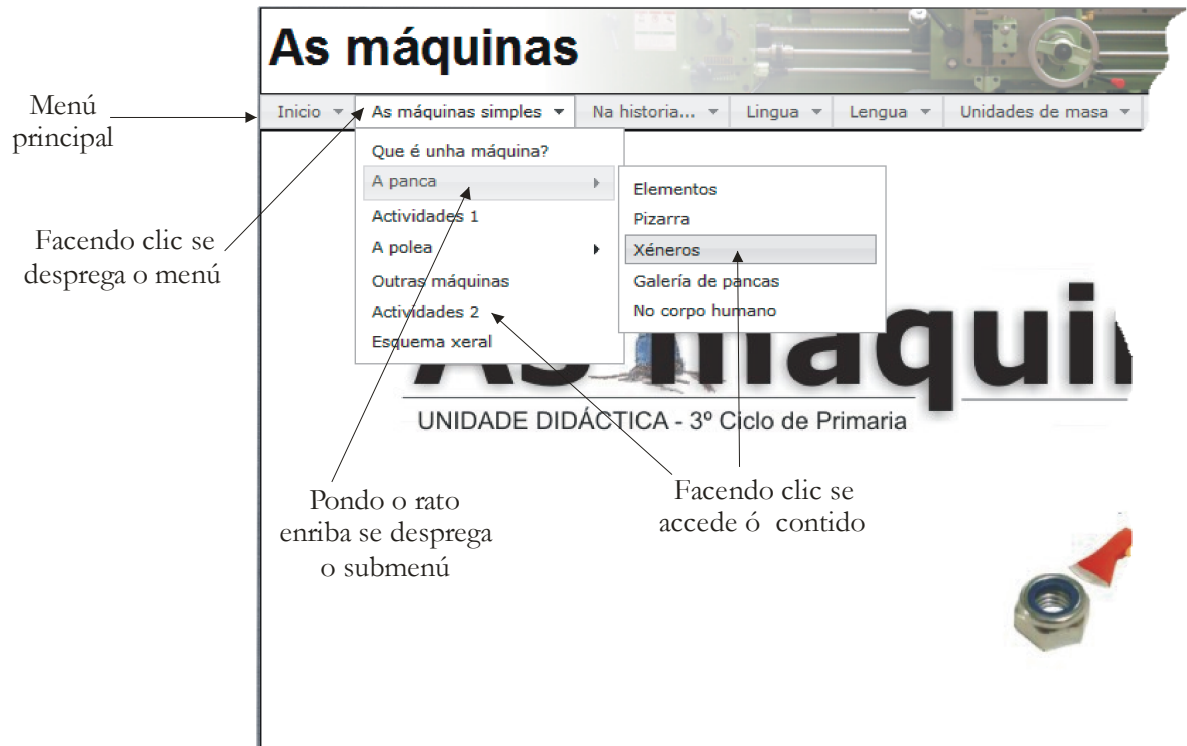


Manual do usuario



1.- O menú principal:

Na zona superior da pantalla se atopa 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 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 técnicas de estudio:

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

As frechas permiten moverse ó seguinte ou ó anterior apartado, si existise, o botón "ab" permite por en grosa (negriña) as palabras clave que hai no texto, para o estudo, pode ser bo que primeiro leas o texto sen estas palabras remarcadas, logo podes marcalas (polas en grosa) e ver si unicamente con estas palabras eres quen de comentar o que o texto quere transmitir.

O terceiro botón "ab" oculta ou mostra esas palabras clave, está tamén pensado para o estudo, podes ocultar esas palabras e intentar lembralas coa axuda do texto que non foi ocultado.

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

As máquinas

Inicio ▾ As máquinas simples ▾ Na historia... ▾ Lingua ▾ Lengua ▾ Unidades de ma

2.- A Panca. Elementos

É unha das máquinas máis simple de todas as n **barra rixida** (normalment nun lugar chamado **pu** barra se aplica unha fo vencer outra forza (que c barra.

Á distancia entre o punto r (potencia) chámase **bra** entre o punto de ap chámase **brazo de re** Canto máis longo sex que facer para vencer

Ver/ocultar grosa

Ver esquema do apartado

Ir ó anterior apartado

Ocultar palabras en grosa

Unidade didáctica - 3º Ciclo de Primaria

É unha das máquinas máis sinxelas, hai máis simple de todas as máquinas simples (normalmente metálica ou de nun lugar chamado barra se aplica unha forza (chamada vencer outra forza (que chamarem barra.

O botón de ver o esquema amosarache un breve mapa conceptual no que se recolle o principal do tratado no apartado, intenta comprendelo.

Nalgunha pantalla existe un quinto botón:



Neste botón atoparás sempre consellos para estudar con menos esforzo, préstalles atención xa que che poden aforrar moito tempo e traballo.

3.- As lecturas:

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

The screenshot shows the 'As máquinas' website interface. At the top, there's a navigation bar with links: Inicio, As máquinas simples, Na historia..., Lingua, Lengua, Unidades de masa, Tools, Traballo colectivo, and Reunión carpintería. The main content area is titled 'A romana' and features a diagram of a Roman balance scale. The diagram labels include 'Punto de apoio' (Point of support), 'Contrapeso' (Counterweight), and 'Gancho para colgar obxecto a pesar' (Hook for hanging the object to be weighed). To the right of the diagram is a text block titled 'A romana' describing the history of the balance scale. A tooltip box is overlaid on the text, stating: 'Pondo o rato nun lateral e facendo clic podemos "pasar folla"'. A 'Seguinte' button is visible at the bottom right of the text area. The footer of the page reads 'Unidade didáctica - 3º Ciclo de Primaria'.

4.- As actividades:

Na práctica totalidade das actividades te atoparás na parte superior con unha ou dúas ligazóns que se premes te levarán algún lugar de internet onde podes consultar algo relativo as actividades que estás a facer.

Na esquerda 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 se elabora 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...

Ligazóns de consulta

Las máquinas
El verbo

CONJUGADOR | **DICCIONARIO**

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15
16 17

3.- Señala los verbos
Haz clic sobre las formas verbales que hay en este texto.

LA PALANCA

La palanca es una de las máquinas más sencillas, hay quien dice que es la más simple de todas las máquinas simples.

Está formada por una barra rígida que se apoya en un lugar llamado fulcro o punto de apoyo.

INTENTOS
0

Informe de avaliación

Seguiente actividade

Haz clic sobre las formas verbales

Unidad Didáctica - 3º Ciclo Educación Primaria

5.- Curiosidades:

Na polea, no apartado de curiosidades, despois de ler o texto sobre a misteriosa inclinación das fachadas das casas de Amsterdam, en "Paseando polas rúas", para un mellor "paseo" podes facer clic na esquina superior dereita da imaxe e comenzará o paseo, a pantalla completa.

As máquinas

Inicio | As máquinas simples | Na historia... | Lengua | Unidades de masa | Tools | Tránsito colectivo | Reunión carpintería

Amsterdam Paseando polas rúas

Nesta vista de Google street podes facer unha visita a casa coa fachada máis estreita, aproveita a ocasión para observar todo o que se comenta no texto sobre os ganchos e as inclinacións das fachadas.

Pantalla completa

Unidad didáctica - 3º Ciclo de Primaria

6.- Pizarra:

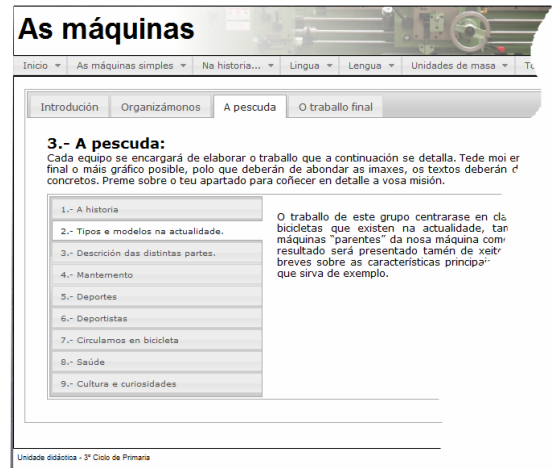
A pizarra é un lugar onde podes plasmar os coñecementos que se están traballando, dun xeito máis gráfico. O seu funcionamento é sinxelo, no parte dereita da pantalla hai un botón (cor verde con +) no que hai unha serie de imaxes que podes empregar para a túa composición, con tan só premer, arrastrar e soltar, fíxate que o premer sobre a imaxe aparecen unha serie de botóns que che permiten modificar a imaxe.

Os textos os elaboras no botón amarelo, ó igual que as imaxes, os textos tamén se poden mover e modificar para que se axeiten ó que queremos.

7.- Traballo colectivo - Proxecto:

Neste apartado se explica a totalidade do traballo a desenvolver por todos. No apartado da pescuda, para ver o teu equipo en concreto non terás máis que facer clic sobre el.

No caso desta imaxe, se está vendo o relativo ó segundo grupo "2.- Tipos e modelos na actualidade". Fíxate no fondo branco.



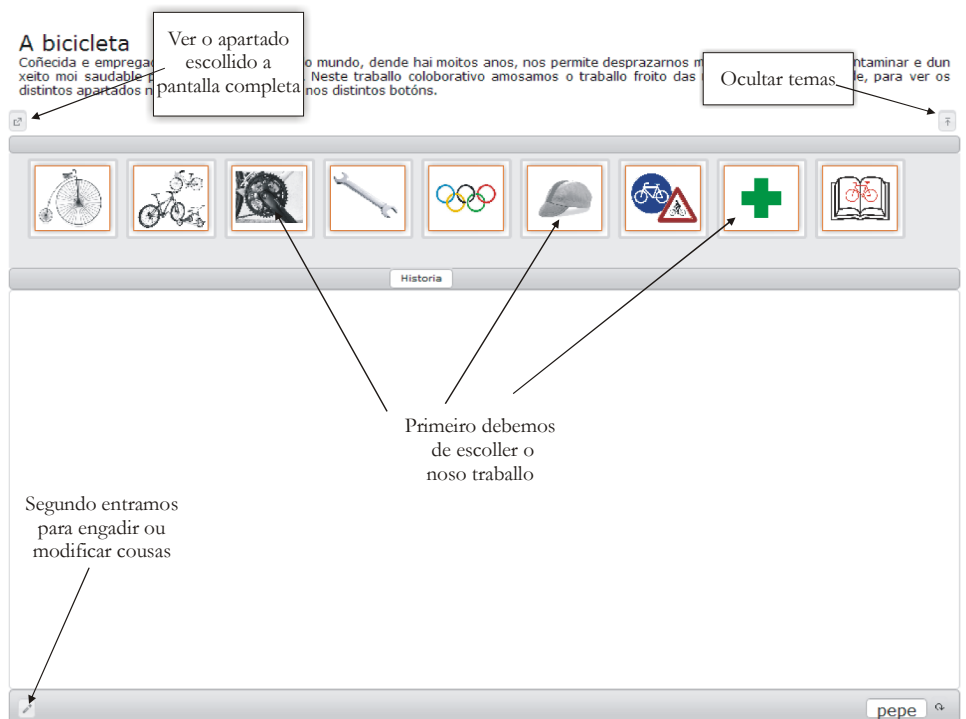
8.- Traballo colectivo - Traballo:

Si decidístedes optar por esta forma de presentar o voso traballo lee con atención as seguintes indicacións, verás que é moi sinxelo.

Ó premer sobre o menú aparecerá a seguinte pantalla:

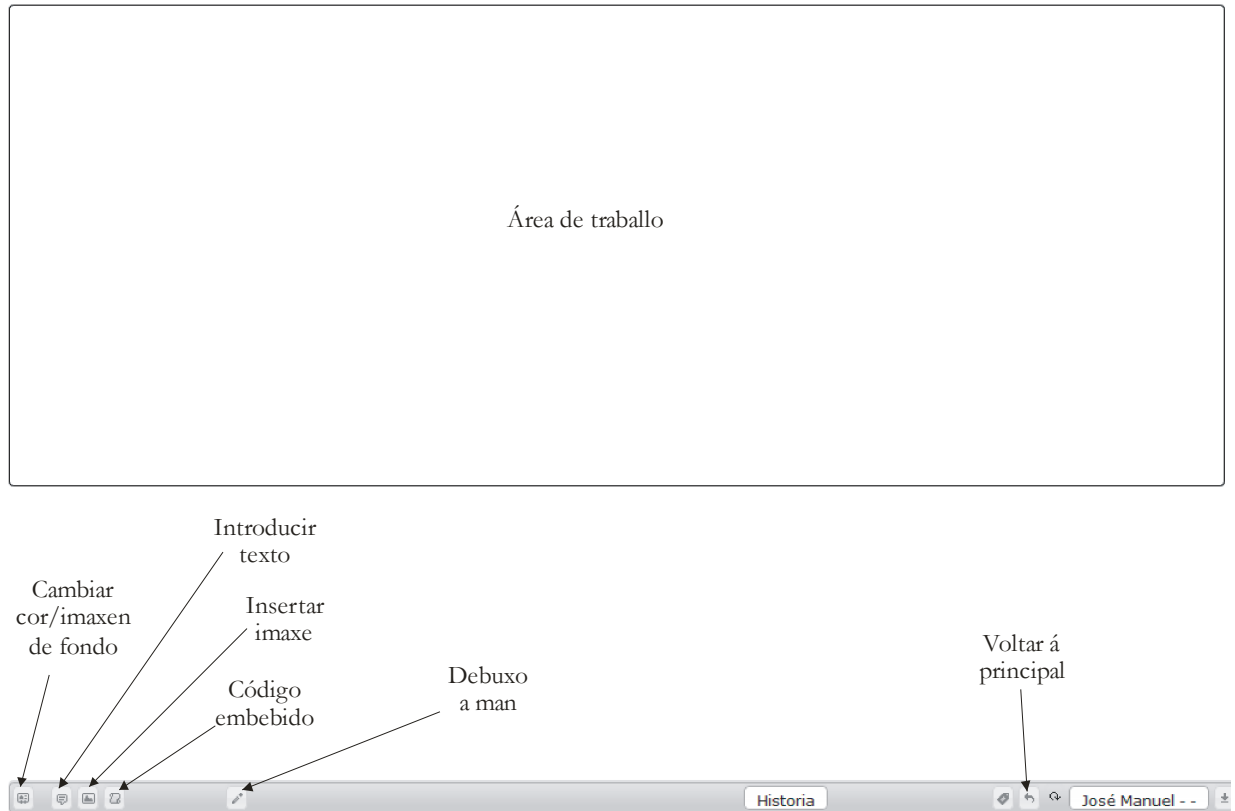
Esta é a pantalla onde se verá o traballo de todos e onde calquera persoa que acceda a este apartado pode velo.

Para poder engadir e/ou modificar textos e imaxes ó voso póster, o primeiro é seleccionar o voso apartado, si houbese algo feito xa o



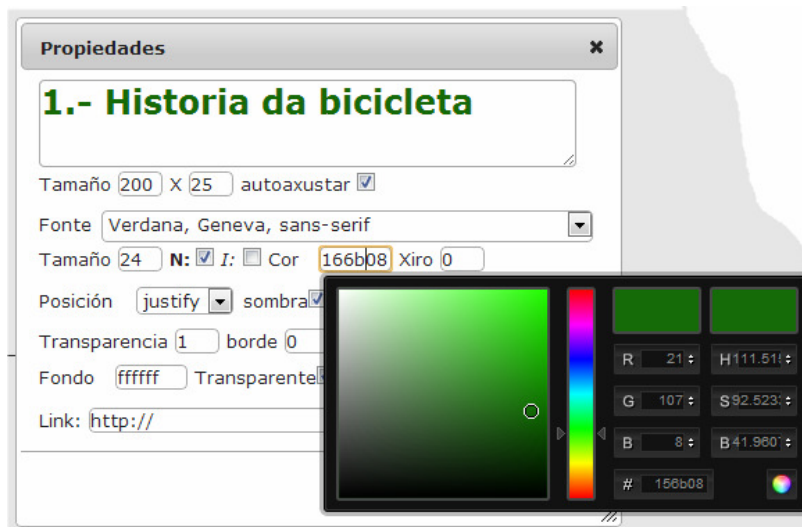
poderías ver ó seleccionalo.

