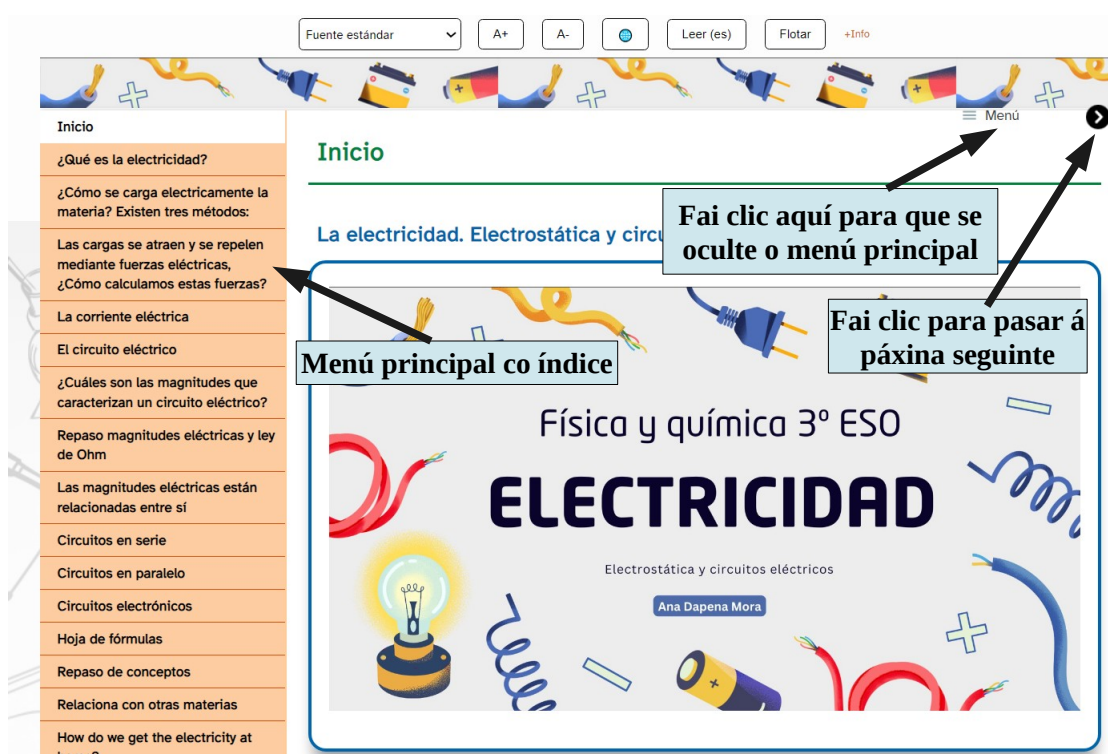


MANUAL DO USUARIO

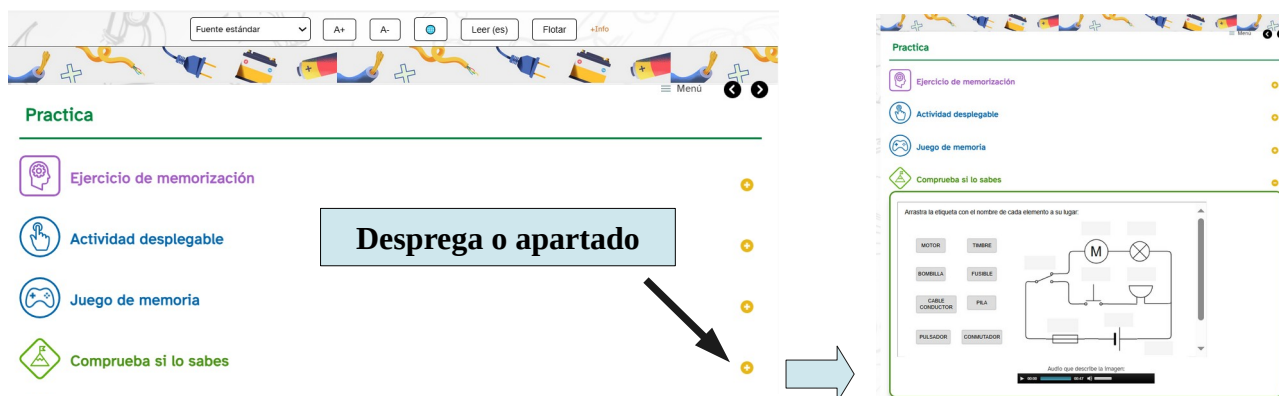
1. Menú principal

Na zona coloreada da esquerda atópase o menú principal, dende o que se pode acceder a todos os contidos e submenús facendo clic enriba do título do apartado. Pódese ocultar se se desexa ver o contido en pantalla completa e ir pasando de páxina facendo clic nas flechas superiores.



