

Planeta M

M tiene la motricidad
fina al alcance de la
mano.





El Planeta M contiene 496 actividades interactivas que apoyan el desarrollo de la motricidad fina en niños de preescolar y primeros años de escuela. Las actividades grafomotoras desarrolladas en él mejoran la precisión y el control de los movimientos de la mano, los dedos y las manos, ejercitan el agarre de la escritura y la destreza general para mover un objeto determinado con el fin de realizar una tarea específica, así como coordinar el movimiento y el trabajo de ambas manos al mismo tiempo. Al mejorar la coordinación ojo-mano, entrenan al mismo tiempo la concentración y el enfoque en la actividad en cuestión.



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

Las aplicaciones de Planet M 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).

El Planeta M en el Universo Educativo



Knowla.edu14:52

Planeta M

[MANUAL](#)

El Planeta M contiene 496 actividades interactivas que apoyan el desarrollo de la motricidad fina en niños de preescolar y primeros años de escuela. Las actividades grafomotoras desarrolladas en él mejoran la precisión y el control de los movimientos de la mano, los dedos y las manos, ejercitan el agarre de la escritura y la destreza general para mover un objeto determinado con el fin de realizar una tarea específica, así como

Planeta Fruu
Disponible

Planeta M
Disponible
[DESCUBRIR](#)

Planeta EduMini
Disponible

Planeta Pi
Comprar acceso

Planeta Ziuuu
Comprar acceso

Planeta Emo
Comprar acceso

⋯



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 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



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		Permite cambiar la dirección de escritura de los trazos, el pulgar apunta hacia un lado (solo se encuentra en la selección de actividades)
	Salir a la lista de selección de actividades; se perderán todos los cambios.		Efecto de partículas activado/desactivado; por ejemplo, en "Dibujar letras" se desactiva/activa el "brillo" al escribir
			Guía de actividades interactivas
			Permite mover el objeto por el tablero.



Actividad exitosa



Actividad fallida



**Lista de actividades
con cantidad o tiempo**





El Planeta M incluye 17 aplicaciones con 415 actividades:

1. Escribir números en el papel (0 al 9) - 10 actividades
2. Escribir letras en el papel - 26 actividades
3. Traza los patrones - 15 actividades
4. Colorea la imagen - dibujo - 10 actividades
5. Colorea la imagen - rellena - 10 actividades
6. Colorea las letras - dibujo - 26 actividades
7. Colorea las letras - rellena - 26 actividades
8. Colorea los números - dibujo - 10 actividades,
9. Colorea los números - rellena - 10 actividades,
10. Monta un puzzle: 3 niveles, 60 actividades
11. Juega al dominó: 3 niveles, 3 actividades
12. Recorre el laberinto: 3 niveles, 3 actividades
13. Resuelve sudoku - 3 actividades
14. Busca letras - 2 niveles, 52 actividades
15. Busca las letras pequeñas - 2 niveles, 52 actividades
16. Busca las letras mayúsculas - 2 niveles, 52 actividades
17. Busca números - 2 niveles, 20 actividades



Escribe números, letras en el papel y traza los patrones.

En el campo activo hay un número, una letra o un conjunto de patrones. La tarea del participante es reconstruir el trazo en la dirección correcta de escritura/dibujo. La ejecución correcta de la actividad consiste en recrear una forma dada, un trazo de acuerdo con la dirección indicada de escritura/dibujo. De vez en cuando, se activa una animación que muestra la dirección correcta de la acción. Hay que ser preciso, tener cuidado de tirar de cada línea hasta el final. Una vez que el patrón está lleno, se llena de "cristales mágicos". Son móviles. Arrastrando el lápiz junto a ellos, se moverán por ese espacio, lo que permitirá seguir dispersándolos por el lienzo de la actividad. Esta opción se puede desactivar en el panel lateral.

Actividad en educación:

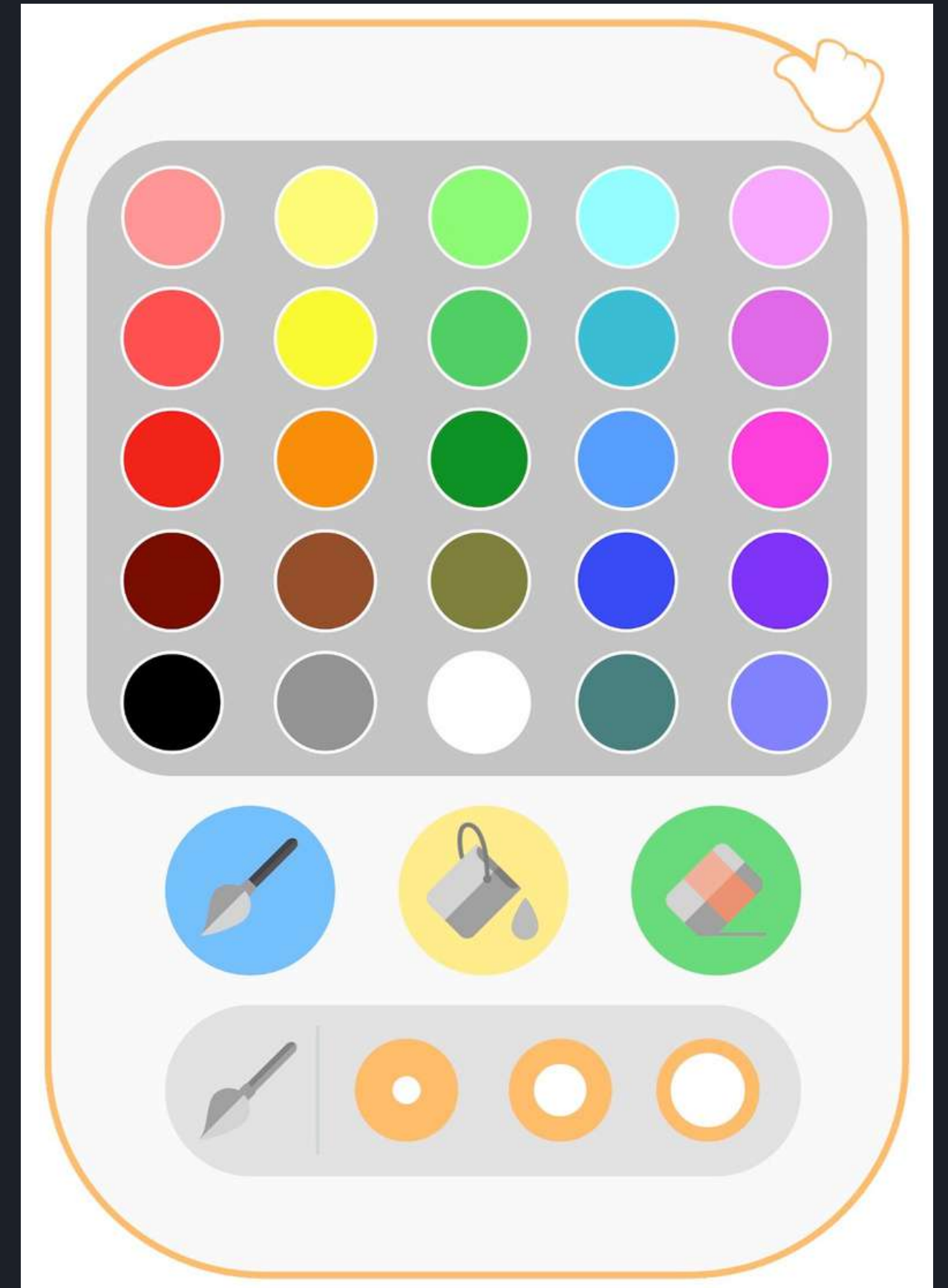
La actividad entrena y controla la motricidad fina mientras se dibujan patrones y se escriben letras y números. Además, también se vigila el orden en el que se dibujan los caracteres.



Colorea la imagen, letras y números - versión para dibujar o rellenar

Leyenda:

Mango - una paleta de colores con accesorios de pintura que se puede colocar en cualquier punto del campo
Pincel - Coloración a mano alzada
Borrador - Cubo para quitar color - Rellenar con tamaño de color - Selección de colores del grosor del pincel o del borrador - Selección de color



Colorea la imagen, letras y números - versión dibujo

La actividad se basa en el tradicional libro para colorear. En el menú lateral, se selecciona el color, el tamaño del trazo del dibujo y el símbolo de la goma de borrar, que funciona como una goma de borrar clásica. Tras elegir el tamaño del trazo del dibujo y el color, el niño rellena el libro para colorear, dibujando como si lo hiciera sobre papel. Las líneas del libro para colorear se pueden pintar encima con color. La actividad incluye ejemplos de dibujos temáticos, así como de dibujos que representan letras y números. Durante el proceso de coloración, conviene controlar y corregir la correcta sujeción del lápiz por parte del niño. Tanto el menú como el libro para colorear se pueden mover agarrándolos con el cursor.

Actividad en educación:

La actividad entrena la motricidad fina mientras se divierte coloreando. La mecánica de la actividad se refiere a los libros para colorear tradicionales, por lo que el llamado "salirse de la línea" no se considera un error. Los trazos fuera de la forma dada son visibles en el dibujo, el niño puede corregir cualquier error con una goma de borrar. Además, la actividad, en el caso de los libros para colorear con letras o números, se puede utilizar para repetir y consolidar el material.

