

EL PUNTERO



El *puntero* del mouse puede cambiar a diferentes modelos, dependiendo de la acción que va a realizar.

ACTIVIDAD 1. Selecciona solo los dibujos que corresponden a punteros del mouse.



ACTIVIDAD 2. Arrastra y ubica los diferentes punteros según la acción que realizan.

Cambiar de tamaño	Puntero Normal	Escribir texto	Abrir enlace	Ocupado	Mover objeto

