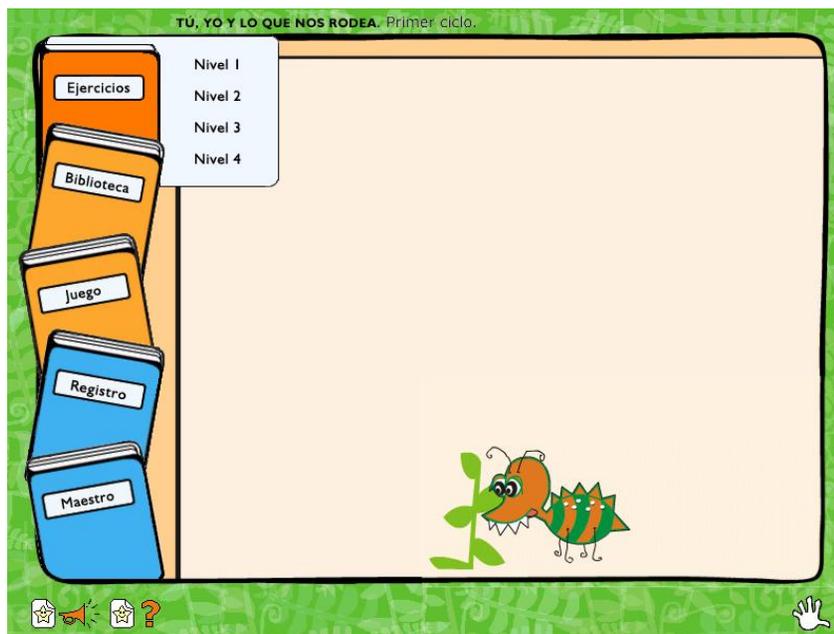


Software: Tú, yo y lo que nos rodea.

Contiene información, apropiada a la edad de los niños del primer ciclo, sobre los símbolos patrios, hechos y personajes históricos, lugares de interés histórico y recreativo de nuestro país. Tiene temas relacionados con la naturaleza. Además incluye fotos, videos, juegos y canciones sobre los temas anteriores. Los ejercicios se apoyan en la observación de imágenes y están distribuidos en cuatro niveles que se corresponden con los diferentes temas de la asignatura de El Mundo en que Vivimos de 1ro a 4to grados. El diccionario brinda el significado de palabras de difícil comprensión. Incorpora una galería con mapas, imágenes de héroes, símbolos, atributos, lugares de interés, etc. Contiene un registro que permite almacenar los resultados alcanzados por los alumnos. Ofrece material de consulta para los docentes. Es un producto **configurable en sistema cerrado** ya que permite seleccionar los ejercicios que el alumno realizará en Juegos o Ejercicios. Permite **imprimir** el módulo Maestro.



Módulo Ejercicios: Mediante este módulo los alumnos pueden entrenarse en los contenidos de los diferentes temas de la asignatura El mundo en que vivimos,

desde 1ro a 4to grado. En su mayoría los ejercicios se apoyan en la observación de imágenes y están distribuidos en cuatro niveles:

Nivel 1: Tiene 45 ejercicios donde los alumnos deben marcar verdadero o falso, arrastrar letras, armar rompecabezas o completar espacios en blanco relacionados con las temáticas siguientes: seres vivos y objetos no vivos, órganos de los sentidos, características de animales, plantas medicinales, ornamentales y alimenticias, estado del tiempo, símbolos de la patria, héroes, la familia.

Nivel 2: Tiene 44 ejercicios relacionados con las temáticas: períodos de tiempo, características de los objetos que se presentan en ilustraciones, semejanzas y diferencias entre seres vivos y objetos no vivos, partes de las plantas (tallo, hojas, flores, frutos), animales domésticos, órganos del cuerpo humano, cosas que afectan el medio ambiente, acciones correctas e incorrectas que se realizan, ahorro de electricidad y símbolos y atributos nacionales.

Nivel 3: Tiene 49 ejercicios relacionados con las temáticas: beneficios de las labores que realizan las personas, la Luna, el Sol, la Tierra, ubicar animales por regiones donde viven, movimientos de rotación y traslación de la Tierra, puntos cardinales, propiedades y características del aire, estados del agua, ciclo hidrológico del agua, componentes del suelo y protección, las plantas con flores, mamíferos, aves, insectos, reptiles y anfibios, animales que nacen de huevos o completamente formados, provincias de Cuba, personajes y hechos históricos, clasificación de los alimentos (ayudan al crecimiento, a la buena salud), cambios ocurridos a través del tiempo en las formas de iluminación inventadas por el hombre y en los medios de transporte.

Nivel 4: Tiene 43 ejercicios relacionados con las temáticas siguientes: características que diferencian a los seres vivos y objetos no vivos, pasos para medir distancias en el plano, mares y tierras cercanas a nuestro país, etapas de la historia, relacionar animales con su forma de adaptación, partes del cuerpo humano y funciones que realizan, órganos de los sentidos y funciones, provincias de nuestro país, importantes lugares de nuestras costas y relieve, características de nuestro clima, lugares más poblados y menos poblados, zonas agrícolas, ganaderas, pesqueras e industriales, tierras y mares próximos a Cuba, animales mamíferos, insectos, aves, anfibios, reptiles, cambios que ocurren en la naturaleza, hechos históricos, símbolos de la patria, normas de cortesía, medidas que adopta la

Defensa Civil ante los ciclones tropicales, animales que viven sólo en nuestro país y completar acrósticos.

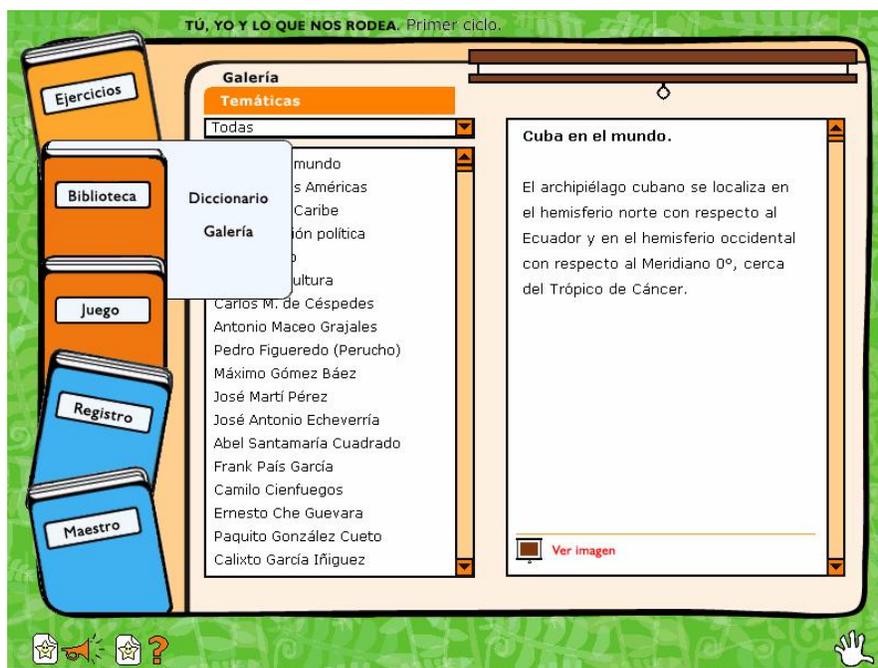


Este juego consiste en la trayectoria de Carlitos hasta llegar a la meta, por el camino se encontrará con diferentes obstáculos que le tratarán de impedir que pueda avanzar, depende de tí, al responder correctamente las preguntas, que pueda llegar al final del viaje y disfrutar los premios del juego. Para avanzar en el juego debes presionar la barra de espacio o el cursor derecho.

PREMIO UNA TECLA PARA CONTINUAR

Módulo Juegos: Este módulo cuenta con cuatro niveles según los distintos paisajes del juego “Juega y aprende”: el campo, la ciudad, la playa y una base de campismo.

Módulo Biblioteca: Este módulo también puede trabajarse en otros grados los cuales relacionamos a continuación:



Diccionario: Cuenta con el significado de las palabras de difícil comprensión, el cual está acompañado de ilustraciones y algunos videos como los de: Baracoa, delfín, león y tortuga.

