

Lección 52

Escribiendo contratos (definición de funciones)

Propósito

Los estudiantes avanzarán por esta Lección trabajando en varias funciones nuevas. Primero, usarán cada una para resolver un problema y luego escribirán un contrato que la describa.

Secuencia para el aprendizaje

Escribir contratos

Conocimiento inicial

Objetivo

Los estudiantes serán capaces de:

- Descomponer funciones ya existentes.
- Escribir contratos que describan funciones.
- Experimentar con transformación geométricas básicas.

Lección en línea

Vocabulario

- **Rotar:** girar una figura alrededor de un eje central.
- **Escalar:** aumentar las dimensiones de una figura por el mismo factor hacia todas las direcciones.
- **Trasladar:** mover una figura desde una ubicación a otra.

Estrategia de aprendizaje

Escribir contratos

Desafíos en línea

En esta Lección verás algunas funciones, algunas que ya conoces y otras que son completamente nuevas. Para cada función, primero tendrás la oportunidad de probarla y luego tendrás que escribir su respectivo contrato. Asegúrate de registrar todas las funciones nuevas en tu Registro de contratos.

Diríjase al [Curso A – Lección 4](#) en Code Studio para empezar a programar.

Conocimiento inicial

Introducción

Repasen el propósito de los contratos:

- Describir tres elementos de una función
 - Nombre (como se llama la función)
 - Dominio (qué entradas necesita)
 - Rango (qué da como resultado)
- Como clase, describan los contratos de algunas operaciones matemáticas básicas:
 - Adición (nombre: +, dominio: Número Número, rango: Número)
 - Substracción (nombre: -, dominio: Número Número, rango: Número)
 - Multiplicación (nombre: *, dominio: Número Número, rango: Número)
 - Potencia de dos (nombre: sqr, dominio: Número, rango: Número)

Sugerencias para evaluación

Se sugiere evaluar formativamente los aprendizajes:

- Desarrollan y programan algoritmos para ejecutar procedimientos matemáticos, realizar cálculos y obtener términos definidos por una regla o patrón.