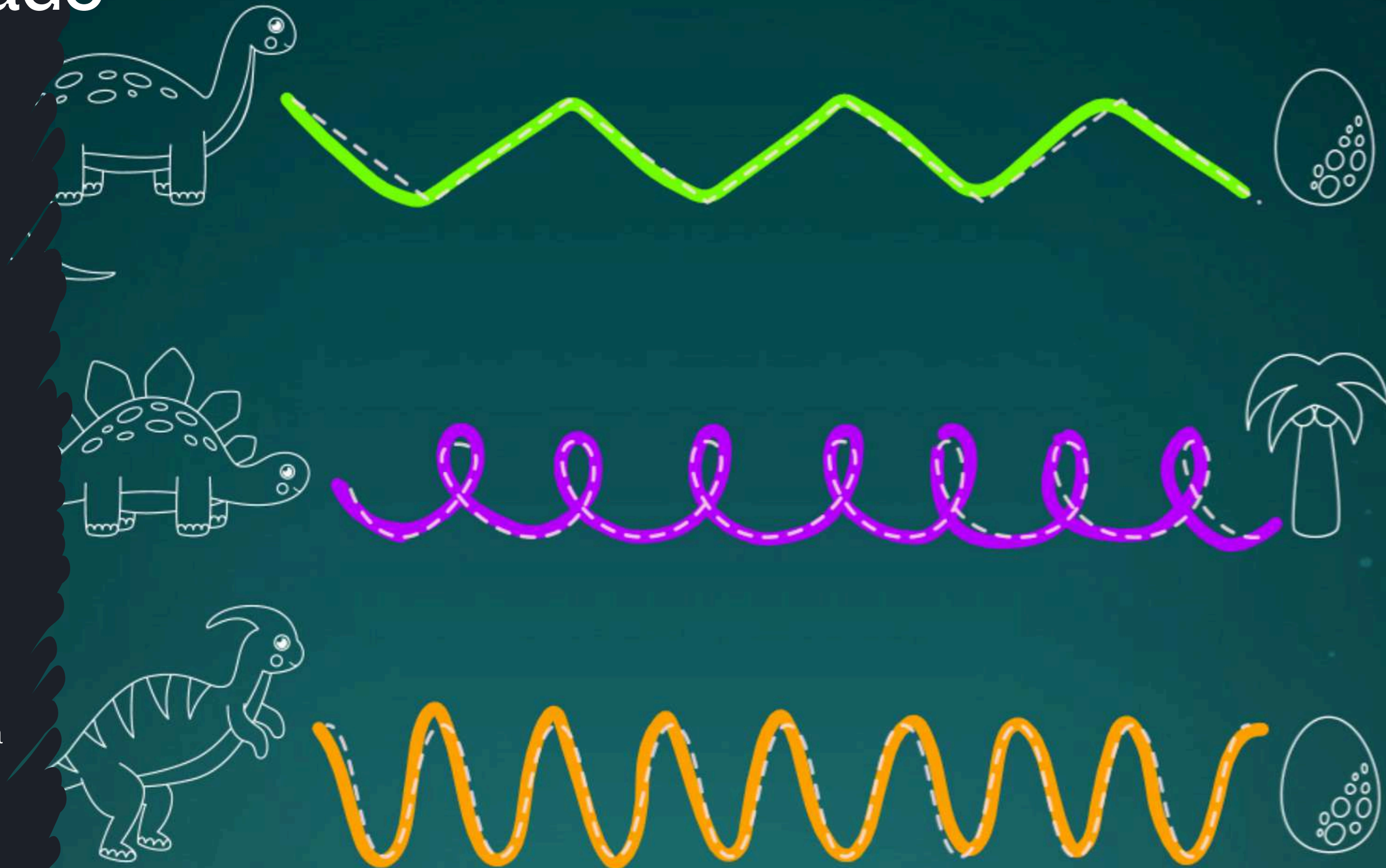


# Patrones de trazado

¿Estás perfeccionando tus habilidades caligráficas? Pues estás de suerte, porque aquí encontrarás un paquete de diferentes patrones que te ayudarán a mejorar un poco tus habilidades. Eso sí, no te pases de la raya.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicios manuales, competencia por el patrón más rápido y preciso, temas relacionados con personajes en libros para colorear, creación de una historia sobre el patrón.



Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



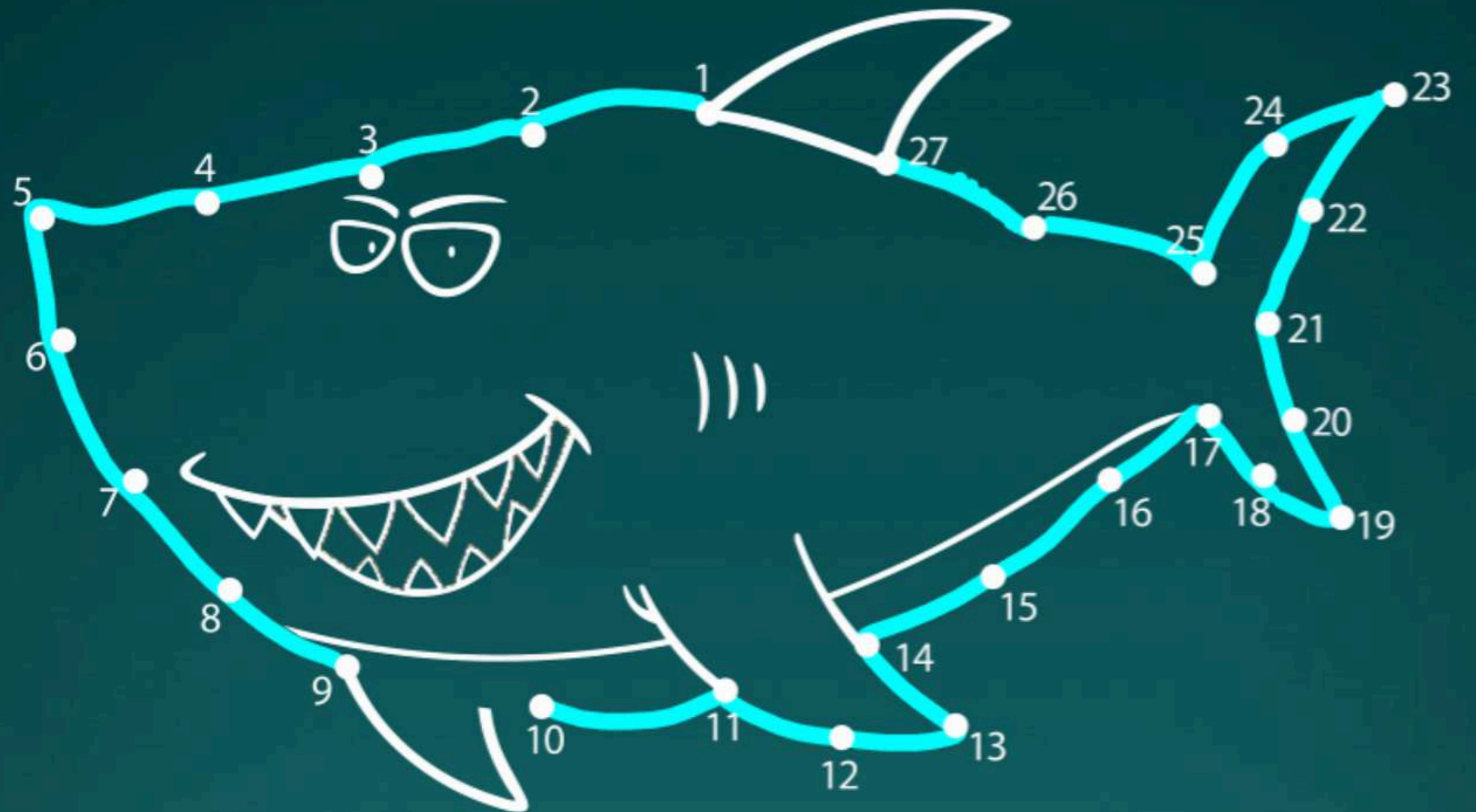


# Conecta los puntos

Conecta los puntos en el orden correcto y luego comprueba qué criatura se esconde debajo de ellos.

## Ejemplo de aplicación:

Como parte de aprender a contar, ejercitar la mano y hablar sobre los animales.



Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



# Copiar la imagen

¿Ves la imagen de la izquierda?  
Intenta copiarla en la matriz de la  
derecha. ¿Se ven iguales?

## Ejemplo de aplicación:

Un ejercicio de precisión y exactitud,  
una competición por el dibujo que más  
se acerque al modelo.



Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.

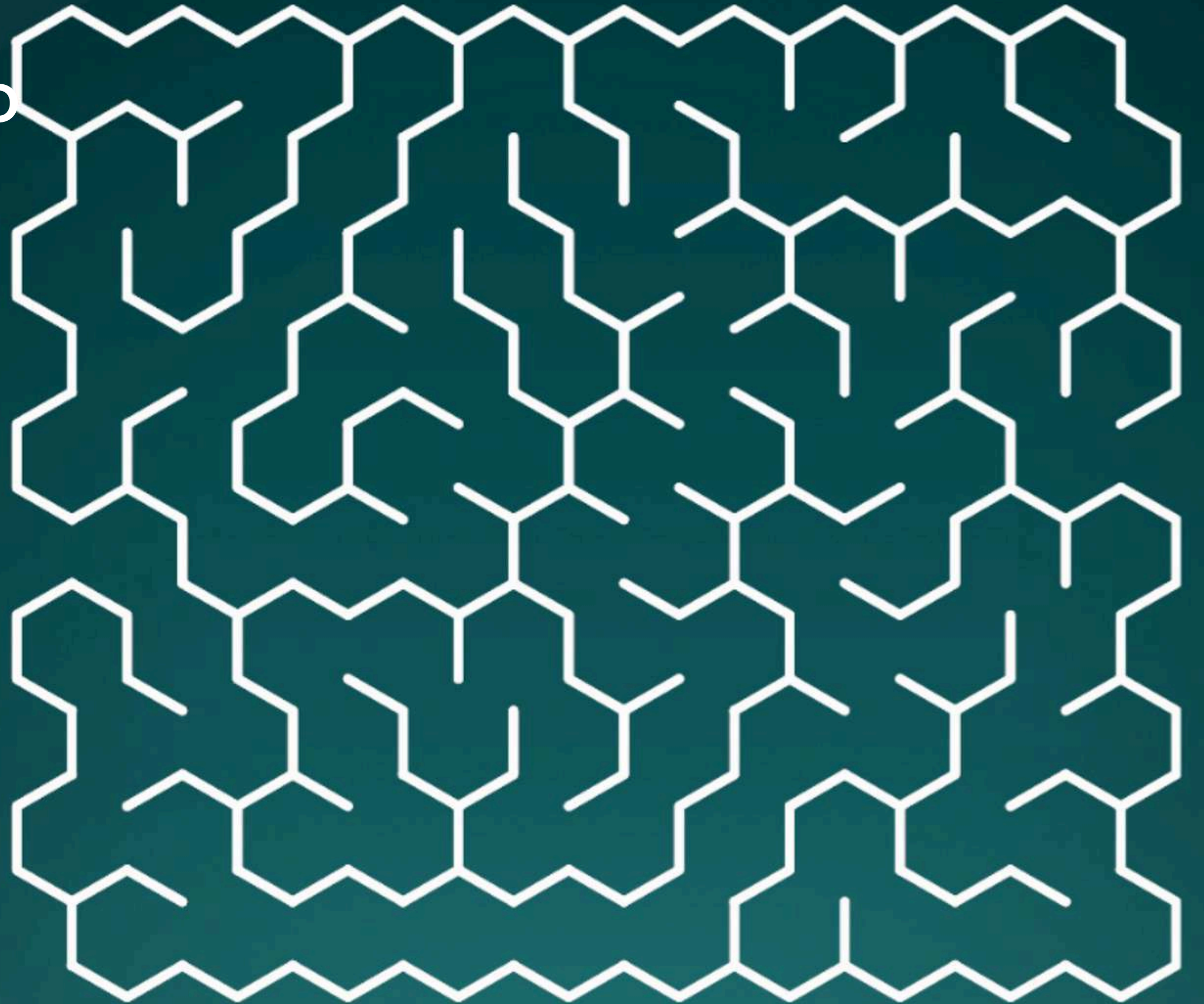


# Pasar por el laberinto

Aquí encontrarás varios tableros de laberinto: desde los más sencillos hasta los más difíciles. Coge tu marcador y encuentra la salida.

## Ejemplo de aplicación:

Dependiendo del tema, puedes cambiar la forma del viaje. concentración, pensamiento, precisión.



Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



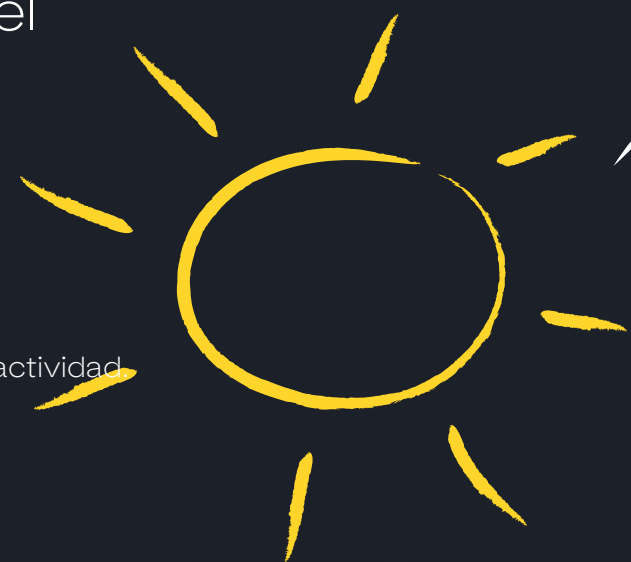
# Conecta las imágenes

Encuentra imágenes que coincidan según una regla determinada y luego colócalas una al lado de la otra. Puede ser una forma similar, por ejemplo, o un objeto necesario para una profesión determinada. Cuando estén ordenadas correctamente, la pantalla se iluminará en azul.

## Ejemplo de aplicación:

Búsqueda de la regla de las conexiones, tipos de profesiones, contar, inglés, animales, espacio. Ejercitar la concentración, el pensamiento lógico.

Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad



# Resolver un rompecabezas

Coloca el rompecabezas en su lugar para ver qué imagen se esconde debajo. Aquí encontrarás rompecabezas con ilustraciones sencillas y fotos o imágenes más difíciles. Después de colocarlo correctamente, la pantalla se iluminará en azul.

## Ejemplo de aplicación:

Contar una historia a partir de una imagen, buscar un patrón, temas sobre animales, obras de arte



