

CUADRO DE DOSIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS INFORMÁTICAS EN RELACIÓN CON LAS DIMENSIONES DE ATENCIÓN

DIMENSIÓN F. APLICACIONES DE MULTIMEDIA E INTRODUCCIÓN A LA ROBÓTICA

Competencia: Utiliza la multimedia y crea robots sencillos como modelos de integración de conocimiento.

Multimedia

PREGUNTA GENERADORA	PREGUNTAS DERIVADAS	INDICADORES DE COMPETENCIAS INFORMÁTICAS	Preescolar	Primaria						Secundaria			
			5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	
Códigos y bits	1. ¿Cómo nos comunicamos con las computadoras?	Acercarse al conocimiento del lenguaje binario usado por las computadoras.											
	2. ¿Cómo se convierte del sistema de numeración binario al decimal y viceversa?	Conocer cómo expresar números en el sistema de numeración binario y en el decimal.											
	3. ¿Qué unidades de medida de información hay?	Conocer la base del sistema hexadecimal y las equivalencias en bits de las unidades de medida de información.											
	4. ¿Qué es el código ASCII?	Identificar el significado del código ASCII y localizar el de algunos caracteres.											
¿Cómo organizar fotografías y escanear imágenes?	1. ¿Cómo pasar imágenes de la cámara fotográfica a la computadora?	Identificar el procedimiento para pasar las imágenes de una cámara fotográfica digital a la computadora.											
	2. ¿Cómo organizar las fotografías en carpetas?	Desarrollar la habilidad para la clasificación y organización de archivos en carpetas.											

	3. ¿Cómo escanear imágenes y fotografías?	Identificar distintos recursos para escanear.										
--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Robótica

PREGUNTA GENERADORA	PREGUNTAS DERIVADAS	INDICADORES DE COMPETENCIAS INFORMÁTICAS	Primaria						Secundaria			
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	
Breve introducción a la robótica	1. ¿Qué es un robot?	Identificar las principales características de los robots.										
	2. ¿Qué tipo de robots existen?	Identificar distintos tipos de robots.										
	3. ¿Cómo hacer un robot sencillo?	Identificar las fases en la elaboración de un robot sencillo.										