****

**FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE DESARROLLO MULTIMEDIAL

SECCIÓN DE PEDAGÓGÍA

Formato de autoevaluación/test evaluativo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 1 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Entorno de VB | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **gCOMPETENCIA ESPECÍFICA** | Utiliza adecuadamente el entorno de programación de Visual Basic for Applications, los diferentes tipos de datos y operadores. |
| **ENUNCIADO** | VBA es la abreviación de Visual Basic para Aplicaciones, el cual es un lenguaje de programación que utilizan todas las aplicaciones de Microsoft office y para el caso específico de Excel, su objetivo esencial es: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Automatizar tareas repetitivas, manipular el contenido, forma y presentación de los libros y permitir personalizar la interfaz entre otros muchos.
 |
| 1. Crear, manipular y dar formato a documentos, correos electrónicos, y presentaciones de forma fácil, rápida y eficaz, de todas las tareas diarias.
 |
| 1. Potenciar el scripting para acelerar las tareas de cada día y agregar nuevas funciones a las aplicaciones de Office interactuando con el usuario.
 |
| 1. Ser una solución eficaz, pero no siempre es el método óptimo. A veces tiene sentido usar otras formas para alcanzar sus objetivos.
 |
| **CLAVE** | (A) |
| **REALIMENTACIÓN** | A. VBA es la abreviación de Visual Basic para Aplicaciones, el cual es un lenguaje de programación que utilizan todas las aplicaciones de Microsoft office y para el caso específico de Excel, su objetivo esencial es, automatizar tareas repetitivas, manipular el contenido, forma y presentación de los libros, personalizar su interfaz entre otros muchos. |
| B. Incorrecto. El objetivo de Visual Basic para Aplicaciones no es crear, manipular o dar formato a documentos, correos electrónicos, y presentaciones de forma fácil, rápida y eficaz.  |
| C. Incorrecto. El objetivo de Visual Basic para Aplicaciones no es potenciar el scripting para acelerar las tareas de cada día ni agregar nuevas funciones a las aplicaciones de Office interactuando con el usuario. |
| D. Incorrecto. El objetivo de Visual Basic para Aplicaciones no es ser una solución eficaz, ni siempre es el método óptimo.  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 2 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Constantes y variables | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | un conjunto de instrucciones establecidas, que al ser ejecutaras por una computadora, cumplen un objetivo o una tarea específica, se denomina: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Secuencia.
 |
| 1. Algoritmo.
 |
| 1. Programa.
 |
| 1. Función.
 |
| **CLAVE** | 1. Ahora C
 |
| **REALIMENTACIÓN** | A. Incorrecto. Una secuencia o estructuras secuenciales son u tipo de estructura lógica de programación. |
| B. Incorrecto. Un algoritmo es una secuencia de pasos ordenados lógica y cronológicamente, que permiten diseñar un programa.  |
| C. Un programa es un conjunto de instrucciones establecidas, que al ser ejecutaras por una computadora, cumplen un objetivo o una tarea específica, se compone de estructuras de datos, operaciones primitivas y las estructuras de control. |
| D. Incorrecto. Las funciones son fragmentos de código que pueden ejecutar tareas específicas, pero hacen parte de un programa. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 3 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Constantes y variables | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | Un programa posee tres componentes esenciales que son las, estructuras de datos, las operaciones primitivas y las estructuras de control; las estructuras de datos hacen referencia a:  |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. La forma de representación interna de los datos para la computadora.
 |
| 1. Las acciones básicas que la computadora sabe hacer sobre los datos.
 |
| 1. La forma matemática y lógica de funcionamiento de la computadora.
 |
| 1. Medio a través del cual damos instrucciones a la computadora para ser ejecutadas.
 |
| **CLAVE** | (A) |
| **REALIMENTACIÓN** | A. Las estructuras de datos para un programa, son la forma en que podemos representar los datos internamente para la computadora. Y se pueden identificar ya sea a través de constantes o a través de variables. |
| B. Incorrecto. Las acciones básicas que la computadora sabe hacer sobre los datos no son las estructuras de datos.  |
| C. Incorrecto. La forma matemática y lógica de funcionamiento de la computadora no son las estructuras de datos.  |
| D. Incorrecto. El medio a través del cual damos instrucciones a la computadora para ser ejecutadas, no son las estructuras de datos. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 4 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Constantes y variables | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | Los valores que, en un programa, no cambian o no varían y que son específicos se denominan: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Variables.
 |
| 1. Constantes.
 |
| 1. Operaciones.
 |
| 1. Caracteres.
 |
| **CLAVE** | 1. Ahora B
 |
| **REALIMENTACIÓN** | A. Incorrecto. Las variables, no son valores que, en un programa, no cambian o no varían.  |
| B. Una constante la podemos definir como los valores que, en un programa, no cambian no varían, son específicos. Por ejemplo, en matemáticas podemos tener como constante el valor de $π=3,141516$. |
| C. Incorrecto. Las Operaciones, no son valores que, en un programa, no cambian o no varían. |
| D. Incorrecto. Los caracteres no son valores que, en un programa, no cambian o no varían. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 5 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Constantes y variables | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación |
| **ENUNCIADO** | La forma de representar los datos que se vayan a ingresar o calcular en los programas, es a través de: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Caracteres.
 |
| 1. Constantes.
 |
| 1. Operaciones.
 |
| 1. Variables.
 |
| **CLAVE** | 1. Ahora D
 |
| **REALIMENTACIÓN** | 1. Incorrecto. Los caracteres no nos van a permitir representar los datos en nuestros programas y no pueden llegar a cambiar su contenido durante la ejecución de un programa.
 |
| B. Incorrecto. Las constantes no son símbolos que nos van a permitir representar los datos en nuestros programas y no pueden llegar a cambiar su contenido durante la ejecución de un programa. |
| C. Incorrecto. Las operaciones no nos van a permitir representar los datos en nuestros programas y no pueden llegar a cambiar su contenido durante la ejecución de un programa. |
| D.la forma de representar los datos que se vayan a ingresar o calcular en los programas, es a través de variables y podemos definirlas como símbolos que nos van a permitir representar los datos en nuestros programas, adicionalmente como su nombre lo indica pueden llegar a cambiar su contenido durante la ejecución de un programa. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 6 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | operadores | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación |
| **ENUNCIADO** | Son aquellas con las cuales transformamos los datos de entrada en información o datos de salida para realizar dicha transformación es necesario utilizar los operadores los cuales definen el tipo de cálculo que se quiere desarrollar. |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Las operaciones aritméticas fundamentales.
 |
| 1. Las operaciones de entrada y salida.
 |
| 1. Las operaciones de lectura y escritura.
 |
| 1. Las operaciones de selección y repetición.
 |
| **CLAVE** |  |
| **REALIMENTACIÓN** | A. Las operaciones aritméticas fundamentales, son aquellas con las cuales transformamos los datos de entrada en información o datos de salida, para realizar dicha transformación es necesario utilizar los operadores los cuales definen el tipo de cálculo que se quiere desarrollar. Podemos clasificarlos en: aritméticos, relacionales o de comparación y lógicos. |
| B. Incorrecto. Las operaciones de entrada y salida no permiten transformar los datos, ni definen el tipo de cálculo que se quiere desarrollar. |
| C. Incorrecto. Las operaciones de lectura y escritura no permiten transformar los datos, ni definen el tipo de cálculo que se quiere desarrollar. |
| D. Incorrecto. Las operaciones de selección y repetición no permiten transformar los datos, ni definen el tipo de cálculo que se quiere desarrollar. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 7 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Estructuras básicas de programación | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación |
| **ENUNCIADO** | El componente de un programa que permite establecer la forma lógica que tendrán dicho programa y su funcionamiento, se denomina: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Operaciones primitivas.
 |
| 1. Estructuras de datos.
 |
| 1. Estructuras de control.
 |
| 1. Operaciones aritméticas.
 |
| **CLAVE** | 1. Ahora C
 |
| **REALIMENTACIÓN** | 1. Incorrecto. Las operaciones primitivas no establecen la forma lógica que tendrán los programas y el cómo va a funcionar el programa.
 |
| B. Incorrecto. Las estructuras de datos no establecen la forma lógica que tendrán los programas y el cómo va a funcionar el programa Lo invitamos a que revise la sección 1.5. del material de estudio de la asignatura.  |
| C. Las de control, hacen referencia al tercer componente de un programa, con estas estructuras es posible establecer la forma lógica que tendrán los programas y el cómo van a funcionar. |
| D. Incorrecto. Las operaciones aritméticas no establecen la forma lógica que tendrán los programas y el cómo va a funcionar el programa. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 8 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Estructuras de selección  | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | La selección es una estructura que controla la realización o ejecución de instrucciones, basado en: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Asignación de variables y constantes.
