

## Índice

- Requerimientos técnicos
- Instalación
- Ventajas del servicio en red
- Preparación de la máquina
- Aspectos a tener en cuenta
- Acerca de la colección "El Navegante"
- Características del programa "*Encuentro con el pasado*"
- Asistencia técnica

### REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Sistema Operativo: Windows 98 (SE), 2000, XP.

Memoria RAM: 64Mb o superior.

Tarjeta de Sonido.

Ratón y teclado.

Microprocesador a 300Mhz o superior.

### INSTALACIÓN

Los programas de la colección "El navegante" poseen un sistema de instalación altamente seguro, amigable y flexible. Seguro porque la opción "Preparar la PC" garantiza que la máquina en que va a correr el programa posea todos los componentes de software necesarios para la ejecución adecuada de los elementos multimedia que usa el programa. Su carácter amistoso se define por la facilidad con que se opera con el programa instalador, en la que las propuestas más lógicas son las que propone el instalador de manera implícita, o sea, acepte siempre todo lo que se le propone y obtendrá una instalación satisfactoria. Finalmente, la flexibilidad está dada por las diferentes opciones que existen para su instalación: directamente desde el CD, en el disco duro de una máquina local y para un entorno de red (LAN).

#### a) Preparación de la computadora.

Como se planteó antes, esta opción instala todos los "manipuladores" (drivers) que necesita la computadora para que el software educativo se ejecute de manera exitosa. Los componentes que se instalan son los siguientes:

- a) DivX 4 (codecs para el video)
- b) MPEG- layer 3 (codecs para el sonido)
- c) MS-Agent (Agentes Microsoft para la mascota)
- d) Robby.acs (Carácter o personaje de la mascota)
- e) TTS (software para generar la síntesis de voz)
- f) Acrobat Reader (para los documentos en formato PDF de la esquina del profesor)

#### b) Instalación plena en el disco duro.

Esta variante posibilita que el programa pueda ejecutarse sin la necesidad de que el disco compacto permanezca en el lector de CD de la computadora. De esta manera con un solo disco compacto se pueden instalar todas las computadoras del laboratorio, de manera independiente o bien preparar el laboratorio para una corrida en un entorno de red.

c) Corrida directa desde el CD

El programa puede ser ejecutado directamente desde el CD. La existencia del Tracking o almacenamiento de las acciones del educando con el programa, así como el carácter abierto del mismo, que posibilita una paulatina actualización de sus módulos más interactivos (ejercicios y juegos), exigen que a pesar de que el programa corra directamente desde el CD, previo a la corrida, se copien hacia el disco duro tanto los módulos que albergan a los ejercicios, como los que contendrán "la traza del usuario". Como es de esperar, este proceso de copia hacia el disco duro se efectuará solo una vez en la misma computadora.

Para entrar en modo profesor este debe usar la clave INTEGRAL y posteriormente modificarla a partir de la sección CONFIGURADOR que se encuentra en el módulo PROFESOR.

#### VENTAJAS DEL SERVICIO EN RED

a) Capacidad De Almacenamiento: La relativa poca capacidad de almacenamiento de los discos duros de las máquinas clientes (4 Gb aproximadamente) imposibilitaría la instalación de la colección en cada computadora de manera local, que consume cerca de 7 Gb.

b) Mantenimiento: La forma centralizada de instalación, garantiza un mantenimiento sobre una sola máquina (EL SERVIDOR), en caso de necesidad de reinstalación o actualización.

c) Informes. La existencia de los informes del trabajo de todos los estudiantes (traza) de manera centralizada sobre una máquina única (EL SERVIDOR) facilita la gestión pedagógica de los programas.

d) Rapidez en la Instalación en Red. La instalación en red permite una alta economía en materia de ahorro de tiempo de instalación ya que cada programa se copia una sola vez por laboratorio.

#### PREPARACIÓN DE LA MÁQUINA

Para que el programa se ejecute correctamente, la computadora deberá tener en funcionamiento efectivo todas sus capacidades multimedia (video y sonido), el instalador realizará previamente una operación de Verificación de estas condiciones e informará su situación, posteriormente realizará una operación denominada "Preparar la PC", que instalará todos los manipuladores (drivers) necesarios para que el programa se ejecute sin dificultad y esto tendrá que efectuarse en todas las máquinas. (servidor y máquinas clientes).

Luego de la preparación de la máquina, esta se reiniciará y solo entonces se procederá a la instalación de los programas.

#### ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- 1- Comprobar que esté instalado correctamente una versión de Windows, superior a Windows 98 SE (Segunda edición), en caso de dudas proceder a una reinstalación plena del sistema operativo.
- 2- Desinstalar y tener no menos de 7 Gb libres en el SERVIDOR.
- 3- Aplicar los programas ScanDisk y el Desfragmentador.
- 4- Garantizar la no existencia de virus.
- 5- Para que los programas de la colección funcionen correctamente es imprescindible que la carpeta TRAZA, subcarpeta de la carpeta, en la que fue instalado el producto, tenga acceso total. En este sentido es importante tener en cuenta la existencia ocasional de programas de seguridad como FolderGuard, BlackIce, MagicFolder, etc. cuya instalación puede afectar el correcto funcionamiento de los programas de la colección.

#### ACERCA DE LA COLECCIÓN *EL NAVEGANTE*

El software *ENCUENTRO CON EL PASADO* forma parte de la Colección El Navegante producida por InstEd con el objetivo de constituir un medio de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje para el nivel secundario.

