

Manual do usuario



1.- Menú principal

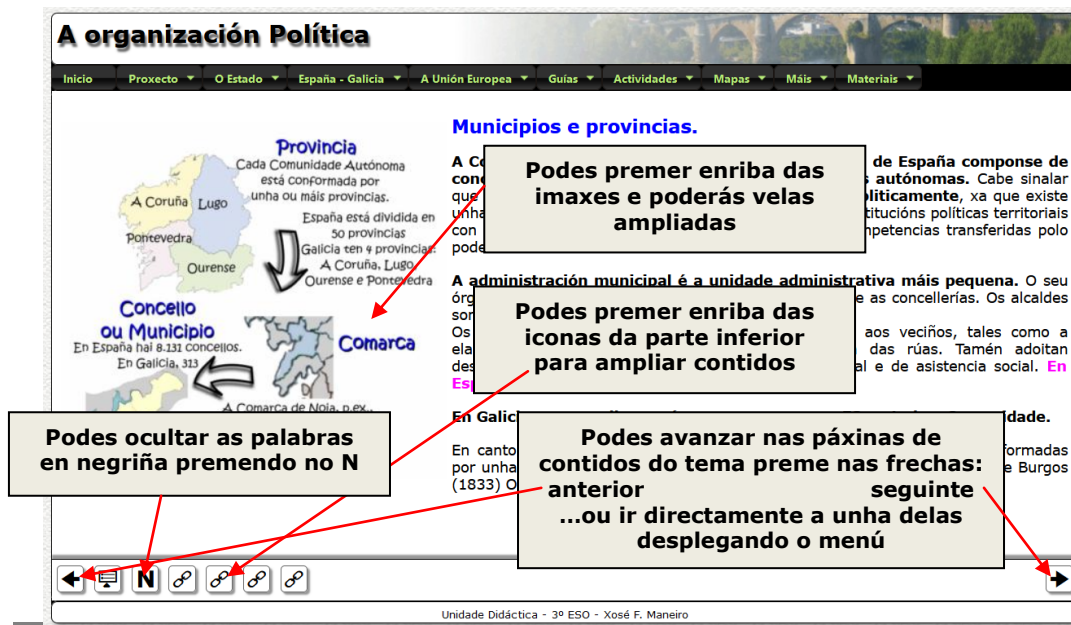
Na zona superior da pantalla podes atopar o **menú principal** dende o que se pode acceder a todos os contidos. O seu funcionamento é moi sinxelo. Fíxate no gráfico:

Xa ves que é moi sinxelo moverte pola unidade facendo clic naquel apartado ao que queiras acceder.

2.- Menú gráfico.



Na zona inferior da pantalla podes atopar o **menú gráfico** dende o que se pode acceder a diversos contidos. O seu funcionamento é moi sinxelo. Fíxate no gráfico:



Coma podes observar na imaxe anterior, as páxinas de contidos non son estáticas, senón que podes premer nas iconas e imaxes amosando máis contido e enlaces:



▶ Páxina anterior e seguinte.



Desplega o menú de páxinas.



Ocultar as palabras do texto en negriña.



Abre unha imaxe.



Enlace externo.



Arquivo de son.



Incrusta un enlace externo na páxina (vídeo, presentación ...)



Vídeo.



Abre un arquivo de texto.

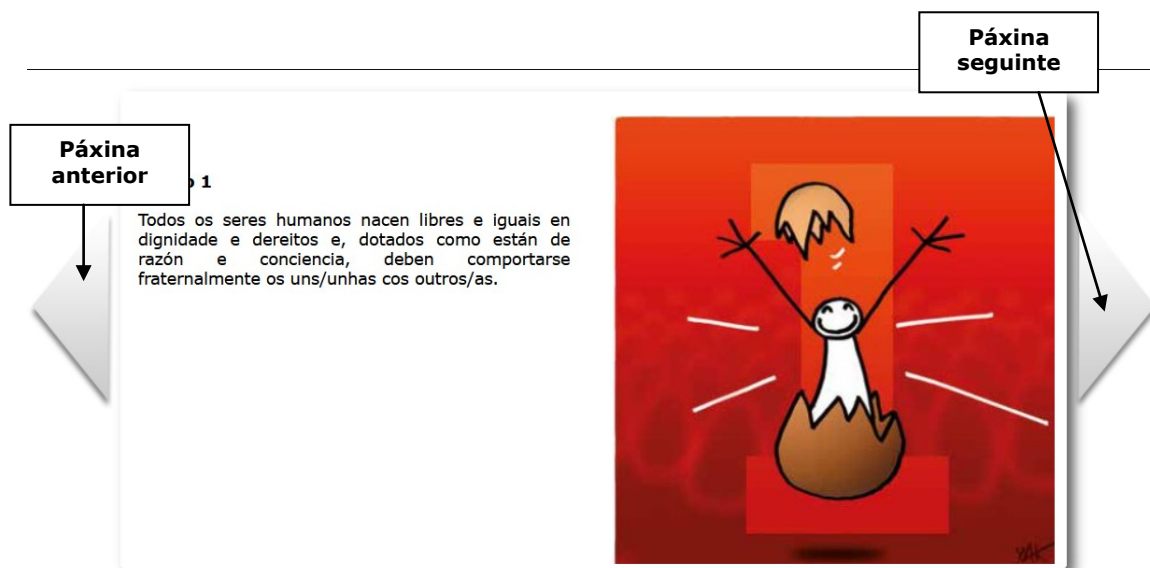


Carpeta (relacionada cun vídeo, unha páxina html, unha actividade ...)

3.- 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 en forma de triángulo e facer clic para avanvar (dereita) e retroceder páxina (esquerda).

Tamén podes pasar as follas empregando as frechas dereita e esquerda do teclado.



4.- Actividades interactivas.

As actividades están organizadas en paquetes. Cando se abre un deles, 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 cometeches erros e debes de repetir o exercicio, este se recargará automaticamente.

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...

Actividades interactivas Economía

SECTORES ECONÓMICOS ECONOMÍA. CONCEPTOS BÁSICOS

Actividade Economía 1

Relaciona cada concepto coa súa definición

Botóns de Actividade anterior, Pchar actividade e Actividade seguinte

ACEPTOS: 0/7
PUNTOS: 0/7

Autoavaliación

Botón de comprobación de solución

Índice de actividades

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

Bens

Productos inmatereiais coma educación, sanidade, transporte, seguridade, comercio ...

Xosé F. Maneiro

5 / 6 / 2018
12:21 h

Nº	Actividad	Ejecuciones	Estado	intentos:	puntos:
1	Relaciona 1	1		0	0
2	Relaciona 2	1		0	0
3	Completa	1		0	0
4	Ordea 1	0		0	0
5	Relaciona 3	1		0	0
6	Ordea 2	1		0	0
7	Clasifica	0		0	0
8	Sopa de letras	1		0	0
9	Test	1		0	0
			0 / 9		0

12:22 h

5.- Materiais.

Se queres baixar o material para imprimir ou gardalo no teu ordenador, podes abrir os principais contidos, imaxes e actividades escritas.

- **Imaxes:** Podes copiar ou gardar calqueira imaxe que aparece na unidade didáctica, simplemente co botón dereito do rato e copiar ou gardar imaxe como:



- **Contido e actividades escritas:** No apartado do espazo web “Materiais” podes baixar os contidos xunto coas actividades escritas en formato pdf. So tes que premer na pestana que escollas e abrírase un arquivo en pdf. Poderás imprimilo ou gardalo no teu ordenador. Observa estas imaxes:

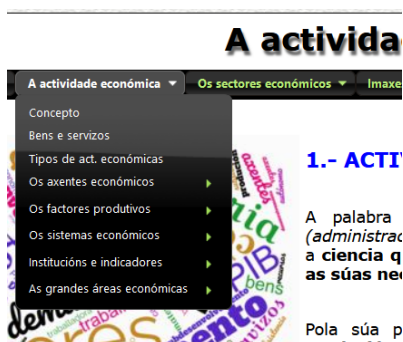


6.- Interacción mediante o teclado (accesibilidade).

