

Planeta Nee

¡Nee para necesidades
educativas especiales!





El Planeta Nee contiene 280 actividades interactivas para niños con necesidades educativas especiales. Un conjunto de actividades variadas y desarrolladas de manera integral apoya a los más pequeños en la formación de actividades intelectuales, el desarrollo de competencias emocionales, sociales y comunicativas, y estimula el desarrollo del habla. Contiene tanto elementos de logopedia como ejercicios en el ámbito de las clases correctivas-compensatorias y de revalidación. Ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas y a mejorar las funciones perceptivas y motoras. Entrena la memoria, la concentración y la percepción y la capacidad de pensar de manera lógica.





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

Las aplicaciones de Planet Sen incluyen niveles de dificultad:

- Nivel 1: 3 - 4 años,
- Nivel 2: 5 - 6 años
- Nivel 3: 7 - 10+ años

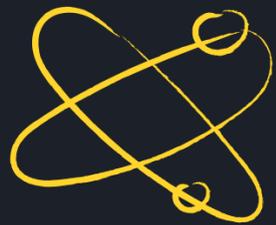


La edad de uso que se muestra es solo sugerida. Cada actividad y su nivel deben seleccionarse de acuerdo con las capacidades del alumno y sus necesidades educativas especiales (ya sea de nivelación o de desarrollo de talentos).



Botones del sistema y vista del menú

El planeta Nee en el universo educativo



The screenshot displays the Knowla.edu app interface. At the top left is the 'Knowla.edu' logo. The top right shows the time '14:51' and a Wi-Fi signal icon. A vertical navigation bar on the right side contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, a 'K' logo, and a Windows logo. The main content area features a large card for 'Planeta Nee' with an illustration of three blue alien characters. Below the illustration is the title 'Planeta Nee' and a 'MANUAL' button with a book icon. The text below describes the planet's 280 interactive activities. To the right of this card is a grid of six smaller planet cards: 'Planeta Fruu' (available), 'Planeta Nee' (available with a 'DESCUBRIR' button), 'Planeta EduMini' (available), 'Planeta Pi' (locked), 'Planeta M' (locked), and 'Planeta Ziuuu' (locked). At the bottom of the app, there are four blue dots indicating the current page position.

Knowla.edu

14:51

Planeta Nee

MANUAL

El Planeta Nee contiene 280 actividades interactivas para niños con necesidades educativas especiales. Un conjunto de actividades variadas y desarrolladas de manera integral apoya a los más pequeños en la formación de actividades intelectuales, el desarrollo de competencias emocionales, sociales y comunicativas, y estimula el desarrollo del habla. Contiene tanto elementos de logopedia como ejercicios en el

Planeta Fruu
Disponible

Planeta Nee
Disponible
DESCUBRIR

Planeta EduMini
Disponible

Planeta Pi
Comprar acceso

Planeta M
Comprar acceso

Planeta Ziuuu
Comprar acceso

Knowla

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 configuración: selección de idioma, activación del código 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)



Seleccionar el modo Knowla.fun o Knowla.edu



Cambiar a la vista de escritorio de Windows; la aplicación permanecerá activa en la barra de tareas todo el tiempo



Iconos del menú de actividades - leyenda



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



Recargar actividad; cualquier cambio realizado se perderá



Sonido encendido/apagado



Cambio de 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



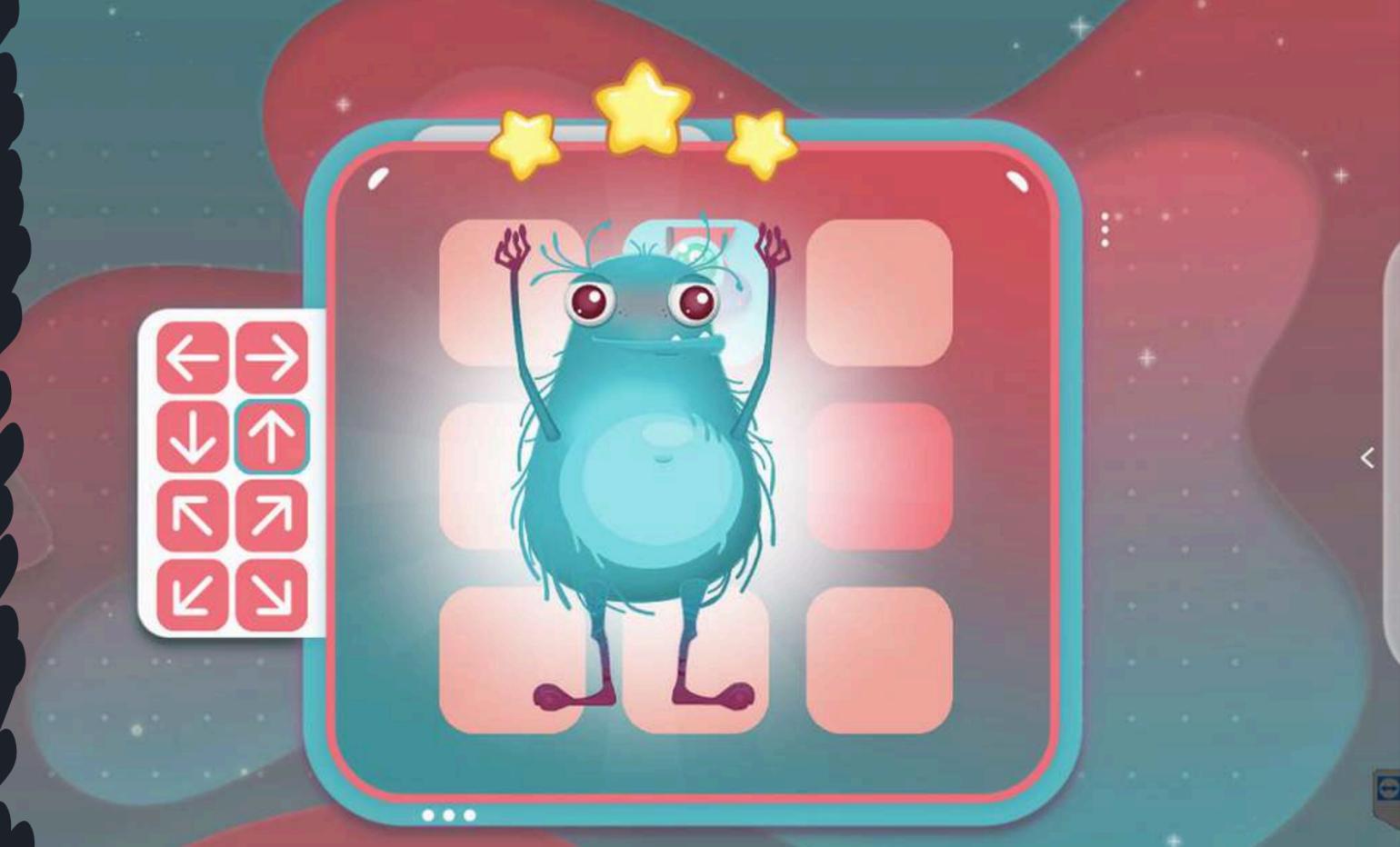
Efecto de partículas activado/desactivado; por ejemplo, en "Dibujar letras" se desactiva/activa el "brillo" al escribir



