

PAEME

El software educativo PAEME tiene como objetivo elevar el nivel de información y formar una cultura de ahorro, respeto y conservación del medio ambiente que permita por un lado la disminución de los costos de la generación de electricidad en Cuba y por otro contribuir a garantizar la existencia de fuentes de energía para las futuras generaciones.

Este software, en forma de hiperentorno educativo, contiene seis módulos que son: contenidos, ejercicios, juegos, biblioteca, resultados y profesor, y constituye un importante medio tanto para el docente como para los alumnos.

Este CD-ROM es un título multimedia que facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades relacionadas con el Programa de Ahorro de Energía en Cuba; donde el estudiante puede consultar información relacionada con el tema, visualizar imágenes y vídeos, interactuar con palabras calientes, jugar y entrenarse entre otras opciones. Propicia además el desarrollo de habilidades en el manejo de la computadora, aspecto de singular importancia en la actualidad.

Este software puede ser aplicado en:

- 1- Introducción de nuevos contenidos empleando para esto los temas que se abordan en este producto como parte del módulo "Contenidos". Pueden orientarse las lecturas de los temas o copiar la información de estos temas.
- 2- Consolidación de contenidos adquiridos por vía tradicional mediante el "Entrenador" o los "Juegos" que propone el programa. Mediante la opción "Bases de preguntas" se pueden seleccionar bases de ejercicios específicos y a través de la opción "Configurador de ejercicios" se puede proponer la realización de ejercicios para atender las diferencias individuales de sus alumnos. A ambas opciones se puede acceder desde el módulo "Profesor".
- 3- Indicaciones de tareas individuales a partir del análisis de la "traza" a la que se accede desde el módulo "Resultados".
- 4- Búsqueda, selección, extracción y procesamiento de información mediante el servicio de selección y copia, para lo que se hace necesario que el maestro proponga una guía de preguntas o aspectos a trabajar.
- 5- Debates de temas y significados de palabras de difícil comprensión, a partir de los hipervínculos establecidos mediante las palabras calientes y el empleo del glosario.

Además, mediante los juegos que se incorporan en este producto, se puede incentivar al estudiante en la profundización de contenidos relacionados con el PAEME, de manera entretenida.

En general, además del uso convencional de las computadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, se recomienda el empleo de estas en actividades extradocentes, concursos, trabajos remediales y sobre todo, en la atención diferenciada a los alumnos.

El módulo Contenidos presenta una amplia información acerca de la temática. Este módulo presenta el contenido de los tres libros editados por el Ministerio de la Industria Básica (MINBAS) dirigidos a la enseñanza primaria y especial y al nivel medio y la enseñanza técnica y profesional.

El módulo Ejercicios es la sección del programa que tiene como función comprobar el grado de desarrollo de habilidades de los estudiantes en las temáticas que se agrupan en este CD-ROM.

La sesión de entrenamiento puede ser escogida por el usuario entre: secuencial por rangos, donde puede seleccionar ejercicios en un rango determinado como por ejemplo entre el 17 y el 22; asignados, donde puede seleccionar ejercicios en un orden consecutivo o no, como por ejemplo el 5, 6, 7, 12, 17, 22 o al azar, en la que basta con seleccionar el número de ejercicios al que desea enfrentarse y el entrenador le presentará esa cantidad tomados aleatoriamente de la(s) base(s) de preguntas.

Una vez respondidos los ejercicios seleccionados en el configurador, los resultados de este entrenamiento se registran en un fichero para cada estudiante, el cual puede ser consultado desde el módulo Resultados.

Además, por cada uno de los ejercicios respondidos incorrectamente en el segundo intento se da la respuesta que dio el estudiante y la que debía haber dado.

En el módulo Juegos al igual que en ejercicios pueden entrar hasta cuatro estudiantes, los que tienen la oportunidad de aprender jugando, de aplicar los conocimientos que poseen sobre las PAEME, aunque va dirigido a todos los estudiantes, se recomienda de manera especial para motivar a los menos aventajados e interesados hacia la asignatura, pues a través de una forma diferente y no convencional dentro del proceso docente, se les acerca al conocimiento para la adquisición del mismo.

Se han incorporado cuatro juegos los que ayudan a potenciar el empleo del software. Estos juegos permiten ampliar los conocimientos relacionados con la temática de manera amena y divertida.

Los juegos son:

1- "El texto escondido", en el cual el estudiante debe encontrar una palabra, frase, nombre, etc., en un número determinado de intentos.

2- "Acróstico", similar a este popular entretenimiento, donde el usuario debe localizar palabras relacionadas con las diferentes temáticas que se abordan en el CD-ROM.

3- "Sopa de letras", tal y como el tradicional juego homónimo, brinda la posibilidad de entretenerse encontrando palabras relacionadas con el PAEME, en particular y con las matemáticas, en general, que se estudian en el programa.

4- "Juego de tablero", un interesante juego en el que los competidores tratarán de llegar antes de los demás a la meta, pero para ello deberán poner a prueba sus conocimientos.

En la Biblioteca, tanto el estudiante como el profesor, pueden contar con cuatro secciones, cada una de las cuales está dedicada a un tipo de información diferente como: palabras calientes, imágenes fijas, vídeos y biografías de científicos. En este módulo se facilita el acceso a todos los elementos mediáticos que se encuentran dispersos a lo largo de todo el producto.

Este módulo puede ser usado por el profesor para:

1. Contribuir al desarrollo del vocabulario científico del escolar.

2. Localizar e imprimir información de interés.

3. Incrementar el conocimiento de los escolares mediante el acceso a información variada y de interés.

El módulo Resultados permite tanto al estudiante como al maestro, consultar datos relacionados con los resultados del entrenamiento o el trabajo con el software.

En la visita al módulo Juegos se controla, además de la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo y el tipo de juego escogido, los elementos más representativos de la actuación del estudiante.

En la visita al módulo Biblioteca se controla, además de la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo: palabras de difícil significado o de interés consultadas, imágenes y biografías revisadas.

El módulo Resultados solo almacena la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo.

El módulo Resultados permite tanto al estudiante como al maestro, consultar datos relacionados con los resultados del entrenamiento o el trabajo con el software.

En la visita al módulo Juegos se controla, además de la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo y el tipo de juego escogido, los elementos más representativos de la actuación del estudiante.

En la visita al módulo Biblioteca se controla, además de la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo: palabras de difícil significado o de interés consultadas, imágenes y biografías revisadas.

El módulo Resultados solo almacena la hora de entrada, salida y tiempo de permanencia en el mismo.

El módulo Profesor es de uso exclusivo para los docentes (de ser alumno aparece desactivado) y el mismo posee las siguientes facilidades:

1- Acceder a las recomendaciones metodológicas para el uso de este CD-ROM.

2- Revisar información de interés sobre temas relacionados con las temáticas que se abordan en el Hiperentorno Educativo PAEME.

3- Activar nuevas bases de preguntas.

4- Crear configuraciones específicas según las características individuales de los estudiantes.

5- Cambiar la contraseña de acceso al producto.

Este software forma parte de los nuevos medios de enseñanza, que se están creando para satisfacer la creciente necesidad de profundos cambios en los que se encuentra inmersa Cuba en el terreno educacional.