

Guía rápida para Cautivar al alumno con Mathletics

Mathletics

1 Avance del alumno y Rastreador de puntos

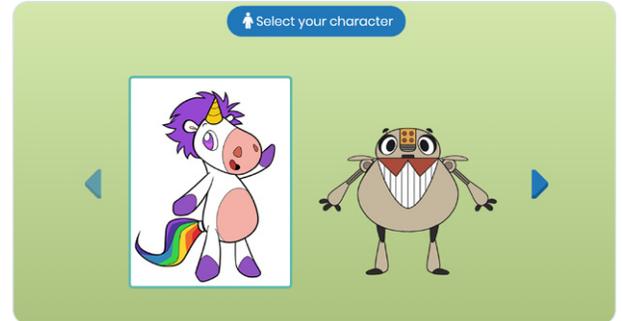
- Inicio de sesión de los alumnos
- Presione **Puntos de esta semana**
- Observe el avance por actividad



2 Personalizar los avatares en la Consola del Alumno

- Inicio de sesión de los alumnos
- Presione **el botón**  junto a su avatar
- Seleccione un personaje y compre ropa y accesorios para él

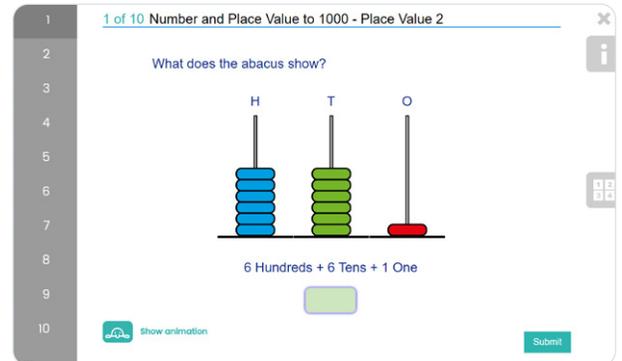
Recuerde a los alumnos que al completar actividades ganarán puntos que pueden usar para comprar artículos para el avatar.



3 Motivadores para los alumnos en las Actividades

- Inicio de sesión de los alumnos
- Presione **Mostrar animación**  **Show animation**
- Responda cada pregunta en la actividad
- Con cada pregunta que responda correctamente, la animación avanzará

Cada actividad incluye motivadores para mantener interesados a los alumnos. Recuerde, si asigna una actividad, cuando los alumnos se conecten irán directamente a esa actividad.



4 Aprendizaje a base de juegos

- Inicio de sesión de los alumnos
- Presione **Jugar**
- Seleccione un juego de Mathletics (Live Mathletics, Multiverse, Rainforest Math o algún juego adicional incluido en el Programa Mathletics)
- ¡Aprenda a través de juegos!

Hay muchos juegos divertidos y prácticas adicionales en la sección Jugar. Aproveche el área de juegos para recompensar a los alumnos que completan la tarea o las actividades de clase asignadas.



5 Certificados de los Alumnos

- Inicio de sesión de los alumnos
- Presione **Puntos de esta semana**
- Presione **Mis certificados**

Los alumnos pueden ganar certificados al completar actividades y jugar en Live Mathletics. El botón "Acciones" en su área Gestionar alumnos le da acceso a los certificados de los alumnos. Imprima los certificados para exhibirlos en el salón, enviarlos a sus casas o entregarlos en las reuniones escolares.

