# Guía 3: Conceptos / Programación Conocimientos Previos

SENA - Técnico en Programación de Software

Aprendiz SENA: Se requiere contestar las siguientes preguntas donde no se tomara ningún tipo de Nota, solo es para identificar el nivel de conocimientos antes de ver los temas.
Nota: No consulta en internet.

Temas: Conceptos / Programación



1. Numero de Ficha ( SENA ) :

*Marca solo un óvalo.*

- FICHA [2472552] - I.E. SANTA MARIA GORETTI - GRADO 10A
- FICHA [2472470] - I.E. REPUBLICA DE FRANCIA - GRADO 10A
- FICHA [2472563] - I.E. ROMAN MARIA VALENCIA - GRADO 10A
- OTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

2. Nombres completo / Aprendiz

3. 1. ¿Qué es la Programación?

4. 2. ¿Cuáles “Lenguajes de Programación” conoce?

5. 3. Un ALGORTIMO es un conjunto de reglas definidas que permite solucionar un problema, de una determinada manera, mediante operaciones sistemáticas (no necesariamente ordenadas) y finitas. Estas instrucciones, definidas y ordenadas en función de los datos, resuelven el problema o la tarea.

   *Marca solo un óvalo.*

   - ◯ Verdadero
   - ◯ Falso
   - ◯ No sabe / No responde

6. 4. ¿Cuál es la diferencia entre Algoritmos Informales y Algoritmos Computacionales?

7. 5. Seleccionar. Los Algoritmos Computacionales son interpretador por:

   *Marca solo un óvalo.*

   - ◯ Diagramas de Flujo
   - ◯ PSeudocódigo
   - ◯ Lenguajes de Programación
   - ◯ No sabe / No responde

8. 6. Estructura de un Algoritmo:

*Marca solo un óvalo.*

- ◯ Proceso - Entrada - Salida
- ◯ Salida - Entrada - Proceso
- ◯ Entrada - Proceso - Salida
- ◯ No sabe / No responde

9. 7. Lenguajes de Programación que ha utilizado

*Marca solo un óvalo.*

- ◯ Javascript
- ◯ JAVA
- ◯ Python
- ◯ PHP
- ◯ C/C++
- ◯ C#
- ◯ Ninguno

10. 8. En las clases de Tecnología e Informática de la Institución Educativa, han visto el tema de ALGORITMIA, han desarrollado Algoritmos Computacionales con el programa PSEINT ? ¿Qué programas han desarrollador de matemáticas, operaciones de sumas/restas/multiplicación/división, decisiones IF, ciclos repetitivos ?

GUIA CONCEPTOS / PROGRAMACION • Competencia: [220501096] Codificar la solución de software. • Resultados de Aprendizaje Alcanzar: [220501096 01] Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software. Técnico en Programación de Software.
SENA - Centro de Comercio y Turismo Quindío

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

# Guía 3: Conceptos / Programación Conocimientos Previos

53 respuestas

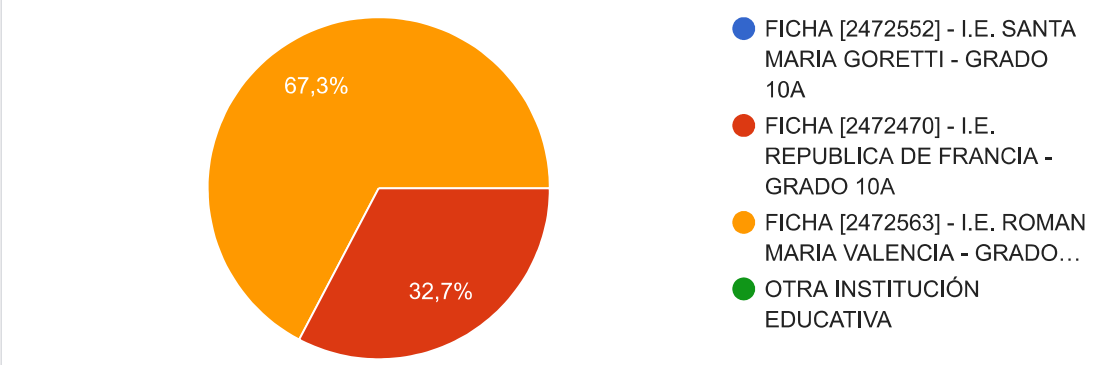
Publicar datos de análisis

**Aprendiz SENA: Se requiere contestar las siguientes preguntas donde no se tomara ningún tipo de Nota, solo es para identificar el nivel de conocimientos antes de ver los temas.**

Numero de Ficha ( SENA ) :

Copiar

52 respuestas



## Nombres completo / Aprendiz

53 respuestas

luisa fernanda falla cohecha

JUAN PABLO MONTOYA RODRIGUEZ

julian david ariza maffiold

Camila martinez caviedes

Santiago montenegro

zharick alexandra quintero

Samuel Martínez Valencia

anyelina osorio tangarife

María José Beltrán Benitez

Juan Diego Cardona Gallego

María Fernanda Ladino Rodriguez

Madeline Sofia Perez Garzon

Jazmin lorena perez ocampo

santiago aguirre ocampo

Maria Fernanda Díaz Santamaría

Juan Esteban Rengifo Franco

Estefania alzate aguirre

Juan Pablo Montoya hernandez

maria jose ariza

yerik hassan beltran cruz

Stefany Vega

Sara Sofia Bolaños Pelayo

Alison Vargas mejia

Maria José Cruz Galeano

Tatiana Castañeda Marín

Ana Sofia Arroyave Romero

Maria Camila Henao Nieto

LOUISIANA ORTIZ HERRERA

Laura Camila Bedoya Rodríguez

Sofia Tijaro Muñoz

Valery Sophia Jiménez Sánchez

Luna peña

Natalia Patiño

kevin ernesto castro florez

ana sofia guerron zuluaga

alejandra alzate taborda

katerine torres fernandez

Valentina Torres F.

tatiana del pilar zumaeta mestanza

Juan Diego Cruz Sandoval

Gssell Xiomara Garzon Berjan

luis antonio alzate taborda

Miguel Mosquera

jhonatan stiven blandon villegas

jesus alejandro muñoz muñoz

Brandon mateo cardenas

yolby fernando gañan garcia

jhoan andres valencia cifuentes

Maicol Stiven Marin Duque

Dahiana Lucelly Diosa Gil

Isabel Cristina Ciro Perafan

bran edinson mosquera

Santiago González Beltrán

## 1. ¿Qué es la Programación?

53 respuestas

La programación orientada a objetos se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas. La programación orientada a objetos disminuye los errores y promociona la reutilización del código. Python es un lenguaje orientado a objetos.

la programación es la forma de darle instrucciones a un computador para soluciones de la vida cotidiana

es el proceso de crear un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora como realizar algún tipo de tarea.

es una herramienta para facilitarnos todo

Es un proceso que crea un conjunto de instrucciones que le dicen a un computador como realizar una tarea

Es un paradigma es decir un modelo o estilo de programación

es el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas

La programación es como un proceso para crear alguna aplicación o un software

es una secuencia de datos para problemas

La programación es un proceso en donde se crea un conjunto de instrucciones que se le da a un computador para realizar cualquier tarea

Es donde podemos crear un algoritmo y hacer que una máquina entienda lo que debe hacer

Es la manera en la cual mediante un conjunto de reglas o pasos le decimos a una computadora como afectar algo

La programación es un proceso de instrucciones que se le da a una computadora para que lo ejecute

El proceso de crear un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora

es un proceso para crear instrucciones

Es un proceso que involucra el diseño,codificación, manteniendo,y protección de cualquier fuente de programación

la programación es la acción de crear un conjunto de instrucciones para realizar ciertas tareas

La programación es un proceso de diseño es un conjunto de pasos definidos para llevar a cabo un proceso

Es una serie de instrucciones o pasos a seguir algo similar a un algoritmo

es el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas

es un conjunto de instrucciones que le damos al computador para hacer una tarea

La programación tiene mucho que ver con la algoritmia, ya que se trata también de programar cosas o ponerles un orden

La programación es un proceso para crear instrucciones que le dicen al computador como se debe de realizar algún tipo de tarea

Es un proceso que tiene aquel conjunto de tareas que se le asignan a un computador en varios pasos

Es cuando le damos instrucciones a una dispositivo por medio de códigos, estos códigos son muy difíciles de aprender por lo que existen diferentes lenguajes que son más fáciles de aprender.

Es el proceso de crear un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora como realizar algún tipo de tarea

Son instrucciones que se le dan a un computador para que realice una tarea

La programación consiste en cuando le damos instrucciones de como realizar ciertas tareas a un computador para que las realice.

LA PROGRAMACIÓN ES CREAR UN CONJUNTO DE INSTRUCCIONES PARA GUIAR UN ORDENADOR.

Es un proceso que se utiliza para crear un conjunto de instrucciones, que le dicen a un computador como realizar algún tipo de tarea

Es un proceso que tiene un conjunto de tareas que se le indican a un computador en varios pasos.

Es un proceso que concluye por medio de un algoritmo

Es una secuencia de pasos para el computador para resolver problemas

Es un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora

la programacion es el medio por el cual nos da la posibilidad de hablar con un computador y programarlo

es un proceso para crear un conjunto de instrucciones

la programación es crear un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora como realizar algún tipo de tarea

es un paradigma que contiene informacion en forma de codigos

no se

Es un paradigma de programación que contiene información en forma de campos y códigos en forma de métodos

La programación es un arte del proceso por el cual se limpia codifica

La programación informática es el arte del proceso por el cual se limpia, codifica, traza y protege el código fuente de programas computacionales

La programación informática es el arte del proceso por el cual se limpia, codifica, traza y protege el código fuente de programas computacionales, en otras palabras, es indicarle a la computadora lo que tiene que hacer.

La programación informática es una de las habilidades esenciales que aprendes cuando estudias informática.

Detrás de todos los programas informáticos que conocemos y usamos de manera cotidiana para facilitarnos diversas actividades de nuestro día con día, existe todo un proceso para poderlos crear. Este proceso es conocido como programación, conozcamos un poco más sobre lo que conlleva este proceso.

Por medio de la programación se establecen los pasos a seguir para la creación del código fuente de los diversos programas informáticos.

Este código le indicara al programa informático que tiene que hacer y como realizarlo.

es una ciencia computacional que sirve para crear instrucciones y por ende, llevar a cabo ideas para que la computadora las ejecute

la programacion es un arte del proceso por el cual se limpia se codifica

es todo proceso que involucra el diseño, codificación, mantenimiento, y protección de cualquier fuente de programas el objetivo es la creación de softwares, con el fin de ser ejecutados a través de computadoras, programas o plataformas.

La programación orientada a objetos se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas. La programación orientada a objetos disminuye los errores y promociona la reutilización del código. Python es un lenguaje orientado a objetos.

es todo proceso q involucra el diseño ,codificación ,mantenimiento, y protección de cualquier fuente de programas el objetivo es la creación de softwares , con el fin de ser ejecutados a travez de computadoras, palabras o plataformas

es un curso diseñado para estudiar el analisis

la programación informática es el arte de proceso por el cual se limpia, codifica trazo y protege el código fuente de programas computacionales, en pocas palabras es indicarle a la computadora lo que tiene que hacer

Es el arte del procesador por el que se limpia, codifica y protege el codigo en pocas palabras es indicarle a la computadora lo que tiene que hacer

un proceso para crear un conjunto de instrucciones para que asi la computadora realice una tarea

## 2. ¿Cuáles “Lenguajes de Programación” conoce?

53 respuestas

phyton, java, css, php

java, java script, PHP, R

c++

Java, java javascript, php, objetive-c, R, c++

Java
Javascript
Ruby
Python
Scala

clase, atributos,objeto

C++, Java, phyton, C#

java,php,javascrip

Python, java, java script, c#, php, c/c, R

Java, Javascript, HTML, phyton

Java, Phyton, c#, php, r, matlab,c,c++

C++, java, javascript, python y php

Poo

javascript, php, c++, python, java.

Python
Java
PHP
Ruby

Python, Java, JavaScript, C, C++, C#

Java, yoid,break,goto,char,phyton

Java,phyton,c#,c++

objeto,clase,atributos

elixir, java script java, ruby

No recuerdo

C#, JavaScript, python, C++, html, java, css

Php , Java , phyton

Python, Java, Javascript, C++ y Objective-C

Java, c#, php, c, c++, VB, Pascal, lisp, MATLAB

Python, java, ruby, visual basic, c#

Conozco java, javascript, python, C, C++, C#, Swift, objetive-C

JAVASCRIPT, JAVA, PYTHON, RUBY, PHP, C++, CSS, C#, C

PHP, java, c++,c#, html, java script, Swift, Python

c
c++
java
python
php

Java, php

Python PHP C/C++

Kotlin PHP python

c#, javascript, java, php, dolphin, c++, c, pyscript

JAVA, PHP y JAVASCRIPT, C++

Python
C/C++
C#

c++, javascrip

C/C++, Java, PHP, Phyton

javascrip
php
pyton
c/c++

Python
C/C++
C#
Kotlin
Swift
PHP
Javascript

c++, python, javascript, c#.

Swift
PHP
Python
Javascript

C
C++
Javascript

python
cc+
kotlin
php
javascript

Python,C/C++ ,C# ,Kotlin ,Swift ,PHP, Javascript.

Java. Python

python, c/c+ ,c#, kotlin , Swift, php, JavaScript

javascript , JAVA , python , PHP , C/C++ , c#

java
python

Python, C/C++, Javascript, JAVA, PHP, C#.

JAVA, Python, PHP, Javascript, C/C++, C#

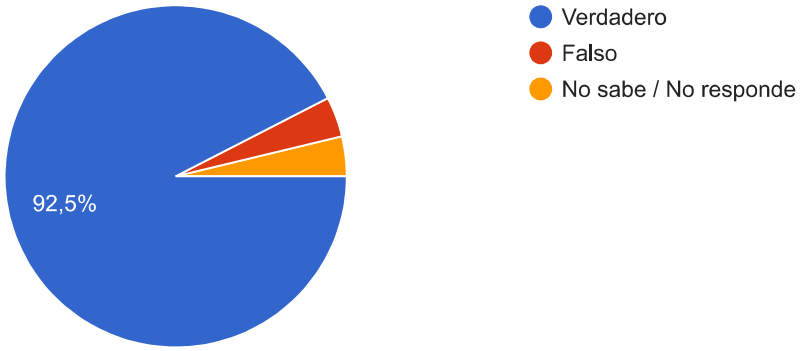
javacript

java, JavaScript, c++, php, phython

3. Un ALGORTIMO es un conjunto de reglas definidas que permite solucionar un problema, de una determinada manera, mediante operaciones sistemáticas (no necesariamente ordenadas) y finitas. Estas instrucciones, definidas y ordenadas en función de los datos, resuelven el problema o la tarea.