Galería:

- Mapas de Cuba: Cuba en el mundo, Cuba en las Américas, Cuba en el Caribe, mapa de división política, mapa físico, mapa de agricultura. Todos son acompañados por imágenes. **6to grado Geografía de Cuba temática 2.10.1.1: Principales cultivos. Áreas donde se producen estos cultivos.**
- Héroes y mártires: Carlos Manuel de Céspedes, Antonio Maceo, Perucho Figueredo, Máximo Gómez, José Martí, José Antonio Echeverría; Abel Santamaría, Frank País García, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara, Paquito González Cueto, Calixto García Iñiguez. Todos son acompañados por imágenes. **Historia de Cuba 5to grado temáticas 5.1: Céspedes, 5.2: Perucho Figueredo, 5.6: Máximo Gómez, 5.9: Antonio Maceo; en la unidad 6 José Martí y en la unidad 7 Calixto García. 6to grado temáticas 2.5: Paquito González Cueto, 4.1: Abel Santamaría, 5.1: Frank País, 5.3: José Antonio Echeverría, 5.6: Camilo Cienfuegos, 6.2: Ernesto Guevara.**
- Símbolos y atributos: La bandera de la estrella solitaria, himno de Bayamo, escudo de la palma real, el tocororo, la flor mariposa, la palma real. Todas están acompañadas por imágenes. **Educación Cívica 5to grado temática 2.1: La nación cubana. Sus símbolos.**
- Lugares de interés. Varadero, Valle de Viñales, Cuevas de Bellamar, Cayo Coco, Yunque de Baracoa, Guardalavaca, Castillo del Morro, casco histórico de La Habana, casco histórico de Trinidad (tiene video), ingenio Demajagua, Cuartel Moncada, La gran piedra. Son acompañadas de imágenes.
- Animales de la fauna cubana: Muestra distintos animales como: almiquí, jutía, carpintero verde, polimitas, ranita platanera, mariposas, majá de santamaría; los cuales son acompañados por imágenes y otros que son acompañados de videos como: murciélago, tocororo, manatí, zunzuncito y cocodrilo.
- Plantas cubanas: Todas las que aparecen contienen imágenes, ellas son: mariposa, amapola, cacto enano de Holguín, palma real, palma corcho, pinar, ceiba, planta de tabaco, planta de cafeto, caña de azúcar, naranjo, helechos.

Módulo Registro: Guarda los resultados que han alcanzado los alumnos en Ejercicios y Juegos.

Módulo Maestro:

Orientaciones: Aparecen explicaciones acerca de: la concepción metodológica general de la asignatura, el almanaque de la naturaleza, la guardia de la naturaleza, el álbum de la patria, las efemérides más trabajadas en el primer ciclo y las brigadas protectoras de la naturaleza.

Preguntas: Aquí el maestro puede realizar las configuraciones de las preguntas para el módulo Ejercicios y Juegos; o sea, puede escoger qué preguntas realizarán los niños en cada uno de esos módulos. Para esto se debe proceder de la misma forma que con los softwares Problemas matemáticos I y II.

Grupos: Permite agregar o eliminar grupos de alumnos.

Profesor: Se utiliza para agregar los maestros que tendrán acceso al software, mediante contraseñas.

La contraseña del software es **holguin**.

Nota: Dentro de cada uno de los módulos anteriores aparecen diferentes íconos que son utilizados para salir del programa, volver al módulo principal o recibir ayuda, este último está activado si escuchamos la locución de la mascota, la cual nos indica lo que debemos hacer durante la navegación por el software, cuando no la escuchamos está desactivado.

Durante la instalación es necesario observar detenidamente todas las pantallas, pues aparece una donde hay que seleccionar la provincia y el municipio donde viven los niños que van a interactuar con el software, de no ponerlas correctamente en los ejercicios relacionados con este contenido se señala error.

Ejemplo: Si el software se va a instalar en la provincia Ciudad de La Habana, debe ponerse **Ciudad de La Habana**.