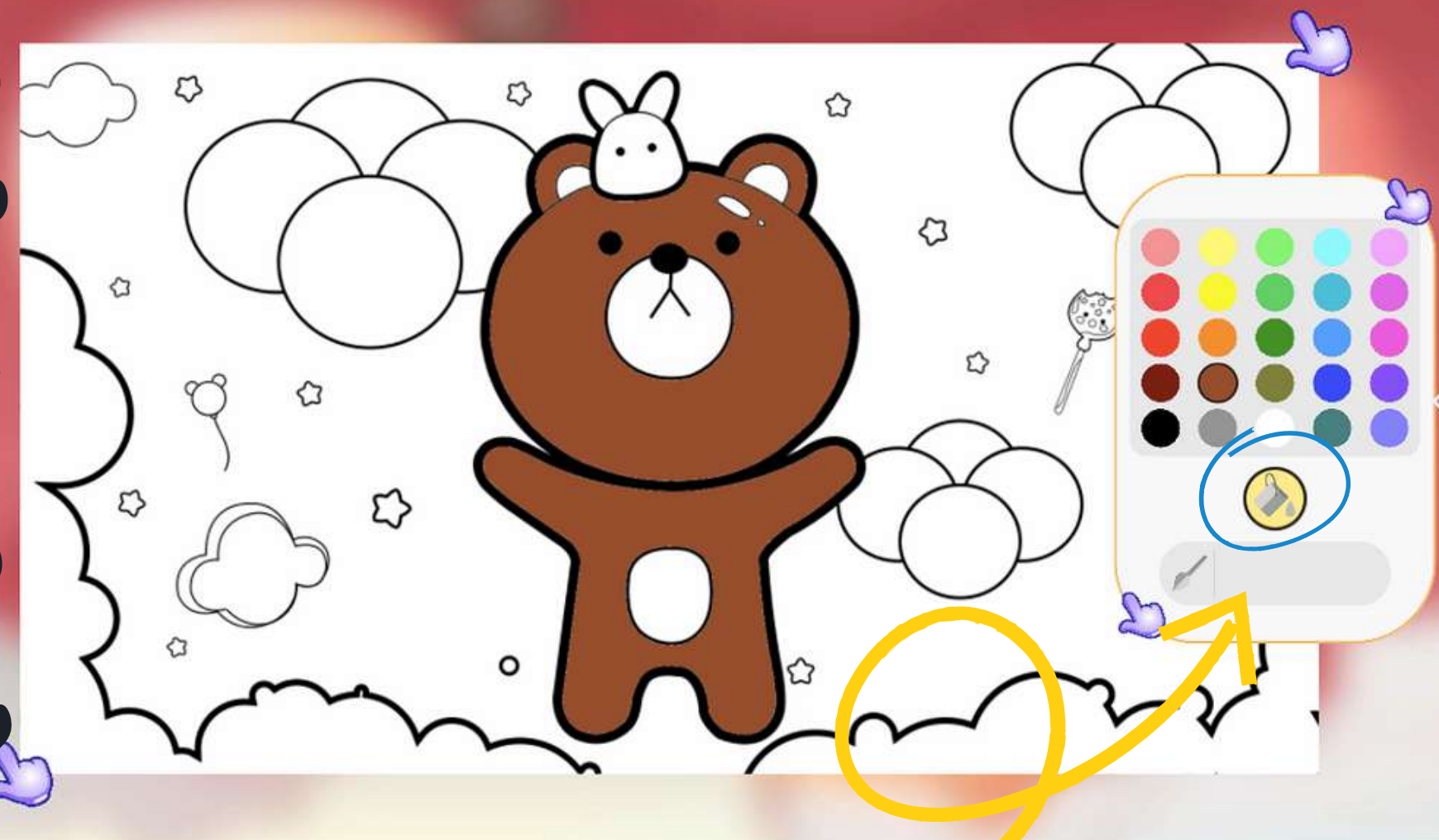


Colorea la imagen, letras y números - versión para rellenar

La actividad hace referencia al libro para colorear tradicional en versión digital. En lugar de dibujar, se rellena la forma con un color determinado. En lugar del símbolo de un pincel, hay un símbolo de un recipiente de pintura. Se selecciona el color seleccionado y se presiona sobre el campo indicado. Después de un tiempo, se rellenará con el color indicado. Una actividad dedicada a los niños más pequeños que aprenden a sujetar correctamente el bolígrafo. Tanto el menú como el libro para colorear se pueden mover con el cursor.

Actividad en educación:

Las páginas para colorear ejercitan la imaginación, la creatividad y la autoexpresión. Además, en el caso de los libros para colorear con letras o números, se pueden utilizar para dominar la forma de una letra o un número determinado, así como para apoyar la consolidación de material relacionado con letras y números.



Montar un puzzle

Después de iniciar una actividad, aparece una ventana de selección de actividades con 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. Hay un botón de reproducción debajo de la imagen. Después de hacer clic en el botón de reproducción, la imagen se descompone en piezas de puzzle. Aparecen puntos en el campo, que sugieren dónde arrastrar el rompecabezas. Si hay un problema con la colocación de una pieza, no hay acción en el tablero; de vez en cuando aparece una pista en el área del puzzle, sobre cómo se ve la imagen a resolver. Una pieza colocada correctamente en un punto ya no cambia su posición. Una pieza mal colocada permanece móvil. La actividad es exitosa cuando la imagen está colocada correctamente.

Actividad en educación:

La resolución de rompecabezas favorece la práctica de la precisión de los movimientos corporales y, por tanto, de la motricidad fina, responsable de los movimientos precisos y exactos. Además, los rompecabezas entrenan la percepción y la memoria. Es fundamental realizar una búsqueda eficaz entre los elementos disponibles. También es importante recordar dónde se encuentra un elemento. Permiten practicar el razonamiento lógico, por ejemplo, en su caso, la continuación de una línea o de un color en piezas adyacentes del rompecabezas. La actividad también favorece el reconocimiento de colores y formas. También cabe destacar que los niños deben concentrarse, perseverar y ser creativos en la búsqueda de posibles soluciones.



Jugar al dominó

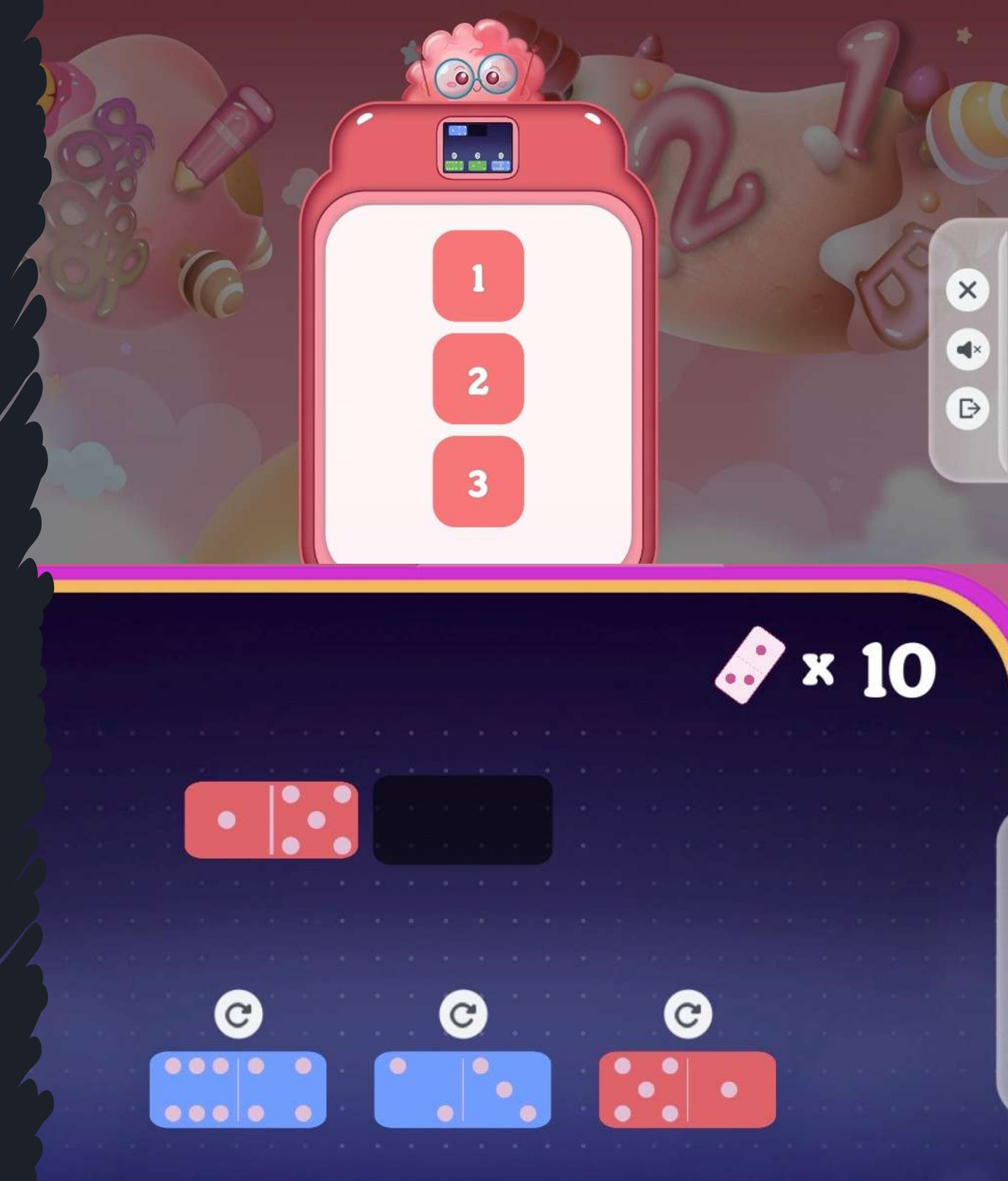
La actividad hace referencia al clásico dominó. Los elementos diferenciadores son el color de las fichas y el número de fichas que forman el dado. En la parte superior del tablero se muestra una ficha de dominó, a la que hay que añadir otra. Debajo hay fichas de dominó para elegir. Cada uno de las fichas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

