

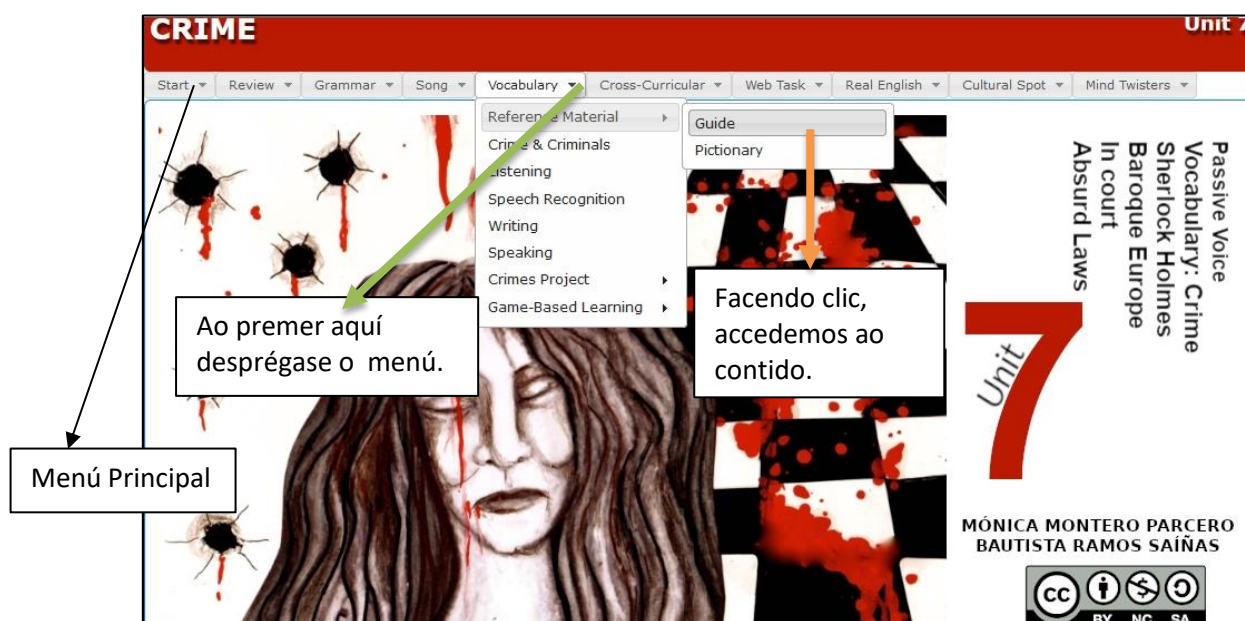
# Manual de Uso



## 3º ESO. Unit 7: Crime

### 1.- O menú principal:

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



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

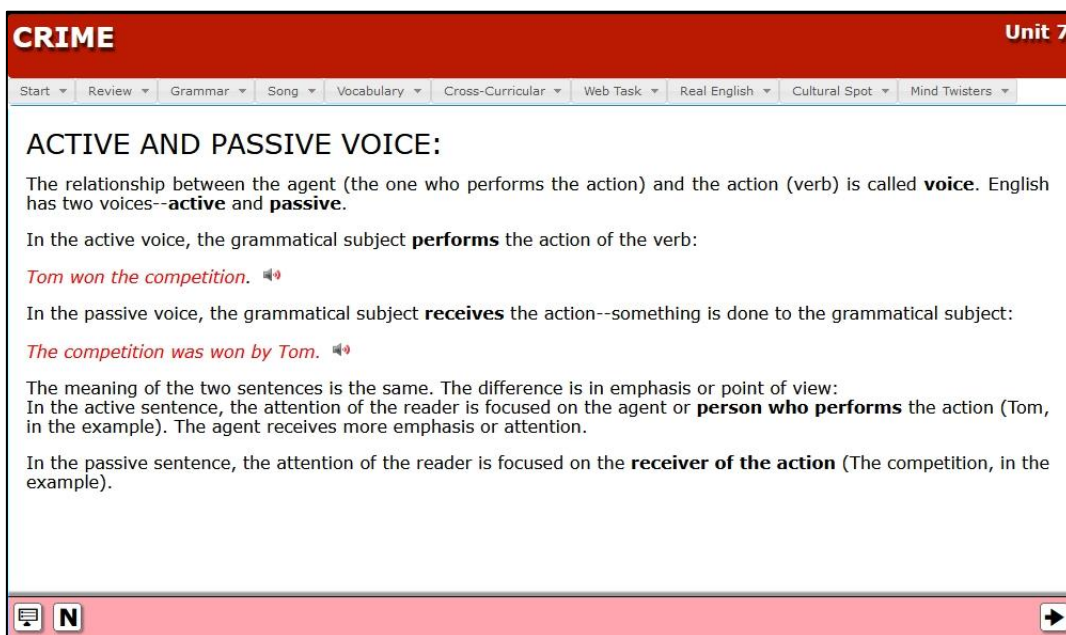
### 2.- As guías didácticas:

As frechas permiten moverse ao seguinte ou ao anterior apartado, se existise; o botón "N" permite ocultar as palabras clave que hai no texto (en grosa), para o estudo posterior. Pode resultar interesante que primeiro leas o texto con estas palabras remarcadas, logo podes suprimilas (premendo no botón "N") e ver se es quen de completar mentalmente o que o texto quere transmitir.

O altofalante ao lado dunha palabra ou dunha frase permítenos escoitar como se pronuncia. O resto dos botóns están explicados de xeito pormenorizado na guía didáctica, pero a grosso modo, permítenos incorporar á pantalla principal vídeos, audios, actividades interactivas, arquivos, páxinas externas, material embebido, ...

Fíxate no seguinte gráfico para ter unha idea do que estamos falando.

## 3º ESO. Unit 7: Crime



**CRIME** Unit 7

Start ▾ Review ▾ Grammar ▾ Song ▾ Vocabulary ▾ Cross-Curricular ▾ Web Task ▾ Real English ▾ Cultural Spot ▾ Mind Twisters ▾

### ACTIVE AND PASSIVE VOICE:

The relationship between the agent (the one who performs the action) and the action (verb) is called **voice**. English has two voices--**active** and **passive**.

In the active voice, the grammatical subject **performs** the action of the verb:

*Tom won the competition.* 🔊

In the passive voice, the grammatical subject **receives** the action--something is done to the grammatical subject:

*The competition was won by Tom.* 🔊

The meaning of the two sentences is the same. The difference is in emphasis or point of view:  
In the active sentence, the attention of the reader is focused on the agent or **person who performs** the action (Tom, in the example). The agent receives more emphasis or attention.  
In the passive sentence, the attention of the reader is focused on the **receiver of the action** (The competition, in the example).

🗨️ **N** ➡

Este sería o formato sen omitir as palabra en negra. Se prememos no botón “N” esas palabras resaltadas en grosa e que supoñen os puntos claves da unidade desaparecerán, permitindo así a posibilidade de comprobar se aprendiches o que se pretendía.

### 3.- As actividades:

Nalgúns paquetes de actividades atoparás na parte superior algunhas ligazóns que ao premer nelas levarán a un arquivo de axuda ou ben a algún lugar de internet onde podes consultar algo relativo ás actividades que estás a facer.

Na dereita hai un índice cos números das distintas actividades; se pos o rato enriba de cada número verás o nome da actividade, facendo clic irá directamente a esa actividade. Cando se realiza unha actividade correctamente, automaticamente pasa á seguinte sen necesidade de que fagas clic en ningún lado; se, pola contra, cometiches erros e debes repetir o exercicio, este recargarase automaticamente. Na maioría das actividades podes ver un símbolo de interrogación “?” que serve para comprobar se a actividade foi resolta correctamente.

Lembra que de todo o teu traballo con cada un dos grupos de actividades elabórase un informe que lle pode servir ao docente como avaliación (por exemplo mediante o envío dunha captura de pantalla) e ao alumnado de auto-avaliación. Se o desexas ver só tes que premer na esquina superior esquerda; na pantalla aparecerá as

## 3º ESO. Unit 7: Crime

actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, se foron correctas ou non, etc. Fíxate na imaxe seguinte:

Auto-avaliación

Activity 2

MIND MAP

ACTIVITIES

1 2 3 4 5

Índice de actividades

Ligazóns externas

Botón de comprobar solución

Anterior

Seguiente

#### 4.- Actividades de recoñecemento de voz (Speech recognition):

Este tipo de actividades está deseñado para a mellora da pronunciación. No momento da elaboración, non se pode executar en todos os navegadores. Polo momento precísase o uso de Google Chrome ou de Maxthon para o seu pleno funcionamento. Para comezar débese conceder permiso a estes navegadores para acceder ao micrófono e así poder recoñecer os sons pronunciados.