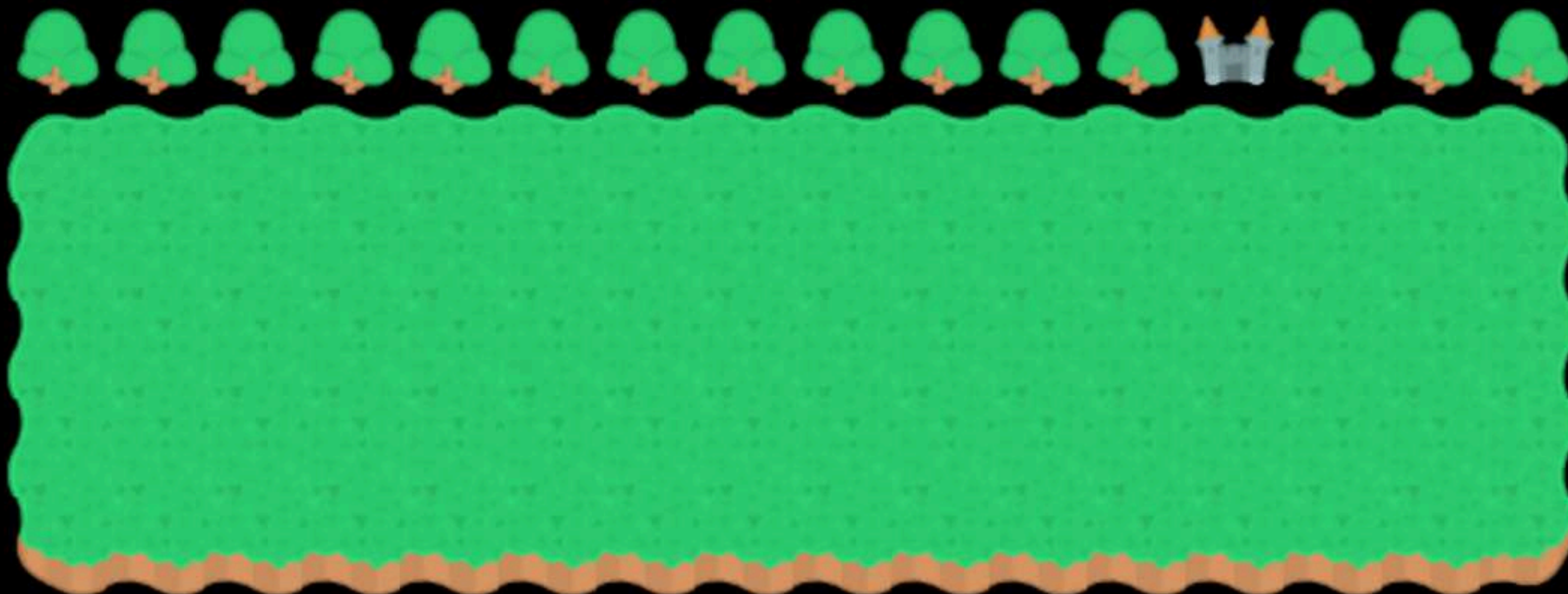
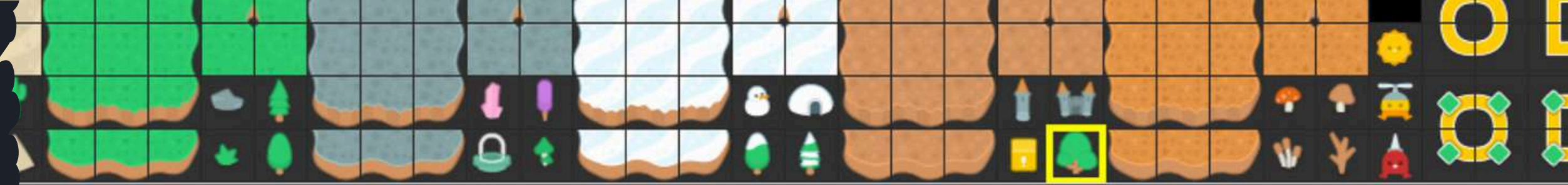
# Creador

Tienes a tu disposición varios tipos de plataformas, zonas verdes, caminos, casas, personajes, etc. Construye tu propio mundo a partir de ellos.

## Ejemplo de aplicación:

Creación de un modelo de juego para mascotas reales, tráfico vial, tipos de clima y superficies de la Tierra.  
Creación, estimulación de la creatividad

Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



# Ampliar la granja

Combina las mismas mascotas para crear más en niveles superiores.

## Ejemplo de aplicación:

aprender sobre los animales, conectar las mismas formas, competiciones: qué equipo será el primero en conseguir, por ejemplo, un panda.

Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



# Gusano arcoiris

Serpiente tradicional con un toque moderno. Recoge las frutas y verduras que caen y ten cuidado con las calaveras que aparecen.

## Ejemplo de aplicación:

Tema sobre juegos clásicos, cumpleaños, descanso. Ejercicio de observación, velocidad.

Recomendamos el uso de bolígrafos en esta actividad.



# Voleibol

A partir de ahora podrás jugar al voleibol sin necesidad de salir a la pista. Tira la pelota y no dejes que toque el suelo.

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, torneo, ejercicio de observación, velocidad. Actividad física.

Recomendamos el uso de 2 bolígrafos en esta actividad.

1 0



# Hockey de aire

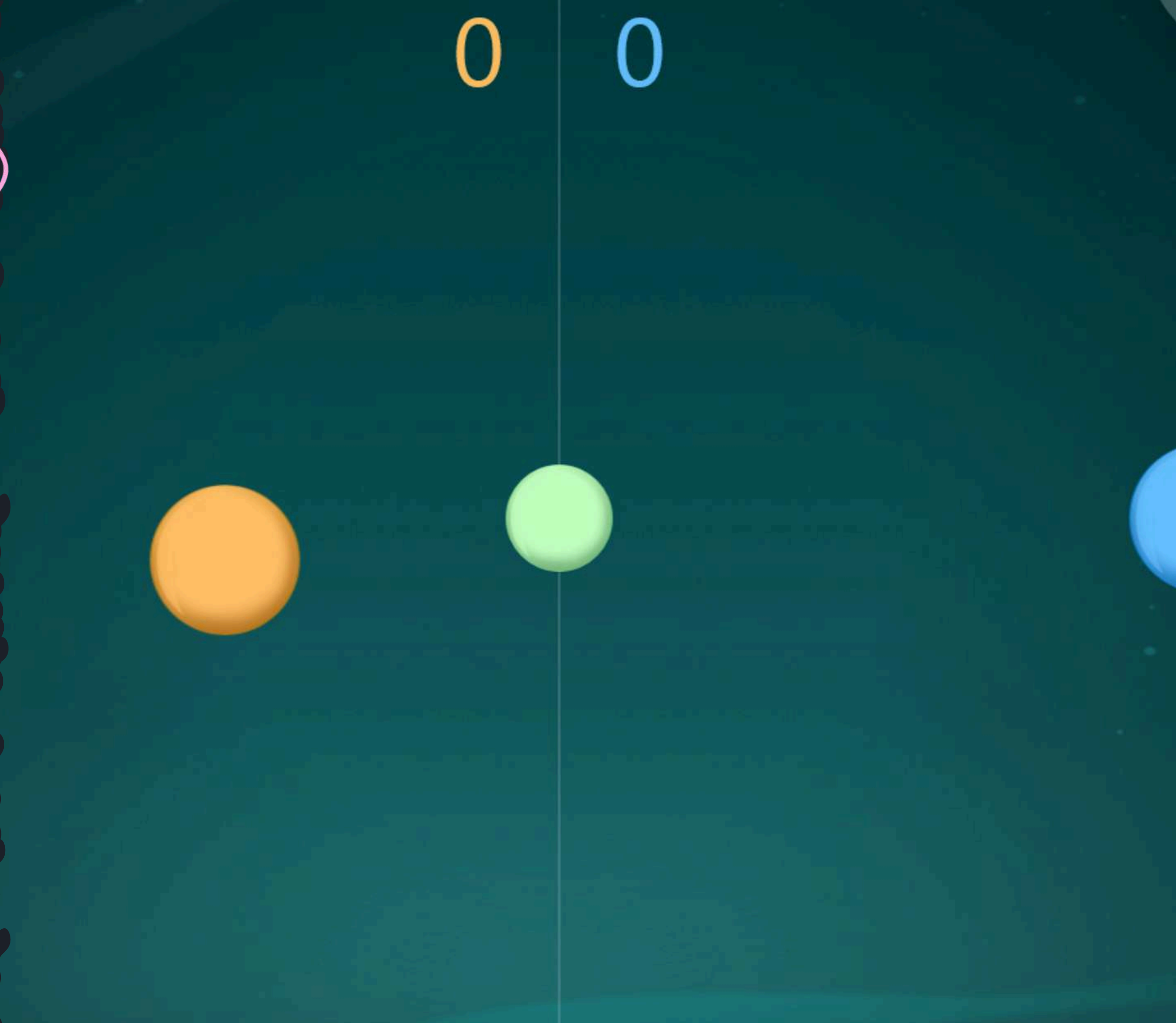


Golpea el balón y marca en la portería contraria. ¡No olvides defender la tuya también!

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, torneo, ejercicio de observación, velocidad. Actividad física.

Recomendamos el uso de 2 bolígrafos en esta actividad.



# Burbuja ABC

Una actividad para todos los niños que están empezando su aventura con la lectura y la escritura. La tarea del usuario es golpear las burbujas que contienen la letra indicada arriba.

## Ejemplo de aplicación:

ejercicios relacionados con el aprendizaje de letras, reconocimiento de formas, práctica de la pronunciación, búsqueda de palabras que comiencen con una letra determinada.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Entregar una pizza

Asume el papel de repartidor de pizzas y entrega tu pizza de forma segura y a tiempo. Muévete entre carriles y ten cuidado con los demás vehículos para evitar causar un accidente.

## Ejemplo de aplicación:

normas de tránsito, tipos de profesiones.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Serpiente clásica



El juego mundialmente famoso en nuestra versión. Ayuda a la serpiente a comer tantas manzanas como pueda y descubre cuánto puede crecer.