Aínda que a unidade é totalmente operativa mediante o emprego dun rato e teclado poden darse casos nos que o uso do rato non sexa posible. Neste caso, case que a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade poden ser accedidos empregando so o teclado. Mediante a tecla de “tabulador” poderás moverte de un contido ou zona a outra, a “barra espaciadora” ou o “enter” para “abrir” ou “acceder” a un determinado contido ou a tecla de “escape” para pechar, por exemplo, unha imaxe “ampliada”. Vexamos algúns exemplos:



Se prememos a tecla de “tabulador” (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú ao outro. As liñas de puntos que o arrodean indican que se agora prememos “enter” (return ou entrar en moitos teclados) despregarase o menú.



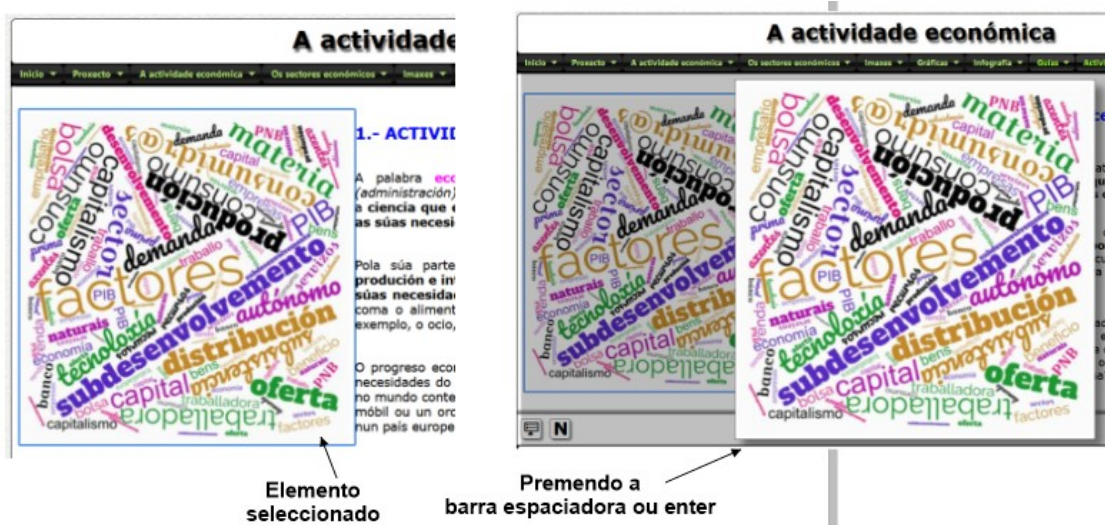
1.- ACTI

A palabra (administración) a ciencia q as súas ne

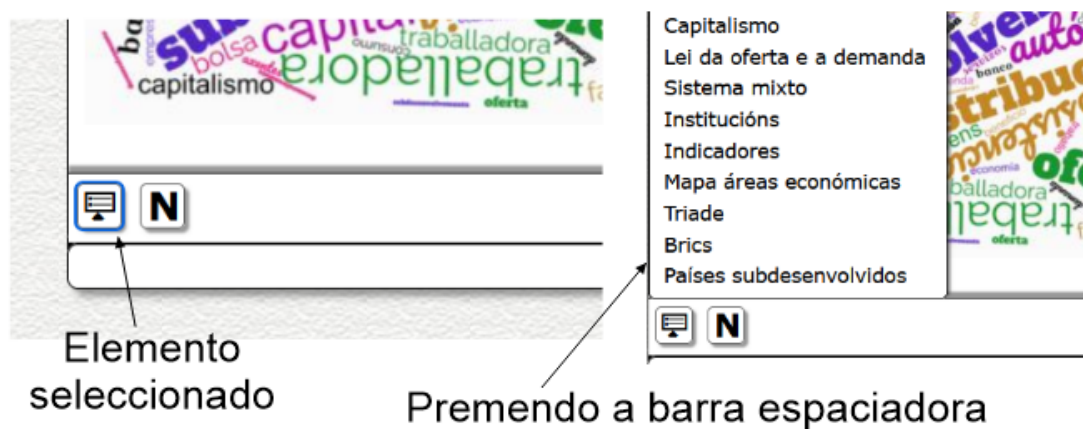
Pola súa p

Agora, co menú despregado, so temos que empregar as frechas para escoller a opción que desexemos e logo premer “enter” para acceder a ese contido ou actividade.

