

MANUAL DO USUARIO

1.- Os menús.

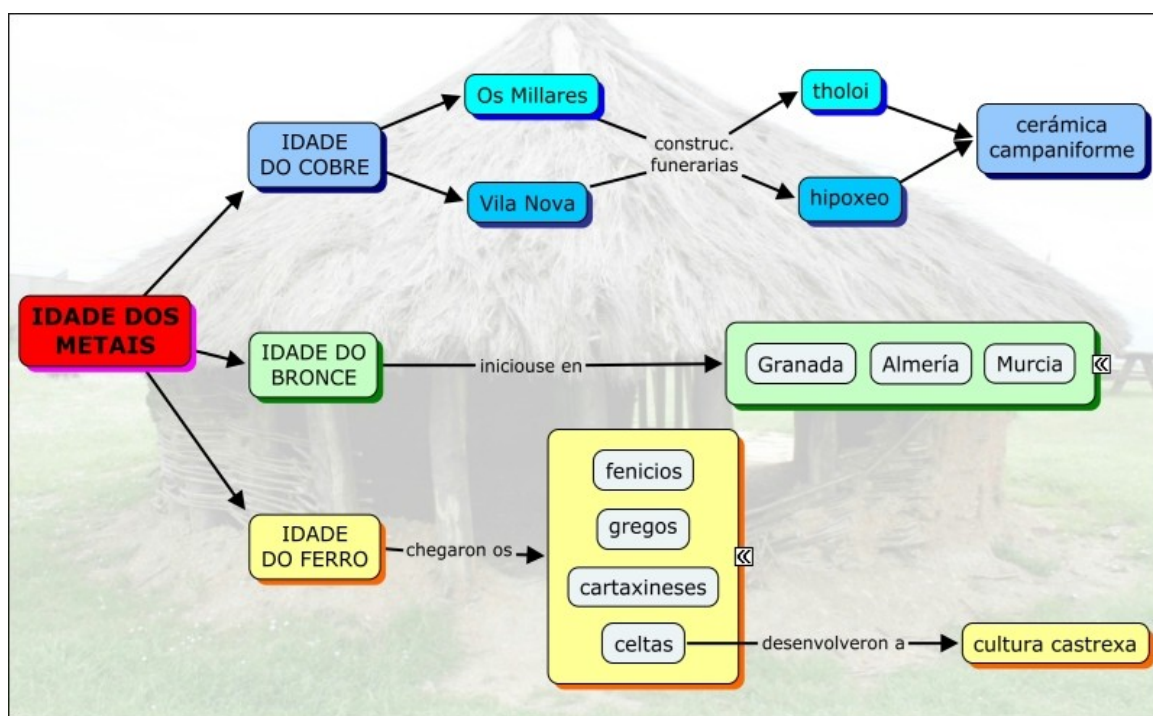
Esta contorna manéxase exactamente igual que como calquera sitio web. Na parte superior está a barra de menús. Fai clic nun dos botóns para despregar a lista e escoller a opción desexada. Algunhas das opcións presentarán un submenú no que poderás escoller outras opcións:



Despregando os menús aparecerán os seguintes elementos: Mapa Conceptual, Liña de Tempo, Contidos, Actividades, Activities, Repaso, Galería, e Actividades Imprimibles; que pasamos a describir a continuación:

2.- Mapa conceptual.

En cada un dos menús atoparás un esquema-resumo cos principais termos estudados e as súas relacións:

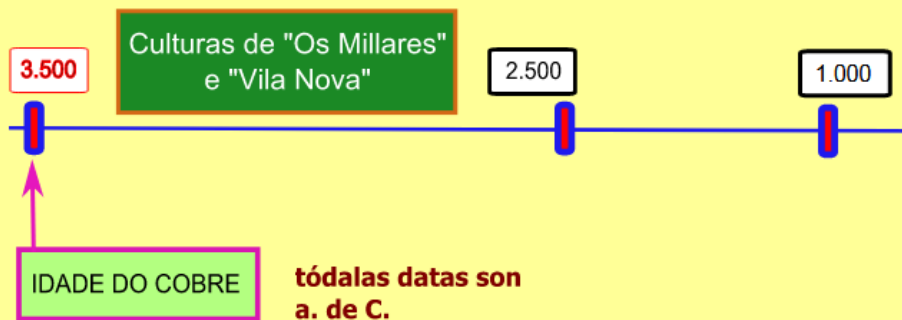


3.- A liña de tempo.

Ó facer clic neste elemento de menú, aparecerá na xanela principal unha liña de tempo cunha serie de anos onde se produciron os acontecementos máis importantes do período que se traballa en cada menú. Colocando o punteiro do rato enriba de cada un dos anos, aparecerá o acontecemento correspondente:

Sitúa o punteiro do rato enriba dos recadros coas datas para ver os acontecementos e cultura da Idade dos Metais.


A IDADE DOS METAIS



4.- Os contidos.

Atoparás libros ou páxinas web que presentarán información útil para logo facer as actividades. Nos libros, basta con aproximar o punteiro do rato á parte dereita ou esquerda das páxinas e facer clic para pasar de páxina; nas páxinas web haberá que usar a barra de desprazamento situada na parte dereita.

Historia de España



Pintura nas covas de Altamira (Cantabria).

11

O Paleolítico

O cráneo desta especie non é tan grande coma o de outros homínidos, pero si máis redondeado e alto e o mentón e os arcos non son tan prominentes. Quizais non fora máis intelixente que os seus antecesores, pero desenvolveu unhas relacións sociais máis complexas e unhas manifestacións artísticas máis orixinais. Ademais de colares ou pulseiras, xa atopamos adornos cosidos ás roupas ou incluso ferramentas decoradas. O seu esqueleto era máis pequeno e lixeiro que o dos neandertais, polo que os individuos gañaron en axilidade e podían desprazarse maiores distancias gastando menos enerxía. Tamén se cre que tiñan un sistema de símbolos para comunicarse, o que lles permitía compartir os seus coñecementos e adaptarse mellor aos cambios climáticos grazas á mellora da súa tecnoloxía.

12

5.- As actividades.

Aparecerán unha nova pestana ou xanela emerxente para que poidas minimizala e consultar a información dos contidos:

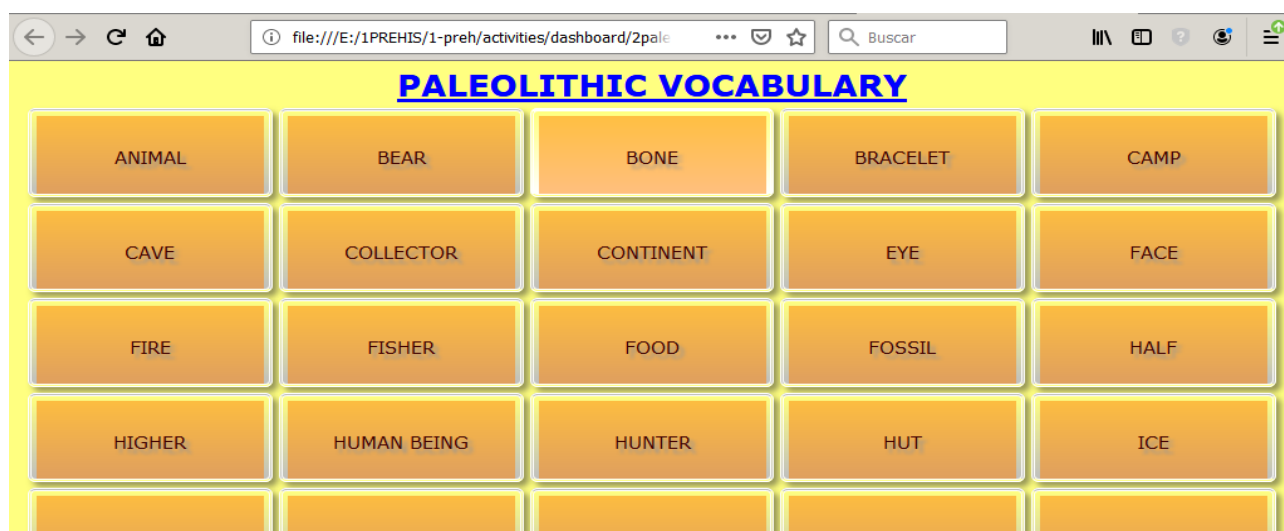


O primeiro de todo será ler o enunciado para saber o que tes que facer dentro da área de traballo. A medida que vaías completando con acerto partes da tarefa (nalgúns casos toda) irán aparecendo os acertos e os intentos no pequeno recadro da parte superior dereita. Unha vez creas que está todo correcto, pulsa no botón de verificación da parte inferior dereita; se hai algo que non está ben, aparecerá unha mensaxe de erro e terás a oportunidade de corrixir a actividade. No recadro de ligazóns podes facer clic nun dos números para abrir ou repetir o exercicio correspondente. Coas frechas da parte inferior podes saltar á actividade anterior ou á seguinte. Se picas no "X" da parte superior dereita pecharase a xanela das actividades.

6.- Activities (actividades de inglés).

No elemento de menú "Activities" atoparás dous submenús: "Dashboard" e "Package".

- No submenú "**Dashboard**" aparecerá unha páxina cunha serie de palabras ou expresións en inglés dentro de recadros. Fai clic nas palabras para escoitar a pronunciación e ver a súa tradución ó galego:



Facendo clic de novo no mesmo recadro, escoitarás de novo a palabra e aparecerá de novo en inglés.

- No submenú "**Package**" atoparás algunhas actividades en lingua inglesa relacionadas cos contidos a traballar:


Paleolithic
English Activities


[Help File](#)

LINKS
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Activity 1

Click on the small speaker to listen to the sound, click on the letters to form the word and click on the [?] button.





E C E T R U

N M A A P F

K H L U C C

E C T H A E

N

0/5

?

by José M. Boo - 2020


7.- Repaso.

No elemento de menú "Repaso" atoparás unha serie de tests para ver se lembraches o traballado. Algunhas veces bastará con que marques só unha das opcións; outras terás que marcar máis de unha.

Marca a resposta que consideres correcta e fai clic no botón

Parece ser que os primeiros seres humanos chegaron á Península Ibérica arredor do ano...

☐ 1.300.000 a. de C.
☐ 1.000.000 a. de C.
☐ 1.900.000 a. de C.
☐ 2.000.000 a. de C.



ACERTOS:

0/20

?

José M. Boo - 2020

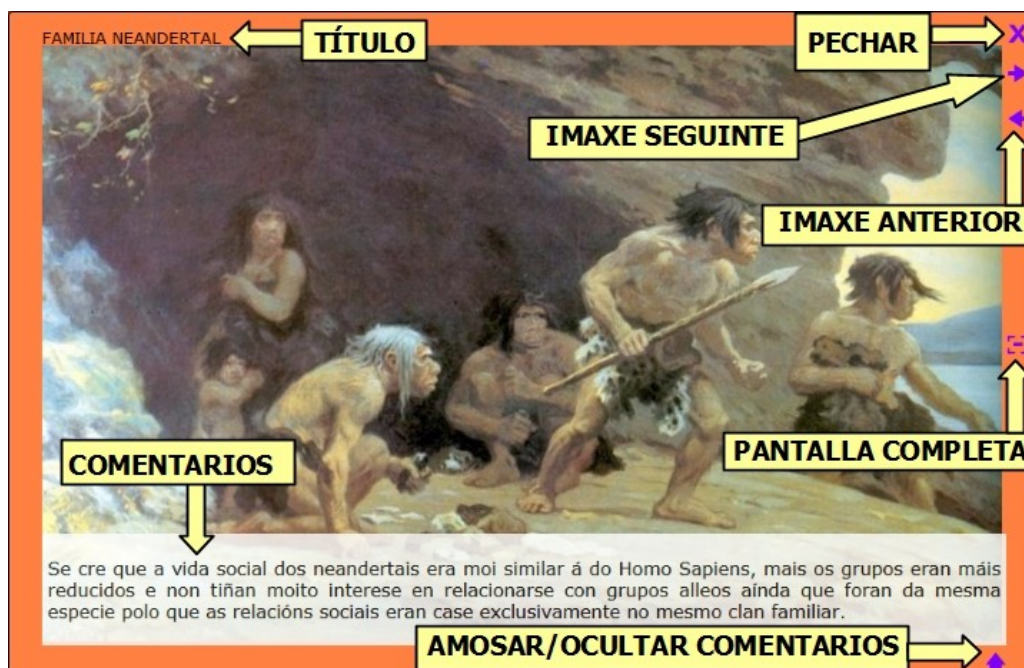
8.- Galerías.

