

# Smile and learn

LA MEJOR PLATAFORMA EDUCATIVA  
PARA TU METODOLOGÍA



# ¿Qué es Smile and Learn?

Smile and Learn es una plataforma educativa para que los niños de 3 a 12 años aprendan mientras se divierten, utilizando la tecnología. Todos nuestros contenidos están diseñados por pedagogos y son ideales para disfrutar y aprender en casa o en el colegio.

La plataforma, que ha sido premiada por el programa Horizonte 2020 de la Comisión Europea, BETT London y por el MIT en Boston, tiene el objetivo de favorecer el aprendizaje y potenciar las capacidades individuales de los niños.

Nuestra **metodología** educativa se basa en usar vídeos, juegos y cuentos interactivos como herramienta educativa para reforzar el aprendizaje en contenidos **curriculares y valores** universales a través de:

✓ Inteligencias Múltiples

✓ Neuroeducación

✓ Idiomas y metodología CLIL

✓ Aprendizaje basado en proyectos

✓ Microlearning

✓ Gamificación

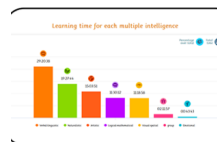
Smile and Learn pretende ser un aliado para las escuelas y colegios ofreciendo un contenido motivador, efectivo y compatible con diferentes métodos educativos, ¿cómo lo hacemos?



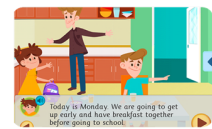
Diseñamos contenido interactivo y motivador



Basado en diferentes objetivos educativos



Medimos el uso y progreso de aprendizaje de los niños



Adaptamos el contenido a diferentes necesidades

# Enfoque pedagógico

Smile and Learn incluye diversas áreas educativas con contenido en diferentes formatos: juegos, cuentos y vídeos.

## Mundos educativos



CIENCIAS



LÓGICA Y MATEMÁTICAS



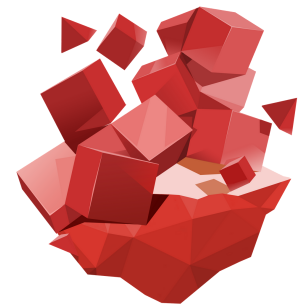
LENGUA Y LECTURA



ARTE Y MÚSICA



EMOCIONES



VISOESPACIAL

## Contenido categorizado



## Juegos, cuentos y vídeos

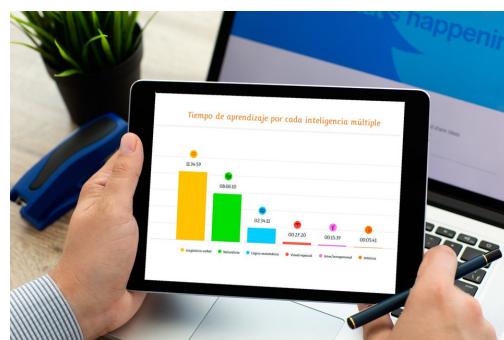


# Smile and Learn en los centros educativos

Smile and Learn está disponible en **iOS, Android, Windows y Linux**. El acceso es 100% seguro para los niños, sin publicidad ni acceso a redes sociales.

Smile and Learn ofrece una **evaluación** muy exhaustiva de los progresos del niño, analizando sus preferencias en cuanto a contenidos. A través de la plataforma se establece un sistema inteligente que consigue adaptar el aprendizaje al ritmo de cada niño. Este sistema identifica las áreas en las que los estudiantes muestran una buena capacidad y en cuáles hay dificultades.

Los profesores podrán acceder a toda esta información desde una plataforma web. Además, podrán realizar su **programación** de aula de manera sencilla, eligiendo los contenidos y personalizando la experiencia a las necesidades de cada alumno. A su vez, podrán obtener informes sobre el tiempo de uso y el progreso de aprendizaje de los estudiantes.



Nuestro equipo pedagógico brinda **asesoramiento y formación** a los colegios para su implantación en el aula y facilita las guías didácticas sobre los contenidos educativos.

Más de 3.000 colegios de Educación Infantil y Primaria ya utilizan Smile and Learn como material complementario, ayudándonos a mejorar cada día. Todos nuestros materiales son testados con el input de educadores, padres y niños.

Estas son algunas de las instituciones con las que estamos colaborando:



---

# Atención a la diversidad

Smile and Learn favorece la inclusión de niños con necesidades educativas especiales. Nuestros cuentos tienen **diferentes** niveles de dificultad y de competencia lectora. Además, dan la posibilidad de lectura a través de **pictogramas**, muy recomendables para niños con trastorno del espectro autista (TEA), discapacidad intelectual o trastorno específico del lenguaje (TEL).

Los juegos también se adaptan a los diferentes niveles de desarrollo del niño y ofrecen el modo “tranquilo”, con una dinámica de partida sin tiempo límite. De esta forma, todos nuestros cuentos y juegos tienen en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada niño, ofreciendo contenidos educativos muy divertidos.

**Smile and Learn es compatible y fácil de integrar con diferentes objetivos y métodos educativos. ¿Quieres conocerlos? Sigue leyendo.**

## Las inteligencias múltiples

La Teoría de las Inteligencias Múltiples propone que a lo largo de la vida las personas desarrollan distintas capacidades y habilidades. Estas capacidades no forman parte de una sola habilidad llamada inteligencia, sino de varias relacionadas entre sí, que trabajan en paralelo y que contribuyen a que las personas se desarrollen con éxito en el día a día.