2. Apartados

Para desplegar los apartados dentro de cada sección fíjate clic nos botóns amarelos ou cun signo +. Igualmente, os submenús despréganse con botón +, frechas ou pestanas.



Algunhas das actividades compre despregalas tamén para que non aparezan minimizadas, facendo clic neste símbolo: 

Para ver as imaxes ou vídeos das actividades a pantalla completa, fai clic nestro outro botón: 

Nestas imaxes podes ver como se ve a actividade coas imaxes minimizada (esquerda) e como se amosa despregada (dereita):

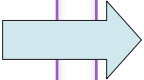
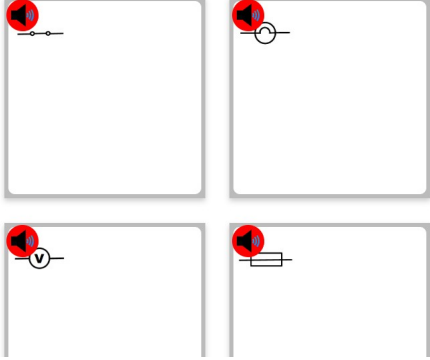
Desprega as imaxes da actividades

Ejercicio de memorización

Intenta recordar qué representa cada uno de estos símbolos, y luego pulsa sobre las tarjetas para comprobar si es correcto. Repite el ejercicio hasta que hayas memorizado los símbolos.

Colocando el cursor encima de las tarjetas se activa un audio que describe el símbolo y lee su nombre cuando le das la vuelta. Puedes quitar el volumen a tu ordenador si no lo necesitas.

14 00:00  

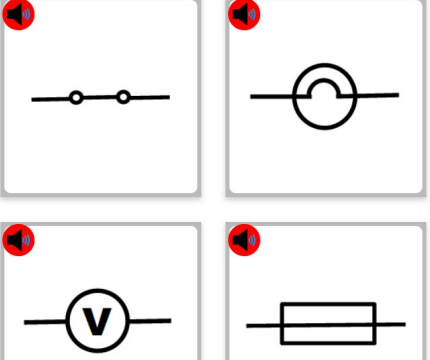


Ejercicio de memorización

Intenta recordar qué representa cada uno de estos símbolos, y luego pulsa sobre las tarjetas para comprobar si es correcto. Repite el ejercicio hasta que hayas memorizado los símbolos.

Colocando el cursor encima de las tarjetas se activa un audio que describe el símbolo y lee su nombre cuando le das la vuelta. Puedes quitar el volumen a tu ordenador si no lo necesitas.

14 00:00  



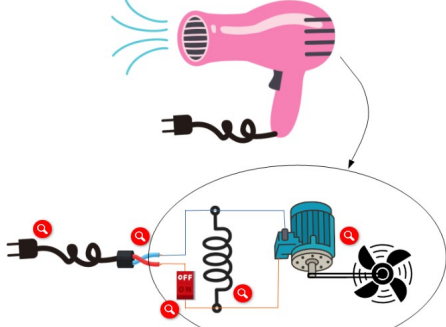
¿Y cómo son los circuitos que hacen funcionar nuestros electrodomésticos?

Vamos a ver el ejemplo de un **secador**. Un secador es una carcasa de plástico que contiene en su interior distintos elementos eléctricos. Para verlos y saber cómo funcionan, pulsa sobre las áreas o iconos activos de la imagen.



¿Y cómo son los circuitos que hacen funcionar nuestros electrodomésticos?

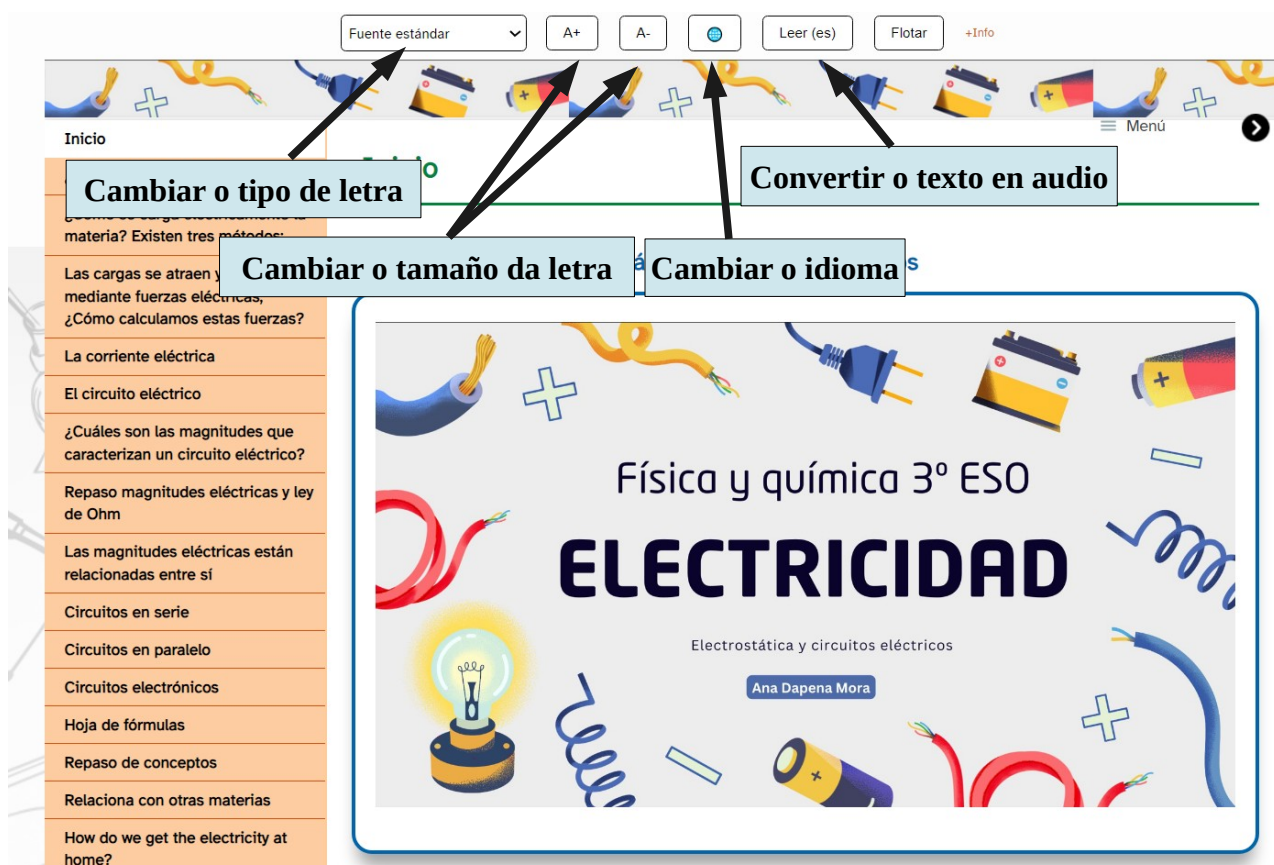
Vamos a ver el ejemplo de un **secador**. Un secador es una carcasa de plástico que contiene en su interior distintos elementos eléctricos. Para verlos y saber cómo funcionan, pulsa sobre las áreas o iconos activos de la imagen.



3. Accesibilidade

No zona superior atópase unha barra que facilita o acceso ao material adaptando as características ao usuario. Con ella **pódense cambiar o tamaño e tipo de letra e o idioma** do texto.

