

Manual de uso

en casa con TODO

Inicio rápido

¿Qué necesito?

- Dispositivo móvil Android o iOS que cumpla con los requisitos mínimos (se recomienda el uso de tableta, por el tamaño de pantalla no sugerimos el uso de smartphones).
- Conexión a internet estable para descarga e ingreso a la app Nimbus GED, descarga de libros interactivos, sincronización de avances.
- Credenciales de acceso proporcionadas por soporte@grupoeducare.com



Índice

- Iniciativa TODO
- Dispositivos compatibles con la Iniciativa TODO
- Descarga TODO el contenido educativo
- Uso de los libros interactivos
- Monitoreo de avance
- ¿Cómo se vinculan los alumnos a los grupos de Nimbus?
- Calificación de reactivos en libros interactivos TODO
- Evaluaciones interactivas
- Gamificación TODO
- Directorio Capacitación, asesoría y soporte



Iniciativa TODO

Con Iniciativa TODO, la educación no se limita al colegio, los alumnos seguirán aprendiendo en casa, ya que proporcionamos libros interactivos de materias complementarias y básicas apegados a los planes de estudios y programas de la SEP. Todos nuestros libros interactivos están enriquecidos con recursos multimedia como: videos, podcast, actividades interactivas y autoevaluables, motores de ejercicios y gamificación para que el alumno vea recompensado su avance y aprovechamiento.

Para apoyarte, ponemos a tu disposición el presente manual con recomendaciones rápidas respecto al uso de la Iniciativa TODO y sus herramientas.





Dispositivos compatibles con la Iniciativa TODO

La app Nimbus GED de la Iniciativa TODO puede utilizarse en tabletas Android y iPads, sin embargo, para asegurar la compatibilidad y el correcto funcionamiento de los recursos de la Iniciativa TODO, los dispositivos móviles deben cumplir con los siguientes requerimientos.

Requerimientos óptimos tabletas Android

Modelo	Procesador	Android	RAM	Capacidad disco duro	Pantalla (pulgadas)	Wifi	Batería	Periféricos
RISI TAB 2.0	MT8167, Quad core Cortex A-35 1.3Ghz	9	2 GB	32 GB	10.1	802.11 b/g/n 2.4 G	Li-ion 8,000 mAh Lithium-ion polyme	Cámara frontal y trasera Puertos: Auriculares, USB, micro USB, HDMI
Otras marcas*								

Requerimientos óptimos para iPads

iPads	Procesador	iOS	RAM	Capacidad disco duro	Pantalla (pulgadas)	Wifi	Batería	Número de modelo
Air 2	Chip A8X con arquitectura de 64 bits	11.4.1 en adelante	2 GB	32 GB	9.7	802.11a/b/g/n/ac, doble banda (2.4 GHz y 5 GHz)	Hasta 10 horas para navegar por Internet a través de Wi-Fi	A1566 y A1567
Mini 4	Chip A8 con arquitectura de 64 bits				7.9			A1538 y A1550
Pro (9.7 pulgadas)	Chip A9X con arquitectura de 64 bits				9.7			A1673, A1674 y A1675
Quinta Generación	Chip A9 con arquitectura de 64 bits				9.7			A1822 y A1823
Sexta Generación	Chip A10 con arquitectura de 64 bits				9.7			

Ante la duda de si tu dispositivo cumple con los requerimientos, puedes contactarte a los medios de soporte, indicarle las características de tu dispositivo y corroborar su compatibilidad con la Iniciativa TODO al correo soporte@grupoeducare.com



Descarga TODO el contenido educativo

Descarga la aplicación Nimbus GED

- 1- Conecta tu dispositivo a una red WiFi o activa tus datos móviles.
- 2- Ingresa a Google Play o App Store, según tu dispositivo, y busca Nimbus GED.



Nimbus GED



Nimbus GED

Grupo Educare

3.5 ★ Instalado

- 3- Descarga la aplicación y espera a que se complete su instalación.
- 4- Abre la aplicación e ingresa las credenciales que TODO Digital te proporcionó.

artemisa1

.....

INGRESAR

AVISO DE PRIVACIDAD SERVIDOR TODO Prueba Nimbus GED

Descarga los libros interactivos

- 1- Abierta tu sesión en Nimbus, sitúate en la opción TODOS del menú superior.
- 2- Localiza en las portadas de tus libros interactivos el icono de descarga y da un tap sobre él.



- 3- Espera a que la barra de descarga se complete al 100% y cerciórate de que el libro descargado ahora también se encuentre disponible en el área de DESCARGADOS.



*Te recomendamos realizar la descarga desde una conexión WiFi estable y de uno en uno, pues debido al rico contenido de los libros interactivos, su descarga se puede tornar lenta si realizas la descarga simultánea de dos o más libros.

Uso de los libros interactivos

Es muy sencillo acceder a los libros interactivos y explorar sus contenidos, solo deberás dar un tap sobre su portada.

Podrás localizar los menús desplegables, dando un tap sobre las portadas o en el icono de menú de hamburguesa dependiendo el tipo de maqueta y da un tap sobre la opción que sea de tu interés.

Ciencias Naturales y Tecnología 4



Para familiarizarte con los libros interactivos, podrás encontrar en ellos una breve descripción sobre su uso, en la opción Método.



Archivos		
Contenido	1 Extras	1 Legales
Cornucopia	2 Evaluaciones	2 Carta de bienvenida
Mi avance		3 Método
Cerrar el libro		4 Secuencia
		5 Correlación
		6 Aplicaciones Sugeridas

*En los libros de Ciencias, Español, Formación cívica y ética, Geografía, Self-English (Inglés) e Historia (2017) el Método se encuentra en los extras de la Cornucopia.

*En los libros de Historia 2011 8 y 9, la descripción del uso del libro se encuentra con el título

¿Cómo se usa?

*Esta sección no está disponible en los libros de Historia 2011 de 4°, 5° y 6° grado.

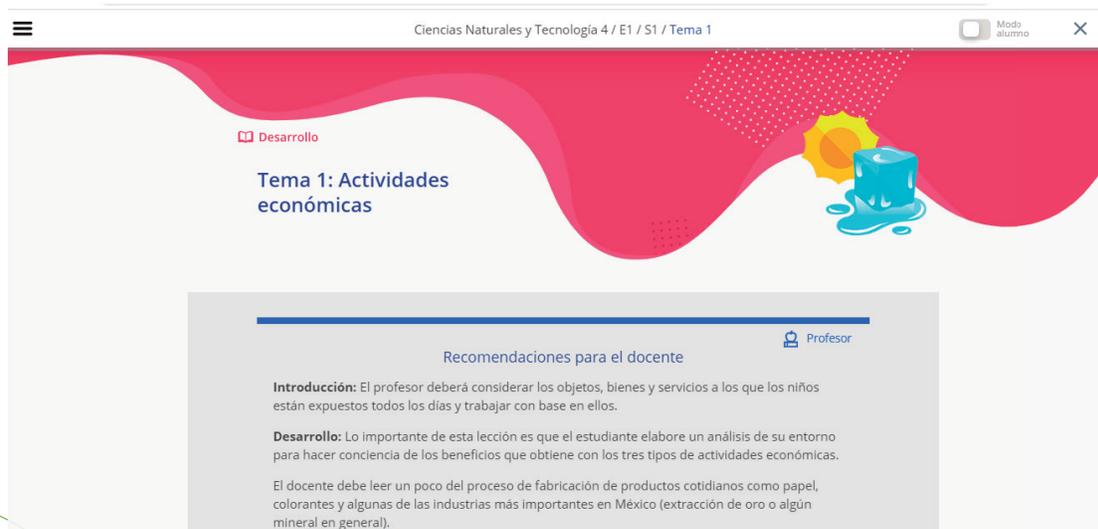
Dentro de los extras en los menús desplegados y de la Cornucopia, puedes encontrar secuencias didácticas y la correlación SEP, recursos que te ayudarán con la planeación de tus clases a distancia.

