

- 1. Pedir a los alumnos que busquen en Internet información sobre programación en BASIC de una hoja de cálculo en el programa Calc.**
- 2. Pedir a los alumnos que piensen qué recurso del ordenador puede verse afectado al aumentar el número de pasos disponibles en Calc: la pantalla, la memoria o la BIOS.**
- 3. Proponer a los alumnos que deshagan y rehagan una serie de acciones pero utilizando atajos de teclado.**
- 4. Proponer a los alumnos que investiguen atajos de teclado que ofrece Calc para manipular los datos de una hoja de cálculo.**
- 5. Pedir a los alumnos que configuren unas celdas de tal forma que la distancia del texto contenido en ellas hasta cualquier de sus bordes sea de 0,75 mm.**
- 6. Proponer a los alumnos que creen una fila con los meses del año y, justo encima de ésta, una fila con una única casilla que abarque todos los meses con el texto Meses del año.**
- 7. Proponer a los alumnos que cambien el formato de una celda para que admita fechas y otra para que admita números con decimales.**
- 8. Pedir a los alumnos que creen una hoja de cálculo donde el texto de algunas celdas tenga una inclinación de 45 grados y esté centrado.**
- 9. Proponer a los alumnos que realicen su horario mediante una hoja de cálculo, donde las casillas con los días de la semana vayan de un color, las horas en otro y las asignaturas sin color.**

- 10.** Pedir a los alumnos que en el horario realizado anteriormente, seleccionen un área de impresión que abarque sólo el Lunes y el Martes.
- 11.** Proponer a los alumnos que creen una serie de 20 fechas comenzando en el 01/01/2000 e incrementando los años de 10 en 10.
- 12.** Pedir al alumno que repita el ejercicio, pero con los números incrementándose de tres en tres.
- 13.** Pedir los alumnos que en la hoja que contiene los primeros 30 números romanos apliquen un filtro que seleccione los comprendidos entre el 10 y el 25.
- 14.** Proponer a los alumnos que busquen en Internet información sobre otros tipos de diagramas.
- 15.** Proponer a los alumnos que modifiquen la apariencia de un diagrama en 3D aplicándole alguno de los efectos disponibles.
- 16.** Pedir a los alumnos que prueben a insertar una imagen en una celda de la hoja como objeto OLE.