

Propuestas didácticas

**Propuestas didácticas
para el uso de la
PD
Pizarra Digital**

**4. El software NOTEBOOK
de la PDI**

Ordiziako BERRITZEGUNEA G04
IKTen Mintegia

Trabajar con el software de NOTEBOOK



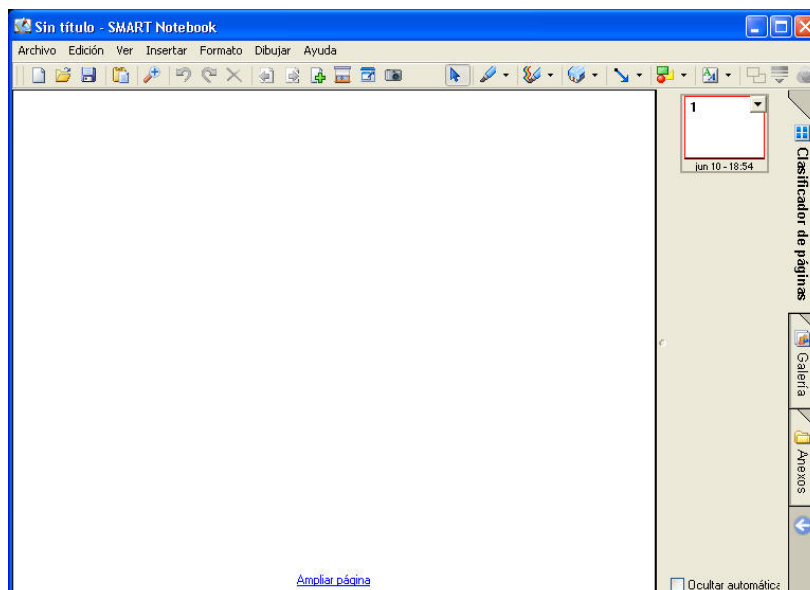
Contenidos

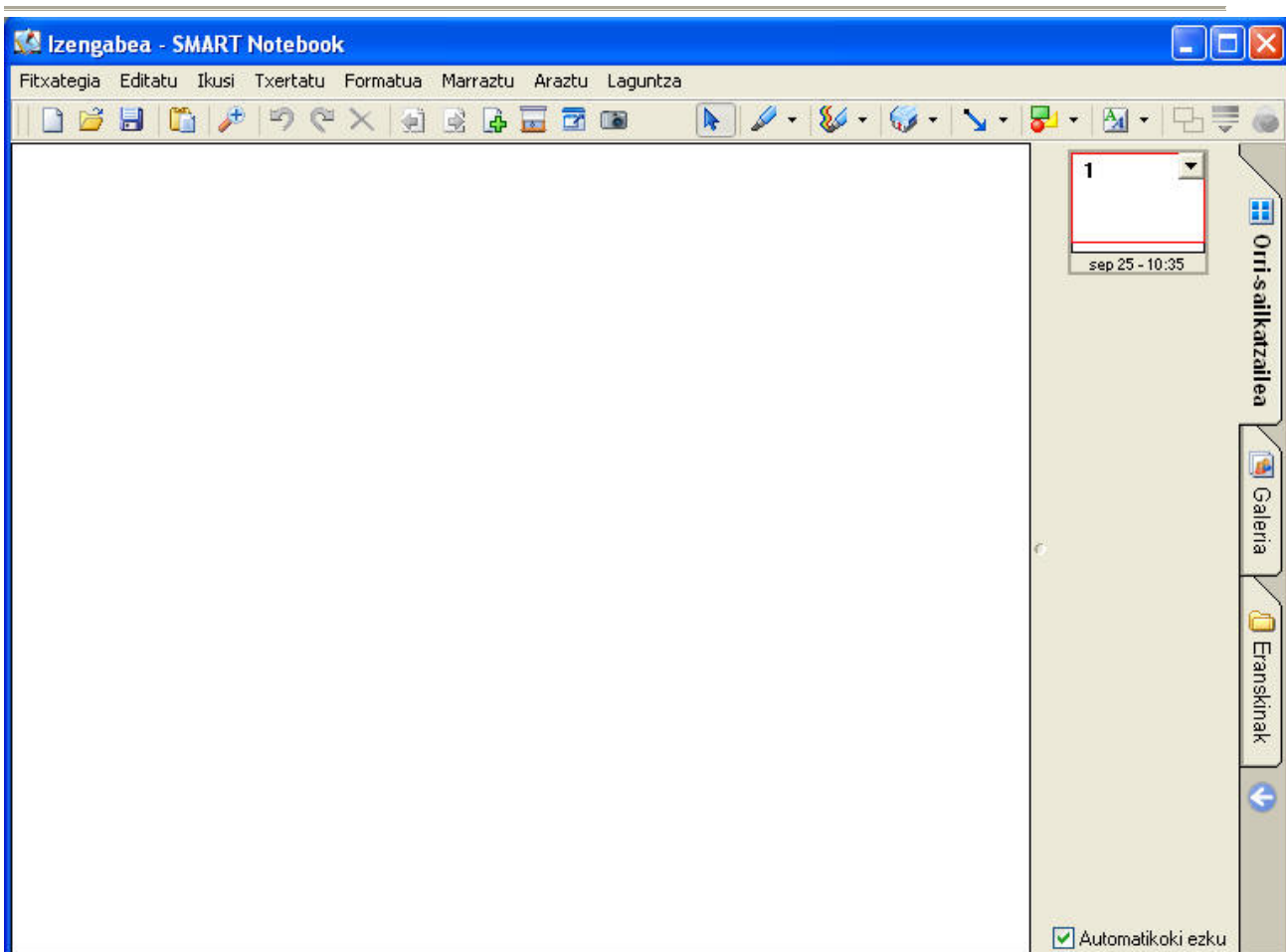
1. El programa Notebook de la PDI Smart Board
2. Uso de los rotuladores y el borrador

El programa Notebook de la PDI Smart Board

Notebook o la pizarra en blanco es un programa informático que hay que abrir en el ordenador conectado al proyector multimedia y que en realidad convierte a nuestra PDI en una pizarra en blanco y en la que podremos escribir, dibujar, mecanografiar y añadir contenido a las páginas.

Con el software de **Notebook** podemos crear, organizar, guardar, imprimir y compartir notas desde el ordenador, la pantalla, o incluso desde un atril interactivo (si dispusiéramos de él). Podemos añadir imágenes prediseñadas, Flash, gráficos y texto desde distintos orígenes a las páginas del archivo Notebook, y después compartir ese archivo en formato HTML, PDF u otros formatos gráficos.





Para iniciar el trabajo con la pizarra Smart Board debemos cargar el programa necesario que debe estar ubicado e instalado en el ordenador en el que vayamos a trabajar, tanto si está conectado a una pizarra Smart Board como si no lo está. La ubicación del programa es la siguiente:

Inicio - Todos los Programas - Software de Smart Board - Herramientas de Smart Board.



Una vez que aparezca el menú de la pizarra escogeremos la opción **Notebook**.

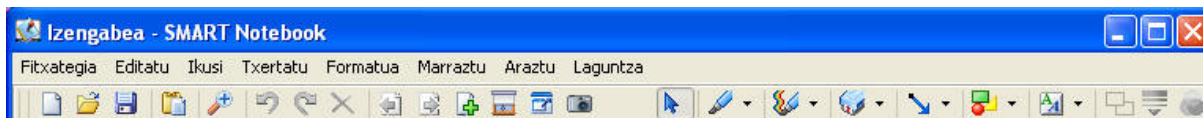
Recordemos que es posible trabajar en la pantalla que se nos presenta en el ordenador sin tener conexión a la pizarra. Esta opción es muy interesante ya que nos permite preparar varias pantallas ante el ordenador y posteriormente guardarlas en un fichero para utilizarlas cuando estemos ante la pizarra con nuestros alumnos y alumnas.