Si se presiona la ficha equivocada o está mal girada, esta vuelve a su lugar y se puede intentar resolver la cadena de dominó nuevamente. Después de la colocación correcta de la ficha, se extraen nuevamente todas las fichas de la parte inferior y la ficha colocada 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 hay que resolver (este número varía en función del nivel seleccionado). La actividad finaliza cuando la fila de fichas de la longitud indicada está correctamente colocada.

Actividad en educación:

Fomenta la motricidad fina, el pensamiento de causa y efecto y la vinculación de objetos según una característica dada, como en este caso el número correcto de puntos y el color.



Pasar por el laberinto

Leyenda:

Mango: el panel se puede colocar en cualquier punto del campo.

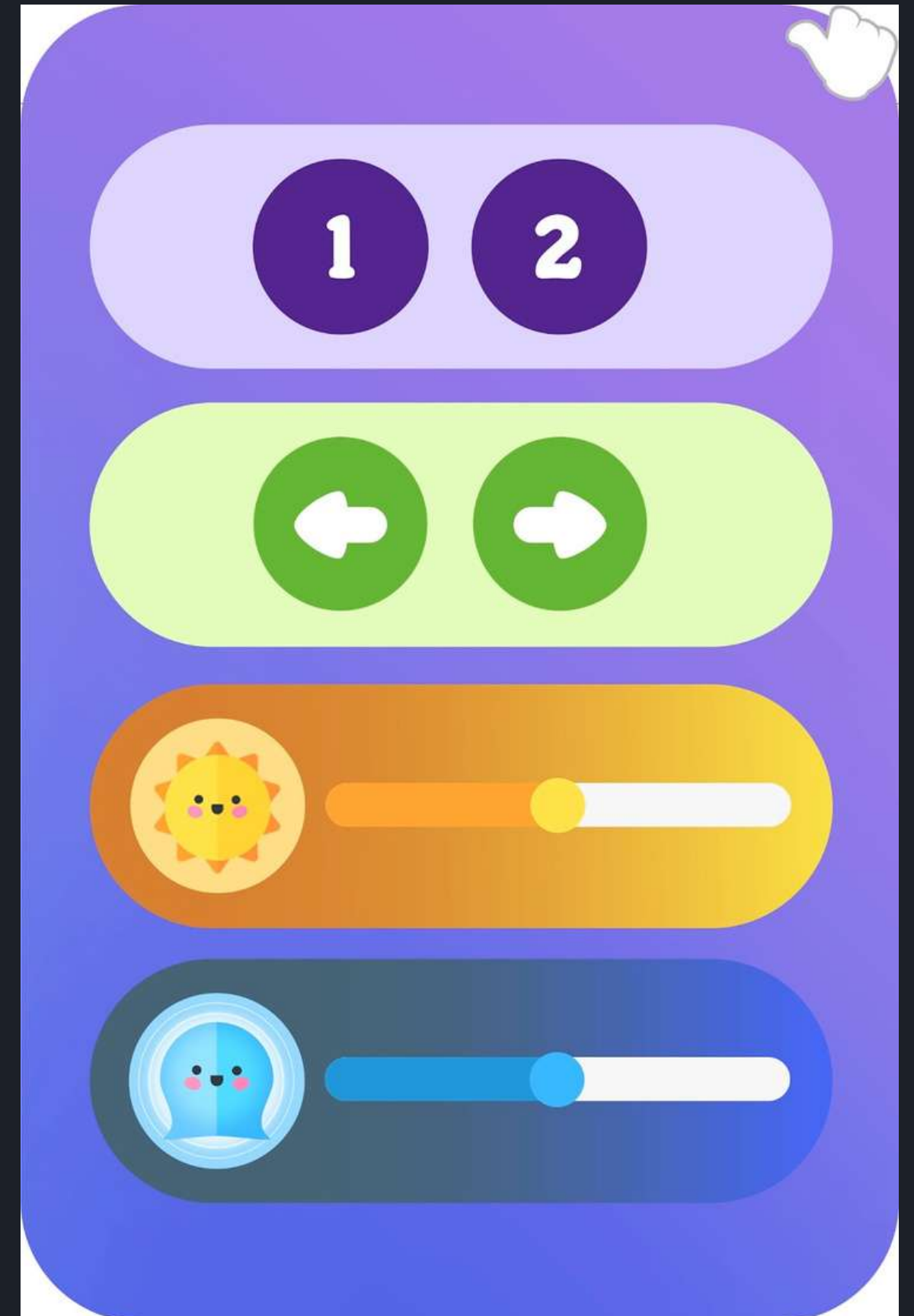
1 - imagen en 3D

2 - imagen en 2D

flechas - rotación del mapa

sol - el brillo de todo el mapa

luciérnaga - el poder de la luciérnaga girando alrededor del personaje

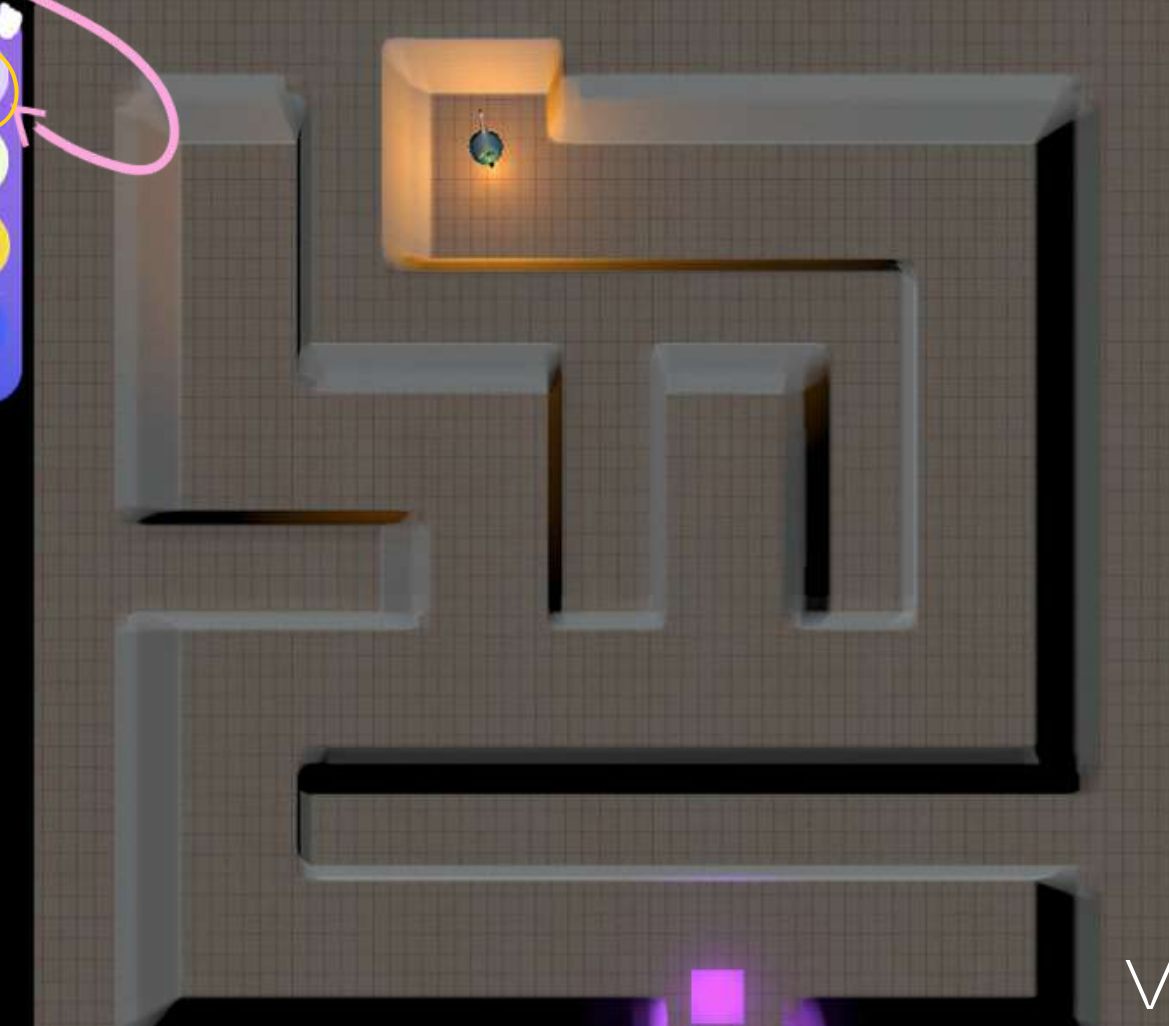
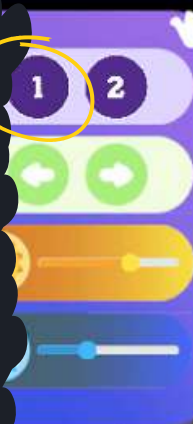
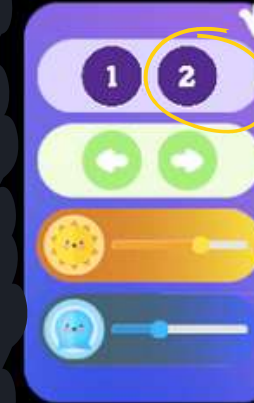


Pasar por el laberinto

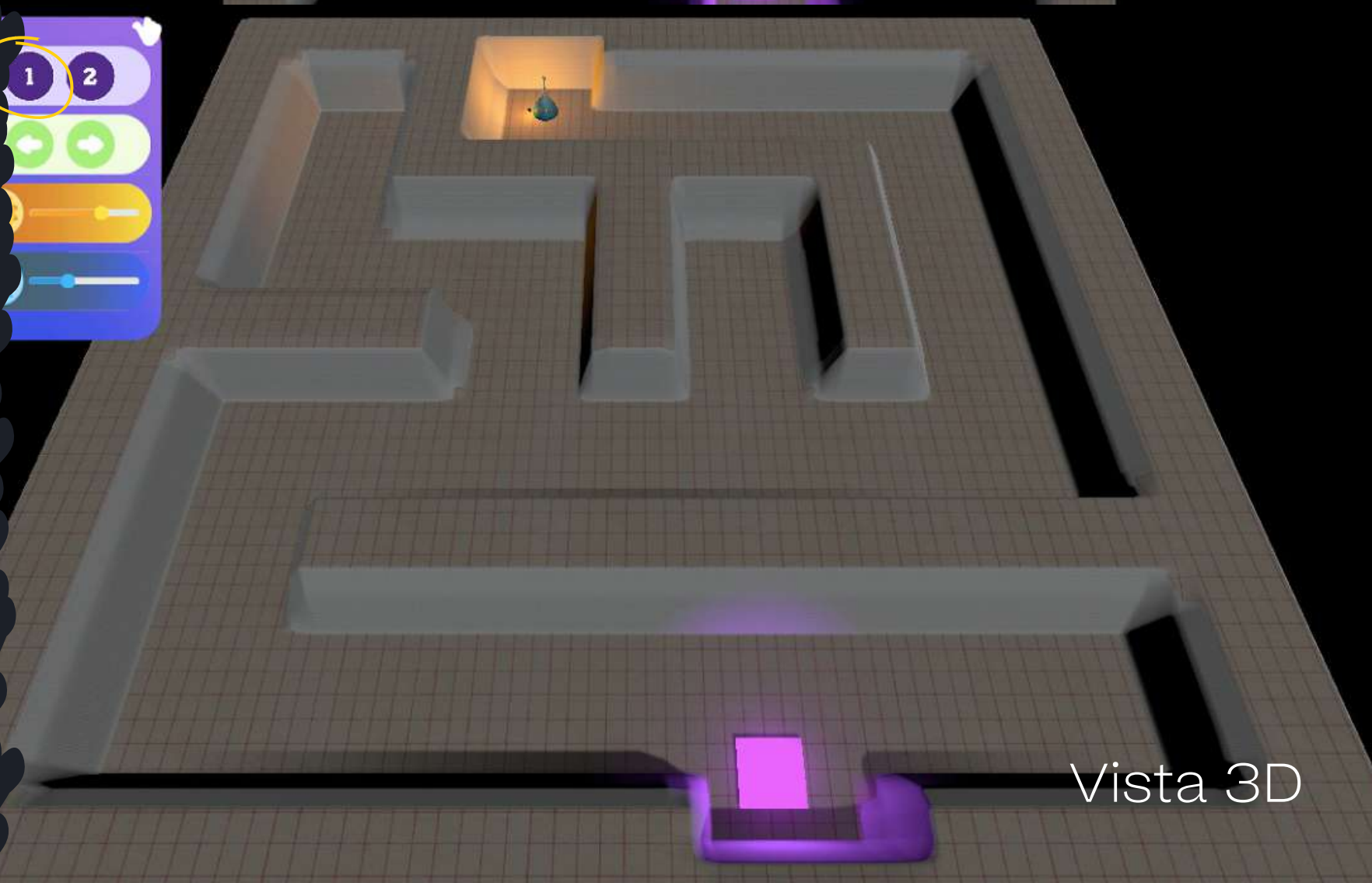
La tarea del participante es llevar a la criatura hasta la meta violeta, es decir, atravesar el laberinto. Para ello, hay que pulsar en cualquier parte del pasillo del laberinto y la luciérnaga se moverá en la dirección indicada. La criatura seguirá a la luciérnaga. La actividad finaliza guiando a la criatura a través del laberinto. Durante la actividad, se puede ajustar libremente la intensidad de la luz en el laberinto, la intensidad de la luz del tragaluz, la vista del laberinto (opción de vista 2D y 3D), maniobrar la configuración del laberinto (lateral). Los niveles difieren en la complejidad del laberinto.

Actividad en educación:

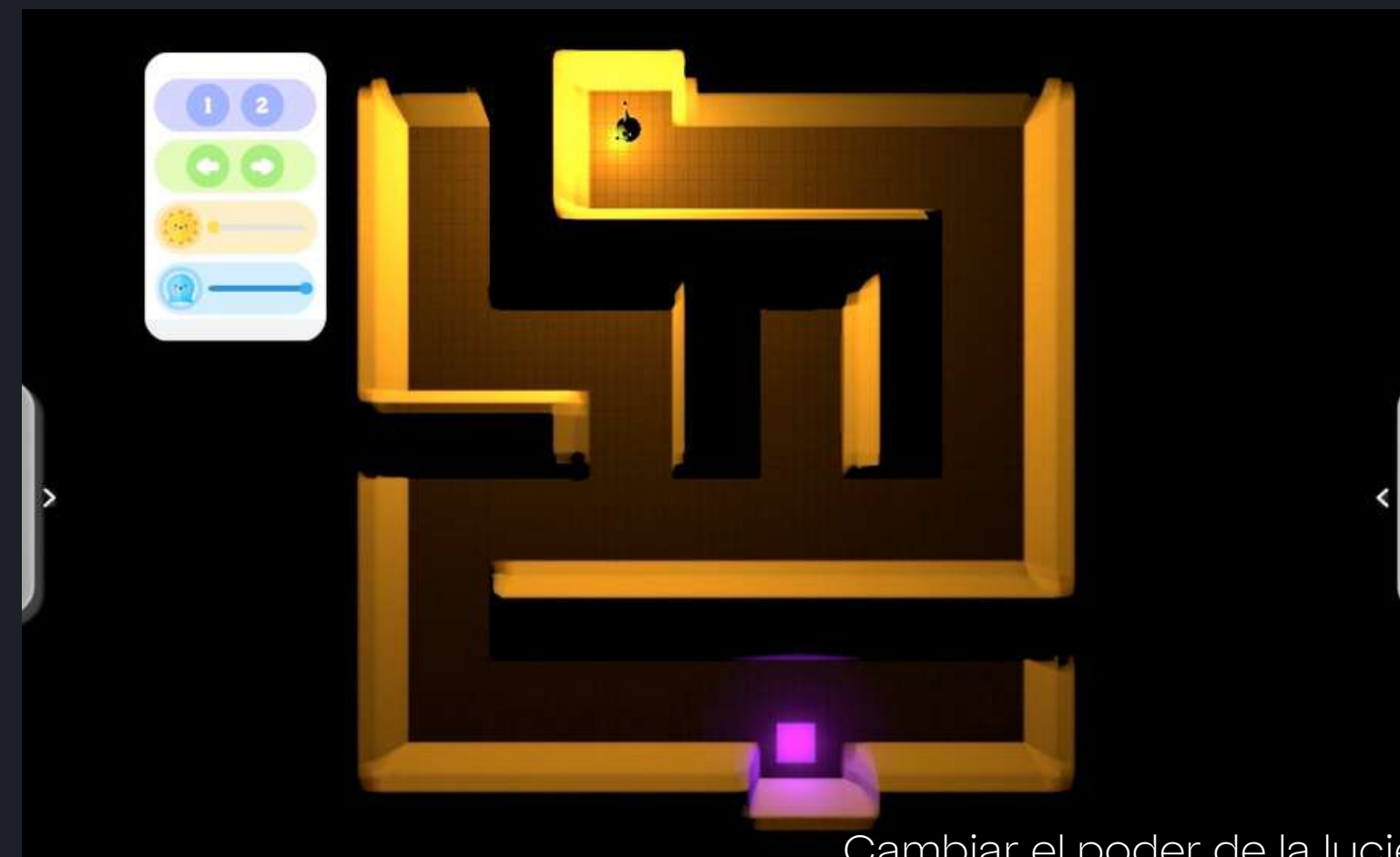
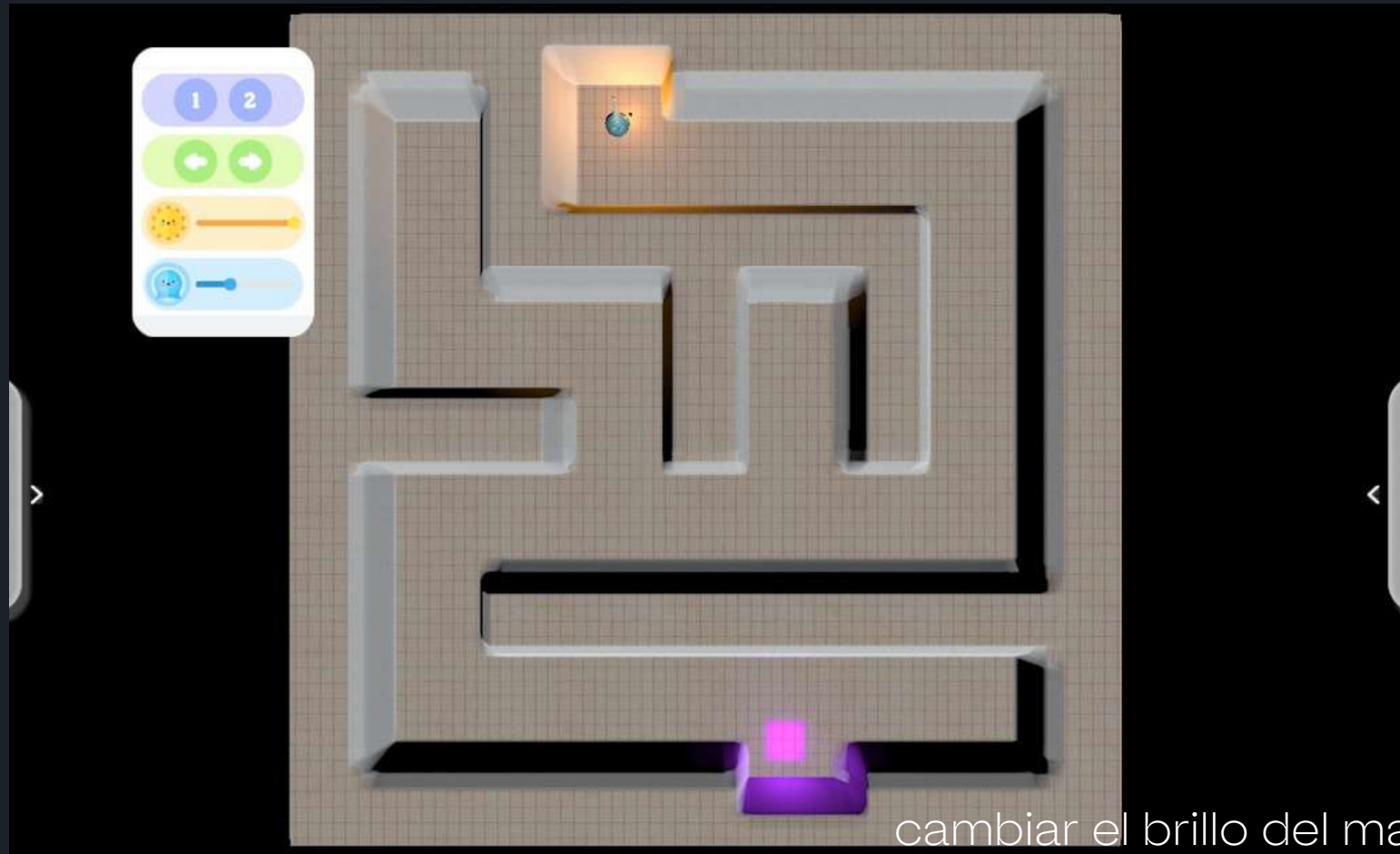
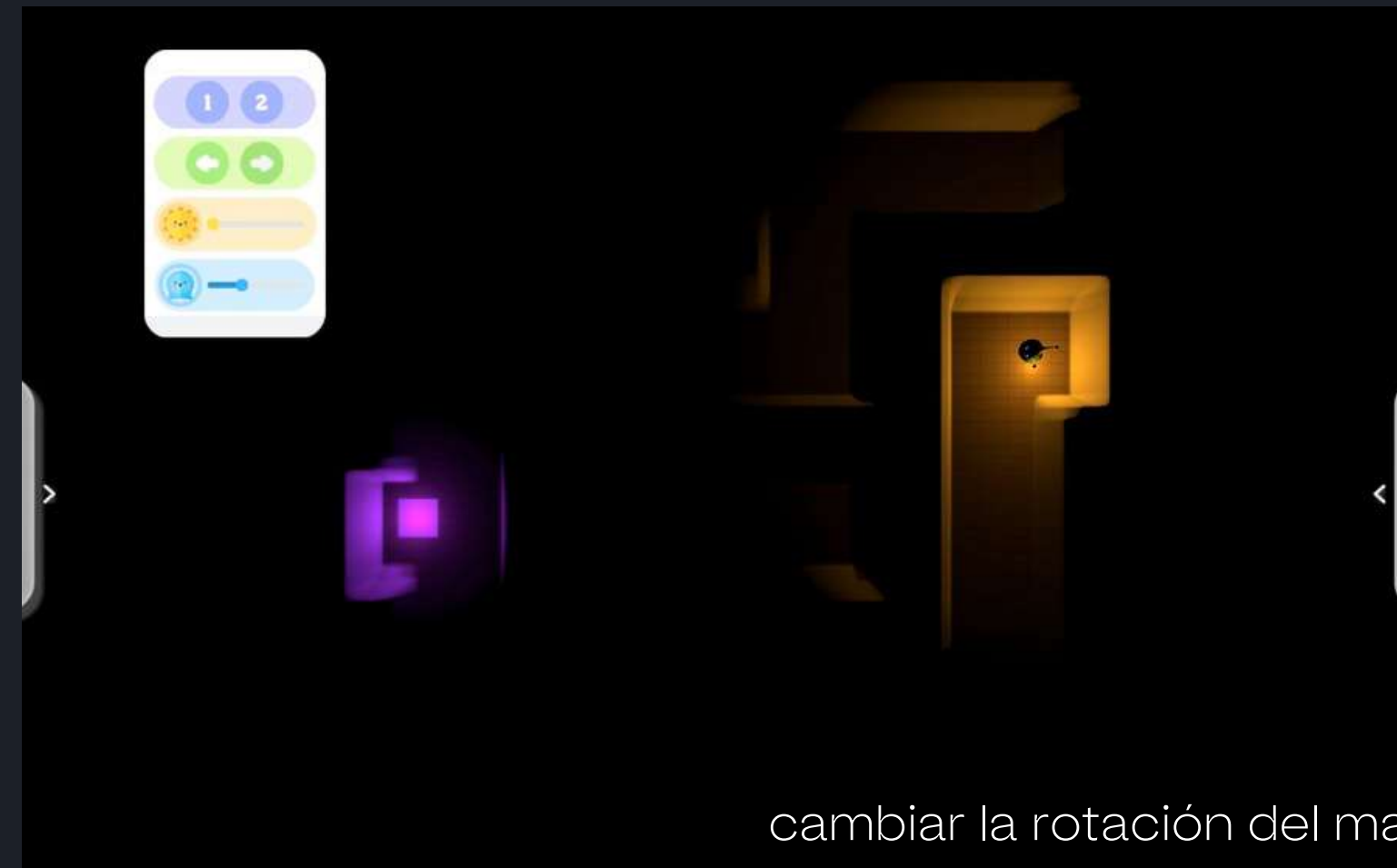
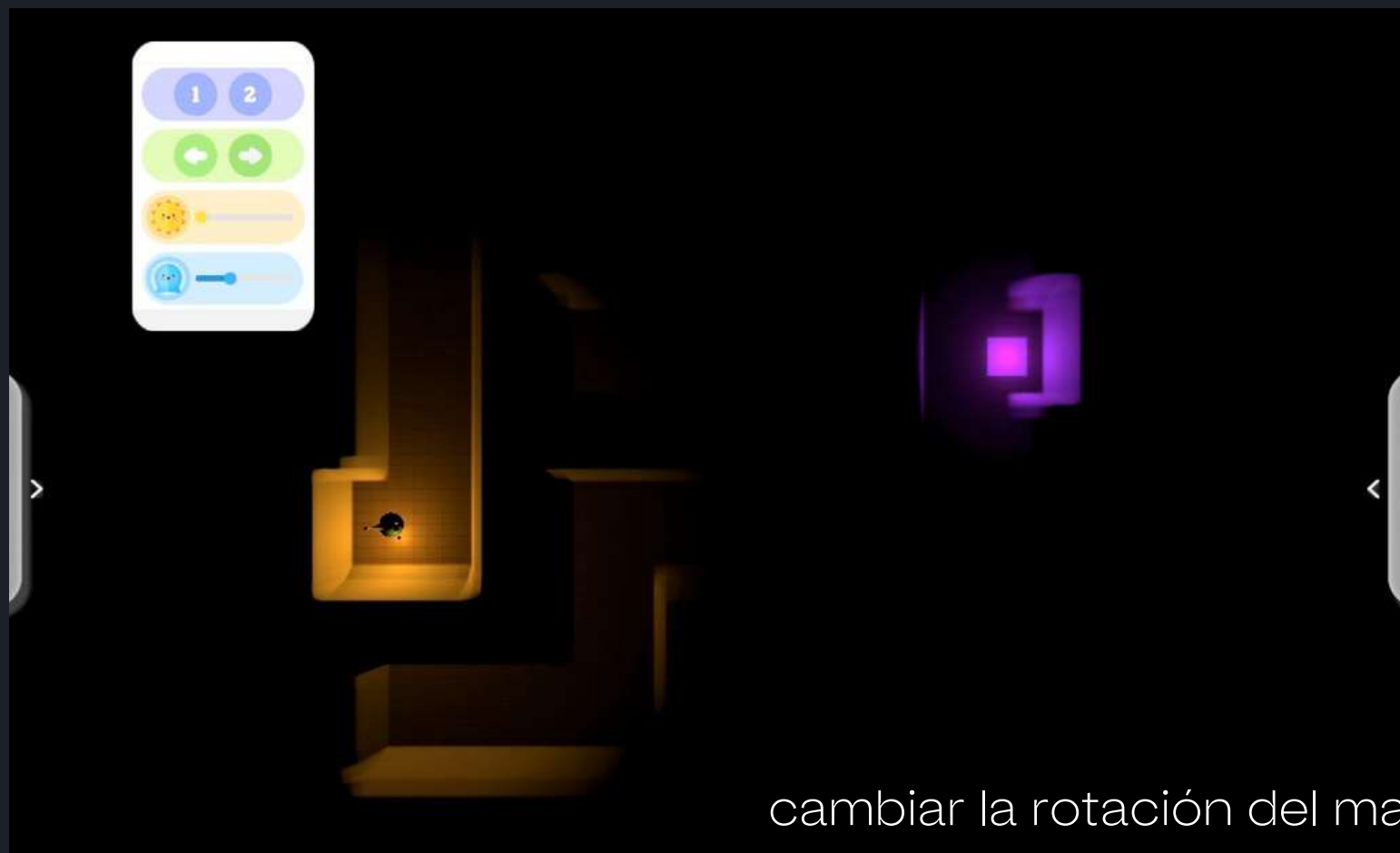
Apoya la motricidad fina, el pensamiento de causa y efecto o el pensamiento estratégico. Apoya la resolución de problemas y el pensamiento creativo. Será necesario conocer las direcciones del movimiento (cartas del mundo o derecha-izquierda, arriba-abajo) o la orientación espacial. En el caso de limitar el brillo del mapa y el brillo de la luciérnaga, también se requiere la memoria espacial cuando aprendemos sobre los corredores en el mapa.



