

Computadoras

1. Explicar 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. Hacer uno de los siguientes:
 - a. Escribir e imprimir una nota de agradecimiento.
 - b. Jugar con un programa educativo.
4. Hacer uno de los siguientes:
 - a. Visitar una oficina y observar cómo la computadora ayuda a desempeñar el trabajo.
 - b. Ver a un vendedor de computadoras y pedirle que le dé una demostración de la tecnología más reciente.
5. Conocer bien el teclado:
 - a. Mostrar la posición correcta de la mano en el teclado.
 - b. Explicar por qué la posición correcta de la mano es importante.
 - c. Usar 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 texto 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 disponibles en minutos a través de los servicios de internet. También puede usar materiales de discos compactos 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.