

# CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PROGRAMACIÓN

A continuación encontrarás una corta descripción con ejemplos de cada uno de los conceptos que se manejan en los fundamentos de programación y los cuales puedes encontrar en los diferentes cursos de nuestra plataforma IUNGO.

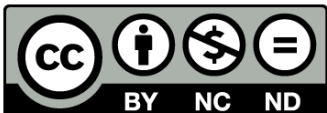


Las acciones en programación son actos que realiza una persona, un animal o una cosa, con un fin determinado y por lo general implican movimiento y cambios de estado. Por ejemplo: saltar, escribir, volar, girar, avanzar, retroceder, entre otros.

Para dar mayor claridad respecto al concepto analiza cuáles de las siguientes palabras son acciones y cuáles no:

❖ **Ejemplo 1:**

- ★ Nadar
- ★ Alto
- ★ Volar
- ★ Pescar
- ★ Bonita
- ★ Tejer
- ★ Zapato

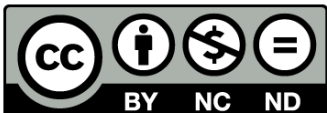


Este contenido pedagógico está disponible bajo  
Creative Commons license (CC BY - NC - ND 4.0).

Por cada palabra debes plantear las siguientes preguntas, reemplazando la palabra en la línea.

- ❖ ¿Quién sabe \_\_\_\_\_? → **Por ejemplo:** ¿Quién sabe Nadar?
- ❖ ¿Para qué sirve \_\_\_\_\_? → **Por ejemplo:** ¿Para qué sirve Nadar?

Si se pueden responder estas dos preguntas de forma coherente, la palabra es una acción.



Este contenido pedagógico está disponible bajo  
Creative Commons license (CC BY - NC - ND 4.0).