

ACTIVIDADES PARA A APRENDIZAXE DO SOFTWARE SMART NOTEBOOK 10

Curso: S1201061

Traballando co encerado dixital interactivo (EDI) Smart
en GNU/Linux. Edición Abalar

Datas: 6 ,7, 13 e 14 de Novembro

Lugar: Centro Autonómico de Formación e Innovación. Santiago de
Compostela.

IRIA CASTELLANOS ALONSO



INDICE DE ACTIVIDADES

EXERCICIO 1: OBXECTOS	1
EXERCICIO 2: CAPTURAS	5
EXERCICIO DE REPASO	7
EXERCICIO 3: RECOÑECIMIENTO DE FORMAS	8
EXERCICIO 4: TÁBOAS	10
EXERCICIO 5: LIGAZÓNS.....	133
EXERCICIO DE REPASO	17
EXERCICIO 6: EXERCICIO FINAL	18
EXERCICIO 7: CAPA DE TINTA	19

EXERCICIO 1: OBXECTOS

Obxectivos:

- Inserir e modificar obxectos da Galería de imaxes, textos e formas.
- Agrupar e bloquear obxectos.
- Animar obxectos.


Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook un exercicio interactivo para reproducilo no EDI SmartBoard dunha aula Abalar. O exercicio consistirá en que os alumnos identifiquen as partes do ollo e a continuación comprobemos se a súa resposta é correcta.


Procedemento:

1. Abrir Smart Notebook.


2. Inserir a imaxe dun ollo dende a Galería de Imaxes.

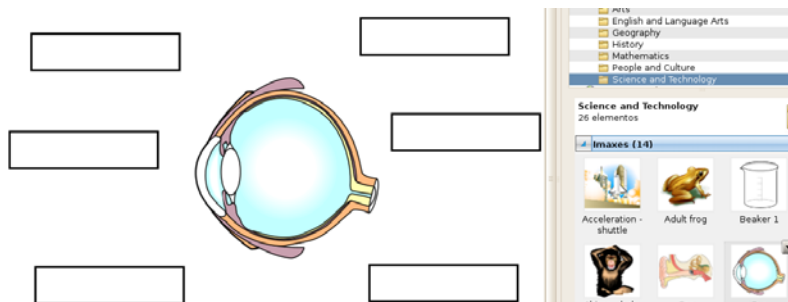
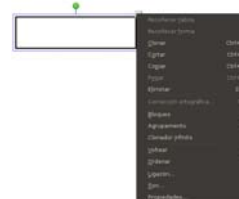
- 2.1. Na Barra de Ferramentas Lateral, na segunda pestana,  prememos en *Catálogo de imaxes -> Science and Technology*.
- 2.2. No apartado de *Imaxes* buscamos a que pon *Eye*, pinchamos sobre ela e arrastrámola á folla.
- 2.3. O novo obxecto aparece enmarcado nun recadro azul. Pinchando co rato no botón inferior e arrastrando podemos cambiar o seu tamaño para deixalo ao noso gusto.

3. Inserir a forma cadrado.

- 3.1. Na Barra de Ferramentas prememos na icona *Formas*  e seleccionamos a do cadrado.
- 3.2. A continuación pinchamos co rato na folla e, sen soltar o arrastramos ate formar un rectángulo.

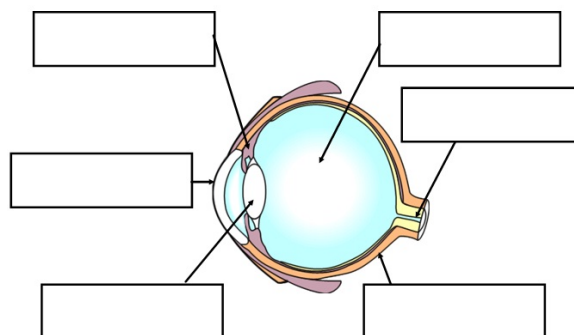
4. Duplicar o cadrado.

- 4.1. Preme na icona da Barra de Ferramentas *Seleccionar*  , é unha punta de frecha negra.
- 4.2. Seleccionamos o rectángulo pulsando sobre el. Ao facelo o rectángulo enmarcase nun recadro azul cun botón na súa esquina superior dereita.
- 4.3. Pinchamos sobre ese botón para que se despregue o *Menú do Obxecto* e eliximos *Clonar*.
- 4.4. Repetimos esta operación ata ter un total de 6 rectángulos.
- 4.5. Desprazamos os rectángulos na folla ate que quede algo como isto:





5. Inserir frechas que sinalen as distintas partes do ollo.

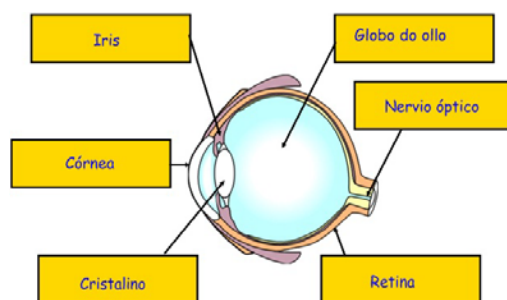
- 5.1. Na Barra de Ferramentas prememos na icona *Liñas* e seleccionamos a frecha. Inserimos unha frecha que vaia dende cada recadro ata o ollo, cada unha marcando unha parte diferente do mesmo. Fíxate no debuxo.
- 5.2. Preme na frecha para seleccionala e así poder movela se é necesario.



6. Encher o rectángulo de cor amarela.

- 6.1. Selecciona un dos rectángulos.
- 6.2. Preme na icona *Propiedades*,  selecciona *Efectos de Recheo* e elixe a cor amarela.
- 6.3. Repite a operación cos demais ata que todos queden da mesma cor.

7. **Agrupar cada frecha co seu rectángulo.** Deste xeito convertémolos nun so obxecto para poder movelos xuntos.
 - 7.1. Selecciona a frecha e o rectángulo. Preme co rato nun punto baleiro da folla e arrastra ate abranguer os dous obxectos.
 - 7.2. Preme nun dos *Menús de obxecto* e selecciona *Agrupamento* -> *Agrupar*. Ao facelo únense para formar un so obxecto.
 - 7.3. Repite as operacións anteriores cos demais pares de rectángulos e frechas.
8. **Bloquear todos os obxectos para evitar que se movan accidentalmente.**
 - 8.1. Asegúrate de que todos os obxectos están ben colocados.
 - 8.2. Selecciónalos todos.
 - 8.3. No *Menú do obxecto* seleccionamos *Bloqueo* -> *Bloquear posición*.
9. **Escribir os nomes das distintas partes do ollo nos rectángulos.**
 - 9.1. Na Barra de Ferramentas prememos na icona *Texto*  e seleccionamos o tipo de letra que nos guste máis.
 - 9.2. Nunha parte en branco da folla pinchamos e escribimos “*Globo de ollo*”. Para rematar preme co rato fora do cadro de texto.
 - 9.3. Observa que ao escribir ábrese unha Barra de ferramentas de texto que che permite cambiar o tamaño e tipo de letra entre outras opcións.
 - 9.4. Repite a operación anterior para: *Nervio óptico*, *Retina*, *Córnea*, *Iris* e *Cristalino*
 - 9.5. Unha vez que teñas todas escritas, arrastra cada unha delas para que quede na caixa que lle corresponda.
10. **Animar os nomes das partes do ollo para que aparezan cando premamos sobre eles.** O obxectivo é que os nomes das partes do ollo permanezan invisibles ata que premamos enriba deles. Así podemos facer un exercicio interactivo onde os alumnos, despois de contestar cal é o nome de cada parte do ollo, poidan comprobar se as súas respostas son correctas.
 - 10.1. Selecciona un dos textos. Preme na icona *Propiedades* -> *Animación de Obxectos*.
 - 10.2. En *Tipo* marcaremos *Esvaecer cara adentro*.



- 10.3. En *Prodúceses* marcaremos *Cando se faga clic no obxecto*.
- 10.4. Comproba o efecto premendo sobre o texto que acabas de animar.
- 10.5. Repite a operación cos demais textos.

11. Gardar o arquivo en *Profesor* co nome: “Partes do ollo.notebook”

- 11.1. Para gardar o exercicio imos ao *Ficheiro-> Gardar como*
- 11.2. Seleccionar o cartafol *Profesor*.
- 11.3. Seleccionamos o cartafol onde queremos gardar o arquivo, por exemplo en *Notebook*.
- 11.4. Na casíña *File Name* poñemos: “Partes do ollo” e na lista despregable de *Ficheiros do tipo* seccionamos *SMART Notebook 9.5/9.7/10.0 (*.notebook)*.

EXERCICIO 2: CAPTURAS



Obxectivos:

- Inserir unha imaxe descargada dende Internet.
- Utilizar a ferramenta de *Captura*.
- Xirar e mover obxectos.

Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook un exercicio interactivo para reproducilo nos ordenadores dos alumnos dunha aula Abalar utilizando o Notebook Express. O exercicio consistirá en que os alumnos completen un puzzle de Galicia no que cada peza é unha das provincias.

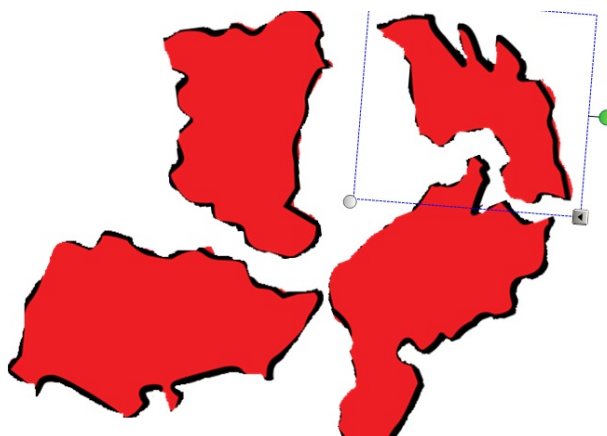
Procedemento:

1. **Abrir no navegador web Mozilla Firefox a aula virtual deste curso**
<http://www.edu.xunta.es/centros/cafi/aulavirtual/course/view.php?id=158>
2. **Buscar unha imaxe dun mapa de Galicia con licenza de uso para fins non comerciais**
 - 2.1. Preme na ligazón que pon *Banco de Imaxes con Licenza-> Banco de Imaxes ARASAAC da Comunidade de Aragón*, e na casíña de “*Buscar en catálogos*”, escribe *Galicia* e preme no botón de “*Buscar*”.
 - 2.2. Unha vez localizado o mapa preme en “*descargar imagen*”. Gárdase directamente no cartafol *Descargas* que está en *Profesor*.
3. **Crear un documento en branco en Smart Notebook e inserir o mapa.**
 - 3.1. Abrimos o Smart Notebook, e no menú *Inserir->Ficheiro de Imaxe*, seleccionamos o mapa que gardamos no paso anterior. Lembra que está no cartafol *Profesor > Descargas*.
4. **Recortar as provincias de Galicia.**
 - 4.1. Prememos na icona *Captura de pantalla*,  na fiestra de capturar desmarcamos *Capturar nunha nova páxina* e seleccionamos a *captura manual*. 

- 4.2. Sitúa o punteiro do rato sobre a contorna da provincia de Lugo, e sen soltar o botón esquerdo do rato percorre a súa contorna. Cando remates o percorrido solta o botón e aparecerá a provincia de Lugo como un novo obxecto.
- 4.3. Repite a mesma operación para as demais provincias e cando remates borra o mapa orixinal.

5. Xirar e desordenar as provincias para complicar o puzzle.

- 5.1. Selecciona a provincia de Pontevedra.
- 5.2. Arrastra o botón verde que aparece ao estar seleccionada para xirala.
- 5.3. Repite a mesma operación coas demais provincias e cámbiaas de sitio de xeito que o aspecto do exercicio sexa similar a isto:



6. Gardar o arquivo en *Profesor* co nome: “Puzzle Galicia.notebook”

EXERCICIO DE REPASO

Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook un exercicio para reproducilo nos ordenadores dos alumnos dunha aula Abalar. O exercicio consistirá en que os alumnos contesten ás preguntas formuladas tras ler unha nova nun xornal dixital.

Enunciado:

Selecciona unha nova que che pareza apropiada para traballar algunha competencia do teu grupo de alumnos/as, no periódico dixital 20 minutos, www.20minutos.es. Este periódico é de especial interese xa que é un dos poucos xornais nacionais con licenza Commons Creative, é dicir, que permite o uso libre dos seus contidos para fins non comerciais sempre que se lles cite como fonte.

Co capturador cadrado (capturador de área) recorta a noticia e péga a nunha folla do Notebook. (Tes que ter abertos un arquivo de Notebook e a ventana de capturador).

Na seguinte folla de Notebook escribe un par de preguntas que poidan que ser contestadas polo teu alumnado tras a lectura da nova:

- Anima as preguntas para que se acerquen dende abaixo. A animación comezará cando se entre na folla e durará ata que se preme en cada unha delas
- Tapa as preguntas cunha sombra de pantalla, de xeito que só estea visible a primeira.

