


# Planeta Hola!

Hola! os saluda  
en español!





¡Planeta Hola! contiene 194 actividades que facilitan el aprendizaje del español a un nivel básico. Gracias a las aplicaciones, los niños pueden interactuar lúdicamente con un idioma extranjero y ampliar su vocabulario básico. Diversas actividades con distintos grados de dificultad permiten a preescolares y estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas en las áreas de: comprensión auditiva, expresión oral y pronunciación correcta, escritura y comprensión lectora. Las tareas incorporan elementos de movimiento y entretenimiento al aprendizaje del español, utilizando gamificación y ejercicios de reflejos, observación, precisión, velocidad y coordinación ojo-mano. ¡Es un español que se aprende a pasos agigantados!



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

Las aplicaciones de Planet Hola! 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 sólo 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 Hola! en el Universo Educativo



Knowla.edu

15:52

**Planet Hola!**  
Available  
DISCOVER

**Planet Fruu**  
Available

**Planet EduMini**  
Available

**Planet Pi**  
Buy access

**Planet M**  
Buy access

**Planet Ziuuu**  
Buy access

**Planet Hola!**  
Available

MANUAL

Planeta Hola! contains 194 activities that facilitate learning Spanish at a basic level. Thanks to the applications, children can playfully interact with a foreign language and expand their knowledge of basic vocabulary. Varied activities with varying degrees of difficulty allow preschoolers and students to develop language skills in the areas of: listening, listening comprehension, speaking and correct pronunciation, writing and



# 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 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



## Íconos del menú en actividades - leyenda



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



Recargar la actividad; se perderán todos los cambios realizados



Sonido activado/desactivado



Cambiar el 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



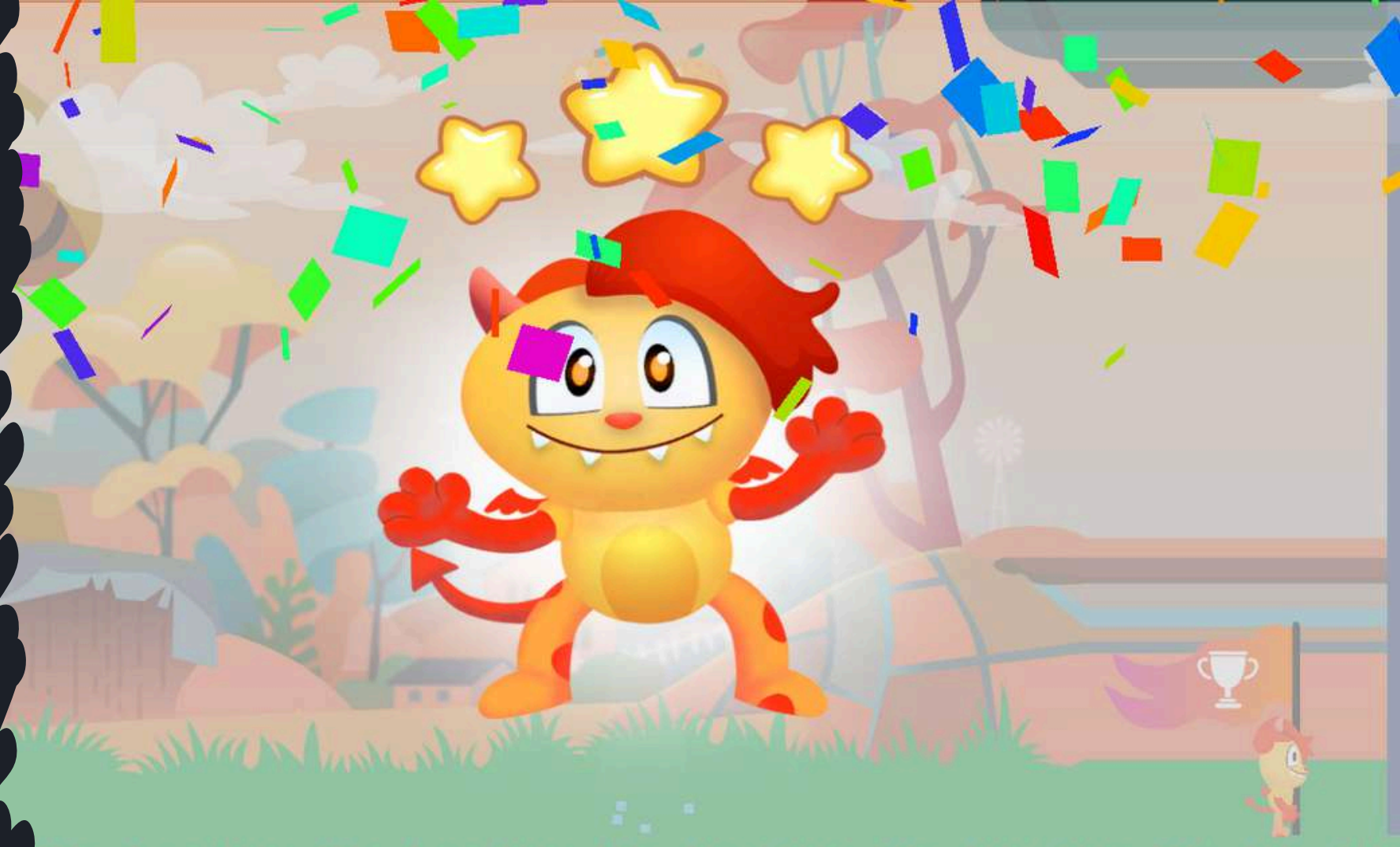
Muestra configuraciones adicionales de la aplicación



Guía de actividades interactivas




Actividad exitosa




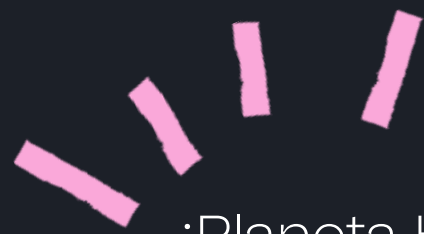
Actividad fallida





**Lista de actividades  
con cantidad o tiempo**





¡Planeta Hola! incluye 13 aplicaciones con 194 actividades:

1. Tíralo a la lavadora - 2 niveles, 4 actividades,
2. Caminar y recoger - 4 mundos, 4 actividades
3. Escuchar y señalar: 2 niveles, 2 actividades
4. Reconocer al animal - 9 activities
5. Pintar la letra - 26 actividades (todas las letras del alfabeto), cada actividad tiene varias variantes de palabras asociadas a la letra,
6. Encuentra tu camino - 3 levels, 3 activities
7. Amueblar una casa - 10 activities
8. Tres emociones seguidas - 1 activity
9. Colorea el dibujo - 15 activities
10. Completa la palabra - 5 activities
11. Formación de frases - 2 modes 75 activities
12. Seleccionar el artículo - 1 activity
13. Compañero de los sustantivos - 3 levels, 3 activities

# Tíralo a la lavadora

La tarea del participante es recolectar la ropa adecuada según la categoría indicada en la parte superior. La categoría se reproduce al inicio de la actividad. También se puede escuchar la información sobre las prendas, colores y tipos de ropa deseados en cualquier momento pulsando el botón del altavoz junto a la cesta. Para seleccionar la ropa que cumple con todos los requisitos, presiónela con un marcador o lance una pelota. Si la selección es correcta, se moverá a la cesta. La actividad finaliza cuando toda la ropa de una categoría determinada se encuentra en la cesta.