Desde esta opción do menú aparecerá unha páxina na que se presentan unha serie de fotografías en miniatura:



Como pode observarse na imaxe anterior, cando situamos o rato enriba dunha delas, aparece unha breve descrición da mesma (neste caso "AVERROES").

Facendo clic nunha das miniaturas poderás ver a foto a gran tamaño e acceder a uns comentarios ou cousas curiosas sobre a mesma:



9.- Menús de Lengua, Lingua e Mates.

Nestes menú atoparás unha serie de contidos e actividades relacionados con estas asignaturas por se queres repasar algo das mesmas. Os paquetes de actividades funcionan exactamente igual que os que hai nos temas de historia.

10.- Actividades Imprimibles.

Documentos en PDF que poden descargarse e imprimirse para realizar actividades en papel:

4.- Neste mapamundi pinta de **vermello** a zona ocupada polo Homo Sapiens, de **azul** a ocupada polo Homo Erectus e de **verde** a ocupada polo Home de Neandertal hai uns 200.000 anos.



5.- Escribe nos recadros "V" se a sentenza é verdadeira ou "F" se é falsa.



- ☐ O esqueleto do Home de Neandertal era máis pequeno e lixeiro que o do Homo Sapiens.
- ☐ O Home de Neandertal era máis robusto que o Homo Sapiens.
- ☐ Os Homo Sapiens tiñan un sistema de símbolos para comunicarse.
- ☐ Os Homo Neandertal tiñan uns lazos sociais máis fortes que os Homo Sapiens.

11.- WWW.

Desde este menú poderás acceder a xogos educativos en liña e vídeos por se queres afondar un pouco máis no mundo da historia de España:




PREHISTORIA

UNIDADE 11-12: A PREHISTORIA

Contesta as seguintes preguntas

O.- Vái dende a aparición da metalurxia hai uns 7.000 anos ata a invención da escritura...



1

 Paleolítico

2

 Idade do ferro

3

 Idade dos metais

4

 Neolítico

12.- 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:

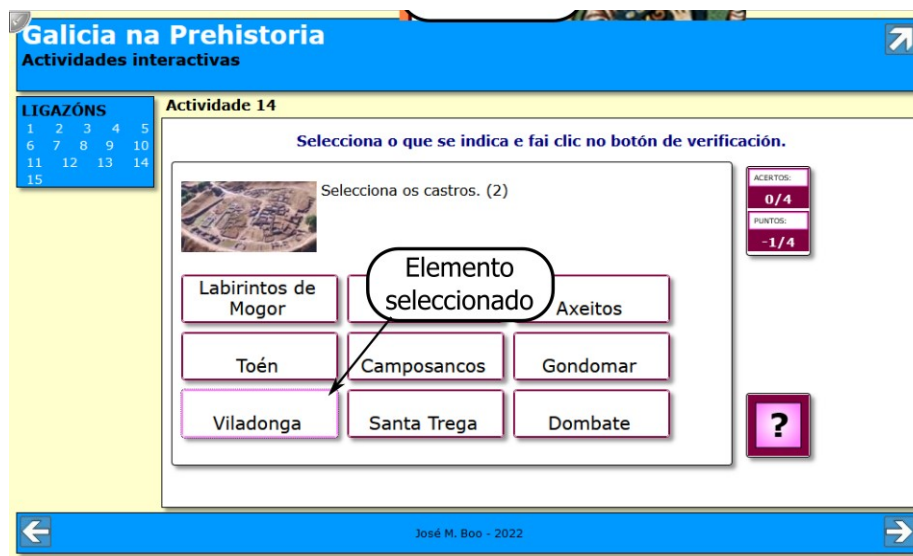
Se prememos a tecla de "tabulador" (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú ao outro. As liñas de puntos que o arrodean indican que se agora prememos "enter" (return ou entrar en moitos teclados) despregarase o menú.



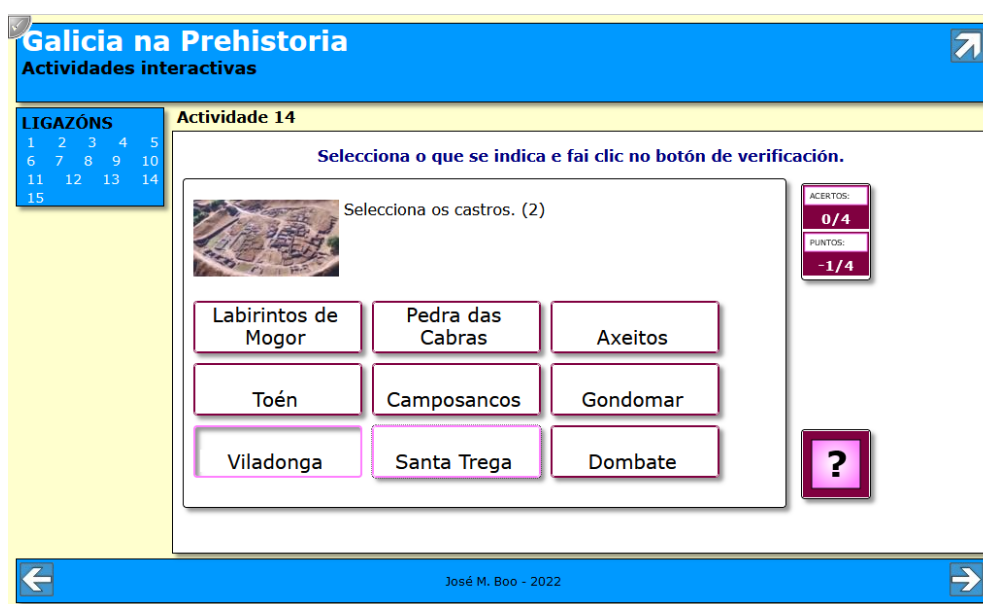
Agora, co menú despregado, so temos que empregar as frechas do cursor para escoller a opción que desexemos e logo premer "enter" para acceder a ese contido ou actividade:



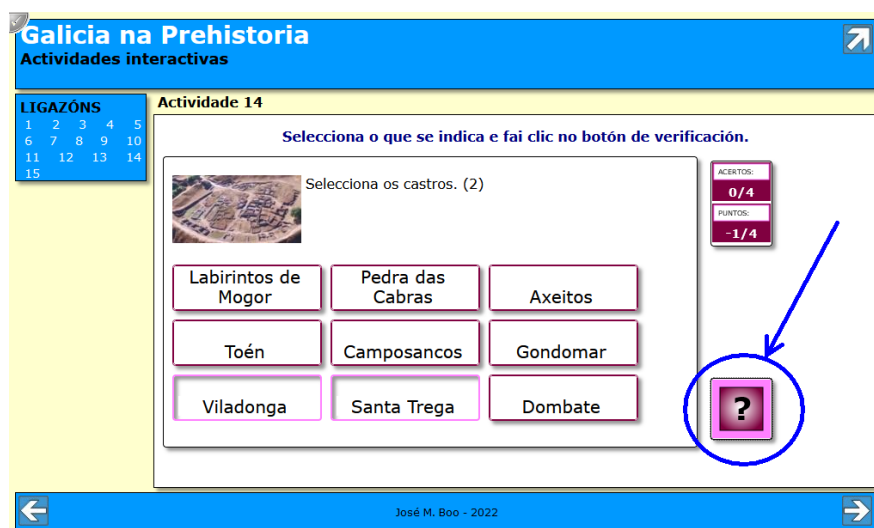
Xa, dentro do contido, podemos pasar dun "elemento" a outro premendo "tabulador", na pantalla aparecerá o elemento "remarcado", premendo na barra espaciadora seleccionárase de forma permanente. Premendo "esc" deseleccionarase:



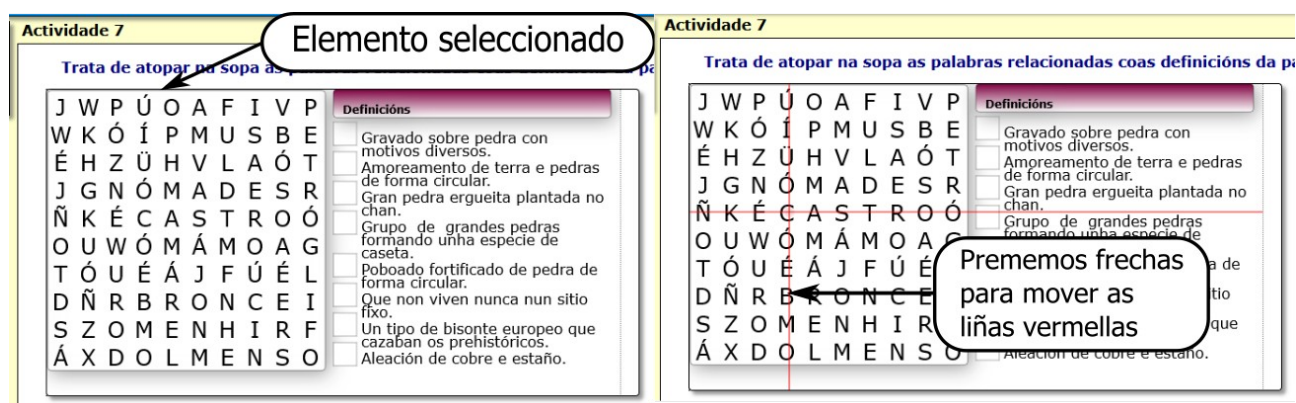
Logo poderemos seguir usando o tabulador para moverse polo resto de elementos e ilos seleccionando de forma permanente se fora preciso usando, coma antes, a barra espaciadora:



Finalmente, seguiremos usando o tabulador ata que quede seleccionado o botón de verificación (as cores do mesmo invértense) e pulsamos "Intro" para solucionar a actividade:




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". Nes-tes 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 (dereita 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":

Actividade 7

Trata de atopar na sopa as palabras relacionadas coas definicións da p

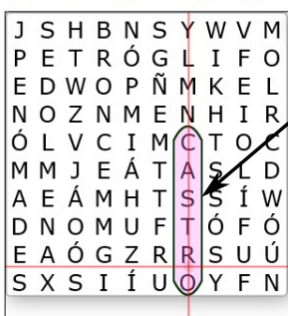


Prememos "enter" para escoller a primeira letra.

- de forma circular.
- Gran pedra ergueita plantada no chan.
- Grupo de grandes pedras formando unha especie de caseta.
- Poboado fortificado de pedra de forma circular.
- Que non viven nunca nun sitio fixo.
- Un tipo de bisonte europeo que cazaban os prehistóricos.
- Aleación de cobre e estaño.

Actividade 7

Trata de atopar na sopa as palabras relacionadas coas definicións da p



Rematamos con "enter" para escoller a palabra.

- de forma circular.
- Gran pedra ergueita plantada no chan.
- Grupo de grandes pedras formando unha especie de caseta.
- Poboado fortificado de pedra de forma circular.
- Que non viven nunca nun sitio fixo.
- Un tipo de bisonte europeo que cazaban os prehistóricos.
- Aleación de cobre e estaño.

13.- Tipos de actividades.


Nos distintos paquetes atoparás unha serie de actividades distintas coas que traballar:

12.1.- Panel Gráfico

Neste tipo de actividade aparecerá un punto parpadexando na imaxe e terás que facer clic no nome correspondente dos que aparecen nos botóns da parte dereita.

Noutras ocasións, en vez de picar no nome correspondente, terás que facer clic na caixa asociada coa liña de puntos e escribir o nome asociado:

Fai clic no nome da Autonomía que corresponda ó punto



A Ríoxa

Aragón

Andalucía

Asturias

Galicia

Madrid

Castela León

Euskadi

Baleares

ACERTOS:

0/9

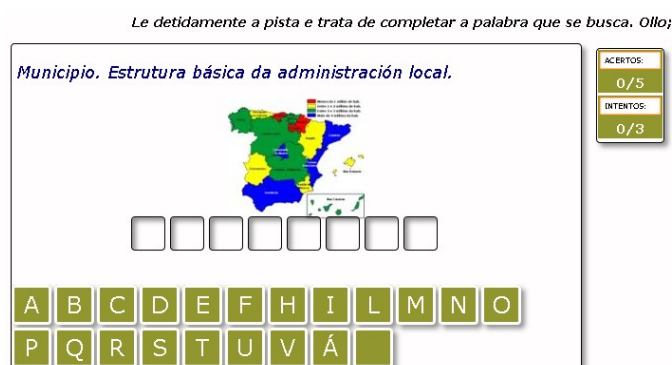
12.2.- Relacionar frases/imaxes.