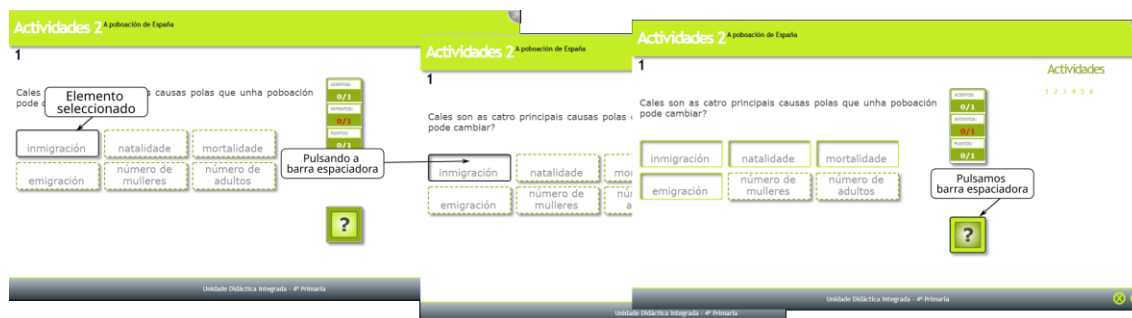
Xa, dentro do contido, podemos pasar dun “elemento” a outro con ir premendo “tabulador”, na pantalla aparecerá o elemento “remarcado”, premendo a barra espaciadora abrirase, neste caso, a imaxe. Premendo “esc” a imaxe pecharase.



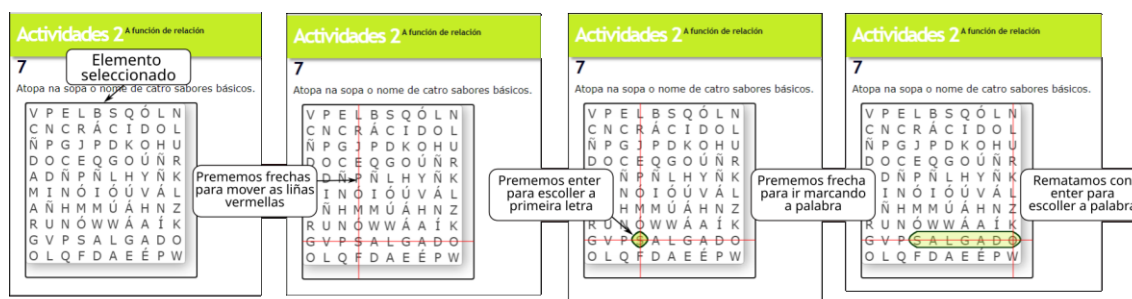
O mesmo ocorre cos botóns do fondo. No caso do menú abrírase e no dos outros botóns, como por exemplo a frecha, permitirá ir adiante ou atrás.



No caso das actividades interactivas o funcionamento é semellante.



Para rematar so comentar aqueles casos nos que a actividade precise de facer clic nalgún lugar dunha imaxe ou escoller algo, por exemplo unha letra nunha “sopa de letras”. Nestes casos debemos de premer o tabulador ata que a área estea “seleccionada”.



Despois debemos de premer algunha das frechas para que aparezan as liñas vermellas (esquerda ou abaixo poden ser as máis aconsellables xa que no principio as liñas atópanse na esquina superior esquerda). Logo, como se explica no gráfico debemos de mover coas frechas as liñas vermellas ata situar a súa intersección no punto que desexemos, aí tan so teremos que premer enter. No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra debemos de ir movendo coa frecha para que se vaian seleccionando o resto de letras que compoñen a palabra para rematar premendo enter.