|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número | Pregunta | Respuesta |
| 11 | En los procesos industriales a este procedimiento se le llama control de la calidad y consiste en determinar que la solución obtenida es lo que se esperaba conseguir comprobando que el resultado sea correcto. | Evaluación de la solución |
| 12 | Es una serie de pasos organizados que describe el proceso que se debe seguir, para dar solución a un problema específico. | Algoritmo |
| 13 | Son aquellos en los que se describen los pasos utilizando palabras. | Cualitativos |
| 14 | Son aquellos en los que se utilizan cálculos numéricos para definir los pasos del proceso. | Cuantitativos |
| 15 | Cuantitativos y Cuantitativos | Tipos de algoritmos |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 16 | Es una serie de símbolos y reglas que se utilizan para describir de manera explícita un proceso. | Lenguaje algorítmico |
| 17 | Es la representación gráfica de las operaciones que realiza un algoritmo (***Diagrama de flujo***) | Gráficos |
| 18 | Representa en forma descriptiva las operaciones que debe realizar un algoritmo (***Pseudocódigo***). | No gráficos |
| 19 | * Debe tener un punto particular de inicio. * Debe ser definido, no debe permitir dobles interpretaciones. | Características de un buen algoritmo |
| 20 | Representan el flujo de operaciones definidas en un algoritmo. Se utiliza una simbología que está estandarizada. | Diagramas de flujo |
| 21 | Es la interpretación que hacen los programadores antes de realizar el programa en un lenguaje de programación. | Diseño de los diagramas de flujo |
| 22 | * El texto incluido en los símbolos deberá de ser concreto, preciso y fácil de leer. * El símbolo de decisión es el único que tiene más de una línea de flujo de salida. | Reglas para el diseño de los diagramas de flujo |
| 23 | Es un programa o aplicación informática que permite la manipulación sobre datos números dispuestos en tablas para la operación sobre cálculos complejos de contabilidad, finanzas y negocios | Hoja de cálculo |
| 24 | Crear y utilizar hojas de cálculo que permitan resolver problemas sencillos: media de un conjunto de datos, valores que toma una variable cuando se modifica otra, áreas y volúmenes, etc. | Aplicaciones de las hojas de cálculo |
| 25 | Se usan para presentar series de datos numéricos en formato gráfico y de ese modo facilitar la comprensión de grandes cantidades de datos y las relaciones entre diferentes series de datos. | Los gráficos |
| 26 | Gráficos de columnas o circulares, gráficos en 3D. | Tipos de gráficos |
| 27 | Es un programa informático que se emplea para educar al usuario. | Software educativo |
| 28 | Finalidad didáctica, uso del ordenador, interacción, individualización del trabajo y facilidad de uso. | Características que distinguen a un software educativos |
| 29 | Están elaborados con una intención pedagógica y en función de unos objetivos de enseñanza. | Finalidad Didáctica |
| 30 | No requiere de mayor explicación. Sabemos que un software es para ser explorado a través del ordenador. | Uso del ordenador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número | Pregunta | Respuesta |
| 31 | Estimulan la participación del estudiante y el intercambio de información entre el estudiante y el ordenador. | Interacción |
| 32 | Le permiten al estudiante o usuario trabajar de forma individual, de acuerdo a su propio ritmo de aprendizaje. | Individualización del trabajo: |
| 33 | El usuario o estudiante, sólo debe seguir las instrucciones que el programa le ofrece tanto para accesar a él como para navegar en él. | Facilidad de uso |
| 34 | Un espacio de comunicación formado por cuadros de diálogo en los que se van incluyendo mensajes que pueden ir clasificados temáticamente. | Foro de virtual |
| 35 | * Intercambio de información * Debate, diálogo y comunicación * Espacio de socialización * Trabajo y aprendizaje colaborativo | Funciones de los foros virtuales |
| 36 | **Resolución de problemas.**  **Ejercicio y práctica**  **Simulación**  **Tutorial**  **Juego** | Categorías de software educativo. |
| 37 | Innovación  Informativo  Motivador  Instrucción  Expresión  Investigación  Lúdico | Funciones de los softwares educativos. |