



**Math-Whizz**<sup>®</sup>  
by **whizz** EDUCATION

# Guía rápida

Experiencia del Estudiante con  
el Tutor de Math-Whizz



[www.whizz.com/es-mx/](http://www.whizz.com/es-mx/)

# Guía rápida

## Experiencia del Estudiante con el Tutor de Math-Whizz

### Cómo comenzar

#### Ingresar a Math-Whizz

- 1 Visite [www.whizz.com/es-mx/](http://www.whizz.com/es-mx/) e inicie sesión.

Tenga en cuenta: Al iniciar sesión por primera vez, se le pedirá a los estudiantes que realicen una evaluación diagnóstico inicial.



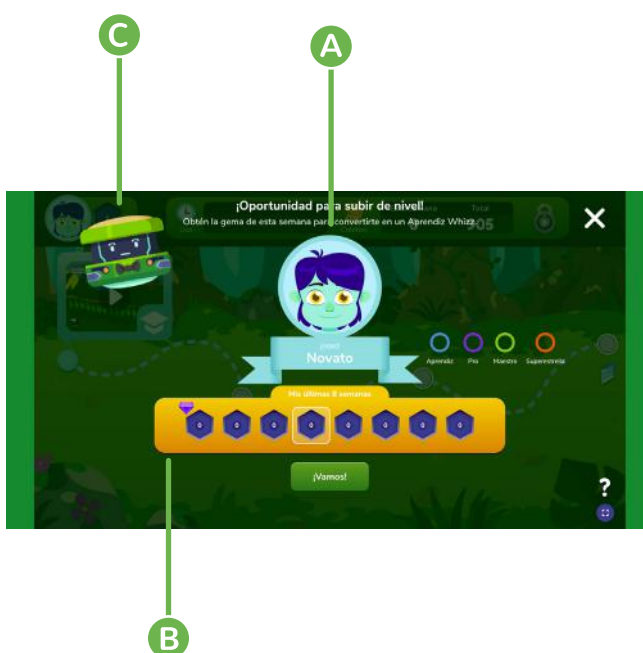
#### Página de resumen del estudiante

Al iniciar sesión aparecerá una ventana con el progreso de aprendizaje reciente del alumno.

- A Avatar y nivel del estudiante. Los alumnos pueden avanzar de Novato a Superestrella.
- B Aquí se registran y muestran las progresiones y gemas obtenidas durante las últimas 8 semanas.

- Cada semana se representa con una Gema.
- Cada progresión genera un pedazo de gema; 3 piezas hacen una gema completa.
- El número total de progresiones se muestra en el centro de cada gema.

- C El robot Whizzy (la mascota de Math-Whizz) aparecerá para orientar al alumno.



# Mapa semanal de tutoría

## Página principal del mapa de tutoría

Muestra el progreso y la actividad alcanzada en la semana actual (a partir del lunes).

La barra superior muestra:

- A** Gemas de la semana
- B** Uso
- C** Créditos
- D** Zona de juegos
- E** Menú
- F** Acceso al Tutor. Presionar para iniciar una lección.



**G**



## Tutor de Math-Whizz

En el modo Tutor, los estudiantes recibirán la próxima lección adecuada para su Edad Matemática.

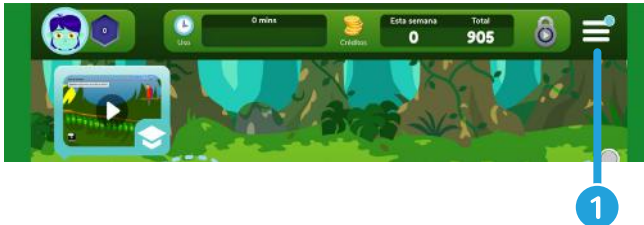
Cada lección tiene 3 partes - una sección de enseñanza, ejercicios interactivos y una prueba.

¡Las respuestas correctas dan créditos!

¡Completar con éxito una lección otorga una progresión!

- G Tip de Whizz:** A veces un estudiante lo hará tan bien en un ejercicio interactivo que desbloqueará un salto. Presiónelo para usar el salto, omita los elementos restantes y comience la prueba.