Se executamos as actividades baixo chrome aparecerá unha mensaxe semellante a esta:

Es seguro | https://www.bautistaramos.com/speechinstruments/

www.bautistaramos.com quiere

Utilizar el micrófono

Permitir Bloquear

Activity 1

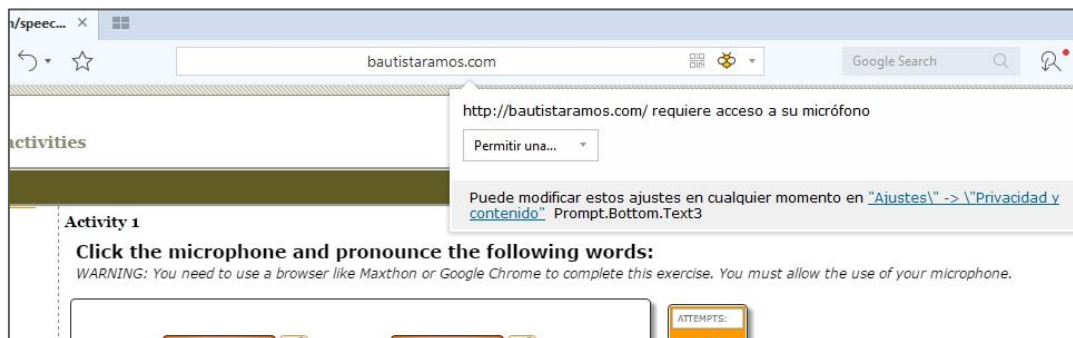
Click the microphone and pronounce the following words:

WARNING: You need to use a browser like Maxthon or Google Chrome to complete this exercise. You

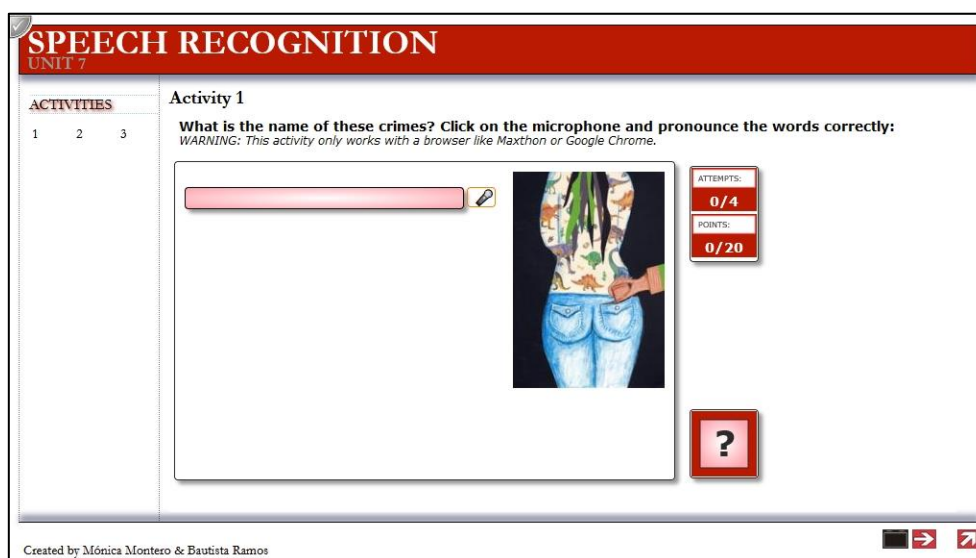
## 3º ESO. Unit 7: Crime

Simplemente preme en “permitir” e este tipo de actividades xa serían plenamente operativas.

Co navegador Maxthon, o proceso é bastante semellante. Ao abrir a actividade solicitarase de novo permiso:



No menú escollemos “permitir sempre” e xa podemos comezar a traballar. Para a realización da actividade prememos no micrófono e debemos pronunciar a palabra ou frase solicitada. O programa escribirá o son que recoñeza na caixa correspondente. Se non é correcto, podemos volver a premer no micrófono ata que a forma escrita sexa a que nós consideramos axeitada:



Te presente que esta actividade (ao igual que o traballo colectivo que ven a continuación), precisa ter conexión a Internet, xa que para devolver a palabra, o programa efectúa unha consulta aos servidores de Google.

## 3º ESO. Unit 7: Crime

### 5.- Traballos Colectivos (Collaborative task):

Son traballos que se levarán a cabo ben de xeito individual ou en grupos. Nesta unidade, o alumnado deberá colaborar entre si para levar a cabo diversos traballos cooperativos.

