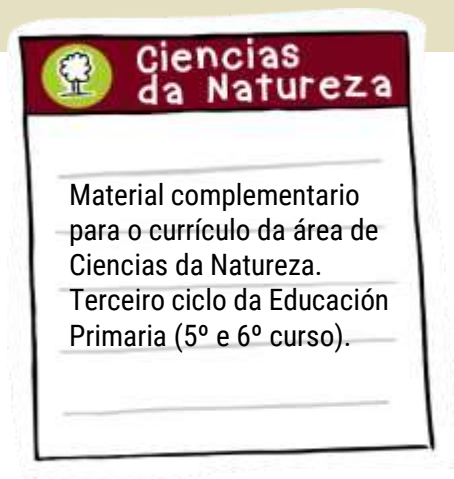


Manual de uso



Ao abrir o recurso, aparece unha pantalla de inicio que se emprega para indicar o tipo de contido que imos traballar. Nesta pantalla temos dúas accións posibles; a primeira é pulsar no botón verde “comezar”, que nos levará a outra pantalla de presentación e a segunda, pulsando no botón da licenza, para acceder a información sobre o recurso.



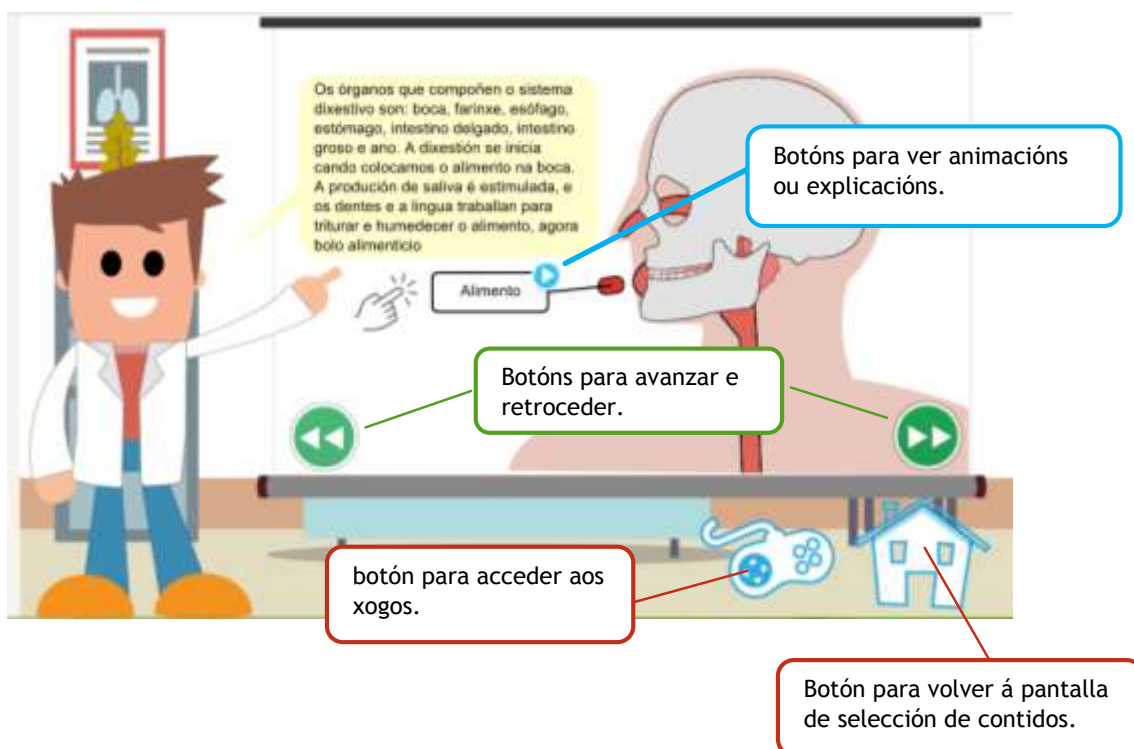
Unha vez pulsado no botón comezar, entraremos noutras pantallas onde nos informarán dos obxectivos e contidos que imos traballar. Para saltar rapidamente estas pantallas podemos pulsar no botón de avanzar.



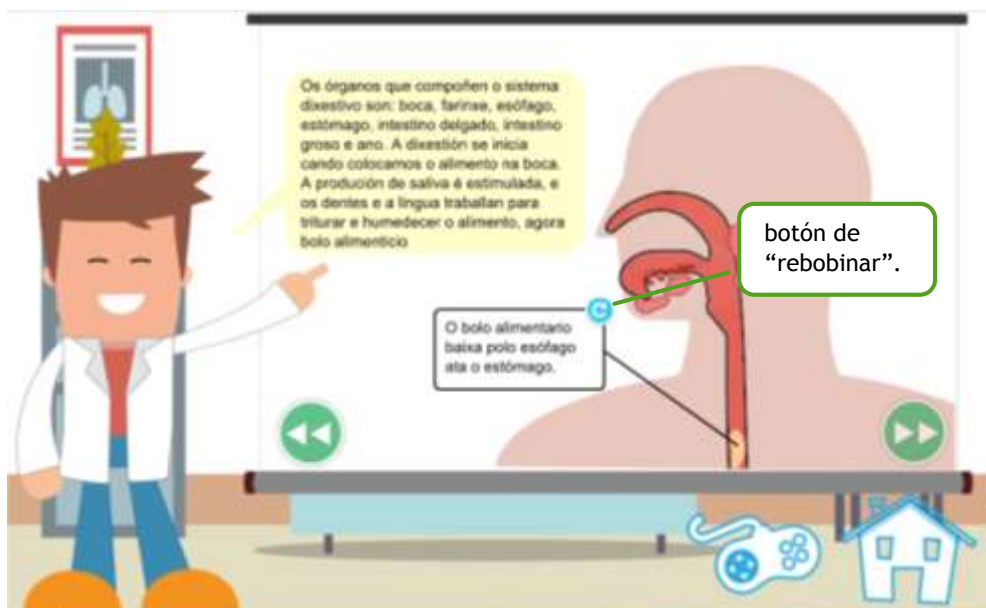
Unha vez pasadas estas pantallas de información, chegaremos a unha onde deberemos elixir nós os contidos cos que queremos traballar. Para facelo, debemos pasar por encima dos botóns e facer clic nun deles para empezar.



Unha vez que entremos á área de contidos do recurso, na imaxe de abaixo vemos a do sistema dixestivo, atoparémonos coa pantalla de inicio dunha secuencia didáctica. Xunto a ela hai uns controis que permitirán avanzar e retroceder polas distintas pantallas.



Ao terminar de reproducir unha animación, teremos a posibilidade de volver vela. Para iso, debemos pulsar no botón “rebobinar” que a volverá ao seu estado inicial.



Na parte inferior temos unha barra de controis que ofrecen algunhas opcións necesarias para a navegación e uso do contido educativo. Así temos o botón con forma de casa, estará dispoñible durante toda a secuencia didáctica e ao picar nel prodúcese o regreso á pantalla de selección do curso.

O botón “xogos” mostra unha xanela co detalle das distintas actividades incluídas no Obxecto de Aprendizaxe elixida, de maneira que picando nalgunha delas, pásase directamente a esa actividade.

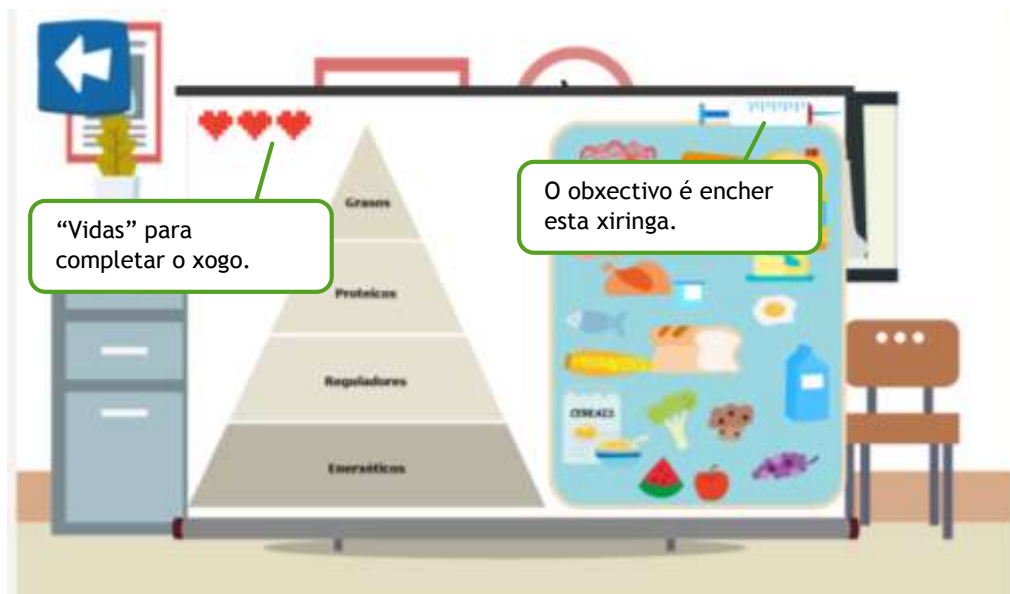
Cada unha das pantallas das actividades ou xogos teñen unha serie de elementos que se describen a continuación.



Unha vez que pulsamos nesta área, entraremos na actividade ou xogo. Nesta pantalla temos un botón que nos permite volver á pantalla anterior.



A mecánica dos xogos é común en todos eles; o obxectivo é encher unha xiringa e, para iso, teremos un número determinado de vidas (representadas con corazóns ou estetoscopios). Con cada fallo oiremos un son de erro e, ademais, restaranos unha vida. En caso de perdela todas, aparecerá unha pantalla onde se che anima a volver tentalo.



Cando consigas contestar a todas as preguntas correctamente, aparecerá unha pantalla como a seguinte:



Nesta pantalla temos a opción de volver xogar con ese xogo, facendo dobre clic na pantalla ou, doutra banda, volver á pantalla anterior e elixir un xogo relacionado co contido que estamos a traballar.