U3. Tablas

Aunque suponemos que lo sabrás, no está de más realizar una breve explicación de lo que son las tablas. Pues bien, podemos decir que las tablas son un modo de organizar visualmente la información con un carácter *sistemático*: un horario, una serie estadística que muestre las precipitaciones medias en años sucesivos, una sucesión de los ingresos y gastos habidos en los diversos meses del año, la distribución de las notas de los alumnos por cada evaluación...

Se componen de una serie de *filas* y de *columnas*; la intersección de una fila y una columna forma una *celda*, que constituye así la unidad mínima de la tabla. Cada celda puede tener un cierto formato, de párrafo (alineación, interlineado, espaciado) y de carácter; además, se puede especificar el tipo de líneas que la rodean, así como su color de fondo. Combinando los colores de fondo de las celdas y líneas con diversas hechuras podemos conformar diferentes *estilos* de tabla.

Conocimiento previo

Para comprobar que te acuerdas cómo se trabaja de manera básica con las tablas, vas a realizar el siguiente ejercicio:

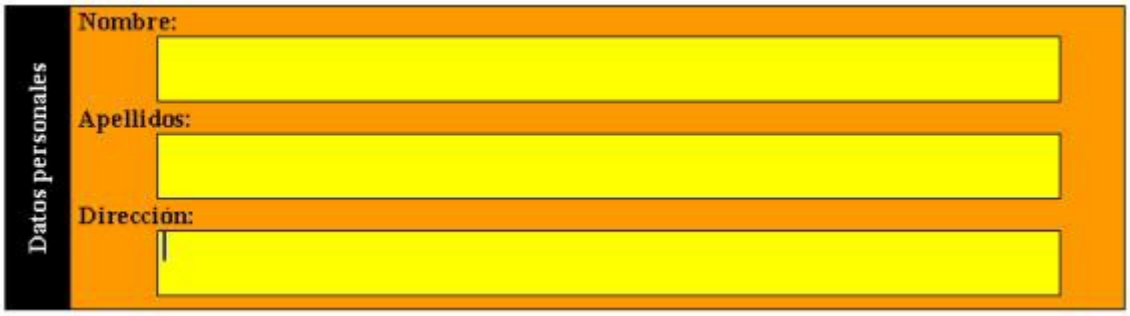
1. Crea un documento nuevo en blanco.
2. Inserta una tabla de 3 columnas y 4 filas.
3. Inserta una fila en la parte superior.
4. Inserta una columna a la derecha. _Si no has desmarcado la fila insertada, se añadirán tantas columnas como haya marcadas (en este caso 3).
5. Combina todas las celdas de la primera fila.
6. Combina todas las celdas de la última fila.
7. Combina las celdas 2ª, 3ª y 4ª de la primera columna.
8. Divide la última fila en dos columnas.
9. Cambia, manualmente, el ancho de la tercera columna, dejando el borde derecho en el punto 10 cm. de la regla.
10. Cambia, manualmente, el ancho de la segunda columna, dejando el borde izquierdo en el punto 5,75 de la regla.
11. Rellena la primera fila de negro.
12. En la primera columna, rellena la celda grande de amarillo.
13. En las columnas segunda y tercera, rellena las celdas pequeñas de verde lima.
14. Rellena las celdas pequeñas de la última columna de amarillo.

Copyright 2026

15. Rellena la última fila de lavanda.
16. Aplica, a toda la tabla, un borde exterior doble.
17. Aplica un borde simple de 2 ¼ a los bordes derechos de la segunda celda de las filas segunda, tercera y cuarta y a la primera celda de la última fila.
18. Te quedará una tabla, más o menos, como ésta:



Fíjate en las siguientes imágenes:



Copyright 2026

La utilización de la informática en el deporte

Nuestro afamado periodista Leoncio Barátula desarrolla hoy un tema de rabiosa actualidad: la aplicación de la informática al deporte. Sus interesantes reflexiones amenizan nuestra sección habitual

La informática como herramienta en el deporte

Se utiliza cada vez más y un ejemplo práctico lo



tenemos en las pruebas de ciclismo.

Actualmente en Tour de Francia o en la Vuelta a España la clasificación general se sabe en el momento mismo en que el pelotón llega a la meta. Por un lado los datos de los dorsales se digitalizan en el momento que atraviesan la meta y esos datos van a un ordenador central que maneja una base de datos con capacidades de Hoja de Cálculo que a la vez que actualiza los tiempos de los corredores los ordena.

Los juegos Olímpicos de Atlanta, el torneo de tenis de Wimbledon o la Eurocopa celebrada en Gran Bretaña han utilizado masivamente la informática, concretamente lo que se llama *Tecnologías de la Información* (TI).

Una herramienta de gestión

En la gestión de un club deportivo la informática tiene que intervenir igualmente tanto desde el punto de vista administrativo y financiero (Base de Datos de facturación, entradas, socios, deportistas, contabilidad etc.) como desde el punto de vista de información, retransmisiones etc., donde las tecnologías multimedia ofrecen grandes posibilidades.

Vía INTERNET se puede acceder a toda clase de informaciones deportivas, tanto el fútbol como otros deportes.

La informática tiene un papel decisivo en la gestión de una entidad deportiva

Del mismo modo periodistas que retransmiten eventos deportivos, jueces, organismos deportivos, el público en general, ninguno de ellos puede pasar de la informática para seguir las actividades deportivas.

Jugando virtualmente

Ya sabemos que hay gente que le da mucho apuro practicar el deporte "de verdad": es decir, calzándose zapatillas deportivas, colocándose el chándal, la gorra, las gafas de sol y saliendo a "campo abierto", bien sea jugando en un campo de fútbol situado en el parque más próximo, bien sea pedaleando en la bicicleta o simplemente corriendo por un camino campestre.

No hace falta realizar tantas operaciones previas que agotan más aún que el ejercicio mismo. Quizá se puede practicar deporte sin salir de casa, haciendo eso que se llama "sillón ball", o sea, practicar su deporte preferido cómodamente arrellanado en el sillón, calzando batín y pantuflas.

Así, se puede jugar al fútbol, al baloncesto, al golf etc. sin salirse del ordenador. Actualmente existen programas de juego que nos permiten practicar estos deportes de manera virtual, marcando goles o encestando.

En ambos casos se han utilizado las tablas para realizar el documento. Con el uso de las mismas, como puedes comprobar, puedes realizar muchos trabajos con una presentación mucho más cuidada.

Copyright 2026

Revision #1
Created 2022-02-01 12:25:33 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:25:33 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026