## Ejemplo de aplicación:

Temas de juegos tradicionales, ejercicios de observación y concentración.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Bolos

¿Hace tiempo que no juegas a los bolos? Pues puedes ponerte a prueba en nuestra versión digital. Intenta derribar tantos bolos como puedas lanzando una bola y gana el torneo.

Actividad de 1 a 4 personas.

## Ejemplo de aplicación:

Día de deportes, práctica de puntería, en el marco de un torneo de bolos escolar, practicando antes de ir a la bolera real.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Formas del mar

Encuentra todos los elementos con la forma indicada arriba. Reúne también conchas rosas, en las que podrás encontrar hermosas perlas.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicios relacionados con el reconocimiento de formas, en el marco de conversaciones sobre el mar, criaturas marinas, mientras se discute sobre “La Sirenita”.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Globos voladores

No dejes que los globos vuelen. El único método efectivo es golpearlos con pelotas. Pero ten cuidado con los que tienen una calavera, porque pueden acabar con la diversión.

## Ejemplo de aplicación:

fiesta de cumpleaños, día de San Valentín, temas físicos, sobre el peso y la ligereza de los objetos.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



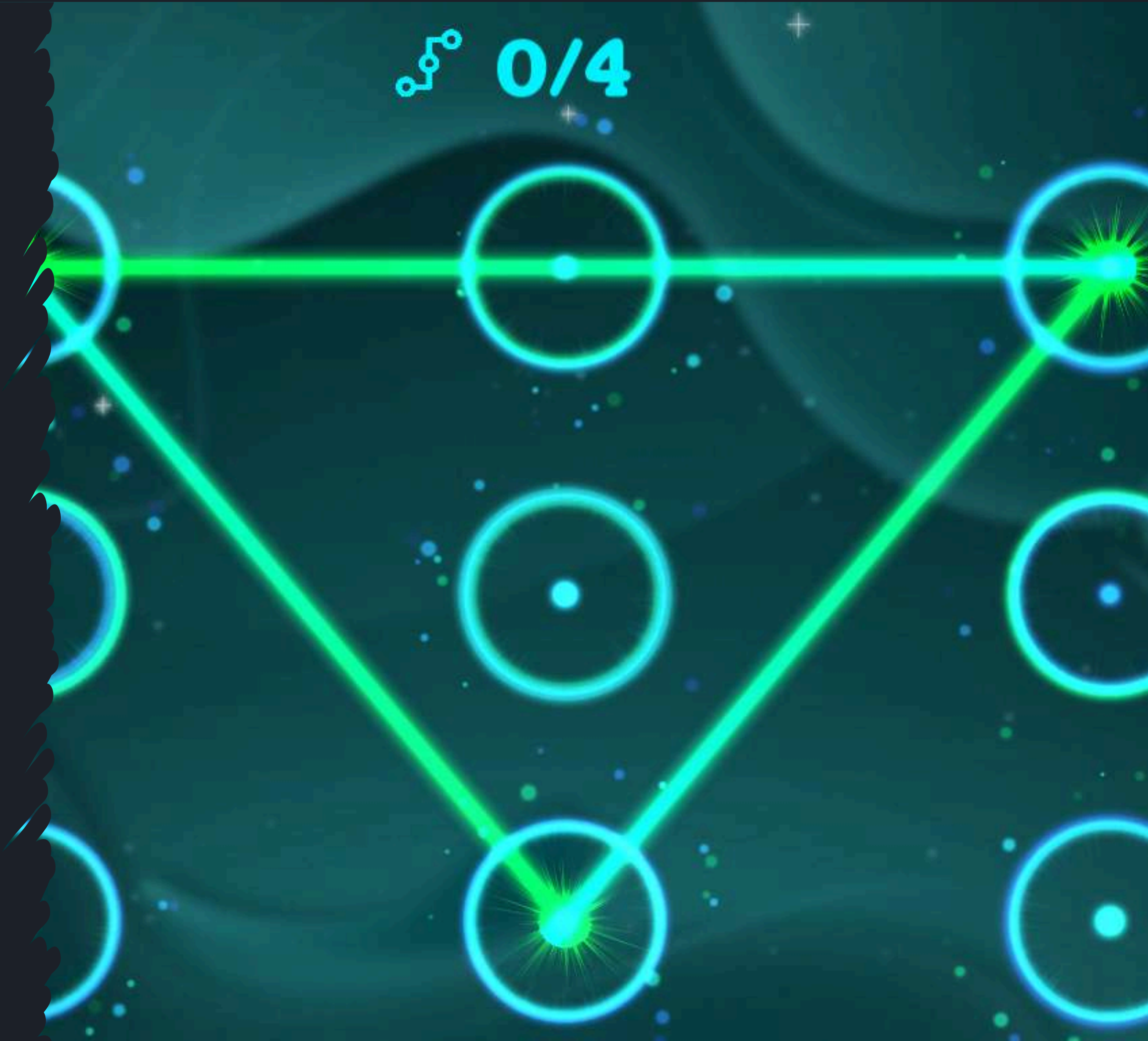
# Repetir patrón

La actividad consiste en reproducir el patrón mostrado anteriormente. La pelota debe ser lanzada hacia el siguiente vértice de la figura.

## Ejemplo de aplicación:

ejercicios de memorización o seguimiento de un rastro, tareas con figuras espaciales.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



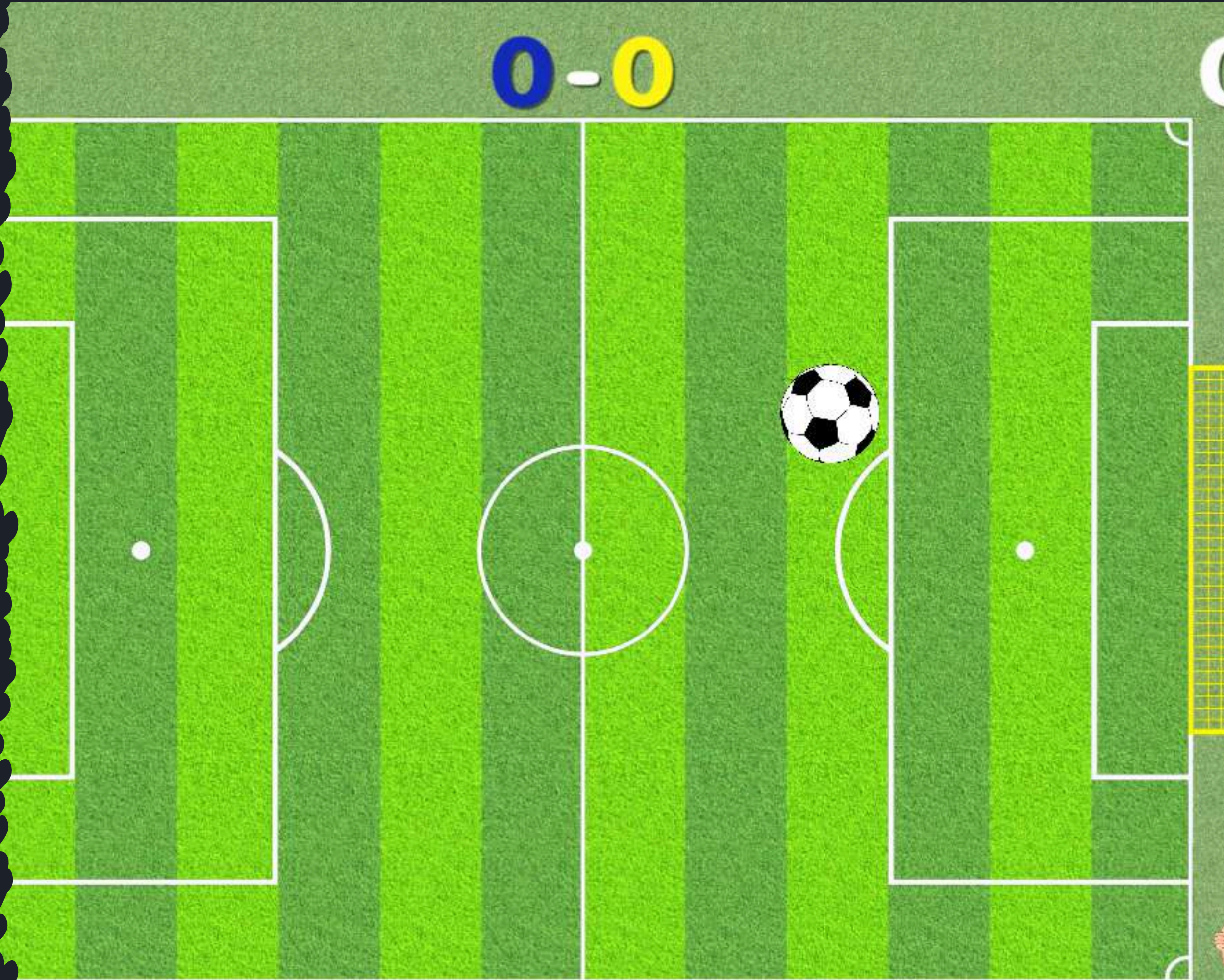
# Fútbol

¡Participa en una feroz competición y juega al fútbol con tu amigo! ¡Guía la pelota hacia la portería y marca más goles!  
Actividad para 2 personas o 2 equipos.

