

# Guía

# Didáctica

Orientacións para o profesorado



### 1. - INTRODUCCIÓN:

"Noticias Frescas" é unha unidade didáctica creada por Mónica Paula Montero Parcero e Juan Bautista Ramos Saíñas durante un período de licenza por estudos, modalidade 1b, concedida pola Consellería de Educación da Xunta de Galicia para o curso 2023/24.

**Destinatarios:** centrada nos contidos propios do currículo do Programa de Diversificación Curricular do curso 3º ESO, serve como reforzo, consolidación e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

**Materias, contidos e competencias básicas:** abrangue contidos propios das 4 áreas que compoñen o ámbito sociolingüístico: Lingua Inglesa, Lingua Galega, Lingua Castelá e Xeografía e Historia.

**Ámbito:** baséase fundamentalmente no uso do ordenador cun navegador web recente como Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Maxthon ou Safari como soporte básico de toda a unidade, aínda que tamén aparecen propostas concretas nalgunha actividade para o seu desenvolvemento no caderno do alumnado ou outros soportes que o/a docente estime oportuno.

**Temporalización:** pensada para aproximadamente sete semanas. Na distribución das nosas unidades, esta sería a segunda do curso. Non obstante, teña presente que calquera dos seus apartados poden constituír un recurso independente e doadamente integrable na súa propia organización.

**Interface:** moi sinxela, baseada nun menú despregable, situado na parte superior, dende o cal se pode acceder a cada un dos distintos apartados cun simple clic.

### 2.- OBXECTIVOS, CONTIDOS E COMPETENCIAS:

#### a) **OBXECTIVOS:**

Esta unidade contribúe a desenvolver os seguintes obxectivos propios do currículo:

.- Identificar e comprender a natureza histórica das relacións sociais, das actividades económicas, das manifestacións culturais e dos bens patrimoniais materiais e inmateriais que compartimos, analizando as súas orixes e evolución e identificando

as causas e consecuencias dos cambios producidos, os problemas actuais e os seus valores presentes, para realizar propostas que contribúan a respectar os sentimentos de pertenza, o benestar futuro e o desenvolvemento da sociedade.

.- Comprender as orixes e a evolución dos procesos de integración europea e a súa relevancia no presente e no futuro da sociedade española e das comunidades locais, destacando a contribución do Estado, as súas institucións e as entidades sociais á paz, á cooperación internacional, á cohesión social, á solidariedade territorial, ao desenvolvemento sustentable e á cidadanía global con base nos valores do europeísmo e da Declaración Universal dos Dereitos Humanos, para contribuír a crear un mundo máis seguro, solidario, sustentable e xusto no que se recoñeza a conformación dunha realidade multicultural e se valore a contribución dos movementos en defensa da igualdade e da inclusión evitando discriminacións e violencias.

.- Valorar os principios básicos do sistema democrático e os principios constitucionais que rexen a vida en comunidade, analizando de forma crítica as formulacións históricas e xeográficas, as institucións e as diferentes organizacións políticas e económicas en que se manifestan, para adecuar o comportamento propio ao cumprimento dos devanditos principios.

.- Comunicar en lingua castelá e galega de maneira cooperativa e respectuosa, atendendo ás convencións propias dos diferentes xéneros discursivos e á súa adecuación a diferentes ámbitos e contextos, para dar resposta a necesidades concretas.

.- Seleccionar e contrastar información procedente de diferentes fontes de maneira progresivamente autónoma, avaliando a súa fiabilidade e pertinencia en función dos obxectivos de lectura e evitando os riscos de manipulación e desinformación, e integrala e transformala en coñecemento para comunicala, adoptando un punto de vista crítico e persoal á par que respectuoso coa propiedade intelectual.

.- Ler, interpretar e valorar fragmentos literarios do patrimonio nacional e universal, utilizando unha metalinguaxe específica e mobilizando a experiencia biográfica e os coñecementos literarios e culturais para establecer vínculos entre textos diversos co fin de conformar un mapa cultural, ampliar as posibilidades de gozar da literatura e crear textos de intención literaria.