##### Características generales de la colección

- a) La colección El Navegante, tiene un enfoque netamente curricular, ya que cubre los contenidos de todo el currículo escolar del nivel medio (7mo, 8vo y 9no). Su concepción metodológica se ha denominado Hiperentorno de aprendizaje y está formada por 6 módulos que son: Contenidos, Ejercicios, Biblioteca, Juegos, Profesor, Resultados.

##### Síntesis de voz

Significativo resulta el empleo de asistentes o mascotas con capacidad de síntesis de voz, lo cual permite establecer una capacidad de diálogo muy rica, tanto desde el punto de vista instructivo, como afectivo. Pueden trabajar hasta cuatro estudiantes a la vez, lo que propicia el aprovechamiento de la computadora en grupo y facilita el aprendizaje colaborativo.

##### Servicios informáticos

La colección posee diversos servicios informáticos como son la búsqueda y extracción de información, ayuda en línea e impresión.

### Traza

Los programas de la colección guardan la "traza" (desarrollo del estudiante) de manera exhaustiva, cuyo análisis permite establecer estrategias de corrección y diagnóstico por parte del docente o tutor.

### Carácter abierto

Los programas de la colección tienen carácter abierto en los módulos de las interactividades, por lo que prospectivamente pueden ser actualizados.

### Trabajo en red

Los programas de la colección pueden ser ejecutados desde un servidor concebido en una LAN. (ver instalación)

## CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA *ENCUENTRO CON EL PASADO*

Este software corresponde a la asignatura Historia Antigua y Medieval que se imparte en 7mo grado. Aborda el análisis de la evolución que va teniendo la enseñanza de las diferentes épocas históricas. Cuenta con 6 módulos: Contenidos, Ejercicios, Juegos, Biblioteca, Resultados y Profesor.



Dentro del Módulo: Contenidos pueden encontrarse 2 grandes épocas: "Época Antigua" y "Época Medieval", incluyéndose dentro de la Época Antigua una Introducción con 4 temas fundamentales: Comunidad Primitiva (4 epígrafes), Antiguo Oriente (9 epígrafes), Sociedad Esclavista Griega (5 epígrafes) y Sociedad Esclavista Romana (7 epígrafes). En la Época Medieval podemos encontrar 5 temas fundamentales: Establecimiento del Régimen Feudal (4 epígrafes), Desarrollo de la agricultura, la artesanía y el comercio (3 epígrafes), Desigual desarrollo de Asia, África y América (5 epígrafes), Desarrollo de la burguesía dentro del feudalismo (5 epígrafes) y Se agudiza la crisis del Régimen Feudal (3 epígrafes) y dentro de estos contenidos aparecen zonas interactivas (palabras calientes, íconos, gráficos, etc). Al interactuar con estas zonas, el sistema promueve la aparición de una nueva información de carácter multimedia, relacionada semánticamente con ellas.



El Módulo: Ejercicios posee un total de 211 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones reflexivas con las cuales el educando puede interactuar y ejercitar los conocimientos adquiridos. El acceso a las preguntas de los cuestionarios interactivos del programa se puede realizar de 3 maneras distintas: de forma secuencial, al azar o asignados.

- Secuencial- la forma secuencial está pensada para garantizar un acceso planificado al sistema de preguntas o ejercicios, que asegure la posibilidad potencial de la realización de la plenitud de los mismos según diferentes sesiones planificadas.
- Al Azar- esta alternativa tiene como esencia fomentar en el estudiante una sensación psicológica de seguridad en el caso de realización exitosa de los mismos, desarrollando en el estudiante mecanismos de autorregulación.
- Asignados- Esta variante garantiza la posibilidad de una atención a las diferencias específicas de los estudiantes en correspondencia con sus niveles de asimilación determinados mediante técnicas de diagnóstico o el análisis de traza precedente del propio programa.

Toda vez determinados los ejercicios por alguna de las tres vías enunciadas, cada estudiante tiene 2 oportunidades para dar respuesta a una pregunta planteada. Ante una respuesta incorrecta, siempre el programa emitirá un "mensaje reflexivo o ayuda", que pretende constituir un resorte cognitivo unas veces y afectivo otras, que auspicie un segundo intento exitoso. En cualquier caso, de manera opcional, aparecerá un elemento interactivo denominado "Saber más" que dará paso a una ampliación de los contenidos en que se enmarca la pregunta o problema planteado.

El Módulo: Juegos constituye el elemento lúdico del programa, combina la cognitivo con lo afectivo. En este programa aparecen 4 juegos: Descubre la imagen, Parchís, Clío y Encesta y aprende.



La Biblioteca es el módulo que reúne los componentes multimedia del programa. En este programa aparecen 221 palabras con 13 significados ilustrados, 252 fotos y 20 vídeos, todos con un comentario asociado.



En el Módulo: Resultados se guarda la interacción del estudiante con el software lo que puede servir de información al maestro para diagnosticar a los estudiantes y definir tareas correctivas o de consolidación.



En el **Módulo: Esquina del Profesor** tienen acceso a tres temas de actualización bibliográfica, además brinda servicios de búsqueda, impresión, copia de textos e

imágenes a otras aplicaciones informáticas. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.



#### ASISTENCIA TÉCNICA

Para reportar cualquier incidencia y la existencia de algún problema con la instalación de los softwares, consultar a su proveedor o llamar al teléfono:  
Oficinas de Insted (53-07-2066854)  
email- [cesarlr@rimed.cu](mailto:cesarlr@rimed.cu)