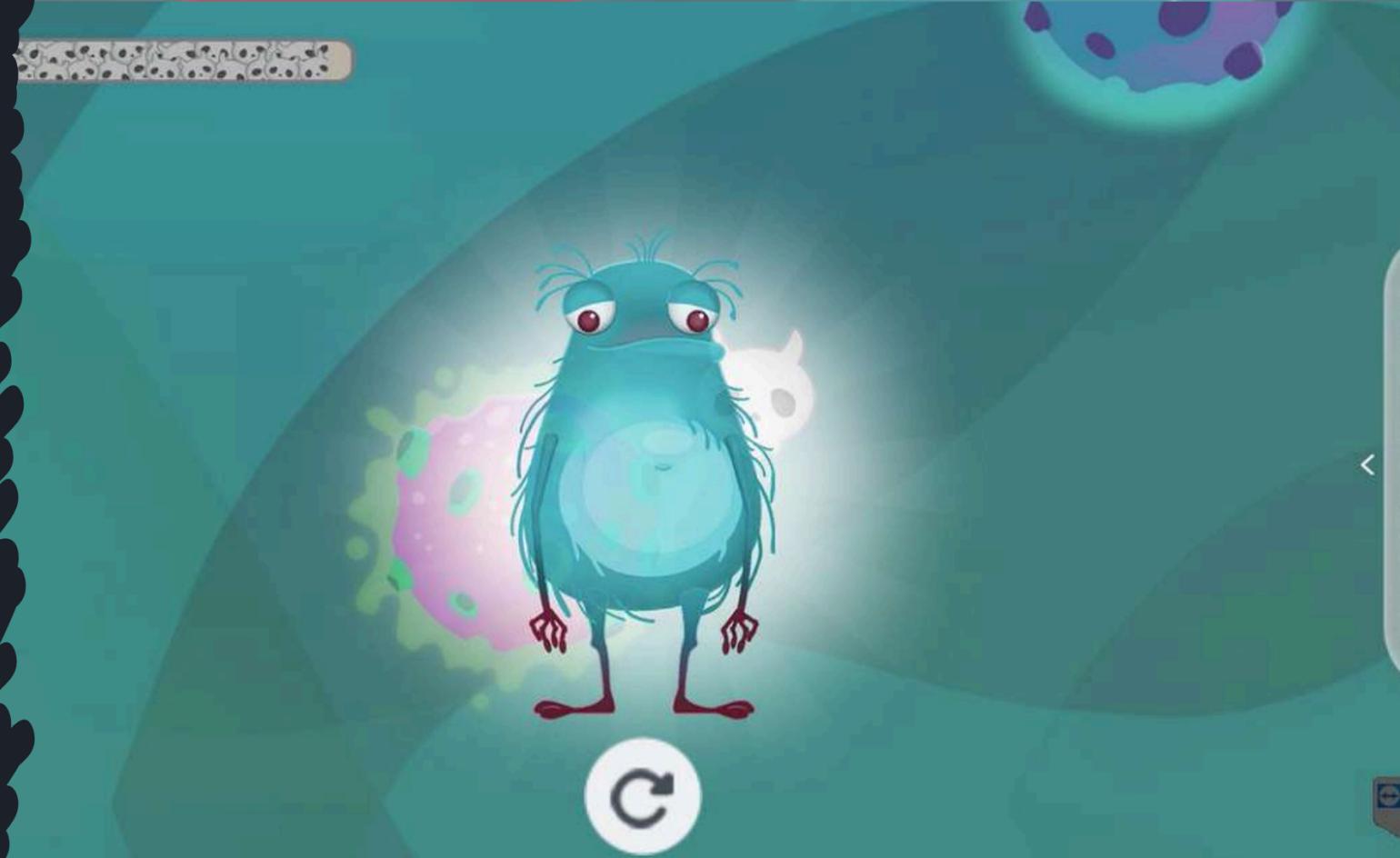
Guía de actividades interactivas



Actividad exitosa

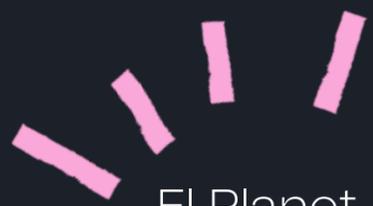


Actividad fallida



**Lista de actividades
con cantidad o tiempo**





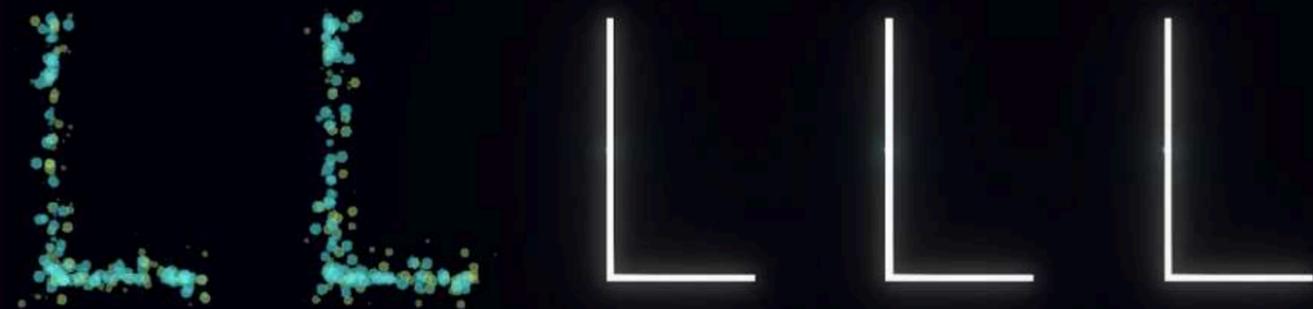
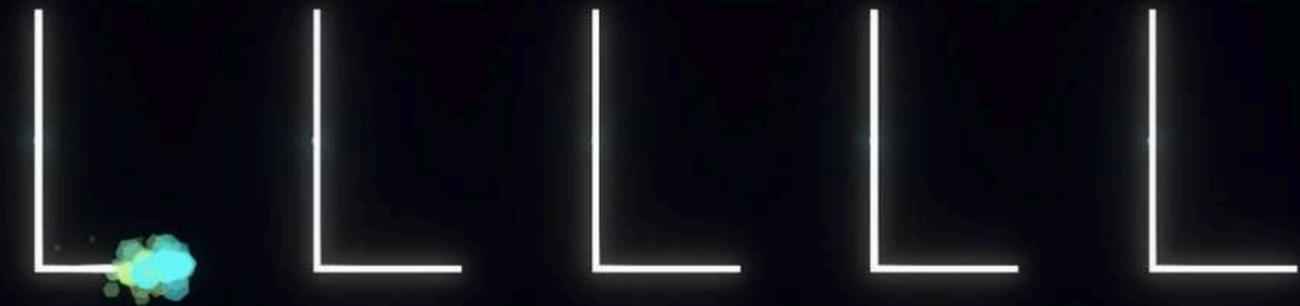
El Planet Sen incluye 17 aplicaciones con 280 actividades:

1. Traza los patrones - 30 actividades
2. Colorea las imágenes - dibujo - 12 actividades
3. Colorea las imágenes - rellena - 12 actividades
4. Laberintos monstruosos (3 niveles) - 30 actividades
5. Cohete monstruo - 1 actividad
6. Monta un puzzle - 50 actividades
7. Puzzle con emociones - 20 actividades
8. Selecciona un punto y conéctalo - 20 actividades
9. Selecciona lado y conecta - 20 actividades
10. Une puntos por números - 20 actividades
11. Programa el camino (3 niveles) - 3 actividades
12. Codificación vial (3 niveles) - 30 actividades
13. Toca la batería - 1 actividad
14. Toca el piano - 1 actividad
15. Sigue el sendero - 2 actividades
16. Horario diario - 1 actividad
17. ¿Dónde está el monstruo? - 3 actividades



Traza los patrones

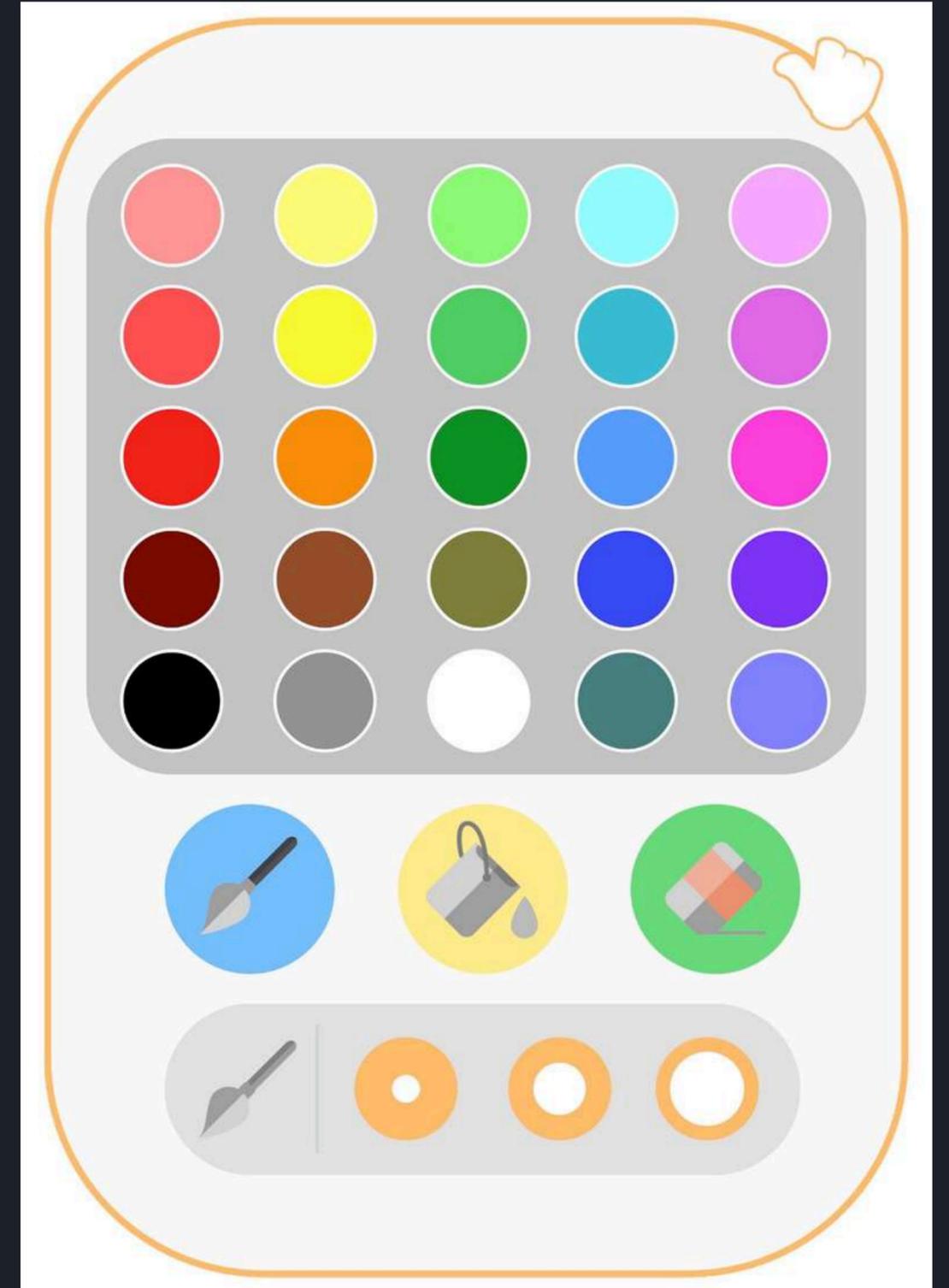
Hay un conjunto de líneas en el tablero. La tarea del participante es recrear el trazo en la dirección correcta del dibujo. Solo así se rellenará el patrón. De vez en cuando, se activa una animación que muestra la dirección correcta de la acción. Ten cuidado de tirar de cada línea hasta el final. Después de rellenar el patrón, este se llena de "cristales" que se pueden esparcir por todo el tablero. Este efecto también se puede desactivar en el panel lateral para no distraer durante la tarea.



