



Breve instructivo de utilización

Al abrir el curso se observará una pantalla en blanco que permite indicar el tipo de accesibilidad que se requiere, según sea que el alumno tenga alguna dificultad visual, motórica o auditiva.

Para ello hay que pinchar en alguna de las figuras que representan esta accesibilidad y esperar a que transcurra el tiempo para el inicio automático.

En cualquier caso, se puede pinchar en el botón “entrar” para pasar a la primer pantalla de la Secuencia Didáctica.

Seleccione el nivel o niveles de accesibilidad



7 segundos

entrar



Una vez en la primera pantalla, encontraremos dos botones, uno para el acceso de los Alumnos a los contenidos y actividades propuestos en la Secuencia Didáctica, y otro para el acceso a los Docentes a información complementaria (esta guía, fichas de actividades complementarias, fundamentación pedagógica).

Una vez que entremos al área de Alumnos, nos encontraremos con la pantalla de inicio de la Secuencia Didáctica, cuyo nombre se presentará en la barra roja de la parte superior. Junto a ella hay dos controles que permitirán al alumno avanzar y retroceder por las distintas pantallas.



En la parte inferior se dispondrá de una barra de controles que ofrecen algunas opciones necesarias para la navegación y uso del contenido educativo.

Cada Secuencia Didáctica tiene 3 voces:

- **Hombre Adulto:** para opciones generales
- **Mujer Adulta:** para locuciones de nombres de imágenes.
- **Mascota** (voz infantil): para locuciones de contenido e interacción con el alumno.



El botón INICIO estará disponible durante toda la Secuencia Didáctica y al pinchar en él se produce el regreso a la primera pantalla del curso.



El botón tema, mostrará una ventana con el detalle de los diferentes objetos de aprendizaje incluidos en la Secuencia Didáctica, de manera que pinchando en alguno de ellos, se podrá pasar directamente al comienzo de esa sección.



El botón ACTIVIDADES muestra una ventana con el detalle de las distintas actividades incluidas en el Objeto de Aprendizaje elegido, de manera que pinchando en alguna de ellas, se pasa directamente a esa actividad.

En el caso de que aún no se haya entrado a un objeto de aprendizaje, mostrará primero los temas disponibles para luego poder elegir una actividad de las existentes para ese tema.



El botón AUDIO provoca que se silencie el audio que se está reproduciendo en ese momento. Cualquier audio que aparezca posteriormente deberá ser silenciado de la misma manera.



El botón IMPRIMIR produce la impresión de la pantalla actual a través de la impresora conectada al ordenador.

Este control funciona únicamente si es accionado con el ratón.



El botón SALIR produce el cierre de la aplicación.



Algunas pantallas contienen una secuencia de explicación de contenidos que requieren que se pinche en el botón "Comenzar Explicación", de este modo, se inicia la presentación de estos contenidos, con animaciones y audio.



En cualquier momento puede pincharse en el botón "Repetir Explicación" (que ha reemplazado al anterior), que produce que la animación comience nuevamente.

Cada una de las pantallas de actividades tiene una serie de elementos que se describen a continuación:

