

# Planeta Hopsa

Hopsa salta de  
alegría.



Planet Hopsa contiene 218 actividades interactivas que estimulan el desarrollo de los más pequeños a través de juegos atractivos. Incluye ejercicios de diversas áreas de desarrollo. Encontrarás tareas de motricidad y destreza, incluyendo grafomotricidad, así como rompecabezas lógicos y matemáticos, y actividades que mejoran la capacidad de observación, asociación de datos y resolución de problemas. En este paquete, cada aplicación puede ejecutarse en 4 estilos gráficos a elegir. Puedes invitar a los niños a una diversión educativa en un entorno de bosque, espacio, laboratorio o bloques de píxeles. ¡Toda una aventura!

El paquete se utilizará tanto en clases educativas y de desarrollo como en clases de revalidación. Puede utilizarse con éxito en clases correctivas y compensatorias al trabajar con niños con trastornos del procesamiento sensorial, la concentración, la comunicación y el aprendizaje. Es un conjunto muy versátil cuyo denominador común es la diversión.



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

Las aplicaciones de Planet Hopsa 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 Hopsa en el Universo Educativo



The screenshot displays the Knowla.edu app interface. At the top left is the logo 'Knowla.edu' and at the top right is the time '14:53' and a Wi-Fi signal icon. The main content area features a grid of planet cards. The first card, 'Planeta Hopsa', is selected and expanded to show a detailed description: 'Planet Hopsa contiene 218 actividades interactivas que estimulan el desarrollo de los más pequeños a través de juegos atractivos. Incluye ejercicios de diversas áreas de desarrollo. Encontrarás tareas de motricidad y destreza, incluyendo grafomotricidad, así como rompecabezas lógicos y matemáticos, y actividades que mejoran la capacidad de observación, asociación de datos y resolución de problemas. En este paquete,'. Below the text is a 'MANUAL' button with a document icon. To the right of the main card are six smaller cards: 'Planeta Fruu' (Disponible), 'Planeta Hopsa' (Disponible) with a 'DESCUBRIR' button, 'Planeta EduMini' (Disponible), 'Planeta Pi' (Comprar acceso), 'Planeta M' (Comprar acceso), and 'Planeta Ziuuu' (Comprar acceso). A vertical sidebar on the right contains navigation icons: back, forward, home, search, settings, volume, and a profile icon with the letter 'K'. At the bottom of the screen are four blue dots, with the first one being larger, indicating the current page.

Knowla.edu

14:53

**Planeta Hopsa**

MANUAL

Planet Hopsa contiene 218 actividades interactivas que estimulan el desarrollo de los más pequeños a través de juegos atractivos. Incluye ejercicios de diversas áreas de desarrollo. Encontrarás tareas de motricidad y destreza, incluyendo grafomotricidad, así como rompecabezas lógicos y matemáticos, y actividades que mejoran la capacidad de observación, asociación de datos y resolución de problemas. En este paquete,

**Planeta Fruu**  
Disponible

**Planeta Hopsa**  
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



Siguientes planetas/aplicaciones/actividades



Buscador de aplicaciones



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



Activar o desactivar el sonido (desactivar el sonido en el nivel de selección de planeta/aplicación desactivará el sonido en cada actividad posterior; desactivar el sonido en una actividad solo estará activo mientras se juega 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 a la vista del planeta (selección de aplicación); cualquier cambio que realice se perderá



Recarga de actividad; cualquier cambio que realices se perderá



Activar/desactivar el sonido



Cambio de fondo



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



Tablero anterior



Siguiente tablero




Mover un objeto determinado por el tablero, activa o revela el menú de la aplicación



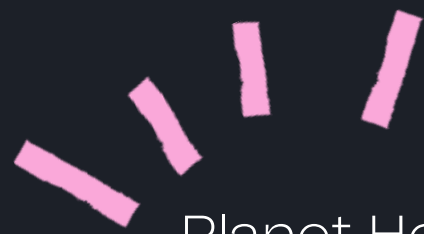
Habilitar/deshabilitar el efecto de partículas; Por ejemplo, en "Dibujar letras" activa o desactiva el "brillo" al escribir.



Guía de actividades interactivas



**Lista de actividades  
con cantidad o tiempo**



Planet Hopsa incluye 16 aplicaciones con 218 actividades:

1. Rompecabezas geométrico - 4 actividades
2. Atrapar a la cesta- 4 actividades
3. Gira la rueda de colores - 40 actividades
4. Colorea y cuenta - 40 actividades
5. Números en el libro para colorear - 40 actividades
6. Viajero - 4 actividades
7. Monta el puzzle - 4 actividades
8. Contar y atrapar - 4 actividades
9. Barrer las formas - 4 actividades
10. Jumper - actividades sin fin
11. Pesar a los monstruos - 4 actividades
12. Hacer un camino - 4 actividades
13. Encuentra las diferencias - 45 actividades
14. Atrapa a los monstruos - 4 actividades
15. Completa la serie - 4 actividades
16. Encuentra las figuras - 4 actividades



# Rompecabezas geométrico

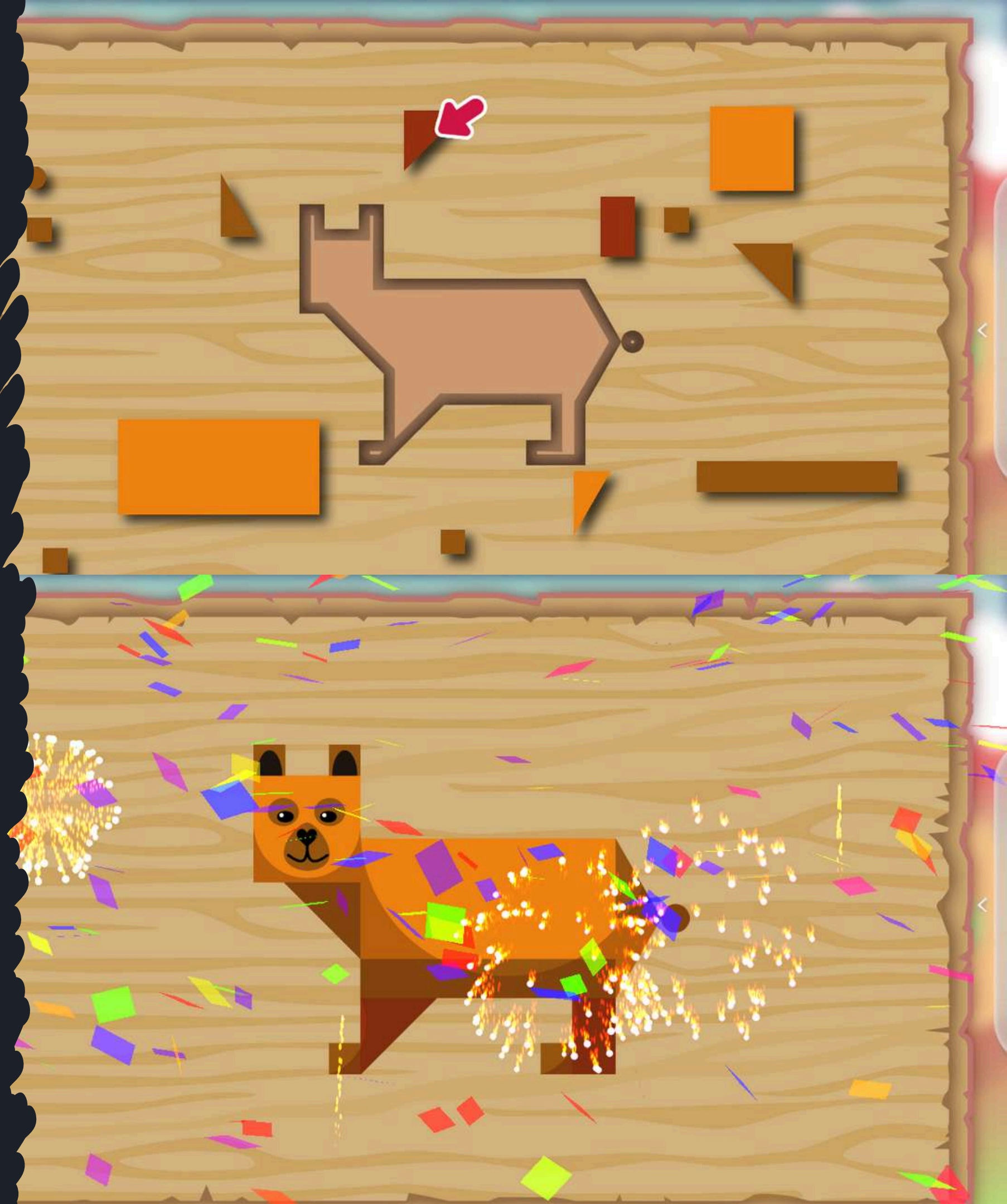
Con las piezas dispersas, debes colocar la imagen del centro. Para ello, simplemente haz clic en el bloque que prefieras y luego en el lugar donde quieras colocarlo. Si encaja, se quedará en el lugar indicado. Si no, volverá a su posición anterior. Los bloques solo se pueden colocar de una forma predeterminada. Los bloques de la misma forma se pueden usar indistintamente. También se pueden colocar en un ángulo diferente al del rompecabezas. Girarán espontáneamente durante la colocación. Si tienes algún problema, pulsa el signo de interrogación en la esquina inferior izquierda. La actividad finaliza cuando todas las piezas estén correctamente colocadas.

