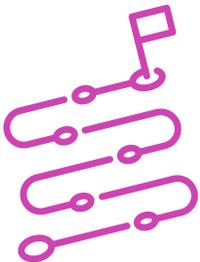


Actividad de Aprendizaje

Diseño de programación en Python

¿Qué vamos a lograr con esta actividad de aprendizaje para llegar al Aprendizaje Esperado (AE)?

Diseñar un programa en Python, utilizando estructuras de datos tipo lista y funciones en el desarrollo de aplicaciones cotidianas.



INDICACIONES

1. Formen equipos de trabajo de acuerdo a las indicaciones del o la docente.
2. Procedan en forma ordenada, autónoma, reflexiva y colaborativamente con el desarrollo de la actividad.
3. Cumplan con los plazos establecidos y presenten los resultados.

ACTIVIDAD 1

A partir de la demostración guiada efectuada en la clase, realicen las siguientes actividades:

- a) Diseñen un programa en Python, que utilice una función para determinar la tabla de multiplicar de un número N ingresado. La función debe calcular cada término de la tabla y almacenarlo en una lista (con rango de 1 a 12), luego debe retornar la lista al programa para que la tabla sea impresa por pantalla.

PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.

- b)** Diseñen un programa que utilice una función para determinar la cantidad de números pares e impares de una lista ingresada como parámetro. La lista debe tener largo 10. La función debe determinar las cantidades solicitadas y mostrarlas (función sin retorno).

PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.

Presentan resultados de la solución del problema en un plenario a partir de la solicitud planteada por el o la docente.