

Planeta Emo

Emo: ¡las emociones
toman el control!





El Planeta Emo contiene 272 actividades interactivas que apoyan el correcto desarrollo emocional de los niños de preescolar y de los primeros años de la escuela. Las tareas que contienen desarrollan la capacidad de reconocer emociones, nombrarlas y expresarlas. Fomentan la adquisición de competencias sociales, moldean la capacidad de establecer relaciones y enseñan empatía. En la dimensión personal, fortalecen la autoestima y la autoconfianza. Gracias a las actividades de revalidación, apoyan el desarrollo de habilidades de desarrollo social y emocional en niños con trastornos, déficits y discapacidades.





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

Las aplicaciones de Planet Emo incluyen niveles de dificultad:

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



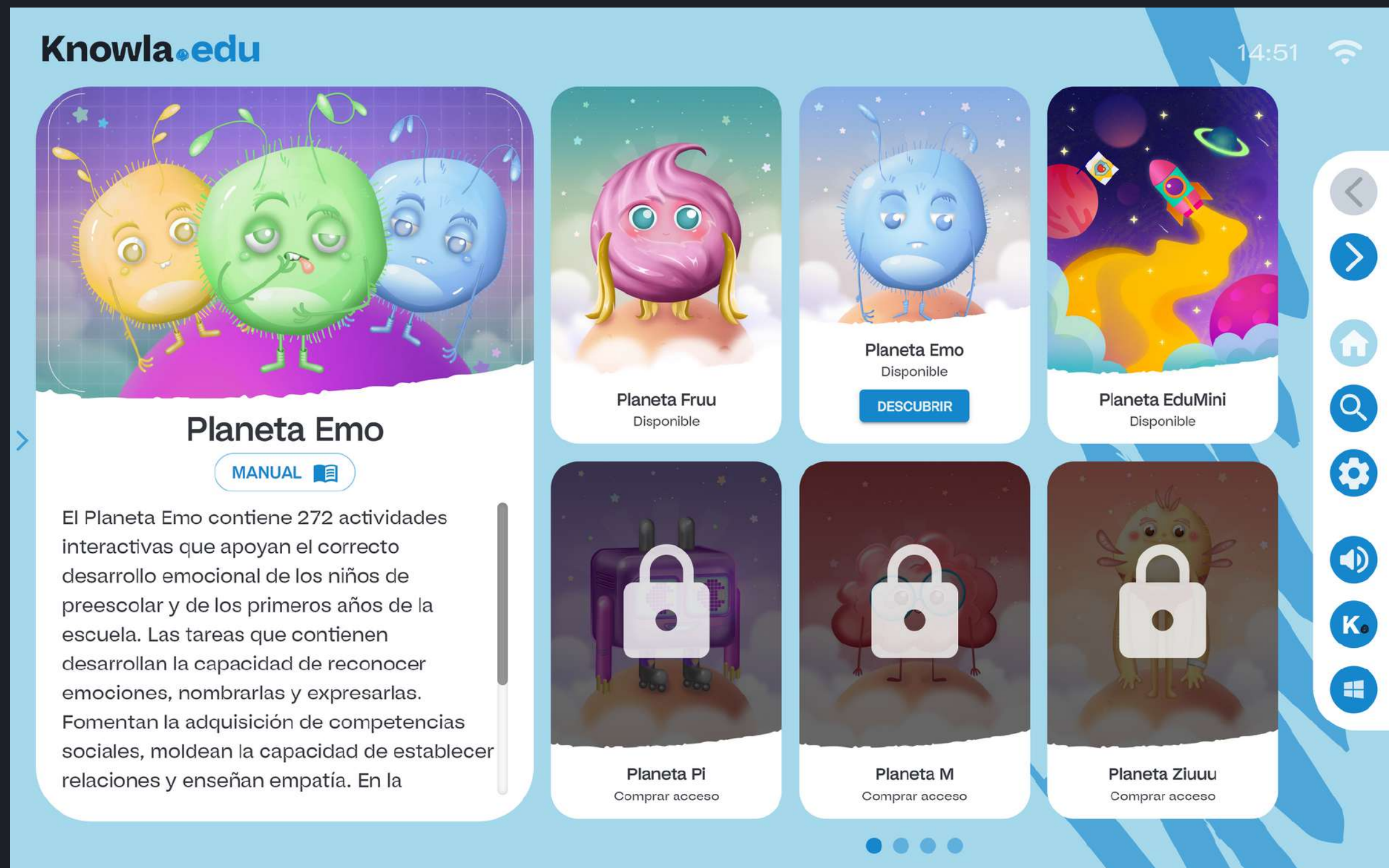
La edad de uso que se muestra es solo sugerida. Cada actividad y su nivel deben seleccionarse de acuerdo con las capacidades del alumno y sus necesidades educativas especiales (ya sea de nivelación o de desarrollo de talentos).

Las actividades apoyan, entre otros, el desarrollo de:

- Expresión de sentimientos
- Reconocimiento de emociones
- Reconocimiento de señales no verbales
- Comprender las emociones propias y de los demás
- Regulación de las emociones
- Emociones
- Habilidades emocionales y sociales
- Crear una estrategia para sucesos
- Construir modelos positivos para expresar sentimientos positivos y negativos.



El planeta Emo en el universo educativo





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 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 cada 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



Iconos del menú de actividades - leyenda

	Salir de la actividad a la vista del planeta (selección de aplicación); se perderán todos los cambios realizados.		Tablero anterior
	Recargar actividad; cualquier cambio realizado se perderá		Siguiente tablero
	Sonido encendido/apagado		Habilita la escala numérica
	Cambio de fondo		Guía de actividades interactivas
	Salir a la lista de selección de actividades, se perderán todos los cambios.		Permite mover el objeto por el tablero.



Actividad exitosa



Actividad fallida



**Lista de actividades
con cantidad o tiempo**





El Planeta Emo incluye 14 aplicaciones con 272 actividades:

1. Rueda de emociones - 1 actividad
2. Termómetro de sensaciones - 1 actividad
3. Memoria con emociones - 3 niveles, 90 actividades
4. Emparejar emociones: 3 niveles, 60 actividades
5. Dominó con emociones - 3 niveles, 3 actividades
6. Avatar de sentimientos - 1 actividad
7. Emociones de color - dibujo - 39 actividades
8. Emociones de color - relleno - 39 actividades
9. Capturar emoticonas - 1 actividad
10. Laberintos de emociones - 3 niveles, 30 actividades
11. Sudoku con emociones - 2 niveles, 2 actividades
12. Espejo de emociones - 1 actividad
13. Las emociones tienen relajación - 1 actividad, duración: 6 minutos
14. ¿Dónde está el monstruo? - 3 actividades



Rueda de emociones

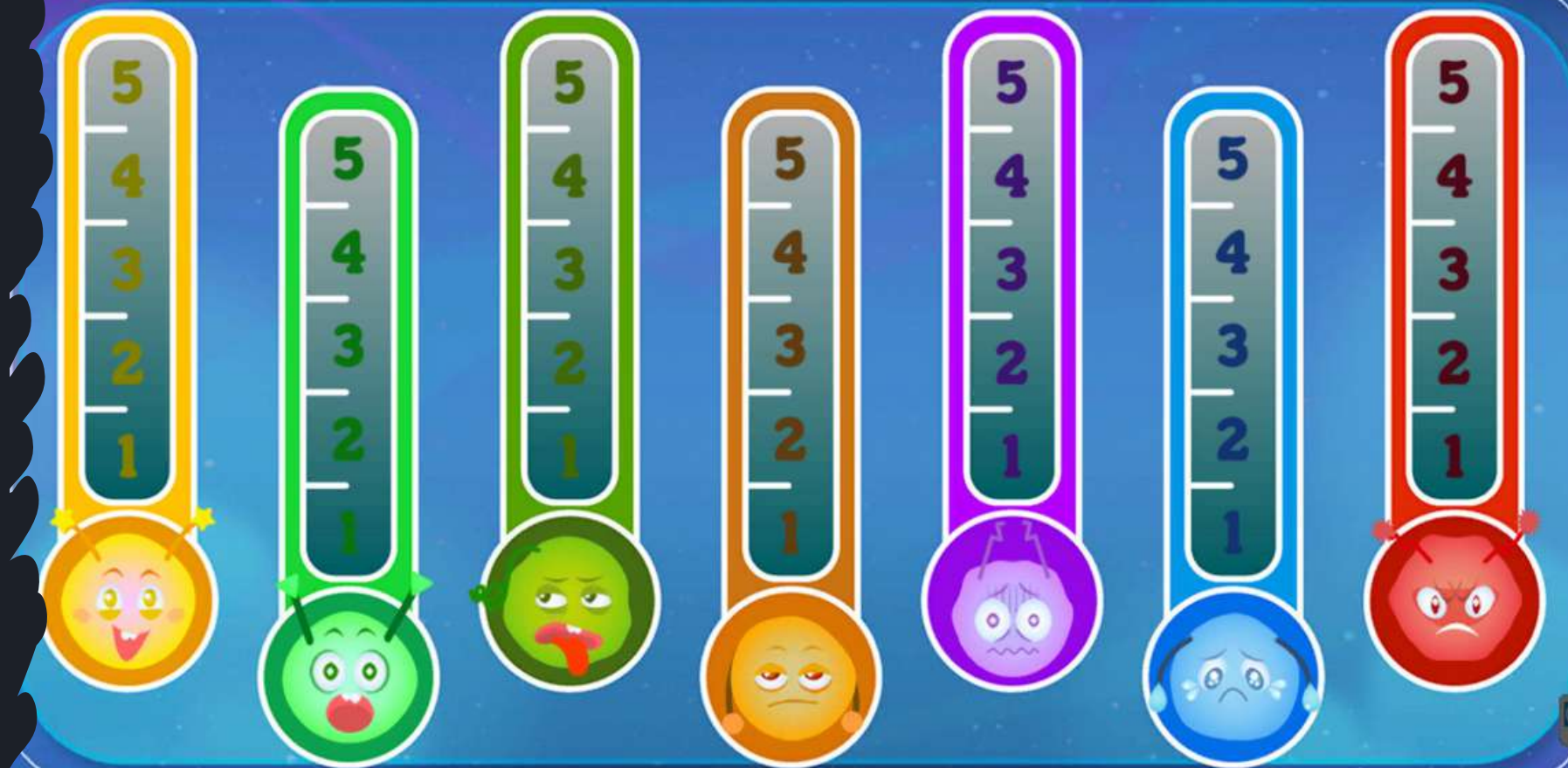
Dentro de la actividad hay una rueda con 7 emociones: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa, asco y aburrimiento basada en la rueda de emociones de Kaitlin Robbs. Cada una de ellas tiene tres niveles de intensidad. Basta con lanzar una pelota o mover un bolígrafo a un campo de emoción e intensidad determinado, para que la flecha se desplace a ese campo.



Termómetro de sensaciones

Dentro de la actividad, hay 7 emociones: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa, asco y aburrimiento basadas en la rueda de emociones de Kaitlin Robbs. A cada una de ellas se le asigna un termómetro con 5 campos de intensidad emocional.

Simplemente hay que hacer clic en el campo correspondiente y se marcará un valor en una emoción determinada. Cada termómetro funciona de forma independiente de los demás. En el panel lateral, se puede activar la escala numérica que aparecerá en el termómetro.



Memoria con emociones

El funcionamiento es el mismo que en el juego de memoria tradicional. Al tocar las cartas, se dan la vuelta. Solo se pueden dar vuelta dos cartas a la vez en cada turno. La tarea consiste en encontrar dos imágenes iguales relacionadas con emociones. Si se reparten correctamente dos cartas iguales, se quedan boca arriba. Si son diferentes, volverán a su posición original y se podrán descubrir en la siguiente ronda.

Los niveles de dificultad difieren según el número de cartas en el tablero.



Emparejar emociones

La actividad consta de dos o tres filas de tarjetas que representan diferentes personajes con diferentes emociones. La tarea consiste en elegir de la fila inferior una tarjeta que muestre la misma imagen, es decir, la que se encuentra en la parte superior. Una vez que se haya completado la tarea correctamente, la actividad habrá sido un éxito.

Los niveles de dificultad difieren en la cantidad de cartas para elegir en la parte inferior del tablero.

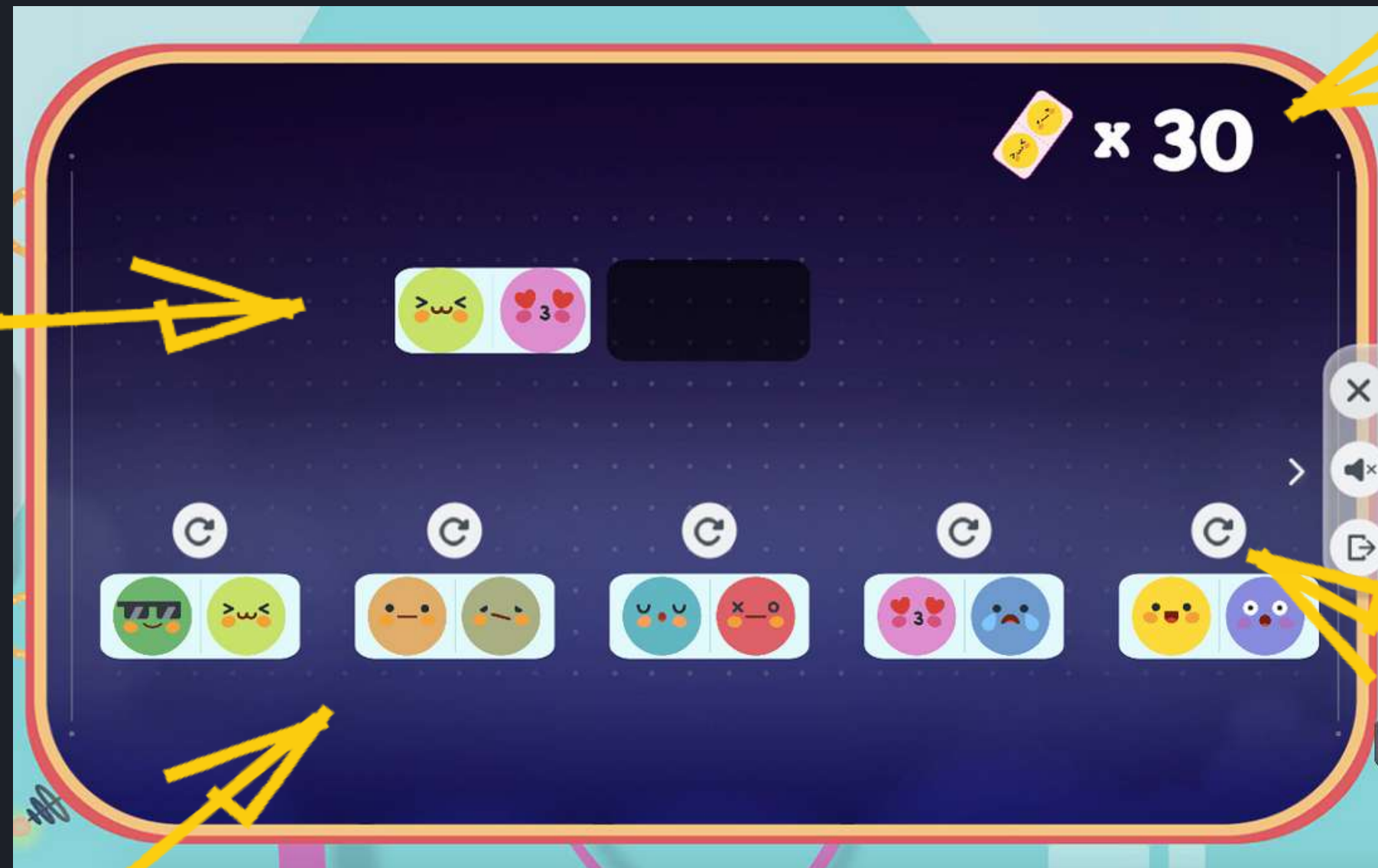


Dominó con emociones

Leyenda:

Juego de dominó

Número de cubos a resolver



Giro del dominó

Posible organización de fichas de dominó.

Dominó con emociones

La actividad hace referencia al clásico dominó. Los elementos diferenciadores son el color de los dados y el número de fichas que forman el dado. En la parte superior del tablero se muestra una ficha de dominó, a la que hay que añadir otra. Debajo hay fichas de dominó para elegir. Cada uno de las fichas a elegir se puede girar con el botón de flecha situado encima del dado. Las fichas se colocan haciendo coincidir el número de mallas (lado izquierdo del dado arriba, lado derecho del dado abajo). También es importante hacer coincidir las fichas en cuanto a color.

Si pulsas la ficha equivocada o mal girada, vuelve a su lugar y puedes intentar resolver la cadena de dominó de nuevo.

Después de la correcta disposición de la ficha, se extraen de nuevo todas las fichas de la parte inferior y la ficha colocado anteriormente se convierte en la ficha con el que se debe hacer coincidir el siguiente. En la parte superior del tablero se indica el número de fichas que se deben resolver (este número varía según el nivel seleccionado). La actividad termina cuando la cadena está correctamente dispuesta con una longitud determinada.



Avatar de sentimientos

A la izquierda hay un conjunto de diferentes elementos y expresiones faciales que aparecerán en el avatar de la derecha al presionarlos. Al mover el control deslizante, aparecen más accesorios de ropa. Algunos elementos tienen un símbolo (círculos de color marrón y amarillo) que informa sobre la disponibilidad de otras versiones de color del elemento. Para cambiar el color, presione el elemento nuevamente. Para eliminar un elemento del avatar, debe hacer clic nuevamente en el elemento (si tiene más versiones de color, después de pasar por todas las variantes también hay una opción para tomar una foto). Los elementos de la misma categoría, por ejemplo, tipo de peinado, no se superponen.

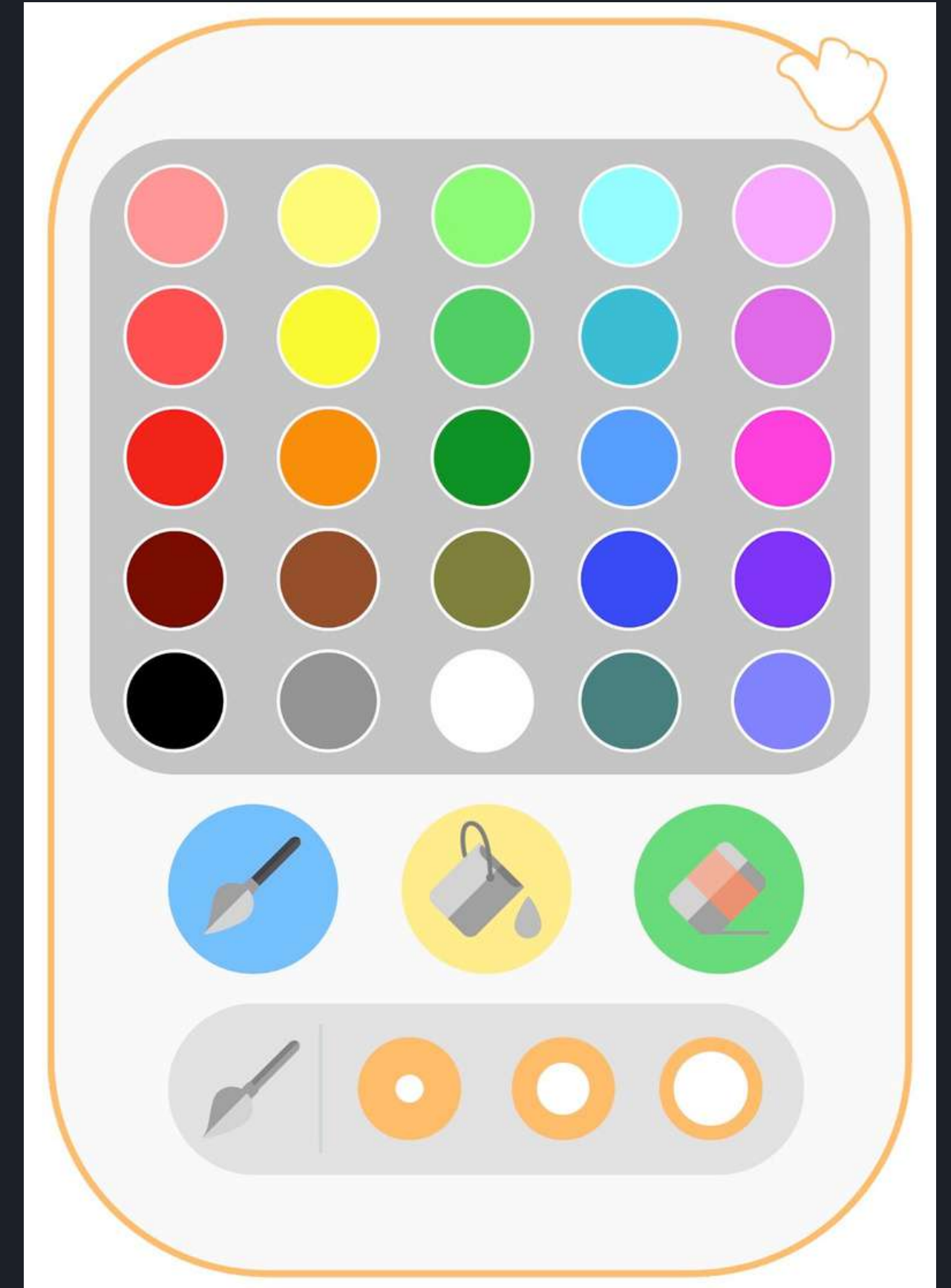


Colorea las emociones



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 de color
- Cubo: llenar con color
- Tamaño: selección del grosor del pincel o borrador.
- Colores: selección de colores