Al seleccionar un mundo, hay dos botones en la esquina superior derecha. El primero hace que los bloques aparezcan rotados en el tablero. El segundo hace que los bloques cambien de color.

## La actividad apoya el desarrollo:

percepción visual, coordinación visoespacial, reconocimiento de formas, visión espacial

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



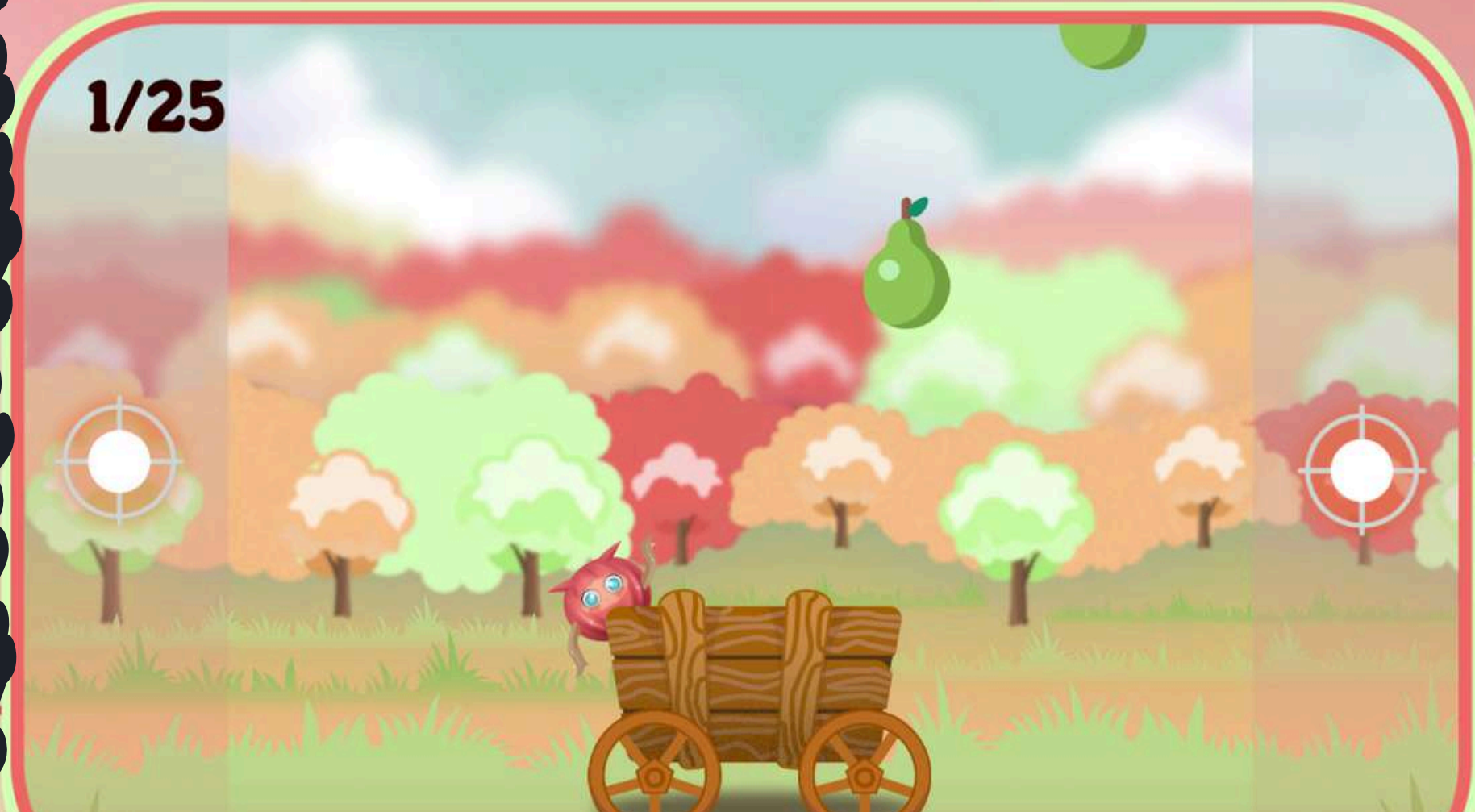
# Atrapar a la cesta

La tarea del participante es atrapar 25 objetos: frutas o setas, planetas o lunas, elixires y cristales, y evitar varios tipos de bombas y meteoritos. Para ello, puedes mover el carrito a la derecha o a la izquierda pulsando en cualquier punto de los rectángulos a ambos lados de la pantalla. Cada cinco objetos recolectados, el objeto a recolectar cambia; por ejemplo, al principio habrá peras, luego setas, luego cerezas, etc. Los objetos a evitar siguen siendo los mismos. Si el carrito choca con una bomba o un meteorito, se averiará y su rendimiento será menor, pero se recuperará al cabo de un tiempo.

## La actividad apoya el desarrollo:

Reflejos, tiempo de reacción, direcciones: derecha e izquierda

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Gira la rueda de colores, Colorea y cuenta, Números en el libro para colorear

Al principio, debes seleccionar al azar todos los colores del libro para colorear. Para ello, haz clic en la rueda de dibujo situada en la esquina inferior derecha. Se dibuja un color a la vez. Una vez que todas las casillas estén llenas de colores, la rueda de dibujo se bloquea. Para seleccionar un color, haga clic en la casilla correspondiente. El color seleccionado también cambiará en la herramienta de pintura de la esquina superior derecha. Para pintar un objeto, simplemente haga clic en él con el color seleccionado.

La actividad será exitosa cuando todos los campos estén coloreados.

