

Manual do/a usuario/a

① As plantas - A Terra e a súa representación

o ▾ As plantas ▾ A Terra e a súa representación ▾ Lingua ▾ Lengua ▾ Matemáticas ▾ English ▾ Computación ▾ T. colectivo ▾

UNIDADE DIDÁCTICA INTEGRADA - 4º PRIMARIA

① As plantas - A Terra e a súa representación



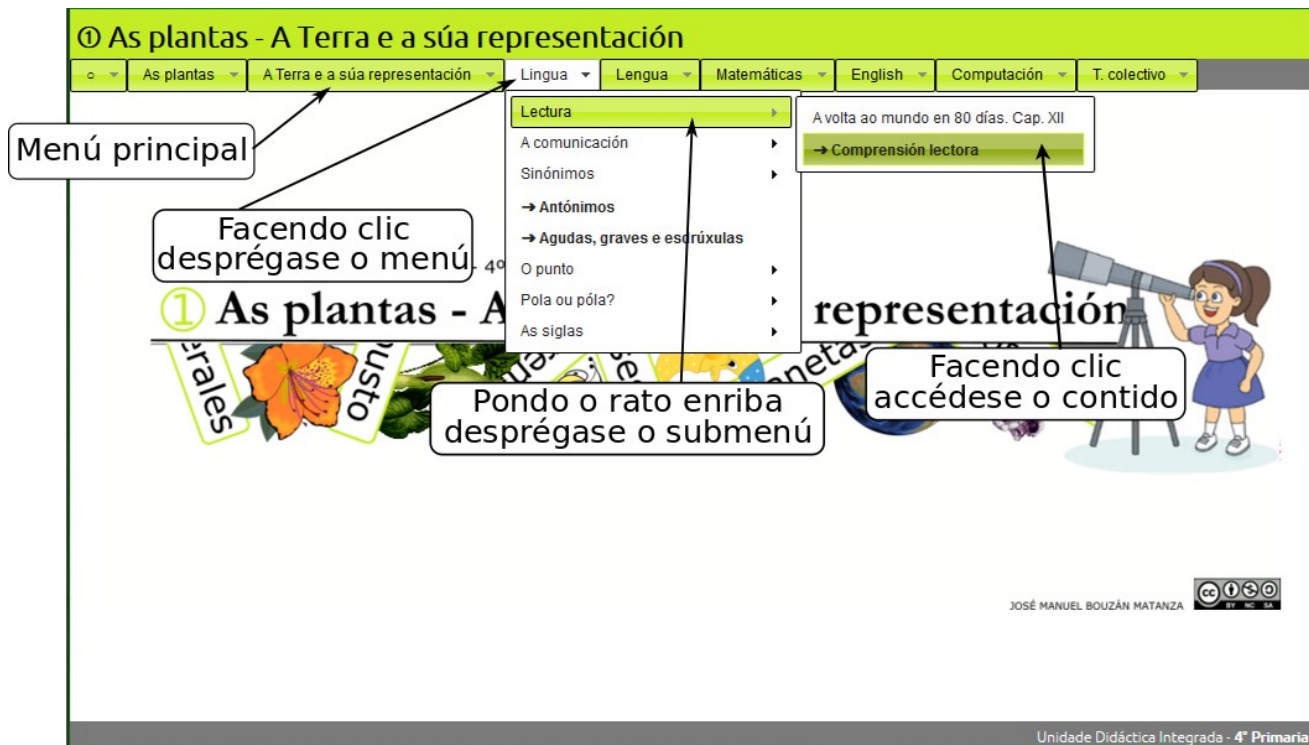
JOSÉ MANUEL BOUZÁN MATANZA

CC BY NC SA

Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria

1.- O menú principal:

Na zona superior da pantalla atópase o menú principal dende o que acceder a todos os contidos. O seu funcionamento é moi sinxelo, fíxate no gráfico:



Tal e como se explica para moverte pola unidade unicamente deberás de facer clic naquel apartado que queiras, tras o cal aparecerá o contido escollido.

2.- Ver/ocultar grosa, esquemas e ligazóns:

Nalgúns lugares, no fondo da pantalla, poderás observar unha serie de botóns que che permiten realizar diversas funcionalidades:



Este desprega un menú dende o que acceder a calquera dos subapartados relativos ao que está aberto na pantalla.



Permite ocultar as palabras clave que están en grosa (grosa).



As frechas permiten moverse ó seguinte ou ó anterior apartado, si existise.



Este abrirá unha imaxe ou gráfico no centro da pantalla.



Abrirá algún contido de Internet na páxina central como pode ser un vídeo de Youtube.



Abre arquivos como pdfs ou esquemas do texto que estás a ver.

3.- As lecturas:

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ó da imaxe, para “pasar as follas” so debes de por o rato nun dos dous bordos laterais e facer clic., verás que fai un efecto como si se levantase a folla. Tamén podes pasar as follas empregando as frechas dereita e esquerda do teclado.