<p>La obesidad crece en España: el 21% de los niños sufre sobrepeso</p> <p>Twitter Si quieres saber esta noticia... #20minutos</p> <p>Edu. Nullto RT @Coculto_Tup: Hoy es el día mundial de la obesidad. ¡CUIDATE!</p> <p>Desayuno. Tam Hoy es el día mundial de la obesidad. ¡CUIDATE!</p> <p>Ver todo lo mejor</p> <p>La obesidad es una de las consecuencias más nefastas para la salud de nuestro actual estilo de vida. Es un enorme problema de salud pública y no hace sino crecer.</p> <p>Con motivo del Día Mundial de la Obesidad, que se celebra este sábado, conviene recordar que más de la mitad de los adultos españoles tiene sobrepeso y uno de cada seis sufre obesidad. Son datos de la Encuesta Europea de la Salud y datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), respectivamente.</p> <p>Las cifras aumentan cada año porque los casos de obesidad infantil y adolescente se multiplican. En España, el 21,4% de los niños de 3 a 12 años tiene sobrepeso y el 8,2% son obesos. Hace dos años, la cifra era un 3% menor. España es el segundo país europeo con mayor prevalencia de obesidad entre la población infantil, después de Italia.</p> <p>Los niños no se alimentan correctamente</p> <p>El sedentarismo no es la única causa de este incremento. Según Rubén Bravo, supervisor del departamento de Endocrinología y Nutrición del Instituto Médico Europeo de la Obesidad (IMEO), los niños no se alimentan correctamente, en primer lugar, por el estrés del día a día. "Muchas mujeres antes dedicaban más tiempo a los niños y los alimentaban mejor. Ahora, por ejemplo, los desayunos son rápidos y escasos", asegura.</p> <p>Según ha explicado Bravo, el 8% de los niños acuden al colegio sin haber desayunado y sólo el 7,5% lo hace correctamente. La cantidad de comida recomendada en el desayuno debe corresponder a una tercera parte de la ingesta total diaria.</p> <p>En este sentido, los niños y adolescentes "comen muy mal", según el experto, y si desayunan, toman alimentos muy glucosos "que provocan subidas muy fuertes de energía que vienen seguidas de bajadas que generan depresión y cansancio, lo que puede derivar a la larga en un comportamiento leve bipolar".</p> <p>España es el segundo país europeo con más prevalencia de obesidad entre niños</p> <p>Los niños y adolescentes desayunan y comen muy mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona tres causas do aumento da obesidade infantil en España
---	---

EXERCICIO 3: RECOÑECIMENTO DE FORMAS

Obxectivos:

- Utilizar o Rotulador de Recoñecemento de Formas.
- Utilizar o Rotulador Máxico
- Utilizar o Reflector e a Lupa.
- Exportar o arquivo a PDF.
- Gravar e reproducir vídeo.

Descrición:

Imos desenvolver un exercicio de matemáticas no EDI SmartBoard dunha aula Abalar.


Trátase de explicar aos alumnos como se calcula a hipotenusa dun triángulo.

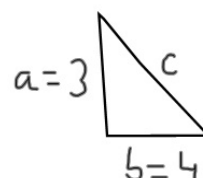
Procedemento:

1. Plantexar o enunciado do exercicio.

- 1.1. Escrebe o seguinte enunciado: “Calcula a hipotenusa dun triángulo rectángulo de altura 3 e base 4”.

2. Resolver o exercicio no Smart Notebook.

- 2.1. Debuxa o triángulo utilizando o *Rotulador de Recoñecemento de Formas* 
- 2.2. Preme na icona *Rotuladores* e pon no debuxo os valores da altura e base do triángulo.
- 2.3. Debaixo do debuxo escribe co rotulador a ecuación do teorema de Pitágoras: $c^2 = a^2 + b^2$
- 2.4. Despexa a hipotenusa, c , da ecuación e substitúe os valores.

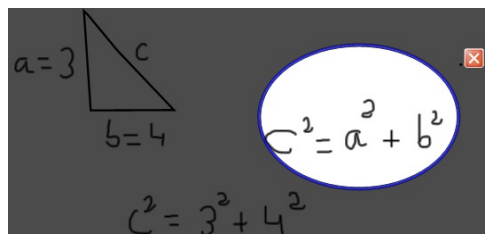


3. Utilizar o Rotulador Máxico para explicar como se resolve a ecuación

- 3.1. Preme no *Rotulador Máxico*  e utilízao sobre as ecuacións que escribiches, para explicar aos alumnos os pasos para despexar c .

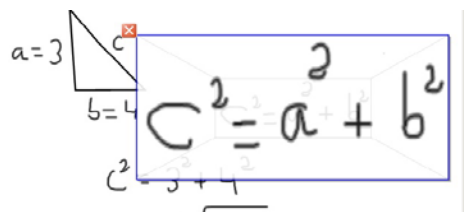
4. Utilizar o *Reflector* para centrar a atención do alumno no teorema de Pitágoras

- 4.1. Selecciona o *Rotulador Máxico* e con el debuxa un círculo arredor da ecuación. Verás que a folla queda en negro mentres que a ecuación queda iluminada.
- 4.2. Cambia o tamaño da área iluminada premendo no centro e arrastrando.
- 4.3. Despraza a área iluminada pola folla para resaltar outra información premendo no borde e arrastrando




5. Utilizar a *Lupa* para centrar a atención do alumno no resultado final.

- 5.1. Selecciona o *Rotulador Máxico* e con el debuxa un rectángulo arredor do resultado. Verás que o área seleccionada se agranda para poder ser vista mellor.
- 5.2. Aumenta e diminúe este tamaño premendo no centro e arrastrando.
- 5.3. Despraza a lupa pola folla para resaltar outra información premendo no borde e arrastrando.



