

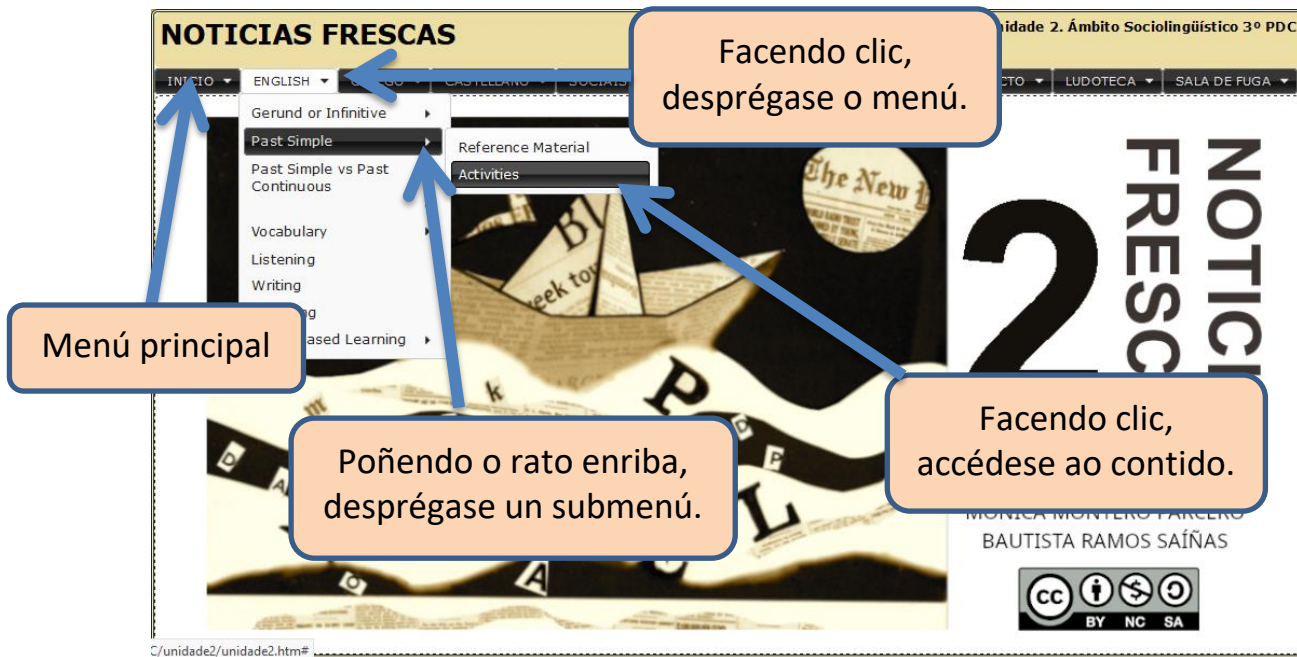
# Manual de Uso



## 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:



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.

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

## 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...



Este sería o formato sen omitir as palabras en negraña. 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

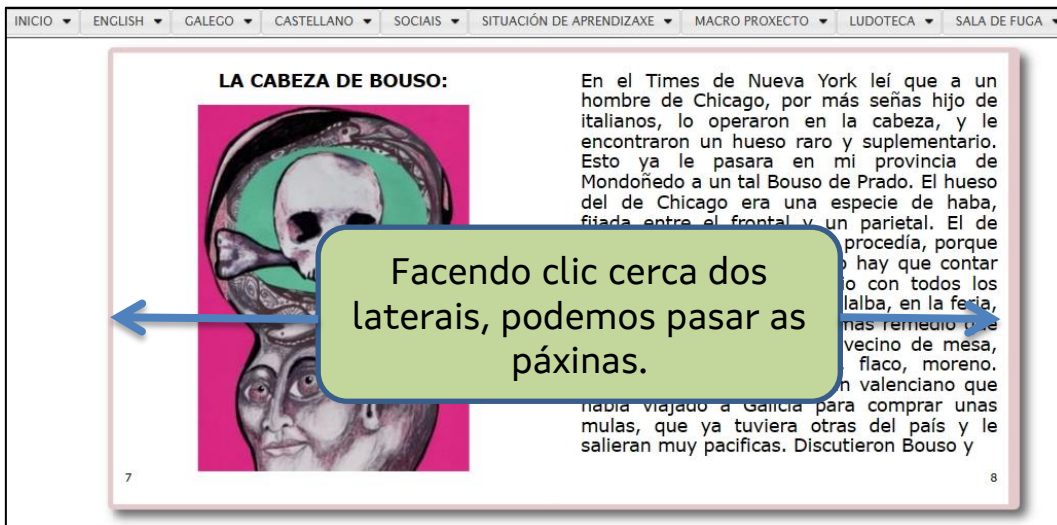
Lembra que de todo o teu traballo con cada un dos grupos de actividades elabórase un informe que lle pode servir ao docente como avaliación (por exemplo mediante o envío dunha captura de pantalla) e ao alumnado de auto-avaliación. Se o desexas ver, só tes que premer na esquina superior esquerda; na pantalla 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 titled "MEANS OF TRANSPORT" with the subtitle "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO". A box labeled "Informe de avaliación." points to the top right. On the left, an "ACTIVITIES" list (1-10) has an orange arrow pointing to "Índice de actividades.". The main area is "Activity 2" with the instruction "Move the pictures so that they match the names:". It features a 2x4 grid of images and labels: (1) Scooter, (2) Car, (3) High Speed Train, (4) Double-Decker, (5) Underground, (6) Van, (7) Bus, (8) Tram. A "Botón de comprobar solución." points to a "?" button. A "Seguint" button is below it. At the bottom, an "Anterior" button is on the left, and a "Pechar o paquete." button points to a close button (X). A "Ocultar o índice de actividades." button points to a button with a left arrow and a question mark.

### 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 o 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 país y le salieran muy pacíficas. Discutieron Bouso y

Facendo clic cerca dos laterais, podemos pasar as páxinas.

### 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, pódese acceder practicamente a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade 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 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.



SITUACIÓN DE APRENDIZAXE ▾ MACRO PROXECTO ▾ LUDOTECA ▾ SALA DE FUGA ▾

Elemento seleccionado.

## 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 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:

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

Elemento seleccionado

ATTEMPTS: 0/4  
POINTS: 0/1

?

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.

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

Activity 2

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 POLÍTICA**  
ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

Actividade 8  
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

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

Actividade 8  
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



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

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":

Fíxate 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
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

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.

Mónica Montero & Bautista Ramos. Xuño 2024