

Manual de Uso



4

**A (RE)VOLTA AO DÍA
EN 80 MUNDOS**

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.

A (RE)VOLTA AO DÍA EN 80 MUNDOS

UNIDADE 4 ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

Fray Luís de León. (1527 -1591)

Escritor de ascendencia judía, agustino y profesor de la **Universidad de Salamanca**. Se le considera el máximo exponente de la literatura **ascética** del Renacimiento (La literatura ascética trata de los ejercicios que debe practicar el cristiano para conseguir su perfección espiritual, alejando los placeres terrenales).

Pasó cinco años de **cárcel** por haber traducido el libro bíblico: "*Cantar de los cantares*".

Su poesía contiene un **tono moral**: en ella busca la **pureza** humana para alcanzar la perfección.

Escribió odas importantes, como las dedicadas **a la vida retirada** y a su amigo **Salinas**.

Su empeño en conseguir un lenguaje cuidado y natural lo convierten en un escritor fundamental para la consolidación de la prosa castellana. Destacan en este sentido "*La perfecta casada*" (1583), sobre las virtudes de la mujer cristiana, y, sobre todo, "*De los nombres de Cristo*" (1574-1575), un conjunto de comentarios eruditos a los apelativos con que se designa a Jesucristo en la Sagrada Escritura.



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.

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



Este menú permíteche 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 leas 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 mesmo manual.

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 dereita; 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 image shows a digital activity interface titled "TECHNOLOGY" and "ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO". The main heading is "Informe de avaliación." Below it, there is a section for "Activity 3" with the instruction "Now, write the names under each image:". The activity consists of eight image boxes arranged in a 2x4 grid, each with a corresponding text input field below it. The images are: a desktop monitor, a laptop, a download icon, the Google logo, an upload icon, a grid of social media icons, a smartphone with headphones, and a globe with a compass. To the right of the grid is a "Check solution" button and a "Next" button. At the bottom right, there are navigation buttons: "Anterior", "Botóns de accesibilidade.", and "Pechar o paquete.". On the left, there is an "Index of activities" and a score display showing "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". The author's name "Mónica Montero & Bautista Ramos" is visible at the bottom left.

TECHNOLOGY

Informe de avaliación.

ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVITIES

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Índice de actividades.

Activity 3

Now, write the names under each image:

Botón de comprobar solución.

Seguiente

Anterior

Botóns de accesibilidade.

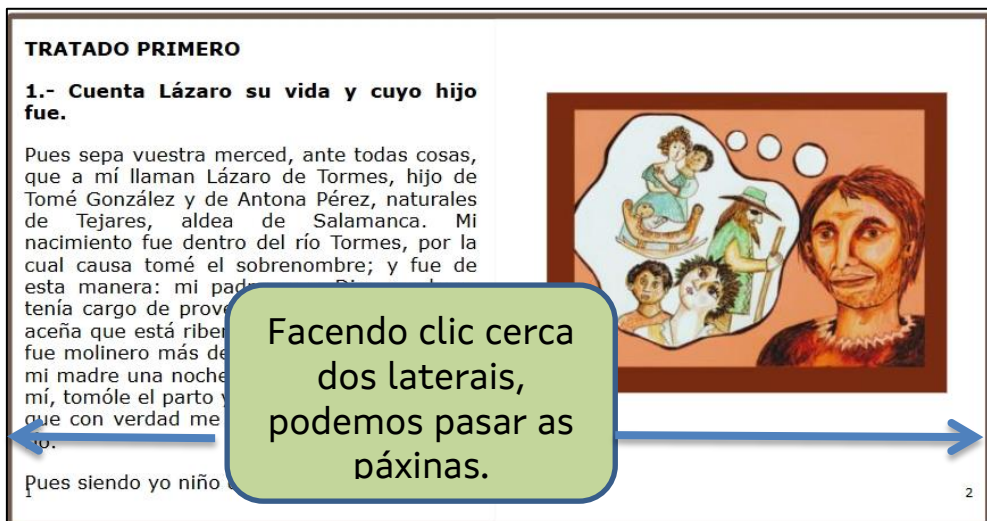
Pechar o paquete.

ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/10

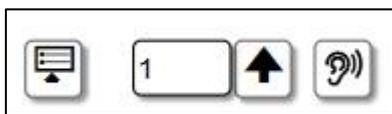
Mónica Montero & Bautista Ramos

4.- As lecturas:

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



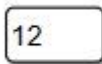
Na parte inferior atoparás os seguintes botóns:



De esquerda a dereita, estes botóns permítenche:



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



Inserir o número de páxina ao que queiras ir se premes na frecha.



Escoitar o texto presente en pantalla.

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.

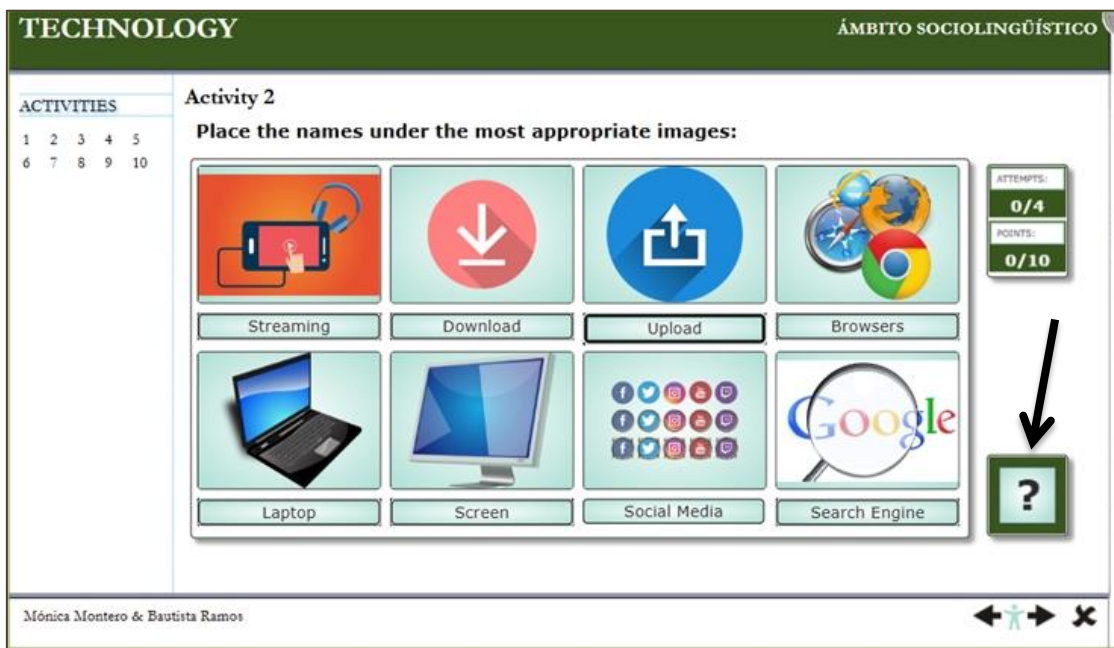
Xa dentro do contido, podemos pasar dun "elemento" a outro premendo na tecla "tabulador": na pantalla aparecerá o elemento "remarcado", e premendo na barra espaciadora seleccionarase de forma permanente. Premendo a tecla "Esc" deseleccionarase:



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:



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":

AS REVOLUCIÓN LIBERAIS ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVIDADES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Actividade 5
Es quen de atopar as seguintes palabras relacionadas coa revolución francesa?

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

PALABRAS

- ASEMBLEA
- MONARQUÍA
- XIRONDINOS
- XACOBINOS
- BASTILLA
- GUILLOTINA
- ROBESPIERRE

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 "B" da palabra "BASTILLA".

AS REVOLUCIÓN LIBERAIS ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVIDADES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Actividade 5
Es quen de atopar as seguintes palabras relacionadas coa revolución francesa?

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

PALABRAS

- ASEMBLEA
- MONARQUÍA
- XIRONDINOS
- XACOBINOS
- BASTILLA
- GUILLOTINA
- ROBESPIERRE

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:

AS REVOLUCIÓNS LIBERAIS ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

ACTIVIDADES

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Actividade 5

Es quen de atopar as seguintes palabras relacionadas coa revolución francesa?

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

PALABRAS

- ASEMBLEA
- MONARQUÍA
- XIRONDINOS
- XACOBINOS
- BASTILLA
- GUILLOTINA
- ROBESPIERRE

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 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.

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.

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.