

## **Conocimientos mínimos requeridos para la competencia**

### **7mo Grado - Ofimática (Word, PowerPoint)**

#### **1. Microsoft Word:**

- Conocimiento básico en la creación de carpetas y documentos.
- Uso de formatos de texto: negrita, cursiva, subrayado, alineación de párrafos, etc.
- Creación y manejo de tablas.
- Uso de estilos y encabezados.
- Inserción de imágenes y gráficos.
- Manipulación de imágenes y formas.
- Configuración de página, márgenes y orientación.
- Creación de listas con viñetas y numeradas.
- Uso de herramientas de revisión: corrección ortográfica y gramatical.

#### **2. Microsoft PowerPoint:**

- Creación de presentaciones con diapositivas.
- Inserción de texto, imágenes, y gráficos en las diapositivas.
- Aplicación de temas y plantillas.
- Uso de transiciones y animaciones básicas.
- Organización y estructuración de la presentación.
- Uso de herramientas de presentación (vista previa, proyección de diapositivas).

### **1er y 2do Año Secundaria - Ofimática (Word, Excel, PowerPoint, Publisher)**

#### **1. Microsoft Word:**

- Conocimientos avanzados en la edición de documentos.
- Inserción de imágenes y gráficos.
- Manipulación de imágenes y formas.
- Uso de formatos de texto: negrita, cursiva, subrayado, alineación de párrafos, etc.
- Uso de estilos y encabezados.
- Configuración de página, márgenes y orientación.
- Creación de listas con viñetas y numeradas.
- Uso de herramientas de revisión: corrección ortográfica y gramatical.
- Creación de índices automáticos y tablas de contenido.
- Uso de columnas y secciones en documentos.
- Inserción de referencias y citas bibliográficas.
- Configuración avanzada de tablas (división, unión de celdas, bordes y sombreado).

## Planilla de cálculo - Excel:

- **Funciones Básicas:**
  - **Suma, Promedio, Máximo, Mínimo:** Saber utilizar funciones básicas como SUMA, PROMEDIO, MAX, MIN.
  - **Contar y Contar.Si:** Uso de las funciones CONTAR y CONTAR.SI para contar elementos en rangos específicos.
  - **Función Si:** Implementar la función SI para evaluar condiciones simples (e.g., SI(A1>10, "Mayor", "Menor o igual")).
- **Funciones Avanzadas:**
  - **Buscar/BuscarV:** Utilizar funciones de búsqueda como BUSCAR o BUSCARV para encontrar valores en tablas.
  - **Sumar.Si:** Implementar funciones como SUMAR.SI para sumar valores basados en condiciones específicas.
  - **Concatenar:** Unir celdas o valores con funciones como CONCATENAR.
  - **Función Si.Anidado:** Aplicar múltiples condiciones utilizando funciones SI anidadas.
- **Manipulación de Datos:**
  - **Formato Condicional:** Aplicar formato condicional para resaltar datos relevantes o patrones.
  - **Filtrar y Ordenar:** Uso de herramientas de filtrado y ordenación avanzada.
- **Gráficos:**
  - **Gráficos de Barras y Líneas:** Crear gráficos básicos como gráficos de barras y líneas, ajustando el formato de los mismos.
  - **Gráficos Circulares:** Diseñar gráficos circulares para representar proporciones.
  - **Personalización de Gráficos:** Ajustar y personalizar los elementos del gráfico como títulos, leyendas, etiquetas de datos y colores para una mejor presentación visual.

## 2. Microsoft PowerPoint:

- Conocimientos intermedios y avanzados en la creación de presentaciones.
- Uso de animaciones y transiciones avanzadas.
- Creación de presentaciones multimedia (inserción de audio y video).
- Diseño y organización de presentaciones más complejas.
- Uso de diagramas y esquemas.

## 3. Microsoft Publisher:

- Conocimiento básico en la creación de publicaciones.
- Diseño y creación de folletos, carteles, y tarjetas.
- Uso de plantillas predefinidas.
- Inserción y manejo de texto e imágenes en las publicaciones.
- Configuración de impresiones y exportación de documentos en diferentes formatos.

## **3er Año Secundaria – Scratch**

### **Conceptos Básicos de Programación:**

- Comprensión de algoritmos y su importancia en la resolución de problemas.

### **Conceptos básicos de Scratch:**

- Uso del editor de Scratch (interfaz, bloques, escenario, personajes).
- Creación y manipulación de sprites (personajes y objetos).

### **Control de flujo:**

- Secuencias de comandos básicos.
- Uso de bloques de control (como "si", "repetir", "por siempre").
- Uso de bucles y condicionales.

### **Eventos:**

- Manejo de eventos (iniciar al hacer clic en la bandera verde, al presionar una tecla, etc.).
- Coordinación de sprites mediante mensajes y eventos.

### **Variables y Operadores:**

- Creación y uso de variables.
- Realización de cálculos simples y complejos mediante operadores matemáticos y lógicos.

### **Animaciones y efectos visuales:**

- Creación de animaciones básicas usando disfraces y posiciones.
- Uso de efectos gráficos y transiciones.

### **Sonido y Música:**

- Uso de bloques de sonido para reproducir música o efectos sonoros.
- Sincronización de sonido con animaciones y eventos.

### **Interacción con el usuario:**

- Uso de bloques de sensores y detección de eventos para permitir la interacción del usuario con el proyecto (por ejemplo, detectar colisiones, seguir al ratón, teclas presionadas, solicitud de datos al usuario ingresadas por teclado, etc.).

### **Juegos básicos:**

- Creación de juegos sencillos que involucren movimiento, puntuación, y cambios de estado.
- Diseño de niveles y reglas del juego.

### **Resolución de problemas:**

- Implementación de soluciones lógicas y depuración de errores en los proyectos.
- Desafíos que impliquen la aplicación de conceptos de programación en situaciones nuevas o inesperadas.

### **Proyectos creativos y originales:**

- Desarrollo de proyectos originales que combinen creatividad y técnica.

## **4to Año Secundaria - Pseudocódigo (PSeInt)**

### **Conceptos Básicos de Programación:**

- Comprensión de algoritmos y su importancia en la resolución de problemas.
- Uso de variables y tipos de datos (enteros, reales, cadenas).
- Operadores aritméticos y lógicos.
- Control de flujo: estructuras condicionales (si...entonces...sino, else if, switch) y bucles (para, mientras, repetir hasta).
- Entrada y salida de datos básicos.
- Desarrollo de algoritmos simples para problemas comunes.

### **PSeInt:**

- Selección de lenguaje – Perfil Flexible
- Conocimiento básico del entorno de PSeInt.
- Redacción y ejecución de pseudocódigos.
- Instrucciones simples, operadores matemáticos, operadores relacionales/lógicos, bucles, condicionales, array, etc.
- Depuración y corrección de errores en pseudocódigos.

## **5to y 6to Año Secundaria - Programación (Lenguaje de Programación)**

### **Lenguaje de Programación (como Python, Java, C++, o similar):**

- Conocimientos de la sintaxis del lenguaje elegido.
- Declaración y uso de variables y constantes.

- Estructuras de control de flujo: condicionales (if, else, else if, switch) y bucles (for, while).
- Funciones y procedimientos: declaración y uso.
- Manejo de arrays o listas básicas.
- Entrada y salida de datos (uso de la consola o archivos).
- Resolución de problemas algorítmicos sencillos con el lenguaje de programación.
- Conocimiento básico de depuración y pruebas.