



Planeta Smart

El astuto Smart hace
observaciones.





Planet Smart contiene 96 actividades interactivas que utilizan métodos de trabajo en proyectos, experimentación y observación para introducir a los niños al fascinante mundo del cosmos. Las actividades abarcan diversos temas sobre el sistema solar, como la ubicación, las distancias, las órbitas y la estructura de los planetas. Las tareas incluidas despertarán la curiosidad de los niños por el mundo, les enseñarán a formular hipótesis, predecir resultados, observar y extraer conclusiones. Desarrollan la capacidad de pensar de forma independiente y desarrollan competencias en creatividad e innovación. Gracias al trabajo en equipo, desarrollan habilidades de comunicación, cooperación y resolución de problemas.





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

Las aplicaciones Planet Smart incluyen niveles de dificultad:

- Nivel 1: 5 - 7 años,
- Nivel 2: 8 - 9 años,
- Nivel 3: 10+ años



La edad de uso de la aplicación es solo una sugerencia. Cada actividad y su nivel deben seleccionarse según las habilidades del estudiante y sus necesidades educativas especiales (tanto las de nivelación como las de desarrollo de talentos).

Planeta Smart 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 "13:08" with a Wi-Fi icon. The main content area features a large card for "Planeta Smart" on the left and a grid of smaller cards for "Planeta Fruu", "Planeta Smart", "Planeta EduMini", "Planeta Pi", "Planeta M", and "Planeta Ziuuu" on the right. The "Planeta Smart" card includes a "MANUAL" button and a detailed description of its 96 interactive activities. The other cards show their respective characters and availability status (e.g., "Disponible" or "Comprar acceso"). A vertical navigation bar on the right side contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, and a "K" logo. At the bottom of the app screen, there are four blue dots indicating the current page position.

Knowla.edu 13:08

Planeta Smart
MANUAL

Planet Smart contiene 96 actividades interactivas que utilizan métodos de trabajo en proyectos, experimentación y observación para introducir a los niños al fascinante mundo del cosmos. Las actividades abarcan diversos temas sobre el sistema solar, como la ubicación, las distancias, las órbitas y la estructura de los planetas. Las tareas incluidas despertarán la curiosidad de los niños por el mundo, les

Planeta Fruu
Disponible

Planeta Smart
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
-  Acceso al 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 cualquier actividad activa posterior; desactivar el sonido en una actividad solo estará activo cuando se juegue en una actividad determinada)
-  Para 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); se perderán todos los cambios realizados.
-  Recargar actividad; cualquier cambio realizado se perderá
-  Sonido activado/desactivado
-  Salir a la lista de selección de actividades, se perderán todos los cambios.
-  Tablero anterior
-  Siguiendo tablero
-  Guía de actividades interactivas




Actividad exitosa




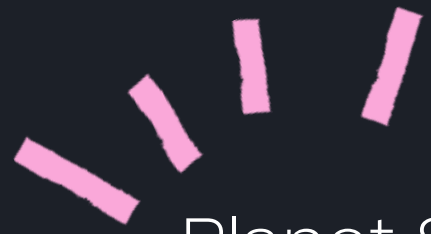
Actividad fallida





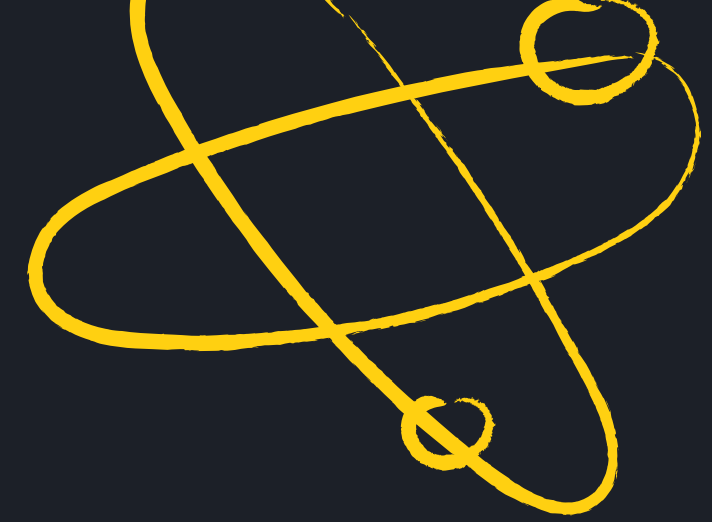
**Lista de actividades
con cantidad o tiempo**





Planet Smart incluye 9 aplicaciones con 96 actividades:

1. Recorre el laberinto: 3 niveles, 30 actividades
2. Planetario - 1 actividad con 10 objetos del sistema solar
3. Los planetas al revés: 1 actividad, 3 objetos del sistema solar
4. Tamaños de los planetas: 1 actividad, 8 planetas del sistema solar
5. Órbitas - 1 actividad, 8 planetas del sistema solar
6. Cohete al espacio - 1 actividad
7. Proyección 3D - 3 niveles, 30 actividades
8. Construcciones 3D - 3 niveles, 30 actividades
9. Hacer música - 1 actividad



Recorre el laberinto

Leyenda:

Tablero: todos los campos y obstáculos en los que necesitas construir un camino.

Torres/casas/linternas: el objetivo de la actividad es organizar un camino entre dos edificios.

flecha - pista

Número de campos restantes



Campo vacío - verde, puedes construir una carretera en él

Obstáculos: no se puede construir una carretera sobre ellos.

Campo seleccionado: se colocará un elemento de carretera en él.

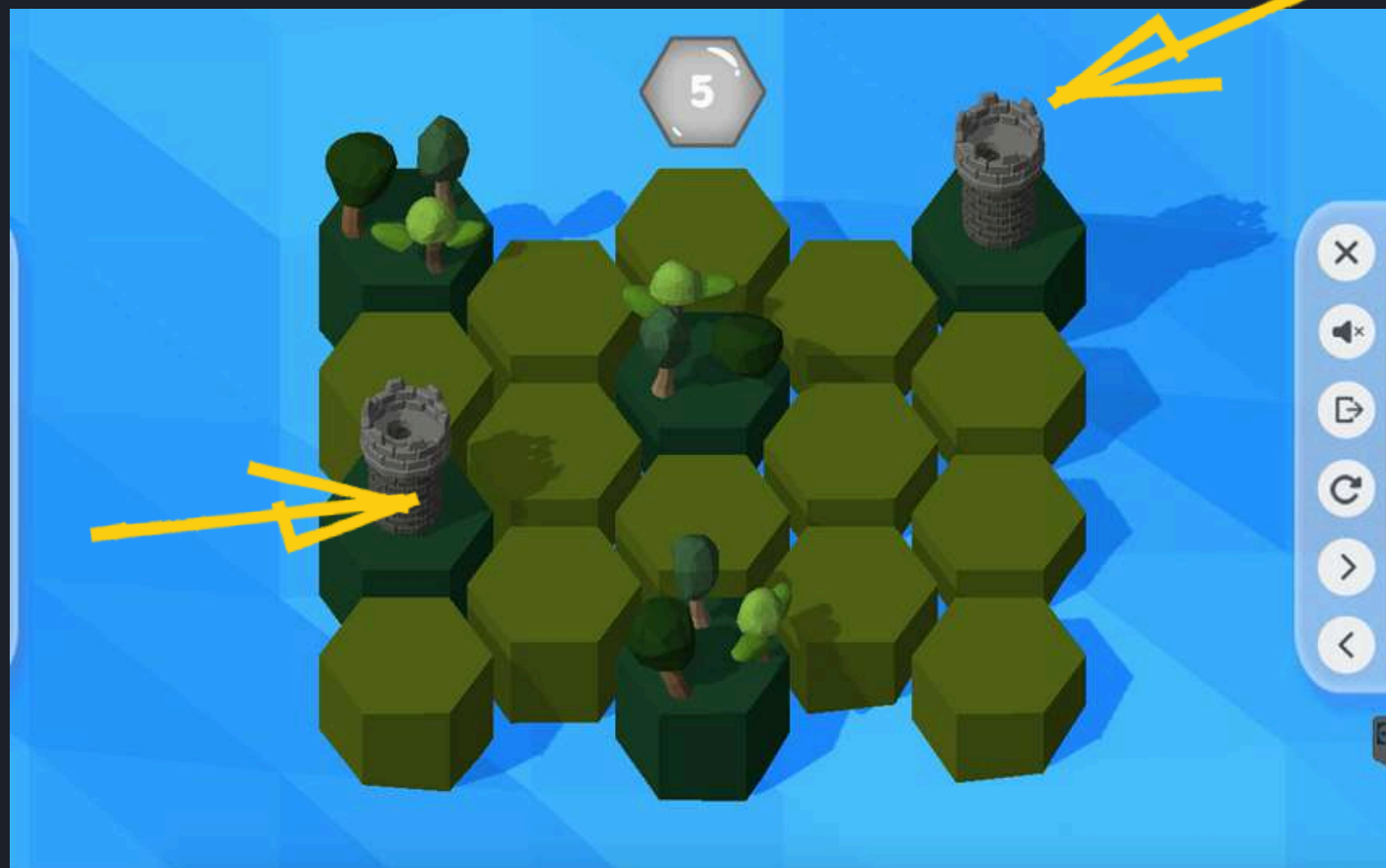
Recorre el laberinto

Objetivo de la actividad: conectar los elementos de la carretera marcados con flechas