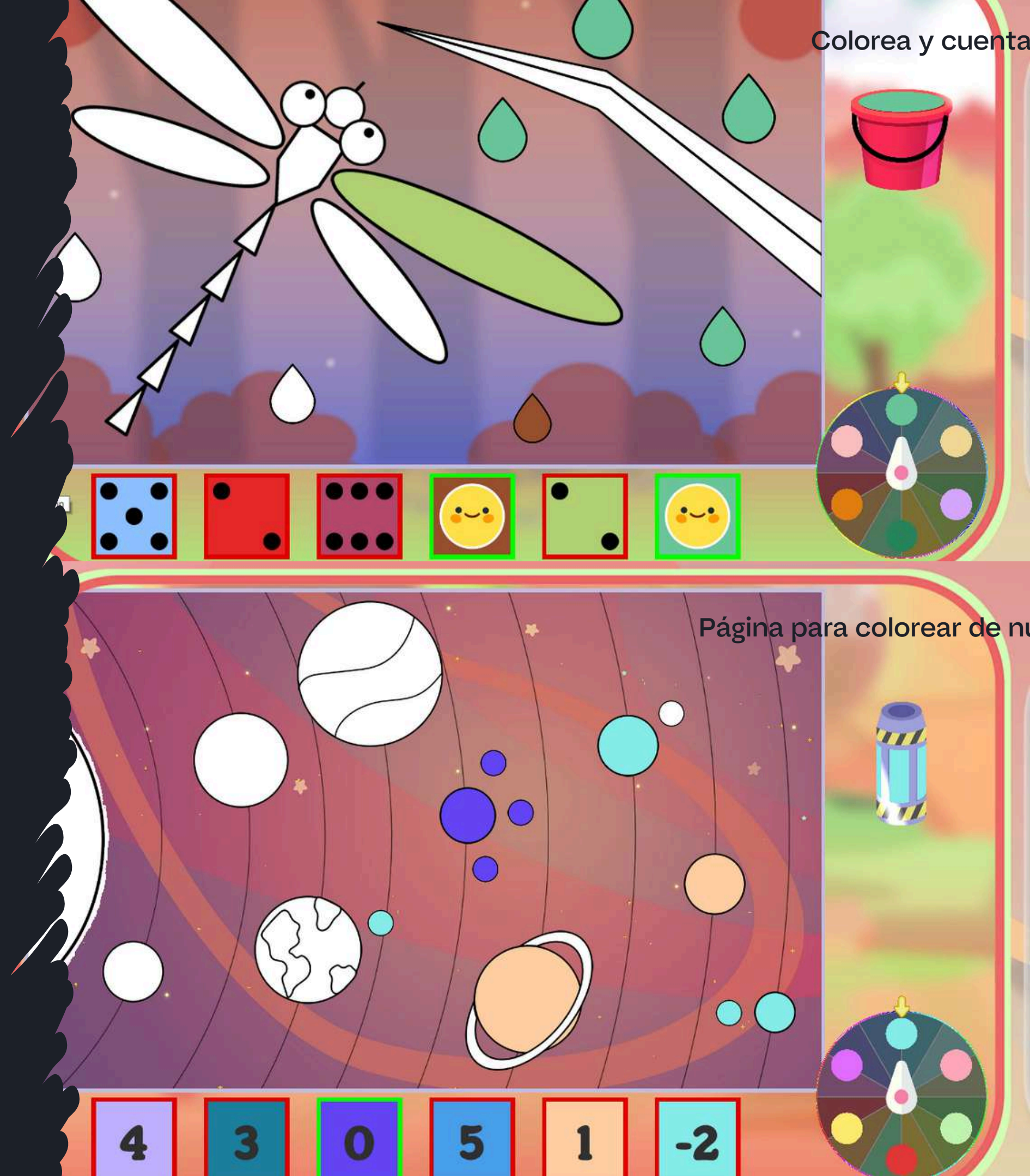
En "Colorea y cuenta" y en "Números en el libro para colorear", se debe cumplir una condición adicional para completar la actividad correctamente. Aparecerán números o piezas de dado en las casillas. Indican la cantidad de elementos que se pueden pintar con un color determinado. El número o la cantidad de puntos cambiará a medida que se colorea. Si se pinta el número correcto, aparecerá un cero o una carita feliz; si se pintan demasiados elementos de un color, aparecerán números negativos o una carita triste.

Puedes reorganizar los elementos en el tablero como quieras haciendo clic en la pata del panel lateral. Tras completar el ajuste, vuelve a hacer clic en la pata del panel.

## La actividad apoya el desarrollo:

Precisión, reconocimiento de colores, aprender a contar

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Viajero

La tarea del participante es recolectar cien monedas por el camino. Para ello, puede recorrer tres pistas haciendo clic o lanzando la bola en una de ellas. De vez en cuando, aparecerá un problema matemático. Si se resuelve correctamente, acelerará el movimiento del personaje por un instante. El viaje se desarrolla por etapas, lo que significa que, tras completar una sección, el participante deberá elegir el camino fácil o difícil. En el nivel fácil (una estrella), recolectará monedas como antes. En el nivel difícil, puede obtener más monedas, pero también habrá numerosos obstáculos que lo ralentizarán. La selección del camino aparecerá varias veces a lo largo de la actividad. Cada veinticinco monedas y tras pasar un cruce, el escenario del viaje cambiará. La actividad finaliza con éxito cuando el participante recolecta cien monedas.

## La actividad apoya el desarrollo:

Precisión, reflejos, tiempo de reacción, práctica de habilidades matemáticas: operaciones matemáticas o comparación de conjuntos

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Monta el puzzle

Tras seleccionar el escenario, puedes elegir cómo se dividirá la imagen que el participante montará. Luego verá la primera versión del rompecabezas.

Según la variante seleccionada, puede traducir rectángulos seleccionados y descubrir otras variantes de la imagen.

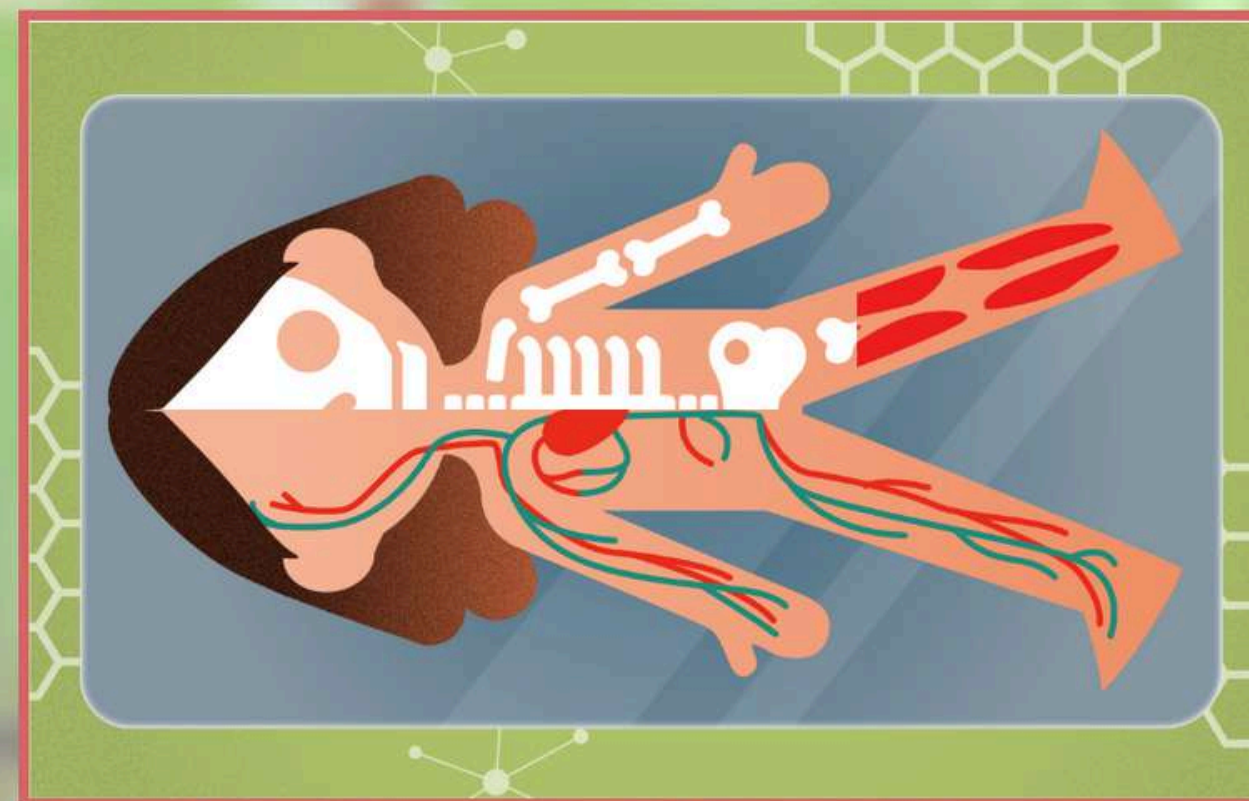
Hay un menú en el panel lateral donde se pueden configurar los elementos adicionales del juego.

La actividad está en modo de apilamiento infinito.

## La actividad apoya el desarrollo:

Percepción visual, reconocimiento de objetos, planificación, reconocimiento de totalidades por fragmentos.

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Contar y atrapar

Para iniciar el juego debes sacar un número de la rueda. El número indicado aparecerá en la esquina superior derecha. Después de un rato, empezarán a aparecer grupos de objetos con diferentes números. La tarea del participante es acertar los grupos del tamaño indicado por el número sorteado. En la parte superior central se encuentran los indicadores de acierto. Si logras acertarlos todos, la actividad será un éxito. Hay un menú en el panel lateral donde puedes configurar elementos de juego adicionales.

## La actividad apoya el desarrollo:

Reconocer números y contar hasta 6, precisión, velocidad de reacción, reflejos, inhibición de la reacción, perspicacia, operar en un entorno con muchos estímulos distractores.

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Barrer las formas

La tarea del participante es disponer todos los elementos en el tablero de tal manera que no se superpongan ni sobresalgan del tablero.

Cada elemento tiene junto a él el número y la forma del espacio que ocupa. Cada forma tiene una de ellas marcada en el tablero.

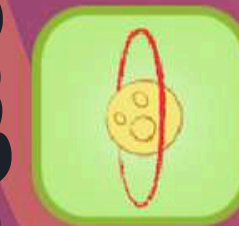
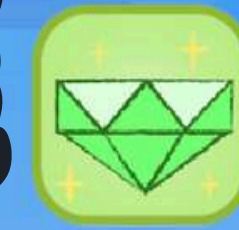
Para colocar un elemento en el tablero, selecciónalo y haz clic en el campo deseado. Este elemento aparecerá en el tablero. El campo seleccionado y en el que se haya hecho clic corresponderá al campo seleccionado junto al elemento. Los elementos se pueden mover tantas veces como se desee, seleccionando un elemento determinado. Solo se puede mover un elemento a la vez (estará resaltado). Una vez colocadas las piezas, puedes hacer clic en el botón de verificación debajo del tablero.

Si todas las piezas están en el tablero y no se superponen ni salen del tablero, la actividad será exitosa. De lo contrario, no se completará.

## La actividad apoya el desarrollo:

Reconocimiento de formas, planificación espacial, visión espacial

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Saltador

La tarea del participante es llegar a la meta. La criatura avanza constantemente y debes asegurar su camino hasta llegar a destino. Hay tres tipos de elementos con los que interactuar:

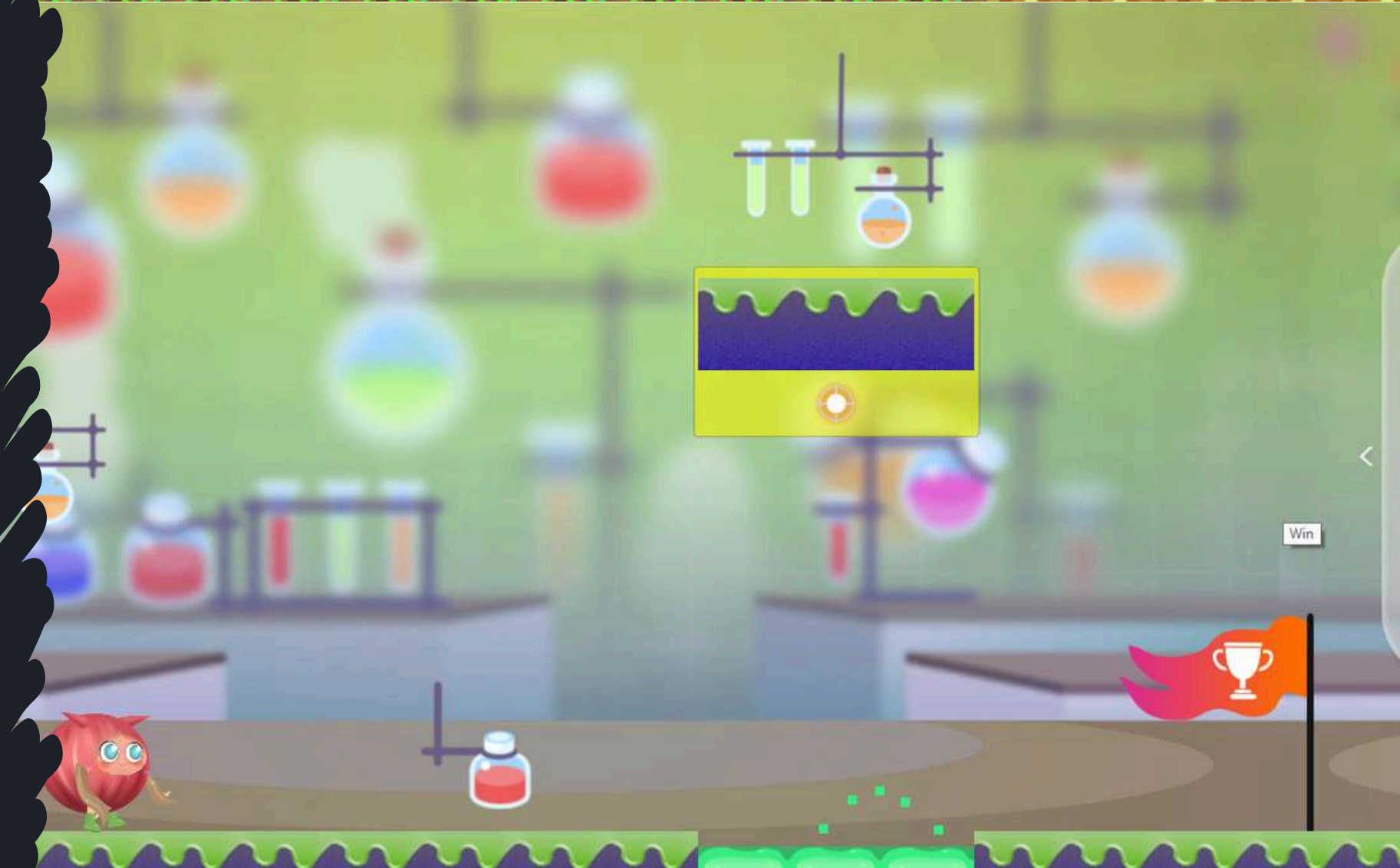
- Bloques azules: cuando se golpea con una pelota o un marcador, la criatura comenzará a saltar.
- Bloques amarillos: al ser golpeados con una pelota o un marcador, bajan, por ejemplo, para cubrir la lava en el camino de la criatura. Si la criatura entra en la lava, morirá.
- Elementos rojos: al ser golpeados con una pelota o un marcador, desaparecen. Sin embargo, si la criatura los pisa, muere.

La actividad finaliza con éxito cuando el participante llega a la meta.

## La actividad apoya el desarrollo:

Planificación, precisión, pensamiento estratégico, reflejos

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Pesar a los monstruos

La tarea del participante es equilibrar la balanza, es decir, colocar exactamente la misma cantidad de pesas que el peso de una criatura o grupo de criaturas. Para ello, pulsa el signo más y luego el valor de peso correspondiente. Puedes agregar cualquier cantidad de pesos iguales. También puedes cambiar directamente entre valores de peso. Para eliminar pesos, presiona el botón "-" y luego el valor correspondiente. Al hacerlo, solo se eliminará un tipo de peso determinado; por ejemplo, si presionas el botón "-" y luego "2", solo podrás eliminar pesos con un valor de 2 y ningún otro.

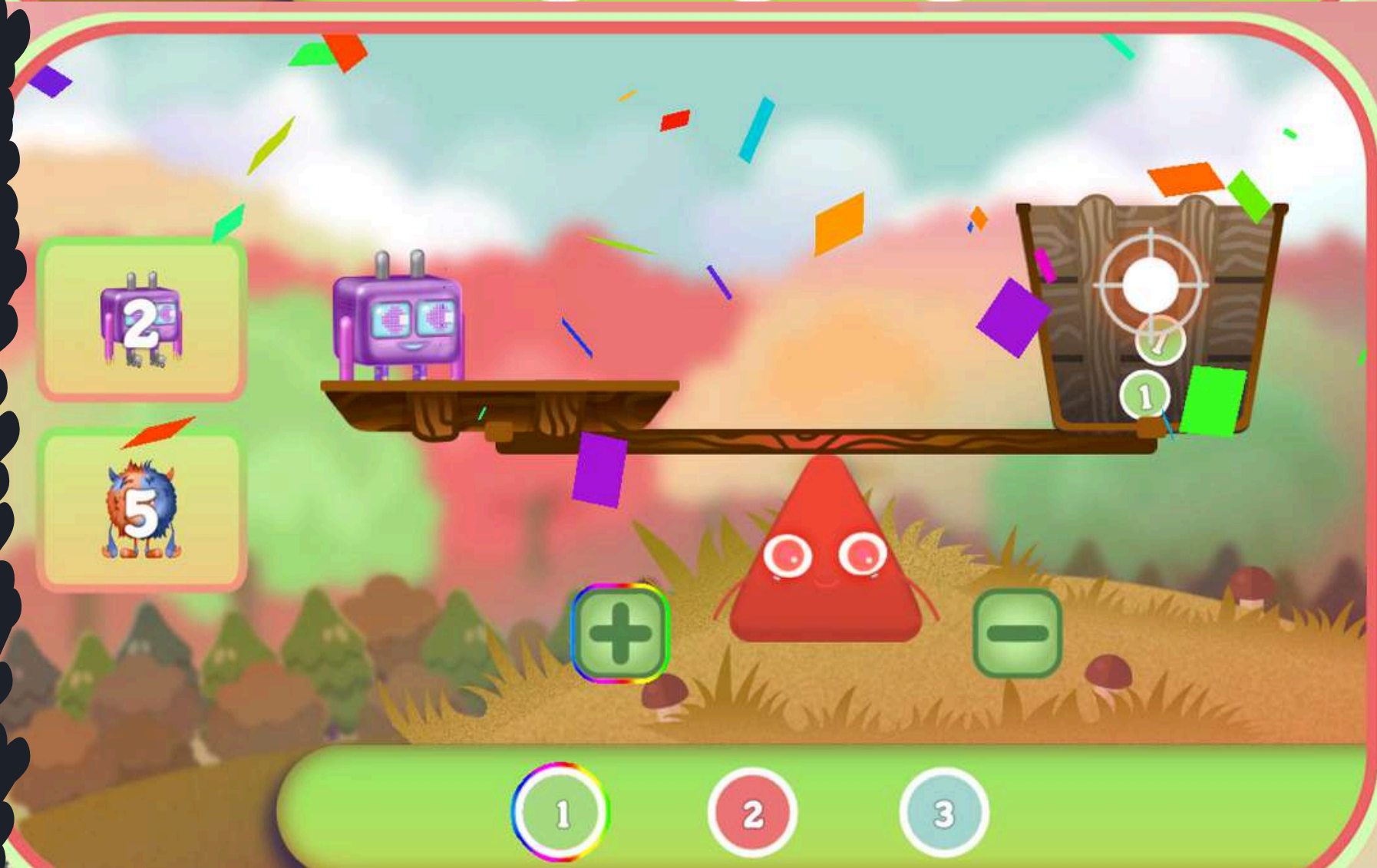
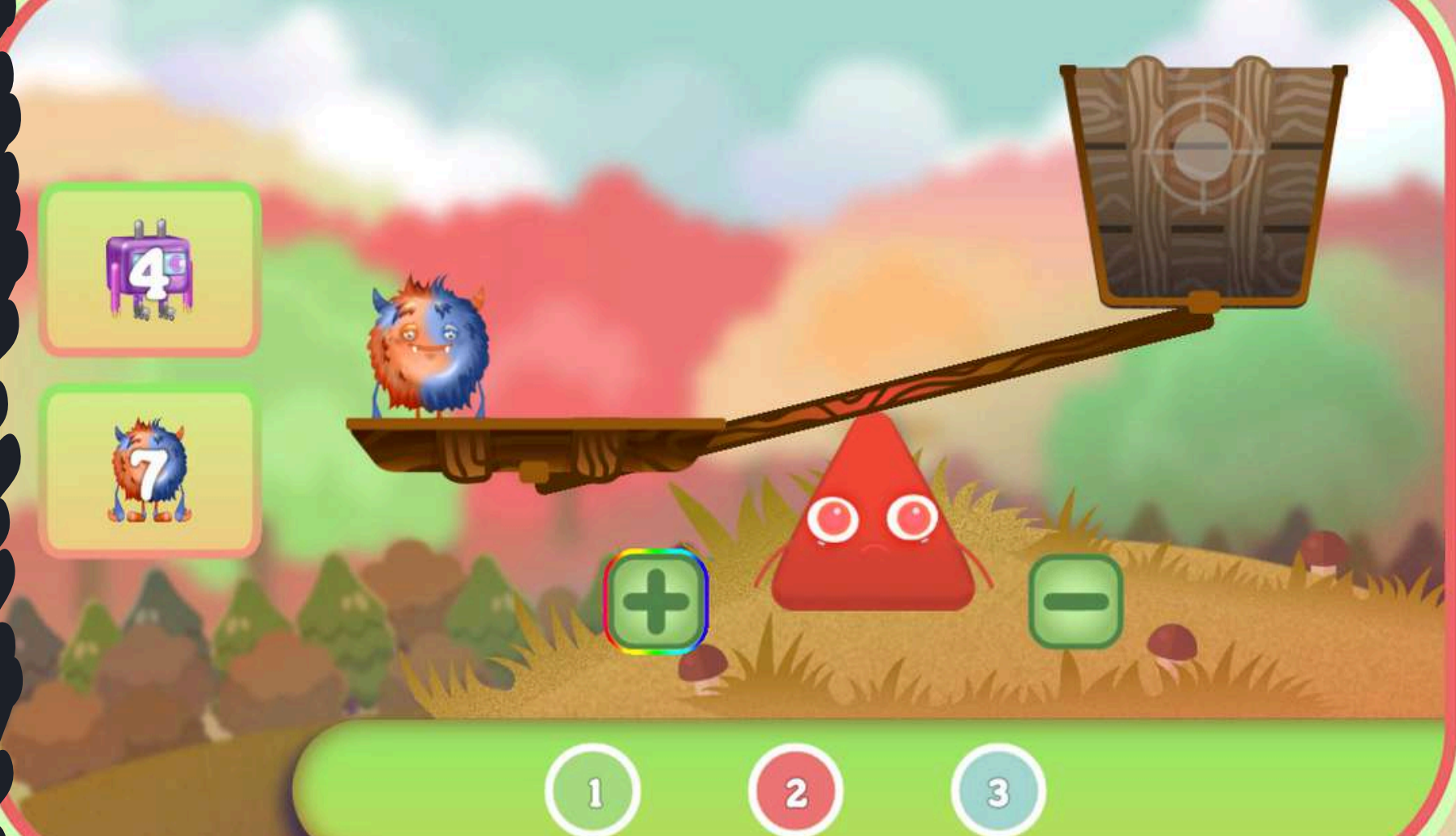
La actividad tiene éxito cuando el peso se equilibra.

