

¿Qué es Get More Math?

Get More Math es un programa que ofrece a su hijo/a una sesión de repaso individualizada y acumulativa basada en sus necesidades específicas. GMM muestra qué habilidades ha estudiado su hijo/a este año y dónde se encuentran sus fortalezas y debilidades. A continuación, se presentan algunos consejos sobre cómo puede comprender mejor el progreso de su hijo/a.

The screenshot shows the GMM interface with several annotations:

- Seguimiento de puntos ganados** (Tracking points earned): Points today 9 | points this week 22.
- Gana descansos mentales** (Earn mental breaks): 3 game credits.
- Alerta al Maestro se necesita ayuda** (Alert the teacher help is needed): A. Student icon.
- Ver respuesta y reemplazar problema** (View answer and replace problem): SHOW ANSWER button.

The main content area shows a math problem: "The National Bank of Sweden has \$393,800,720.84 in its treasury. National Bank of Brazil has \$393,498,468.32 in its treasury and Denmark's National Bank has \$393,428,022.42. Order the countries from the least to the greatest amount in their treasury. Move the correct answer to each box." Below the text are boxes for Sweden, Denmark, and Brazil, and a visual representation of the ordering from Least to Greatest.

Colores

BLANCO		- Datos insuficientes - Pocos intentos o no probados
ROJO		- No competente - Luchando
AMARILLO		- Comprensión inicial/mejora de la precisión - Clasificación de color más alta posible el día 1
VERDE		- Competente - Sube de nivel después de un mínimo de 3 días
PLATA		- Avanzado - Sube de nivel después de un mínimo de 5 días
ORO		- Experto - Sube de nivel después de un mínimo de 7 días

Symbols

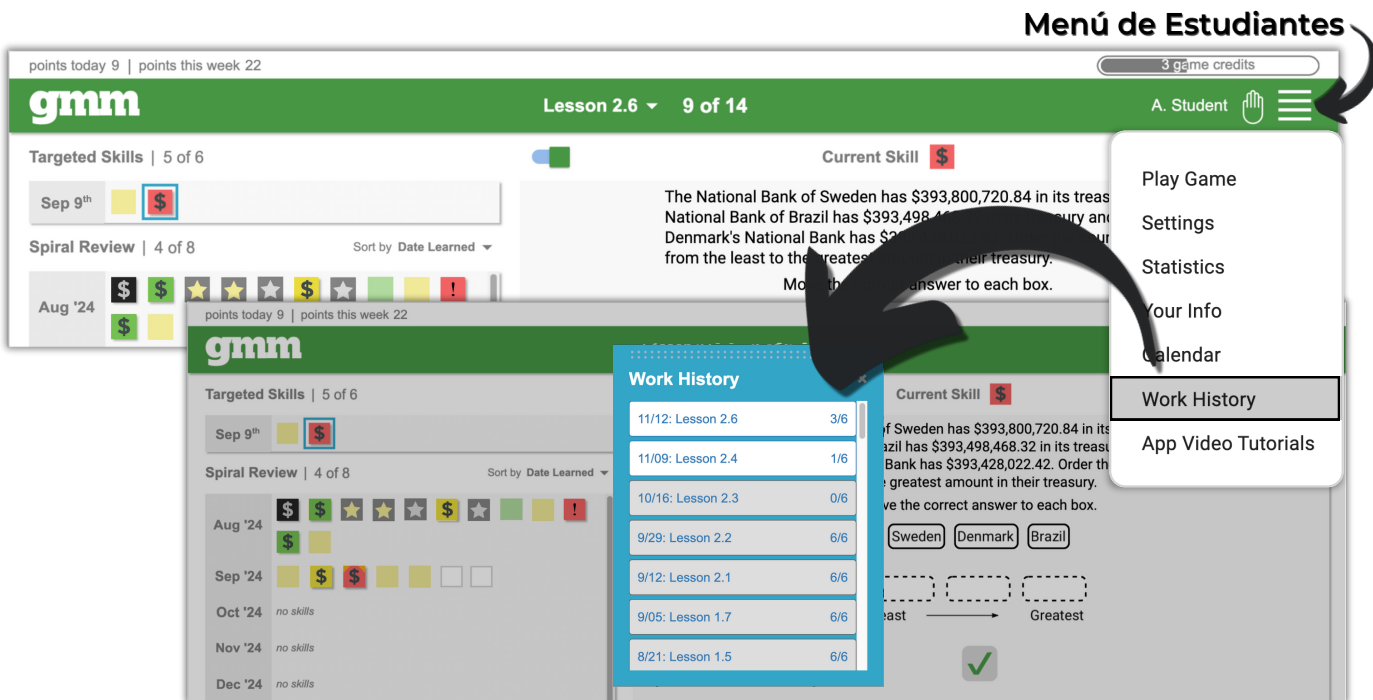
\$	Indica problemas priorizados que valen un punto cuando se resuelven correctamente en el primer intento
!	- Indica un error no solucionado - También puede indicar al menos una penalización
	- Los atajos indican cada vez que se evita una habilidad - Máximo de 4 evasiones
	- Levantamiento de mano virtual - Informa al maestro que se necesita ayuda

El Símbolo del Dólar \$

Solo los problemas marcados con un \$ son elegibles para recibir un punto. Para ganar un punto, los estudiantes deben resolver un problema con un \$ correctamente en su primer intento. Si lo hacen mal, deben corregirlo, pero ya no valdrá un punto. Una vez que corrijan el error, el problema volverá a ser elegible para recibir un punto en el próximo intento. Una vez que su hijo haya completado un problema, GMM elegirá automáticamente el siguiente cuadro (pregunta) de color basándose en el área de mayor necesidad de su hijo/a.

Dos Formas de Seguir el Progreso de los Estudiantes

Work History: Ver una lista de tareas completas e incompletas, junto con progreso de su finalización.



Calendar: Vea los puntos diarios y semanales obtenidos y los errores corregidos para cualquier mes durante el año escolar.