6. Gravar un vídeo coa explicación da resolución do exercicio

- 6.1. Insire unha nova folla.
- 6.2. Preme na icona *Propiedades*  > *Gravación de páxina -> Iniciar gravación*. Aparecerá un círculo vermello na pantalla coa abreviatura “REC”, que indica que o que fagamos nesa folla se está a gravar.
- 6.3. Repetimos a resolución do exercicio.

7. Deter e reproducir a gravación do vídeo .

- 7.1. Premen no botón *Detener grabación*
- 7.2. Preme no botón *Reproducir* para ver o vídeo que se estivo gravando.

8. Gardar o arquivo en *Profesor* co nome: “**Hipotenusa.notebook**”

9. Exportar ao formato pdf

- 9.1. En *Ficheiro->Exportar->PDF* e gardamos o arquivo resultante co nome *Hipotenusa* no cartafol *Profesor*.

EXERCICIO 4: TÁBOAS


Obxectivo:

- Crear e editar táboas
- Agregar sombra de pantalla

Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook un exercicio interactivo para reproducilo no EDI SmartBoard dunha aula Abalar. O exercicio consiste en que o alumno identifique a que época histórica corresponden as pistas que lle imos facilitando. Empézase cunha pista descuberta e váiselle amosando máis ata que dea coa solución.


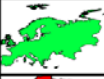






Procedemento:

1. **Abrir Smart Notebook.**
2. **Inserir unha táboa de 5x5.**
 - 2.1. Preme na icona *Inserir táboa*  selecciona 5 filas e 5 columnas, aparecerá a táboa na folla.
3. **Mover a táboa e aumentar o seu tamaño.**
 - 3.1. Selecciona a táboa premendo fora de ela e arrastrando o rato ata que quede marcada.
 - 3.2. Modifica o seu tamaño tirando do botón redondo.
 - 3.3. Move a táboa tirando do botón cadrado.
4. **Inserir texto nas celas da primeira fila.**
 - 4.1. Fai dobre clic na primeira cela e abrírase unha caixa de texto. Escribe *Época histórica*. Nas demais celas da primeira fila escribe *Obra artística, Período cronolóxico, Área xeográfica, Civilización*.
5. **Inserir imaxes de continentes na 4º columna.**
 - 5.1. Vai a *Galería de imaxes -> Catálogo de imaxes-> Geography -> Imaxes* e selecciona o mapa de *Europa*. Arrástrao ata a primeira cela. baleira da

columna. Para as seguintes celas busca os mapas *de África, América do Norte, Europa*, segundo corresponda.

6. Completar os datos de cada cela no resto da táboa.

- 6.1. Na primeira columna escribe os nomes das Épocas históricas: *Idade Media, Idade Antiga, Idade Moderna, e Idade Contemporánea.*


Época histórica	Obra artística	Periodo cronolóxico	Área xeográfica	Civilización
Idade Media		S. V- S. XV		Civilización occidental
Idade Antiga		3000 A.C.- S. V		Imperio egipcio
Idade Moderna		S. XVI- S. XVIII		Imperio británico
Idade contemporánea		S. XIX- S. XXI		Estado de benestar

- 6.2. Na segunda columna insire imaxes do *Catálogo de imaxes:*

Sad (en *People and Culture*), *Great Pyramid of Khufu* (en *History*), *Mona Lisa* (*Arts*), *USA- Golden Gate Bridge* (en *People and culture*).

- 6.3. Na terceira columna escribe os períodos cronolóxicos: *S. V- S. XV, 3000 A.C.- S.V, S.XVI-S.XVIII e S.XIX-S.XXI.*
- 6.4. Na última columna escribe as civilizacións: *Civilización occidental, Imperio egipcio, Imperio británico, Estado de benestar.*

7. Dar formato ao encabezado da táboa: tamaño 26, negriña, fondo azul claro.

- 7.1. Preme no interior da primeira cela e arrastra ata seleccionar toda a primeira fila. Vai a  *Propiedades* -> *Estilo de texto* e cambia o tamaño a 18 e preme na icona de **negriña**.
- 7.2. Selecciona outra vez a fila *Propiedades*-> *Efectos de relleno* e elixe unha cor azul clara.
- 7.3. Centra os textos nas súas celas. Para iso fai dobre clic no texto e preme a *icona de centrado*. Neste caso terás que ir de un en un.



8. Rematar co formato da táboa: grosor e cor das liñas e tamaño do resto do texto.

- 8.1. Repite a operación do paso anterior para poñer ao resto do texto da táboa un tamaño de 16 e centra os textos nas súas celas.
- 8.2. Cambia a liña da táboa. Selecciona a táboa, *Propiedades* > *Estilo de liña* e cambia o grosor e a cor da liña.

9. Agregar sombra de cela.

9.1. Selecciona a cela “*Idade media*”, botón dereito -> *Engadir sombra de cela*.

9.2. Segue poñendo sombras ás celas ata que che quede como no debuxo. Podes agregar sombra de cela seleccionando varias casañas á vez.

Época histórica	Obra artística	Periodo cronolóxico	Área xeográfica	Civilización
		S. V- S. XV		
				
				
				Estado de benestar

10. Gardar o arquivo en *Profesor* co nome: “Táboa.notebook”.

EXERCICIO 5: LIGAZÓNS

Obxectivos:

- Inserir un arquivo adxunto á presentación e vinculalo
- Inserir unha ligazón a unha páxina web.
- Vincular distintas páxinas dunha mesma presentación
- Engadir un tema á presentación.
- Aliñar obxectos.
- Visualizar a pantalla completa.

Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook unha presentación con ligazóns para reproducila no EDI SmartBoard dunha aula Abalar. A presentación tratará sobre o Camiño de Santiago e farémola atractiva e dinámica engadíndolle ligazóns que nos permitan movernos entre distintas follas, acceder directamente a páxinas de internet e tamén a outros arquivos do noso ordenador.


Procedemento:

1. Abrir Smart Notebook.

2. Inserir un Tema aplicándoo a todas as follas.

- 2.1. *Galería de imaxes -> Catálogo de imaxes.-> People and Culture-> Fondo de páxina e temas. -> Autumn Leaves.* Preme nel, arrastra cara a folla e na fiestra que se abre sinala *Inserir tema en todas as páxinas.*

3. Escribir o título da presentación.

- 3.1. Preme na icona Texto  e escribe: “*O Camiño de Santiago*”.
- 3.2. Cambia a cor e o tamaño da letra e móveo para que quede ao teu gusto.

4. Escribir o índice da presentación ao longo de dúas novas follas.

- 4.1. Engade unha folla e escribe o seguinte texto de xeito que cada frase vaia nunha caixa de texto independente:

Guión:

- *A orixe do Camiño*
- *Camiño Francés*
- *Outras rutas*

4.2. Ponlle tamaño 28 e aplícalle unha viñeta 

4.3. Alíñaos verticalmente. No Menú preme *Formato* ->*Amosar/Ocultar aliñacións* ->*Amosar guías de objecto activo* -> *OK*. Ao desprazar o obxecto pola folla aparecerán e desaparecerán unha liñas que indican a aliñación con outros obxectos.

4.4. Engade outra folla e escribe nela:

O Camiño Francés

- *As etapas*
- *A credencial do peregrino*
- *A compostela*



5. Engadir outra folla e inserir texto con información da Wikipedia sobre a orixe do camiño de Santiago.

5.1. Abre o navegador de internet e busca en google: *wiki camino santiago*

5.2. Abre o primeiro resultado da busca que debería ser a páxina da Wikipedia dedicada ao Camiño de Santiago. Escolle un parágrafo pequeno, cópiao e, nunha nova folla de Notebook, abre unha caixa de texto e pégao.

6. Gardar unha imaxe dunha credencial de peregrino como arquivo adxunto


6.1. Abre no navegador web a aula virtual deste curso

<http://www.edu.xunta.es/centros/cafi/aulavirtual/course/view.php?id=158>

6.2. Para buscar unha imaxe con licenza de uso para fins non comerciais dunha credencial de peregrino, preme na ligazón que pon *Banco de Imaxes con Licenza*-> *Banco de Imaxes e sons do ITE (Ministerio de Educacion)*,

6.3. Na casíña de "Buscador:", escribe *Credencial peregrino* e preme no botón de "Buscar".

6.4. Unha vez localizada a imaxe preme nela > "*Descargar archivo.*" Gardarase en "*Descargas*".

6.5. Preme na icona *Anexos*  da Barra lateral (o clip) Preme no botón *Inserir* -> *Inserir copia de ficheiro*. Selecciona o cartafol "*Descargas*". Elixo o arquivo e preme *Abrir*.

7. Vincular a frase do índice “A orixe do camiño” coa cuarta folla do documento.

- 7.1. Selecciona a frase *A orixe do camiño* na folla correspondente e desprega o *Menú -> Ligazón*.
- 7.2. Ábrese a fiestra de *Inserir ligazón*. Preme en *Páxina neste ficheiro*.
- 7.3. Selecciona a páxina que contén o texto. Fai clic en *Executar ao premer: Icona da esquina*.
- 7.4. Dende a páxina do texto pon outra ligazón que che leve de novo á páxina do índice, repetindo de novo os mesmos pasos.

