

**Software:** Diario del explorador.

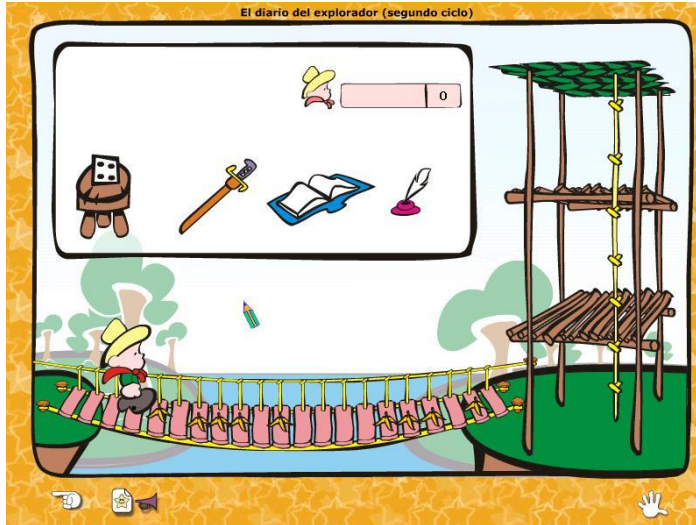
Contiene información sobre las actividades de exploración y campismo que se realizan desde 3ro a 6to grado apoyada con imágenes. Incluye tres niveles de juegos en los que los alumnos aplican los conocimientos adquiridos sobre exploración y campismo, organización de pioneros y el medio ambiente. Es un producto **no configurable**. Los premios son videos sobre los temas anteriores, así como historietas infantiles de Elpidio Valdés y Celedonio. Ofrece una galería de videos acerca de sucesos importantes ocurridos después del triunfo de la Revolución. Contempla un glosario con el significado de palabras de difícil comprensión. Incluye material de consulta y Orientaciones Metodológicas para los guías, instructores, colaboradores y miembros de los Consejos Asesores. Permite **imprimir** los temas del módulo Clases y los temas para los guías



**Módulo: Clase.**

- **Campismo:** Ilustraciones y textos sobre las llamadas, formaciones, los primeros auxilios y las señales con banderas.
- **Construcciones:** A través de ilustraciones y explicaciones se enseñan construcciones rústicas, amarres, técnicas de cabuyerías y el uso del hacha.

- Orientaciones: Los pioneros aprenden a orientarse a través de pistas, señales, huellas y medios naturales o artificiales.
- Fuego: Aparece los diferentes tipos de fuego, su utilidad, se enseña a cocinar sin utensilios y a realizar una fogata.



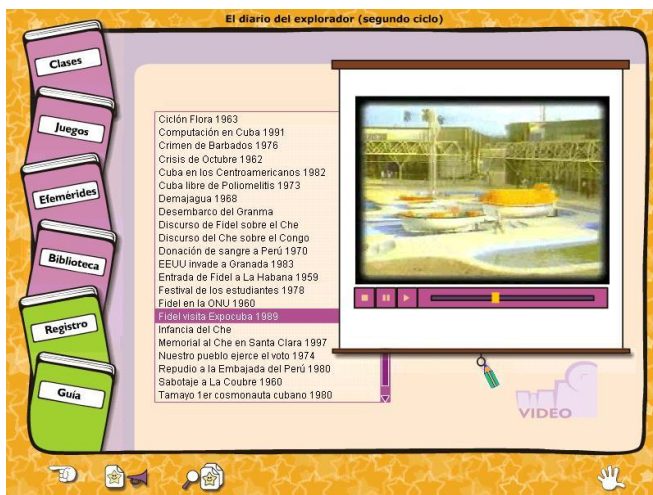
### Módulo: Juego.

Tiene tres niveles identificados como misiones cuyas preguntas están relacionadas con los temas de exploración y campismo que se tratan en el módulo Clase y con la historia de la Organización de Pioneros, también tiene preguntas sobre el medio ambiente. Solamente puede jugar un alumno. Al vencer el recorrido el alumno es premiado con historietas de Celedonio y Elpidio Valdés.



### Módulo: Efemérides.

Aparecen por meses las principales efemérides que se trabajan en la escuela con una breve explicación de las mismas y fotos que las ilustran. Puede emplearse en **El Mundo en que Vivimos desde 1ro a 3er grado para tratar las efemérides que se trabajan en cada grado según el programa de estudio, en Educación Cívica 5to grado Unidad # 5 La organización de pioneros.**



### **Módulo: Biblioteca.**

- **Glosario**: Aparece el significado de las palabras de difícil comprensión para el niño.
- **Galería**: Tiene videos sobre sucesos importantes ocurridos relacionados con la Revolución después de su triunfo, entre los que se encuentran: Ataque a Playa Girón, Che en la Sierra Maestra, Desembarco del Granma, Discurso de Fidel sobre el Che, Entrada de Fidel a La Habana. Podemos utilizarla para tratar la **Unidad # 6 Revolución en el poder** que se imparte en **Historia de Cuba 6to grado**.

### **Módulo: Guía.**

Este módulo contiene:

- Aspectos metodológicos necesarios para impartir los contenidos relacionados con el Movimiento de Pioneros Exploradores, que contribuyen a su categorización en Mambí, Rebelde y de la Victoria.
- Niveles de capacitación del Movimiento de Pioneros Exploradores para instructores, guías, colaboradores y miembros de los consejos asesores.
- Sobre los guías, instructores y colaboradores.
- Orientaciones metodológicas sobre el Movimiento de Pioneros Exploradores.
- Un espacio para realizar la configuración.

Ante todo debe saber que para entrar por primera vez al software debe autenticarse como "Guia" y como clave "guia".

Al entrar como Guia – guia se tiene acceso al módulo **Maestro** donde está el Configurator que permite declarar nuevos usuarios y contraseñas. **Para eso debe proceder de la misma forma que en el software Nuestros héroes.**