

CIUDAD VIRTUAL.

MISIÓN

Ser una plataforma educativa que se use dentro de la escuela con actividades coordinadas por el maestro de grupo pero que también contenga actividades divertidas no tan formales para que el alumno las realice desde su casa y que vengan a fortalecer el trabajo realizado en la escuela.

VISIÓN

Vincular al maestro, padre de familia y alumno mediante el uso de Internet. La plataforma tendrá una base de datos que avisará a maestros y padres de familia la situación de avances y problemas en el aprendizaje del alumno.

VENTAJAS

Seguridad. En la actualidad hay muchos peligros para los niños en Internet, el proyecto garantiza seguridad de contenidos y creará herramientas para monitorear que no exista mal uso por parte de los usuarios.

Uso constructivista. Da la posibilidad de que los maestros compartan ideas para crear materiales.

Puede incluir aspectos como valores, autoestima y otros.

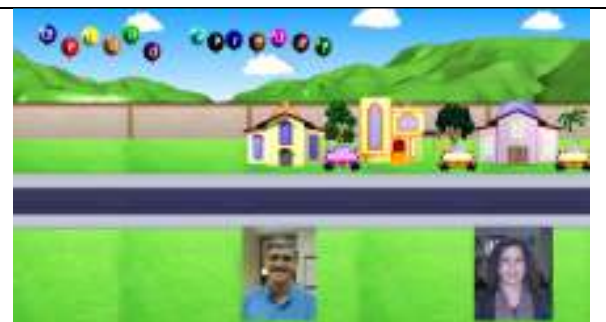
DESCRIPCIÓN

El sistema crea dinámicamente los barrios en donde viven los niños y maestros.

Cada grupo equivale a una colonia.

(Cada escuela equivaldría a una ciudad, opcionalmente podrían poner el nombre a la colonia de acuerdo a los temas que estén estudiando).

El alumno al iniciar el juego escoge el tipo de casa que desea, que árbol le agrada y el lugar de la colonia en donde desea vivir.



El sistema construye los barrios con dicha información.



EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en que al realizar actividades educativas se recibe dinero electrónico que sirve para comprar cosas para sus casas.



El niño puede visualizar cuánto dinero tiene y aunque sea pequeño podrá ver el color de los billetes



Puede ir de compras y adquirir cosas



Al comprar cualquier cosa se coloca en casa del alumno.



ACTIVIDADES EDUCATIVAS.

Las actividades educativas se acceden desde los libros.

En este ejemplo aparecen los campos de desarrollo de acuerdo al Programa de Educación Preescolar 2004

Se pueden agregar temáticas e interés general como computación, inglés o música que se pueden aprender a cualquier edad.



Al realizar interactividades educativas el alumno recibe dinero electrónico



o por la visita del pabellón virtual del museo.

