

PSeInt. Cuestionario 1.

Total de puntos 80/100 ?

Antes de resolver esta actividad te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber podido resolver los ejercicios más importantes. Ahora, si ya lo hiciste: a resolver esta actividad!!

No será una evaluación, sino una actividad que nos permite realizar un seguimiento, tanto a los profesores como a vos, sobre lo que vas, o no, entendiendo.

Sólo tendrás 1 intento ¡que no te ganen los nervios! Buena suerte!

80 de 100 puntos

Nombre *

KEVIN

Apellido *

FLORES

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

kevinfloresg1998@gmail.com



✓ ¿Qué es un algoritmo? *

10/10

- ☒ Un conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad ✓
- ☐ Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones
- ☐ Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!



✗ Una variable es *

0/10

- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✗
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.



✗ Una constante es *

0/10

- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✗
- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.

✓ Cuantas variables se pueden definir en un algoritmo: *

10/10

- ☐ Una única variable
- ☐ Máximo tres variables
- ☐ Máximo 5 variables
- ☒ La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ Entero, carácter, lógico y real son: *

10/10

- ☐ Funciones de acceso a datos
- ☐ Instrucciones de acceso a datos
- ☐ Sentencias de control
- ☒ Tipos de datos



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: $A = 6.5$ *

10/10

- ☒ A debe ser una variable de tipo real
- ☐ A debe ser una variable de tipo entero
- ☐ A debe ser una variable de tipo cadena
- ☐ A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena



Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ Un operador es *

10/10

- ☐ Un lugar de almacenamiento de datos
- ☒ Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica ✓
- ☐ Una variable
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ La instrucción Leer de Pseint nos permite: *

10/10

- ☐ Leer la información escrita
- ☐ Mostrar información o valores mediante la interfaz
- ☒ Ingresar información por teclado mediante la interfaz ✓
- ☐ Ninguna de las anteriores es correcta

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite: *

10/10

- ☒ Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas ✓
- ☐ Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado
- ☐ Verificar si el algoritmo está bien hecho
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ La prueba de escritorio se usa para: *

10/10

- ☐ Programar órdenes
- ☒ Verificar si el algoritmo es correcto ✓
- ☐ Eliminar virus informáticos
- ☐ Todas las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!



Contenido

0 de 0 puntos

Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio

¿Te resultó clara la guía de trabajo? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo

.....

¿Los ejercicios te ayudaron a aplicar la teoría de la guía/videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No



¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aburridos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Desafiantes

En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto? El equipo de contenidos te contactará via email para solicitar profundizar tu idea en caso de ser necesario. *

Se me dficulto un poco al principio porque estuve con gente del dia 3, y no hicimos las actividades del dia 2, y necestaba entender un poco mas la teoria para saber que hacer, fue todo muy rapido como me explicaron, pero quizas seria bueno si es el dia 2 poder hacer las actividades del dia 2

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios