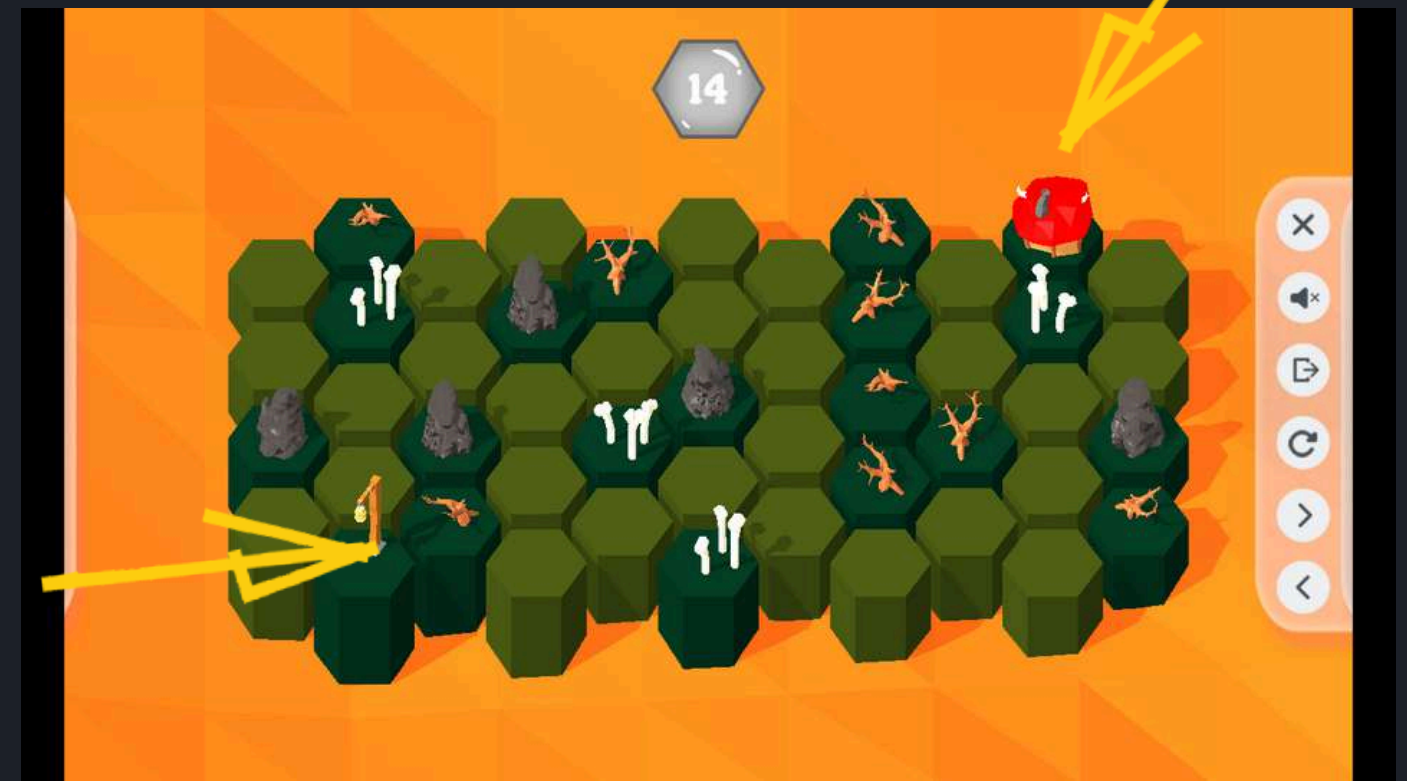
Nivel 2



Nivel 1



Nivel 3



Recorre el laberinto

Debes marcar el camino más corto posible entre torres, espirales, casas y faroles, y evitar los obstáculos del tablero, como árboles o rocas. Solo puedes moverte por casillas vacías. Un clic en una casilla la marca. Al pulsar de nuevo, se desmarca la casilla y se restaura a su estado original. El número de casillas se muestra en la parte superior del tablero. La actividad se completa cuando las torres están conectadas por una carretera dentro del límite establecido. Los niveles de dificultad difieren según el tamaño del laberinto y la apariencia del paisaje.

Actividad en educación:

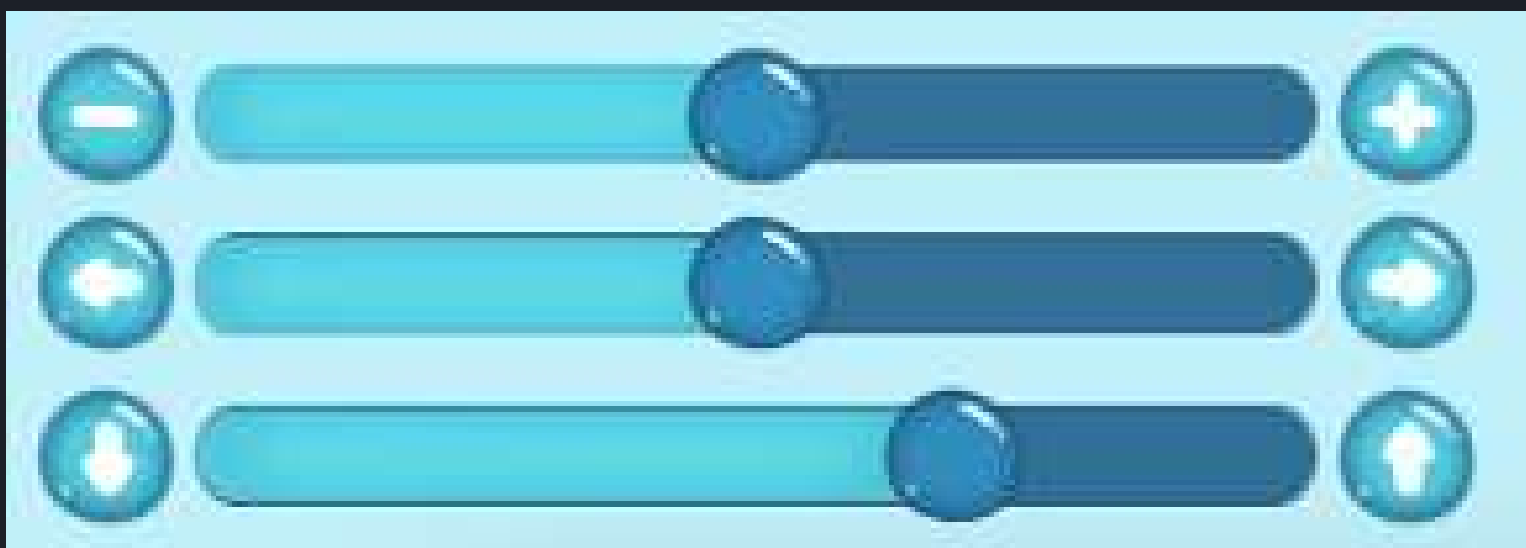
La actividad permite desarrollar el pensamiento causal y ayuda a mejorar las habilidades de resolución creativa de problemas. Además, consolida las operaciones matemáticas.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos o pelotas.



