



Índice

- Requerimientos técnicos
- Instalación
- Aspectos a tener en cuenta
- Acerca de la colección "Multisaber"
- Características del programa
- Asistencia técnica

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- ❖ Microprocesador: 400 Mhz
- ❖ Memoria RAM: 64 Mb
- ❖ Resolución: 800x600
- ❖ Profundidad de color: 16 bits de alta densidad o más.
- ❖ Tarjeta de sonido: Sí
- ❖ Lector de CD-ROM: Sí (10 x)
- ❖ Mouse: Sí
- ❖ Su PC debe reproducir perfectamente ficheros con extensión .MID y .WAV.

PLATAFORMA DE TRABAJO: Windows 9x, 2000 o XP (preferiblemente en Windows 9x).

SOPORTE DE ALMACENAMIENTO: CD-ROM

INSTALACIÓN

Los programas de la colección "Multisaber" poseen un sistema de instalación altamente **seguro, amigable y flexible**. **Seguro** porque 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 **amigable** 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 ya que permite instalar los softwares en el disco duro que usted escoja, estos productos se instalan directamente en el disco duro de una máquina local lo que permite retirar el CD y que el programa quede instalado y se ejecute.

a) Preparación de la computadora.

El instalador trae implícito los drivers que se deben instalar para que cada producto ejecute sin problema los recursos multimedia necesarios.

- a) Flash Player 6.

- b) Divx MPEG-4 Codec.
- c) Acrobat reader (para los documentos en formato PDF de la esquina del profesor).
- d) Entre otros.

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.

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

No	Nombre del software	Contraseña
1	El secreto de la lectura 1	Para entrar al Registro: maestro
2	Nuestro idioma 1	Para entrar al configurador y al Registro: profesor
3	El secreto de la lectura II	Para entrar al Registro: maestro
4	Nuestro idioma II	Para entrar al configurador y al Registro: profesor
5	Jugando con las palabras	Inicialmente está vacía.
6	Feria de las matemáticas	Para entrar al software como profesor: maestro
7	El país de los números	Para entrar al software como profesor: maestro
8	Problemas matemáticos1	Inicialmente se entra al software como administrador y la contraseña es: 100602PM1
9	Las formas que nos rodean 1	Inicialmente está vacía Se configura por fuera del software (en archivos de programa)
10	Problemas matemáticos II	Inicialmente se entra al software como administrador y la contraseña es: 100602PM2
11	La forma que nos rodean II	Inicialmente está vacía Se configura por fuera del software (en archivos de programa)
12	Tú, yo y lo que nos rodea	Para entrar al configurador: holguin (con minúscula y sin tilde)
13	Misterios de la naturaleza	Inicialmente está vacía.
14	El ratón y la ventana	Ventana
15	Mi vida y mi patria	Inicialmente está vacía
16	Así es mi país	Para entrar como profesor: multisaber
17	Amemos el medio ambiente	Inicialmente se debe proceder de la

		siguiente forma: <u>Profesor.</u> Usuario: tierra Contraseña : tierra <u>Alumno:</u> Usuario: alumno
18	Apreciando la belleza	Inicialmente está vacía.
19	Juegos, fantasías y colores	maestro
20	Sueños de colores	maestro
21	La batuta mágica	maestro
22	Guaracha aprendiendo	maestro (para entrar al Registro)
23	Nuestros héroes	Como usuario: Guía (con mayúscula y sin tilde) Contraseña: guía (con minúscula y sin tilde).
24	Nuestra historia	centromedia
25	Diario del explorador	Como usuario:Guía (con mayúscula y sin tilde) Contraseña: guía (con minúscula y sin tilde).
26	Clic	En un inicio para entrar como profesor se deberán introducir los datos siguientes: Nombre: maestro Contraseña: paec Para entrar como alumno inicialmente se introducirán los datos siguientes: Nombre: prueba Grupo: prueba Lo anterior podrá modificarse a partir del botón Insertar que se encuentra en el módulo Registro , si se accede al software como profesor.
27	Nuestros museos	Inicialmente está vacía
28	Jugando en el mundo del saber	Inicialmente está vacía
29	En la vía	Inicialmente está vacía. Se accede por Maestro-Ley 60- Configurador.
30	La historia entre medallas	No tiene
31	El más puro de nuestra raza.	No tiene
32	A jugar	No tiene

Sí desea instalar los softwares de la Colección Multisaber en una partición del disco duro que no sea C:\, deberá seguir los siguientes pasos:

1. Haga clic en el botón Examinar como se indica en la figura 1.

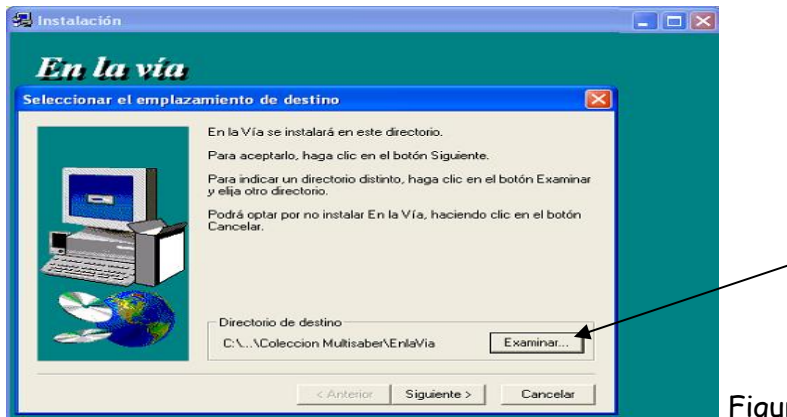


Figura 1

2. Copie la ruta de acceso a partir de \Coleccion Multisaber\EnlaVia. Seleccione el directorio como se indica en la figura 2.

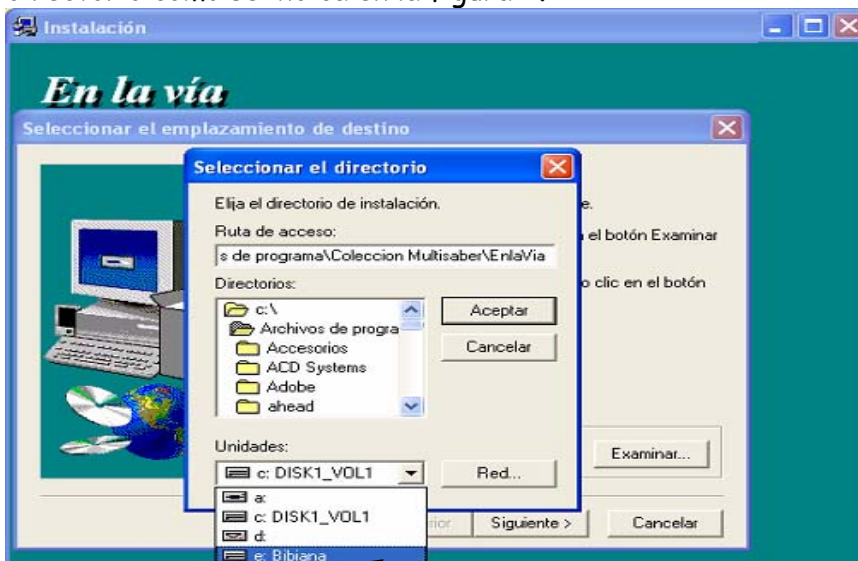


Figura 2

3. Seleccione Archivos de programa haciendo clic sobre él y pegue la ruta de acceso que había copiado donde se indica en la figura 3. Haga clic en el botón Aceptar.

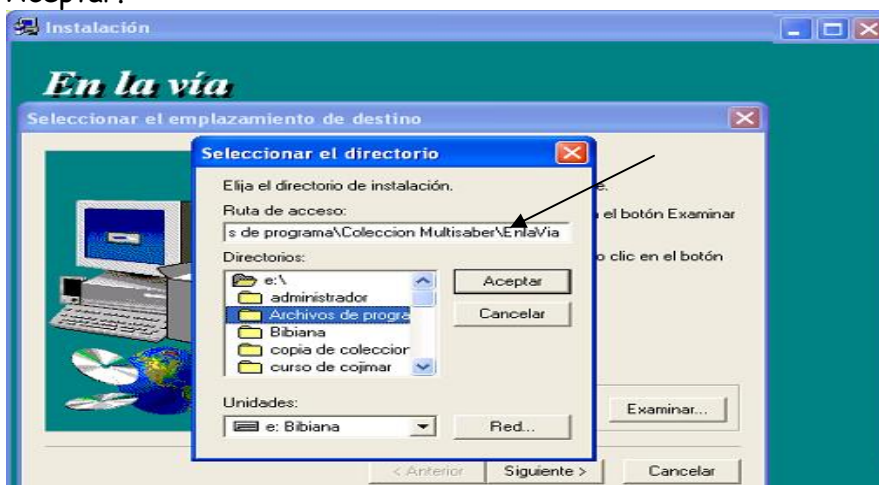


Figura 3

4. En el cuadro que se obtiene haga clic en el botón sí para que se genere el directorio seleccionado. Observe la figura 4.

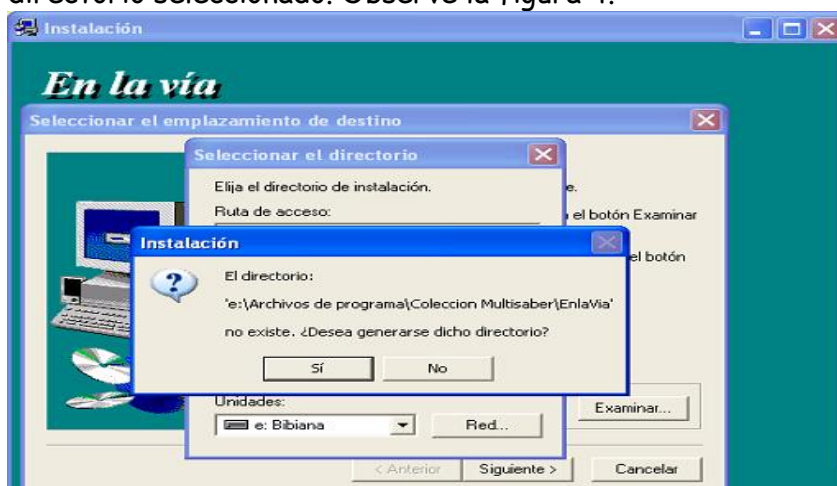


Figura 4

5. Continúe la instalación según las instrucciones del asistente de instalación.

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 10 Gb libres en el SERVIDOR.
- 3- Aplicar los programas ScanDisk y el Desfragmentador.
- 4- Garantizar la no existencia de virus.
- 5- Desinstalar todos los softwares y borrar documentos y ficheros temporales que no son necesarios para el trabajo de la PC.
- 6- En todos los casos donde se detecte un error de ejecución de uno de los softwares, verificar si se repite en todas las PC, de no ser así, en la PC que se produce el error, se procederá a su desinstalación y nuevamente se instalará, este paso se ejecutará una o dos veces de ser necesario.

ACERCA DE LA COLECCIÓN MULTISABER

Este software forma parte de la **Colección Multisaber** producida por diferentes instituciones cubanas con el objetivo de constituir un medio de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje para el nivel primario y la Educación Especial.

Características generales de la colección

- a) La colección **Multisaber**, tiene un enfoque curricular, ya que cubre los contenidos del currículo escolar del nivel primario (de 1ero a 6to grado). Su concepción metodológica se ha denominado **Hiperentorno de aprendizaje** y está formada generalmente por 6 módulos que son: Temas o Clases, Ejercicios, Biblioteca, Juegos, Maestro, Registro.

Servicios informáticos

La colección posee diversos servicios informáticos como son la búsqueda y extracción de información para realizar la impresión y en algunos casos para procesar la información en otras aplicaciones informáticas.