Archivos	
Contenido	
Cornucopia	
Mi avance	
Cerrar el libro	
1 Extras	1 Legales
2 Evaluaciones	2 Carta de bienvenida
	3 Método
	4 Secuencia
	5 Correlación
	6 Aplicaciones Sugeridas

Para trabajar las clases interactivas, deberás seleccionar el eje y tema de tu interés. Cada tema tiene indicados los tres momentos de la clase: inicio, desarrollo y cierre, y en cada uno de los momentos, se contienen los respectivos recursos multimedia como imágenes, vídeos, podcast, etc., así como las actividades interactivas e instrucciones de actividades para hacerse fuera del libro.

En tu libro de profesor, se encuentra un distintivo muy importante, el botón **Modo alumno**.

Al deslizar este botón, podrás cambiar entre la visualización del libro del alumno a la de profesor, con la cual tendrás acceso a las respuestas de las actividades y en algunos temas, a recomendaciones para llevar tu clase de una mejor manera.



Ciencias Naturales y Tecnología 4 / E1 / S1 / Tema 1

Modo alumno

Desarrollo

Tema 1: Actividades económicas

Recomendaciones para el docente

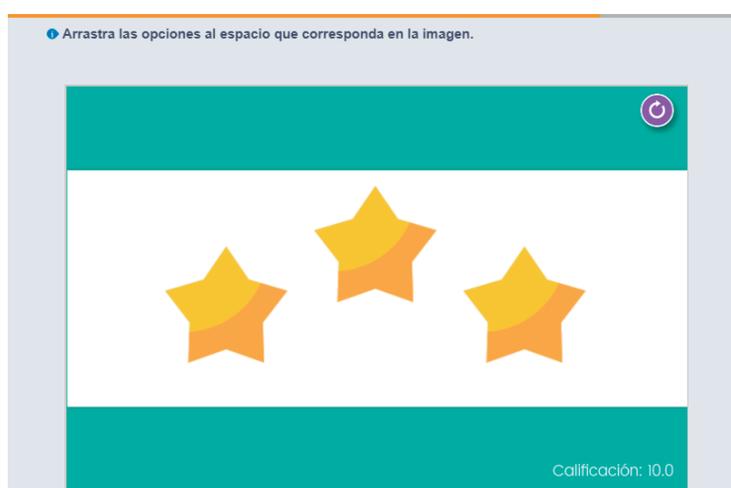
Profesor

Introducción: El profesor deberá considerar los objetos, bienes y servicios a los que los niños están expuestos todos los días y trabajar con base en ellos.

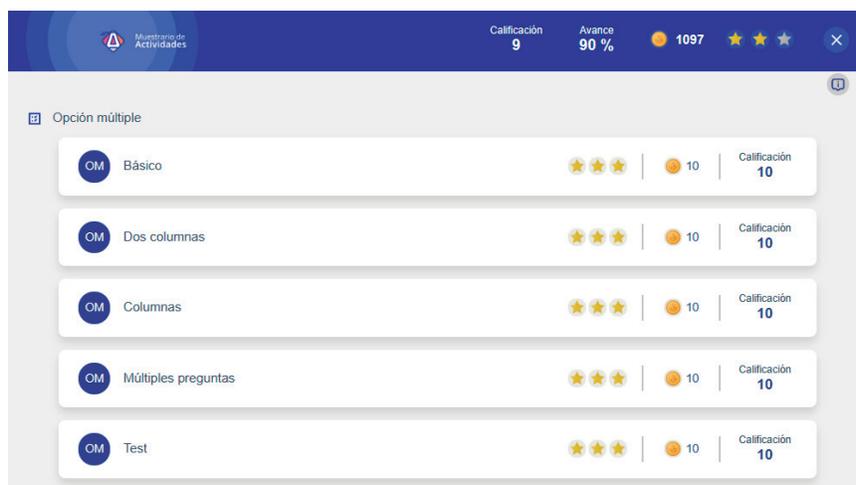
Desarrollo: Lo importante de esta lección es que el estudiante elabore un análisis de su entorno para hacer conciencia de los beneficios que obtiene con los tres tipos de actividades económicas.