Para comezar a engadir unha entrada nas actividades de engadir notas (Vocabulary → Crimes Project → "Task 4: Notorious Criminals" e Cross Curricular → Crime & Art Project → "Collaborative Task"), debes identificarte. Fai clic no botón coas 3 raias na esquina inferior dereita e logo na icona coa persoa (fíxate na imaxe lateral dereita)

A continuación aparecerá unha pantalla na que debes inserir o nome de usuario/a e contrasinal que che foi facilitado:



Unha vez identificado/a, tes que volver a premer no botón coas 3 raias. Verás que agora as iconas cambiaron. Fíxate de novo na imaxe da dereita. →

Desde a parte superior temos agora a etiqueta que identifica o usuario/a activo/a. Inmediatamente debaixo un lapis que nos permitirá engadir unha nova entrada. A seguinte icona coa frecha permítenos actualizar a páxina principal. O seguinte botón facilita traballar a pantalla completa. O botón coa porta fai que deixemos de estar conectados/as, e por último a icona coa X permítenos volver ao botón coas 3 raias e que este menú desapareza. Prememos entón no botón co lapis para engadir unha nova entrada:



Teacher



## 3º ESO. Unit 7: Crime

**Add**  
Insert the data  
**FILM**  
THE GODFATHER  
**BOOK**  
The film by Francis Ford Coppola (1972) was based on the book by Mario Puzi  
**Background color**  
  
**Border color**

Temos que decidir tamén a cor do fondo do post-it e a do bordo. Este será o resultado final (exemplo da actividade Cross-curricular→Crime & Art Project →Task 3: Collaborative Task:

**Your task here is to research on the net about famous TV series and films which are based on crime and mystery books.**

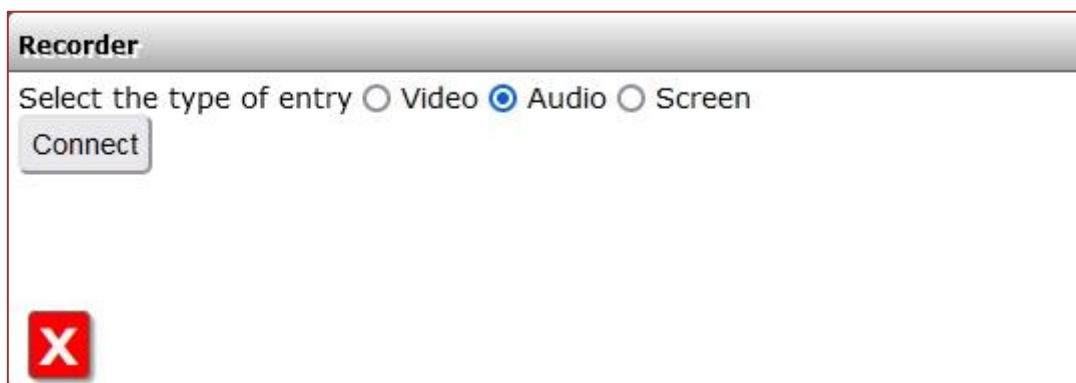
**THE GODFATHER**  
The film by Francis Ford Coppola (1972) was based on the book by Mario Puzo with the same name. The book was published in 1969.  
10-06-2022 - Teacher

Na guía didáctica tes máis información ao respecto de cada un dos traballos cooperativos.

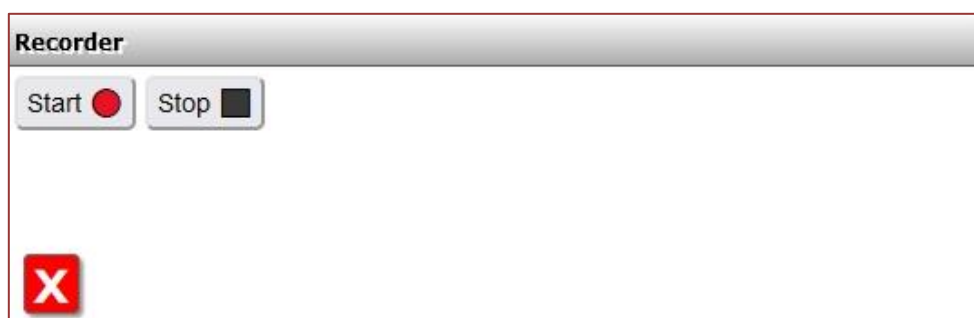
Outra das actividades en servidor que aparece é unha gravadora, que nos permite gravar son, vídeo ou mesmo a pantalla dun ordenador.