Para **abrir** un archivo utilizado o preparado previamente en Notebook se procede de igual manera que con cualquier otro archivo en Windows, se selecciona y se pulsa dos veces con el ratón sobre el archivo y se abrirá la aplicación Notebook y el contenido del fichero seleccionado. La otra opción es abrir el documento desde la aplicación de Notebook, para ello seleccionamos **Archivo- Abrir** (Fitxategia - Ireki) y buscamos el archivo en la carpeta en la que lo hayamos guardado, lo marcamos y pulsamos sobre **Abrir**.








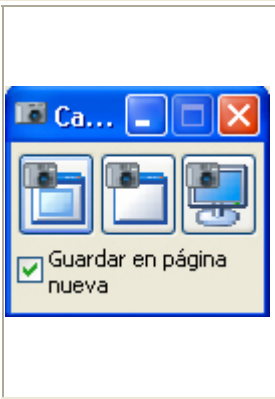
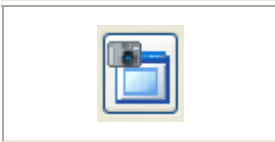
Para **crear** un nuevo archivo, si ya estábamos trabajando con otro, el software nos pedirá que guardemos primero el archivo actual.









Para **guardar** el trabajo que tenemos en pantalla, seleccionamos **Archivo - Guardar como** (Gorde honela) y le asignamos un nombre en la carpeta seleccionada.

Veamos ahora el resto de las opciones que nos ofrece este software, sobre todo las que vienen expresadas en la barra de herramientas situada en la parte superior.




Botón	Comando	Descripción
	Nuevo Dokumentu berria	Sirve para empezar una nueva sesión y crear un archivo nuevo en el Notebook.
	Abrir Ireki dokumentua	Abre un archivo de Notebook creado anteriormente.
	Guardar Gorde dokumentua	Guarda el archivo actual incluyendo todas las páginas o pantallas creadas.
	Pegar Itsatsi	Coloca el contenido del portapapeles en la página de Notebook o en el punto de inserción del texto. Es decir, que "pega" en la pantalla lo que anteriormente hayamos seleccionado con la opción Copiar .
	Zoom Zooma	Abre un menú que contiene unas cantidades en porcentaje que informan de los distintos niveles de zoom. Si los elementos introducidos en la pantalla no se pueden ver en su totalidad, podemos escoger las opciones Toda la página / Orrialde osoa o Ancho de página / orrialdearen zabalera.
	Deshacer Desegin	Deshace la última acción realizada en la página actual. Es posible deshacer un número ilimitado de acciones seleccionando Deshacer las veces que haga falta.
	Rehacer Berregin	Restablece la acción u objeto original que se ha deshecho con el comando Deshacer . Rehacer sólo se puede utilizar con una o varias aplicaciones seleccionadas, y con grupos de anotaciones, de la página actual.

	<p>Eliminar</p> <p>Ezabatu</p>	<p>Elimina el objeto o los objetos seleccionados.</p>
	<p>Página anterior</p> <p>Aurreko orrialdea</p>	<p>Retrocede una página en el archivo de Notebook actual.</p>
	<p>Página siguiente</p> <p>Hurrengo orrialdea</p>	<p>Avanza una página en el archivo de Notebook actual.</p>
	<p>Insertar página en blanco</p> <p>Txertatu orrialde hutsa</p>	<p>Inserta una página nueva en blanco a continuación de la página actualmente seleccionada. La podremos ver en el lado derecho en el Clasificador de páginas.</p>
	<p>Mostrar/ocultar sombra de pantalla</p> <p>Erakutsi/Ezkutatu pantaila-itxala</p>	<p>Abre y cierra la Sombra de pantalla. Cubre la pantalla con una sombra gris para que cuando lo deseemos abramos la cortinilla desde cualquier dirección y revelemos el contenido de la página.</p>
	<p>Pantalla completa</p> <p>Pantaila osoa</p>	<p>Alternar entre la vista estándar y la Pantalla completa. La vista Pantalla completa nos brinda el espacio máximo de pantalla con la barra de herramientas y las fichas disponibles. Para volver a la vista Normal, hay que presionar otra vez el botón Pantalla completa</p>
	<p>Captura de Pantalla</p> <p>Abiarazi pantaila-kapturak egiteko tresna-barra</p>	<p>Abre la barra de herramientas Captura de Pantalla para que podamos capturar un área seleccionada, una ventana o toda la pantalla.</p> <p>Esta barra de herramientas flota por encima de todas las aplicaciones y puede moverse arrastrándola por su barra de título o lo que es lo mismo por la cabecera de color azul.</p> <div data-bbox="587 1487 1506 2024" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div data-bbox="592 1487 868 1883" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>Al escoger una de las tres opciones podremos capturar una imagen de cualquiera de las aplicaciones que tengamos abiertas y colocarla en una nueva (o en la actual) página de Notebook. Podemos capturar un área, una ventana concreta o toda la pantalla. Para realizar una captura debemos abrir y situarnos en primer lugar en la aplicación informática que deseemos capturar y luego pulsar sobre una de las tres opciones.</p> </div> <div data-bbox="592 1883 868 2024" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>Al pulsar sobre este icono al arrastrar el ratón capturaremos un área rectangular que se pegará en una nueva página si está activada la opción Guardar en página</p> </div> </div>

		<table border="1"> <tr> <td data-bbox="592 147 874 286"></td> <td data-bbox="874 147 1501 286">nueva (en la versión en euskera, aquí pone un texto en otro idioma). Si no lo hará en la página actual.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 286 874 456"></td> <td data-bbox="874 286 1501 456">Después de pulsar sobre esta opción pulsaremos sobre una ventana abierta de otro programa y se producirá su captura en otra página nueva de Notebook</td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 456 874 568"></td> <td data-bbox="874 456 1501 568">Igual que en el caso anterior, pero capturando toda la pantalla.</td> </tr> </table>		nueva (en la versión en euskera, aquí pone un texto en otro idioma). Si no lo hará en la página actual.		Después de pulsar sobre esta opción pulsaremos sobre una ventana abierta de otro programa y se producirá su captura en otra página nueva de Notebook		Igual que en el caso anterior, pero capturando toda la pantalla.
	nueva (en la versión en euskera, aquí pone un texto en otro idioma). Si no lo hará en la página actual.							
	Después de pulsar sobre esta opción pulsaremos sobre una ventana abierta de otro programa y se producirá su captura en otra página nueva de Notebook							
	Igual que en el caso anterior, pero capturando toda la pantalla.							
	<p>Seleccionar</p> <p>Hautatu</p>	<p>Permite seleccionar, desplazar y manipular objetos en una página de Notebook.</p> <p>Para seleccionar un solo objeto, presionamos el objeto.</p> <p>Para seleccionar varios objetos, arrastramos por la página para dibujar un rectángulo de selección por encima de los objetos, o presionaremos primero sobre un objeto, pulsaremos y mantendremos presionada la tecla CTRL y a continuación presionaremos en tantos objetos como queramos seleccionar.</p> <p>Para seleccionar todos los objetos de la página. En el menú Editar / Editatu, elegimos Seleccionar todo / Hautatu dena.</p> <p>Para desplazar objetos a otra página, seleccionamos uno, varios o todos los objetos de la página actual y los arrastramos a cualquier página del Clasificador de páginas / Orri-salkatzailea.</p> <div data-bbox="853 1153 1241 1489" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="735 1518 1358 1653" data-label="Image"> </div>						
	<p>Rotulador</p> <p>Arkatza</p>	<p>Convierte el cursor en rotulador para dibujar objetos a mano alzada. Podemos escoger cualquiera de los expuestos al pulsar sobre la flecha</p> <div data-bbox="1118 1832 1209 1921" data-label="Image"> </div> <p>que está inmediatamente a continuación o personalizar la herramienta de rotulador, pudiendo seleccionar el trazo, el color, el grosor, el inicio de la línea, el estilo y el final de la misma, así como el</p>						

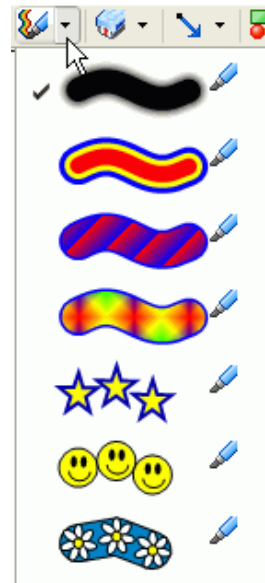
nivel de transparencia que le queremos dar al trazado que hagamos.





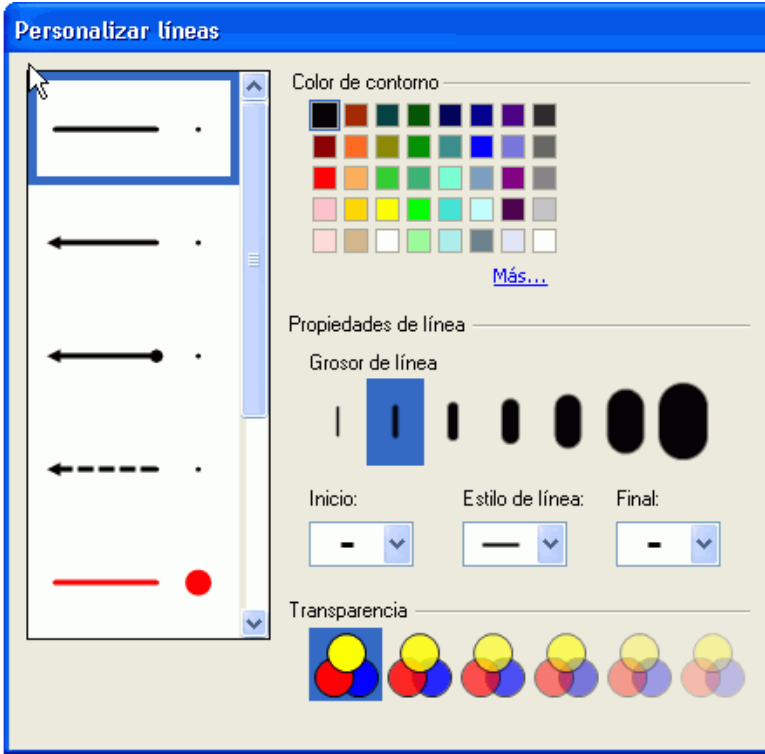


Nos permite dibujar a mano alzada con rotuladores con **formas creativas**. Podemos escoger cualquiera de los expuestos al pulsar sobre la flecha que está inmediatamente a continuación 




Rotulador creativo
Arkatz sortzailea

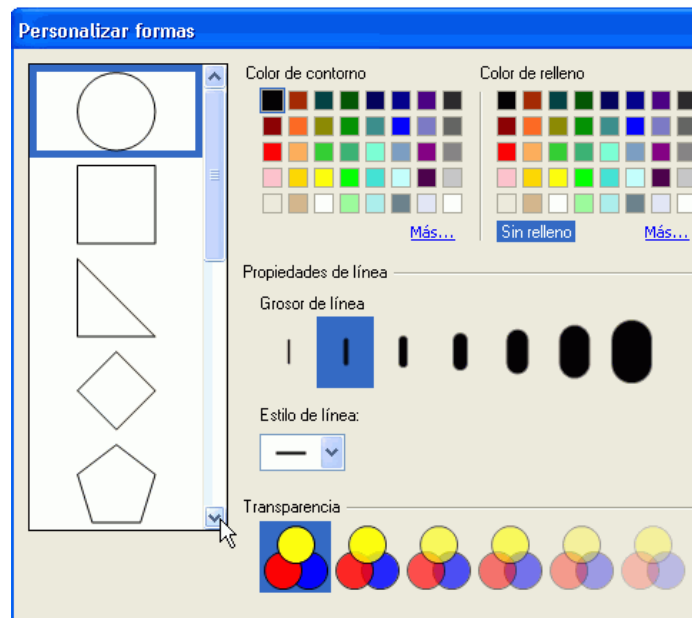


	<p>Borrador Borratzailea</p>	<p>Borra objetos dibujados a mano alzada. Podemos elegir uno de los diversos tamaños de borrador.</p> 
	<p>Línea recta Marra zuzena</p>	<p>Nos sirve para dibujar líneas rectas y flechas con distintos estilos y finales de línea. Podemos escoger cualquiera de las líneas o flechas expuestas al pulsar sobre la flecha que está inmediatamente a continuación  o personalizar la herramienta de línea recta pudiendo seleccionar el trazo, el color, el grosor, el inicio de la línea, el estilo y el final de la misma, así como el nivel de transparencia que le queremos dar al trazado que hagamos.</p> 


Nos facilita el dibujar distintas **formas**, como círculos, rectángulos, estrellas, cuadrados, etc. Podemos escoger cualquiera de las formas expuestas al

pulsar sobre la flecha que está inmediatamente a continuación  o **personalizar** la herramienta pudiendo seleccionar una figura, el color de contorno, el color de relleno, el grosor, el estilo de la línea, así como el nivel de transparencia que le queremos dar a la figura seleccionada.

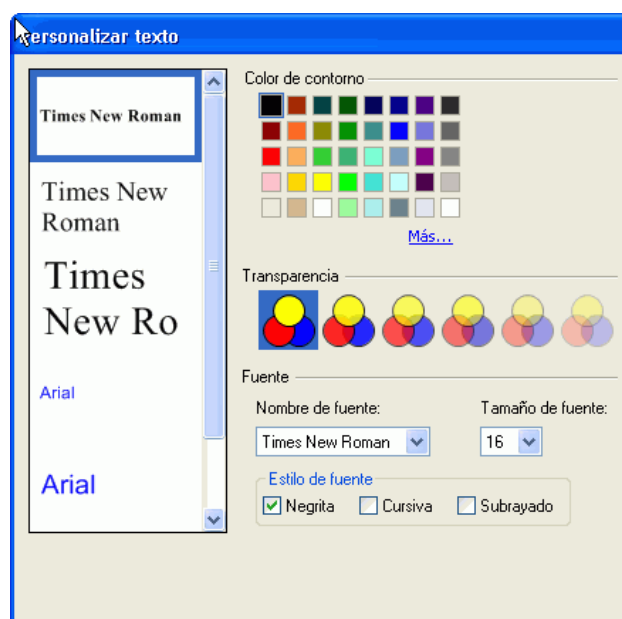
Forma
Forma




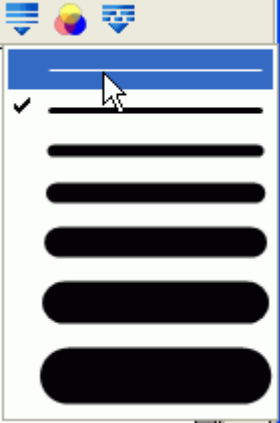



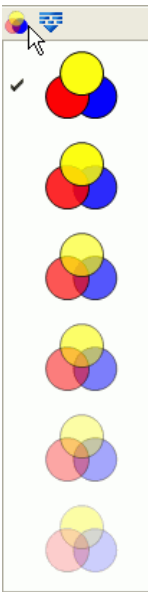
Seleccionamos una **fuentes** para el próximo texto que escribamos. Podemos escoger cualquiera de los tipos de letra expuestos al pulsar sobre la flecha


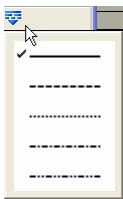
que está inmediatamente a continuación  o **personalizar** la herramienta pudiendo seleccionar el tipo de letra, color de contorno y el nivel de transparencia que le queremos dar al texto que escribamos