El docente debe leer un poco del proceso de fabricación de productos cotidianos como papel, colorantes y algunas de las industrias más importantes en México (extracción de oro o algún mineral en general).

Las actividades interactivas están gamificadas, por lo que al resolverlas, tú y tus alumnos podrán obtener puntos y estrellas que verán acumuladas en la parte superior de los libros y en el medallero. Para conocer más detalles ve al apartado Calificación de reactivos en libros interactivos TODO.



Te recomendamos que antes de comenzar a resolver las actividades, revises y practiques con el Muestrario de actividades, pues en este compendio encontrarás un ejemplo de cada tipo de actividad utilizada en los libros interactivos, lo cual te ayudará a reducir las equivocaciones al resolver las actividades.



Muestrario de Actividades		Calificación	Avance	1097	☆☆☆	×
OM	Básico	☆☆☆☆	10	Calificación	10	
OM	Dos columnas	☆☆☆☆	10	Calificación	10	
OM	Columnas	☆☆☆☆	10	Calificación	10	
OM	Múltiples preguntas	☆☆☆☆	10	Calificación	10	
OM	Test	☆☆☆☆	10	Calificación	10	



Monitoreo de avance

Para estar al pendiente del porcentaje de avance en los libros interactivos y de las calificaciones obtenidas por los alumnos, ponemos a tu disposición el Portal administrativo de Nimbus.

Sigue los siguientes pasos para administrar tus grupos y obtener tu reporte de avance y calificaciones.

1- Con conexión a Internet y desde navegadores Chrome y Safari actualizados, accede a <http://nimbusged.com/>

2- Selecciona en el menú derecho, la opción Ingresa a portal administrativo.

3- Ingresa tus credenciales, son las mismas que utilizaste en la app.

4- Selecciona la opción Grupos.

5- Si deseas crear un grupo nuevo, selecciona la opción agregar.

5.1- Digita el nombre que quieres darle a tu nuevo grupo y selecciona agregar grupo.

5.2- Captura el código de suscripción al grupo y compártelo con tus alumnos para que se vinculen.

6- Para ver el avance de tus alumnos da clic sobre el nombre del grupo y sobre la portada de la materia/programa que deseas monitorear.

7- Verás el promedio de avance y calificación por alumno, si quieres obtener más detalles da clic sobre el nombre del alumno de tu interés o en el botón descarga reporte.



IMPORTANTE

Para observar los avances de tus alumnos es necesario que estén ligados a un grupo que generes.

Para que los avances de tus alumnos se almacenen en la nube y tu puedas revisarlos remotamente, tanto ellos como tú deben **sincronizar**.

La sincronización debe realizarse con conexión a internet estable y basta con hacer un desliz hacia abajo en el librero de Nimbus, como si de una actualización de inicio en Facebook se tratara.

¿Cómo se vinculan los alumnos a los grupos de Nimbus?

Para vincularse a un grupo, los alumnos deberán seguir el siguiente proceso:

- 1- Con conexión a internet y desde navegadores Chrome y Safari actualizados, acceder a <http://nimbusged.com/>
- 2- Seleccionar en el menú derecho, la opción Ingresa a portal administrativo.
- 3- Ingresar las credenciales de Nimbus.
- 4- Selecciona la opción Grupos e ingresar el código proporcionado por el profesor.



Evaluaciones interactivas

Los libros interactivos TODO también cuentan con evaluaciones, las cuales también pueden realizarse a distancia y como las actividades interactivas, te ofrecen una retroalimentación de las calificaciones de tus alumnos de forma inmediata.

