

SISTEMA EDUCATIVO

PROBLEMÁTICAS ENCONTRADAS



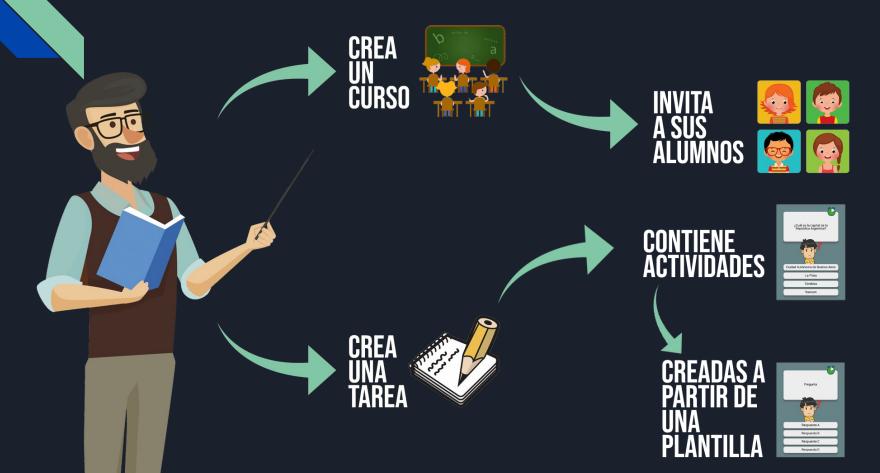
OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo de la aplicación es posibilitar a los maestros a utilizar y generar contenido digital para que sus alumnos puedan aprender y realizar tareas de una manera mucho más didáctica y entretenida que de la forma tradicional con lápiz y papel.

"Jugar es la forma favorita del cerebro para aprender"

Diane Ackerman

Todo comienza con un docente apasionado...



GESTIÓN DE CURSOS



Crear un curso, y obtener el link de invitación



Registrarse o iniciar sesión en la plataforma



Difundir las invitaciones a los alumnos



Crear el perfil del alumno en caso de no poseer uno

CONTRASEÑA CON EMOJIS









INTRODUCE TU CONTRASEÑA

























GESTIÓN DE TAREAS

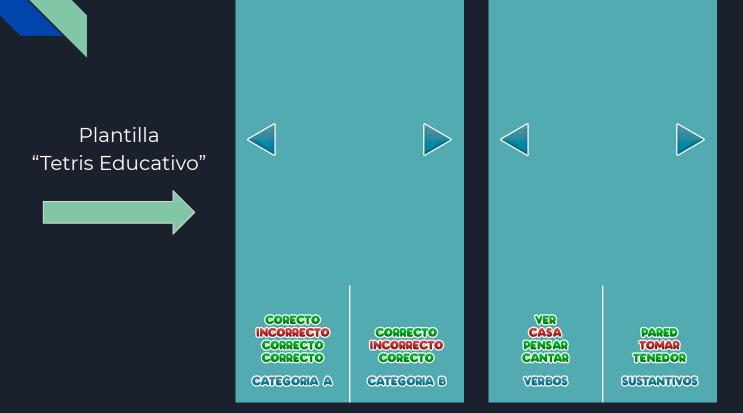


EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Plantilla "Multiple Choice"



EJEMPLO DE ACTIVIDAD



EJEMPLO DE ACTIVIDAD PREDISEÑADA



SISTEMA DE RECOMPENSAS



PERSONALIZÁ TU AVATAR



GESTIÓN DE REPORTES



ÚLTIMA CONEXIÓN 01/04/2020 • 16:38





DESEMPEÑO POR ACTIVIDAD

GRACIAS

"Jugar es la forma favorita del cerebro para aprender"