Texto
Testua



	<p>Establecer color de contorno de herramienta</p> <p>Ezarri tresnaren kolorea</p>	<p>Establece el color del contorno y de relleno de un objeto que previamente hayamos seleccionado.</p> 
	<p>Establecer grosor de herramienta</p> <p>Ezarri tresnaren lodiera</p>	<p>Establece el grosor del contorno de un objeto que previamente hayamos seleccionado.</p> 

	<p>Definir transparencia</p> <p>Ezarri gardentasuna</p>	<p>Establece el grado de transparencia de un objeto que previamente hayamos seleccionado.</p> 
---	---	---

	<p>Definir propiedades de línea</p> <p>Ezarri marra-propietateak</p>	<p>Establece el estilo de línea del contorno de un objeto que previamente hayamos seleccionado.</p> 
---	--	--

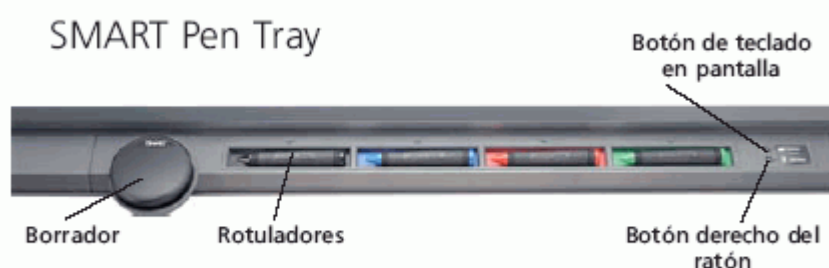
Uso de los rotuladores y el borrador

Para acostumbrarte a escribir o dibujar en esta pantalla ten presentes estas recomendaciones:

- La pantalla digital que tienes delante está compuesta por dos membranas sensibles al tacto que al unirse la una con la otra va dejando una marca visible en la pizarra. Por tanto es necesario presionar suavemente para que ambas membranas contacten y de esta manera quede marcado lo que estamos dibujando o escribiendo.
- Por esta misma razón hay que tener cuidado con las mangas de la camisa, chaqueta, vestido e incluso con el propio puño ya que sin querer podemos rozar con ellos y realizar marcas no deseadas.
- Esta pantalla permite escribir, dibujar o borrar con los rotuladores (o el borrador). Puedes hacer lo mismo con el dedo si previamente has levantado alguno de los lapiceros o el borrador.
- Si coges más de un rotulador, la pizarra entiende como activo el último que hayas levantado y por tanto el color que se mostrará será el de ese último, aunque intentes escribir con otro de color diferente. Es bueno acostumbrarte a dejar el rotulador en su sitio antes de coger otro.
- A cada rotulador o borrador le corresponde una ubicación. Cada rotulador tiene un color que corresponde con la casilla en donde se aloja. Si cambiáramos los rotuladores de sitio de tal forma que no coincidieran con los respectivos colores de las casillas, cuando levantáramos uno de ellos, independiente del color que tenga, prevalecerá el color que está indicado en la casilla de la pizarra.
- Si están colocados todos los rotuladores y el borrador en su sitio no podremos dibujar, ni escribir, ni borrar nada.



Práctica



Como no hay mejor cosa que practicar para acostumbrarnos a su uso vamos a realizar unas sencillas prácticas de escritura en la pizarra:

Escribe en la pizarra el texto siguiente siguiendo **exactamente** las instrucciones de lo que aquí se dice y si están contigo otros compañeros o compañeras comenta con ellos las sensaciones y dificultades que has observado.

"He levantado el rotulador de color azul y he empezado a escribir, ahora lo dejo, levanto el rojo y continúo escribiendo. Sigo con el rotulador rojo en la mano, pero ahora estoy escribiendo con el dedo. Apoyo el rotulador en su sitio, cojo el verde y escribo de nuevo con el dedo"

Haz los siguientes ejercicios y observa los resultados:

1. Dibuja un triángulo de color rojo y coloréalo de verde.
2. Ahora haz un círculo de color azul y rellénalo de color rojo
3. Dibuja un cuadrado azul y tocando todos sus vértices rodéalo con una circunferencia de color negro. Si no te sale a la primera bórralo y repítelo de nuevo.
4. Levanta el rotulador rojo y dibuja un esquema de un árbol, sin colocarlo en su sitio levanta el verde y pinta unas hojas al árbol. Ahora tienes dos rotuladores en la mano. Vuelve a dibujar con el rojo. ¿Qué ha ocurrido?. ¿A qué es debido?. Si no lo tienes claro vuelve a leer las orientaciones citadas más arriba
5. Levanta el lápiz de color azul y escribe "**Este lápiz es de color rojo**". Nos hemos equivocado, hay que borrar la palabra **rojo** y cambiarla por **azul**. Sin dejar el lápiz azul en su sitio levanta el borrador y borra la palabra rojo. ¿Todo bien?. Ahora manteniendo el borrador en la mano, coge el rotulador y escribe la palabra **azul**. ¿Lo has conseguido?. ¿Qué has tenido que hacer para poder escribir la palabra **azul**?
6. Comenta tus impresiones en el foro. Si has tenido dificultades o hay alguna duda que quieras plantear dirígete al tutor.