En los niveles 1 y 2, solo aparecen números naturales y solo aumenta el valor total. El nivel 3 también incluye fracciones, por ejemplo, 0,5 o 0,25.

## La actividad apoya el desarrollo:

Operaciones matemáticas: suma, resta, pesaje

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Hacer un camino

La tarea del participante es organizar un camino para llegar al gran diamante.

Debes planearlo de tal manera que evites obstáculos y recojas diamantes más pequeños en el camino.

Para colocar un elemento de camino, haz clic en él y luego en la casilla que prefieras en el tablero. Los elementos de camino se pueden reorganizar o intercambiar libremente con otros elementos de la parte inferior. No puedes colocar un camino sobre ti mismo, debajo de una criatura, debajo de un cristal grande ni debajo de obstáculos. Puedes colocar un camino debajo de cristales pequeños.

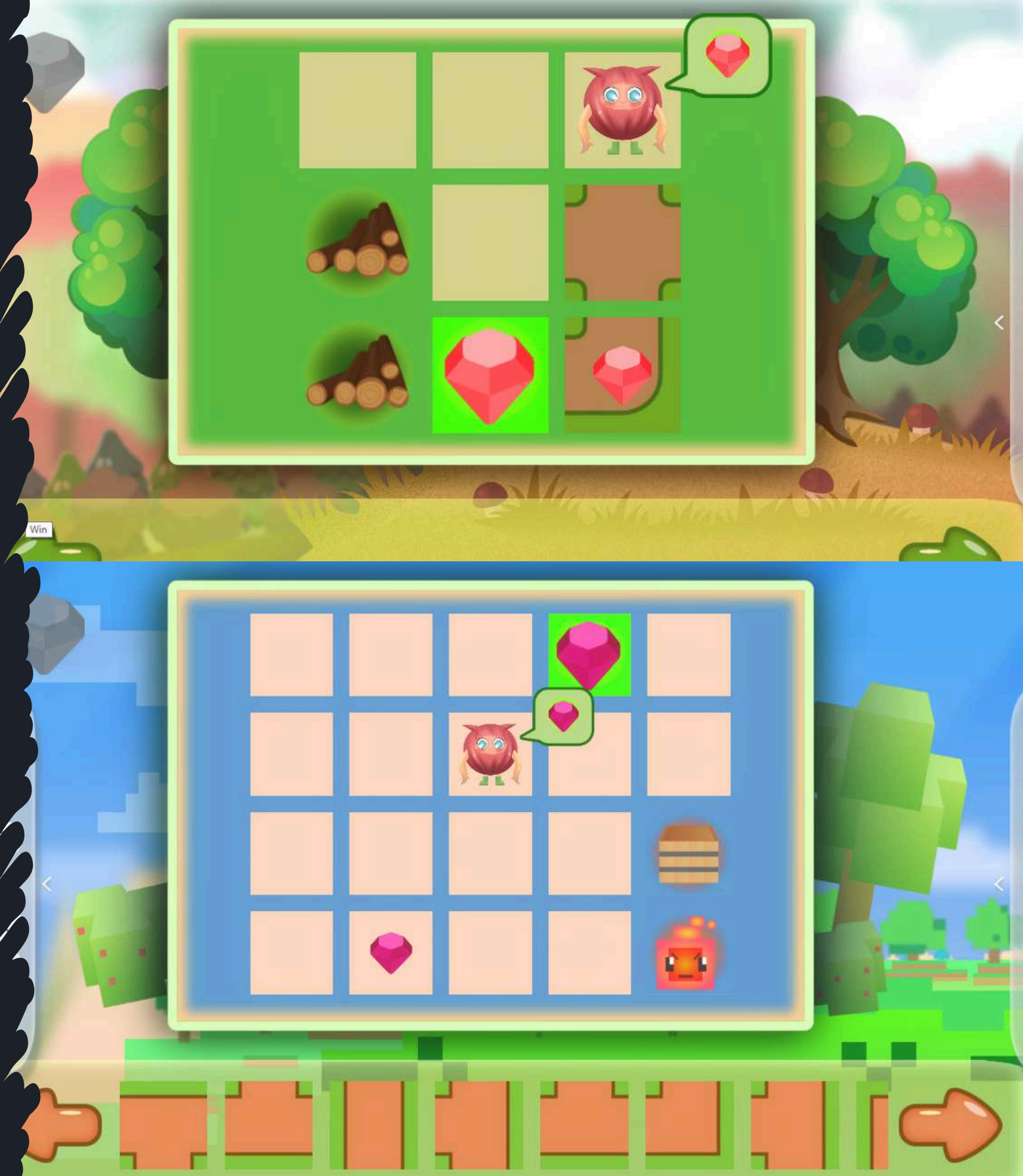
Cuando el camino llegue al cristal grande, podrás presionar a la criatura para que avance (antes no era posible). Elige el camino más corto hacia el diamante grande. La actividad termina cuando la criatura llega al diamante grande. También muestra cuántos diamantes pequeños se han recolectado en el camino.

Para empezar, hay varias actividades para elegir con distintos niveles de dificultad. Sin embargo, si al participante le gusta una aplicación, puede añadir tableros generados aleatoriamente mediante el botón del panel lateral (que se activará al llegar a la última actividad seleccionada). También se puede guardar un tablero: al recrear la aplicación, pulsa el botón "Guardar tablero" para volver a él con las flechas.

## La actividad apoya el desarrollo:

planificación, pensamiento estratégico, programación

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Encuentra la diferencia

La tarea del participante es encontrar y descubrir el significado de las diferencias entre dos imágenes (su número aparece en la parte superior de la pantalla). Para ello, marca con un marcador o lanza una pelota en el lugar correspondiente. Si aciertas, aparecerá una marca verde; si la selección es incorrecta, aparecerá una X roja. La actividad finaliza cuando se marcan correctamente todas las diferencias.

Los niveles difieren en el número de diferencias y el detalle de las imágenes.

## La actividad apoya el desarrollo:

Notar detalles, perspicacia

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Atrapa a los monstruos

Varias criaturas aparecen en el espacio.