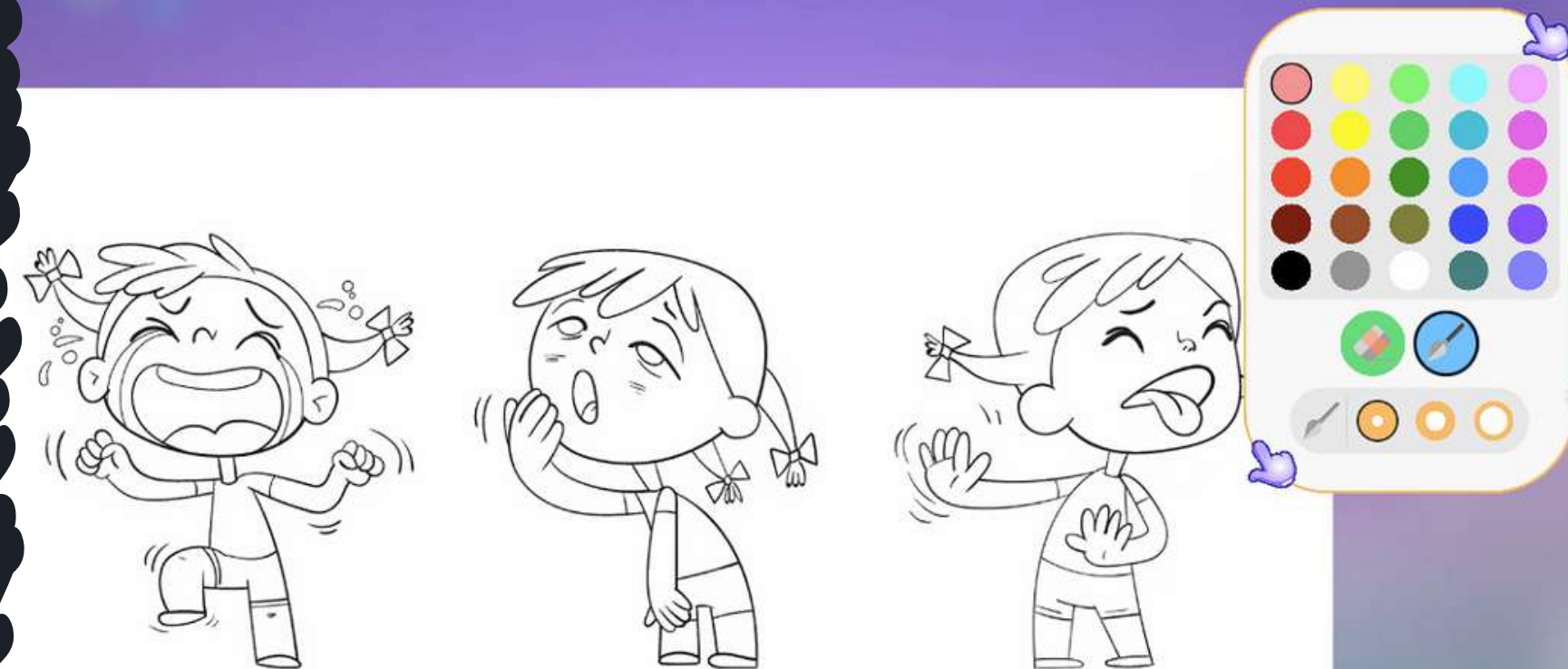


Colorea las emociones

- dibujo

La actividad hace referencia al tradicional libro para colorear.

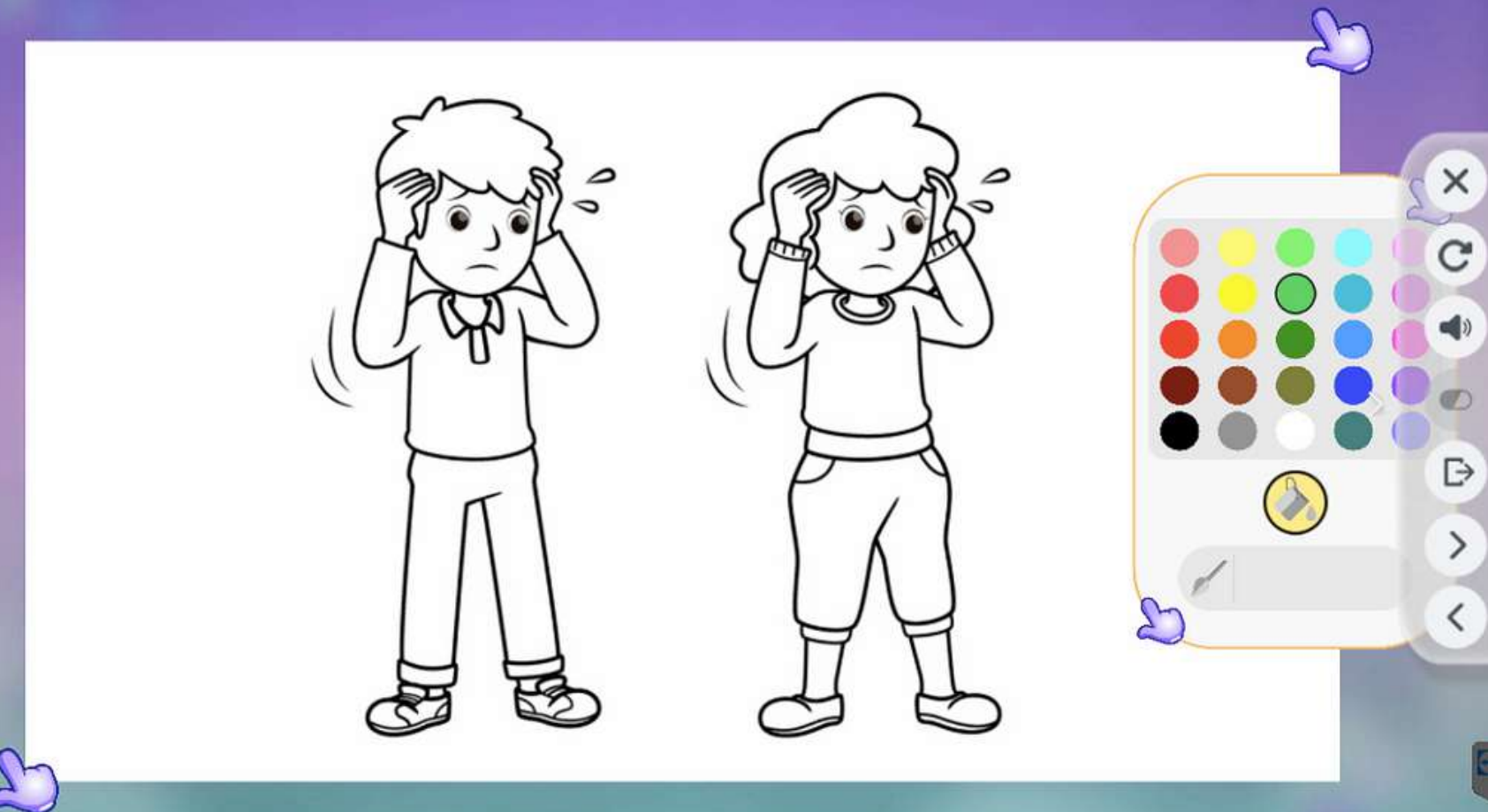
En el menú lateral, selecciona el color, el tamaño del trazo de dibujo y el símbolo del borrador (que funciona como un borrador clásico). Después de elegir el tamaño del trazo de dibujo y el color, el niño rellena el libro para colorear, dibujando como si lo estuviera haciendo en papel. Las líneas se pueden pintar con color. Durante el proceso de coloración, vale la pena controlar y corregir el agarre correcto del bolígrafo por parte del niño.



