

# Guía

# Didáctica

Orientacións para o profesorado



# 1

# NAS

# ONDAS

MÓNICA MONTERO PARCERO  
BAUTISTA RAMOS SAÍÑAS



## 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

### **1. - INTRODUCCIÓN:**

"Nas Ondas" é unha unidade didáctica creada por Mónica Paula Montero Parcerro 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, Lengua Castellana 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 seis semanas. Na distribución das nosas unidades, esta sería a primeira 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:

.- 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

### 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

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.

.- 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.

### CONTIDOS

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

- INGLÉS: O presente simple. Os adverbios de frecuencia. Contraste entre presente simple e presente continuo.
- GALEGO: A radio. Lexemas e morfemas. Os substantivos. Puntuación. Textos literarios e non literarios. Figuras literarias. Universo Cunqueiro.
- CASTELLANO: Textos orais vs textos escritos. Palabras simples, derivadas, compostas e parasintéticas. Substantivos e adxectivos. Puntuación. Xéneros literarios. Universo Cunqueiro.
- XEOGRAFÍA E HISTORIA: Os sectores económicos. A actividade económica. Dos sistemas económicos á globalidade.

### 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 en 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 desenvolvelas:

### 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

<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 (Galego → mini proxecto literario). Traballo colaborativo (Galego → Comunicación oral. Situación de aprendizaxe. Macro proxecto.	<b>CP</b>
- Nas seguintes seccións do apartado "Ludoteca": Reto visual. Competencia matemática. Pentominós. Programando. Tamén traballaremos esta competencia nas seccións "Situación de aprendizaxe" e no "Macro proxecto".	<b>STEM</b>
- Expresando as propias ideas e escoitando as alleas tanto no traballo cooperativo como na situación de aprendizaxe e no macro proxecto.	<b>CC</b>
- Tanto no traballo colaborativo, como na situación de aprendizaxe e no macro proxecto, 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.	<b>CE</b>
- Nos diferentes subapartados de literatura e comprensión escrita (en Galego e Castellano), reforzando a curiosidade lectora e estimulando a escritura creativa (no apartado mini proxecto literario). Ademais en todo momento faremos fincapé no respecto á propiedade intelectual e en que expresen a súa propia identidade cultural.	<b>CCEC</b>

### 2.- ESTRUCTURA DA UNIDADE:

A unidade divídese en 8 apartados fundamentais:

- **INGLÉS: Grammar:** Presente simple. Adverbios de frecuencia. Presente simple vs Presente Continuo. **Vocabulary:** Jobs. **Game- based learning:** Harry Potter and the Simple Present.
  
- **GALEGO: Tipoloxía textual:** A comunicación oral. A radio. **Léxico:** Morfemas e lexemas. **Morfoloxía:** Os substantivos. **Ortografía:** A puntuación. **Literatura:** Textos literarios e non literarios. As figuras literarias. **Comprensión lectora:** Universo Cunqueiro. **Aprendizaxe baseado en xogos:** Desactiva a bomba.
  
- **CASTELLANO: Tipoloxía textual:** Textos orais vs textos escritos. **Léxico:** Formación de palabras. **Morfoloxía:** Substantivos e adxectivos. **Ortografía:** A puntuación. **Literatura:** Textos literarios e non literarios. As figuras literarias. **Comprensión lectora:** Universo Cunqueiro. **Aprendizaxe baseado en xogos:** Agora caio!
  
- **SOCIAIS: Os sectores económicos. A actividade económica. Dos sistemas económicos á globalidade. Aprendizaxe baseado en xogos:** Do A ao Z.
  
- **SITUACIÓN DE APRENDIZAXE: Cántame un conto!** Elaboración dun podcast dramatizando un conto.
  
- **MACRO PROXECTO: No aire!** Planificación e elaboración dun programa de radio por trimestre.
  
- **LUDETECA:** 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.

## 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

Ademais ofrécense tarxetas de puntos e de recompensas por se se 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 unha recompensa sorpresa!

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

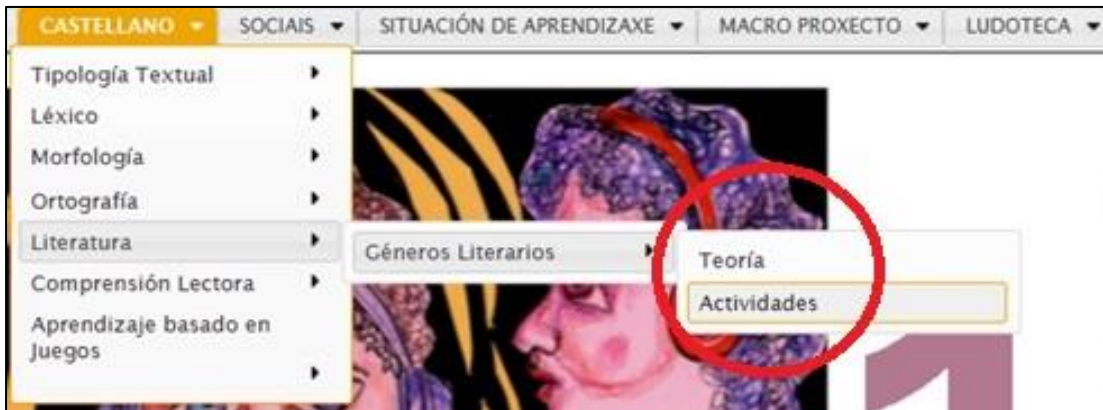
The screenshot shows the 'NAS ONDAS' website interface. The main navigation bar includes 'INICIO', 'ENGLISH', 'GALEGO', 'CASTELLANO', 'SOCIAIS', and 'SITUA'. A dropdown menu is open under 'GALEGO', showing options: 'Tipoloxía Textual', 'Léxico', 'Morfoloxía', 'Ortografía', 'Literatura', 'Comprensión Lectora', and 'Aprendizaxe Baseado en Xogos'. A sub-menu is open under 'Léxico', showing 'Lexemas e Morfemas' and 'Actividades'. Annotations with arrows point to these elements:

- 'Menú principal' points to the 'GALEGO' dropdown.
- 'Poñendo o rato enriba, desprégase un submenú.' points to the 'Léxico' dropdown.
- 'Facendo clic, desprégase o menú.' points to the 'Actividades' option.
- 'Facendo clic, accédese ao contido.' points to the 'Actividades' option.

The background features a colorful illustration of people wearing headphones. The text 'NAS ONDAS' is written vertically on the right. At the bottom right, it says 'MÓNICA MONTERO PARCERO BAUTISTA RAMOS SAÍÑAS' and includes a Creative Commons license logo (CC BY NC SA).

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 225 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:

## NAS ONDAS

Unidade 1. Ámbito Sociolingüístico 3º PDC


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

### 3.- GÉNERO DRAMÁTICO:

Cuando hablamos del género **dramático** (también llamado género teatral) nos referimos a un género que se caracteriza por representar situaciones a través del **diálogo** y las acciones de los personajes en un texto escrito para ser representado en un **teatro**. Al género dramático pertenecen las obras en las que el/la escritor/a pone en boca de sus personajes acciones que les ocurren o sentimientos y emociones vividos por ellos. La presencia del escritor/a es escasa, salvo en las **indicaciones** que se dan en las **anotaciones** (acerca de la entrada, salida o posición de los personajes, del vestuario, del decorado, de la iluminación...).

Los principales subgéneros son:

- **Tragedia**: narra la caída de personajes ilustres, para conmover al público a través de su sufrimiento.
- **Comedia**: explora conflictos entre personajes con un toque cómico y divertido.
- **Drama**: una obra con situaciones desafortunadas y conflictivas.
- **Tragicomedia**: combina elementos trágicos y cómicos.



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



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



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



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.



Botón de accesibilidade, premendo nel aparecen os seguintes botóns:



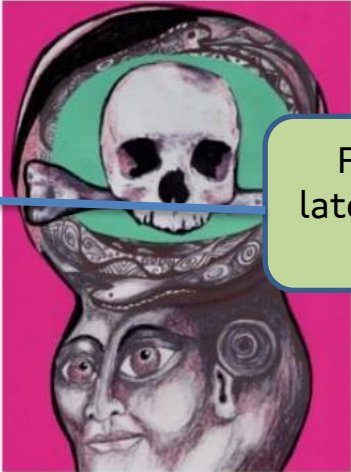
Ten unha explicación máis detallada deses botóns no apartado "[Accesibilidade web](#)" nesta mesma guía didáctica.

### 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:

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

**LA CABEZA DE BOUSO:**



En el Times de Nueva York leí que a un hombre de Chicago, por más señas hijo de italianos, lo operaron en la cabeza, y le encontraron un hueso raro y suplementario. Esto ya le pasara en mi provincia de Mondoñedo a un tal Bouso de Prado. El hueso era una especie de haba, un parietal. El de donde procedía, porque Pero hay que contar desde el principio con todos los en Villalba, en la feria, tuvo más remedio que entrar en discusión con un vecino de mesa, que no era del país, alto, flaco, moreno. Después se supo que era un valenciano que había viajado a Galicia para comprar unas mulas, que ya tuviera otras del país y le salieran muy pacíficas. Discutieron Bouso y

7 8

Facendo clic cerca dos laterais, podemos pasar as páxinas.

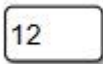
Na parte inferior atopará os seguintes botóns:



De esquerda a dereita, estes botóns permítenlle:



Abrir un menú que o leva ao inicio de cada capítulo.



Inserir o número de páxina ao que queremos ir se prememos na frecha.



Escoitar o texto presente en pantalla.

## 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 software interface titled "ADVERBS OF FREQUENCY" with the subtitle "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO". At the top right, there is a box labeled "Informe de avaliación." (Assessment report).

On the left side, there is an "ACTIVITIES" index with numbers 1, 2, 3, 4, 5. An arrow points from the index to the main activity area, labeled "Índice de actividades." (Activities index).

The main activity area is titled "Activity 2" and contains the instruction: "Rearrange the adverbs of frequency in the right order. From 100% to 0%:". Below this instruction are six boxes containing the adverbs: NEVER, ALWAYS, SOMETIMES, HARDLY EVER, OFTEN, and USUALLY. A button with a question mark is labeled "Botón de comprobar solución." (Check solution button).

On the right side, there is a statistics box showing "ATTEMPTS: 0/5" and "POINTS: 0/10". Below it is a button labeled "Ocultar o índice de actividades." (Hide activities index).

At the bottom left, there are navigation buttons: "Anterior" (Previous) and "Seguinte" (Next).

At the bottom center, there is a footer with the text "Mónica Montero & Bautista Ramos".

At the bottom right, there are window control buttons (close, back, forward) and a button labeled "Pechar o paquete." (Close package).

At the bottom left, there are accessibility icons (a person in a wheelchair) labeled "Botóns de accesibilidade." (Accessibility buttons).

### 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

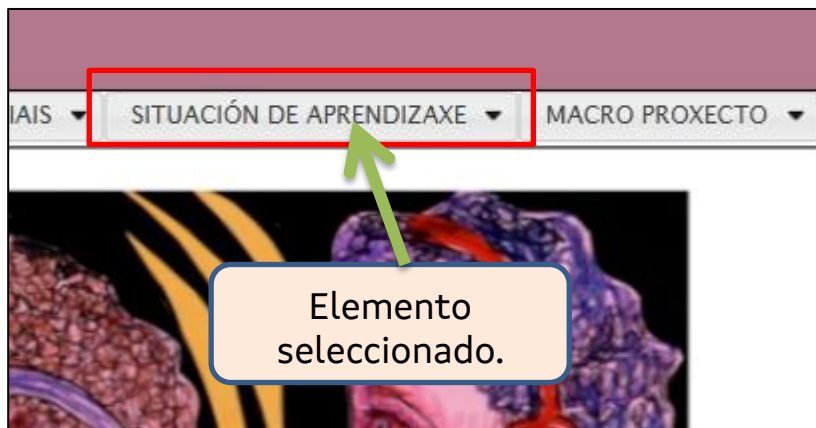
Se vostede como docente quere dispoñer dese informe de avaliación, dispón de varias opcións:

- 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 puzzles. 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:





## 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

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 seleccionárase de forma permanente. Premendo a tecla "Esc" deseleccionárase:



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

**O UNIVERSO DE CUNQUEIRO**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

**Actividade 2**  
Move as imaxes ao texto correspondente:

O Sorisco falador    A serea Venadita    O herdeiro da China

O Tordavisco    O Gatipetro    O Bolimarte

INTENTOS: 0/4  
PUNTOS: 0/10

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":

**O UNIVERSO DE CUNQUEIRO**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

**Actividade 1**  
Busca nesta sopa de letras estes personaxes do universo Cunqueiro:

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

**PERSOAXES**

- VENADITA
- SINBAD
- MANSUR
- SORISCO
- TORDAVISCO
- BOLIMARTE
- GATIPEDRO

TEMPO: 141

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 "V" da palabra "VENADITA".

The screenshot shows a software interface for a word search activity. At the top, it reads "O UNIVERSO DE CUNQUEIRO" and "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO". Below this, there's a section for "ACTIVIDADES" with "Actividade 1" selected. The instruction says "Busca nesta sopa de letras estes personaxes do universo Cunqueiro:". A 10x10 grid of letters is displayed. A red vertical line is positioned at the 4th column and a red horizontal line at the 2nd row, intersecting at the letter 'V'. To the right of the grid is a list of names to find: VENADITA, SINBAD, MANSUR, SORISCO, TORDAVISCO, BOLIMARTE, and GATIPEDRO. A timer shows 155 seconds. At the bottom, the author's name "Mónica Montero & Bautista Ramos" and navigation buttons are visible.

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

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:

**O UNIVERSO DE CUNQUEIRO**  
MBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

**Actividade 1**  
Busca nesta sopa de letras estes personaxes do universo Cunqueiro:

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

**PERSOAXES**


- VENADITA
- SINBAD
- MANSUR
- SORISCO
- TORDAVISCO
- BOLIMARTE
- GATIPEDRO

TEMPO: 1:15

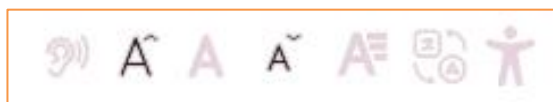
Mónica Montero & Bautista Ramos

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.

### 9.- Accesibilidade web.

Tanto os paquetes de actividades como as guías didácticas conteñen, na parte inferior esquerda, o botón de accesibilidade: 

Ao premer nel accedemos novamente ás distintas funcionalidades que detallamos a continuación:



**De esquerda a dereita**, o primeiro botón permite escoitar o contido que se atope en forma de texto no apartado da unidade na que nos atopemos. No caso de ter “seleccionado” algún anaco de texto reproducirase só ese anaco.

## 3º ESO - PDC. Ámbito Sociolingüístico. Unidade 1: Nas ondas

O segundo, terceiro e cuarto botóns permiten ampliar, volver ao valor inicial ou reducir o tamaño da fonte do texto.

O quinto permite cambiar o tipo de fonte no que se amosa o texto. O primeiro valor é o valor por defecto e os outros valores son tipografías axeitadas por exemplo para o caso da dislexia (OpenDislexyc).

O sexto abre un menú de tradución de Google para amosar o contido na lingua que se sinale.

**Mónica Montero & Bautista Ramos. Xuño 2024**