Para que puedas aplicar las evaluaciones interactivas, se tienen que realizar los siguientes pasos:

Profesor/ tutor

- 1- Busca en tu libro interactivo la opción Evaluaciones y selecciona la del eje que sea de tu interés.
- 2- Genera un código y compártelo inmediatamente con tus alumnos, pues este les servirá para desbloquear su evaluación (un código es suficiente para todos tus alumnos del grupo)

Instrucciones para el profesor:

- Para una correcta aplicación de las evaluaciones, es importante que garantices que las tabletas de los alumnos tengan configurada la zona horaria exactamente igual o con un adelanto no mayor a 10 minutos respecto a tu tableta.
- Selecciona el botón **Generar código** para obtener una nueva clave.
- El código tiene una vigencia de 10 minutos, pasado este tiempo, ya no podrá ser utilizado.
- Comparte la clave con tus alumnos.
- Puedes generar tantos códigos como sean necesarios.
- Solo las últimas cinco claves generadas permanecerán visibles.

Generar código

Código activo

8A2C367F

8A2C37AE

8A2C3E63

*El código tiene una vigencia de 10 minutos, si tus alumnos no lo ingresan en ese periodo de tiempo, tendrás que generar uno nuevo.

*Para conocer más detalles sobre cómo se califican los reactivos de las evaluaciones ve a la sección Calificación de reactivos en libros interactivos TODO.

Alumnos

1- Busca en tu libro interactivo la opción Evaluaciones y selecciona la del eje señalado por el profesor.

2- Ingresa el código de activación que el profesor te compartió, respetando el uso de mayúsculas y minúsculas.

Ingresa un código de activación para desbloquear esta evaluación.



3- Lee detenidamente las instrucciones de la evaluación y da tap en el ícono Iniciar.

Ciencias Naturales

Evaluación 1 | Ciencias Naturales 7

Pon a prueba tus conocimientos y descubre tus resultados.

Una vez que hayas iniciado, el examen no podrá ser pospuesto y no hay marcha atrás.

La evaluación se interrumpirá en los siguientes casos:

- Si cierras el libro digital antes de finalizar tu evaluación.
- Si intentas navegar en otro contenido del libro digital.
- Si minimizas la aplicación Nimbus en tu dispositivo.

En cualquiera de los casos anteriores, la evaluación podrá ser desbloqueada solo por tu profesor.



Iniciar

4- Contesta los reactivos que se te presenten, puede ser de forma consecutiva o alternando entre los números de reactivos.

5- Si has terminado tu evaluación, da un tap sobre el botón Finalizar.

*Puedes señalar los reactivos donde tengas dudas o al que desees regresar, dando doble tap sobre el número de reactivo.

Ciencias Naturales

Evaluación 1 | Ciencias Naturales 7

Finalizar

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 >

Elige falso (F) o verdadero (V) según corresponda.

Aspectos a valorar	Falso	Verdadero
El microscopio posibilitó a la ciencia la capacidad de profundizar más en el conocimiento de los seres vivos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gracias a Zacaías Janssen se desarrolló el microscopio compuesto.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se puede decir que la célula no es importante para algunos sistemas o estructuras de los seres vivos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La célula es la unidad mínima de un organismo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Calificación de reactivos en libros interactivos TODO

En pro de fomentar la honestidad y de controlar la impulsividad de los alumnos a la hora de resolver las actividades y evaluaciones en los libros interactivos TODO, para el ciclo escolar 2019 - 2020 la calificación de los reactivos se hará de la siguiente manera:

En actividades:

La calificación y puntos que el alumno obtiene en su primer intento son las que se guardan.

*Existe la posibilidad de que el primer intento tarde en llegar al servidor principal o a la tableta, esto dependerá del momento en que se realice la sincronización de avances de la tableta con la nube.

La calificación de las actividades se calcula con base en el número de respuestas proporcionadas por el alumno antes de cerrar la actividad, aunque se hayan quedado reactivos sin responder.

*Debe fomentarse el hábito de terminar los ejercicios una vez que sean abiertos, ya que se guardará la calificación correspondiente a los reactivos que el alumno haya resuelto.

Los alumnos podrán repetir los ejercicios cuantas veces lo consideren necesario con el fin de reforzar sus aprendizajes.

*La calificación y los puntos que se asignen a los alumnos en el primer intento no cambiarán con los intentos siguientes.

