

FICHA EVALUATIVA: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y ALGORITMOS

Estudiante: _____

Fecha: _____ Curso: _____

ACTIVIDAD 1: VERDADERO O FALSO (V / F)

Escribe una V si la afirmación es Verdadera o una F si es Falsa dentro de cada corchete [].

[] 1. Un diagrama de flujo utiliza un rombo como símbolo principal para representar el inicio o el fin de un proceso secuencial.

[] 2. El algoritmo representa la idea o solución abstracta de un problema, mientras que la programación es la acción de convertir esa solución en código ejecutable.

ACTIVIDAD 2: UNIR CON LÍNEAS

Une mediante una línea recta cada concepto o símbolo de la izquierda con su correspondiente definición o función a la derecha.

Bloque A: Conceptos de Programación

Algoritmo Cualitativo	Instrucciones estructuradas que incluyen cálculos matemáticos.
Algoritmo Cuantitativo	Instrucciones que describen los pasos utilizando palabras.

Bloque B: Símbolos de Diagramas de Flujo

Rectángulo □	Representa una entrada de datos o una salida de información.
Paralelogramo ▭	Representa un proceso, una acción específica o una operación.

ACTIVIDAD 3: COMPLETAR LOS ESPACIOS

Rellena las líneas en blanco con el término correcto que completa el sentido lógico de cada oración.

1. La programación es el proceso de crear instrucciones escritas en un lenguaje que una computadora puede ejecutar para realizar tareas o _____ específicos.
2. En un diagrama de flujo, el símbolo del _____ se utiliza para representar una decisión dentro del proceso, derivando el camino en opciones como "Sí" o "No".

ACTIVIDAD 4: SUBRAYAR LA OPCIÓN CORRECTA

Lee atentamente cada enunciado y subraya la única opción que responde correctamente a la pregunta.

1. ¿Cuál de las siguientes es una característica fundamental de un algoritmo que indica que debe poseer un número determinado de pasos y llegar siempre a un fin?

- a) Eficiente
- b) Finito
- c) Preciso

2. Durante el proceso completo de desarrollo de software, ¿cuál es el paso correcto que se realiza inmediatamente después de analizar el problema?

- a) Programarlo en un lenguaje específico (escribir el código)
- b) Diseñar el algoritmo (establecer los pasos ordenados)
- c) Probar y corregir errores del programa terminado