En el modo para dos personas, gana quien encuentre toda la ropa que busca correctamente más rápido. Para pasar al siguiente tablero, actualizar o apagar, se requiere el consentimiento de ambos usuarios.

Al hacer clic en el engranaje, podemos determinar si queremos contar las respuestas correctas o establecer el tiempo de ejecución de la tarea y su duración. Hay una opción para reiniciar el temporizador o el contador. También hay una opción para desactivar la función de ropa ondeando al viento. En la segunda pestaña de ajustes, podemos cambiar los rangos de color de la vista.

La actividad tiene dos niveles: fácil – colores, medio – ropa.

## Actividad en educación:

Familiarización con el vocabulario. Favorece el desarrollo de la orientación visoespacial y las directrices de aprendizaje. Introducción al dibujo técnico. Útil en la preparación profesional, incluyendo áreas como gráfica, arquitectura e ingeniería.



# Caminar y recoger

La aplicación tiene cuatro escenarios: calle, parque, galería de arte y escuela. Al principio, el usuario escuchará la categoría de objetos que debe recolectar. Para comenzar la actividad, haz clic en cualquier punto del tablero. En la actividad, el usuario debe recolectar los objetos que busca y evitar a otros en el camino. Evita obstáculos y trampas.

Reglas para la maniobra de los elementos de la actividad:

Al hacer clic en los bloques azules, el personaje saltará.

- Al hacer clic en los bloques amarillos, el bloque caerá.
- Al hacer clic en los bloques rojos, el elemento rojo desaparecerá.
- Si el usuario pasa por encima del elemento correcto, este se resaltará con sus colores en la parte superior. Si lo omite, permanecerá en gris. Sin embargo, si pasa por encima del elemento equivocado, uno de ellos se volverá negro.

La cantidad de elementos correctos e incorrectos recolectados afecta la cantidad de estrellas que obtendrás después de completar la actividad.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con los vehículos, las frutas y verduras, el arte y la escuela.



# Escuchar y señalar

Presiona el símbolo del altavoz con un bolígrafo o una bola para escuchar qué elemento buscar. Luego, haz clic en el elemento seleccionado a la izquierda. La selección correcta finaliza la actividad.

Tras hacer clic en "Configuración" en el panel lateral, puedes desactivar la animación de objetos o la burbuja de búsqueda. En la segunda pestaña de configuración, puedes cambiar los rangos de color de la vista.

Tras hacer clic en el engranaje del panel lateral, podemos decidir si queremos animar los objetos o si una categoría determinada se mostrará con texto. En la segunda página, podemos elegir diferentes variantes de color.

La actividad recoge diferentes categorías de objetos y tiene dos niveles.

- El nivel Fácil tiene tres elementos para elegir y son sustantivos individuales.
- El nivel intermedio contiene seis elementos para elegir y generalmente son frases compuestas por un adjetivo y un sustantivo.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con animales, horas del día, días de la semana, clima, emociones, materias escolares y figuras geométricas.



UN KOALA  
MENTIROSO



UN PEZ NADANDO



# Reconocer al animal

Tras iniciar la actividad, se reproducirá el nombre del animal que hay que encontrar. Los animales se mueven por el tablero. Tras seleccionar el correcto, la categoría cambiará y podremos volver a buscar. Tras hacer clic en el botón "Siguiete" en el panel lateral, accederemos a otros paisajes con animales.

En la esquina superior derecha, se han configurado un cronómetro y un contador de respuestas correctas. Al hacer clic en estas casillas, se reiniciarán los datos.

## Actividad en educación:

La actividad enseña los nombres de los animales.



## Pintar la letra

Aparecerán letras mayúsculas y minúsculas en el tablero. Debes lanzar la pelota cuatro veces en cada cuarto con una letra. Debe haber dieciséis espacios, cuatro por cuarto, que cubrirán las letras. Luego, aparecerá una imagen firmada relacionada con la letra seleccionada.

### Actividad en educación:

La actividad enseña las letras del alfabeto, sus sonidos y distingue una letra determinada en una palabra.



# Encuentra tu camino

Al principio, haz clic en el monstruo del centro con un bolígrafo o una bola para recibir y escuchar el destino. Al hacer clic de nuevo, se reproducirá el mensaje. Para moverte, haz clic en cualquier parte del mapa. Al acercarte a los transeúntes, puedes obtener una pista sobre la ubicación de un lugar. Simplemente acércate y haz clic en el altavoz. Al llegar al lugar correcto, el juego termina.

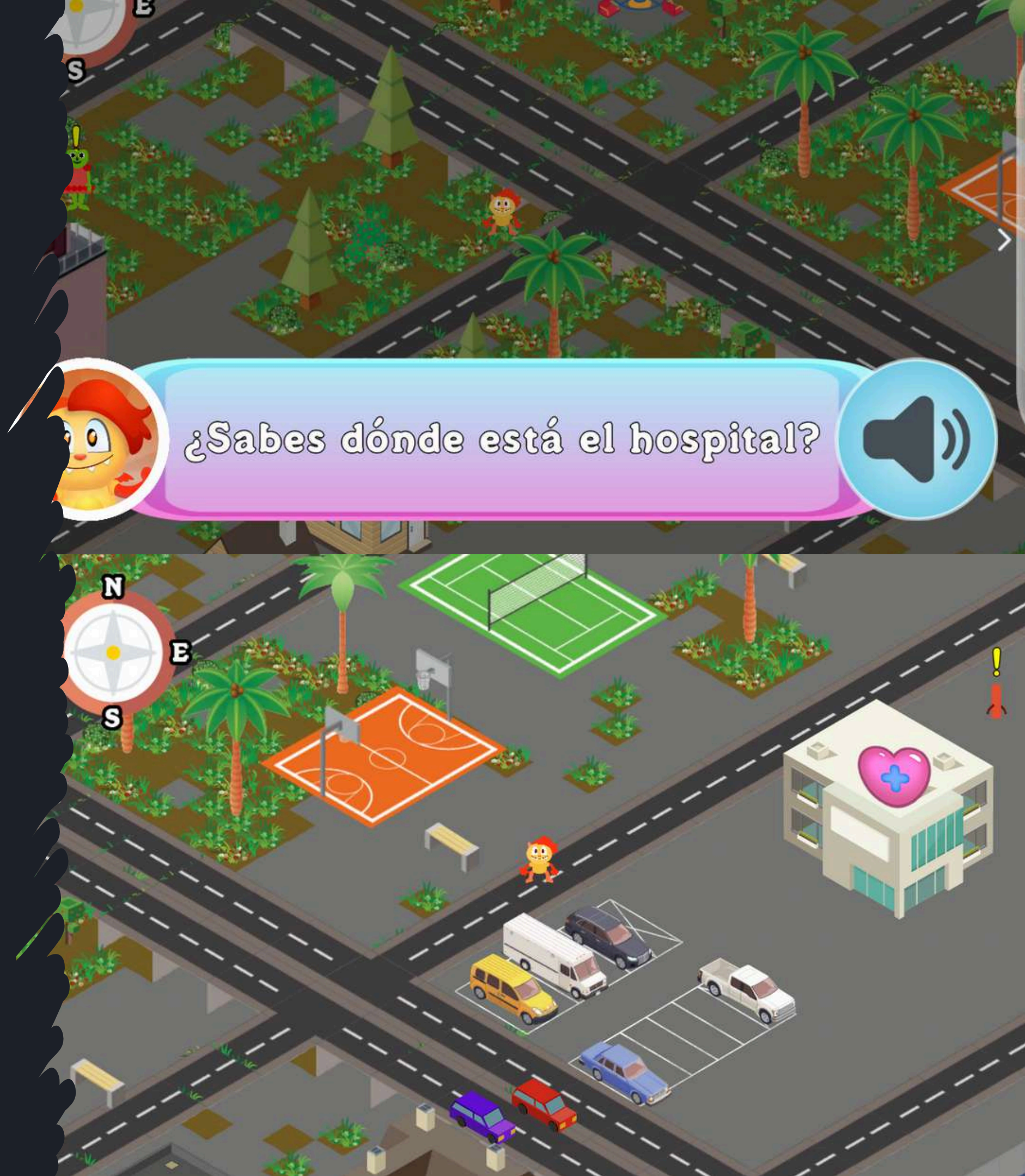
Al hacer clic en el engranaje de la barra lateral, podemos ajustar el zoom del mapa de la ciudad y configurar un temporizador. En la segunda página, vemos diferentes variantes de color.

La actividad tiene tres niveles:

- 1 - pequeños mapas permanentes de la ciudad (cada mapa se guarda permanentemente en la aplicación y será el mismo en cada lanzamiento posterior, los destinos de viaje pueden cambiar),
- 2 - mapas de ciudades permanentes ligeramente más grandes (cada mapa se guarda permanentemente en la aplicación y será el mismo en cada lanzamiento posterior, los destinos de viaje pueden cambiar),
- 3 - mapas de ciudades grandes y aleatorios (cada mapa se genera en el momento del lanzamiento y no se repetirá en el próximo lanzamiento).

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con diferentes edificios de la ciudad y direcciones de la carretera.

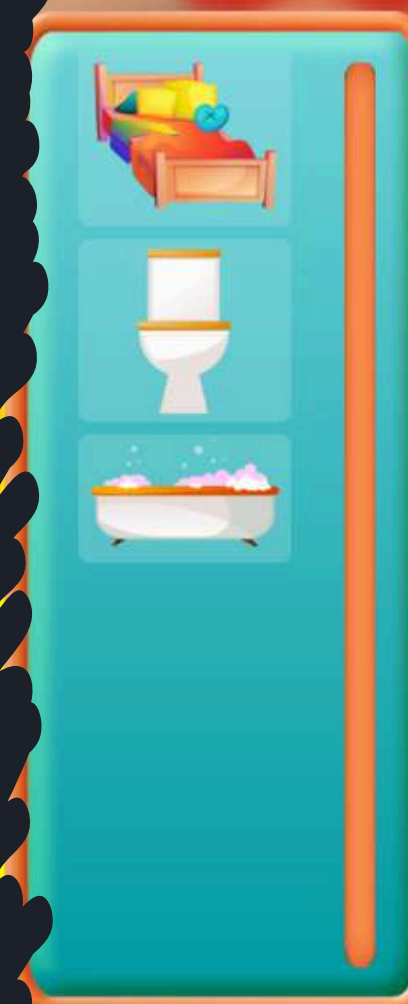
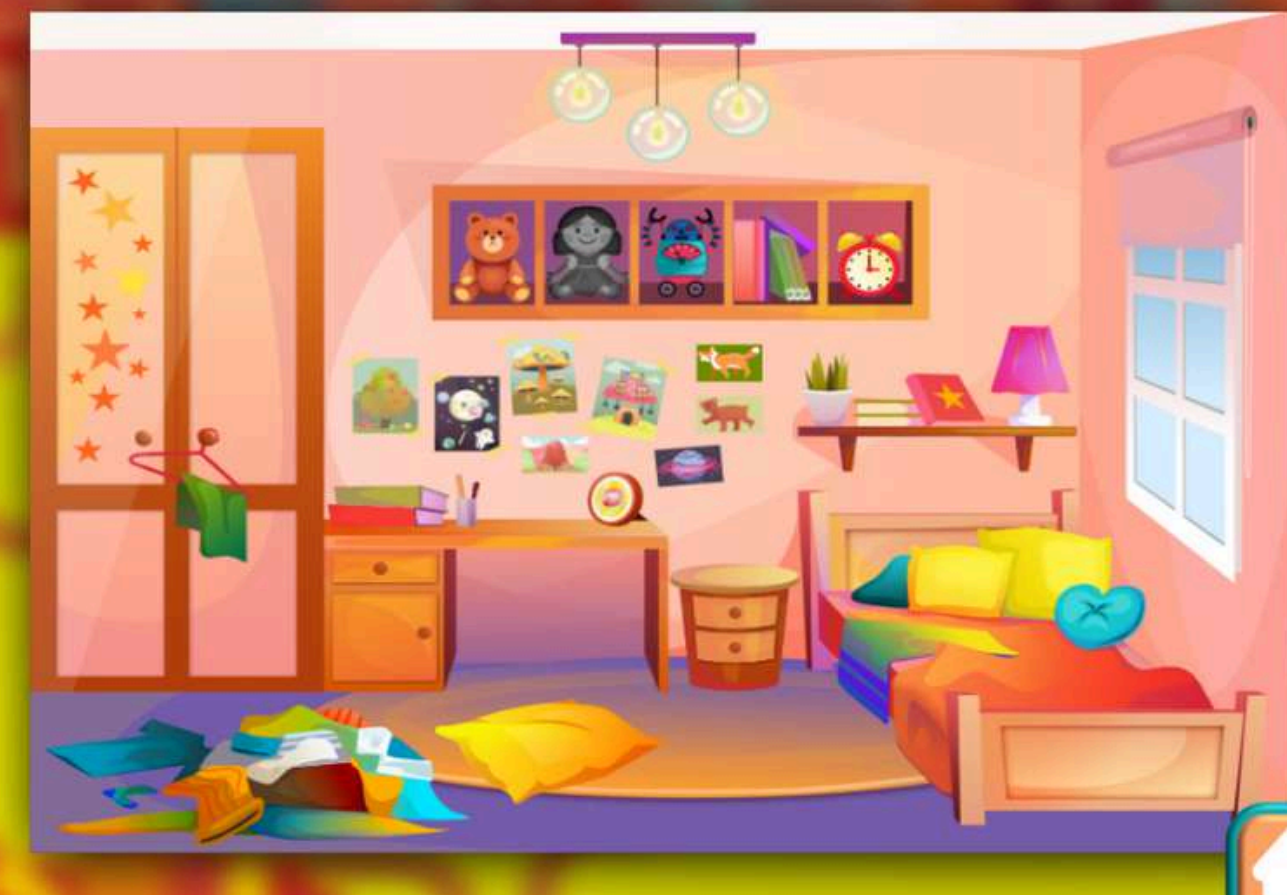


# Amueblar una casa

A la izquierda se encuentran los objetos que deben colocarse en los lugares correspondientes de la casa, a la derecha. Para ir a una habitación de la casa, haz clic en ella. Las habitaciones en gris no se pueden seleccionar. Luego, haz clic en el objeto seleccionado y en el lugar donde debe colocarse (este campo estará en gris). Una vez colocado correctamente, el objeto se coloreará. Para volver a la vista general de toda la casa, haz clic en el botón de la esquina inferior derecha. Una vez colocados todos los objetos, la actividad finalizará correctamente.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con las habitaciones de la casa y la decoración interior.