Colorea las emociones

- rellenando

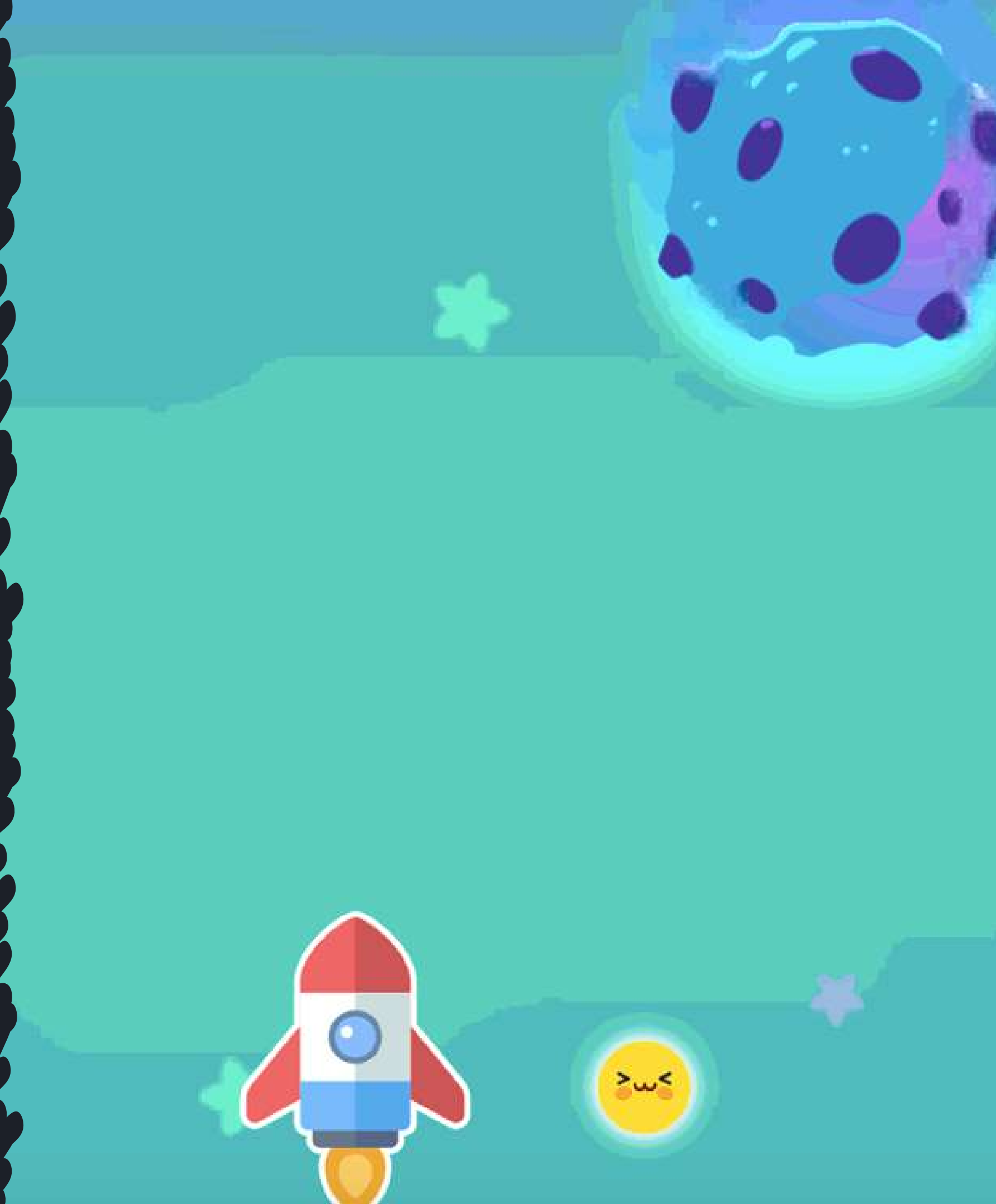
La actividad se inspira en el tradicional libro para colorear en versión digital. En lugar de dibujar, se rellena la figura con un color determinado. En lugar del símbolo de un pincel, aparece el símbolo de un recipiente de pintura. Se selecciona el color elegido y se presiona sobre el campo indicado. Al cabo de un rato, se rellenará con el color indicado. Una actividad dedicada a los niños más pequeños que están aprendiendo a sujetar el bolígrafo correctamente.



Capturar emoticonas

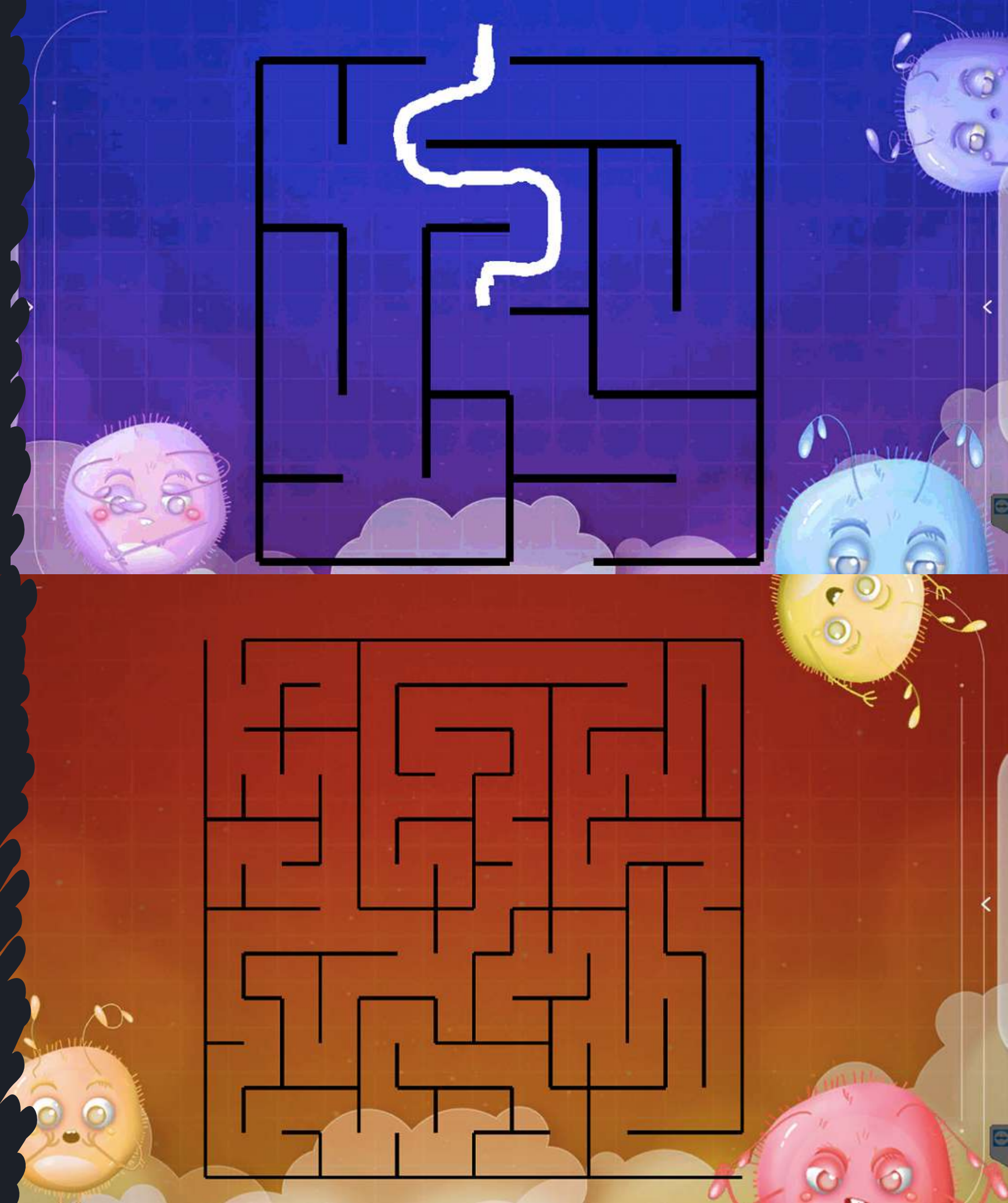
La tarea del participante es recolectar emoticonas que son combustible para el cohete y evitar los meteoritos. Solo presiona el bolígrafo o lanza la pelota en la dirección correcta para que el cohete se mueva a un lugar determinado.

