	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

DOCENTE: Luis Alberto Villada\_\_\_ AREA/ASIGNATURA: INFORMATICA Y TECNOLOGIA\_\_\_

GRADO: \_\_6\_\_ FECHA DE INICIO \_\_Octubre 13\_\_ FECHA DE FINALIZACIÓN: \_Noviembre 6

COMPETENCIAS: programa de **WORD**

APRENDIZAJES: **PROCESAMIENTO DE DATOS**

CONTENIDOS : Realización de tareas

ACTIVIDADES : investigar por internet

EVALUACIÓN: Disposición para realizar el trabajo dentro y fuera del aula. Taller, examen.

## TALLER DE WORD

SUERTE...

INVESTIGA Y ELABORA UN DOCUMENTO TENIENDO EN CADA CASO LO QUE INVESTIGAS:

### **Aplicación: TALLER OPERACIONES BÁSICAS DE WORD**

ACTIVIDAD 1:

Abre un documento nuevo de Word y escribe el siguiente texto:


#### LA INFORMÁTICA COMO INVENTO

El ordenador es uno de los inventos electrónicos que más impacto ha provocado en la vida cotidiana de los seres humanos. ¿Te imaginas qué ocurriría si, por unos instantes. Desaparecieran todos los ordenadores del mundo?

Es casi imposible de imaginar, pues hoy en día podemos encontrar ordenadores en todas partes: en nuestro hogares, en los centros de estudios, en los medios de comunicación, en la industria, en los medios de transporte... De ahí que se hable del inicio de una nueva era: la Era de la Informática.

Entre los programas de uso habitual, las aplicaciones más utilizadas y que están a nuestro alcance son el procesador de textos, las hojas de cálculo, las bases de datos, el tratamiento de gráficos, etc.

Es interesante ver cómo ha ido evolucionando el mundo de la informática desde el primer ordenador hasta nuestros días, gracias a los inventos que paralelamente han impulsado su desarrollo, cada vez más vertiginoso.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

Guarda el documento con el nombre “formato\_word.doc” en una carpeta llamada Práctica 4.

Sobre este texto vamos a realizar cambios en el formato:

1. Selecciona el título y cambia el tipo de letra a Arial, tamaño 20, cursiva, subrayado y centrado.
2. Selecciona el primer párrafo y cambia el tipo de letra a Book Antiqua, tamaño 14.
3. Selecciona el segundo párrafo y cambia la letra a Comic Sans Ms, tamaño 10.
4. Selecciona el tercer párrafo y cambia el color de fuente a azul
5. Busca y subraya las siguientes palabras en el texto: ordenador e informática, mediante el menú Edición/Buscar.
6. Resalta en dos colores distintos las palabras subrayadas anteriormente
7. Numera los distintos párrafos del texto, puedes hacerlo desde el menú Formato/Numeración y viñetas/Números
8. Alinea el segundo párrafo a la derecha
9. Justifica los párrafos 3 y 4
10. Selecciona el segundo párrafo, córtalo y pégalo al final del texto
11. Selecciona el tercer párrafo, cópialo y pégalo al final del texto
12. Guarda todos los cambios realizados en el documento, sin cambiar el nombre

COLOCA IMÁGENES AL TEXTO. Explica el procedimiento.

DIOS TE AMA...