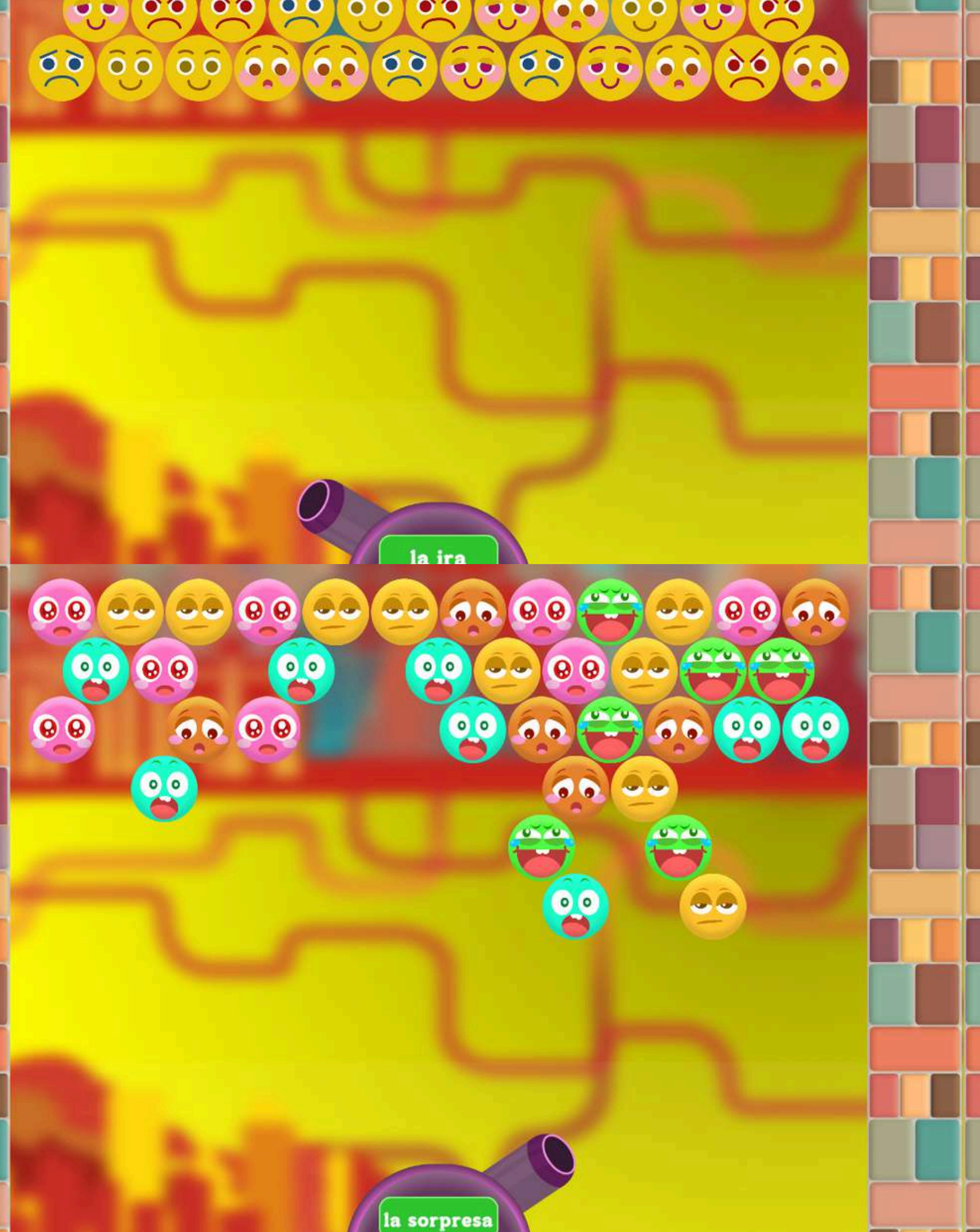
# Tres emociones seguidas

Es una actividad de disparar burbujas. La palabra "emoción" se muestra en el cañón, que se disparará. El objetivo del participante es limpiar el tablero de emoticonos. Es necesario hacer clic/lanzar la bola al lugar deseado para disparar la emoción. Para que las burbujas desaparezcan, se deben juntar al menos 3 emoticonos. Las burbujas rebotan en la pared. La actividad termina al limpiar el tablero de emoticonos.

Haciendo clic en el botón de la barra lateral, podrás acceder a una versión simplificada de la aplicación.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con las emociones.

