

Manual do/a usuario/a

Os vertebrados - A representación da Terra

Os vertebrados A representación da Terra Lingua Lengua Matemáticas English Computación T. colectivo

UNIDADE DIDÁCTICA INTEGRADA - 3º PRIMARIA

2 Os vertebrados - A representación da Terra



JOSÉ MANUEL BOUZÁN MATANZA

CC BY NC SA

Unidade Didáctica Integrada - 3º Primaria

1.- O menú principal:

Na zona superior da pantalla atópase o menú principal dende o que acceder a todos os contidos. O seu funcionamento é moi sinxelo, fíxate no gráfico:

The screenshot shows the main menu of the educational software. At the top, there are navigation tabs: 'Os vertebrados', 'A representación da Terra', 'Lingua', 'Lengua', 'Matemáticas', 'English', 'Computación', and 'T. colectivo'. The 'Lingua' menu is open, showing options like 'Lectura', 'Lembra', 'Sinónimos', 'Antónimos', 'C, qu, z', 'Autoditado', 'Onomatopeas', 'A palabra e a oración', and 'A sílaba tónica'. A sub-menu is also visible, containing 'A tartaruga e a aguiá', 'Vocabulario', 'Comprensión lectora', 'A personificación', and 'Actividades'. Callouts with arrows point to these elements: 'Menú principal' points to the 'Lingua' tab; 'Facendo clic desprégase o menú' points to the 'Lingua' dropdown; 'Pondo o rato enriba desprégase o submenú' points to the sub-menu; and 'Facendo clic accédese o contido' points to the 'A personificación' option. The background features a giraffe and a girl sitting on a rock. At the bottom, there is a Creative Commons license (CC BY NC SA) and the name 'JOSÉ MANUEL BOUZÁN MATANZA'.

Tal e como se explica para moverte pola unidade unicamente deberás de facer clic naquel apartado que queiras, tras o cal aparecerá o contido escollido.

2.- Ver/ocultar grosa, esquemas e ligazóns:


Nalgúns lugares, no fondo da pantalla, poderás observar unha serie de botóns que che permiten realizar diversas funcionalidades:


Este desprega un menú dende o que acceder a calquera dos subapartados relativos ao que está aberto na pantalla.

Permite ocultar as palabras clave que están en grosa (grosa).

As frechas permiten moverse ó seguinte ou ó anterior apartado, si existise.

The screenshot shows the 'As aves' section of the software. It features a text block describing birds: 'Terrestres. As extremidades dianteiras son ás, que lle permite voar a case todas, e as traseiras patas. O seu corpo está cuberto de plumas. Respiran mediante pulmóns e na boca teñen un peteiro. Son ovíparas.' Below the text are illustrations of various birds: 'gorrión', 'galiña', 'canario', 'pomba', 'moucho', 'peteiro', and 'plumas'. There is also a diagram of a bird's body with labels 'ás' and 'ovíparas'. The interface includes a navigation bar at the top and a sidebar on the right with icons for different animal groups. At the bottom, there are icons for text formatting (bold, italic, underline, etc.) and a right arrow icon.

 Botón de accesibilidade. Ao final deste manual hai máis información sobre este botón.

 Este botón amosará algún dos contidos en formato máis grande e/ou interactivo.

3.- As lecturas:

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ó da imaxe, para “pasar as follas” so debes de por o rato nun dos dous bordes laterais e facer clic., verás que fai un efecto como si se levantase a folla. Tamén podes pasar as follas empregando as frechas dereita e esquerda do teclado.

Os vertebrados - A representación da Terra

Os vertebrados | A representación da Terra | Lingua | Lengua | Matemáticas | English | Computación | T. colectivo

Fábula del burro y el lobo



El burro y el lobo

Fábula de Samaniego - Adaptación

Había una vez en un vasto y verde bosque, un burro llamado Bruno que tenía una pata lastimada. Mientras caminaba cojeando, notó que un lobo hambriento lo estaba siguiendo de cerca. Bruno sabía que no podía correr rápido debido a su lesión, así que decidió usar su ingenio.

- ¡Amigo lobo! - exclamó Bruno, con voz débil. - Como puedes ver, estoy muy herido y no puedo caminar bien. Tengo un clavo enorme en mi pata que me causa mucho dolor. Si me comes, moriré sin que sufra tanto.

Pondo o rato nun lateral e facendo clic podemos "pasar folla"

Unidade Didáctica Integrada - 3º Primaria

4.- As actividades:

En todas as actividades vas a atopar na dereita un índice cos números das distintas actividades, facendo clic irás directamente a esa actividade.