Registro

Guardan la "traza" (desenvolvimiento del estudiante) de manera exhaustiva, cuyo análisis permite establecer estrategias de corrección y diagnóstico por parte del docente o tutor.

Configurables

Algunos de los programas de la colección son configurables a partir de las bases de datos que contiene el propio software y otros tienen carácter abierto posibilitando la actualización de los ejercicios con nuevas bases de datos.

Trabajo en red

Algunos programas de la colección pueden ser ejecutados desde un servidor concebido en una LAN. (Jugando con las palabras y Misterios de la Naturaleza)

CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA

Jugando en el mundo del saber

Producto multimedia que aborda gran variedad de temas relacionados con todas las asignaturas de la enseñanza y de cultura general, logrando la interdisciplinariedad del plan de estudio, que posibilita elevar el nivel cultural de los alumnos, a través de un juego interactivo, dinámico, ameno e instructivo que presenta situaciones de aprendizaje en correspondencia con uno de los tres niveles del juego que se haya seleccionado. Incluye un diccionario con el significado de palabras de difícil comprensión. Agrupa mapas, tablas estadísticas y cuadros resúmenes que proporcionan variada información. Permite almacenar las evaluaciones obtenidas por los alumnos. Ofrece, al docente, un amplio material de consulta sobre los temas anteriores y recomendaciones metodológicas para el tratamiento de los contenidos ortográficos y gramaticales. El software permite instalarse en la **red de computadoras**. Es un producto **configurable** ya que permite seleccionar los ejercicios según las características de los alumnos, además posibilita **imprimir** los módulos Biblioteca y Maestro.



Módulo Juego.

Muestra más de 200 situaciones de aprendizaje, ejercicios y curiosidades que contribuyen a profundizar los conocimientos. Está relacionado con contenidos de los programas de diferentes asignaturas de 4to, 5to y 6to grado. En el juego, el niño debe vencer un recorrido, dentro del cual se le presentan actividades cuyas soluciones se corresponden con el nivel de juego seleccionado previamente, los niveles se corresponden respectivamente con cada uno de los grados. A continuación relacionamos lo que aparece en cada uno de los ejercicios.



Nivel I:

Del ejercicio 1 al 18: Los temas están relacionados con las Ciencias Naturales y la Geografía de Cuba (identificar o mencionar características de planetas, ríos, provincias, municipios, bahías, cordilleras).

Del ejercicio 19 al 22: Etapas de la Historia de Cuba.

23 y 24: Deporte.

25: Meses del año.

26, 27 y 28: Números romanos.

29: Distancia entre provincias.

30: Convertir en metros.

31: Medir distancias aproximadas.

32: Ordenar números.

33: Unidades de masa.

34: Cálculo de adición.

35, 36, 37, 38: Hallar distancias aproximadas.

39: Expresar en centímetros.

40, 41, 42, 43: Cálculo con magnitudes.

44: Relación meses- semanas.

- 45: Relación horas- segundo.
46, 47, 48, 49, 50: Solución de problemas.
51: Convertir (unidades de medida).
52: Cálculo con magnitudes.
53, 54, 55: Solución de problemas.
56: Cálculo (sustracción).
57, 59, 60: Geometría.
58: Solución de ecuaciones.
61, 62: División de palabras en sílabas.
63: Ordenar letras para formar palabras.
64: Determinar proposiciones verdaderas o falsas relacionadas con la protección del medio ambiente.
Del ejercicio 65 hasta el 72: Adivinanzas.
73: Provincias con límites hacia la costa Norte.
74: Palabras con diptongos.
75: Palabras llanas.
76: Uso de abreviaturas.
77: Uso de mayúsculas.
78: Gentilicios.
79: Escribir meses del año.
80: Completar frases.