*Las estrellas sí cambiarán de acuerdo con los aciertos que los alumnos obtengan en sus ejercicios después del primer intento. Las estrellas buscan incentivar que los alumnos vuelvan a intentar hasta tener todas las respuestas correctas.



En evaluaciones:

Los alumnos solo podrán iniciar las evaluaciones con la clave o token que genera el profesor, la cual tiene vigencia de 10 minutos para ingresar a la evaluación.

*Una clave o token es suficiente para todos los alumnos del salón.

*Una vez ingresada la clave o token no existe tiempo límite para realizar la evaluación, el tiempo que tiene el alumno para resolverla lo determina el profesor.

Si el alumno no inicia su evaluación dentro de los 10 minutos de vigencia de la clave, el profesor deberá crear una clave nueva.

La calificación que el alumno obtiene en su último intento es la que se guarda.

*Existe la posibilidad de que el profesor le permita al alumno hacer un nuevo intento para resolver su evaluación, para ello deberá generar una nueva clave o token.

*Existe la posibilidad de que la calificación tarde en llegar al servidor principal o a la tableta, esto dependerá del momento en que se realice la sincronización de avances de la tableta con el servidor TODO y del servidor TODO con la nube.



Para finalizar una evaluación, el alumno deberá responder o revisar todos los reactivos.

*La evaluación se bloquea automáticamente cuando el alumno no la finaliza de manera explícita la evaluación y cierra la aplicación o se cambia de libro interactivo.

La calificación de la evaluación se genera hasta que el alumno la finaliza, el profesor deberá verificar que esto suceda.

*Si el profesor encuentra evaluaciones bloqueadas deberá proporcionar a los alumnos implicados un nuevo código para re ingresar a la evaluación y asegurarse de que la finalicen.

*El profesor deberá indicar al alumno que seleccione sus respuestas cuidadosamente y las verifique antes de que finalizar la evaluación.

*Es posible que el alumno cambie de respuesta antes de finalizar la evaluación.

Los alumnos podrán realizar tantos intentos para responder sus evaluaciones como el profesor lo permita. Por cada intento el profesor debe generar una clave nueva.

*En el caso de las evaluaciones, la calificación que se guarda corresponde a la del último intento.

Las evaluaciones no están gamificadas, por lo cual los alumnos no obtendrán monedas ni estrellas con su realización.

Gamificación TODO

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de potenciar la motivación, absorber mejor los conocimientos, mejorar alguna habilidad y recompensar acciones concretas.

Los elementos de gamificación de la Iniciativa TODO son:

Puntos

Los puntos se suman en un banco global y pueden provenir de diferentes fuentes. Pueden canjearse por diferentes papercrafts en la tienda online de Nimbus. Los puntos únicamente se obtienen al realizar el primer intento de un ejercicio y la cantidad de puntos ganados depende solo de la calificación del primer intento. Se pueden obtener hasta 10 puntos por actividad.

			
Bunny Sculpture	Cat Sculpture	Dachshund puppy	F1 car
 3100	 5000	 3400	 8000
Agregar	Agregar	Agregar	Agregar

Estrellas

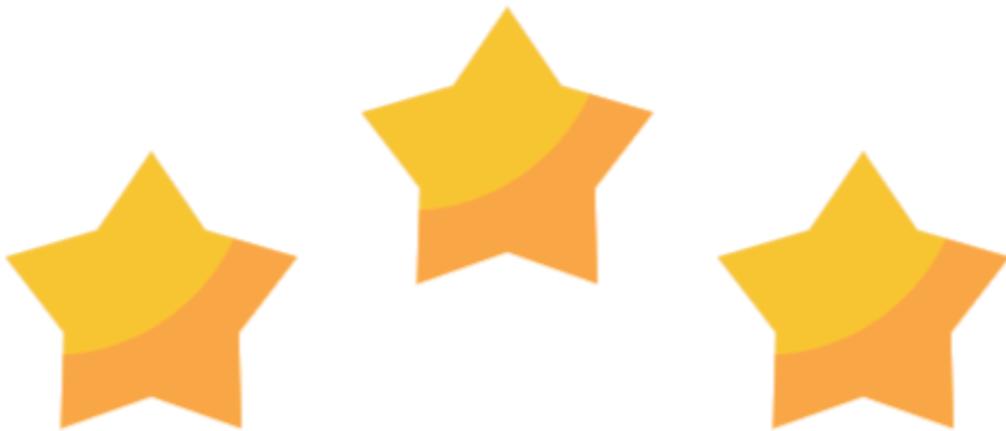
Las estrellas se obtienen de acuerdo a la calificación en cada actividad. Se podrán obtener 1, 2 o 3 estrellas. A diferencia de los puntos, las estrellas varían con el número de intentos porque se resetean junto con el ejercicio, comenzando siempre desde cero, las estrellas a diferencia de las monedas son mejorables, es decir, se guarda el número mayor de estrellas obtenido en todos los intentos realizados. En la parte superior derecha se muestra en promedio de estrellas obtenido en las actividades del libro.

Las estrellas equivalen al porcentaje de aciertos al realizar la actividad y únicamente se ganará la primera cuando el porcentaje correcto sea igual o mayor a 60% de la actividad realizada. Dos estrellas se obtienen con un mínimo de 80% de aciertos y 3 estrellas se obtienen únicamente con 100% de los aciertos.

De 6 a 7.99 = 1 estrella

De 8 a 9.99 = 2 estrellas

10 = 3 estrellas



Insignias

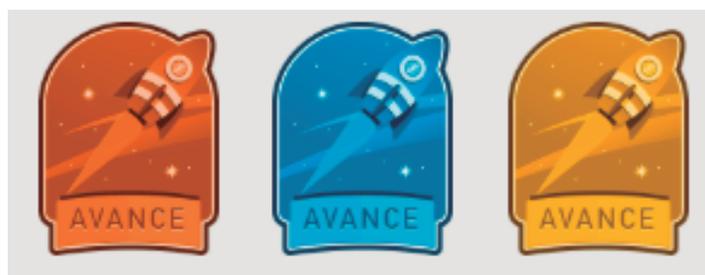
Insignia de avance

Por cada 10% de avance completado dentro del libro, el alumno conseguirá una insignia de bronce.

Por cada 25% de avance completado dentro del libro, el alumno conseguirá una insignia de plata.

Cuando el libro llegue al 100%, el alumno conseguirá una insignia de oro.

El alumno puede obtener un máximo de 15 insignias de avance por cada libro.



Insignia de precisión

Estas insignias reconocen la precisión del alumno al obtener la calificación máxima posible en una actividad (10 puntos) en su primer intento. Las insignias de precisión son ilimitadas, no están sujetas a ser consecutivas y se pueden obtener al acumular actividades con calificación de 10 de los libros TODO que tienen gamificación.

Al obtener la calificación de 10 en una actividad en el primer intento, el alumno conseguirá una insignia.

Al reunir 4 actividades con calificación de 10, el alumno conseguirá una segunda insignia.

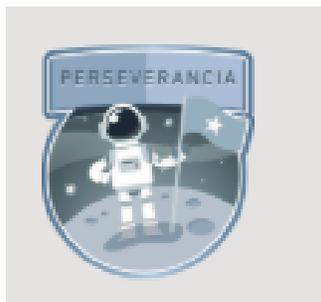
Al reunir 8 actividades con calificación de 10, el alumno conseguirá una tercera insignia.

Al reunir 16 actividades con calificación de 10, el alumno conseguirá una cuarta insignia.

Las siguientes insignias se obtienen por cada 16 actividades alcanzadas con calificación de 10.

Insignia de perseverancia

Se obtiene al conseguir 3 estrellas en 10 actividades consecutivas del mismo libro. Son ilimitadas y reflejan la mejora del desempeño en las actividades sin importar el número de intentos.



Premios del día

El alumno podrá obtener hasta 5 puntos extra cada 24 horas por el solo hecho de ingresar a la aplicación de Nimbus. Con esto se logra motivar al alumno para ingresar a sus libros TODO cada día.

Selecciona tu premio diario