Como vimos na actividade anterior, ao ser unha actividade en servidor tes que premer no botón coas 3 raias e a continuación premer na icona coa persoa para identificarte. Insire o nome de usuario e contrasinal e logo na icona co lapis para engadir unha entrada:

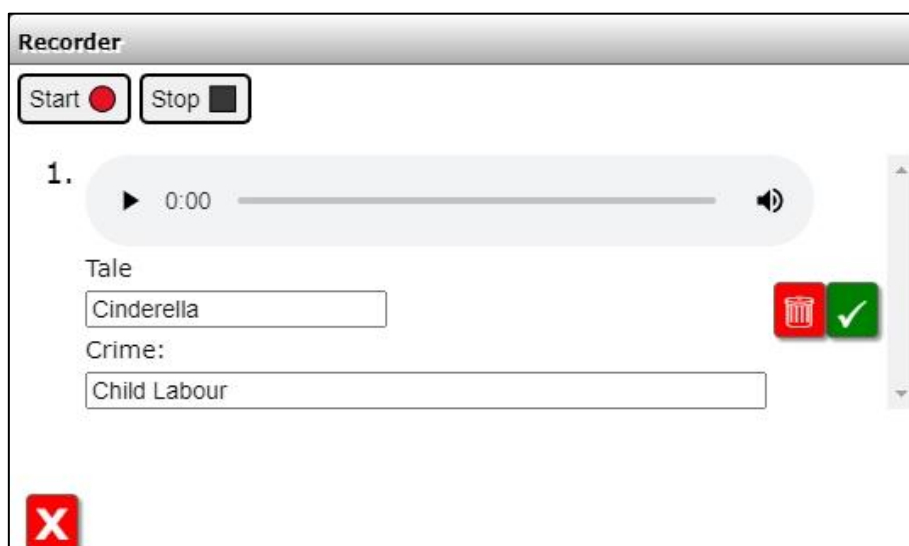
## 3º ESO. Unit 7: Crime



Debes escoller que entrada queres realizar: video, audio ou captura de pantalla. Neste exemplo explicaremos como gravar un audio. Unha vez que escollas esa opción, preme no botón “Connect”. A continuación verás dous novos botóns (é posible que teñas que conceder permiso de uso ao micrófono):



Se preses en “Start” comezará a gravación e parala en “Stop”. Nese momento aparecerá outra pantalla:

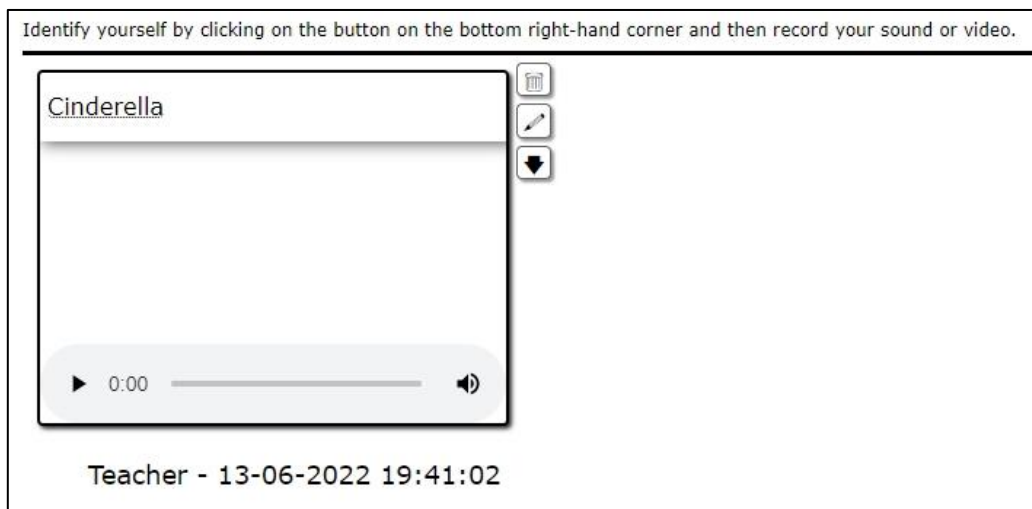


Neste exemplo concreto, no apartado “Tale” mencionarás o conto ao que fan referencia e no apartado ‘Crime’ o delito implícito nese conto.