Seleccionar, agrupar y desagrupar objetos con Notebook

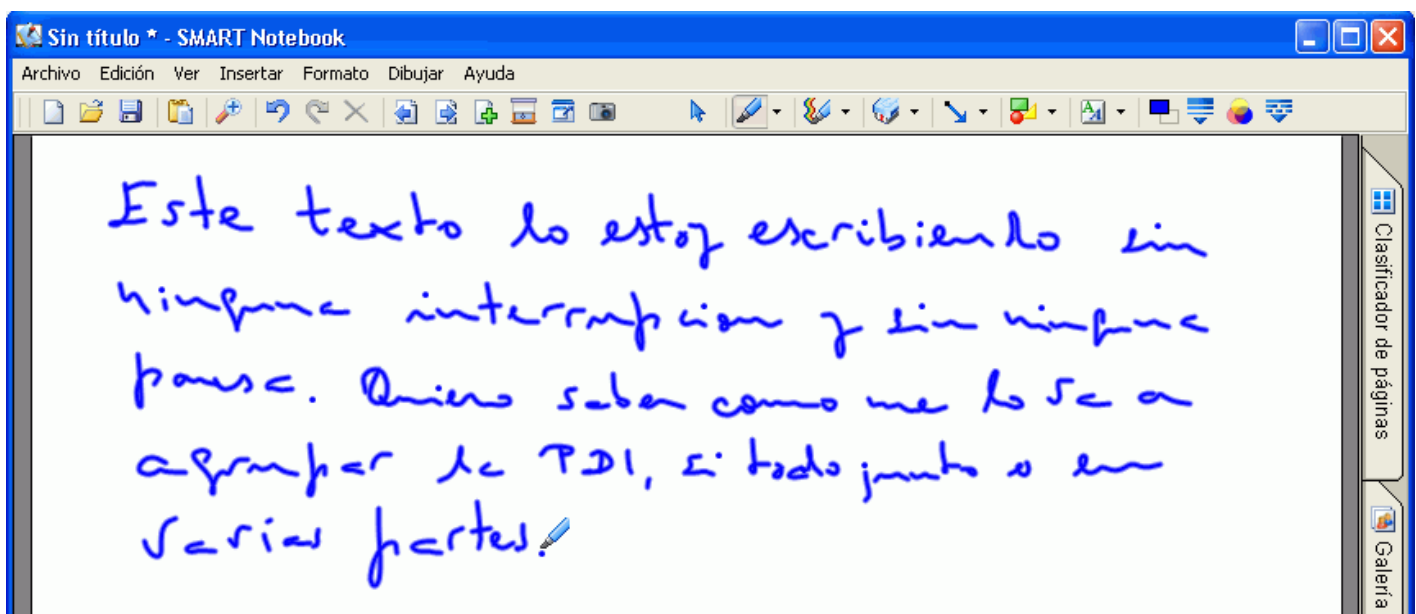




Contenidos

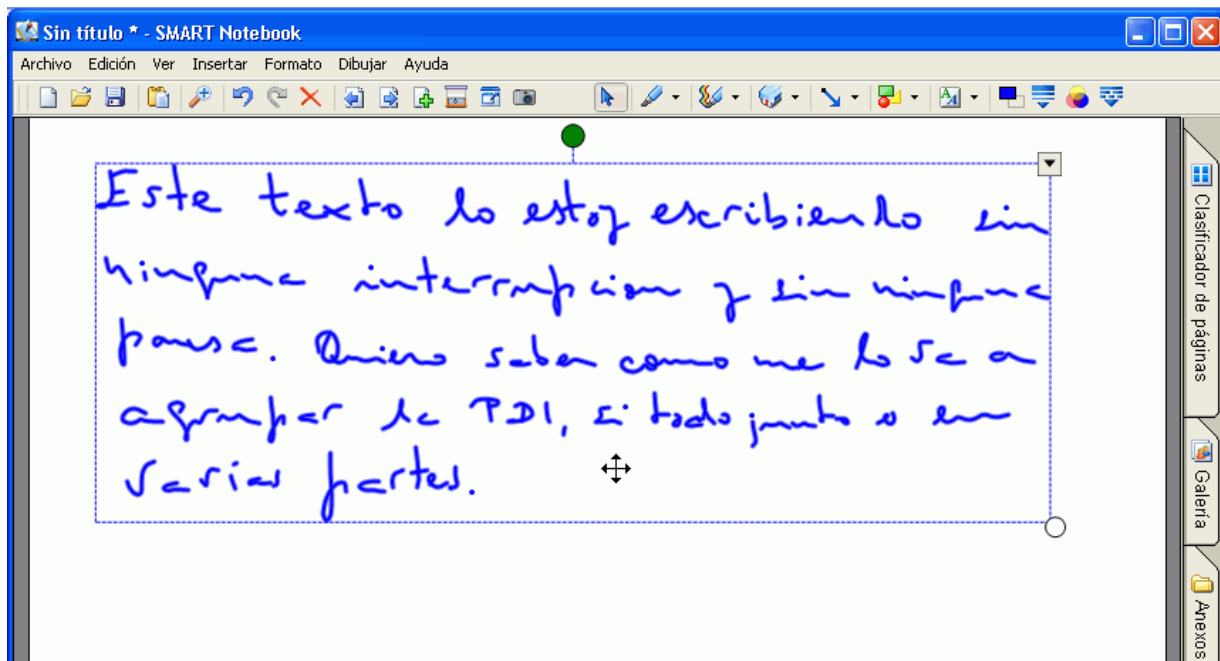
1. Selección de objetos
2. Agrupación objetos
3. Desagrupación objetos

Una de las ventajas de trabajar con una PDI es que todo lo que hagamos nosotros en el tablero (escribir o dibujar) lo podremos posteriormente guardar para utilizarlo en otro momento e incluso ampliarlo o modificarlo. Pero también tiene otra cualidad, y es que podremos desplazar dentro de la pizarra objetos de un lado a otro. Para ello la PDI agrupa los objetos realizados por nosotros para facilitar ese movimiento. En efecto, cuando escribimos texto o dibujamos objetos en la pizarra ésta tiende a agruparlos todos juntos **mientras no cambiemos las características del lápiz o seleccionemos una opción nueva en el menú**. Pero no siempre es así. Hay veces que sigue otros criterios que carecen de lógica y que nos obliga a decir que no hay una norma clara de cómo la PDI agrupa los objetos. Sin embargo nos será fácil seguir unas pautas para que la agrupación y desagrupación de objetos hecha por la PDI la modifiquemos nosotros y se acerque a lo que realmente nos interesa. Lo iremos viendo con algunos ejemplos:

Para empezar he escrito el siguiente texto en la PDI:



Y luego he marcado el icono  para **Seleccionar objetos**. Me he puesto encima del texto y cuando el cursor se ha convertido en una figura como ésta  he pulsado el ratón y ha ocurrido lo siguiente:



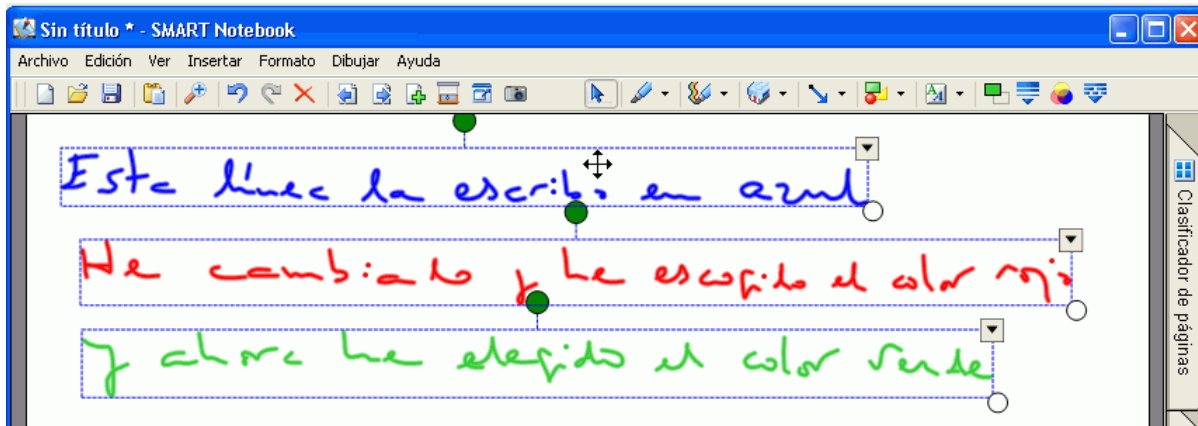
Es decir que ha seleccionado todo el texto en un sólo grupo. Ahora esa selección la podré **borrar, mover, cambiar de tamaño, girar**, etc.



Lo que hay que saber

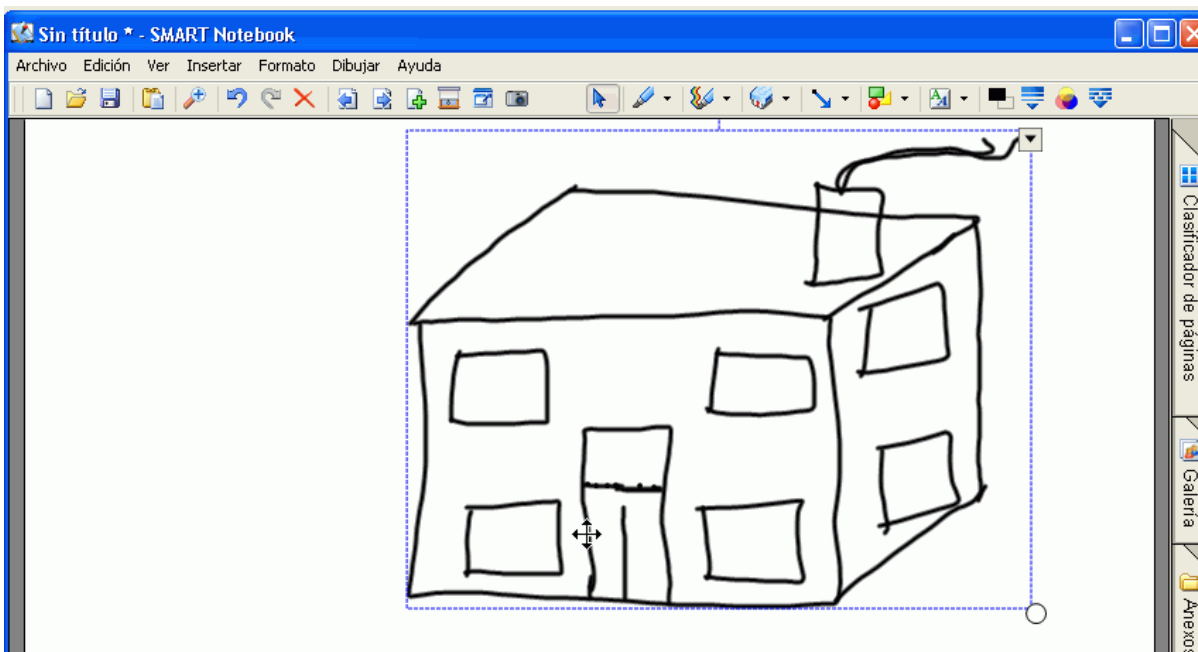
Selección de objetos

Veamos ahora otro ejemplo: Voy a escribir tres líneas, pero en tres colores diferentes, esto quiere decir que me veré obligado a dejar un rotulador y tomar otro cada vez que quiera cambiar de color. He escrito lo siguiente y después he intentado seleccionarlo todo junto, pero no ha sido posible. La PDI ha agrupado este texto por colores, es decir que cada vez que accedí a cambiar de rotulador lo considera como una agrupación. Por tanto, en este caso hay tres grupos:

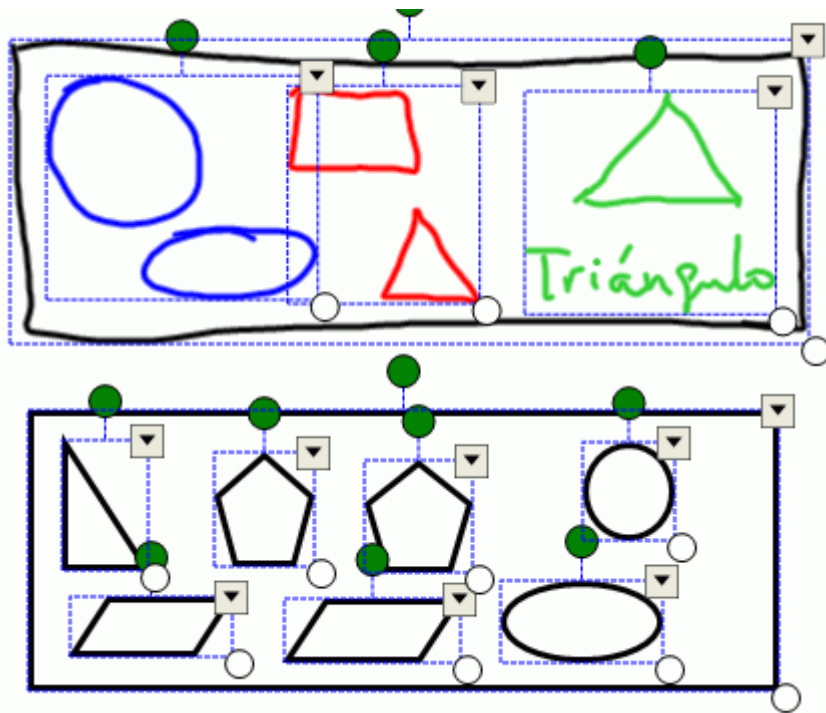


Agrupación de objetos

Vamos ahora a hacer un dibujo sencillo. Nada más terminar lo selecciono siguiendo los mismos criterios que he utilizado más arriba y el resultado es el siguiente: Todo el dibujo está incluido en un sólo grupo.



Vamos a seguir dibujando para intentar ver los distintos comportamientos de la PDI. Si observamos los dos dibujos en el lado derecho y su posterior selección nos daremos cuenta de que la agrupación en el dibujo de la parte superior ha sido por colores, es decir cuando he cambiado de color ha iniciado una nueva agrupación, pero en el de abajo la agrupación la ha hecho una por cada figura, a pesar de que he procurado hacer dos figuras iguales contiguas, sin embargo no lo ha tenido en cuenta y no las ha agrupado.




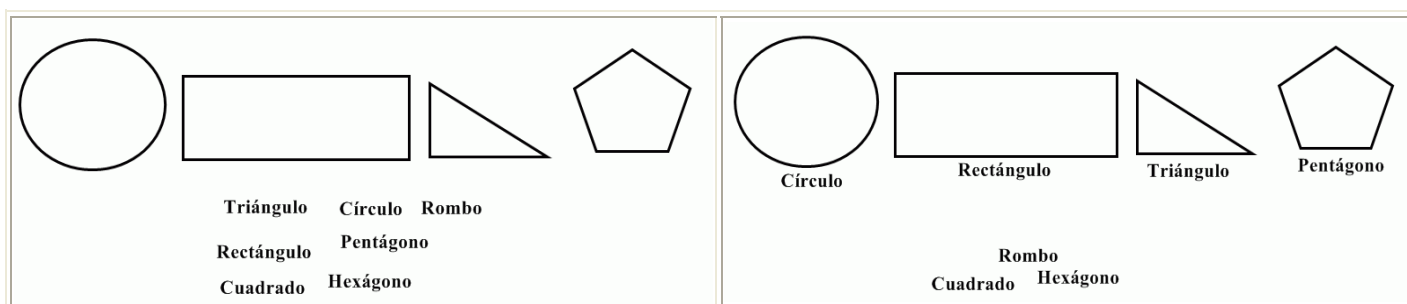
Hasta ahora hemos visto cómo agrupa los objetos la pantalla PDI, pero antes de continuar vamos a responder a estas preguntas que seguramente te estarás haciendo: **¿Todo esto a qué viene?, ¿Por qué es tan importante la agrupación?:**

Importancia de la agrupación de objetos

Tener objetos agrupados nos facilita el trabajo para poder moverlos, borrarlos, cambiarles el color, aumentar el tamaño, etc. Lo que movemos, copiamos, borramos, etc. es el grupo de objetos, es decir lo que está recogido entre las marcas. Trabajar con una PDI tiene muchas ventajas y una de ellas es que si hemos dibujado un objeto, por ejemplo, en la parte superior de la misma y ahora lo quisiéramos cambiar de lugar, no tenemos por que borrarlo y volverlo a dibujar en otro lugar, basta con seleccionarlo y trasladarlo. Quizás lo entiendas mejor con este ejemplo:

Imaginate que he preparado el trabajo que ves en la imagen inferior izquierda y que ahora quiero que los alumnos identifiquen las figuras y pongan debajo de cada una de ellas el nombre que las identifica. Pues bien, bastará con ponerse encima de uno de los textos y

cuando se convierta el cursor en  pinchar el nombre y arrástralo debajo de la figura correspondiente hasta dejarlo como vemos en el lado derecho:

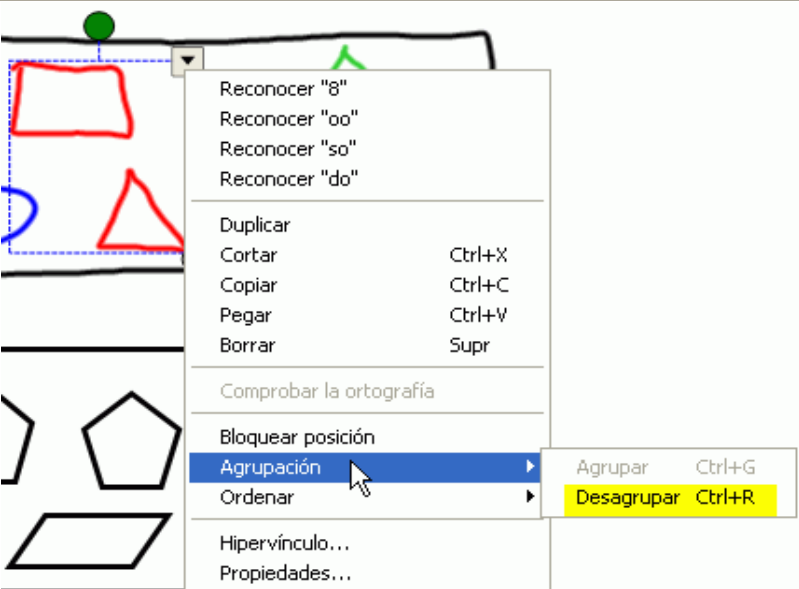


Aquí ha ido todo muy bien porque cada figura y cada texto componían una unidad, pero ¿qué hubiera ocurrido si, por ejemplo, "**Círculo y Rombo**" hubieran estado agrupados?. Pues que habría que haberlos desagrupado por supuesto. Y eso ¿cómo se hace?.

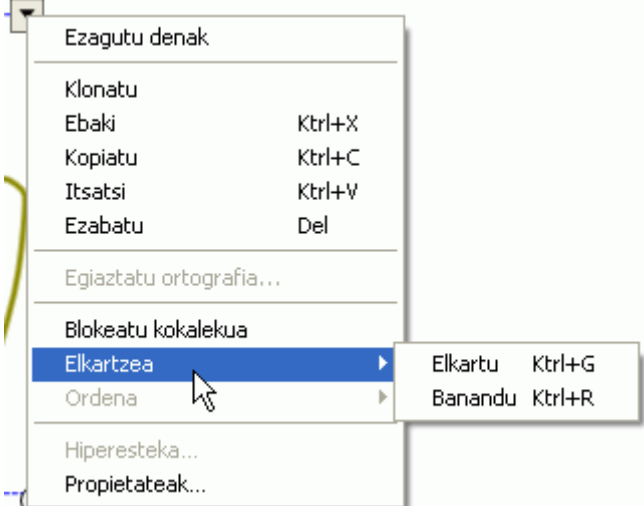
Desagrupación de objetos

Volvamos a la imagen en la que había dibujado a mano alzada algunas figuras geométricas. Seleccione las de color rojo, es decir, *el rectángulo y el triángulo* y pulso sobre el identificador

Aparecerá un menú con varias opciones. Una de ellas es la de **Agrupación / Elkartzea** que a su vez contiene la opción **Desagrupar / Banandu**.

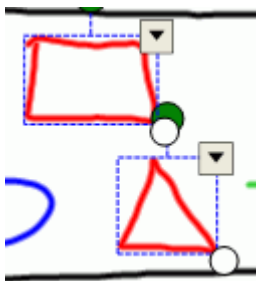


The screenshot shows a context menu over a drawing. The menu items are: Reconocer "8", Reconocer "oo", Reconocer "so", Reconocer "do", Duplicar, Cortar (Ctrl+X), Copiar (Ctrl+C), Pegar (Ctrl+V), Borrar (Supr), Comprobar la ortografía, Bloquear posición, **Agrupación** (highlighted), Ordenar, Hipervínculo..., and Propiedades... A sub-menu for 'Agrupación' is open, showing 'Agrupar (Ctrl+G)' and 'Desagrupar (Ctrl+R)' (highlighted in yellow).

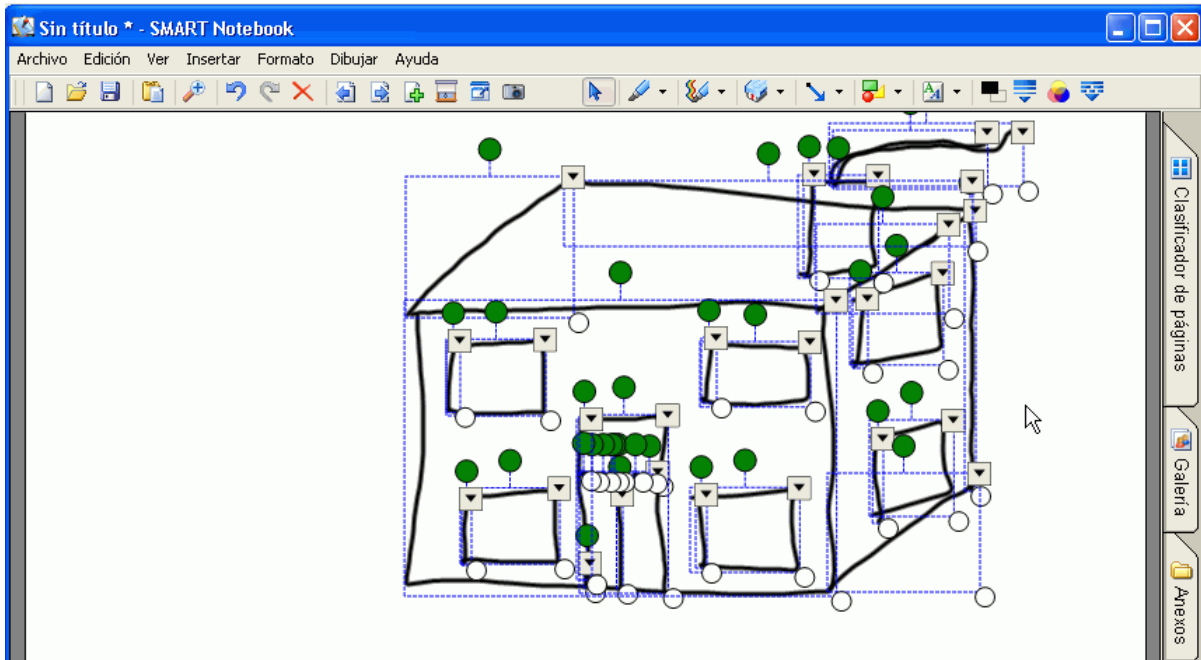


The second screenshot shows a context menu in Basque. The menu items are: Ezagutu denak, Klonatu, Ebaki (Ktrl+X), Kopiatu (Ktrl+C), Itsatsi (Ktrl+V), Ezabatu (Del), Egiaztatu ortografia..., Blokeatu kokalekua, **Elkartzea** (highlighted), Ordena, Hiperesteka..., and Propietateak... A sub-menu for 'Elkartzea' is open, showing 'Elkartu (Ktrl+G)' and 'Banandu (Ktrl+R)'.

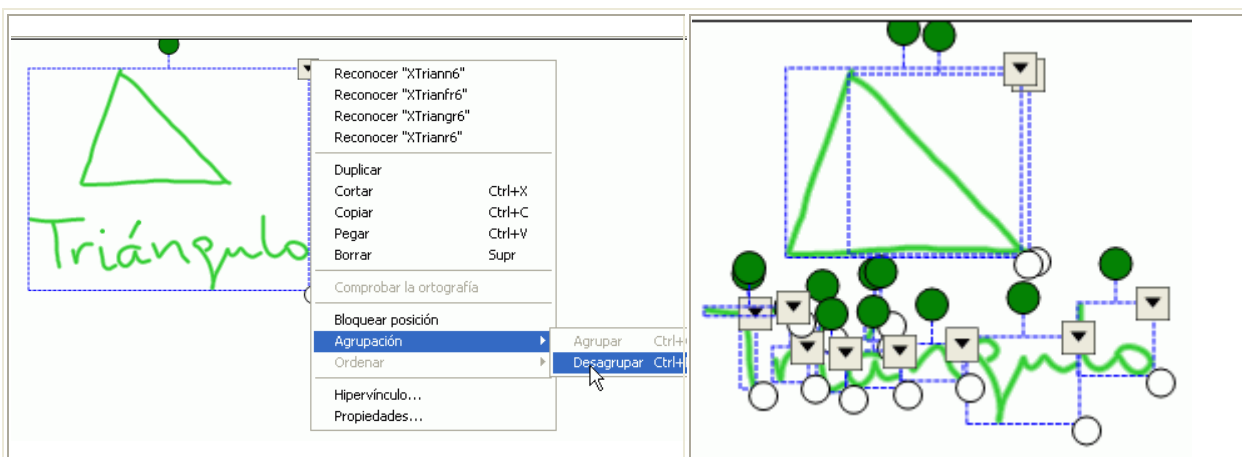
Selecciono **Desagrupar / Banandu** y observo que el rectángulo y el triángulo se han separado y a partir de ahora cada uno de ellos forma una unidad la cual se podrá modificar o borrar independientemente de la otra.