Vista 2D



Vista 3D



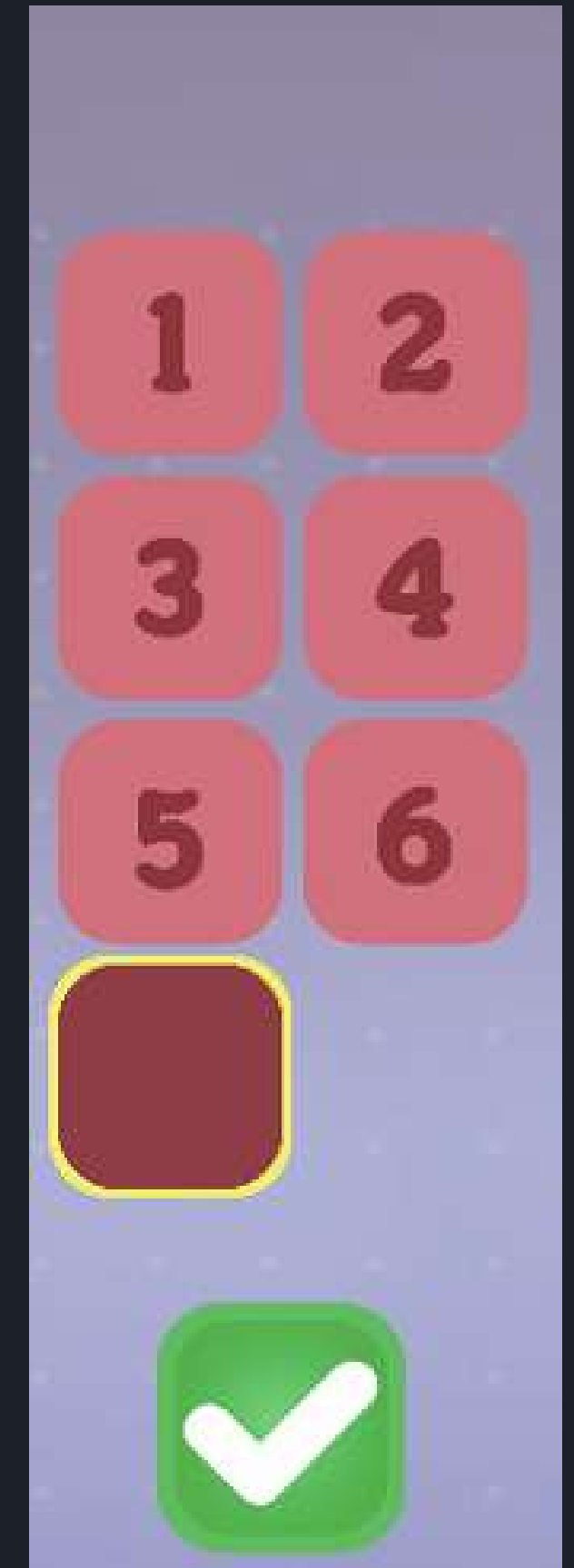
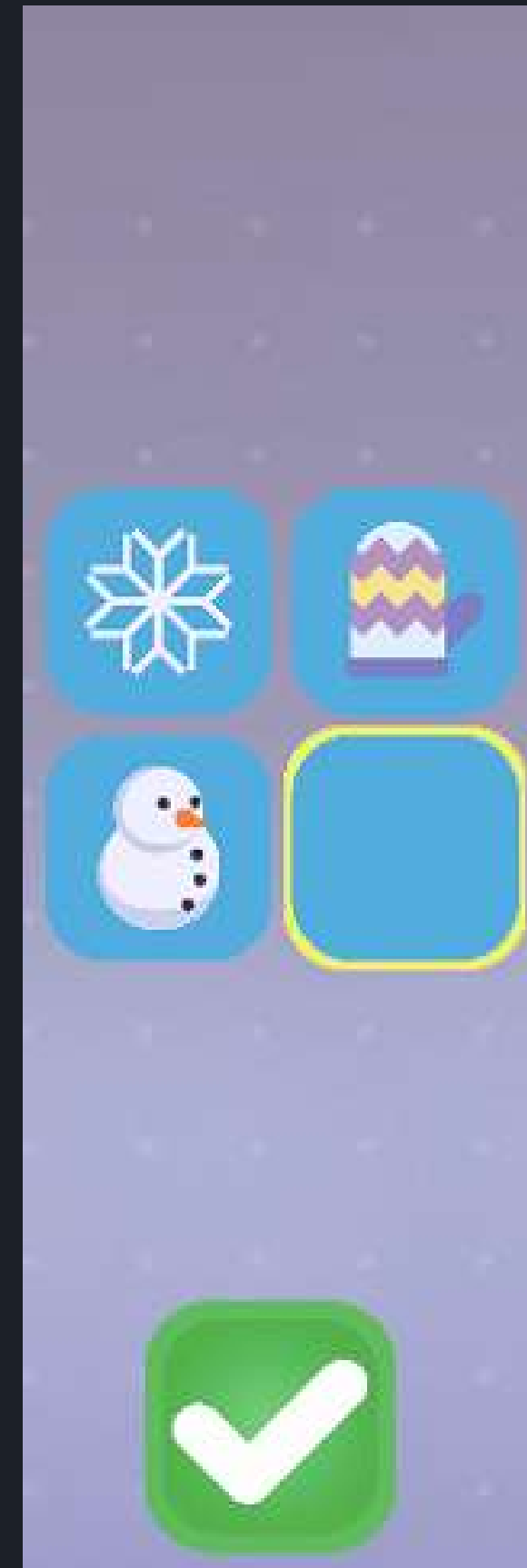
Resolver un sudoku

Leyenda:

Números/imágenes: campos que se utilizarán en el tablero

Campo vacío: borra un número/imagen del tablero

Verificación: comprobar si la tarea está correcta



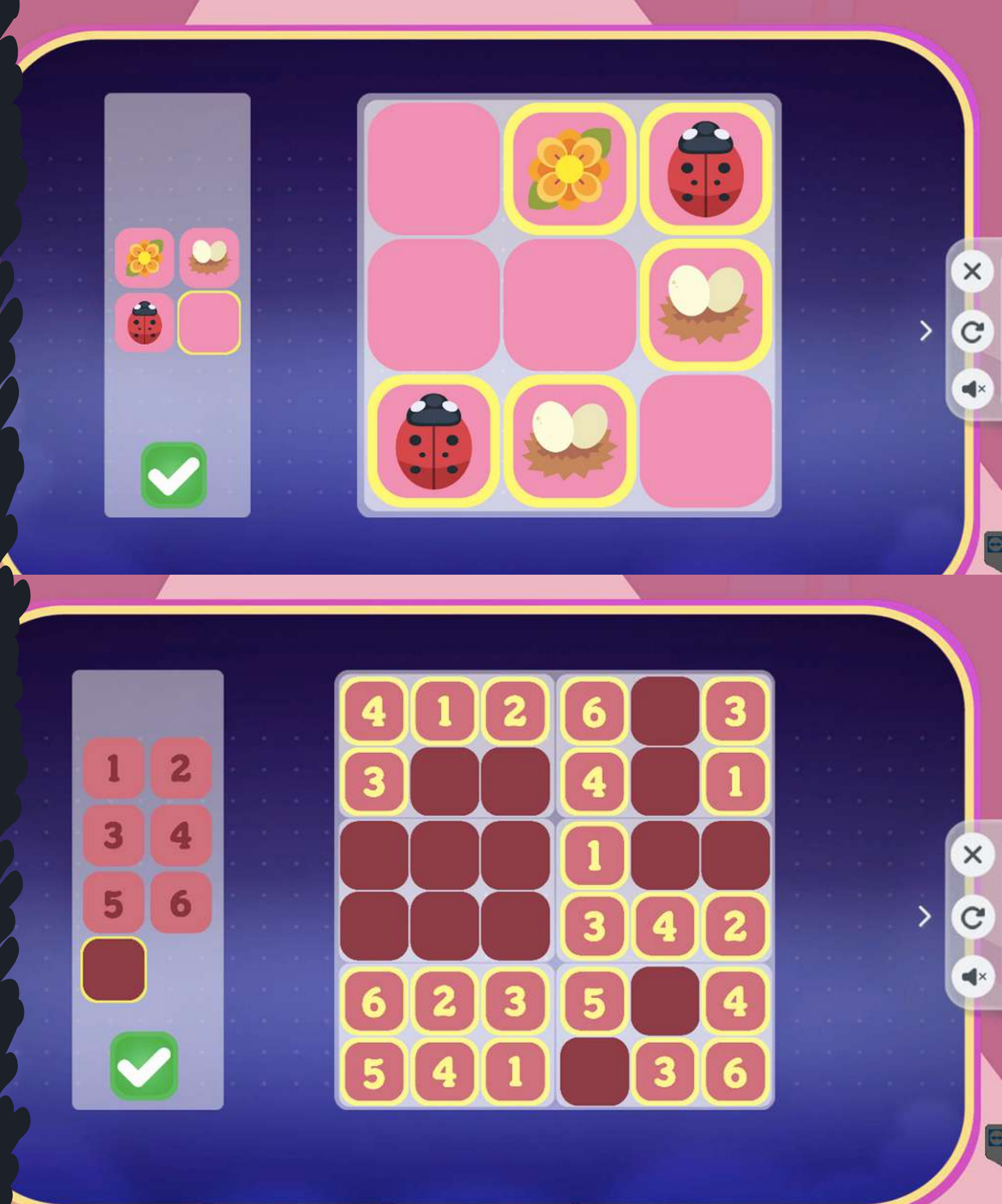
Resolver un sudoku

La actividad se refiere a la versión clásica del sudoku. Los números o imágenes no se pueden repetir en cuadrados de 3x3 (para niveles medio y difícil) ni en líneas horizontales, verticales o diagonales. Para insertar un número o imagen, debe: seleccionar un campo determinado, seleccionar un número o imagen del menú y aparecerá en el campo indicado. Los números o imágenes insertados se pueden cambiar o restablecer a un campo vacío. Al presionar el botón de verificación, se completa el sudoku. La actividad finaliza con éxito cuando todos los números o imágenes se configuran correctamente y se presiona la tecla de verificación. Si, después de presionar la tecla de verificación, el tablero no se completó o se configuró incorrectamente algún número, la actividad finaliza con un error.

Los niveles se diferencian por el número de campos de sudoku (4x4 - nivel 1, 9x9 - niveles 2 y 3) o la presencia de imágenes o números (imágenes - nivel 1 y 2, números - nivel 3).

Actividad en educación:

La actividad ayuda a distinguir visualmente los números. Desarrolla el pensamiento analítico, estratégico y lógico. Entrena la precisión de los movimientos al introducir el dígito adecuado.



Buscar letras y números

La tarea del participante es marcar todas las apariciones del signo (letra/número) mencionado anteriormente en el tablero. El carácter seleccionado correctamente se resaltará en verde y el número de apariciones del carácter mencionado anteriormente también disminuirá. El carácter incorrecto no se resaltará. La actividad finaliza con éxito cuando se seleccionan todas las apariciones del carácter.

Las aplicaciones se dividen entre letras mayúsculas y minúsculas (mayúsculas, minúsculas, ambas mayúsculas) y números. También se diferencian en cuanto a la disposición de los caracteres en el tablero: apilados en filas o dispersos en niveles.

Actividad en educación:

La actividad ayuda a recordar la forma de las letras o números, tanto mayúsculas como minúsculas. Además, desarrolla la percepción.

A a x4

f	n	a	x	d	T	T
A	N	X	E	v	+	I
V	D	M	y	y	N	A
j	Y	P	g	a	K	a

O x5

17	8	18	0	15	18	17
10	6	0	17	14	2	0
4	19	5	20	8	18	5
1	17	2	11	11	0	0



El planeta en la educación

Plan de estudios básico para el jardín de infancia

Tareas de jardín de infancia

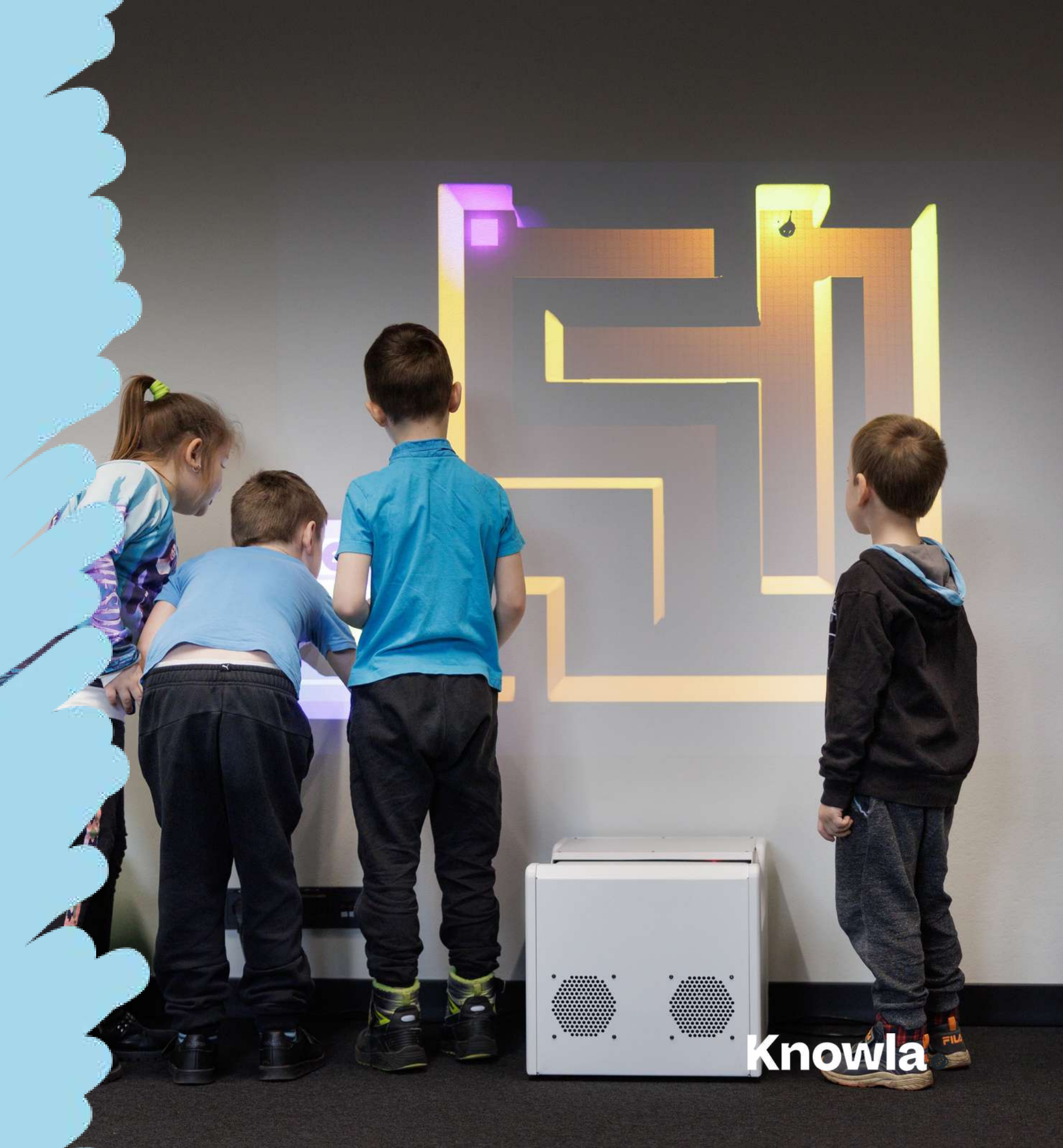
Apoyo sistemático al desarrollo de los mecanismos de aprendizaje del niño, conduciendo al logro de un nivel que le permita iniciar su aprendizaje en la escuela.