# Opciones del Menú



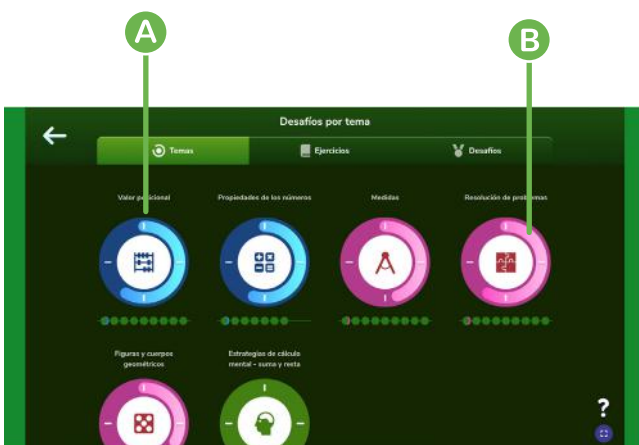
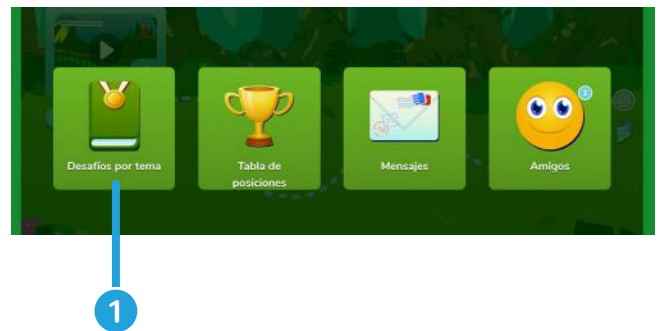
## Ingresar a las opciones del menú

- 1 El menú le dará acceso a las páginas Desafíos por tema, Tabla de posiciones, Mensajes y Amigos.

## Desafíos por tema

- 1 Presione 'Desafíos por tema' en el menú.

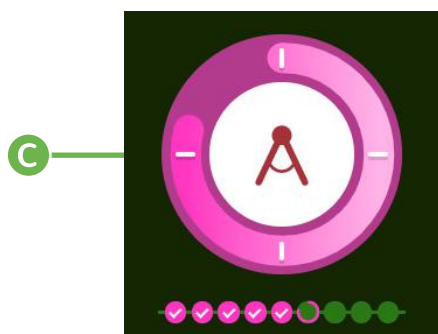
Desafíos por tema permite a los estudiantes seguir su progreso a través del plan de estudios dentro de Math-Whizz y explorar ejercicios fuera de los asignados por el Tutor.

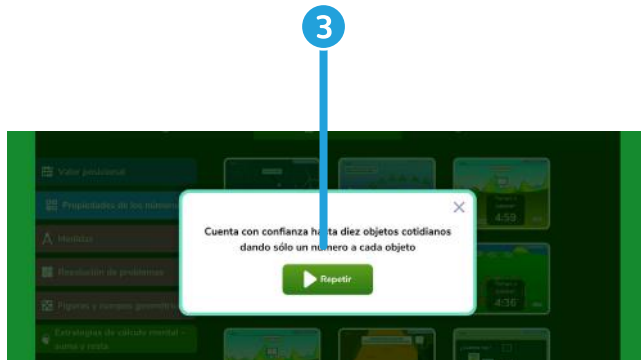


## Pestaña de Temas

Permite a los alumnos llevar un seguimiento por tema.

- Cada tema está representado por una insignia circular.
- Los puntos debajo de cada tema representan años en el plan de estudios (de 5 a 13) y el sombreado representa cuánto ha progresado el estudiante durante el presente ciclo escolar.
- Ejemplo:** Esta insignia muestra que el estudiante ha completado los años 1-5 en el plan de estudios de Math-Whizz y está 3/4 del camino hasta el año 6.