Pero desgraciadamente no siempre es tan fácil. Volvamos ahora al dibujo a mano alzada de la casa. Lo seleccionaré y escogeré la opción **Agrupación / Elkartzea** --> **Desagrupar / Banandu** vista anteriormente. El resultado es el siguiente:




Como podemos ver: un auténtico galimatías. Pero no hay que preocuparse porque para todo hay solución y además es muy fácil. En realidad lo que debemos hacer es **Desagrupar / Banandu** para luego volver a **Agrupar / Elkartu**. Veamos cómo hacerlo con otro ejemplo más sencillo

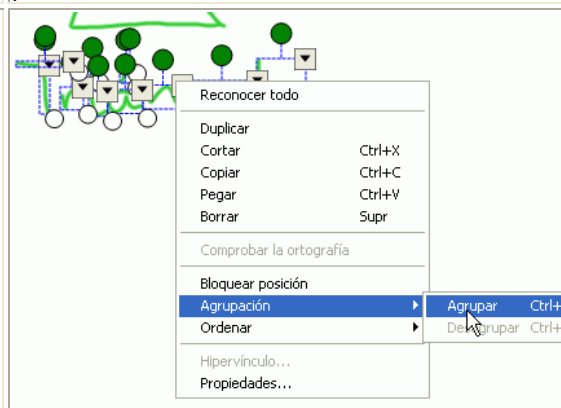


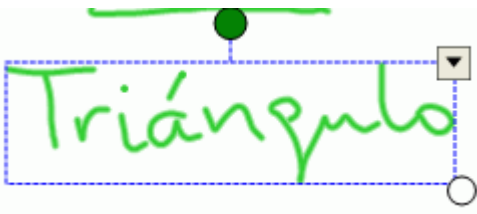
Nuestro objetivo es separar la figura del triángulo de la palabra **Triángulo**. Seguimos el proceso ya visto anteriormente y seleccionamos **Desagrupar / Banandu**.

Y este es el resultado: El triángulo lo ha desagrupado en dos partes, y la palabra **Triángulo** lo ha hecho en 8 partes.

Ahora pulsamos con el ratón en una zona en blanco del tablero y posteriormente seleccionamos la palabra **Triángulo**.
A continuación pulsamos en uno cualquiera de los

identificadores  y escogemos la opción **Agrupación / Elkartzea** y posteriormente **Agrupar / Elkartu**, tal y como podemos ver en la figura de la derecha.



	<p>Y este será el resultado. A partir de ahora la palabra Triángulo formará una unidad, que además está separada del dibujo con el que estaba asociada anteriormente.</p>
---	--



Práctica



Dibuja un paisaje sencillo como el que ves en esta imagen y procura realizar las prácticas que te propongo sobre tu propio dibujo teniendo en cuenta que los resultados no tienen por qué ser exactamente iguales, ya que, como vimos en el apartado anterior no hay unos criterios exactos sobre la selección, agrupamiento y desagrupamiento de los objetos dibujados, puesto que depende del orden, el uso de diferentes rotuladores, etc.

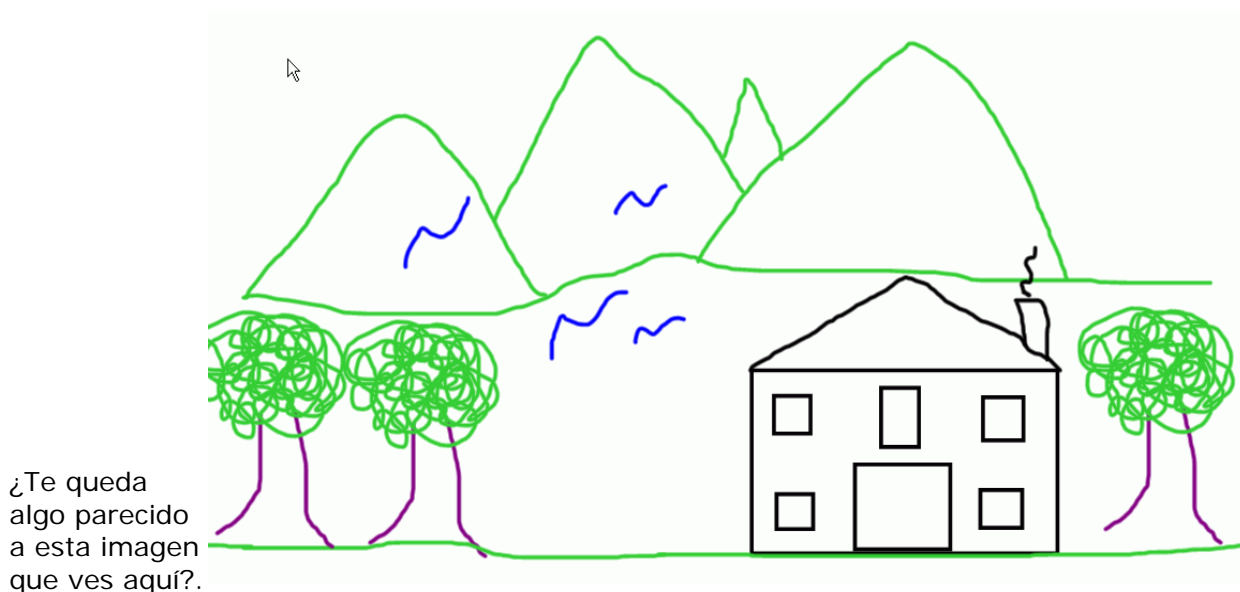
Para poder comprender mejor esta práctica, te indico cómo está hecha:

- Primero se han dibujado las montañas y la base del suelo a mano alzada.
- A continuación se ha dibujado la casa utilizando formas geométricas (el rectángulo) para la fachada, ventanas y puertas y finalmente el tejado, chimenea y humo se han pintado a mano alzada.

- Más tarde se han pintado a mano alzada por este orden: el tronco del árbol, las hojas, la base del suelo.
- Y finalmente en azul los pájaros.

Pues bien, después de esta introducción te propongo que hagamos algunas prácticas:

- **Selecciona las montañas y muévelas un poco más abajo**, hasta que casi rocen la casa.
- **Ahora selecciona el árbol**(quizás lo tengas que hacer por partes. Si no lo recuerdas, repasa los apuntes), **cópialo y pégalo 2 veces**, y los colocas uno en el lado derecho de la casa y el otro en el lado izquierdo de la imagen.



- **¿Cómo harías para borrar todas las ventanas de la casa?**. Efectivamente seleccionado una a una y pulsando la tecla **Suprimir** del teclado o, metiéndolas todas las del piso superior en un rectángulo y pulsando **Suprimir** y finalmente seleccionando las de abajo una a una y borrando.

Pero hay otra forma que quizás para este caso sea la más práctica. ¿La recuerdas?. Claro que sí:

Selecciona con el ratón una de las ventanas. Pulsa la tecla **Ctrl** y no la sueltes hasta el final. Vete marcando y seleccionado con el ratón el resto de las ventanas. Cuando las tengas todas seleccionadas suelta la tecla **Ctrl** y pulsa sobre **Suprimir / Ezabatu**.

Y por último **¿cómo harías si quieres borrar todo?**. Puedes utilizar cualquiera de las opciones anteriores, pero te sería más sencillo hacer esto otro: busca en el menú la opción **Edición / Editatu** haz clic encima. Ahora escoge la opción **Seleccionar todo / Hautatutena**. Y ahora ya lo tienes fácil, pulsa la tecla **Suprimir / Ezabatu** y ya está.