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



Laberintos de emociones

Utiliza un marcador para marcar una línea desde la entrada al laberinto hasta su 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 resaltará en rojo y desaparecerá. Presta atención a si la línea dibujada se extiende más allá de la entrada/salida del laberinto. Una línea dibujada correctamente debe volverse verde y toda la actividad es exitosa. No importa desde qué lado entre el participante al laberinto. Después de superar el laberinto, la actividad será exitosa.



Sudoku con emociones

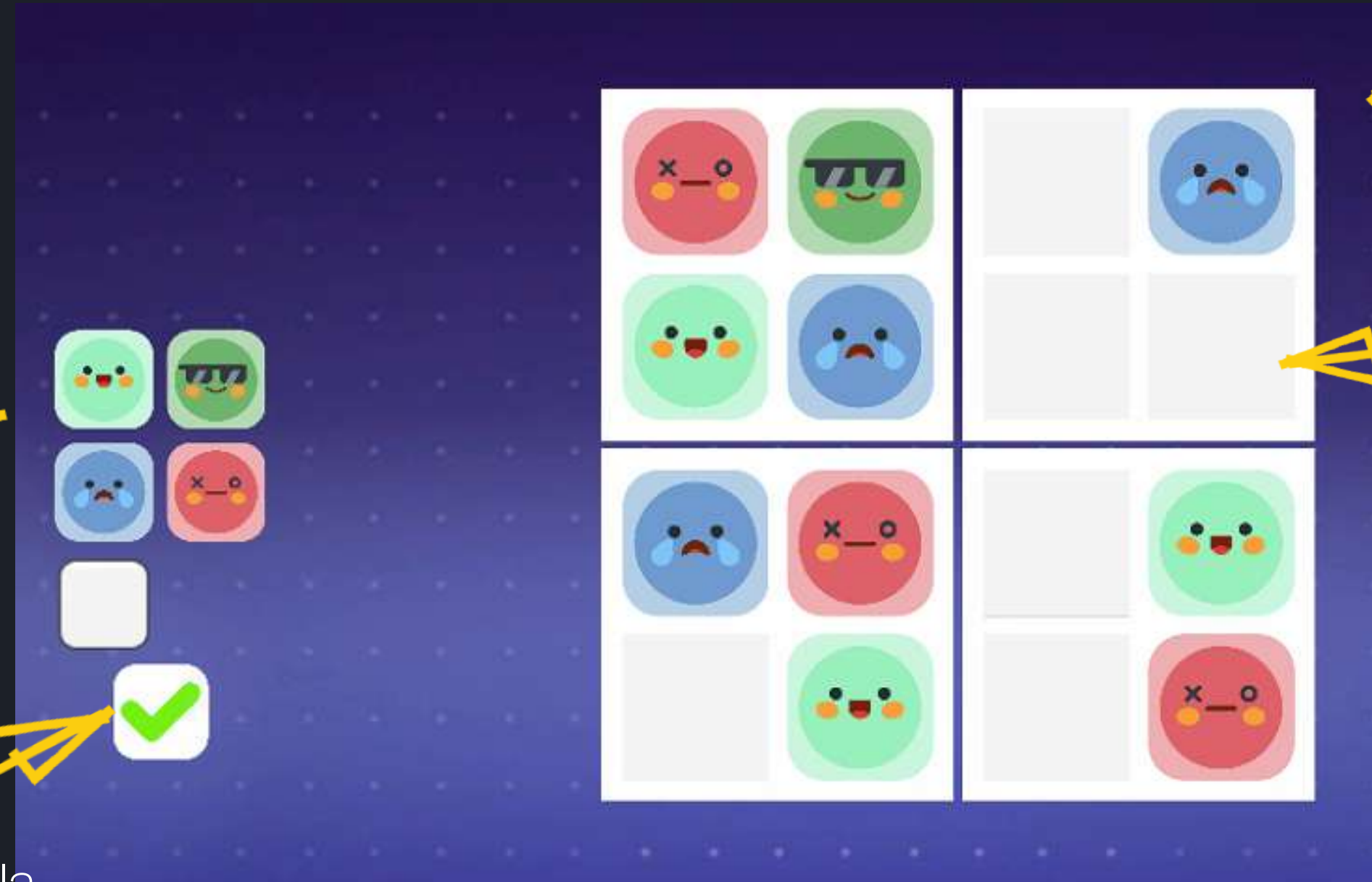
Leyenda:

Emocionas para
usar en el
tablero

Validación - comprobar la
corrección de la tarea

Tablero

Campo vacío - lugares
para colocar los
números

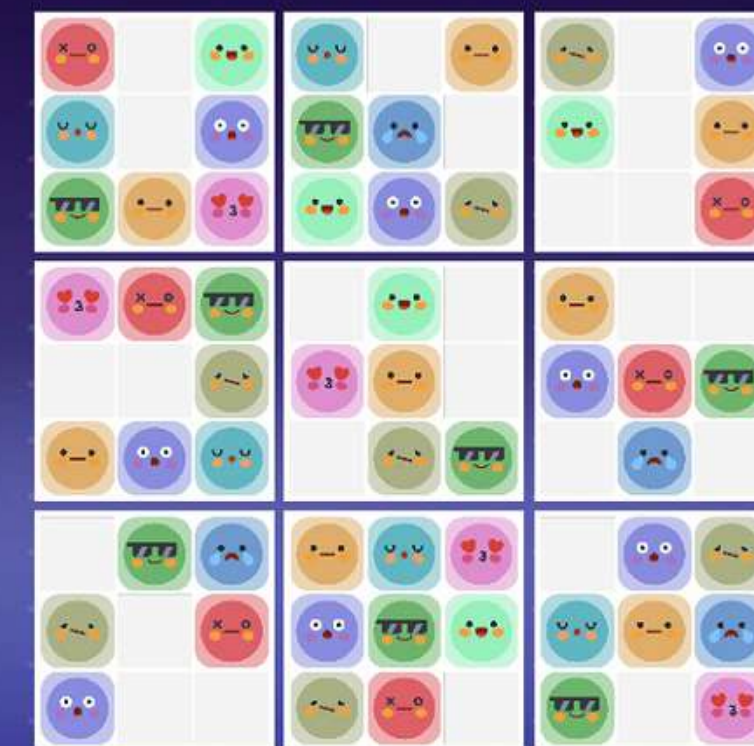
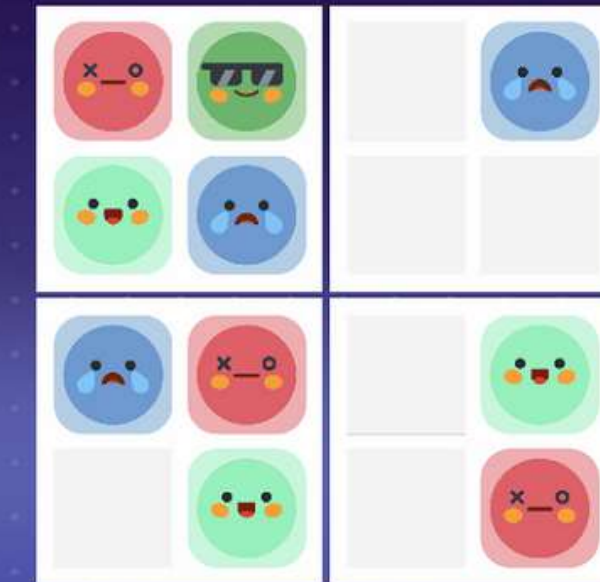


Sudoku con emociones

La actividad se refiere al clásico sudoku. Los emotis no se pueden repetir en cuadrados de 2x2 o 3x3 (según el nivel) ni en líneas horizontales, verticales o diagonales. Para insertar un emoti determinado, marca la casilla, selecciona el emoti en el menú y aparecerá en el campo. Los emotis insertados se pueden cambiar o restablecer a un campo vacío. Al presionar la tecla de verificación se completa el sudoku.