8. Vincular a frase do índice “O Camiño francés” coa terceira folla do documento.

- 8.1. Selecciona a frase *O camiño francés* e desprega o *Menú -> Ligazón.- > Páxina neste ficheiro*.
- 8.2. Selecciona a páxina que contén o segundo índice. Fai clic en *Executar ao premer: Icona da esquina*.

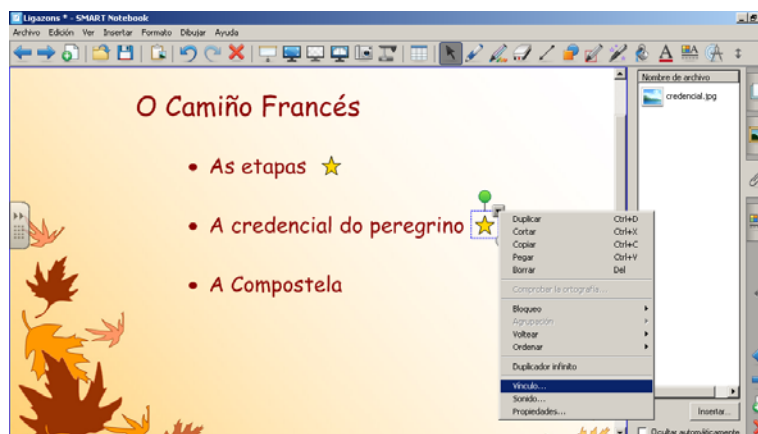
9. Facer unha ligazón no ítem do índice “As etapas” á páxina do camiño Francés que se atopa na web caminodesantiago.consumer.es

- 9.1. Abre no navegador web a páxina caminodesantiago.consumer.es. Nesta páxina preme en *Camiño francés* e copia a dirección da web á que chegas.
- 9.2. Engade un obxecto con forma dunha estrela. Diminúe o grosor da liña da contorna, ponlle cor de recheo amarelo, e colócao ao lado da frase *As etapas* na terceira folla.
- 9.3. Selecciona o obxecto que acabas de engadir. Desprega o *Menú -> Ligazón*. En *Enderezo* imos a copiar a dirección web da páxina que copiáramos do navegador no paso anterior.
- 9.4. Fai clic en *Executar ao premer: Obxecto*.

10. Vincular o ítem do índice “A credencial do peregrino” coa fotografía que se gardara en Anexos.




- 10.1. Duplica a estrela e arrastra a copia ao lado da frase “*A credencial do peregrino*”
- 10.2. Desprega o *Menú -> Ligazón*. En *Dirección* borra a dirección que escribiras antes e na esquerda selecciona *Anexos actuais*.

- 10.3. Ábrese unha fiestra onde podes ver o arquivo de imaxe que axúntaste previamente. Selecciónao e acepta.



11. Gardar o arquivo en *Profesor* co nome: “*Ligazóns.notebook*”

12. Comprobar que funcionan as ligazóns.

- 12.1. Pecha o ficheiro *Ligazóns* e o Notebook. Pecha a sesión do profesor premendo no botón de cambio de usuario que aparece na esquina superior dereita. 
- 12.2. Na nova fiestra que aparece preme na opción “*Profesor*”. Na barra que aparece na barra inferior cambia UNR por GNOME e mete o contrasinal. Inicia a sesión. Ábrese un novo “escritorio” para Abalar.
- 12.3. Preme en “*Cartafol do profesor*” e abre o ficheiro “*Ligazóns. notebook*”.
- 12.4. Sitúate na primeira folla e preme na icona *Pantalla completa*  da Barra de ferramentas.
- 12.5. Utiliza as frechas  e a ligazón “*A orixe do camiño*” para desprazarte polas follas. Preme tamén na ligazón á imaxe vinculada e á páxina web.

EXERCICIO DE REPASO :





Descrición:

Imos elaborar co programa Smart Notebook un exercicio de matemáticas para reproducilo nos ordenadores do alumnado dunha aula Abalar. O exercicio consistirá en que os alumnos enchan unha táboa de polígonos (triángulo, cadrado, pentágono e hexágono) arrastrando a información que lles damos á casíña correspondente.

Enunciado:

Crea unha folla de Smart Notebook cunha táboa de 5 filas e 3 columnas como a amosada.

- Para facer os números, escríbeos primeiro co rotulador e despois transfórmaos nun número teclado (tes esta opción no menú do obxecto).
- Insire unha ligazón a unha páxina web que conteña información de xeometría plana. Por.exemplo: www.escueladigital.com.uy/geometria/4_figplanas.htm

Nº de lados	Figura	Nombre
		
		
		
		

3 6 5 4

Cadrado

Hexágono

Triángulo

Pentagono

FIGURAS PLANAS



EXERCICIO 6: EXERCICIO FINAL

Obxectivos:

- Facer uso dos recursos aprendidos durante o curso para elaborar unha unidade didáctica.