Colorea las imágenes: dibuja y rellena

Leyenda:

- Mango: una paleta de colores con accesorios de pintura se puede colocar en cualquier punto del campo.
- Pincel: pintar a mano alzada
- Borrador: eliminar el color
- Cubo: rellenar con color
- Tamaño: selección del grosor del pincel o borrador.
- Colores; selección de colores



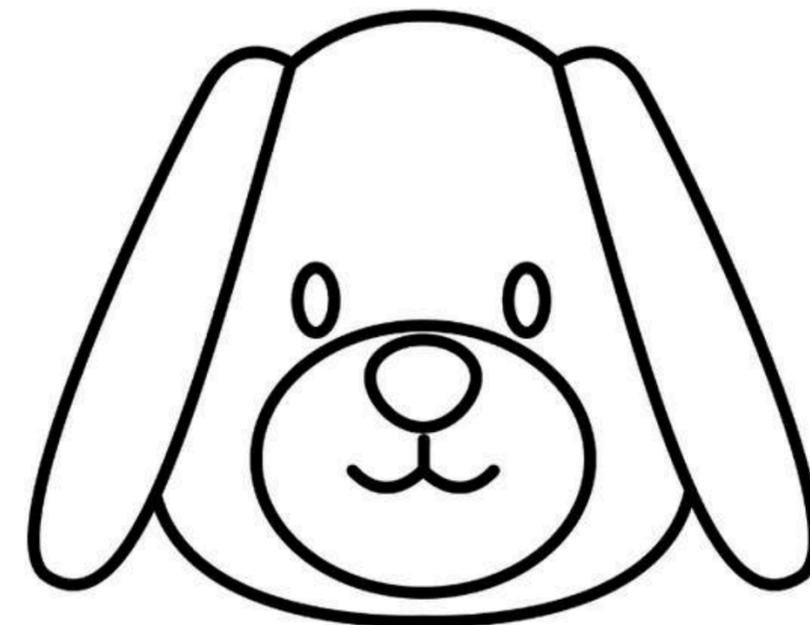
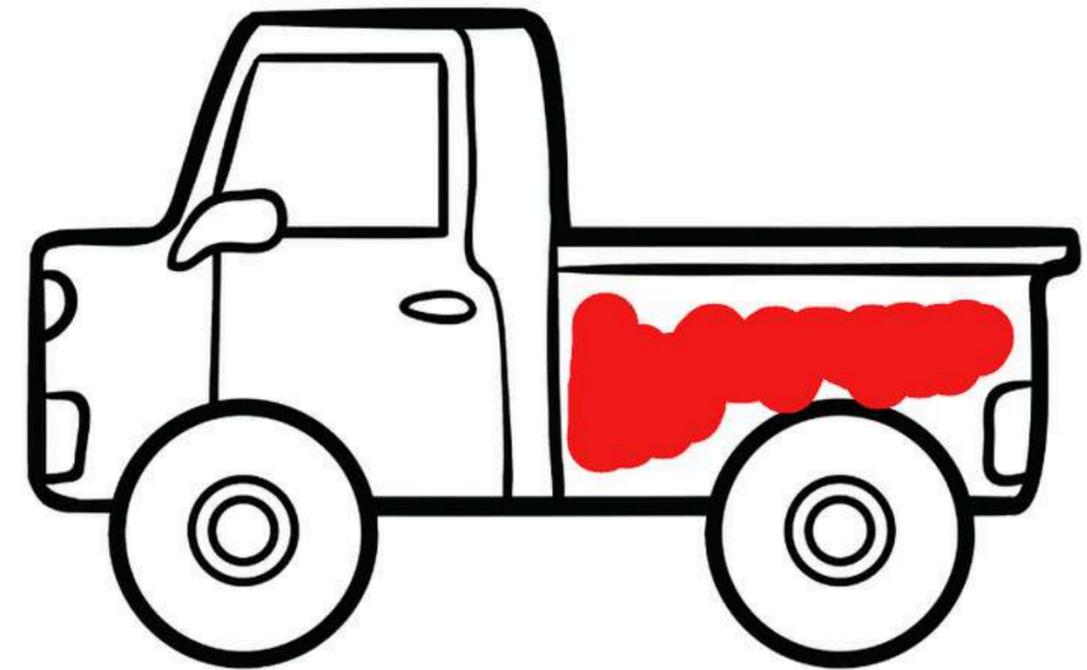
Colorea las imágenes - dibujo

La actividad se basa en un libro para colorear tradicional. En el menú lateral se elige el color y el tamaño del trazo del dibujo. Una vez seleccionado el tamaño y el color del trazo del dibujo, el niño rellena el libro para colorear, dibujando como si lo hiciera en papel. Las líneas del libro para colorear se pueden colorear. Una vez seleccionado el símbolo del borrador, se borra el color.

La actividad incluye ejemplos de dibujos temáticos, así como aquellos que representan letras y números.

Tanto el menú como el libro para colorear se pueden mover con el cursor.

La actividad incluye ejemplos de dibujos temáticos, así como aquellos que representan letras y números.

