



Proyecto Lengua Tech



Universidad de América
Código SNIES 1715

Objetivo General = kareta kawadaita



El estudiante aplica, en lenguaje emberá, los elementos esenciales de la programación: rutina, función, toma de decisiones y clasificación a partir de la teoría de conjuntos y la herramienta representada por el programa scratch, para expresar situaciones de su vida cotidiana.

Yi newaka numu rambara o kawa wai bara embera bedede, programaciomba erachu badea joma maurara za naurara: ewariza dayi kare obuta , maumba kareta abarito. Muwa mino, dayi ewaliz sawa be bihia o undubiria anyia teoria de conjuntos apanune chubu eda programa scratch ta maumba o undidai



kare1 Conceptualización operativa (kirinchauru bedea obanaita)

Contenidos (kareta buta eda)

- 1.1. Selección clasificación (jarepepe - awara bue kuayá)
- 1.2. Secuencia-ciclo (sawa owa barita- ewari sombe zá)
- 1.3. Función-rutina (kareta obarita- iyabauta ewari zá)

Objetivo específico (kareta okawa busawaita)

El estudiante: (yi neka wa numeba)

Aplicará los conceptos aprendidos tomando en cuenta elementos de su vida cotidiana, a partir de un ejemplo proporcionado por el docente-instructor

Programacion nede kawa wa burura o unduwa bibara netata buyia ne jaradia chububa o undubiyi na sawa oita, maure ada marea

Actividades (karwta oibarata)

Seleccionará una o más actividades de su vida diaria (juego, aseo personal, consumo de alimentos, etc.) en donde identificará con ayuda del docente-instructor:

Buyia ewaride kare obuta kirincha erkobaibara aba wa ume (kare jeme ne barita kare kabuta, buyia kare zoka barita unsiea baita)

A) los elementos que los componen:

(koremba ochubeta netafa bua zuka bururu)

B) Las secuencias del proceso (surata na wata, maure sauratu uruta mau awararo sawa obarita)

C) Las funciones o rutinas existentes

(karetab obarita wa buyia obura karuta iyabauto)

1.



2.



3.



4.

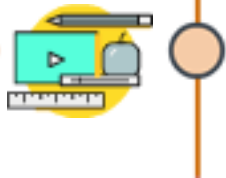


Evaluación de desempeño (akubira ara kareuma kawa wata)

Representación gráfica a elección del estudiante (dibujo, viñeta, tira cómica, collage, etc.)

Mauraba kawa wara akubibara manyi ma bu netatade (nekade, kidua torrode, manyi ma bude)

5.



Tiempo (sombezá)

Sesión de clase (Ne kawa numu ewaride)

Ñamekate

01



Genera un programa que permita identificar, que no pertenece al conjunto A
Gombrani yai a meniũ ba tã yãbe, iki biãbiraũ aũ ekuirri.



02



Aũ ekuirri.

Code Nĩmigikido

03



```
<html>
<head>
  <title>Ejemplo de
  JavaScript</title>
  <meta charset="UTF-8">
</head>
<body>
```

Bapui tãĩ tõniniũ

04



```
<form>
  <p>Pizzas:</p>
  <p><select id="pizza" onChange="mostrarSeleccionPizza()">
    <option value="180">Jamon y Queso</option>
    <option value="150">Muzzarella</option>
    <option value="170">Morrones</option>
  </select></p>
  <p><input type="text" id="mensaje"></p>
</form>
```