Aquí temos un par de caixas. Facendo clic nas frechas superior ou inferior de cada unha delas terás que facer coincidir o texto da caixa esquerda co da dereita (a veces nunha das caixas en vez de texto verás unha imaxe) e logo premer no botón de verificar:



12.3.- Xogo do aforcado.

Neste xogo terás que ir picando nas letras que creas que forman parte do nome a descubrir. Terás un número limitado de erros. Haberá veces que teñas que picar no espazo en branco para separar palabras tamén. Se non dás feito e queres repetir a actividade, pica no botón de actualizar páxina do navegador.



Outras veces bastará con que ordenes as letras para formar a palabra coa axuda da pista que se ofrece:

Click on the small speaker to listen to the words, drag the letters to form the button.




SUCCESSES:
1/9
ATTEMPTS:
0/3

N

T

U

R

E

A

?

12.4.- Completar texto.

Neste tipo de actividade terás que completar un texto con palabras, xa sexa despregando as listas e seleccionando a palabra correcta (como se ve na imaxe), picar nos botóns coas palabras e, sen soltar o botón do rato arrastralas ós seus ocos ou escribir en cadanseu campo a palabra axeitada. Cando todo estea OK, pica no botón [?].

Desprega as listas e escolle os nomes apropiados.

En 1976 produciuse o cese do presidente do antigo réxime Arias Navarro. Posteriormente formouse un goberno designado polo rei que presidiu Calvo Sotelo que elaboraría o proxecto de Lei para a Reforma Política. Logo o Congreso dos Deputados creou unha Comisión para a elaboración dunha Constitución. Esta comisión estaba formada por 7 persoas, entre elas o galego Adolfo Suárez. Logo das eleccións xerais de 1979, a inestabilidade política fixo que na investidura do novo presidente Arias Navarro un grupo de gardas civís comandados por Manuel Fraga invadiran o recinto parlamentario coa intención de dar un golpe de estado.

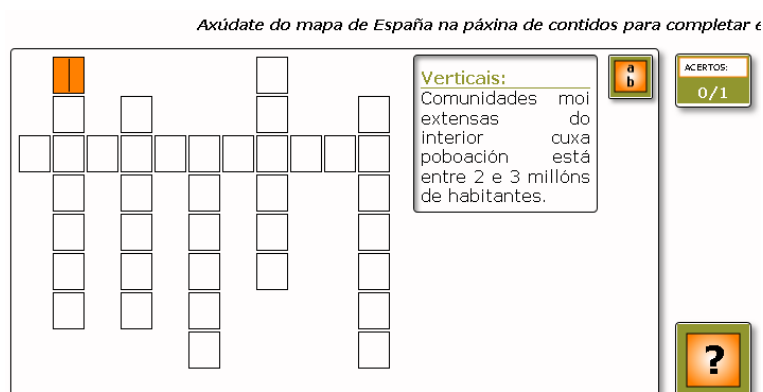


ACERTOS:
0/11

?

12.5.- Encrucillado.

Terás que ler as definicións (tamén pode haber imaxes ou sons) que aparecen na parte dereita e escribir as palabras no encrucillado. Sitúa o cursor nunha cela facendo clic nela e observa a definición. Para ver a definición horizontal ou vertical, terás que facer clic no recadro da parte superior dereita "ab" e así cambiar a forma de introducir as letras. Cando todo estea OK, pica no botón [?].



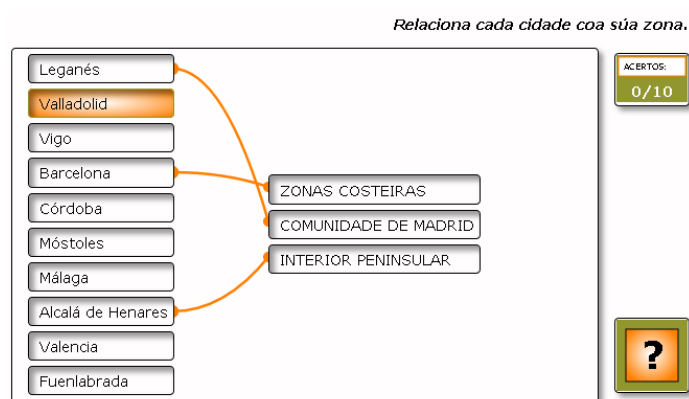
12.6.- Crebacabezas.

En primeiro lugar, faremos dobre clic enriba do puzzle para que apareza durante algúns segundos a imaxe a formar. Logo picaremos nunha das pezas e, sen soltar o botón do rato, arrastrarémola ó recadro correspondente. Continuamos así, ata formar a imaxe completa:



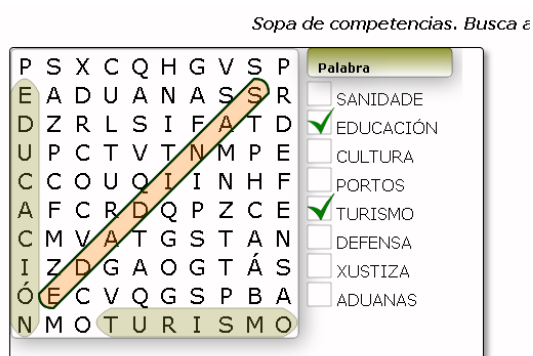
12.7.- Relacionar palabras.

Esta é a típica actividade de “unir con frechas”. Picamos nunha das palabras da esquerda e logo picamos na correspondente palabra da dereita. Se nos equivocamos, basta con facer dobre clic na palabra e a unión desaparecerá. Cando estean listas tódalas unións, pulsaremos no botón de verificación [?].



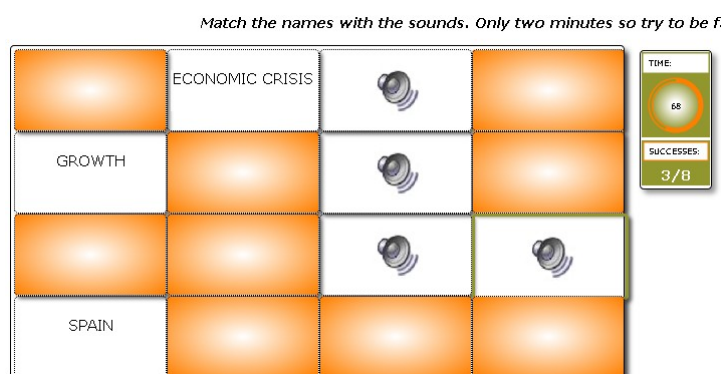
12.8.- Sopa de letras.

Busca as palabras que se che piden na sopa. Cando atopas unha, pulsa na primeira letra e arrastra sen soltar ata a última letra da palabra. Lembra que as palabras poden situarse en horizontal, vertical ou diagonal, como podes ver na imaxe, aínda que nunca estarán ó revés. Cando atopas unha palabra, a súa definición aparecerá cunha marca verde. Ás veces poderá haber tamén imaxes e/ou sons, que aparecerán cando fagas clic nos pequenos recadros da dereita da sopa.



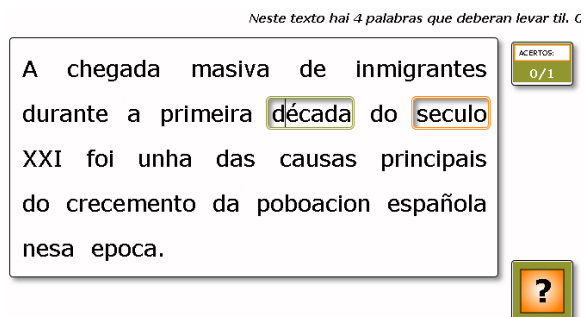
12.9.- Xogo de memoria.

Este xogo ten un tempo límite. Pica nos recadros para buscar as parellas de palabras ou imaxes/sons que teñan relación. Cando atopes unha parella pulsando en dous recadros de forma consecutiva, esta quedará fixa; se non os recadros ocultaranse de novo. Se esgotas o tempo e queres reiniciar a actividade, fai clic no botón de recargar a páxina do navegador. Lembra botar un ollo de canda en vez ó reloxo da parte superior dereita para ver o tempo que che queda.



12.10.- Seleccionar palabras para corrixir.

Nesta actividade preséntase un texto e teremos que corrixir unha serie de palabras. Faremos clic na palabra a corrixir e usaremos o teclado para mover o cursor entre as letras da palabra e introducir os cambios. Cando rematemos de corrixir tódalas palabras, pulsaremos no botón de verificación.




12.11.- Test.

Exponse unha pregunta e danse varias opcións para marcar. Pode ser que haxa que marcar só unha casa ou varias. Unha vez marcadas pulsa no botón de verificación.

A ver se es quen de respostar a pregunta certando no pri

En decembro de 1941, a aviación xaponesa comezou o seu ataque á base norteamericana de Pearl Harbor a iso das 8 da mañá. Ao día seguinte, o presidente norteamericano declara a guerra a Xapón a iso das 4 da tarde. Cantas horas pasaron desde que se produciu o ataque ata a declaración de guerra?

- ☐ 30 horas
- ☐ 32 horas
- ☐ 34 horas
- ☐ 26 horas
- ☐ 36 horas
- ☐ 28 horas



ACERTOS: 0/1

?

12.12.- Seleccionar palabras dun parágrafo.

Neste tipo de actividade hai que premer primeiro nun dos rectángulos coloreados da parte inferior do texto e logo facer clic nas palabras que teñan relación coa palabra do rectángulo. Se nos equivocamos basta con volver a facer clic na palabra seleccionada para facer que se deseccione. Unha vez marcadas todas, pulsa no botón de verificación.

Selecciona cada palabra da cor que lle corres.

Un importante número de nacementos proceden de familias inmigrantes que veñen do estranxeiro a traballar a España.

SUBSTANTIVOS VERBOS ADXECTIVOS

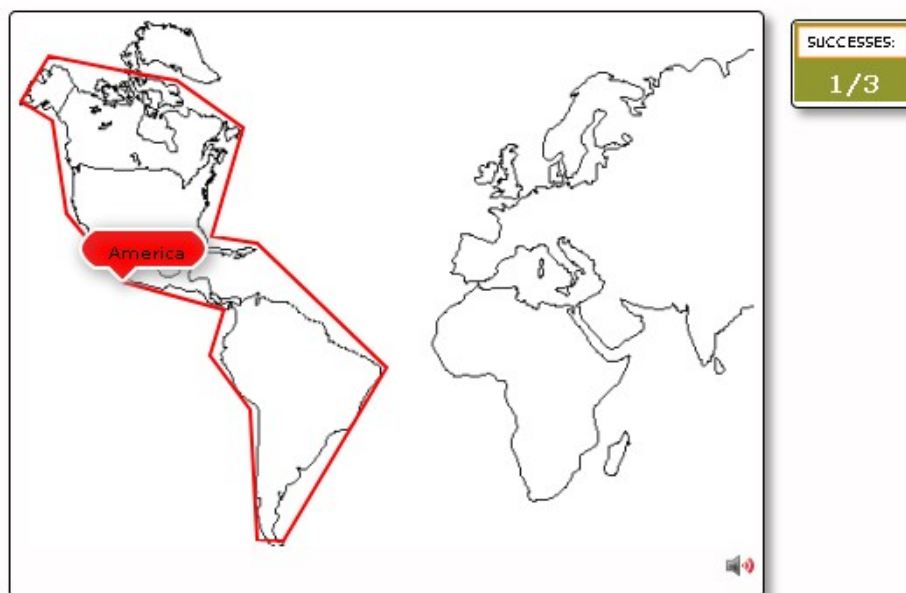
ACERTOS: 0/1

?

12.13.- Seleccionar partes dunha imaxe.

Aparecerá unha imaxe e na parte inferior da mesma un texto que nos indicará en que parte da imaxe teremos que facer clic co rato. Se acertamos, na imaxe aparecerá un texto amosando a resposta correcta e o texto da parte inferior cambiará indicándonos a seguinte zona na que facer clic. Se fallamos aparecerá unha mensaxe de erro e teremos opción a pensar de novo e facer clic nunha nova zona.

Listen to the words and click

**12.14.- Álbum.**

Consiste nunha serie de imaxes e textos onde teremos que picar e arrastrar sen soltar unha imaxe enriba do seu correspondente texto ou un texto embaixo da súa correspondente imaxe. Noutras ocasións tamén pode ser que teñamos que escribir o texto para cadansúa imaxe ou colocar tódolos textos e imaxes en orde. Cando pensemos que tódalas imaxes e textos están ben colocados, faremos clic no botón de verificación:

Move os nomes embaixo das súas correspondentes fotos. Consulta a ga

				ACERTOS: 0/8
Xoan Carlos I	Adolfo Suárez	Alcalá-Zamora	Calvo Sotelo	
				
Francisco Franco	Xoan de Borbón	Afonso XIII	Primo de Rivera	

12.15.- Ordenar oracións.

Nesta actividade aparecerán unha serie de palabras ou números que teremos que ordenar de esquerda a dereita para formar unha oración con sentido e finalmente pulsar no botón de verificación para ver se o fixemos ben.

Ordena as palabras para formar oracións con sentido.

	ACERTOS: 0/5
habitantes. de cerca España millóns residen 47 En de	
	

12.16.- Táboas.

Aquí preséntanse unha serie de palabras na columna da esquerda e outras na fila superior. Nas celas centrais hai casas para marcar. Terás que relacionar un elemento da columna da esquerda con outro da fila superior marcando a casa da cela onde se cruza a fila e a columna correspondente. Polo xeral só terás que marcar unha casa de cada fila. Cando remates fai clic no botón de verificación.

En que ano ocorreu cada acontecemento? Marca só unha casa e.

	2014	1914	1886	1931	1936	1976	1975	1978
Constitución Republicana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nacemento de Afonso XIII	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guerra Civil Española	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Morte de Franco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reinado de Filipe VI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primeira Guerra Mundial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lei de Reforma Política	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Constitución Actual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ACERTOS:
0/1

?

12.17.- Auto-ditados.

Aparecerá un reprodutor de audio. Pulsa no botón de “play” da parte esquerda para escoitar as palabras ou oracións e logo trata de escribir o texto na caixa inferior. Lembra que a maioría das veces terás que comezar sempre con letra maiúscula e rematar a oración cun punto. Podes escoitar o ditado as veces que queiras pulsando de novo no botón “play”. Cando remates pulsa no botón de verificación e, se tes algunha palabra mal escrita, esta aparecerá en vermello para facilitarche a corrección.

Olla coas maiúsculas e cos tiles. Lembra rematar cun punto.



ACERTOS:

0/3

?

12.18.- Clasificar.

Neste tipo de actividade aparecerán dúas ou máis caixas na parte inferior nas que haberá que “introducir” os elementos que vaian aparecendo na parte superior. Estes elementos poderán ser sons, imaxes ou textos. Cando apareza un elemento terás que pulsar enriba da caixa á que pertenza para que apareza o seguinte:

Ainda que xa coñecemos que algúns destes artistas crearon obras en máis de un campo máis destacado.

Pablo Picasso



ARQUITECTURA



ESCULTURA



PINTURA


ACERTOS:

2/10

12.19.- Seleccionar imaxes/sons.

Aquí presentaranse unha serie de imaxes ou sons dentro do espazo de traballo e terás que marcar ou seleccionar un ou varios, dependendo do que se che pida. Finalmente fai clic no botón de verificación [?] para ver se a resposta é correcta:

Selecciona o termo relacionado con cada unha das cuestións que se presentan, precisas.



Escultura de Picasso inspirada nunha muller francesa.

JOSEP LLUÍS SERT	SALVADOR DALÍ	ANTONIO GAUDÍ
RAFAEL MONEO	ANDREU ALFARO	JOAN MIRÓ
LABORAT. JORBA	GUSTAVO TORNER	A GRANXA
RINOCERONTE	O PEITE DO VENTO	SYLVETTE

ACERTOS:
0/12

?

12.20.- Ordenar oracións/parágrafos.

Aparecerán unha serie de frases ou parágrafos que terás que ordenar de arriba a abaixo segundo o criterio que apareza no enunciado. Para iso basta picar nelas e arrastralas ó sitio apropiado. Cando estean ordenadas fai clic no botón de verificación.

Ordena alfabeticamente de arriba

POBO
POBOAR
POBRA
POBOACIÓN
POBOADOR
POBOAMENTO
POBRENSE
POBOADO

ACERTOS:
0/1

?


12.21.- Completar palabras.

Nesta actividade aparecerán unha serie de palabras ás que lle falta algunha sílaba. Na parte esquerda aparecen varias opcións para completala. Cando pos o punteiro do rato enriba dunha das opcións, a palabra aparece temporalmente completada con esa opción debaixo do gráfico. Simplemente fai clic enriba da opción se cres que é a opción correcta.

Completa as palabras coas sílabas correspondentes.

es

ex



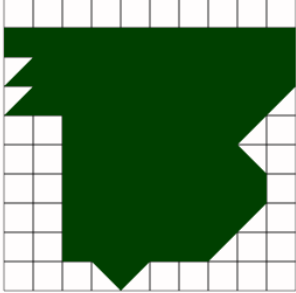
-tranxeiro

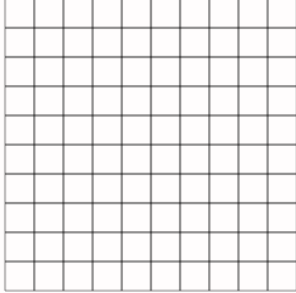
ACERTOS:
0/5

12.22.- Simetrías, traslacións e xiros.

Na grella esquerda aparece o modelo a reproducir. Pode ser que haxa que reproducilo tal e como está na grella da dereita ou facer a figura simétrica respecto do eixo vertical que divide as dúas grellas:

Trata de reproducir este mapa de España na grella da dereita.





ACERTOS:
0/1

X

?

Na parte dereita podes seleccionar a cor (a cor coa que vas "pintar" os recadros aparecerá enmarcada no recadro máis grande da parte inferior dereita), e tamén na parte inferior a forma das pezas que vas aplicar a cada un dos recadros da grella (hai 5 formas distintas). Se te equivocas podes facer clic no cadrado cun X e logo picar nos recadros xa coloreados na grella para borrar o que precises.

12.23.- Damero.

Nesta actividade aparece unha grella na parte superior onde haberá que completar un texto. Na parte inferior aparecerán unha serie de definicións e uns recadros nos que escribir as palabras que corresponden ás mesmas. Usa as frechas da parte dereita ou esquerda para cambiar á palabra seguinte ou anterior respectivamente. Se algunha letra non é correcta aparecerá en vermello. Cando se vaian inserindo as palabras, algunhas das súas letras irán completando o texto da grella. Para resolver completamente esta actividade, non é necesario responder correctamente a tódalas definicións, senón encher correctamente tódolos recadros da grella.

Completa o texto coa axuda das palabras das definicións. Non poñas tiles nas vogais.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1				C		I		A						
2														
3			U											
4	V													

Precipitacións en forma de auga. →
 D1 C3 A4 F1 H1
 C H U V I A

ACERTOS: 0/0

?

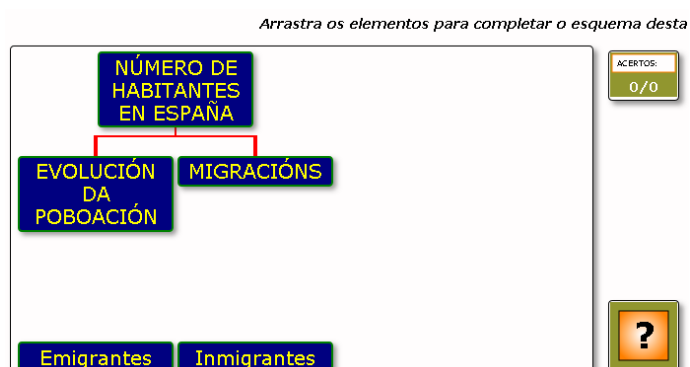
12.24.- Colorear segundo lenda.

Primeiro fai clic nunha das cores da lenda que aparece na parte esquerda e unha vez seleccionada fai clic nas áreas en branco da imaxe ás que haxa que aplicar esa cor. Fai o mesmo co resto das cores e, cando vexas que toda a imaxe xa está correctamente coloreada, fai clic no botón de verificación [?].



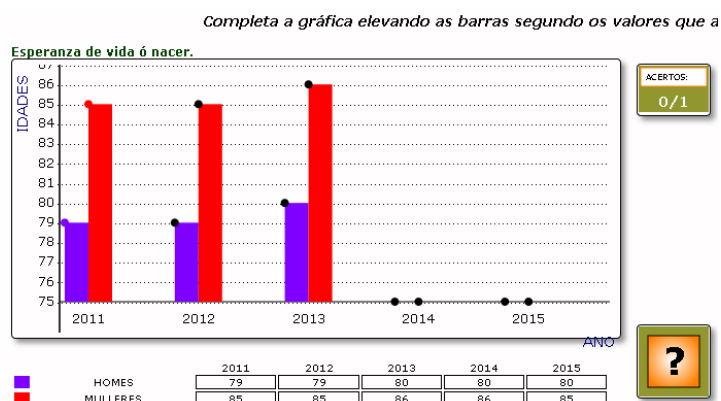
12.25.- Esquemas.

Nesta actividade non hai máis que ir arrastrando os textos recadrados da parte inferior enriba dos recadros correspondentes da parte superior para ó final completar un pequeno mapa conceptual sobre algunha parte dos contidos do tema.



12.26.- Gráficos de liñas ou barras.

No eixo horizontal da gráfica aparecerán unha serie de puntos negros. Non hai máis que fixarse na táboa de datos, facer clic nun deles e arrastrar cara arriba para elevar a columna ata o valor apropiado. Unha vez todas as columnas teñan a altura adecuada farase clic no botón de verificación [?].



12.27.- Ordenar imaxes.

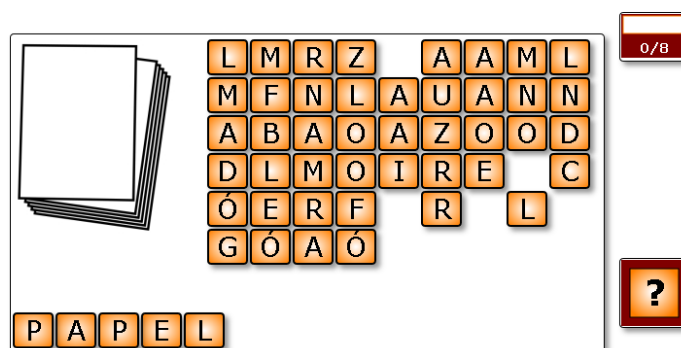
Na área de traballo aparecerán unha serie de imaxes. O único que temos que facer é ordenalas segundo o criterio que se nos proporciona no enunciado. Para iso non hai máis que facer clic enriba dunha delas e arrastrala ó lugar apropiado; igual que como se fai coas palabras para ordenar oracións. A orde debe ser de esquerda a dereita comezando pola primeira fila e continuando coa segunda. Cando creas que toda a serie está ben ordenada, fai clic no botón de verificación [?].



12.28.- Construír palabras.

Na área de traballo aparecerán unha morea de recadros con letras no seu interior. Non tes máis ir facendo clic en orde sobre as letras para que se vaian situando na parte inferior esquerda da área de traballo e cando teñas a palabra completa facer clic no botón de verificación. Se te equivocas con algunha letra fai clic nela para que volva ó seu sitio orixinal.

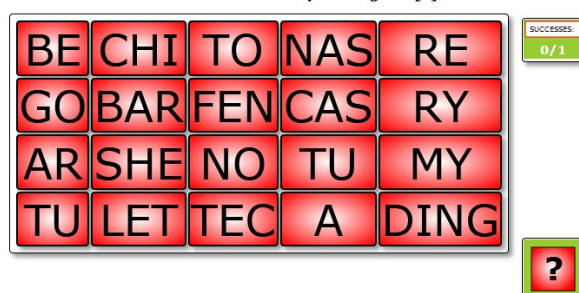
Produtos que trouxeron os árabes á península. Fixate nos debuxos e fai clic nas ir formando os nomes. Ollo cos acentos.



12.28.- Labirinto.

Na área de traballo aparecerá unha táboa cunha serie de celas. O obxectivo aquí é ler moi ben o enunciado para saber que cela ou celas terás que seleccionar en cada columna para crear unha especie de “camiño” que che leve desde a parte esquerda da táboa ata a parte dereita da mesma. Unha vez teñas tódalas celas seleccionadas, fai clic no botón de verificación.

Select only a syllable in each column to form a word related to the theme we are working defined as: *“the art or practice of designing and constructing buildings”*. Check your answer by clicking the [?] button.



José M. Boo - abril 2022