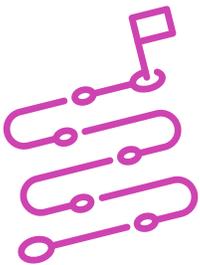

Actividad de Aprendizaje

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

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

ACTIVIDAD

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

1. 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.

2. 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.