Planetario

acercar/alejar



rotación en el plano horizontal

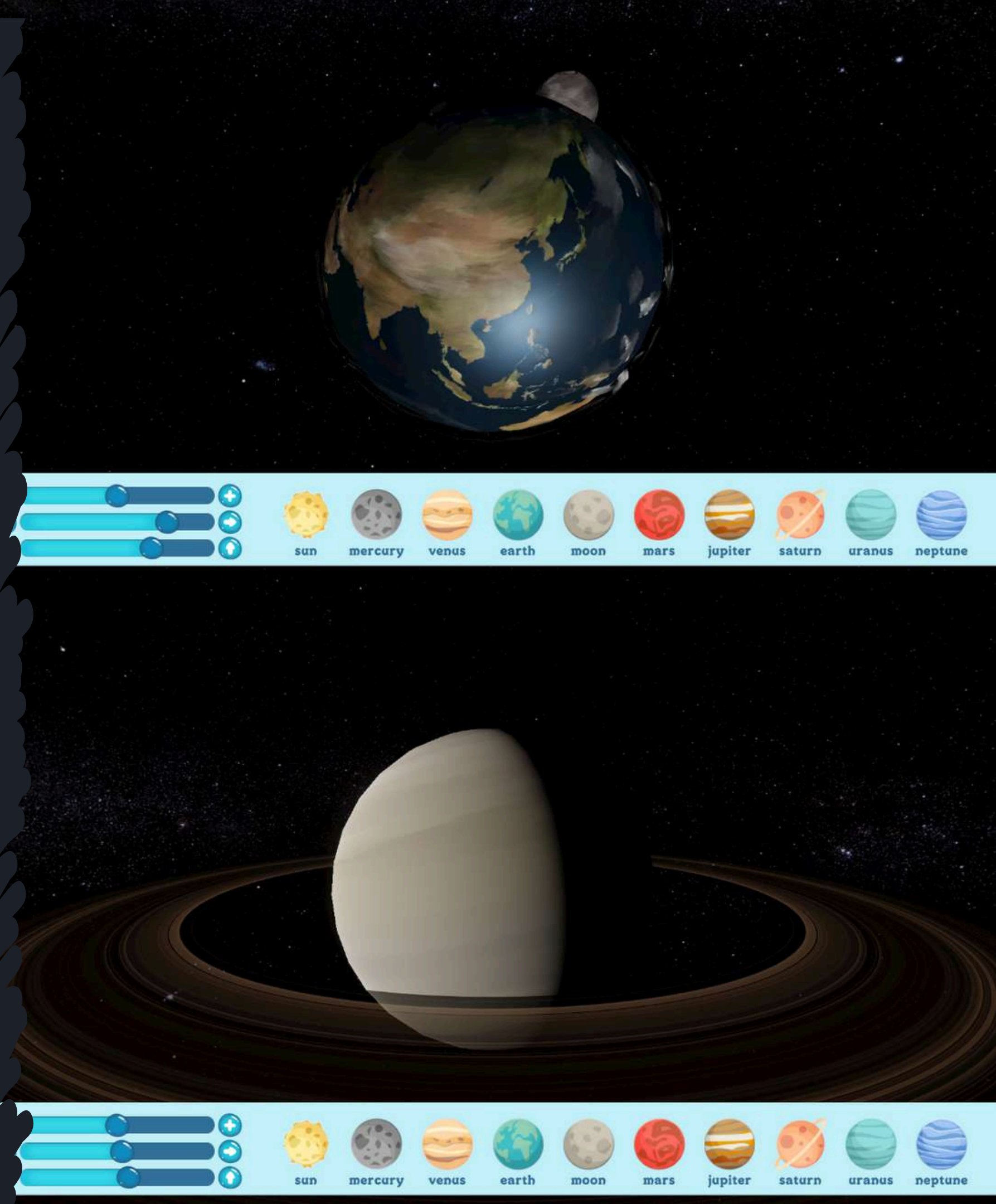
rotación en el plano vertical

Planetario

En esta actividad podrás observar el sistema solar desde diferentes perspectivas y desde diferentes distancias.

Actividad en educación:

La actividad puede realizarse como parte de la adquisición experimental y experiencial de conocimientos sobre el cosmos.

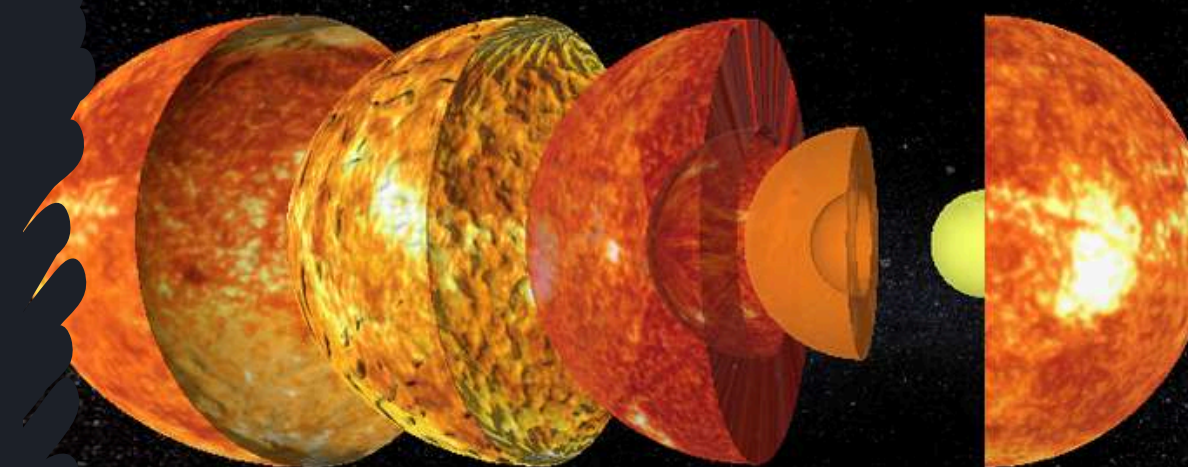
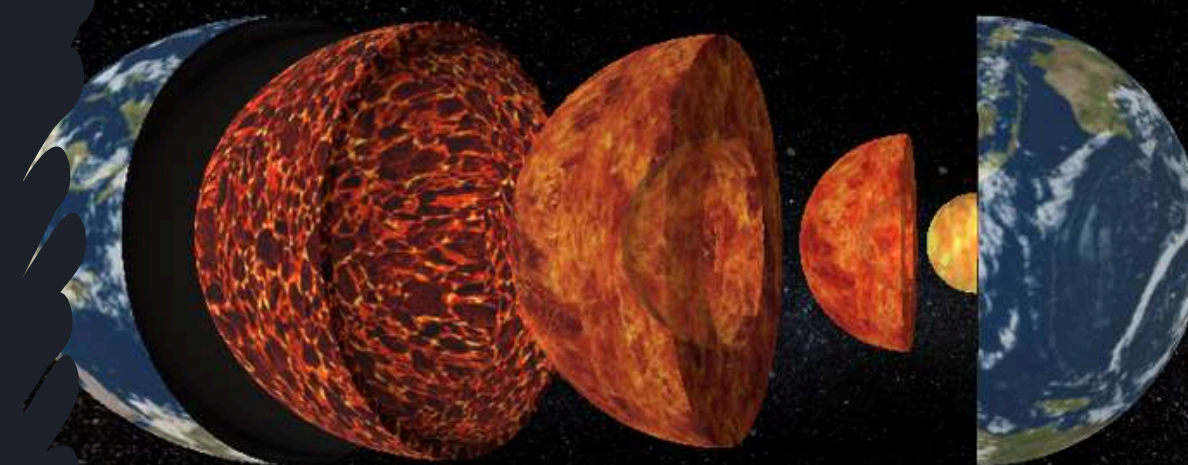


Los planetas al revés

En esta aplicación puedes observar de cerca la apariencia de cada planeta del sistema solar. Además, puedes explorar su interior. Tras abrir un planeta, se mostrará una animación de sus capas, que se fusionarán con la otra mitad. Si deseas volver a verlas, puedes presionar y arrastrar las siguientes capas. El núcleo del planeta ya no se separa de la otra mitad. Solo los objetos seleccionados estarán disponibles para explorar.

Actividad en educación:

La actividad puede realizarse como parte de la adquisición experimental y experiencial de conocimientos sobre el cosmos.



sun



mercury



venus



earth



moon



mars



jupiter



saturn



uranus



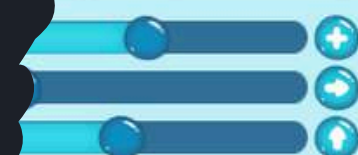
neptune

Tamaños de los planetas

En esta actividad podrás observar el sistema solar desde diferentes perspectivas y además observar con más detalle las diferencias entre los tamaños de los planetas o el sol.

Actividad en educación:

La actividad puede realizarse como parte de la adquisición experimental y experiencial de conocimientos sobre el cosmos.