O segundo paso é indicar quen eres, para elo debes de premer, na esquina inferior esquerda, sobre a icona do lapis, a primeira vez que o fagas pedirache que introduzas o nome de usuario e contrasinal e chegarás a esta pantalla:



Área de traballo: é o lugar onde debes de situar os elementos que queirades, procurade non saír dos seus límites.

Cambiar cor/imaxen de fondo: Aquí podes por o fondo doutra cor, si fas clic no apartado de cor aparecerá unha paleta para que o elixas, tamén poderías subir unha imaxe que servise de fondo.



Introducir texto: Ó premer sobre este botón aparecerá unha ventá pequena onde podes introducir o texto, tamaño, cor das letras, etc. No caso da imaxe, puxemos un tamaño de 24, negriña, e unha cor verde.

So falta premer en aceptar para que o noso texto apareza nun lugar da área de traballo.

Premendo nela, nas súas beiras aparecerán unha serie de botóns que nos permite realizar determinadas cousas sobre o propio texto.



Por exemplo o "cubo do lixo" borra todo o texto que acabamos de introducir, debaixo, a chave volve a amosarnos o tamaño da fonte, cor, ... para modificalo, o botón coa X cancela, no botón que está máis a esquerda é o fondo permite cambiar diversas

cousas directamente como o tamaño (aparece un A grande e outro pequeno, premendo nunha ou noutra tamén se pode cambiar o tamaño).

Ademáis si prememos sobre o texto e arrastramos (mentras matemos pulsado), podemos colocar o texto no lugar que queiramos.

As flechas de dobre punta son para cambiar o tamaño que ocupa o texto, por exemplo nun parágrafo.

Premendo e arrastrando no botón da cima, o texto xirará en función de como movamos o rato.

Cando creas que está correcto so tes que pulsar no botón máis grande, nese momento (pode tardar algúns segundos) calquera que se acercase ó teu traballo dende outro ordenador xa vería o teu texto.

Insertar imaxe: Ó igual que co texto, ó premer aquí aparece unha ventana onde deberás de indicar cal e o arquivo de imaxe que queres subir ó traballo.

Neste caso escollemos un arquivo que tiñamos no noso ordenador chamado "bicicletaRodaAlta.jpg", puxemos tamén un comentario sobre a imaxe e no fondo introducimos unha ligazón para que a xente que visite o noso traballo, si o desexa, facendo clic sobre esta imaxe poderá visitar o lugar indicado na ligazón.

Fíxate tamén que podes determinar o tamaño (ancho) que vai a ter no traballo a imaxe (este é o valor da miniatura) así como o tamaño da imaxe que se amosará si alguén fai clic co botón dereito do rato sobre a imaxe no traballo. Ó premer sobre aceptar aparecerá un reloxo (dependendo do tamaño da imaxe pode tardar uns segundos). Finalizado este proceso, a imaxe aparecerá na área de traballo.



Neste caso, ó igual que fixemos co texto, podemos movela e colocar no sitio que nos pareza máis axeitado, ademáis se lle engadiu outro texto que xiramos para acompañar a imaxe.

Si queremos ver como se está vendo o noso traballo tan so debemos de pulsar sobre "Voltar á principal".

Para seguir engadindo ou modificando o xa feito volvemos a entrar no botón do lapis na esquina inferior esquerda.

NOTA: Pode ocorrer que o profe ou outro alumno esté traballando sobre o noso tema, de ahí que si seleccionamos un obxecto que esté modificando outro usuario aparecerá unha mensaxe non deixándonos modificar ese elemento (pero si podemos modificar outros ou engadir novos) ata que remate.

Código embebido: Está reservado para introducir no noso traballo contidos doutra web que se podan "embeber", por exemplo un video de youtube. Teña presente que hai navegadores e lugares que non admiten completamente estos tipos de embebidos polo que non se recomenda o seu emprego neste traballo.

Debuxo a man: Permite debuxar amán (rectángulos, círculos, líneas, ...) sobre a área de traballo. Ó igual que no código embebido, algún navegador pode presentar anomalías polo que tamén se desaconsella o seu uso neste traballo.