

Manual de Uso



3

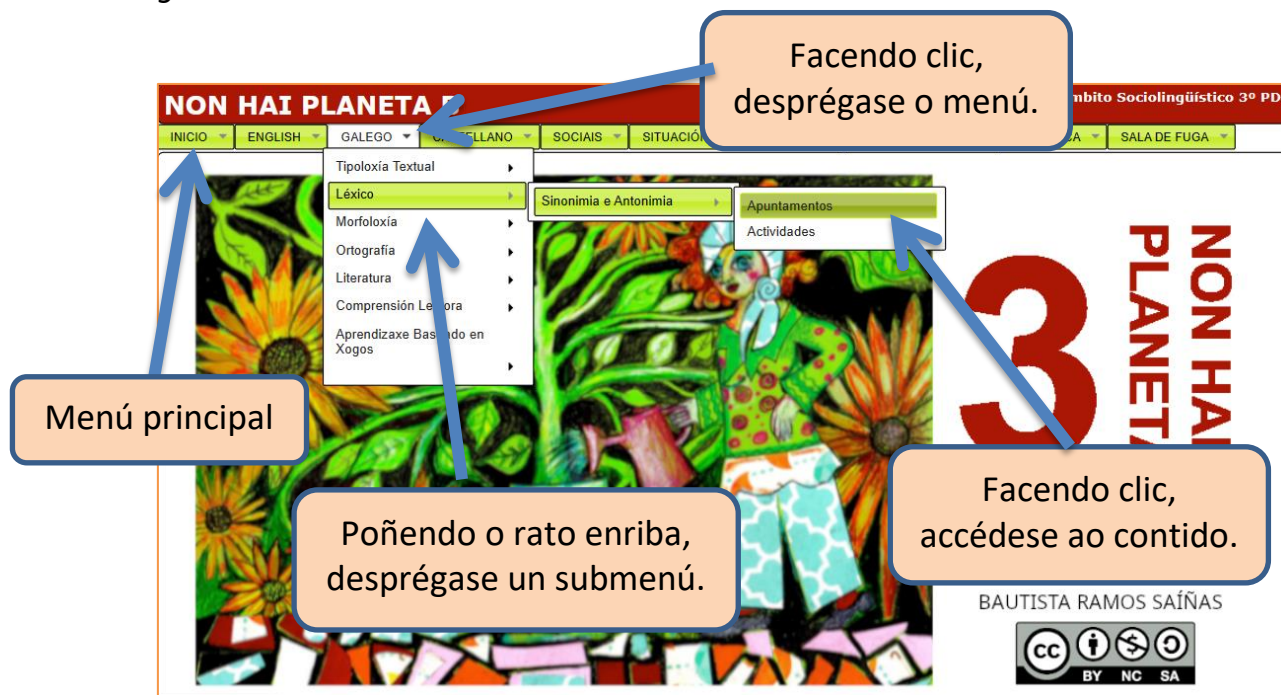
**NON HAI
PLANETA B**

MÓNICA MONTERO PARCERO
BAUTISTA RAMOS SAÍÑAS



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.

NON HAI PLANETA B Unidade 3. Ámbito Sociolingüístico 3º PDC

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

LA PUBLICIDAD:

"El aire que respiramos se compone de oxígeno, nitrógeno...y publicidad " (R. Guerin)

Desde que nos levantamos por la mañana hasta que nos acostamos, nos envuelve la publicidad. Ya sea en la calle, a través de los medios de comunicación (radio, TV y prensa) o incluso a través del teléfono e internet. Por eso dice Guerin que respiramos publicidad.

La publicidad se ha instalado en nuestras vidas. Su indiscutible presencia en la sociedad genera partidarios y detractores. En cualquier caso, para defender una postura u otra hace falta conocer qué secretos encierran los anuncios.

A pesar del importante papel que ocupa en nuestra vida, carecemos de instrumentos de análisis para entender el hecho publicitario.

Esto es lo que vamos a intentar abordar a través de estas breves notas: un acercamiento a la publicidad y a su lenguaje.



 **N**  

Este sería o formato sen omitir as palabras en negriña. 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.

Presta 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.



Este botón amosa algunha imaxe asociada co apartado que se está a tratar.



Aquí podes visualizar un vídeo relacionado co tema.



Botón de accesibilidade, premendo nel aparecen os seguintes botóns:



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

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.

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 MEDIA ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

Informe de avaliación.









ACTIVITIES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

↑ Índice de actividades.

Activity 4

Now, write the suitable names under each picture:

 []	 []	 []	 []
 []	 []	 []	 []

ATTEMPTS: 0/4
POINTS:

Botón de comprobar solución.