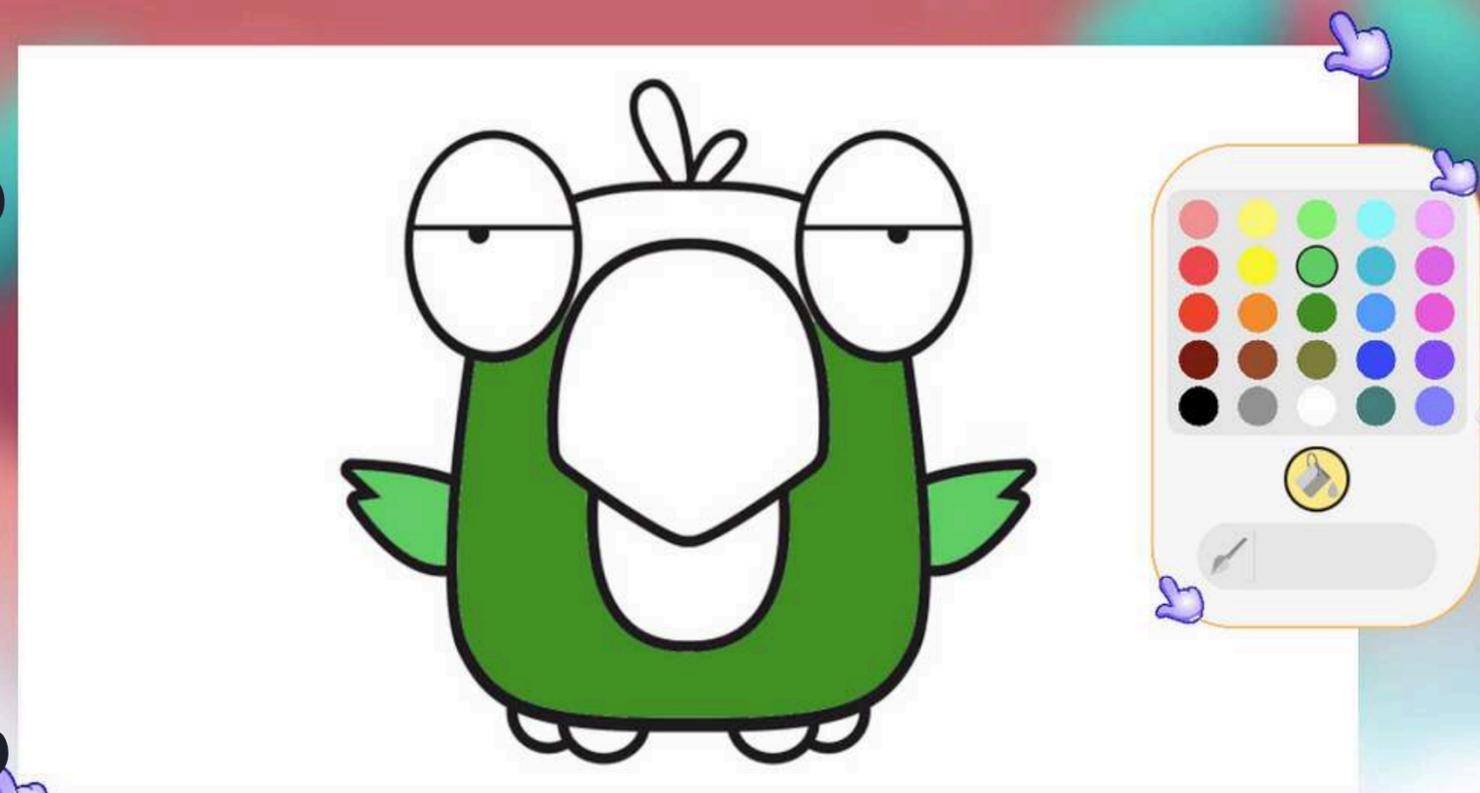
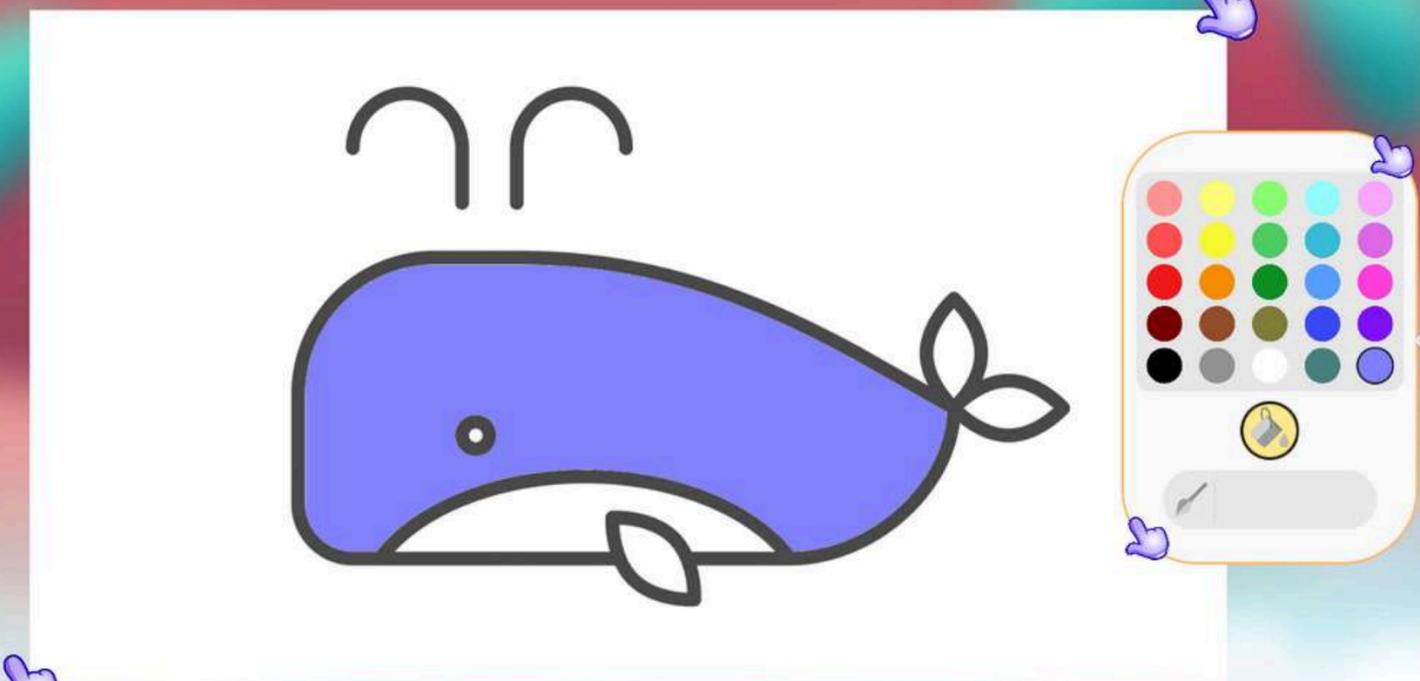


Colorea las imágenes - rellenando

La actividad se parece al libro para colorear tradicional en versión digital. En lugar de dibujar, aquí hay que rellenar toda la figura de una sola vez con un color determinado.

En lugar del símbolo de un pincel, aparece el símbolo de un recipiente de pintura. Selecciona el color y luego presiona el campo deseado. Después de un momento, el color se rellenará.

Tanto el menú como el libro para colorear se pueden mover con el cursor.



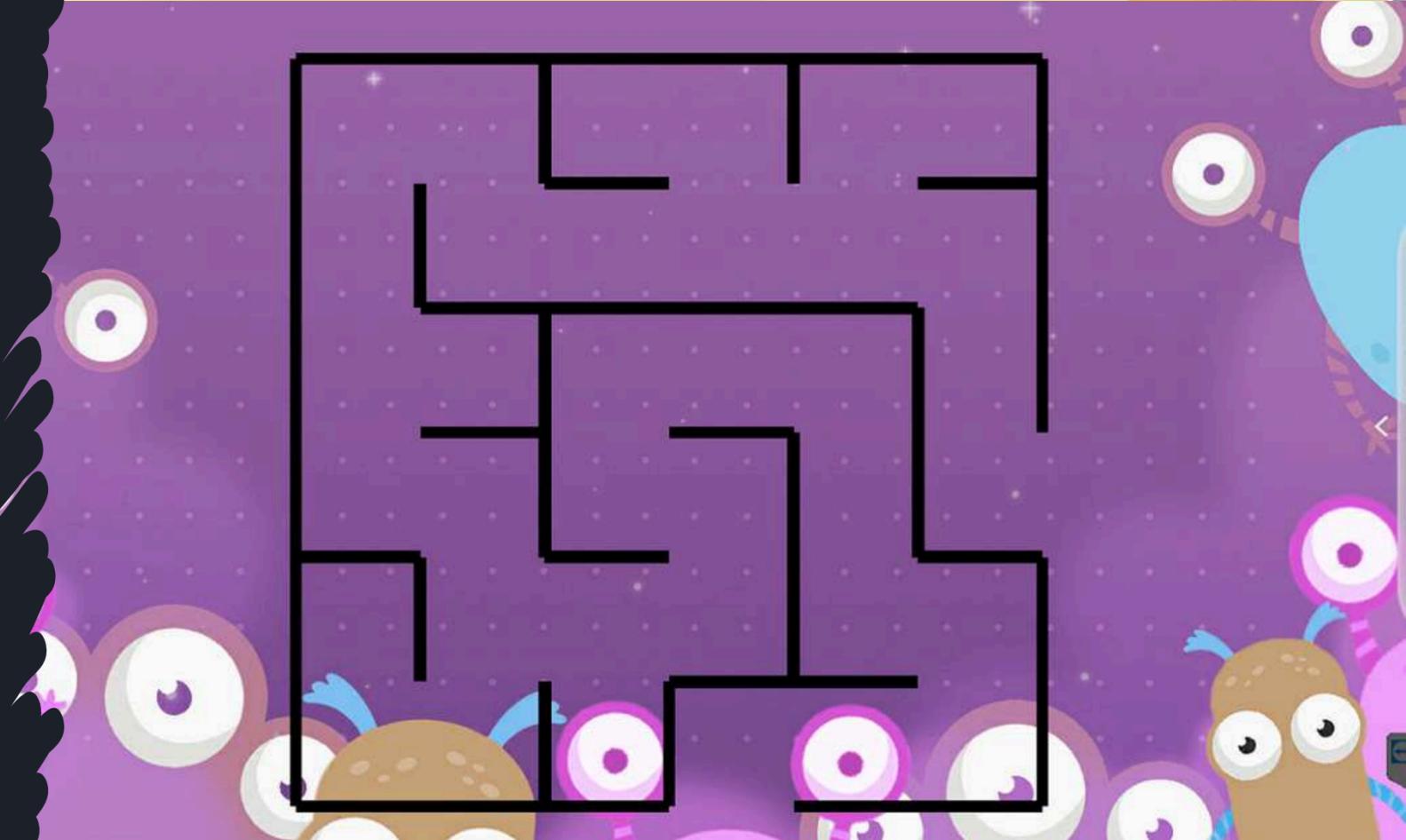
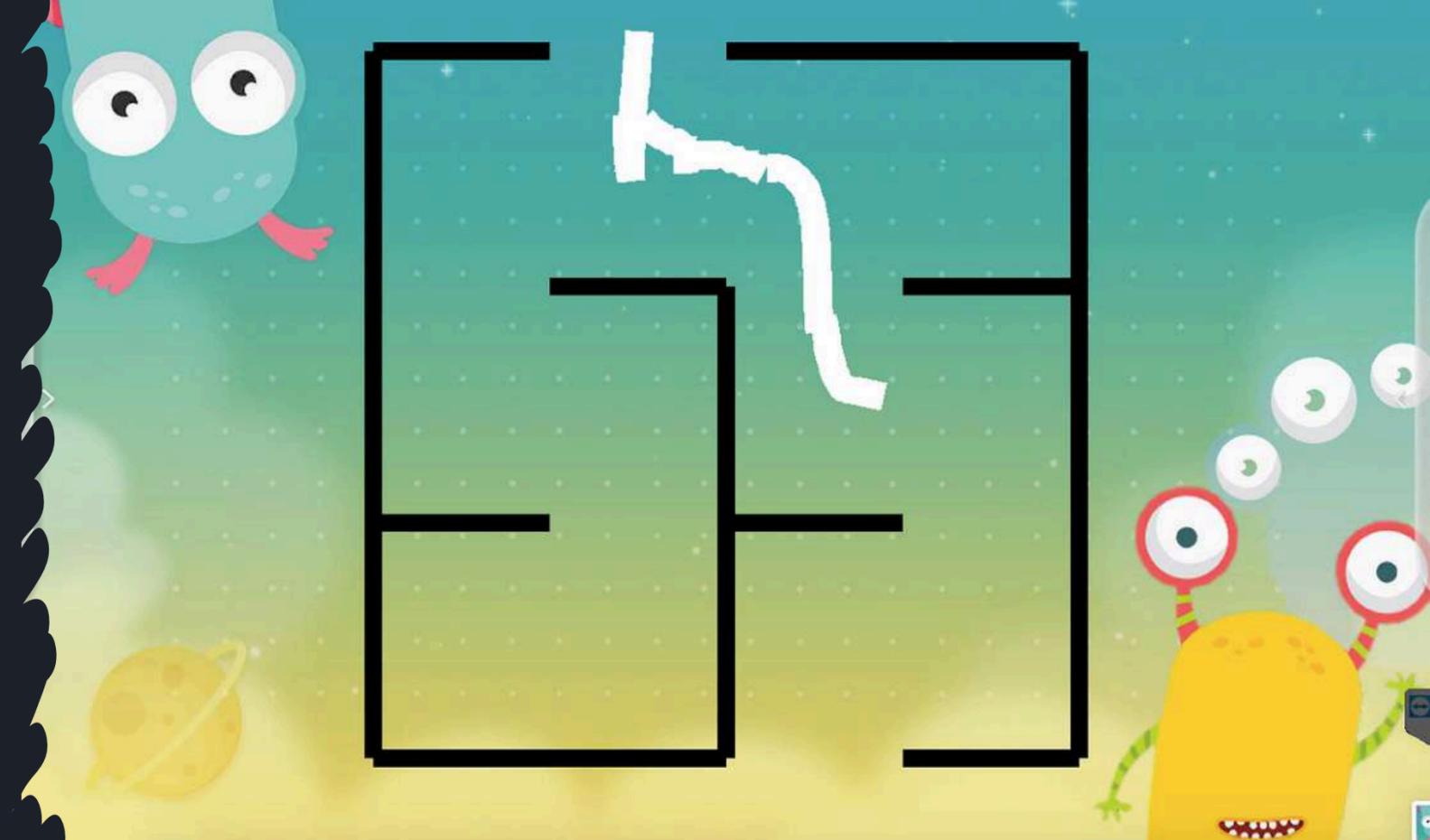
Laberintos monstruosos

Utiliza un marcador para marcar una línea desde la entrada del laberinto hasta el final. La línea no debe interrumpirse en ningún lugar. Si una línea se rompe, asegúrate de que la continuación esté conectada con la línea anterior. La línea tampoco debe llegar a los bordes del laberinto: la línea dibujada hasta ese momento se resaltarán en rojo y desaparecerá.

Presta atención a si la línea dibujada se extiende más allá de la entrada/salida del laberinto.

Una línea correctamente trazada debe volverse verde y indica que toda la actividad se ha realizado correctamente. No importa desde qué lado entre el participante al laberinto.

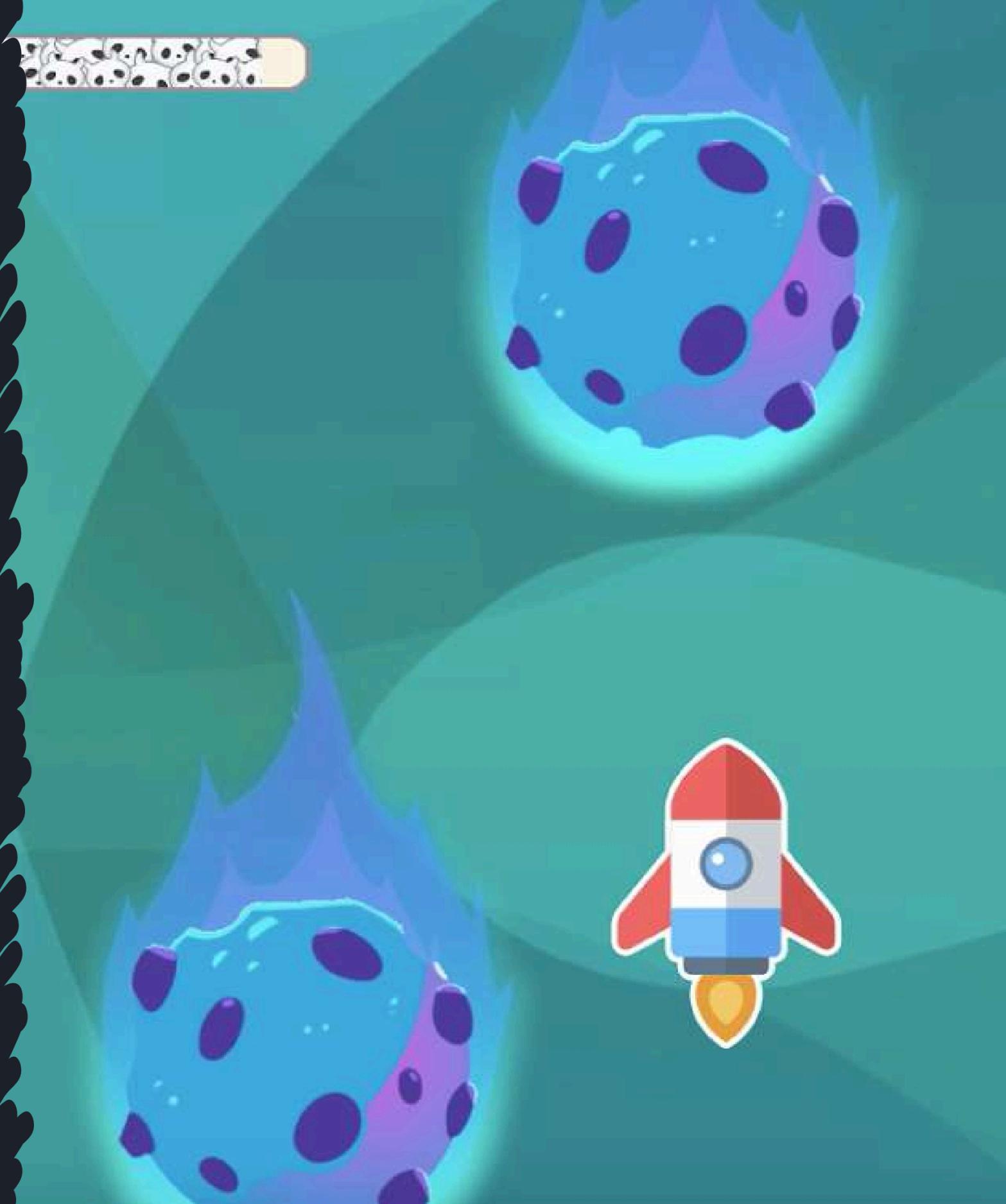
Después de pasar el laberinto, la actividad será exitosa.



Cohete monstruo

La tarea del participante es recolectar emoticonas que son combustible para el cohete y evitar los meteoritos. Solo presiona el bolígrafo o lanza la pelota en la dirección correcta para que el cohete se mueva a un lugar determinado.

El juego termina cuando el cohete choca contra un meteorito o se acaba el combustible.



Montar un puzzle



Después de iniciar la actividad, aparece la ventana de selección de actividades de rompecabezas. Las ventanas están numeradas. Después de seleccionar un número determinado, se muestra una imagen.

El niño puede familiarizarse con los elementos de la imagen sin límite de tiempo. Debajo de la imagen hay un botón de reproducción. Después de hacer clic en el botón de reproducción, la imagen se descompone en piezas de rompecabezas.

Aparecen puntos en el campo que sugieren dónde arrastrar el rompecabezas. Si hay un problema con la organización de un rompecabezas, no se realiza ninguna acción en el tablero; de vez en cuando aparece una pista en el área del rompecabezas sobre cómo se ve la imagen que se debe resolver.

Un rompecabezas colocado correctamente sobre un punto ya no cambia de posición. Un rompecabezas mal colocado permanece móvil.

La actividad es exitosa cuando la imagen está colocada correctamente.



Puzzle con emociones

Después de iniciar la actividad, aparece la ventana de selección de actividad de rompecabezas.

Las ventanas están numeradas. Al seleccionar un número determinado, se muestra una imagen. El niño puede familiarizarse con los elementos de la imagen en un tiempo ilimitado.

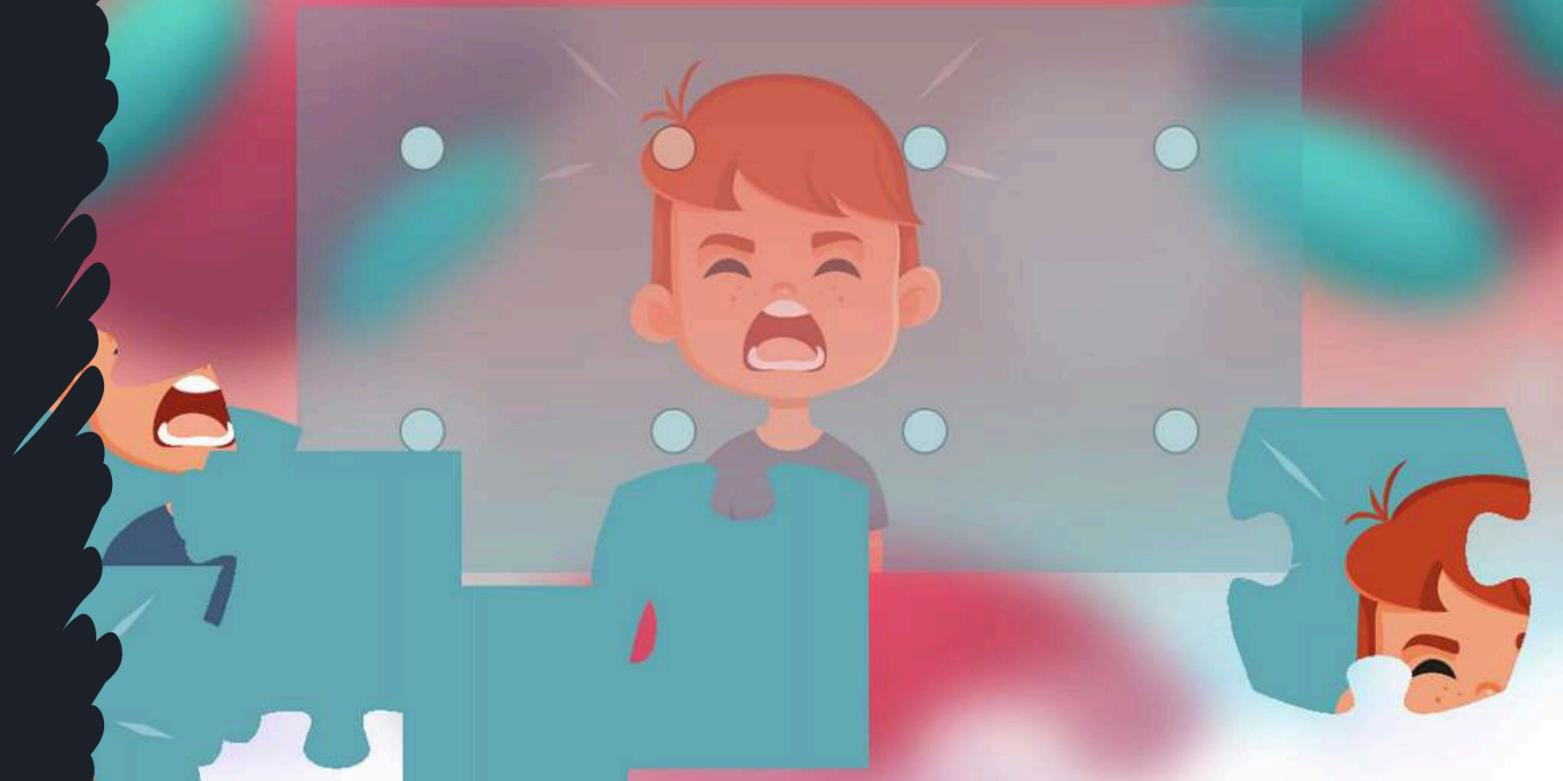
Hay un botón de reproducción debajo de la imagen. Después de hacer clic en el botón de reproducción, la imagen se divide en piezas de rompecabezas.

Aparecen puntos en el campo que sugieren dónde arrastrar el rompecabezas. Si hay un problema con la organización de un rompecabezas, no se realiza ninguna acción en el tablero; de vez en cuando aparece una pista en el área del rompecabezas sobre cómo se ve la imagen que se debe resolver.

Un rompecabezas colocado correctamente sobre un punto ya no cambia de posición. Un rompecabezas mal colocado permanece móvil.

La actividad es exitosa cuando la imagen está colocada correctamente.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos.



Seleccionar punto y conectar, Seleccionar lado y conectar, Conectar puntos por números

Leyenda:

Mover - la paleta con las herramientas se puede colocar en cualquier punto del campo, al presionar en el panel lateral se revelará u ocultará el menú

Elección del tamaño del punto

Selección de ancho de línea



Elección de la forma de los "puntos"
Elección del color del punto
Selección del perímetro de los "puntos"
Elección del color del primer "punto"

Selección de un conjunto ya preparado de "puntos" de todos los colores

Selección de color de línea

Botones pentagonales: cuando se completa la conexión, se presenta todo el patrón o ruta de la conexión.

Seleccionar punto y conectar, Seleccionar lado y conectar, Conectar puntos por números

La tarea del participante es unir todos los puntos. Se debe marcar el primer punto seleccionado. A continuación, se dibuja una línea a partir de él. Se pasa sobre el siguiente punto y la línea queda marcada. La actividad se repite hasta completarla. Una línea solo puede pasar una vez por cada punto. Se deben unir los puntos a lo largo de la figura (por el contorno) y no se deben saltar puntos ni pasar por el medio de la figura.

Las aplicaciones varían en la libertad u orden en que se pueden conectar los pasos.

Selecciona un punto y conéctalo: puedes seleccionar cualquier punto de inicio y elegir cualquier lado para conectar después de la forma.

Selecciona un lado y conéctalo: se selecciona el punto inicial. Puede seleccionar cualquier lado para unirlo después de la forma.

Conecta los puntos por número: el orden de conexión está numerado.



