

Descarga la app



Iniciar Sesión

¿Cómo se llama tu vikingo?

Nombre de tu vikingo

→ Escribe aquí el nombre del vikingo con el que el estudiante está registrado.

¿Cuál es tu contraseña?



→ Escribe aquí la contraseña de la misma cuenta del colegio.

INICIAR SESIÓN

Pantalla Principal

En la pantalla principal el estudiante puede ver su ávatar y tener acceso rápido tanto a la tienda como al contenido académico con el que reforzará los temas dados en clase de una manera innovadora o bien podrá hacer la tarea.

- 1 Regresar al inicio de sesión
- 2 Nombre vikingo y nombre real
- 3 Número de gemas acumuladas
- 4 Tienda
- 5 Ávatar
- 6 Comenzar a jugar



Tienda




En la tienda se adquieren artículos para personalizar el ávatar, de esta manera se practican los conceptos básicos de **ingreso**, **gasto** y **ahorro** por medio del sistema de economía de gemas, dando como resultado una buena manera de introducir a los estudiantes al mundo de la **educación financiera**.



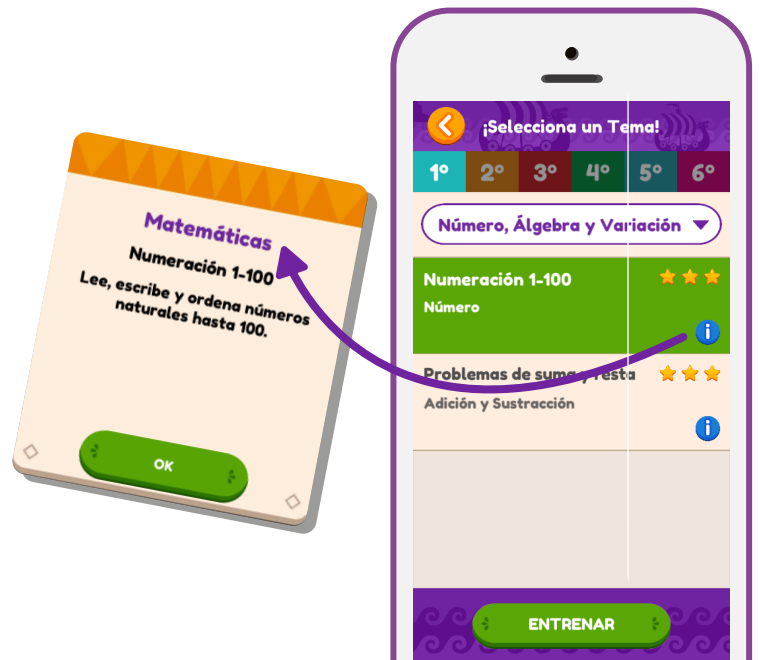
Selección de tema

Jugar en modo libre permite a los estudiantes elegir el tema que van a practicar o bien el profesor puede seleccionar un tema para repasar como tarea.

El diseño de selección de tema es muy intuitivo y fácil de usar ya que en la parte superior se muestran los grados y los ejes.

Cada tema cuenta con una breve descripción la cual se muestra en el botón: 

Una vez seleccionado una tema: **¡Es hora de entrenar!**



Misiones

Las misiones se basan de responder 10 reactivos del tema seleccionado en menos de 5 minutos.

Los reactivos pueden tener diferentes mecánicas como: opción múltiple, ordenar, clasificar y seleccionar.

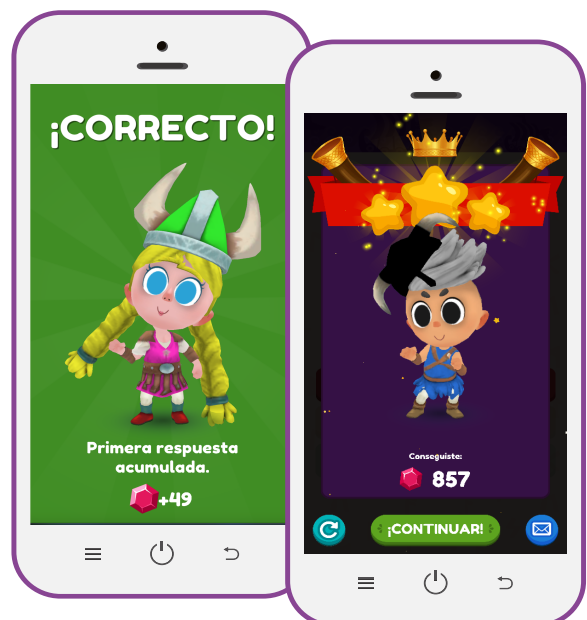
Redactados uno a uno por especialistas en educación y visualmente atractivos para que los estudiantes dediquen un auténtico esfuerzo en resolverlos de manera correcta.