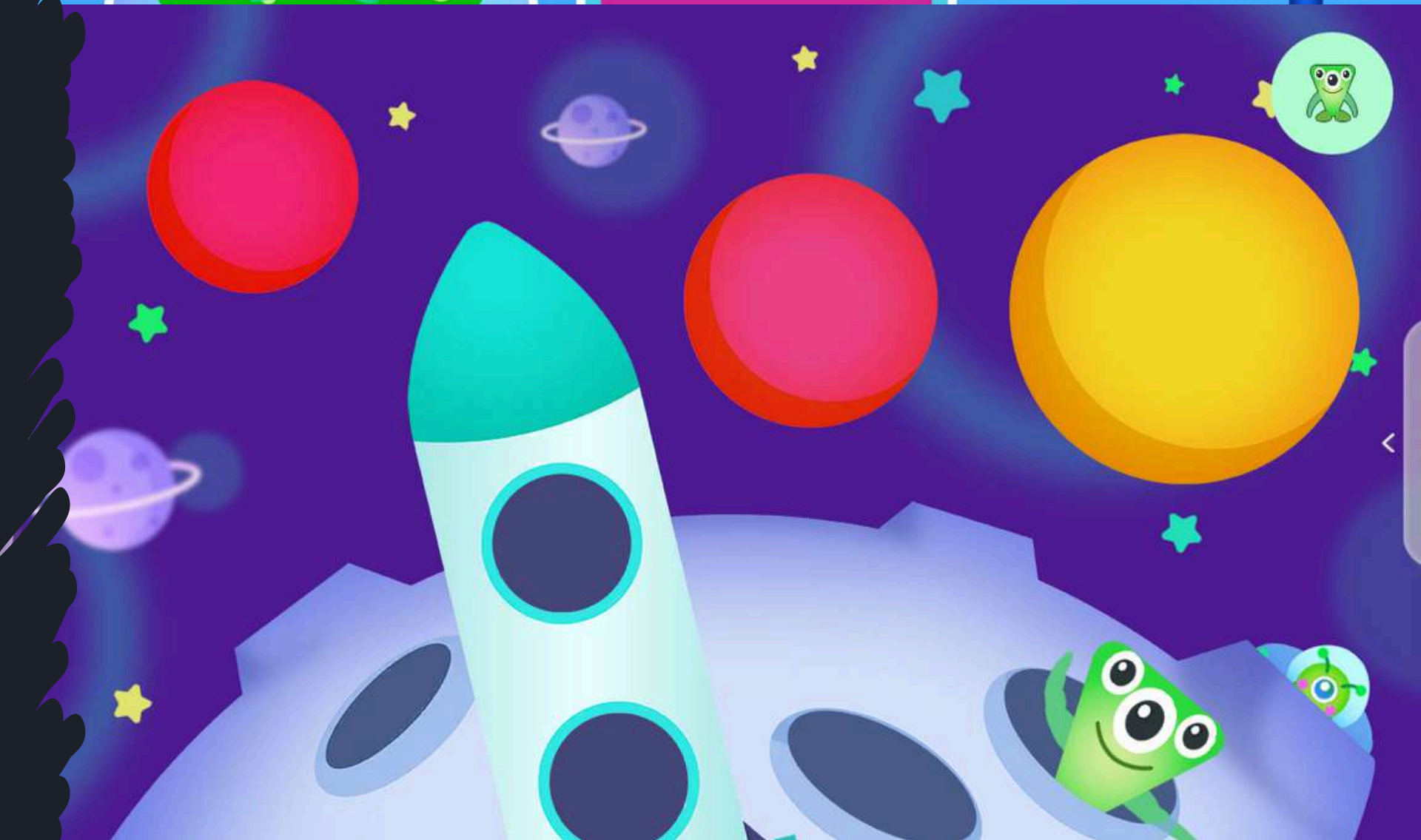
La tarea consiste en encontrar y pulsar (con un bolígrafo o una bola) uno de ellos, que aparece en el círculo de la esquina superior derecha. Tras cada búsqueda correcta, el personaje cambia y hay que buscar una criatura diferente. No hay puntos negativos por presionar a la criatura equivocada.

La actividad tendrá éxito cuando se haya seleccionado la criatura correcta ocho veces.

## La actividad apoya el desarrollo:

Precisión, velocidad de reacción, reflejos, inhibición de la reacción, percepción

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



# Completa la serie

La tarea del participante es completar la fila de abajo con uno de los elementos que aparecen en la burbuja de la parte superior.

Simplemente haz clic en el elemento seleccionado.

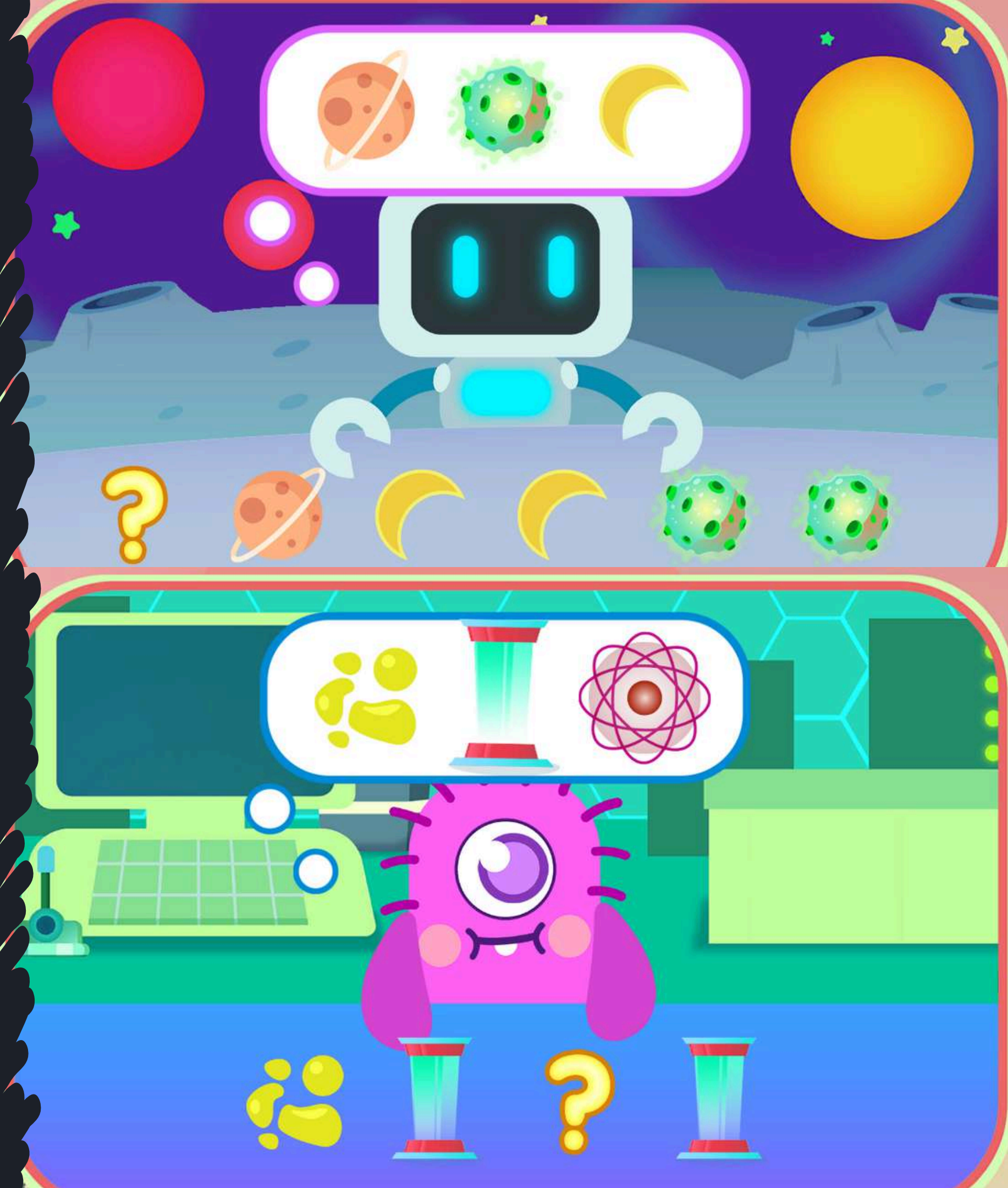
La actividad finaliza con éxito cuando la serie se completa con el elemento correcto.

