

Objetivos

- **Aprender a utilizar la herramienta de captura.**

1) Abrimos Notebook.

2) Vamo a realizar una actividad con notebook en la que parecerá una imágen en la pizarra y el alumno tendrá que identificar sus partes principales y escribirlas en la pizarra. Cada uno diseñará la actividad eligiendo un ejemplo de su asignatura.

Por ejemplo en Lengua Extranjera se puede poner una imagen para que el alumno identifique distintas partes o elementos y escriba en la pizarra sus nombres en la lengua objeto de estudio.

En Matemáticas se podría poner la imagen de la representación gráfica de una función para que el alumno indique en la pizarra dónde crece, donde decrece, dónde alcanza extremos,...

En Arte se podría poner la imagen de un Edificio o un cuadro para destacar su estructura y componentes...

3) Cada persona elegirá un ejemplo propio de su asignatura.

4) Una vez pensada la actividad, el profesor accederá a Internet y buscará una imágen adecuada para la actividad que ha pensado.

5) Capturará la imágen y la pegará en la presentación, utilizando la [herramienta de captura](#) que considere más adecuada.

6) Si es necesario incluirá instrucciones para realizar la actividad.

7) Guardamos el ejercicio con el título de ejercicio 3 y cerramos la aplicación.