Cando se realiza unha actividade correctamente, automaticamente, pasa a seguinte sen necesidade de que fagas clic en ningún lado, si pola contra cometiches erros e debes de repetir o exercicio, este recargase automaticamente.

Lembra que de todo o teu traballo con cada un dos grupos de actividades elabórase un informe que che pode servir de auto-avaliación, si o desexas ver so tes que premer na

esquina superior dereita, na pantalla aparecerá as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, se foron correctas ou non, etc...

Informe de avaliación

Actividades 3

2

Fixate ben no mapa e fai clic..

na Comunidade Autónoma que vivimos.

ACERTOS: 0/5
INTENTOS: 0/3
PUNTOS: 0/5

Anterior/seguínte actividade

Ligazóns a todas as actividades

Unidade Didáctica Integrada - 3º Primaria

5.- Computación:

Para empezar a construír o teu programa preme sobre a icona da persoa correndo para que aparezan os distintos bloques, logo preme e arrastra cada bloque ao espazo de puntos para ir situando as distintas pezas.

Nivel 4

Computación

3

Para rematar vamos a intentar facer o teu programa. Preme para que aparezan os bloques que non hai limite de bloques

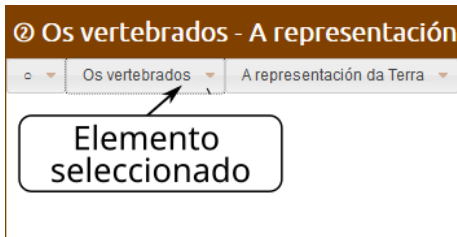
Arrastra o bloque a este espazo

ACERTOS: 0/0
INTENTOS: 0/5
PUNTOS: 0/1

Unidade Didáctica Integrada - 3º Primaria

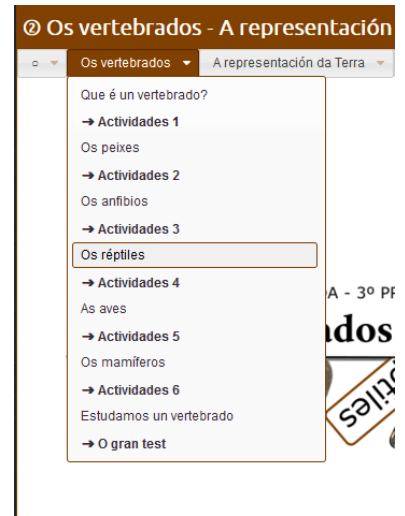
6.- Accesibilidade. Interacción mediante o teclado.

Aínda que a unidade é totalmente operativa mediante o emprego dun rato e teclado, poden darse casos nos que o uso do rato non sexa posible. Neste caso, case que a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade poden ser accedidos empregando so o teclado. Mediante a tecla de "tabulador" poderás moverte de un contido ou zona a outra, a "barra espaciadora" ou o "enter" para "abrir" ou "acceder" a un determinado contido ou a tecla de "escape" para pechar, por exemplo, unha imaxe "ampliada". Vexamos algúns exemplos:

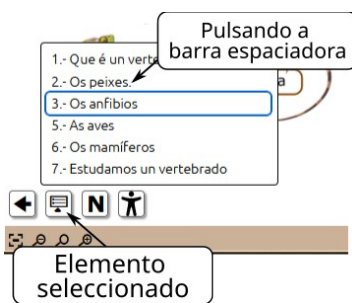
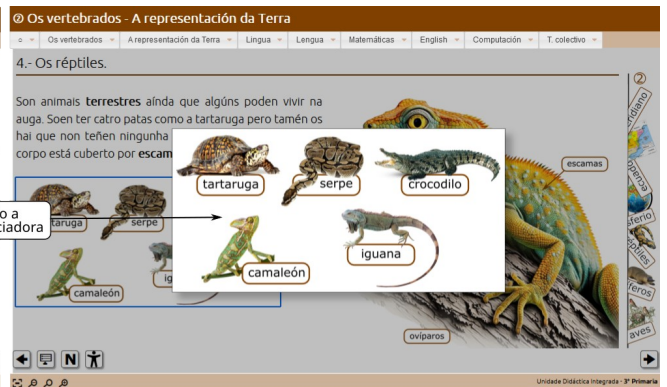


Se prememos a tecla de “tabulador” (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú ao outro. As liñas de puntos que o arrodean indican que se agora prememos “enter” (return ou entrar en moitos teclados) despregarase o menú.

Agora, co menú despregado, so temos que empregar as frechas para escoller a opción que desexemos e logo premer “enter” para acceder a ese contido ou actividade.



Xa, dentro do contido, podemos pasar dun “elemento” a outro con ir premendo “tabulador”, na pantalla aparecerá o elemento “remarcado”, premendo a barra espaciadora abrirase, neste caso, a imaxe. Premendo a tecla de “esc” a imaxe pecharase.