Nivel II:

- Del ejercicio 1 hasta el 4: Están relacionados con los planetas.**
5: Escribir nombres de mares.
6: Escribir nombres de pueblos.
7: Escribir nombres de continentes.
8, 10, 13, 14, 17, 18, 37: Escribir nombres de municipios.
9: Lagos cubanos.
11, 12, 32: Relacionados con provincias de nuestro país.
15: Relacionado con la identificación de países.
16: Lugar histórico.
19, 20: Nombres de Islas.
21: Ecuador.
22: Países latinoamericanos.
23: Hemisferios.
24, 27: Paralelos.
25, 26: Trópicos.
28, 29: Estaciones del año.
30, 31: Ortografía.
33: Fuerza de gravedad.
34, 35, 36: Deporte.
Del ejercicio 38 hasta 45: Adivinanzas.
46, 47: Marcar verdadero o falso teniendo en cuenta diferentes temáticas (música, historia y hábitos educativos).
48, 49, 50, 52: Convertir (unidades de longitud).

- 51: Unidades de tiempo.
- 53: Solución de problemas.
- 54: Números romanos.
- 55: Escribir números de sílabas que presentan las palabras.
- 56: Solución de problemas.
- 57: Convertir de metros a centímetros.
- 58: Convertir de kilómetros a metros.
- 59: Escribir sinónimos, infinitivos y adjetivos.
- 60: Escribir potencias de 10.
- 61: Convertir de centímetros a milímetros, escribir nombres propios y palabras esdrújulas.
- 62: Ordenar cronológicamente.
- 63: Identificar características de la etapa colonial en Cuba.
- 64: Identificar acontecimientos que corresponden a la Guerra de Independencia.
- 65, 66, 67: Enlazar hechos históricos con las fechas en las que ocurrieron.
- 68: Ortografía. Completar palabras.
- 69: Escribir el nombre de una laguna.
- 70, 71: Completar tablas con potencias de 10.
- 72: Determinar números de sílabas.
- 73: Enlazar nombres de países con el idioma que hablan.
- 74: Hacer corresponder el nombre de personas con su significado.
- 75, 76: Geometría.
- 77: Completar textos con adjetivos, teniendo en cuenta los distintos grados, a partir de datos relacionados con la Geografía.
- 78: Escribir grados del adjetivo.
- 79: Completar párrafos.
- 80: Completar párrafos con siglas.

Nivel III:

- 1: Planetas (determinar temperaturas promedios).
- 2: Determinar sentido de rotación de planetas.
- 3: Solución de problemas.
- Del ejercicio 4 al 7:** Escribir nombres de municipios.
- 8: Escribir el nombre de la elevación más alta de Cuba.
- 9: Escribir nombre de archipiélago cubano.
- 10: Escribir nombres de topónimos.
- 11, 12 13: Escribir nombres de municipios.
- 14: escribir nombres de poblados.
- 15, 16, 17: Escribir nombre de archipiélagos.
- 18: Escribir nombre de bahías.
- 19: Escribir topónimos.
- 20, 21, 22, 23, 27: Escribir nombres de municipios.
- 24: Escribir nombres de municipios usando topónimos.
- 25: Escribir topónimos.
- 26: Escribir topónimo de un municipio.

- 28: Responder verdadero o falso a partir de características del Estado cubano en cuanto a idioma, capital, posición política, económica y social.
- 29: Ordenar cronológicamente.
- 30: Escribir nombre de municipios.
- 31: Identificar figuras con hechos que las hicieron notables.
- 32: Enlazar fechas con hechos históricos.
- 33: Ordenar cronológicamente.
- 34, 35: Identificar deportes.
- 36: Identificar proposiciones verdaderas o falsas (se relacionan con las Ciencias Naturales).
- 37, 38, 41: Adivinanzas.
- 39, 40: Completar textos.
- 42: Identificar verdadero o falso (siglas, parónimos, usos de diéresis, transformación de la energía luminosa).
- 43: Solución de problemas.
- 44: Interpretación de pensamientos de José Martí.
- 45: Identificar nombres de provincias.
- 46: Hallar el total dado el por ciento y una parte del número.
- 47: Calcular la parte dado el total y el por ciento.
- 48: Hallar el total dado una parte y el por ciento.
- 49: Calcular m.c.d.
- 50: Solución de problemas donde algunos datos son expresiones decimales.
- 51: Hallar el número cuando se conoce el tanto por ciento de él.
- 52: Números romanos.
- 53: Convertir de kilómetros a metros.
- 54: Geometría. (ángulos).
- 55: Hallar el tanto por ciento de un número.
- 56, 57: Solución de problemas.
- 58: Hallar un número dado un tanto por ciento de él.
- 59: Hallar el tanto por ciento de un número.
- 60: Solución de problemas empleando por cientos.
- 61: Identificar expresiones que constituyen buenos hábitos.
- 62: Completar oraciones.
- 63, 64: Números primos.
- 65: Identificar hechos históricos con el período de tiempo en que ocurrieron.
- 66: Escribir el nombre de un árbol.
- 67: Completar palabras.
- 68: Identificar el nombre de la República de Cuba.
- 69: Palabras parónimas y sus significados.
- 70: Completar textos con preposiciones.
- 71: Calcular el tanto por ciento de un número.
- 72: Elementos de la oración.
- 73: Identificar objetos fósiles.
- 74: Órganos de las plantas con flores.
- 75: Órganos reproductores de las plantas con flores.