La actividad se considera exitosa cuando todos las emoticonas se configuran correctamente y se confirman con el botón de verificación. Si, después de presionar el botón de verificación, el tablero no se llenó o se configuró incorrectamente un emoti, la actividad finaliza con fracaso.

Los niveles difieren en el número de cuadrados de sudoku: sudoku 4x4 o sudoku 9x9.



Espejo de emociones

Dentro de la actividad hay una rueda con 10 emociones: ira, amor, vergüenza, alegría, sorpresa, asco, envidia, celos, miedo y tristeza. Cada una de ellas tiene tres niveles de intensidad. Basta con lanzar una pelota o mover un bolígrafo a un campo de emociones e intensidad determinado para que la flecha se desplace hacia esa casilla.

Actividad diseñada para trabajar con bolígrafos o pelotas.



Las emociones tienen relajación

Aparecerá un emoti en la pantalla en forma de dos personajes, que presentará algunos ejercicios físicos sencillos, incluidas asanas de yoga. En la actividad se incluyen ocho ejercicios en tres series de quince segundos. La duración total es de seis minutos. La actividad finaliza cuando se han realizado todas las series de ejercicios.

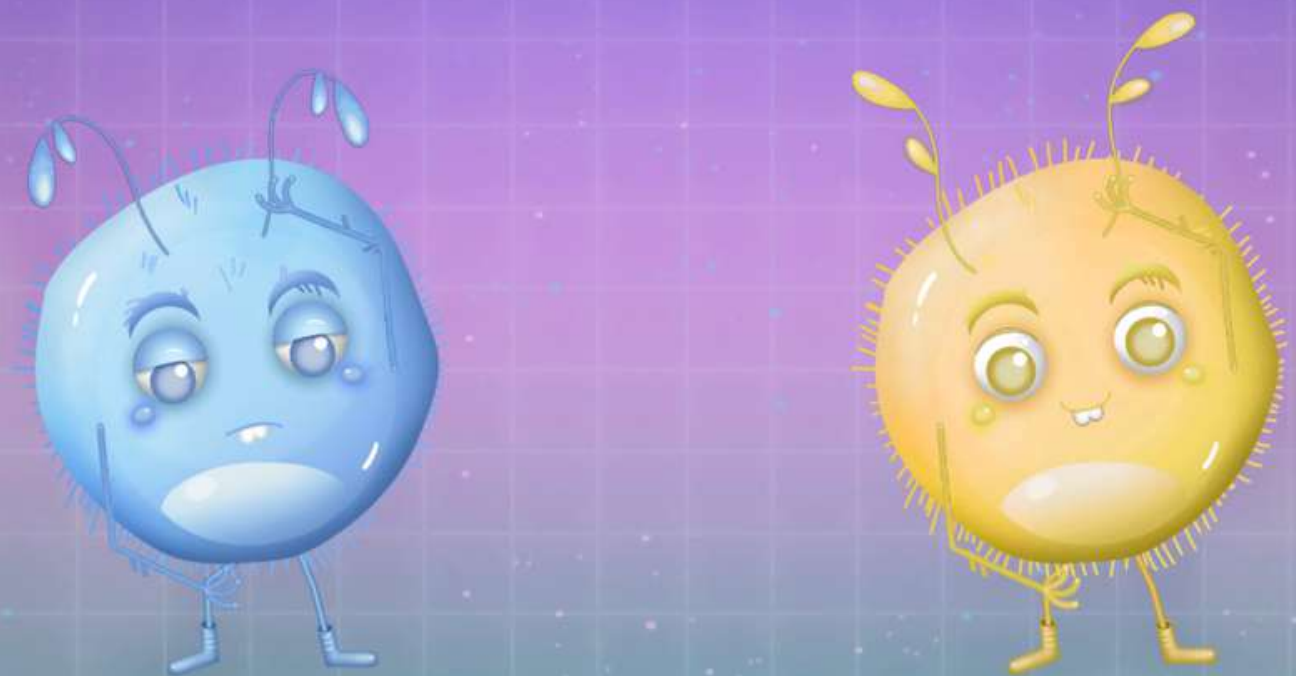
0:10

1



0:08

1

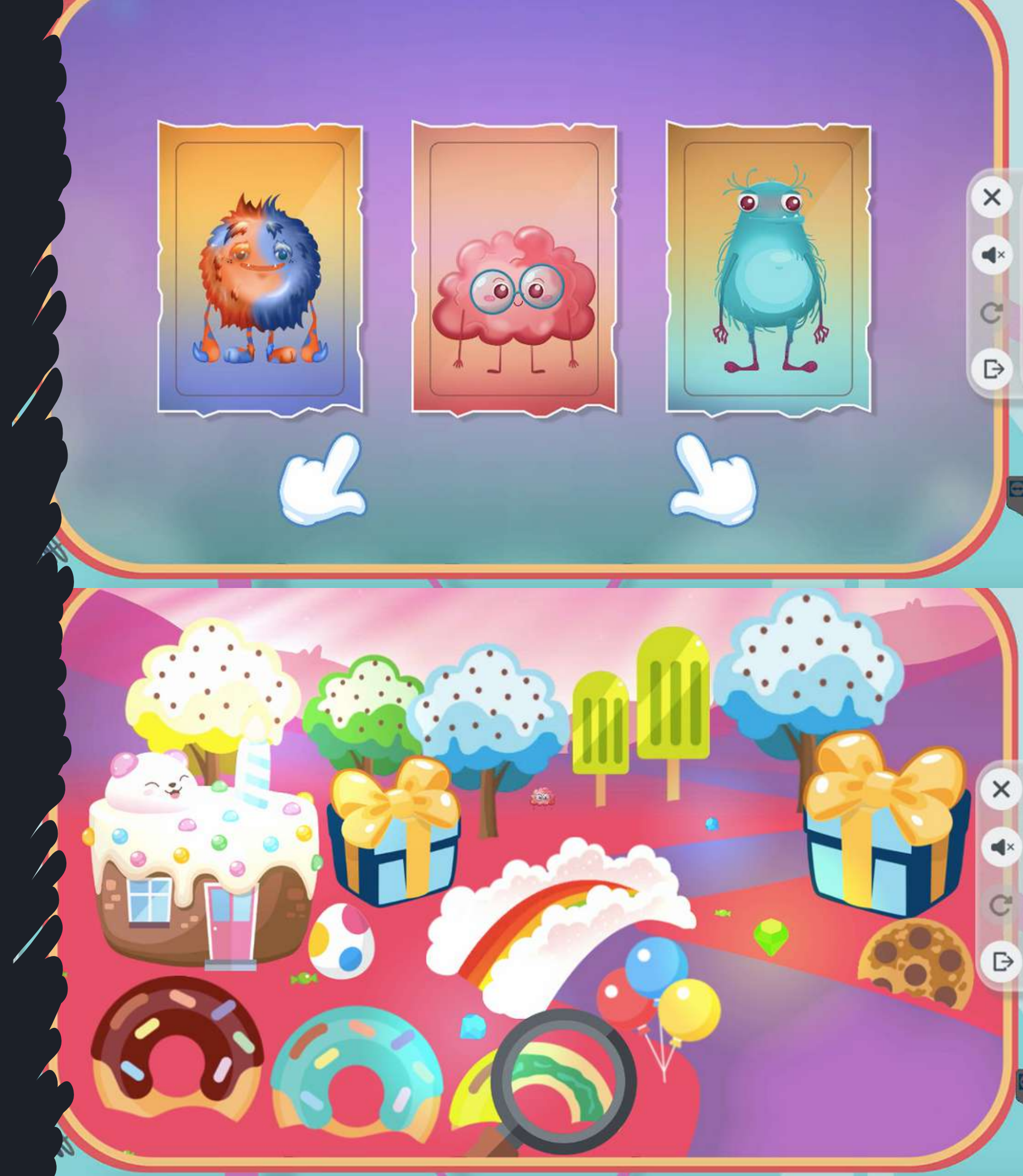


¿Dónde está el monstruo?