Descrición:

Elabora co programa Smart Notebook unha unidade didáctica dunha das materias que impartes, para reproducila no EDI Smart Board dunha aula Abalar.

O teu arquivo notebook deberá ter explicacións conceptuais e exercicios orientados á comprensión ou avaliación do aprendido. Organizarase cos seguintes apartados:

- A primeira páxina indicará o título da unidade didáctica e a materia. Preferiblemente cunha imaxe relacionada.
- Algunha páxina indicará a “Guía de uso didáctico”, de cara a que o profesor/a poida coñecer:
 - O nivel educativo ao que corresponde a actividade
 - Os obxectivos e competencias que se queren traballar
 - As instrucións de uso das diferentes follas.
- As demais follas recollerán as explicacións teóricas e os exercicios, e deberán contar con:
 - Recursos propios de Notebook e/ou descargados de internet.
 - Ligazóns entre as distintas páxinas que permitan que a unidade sexa navegable.
 - Ligazóns externos a páxinas web que amplíen a información.
 - Algunha actividade interactiva relacionada cos contidos expostos.
- A unidade didáctica contará cun mínimo de cinco follas.
- Lembra usar as ligazóns da aula virtual, para atopar vídeos, audio e imaxes con licenza de uso para fins non comerciais.

Unha vez rematada á unidade didáctica, súbea á aula virtual do curso.

EXERCICIO 7: CAPA DE TINTA

Obxectivos:

- Entender e utilizar a capa de tinta.



Descrición:

Imos utilizar a capa de tinta e capturar as nosas anotacións ou debuxos para logo volver a facer uso delas.


Procedemento:

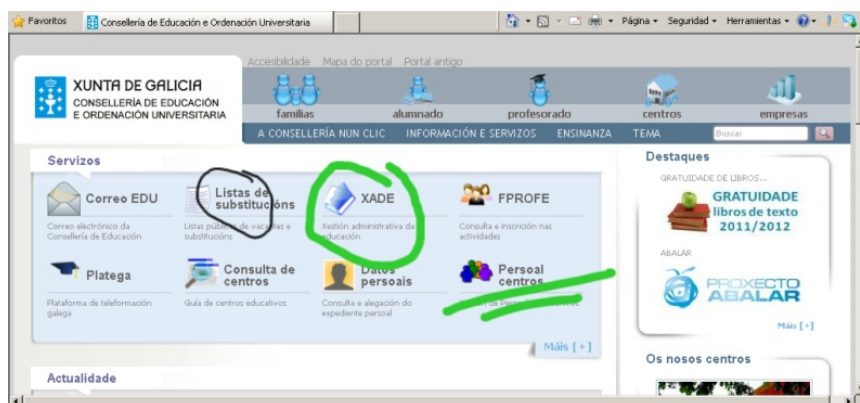
1. Abrir a páxina da consellería de educación: www.edu.xunta.es

2. Abrir a capa de tinta e facer anotacións sobre a páxina da consellería:


- 2.1. Na barra de ferramentas flotante preme sobre a icona de rotulador  Verás que na pantalla do ordenador aparece un marco con tres botóns  na esquina superior dereita. Indícanos que está aberta a capa de tinta que funciona coma unha transparencia sobre a cal podemos escribir ou debuxar.
- 2.2. Fai anotacións sobre a páxina web: subliña palabras, marca ligazóns aos diferentes apartados da páxina, etc

3. Cambiar a cor e grosor do rotulador da capa de tintas.


- 3.1. Ao lado do rotulador na barra de ferramentas flotante, prememos sobre a pestana co debuxo de configurar  e alí cambiamos a cor e o grosor do rotulador.
- 3.2. Preme en *Gardar as propiedades da ferramenta*.
- 3.3. Fai algunha anotación mais para comprobar que o trazo do rotulador mudou.




4. Borrar a capa de tinta.

4.1. Preme sobre o primeiro botón da capa de tinta, o que ten unha folla cun asterisco. . Desaparecerán todas as anotacións.

5. Facer novas anotacións sobre a páxina e borrar parte das anotacións


5.1. Preme sobre o Borrador  da Barra de ferramentas flotantes e pásao sobre o que queiras eliminar.

6. Gardar as notas de tinta.

6.1. Preme no botón de captura  O que ves na pantalla do teu ordenador gardarase nun novo documento de Notebook que aparecerá ao pechar a capa de tinta.

7. Restaurar notas de tinta.

7.1. Volve a facer anotacións.

7.2. Pecha a capa de tinta premendo no botón Pechar do recadro  Verás que desaparecen as túas anotacións e inmediatamente, na esquina inferior aparecerá un aviso que che permite *restaurar las notas de tinta*.

7.3. Preme no aviso e recuperarás o borrado.

