



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 **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 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: Guia (con mayúscula y sin tilde) Contraseña: guia (con minúscula y sin tilde).
24	Nuestra historia	centromedia
25	Diario del explorador	Como usuario:Guia (con mayúscula y sin tilde) Contraseña: guia (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 , sí 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.

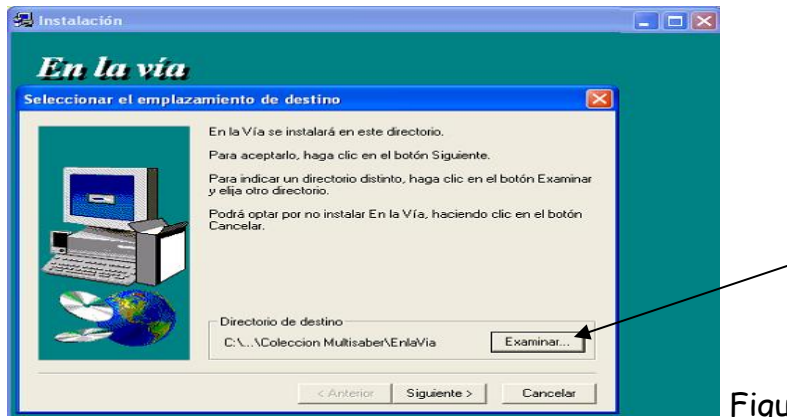


Figura 1

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

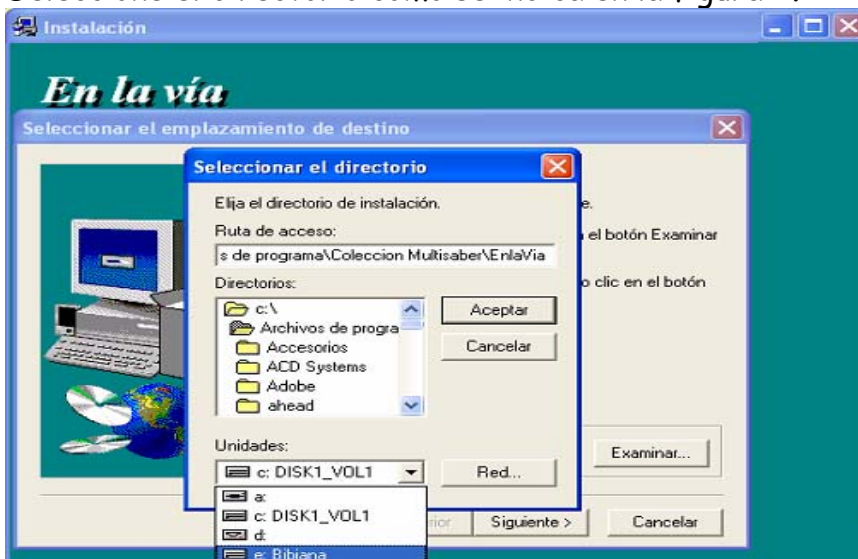


Figura 2

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.

