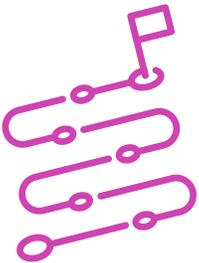


# Actividad de Evaluación

## Programando con Python

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

*Diseñar aplicaciones en Python, utilizando sentencias básicas del lenguaje de programación (I/O, condicionales, iterativas), para solucionar problemas de enunciados aplicados a la vida cotidiana.*



### 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

Resuelvan los siguientes problemas, a través de la programación en Python, incorporando la o las condiciones y ciclos necesarios, teniendo en cuenta la demostración guiada realizada en la clase.

1. El dueño de un local de comida rápida ha decidido analizar la productividad de 3 de sus empleados. Para ello, les pide determinar la ganancia obtenida por cada empleado, considerando la cantidad de combos que vendió cada uno, si cada combo vale \$3.500. Además, les solicita determinar la ganancia total del local por concepto de venta de combos, considerando la venta de los 3 empleados.

### **PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.**

2. En un supermercado se ofrecen descuentos por cantidad de productos comprados. Si el cliente compra solo un producto, no tiene descuento; si el cliente compra más de 1 y menos de 7 productos, se le hará un descuento del 5% al total de la compra; si el cliente compra más de 6 productos se le hará un descuento del 10% al total de la compra. Se les solicita efectuar una venta a un cliente, para lo cual deberán ingresar el precio del producto y la cantidad de productos a comprar. Se le pide determinar el precio a pagar por el cliente según la cantidad de productos que compró.

### **PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.**

3. Presenten resultados a partir de la solicitud planteada por el o la docente, combinando medios de representación tecnológica (recursos de ofimática, podcast, organizadores gráficos, imagen y/o video).



## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

---

Lista de Cotejo.

## Lista de Cotejo

**Nombre de los estudiantes:**

Indicador	Sí=1	No=0	Observaciones/Comentarios
Desarrolla el problema 1 siguiendo la estructura indicada en clases.			
Desarrolla el problema 2 siguiendo la estructura indicada en clases.			
Identifica elementos de entrada del problema 1.			
Identifica elementos de entrada del problema 2			
Identifica la o las condiciones necesarias para dar solución al problema 1.			
Identifica la o las condiciones necesarias para dar solución al problema 2.			
Identifica procesos (cálculos, fórmulas, etc.) para resolver el problema 1.			
Identifica procesos (cálculos, fórmulas, etc.) para resolver el problema 2.			
Identifica elementos de salida del problema 1.			
Identifica elementos de salida del problema 2.			
Utiliza sentencia iterativa en el problema 1.			
Utiliza sentencia iterativa en el problema 2.			
Comunicación clara de los resultados, utilizando el lenguaje técnico requerido para la situación.			
Combina de tecnologías de la información y la comunicación para comunicar resultados del proceso realizado.			
Realización de tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos			
Trabajo eficaz en equipo, respetando las opiniones de los demás y cumpliendo los plazos establecidos.			

**Puntaje máximo: 16 puntos.**

