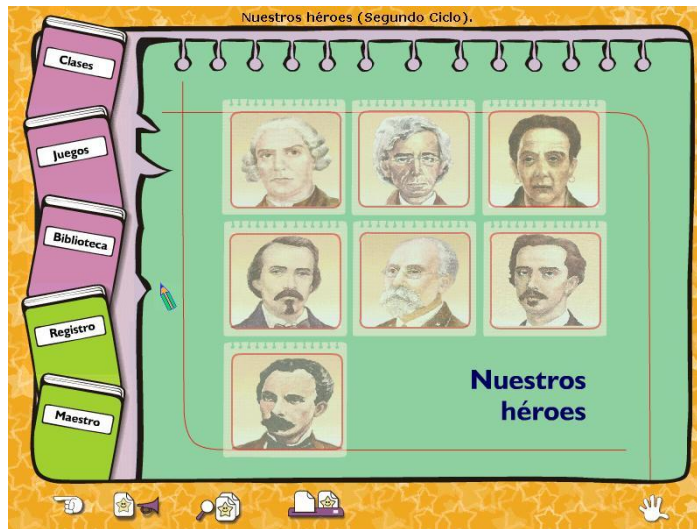
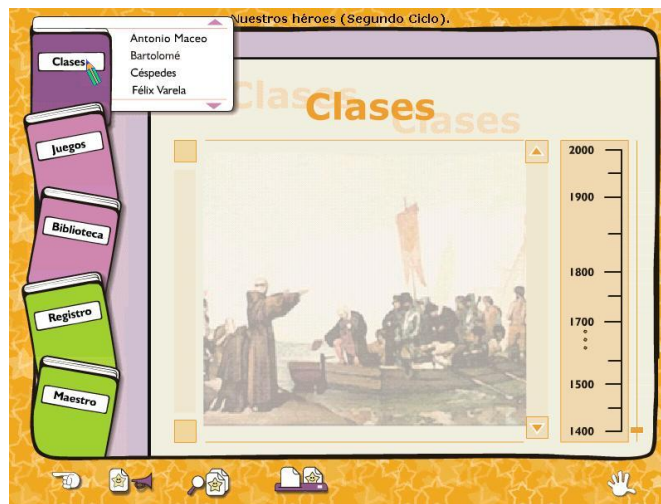


Software: Nuestros héroes.



Tiene narraciones e imágenes sobre la vida de 12 personajes históricos, documentos históricos, valoraciones sobre los personajes, trabajos de ubicación temporal y espacial y la argumentación de la significación histórica de hechos y personajes. Cuenta con un juego en el que se va realizando el recorrido de la Invasión de Oriente a Occidente, está dividido en tres niveles (tres misiones que el niño debe cumplir) correspondientes a las tres regiones en que estaba dividida la isla en aquella época, permite profundizar en el contenido con los textos que aparecen al coger las estrellas amarillas facilitando así la retroinformación. Es un producto **no configurable**. Los premios son videos de historietas infantiles de Elpidio Valdés. En la galería se muestran imágenes y mapas. Almacena las evaluaciones de los alumnos. Contempla un glosario con el significado de palabras de difícil comprensión. Contiene material de consulta y recomendaciones para el empleo de diferentes métodos en la clase de Historia de Cuba. Permite **imprimir** los Temas.

Después de la pantalla principal del software aparece una ventana donde el maestro debe autenticarse como **Guia** y escribir como clave **guia**.



Módulo Clase.