Si haces clic en el incorrecto, se informará que no coincide y se solicitará una nueva selección.

## La actividad apoya el desarrollo:

Ver patrones

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.



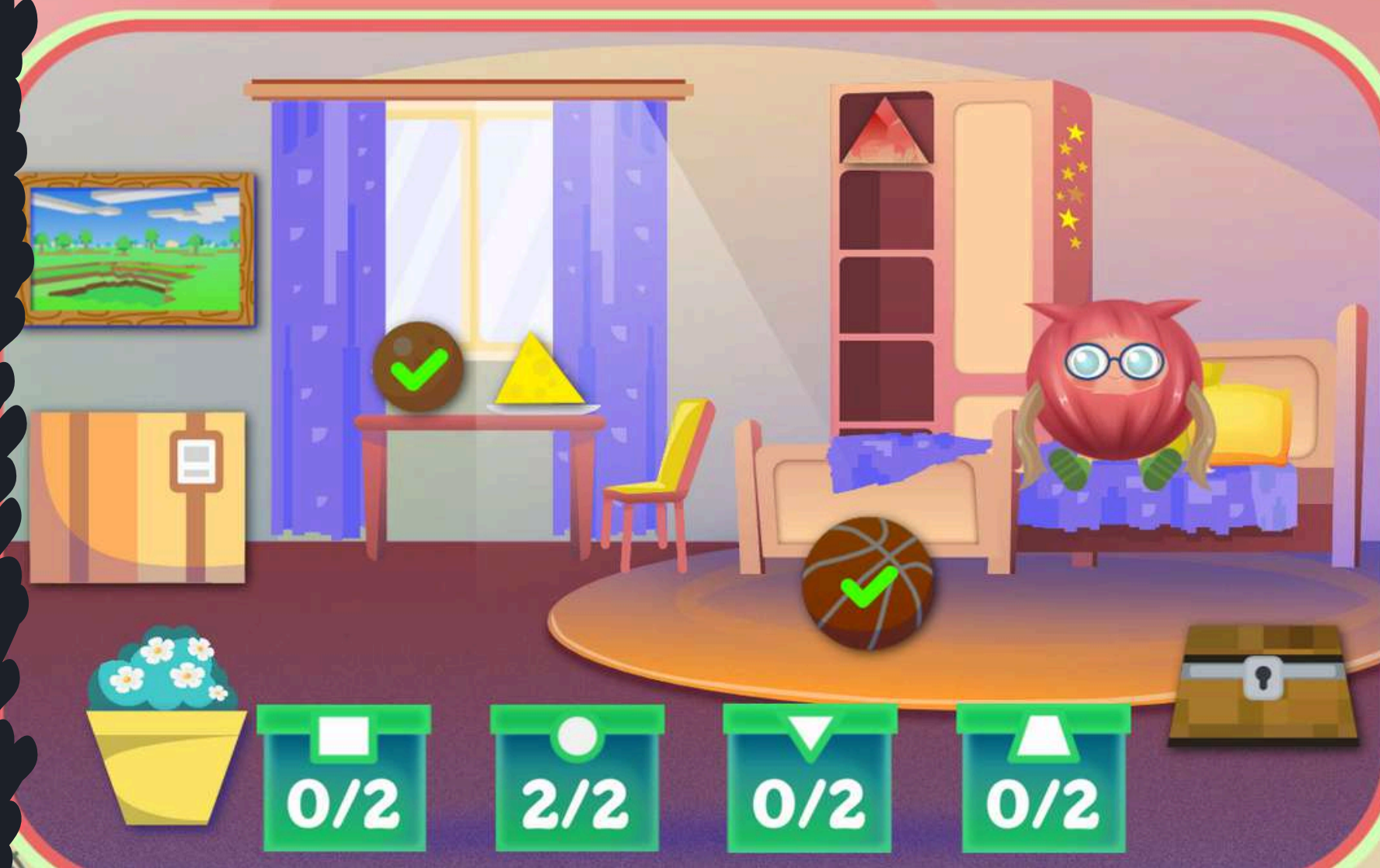
# Encuentra las figuras

Debes encontrar las formas adecuadas en el escenario y colocarlas en el contenedor marcado. Para ello, haz clic en el objeto y luego en la cesta seleccionada. Si el objeto se coloca en el contenedor correcto, aparecerá sombreado. Si cae en el incorrecto, seguirá siendo seleccionable. La actividad finaliza cuando todos los contenedores estén llenos. Las actividades varían según el escenario y la cantidad de objetos a encontrar.

## La actividad apoya el desarrollo

Formas, análisis de escenas visuales, percepción

Una actividad destinada a trabajar con marcadores o pelotas.





# El planeta en la educación

Tareas de jardín de infancia

**Knowla**

- 2. Crear condiciones que permitan a los niños desarrollarse libremente, jugar y relajarse con sensación de seguridad.
- 3. Apoyar la actividad del niño que aumente el nivel de integración sensorial y la capacidad de utilizar procesos cognitivos en desarrollo.
- 4. Garantizar la adecuada organización de las condiciones propicias para la adquisición de experiencias por parte de los niños, que les permitan continuar los procesos de adaptación y ayuden a los niños que se desarrollan de forma disarmónica, más lenta o acelerada.
- 5. Apoyar la exploración independiente del mundo por parte de los niños, seleccionando contenidos apropiados a su nivel de desarrollo, capacidades perceptivas, imaginación y razonamiento, respetando las necesidades e intereses individuales.
- 15. Apoyo sistemático al desarrollo de los mecanismos de aprendizaje del niño, conduciéndolo a un nivel que le permita iniciar la escuela.
- IV. Área cognitiva del desarrollo infantil. Un niño preparado para empezar la escuela:
  - 5. responde preguntas, habla sobre eventos del jardín de infancia, explica la secuencia de eventos en historias ilustradas simples, compone historias ilustradas, recita poemas, organiza y resuelve rompecabezas;
  - 9. lee imágenes, aísla y nombra sus elementos, nombra símbolos y signos en el entorno, explica su significado;
  - 12. clasifica objetos según: tamaño, forma, color, propósito, organiza objetos en grupos, filas, ritmos, recrea disposiciones de objetos y crea las suyas propias, dándoles significado, distingue figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo);
  - 14. determina direcciones y determina la posición de los objetos en relación a sí mismo y en relación a otros objetos, distingue los lados izquierdo y derecho;
  - 15. cuenta elementos de conjuntos durante el juego, la limpieza, los ejercicios y otras actividades, utiliza números cardinales y ordinales, reconoce dígitos del 0 al 10, experimenta con la creación de números posteriores, realiza sumas y restas en situaciones prácticas, cuenta objetos, distingue el conteo incorrecto del correcto;

It's smart to play

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