

REGLAS PARA ESCRIBIR EN UN PROCESADOR DE TEXTO

Tenemos que tener en cuenta determinadas reglas para escribir con un procesador de texto, siendo muy importante los espacios en blanco utilizados o las veces que pulsamos la tecla *enter*.

Las reglas generales podemos resumirlas en las siguientes:

- ✓ **Nunca** debemos **pulsar más de un espacio o tabulador** seguido.
- ✓ **Al terminar una línea no** hay que **pulsar** la tecla ***enter***. Esto solo se hace cuando se termina el párrafo.
- ✓ **Primero** se debe escribir el texto sin ningún tipo de formato y **luego** se debe dar formato al texto o insertar imágenes.
- ✓ No olvidar que disponemos de la opción **deshacer** (Ctrl+z), para evitar confusiones.
- ✓ Los signos de puntuación (coma, punto, punto y coma, dos puntos y puntos suspensivos) van pegados a la palabra que le precede y seguidos de un espacio en blanco que le separa de la palabra siguiente. Los paréntesis, corchetes, interrogaciones y admiradores van pegados directamente a la palabra, sin dejar separaciones.

Estas reglas se aplicarán estrictamente y no se permitirán estos errores, ya que serán considerados como **faltas de ortografía**.

REALIZACIÓN DE COLUMNAS DE TEXTO

Para realizar columnas de texto se deben realizar los siguientes pasos:

1. Escribir el texto de forma habitual.
2. Seleccionar el texto que deseamos poner en forma de columnas.
3. Abrir el menú "Formato>Columnas..."
4. En la ventana se debe
5. seleccionar el número de columnas que deseamos: en este caso 2 y especificar una separación al texto (0,50cm en este caso).

Así es fácil realizar los siguientes textos:

LAS IMPRESORAS 3D LLEGARÁN A LOS HOGARES EN TRES AÑOS

Aún faltan tres meses para que acabe 2014 pero la consultora tecnológica Gartner ya ha adelantado las tendencias para el año que viene en el sector de las TIC. Éstas se dividirán entre la fusión del mundo real con el virtual, el impacto de la tecnología en los negocios y la aparición de la inteligencia colectiva. **Además, destacan el aumento imparable de las impresoras 3D** que pueden llegar a ser un utensilio más de cualquier hogar antes de 2018.

A pesar de que los orígenes de la impresión en tres dimensiones se remontan a 1984, es ahora cuando esta tecnología está madurando. Está previsto que la compra de impresoras 3D crezca un 98% el año que viene, aunque alcanzará su punto álgido en tres años. Y si bien esta tecnología genera

mucho interés en los consumidores de a pie, es en el sector empresarial es donde realmente se materializará al máximo su valor, según el informe.

Este aumento de la demanda se producirá mientras el mercado de impresoras relativamente asequibles vaya creciendo y su uso industrial se expanda. Aplicaciones industriales, de consumo y biomédicas demostrarán que la impresión 3D puede reducir el coste y mejorar el diseño y la productividad de las empresas. Sin embargo, el informe también señala que el auge del Internet de las cosas («IoT», por sus siglas en inglés) permitirá ahorrar miles de euros a través de detectores de fallos en los sistemas, pero exige que los informáticos comiencen a experimentar con ello.

LAS IMPRESORAS 3D LLEGARÁN A LOS HOGARES EN TRES AÑOS

Aún faltan tres meses para que acabe 2014 pero la consultora tecnológica Gartner ya ha adelantado las tendencias para el año que viene en el sector de las TIC. Éstas se dividirán entre la fusión del mundo real con el virtual, el impacto de la tecnología en los negocios y la aparición de la inteligencia colectiva. **Además, destacan el aumento imparable de las impresoras 3D** que pueden llegar a ser un utensilio más de cualquier hogar antes de 2018.

A pesar de que los orígenes de la impresión en tres

dimensiones se remontan a 1984, es ahora cuando esta tecnología está madurando. Está previsto que la compra de impresoras 3D crezca un 98% el año que viene, aunque alcanzará su punto álgido en tres años. Y si bien esta tecnología genera **mucho interés en los consumidores de a pie, es en el sector empresarial es donde realmente se materializará al máximo su valor,** según el informe.

Este aumento de la demanda se producirá mientras el mercado de impresoras relativamente asequibles

vaya creciendo y su uso industrial se expanda. Aplicaciones industriales, de consumo y biomédicas demostrarán que la impresión 3D puede reducir el coste y mejorar el diseño y la productividad de las empresas. Sin embargo, el informe también señala que el auge del Internet de las cosas («IoT», por sus siglas en inglés) permitirá ahorrar miles de euros a través de detectores de fallos en los sistemas, pero exige que los informáticos comiencen a experimentar con ello.

LAS IMPRESORAS 3D LLEGARÁN A LOS HOGARES EN TRES AÑOS

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>Aún faltan tres meses para que acabe 2014 pero la consultora tecnológica Gartner ya ha adelantado las tendencias para el año que viene en el sector de las TIC. Éstas se dividirán entre la fusión del mundo real con el virtual, el impacto de la tecnología en los negocios y la aparición de la inteligencia colectiva. Además, destacan el aumento imparable de las impresoras 3D que pueden llegar</p> | <p>a ser un utensilio más de cualquier hogar antes de 2018. A pesar de que los orígenes de la impresión en tres dimensiones se remontan a 1984, es ahora cuando esta tecnología está madurando. Está previsto que la compra de impresoras 3D crezca un 98% el año que viene, aunque alcanzará su punto álgido en tres años. Y si bien esta tecnología genera mucho interés en los</p> | <p>consumidores de a pie, es en el sector empresarial es donde realmente se materializará al máximo su valor, según el informe. Este aumento de la demanda se producirá mientras el mercado de impresoras relativamente asequibles vaya creciendo y su uso industrial se expanda. Aplicaciones industriales, de consumo y biomédicas</p> | <p>demostrarán que la impresión 3D puede reducir el coste y mejorar el diseño y la productividad de las empresas. Sin embargo, el informe también señala que el auge del Internet de las cosas («IoT», por sus siglas en inglés) permitirá ahorrar miles de euros a través de detectores de fallos en los sistemas, pero exige que los informáticos comiencen a experimentar con ello.</p> |
|---|--|---|--|