Logros del niño al finalizar la educación preescolar:

- Área física del desarrollo del niño. Un niño preparado para comenzar a estudiar en la escuela realiza actividades como: limpiar, guardar, sostener objetos con una mano y con ambas manos, objetos pequeños con el uso de agarres de mano adecuadamente formados, utiliza un agarre de escritura al dibujar, trazar y realizar los primeros intentos de escritura; demuestra destreza corporal y coordinación en la medida en que es posible comenzar a aprender sistemáticamente actividades complejas, como leer y escribir.
- Área cognitiva del desarrollo infantil. El niño, preparado para comenzar a estudiar en la escuela, reconoce las letras que le interesan gracias al juego y a los descubrimientos espontáneos; lee palabras breves formadas por letras conocidas en forma de subtítulos impresos sobre el contenido que se utiliza en las actividades cotidianas; realiza experimentos gráficos propios con pintura, colores, lápices, rotuladores, etc.; crea signos sencillos y complejos, dándoles significado; descubre en ellos fragmentos de letras y números seleccionados; dibuja letras y números seleccionados en una hoja de papel lisa; explica cómo se forman las figuras tachadas, dibujadas o guardadas; convierte una imagen en movimiento en una imagen gráfica y viceversa; planifica de forma independiente el movimiento antes de guardarlo, por ejemplo, un signo gráfico, una letra y otras en el espacio de una cuadrícula o una línea rayada; determina direcciones y lugares en una hoja de papel; realiza una actividad cognitiva independiente, por ejemplo, mirando libros, desarrollando el espacio con sus propias ideas de diseño, utilizando tecnología moderna, etc.

Condiciones y modo de ejecución

- Los juguetes son también elementos del espacio y de apoyo didáctico que se utilizan para motivar a los niños a actuar de forma independiente, descubrir fenómenos y procesos en curso, consolidar los conocimientos y habilidades adquiridos y animarlos a realizar sus propios experimentos. Es fundamental que cada niño tenga la posibilidad de utilizarlos sin límites de tiempo irrazonables.
- Un elemento del espacio en el jardín de infancia son los lugares designados adecuadamente equipados para el descanso de los niños (silla, colchón, esterilla, almohada), así como elementos de equipamiento adecuados para niños con necesidades educativas especiales.



Plan de estudios básico para los primeros grados de la escuela primaria y secundaria

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
las tecnologías modernas.



Contenidos didácticos: requisitos detallados

- Educación en polaco. Logros en la escritura. El estudiante escribe a mano, de forma legible y fluida, frases y textos continuos en una línea; ordena correctamente el texto continuo en una página del cuaderno, revisa y corrige el texto escrito;
- Educación matemática. Logros en la comprensión de los números y sus propiedades. El estudiante lee y escribe, utilizando dígitos, números del cero al millar y números seleccionados hasta el millón (por ejemplo, 1.500, 10.000, 800.000);
- Educación en TIC. Logros en el desarrollo de competencias sociales. Estudiante: trabaja con estudiantes, intercambia con ellos ideas y experiencias utilizando la tecnología; utiliza las posibilidades de la tecnología para comunicarse en el proceso de aprendizaje.



El planeta en la práctica educativa



Escribir se vuelve mágico

Actividad de Knowla: Escribe números con el trazo, escribe letras con el trazo, traza los patrones - Planet M

En estas actividades, cuando escribes o dibujas un trazo, rellenas con color un carácter o patrón determinado.

Vale la pena diversificar el aprendizaje de la escritura y dar a los estudiantes un cierto sentido de autonomía en esta actividad. Puede resultar que un interludio de este tipo dé sentido a estos ejercicios y los inspire a jugar con las palabras más tarde. Es importante recordar la regularidad de estos ejercicios, por ejemplo, después de cada letra aprendida. También se puede pensar en prepararlos como parte de la gamificación.

Método de kilometraje 1:

Las clases requieren un poco de narración, es decir, la capacidad del profesor para contar una historia, pero incluso sin una gran historia será más agradable para los estudiantes aprender a escribir. Como parte de la actividad, puede utilizar polvo mágico. Este polvo lo utilizan las hadas y los elfos para rellenar formas. Este es su trabajo diario en el que los estudiantes pueden ayudar. Deben tomar el bolígrafo mágico, ver cómo rellenar correctamente la forma con polen y ponerse a trabajar. Ayuda a las hadas y los elfos a rellenar tantas formas como sea posible.

Escribir se vuelve mágico

Actividad de Knowla: Escribe números con el trazo, escribe letras con el trazo, traza los patrones - Planet M

En estas actividades, cuando escribes o dibujas un trazo, rellenas con color un carácter o patrón determinado.

Vale la pena diversificar el aprendizaje de la escritura y dar a los estudiantes un cierto sentido de autonomía en esta actividad. Puede resultar que un interludio de este tipo dé sentido a estos ejercicios y los inspire a jugar con las palabras más tarde. Es importante recordar la regularidad de estos ejercicios, por ejemplo, después de cada letra aprendida. También se puede pensar en prepararlos como parte de la gamificación.

Método de proceso 2:

Los estudiantes a menudo necesitan saber el propósito de una actividad y aprender a escribir por el mero hecho de hacerlo puede no ser suficiente para ellos. Quieren ver y conocer los efectos aquí y ahora y tener un sentido de autonomía sobre sus propias acciones. Si han visto "Harry Potter y la piedra filosofal", es posible que recuerden la escena en la que los estudiantes de Hogwarts aprenden hechizos. Allí, deben aprender a mover la mano correctamente para que el hechizo tenga el efecto deseado. Se aplican principios muy similares a la actividad. Simplemente tome el bolígrafo y comenzarán a caer chispas mágicas. Sin embargo, solo con los movimientos correctos, el hechizo funcionará. Como es bien sabido, las palabras formadas por signos tienen poder.

El alfabeto celebra su cognición

Actividad de Knowla: Escribir números en el trazo, Escribir letras en el trazo, Trazar los patrones, Buscar letras y números, Colorear las letras y los números, Jugar dominó - Planet M

Cada hito importante debe celebrarse como corresponde. Por lo tanto, después de terminar el aprendizaje, puedes darte el lujo de divertirse, lo que consolidará aún más el material. Si los estudiantes aprenden utilizando el método de gamificación (utilizando la mecánica de los juegos en tareas no relacionadas con ellos; en este caso, por ejemplo, aprender cada letra puede considerarse un logro de una determinada etapa, por el cual el estudiante recibe una recompensa), entonces el cumplimiento de la misión por parte de los estudiantes debe celebrarse aún más.

El juego de la etiqueta para aprender números y letras

Actividad de Knowla: Busca letras y números - Planeta M Materiales necesarios: Tarjetas con números o letras para que haya suficientes para todos los participantes del juego. Las letras o números pueden repetirse. Para las letras, puedes distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas. En lugar de letras escritas en una etapa posterior, pueden ser dibujos de cosas con diferentes primeras letras o en diferentes números (para los números).

Cada persona recibe al azar un trozo de papel con un número o letra, que se fija a la camiseta en el pecho o en la espalda (lo mejor es elegir una versión para todos). Elige a la persona que empiece el juego. Hay que abrir la actividad "Letras" para las cartas con letras, "Números" para las cartas con números. Preferiblemente en una versión mixta si los personajes van a aparecer en orden aleatorio. También se puede hacer en orden practicando su ordenación. La persona designada resuelve la tarea que aparece en la pantalla encontrando todos los personajes. Cuando los termina correctamente, se gira hacia el grupo y tiene que encontrar a la persona con la letra/número dado (el mismo que en la actividad) pegado a su camiseta y atraparlo, como en un pilla-pilla. Cuando lo consigue, la persona atrapada va al dispositivo, resuelve la siguiente tarea con un signo diferente, luego atrapa a la persona con ese signo, y así sucesivamente.

La actividad finaliza cuando los alumnos han completado todos los tableros. También se pueden intercambiar los personajes y la diversión puede volver a empezar.

A yellow oval highlights the word "smart" in the text. A blue underline is drawn beneath the words "smart to play".

It's smart to play.

A yellow arrow points from the left towards the text.

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