|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD DIDÁCTICA CUESTIONARIO | | | | | | |
| Generalidades de la actividad   * Las indicaciones, el mensaje de correcto e incorrecto debe estar la redacción en segundo persona. * Diligenciar solo los espacios en blanco. * El aprendiz recibe una retroalimentación cuando responde de manera correcta o incorrecta cada pregunta. * Señale en la columna Rta. Correcta con una (x) de acuerdo con las opciones presentadas. * Al final de la actividad se muestra una retroalimentación de felicitación si logra el 70% de respuestas correctas o retroalimentación de mejora si es inferior a este porcentaje.   Para sugerir este tipo de actividad tener presente equipo de Diseño Instruccional, que solo debe haber máximo doce opciones de pregunta y que cada campo tiene un límite de palabras permitidas para garantizar el responsive web. | | | | | | |
| Instrucciones para el aprendiz | | *Esta actividad le permitirá determinar el grado de apropiación de los contenidos del componente formativo:* Introducción y aplicación de la inteligencia artificial generativa  *Antes de su realización, se recomienda la lectura del componente formativo mencionado. Es opcional (no es calificable), y puede realizarse todas las veces que se desee.*  *Lea la pregunta de cada ítem y seleccione la respuesta correcta.* | | | | |
| Nombre de la Actividad | | Reconocimientos de aspectos de algoritmos, lógica de programación y lenguajes de programación | | | | |
| Objetivo de la actividad | | Fortalecer los conocimientos relacionados con algoritmos, lógica de programación y lenguajes de programación | | | | |
| PREGUNTAS | | | | | | |
| Pregunta 1 | | ¿Qué es un algoritmo? | *Rta(s) correcta(s) (x)* | | | |
| Opción a) | Un conjunto de instrucciones que el programa debe seguir para resolver un problema. | | *x* | | | |
| Opción b) | Un conjunto de datos estructurados en un formato comprensible para las computadoras. | |  | | | |
| Opción c) | Un tipo de software para la gestión de bases de datos. | |  | | | |
| Opción d) | Un programa que ayuda a crear otros programas. | |  | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 2 | | ¿Qué característica define a un algoritmo? | | | | |
| Opción a) | Debe ser ambiguo. | |  | | | |
| Opción b) | Debe ser finito y tener un conjunto de pasos definidos. | | *x* | | | |
| Opción c) | Puede tener pasos indefinidos. | |  | | | |
| Opción d) | No necesita ser claro ni preciso. | |  | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 3 | | ¿Qué paradigma de programación se basa en escribir instrucciones detalladas sobre cómo realizar las tareas? | | | | |
| Opción a) | Funcional. | |  | | | |
| Opción b) | Imperativo. | | *x* | | | |
| Opción c) | Declarativo.. | |  | | | |
| Opción d) | Orientado a objetos | |  | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 4 | | En un lenguaje de programación, ¿qué es una variable? | | | | |
| Opción a) | Un espacio de memoria donde se almacenan valores o datos. | | *x* | | | |
| Opción b) | Un tipo de función matemática. | |  | | | |
| Opción c) | Un conjunto de instrucciones. | |  | | | |
| Opción d) | Un valor fijo que no cambia durante el programa. | |  | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 5 | | ¿Qué tipo de operador permite comparar dos valores y devolver un valor booleano? | | | | |
| Opción a) | Operador aritmético. | |  | | | |
| Opción b) | Operador lógico. | |  | | | |
| Opción c) | Operador de relación. | | *x* | | | |
| Opción d) | Operador de asignación. | |  | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 6 | | ¿Qué es una estructura de control en programación? | | | | |
| Opción a) | Una forma de organizar el código fuente. | |  | | | |
| Opción b) | Un conjunto de herramientas para hacer pruebas de *software.* | |  | | | |
| Opción c) | Un tipo de archivo que contiene datos estructurados. | |  | | | |
| Opción d) | Una instrucción que permite modificar el flujo de ejecución del programa. | | *x* | | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 7 | | ¿Qué hace un operador aritmético en un programa? | | | | |
| Opción a) | | Realiza operaciones de comparación entre valores. | |  | | |
| Opción b) | | Manipula valores booleanos. | |  | | |
| Opción c) | | Realiza operaciones matemáticas como suma, resta, multiplicación y división. | | *x* | | |
| Opción d) | | Modifica el valor de las variables. | |  | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 8 | | En un algoritmo, ¿qué se entiende por expresión? | | | | |
| Opción a) | | Una combinación de valores, operadores y variables que produce un resultado. | | *x* | | |
| Opción b) | | Un conjunto de instrucciones condicionales. | |  | | |
| Opción c) | | Un bloque de código que se repite varias veces. | |  | | |
| Opción d) | | Una instrucción que define el flujo de control. | |  | | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 9 | | ¿Cuál es la principal ventaja de utilizar funciones en programación? | | | | |
| Opción a) | | Facilitan la escritura de código sin necesidad de declarar variables. | | |  | |
| Opción b) | | Permiten reutilizar código y simplificar la estructura del programa. | | | *x* | |
| Opción c) | | Aumentan la complejidad del código. | | |  | |
| Opción d) | | Requieren que el código sea ejecutado de forma secuencial. | | |  | |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| Pregunta 10 | | ¿Qué lenguaje de programación es conocido por su uso en ciencia de datos e inteligencia artificial? | | | |  |
| Opción a) | | C++ | | | |  |
| Opción b) | | JavaScript | | | |  |
| Opción c) | | Python | | | | *x* |
| Opción d) | | PHP | | | |  |
| Comentario respuesta correcta | | ¡Muy bien! Ha acertado la respuesta. | | | | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Lo sentimos, su respuesta no es la correcta. | | | | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Ha superado la actividad.* | | | | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | *Le recomendamos volver a revisar el componente formativo e intentar nuevamente la actividad didáctica.* | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTROL DE REVISIÓN** | | |
|  | **Responsable** | **Fecha** |
| **Revisión de Estilo** |  |  |
| **Revisión Asesor metodológico** |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |