

Manual de Uso



1 NAS ONDAS

MÓNICA MONTERO PARCERO
BAUTISTA RAMOS SAÍÑAS



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

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:



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.

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

NAS ONDAS

Unidade 1. Ámbito Sociolingüístico 3º PDC

INICIO ▾ ENGLISH ▾ GALEGO ▾ CASTELLANO ▾ SOCIAIS ▾ SITUACIÓN DE 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.



Este sería o formato sen omitir as palabras en grosa. 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:

Na esquerda hai un índice cos números das distintas actividades; se pos o rato enriba de cada número verás o nome da actividade, facendo clic irás 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.

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

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 aparecerán as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, se foron correctas ou non, etc. Se queres ver unha información de cada intento, debes premer no número que hai na ventá "Execucións". Fíxate na imaxe seguinte:

The screenshot shows a software interface for a language activity. At the top, it says 'ADVERBS OF FREQUENCY' and 'ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO'. A callout box labeled 'Informe de avaliación.' points to the top-left corner. Below this, there's a section for 'ACTIVITIES' with a list of numbers 1-5. A callout 'Índice de actividades.' points to this list. 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 the instruction are six boxes containing the words: NEVER, OFTEN, SOMETIMES, USUALLY, HARDLY EVER, and ALWAYS. A callout 'Botón de comprobar solución.' points to a button with a question mark. To the right of the activity area, there's a statistics box showing 'ATTEMPTS: 0/5' and 'POINTS: 0/10'. A callout 'Oculta o índice de actividades.' points to the top-left corner of the activity area. At the bottom, there are navigation buttons: 'Anterior', 'Mónica Montero & Bautista Ramos', 'Pegar o paquete.', and 'Seguinte'. A callout 'Pegar o paquete.' points to the 'X' button. Another callout 'Seguinte' points to the right arrow button.

4.- As lecturas:

A unidade conta con dous recursos en formato libro. Para pasar as páxinas só terás que premer no lateral das páxinas:

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 del de Chicago era una especie de haba, fiada entre el frontal y un parietal. El de procedía, porque hay que contar con todos los alba, en la feria, mas remedio de vecino de mesa, flaco, moreno. un valenciano que habia viajado a Galicia para comprar unas mulas, que ya tuviera otras del pais y le salieran muy pacificas. Discutieron Bouso y

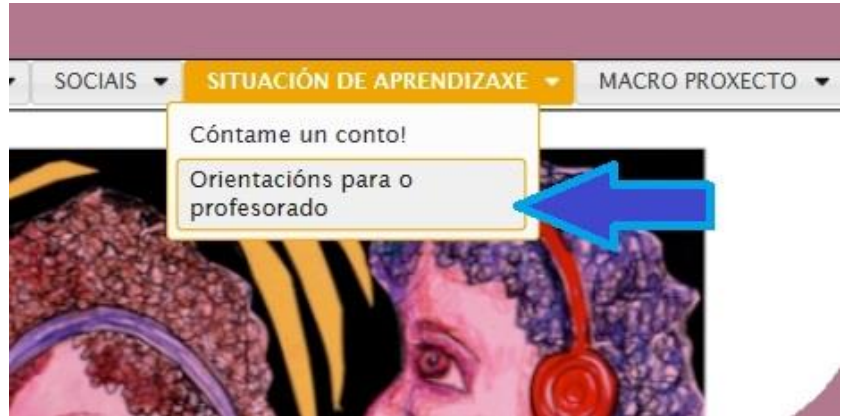
5.- Accesibilidade:

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, practicamente a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade poden ser accedidos empregando só o teclado. Mediante a tecla de "tabulador" poderaste 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:

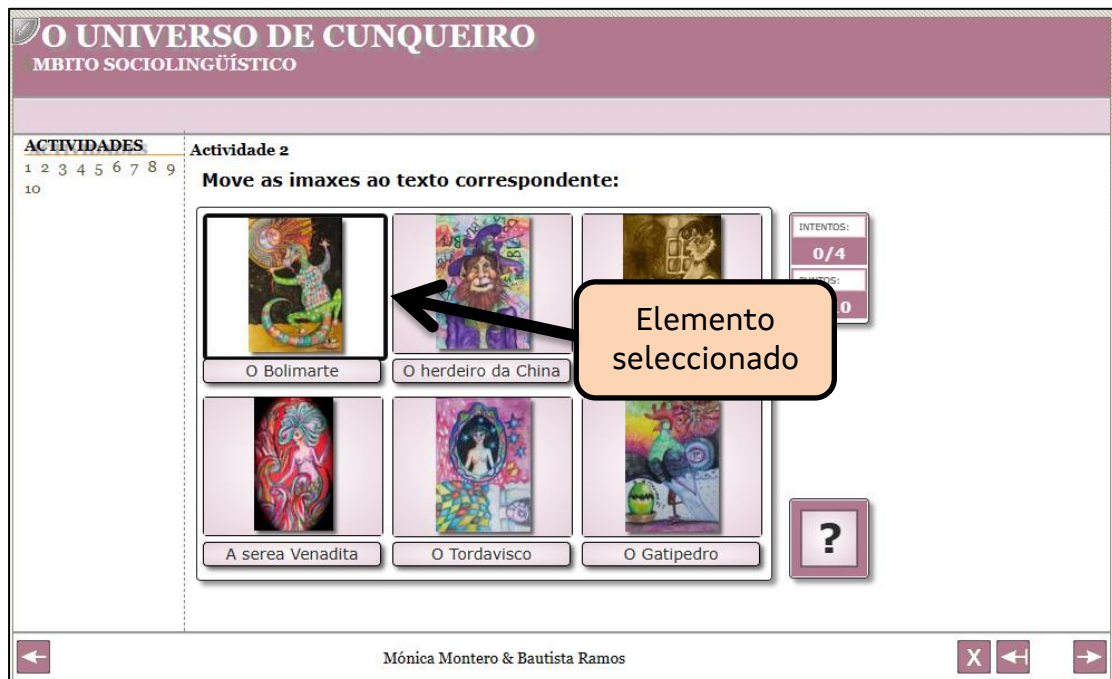
Se prememos a tecla de "tabulador" (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú a outro. As liñas de puntos que o arrodean indican que se agora prememos "enter" despregarase o menú.

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

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 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.

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

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 cores do mesmo invértense) e pulsariamos "Intro" para solucionar a actividade:

O UNIVERSO DE CUNQUEIRO
MBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

Move as imaxes ao texto correspondente:

O Bolimarte O herdeiro da China O Sorisco falador

A serea Venadita O Tordavisco O Gatipetro

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
MBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

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

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

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 is 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 5th 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 characters to find: VENADITA, SINBAD, MANSUR, SORISCO, TORDAVISCO, BOLIMARTE, and GATIPEDRO. A timer on the right shows "TEMPO: 155". At the bottom, the author's name "Mónica Montero & Bautista Ramos" is visible along with navigation buttons (X, left arrow, right arrow).

Unha vez que a intersección estea no principio da palabra que buscamos, tan só teremos que premer "Enter".

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:

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.