

VOCABULARIO**A****ACTIVIDAD**
1**La mía es mejor**

Subraya la palabra correcta para completar la oración.

1. El dependiente me dijo que esos juegos no están (disponibles / efectivos) todavía. Vendrán la semana entrante.
2. No me gusta ese tipo de (teclado/hardware) porque me lastima los dedos.
3. Me dijo que me había enviado un mensaje por computadora pero no he revisado mi (correo electrónico/ maletín) en tres días.
4. Mi compañía ha inventado un programa (antivirus /de juegos) para evitar perder información.

ACTIVIDAD
2**El mundo de las computadoras**

Completa las siguientes oraciones. Usa el banco de palabras.

teclado memoria disco duro • buzón electrónico

1. Necesito una computadora con más _____ porque tengo que usar varios programas a la misma vez.
2. El _____ de mi computadora se borró y perdí toda la información que tenía ahí.
3. Quiero comprar un _____ especialmente diseñado para evitar lesiones en los tendones.
4. Si no estoy en mi oficina, me puedes dejar un mensaje en mi _____.

ACTIVIDAD
3**¿Qué hago?**

Escribe tres cosas que las computadoras han hecho posible. Usa las siguientes expresiones: **página web, correo electrónico, contraseña.**

1. _____
2. _____
3. _____

4. _____

3. _____

2. _____

1. _____

modelo: Con mi computadora me gusta mucho navegar por Internet y buscar páginas web interesantes.

Escribe cuatro oraciones sobre lo que haces con la computadora en la casa o en la escuela.

3 ACTIVIDAD
Con la computadora

1. No uso ese _____ porque es imposible encontrar los sitios que busco.
2. En esa página web hay muchos _____ a otros sitios.
3. No puedo leer mis mensajes electrónicos; no recuerdo mi _____.
4. No me gusta participar en los grupos de conversación, pero me gusta utilizar los _____ para leer sobre eventos recientes.

Esteban habla de la red mundial. Completa sus oraciones con vocabulario de esta etapa.

2 ACTIVIDAD
La red mundial

1. se usa para evitar perder información
 2. se usa para leer la información archivada en la computadora
 3. se usa para escribir mensajes en la computadora
 4. se usa cuando uno quiere divertirse
- Traza una línea entre las palabras y los usos correspondientes.
- teclado monitor programa antivirus juego interactivo

1 ACTIVIDAD
?Para qué se usa?

.....

B VOCABULARIO

Nombre _____ Clase _____ Fecha _____

VOCABULARIO**C****ACTIVIDAD 1****¿Cuál es la respuesta?**

Contesta las siguientes preguntas con palabras relacionadas con las computadoras.

1. ¿Qué significa lo mismo que pantalla? _____
2. ¿Qué programa se usa para hacer cuentas? _____
3. ¿Qué necesitas para tener acceso a la información que está en la computadora de otra persona? _____
4. ¿Cómo se obtiene información de otro país? _____

ACTIVIDAD 2**¿Más o menos?**

Contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son los componentes principales de una computadora? _____
2. Di el nombre de dos programas de computadora muy usados en contabilidad. _____
3. Di tres formas diferentes en que puedes comunicarte con otras personas por computadora. _____
4. Di dos cosas que ves con frecuencia cuando navegas por Internet. _____

ACTIVIDAD 3**¿Quiénes tienen más aparatos?**

Escribe cuatro oraciones para describir todos los aparatos electrónicos y computadoras que tienen tus amigos y los usos que les dan.

modelo: Hugo tiene un fax, una computadora portátil y un teléfono celular. Los usa para comunicarse con sus amigos en todo el mundo.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

ACTIVIDAD 1

?Estás en un grupo de conversación?

Hugo e Inés hablan de los grupos de conversación. Escoge la palabra correcta de las dos ofrecidas para completar su conversación.

Hugo: ?Te conectas 1. _____ (de / con) los grupos 2. _____ (de / con) conversación?

Inés: Sí, a veces. ?Y tú? 3. _____ (A / En) qué grupo participas?

Hugo: Estoy 4. _____ (en / a) un grupo que trata 5. _____ (en / de) las películas.

Inés: Yo me conecto 6. _____ (con / de) un grupo 7. _____ (de / con) la República Dominicana, 8. _____ (a / de) donde vengo originalmente. Quiero viajar 9. _____ (a / de) Santo Domingo el próximo verano.

ACTIVIDAD 2

En la tienda

Carmen y Pablo están en la tienda de aparatos electrónicos. Completa sus observaciones.

modelo: Ese teclado es bueno, éste es malo. Este teclado es peor que ese.

1. Esta tarjeta de sonido es buena, esa es mala. Esta tarjeta es _____ esa.

2. Estas dos computadoras son iguales. Una tiene _____ memoria _____ la otra.

3. Este teléfono no es caro, éste sí lo es. Este teléfono es _____ caro _____ ese.

4. Ese módem es rápido, éste es lento. Ese módem es _____ rápido _____ éste.

5. Estos monitores son del mismo tamaño. Este monitor es _____ grande _____ el otro.

ACTIVIDAD 3

Mis amigos y yo

Escibe cuatro oraciones en las que te compares con un(a) amigo(a). Usa más, menos y tan en tus comparaciones.

modelo: Pablo no es tan extrovertido como yo.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



GRAMÁTICA **B**

ACTIVIDAD **1**

No son iguales

Completa las oraciones del vendedor con una forma de **tan** o **tanto**.

1. Un teléfono inalámbrico no es _____ caro como uno celular.
2. Una computadora de mesa cuesta _____ como un equipo estereofónico bueno.
3. La computadora portátil no es _____ grande como la de mesa.
4. Este teclado no tiene _____ teclas como ése de allí.

ACTIVIDAD **2**

A conectarse

Ana está enseñándole a Olga cómo conectarse a la red mundial. Completa sus oraciones con la forma correcta de los verbos de la lista, añadiendo **a**, **de** o **en**.

enseñar acordarse olvidarse tratar dejar

Olga: ¿Cómo me conecto a la red mundial?

Ana: Yo te puedo **1.** _____ conectarte.

Olga: Pues, ya está iniciado el buscador.

Ana: Bueno, ahora tienes que poner tu contraseña. Tú **2.** _____ tu contraseña, ¿verdad?

Olga: No. Yo siempre **3.** _____ mi contraseña, pero la escribí en un papel.

Ana: Tendremos que **4.** _____ encontrarlo. Pero, primero tienes que **5.** _____ hacer clic.

ACTIVIDAD **3**

Comparando

Ház las siguientes comparaciones entre amigos o familiares.

modelo: discos compactos: Mi amigo Juan tiene más discos compactos que mi hermana.

1. tiempo pasado en grupos de conversación: _____
2. memoria de las computadoras: _____
3. juegos interactivos: _____
4. tiempo navegando en Internet: _____

1 ACTIVIDAD

En el grupo de conversación

Completa el diálogo con **a, con, de o en** para aprender qué dicen Pinote y Coral.

Pinote: Hola. Soy Pinote, un chico **1.** _____ 16 años. ¿Quién eres?

Coral: Hola. Soy Coral. Chica. 15 años. ¿**2.** _____ dónde eres?

Pinote: Soy **3.** _____ Los Angeles, ¿y tú?

Coral: Albuquerque. ¿Qué máquina usas?

Pinote: Una computadora **4.** _____ 64 MB. También **5.** _____ un

módem que funciona **6.** _____ 56Kb.

Coral: Yo, una nueva computadora. ¿Tienes la computadora **7.** _____ tu

habitación?

Pinote: Sí. Así puedo conectarme **8.** _____ la medianoche si quiero.

Coral: Bueno, hasta luego. Voy a desconectarme para ir a cenar.

2 ACTIVIDAD

Son iguales

Escribe una oración sobre cada elemento para indicar que son iguales. Sigue el modelo.

modelo: módem / costar

Este módem cuesta tanto como aquel.

1. computadora / memoria

2. teléfono celular / grande

3. tarjeta de sonido / bueno

4. juego / interactivo

3 ACTIVIDAD

Hablando con el presidente

Escribe cuatro preguntas que le harías al presidente Bush. Usa las preposiciones **a, con,** de y **en.**

1.

2.

3.

4.

1 ACTIVIDAD

En el grupo de conversación

Completa el diálogo con **a, con, de o en** para aprender qué dicen Pinote y Coral.

Pinote: Hola. Soy Pinote, un chico **1.** _____ 16 años. ¿Quién eres?

Coral: Hola. Soy Coral. Chica. 15 años. ¿**2.** _____ dónde eres?

Pinote: Soy **3.** _____ Los Angeles, ¿y tú?

Coral: Albuquerque. ¿Qué máquina usas?

Pinote: Una computadora **4.** _____ 64 MB. También **5.** _____ un

módem que funciona **6.** _____ 56Kb.

Coral: Yo, una nueva computadora. ¿Tienes la computadora **7.** _____ tu

habitación?

Pinote: Sí. Así puedo conectarme **8.** _____ la medianoche si quiero.

Coral: Bueno, hasta luego. Voy a desconectarme para ir a cenar.

2 ACTIVIDAD

Son iguales

Escribe una oración sobre cada elemento para indicar que son iguales. Sigue el modelo.

modelo: módem / costar

Este módem cuesta tanto como aquel.

1. computadora / memoria

2. teléfono celular / grande

3. tarjeta de sonido / bueno

4. juego / interactivo

3 ACTIVIDAD

Hablando con el presidente

Escribe cuatro preguntas que le harías al presidente Bush. Usa las preposiciones **a, con,** de y **en.**

1.

2.

3.

4.



LECTURA**A**

La tecnología no siempre trae resultados positivos. Aquí se presenta un ejemplo de un problema que aumenta día a día.

Protege tu identidad digital

Es probable que tú o alguien que conozcas haya sido víctima de un crimen que está aumentando en Estados Unidos, llamado el robo de la identidad. Ocurre así: alguien consigue bastante información personal tuya para poder obtener tarjetas de crédito, préstamos o un permiso de conducir con tu nombre y apellidos. Las formas del crimen son infinitas, pero los resultados son muy predecibles: récord negativo¹ de crédito, llamadas sin fin de las agencias de cobro² y hasta encarcelamiento³ por los crímenes de otra persona.

El crecimiento⁴ del número de computadoras personales y el Internet han hecho más serio el problema del robo de identidad. En el pasado era necesario forzar⁵ la puerta de tu casa o examinar tu basura para conseguir los papeles personales. Ahora todos estos datos están al alcance por medio de una computadora personal. Se cree que en 1992 hubo 20.000 incidentes y en 1997 se multiplicaron diez veces más.

¹ record...negative note² agencias...collection agencies³ imprisonment⁴ growth⁵ to force open**¿Comprendiste?**

1. ¿La tecnología siempre trae buenos resultados? _____
2. ¿Cómo se llama el crimen del cual trata el artículo? _____
3. ¿Qué hace el que roba la identidad de alguien? _____
4. ¿Cuáles son algunas de las causas del crecimiento de este crimen? _____

¿Qué piensas?

1. ¿Crees que puedes ser víctima del robo de identidad? ¿Por qué? _____
2. ¿Cómo se podría parar este crimen? ¿Qué debemos hacer? _____

LECTURA **B**

Varios usos de la tecnología requieren mucho tiempo para hacerse comunes. Todos dicen que el teletrabajo¹ es la onda del futuro.

Teletrabajo

«Buenos días, señor Jones; le acabo de mandar por correo electrónico el documento que me pidió.» Cuando un ejecutivo de la compañía telefónica recibe en una oficina de Manhattan la llamada de Rosa Vargas, se la imagina² en un gran cuarto, rodeada de muchos colegas sentados frente a las pantallas de sus computadoras.

Nada de eso. La señorita Vargas está cómodamente sentada en la oficina de su casita de campo en la localidad de Nerja (España) y, mientras introduce³ en su computadora página a página la guía telefónica de Nueva York, echa un vistazo⁴ por la ventana a las flores de su jardín. Rosa es una teletrabajadora andaluza⁵. Computadora con módem, teléfono y fax son los tres sencillos aparatos que necesita para hacer su trabajo a distancia, sin necesidad de salir de su casa.

Sin duda esta nueva forma de ganarse la vida permite tener mejores relaciones familiares y aumentar el tiempo libre entre otras ventajas. Además es una forma más ecológica de hacer el trabajo.

Sin embargo, también tiene sus desventajas. Hay una mayor tendencia al aislamiento⁶ y una menor integración en la empresa. También es más difícil el control del trabajo por la empresa.

¹telecommuting ²se...he imagines her ³inputs ⁴echa...takes a look ⁵de Andalucía, una región de España ⁶isolation

¿Comprendiste?

1. ¿Qué trabajo hace Rosa? _____
2. ¿Con qué aparatos trabaja? _____
3. ¿Cuáles son algunas de las ventajas de este tipo de trabajo? _____
4. ¿Cuál es la mayor desventaja? _____

¿Qué piensas?

1. ¿Te gustaría trabajar desde tu casa? ¿Por qué? _____
2. ¿Crees que trabajarías más o menos? Explica. _____

LECTURA



Ya se ha aceptado la idea de que es importante que el estudiante aprenda a usar la computadora. Ahora es necesario usarla para aprender otras cosas.

Un mundo nuevo: algunos ejemplos

¿Y si los videojuegos fueran las ruedas de entrenamiento¹ de los futuros cibernautas, como ha sugerido más de un experto?

El novelista William Gibson dice que la inspiración para escribir su novela *Neuromante* le vino al «observar a los chicos con sus videojuegos. Descubrí entonces que ellos, para participar, deben creer de un modo absoluto en el espacio en que ocurren los juegos. Es como quienes trabajan con computadoras, que desarrollan un tipo de fe intuitiva² en que detrás de la pantalla hay algo real». Eso es. Ayer videojuegos, hoy computadora y mañana realidad virtual.

Una universidad inglesa usa equipos de guantes y gafas virtuales para educar a niños con dificultades de aprendizaje o a impedidos³. La educación también viaja por el ciberespacio a través de la red mundial. Ya son tantos los usuarios de Internet que estar conectado es una verdadera necesidad. El que no lo haga se queda definitivamente desconectado del mundo.

Los estudios confirman el valor de la educación informática, ya que los estudiantes retienen⁴ el 10 por ciento de lo que leen, el 20 por ciento de lo que oyen, el 30 por ciento de lo que ven, pero el 80 por ciento de lo que les llega por medio de un sistema interactivo multimedia.

¹ruedas... training wheels
²retain

²fe... intuitive faith

³con... with learning difficulties or disabilities

¿Comprendiste?

1. ¿Qué dice el autor William Gibson sobre su novela *Neuromante*? _____
2. ¿A quién enseña la universidad inglesa con la realidad virtual? _____
3. ¿Por qué es una necesidad estar conectado a la red mundial? _____
4. Según el artículo, ¿cuál es el mejor medio para que los estudiantes retengan lo que aprenden? _____

¿Qué piensas?

1. ¿Crees que los videojuegos tienen un valor educativo? ¿Por qué? _____
2. ¿Te gusta usar la computadora para estudiar otros temas? _____

Las computadoras

Horizontales

1. la computadora en contraste con el programa
3. Para iniciar un programa es necesario hacer un doble _____.
5. Una o dos dicen CTRL.
7. el infinitivo de vayáis
9. El que usa una computadora es un _____.
11. una máquina para mandar copias de cartas, formularios, etcétera
13. información dejada en la contestadora automática

Verticales

1. una serie de números ingresada a la computadora para ser manipulada (3 words)
2. Las computadoras generalmente se pueden _____ con un módem y un disco duro más grande.
4. Es muy importante tener un programa _____ para la seguridad contra ataques.
6. Un módem que no está dentro de la computadora es un módem _____.
8. Estar conectado con la red mundial se llama estar _____.