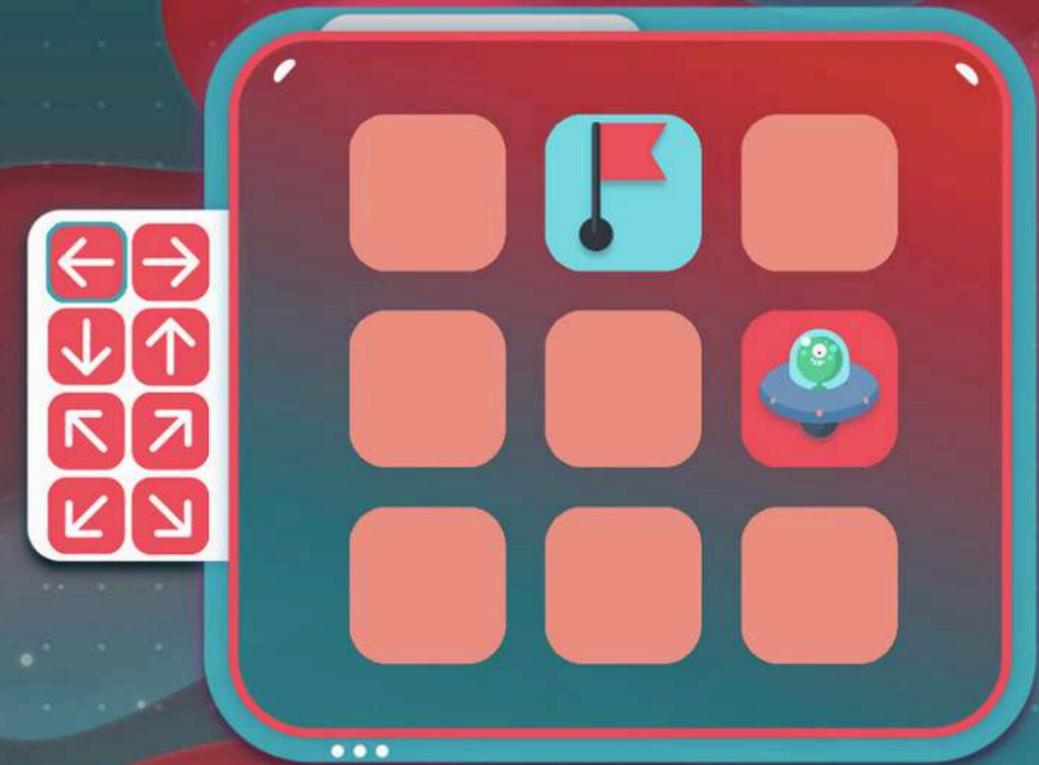
Programa el camino

La tarea del participante es conducir la nave espacial hasta la bandera. Hay flechas con diferentes sentidos y direcciones para usar. Para colocar una flecha, haz clic en ella y luego colócala en cualquier casilla del tablero. La flecha señala la siguiente casilla en la que estará la nave. Con una selección de la flecha, puedes colocar varias de la misma en el tablero. Una flecha superpuesta en la misma casilla que anteriormente tenía otra flecha anula la anterior. Para quitar una flecha del tablero, haz clic en ella. No importa la cantidad de flechas que hayas seleccionado. Haz clic en la nave para lanzarla. Luego, recorre todo el camino marcado por las flechas.

El barco siempre elige el camino más corto de los que indican las flechas. Al organizar el camino, evita las bombas que hacen que la partida fracase. Si la flecha lleva la nave a un espacio vacío o fuera del tablero, la actividad fracasa.

La actividad se completa cuando la nave alcanza la bandera. La cantidad de estrellas en la pantalla final depende de la eficiencia del camino. Cuantas menos flechas se utilicen, más estrellas se obtendrán.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos.



Codificación vial

La tarea del participante es conducir el coche hasta la casa roja.

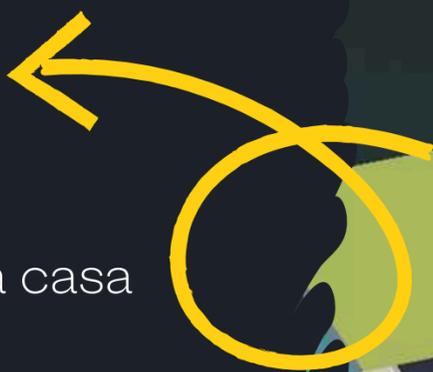
Para ello, en la parte inferior se encuentran una serie de tramos de calzada: curvas, rectas, intersecciones. La calzada debe estar conectada entre sí de forma que el asfalto o pavimento tenga una continuación o, en el caso de las intersecciones, conecte la calzada con los carriles.

Estos elementos no se pueden rotar. Para ordenarlos, haz clic en ellos y luego en el lugar donde quieras colocarlos.

Los campos verdes están vacíos y puedes colocar objetos en ellos.

Puedes cambiar de lugar las piezas pulsando sobre ellas una a una. También puedes volver a colocarlas debajo del tablero. Es bueno que el camino esté adaptado a las condiciones del entorno, pero el objetivo principal es hacer posible que el coche llegue a la casa seleccionada.

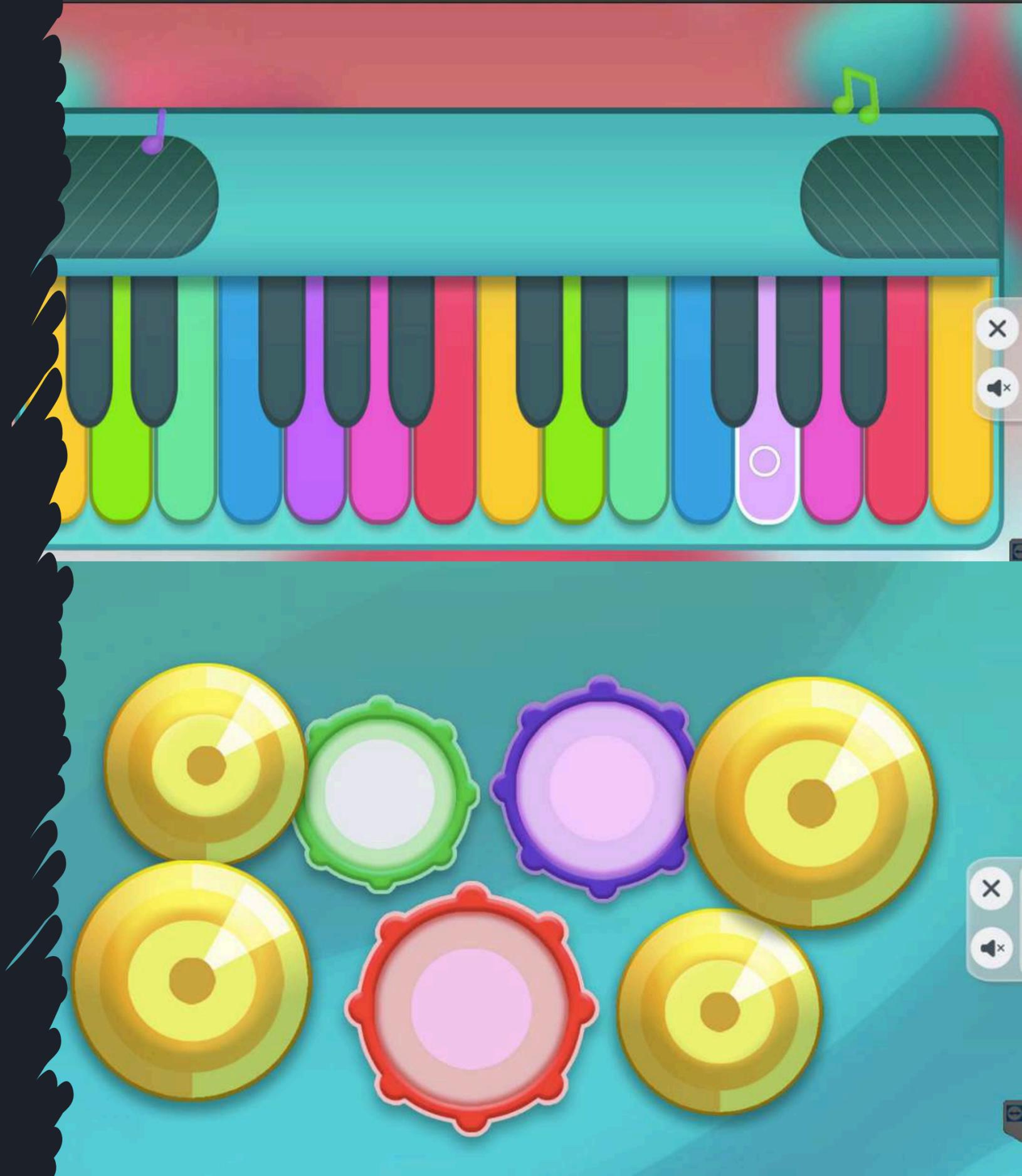
Si el camino está bien trazado la actividad tendrá éxito.



Toca los instrumentos

El sonido de la actividad debe estar activado. (Para bajar o subir el volumen, utilice el teclado que viene con el kit Knowla).

Hay un piano en la gama: C - H' y un conjunto de tambores y platillos. Cada tecla se puede presionar con bolígrafos o bolas para producir un sonido correspondiente.

