

Computadoras

1. Explique el propósito de cada artículo:

- a. Sistema de computación
- b. Monitor/pantalla
- c. "Mouse"
- d. Teclado
- e. Procesador central
- f. "Hard disk"
- g. "Scanner"
- h. "CD ROM"
- i. "Modem"
- j. Impresor
- k. Red/cadena "Network"
- l. Disco

2. ¿Para qué sirven las computadoras?

- a. Documentos y libros
- b. Centro de información
- 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 tablero.

- a. Muestre la posición correcta de la mano en el teclado.
- b. Explique por qué la posición correcta de la mano es importante.
- c. Use un programa elemental de escritura como "Sticky Bear" o "Mavis Beacon."

Ayudas

1. Consiga un libro acerca de computación o 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 se usa principalmente para escribir cartas, informes, y documentos. Los programas de publicidad ayudan a combinar gráficas con texto.

b. Centro de información—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—los estados de cuenta se hacen de operaciones matemáticas con propósitos de contabilidad o "record-keeping."

d. Comunicaciones—Para cubrir la "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.

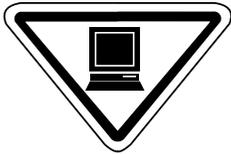
e. Investigación—Fuentes actuales de información y materiales para investigación se encuentran disponible en minutos a través de los servicios de la "Internet". También puede usar materiales de "CD ROMs" y otras fuentes. Las investigaciones computarizadas son rápidas, y algunas veces le proporcionan 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 de computadora debiera cumplir con esa norma.

Fuentes de Información

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

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



Grado 4

Nuevo en 1996.