- .- Mobilizar o coñecemento sobre a estrutura da lingua e os seus usos e reflexionar de maneira progresivamente autónoma sobre as eleccións lingüísticas e discursivas, coa terminoloxía adecuada, para desenvolver a conciencia lingüística, aumentar o repertorio comunicativo e mellorar as destrezas tanto de produción oral e escrita como de recepción crítica.
- .- Comprender e interpretar, en lingua estranxeira, o sentido xeral e os detalles máis relevantes de textos expresados de forma clara e na lingua estándar, buscando fontes fiables e facendo uso de estratexias como a inferencia de significados, para responder a necesidades comunicativas concretas.
- .- Producir, en lingua estranxeira, textos orixinais, de extensión media, sinxelos e cunha organización clara, usando estratexias tales como a planificación, a compensación ou a autorreparación, para expresar de forma creativa, adecuada e coherente mensaxes relevantes e responder a propósitos comunicativos concretos.
- .- Interactuar en lingua estranxeira con outras persoas con crecente autonomía, usando estratexias de cooperación e empregando recursos analóxicos e dixitais, para responder a propósitos comunicativos concretos en intercambios respectuosos coas normas de cortesía.
- .- Mediar en situacións cotiás entre distintas linguas, usando estratexias e coñecementos sinxelos orientados a explicar conceptos ou simplificar mensaxes, para transmitir información de maneira eficaz, clara e responsable.
- .- Ampliar e usar os repertorios lingüísticos persoais entre distintas linguas, reflexionando de forma crítica sobre o seu funcionamento e tomando conciencia das estratexias e coñecementos propios, para mellorar a resposta a necesidades comunicativas concretas.

### **CONTIDOS**

Esta unidade inclúe, entre outras cousas, os seguintes contidos curriculares:

- INGLÉS: O uso do xerundio e do infinitivo. O pasado simple. Contraste entre o pasado simple e o pasado continuo. Vocabulario: medios de transporte.
- GALEGO: Xéneros periodísticos. Tipoloxía de palabras. Os determinantes. A acentuación. As cantigas de amor. Lendas de mouras.

- CASTELÁN: A prensa. Prefixos e sufixos. Determinantes. Acortar palabras. A literatura medieval (I). A lenda de Melusina.
- XEOGRAFÍA E HISTORIA: Europa política. Europa física. Países desenvolvidos e subdesenvolvidos. Recursos naturais e recursos sociais.

### COMPETENCIAS

As competencias clave serán as que abordan os decretos 155/2022 e 156/2022, ambos os dous do 15 de setembro polo que se establecen a ordenación e os currículos das educacións primaria e secundaria respectivamente en Galicia:

*Competencias clave: comunicación lingüística (CCL), competencia plurilingüe (CP), competencia matemática e competencia ciencia, tecnoloxía e enxeñería (STEM), competencia dixital (CD), competencia persoal, social e de aprender a aprender (CPSAA), competencia cidadá (CC), competencia emprendedora (CE) e competencia en conciencia e expresións culturais (CCEC).*

Aínda que nestas unidades a competencia dixital (CD) e a competencia en comunicación lingüística (CCL) destaca sobre as outras por razóns obvias, as demais competencias están presentes en diferentes apartados. Para facernos unha idea da presenza das demais competencias clave na unidade, podemos mencionar algúns dos subapartados que axudan a desenvolverlas:

<b>ELEMENTO DA UNIDADE</b>	<b>COMPETENCIA CLAVE</b>
- Guías didácticas en cada un dos subapartados das diferentes materias do ámbito.	<b>CPSAA</b>
- Exercicio mediación. Situación de aprendizaxe. Macro proxecto.	<b>CP</b>
- Nas seguintes seccións do apartado "Ludoteca": Reto visual. Competencia matemática. Pentominós. Programando. Tamén en "Situación de aprendizaxe" e "Macro proxecto".	<b>STEM</b>

## 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 2: Noticias Frescas

- Expresando as propias ideas e escoitando as alleas tanto no traballo cooperativo como na situación de aprendizaxe e no macro proxecto.	CC
- En varias das actividades propostas, o alumnado terá que desenvolver a súa creatividade e orixinalidade para crear contidos atractivos e innovadores. Tamén deben explorar a posibilidade de crear diferentes oportunidades de difusión.	CE
- Nos diferentes subapartados de literatura e comprensión escrita (en Galego e Castelán), reforzando a curiosidade lectora e estimulando a escritura creativa. Ademais en todo momento faremos fincapé no respecto á propiedade intelectual e en que expresen a súa propia identidade cultural.	CCEC

### 2.- ESTRUCTURA DA UNIDADE:

A unidade divídese en 8 apartados fundamentais:

- **INGLÉS: Grammar:** Xerundio e Infinitivo. O pasado simple. Pasado simple vs Pasado Continuo. **Vocabulary:** Medios de transporte. **Game-based learning:** Breakout → O caso do pasado continuo.
- **GALEGO: Tipoloxía textual:** Xéneros Periodísticos. **Léxico:** Tipoloxía de palabras. **Morfoloxía:** Os determinantes. **Ortografía:** A acentuación. **Literatura:** Lírica Medieval (I): As cantigas de amor. **Comprensión lectora:** Lendas de mouras. **Aprendizaxe baseado en xogos:** Conecta 4.
- **CASTELÁN: Tipoloxía textual:** A comunicación escrita: A prensa. **Léxico:** Prefixos e sufixos. **Morfoloxía:** Determinantes. **Ortografía:** Acortar palabras. **Literatura:** A literatura medieval (I). **Comprensión lectora:** A lenda de Melusina. **Aprendizaxe baseado en xogos:** Quiz de repaso.

- **SOCIAIS: Europa Política. Europa Física. Países desenvolvidos e subdesenvolvidos. Recursos Naturais e Sociais. Aprendizaxe baseado en xogos:** Queres ser millonario?
- **SITUACIÓN DE APRENDIZAXE: Percorrendo Europa!** Creación dun blogue de viaxes.
- **MACRO PROXECTO: Creación dunha revista escolar.**
- **LUDOTECA:** Actividades máis lúdicas para rematar a unidade. Esta sección é independente e ao mesmo tempo complementa as diferentes seccións de "aprendizaxe baseado en xogos" presentes nas primeiras catro seccións. Ademais ofrécense tarxetas de puntos e de recompensas por se vostede, como docente, quere utilizar a unidade nun proxecto gamificado.
- **SALA DE FUGA:** Escape Room para repasar os diferentes contidos vistos na unidade. O alumnado debe superar unha serie de misións. Ao rematar cada unha delas obterá un contrasinal que lle permitirá desbloquear a seguinte misión. Se chegan ata o final obterán como recompensa unha carta sorpresa!

Ao abrir a unidade temos acceso a un sistema de menús. Vexamos como funciona:

The screenshot shows the 'NOTICIAS FRESCAS' website interface. The main navigation bar includes 'INICIO', 'ENGLISH', 'ACTIVIDADES', 'LUDOTECA', and 'SALA DE FUGA'. A dropdown menu is open under 'ENGLISH', listing options like 'Gerund or Infinitive', 'Past Simple', 'Past Simple vs Past Continuous', 'Vocabulary', 'Listening', 'Writing', and 'Based Learning'. A sub-menu is also visible, containing 'Reference Material' and 'Activities'. The background features a collage of newspaper clippings and the text 'The New', 'week to', 'P', 'L', 'MONICA MONTERO PARCERO', and 'BAUTISTA RAMOS SAIÑAS'. A Creative Commons license (CC BY NC SA) is shown at the bottom right.

Facendo clic, desprégase o menú.

Menú principal

Poñendo o rato enriba, desprégase un submenú.

Facendo clic, accédese ao contido.

