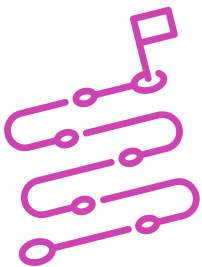


Actividad de Aprendizaje

Programando con Python

¿Qué vamos a lograr con esta actividad de aprendizaje 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 condiciones y ciclos cuando sea necesario, teniendo en cuenta la Demostración Guiada realizada en la clase.

1. Una persona desea comprar en un supermercado. Los productos tienen un descuento por cantidad. Si el cliente compra más de 5 productos del mismo tipo, se le hará un descuento del 10% al total a pagar. Realicen un programa que solicite al cliente el precio del producto y la cantidad de productos de ese tipo que comprará, y determinen el total a pagar por el cliente considerando si tiene o no descuento.

PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.

2. Un zoológico pretende determinar el porcentaje de animales que hay en las siguientes categorías: MAMÍFEROS – AVES – REPTILES – ANFIBIOS – PECES. En el zoológico hay 100 animales. Ingresen el tipo de cada animal que hay en el zoológico y determinen los porcentajes solicitados.

PRESENTACIÓN DE ESTADO DE AVANCE PARA RETROALIMENTACIÓN.

3. Presenten resultados a partir de la solicitud planteada por el o la docente.