Según el autor Howard Gardner, todos tenemos ocho inteligencias: lingüística, lógico-matemática, intrapersonal, interpersonal, espacial, musical, corporal-cinestésica y naturalista. Siguiendo esta teoría, es importante ofrecer a los niños actividades en las que se abarquen varios campos, trabajando todas las inteligencias en conjunto y enfocando los conceptos desde las ocho perspectivas, consiguiendo así una educación equilibrada.

En **Smile and Learn** trabajamos las inteligencias con actividades interdisciplinares que siguen esta línea. Gracias a la organización de la aplicación, dividida en diferentes mundos según la inteligencia que más trabajan, podemos potenciar el aprendizaje de forma equilibrada.



---

# La neuroeducación

La **neuroeducación** es una disciplina educativa que aporta una perspectiva de la enseñanza basada en la explicación de cómo funciona el cerebro. Ésta tiene como objetivo ofrecer estrategias para potenciar los procesos en enseñanza y aprendizaje en el aula estimulando las funciones mentales básicas como la memoria, la atención o las funciones ejecutivas.



Esta perspectiva hace especial hincapié en el enfoque **emocional** ya que describe que cuando el alumno se siente bien y está **motivado** aprenderá de forma más eficaz y significativa. En base a esta afirmación, en Smile and Learn hemos diseñado una plataforma atractiva y motivadora cuyo objetivo es ayudar a que el niño aprenda de forma divertida. Para ello hemos incluido música, personajes lúdicos, animaciones que despiertan sorpresas o retos que fomentan la curiosidad.

## Idiomas y metodología CLIL

El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) se usa en las aulas como método para el aprendizaje de un **segundo idioma** mediante la inmersión lingüística.

Es importante no limitarse a la enseñanza de vocabulario, sino enseñar palabras y construcciones gramaticales de la mano del contenido, trabajando todas las destrezas lingüísticas (lectura, auditiva, oral, escritora).



**Smile and Learn** es una herramienta ideal para la enseñanza en CLIL, ya que se puede trabajar todo el contenido curricular en distintos idiomas. Juegos de ciencias, escape rooms o comprensión lectora son solo algunos ejemplos. Todo el contenido está disponible en cinco idiomas (español, inglés, francés, italiano y portugués).

# Aprendizaje basado en proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL) ofrece a los alumnos la posibilidad de construir su propio aprendizaje en torno a un centro de interés significativo partiendo de sus conocimientos previos y realizando un aprendizaje colaborativo. Esta metodología trabaja la **investigación**, la **exploración** y el juego, siendo el niño el protagonista y el maestro un mediador que guía y fomenta la curiosidad y el descubrimiento, construyendo el aprendizaje entre todos.



El aprendizaje basado en proyectos se divide en 5 fases clave: elegir el tema a tratar, indagar sobre lo que se sabe y sobre lo que se quiere aprender, definir cómo lo vamos a aprender, organizar el trabajo y por último, reflexionar sobre lo aprendido con el proyecto.

En **Smile and Learn** proponemos a los niños contenidos y centros de interés para que pueden construir su propio conocimiento a través de actividades interactivas, juegos, vídeos explicativos o historias con valores.

## Microlearning

Esta metodología es una estrategia que favorece el aprendizaje a partir de “microcontenidos”, es decir, descripciones cortas y de breve duración sobre un tema específico. Presenta múltiples beneficios como una mayor **motivación** por parte del estudiante al percibir el aprendizaje de forma visual, de manera fácil y sencilla.

### Arrecife

Los arrecifes son una comunidad de seres vivos con una gran diversidad de corales, especies de algas, animales invertebrados y peces ¿Sabías que también se les conoce con el nombre de “Selvas de mar”



En **Smile and Learn** somos conscientes de las ventajas de esta metodología como herramienta para facilitar el aprendizaje. Por este motivo diseñamos contenidos teóricos apoyándonos en esquemas, gráficos, ilustraciones, microvídeos o píldoras de aprendizaje que facilitan retener la información de forma **visual**.

# Gamificación



Karl Kapp (2012) define el concepto de gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, resolver problemas, promover la acción y el aprendizaje”

El uso de la **gamificación** permite hacer más atractivas las actividades del aula, utilizando elementos de **juego**. Con esta técnica de aprendizaje se pretende generar una experiencia positiva para aumentar la motivación del estudiante y conseguir así mejores resultados. Además, la gamificación permite recompensar acciones concretas o la consecución de objetivos pedagógicos. De esta manera, se incentiva el valor de superación y el compromiso del estudiante con la actividad concreta.

Las aplicaciones de la plataforma de **Smile and Learn** están enfocadas en un sistema de gamificación para lograr un aprendizaje de forma lúdica. Cuando los niños resuelven actividades de forma correcta reciben los “smilies”, un sistema que premia sus aciertos y les da la opción de acceder a un mundo único que podrán construir a partir de dichas recompensas. Con esta herramienta se potencia la motivación tanto intrínseca como extrínseca del alumno hacia el aprendizaje.