Seguiente

Anterior

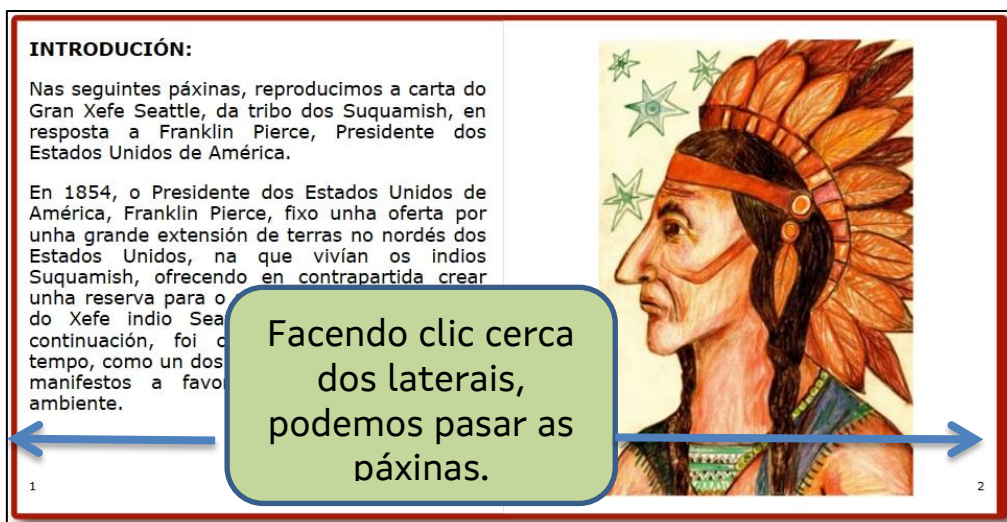
Botóns de accesibilidade.

Pechar o paquete.

Mónica Montero & Bautista Ramos

4.- As lecturas:

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

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:

The screenshot shows a game interface titled "THE MEDIA" with a red header. The interface is divided into several sections. On the left, there is a sidebar with "ACTIVITIES" and a grid of numbers 1-10. The main area is titled "Activity 3" and "Move the text boxes". Below this, there is a grid of 12 items, each with an image and a label: COUCH POTATO, JOURNALIST, SATELLITE DISH, PRESS CONFERENCE, FRONT PAGE, PAPARAZZI, REMOTE CONTROL, and LIVE COVERAGE. The "JOURNALIST" item is highlighted with a white arrow and a callout box that says "Elemento seleccionado". On the right side, there are two score indicators: "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". At the bottom right, there is a red square with a white question mark. The footer contains the text "Mónica Montero & Bautista Ramos" and navigation icons.

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:

The screenshot shows an interactive activity interface. At the top, it says "THE MEDIA" and "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO". On the left, there is a grid of 10 activity icons numbered 1 to 10. The main area is titled "Activity 3" and contains the instruction "Move the text boxes under the right pictures:". Below this, there is a 2x4 grid of images with corresponding text boxes below them:

- Image 1: A group of people with microphones. Label: LIVE COVERAGE
- Image 2: A woman being interviewed by a camera operator. Label: JOURNALIST
- Image 3: A man holding a camera. Label: PRESS CONFERENCE
- Image 4: A satellite dish. Label: SATELLITE DISH
- Image 5: A newspaper front page. Label: FRONT PAGE
- Image 6: A computer monitor with "LIVE" on it. Label: PAPARAZZI
- Image 7: A satellite dish on a roof. Label: COUCH POTATO
- Image 8: A person lying on a sofa. Label: REMOTE CONTROL

On the right side, there is a score box showing "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". Below the score box is a red button with a question mark, indicated by a black arrow. At the bottom left, it says "Mónica Montero & Bautista Ramos". At the bottom right, there are navigation icons: back, home, forward, and refresh.

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":

CAMBIO CLIMÁTICO ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVIDADES

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Actividade 1

Busca estas palabras relacionadas co cambio climático:

PALABRAS

- CLIMA
- ATMOSFERA
- RECICLAXE
- DESERTIZACIÓN
- TEMPERATURA
- TORMENTAS
- SECA
- DESXEO

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

Elemento seleccionado

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 no "D" da palabra "DESERTIZACIÓN".

CAMBIO CLIMÁTICO ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVIDADES

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Actividade 1

Busca estas palabras relacionadas co cambio climático:

PALABRAS

- CLIMA
- ATMOSFERA
- RECICLAXE
- DESERTIZACIÓN
- TEMPERATURA
- TORMENTAS
- SECA
- DESXEO

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

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:

The screenshot shows a web interface for a word search activity. At the top, there is a red header with the text 'CAMBIO CLIMÁTICO' on the left and 'ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO' on the right. Below the header, on the left, is a sidebar with the title 'ACTIVIDADES' and a grid of numbers from 1 to 10. The main content area is titled 'Actividade 1' and contains the instruction 'Busca estas palabras relacionadas co cambio climático:'. Below this instruction is a 10x10 grid of letters. The word 'DESERTIZACIÓN' is highlighted in red in the grid. To the right of the grid is a list of words with checkboxes: 'CLIMA', 'ATMOSFERA', 'RECICLAXE', 'DESERTIZACIÓN', 'TEMPERATURA', 'TORMENTAS', 'SECA', and 'DESXEO'. The 'DESERTIZACIÓN' checkbox is checked.

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.

6.- 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 permitir 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.

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 (OpenDislesyc).

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

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 (OpenDislesyc).

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

7.- Auto avaliación:

No menú inicio inclúese unha imaxe que che permite como usuari@ avaliar o aprendido ao longo da unidade e mesmo a propia unidade.