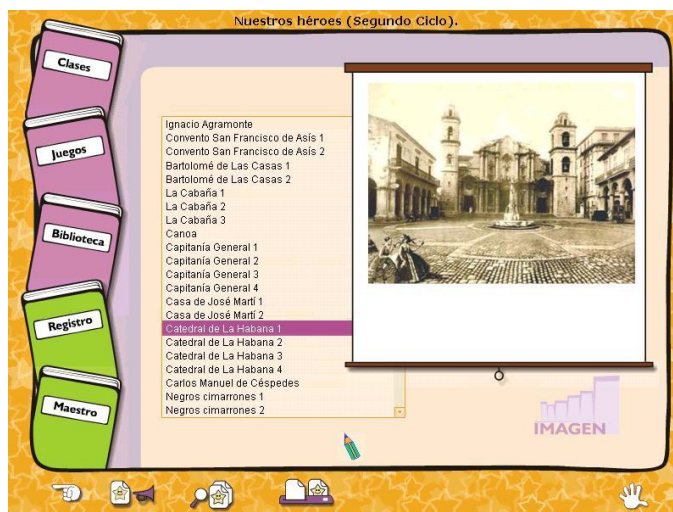
Aparece la reseña histórica de 12 héroes. Se utiliza en la asignatura **Historia de Cuba 5to grado**. Al lado de cada nombre especificaremos en que otros grados de la enseñanza puede emplearse:

- Antonio Maceo. **El Mundo en que Vivimos 1ro, 2do, 3ro, 4to.**
- Bartolomé de Las Casas.
- Carlos Manuel de Céspedes. **El Mundo en que Vivimos 3ro y 4to.**
- Félix Varela.
- Guamá.
- Hatuey.
- Ignacio Agramonte.
- José Antonio Aponte.
- José Martí. **El Mundo en que Vivimos 1ro, 2do, 3ro, 4to.**
- Mariana Grajales.
- Máximo Gómez. **El Mundo en que Vivimos 3ro y 4to**
- Pepe Antonio.



Módulo Juego.

Está dividido en tres niveles según las regiones en que estaba dividida Cuba en aquella época (occidental, central y oriental), el alumno gana el juego si responde correctamente las preguntas que salen de forma aleatoria, las cuales están en correspondencia con cada una de las temáticas de las clases. A medida que esto ocurre se avanza en el recorrido de la invasión hasta llegar al final, donde es premiado con fragmentos de películas de Elpidio Valdés. Se profundiza en el contenido con los textos que aparecen al coger las estrellas amarillas. Solamente puede jugar un niño.



Módulo Biblioteca.

- Glosario: Aparece el significado de las palabras de difícil comprensión para el niño.

- **Galería:** Tiene ilustraciones de personajes, mapas de lugares históricos y otras láminas.

Módulo Registro:

Permite registrar los datos obtenidos por los alumnos de forma individual y dentro del grupo.

Módulo Maestro:

Este módulo contiene:

- Orientaciones al maestro sobre la utilización de los diferentes métodos y procedimientos en las clases de Historia de Cuba, entre los que se encuentran: la exposición oral, vinculación con fuentes históricas de la comunidad, qué hacer para valorar, qué es el relato, ubicación de hechos históricos en el espacio y en el tiempo.
- Bibliografía que el maestro puede consultar.
- 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". El guía tiene la posibilidad de modificar su clave en la configuración. Al entrar como Guía – guía se tiene acceso al módulo **Maestro** donde está el Configurator que permite declarar nuevos usuarios y contraseñas.

Pasos para declarar nuevos usuarios y contraseñas:

1. Desplegar la lista Tipo de usuario y hacer clic en Administrador.

Alumno: Escribo el nombre del profesor.

Identificador: Escribo administrador.

Contraseña: El maestro escribe una contraseña que luego debe recordar.

Al hacer clic en Actualizar todo esto queda guardado y al volver a abrir el software el maestro debe escribir donde dice **usuario** la palabra administrador y donde dice **contraseña** la que él determinó poner en el Configurator. Al entrar al software de esta forma el maestro tendrá acceso a todos los módulos menos al registro Alumno y por tanto podrá configurar nuevos usuarios como se indica en el paso # 2.

2. Desplegar la lista Tipo de usuario y hacer clic en usuario.

Alumno: Escribo el nombre del alumno.

Grupo: Escribo el grupo.

de lista: Escribo el número de lista.

Identificador: Escribo usuario.

Contraseña: Proponemos escribir el mismo nombre del alumno
para que no se olvide.

Al hacer clic en Actualizar, todo esto queda guardado y al volver a abrir el software el alumno debe escribir en **Usuario** la palabra usuario y donde dice **contraseña** su nombre.