



Dpto. Nacional de Software Educativo.

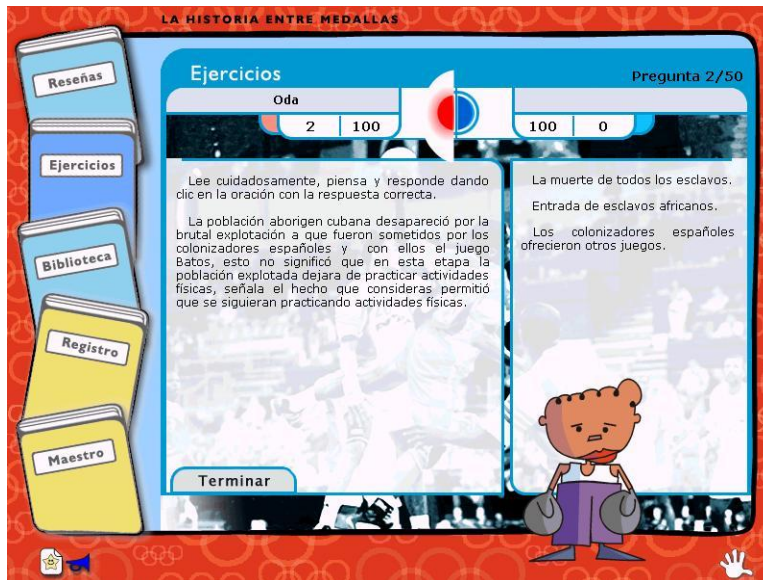
Software: La Historia entre Medallas.

Ofrece información acerca de la historia del deporte cubano desde la comunidad primitiva hasta nuestros días, relacionado con las etapas históricas. Aborda de forma significativa los resultados alcanzados por el deporte cubano en los Juegos Olímpicos. Brinda información, apoyada con imágenes, sobre la vinculación de personalidades políticas de nuestro país a la actividad deportiva. Se muestran videos y fotos de los principales deportes y deportistas destacados. Aporta datos biográficos de los deportistas cubanos. Incluye 100 ejercicios variados relacionados con el tema del deporte. Contiene un registro que permite almacenar los resultados alcanzados por los alumnos. Brinda materiales de consulta y de carácter metodológico para el maestro. Permite **imprimir** los textos, imágenes y personalidades y el módulo Maestro. Es un producto **no configurable**.

Este software puede utilizarse en **El Mundo en que Vivimos 4to grado Módulo: Reseña, Unidad # 2 Etapas de la Historia, Módulo: Biblioteca: Carlos Manuel de Céspedes, José Martí, Ernesto Guevara, Camilo Cienfuegos, Fidel Castro Ruz.** En **Educación Cívica de 5to grado Unidad # 7 temática 7.1 se puede emplear el software completo.** En **Historia de Cuba de 5to grado Módulo: Reseña, Comunidad Primitiva, Etapa Colonial, Módulo: Biblioteca: Carlos Manuel de Céspedes, José Martí.** En **Historia de Cuba de 6to grado, Módulo: Reseña, Etapa Neocolonial, Revolución en el Poder, Módulo: Biblioteca: se trabajarán el resto de los héroes que aparecen en el software.**

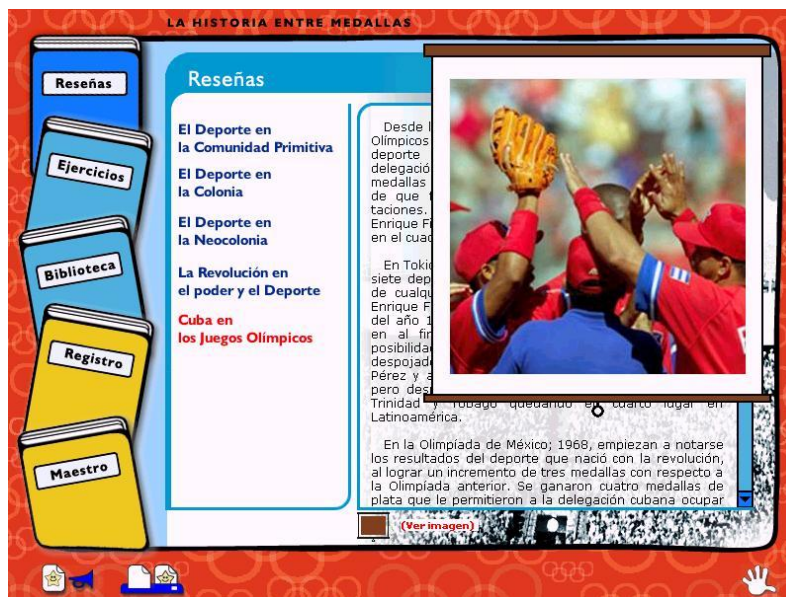
Módulo Reseña:

Brinda información acerca del deporte vinculado a la historia de la Comunidad Primitiva, la época Colonial, la Neocolonial y la etapa revolucionaria, destacando los resultados en los Juegos Olímpicos.



Módulo Ejercicios:

Consta de 100 preguntas, todas con carácter práctico consistentes en marcar las respuestas y en arrastrar palabras, nombres de deportistas destacados o fechas para completar textos, al obtener la puntuación necesaria se estimula a los niños con pequeñas historietas relacionadas con el deporte.



Módulo Biblioteca:

Se muestra información apoyada en imágenes sobre la vinculación al deporte de muchas personalidades políticas de Cuba entre las que se encuentran: Carlos Manuel de Céspedes, José Martí Pérez, Julio Antonio Mella, José Antonio

Echeverría, Ernesto Guevara de la Serna, Camilo Cienfuegos Gorriarán y Fidel Castro Ruz.

Dentro de este módulo aparecen también los campeones olímpicos por deportes, acompañados también de fotos, videos o de una pequeña explicación. Ellos son:

Atletismo: Alberto Juantorena, Ana Fidelia Quirot, Andrés Simón Gómez, Anier García, Daimi Pereira, Enrique Figuerola, Hilda Ramírez, Ioamnet Quintero, Iván Pedroso, Javier Sotomayor, Joel García, Lázaro Betancourt, María Caridad Colón, Maritza Marten.

Judo: Dama Beltrán, Danelis Luna, Driules González, Estela Rodríguez, Héctor Rodríguez, Legna Verdecia, Manolo Poulot, Odalys Revé, Sivelis Verones.

Natación: Neiser Bent, Nérido Manso, Octavio Lorenzo Valdés, Rodolfo Falcón.

Esgrima: Elvis Gregori, Guillermo Betancourt, Iván Trebejo, Oscar García, Ramón Tonts, Rolando Toker, Wilfredo Loyola.

Pesas: Idelberto Aranda, Julio Echenique, Mario Ricardo Villalobos, Pablo Lara, Sergio Álvarez, William Vargas.

Béisbol: Germán Mesa, Yoval Dueñas, Omar Ajete, Omar Linares, Orestes Kindelán.

Boxeo: Adolfo Horta, Alfredo Duvergel, Andrés Aldana, Ángel Herrera, Ariel Hernández, Armando Martínez, Douglas Rodríguez, Emilio Correa, Félix Savón, Guillermo Rigondeaux, Jorge Gutiérrez, Jorge Hernández, José Gómez, Mario Kindelán.

Ajedrez: José Raúl Capablanca.

Takewondo: Ángel Matos Fuentes

Lucha: Alexis Rodríguez, Eddy Méndez, Filiberto Azcuy, Héctor Milián, Joel Romero, Juan Luis Maren, Juan Maren Delis, Lázaro Rivas, Wilber Sánchez.

Módulo Registro: Aparecen registrados los datos de los niños que han entrado al módulo Ejercicios y los resultados obtenidos.

Módulo Maestro: Contiene las Orientaciones Metodológicas con información acerca de la importancia de la Informática en la actualidad, una breve explicación de lo que contiene cada módulo, en qué momento debe introducirse el software (se sugiere que sea a partir de la unidad # 2 de la asignatura **El Mundo en que Vivimos**, 4to grado) y otras opciones para el trabajo con el producto.