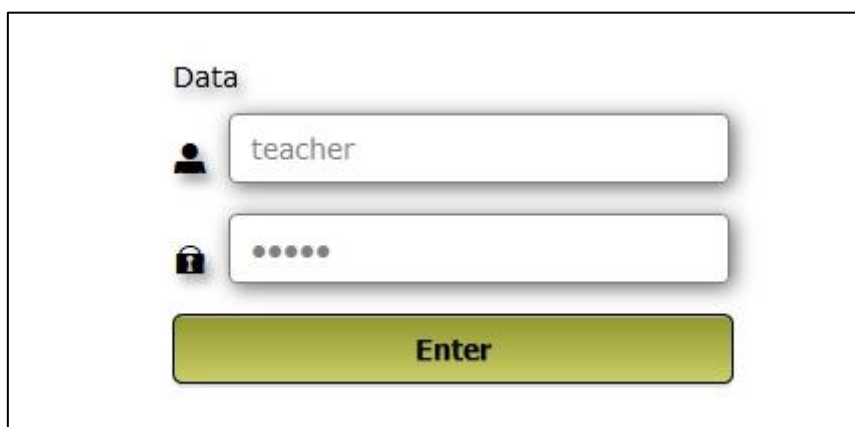
## 3º ESO. Unit 7: Crime

Só quedaría premer no botón verde de validar e a entrada quedaría gardada na entrada principal:



Tamén aparece un xestor de arquivos que permitirá ao alumnado subir as tarefas encomendadas, por exemplo o produto final do apartado "Web Task", ou documentos ou audios nas seccións "writing" e "speaking" ofrecendo así outra alternativa diferente ao profesorado.

O primeiro paso sería identificarse co nome de usuario e contrasinal facilitados polo profe:



Data

teacher

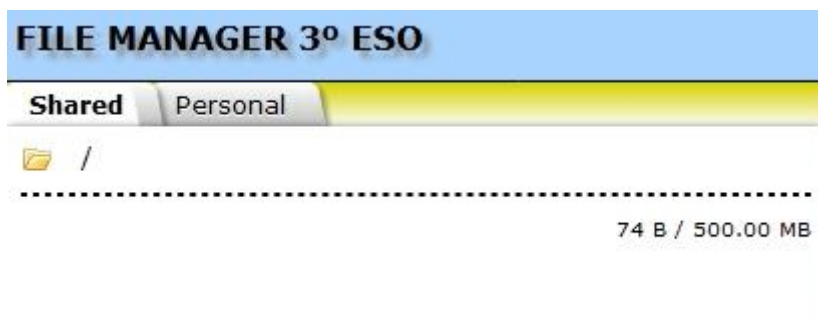
.....

Enter

The image shows a login form. At the top, it says "Data". Below that, there is a text input field with a person icon on the left and the text "teacher" inside. Below the text input field, there is a password input field with a lock icon on the left and five dots inside. At the bottom of the form, there is a green button with the text "Enter".

Ao entrar verán varios botóns. Entrando como estudante, verá na parte superior dous cartafoles: o teu persoal e o compartido (shared) creado polo profe:

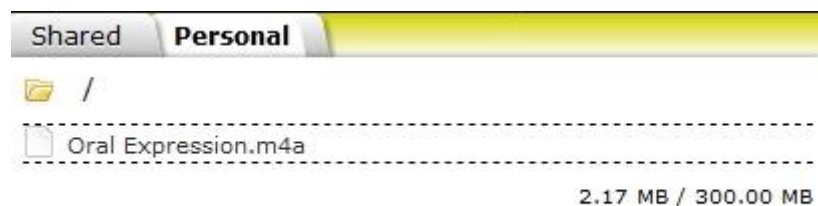
## 3º ESO. Unit 7: Crime



Na parte inferior verás outros dous botóns que nos permitirán subir os arquivos:



O botón co cartafol permitirá crear outro cartafol dentro da carpeta persoal ou da compartida, e o botón coa frecha permitirá abrir un buscador de arquivos para proceder a localizar o noso. Premendo no botón de validar, o arquivo queda subido:



### 6.- As lecturas:

A unidade conta cun recurso en formato libro na sección "Cultural Spot". Para pasar as páxinas abonda con premer no lateral das páxinas co rato. Se preferimos usar o teclado, pasaremos as páxinas mediante as frechas de dereita e esquerda:

## 3º ESO. Unit 7: Crime

The screenshot shows a digital resource titled "CRIME Unit 7". It features a navigation menu with options: Start, Review, Grammar, Song, Vocabulary, Cross-Curricular, Web Task, Real English, Cultural Spot, and Mind Twisters. The main content is a list of 14 trivia questions about illegal acts in various countries, arranged in two columns. The questions are numbered 1 through 14. The first column contains questions 1-7, and the second column contains questions 8-14. The questions are:

- 1.- In France, it is forbidden to call a pig Napoleon.
- 2.- In Miami, Florida, it is illegal to skateboard in a police station.
- 3.- In Florida, unmarried women who parachute on Sundays can be jailed.
- 4.- In Eureka, Nevada, USA, it is still illegal for men with mustaches to kiss women.
- 5.- In Logan County, Colorado, USA, it is still illegal to kiss a woman while she is asleep.
- 6.- In Baltimore, Maryland, USA, it is still an offence to take a lion into a cinema.
- 7.- In Iowa, USA, it is against the law to kiss for more than five minutes.
- 8.- In Florida, it is illegal to fart in a public place after 6pm on a Thursday.
- 9.- In Victoria, Australia, it is illegal to change a light bulb unless you are a licensed electrician.
- 10.- In Britain it is an act of treason to place a postage stamp bearing the monarch's head upside down on an envelope.
- 11.- In Portugal, it is against the law to pee in the ocean.
- 12.- In Illinois, giving a lighted cigar to a pet is illegal.
- 13.- Adultery is considered a criminal offense in Maryland, USA. You can be fined with \$10.
- 14.- In Minnesota, it is against the law to hang male and female underwear together on the same washing line.

At the bottom of the list, there are two horizontal lines with the numbers 1 and 2 below them, likely indicating page numbers or a continuation of the list.

### 7.- 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, case que a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade poden ser accesibles empregando só 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, ou ben a dobre frecha bidireccional) poderemos ir pasando dun menú ao outro. As liñas de puntos que o rodean indican que se agora prememos “enter” (return ou entrar en moitos teclados) 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:

## 3º ESO. Unit 7: Crime



Xa dentro do contido, podemos pasar dun “elemento” a outro premendo “tabulador”, na pantalla aparecerá o elemento “remarcado”, premendo na barra espaciadora seleccionárase de forma permanente. Premendo “esc” deseleccionárase:

The screenshot displays the "CRIME & LITERATURE" web application interface for Unit 7. On the left, there is a sidebar with "ACTIVITIES" and a grid of numbers 1 through 12. The main content area is titled "Activity 4" and contains the text: "Agatha Christie and Arthur Conan Doyle are probably the most popular crime novelists of all time. Can you classify these books by clicking on the writer?". Below this text is a game area with three boxes: "THE HOUND OF THE BASKERVILLES" (dashed border), "AGATHA CHRISTIE" (solid blue border), and "ARTHUR CONAN DOYLE" (dashed border). A red arrow points from a callout box labeled "Elemento Seleccionado" to the "AGATHA CHRISTIE" box. To the right of the game area is a score display showing "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10".

Noutros casos precisarás usar o tabulador para chega a un elemento, premer coa tecla “Enter” para seleccionalo…:

The screenshot displays the "CRIME & LITERATURE" web application interface for Unit 7, showing "Activity 7". The sidebar on the left is identical to the previous screenshot. The main content area is titled "Activity 7" and contains the text: "Drag and drop these words to complete this text about the novel 'Crime and Punishment':". Below this text is a paragraph with several blank boxes for word insertion. To the right of the text is a list of words: "Punishment", "crimes", "valuable", "kill", and "murdered". To the right of the word list is a score display showing "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". At the bottom right of the game area is a red box with a white question mark.

## 3º ESO. Unit 7: Crime

... e volver a premer no tabulador ata chegar ao espazo concreto onde o queremos colocar. Nese momento volvemos a usar a tecla "Enter" e quedaría xa no sitio desexado:

The screenshot shows a web interface for 'CRIME & LITERATURE UNIT 7'. On the left, there is a sidebar with 'ACTIVITIES' and a grid of numbers 1-12. The main content area is titled 'Activity 7' and contains the instruction: 'Drag and drop these words to complete this text about the novel "Crime and Punishment":'. The text to be completed is: 'Crime and  is a novel by the Russian author Fyodor Dostoevsky. It follows the mental anguish and moral dilemmas of Rodion Raskolnikov, who plans to  an old woman who stores money and  objects in her flat. He considers that with that money he could liberate himself and his family from poverty and tries to convince himself that certain  are justifiable. Dostoevsky's father was  by his own servants. This biographical episode impressed the author so much that it surely was the origin of this novel.' To the right of the text are four word boxes: 'crimes', 'valuable', 'kill', and 'murdered'. Further right are two score boxes: 'ATTEMPTS: 0/4' and 'POINTS: 0/10'. At the bottom right is a red square button with a white question mark. At the very bottom, there is a small footer: 'Created by Mónica Montero & Bautista Ramos' and navigation icons.

Nas actividades con menú onde se debe escoller entre varias opcións, prememos co tabulador ata escoller o menú correspondente (observe na imaxe inferior como o menú que escollemos presenta un borde azul), e prememos nas frechas de dereita e esquerda para ver as diversas opcións dispoñibles:

The screenshot shows a web interface for 'CONDITIONAL SENTENCES Unit 7'. On the left, there is a sidebar with 'MIND MAP' and 'ACTIVITIES' and a grid of numbers 1-5. The main content area is titled 'Activity 3' and contains the instruction: 'Choose the right answer.'. There are five numbered questions, each with a dropdown menu: 1. 'She is so insecure! I am sure she  a job if she were more confident.' 2. 'We  go to the countryside and have a picnic if the weather were nice.' 3. 'What would you do if you  500 euros on the street?' 4. 'If I  you, I would try to take things easy.' 5. 'They  the exam if they study harder.' To the right of the questions are two score boxes: 'ATTEMPTS: 0/4' and 'POINTS: 0/10'. At the bottom right is a red square button with a white question mark. A red arrow points to the 'find' dropdown in question 3. At the very bottom, there is a small footer: 'Created by Mónica Montero & Bautista Ramos' and navigation icons.

Nas actividades de ordenar, o procedemento é semellante: Prememos na tecla tabulador ata escoller a palabra que queiramos colocar (observe como cambia de cor):

## 3º ESO. Unit 7: Crime

### PASSIVE VOICE

Unit 7

**ACTIVITIES**

1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15  
16

**Activity 12**

Unjumble the words to form meaningful questions in the passive voice:

the Were smuggler's  
fingertips taken?

ATTEMPTS: 0/5  
POINTS: 0/10

?

Agora usamos as frechas do teclado de dereita e esquerda para colocala no sitio correspondente. Cando a teñamos, volvemos a premer no tabulador para seleccionar o seguinte elemento.

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” ou unha zona concreta dunha imaxe: Nestes casos debemos de premer o tabulador ata que a área estea “seleccionada”.

Despois debemos de premer algunha das teclas coas frechas 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).

### CRIME & CRIMINALS

UNIT 7

**ACTIVITIES**

1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12

**Activity 1**

Search the following words:

L R O I C K P O C K E T	<input type="checkbox"/> BURGLAR	TIME: 78
B X A D P B U R G L A R	<input type="checkbox"/> KIDNAPPER	
L E K M C W H X N O R M	<input type="checkbox"/> MURDERER	
A M G I U W N Y J C S I	<input type="checkbox"/> SMUGGLER	
C S U C D Y L R X M Y A	<input type="checkbox"/> BLACKMAILER	
K W D R Q N E W U V P R	<input type="checkbox"/> FORGER	
M I F V D P A G M R N S	<input type="checkbox"/> SWINDLER	
A N O E L E G P K L W O	<input type="checkbox"/> ARSONIST	
I D R J H L R N P Q L N	<input type="checkbox"/> PICKPOCKET	
L L G W E G H E F E T I		
E E E R Y T X E R V R S		
R R R Y Q L O V V A O T		

## 3º ESO. Unit 7: Crime

Situamos a intersección das liñas no punto que desexemos, aí tan só teremos que premer "enter". No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra (no exemplo, a "P" de "PICKPOCKET" debemos de ir movendo coa frecha para que se vaian seleccionando o resto de letras que compoñen a palabra para rematar premendo "enter" de novo.

**CRIME & CRIMINALS**  
UNIT 7

ACTIVITIES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

Activity 1

Search the following words:

L R **P** I C K P O C K E T

WORDS

- BURGLAR
- KIDNAPPER
- MURDERER
- SMUGGLER
- BLACKMAILER
- FORGER
- SWINDLER
- ARSONIST
- PICKPOCKET

TIME: 9

O mesmo pasa coas actividades de escoller unha zona concreta dunha imaxe. Prememos no tabulador ata que a actividade quede escollida (verá a mesma rodeada en cor azul), e debes situar a intersección das liñas no punto desexado:

**IN THE COURTROOM**  
Unit 7

ACTIVITIES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

Activity 2

The prosecutor on this picture is presenting a case. Read the clues and click on the most suitable person or people on the picture:

Click on the witness

ATTEMPTS: 0/5

POINTS: 0/10

No exemplo concreto, a actividade pídenos que fagamos clic na testemuña ("Witness") así que situamos a intersección das liñas tocando dita figura. Só quedaría premer en "Enter" para resolvela correctamente e pasar á seguinte.