

Referencia Rápida para Padres

Usando VmathLive®

Introduciendo VmathLive®

Usando VmathLive®, un programa interactivo de matemática, su hijo reforzará su vocabulario de matemáticas y aprenderá importantes destrezas y conceptos de matemáticas. Su hijo recibirá premios a base de puntos, trofeos y emblemas. En **“Learn,”** su hijo aprenderá y practicará destrezas de matemáticas a medio de diferentes actividades. En **“Play,”** su hijo competirá con otros niños en el programa para practicar las matemáticas. Al iniciar sus sesiones, usted podrá revisar el progreso de su hijo.

<http://www.vmathlive.com>

Nombre de alumno: _____

Nombre de usuario: _____

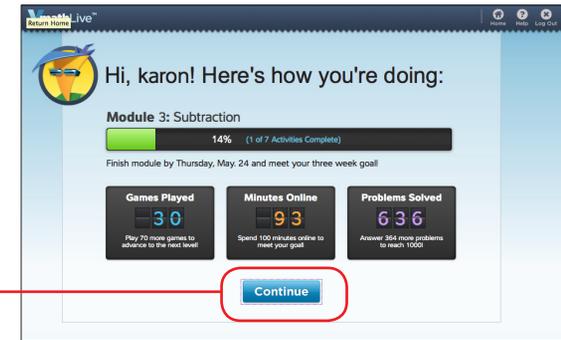
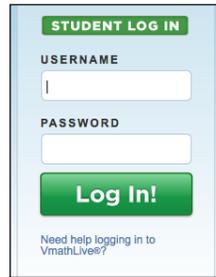
Código: _____



1 Visite <http://www.vmathlive.com>

2 Ponga el nombre de usuario y contraseña de su hijo. Oprima **Log In**.

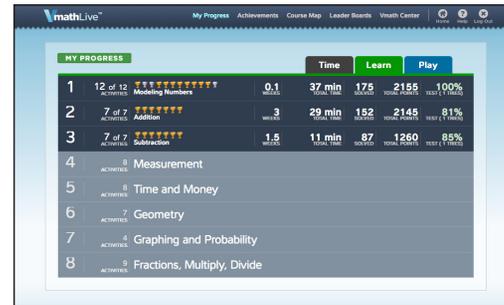
3 Al entrar, revise la página inicial que contiene el progreso, modulo presente, las actividades y tiempo pasado en el programa.



Oprima **“Continue”** para regresar a la pagina inicial del programa.

4 En la página inicial, usted puede revisar el progreso de su hijo en el nivel apropiado. Revisar las actividades que ha terminado y los tipos de trofeos que ha recibido. La gráfica al final de la página demuestra cuanto tiempo ha pasado su hijo en el programa en las tres semanas previas. Vea el numero de monedas y puntos que ha ganado su hijo.

5 Oprima en **“My Progress,”** **“Achievements,”** o **“Leader Boards”** para revisar otros aspectos del progreso de su hijo. En **“My Progress,”** vea cuantos trofeos ha recibido su hijo en cada sección, la cantidad de tiempo en el programa, los puntos recibidos, calificación de examen y el numero de problemas resueltas. **“Achievements”** demuestra las emblemas recibidas y secciones que ha logrado. El **“Leader Board”** enseña el rango de su hijo a comparación a otros niños en el país.

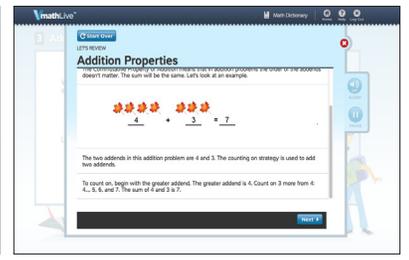
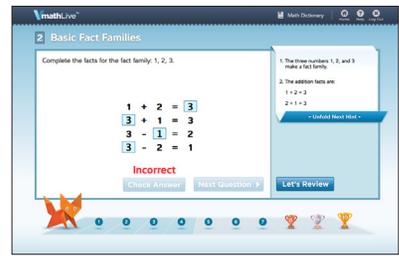
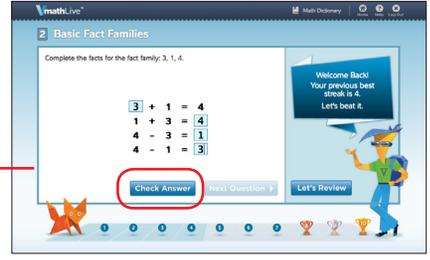


Navegando el Programa

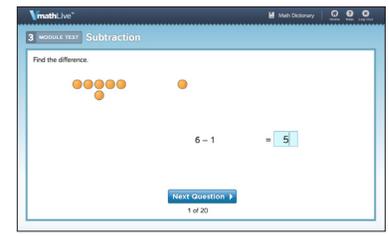
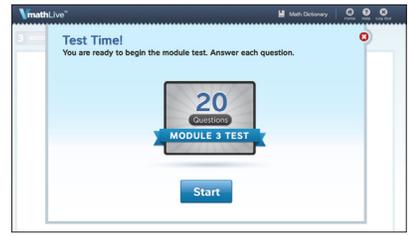
Estudiantes trabajan en la sección “Learn” primero. Ahí, trabajan en varias actividades de matemáticas en una sección. Al terminar esa sección o en una fecha designada por la maestra, los estudiantes toman un examen. En “Play,” los estudiantes refinan sus destrezas de matemáticas jugando juegos de matemáticas. Al jugar, los estudiantes ganan monedas y pueden competir con sus compañeros de escuela o otros niños a través del país.

“Learn” (Aprendizaje)

1. Oprima “Go Learn” para comenzar la primera pregunta de la actividad.
2. Conteste la pregunta llenando el blanco. Oprima “Check Answer.” Respuestas correctas reciben puntos.
3. Para ayuda, oprima “Hints” a mano derecha y luego “Let’s Review” para un práctica mas detallada.

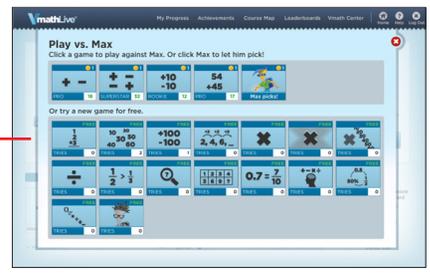


4. Después de terminar todas las actividades de la sección, los estudiantes tomarán un examen para esa sección. Oprima el sombrero en la página inicial. Oprima “Start”. Conteste cada pregunta. El estudiante logra cada sección recibiendo una calificación de 80% o más. Al lograr esto, el estudiante pasa a la sección siguiente.



“Play” (Jugar)

1. Después de practicar destrezas de matemáticas y recolectando monedas y puntos en “Learn,” los estudiantes pueden oprimir “Go Play” para jugar juegos de matemáticas.
2. Oprima “Play Max” (computadora) para jugar “Free game” que por siguiente ofrecerá otros juegos. Las monedas que se han ganado en Learn and Play permitirá que los estudiantes puedan entrar a otros juegos.
3. Después de jugar un juego contra Max, el juego será disponible en “Play vs Everyone” y “Play vs. Friends” donde el estudiante juega contra otros niños en el país o otros niños en su salón.



Requisitos de sistema:

- Resolución del monitor 1024 X 768
- Windows XP/Vista/7 and Mac OS 10.5.8+
- Internet Explorer 8.0+, FireFox 5.0+, Safari 5.0+
- Adobe Flash Player 10.3+
- Adobe Acrobat Reader 9.0+
- Cookies, Javascript, and Pop-ups disponible
- Conexión de internet (alta velocidad preferida)