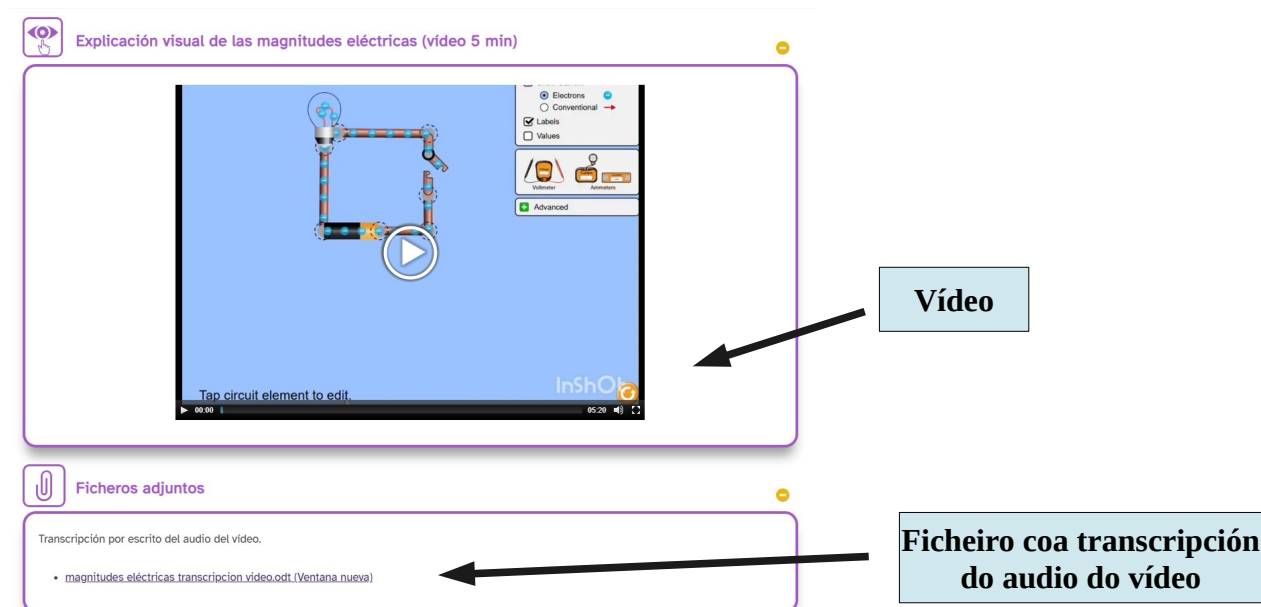
Ademáis, dispón dun botón que proporciona a **lectura do texto** para o alumnado que requira ou prefira a presentación auditiva da información, seleccionando co rato o texto que se desexe escoitar.



Os apartados que conteñen fórmulas que non son recoñecidas correctamente pola barra de accesibilidade, dispoñen dun audio integrado coa lectura. As imaxes tamén veñen acompañadas dun audio que as describe.



Para o alumnado que requira ou prefira **descricións visuais** dos conceptos inclúense varios **vídeos**. Estes están **subtitulados** para o alumnado con hipoacusia. Ademais, debaixo de cada un deles inclúese un arquivo adxunto coa **transcripción do texto** íntegro do vídeo.



The image shows a user interface with two main sections. The top section is a video player titled "Explicación visual de las magnitudes eléctricas (vídeo 5 min)". It displays a circuit diagram with a play button in the center. To the right of the video player, there is a label "Vídeo" with an arrow pointing to the video player. The bottom section is titled "Ficheros adjuntos" and contains a list of files. One file is listed: "magnitudes eléctricas transcripcion video.odt (Ventana nueva)". To the right of this section, there is a label "Ficheiro coa transcripción do audio do vídeo" with an arrow pointing to the file list.

Ao final da unidade pódese atopar tamén un ficheiro **pdf imprimible coa teoría da unidade** para o alumnado que prefira estudar en papel.

4. Tipos de contidos

Dentro de cada apartado pódense atopar varios subapartados con distintos tipos de contidos adaptados á metodoloxía DUA. Para facilitar a predictibilidade, á esquerda do título do subapartado amósase un icono informativo do tipo de contido que o forma e o obxectivo que se pretende acadar él.

Estes iconos, así como a liña do cadro que rodea ao subapartado, clasifícanse por cores que indican:

- **Representación** – As actividades moradas **presentan a información** en distintos formatos e medios (texto, imaxe, audio, vídeo, etc.)
- **Expresión** – As actividades azuis son aquelas que requiren a **participación activa** do usuario, xa sexa a través da escritura, a fala, o debuxo, a construción ou calquera outra forma de expresión.

- **Compromiso** – As verdes están pensadas para que despertar a **curiosidade e interese**, fomentar a **motivación, participación e o compromiso** de todos os estudantes, a través dun ambiente de aprendizaxe inclusivo e positivo.