76: Geometría.

77: Accidentes geográficos del mundo.

78: Períodos de la Historia de Cuba relacionados con las diferentes divisiones por regiones que se han realizado en nuestro país.

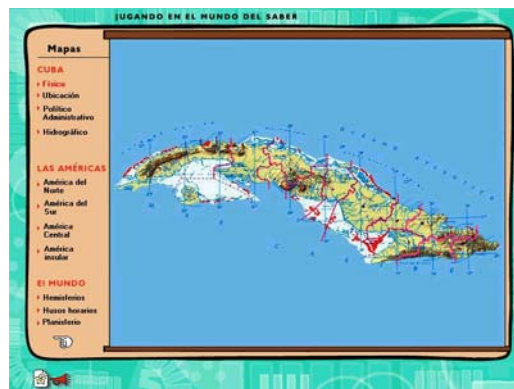
79: Volumen del ortoedro.

80: Gentilicios.

Módulo Biblioteca.

Aparece el glosario con temas específicos de diferentes contenidos, al lado de cada uno ubicamos la asignatura donde pueden emplearse.

- Diccionario.
- Mapas: Cuba (físico, ubicación, político administrativo, hidrográfico), Las Américas (América del Norte, América del Sur, América Central insular) El mundo (hemisferios, husos horarios, planisferios)
- Cuadro resumen sobre acentuación ortográfica, abreviaturas, uso de mayúscula, siglas, significado del nombre de las personas)
- Tablas estadísticas: características de planetas y satélites
- Sistema Internacional de Unidades, unidades y sus equivalencias, números romanos y arábigos, distancia aproximada entre las provincias, provincias y municipios de Cuba.



Módulo Registro.

Recoge el resultado de las respuestas de los alumnos, brindando elementos de gran importancia para el maestro.

Módulo Maestro.

Aparecen materiales para el maestro tales como:

- Criterios sobre la observación de palabras.
- Especificidades sobre el Sistema Internacional de Unidades.
- Graduación de dificultades en las operaciones básicas de cálculo.
- La observación en el proceso docente educativo contemporáneo.
- Consideraciones teóricas sobre el proceso de observación.
- La observación de objetos, fenómenos y procesos en la naturaleza y la sociedad.
- El diagnóstico de los niveles de observación. Principales posiciones teóricas.
- La observación y la utilización de tarjetas de estudio.

- La observación en la enseñanza de las Ciencias Naturales en el escolar primario de 4to grado, en Cuba.
- La observación, habilidad lectora. Estructura del sistema de habilidades.
- La observación y su metodología en la enseñanza primaria.
- El trabajo con tablas estadísticas.
- Efemérides.
- Bibliografía.

El producto posibilita seleccionar los ejercicios que se desean realizar a través del botón Configurador que se encuentra al abrir el módulo Maestro, en la temática Orientaciones metodológicas. La contraseña la determina el mismo profesor, basta después con recordarla para tener acceso nuevamente.

ASISTENCIA TÉCNICA

Para reportar cualquier incidencia y la no solución 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