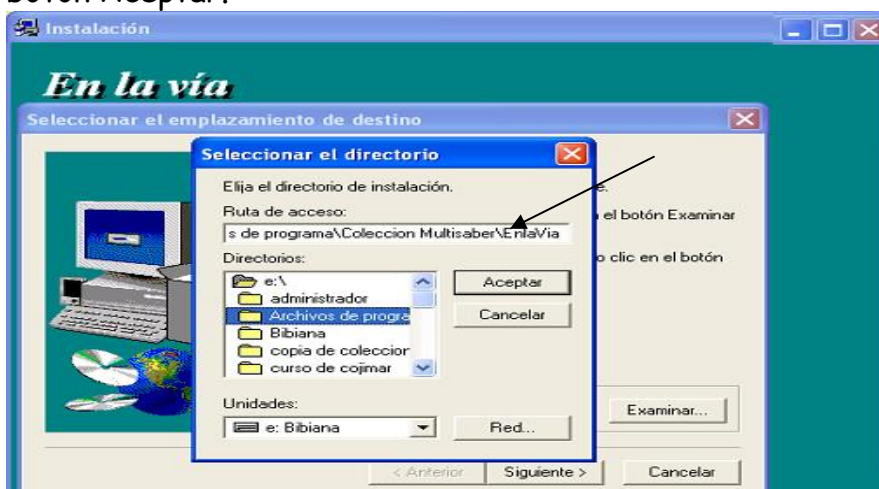


Figura 3

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

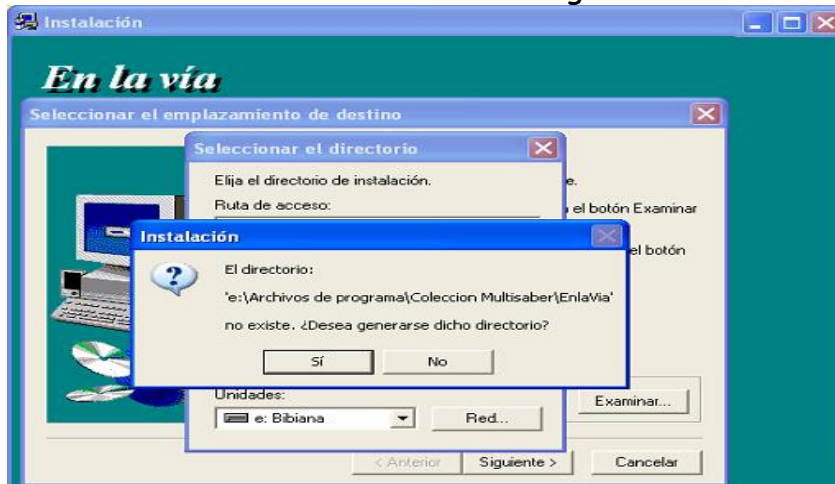


Figura 4

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.

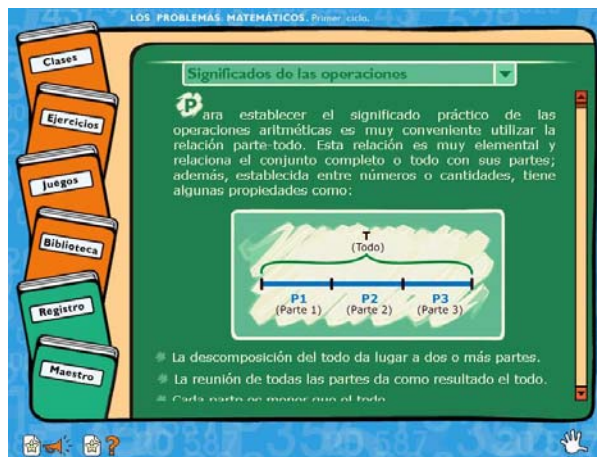
Trabajo en red

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

Problemas Matemáticos I

El módulo clases, dirigido a los niños, aborda el significado de las cuatro operaciones de cálculo, la relación parte-todo, el apoyo de gráficos e ilustraciones para el trabajo con los problemas en el campo de los números naturales. Contiene tres niveles de ejercicios variados de razonamiento, con y sin datos numéricos, por el significado de las operaciones de cálculo, ejercicios con bloques, cálculo con magnitudes, con distractores, comparación de conjuntos, búsqueda de vías de solución, así como ejercicios de reconocimiento de figuras geométricas de diferentes complejidades. A través del juego el alumno refuerza y aplica los conocimientos y habilidades adquiridas. Cuenta con un entorno gráfico que asegura la navegación por los diferentes módulos garantizando la retroinformación siempre que el estudiante la necesite y con un sistema de estímulos, formados por premios y mensajes alentadores que garantizan que el alumno sienta la necesidad de cumplir con las tareas. Ofrece un diccionario ilustrado con el significado de palabras de difícil comprensión. Permite recoger los resultados alcanzados por los alumnos en la solución de los ejercicios. Brinda, al maestro, recomendaciones metodológicas sobre el tratamiento de los problemas en el ciclo. Consta de un configurador que le permite al profesor seleccionar los ejercicios según las necesidades pedagógicas. Ofrece la posibilidad de imprimir los artículos contenidos en el módulo Maestro.



Mediante el camino Inicio, Programa, Colección Multisaber, Problemas Matemáticos I podemos encontrar:

Léeme:

Contiene el modo de instalar el software, los usuarios potenciales y los requerimientos mínimos indispensables para su instalación.

Orientaciones metodológicas: Aquí se explica el tipo de preguntas que contiene el software, la cantidad que debe escoger el alumno para poder jugar o entrar al módulo Ejercicios, cuáles son los premios y qué debe tener presente el docente al configurar la base de preguntas para el juego, entre otros aspectos.

Orientaciones para el trabajo en el software: Aquí aparece la explicación de cómo realizar la configuración de los ejercicios (a través de explicaciones e ilustraciones), de los diferentes tipos de pantallas y a quién va dirigido el software.

Módulo Clase.

Aparece el significado de las operaciones: adición, sustracción, multiplicación y división; la relación parte todo y el apoyo de gráficos e ilustraciones para el trabajo con los problemas.

Módulo Ejercicios.

Aparecen tres niveles de ejercicios:

Nivel I: contiene 30 ejercicios (problemas de cálculo con ayuda de ilustraciones, cálculo con magnitudes, análisis lógico y de reconocimiento de figuras dentro de otras).

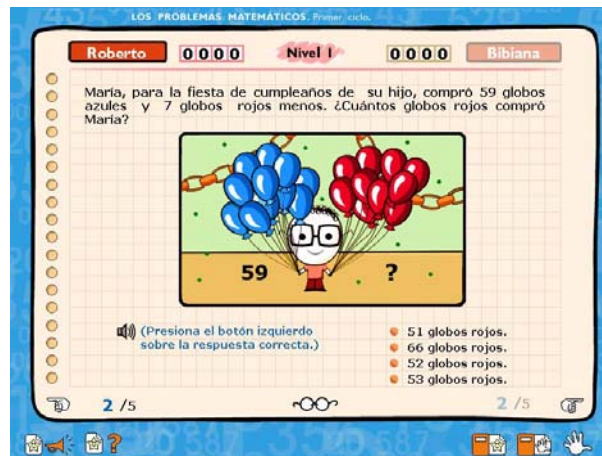
Nivel II: contiene 80 ejercicios (problemas de análisis lógico con y sin cálculo, reconocimiento de figuras geométricas dentro de otras).

Nivel III: contiene 112 ejercicios (problemas de análisis lógico con y sin cálculo predominantemente, ejercicios de reconocimiento de figuras geométricas dentro de otras).

En cada nivel aunque hay ejercicios de cálculo, predominan los problemas de razonamiento. Los tipos de preguntas son: opción simple, opción múltiple y completamiento de espacios en blanco.

Si aprueba del 60% al 79% de las preguntas el premio es un diploma.

Si aprueba entre el 80% y el 89% el premio es una canción infantil.
Si aprueba entre el 90% y el 100% el premio es un dibujo animado.



Módulo Juego.

Aquí de forma entretenida el alumno aplica los conocimientos adquiridos en el módulo Clase, mediante la solución de variados problemas. El juego consiste en crear un álbum de colecciones de imágenes de Elpidio Valdés.



Módulo Biblioteca.

Posibilita el acceso al diccionario con el significado de palabras de difícil comprensión para los alumnos. Se acompaña de ilustraciones e imágenes.

Módulo Registro.

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

Módulo Maestro.

Brinda orientaciones sobre el trabajo con los problemas. Pueden leerse textos acerca de: Algunas técnicas de resolución de problemas aritméticos (contiene 9

temáticas), La importancia del trabajo de ejercicios con textos y problemas, Fundamentos teóricos.

También tiene un configurador donde se pueden seleccionar los ejercicios que realizarán los alumnos, según el criterio del maestro, esto puede hacerse mediante las opciones Preguntas, Grupo, Profesor. La contraseña para acceder es 100602PM1.

Pasos para adaptar el módulo Ejercicios o Juegos a las necesidades de los alumnos:

1- El maestro debe entrar al software como profesor con la contraseña: 100602PM1.

2- En el módulo Maestro hacer clic en la opción Profesor. En la ventana Introducir profesor debe escribir el nombre y la contraseña para el maestro que va a configurar los ejercicios, hacer clic en el signo + y en el botón aceptar.

3- En el menú del módulo Maestro hacer clic en la opción grupos. En la ventana de actualizar grupos seleccionar el grado por la lista desplegable y donde dice grupo escribir la letra que identifica el grupo (A, B, C, etc.), hacer clic en el signo + y en el botón aceptar.

4- En el módulo Maestro haga clic en la opción Preguntas. En la ventana de Cargar y Activar configuración, hacer clic en lo que desea configurar y en el botón cargar.

5- Hacer la selección de los ejercicios atendiendo a: número del ejercicio y nivel.

6- Hacer clic en el icono grabar configuración, escriba el nombre y hacer clic en el botón guardar.

7- Activar la configuración.

8- El alumno debe entrar al software por sesión dirigida, introducir sus datos, seleccionar grado y grupo que se le configuró.

Este software tiene un botón Ayuda el cual nos presenta una pantalla con los significados de los distintos íconos que se activan en cada módulo que se abre.

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