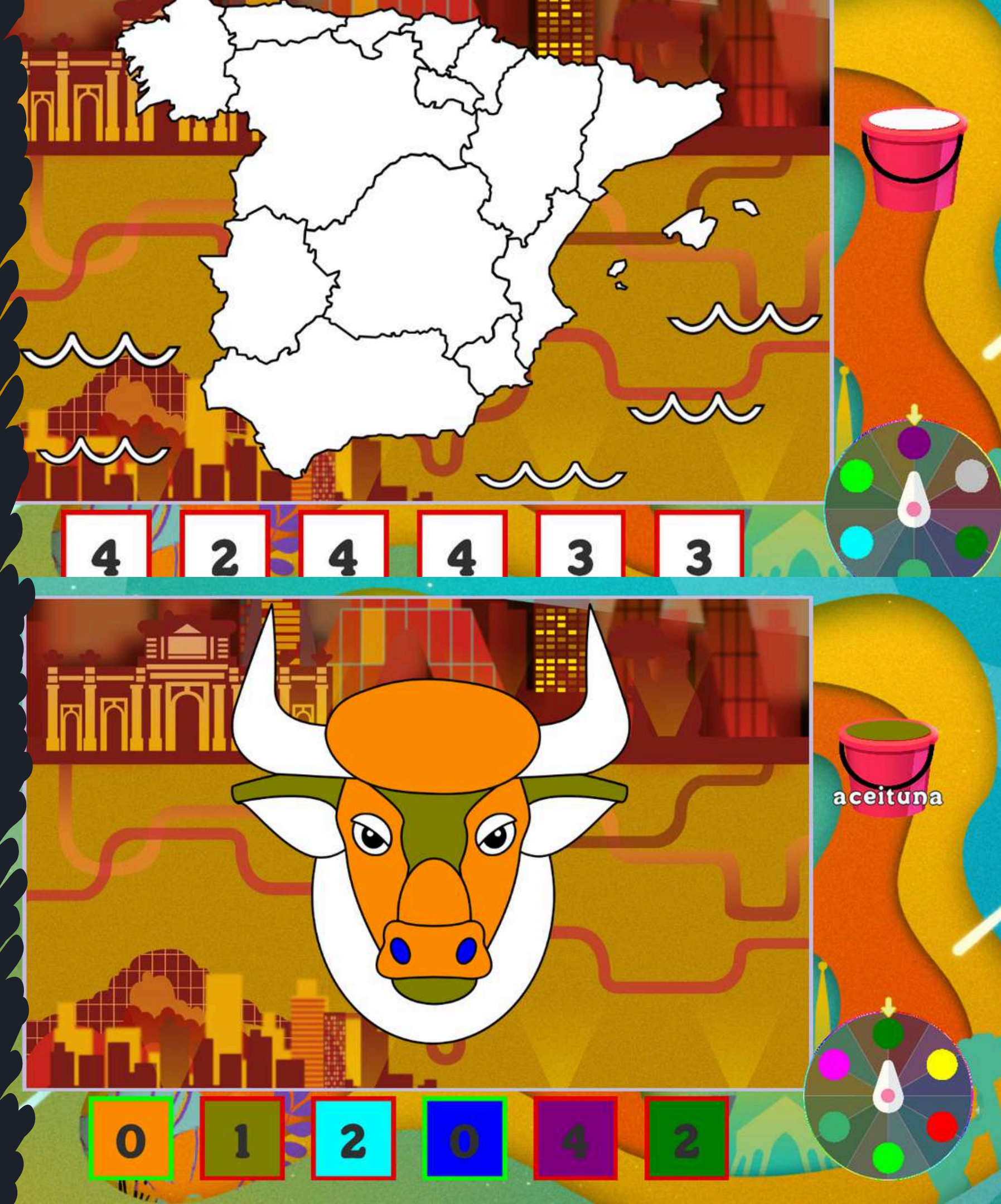


# Colorea el dibujo

El primer paso es dibujar todos los colores del libro para colorear usando la rueda de colores. Esta se encuentra en la esquina inferior derecha. Se dibuja un color a la vez. Cuando todas las cuadrículas estén llenas de colores, la rueda de dibujo se bloquea. Para seleccionar un color, haz clic en la cuadrícula correspondiente. El color seleccionado también cambiará en la herramienta de pintura de la esquina superior derecha. Para pintar un objeto, haz clic en él con el color seleccionado. La actividad finalizará cuando coloreemos todas las casillas. También necesitamos cumplir una condición adicional para completar la actividad. Aparecerán números en las casillas. Indican la cantidad de elementos que podemos colorear de un color determinado. Al colorear, el número cambiará. Si se han pintado suficientes elementos, aparecerá un cero. Si se han coloreado demasiados elementos, aparecerán números negativos. La actividad finalizará correctamente cuando todas las casillas tengan un cero.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario relacionado con los colores. Los gráficos hacen referencia a diversas tradiciones navideñas, monumentos, símbolos, comidas populares y especialidades.



# Completa la palabra

Dentro de esta aplicación encontrarás cinco actividades que se diferencian en el número de palabras y letras a ordenar:

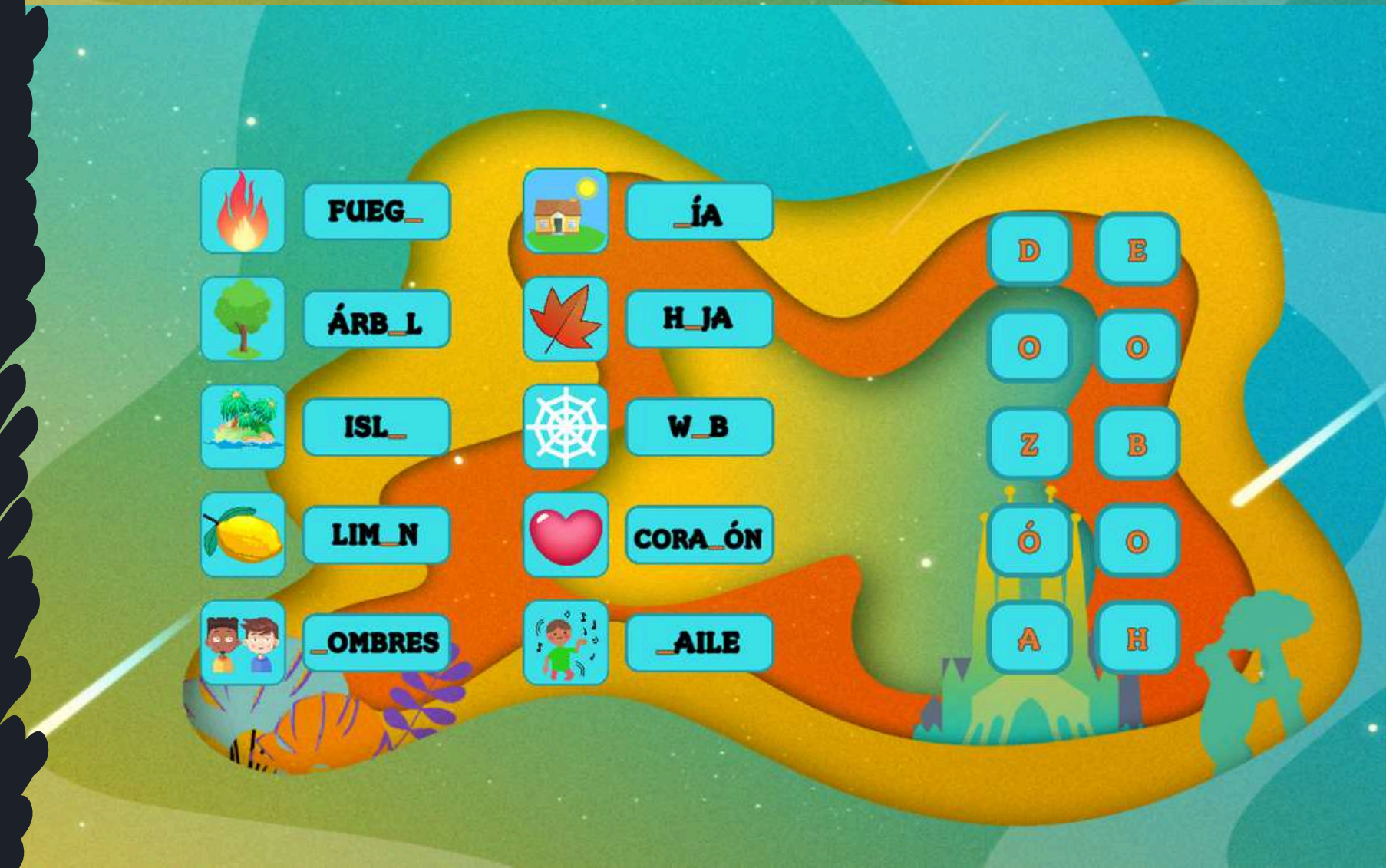
- 1 - una palabra para escribir, tres letras para elegir,
- 2 - tres palabras para escribir, tres letras para elegir,
- 3 - tres palabras para escribir, cuatro letras para elegir,
- 4 - diez palabras para escribir, diez letras para elegir,
- 5 - una dispersión de palabras para todos los números del 1 al 10.

Al hacer clic en "Siguiente", pasará a la siguiente actividad. Al hacer clic en "Actualizar", obtendrá un nuevo conjunto de palabras.

La tarea del participante es completar las palabras con la letra correcta. Para ello, haz clic en la letra que desees y luego en el recuadro correspondiente de la palabra. Cada letra puede usarse tantas veces como desee. Si completas las palabras correctamente, se leerá en voz alta, se resaltará en blanco y se bloqueará para completarla. Al hacer clic en la imagen junto a la palabra, también se leerá en voz alta la palabra que se está formando.

