# ¿Qué es un lenguaje de programación?

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

---

**1.**

¿Qué es un lenguaje de programación?

1. Un idioma que usan las computadoras para hablar entre sí.
2. Un conjunto de reglas y símbolos que permiten a los programadores dar instrucciones a una computadora.
3. Un programa que traduce el código a lenguaje máquina.
4. Un tipo de software para editar texto.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Un conjunto de reglas y símbolos que permiten a los programadores dar instrucciones a una computadora.

**2.**

¿Cuál de los siguientes es un lenguaje de programación?

1. Python
2. Microsoft Word
3. Google Chrome
4. Windows

**Respuesta correcta:**
**A.**

Python

**3.**

¿Para qué sirve un lenguaje de programación?

1. Para que las computadoras aprendan solas.
2. Para dar instrucciones precisas a la computadora y crear software.
3. Para navegar por internet.
4. Para mejorar la velocidad del procesador.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Para dar instrucciones precisas a la computadora y crear software.

**4.**

¿Cómo se llama el proceso de escribir código en un lenguaje de programación?

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

programación

**5.**

¿Qué diferencia hay entre un lenguaje de programación de alto nivel y uno de bajo nivel?

1. El alto nivel se usa en computadoras y el bajo nivel en teléfonos.
2. El alto nivel es más parecido al lenguaje humano y el bajo nivel es más cercano al lenguaje máquina.
3. El alto nivel es más rápido y el bajo nivel más lento.
4. No hay diferencia.

**Respuesta correcta:**
**B.**

El alto nivel es más parecido al lenguaje humano y el bajo nivel es más cercano al lenguaje máquina.

**6.**

Imagina que quieres que una computadora muestre 'Hola mundo' en la pantalla. ¿Qué necesitas?

1. Un monitor.
2. Un lenguaje de programación para escribir la instrucción.
3. Un teclado.
4. Un antivirus.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Un lenguaje de programación para escribir la instrucción.

**7.**

¿Cuál de los siguientes NO es un lenguaje de programación?

1. Java
2. HTML
3. C++
4. Word

**Respuesta correcta:**
**D.**

Word

**8.**

El conjunto de instrucciones escrito en un lenguaje de programación se llama...

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

código

**9.**

¿Qué significa 'compilar' un programa?

1. Ejecutarlo directamente.
2. Traducir el código de alto nivel a lenguaje máquina.
3. Buscar errores en el código.
4. Guardar el código en un archivo.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Traducir el código de alto nivel a lenguaje máquina.

**10.**

¿Qué lenguaje de programación se usa comúnmente para hacer páginas web interactivas?

1. Python
2. JavaScript
3. C
4. Scratch

**Respuesta correcta:**
**B.**

JavaScript

**11.**

Si escribes mal una instrucción en un lenguaje de programación, ¿qué ocurre?

1. La computadora la corrige automáticamente.
2. Aparece un error y el programa no funciona.
3. La computadora ignora la instrucción.
4. Se borra todo el código.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Aparece un error y el programa no funciona.

**12.**

¿Cómo se llama la persona que escribe programas en un lenguaje de programación?

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

programador

**13.**

¿En qué se parece un lenguaje de programación a un idioma humano?

1. Ambos tienen un alfabeto y reglas gramaticales.
2. Ambos se hablan en todo el mundo.
3. Ambos se aprenden en la escuela.

**Respuesta correcta:**
**A.**

Ambos tienen un alfabeto y reglas gramaticales.

**14.**

¿Qué comando usarías en Python para mostrar un mensaje en pantalla?

1. display("mensaje")
2. print("mensaje")
3. write("mensaje")
4. show("mensaje")

**Respuesta correcta:**
**B.**

print("mensaje")

**15.**

Todos los siguientes son lenguajes de programación EXCEPTO:

1. Ruby
2. Swift
3. Photoshop
4. Go

**Respuesta correcta:**
**C.**

Photoshop

**16.**

El proceso de encontrar y corregir errores en el código se llama...

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

depuración

**17.**

¿Qué es un 'bucle' en programación?

1. Un tipo de variable.
2. Una estructura que repite un bloque de código varias veces.
3. Un error común.
4. Un comando para detener el programa.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Una estructura que repite un bloque de código varias veces.

**18.**

Si quieres que un robot avance hasta encontrar una pared, ¿qué concepto de programación usarías?

1. Una variable.
2. Un bucle con una condición.
3. Una función.
4. Un comentario.

**Respuesta correcta:**
**B.**

Un bucle con una condición.

**19.**

¿Cuál de los siguientes lenguajes es más adecuado para principiantes?

1. C
2. Assembly
3. Python
4. Java

**Respuesta correcta:**
**C.**

Python

**20.**

Un programa escrito en un lenguaje de alto nivel necesita ser traducido a lenguaje máquina mediante un ___ o un intérprete.

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

compilador

## Respuestas

1. **B.**

   Un conjunto de reglas y símbolos que permiten a los programadores dar instrucciones a una computadora.

2. **A.**

   Python

3. **B.**

   Para dar instrucciones precisas a la computadora y crear software.

4. programación

5. **B.**

   El alto nivel es más parecido al lenguaje humano y el bajo nivel es más cercano al lenguaje máquina.

6. **B.**

   Un lenguaje de programación para escribir la instrucción.

7. **D.**

   Word

8. código

9. **B.**

   Traducir el código de alto nivel a lenguaje máquina.

10. **B.**

    JavaScript

11. **B.**

    Aparece un error y el programa no funciona.

12. programador

13. **A.**

    Ambos tienen un alfabeto y reglas gramaticales.

14. **B.**

print("mensaje")

15. **C.**

    Photoshop

16. depuración

17. **B.**

    Una estructura que repite un bloque de código varias veces.

18. **B.**

    Un bucle con una condición.

19. **C.**

    Python

20. compilador