



COLEGIO REPÚBLICA DOMINICANA IED SEDE A J.M.  
ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA  
ASIGNATURA: INFORMÁTICA GRADO 8°  
GUÍA DE TRABAJO 3 TERCER TRIMESTRE ACADÉMICO 2025  
DOCENTE: FABIO IVÁN MORENO ORDUZ



1. Crear una revista digital completa a partir de la página web desarrollada en el segundo trimestre académico. Utilizar las herramientas y recursos digitales necesarios para tal propósito. En la página de apoyo escolar: <https://apoyoescolar.milaulas.com> usted debe leer el documento de apoyo para realizar esta actividad. El docente ha explicado en clases anteriores cómo se debe realizar este trabajo y asignó materiales de apoyo a todos los estudiantes y especialmente aquellos con bajo rendimiento académico en el trimestre anterior. Para la exposición del área de Tecnología e Informática se reconocerá a los mejores estudiantes y trabajos para ser expuestos en desarrollo de la TECNOFERIA los cuales deberán presentarse el día 19 de septiembre de 2025, información que ya conocen los estudiantes. Todos debe descargar y diligenciar el formato de apoyo y del paso a paso del diseño y construcción de la revista digital y enviarla al correo respectivo suministrado por el docente. Esta actividad será evaluada a partir del día 1 de septiembre y hasta el 10 de septiembre para elegir los trabajos a presentar en la feria.
2. Desarrollar la lectura del material correspondiente a VISUAL STUDIO CODE publicado en la página de <https://apoyoescolar.milaulas.com> realizar resumen completo en el cuaderno de trabajo.
3. Se inicia el trabajo con el uso del software **VISUAL STUDIO CODE**, aquí ampliaremos los conocimientos trabajados hasta la fecha con etiquetas y atributos de HTML y CSS, ahora daremos paso al uso y conocimiento del programa Java Script, el cual nos permitirá ampliar la programación y el uso de este software. Actividades a desarrollar:
  - Usted debe reunirse en grupo de 4 estudiantes y comprar la cartilla llamada FIGURAS GEOMÉTRICAS o CUERPOS GEOMÉTRICOS (construirlas físicamente en caso de no conseguir la revista) y con base en ella elegir 12 figuras para desarrollar su respectiva programación y armar físicamente dichas figuras y explicar la teoría matemática y geométrica que subyace a cada una de ellas según la elección del grupo.
  - Las primeras figuras que vamos a armar y programar son las denominadas: PRISMA HEXAGONAL, ICOSAEDRO, Pelota Animada, para lo cual usted va a consultar y copiar el código que se encuentra en la direcciones electrónicas respectivas:  
<https://youtu.be/vjkosLziQEs>
  - <https://youtu.be/iY9oFJodKKs>
  - <https://youtu.be/RzDhRoLkis8>
  - Crear una carpeta de trabajo digital para cada una de las figuras geométricas y dentro de su carpeta personal. En ella crear los tres archivos necesarios según lo describe el vídeo: una para el código html, otra para para el código CSS y la otra para Java Script.
  - Explicar detalladamente el código de cada figura en su cuaderno de trabajo y de manera personal.
  - Ahora va a razgar, armar y pegar esta figura en 3 D. Para eso se aduquirió la revista enunciada anteriormente. Una vez se razgue la figura los demás estudiantes integrantes del grupo deben dibujarla en una una hoja blanca tamaño carta y pegarla, deben colorearla adecuadamente y finalmente, recortarla, armarla y pegarla.

- Se evaluará trabajo que este completo, archivos digitales ordenados en carpeta digital personal, explicación de todo el proceso en el cuaderno y la figura respectiva armada.
- 4. Al terminar la séptima figura usted va a construir una página web que permita visualizar armónicamente con enlaces, navegación y diseño elaborado cuidadosamente estas primeras 7 figuras. Cada vez que en el menú principal se elige una figura se debe cargar la figura y mostrar completamente en una página secundaria y debe haber un botón de regreso a la página principal y así sucesivamente para cada una. El diseño y la estructura completa la realiza el estudiante con base a sus aprendizajes logrados en los dos trimestres anteriores. No se aceptarán trabajos realizados con inteligencia artificial. Cargar webgrafía según norma apa7 y una marquesina alusiva al tema.