## Actividad en educación:

La actividad enseña vocabulario de varias categorías. Sin embargo, se centra sobre todo en la ortografía correcta de la palabra.



# Formación de frases

La actividad está disponible en dos variantes: trenes y barcos. Se pueden alternar usando el botón "cápsula" en la barra lateral.

La tarea del participante es formar correctamente una oración con las palabras dadas. Cada una solo puede usarse una vez. La actividad finaliza con éxito al organizar correctamente los vagones o contenedores.

## Actividad en educación:

La actividad enseña a escribir oraciones correctamente. Hay oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.



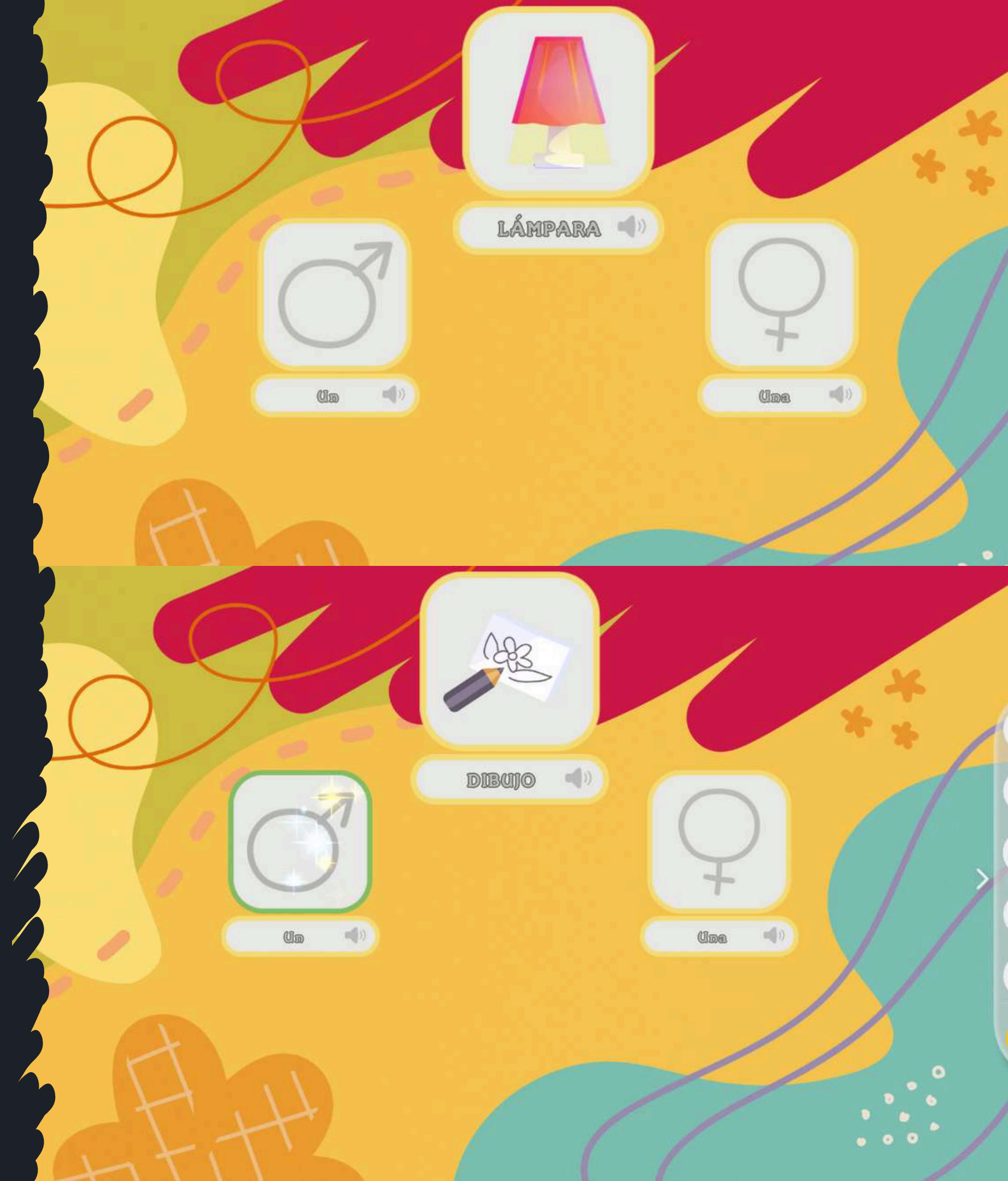
# Seleccionar el artículo

En la parte superior, tenemos una imagen con la ortografía de la palabra, y debajo, el género con su indicación: femenino y masculino. Podemos reproducir cada palabra y género de forma audible presionando el altavoz junto a cada palabra.

Presiona el género. La actividad finaliza correctamente al seleccionar el género correcto. La respuesta correcta se resaltarán en verde. La actividad falla al seleccionar el género incorrecto. La respuesta incorrecta se resaltarán en rojo. La aplicación también indicará la respuesta correcta.

## Actividad en educación:

La actividad llama la atención sobre los diferentes tipos de sustantivos que se encuentran en el idioma y su escritura.



# Compañero de los sustantivos

En la parte superior, tenemos un género con su indicación: femenino, masculino, y debajo, imágenes con la notación de la palabra. Podemos reproducir cada palabra y género de forma audible presionando el altavoz junto a cada palabra.