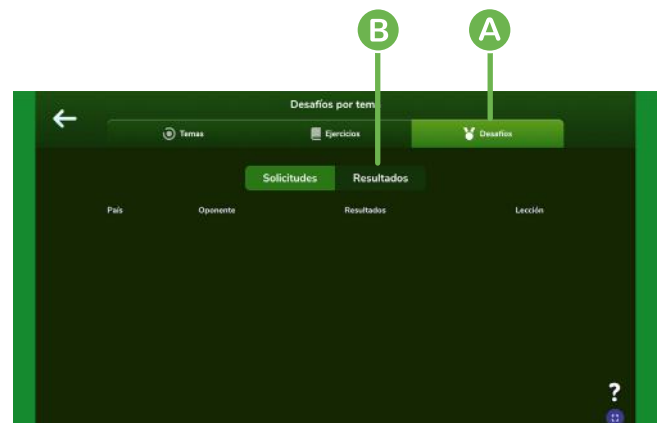
## Pestaña de Ejercicios

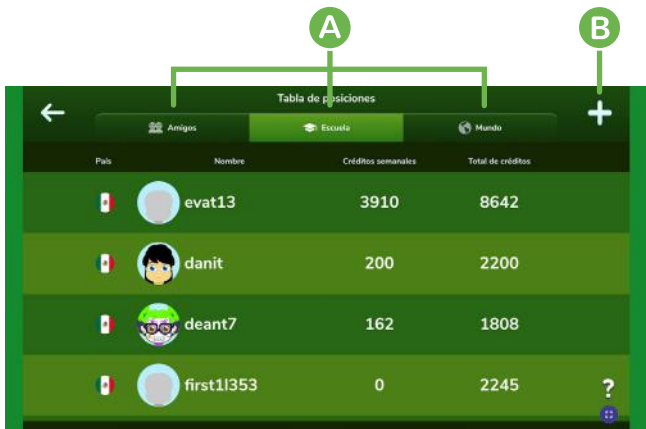
Permite a los estudiantes repetir ejercicios y desafiar a otros estudiantes.

- 1 Cuando elije un tema de la izquierda, los ejercicios de esa categoría se mostrarán a la derecha.
- 2 Revisar un ejercicio seleccionado.
- 3 Presione "Repetir" para volver a hacer el ejercicio, intentando superar la puntuación/ tiempo anterior.
- 4 Gane una medalla de bronce, plata y oro según sus resultados en la lección.

## Pestaña de Desafíos

- A Permite a los estudiantes ver, aceptar y rechazar solicitudes de desafío.
- B Vea los resultados de los desafíos pasados.





## Tabla de posiciones

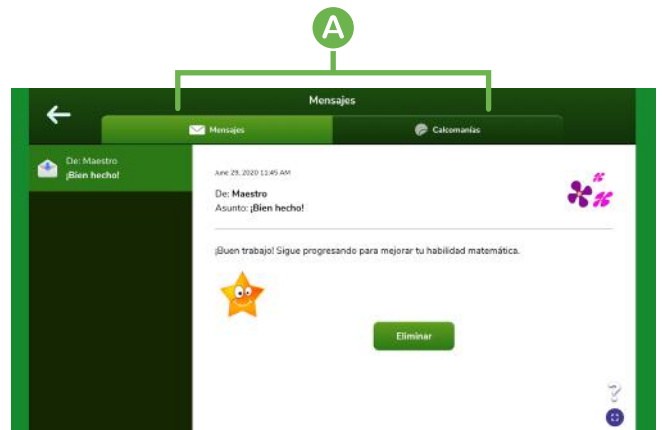
Aquí se accede presionando el ícono de Tabla de posiciones desde el menú.

- A** Vea los principales ganadores de créditos en la lista de amigos, escuela y mundo Whizz.
- B** Presione '+' para agregar un nuevo amigo.

## Mensajes

Acceda a los mensajes desde el ícono del menú.

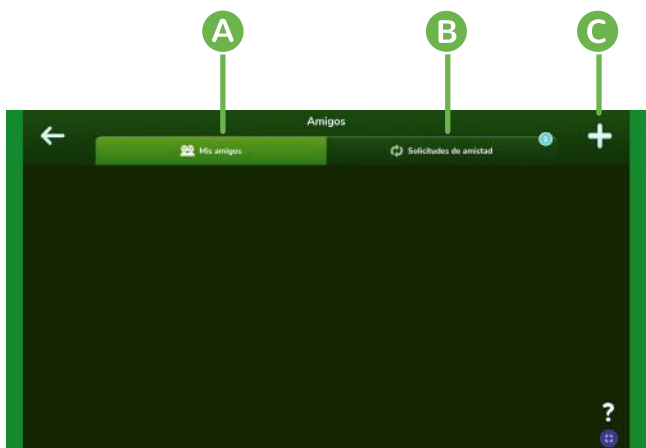
- A** Muestra todos los mensajes y calcomanías recibidos de un docente o familiar.



## Amigos

Para ingresar a esto presione en el ícono de Amigos desde el menú.

- A** Vea y administre la lista de sus amigos.
- B** Vea y después acepte o rechace cualquier solicitud pendiente.
- C** Presione '+' para agregar un nuevo amigo.



# Zona de juegos

## Ingresando al área de juegos

La zona de juegos es el área personalizada de cada estudiante dentro de Math-Whizz.

- A** Puede ser accesada presionando en el candado en la parte superior del mapa semanal de tutoría.

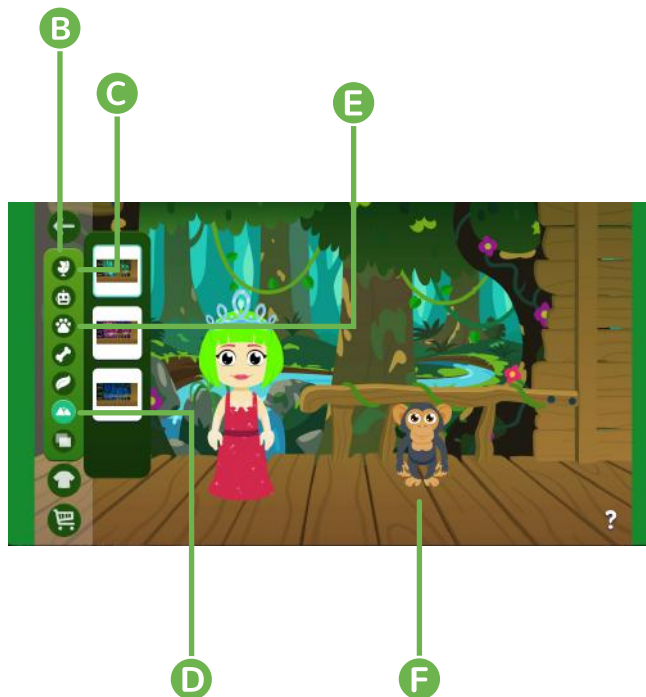
**Área bloqueada:** el alumno debe completar su objetivo de uso mínimo en el Tutor.

- 15 minutos de lecciones desbloquea por una sesión.

- 3 progresiones desbloquea hasta el fin de la semana.



## Inventario y personalización



- B** El inventario es donde se almacenan todos los artículos que el alumno ha comprado, así como todos los fondos y temas disponibles.
- C** Cada ícono en el inventario representa una categoría: muebles/accesorios, juguetes, mascotas, comida para mascotas, plantas, fondos y temas. Presione en una categoría para ver sus elementos disponibles.
- D** Los estudiantes pueden cambiar el fondo o aplicar un tema completamente nuevo. Presione en el nuevo fondo/tema en el inventario para aplicar.
- E** Los estudiantes también pueden decorar y poblar su zona de juegos. Presione en un elemento del inventario para moverlo a la zona de juegos.
- F** Una vez que un elemento está en la zona de juegos, los estudiantes pueden interactuar con él: pueden jugar y alimentar a sus mascotas, decorar el espacio, jugar con juguetes y más.



1

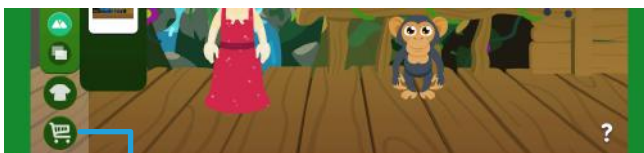
## Diseño de Avatar

- 1 Presione en el ícono de la camisa para acceder al diseñador de avatares. Aquí puede personalizar la ropa y la apariencia del avatar.
- 2 Presione en un ícono para elegir qué característica personalizar (cuerpo, rasgos faciales, cabello, accesorios, ropa).
- 3 Presione para seleccionar una opción: se aplicará inmediatamente al avatar.
- 4 Presione para seleccionar un color de la paleta de colores.



## Tienda

- 5 Presione en el ícono del carrito de compras para acceder a la tienda. Esto permite a los estudiantes comprar artículos para su zona de juegos usando sus créditos.
- A Presione una categoría para ver los elementos que puede comprar.
- B Revise los juegos disponibles. Cuesta 45 créditos jugar un juego.



5



B

A