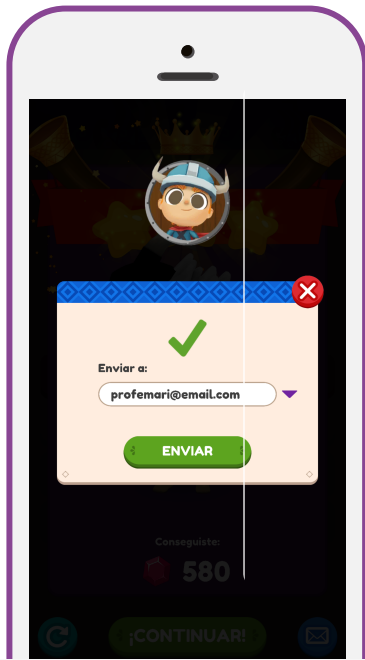
Logros

Al finalizar el tiempo de la misión el estudiante obtendrá gemas por sus reactivos contestados de manera correcta además de estrellas que representan sus logros de la siguiente manera:

- 10 reactivos correctos = 3 estrellas y corona
- 9 reactivos correctos = 3 estrellas
- 8 reactivos correctos = 2 estrellas
- De 4 a 7 reactivos correctos = 1 estrella
- Menos de 4 reactivos correctos = ninguna estrella

Así los estudiantes sabrán si han alcanzado los logros suficientes para enviar a sus profesores el reporte de tarea.





1°
2°
3°
4°
5°
6°

Reportes por e-mail

Vikidz Train at home ofrece la posibilidad de repetir la misión en caso de no completar las estrellas y poder enviar por email un reporte automático a padres y profesores.

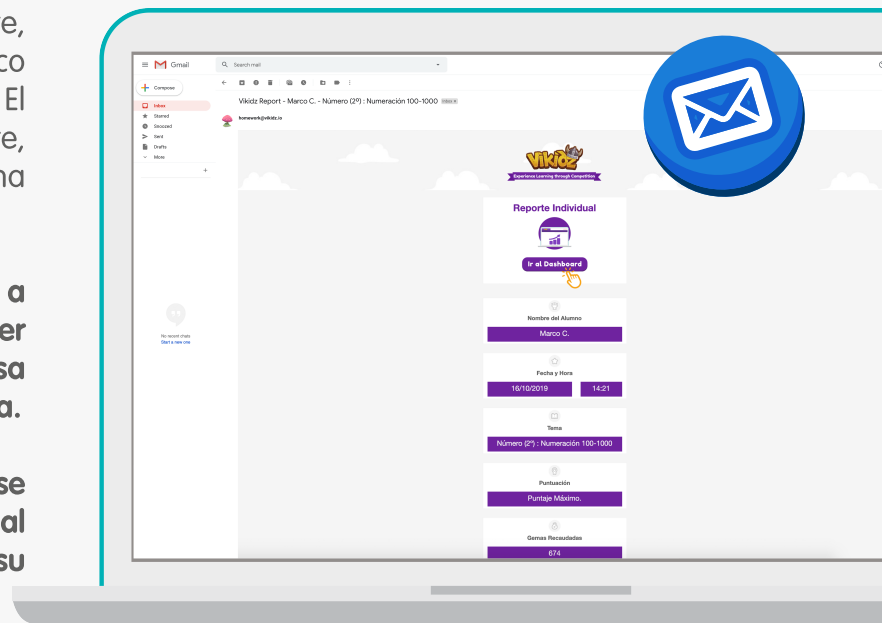
Esta herramienta es muy útil para dejar tarea y para avisar a los padres de familia que el estudiante en efecto está practicando matemáticas.

Tomando en cuenta que el estudiante piensa en la práctica como un juego será muy natural que se esfuerce en resolver sus misiones, incluso que quiera resolver las de otros grados para superarse a si mismo.

Una vez que el estudiante ha enviado un reporte, este se reflejará en la cuenta de correo electrónico que haya sido proporcionada por el estudiante. El reporte incluye datos como el nombre del estudiante, la fecha y la hora en que completó la misión, el tema y la puntuación obtenida.

Es una herramienta muy fácil de usar que permite a los profesores dejar como tarea repasar cualquier tema y el estudiante desde su dispositivo en casa podrá completarlo de una manera fácil y divertida.

De la misma manera los padres de familia se pueden involucrar en el aprendizaje de sus hijos al estar al tanto de sus logros y acompañarlos en su aventura.



Con **Vikidz** los estudiantes se motivarán a seguir aprendiendo en casa a través de una **experiencia de juego** que va de acuerdo a su **nivel académico** por medio de personajes y aventuras que acompañarán sus logros. Ahora **padres, profesores y estudiantes** están más conectados.

¿Listo para vivir la experiencia?

vikidz.io   