Hay tres actividades para elegir con diferentes niveles de dificultad:

- El primero no tiene límite de tiempo.
- En la segunda actividad, el participante tiene 1:30 minutos para encontrar monstruos.
- El tercero dura 45 segundos.

Al principio, habrá un conjunto de tres criaturas que el participante puede conocer de otros planetas. Deben memorizarse, porque son los personajes que debe encontrar en el tablero. Luego, hay que hacer clic en cualquier lugar para que aparezca el tablero. Después de un tiempo, también se pondrá en marcha el reloj. Con una lupa, guiado por un bolígrafo, puede radiografiar las casas y otros elementos del tablero. Cuando un estudiante encuentre una criatura, debe presionar sobre ella con un bolígrafo para marcarla. Cuando se encuentran todos los personajes, la actividad finaliza con éxito. La actividad falla después de no recordar una criatura o si se agota el tiempo.



El planeta en la práctica educativa



Las escenas crean tensión.

Actividad de Knowla: Espejo de emociones. Materiales necesarios: tarjetas recortadas preparadas con oraciones/preguntas y un recipiente del que puedas sacar

Prepara algunas frases, preguntas o situaciones que el participante pueda encontrar en diversas situaciones. Por ejemplo:

¿Por qué estuviste ausente ayer?

¡Dame ese juguete!

Gracias.

Disculpe, ¿podría pasarme ese bolígrafo?

Una anciana con un bastón entra al autobús y tú te sientas en uno de los asientos

En vacaciones fui a la playa.

El participante saca una de las cartas y lee su contenido. Luego saca una de las emociones. Junto con todo el grupo, la nombra. La tarea del participante es reaccionar verbal o no verbalmente a la situación dibujada, teniendo en cuenta que también debe utilizar la emoción dibujada en esta respuesta.

El participante puede desarrollar una situación dada según su propia imaginación y utilizar objetos que encuentre en el aula o invitar a otra persona a colaborar. El grupo puede dar indicaciones al presentador. Al final del discurso, es necesario analizar juntos si la emoción se reflejó, qué palabras son clave, qué señales no verbales se utilizaron, qué consecuencias podría haber tenido el comportamiento dado, qué tan diferente podría haber reaccionado utilizando una emoción dada, qué tan diferente podría haber reaccionado con otras emociones.

Antes de comenzar el juego, es necesario definir con todo el grupo las reglas a seguir durante el juego, por ejemplo no se deben destruir objetos, no se debe comportar agresivamente hacia los demás, no se debe reír de las habilidades de actuación de los demás (a menos que fuera su intención).

Los libros lloran cuando se les pide

Actividad de Knowla: Rueda de emociones. Termómetro de sentimientos: a tu discreción, dependiendo de si se trabaja con una emoción o una mezcla de ellas. Materiales necesarios: texto seleccionado o lectura, idealmente debe contener algunas experiencias internas/emocionales del personaje.

Selecciona una lectura u otro texto para analizar. En el caso de un texto más largo, los estudiantes deben leerlo antes, y en el caso de uno corto, puede realizar la tarea sobre la marcha. Como parte del texto leído, se debe escribir un plan de los eventos del texto en la tabla. Cada fila corresponde a un evento. Cada columna corresponde a uno de los héroes analizados. Es importante en cada etapa hablar sobre qué emociones acompañaron a un personaje determinado, con qué intensidad, y marcarlas en el Termómetro de Sentimientos o Rueda de emociones, y los estudiantes las escriben en la tabla. Al mismo tiempo, es bueno indicar en el texto premisas que puedan demostrarlo. Puede haber diferentes interpretaciones. Esto es natural y debe enfatizarse que no es un error y que vale la pena analizarlo más a fondo para comprender un punto de vista diferente.

Finalmente, uno debe dar una mirada holística a las emociones emergentes.

La ira salta a los banquillos

Actividad de Knowla: Rueda de emociones, Avatar de sentimientos. Materiales necesarios: texto o lectura seleccionada, idealmente debe contener algunas experiencias internas/emocionales del personaje.

En la pizarra, dibuja una tabla con dos columnas: emociones positivas y emociones negativas. Luego, yendo uno por uno alrededor de la circunferencia del círculo, junto con los estudiantes, puedes escribir las emociones en la tabla en el lado correspondiente. Luego, dirige bien la pregunta al grupo: ¿Qué emociones son malas/innecesarias/...? La respuesta probablemente será que las del lado negativo. En este punto, se debe comunicar que todas las emociones son necesarias para algo e informan sobre algo, por ejemplo:

- Alegría - muestra que todas las necesidades están satisfechas
- Sorpresa - muestra que algo inesperado ha sucedido en el entorno y debes tener cuidado
- Enfado- muestra que algo ha ido mal y te obliga a actuar
- Amor - muestra que hay un cierto estado de cercanía y seguridad con otra persona

- Celos - muestra que hay una necesidad que está satisfecha en otra persona,
- Miedo - informa sobre una amenaza potencial a la vida o la salud,
- Disgusto - información sobre los posibles efectos nocivos de una determinada cosa
- Tristeza - muestra que alguna necesidad no ha sido satisfecha,
- La vergüenza es la encarnación de ciertos miedos o una manifestación de límites internos.
- No hay nada de malo en experimentar cada uno de ellos.
- ¿Qué se puede hacer cuando se siente una emoción o después de una reacción emocional?
- Piensa ¿Qué emoción es ésta?

La ira salta a los banquillos

- ¿Contra qué se dirige? (cada emoción tiene su objeto al que se dirige: externo o interno)
- ¿Cuál fue la causa de la emoción?
- ¿Qué quiere decirte el cerebro?
- ¿Cómo debes reaccionar ante esta situación?
- ¿Cuáles son las consecuencias de la conducta? ¿Cómo se puede volver a la neutralidad?
- Si están en contra de la persona, vale la pena recopilar las respuestas a todas las preguntas anteriores y formular una declaración completa con la que pueda acercarse a la persona para hablar sobre el problema y encontrar una solución a la situación.
- ¿Qué estrategia se puede utilizar para neutralizar un determinado estado emocional si es grande o prolongado?
- También puedes hacer estas preguntas de seguimiento a la persona con la que estás hablando sobre tus emociones o después de una discusión con ella.

Para poner a prueba estas preguntas en la práctica, puedes iniciar el "Avatar de las emociones" y luego indicarle a la persona seleccionada que lo vista rápidamente, marcando también la expresión facial. Luego, cuenta una historia (real/ficticia, propia/de otra persona). Junto con ella y todo el grupo, responde a todas las preguntas. Puedes repetir esto con otras personas. Es bueno tener algunas historias preparadas.

Una lección como esta puede ser útil para explicar un conflicto entre dos personas en el grupo.

A yellow oval is drawn around the word "smart" in the text "It's smart to play.". Below the entire phrase "It's smart to play." is a thick, blue, hand-drawn underline.

It's smart to play.

A yellow arrow points from the top left towards the text below.

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