

# ¡Diversión asegurada en tus clases!



## entretenimiento educativo

Con Knowla, se aprende a través del entretenimiento educativo, que según las investigaciones es el método más eficaz para transmitir información y moldear actitudes sociales. El conocimiento se transmite de una forma interesante y atractiva, lo que hace que los y las estudiantes tengan una mente más abierta y casi sin darse cuenta, estén aprendiendo. El juego favorece la iniciativa y la independencia, la búsqueda de formas de resolver problemas o el aprendizaje de una buena interacción con los demás. Es una forma de involucrar a niñas y niños en el aprendizaje, de crear una interacción viva entre alumnado y profesorado y de lograr un dominio más rápido y permanente de competencias y habilidades.



## STREAM

Las ideas para las clases con Knowla tienen su origen en la metodología STREAM (Science, Technologies, Robotics, Engineering, Arts, Mathematics). Las clases se organizan en forma de talleres y proyectos, gracias a los cuales se adquieren conocimientos de forma práctica, más rápida y duradera. No solo mejoran la capacidad de pensar de forma lógica y crítica, sino que también estimulan la creatividad y la imaginación.



## aprendizaje inmersivo

Knowla crea un entorno educativo cercano al método IL. Mientras realizan actividades y tareas planificadas, los y las estudiantes se sumergen en la realidad digital creada con recursos multimedia. Aprenden experimentando y actuando, y el mundo virtual les permite equivocarse sin ningún riesgo y sacar conclusiones para el futuro.



## gamificación

Knowla utiliza mecánicas de juego para situaciones educativas, haciendo que las actividades de aprendizaje cotidianas sean tan emocionantes para el alumnado como jugar. Gracias a eso, los y las estudiantes tienen más probabilidades de mostrar proactividad y aceptar desafíos. Aumenta su compromiso y motivación para trabajar y mejora la concentración.



## multimedia

Gracias al uso de herramientas multimedia, Knowla involucra múltiples sentidos a la vez y, al iniciar el aprendizaje a través de la interacción y la acción, aumenta la capacidad de asociación de hechos y fenómenos. Al interactuar simultáneamente con la palabra, la imagen y el sonido, evoca emociones, despierta la curiosidad y el compromiso y, por lo tanto, la motivación para trabajar.



# Knowla



Esto es Knowla, una herramienta didáctica multimedia e interactiva basada en TIC para escuelas y jardines de infancia. Entretenimiento educativo que convertirá cualquier actividad en un juego apasionante. ¡Knowla, y pasa del aburrimiento!

¡Un recurso totalmente fuera de lo común!

11 planetas temáticos  
+100 aplicaciones  
+1000 actividades  
+600 horas de diversión educativa

El Universo Educativo de Knowla está formado por once planetas temáticos. Cada planeta es una suite independiente de aplicaciones propias, centradas en un área específica de desarrollo. Gracias a las aplicaciones, el alumnado realiza tareas específicas mientras desarrolla habilidades específicas y adquiere nuevas competencias.

Cada planeta es diferente, pero todos tienen algo en común: ¡están certificados para ser divertidos!



# Caja de Knowla

- \* Plataforma multimedia integrada con ordenador incorporado con WiFi, proyector Epson EB-760Wi, pantalla interactiva, sensores y altavoces.
- \* Dispositivo totalmente ensamblado y listo para funcionar.
- \* Planeta de inicio: Fruu con 250 aplicaciones y planeta EduMini con 95 aplicaciones
- \* 40 bolas
- \* 2 lápices interactivos Epson con puntas de repuesto
- \* Teclado inalámbrico remoto Epson con ratón
- \* Cesta para las bolas
- \* Cable de alimentación
- \* Bolsa para accesorios

