

Manual do usuario

A función de nutrición II

Inicio ▾	Fun. de nutrición II ▾	Na historia ▾	Lingua ▾	Lengua ▾	Matemáticas ▾	Inglés ▾	Relevo de Europa ▾	Proxectos ▾	Computación ▾	
----------	------------------------	---------------	----------	----------	---------------	----------	--------------------	-------------	---------------	--

UNIDADE DIDÁCTICA - 6º EDUCACIÓN PRIMARIA

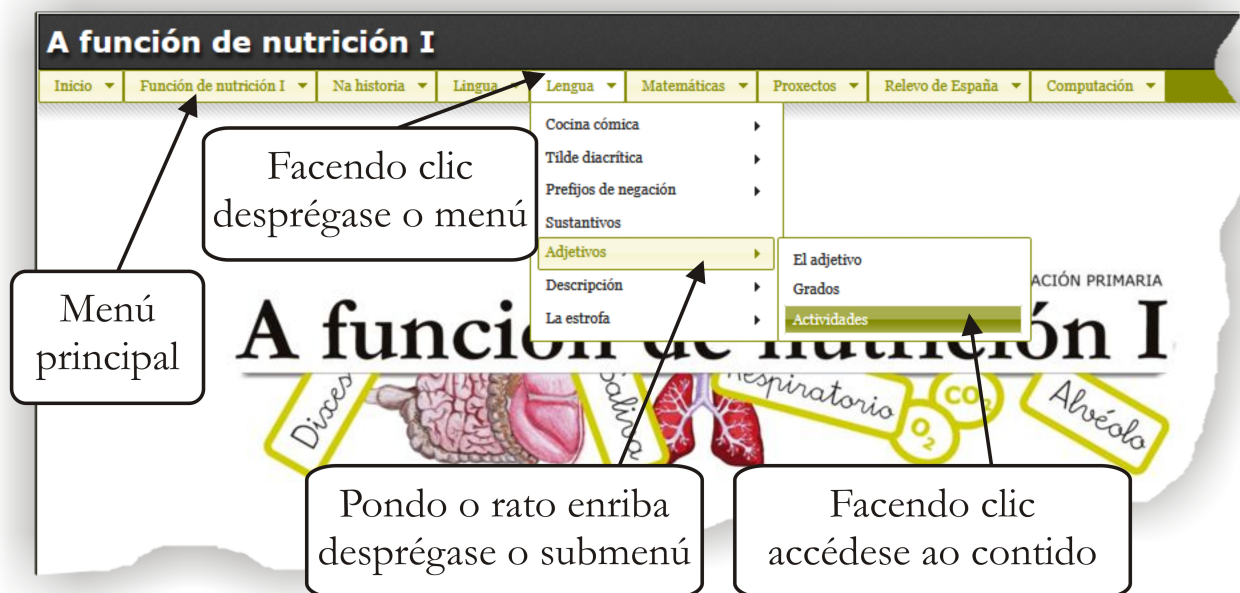


JOSÉ MANUEL BOUZÁN MATANZA



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 grossa, 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 grossa (negriña).



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



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



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.



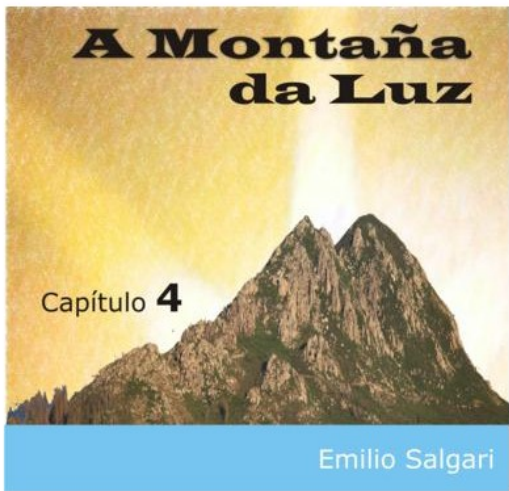
Abre arquivos como pdfs ou esquemas do texto que estás a ver.

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 bordes 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.

A función de nutrición II

Inicio ▾ Fun. de nutrición II ▾ Na historia ▾ Lingua ▾ Lengua ▾ Matemáticas ▾ Inglés ▾ Relevo de Europa ▾ Proxectos ▾ Computación ▾



A Montaña da Luz

Capítulo 4

Emilio Salgari

Emilio Salgari

Aos primeiros albores o elefante xa estaba Ase para reiniciar a marcha a través do altiplan el Pannah. N E Indri e Dhundia alzaron a tenda e tras acomoc dou novamente no interior do hauda*, sentir p e dispostos para realizar unha segunda etap al súa viaxe e tamén para cazar a fera. sier A pel da primeira pantera, esfolada polo cori e: ía sobre as ancas do elefante, adornándi Oo advertindo aos conxéneres do felino. baa O paquidermo puxo en marcha espantando d súa presenza e os formidables berros toda a imel que estaba emboscada entre a maleza. cñis -ka

*huda: especie de canastillo que se puña sobi p elefante para que poidera ir xente no seu interior. -l

*conrac: conductor, coidador. p

1

Siguiente

Unidade Didáctica - 6º de Primaria

4.- As actividades:

Na práctica totalidade das actividades atoparaste 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 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.

Europa 2 ■

Anterior / Seguinte actividad

Cabos e golfos

Para rematar imos colocar o nome dos cabos e golfos que se indican.

Ligazón a todas as actividades

1 2 3 4 5 6

Informe de avaliación

ACERTOS: 0/8
INTENTOS: 0/1
PUNTOS: 0/8

G. de Botnia
G. de Bizkaia
G. de León
G. de Xénova
C. do Norte
C. de Fisterra
C. de San Vicente
C. de Matapán

?

Unidade Didáctica - A función de nutrición II - 6º Primaria

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...

5.- Proxecto “Grandes monumentos”:



Para entrar no proxecto debes de premer sobre o botón coa icona do lapis. Despois deberás de introducir o teu nome de usuario e contrasinal.

Unha vez na área de introdución de datos deberás de cumprimentar os seguintes campos:

Introduce os datos

Pon aquí o nome do monumento

Nome do monumento

Nome do monumento e situac

Descrición curta

historia, uso, características principais...

Imaxe do monumento

Examinar... No se ha seleccionado ningún archiv

Ancho 400

É convinte non pasar dun tamaño de 400

Preme aquí para cargar a imaxe

Descrición detallada do monumento

Comentario:

Frase descriptiva

Fonte HTML B I U abc

✓