Dentro destes tipos de actividades, á súa vez, proporciónanse **múltiples formas de representación do contido de aprendizaxe e do xeito de acción e expresión**, co obxectivo de adaptarse ás necesidades de todo tipo de alumnado. Na seguinte lista atópase o significado de cada icono representativo do tipo de actividade:

REPRESENTACIÓN			
	Lectura		Fichero adxunto
	Vídeo		Galería de imáxenes
	Reflexiona		Vocabulario
	Caso práctico		Redes semánticas, asociacións para entender e lembrar significados.
	Axuda visual		Exemplo
	Coñecementos previos		Importante
	Destacado		

EXPRESIÓN			
	Le		Graba un audio
	Experimenta		Escribe ou debuxa
	Mediación. Axuda aos compañeiros		Escribe ou debuxa co teu compañeiro

	Actividade interactiva		Comenta ou debate co teu compañeiro
	Xogo		Traballo en grupo

COMPROMISO			
	Desafío		Obxectivos: Uso de rúbricas ou plantexamentos de aprendizaxes que se pretenden levar a cabo.
	Esperta a túa curiosidade		Rúbrica
	Amplía		Orientacións: Anticipación das tarefas, actividades ou exercicios a realizar
	Cultura		Aprende a aprender

5. Descrición dos tipos de actividades

1. **Lecturas.** Coa información para poder facer logo as actividades relacionadas.
2. **Actividades para aprender a aprender.** Guías para facilitar o estudo, a través da selección de información, grabacións de conceptos importantes para a escoita e memorización, elaboración de folla de fórmulas da unidade, creación dun mapa conceptual...
3. **Vídeos.** Con explicacións máis visuais.
4. **Arquivos de texto** – Transcripción dos audios
5. **Simulacións** – Enlaces que conectan cos simuladores da páxina web PHET da Universidade de Colorado <https://phet.colorado.edu/en/simulations/> e onde se dispón da posibilidade de experimentar de xeito virtual. Veñen acompañadas de actividades relacionadas.

6. **Mapa conceptual da unidade** – Selección e relación da información máis importante.
7. **Folla de fórmulas** – Achégase unha folla de fórmulas ao final da unidade para que o estudante poda comprobar que completara correctamente a súa ao longo do tema e para facilitar a súa memorización.
8. **Avaliación/Autoavaliación** – Os resultados serán enviados ao profesor para o seguimento do teu progreso na unidade e a avaliación. A actividade achega retroalimentación para que servir tamén como autoavaliación.
9. **Rúbrica** – Achega información orientativa referente á avaliación dos distintos apartados.
10. **Proxecto** – Proposta de tarefa práctica ou proxecto para desenvolver de xeito cooperativo en grupos de traballo.

11. Xogos

- Xogo de memoria – Trata de dirar cartas e buscar as parellas relacionadas entre sí. Ao atopar a parella, hai que xirar esas dúas cartas xuntas, unha a continuación da outra, para facer a parella.
- Escoller a opción correcta – Escoller unha das catro opcións facendo clic no seu botón, no mínimo tempo posible.
- Rosco – Xogo tipo pasapalabra
- Adiviña – Xogo no que se proporcionan varias letras dun termo, xunto coa súa definición, para a súa adiviñanza.
- Crucigrama

12. **Actividades interactivas** – Son aquelas que requiren a participación do usuario. Todas achegan retroalimentación para a autoavaliación continua do progreso.

Pódense atopar os seguintes tipos de actividades interactivas:

- despregables – Consisten en completar a información dos textos ou exercicios propostos escollendo unha opción das que aparecen ao clicar no botón que acompaña aos espazos en branco.

- Encher ocos - Consisten en completar a información dos textos ou exercicios propostos enchendo espazos en branco, seguindo as instrucións.
- Tarxetas de memoria – Son tarxetas con dúas caras. Na primeira amósase o concepto ou imaxe que cómpre memorizar e na segunda a súa definición ou denominación. Dispoñen dun altavoz no que podes facer clic se precisas o audio, ou ignoralo baixando o volume no teu ordenador.
- Liña do tempo – Consiste nunha liña temporal que na que podes ir desprazándote no tempo e atopando, ao longo dela, distintos eventos importantes e información sobre ella. Para desprazarte, arrastra a liña vertical que aparece na liña temporal ubicada na parte inferior ou fai clic á esquerda ou dereita nas flechas que acompañan á información.
- Videos interactivos – O vídeo párase en certos puntos e aparecen na pantalla preguntas que debes contestar antes de seguir vendo o vídeo.
- Mapa – Imaxes nas que hai que facer clic na lupa para ampliar a información relativa ás distintas partes da imaxe.
- Preguntas de elección múltiple – Escolle unha das opcións facendo clic no botón correspondente.
- Preguntas verdadeiro/falso – Escolle unha das opcións facendo clic no botón correspondente.
- Arrastrar e soltar – Arrastra as etiquetas cos textos ao lugar que lles corresponde na imaxe.