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, prácticas de tiro, en el marco de un torneo de fútbol preescolar/escolar, en relación con eventos deportivos europeos y mundiales.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Marcar un gol

¡Diviértete mucho con el fútbol! En esta actividad, tú eres el que dispara a portería. ¡Sé más listo que el portero y gana el partido!

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, prácticas de tiro, en el marco de un torneo de fútbol preescolar/escolar, en relación con eventos deportivos europeos y mundiales.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.





# Redibuja la imagen

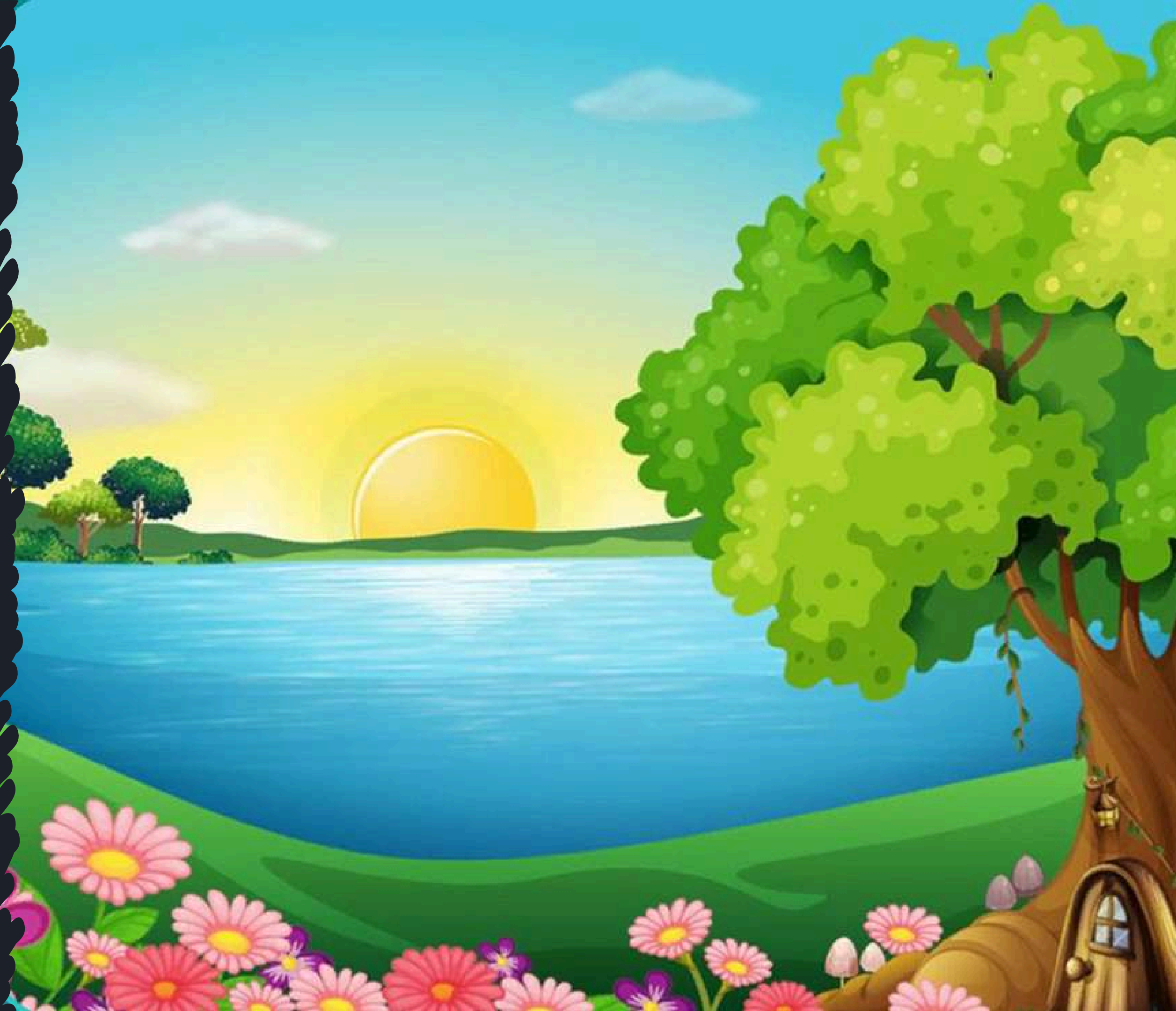
Crea tu propia obra maestra y pinta algo asombroso. Puedes utilizar los patrones o sellos de fondo añadidos. Por supuesto, también existe la posibilidad de dibujar con un marcador.

## Ejemplo de aplicación:

Desarrollar la creatividad, crear trabajos conjuntos, dibujar un tema como parte de las clases.



Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



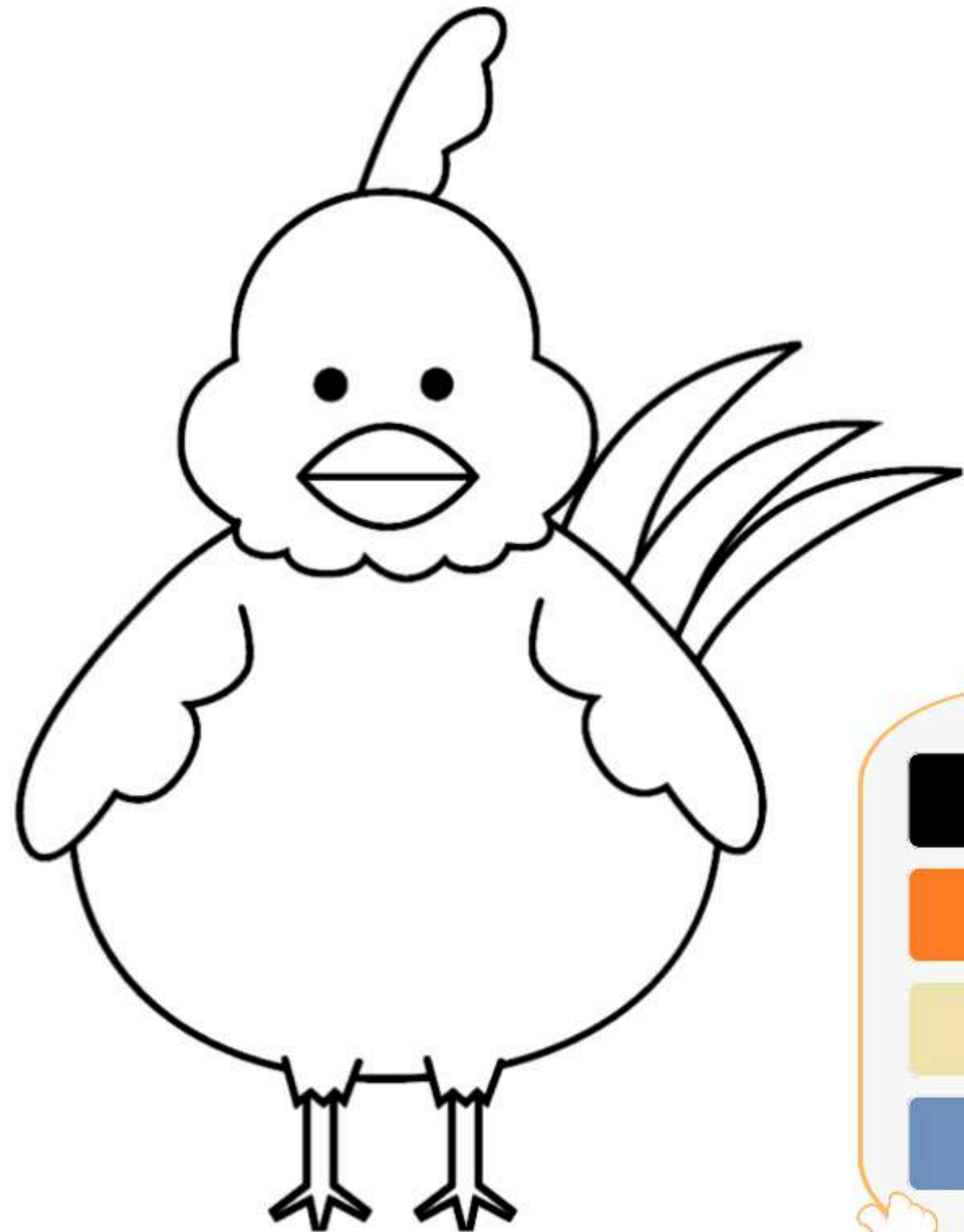
# Rellenar con color

Prueba uno de nuestros libros para colorear y añade un poco de color. Con un toque de pelota, todo el campo se llena.

## Ejemplo de aplicación:

un ejercicio de precisión, de creatividad, un concurso para la coloración más original del cuadro.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Dardos

¿Crees que tienes buena puntería? No dudes en probar nuestra variante de dardos. ¡Lanza una pelota y descubre cuántos puntos puedes conseguir!

Actividad para 1 a 5 personas.

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, entrenamiento de precisión, torneo, conteo de puntos.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



250

220

0

# Los vecinos de los lémures

Era un día tranquilo en un edificio. Algunas personas miraban por las ventanas de forma amistosa. De repente, los villanos decidieron perturbar ese ambiente idílico. Les lanzaron un pastel y el resto de los residentes pudieron volver a respirar.

## Ejemplo de aplicación:

reglas de vida en sociedad, el papel de los policías.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Regalos que caen



¡La actividad navideña perfecta! Cada vez caen más regalos del trineo de Papá Noel. Cógelos todos antes de que toquen el suelo. ¿Cuántos podrás recoger?

## Ejemplo de aplicación:

Diversión y temas relacionados con la Navidad.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.





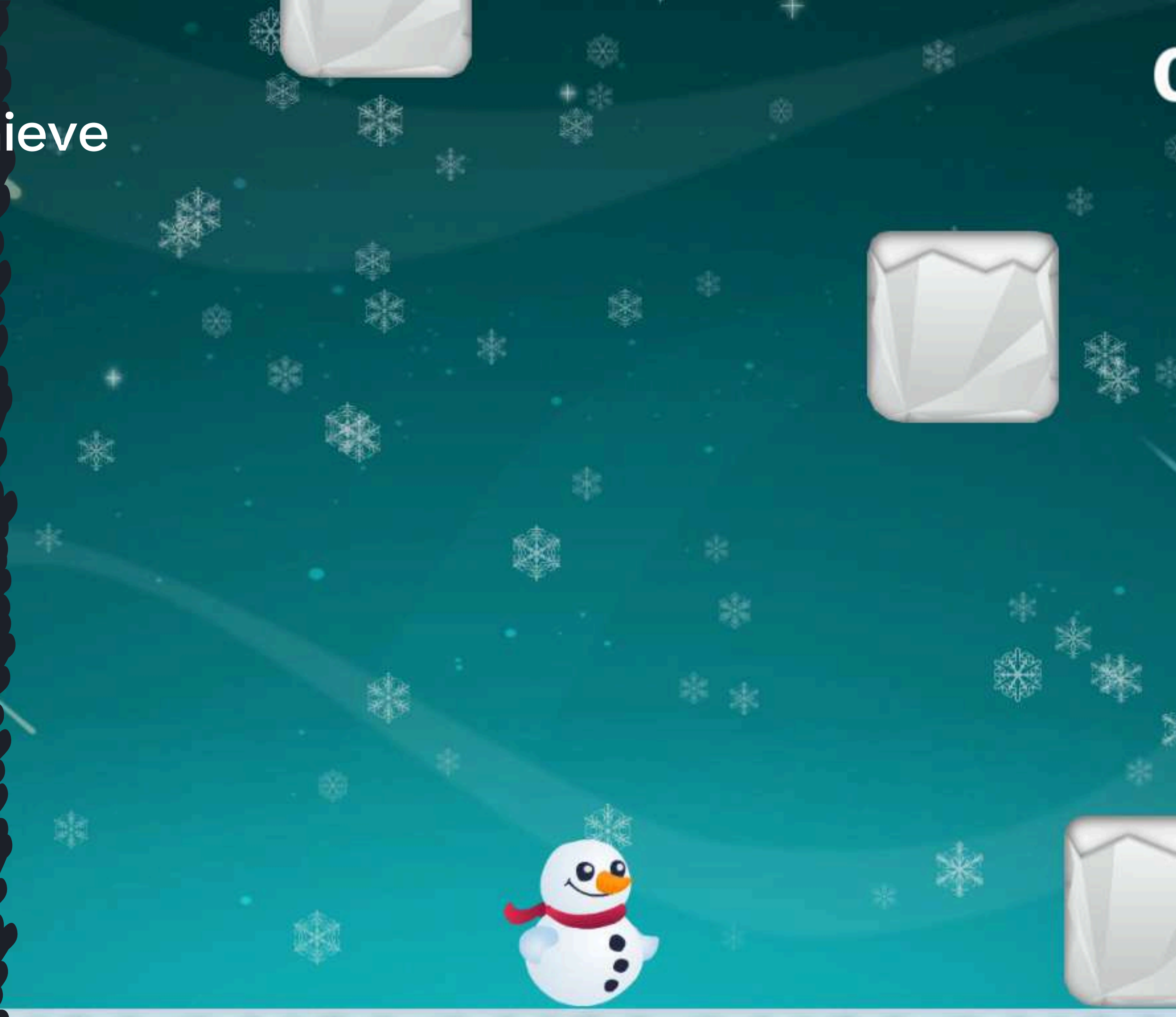
# Salva al muñeco de nieve

El muñeco de nieve deambula por el paraíso invernal. Protégelo de los bloques de hielo que caen.

## Ejemplo de aplicación:

Temas relacionados con el invierno, la nieve, la fiesta de carnaval. Ejercicio de observación, concentración.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Rectángulos para dormir

Las caras rectangulares que duermen dulcemente pueden mostrar sus verdaderos colores tan pronto como las golpees con la pelota. Haz que esos nerviosos se duerman rápidamente.

## Ejemplo de aplicación:

Temas relacionados con las emociones, diversión en el área de tomar el sol.

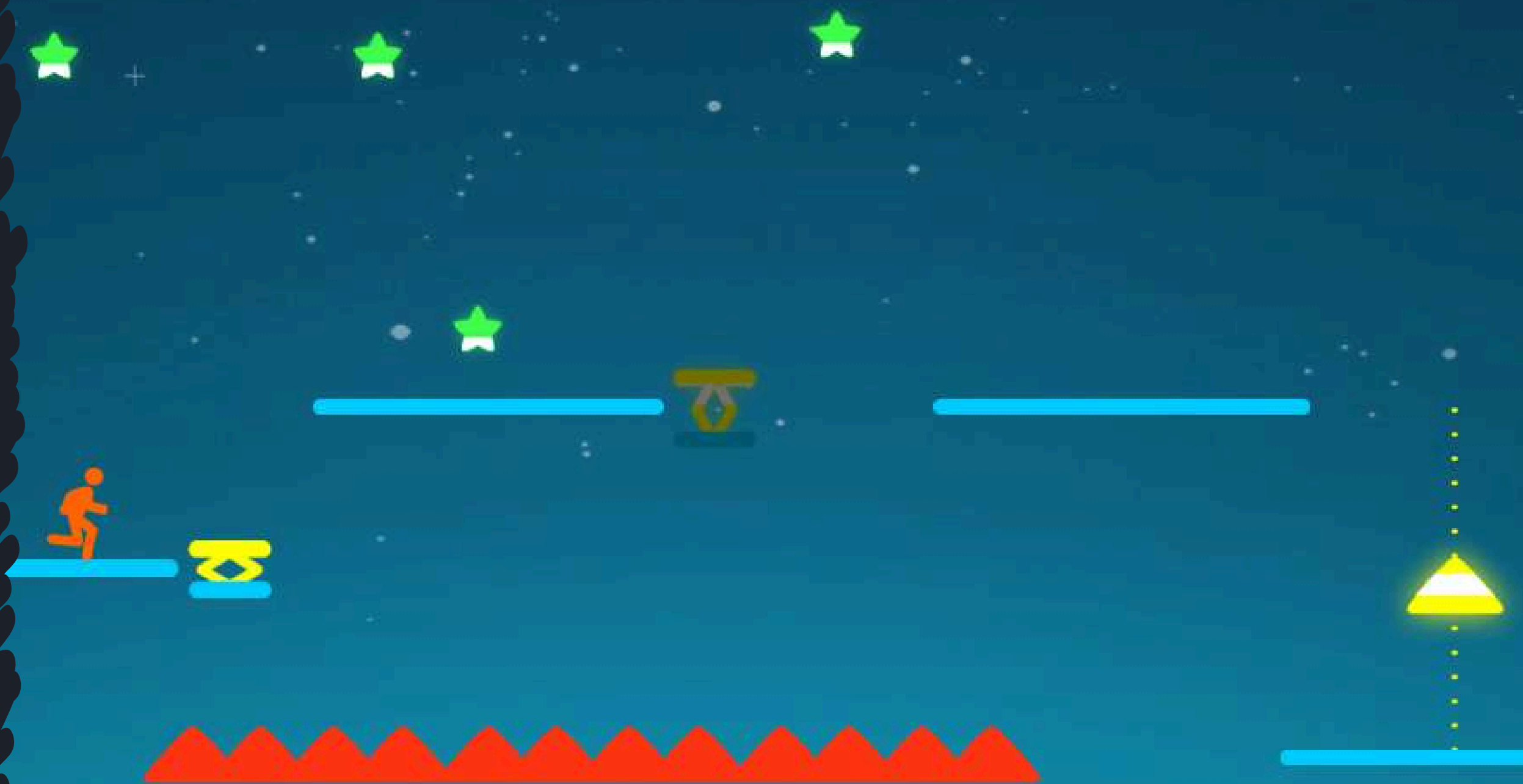
# Corredor



Te espera una auténtica carrera de obstáculos. Prepara las plataformas por las que vas a pasar y ten cuidado con los peligros que acechan.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicio de destreza, pensamiento causa-efecto, planificación.



Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Entrena tus reflejos



Practica tus reflejos, precisión, velocidad y coordinación. Golpea el centro de los círculos que se muestran, dentro del tiempo que ellos indican, que se indica mediante el anillo que los rodea. Puedes probar la precisión y velocidad de tus lanzamientos. Lo mejor es jugar individualmente y luego comparar los resultados.

## Ejemplo de aplicación:

Jornada deportiva, entrenamiento de precisión y velocidad, competición durante la actividad deportiva.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Huevos corriendo

Los huevos de colores ruedan y se desplazan por la pantalla. Rompe sus cáscaras y observa qué criaturas asombrosas nacen de ellas.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicios relacionados con la pascua, dinosaurios.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Rompecabezas deslizante

Gira los cuadrados individuales e intenta organizarlos para formar una imagen coherente. Puedes elegir entre varios ejemplos diferentes.

## Ejemplo de aplicación:

Dentro de los temas relacionados con el espacio urbano, animales, juguetes de agrupación de agrupación.



Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



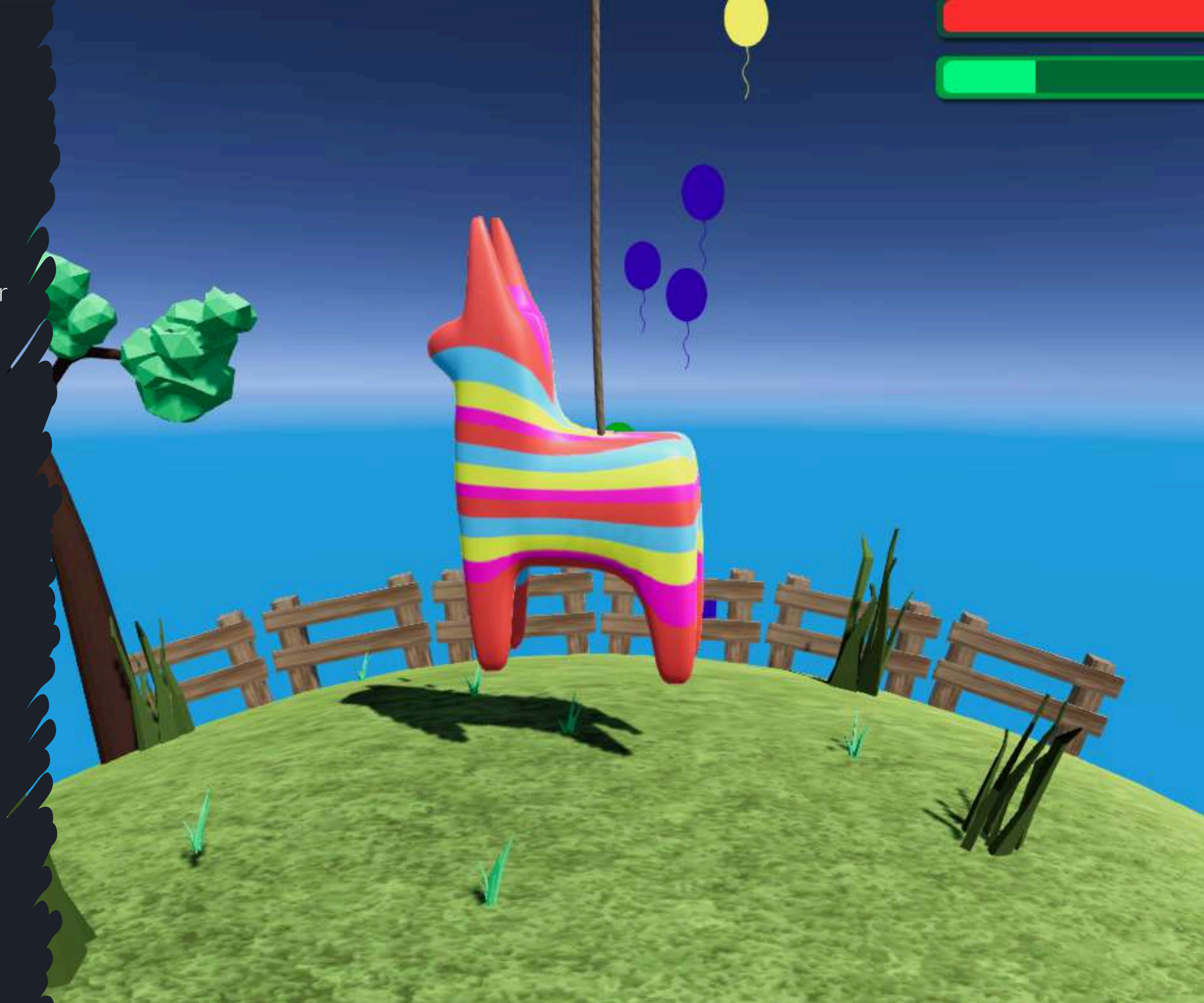
# Piñata

Una actividad en la que debes destruir una piñata virtual con un bate de béisbol de goma. Descubre qué hay dentro.

## Ejemplo de aplicación:

Fiestas de cumpleaños, jornadas culturales.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Salvemos el planeta

Salva al planeta de las diversas amenazas del espacio: invasión alienígena, ataque de asteroides... ¡Solo tú puedes convertirte en el héroe de este mundo!

## Ejemplo de aplicación:

conversaciones sobre el espacio, la ecología y la vida extraterrestre.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Cuadrados en crecimiento

Golpea los cuadrados que van creciendo y suma cada vez más puntos. Cuanto más grande sea el cuadrado, más puntos obtendrás. Pero ten cuidado, porque en algún momento pueden explotar.

## Ejemplo de aplicación:

Ejercicio de destreza, conteo, observación, concentración.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.





# Atrapa a Fruudo

Las criaturas del arcoíris vuelan por la pantalla. Atrapa tantas como puedas y observa qué sucede.

## Ejemplo de aplicación:

Fiesta de cumpleaños.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



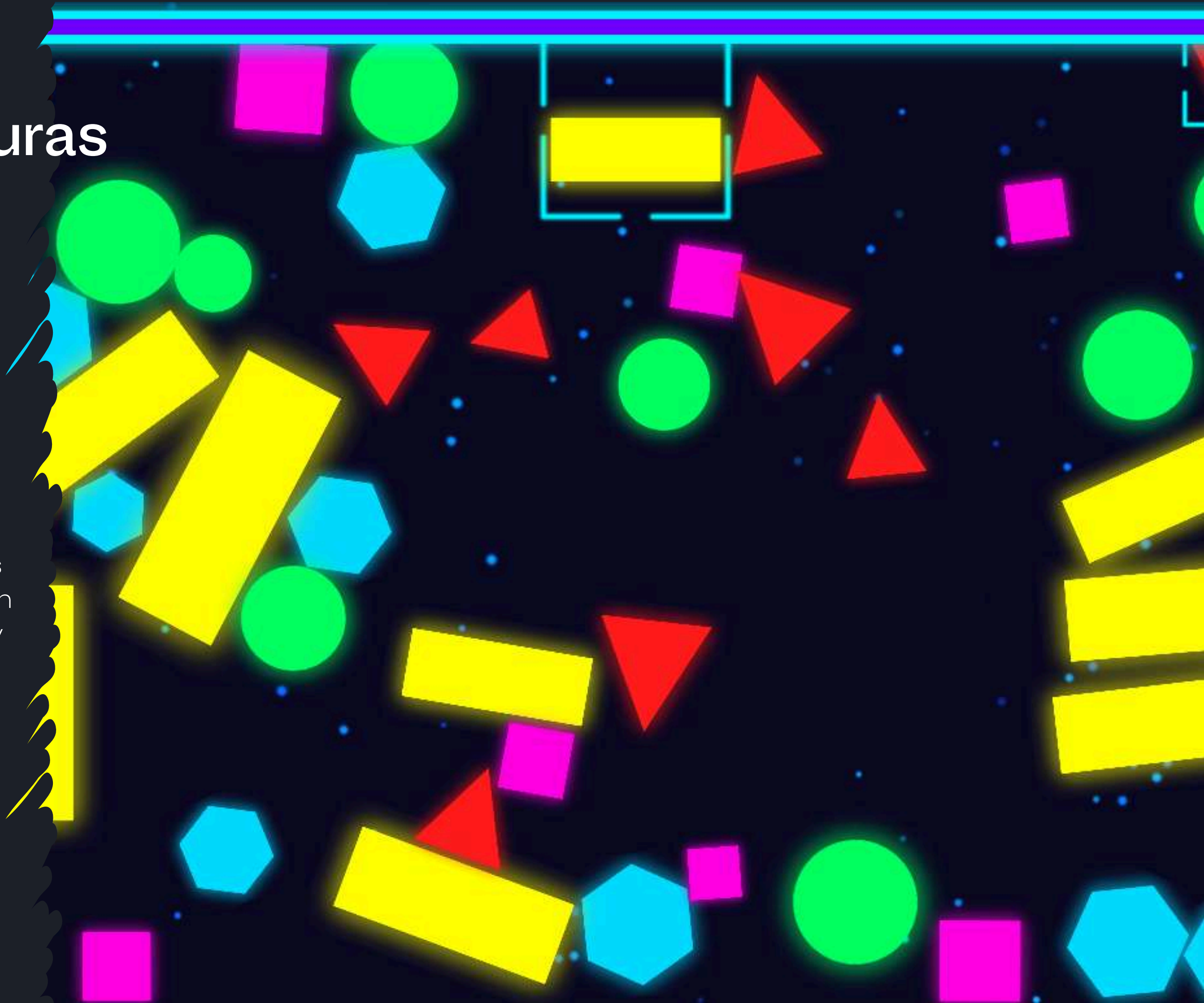
# Encuentra las figuras

Golpea todas las formas similares a la del recuadro azul de la parte superior. ¡No te pierdas las que sean de diferente tamaño o color!

## Ejemplo de aplicación:

como parte de ejercicios relacionados con el reconocimiento o denominación de formas, la búsqueda de la escena y la percepción.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



# Tres en raya

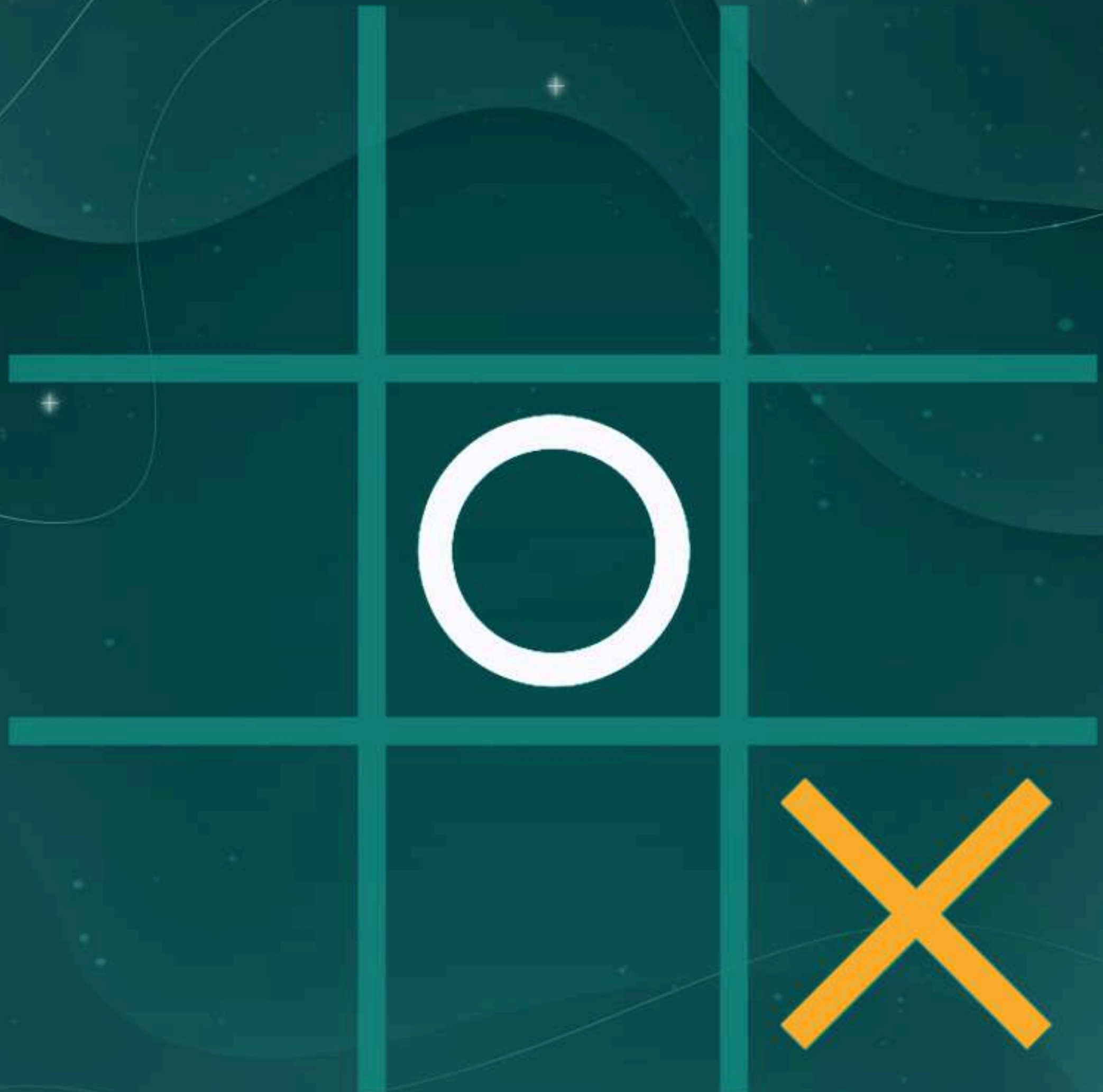
¡Una actividad infantil famosa que también está incluida en este paquete!  
Alinea 3 formas y gana a tu amigo.

Una actividad para 2 personas.

## Ejemplo de aplicación:

calentamiento antes de las clases,  
determinación del orden en que los equipos presentan la tarea,  
pensamiento lógico, competencia.

Recomendamos el uso de pelotas en esta actividad.



It's smart to play.



Para obtener más contenido inspirador, visite [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)