 |
| 1. Un cálculo aritmético o matemático.
 |
| 1. La entrada y salida de datos.
 |
| 1. Una condición o prueba lógica.
 |
| **CLAVE** | (A) ahora D |
| **REALIMENTACIÓN** | A. Incorrecto. La asignación de variables y constantes, no controla la realización o ejecución de instrucciones, basado en una condición o prueba lógica. |
| B. Incorrecto. Un cálculo aritmético o matemático no controla la realización o ejecución de instrucciones, basado en una condición o prueba lógica. |
| C. Incorrecto. La entrada y salida de datos, no controla la realización o ejecución de instrucciones, basado en una condición o prueba lógica. |
| D. La selección es una estructura que controla la realización o ejecución de instrucciones, basado en una condición o prueba lógica; si la o las condiciones se cumplen el programa realizara ciertas acciones, pero si no se cumplen también podrá realizar otro conjunto de acciones determinadas por el usuario. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 9 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Estructuras Cíclicas o de repetición | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | Cuando es necesario que las instrucciones en un programa se repitan en más de una ocasión es necesario utilizar, lo que se conoce como: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Estructuras de repetición
 |
| 1. Estructuras de selección
 |
| 1. Estructuras de secuenciación
 |
| 1. Subrutinas o subprogramas
 |
| **CLAVE** | (A) |
| **REALIMENTACIÓN** | 1. Cuando es necesario que las instrucciones en un programa se repitan en más de una ocasión es necesario utilizar, lo que se conoce como estructuras de repetición o estructuras cíclicas, formando los ciclos repetitivos.
 |
| B. Incorrecto. Las estructuras de selección no repiten en más de una ocasión las instrucciones en un programa.  |
| C. Incorrecto. Las estructuras de secuenciación no repiten en más de una ocasión las instrucciones en un programa.  |
| D. Incorrecto. Las Subrutinas o subprogramas, no repiten en más de una ocasión las instrucciones en un programa. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SEMESTRE/NIVEL** | 2 | **ASIGNATURA/MOOC** | PROGRAMACIÓN II |
| **UNIDAD/MÓDULO** | 1 | **No. PREGUNTA** | 10 | **EJE TEMÁTICO O PROBLEMATIZADOR AL QUE APLICA** | Estructuras Cíclicas o de repetición | **TIPO PREGUNTA** | SMUR |
| **COMPETENCIA ESPECÍFICA** | Implementa programas que solucionan problemas utilizando las estructuras básicas de programación. |
| **ENUNCIADO** | Las variables contadoras son variables de tipo numérico entero, cuya función es contar el número de veces que se repiten las acciones dentro del ciclo, se caracteriza por: |
| **IMÁGENES/ECUACIONES** |  |
| **OPCIONES DE RESPUESTA** | 1. Se declaran con las demás variables, se inicializan en 0 antes del ciclo y entro del ciclo se incrementan con el valor que tenga la variable a acumular.
 |
| 1. Se declaran con las demás variables, se inicializan en 0 antes del ciclo y entro del ciclo se incrementan en 1.
 |
| 1. Esta variable puede ser de tipo real y se inicializan en 0 antes del ciclo.
 |
| 1. Esta variable puede ser de tipo booleano, entero o carácter y se inicializan en 0 antes del ciclo.
 |
| **CLAVE** | 1. Ahora B
 |
| **REALIMENTACIÓN** | 1. Incorrecto. Las variables contadoras, no se incrementan con el valor que tenga la variable a acumular.
 |
| B. Las variables contadoras son variables de tipo numérico entero, cuya función es contar el número de veces que se repiten las acciones dentro del ciclo, sus características son: se declaran con las demás variables, se inicializan en 0 antes del ciclo y dentro del ciclo se incrementan en 1. |
| C. Incorrecto. Las variables contadoras, no pueden ser de tipo real; son te tipo numérico entero. |
| D. Incorrecto. Las variables contadoras no pueden de ser de tipo booleano, son te tipo numérico entero. |