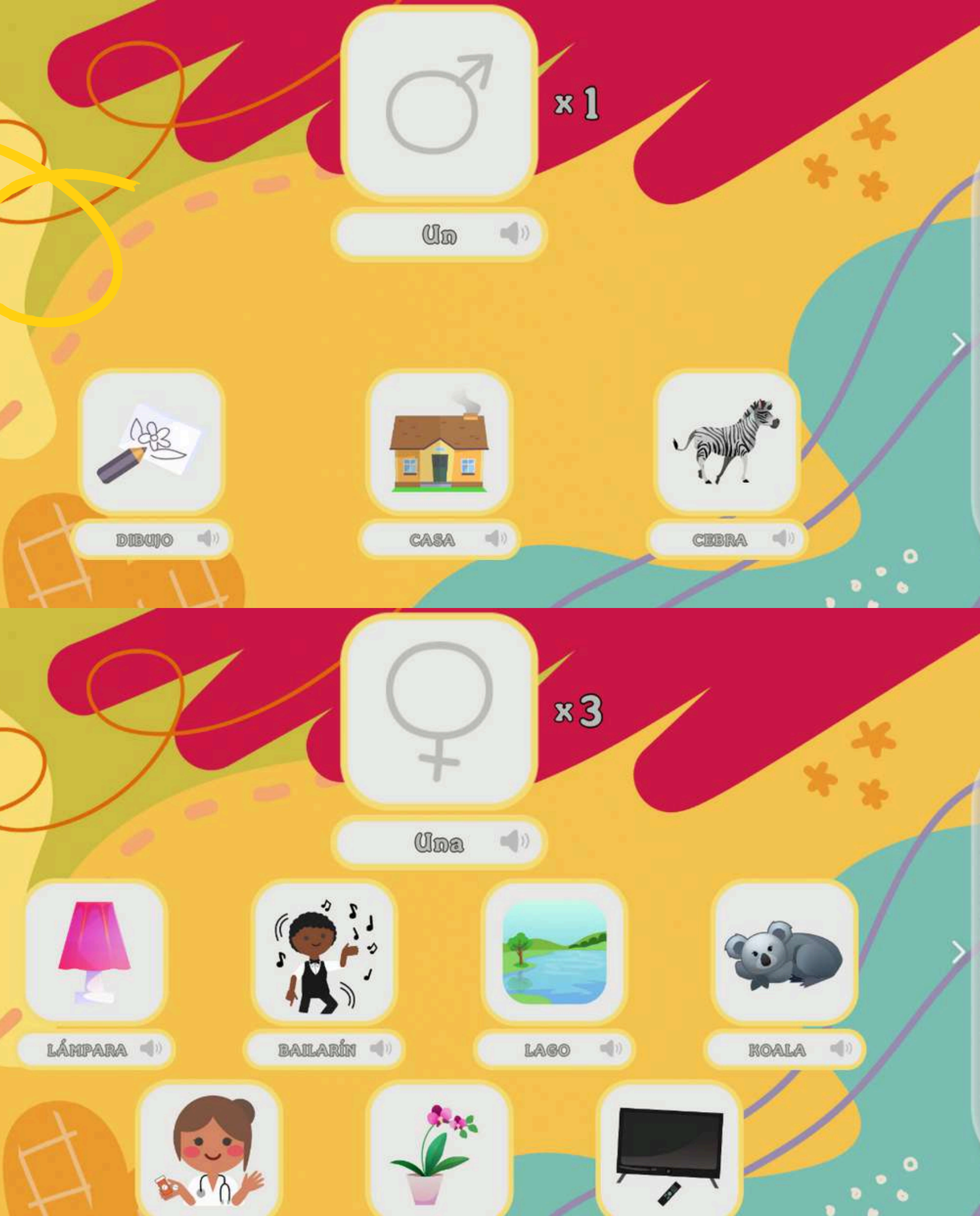
Los niveles difieren en la cantidad de palabras que aparecen y la cantidad de palabras a seleccionar.

- En el nivel 1, de tres imágenes seleccionamos una.
- En el nivel 2, de cinco imágenes, marcamos dos.
- En el nivel 3 a partir de siete imágenes marcamos tres.

Presiona las imágenes correspondientes. La actividad finaliza correctamente cuando seleccionamos las palabras correctas para el género. La respuesta correcta se resaltarán en verde. El número de estrellas cambiará según el número de aciertos. La respuesta incorrecta se resaltarán en rojo. La aplicación también indicará la respuesta correcta. La actividad fracasará si ninguna de las palabras coincide con el género.

## Actividad en educación:

La actividad llama la atención sobre los diferentes tipos de sustantivos que se encuentran en el idioma y su escritura.



# El planeta en la práctica educativa



# Eliminaciones en la recogida de la lavandería

**Knowla activity: Mételo en la lavadora**

El grupo debe dividirse en dos equipos. Cada participante se alinea a ambos lados del dispositivo. Activamos la aplicación con la división en dos personas. Funciona según el principio de que quien complete la tarea correctamente primero, gana. Uno a uno, todos se acercan y compiten con un miembro del otro equipo. El equipo que anote más puntos gana.

## Escribe cómo ir

**Knowla activity: Encuentra tu camino**

Ejecuta el nivel fácil o medio de la aplicación “Encuentra tu camino”. Ambos niveles tienen un mapa fijo e inmutable, por lo que no hay riesgo de que el diseño del mapa cambie repentinamente. Al actualizar la actividad, tendremos el mismo destino. Al hacer clic en el botón "Siguiente", el sistema de actividades seleccionará aleatoriamente uno de los posibles objetivos.

Junto con los estudiantes, pueden escribir instrucciones para llegar a lugares de interés específicos. Pueden realizar esta tarea con oraciones o símbolos. Hay pistas que pueden usar los residentes que se desplazan por la ciudad.

Vale la pena intentar probar las notas tomadas en la práctica en el próximo juego de actividad.

# Tapa todas las letras

Knowla activity: Pintar la letra

Debes preparar una canasta de pelotas y activar la aplicación “Pintar la letra”. La tarea consiste en lanzar pelotas a las letras mostradas hasta cubrirlas todas.

Con cada lanzamiento, se practica la pronunciación de la letra seleccionada. Al final, se debe repetir la palabra asociada a la letra y decir su significado.

Si el grupo está formado por dieciséis personas o sus divisores o múltiplos, las actividades se pueden realizar en orden. Cuatro lanzamientos en cada cuadrante del campo donde se muestran las letras son suficientes. Después de que aparezca la palabra, pulsa el botón de actualización para repetir el juego con la letra dada o el botón siguiente para seguir practicando las siguientes letras. Cada letra tiene varias palabras diferentes asociadas.



# El Planeta en la Educación

# Plan de estudios básico para jardín de infancia

## Tareas de jardín de infancia

- Apoyar la actividad multidireccional del niño organizando condiciones propicias para la adquisición de experiencias en las áreas física, emocional, social y cognitiva de su desarrollo.
- Crear condiciones que permitan a los niños desarrollarse libremente, jugar y descansar con sensación de seguridad.
- Apoyar la actividad del niño que aumenta el nivel de integración sensorial y la capacidad de utilizar procesos cognitivos en desarrollo.
- Garantizar la adecuada organización de las condiciones propicias para que los niños adquieran experiencias que les permitan continuar sus procesos de adaptación y ayudar a los niños que se desarrollan de forma desarmónica, más lenta o acelerada.
- Apoyar la exploración independiente del mundo por parte de los niños, seleccionando contenidos apropiados al nivel de desarrollo del niño, sus capacidades perceptivas, su imaginación y su razonamiento, respetando al mismo tiempo las necesidades e intereses individuales.
- Crear situaciones educativas que favorezcan el desarrollo del interés de los niños por una lengua extranjera moderna y el deseo de aprender sobre otras culturas.

Área cognitiva del desarrollo infantil. Un niño preparado para empezar la escuela.

- Comprende órdenes muy sencillas en una lengua extranjera moderna y responde a ellas; participa en juegos, por ejemplo, musicales, de movimiento, artísticos, de construcción, de teatro; utiliza palabras y frases que tienen significado para un juego determinado u otras actividades realizadas; repite rimas y poemas sencillos, canta canciones en grupo; comprende el significado general de cuentos cortos contados o leídos cuando están respaldados por, por ejemplo, imágenes, accesorios, movimiento, expresiones faciales, gestos.

Condiciones y modalidad de ejecución:

- La preparación de los niños para el uso de una lengua extranjera moderna debe incluirse en diversas actividades del programa de educación preescolar y debe realizarse principalmente a través del juego. Se deben crear las condiciones necesarias para que los niños se familiaricen con la lengua extranjera en diversas situaciones cotidianas. Esto se puede lograr, entre otras cosas, dando instrucciones muy sencillas en una lengua extranjera durante diversas actividades y juegos, o leyendo juntos libros infantiles en una lengua extranjera, incluyendo rimas infantiles, poemas sencillos, canciones y materiales audiovisuales en una lengua extranjera. El profesor que imparte las clases debe aprovechar las situaciones naturales que surgen del juego libre de los niños para repetir o utilizar en otros juegos las palabras o frases aprendidas por ellos.
- A la hora de elegir una lengua extranjera moderna que utilizarán los niños que asisten al jardín de infancia u otra forma de educación preescolar, es necesario tener en cuenta qué lengua extranjera moderna se enseña en las escuelas primarias de una comuna determinada.



# Plan de estudios básico para 1º, 2º y 3º de primaria

Las tareas de la escuela en el ámbito de la educación infantil temprana incluyen:

- apoyar la actividad multidireccional del niño organizando situaciones educativas que posibiliten la experimentación y la adquisición de experiencias así como el aprendizaje multisensorial, estimulando su desarrollo en todas las áreas: física, emocional, social y cognitiva;
- garantizar la adecuada organización del juego, del aprendizaje y del descanso con el fin de lograr la continuidad de los procesos de adaptación de todos los niños, incluidos aquellos con un desarrollo desarmónico, más lento o acelerado;
- seleccionar (desarrollar) un currículo basado en contenidos que sea apropiado al nivel de desarrollo de los niños, sus capacidades perceptivas, imaginación y razonamiento, y que tenga en cuenta las necesidades y capacidades de los estudiantes que se desarrollan de manera desarmónica, más lenta o acelerada;
- organización de actividades: permitir la adquisición de experiencia a través del juego, la realización de experimentos científicos, la exploración, la realización de investigaciones, la resolución de problemas en la medida apropiada a las capacidades y necesidades de desarrollo en una etapa determinada y teniendo en cuenta las capacidades individuales de cada niño.
- permitir la satisfacción de la necesidad de aprender sobre las culturas de otras naciones, incluidos los países de la Unión Europea, diversos fenómenos naturales, el arte, así como los juegos y costumbres de los niños de otras nacionalidades, teniendo en cuenta las posibilidades de percepción y comprensión de estas cuestiones en una etapa determinada del desarrollo del niño;

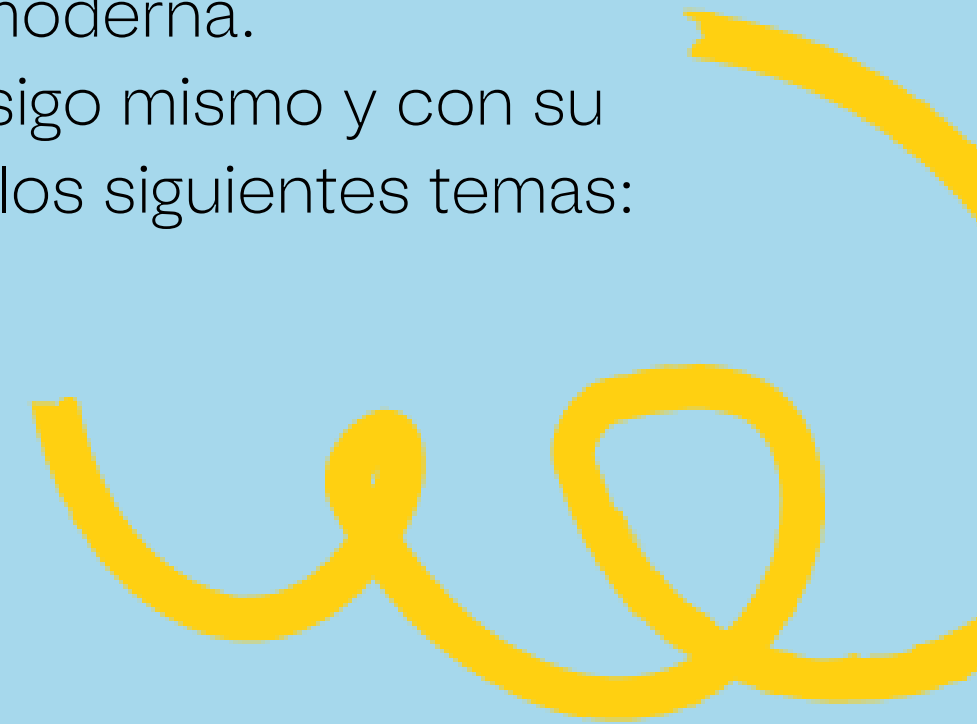
## Objetivos educativos – requisitos generales

- Capacidad para comprender y utilizar mensajes sencillos en una lengua extranjera;

Contenido didáctico: requisitos detallados. Enseñanza de idiomas. Lengua extranjera moderna.

El estudiante utiliza un conjunto muy básico de recursos lingüísticos relacionados consigo mismo y con su entorno inmediato, lo que le permite cumplir con los restantes requisitos generales en los siguientes temas:

- yo y mis seres queridos (familia, amigos);
- mi lugar de residencia (mi casa, mi pueblo);
- mi escuela;
- profesiones populares;
- mi día, mi ocio;
- alimento;
- almacenamiento;
- mi tiempo libre y vacaciones;
- fiestas y tradiciones, mi país;
- deporte;
- mi bienestar;
- la naturaleza que me rodea;
- Mundo de cuentos de hadas e imaginación.



El estudiante puede comprender enunciados orales muy sencillos, articulados con claridad y lentitud, en la variedad estándar de la lengua:

- responde a las órdenes;
- comprende el significado de frases cortas, historias, cuentos de hadas y relatos, así como canciones y rimas sencillas, especialmente cuando están respaldadas, por ejemplo, por imágenes, accesorios, movimientos, expresiones faciales, gestos y sonidos adicionales;
- encuentra información específica en la declaración.

El estudiante comprende palabras y enunciados escritos muy sencillos, de una o varias frases (por ejemplo, cuentos ilustrados con texto, relatos breves):

- comprende el significado general de un texto, especialmente cuando está respaldado por imágenes o sonido;
- encuentra información específica en la declaración.

En cuanto a las presentaciones orales, el estudiante:

- repite palabras y oraciones simples;
- crea declaraciones muy simples y cortas siguiendo un patrón, p. ej. nombra objetos en el entorno y los describe, nombra actividades;
- recita poemas, rimas, representa diálogos, canta canciones, solo o en grupo, por ejemplo en la producción de pequeñas formas de teatro;
- utiliza palabras y frases aprendidas mientras juega.

En términos de expresión escrita, el estudiante:

- escribe palabras y frases sueltas;
- escribe oraciones muy sencillas y cortas según el modelo y de forma independiente.

En términos de respuesta, el estudiante:

- responde verbalmente y no verbalmente a las órdenes;
- expresa sus preferencias.

En el marco del procesamiento de textos, el alumno nombra en una lengua extranjera moderna, por ejemplo, personas, animales, objetos, actividades del entorno inmediato y los presenta en materiales visuales y audiovisuales.

Alumno:

- sabe que las personas hablan diferentes idiomas y para comunicarse con ellos, vale la pena aprender su idioma;
- tiene información básica sobre los países donde la gente habla un idioma extranjero determinado.
- es capaz de definir lo que ha aprendido y sabe cómo trabajar en el idioma de forma independiente (por ejemplo, viendo dibujos animados en un idioma extranjero moderno, utilizando diccionarios ilustrados y juegos educativos).
- coopera con sus compañeros en el curso del aprendizaje.
- utiliza fuentes de información en una lengua extranjera moderna (por ejemplo, diccionarios ilustrados, folletos), utilizando también tecnologías de la información y la comunicación.

It's smart to play.

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

**Knowla**