

MANUAL DE USUARIO

4º de primaria

Detectives polo mundo.



PROPOSTA DE TRABAJO
GLOBALIZADO PARA AS ÁREAS
DE LG, CS, CN E MT.

Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

Autoras: Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

ÍNDICE:**➤ Descripción da actividades.****1.- Comeza a aventura.****1.1.- En que lugar nos atopamos?****1.2.- Aprendemos sobre a sabana.****1.3.- Practicamos o aprendido.****1.4.- Ponte a proba.****1.5.- Autoavaliación.****1.6.- Reto final: Completamos o álbum.****➤ Pautas de utilización do material.**

➤ **Descrición da actividades.**

Ao longo da ODE o alumnado terá que realizar as seguintes actividades:

1. Comeza a aventura: lectura do conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>>.

1.1.- En que lugar nos atopamos?: Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación)

1.2.- Aprendemos sobre a Sabana africana:

- Bloque 1: lectura de información sobre a sabana africana e visionado do vídeo da guía turística.
- Bloque 2: Para saber máis, consultamos unhas webs sobre a sabana e a viaxe a ela.
- Bloque 3: Actividade iDevice de encher ocos sobre a información proporcionada.
- Bloque 4: Actividade iDevice de adiviña, con termos recollidos na información proporcionada.

1.3.- Practicamos o aprendido:

- **Traballo con Aldara:** primeiro realizarase unha lectura con información sobre o parque do Serengeti e as diferentes rutas para chegar a el desde Galicia. En segundo lugar, cun iDevice de Desafío terase que investigar a que países pertencen 3 cidades europeas. En terceiro lugar dásenos información sobre esas cidades a través de enlaces a páxinas web. Por último atopamos un iDevice de encher ocos sobre esas 3 cidades.

- **Traballo con Xiana:** En primeiro leranse diferentes datos numéricos sobre a viaxe desde Galicia e realizarase unha ficha (con dúas opcións de realización) con cálculos matemáticos. En segundo lugar lese información sobre un safari en globo e traballase sobre un pdf editable facendo cálculos numéricos sobre el.

- **Traballo con Mauro:** atoparemos os seguintes bloques
 - Bloque 1: Lectura con información sobre a sabana e a flora e fauna que podemos atopar nela. A información aparece recollida en dous libros con múltiples opcións de lectura.
 - Bloque 2: Aprendemos vocabulario: a través dun pdf editable pedimos que completen un pequeno glosario de termos da sabana.
 - Bloque 3: Para saber máis. Contén 3 arquivos pdf con esquemas sobre os animais e a súa clasificación.
 - Bloque 4: Rosco a sabana. A través dun iDevice Rosco compróbase a adquisición de contidos relacionados co tema.
- **Traballa con Antón:** organízase en varios bloques.
 - Bloque 1: contén información sobre o parque e o seu nomeamento como patrimonio da humanidade pola Unesco.
 - Bloque 2: a través dun iDevice de verdadeiro ou falso compróbase a comprensión dos contidos traballados.
 - Bloque 3: contén información sobre os Masai creada con Genially.
 - Bloque 4: actividade para avaliar a comprensión da información creada con iDevice selecciona.

1.4.- Ponte a proba:

- **A proba de Aldara:** realización da actividade de vídeo interactivo sobre a guía turística.
- **A proba de Xiana:** realización de cálculos sobre a viaxe utilizando un iDevice de adiviña.
- **A proba de Mauro:** consta de dous bloques de preguntas. O primeiro creado con un iDevice cuestionario SCORM sobre a flora do lugar e o segundo bloque creado cun iDevice de elección múltiple con preguntas sobre a fauna do parque.
- **A proba de Antón:** aparece unha actividade creada co iDevice encher espazos sobre a tribo Masai.

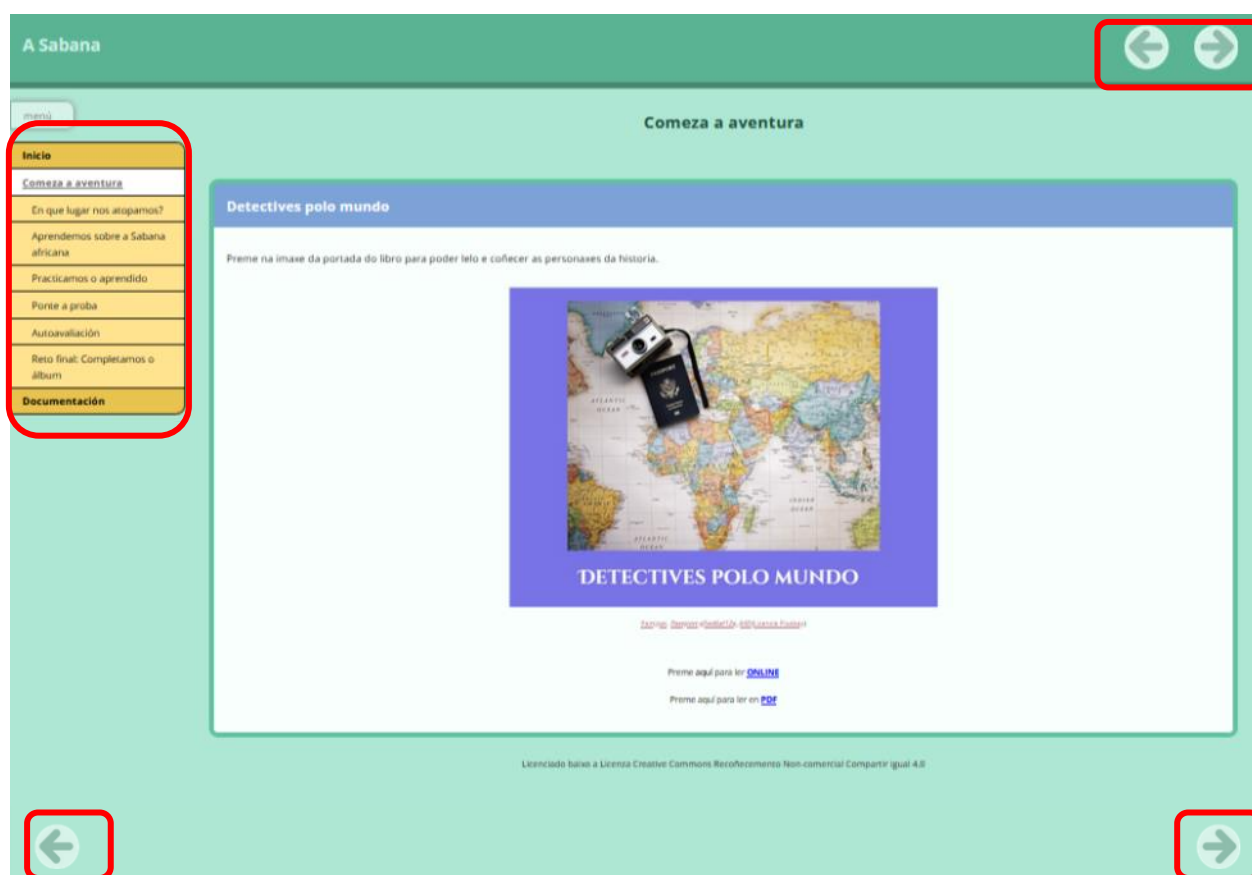
1.5.- Autoavaliación: realización da actividade de rúbrica completando a táboa.

1.6.- Reto final: Completamos o álbum. Consiste na realización dunha serie de actividades, agrupadas en 4 rutas realizadas nun Genially. O obxectivo é ir superando as

probas (de cálculo, verdadeiro ou falso, elixir a resposta correcta, relacionar...) para conseguir as 4 fotografías do safari dos protagonistas da saga.

➤ **Pautas de utilización do material.**

A estrutura do material é moi parecida á de páxinas web onde se navega a través dun menú polas diferentes páxinas que a compoñen. Neste caso, para moverte polas diferentes follas do material podes utilizar dúas opcións. Por un lado podes premer enriba do título da páxina a que queiras acceder e por outro, podes usar as frechas que aparecen na esquina superior dereita ou ao final da folla. Neste último caso a navegación será secuencial, é dicir coma nun libro, irás pasando follas de unha en unha cara adiante ou cara atrás.

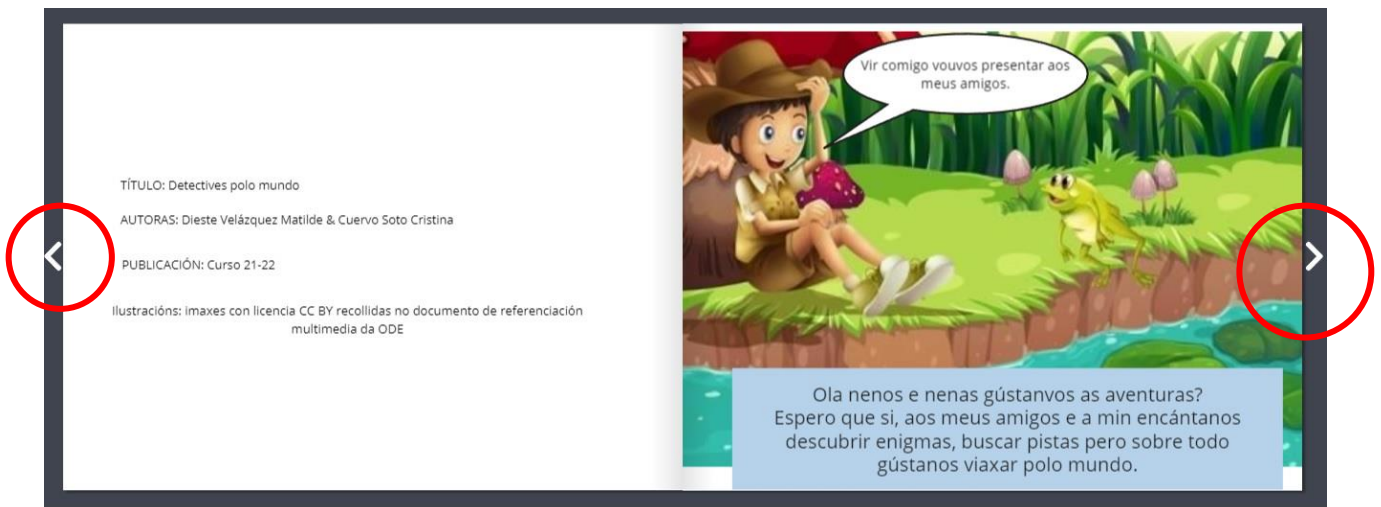


1. Comeza a aventura: para ler o conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>> hai que premer enriba da opción de lectura desexada. Ao facer isto, abrírase o conto nunha lapela nova segundo o formato elixido. Se escollemos a lectura online (precisa conexión a internet) apareceranos a seguinte imaxe de acceso.



Preme novamente enriba do botón <<Leer ahora>>.

Podes pasar as follas do conto premendo das frechas que hai nos bordes das páxinas.



1.1.- En que lugar nos atopamos?: Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación). Esta páxina non ten interactividade, so se pode ler e pasar á seguinte.

1.2.- Aprendemos sobre a sabana:

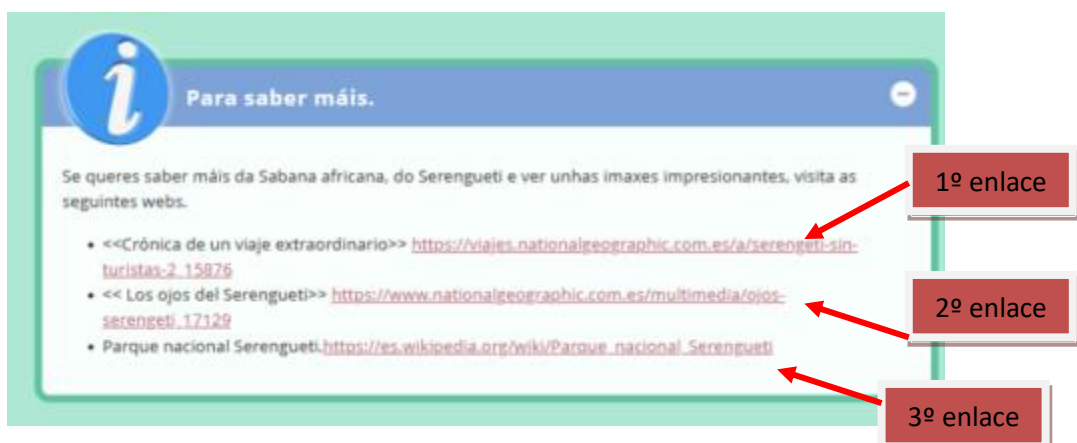
- Bloque 1: lectura de información sobre a sabana africana e visionado do vídeo da guía turística. Para poder acceder tanto ao caderno de información coma ao mapa do parque, prememos enriba.



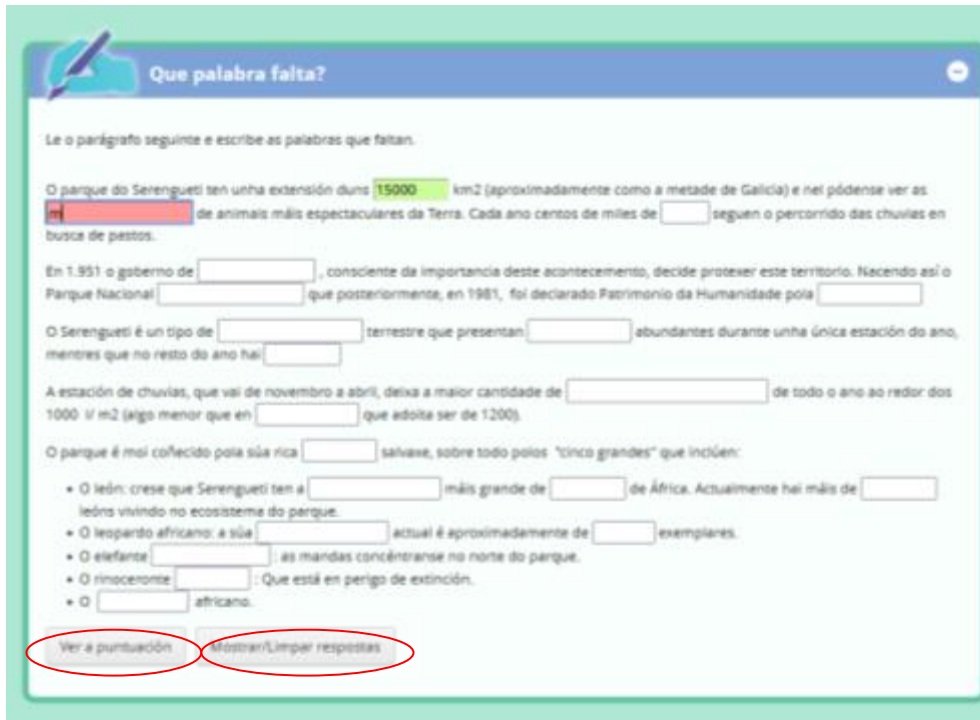
Neste mesmo bloque podemos ver o vídeo da guía do parque do Serengeti, premendo novamente sobre el.



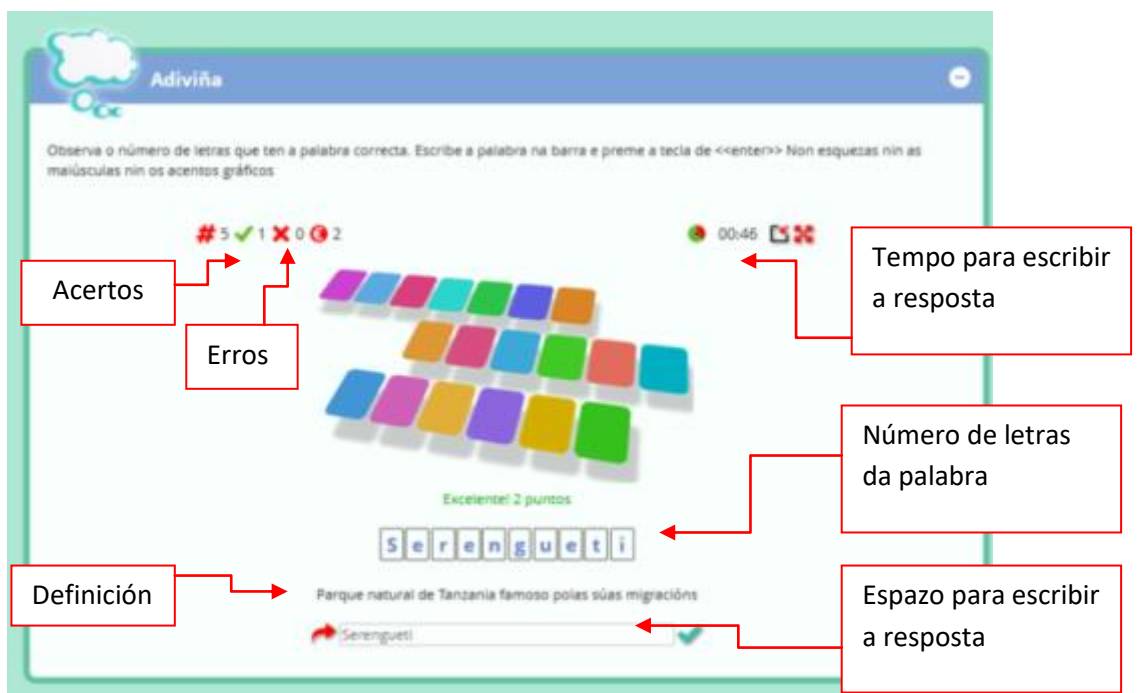
o Bloque 2: Para saber máis, consultamos unhas webs sobre a sabana e a viaxe a ela.



o Bloque 3: Actividade iDevice de encher ocos sobre a información proporcionada. A medida que se vai escribindo o rectángulo que contén a palabra indícanos se acertamos (ponse de cor verde) ou erramos (ponse de cor vermello). Ademais temos 2 botóns que nos permiten ver a nosa puntuación ou mostrar todas as respostas correctas.



o Bloque 4: Actividade iDevice de adiviña, con termos recollidos na información proporcionada.



1.3.- Practicamos o aprendido:

Traballamos en grupo

Estos somos nós, un gran equipo de amigos, con grandes cualidades. Preme enriba de cada un /unha de nós para ir á parte da investigación que nos tocou a cada quen. Segue os nosos pasos para non perderte na historia e tenta axudarnos a todos/as! E cando penses que estas preparado/a para superar unha pequena proba que che axudará a pasar o reto final, preme no menú lateral en "Ponte a proba".

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
			
Graphics RF. A Cute Girl Scout on White Background (CC BY)	Graphics RF. A young Scout free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Scout Free Vector (CC BY)
Aldara é moi boa cos mapas, as lonxitudes, as localidades.....	A Xiana é moi boa coas matemáticas, xeometría, xeroglíficos.....	Mauro encántalle os animais e a natureza	Antón o que máis lle gusta é a literatura e a historia.

Este bloque de actividades está pensado para que traballedes en grupo e vos axudedes uns aos outros. A páxina principal permite premer enriba de cada un dos personaxes e acceder á información de cada un deles.

- **Traballo con Aldara:** primeiro realizárase unha lectura con información sobre o parque do Serengeti e as diferentes rutas para chegar a el desde Galicia. Para poder ver as imaxes das 3 rutas temos que premer enriba dos nomes das rutas.

Ruta 1 Ruta 2 Ruta 3




En segundo lugar, cun iDevice de desafío terase que investigar a que países pertencen 3 cidades europeas. Para superar a proba hai que escribir o nome do país ao que pertence cada unha das 3 cidades e despois escribilas 3 respostas xuntas no desafío.

Tempo disponible para resolvelo.

Número de reto no que estamos

Botón para reiniciar o desafío.

Tempo disponible para resolvelo.

Número de reto no que estamos

Botón para comprobar a resposta

Botón para reiniciar o desafío.

Espazo para escribir a resposta.

Unha vez superados os 3 retos, ao pasar ao desafío, recorda escribir os nomes dos países separados por comas e poñer o punto ao final do listado. É moi importante a corrección ortográfica. Se remata o tempo sen completar a actividade aparece esta mensaxe e terás que premer o botón de reinicio.



Se completas a actividade e o fas correctamente aparecerá esta outra mensaxe.



En terceiro lugar dáenos información sobre esas cidades a través de enlaces a páxinas web. Preme enriba de cada un dos enlaces para abrilos nunha nova lapela.



Por último atopamos un iDevice de encher ocos sobre esas 3 cidades. A medida que se vai escribindo o rectángulo que contén a palabra indícanos se acertamos (ponse de cor verde) ou erramos (ponse de cor vermello). Ademais temos 3 botóns que nos permiten

ver a nosa puntuación, recordarnos onde buscar a información ou mostrar todas as respostas correctas.

Completa o texto.

Le o texto seguinte e escribe as palabras que faltan.

Amsterdam

Ámsterdam é a capital oficial do Reino dos **Paises Baixos** e ten unha extensión de km². Fundada no século **M** como un pequeno pobo , na actualidade é a cidade máis grande do país e un gran centro financeiro e cultural de proxección internacional.

Ten unha poboación duns habitantes e na súa área metropolitana residen aproximadamente 1.5 millóns.

O centro histórico da cidade foi construído en gran parte no século e é hoxe en día un dos centros históricos máis grandes de Europa. Naquela época construíronse unha serie de semicirculares ao redor do casco antigo xa existente da cidade. Despois edificáronse as novas rúas que agora foran creadas con casas e almacéns nun estilo típico neerlandés que é unha das imaxes máis famosas de Ámsterdam e do país. Do mesmo xeito que outras cidades de Europa setentrional con abundancia de auga, é coñecida coloquialmente como a « do norte».

Unha particularidade de Fráncfurt é a concentración de edificios de altura no centro, que debuxan un perfil característico, coñecido localmente como a Frankfurter Skyline. Debido a estes rañaceos, que se contan entre os edificios máis altos de Europa, gañouse o alcume de Manhattan. Outro dato interesante é que máis da 40 % da área da cidade está cuberta por parques e áreas verdes protexidas, entre elas, o «cinto verde de Fráncfurt» que inclúe un bosque emprazado en terreos que desde 1372 pertencen á cidade.

Ver a puntuación Ocultar a retroacción Mostrar/Limpar respostas

Consulta os enlaces ás páxinas web.

○ **Traballo con Xiana:** En primeiro leranse diferentes datos numéricos sobre a viaxe desde Galicia e realizarase unha ficha (con dúas opción de realización) con cálculos matemáticos. A primeira opción, a través dun pdf editable (que nos abrirá nunha nova lapela) permítenos cubrir a ficha coas respostas e descargala ao noso cartafol da ODE.

CALCULAMOS A MELLOR RUTA

Frankfurt Amsterdam Zürich Santiago

RUTA 1

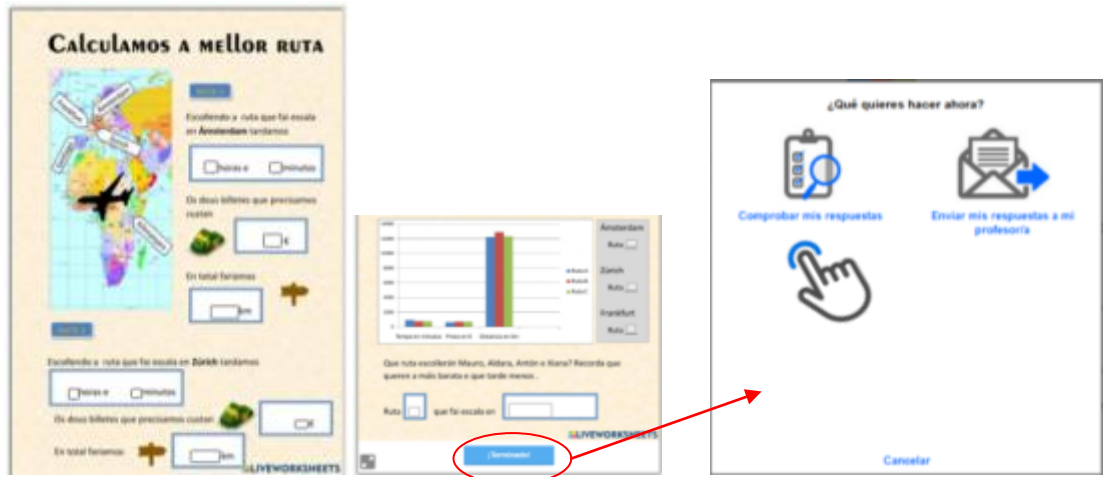
Escollendo a ruta que fai escala en **Ámsterdam** tardamos horas e minutos

Os dous billetes que precisamos custan

Descargamos a ficha unha vez cuberta.

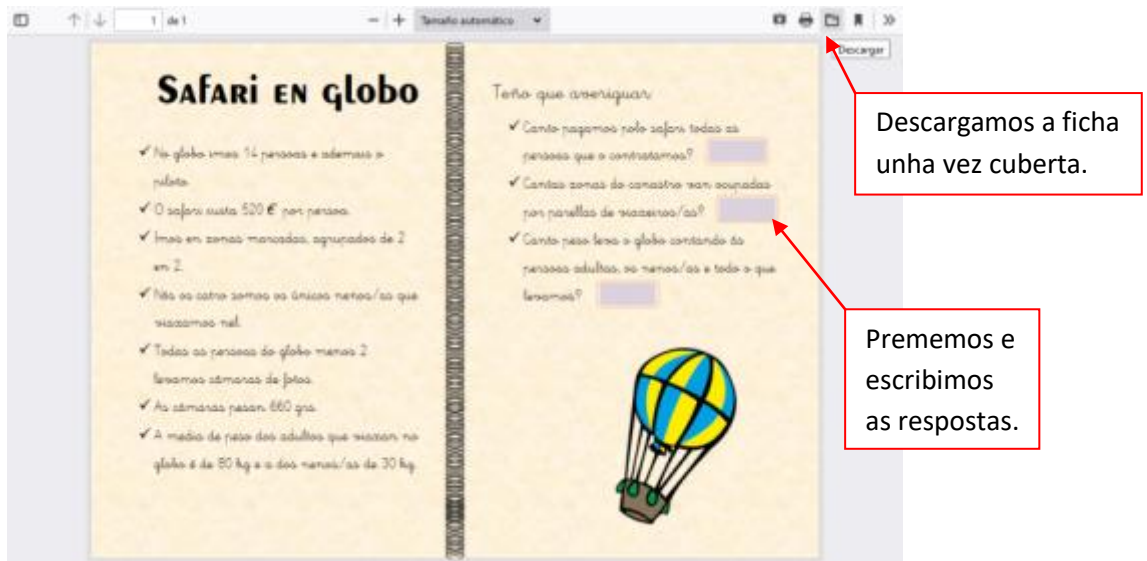
Prememos e escribimos as respostas.

A segunda opción que precisa conexión a internet, danos a opción de comprobar a nosas respostas cunha ficha de Liveworksheets. Unha vez cuberta preme no botón <<Terminado>> e poderás comprobar os teus resultados ou ben enviarlo ao teu mestre/a (se ten unha conta asociada á aplicación)



En segundo lugar lese información sobre un safari en globo e traballase sobre un pdf editable facendo cálculos numéricos sobre el. Como no caso anterior ábrese nunha nova lapela, cóbrese e finalmente descárgase ao teu cartafol da ODE no teu ordenador. Para acceder ao pdf hai que premer sobre debuxo do caderno.





○ **Traballo con Mauro:**

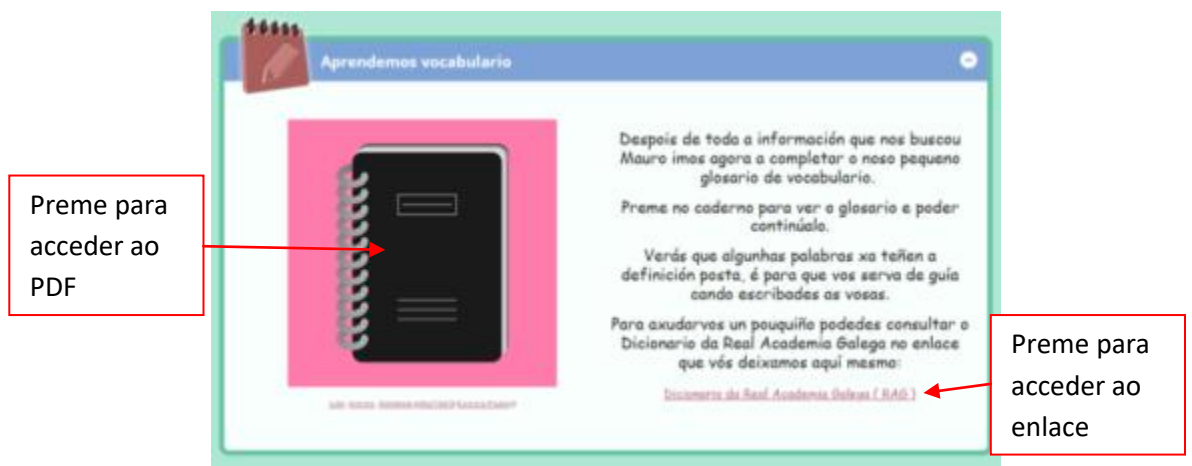
▪ Bloque 1: Lectura con información sobre a sabana e a flora e fauna que podemos atopar nela. A información aparece recollida en dous libros con dúas opcións de lectura (pdf ou online). Tamén temos a opción de lectura con pictogramas tanto online como pdf. No caso de lectura online precísase conexión a internet.



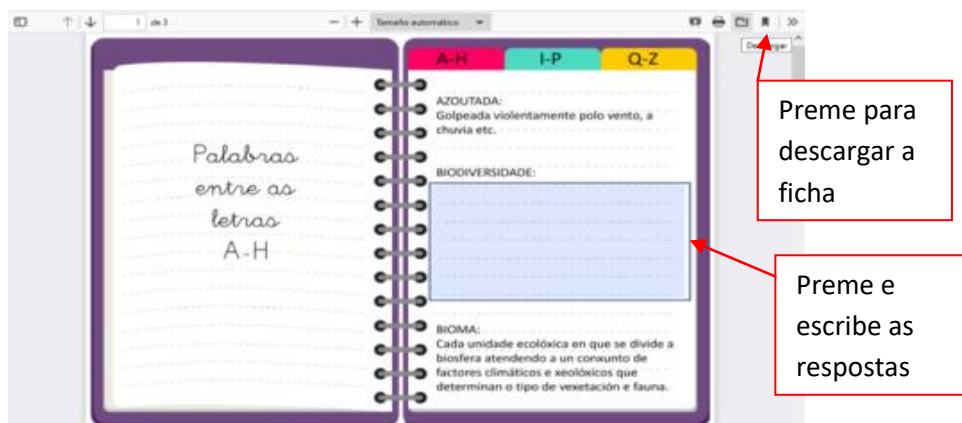
No caso de lectura en liña aparécenos unha ventá coa imaxe da portada e teremos que premer en <<Leer ahora>>



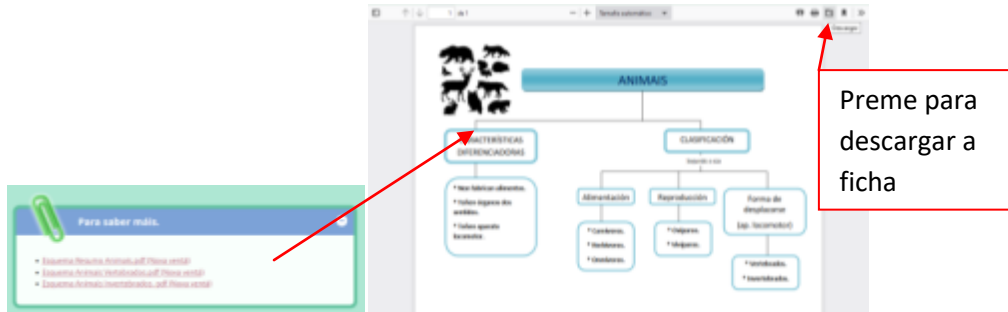
▪ Bloque 2: Aprendemos vocabulario: a través dun pdf editable pedimos que completen un pequeno glosario de termos da Sabana. Para facelo pódese consultar a páxina do dicionario da Real Academia da Lingua Galega a través do enlace que aparece. Premendo enriba do caderno abrírase o PDF editable para cubrir a ficha e poder descargala no cartafol da ODE do voso ordenador.



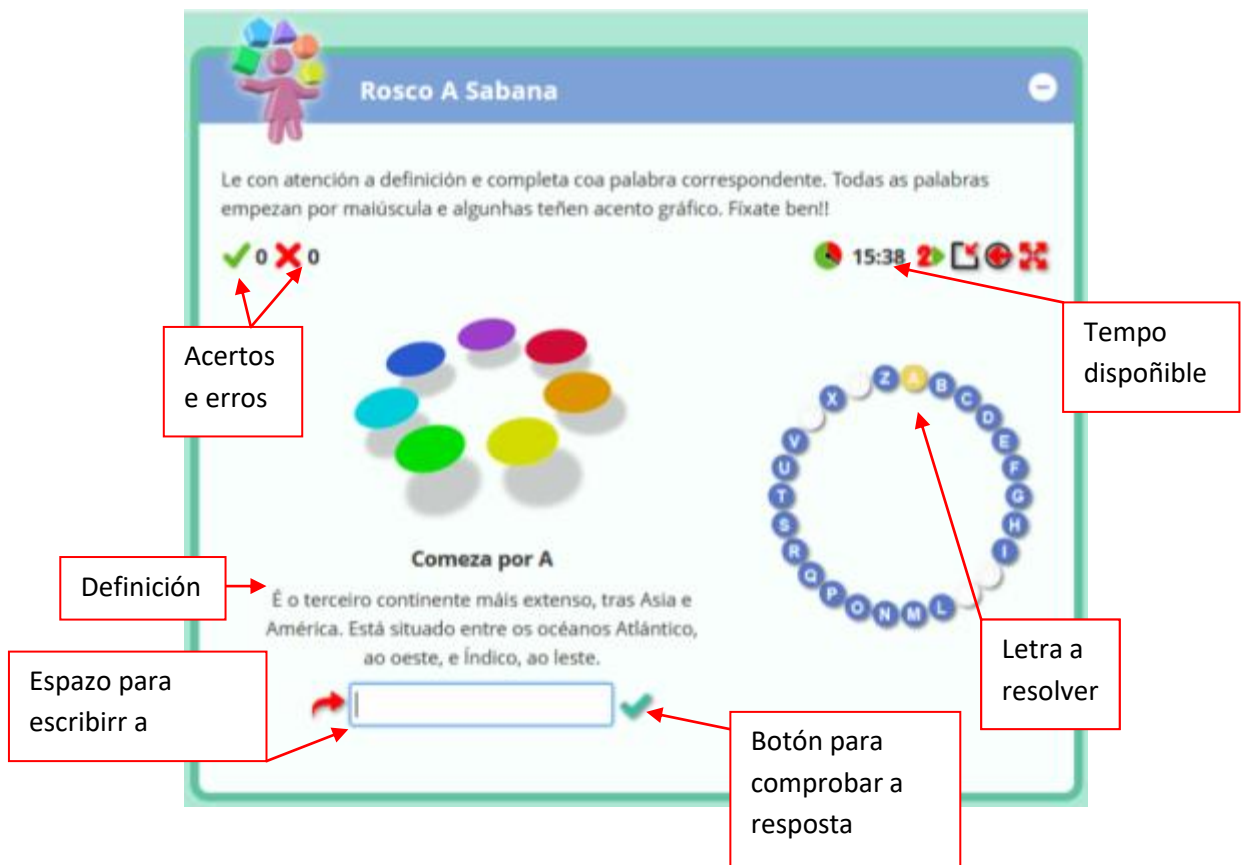
Unha vez aberta a ficha editable seguiremos os mesmos pasos que en casos anteriores: cubrimos a ficha e a descargamos no cartafol do noso ordenador.



▪ Bloque 3: Para saber máis. Contén 3 arquivos pdf con esquemas sobre os animais e a súa clasificación. Preme enriba de cada un deles para poder abrilos nunha nova lapela. Podes descargarlos ao teu cartafol se o precisas.



▪ Bloque 4: Rosco a sabana. A través dun iDevice Rosco compróbase a adquisición de contidos relacionados co tema. Para comezar preme enriba de <<Pulse aquí para comezar>>

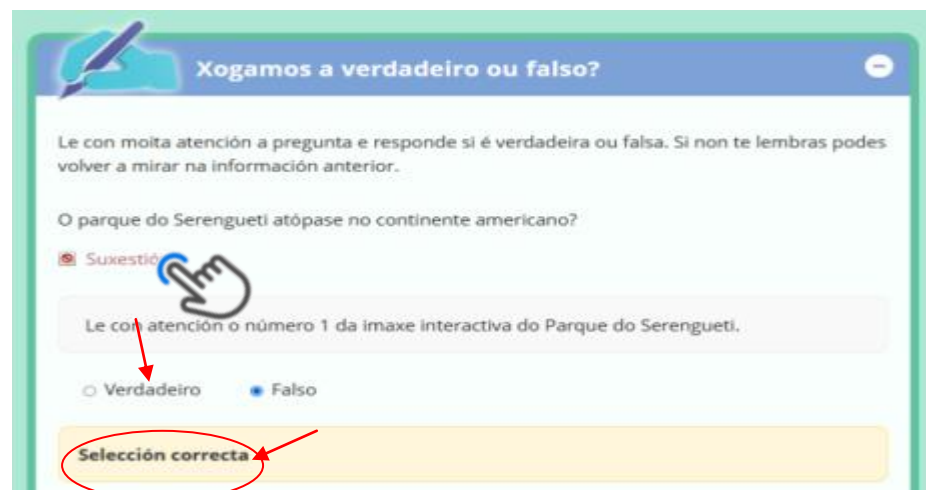


○ **Traballa con Antón:** organízase en varios bloques.

▪ Bloque 1: contén información sobre o parque e o seu nomeamento como patrimonio da humanidade pola Unesco. Pasando por riba dos número da imaxe, dásenos información sobre o Serengeti,




▪ Bloque 2: a través dun iDevice de verdadeiro ou falso compróbase a comprensión dos contidos traballados. En cada unha das preguntas temos a opción de pedir axuda premendo sobre a palabra <<Suxestión>>. Unha vez escollida opción de resposta xa nos di se é correcta ou incorrecta.



▪ Bloque 3: contén información sobre os Masai nun libro creado con Genially. Para poder acceder á información prememos na frecha amarela e se queremos ampliar o libro a toda a pantalla usamos o botón da esquina inferior dereita (neste caso abre unha nova lapela).



Para ir vendo o libro usamos as frechas de avance e retroceso. Ademais podemos acceder ao contido de cada apartado premendo nas imaxes que hai no índice. Ademais o debuxo da  casaña nos levará de volta ao índice.



▪ Bloque 4: actividade para avaliar a comprensión da información creada con iDevice selección. É un xogo no que se nos fai unhas preguntas e se nos dan varias opcións de resposta entre as que escoller. Para comezar hai que premer en <<Clique aquí para xogar>>

Se escollemos unha resposta incorrecta o xogo dinos cal era a correcta.

Escolle a opción correcta

Le con moita atención para poder escoiter a mellor opción.

#15 ✓ 0 ✗ 1 0.0

00:53

Subaru Suahili Maa

Mensaxe de resposta incorrecta

Acertos e erros

Tempo dispoñible

Escolle a opción correcta

Le con moita atención para poder escoiter a mellor opción.

#11 ✓ 1 ✗ 0 0.67

00:52

Excelente! 0.67 puntos

Na actualidade os Masei protexen aos leóns e cambiaron a súa tradición de metais por participar

nas migracións dos fus nun retiro espiritual nas Xogos Olímpicos de Masei

Mensaxe de resposta correcta

Tempo dispoñible

Opcións de resposta dadas

1.4.- Ponte a proba:

Nesta páxina premendo enriba de cada un dos nenos/as podemos ir directamente ás probas que nos propoñen.

É momento de poñerte a proba

Este camiño que fixemos xuntos axudarache a conseguir os selos de credencial necesarios para obter a túa Compostela.

Como bo peregrino ou peregrina, para iniciar o Camiño, tes que entrenar antes de comezar. Mauro, Xiana, Antón e Aldara propóñenvos unha pequenas probas para comprobar se estades listos para o reto final. Podes premer enriba deles para ir ás probas.

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
1	2	3	4

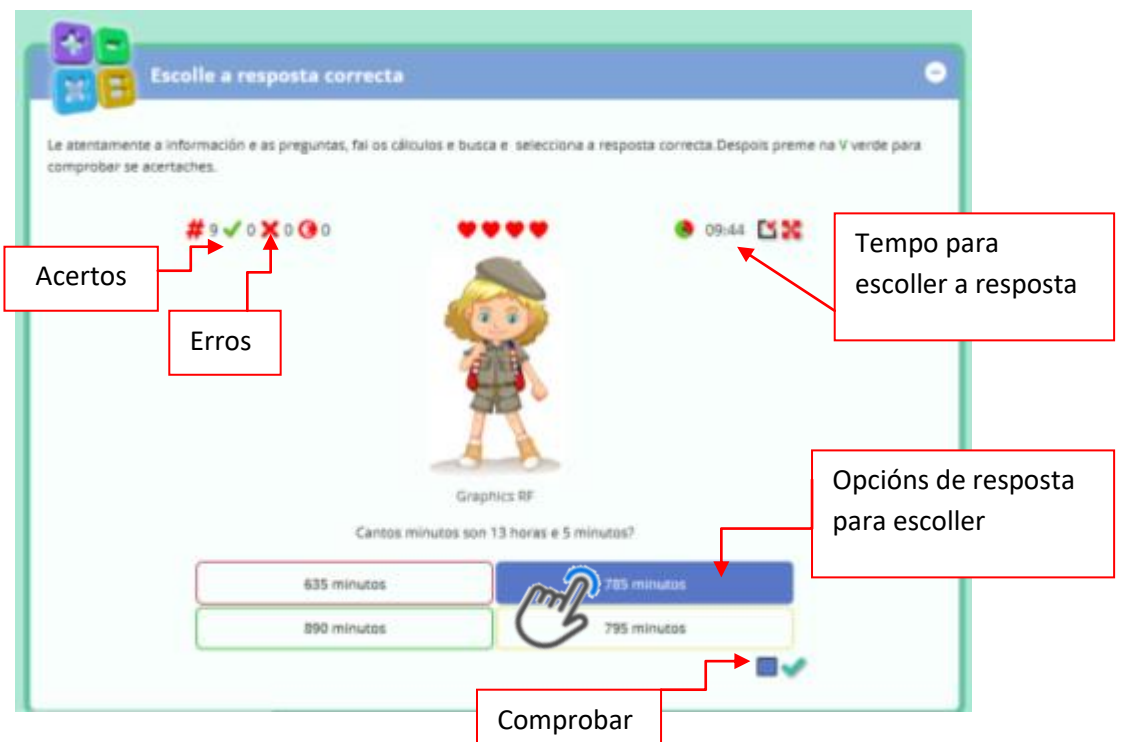
○ **A proba de Aldara:** realización da actividade de vídeo interactivo sobre a guía turística. Para comezar preme no botón <<Inicio>> Unha vez iniciada a reprodución aparecerán preguntas que haberá que ir contestando. Preme sobre os ocios, escribe a resposta e dálle ao botón <<Comprobar>> para ver se acertaches. Para poder seguir vendo o vídeo terás que ir contestando ás diferentes preguntas que irán aparecendo. Unha vez completada a actividades poderás ver o resumo das túas respostas premendo sobre a palabra <<Resultados>> ou ben na frecha que hai na esquina inferior dereita.



○ **A proba de Xiana:** realización de cálculos sobre a viaxe utilizando un iDevice de adiviña. Comezamos o xogo premendo en <<Pulse aquí para xogar>>



A medida que vaian saíndo as preguntas, haberá que ir facendo os cálculos no caderno. Cando saibades a resposta seleccionádea e dádlle ao <<V>> que hai debaixo das respostas.



- **A proba de Mauro:** consta de dous bloques de preguntas. O primeiro creado con un iDevice cuestionario SCORM sobre a flora do lugar e o segundo bloque creado cun iDevice de elección múltiple con preguntas sobre a fauna do parque.

No primeiro cuestionario, unha vez cuberto na súa totalidade, premeremos en <<Enviar as respostas>> e apareceranos o resultado desta actividade nunha pequena ventá aberta sobre a lapela actual. Para continuar coa aventura preme en <<Aceptar>> para pechala.



Imos comprobar agora si Mauro conseguiu captar a vosa atención e canto recordades dos seus libros da flora e fauna da Sabana africana. Ledes con cuidado as preguntas para acertar coa resposta porque algunha pode ter trampa. Boa sorte!

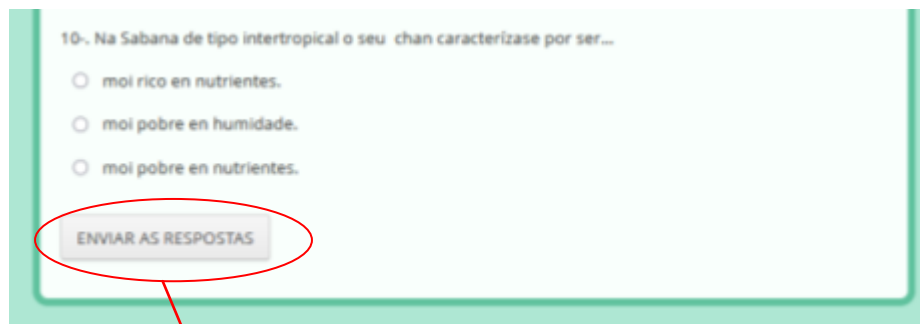
Canto sabes da flora da Sabana?

1.- A Sabana africana ten unha época de chuvias fortes, sabes canto dura esta época?

- As chuvias duran dúas estacións do ano.
- As chuvias duran dúas semanas ao ano.
- As chuvias duran só unha estación do ano.

2.- Alnda que o clima da Sabana é cambiante ten un clima predominante....

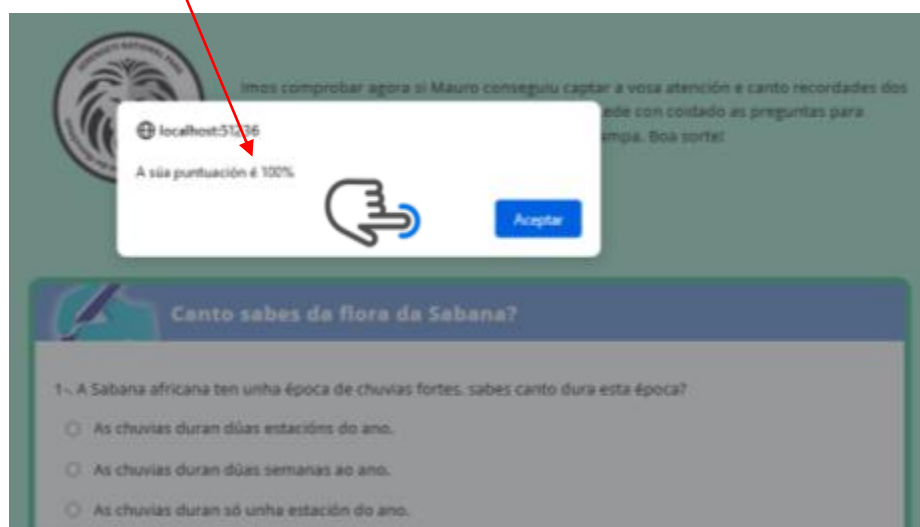
- Tropical con períodos de seca.
- Mediterráneo con períodos de moita calor.
- Atlántico con períodos de fortes chuvias.



10.- Na Sabana de tipo intertropical o seu chan caracterízase por ser...

- moi rico en nutrientes.
- moi pobre en humidade.
- moi pobre en nutrientes.

ENVIAR AS RESPONSTAS



localhost:51136
A súa puntuación é 100%

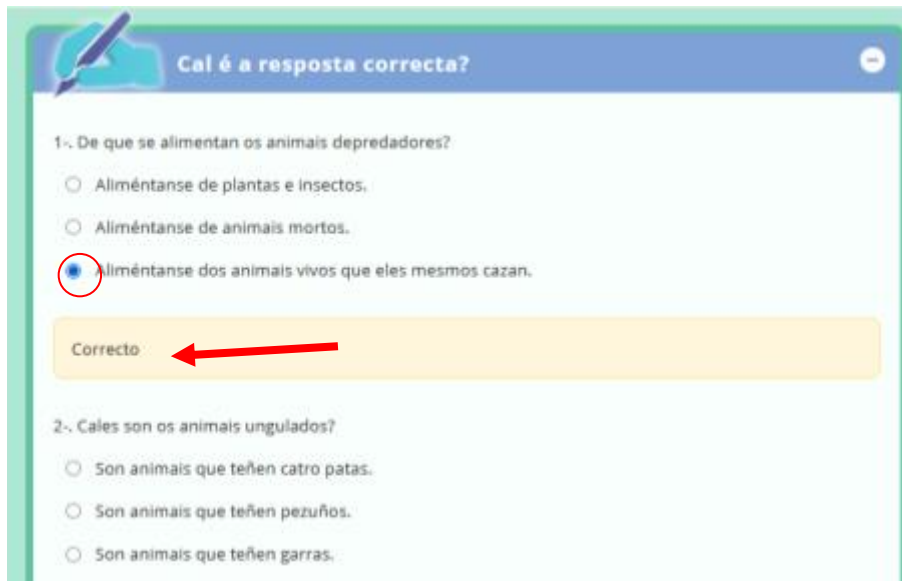
Aceptar

Canto sabes da flora da Sabana?

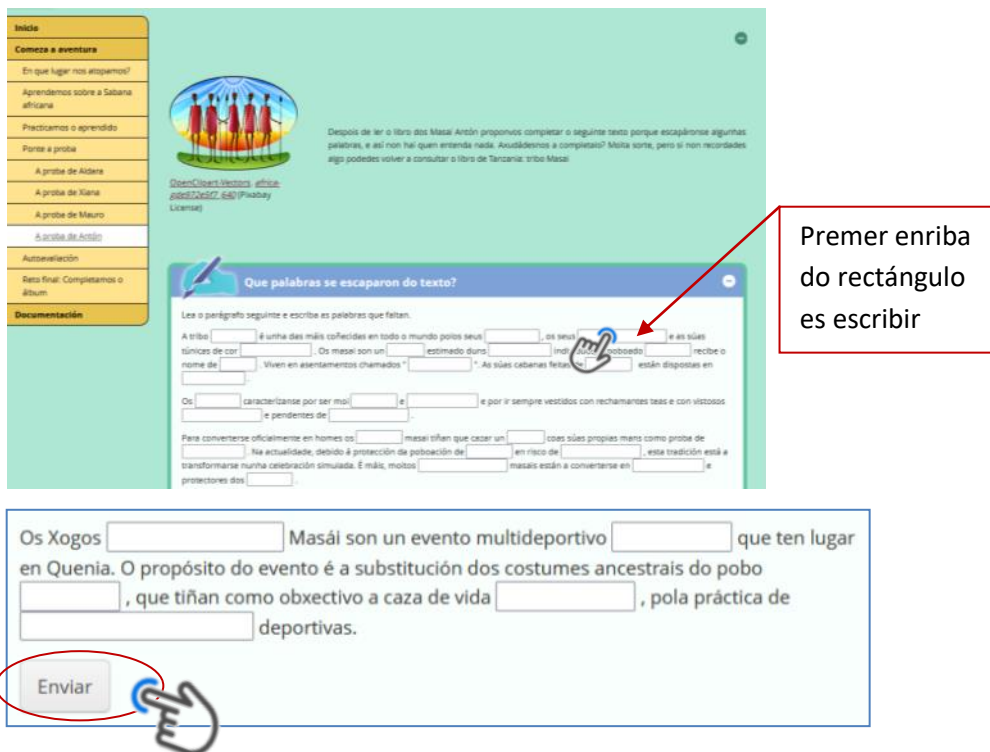
1.- A Sabana africana ten unha época de chuvias fortes, sabes canto dura esta época?

- As chuvias duran dúas estacións do ano.
- As chuvias duran dúas semanas ao ano.
- As chuvias duran só unha estación do ano.

No segundo bloque de actividades, ao premer enriba a resposta elixida xa nos di se é correcta ou incorrecta.



○ **A proba de Antón:** aparece unha actividade creada co iDevice encher ocros sobre a tribo Masai. Situamos o cursos enriba de cada un dos ocros e escribimos a palabra ou palabras que faltan. Unha vez completado todo o texto prememos enriba do botón <<Enviar>> para comprobar os resultados.



Unha vez prememos sobre <<Enviar>> aparecerán marcados en vermello os erros e en verde os acertos. Ademais daranos a puntuación obtida, poderemos reiniciar a proba ou ver cales eran as repostas correctas.

Para converterse oficialmente en homes os **mozos** masai tiñan que cazar un **leóns** das súas propias mans como proba de **valentía**. Na actualidade, debido á protección da poboación de **leóns** en risco de **extinción**, esta tradición está a transformarse nunha celebración simulada. É máis, moitos **guerreiros** masais están a converterse en **gardíans** e protectores dos **leóns**.

Os Xogos **Olímpicos** Masái son un evento multideportivo **bienal** que ten lugar en Quenia. O propósito do evento é a substitución dos costumes ancestrais do pobo **masái**, que tiñan como obxectivo a caza de vida **salvaxe**, pola práctica de **competicións** deportivas.

Reiniciar Mostrar respostas Ver as respostas

A súa puntuación é 28/29.

Erro

Acerto

Volver a xogar

Número de acertos do total de palabras

1.5.- Autoavaliación: realización da actividade de rúbrica completando a táboa.

Nesta folla so hai que premer no botón aplicar para poder cubrir a táboa.

Rúbrica

Táboa de autoavaliación **Aplicar**

Indicadores de autoavaliación	Escólea se o fas...	Escólea se o fas...	Escólea se o fas...	Escólea se o fas...
1. Respecto a opinión dos demais e aporte ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
2. Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
3. Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
4. Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
5. Esfórzame na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)

Premendo sobre as liñas pódese escribir e completar os datos de actividade, data e nome.

Para cada un dos indicadores hai que escoller a opción que máis se axuste a un/unha mesmo/a. A medida que se vai seleccionando (premando sobre o cadrado) vanse sumando automaticamente os puntos obtidos na autoavaliación.

Unha vez cuberto prémese en imprimir e escóllese unha impresora pdf que se teña instalada no ordenador.

Actividade:
 Data: _____

Nome: _____
 Puntuación:
Puntuación obtida.

Táboa de autoavaliación

Indicadores de autoavaliación	Escóllea se o tes...	Escóllea se o tes...	Escóllea se o tes...	Escóllea se o tes...
1 Respecto a opinión dos demais e aporfo ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input checked="" type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
2 Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
3 Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
4 Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
5 Esforzome na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>

Opción escollida

1.6.- Reto final: Completamos o álbum.

O reto final consiste nun Genially con diferentes tipos de preguntas sobre o tema. Para comezar haberá que premer sobre <<Empezar>> e facer o mesmo na seguinte diapositiva.



Neste momento, para comezar o reto podes escoller que ruta queres seguir. O obxectivo será superar as catro rutas e conseguir as catro fotografías para o álbum do safari. Para comezar cada unha das rutas, pasa o rato por riba da lámpada e despois preme enriba do neno/a escollido/a. Recorda que necesitarás un caderno para facer cálculos nel e ir apuntando por orde os datos que che pedirá cada un dos nenos/as para completar o código.



Ruta 1: Relaciona

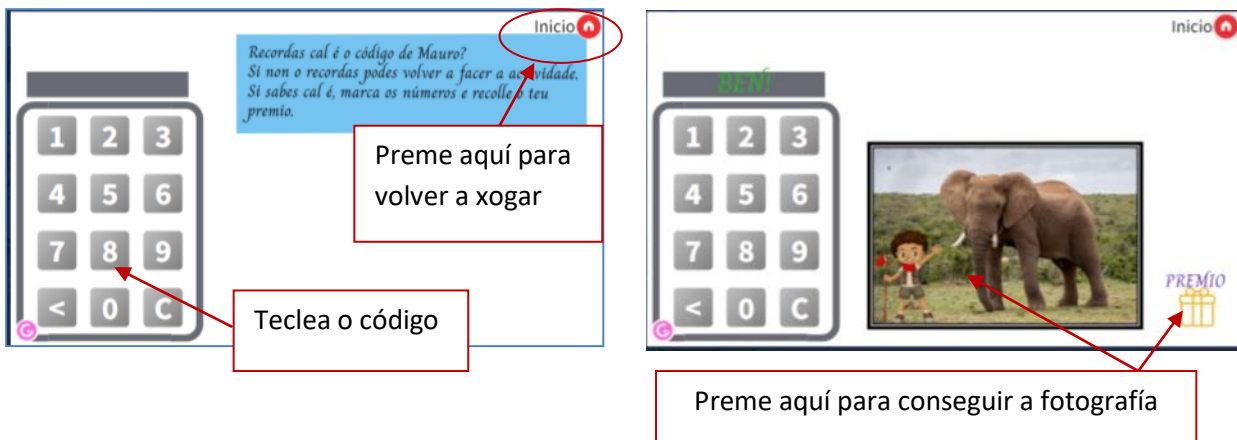
Neste reto terás que unir a pregunta coa resposta correcta. Recorda apuntar cantos animais son ovíparos, cantos son vivíparos, cantos vertebrados e cantos invertebrados (podes facer unha táboa para facilitarche o reconto) En primeiro lugar preme sobre o botón <<Empezar>>. Despois preme na resposta correcta a cada unha das preguntas. Se acertas avanzarás á seguinte pregunta. Se das unha resposta equivocada aparecerá unha imaxe que che permitirá volver a intentalo.



Diapositiva de erro. Preme en <<Intenta outra vez>>

Unha vez contestadas todas as preguntas correctamente poderás conseguir a fotografía de Mauro.

Introduce o código na seguinte imaxe para conseguir a fotografía. Se non o recordas podes facer a actividade de novo.



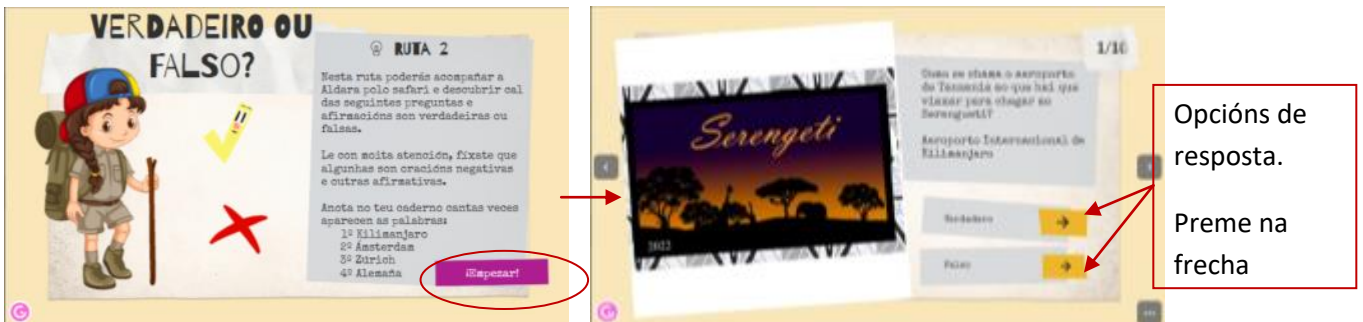
Ao premer enriba da imaxe ou do debuxo do premio accedes á seguinte páxina onde poderás descargar a fotografía de Mauro premendo co botón dereito do rato sobre ela e dándolle a <<Guardar imagen como...>>. Neste momento deberás poñerlle un nome e gardalo no cartafol da ODE do teu ordenador. Logo preme na casiña para volver á imaxe das 4 rutas e escoller o seguinte reto.



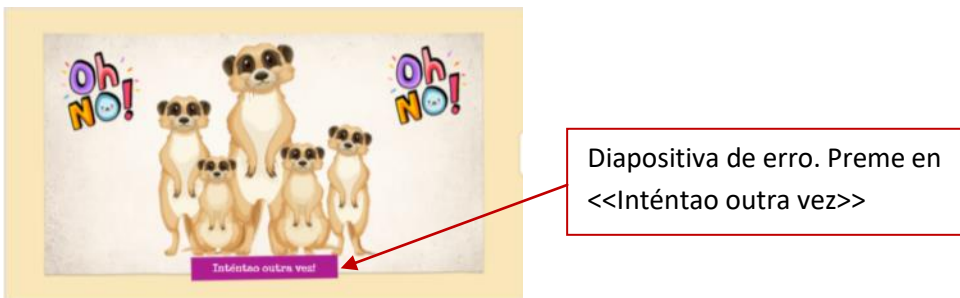
Ruta 2: Verdadeiro ou falso?

Para comezar o reto preme no botón <<Comezar>> e despois escolle a opción correcta dicindo se é verdadeiro ou falso o que acabas de ler. Recorda apuntar cantos veces aparecen as palabras Kilimanjaro, Ámsterdam, Zúrich e Alemaña (podes facer unha táboa

para facilitarche o reconto) Para escoller a opción correcta prémese sobre a frecha e aparecerá a seguinte pregunta.

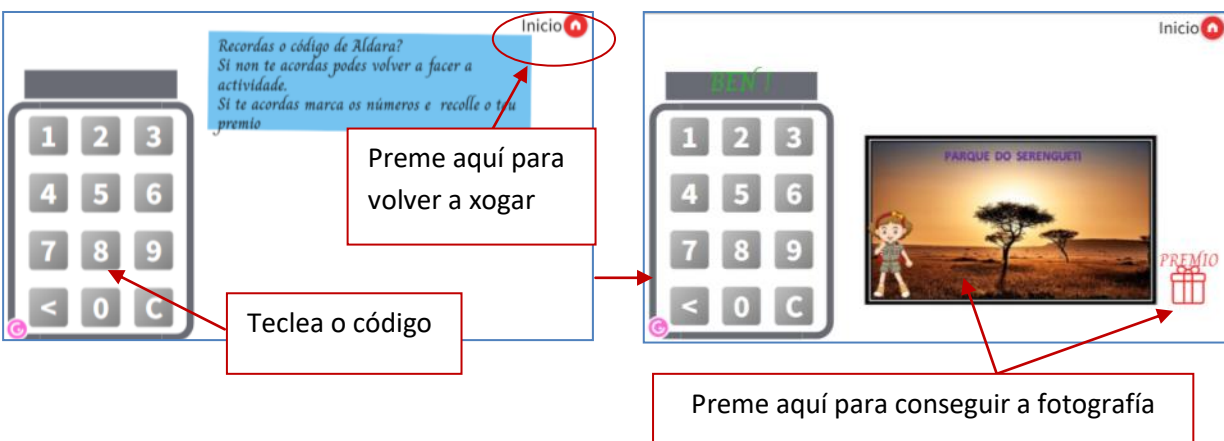


Se escolles a opción incorrecta aparecerá unha mensaxe de erro e premendo sobre <<Inténtao outra vez>> poderás volver á pregunta na que estabas.



Unha vez rematadas todas as preguntas poderás conseguir a fotografía de Aldara

Introduce o código na seguinte imaxe para conseguir a fotografía. Se non o recordas podes facer a actividade de novo.



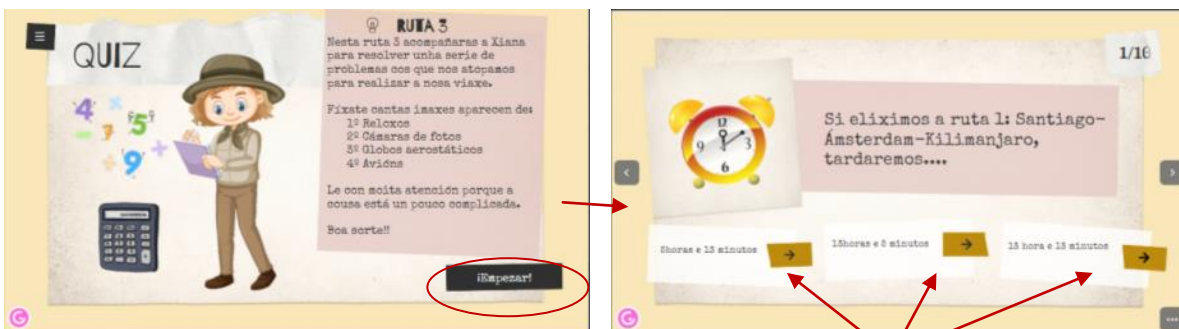
Ao premer enriba da imaxe ou do debuxo do premio accedes á seguinte páxina onde poderás descargar a fotografía de Aldara premendo co botón dereito do rato sobre ela e dándolle a <<Guardar imagen como...>>. Neste momento deberás poñerlle un nome e

gardalo no cartafol da ODE do teu ordenador. Logo preme na casinha para volver á imaxe das 4 rutas e escoller o seguinte reto.



Ruta 3: Quiz

Neste reto tes que escoller a resposta correcta para cada unha das preguntas premendo sobre a frecha que hai ao seu carón. Recorda apuntar cantos veces aparecen as imaxes de reloxo, cámaras fotográficas, globos aerostáticos e avións (podes facer unha táboa para facilitarche o reconto) Novamente en caso de acerto avanzas á seguinte pregunta. Se das unha resposta equivocada aparecerá a imaxe de erro e deberás volver a contestar.



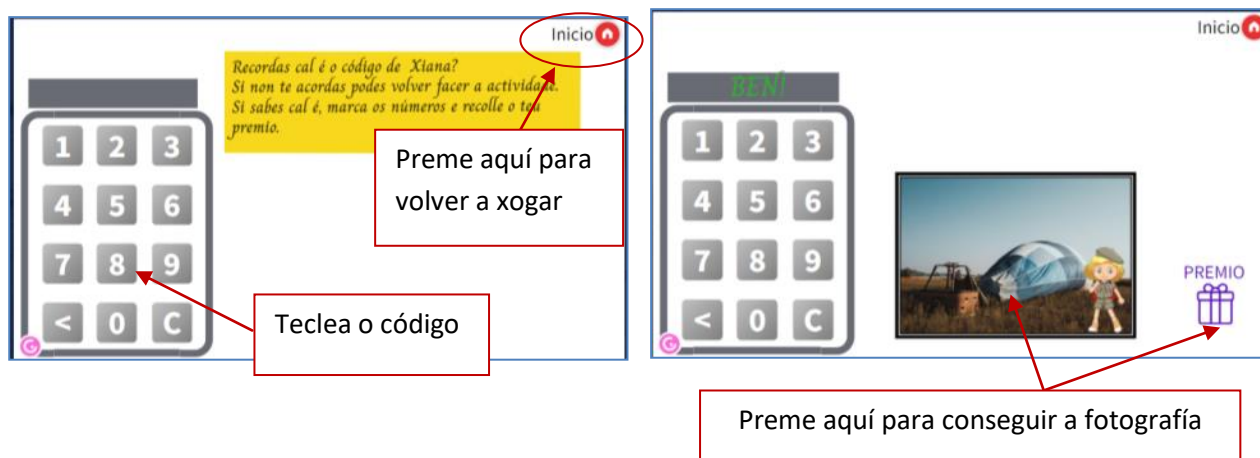
Opcións de resposta



Diapositiva de erro. Preme en <<Inténtao outra vez>>

Unha vez rematadas todas as preguntas poderás conseguir a fotografía de Xiana

Introduce o código na seguinte imaxe para conseguir a fotografía. Se non o recordas podes facer a actividade de novo.



Ao premer enriba da imaxe ou do debuxo do premio accedes á seguinte páxina onde poderás descargar a fotografía de Xiana premendo co botón dereito do rato sobre ela e dándolle a <<Guardar imagen como...>>. Neste momento deberás poñerlle un nome e gardalo no cartafol da ODE do teu ordenador. Logo preme na casiña para volver á imaxe das 4 rutas e escoller o seguinte reto.



Ruta 4: Combinado

Neste reto poderás atopar preguntas dos tres tipos anteriores: relaciona, verdadeiro ou falso e quiz. Para ir contestando cada unha delas so tes que seguir as indicacións dadas nas rutas anteriores. Novamente en caso de acerto avanzas á seguinte pregunta. Se das unha resposta equivocada aparecerá a imaxe de erro e deberás volver a contestar.

Aquí podes ver algunhas das páxinas de mostra:

Portada



Actividade de relaciona



Actividade de verdadeiro ou falso



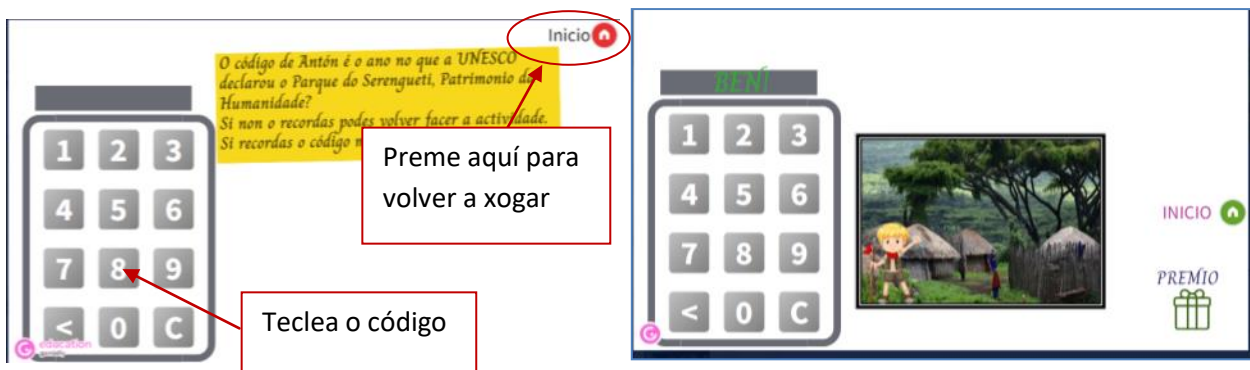
Actividade de quiz



Diapositiva de erro. Preme en <<Intenta outra vez>>

Unha vez rematadas todas as preguntas poderás conseguir a fotografía de Antón.

Introduce o código na seguinte imaxe para conseguir a fotografía. Se non o recordas podes facer a actividade de novo.



Ao premer enriba da imaxe ou do debuxo do premio accedes á seguinte páxina onde poderás descargar a fotografía de Xiana premendo co botón dereito do rato sobre ela e dándolle a <<Guardar imagen como...>>. Neste momento deberás poñerlle un nome e gardalo no cartafol da ODE do teu ordenador. Logo preme na casiña para volver á imaxe das 4 rutas e escoller o seguinte reto.



Coas catro fotografías dos nenos/as completarías o álbum e superarías o reto. NORABOA!!!!