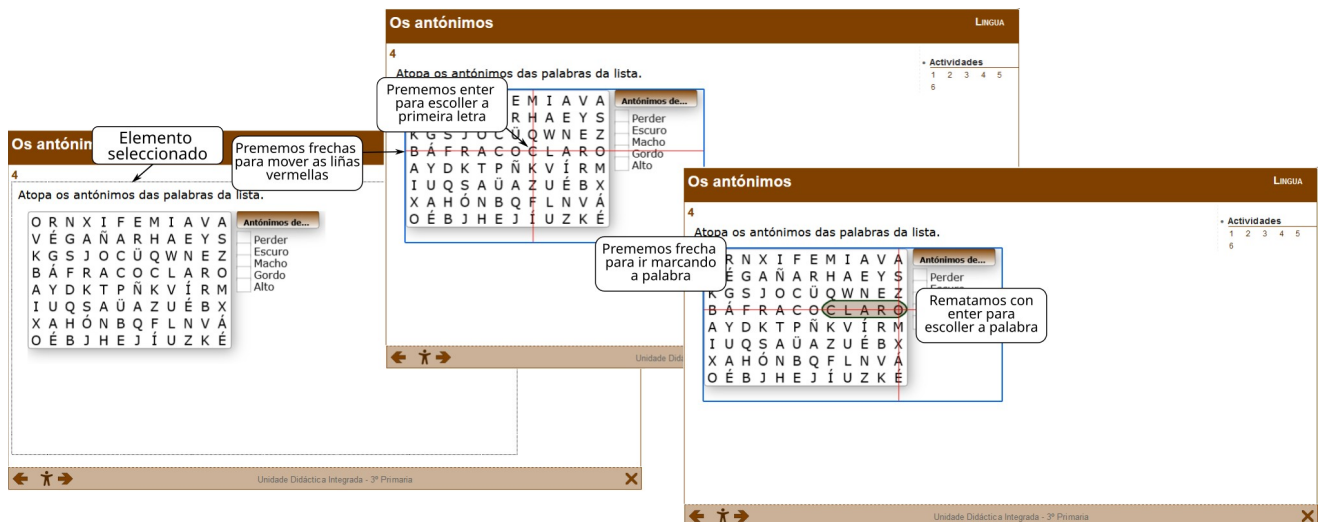
O mesmo ocorre cos botóns do fondo. No caso do menú abrírase e no dos outros botóns, como por exemplo a frecha, permitirá ir adiante ou atrás.

No caso das actividades interactivas o funcionamento é semellante.



Para rematar so comentar aqueles casos nos que a actividade precise de facer clic nalgún lugar dunha imaxe ou escoller algo, por exemplo unha letra nunha “sopa de letras”. Nestes casos debemos de premer o tabulador ata que a área estea “seleccionada”.

Despois debemos de premer algunha das frechas para que aparezan as liñas vermellas (esquerda ou abaixo poden ser as máis aconsellables xa que no principio as liñas atópanse na esquina superior esquerda). Logo, como se explica no gráfico debemos de mover coas frechas as liñas vermellas ata situar a súa intersección no punto que desexemos, aí tan so teremos que premer enter. No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra debemos de ir movendo coa frecha para que se vaian seleccionando o resto de letras que compoñen a palabra para rematar premendo enter.



Os botóns de accesibilidade.

Ao longo da unidade atópanse estes botóns:



Ao premer neste botóns desprégase un menú como os seguintes:



As funcións que fan cada un deles son as seguintes:



Premendo nel escoitase o texto que nese momento se atope na pantalla. Se queremos que se “lea” só un anaco dese texto, antes de premer nel debemos de seleccionar ese texto. Deste xeito só escoitaremos ese anaco. Pulsando outra vez pararemos a reprodución do son.

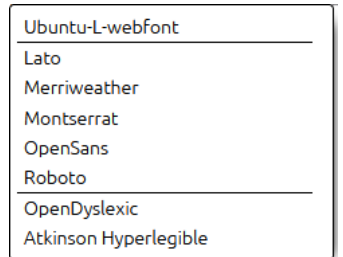


Estes tres permiten aumentar, restaurar ou diminuír o tamaño de fonte.



Aquí despregarase un menú que nos permite cambiar o tipo de fonte que estamos a ver. Estes tipos de fontes poden facilitar a lectura a algúns grupos de persoas.

A primeira opción correspóndese co tipo de fonte que, por defecto ten a unidade.



Con este botón amosarase ou ocultarase o botón de tradución de Google co que se pode amosar o texto na lingua que se indique.