Copiar

53 respuestas



## 4. ¿Cuál es la diferencia entre Algoritmos Informales y Algoritmos Computacionales?

51 respuestas

- no se
- Algoritmos cuantitativos: requieren de cálculos numéricos, como la solución a una ecuación. Algoritmos computacionales: requieren de operaciones numéricas que deben resolverse el uso de un dispositivo de cálculo, como una computadora o calculadora.
- que se interpretan de diferente manera
- No se
- los informales son realizados por serees humanos como por ejemplo dar un beso y los computacionales son hechos por computador para facilitarnos algun problema
- Los informales se pueden resolver mediante los cálculos de una computadora
- Que no son realizables atraves de un computador
- la diferencia es que los algoritmos informales son aquellos que no se pueden realizar en computador a diferencia de los computacionales
- Un algoritmo informal no se puede desarrollar en una computadora ya que lo hace el ser humano por ejemplo la rutina de uno diaria y un algoritmo computacional se hace en un computador
- un algoritmo computacional puede ser desarrollado por una calculadora
- Los informales se pueden resolver a través y exclusivamente por los seres humanos, en cambio los computacionales requieren los cálculos de una computadora
- Los computacionales se utilizan en cálculos de una computadora y los informales se utilizan en la vida cotidiana
- Los algoritmos informales a través de lo seres humanos,mientras en los conputacionales se necesita de manera obligatoria de una maquina
- .
- Que uno de ellos es un conjunto de instrucciones definidas
- los informales están hechos por los humanos, y los computacionales son hechos aprovechando los recursos de las computadoras para que no tengan errores

Que un algoritmo no computacional es aquel que no requiere de los procesos de un computador para resolver.

Los algoritmos informales se pueden resolver a través o exclusivamente por un ser humano mientras los computacionales requieren los cálculos de los computadores

La diferencia es que en los algoritmos informales no se necesitan tantos signos o procedimientos

El computacional se resuelve através de computadoras mientras que el informal lo resolvemos exclusivamente las personas

que los algoritmos informales la mayoria de las veces no se pueden realizar en computador a diferencia de los algoritmos computacionales

los algoritmos computacionales se hacen en el computador y los informales las personas inconsientemente ejemplo barrer etc.

No lo sé

La diferencia entre algoritmos informales y computacionales es que, lo algoritmos informales no son realizados a través de un computador y los computacionales son aquellas que se implementan en una computadora.

El algoritmo computaciónal es el que se implementa en la computadora y los informales son los que no se hacen a través de una computadora

Los informales son algoritmos que no son hechos o realizados por una computadora, son realizados por nosotros y los computacionales son los que hacemos en la computadora por que nos facilita el trabajo

Su diferencia es que los algoritmos informales son aquellos que no se realizan en un computador y los algoritmos computacionales son una secuencia de pasos a través de un computador

La diferencia entre estos algoritmos es que los algoritmos informales son aquellos que no se realizan mediante un computador, lo ejecutan los humanos ( nosotras las personas). Mientras que en los algoritmos computacionales se utiliza un computador y todas las herramientas que posee.

Algoritmos informales requieren de cálculos numéricos, como la solución a una ecuación a mano mientras que los Algoritmos computacionales requieren de operaciones numéricas que deben resolverse con el uso de un dispositivo de cálculo, como una computadora o calculadora.

Los informales requieren de cálculos numéricos como solución a una ecuación a mano, por otro lado los computacionales requieren de operaciones numéricas que se resuelven con ayuda de dispositivos como calculadora

un algoritmo informal es donde el ejecutor es el ser humano- y el compuacional son finitos tienen un estado inicial y un valor o un conjunto de valores de entrada

No sé

Se interpreta distinto

Se interpretan distinto

Los informales son los que realizamos de forma inconsciente en la vida diaria y los algoritmos que implican computadora y donde se puede obtener cero errores

Que puede ser desarrollada por una calculadora o computador sin dificultad y la otra no requiere de procesos computacionales para resolverse

Se definen como todos aquellos algoritmos que no son realizables a través de un computador, que el ejecutor, es en sí, el ser humano, y este lo realiza de forma inconsciente en su vida diaria.
Son aquellos algoritmos que se van a implementar en la computadora, aprovechando su velocidad de procesamiento y obtener cero errores, obviamente si el código elaborado por el programador satisface el problema planteado.

requieren de cálculos numéricos, como la solución a una ecuación. Algoritmos computacionales: requieren de operaciones numéricas que deben resolverse el uso de un dispositivo de cálculo, como una computadora o calculadora.

algoritmos informales :Son aquellos algoritmos en donde el ejecutor real es el ser humano como el algoritmo para dar un beso, el algoritmo para fritar unos huevos o el algoritmo para conseguir un libro

algoritmos computacionales: Es decir, un algoritmo es un procedimiento paso a paso para conseguir un fin.

Unos tienen mas preparacion que otros y unos son mas especificos que otros

Son aquellos algoritmos que se van a implementar en la computadora, aprovechando su velocidad de procesamiento y obtener cero errores, obviamente si el código elaborado por el programador satisface el problema planteado.

q los algoritmos informales Se definen como todos aquellos algoritmos que no son realizables a través de un computador, que el ejecutor, es en sí, el ser humano, y este lo realiza de forma inconsciente en su vida diaria y los algoritmos computacionales Son aquellos algoritmos que se van a implementar en la computadora, aprovechando su velocidad de procesamiento y obtener cero errores, obviamente si el código elaborado por el programador satisface el problema planteado.

q algoritmos informales Se definen como todos aquellos algoritmos que no son realizables a través de un computador, que el ejecutor, es en sí, el ser humano, y este lo realiza de forma

inconsciente en su vida diaria y algoritmos computacionales Son aquellos algoritmos que se van a implementar en la computadora, aprovechando su velocidad de procesamiento y obtener cero errores, obviamente si el código elaborado por el programador satisface el problema planteado.

no se

algoritmos informales: se definen como todos aquellos algoritmos que no son realizables atreves de un computador
algoritmos computacionales: son aquellos algoritmos que se van a implementar en la computadora, aprovechando la velocidad de procesamiento y obtener cero errores

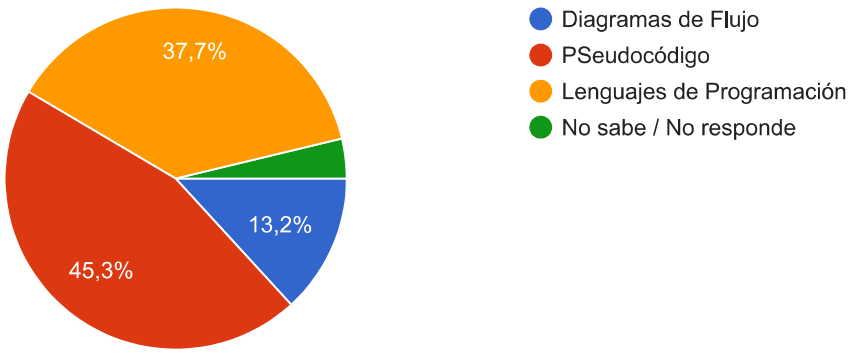
Algoritmos informales que no son realizables atravez de un computador y computacionales son aquellos que se van a implementar en la computadora aprovechando su velocidad de procesamiento

Algoritmos cuantitativos: requieren de cálculos numéricos, como la solución a una ecuación. Algoritmos computacionales: requieren de operaciones numéricas que deben resolverse el uso de un dispositivo de cálculo, como una computadora o calculadora

un algoritmo informal no es realizado por una computadora sino que es realizado por un humano en su vida diaria mientras que el algoritmo computacional si es realizado por la computadora

5. Seleccionar. Los Algoritmos Computacionales son interpretador por: Copiar

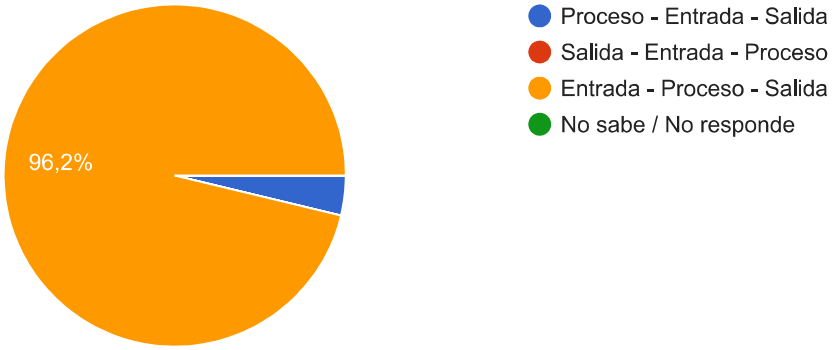
53 respuestas



## 6. Estructura de un Algoritmo:

Copiar

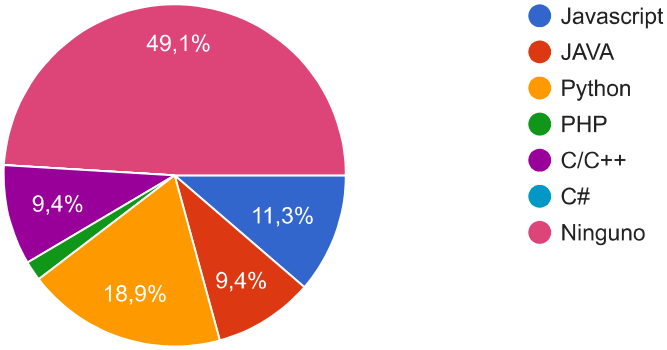
53 respuestas




## 7. Lenguajes de Programación que ha utilizado

Copiar

53 respuestas



8. En las clases de Tecnología e Informática de la Institución Educativa, han visto el tema de ALGORITMIA, han desarrollado Algoritmos Computacionales con el programa PSEINT ? ¿Qué programas han desarrollador de matemáticas, operaciones de sumas/restas/multiplicación/división, decisiones IF, ciclos repetitivos ?

47 respuestas

si

no

Si

Sumas, restas, multiplicación, división, decisiones if

No

por lo que recuerdo no hemos visto nada de algoritmia en la asignatura de tecnologia e informatica

Sumas, restas,multiplicación,división,decisiones

.

En teconoliga no pero en algoritmia si, y hemos echo algoritmos en PSEINT

si,

Si, sumas, restas, multiplicación, división, decisiones if

Si utilizamos pseint

hemos visto las sumas, restas, multiplicación, división y decisiones IF.

Hemos desarrollado páginas y algunas operaciones pero no en tecnología solo en algoritmo y en programación je

Si hemos visto

todo la profesora liliana nos enseño :v

Si, hemos desarrollado algoritmos en PSEINT, no recuerdo haber desarrollado otros programas

Si hemos desarrollado algoritmos computacionales en el programa PSEINT, hemos desarrollado programas de matemáticas, operaciones de sumas, restas, multiplicación, división, decisiones If, pero no ciclos repetitivos.

Si hemos desarrollado con pseint

Hemos desarrollado diferentes programas para solucionar problemas que los profesores nos dan, y nos han enseñado a usar la mayoría de herramientas que tiene pseint.

Se ha empleado este programa realizando operaciones sumas, restas, división, multiplicación y decisiones

Si se empleado el programa. Hemos realizado las operaciones básicas (+, -, ÷, ×) y las decisiones

sumas/restas/multiplicación/división, decisiones IF

Sumas, resta, multiplicación, division, decisiones if

sumas-restas-multiplicacion-division-desiciones IF

No sé

Si

todos menos el ciclo repetitivo

que hemos visto sumas, restas, multiplicaciones, division y decisiones IF

operaciones de sumas/restas/multiplicación/división y ciclos repetitivos

no se :'\

suma, resta, multiplicacion y division

no

Operaciones de suma, restas, multiplicación. división.

SIII

si hemos utilizado el programa PSEint y hemos desarrollado diferentes tipos de programas en los cuales usamos operaciones de sumas/restas/multiplicación/división, decisiones IF, ciclos repetitivos
como por ejemplo hallar el promedio de notas, precios hacer que el programa se divida en una decisión de si o no entre otros

GUIA CONCEPTOS / PROGRAMACION • Competencia: [220501096] Codificar la solución de software. • Resultados de Aprendizaje Alcanzar: [220501096 01] Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software. Técnico en Programación de Software.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. Notificar uso inadecuado - Términos del Servicio - Política de Privacidad

Google Formularios