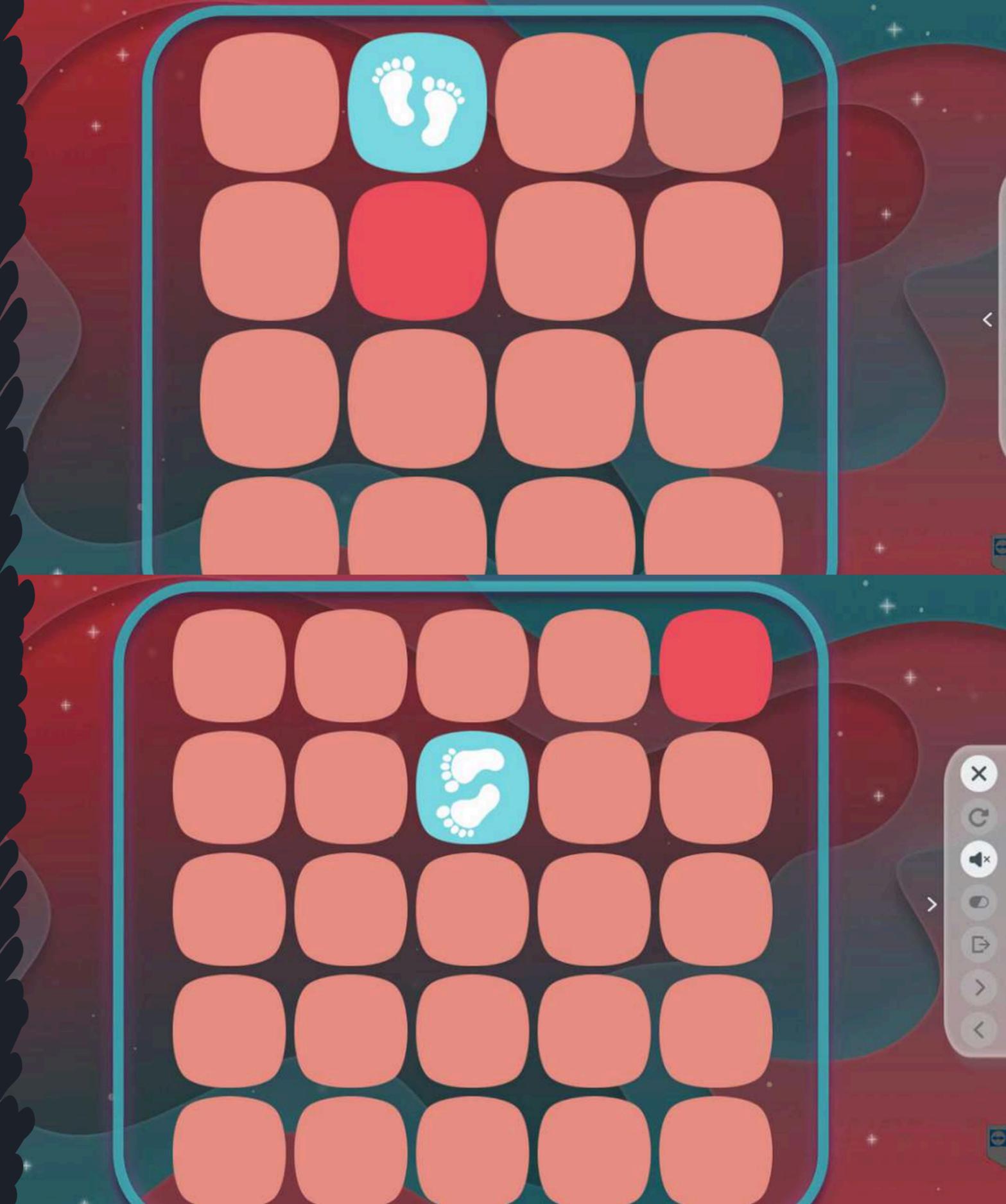


Sigue el rastro

Funciona mejor en el suelo.

En el tablero aparecen cuadrados, en uno de ellos hay una imagen de pies. Después de un tiempo, el cuadrado con los pies cambia de posición a uno de los adyacentes. El cambio de posición se produce un número infinito de veces. La tarea del participante es seguir el dibujo de los pies.

Las aplicaciones difieren en el tamaño del tablero.



Horario diario



Leyenda

Nombre del plan

Plan_1

Nuevo plan

Eliminación del plan

Seleccionar un plan guardado

Volver a la edición anterior

Artículos para usar

Tablero de imagen

Configuración de impresión - Aquí puedes guardar el plan, seleccionar la impresora y también convertirlo a pdf.

Corte

Imprimir

Número de tarjetas con elementos a utilizar

Número de tableros

¿Dónde está el monstruo?

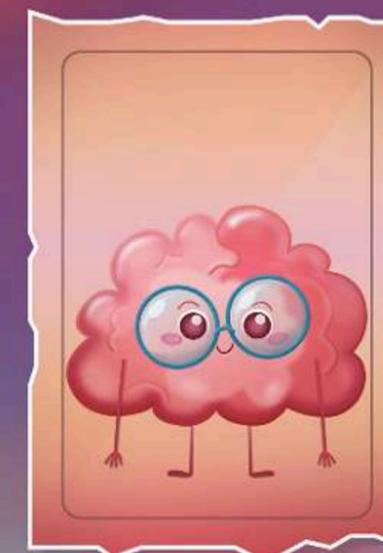
Hay tres actividades para elegir con diferentes niveles de dificultad:

- El primero no tiene límite de tiempo.
- La segunda actividad tiene 1:30 minutos para encontrar monstruos.
- La tercera actividad tiene 45 segundos.

Al principio, habrá un conjunto de tres criaturas que el participante puede conocer de otros planetas. Debe recordarlas, porque debe encontrarlas. Luego, haz clic en cualquier lugar para que aparezca el tablero. Después de un tiempo, el reloj también se pondrá en marcha. Con una lupa, guiado por un bolígrafo, puede radiografiar las casas y otros elementos del tablero.

Una vez que encuentres un personaje, presiónalo con un bolígrafo para deseleccionarlo. Cuando se encuentren todos los personajes, la actividad terminará exitosamente. La actividad fallará cuando presiones sobre un personaje que no recordaste o se agote el tiempo.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos.



El planeta en la práctica educativa



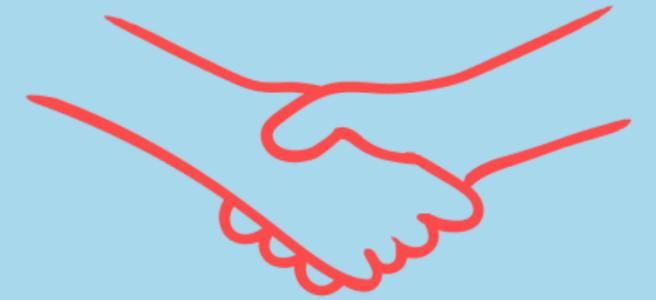
Las emociones nos hablan

Actividad de Knowla: Montar un puzzle

El niño debe realizar la actividad solucionando el rompecabezas. Luego, discute con él la situación presentada en la imagen y pensad juntos qué emociones, intenciones o pensamientos experimentan los personajes, y qué indica esto. Vale la pena considerar la relación entre las personas en la imagen, si se encuentran.

Al final, los niños representan escenas en las que pueden representar cuando pueden darse estas situaciones y cómo deben comportarse ante ellas.

La música enseña la cooperación



Actividades de Knowla: Toca la batería, el piano. **Qué necesitas:** Puedes utilizar los instrumentos disponibles en el aula.

La tarea de los niños es crear una canción juntos, que interpretarán para los demás (en una obra de teatro para los padres o para el resto de la clase). Cada uno puede elegir su propio instrumento (no tienen que ser los mismos). Pueden recrear una canción conocida o inventar algo propio. Es importante que trabajen juntos en esto. En una orquesta profesional, cada uno es un elemento esencial del conjunto y es igualmente importante.

Planificamos nuestras actividades

Actividad de Knowla: Agenda diaria

Crea un cronograma diario con tus alumnos. Podéis hacerlo juntos como parte de este ejercicio, o puedes tener un plan ya preparado y presentado a los alumnos con anterioridad, que se consolidará en el momento. También puedes hacer un plan de este tipo para el día de un evento importante, por ejemplo, un viaje, para que los niños sepan qué sucederá a continuación.

Al llegar a clase, los niños organizan los elementos que simbolizan las actividades que realizarán ese día. Puedes guardar este proyecto e imprimirlo para cada alumno.

It's smart to play.



Para obtener más contenido inspirador, visite www.knowla.eu