

Computadoras

1. Explique el propósito de cada elemento:
 - a. Sistema de computación
 - b. Monitor/pantalla
 - c. Ratón
 - d. Teclado
 - e. Procesador central
 - f. Disco duro
 - g. Escáner
 - h. CD ROM
 - i. Modem
 - j. Impresora
 - k. Red "Network"
 - l. Disco
2. ¿Para qué sirven las computadoras?
 - a. Documentos y libros
 - b. Base de datos
 - c. Operaciones/cuentas
 - d. Comunicaciones
 - e. Investigación
 - f. Entretenimiento
3. Haga uno de los siguientes:
 - a. Escriba e imprima una nota de agradecimiento.
 - b. Juegue con un programa educativo.
4. Haga uno de los siguientes:
 - a. Visite una oficina y observe cómo la computadora ayuda a desempeñar el trabajo.
 - b. Vea a un vendedor de computadoras y pídale que le dé una demostración de la tecnología más reciente.
5. Conozca bien el teclado:
 - a. Muestre la posición correcta de la mano en el teclado.
 - b. Explique porqué la posición correcta de la mano es importante.
 - c. Use un programa elemental de escritura como "Sticky Bear" o "Mavis Beacon".

Ayuda

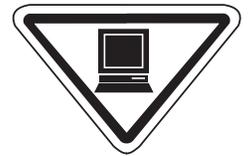
1. Consiga un libro acerca de computación o un diccionario actual con las definiciones. Use la terminología correcta, pero debe tener ilustraciones para ayudar a que los niños entiendan el concepto.
2. a. Documentos y libros—Procesador de word se usa principalmente para escribir cartas, informes, y documentos. Los programas de publicidad ayudan a combinar gráficas con texto.

- b. Base de datos—Son programas que permiten manipular, guardar, registrar y recuperar información de una serie de archivos relacionados: como direcciones, lista de miembros, o inventarios.
- c. Operaciones/Cálculos—las hojas de cálculo son hechos para operaciones matemáticas con propósitos de contabilidad o con propósito de guardar registros.
- d. Comunicaciones—Cubra el Internet, correo electrónico, y la red mundial. Hable acerca de la necesidad de tener disciplina para ignorar la información errónea y cómo hacer uso de la buena información.
- e. Investigación—Fuentes actuales de información y materiales para investigación se encuentran disponible en minutos a través de los servicios de la Internet. También puede usar materiales de CD ROMs y otras fuentes de software. Las investigaciones computarizadas son rápidas, y algunas veces le proporcionan más ideas. Tal como la biblioteca de E.G. White, o una enciclopedia en CD.
- f. Juegos—Siempre habrá juegos. Los juegos computarizados pueden ser buenos si desafían su mente al igual que su destreza. Póngalo a prueba con Filipenses 4:8. Todo nuestro trabajo en computadoras debiera cumplir con esa norma.

Fuentes de Información

Computers Don't Byte, de Linda Piriera. Teacher Created Materials, Inc., P. O. Box 1040, Huntington Beach, California 92647. @1996. ISBN 1-55734-813-8." Este libro tiene definiciones buenas y sencillas, y ejemplos para hacer el aprendizaje de computación más fácil.

Computer Activity Book 'Computers' IBMcompatible. Robert A. Sadler, Ph. D. Mark Twain/Carson Delloso Publishing Company, Inc., @1996. Printing No. CD-1846." Técnicamente para los grados del 5-8. Pero puede ser material suplementario para esta especialidad.



Grado 4

Nuevo en 1996.