C:/unidade2/unidade2.htm#

Nos catro primeiros apartados que fan referencia aos contidos do currículo das diferentes materias que compoñen o ámbito sociolingüístico, o alumnado terá acceso a unha serie de guías didácticas coa explicación dos ditos contidos e a continuación poderá facer unha serie de actividades interactivas directamente relacionadas con ese contido. En total, a unidade conta con 250 actividades.

Prestouse especial atención a que, ao acceder ás actividades, en todo momento o alumnado poida volver a consultar a teoría simplemente minimizando a ventá que contén o paquete de actividades.

### 4.- AS GUÍAS DIDÁCTICAS:

A teoría relativa aos diferentes contidos traballados na unidade está presentada a través de guías didácticas. Funcionan do seguinte xeito:

### NOTICIAS FRESCAS

Unidade 2. Ámbito Sociolingüístico 3º PDC

INICIO ▾ ENGLISH ▾ GALEGO ▾ CASTELLANO ▾ SOCIAIS ▾ SITUACIÓN DE APRENDIZAXE ▾ MACRO PROXECTO ▾ LUDOTECA ▾ SALA DE FUGA ▾

#### LA PRENSA ESCRITA:

Cuando vamos a un quiosco, además de periódicos diarios, encontramos una gran variedad de publicaciones. En la prensa escrita se incluyen aquellas publicaciones periódicas cuyo objetivo es **informar** y entretener, así como generar opiniones en la sociedad. Su publicación puede ser **diaria** o **semanal** (aunque también hay publicaciones con distinta periodicidad).

Generalmente, las publicaciones periódicas se dividen en dos grandes grupos:

**Prensa generalista.** Pertenecen a este grupo los periódicos de información no especializada. En general son publicaciones diarias que ofrecen informaciones y opiniones vinculadas a la actualidad.

**Prensa especializada.** Son aquellas que se centran en un tema concreto: cine, viajes, tecnología, deportes, música...



Navigation icons: a speech bubble with 'N' and a right-pointing arrow.

Preste atención aos botóns que aparecen no fondo e á súa funcionalidade:



Este menú permítelle ir directamente a calquera dos contidos do tema.



- N** Este botón ten unha intención didáctica importante buscando un afianzamento maior do estudado por parte do alumnado, así para a asimilación das palabras clave, un exercicio interesante pode ser que o alumno/a lea o contido con esas palabras "ocultas".
- ➔ As frechas permiten unha navegación (independente do menú) ao seguinte/anterior texto.

### 5.- AS LECTURAS:

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ao da imaxe inferior. Para "*pasar as follas*" só debemos de achegar o rato a un dos dous bordes laterais e facer clic; fai un efecto como se se levantase a folla. Tamén podemos pasar as follas empregando as frechas do cursor dereita e esquerda do teclado:


### NOTICIAS FRESCAS

Unidade 2. Ámbito Sociolingüístico 3º PDC

INICIO ▾ ENGLISH ▾ GALEGO ▾ CASTELLANO ▾ SOCIAIS ▾ SITUACIÓN DE APRENDIZAXE ▾ MACRO PROXECTO ▾ LUDOTECA ▾ SALA DE FUGA ▾

Na mitoloxía galega as mouras son seres fantásticos con poderes sobrenaturais. As lendas describen a estes seres como donceas novas de grande beleza ou encantadoras princesas "perigosamente sedutora".  
frecuentemente cantando e longos cabelos, louros como como a noite, cun peite de ouro a quen as mouroas poden desprazarse polo aire pedras megalíticas na cabeza, fian coa roca ou levan un nenao que aleitan se ten fame.  
Poden asumir diversas formas e existe un gran número de lendas, e versións da mesma lenda, debido a séculos de tradición oral. Xorden como gardiás dos lugares de paso ó interior da terra, lugares "límite", onde se cría que o sobrenatural podía manifestarse. Aparecen preto de fontes, pontes, ríos, pozos, cavernas, antigas construcións, castelos ou tesouros escondidos.

#### 1. A moura de Francelos, en Ribadavia.



1

2

Facendo clic cerca dos laterais, podemos pasar as páxinas.

### 6.- OS PAQUETES DE ACTIVIDADES:

Na esquerda hai un índice cos números das distintas actividades; se poñemos o rato enriba dun número veremos o nome da actividade, e facendo clic iremos directamente a esa actividade.

Cando se realiza unha actividade correctamente, de forma automática o programa pasa á seguinte actividade sen necesidade de facer clic en ningún lado, se pola contra cometemos erros e debemos repetir o exercicio, este recargarase automaticamente. Fíxese no gráfico inferior:

The screenshot shows a web-based activity interface titled "MEANS OF TRANSPORT" under the "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO" section. The page includes an "Informe de avaliación." (Assessment Report) button. The main activity area is titled "Activity 2" and instructs the user to "Move the pictures so that they match the names:". It displays a grid of eight images of transport vehicles, each with a label below it: SCOOTER, CAR, HIGH SPEED TRAIN, DOUBLE-DECKER, UNDERGROUND, VAN, BUS, and TRAM. To the right of the grid is a status box showing "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS:". Below the grid is a "?" button labeled "Seguente" (Next). At the bottom of the interface are navigation buttons: "Anterior" (Previous), "Pegar o paquete." (Paste package), and a set of controls including a close button (X), a home button (H), and a right arrow. On the left side, there is an "ACTIVITIES" index with numbers 1 through 10, and an upward-pointing arrow labeled "Índice de actividades." (Activities index).

Annotations in the image include:

- Índice de actividades.
- Informe de avaliación.
- Botón de comprobar solución.
- Seguente
- Pegar o paquete.
- Ocultar o índice de actividades.
- Anterior

### 7.- AVALIACIÓN:

De todo o traballo con cada un dos paquetes de actividades, elabórase un informe que nos pode servir de informe de avaliación; se o desexamos ver só temos que facer clic no pequeno botón gris da esquina superior esquerda: en pantalla aparecerán as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, se foron correctas ou non, etc...

Nº	Actividad	Ejecuciones	Estado	intentos:	puntos:
1	Activity 1	1	✔	1	9
2	Activity 2	1	✔	0	10
3	Activity 3	2	✔	0	10
4	Activity 4	2	✔	0	10
5	Activity 5	1	✔	1	8
6	Activity 6	1	✔	0	10
7	Activity 7	2	✔	0	10
8	Activity 8	1	✔	0	10
9	Activity 9	1	✔	0	10
10	Activity 10	1	✔	0	10

Se vostede como docente quere dispoñer dese informe de avaliación, dispón de varias opcións:

- Solicitar que lle envíen unha captura de pantalla do citado informe.
- Subir o espazo web (ou un paquete de actividades concreto, no caso de precisar só ese paquete) a un servidor web. Nese caso debe incorporar un [xestor de usuari@s](#) creado con Ardora.
- Subir o espazo web (ou un paquete de actividades concreto) a un [escritorio virtual](#) creado con Ardora. Nese caso pode dar de alta aos usuari@s a través da propia aplicación do escritorio virtual.
- Realizar un paquete SCORM e subilo á aula virtual do seu centro.
- A partir da versión 10.0 Ardora incorpora a posibilidade de incluír os contidos xerados en Moodle. Para iso precisa ter instalado na súa aula virtual o plugin correspondente.

## 8.- INTERACCIÓN MEDIANTE O TECLADO (ACCESIBILIDADE):

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, pódese acceder practicamente a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade empregando só o teclado. Mediante a tecla de "tabulador" poderase mover dun contido ou zona a outra; usaremos a "barra espaciadora" ou o "enter" para "abrir" ou "acceder" a un determinado contido; a tecla de "escape" para pechar, por exemplo, unha imaxe "ampliada" ou presentar temporalmente a solución dos quebracabezas. Vexamos algúns exemplos:

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



Agora, co menú despregado, só temos que empregar as frechas do cursor 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 premendo na tecla "tabulador": na pantalla aparecerá o elemento "remarcado", e premendo na barra espaciadora seleccionarase de forma permanente. Premendo a tecla "Esc" deseleccionarase:

**MEANS OF TRANSPORT**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

**ACTIVITIES**  
1 2 3 4 5 6 7 8 9  
10

**Activity 2**  
Move the pictures so that they match the names:

Elemento seleccionado

ATTEMPTS: 0/4  
POINTS: 0/1

VAN HIGH SPEED TRAIN CAR DOUBLE-DECKER  
TRAM BUS SCOOTER UNDERGROUND

Mónica Montero & Bautista Ramos

Logo poderemos seguir usando o tabulador para movernos polo resto de elementos e ilos seleccionando de forma permanente se fora preciso usando, coma antes, a barra espaciadora.




Nalgúns casos ademais de seleccionar o elemento teremos que movelo (como no exemplo da imaxe superior). Para iso usamos as frechas do teclado.

Finalmente, se fose preciso, seguiríamos usando o tabulador ata que quedase seleccionado o botón de verificación (as súas cores invértense) e pulsariamos "Intro" para solucionar a actividade:

**MEANS OF TRANSPORT**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

**ACTIVITIES** Activity 2  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
10

Move the pictures so that they match the names:

				ATTEMPTS: 0/4
SCOOTER	CAR	DOUBLE-DECKER	VAN	POINTS: 0/1
				?
UNDERGROUND	TRAM	BUS	HIGH SPEED TRAIN	

Mónica Montero & Bautista Ramos

Para rematar, só 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 premer o tabulador ata que a área estea "seleccionada":

**EUROPA POLITICA**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

**ACTIVIDADES** Actividade 8  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
10

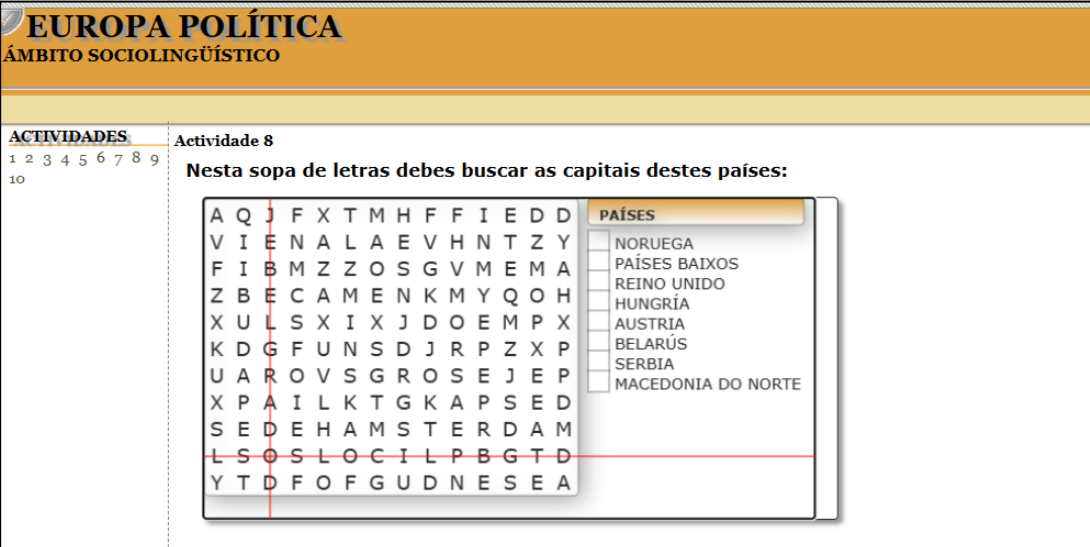
Nesta sopa de letras debes buscar as capitais destes países:

A Q J F X T M H F F I E D D V I E N A L A E V H N T Z Y F I B M Z Z O S G V M E M A Z B E C A M E N K M Y Q O H X U L S X I X J D O E M P X K D G F U N S D J R P Z X P U A R O V S G R O S E J E P X P A I L K T G K A P S E D S E D E H A M S T E R D A M L S O S L O C I L P B G T D Y T D F O F G U D N E S E A	<b>PAÍSES</b> <input type="checkbox"/> NORUEGA <input type="checkbox"/> PAÍSES BAIXOS <input type="checkbox"/> REINO UNIDO <input type="checkbox"/> HUNGRÍA <input type="checkbox"/> AUSTRIA <input type="checkbox"/> BELARÚS <input type="checkbox"/> SERBIA <input type="checkbox"/> MACEDONIA DO NORTE
---	---

Elemento seleccionado

Mónica Montero & Bautista Ramos

A continuación, deberemos premer nalgunha das frechas do teclado para que aparezan as liñas vermellas (dereita ou abaixo poden ser as máis aconsellables, xa que no principio as liñas atópanse na esquina superior esquerda). Logo, como vemos na imaxe inferior, debemos mover coas frechas as liñas vermellas ata situar a súa intersección no punto que desexemos: No noso exemplo na "O" da palabra "OSLO".



**EUROPA POLÍTICA**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

**ACTIVIDADES** | Actividade 8

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
10

Nesta sopa de letras debes buscar as capitais destes países:

A	Q	J	F	X	T	M	H	F	F	I	E	D	D
V	I	E	N	A	L	A	E	V	H	N	T	Z	Y
F	I	B	M	Z	Z	O	S	G	V	M	E	M	A
Z	B	E	C	A	M	E	N	K	M	Y	Q	O	H
X	U	L	S	X	I	X	J	D	O	E	M	P	X
K	D	G	F	U	N	S	D	J	R	P	Z	X	P
U	A	R	O	V	S	G	R	O	S	E	J	E	P
X	P	A	I	L	K	T	G	K	A	P	S	E	D
S	E	D	E	H	A	M	S	T	E	R	D	A	M
L	S	O	S	L	O	C	I	L	P	B	G	T	D
Y	T	D	F	O	F	G	U	D	N	E	S	E	A

**PAÍSES**

- NORUEGA
- PAÍSES BAIXOS
- REINO UNIDO
- HUNGRÍA
- AUSTRIA
- BELARÚS
- SERBIA
- MACEDONIA DO NORTE

Unha vez que a intersección estea no principio da palabra que buscamos, tan só teremos que premer "Enter". No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra deberemos ir movendo as liñas coas frechas ata que a súa intersección coincida coa última letra que compón a palabra e rematamos pulsando "enter":

Fíxese na imaxe inferior:

**EUROPA POLÍTICA**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

**ACTIVIDADES** Actividade 8

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
10

Nesta sopa de letras debes buscar as capitais destes países:

A	Q	J	F	X	T	M	H	F	F	I	E	D	D
V	I	E	N	A	L	A	E	V	H	N	T	Z	Y
F	I	B	M	Z	Z	O	S	G	V	M	E	M	A
Z	B	E	C	A	M	E	N	K	M	Y	Q	O	H
U	L	S	X	I	X	J	D	O	E	M	P	X	
K	D	G	F	U	N	S	D	J	R	P	Z	X	P
U	A	R	O	V	S	G	R	O	S	E	J	E	P
X	P	A	I	L	K	T	G	K	A	P	S	E	D
S	E	D	E	H	A	M	S	T	E	R	D	A	M
L	S	O	S	L	O	C	I	L	P	B	G	T	D
Y	T	D	F	O	F	G	U	D	N	E	S	E	A

**PAÍSES**

- NORUEGA
- PAÍSES BAIXOS
- REINO UNIDO
- HUNGRÍA
- AUSTRIA
- BELARÚS
- SERBIA
- MACEDONIA DO NORTE

Como xa se comentou anteriormente, no caso dunha actividade de tipo “quebracabezas”, se desexamos amosar temporalmente a solución, bastará con usar a tecla “TAB” para seleccionar algunha das casas do quebracabezas e premer na tecla “Esc” para que se presente en pantalla a imaxe a formar.