mercury



venus



earth



mars



jupiter



saturn



uranus



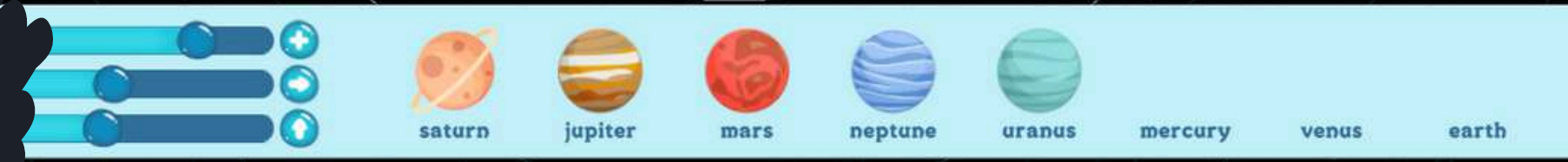
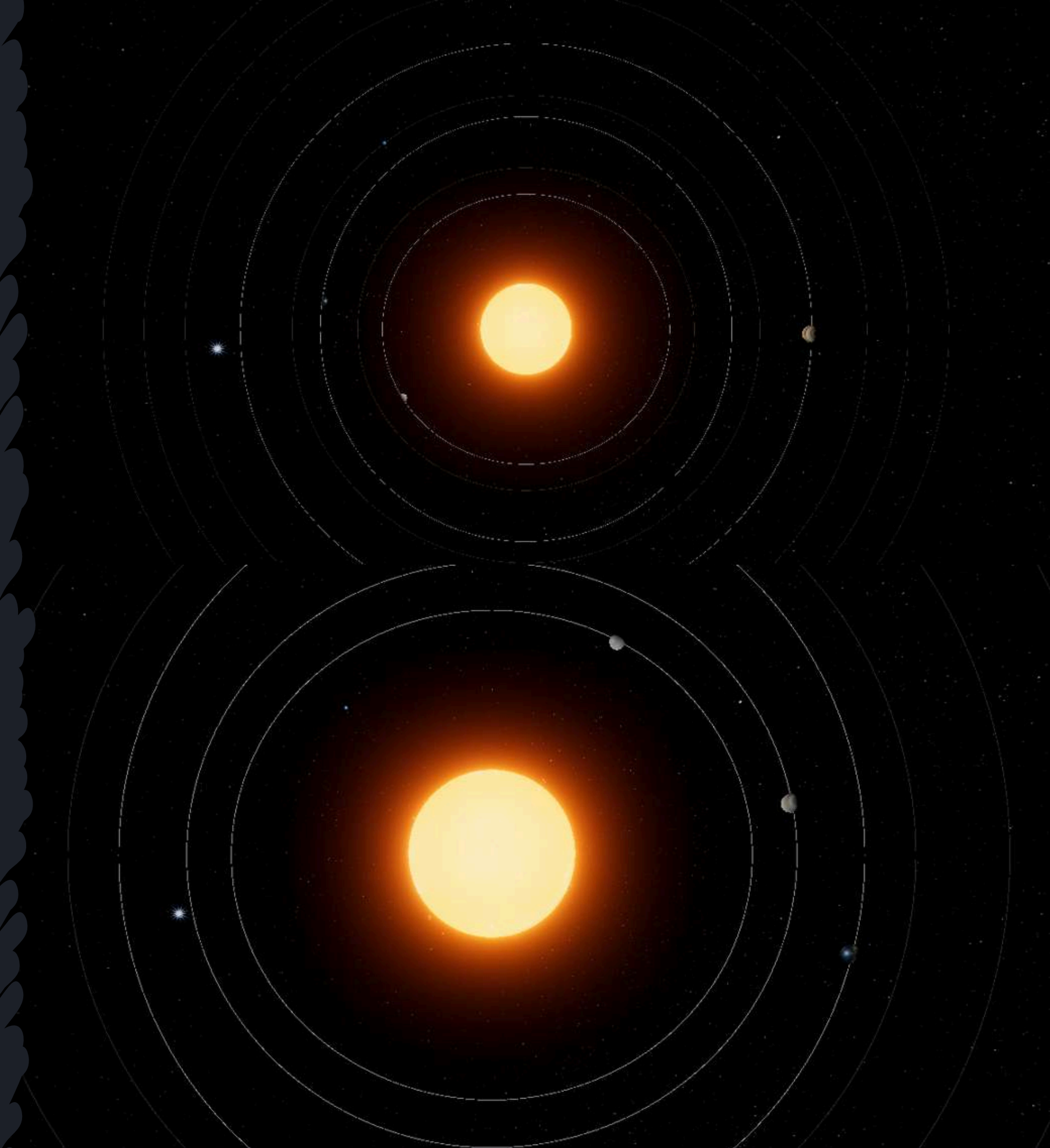
neptune

Órbitas

La tarea del participante es colocar los planetas en las órbitas correctas alrededor del Sol. Coje el planeta y colócalo en órbita. Un planeta correctamente alineado comenzará a girar alrededor del Sol. Si está mal alineado, volverá al lugar seleccionado. La actividad se completa cuando todos los planetas están en sus posiciones.

Actividad en educación:

La actividad puede realizarse como parte de la adquisición experimental y experiencial de conocimientos sobre el cosmos.

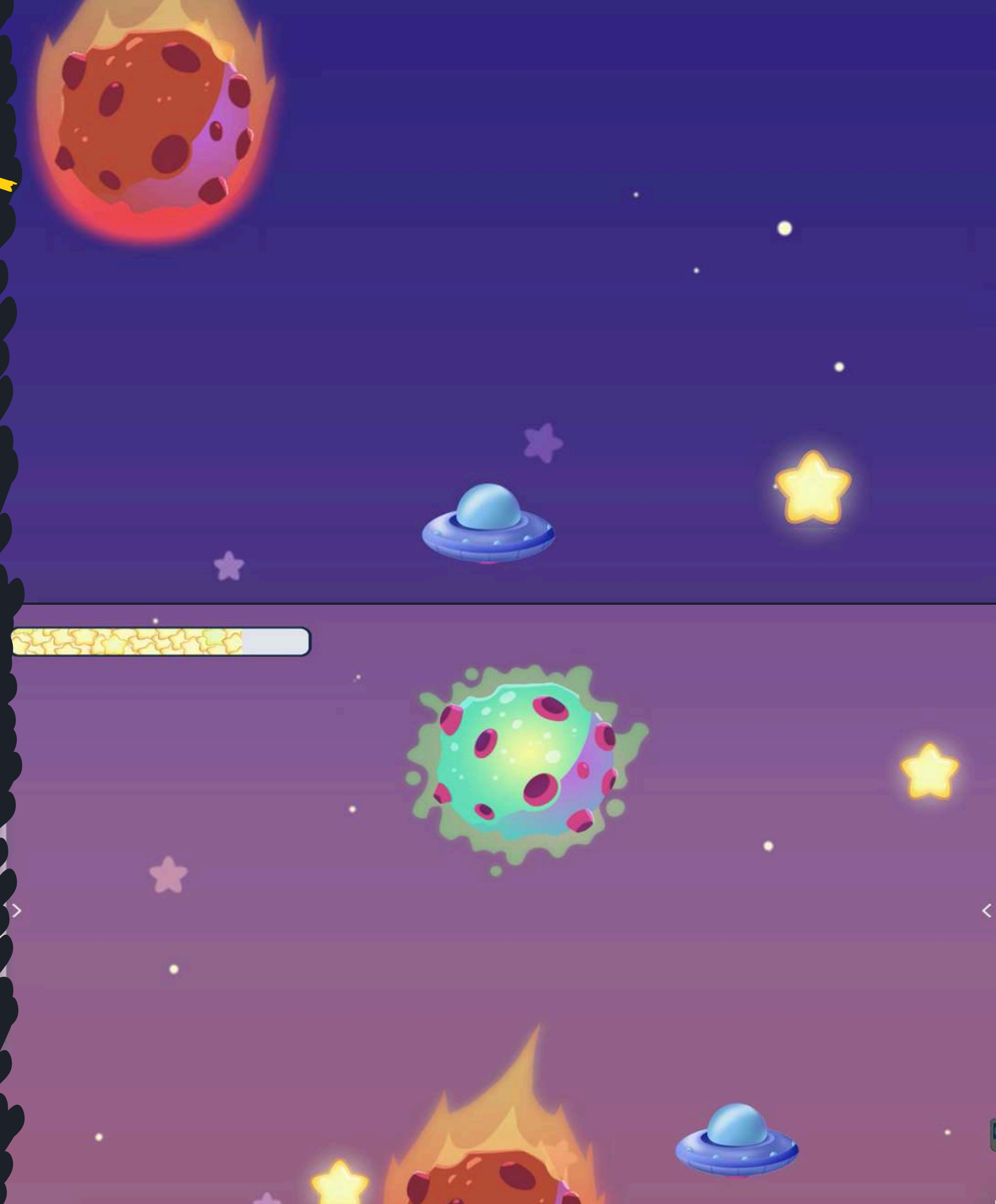


Cohete al espacio

La tarea del participante es recolectar estrellas doradas, que sirven de combustible para el cohete, y evitar los meteoritos. Simplemente presiona el bolígrafo o lanza la pelota en la dirección correcta para que el cohete se desplace a un punto determinado. El juego termina cuando el cohete impacta el meteorito o se agota el combustible de la estrella.

Actividad en educación:

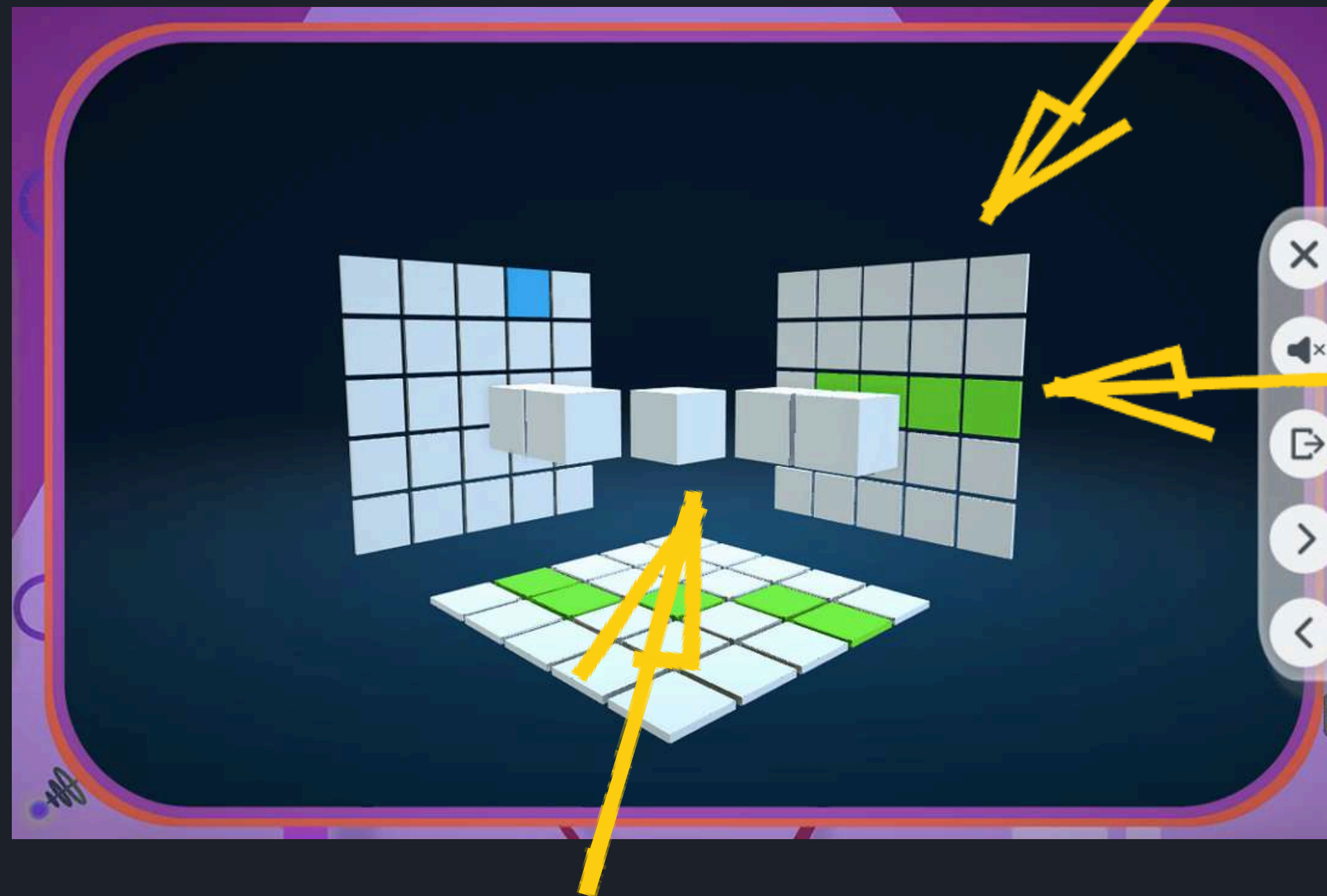
Esta actividad puede llevarse a cabo como parte de la adquisición experimental y experiencial de conocimientos sobre el cosmos. De hecho, es mucho más entretenida que las anteriores. También puede entrenar habilidades de causa y efecto (obtener combustible, evitar peligros).



Proyección 3D

Leyenda:

- Muros - proyección en tres planos, compuestos por baldosas



Baldosas:

- azul - seleccionado
- verde - marcado correctamente
- roja - marcado incorrectamente
- blanca - sin marcar

- Botón del lápiz: rotación de perspectiva

- Figura - consta de cubos

Proyección 3D

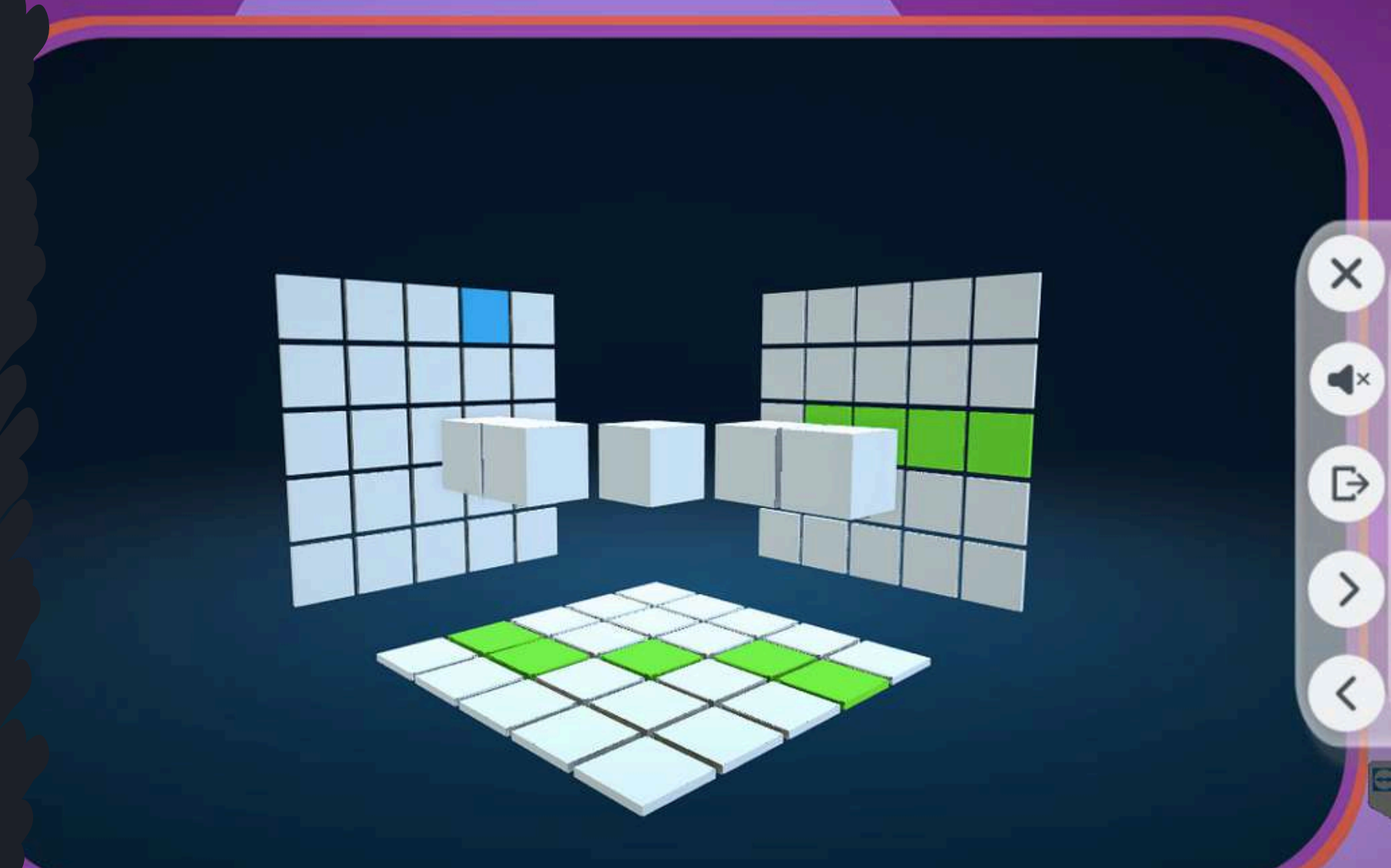
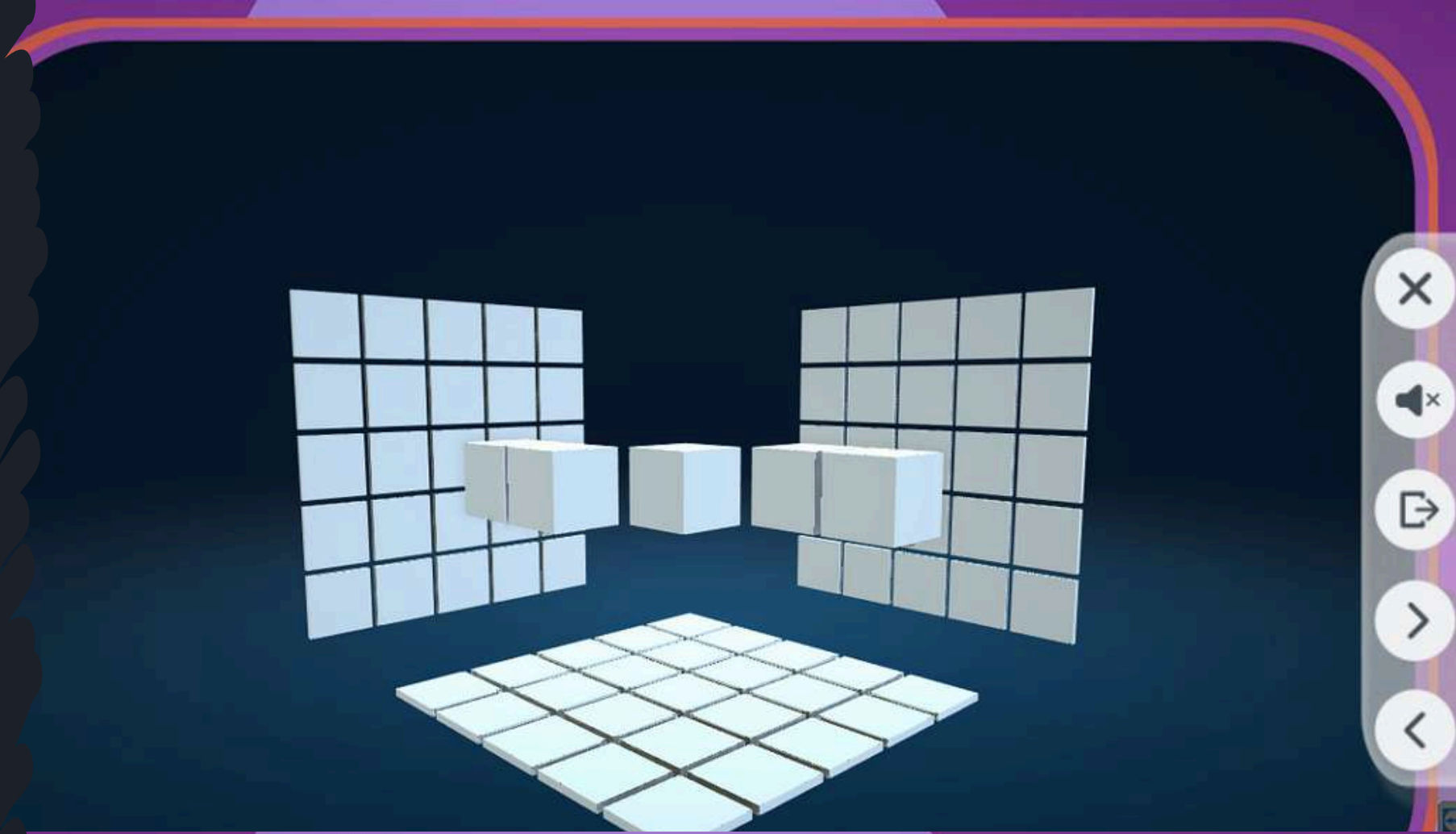
La tarea del participante es reproducir la sombra que proyecta la figura sobre las caras indicadas. En cada una, simplemente presiona la casilla correspondiente con un bolígrafo y manténla presionada hasta que quede seleccionada. Si se vuelve verde, la selección es válida; si se vuelve roja, no es válida. Puedes rotar figuras y paredes manteniendo presionado el bolígrafo y moviéndolo en la dirección indicada. La actividad se completará cuando todos los cuboideos estén correctamente marcados.

Los niveles difieren en la dificultad de la construcción.

Actividad en la educación

Introducción al dibujo técnico. Favorece el desarrollo de la orientación visual-espacial y las direcciones de aprendizaje. Útil en la formación profesional, incluyendo diseño gráfico, arquitectura e ingeniería.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos.

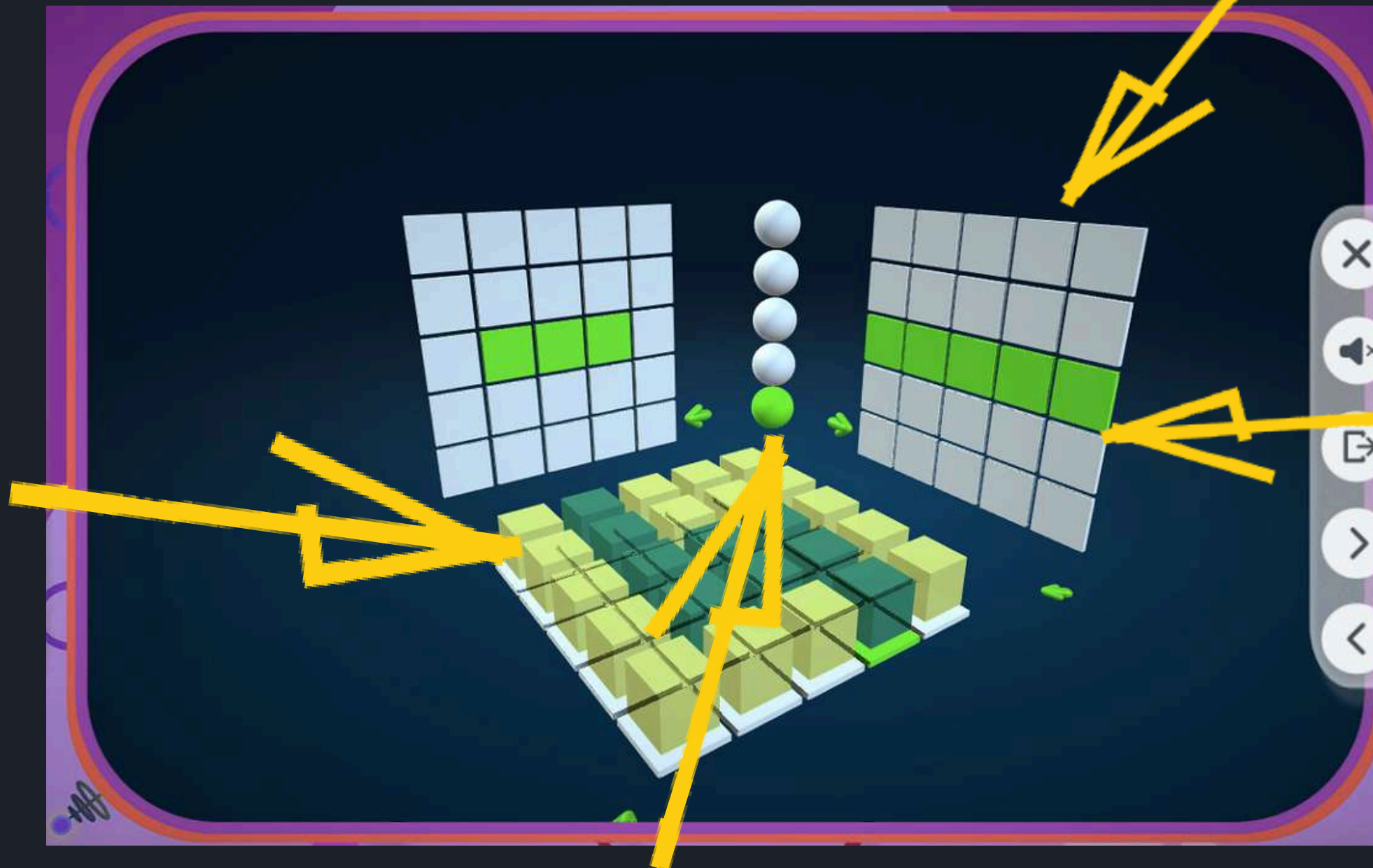


Construcción 3D

Leyenda:

Cubículos:

- verde oscuro - marcado
- verde claro - sin marcar



- Muros - proyección en tres planos, compuestos por baldosas

Baldosa:

- verde - seleccionado
- blanco - sin marcar

- Botón del lápiz: rotación de perspectiva

Pelotas se utilizan para saltar entre pisos sucesivos de cubos:

- verde - el piso actual de cubículos
- blanco - pisos inactivos de cubos

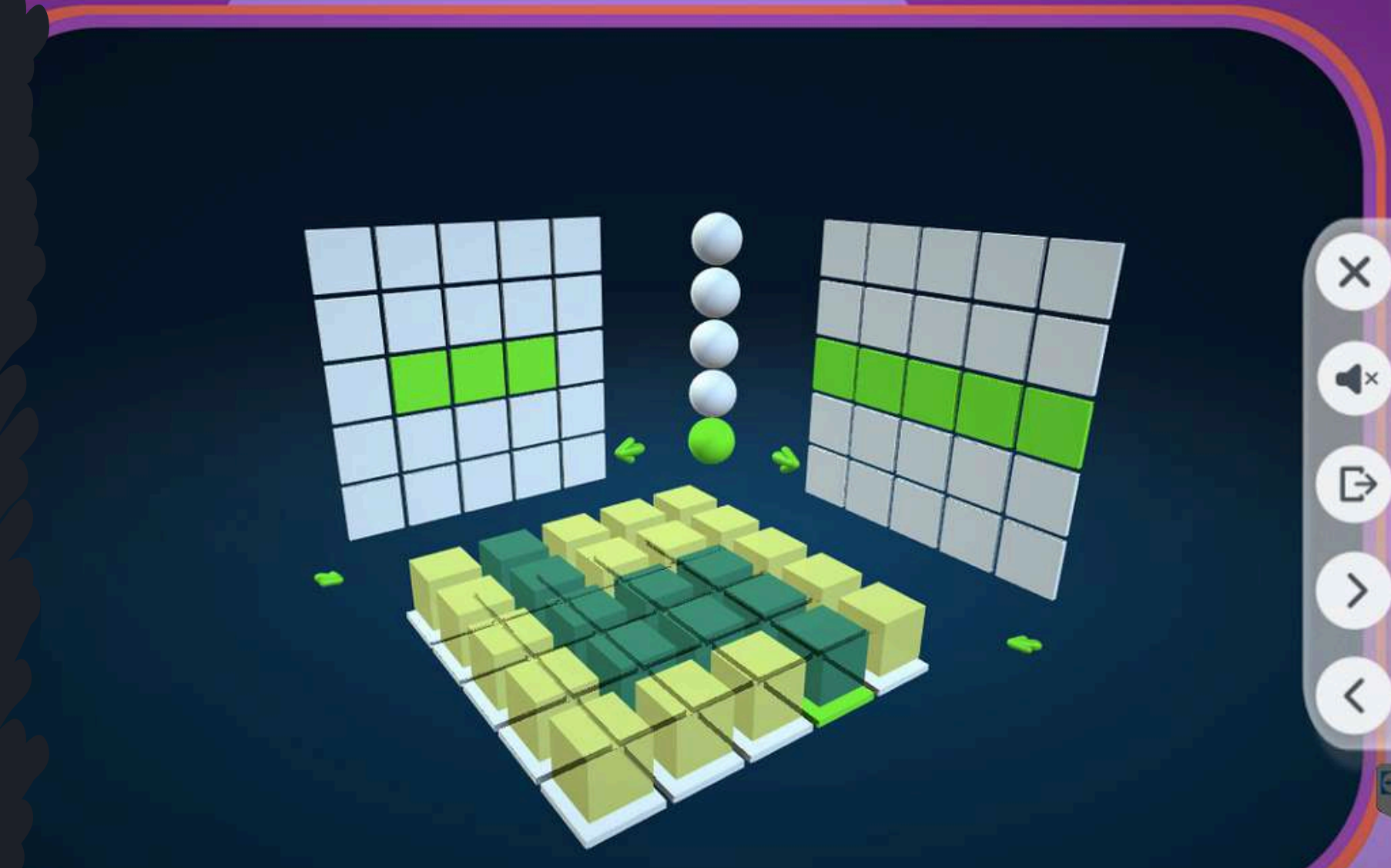
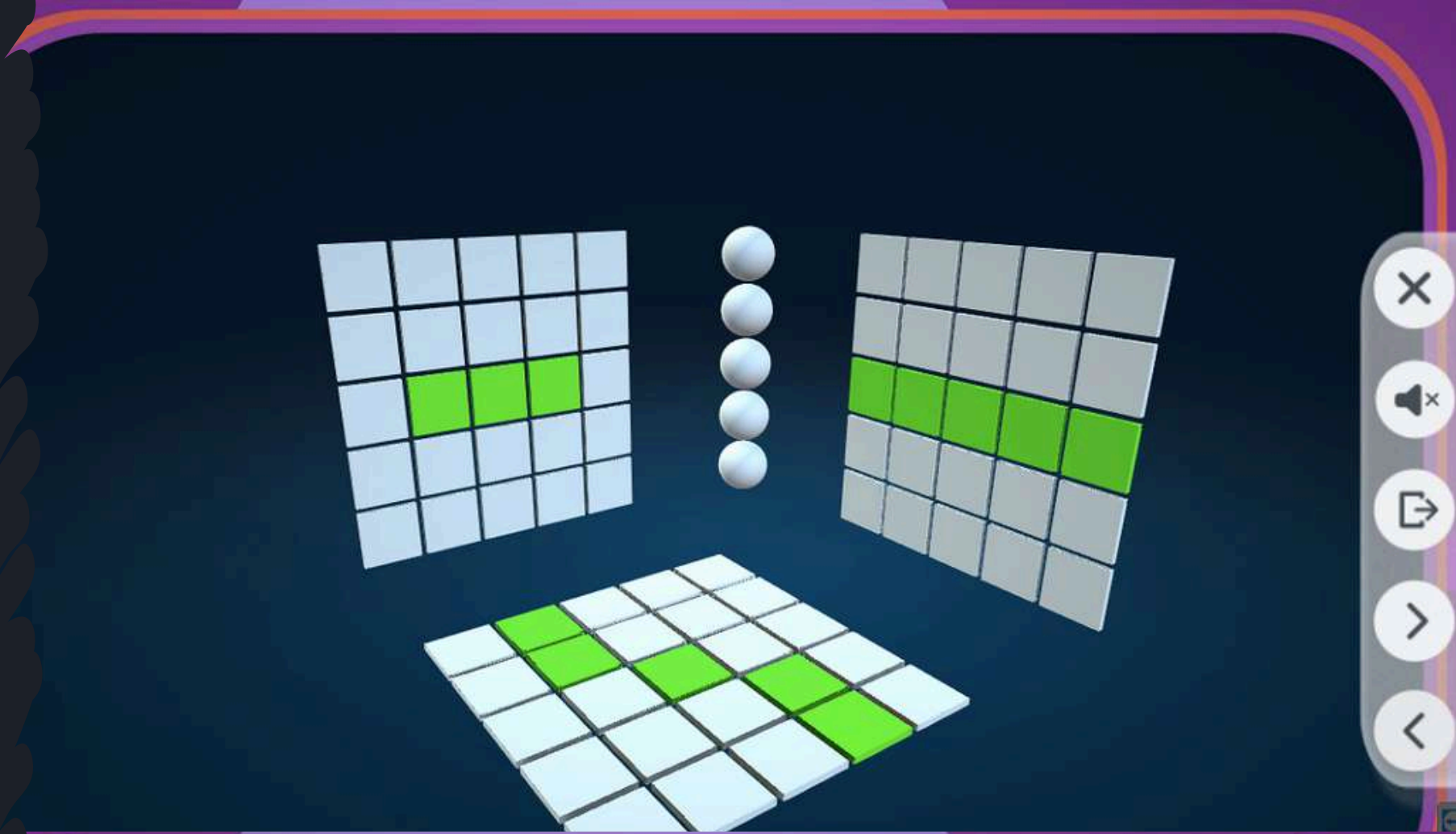
Construcción 3D

Se marca una sombra en el tablero y la tarea del participante es determinar la forma de una figura espacial. Se marcan pequeños cubos entre las paredes. Simplemente presiónalos con un bolígrafo y mantenlos presionados hasta que se seleccionen. Puedes desmarcar la casilla haciendo clic de nuevo. Las figuras y las paredes se giran manteniendo presionado el botón del bolígrafo y moviéndolos en una dirección determinada. Para moverse entre las capas sucesivas de la figura, presiona la esfera correspondiente ubicada en la esquina entre las paredes. La actividad se completará cuando todos los cubos estén marcados correctamente.

Los niveles difieren en la dificultad de la construcción.

Actividad en educación:

Introducción al dibujo técnico. Favorece el desarrollo de la orientación visual-espacial y las direcciones de aprendizaje. Útil en la formación profesional, incluyendo diseño gráfico, arquitectura e ingeniería.



Hacer música

Leyenda:

Reproducir/detener - reproducir o detener la melodía

“Pentagrama”: campo en el que se colocan los elementos

Elementos a utilizar - imágenes, cada una de ellas es un sonido diferente, con las flechas podemos cambiar toda la base de diferentes elementos

Nota - tocar más rápido o más lento

Papelera - eliminar elementos

Flechas - mover cartas sucesivas del pentagrama

Número - número de cartas de personal para ser jugadas



Hacer música

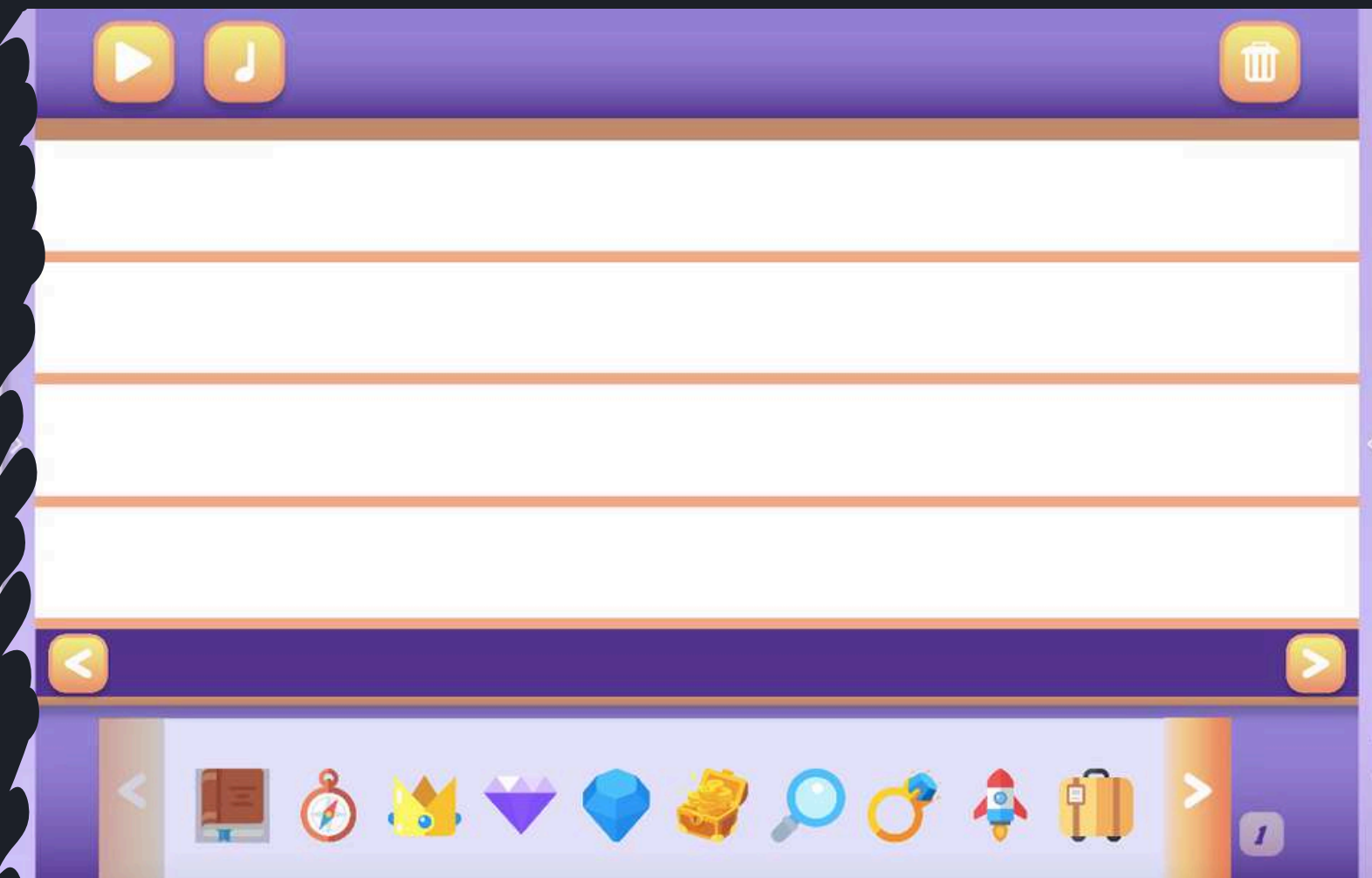
El sonido de actividad debe estar activado.

La actividad consiste en colocar 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 simultáneamente. Presta atención al número de la tarjeta del pentagrama. Las tarjetas se reproducirán secuencialmente, de la primera a la última, independientemente de los elementos configurados. Después de la configuración, puedes escuchar tu pista a mayor o menor velocidad.

Actividad en educación:

Divertirse con sonidos y música. Crea tu propia pista. Esto fomenta el desarrollo de la creatividad y las habilidades rítmicas o musicales. También adquieren conocimientos sobre las propiedades básicas de los sonidos o sobre la creación de composiciones.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos.





El planeta en la educación

Plan de estudios básico para jardín de infancia

Logros del niño al finalizar la educación preescolar

- Área cognitiva del desarrollo infantil. Un niño preparado para comenzar a aprender en la escuela: experimenta, estima, predice y mide la longitud de objetos usando, por ejemplo, la mano, el pie o el zapato; utiliza conceptos relacionados con fenómenos naturales (p. ej., el arcoíris, la lluvia, las tormentas, la caída de las hojas, la migración estacional de las aves, la floración de los árboles, la congelación del agua); con respecto a la vida de los animales, las plantas, las personas en el entorno natural, y el uso de recursos naturales (p. ej., hongos, frutas, hierbas); realiza actividades cognitivas independientes (p. ej., mirar libros, desarrollar el espacio con sus propias ideas de construcción, usar tecnología moderna, etc.).

Condiciones y modo de ejecución

- El espacio también incluye juguetes y materiales didácticos para motivar a los niños a actuar de forma independiente, descubrir fenómenos y procesos en curso, consolidar los conocimientos y habilidades adquiridos e inspirarlos a realizar sus propios experimentos. Es fundamental que todos los niños tengan la oportunidad de usarlos sin límites de tiempo excesivos.
- Los elementos del espacio en el jardín de infancia son lugares adecuadamente equipados para el descanso de los niños (tumbona, colchón, esterilla, almohada), así como equipamientos adecuados para niños con necesidades educativas especiales.

Plan de estudios básico para cursos entre 1º y 3º de primaria

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

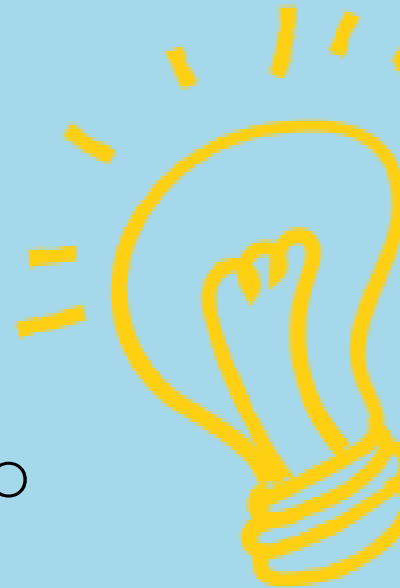
- Garantizar el acceso a fuentes valiosas de información en el contexto del desarrollo estudiantil y tecnologías modernas.
- Organización de clases: adaptada a las necesidades intelectuales y expectativas de desarrollo de los niños, que provoca curiosidad, asombro y alegría al descubrir conocimientos, comprender emociones y sentimientos propios y ajenos, propicia para mantener la salud mental, física y social (educación para la salud en sentido amplio); posibilitando la adquisición de experiencia a través del juego, la realización de experimentos científicos, la exploración, la investigación y la resolución de problemas en la medida adecuada a las capacidades y necesidades de desarrollo en una etapa concreta y teniendo en cuenta las capacidades individuales de cada niño; apoyando la percepción del entorno natural y su exploración, la oportunidad de aprender sobre los valores y las interconexiones de los componentes del entorno natural, aprendiendo sobre los valores y normas que son la fuente de un ecosistema saludable y los comportamientos resultantes de estos valores, así como el descubrimiento por parte del niño como un sujeto integral importante de este entorno.

Contenidos de enseñanza - requisitos generales

- En cuanto al área cognitiva del desarrollo, el estudiante logra: la capacidad de hacer preguntas, ver problemas, recopilar información necesaria para resolverlos, planificar y organizar actividades y resolver problemas; la capacidad de observar hechos, fenómenos naturales, sociales y económicos, realizar experimentos, así como la capacidad de formular conclusiones y observaciones; la capacidad de explorar de forma independiente el mundo, resolver problemas y aplicar las habilidades adquiridas en nuevas situaciones de la vida.

Contenidos de enseñanza - requisitos generales

- Logros en la comprensión del entorno natural. Estudiante: Logros en la comprensión del espacio geográfico; planifica y realiza observaciones sencillas, experimentos con objetos y fenómenos naturales, crea notas de observación y explica la esencia de los fenómenos observados según el proceso de causa y efecto y temporal.
- Educación en TI. Logros en el desarrollo de competencias sociales. Estudiante: trabaja con estudiantes, intercambia ideas y experiencias con ellos mediante la tecnología; aprovecha las posibilidades de la tecnología para comunicarse en el proceso de aprendizaje.



El planeta en la práctica educativa



El sistema solar hace la mochila para un viaje.

Actividad de Knowla: Planetario, Planetas al revés, Tamaños de los planetas, Órbitas - Planet Smart

Lo que necesitas: preguntas preparadas u hojas de trabajo

Como parte de las clases sobre el espacio, puedes realizar un viaje interplanetario con tus alumnos. Por su cuenta, podrán observar el Sistema Solar desde todos sus ángulos. Cada uno podrá observar el cosmos e intentar responder individualmente a las preguntas que aparecen a continuación. También puede ser una tarea en equipo. Todos los alumnos pueden obtener todas las preguntas o se puede asignar una por alumno/equipo. Cuando un equipo/alumno no esté experimentando, puede, por ejemplo, buscar información, ver películas y fotos sobre el espacio, realizar otras tareas temáticas o prepararse para una presentación ante la clase.

Tareas de muestra para comprobar:

- ¿En qué orden están los planetas?
- ¿Cómo son sus órbitas y cómo se mueven alrededor de ellas?
- ¿Qué significa que un planeta realice una órbita completa alrededor del Sol?
- Cronometramos los planetas. ¿Cuál es el más rápido? ¿Por qué?
- ¿Qué significa que los planetas giran sobre su propio eje?
- ¿Cuál gira más rápido?
- ¿Cómo son los planetas individualmente? ¿Qué hay en ellos?
- ¿Por qué y cómo se produce un eclipse solar y lunar?
- ¿Cómo se forman las fases de la luna?
- ¿Cómo se forman las estaciones? (Simplemente, puedes usar una regla para medir la distancia de la órbita de la Tierra al Sol; así obtendrás el punto más lejano que apunta al invierno y el más cercano que apunta al verano. En la versión extendida, describe la inclinación del planeta con respecto a la órbita; esto explicará por qué es al revés en Australia).

Tarea adicional: Los estudiantes imitan el movimiento de los planetas con sus propios movimientos corporales, basándose en sus observaciones del modelo. Juntos se preguntan si se reproducen correctamente.

Las sombras organizan un teatro de **proyección**

Jugar con sombras es común en las tareas de asociación ("relacionar la imagen con su sombra"). Algunos ejemplos incluyen actividades de conexión en el Planeta Fruuu (dedicadas a los bolígrafos). Junto con los estudiantes, pueden mejorar las habilidades visoespaciales de una manera diferente, aprendiendo lentamente, por ejemplo, con la proyección. Aquí tenéis algunas actividades que pueden usar dentro del tema.

- Tarea mencionada: "Relacionar la imagen con su sombra" o "¿Cuáles de las sombras presentadas son iguales?".
- Montaje de teatro de sombras. Utiliza objetos reales y observa sus sombras desde diferentes ángulos. Recorta figuras de papel y exhíbelas en la pared.
- Preparen sombras impresas o recortadas de varios objetos para pensar juntos qué son. También pueden usar manchas hechas por estudiantes o cera de San Andrés.
- Los alumnos dibujan las formas de objetos reales en un papel desde diferentes lados (o solo desde un lado seleccionado) y luego juntos piensan qué representan, desde qué lado y si lo representan bien.
- Consideración de cómo se ve una escena visual desde diferentes perspectivas, por ejemplo, una ciudad vista desde arriba, un hombre de pie, un perro, una hormiga, etc. ¿Qué verán? El uso de gafas de realidad virtual puede ser interesante en este caso.
- La actividad "Proyección 3D" permite marcar los cuadrados de "sombra" (proyección) de la figura en tres perspectivas.
- En el grupo avanzado, puedes pasar a la proyección técnica de la figura.

It's smart to play.



Para obtener más contenido inspirador visita www.knowla.eu