As plantas
A Terra e a súa representación
Lingua
Lengua
Matemáticas
English
Computación
T.colectivo

Capítulo XII
Adaptación

A fin de abreviar a distancia, o guía deixou á dereita o trazado da vía, o parsi, moi familiarizado cos carreiros do seu país, pretendía gañar unhas vinte millas atallando pola selva, e descansaron nisto. Phileas Fogg e Francis Cromarty, metidos ata o pescozo nos seus cestos, ían moi zarandeados polo rudo trote do elefante, a quen imprimía o seu condutor unha marcha rápida. En canto a Picaporte, apostado sobre o lombo do animal e directamente sometido aos vaivéns, coidaba moi ben, segundo recomendoullo o seu amo, de non ter a lingua entre os dentes, porque lla podía cortar rasa. O bo raparigo, ora despedido cara ao pescozo do elefante, ora cara ás ancas, daba pinchacarneiros como un paíaso sobre o trampolín; pero no medio dos seus saltos de carpa ría e chanceaba, sacando de cando en vez un terrón de azucre, que o intelixente Kiouni tomaba coa trompa, sen interromper un só instante o seu trote regular.

4.- As actividades:

Na práctica totalidade das actividades atoparaste na parte superior con unha ou dúas ligazóns que se premes levarante algún lugar de Internet onde podes consultar algo relativo as actividades que estás a facer como por exemplo un dicionario.

Na dereita hai un índice cos números das distintas actividades, si 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 a seguinte sen necesidade de que fagas clic en ningún lado, si pola contra cometiches erros e debes de repetir o exercicio, este se recargará automaticamente.

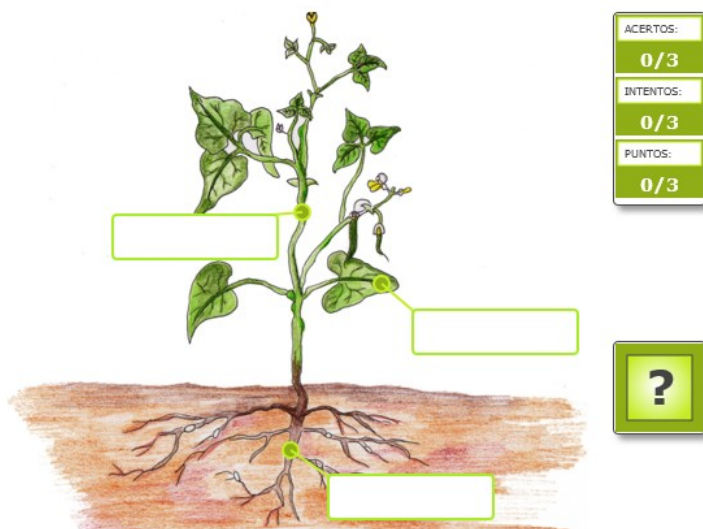
Lembra que de todo o teu traballo con cada un dos grupos de actividades elabórase un informe que che pode servir de auto-avaliación, si o desexas ver so tes que premer na esquina superior dereita, na pantalla aparecerá as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, si foron correctas ou non, etc...

Actividades 2 As plantas

Informe de avaliación

1

Escrebe o nome das tres partes que, normalmente, podemos atopar nunha planta. Presta atención, unha destas palabras precisa acento.



Actividades

1 2 3 4 5 6

Ligazóns a todas as actividades

Anterior/seguínte actividade

Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria

5.- Traballos colectivos “on line”:



Para entrar no proxecto debes de premer sobre este botón na esquina inferior dereita. Así aparecerá unha serie de botóns, premendo no que ten a icona dunha persoa poderás acceder ao espazo para engdir o teu traballo.



6.- Programamos:

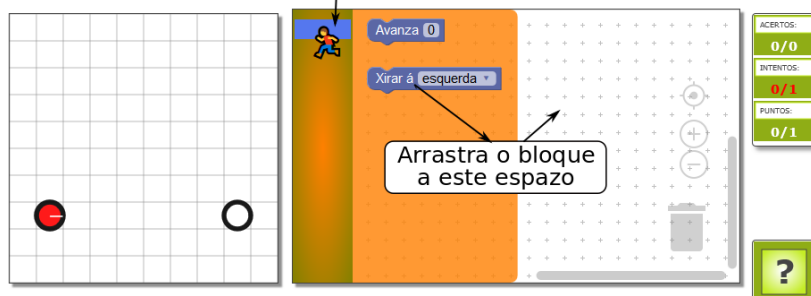
Para empezar a construír o teu programa preme sobre a icona da persoa correndo para que aparezan os distintos bloques, logo preme e arrastra cada bloque ao espazo de puntos para ir situando as distintas pezas.

Programamos Computación

1

Preme para que aparezan os bloques

Sitúa as pezas de xeito que o círculo vermello quede exactamente na cela do círculo branco sen saír do taboleiro.



Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria