

# Manual de Uso



# 6

VIVIR CON ARTE

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.

## VIVIR CON ARTE

UNIDADE 6 ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

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

### TERCEIRA ETAPA:

A obra deste período está moi marcada pola **Guerra de Independencia**.

Vemos nos seus cadros e gravados un gran dramatismo, centrándose en temas como o sufrimento e a **morte**.

A este período pertence:

[El 3 de mayo de 1808 en Madrid.](#)

[El 2 de mayo en Madrid \(1814\).](#)

[A serie de gravados Los Desastres de la guerra.](#)



Autor : Goya  
Título orixinal: "El 3 de mayo de 1808 en Madrid"  
Descrición: Un pelotón de fusilamento anónimo está a piques de disparar contra un protagonista destacado que alza en cruz os brazos e viste de radiante branco e amarelo, e iconograficamente remite a figura de Cristo.

← [N] →

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:

"S" ou "X" Informe de avaliación. **ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO**

ACTIVIDADES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Índice de actividades.

Actividade 6

Escribe o nome que corresponda debaixo de cada imaxe. Ten en conta que todas as palabras comezan con "S" ou con "X":

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

INTENTOS: 0/4  
PUNTOS:

Botón de comprobar solución.

Seguinte

Anterior

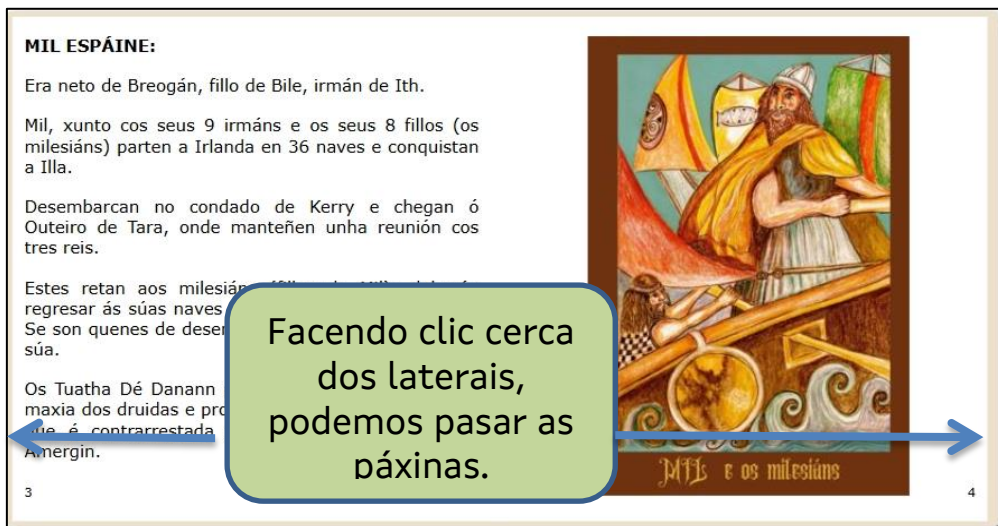
Mónica Montero & Bautista Ramos

Botóns de accesibilidade.

Pechar o paquete.

#### 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:

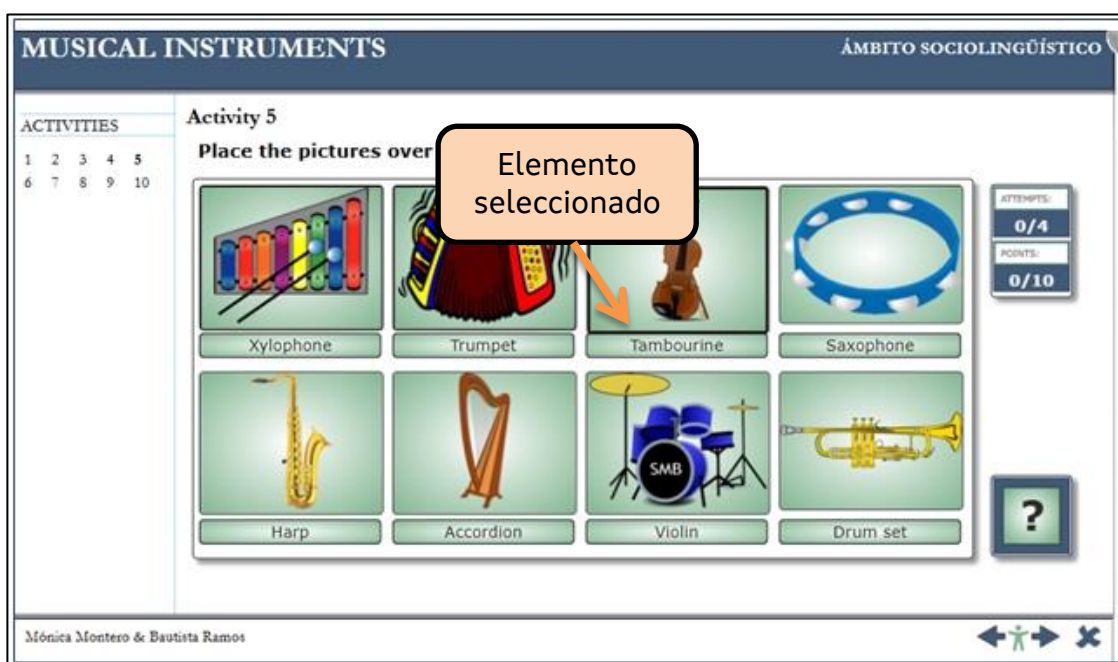
Aínda que a unidade é totalmente operativa mediante o emprego dun rato e teclado poden darse casos nos que o uso do rato non sexa posible. Neste caso, pódese acceder practicamente á totalidade dos contidos e

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.

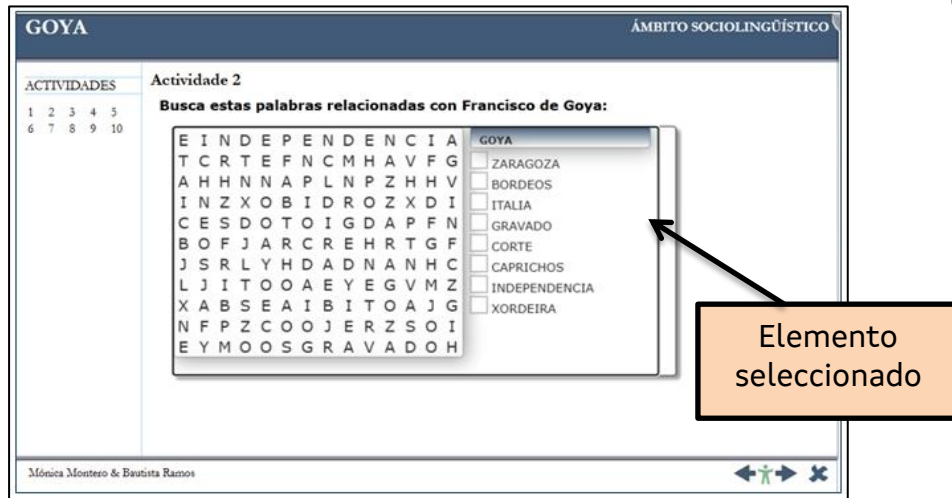
Finalmente, se fose preciso, seguiríamos usando o tabulador ata que quedase seleccionado o botón de verificación (as súas cores invértense) e pulsariamos "Intro" para solucionar a actividade:



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":



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 "I" da palabra "INDEPENDENCIA".



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:



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 usuario/a avaliar o aprendido ao longo da unidade e mesmo a propia unidade.

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