**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE**

* Denominación del Programa de Formación: TECNOLOGO ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE
* Código del Programa de Formación:
* Nombre del Proyecto:
* Fase del Proyecto: Planeación
* Actividad de Proyecto: EMPLEAR TÉCNICAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE, PARA CONSTRUIR E INTEGRAR LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL SOFTWARE TENIENDO EN CUENTA LA DOCUMENTACION CORRESPONDIENTE PARA UN OPTIMO DESARROLLO, APLICANDO C
* Competencia: HERRAMIENTAS TIC
* Resultados de Aprendizaje
* **Duración de la Guía**: 78 Horas.

**2. PRESENTACION**

Cuando hablamos de HTML5 lo primero que tenemos que saber es que es la última versión de la tecnología HTML, cuyas siglas corresponden a “**HyperText Markup Language**”, que tiene el siguiente significado:

* **HyperText**, cuyo significado es hipertexto, que no es más que un**texto que enlaza con otros contenidos**, que pueden ser otro texto u otro archivo. Esto **es la base del funcionamiento de la web tal y como la conocemos**, que no es más que páginas y recursos interconectados.
* **Markup**, que significa marca o etiqueta, ya que todas**las páginas web están construidas en base a etiquetas**, desde las primeras versiones hasta las últimas etiquetas de HTML5. Un ejemplo de una etiqueta HTML es la que identifica a un párrafo, que se compone de la etiqueta, el contenido de la etiqueta y el cierre del párrafo: <p>HOLA</p>.
* **Languaje**, cuyo significado es lenguaje, porque HTML es un lenguaje, es decir,**tiene sus normas, tiene su estructura y una serie de convenciones** que nos sirven para definir tanto la estructura como el contenido de una web.

**3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

**Materiales requeridos:** Equipos de cómputo con Microsoft Office. M. Access, SQL Server, MYSQL – conexión a internet,.

**Ambientes requeridos:** Sala de sistemas con conexión a Internet.

1. **Pregunta problematizada o situación a resolver:** Crea un formulario que permita al usuario ingresar su nombre y edad. Si el usuario tiene más de 18 años, muestra un mensaje de "Mayor de edad". Si el usuario tiene menos de 18 años, muestra un mensaje de "Menor de edad".**Activación**

**cognitiva y reflexión inicial:**

**<!DOCTYPE html>**

**<html>**

**<head>**

**<meta** charset="UTF-8"**>**

**</head>**

**<body>**

**<input** type="text" placeholder="Nombre" id="nombre"**>**

**<input** type="number" placeholder="Edad" id="edad"**>**

**<button** onclick="holamundoxd()"**>**Enviar**</button>**

**<script>**

**function** holamundoxd()

{

**const** nombre = document.getElementById("nombre").value;

**const** edad = document.getElementById("edad").value;

**if** (edad >= **18**)

{

alert(nombre + " es mayor de edad");

}

**else**

{

alert(nombre + " es menor de edad");

}

}

**</script>**

**</body>**

**</html>**

Consulte los siguientes conceptos y evidencie en su portafolio:

1. ¿ Definición de HTML5?.
2. Cuáles es el funcionamiento de HTML5
3. Para que Sirve HTML5
4. ¿Qué es una etiqueta en HTML5?
5. ¿Para qué se utiliza la etiqueta **<!DOCTYPE html>?**
6. ¿Para qué se utiliza la etiqueta **<html></html>?**
7. ¿Para qué se utiliza la etiqueta **<head> </head>?**
8. ¿Para qué se utiliza la etiqueta **<title> </title>?**
9. ¿Para qué se utiliza la etiqueta **<style></style>?**

**Actividad 1.**

Crea una función que muestre una alerta si el número ingresado es mayor que 10 o menor que 10.

**<!DOCTYPE html>**

**<html>**

**<head>**

**<meta** charset="UTF-8"**>**

**</head>**

**<body>**

**<input** type="number" id="cajanumero" value="0"**>**

**<button** onclick="mostrarAlerta()"**>**Verificar**</button>**

**<script>**

**function** mostrarAlerta()

{

**const** input = document.getElementById("cajanumero");

**if** (input.value > **10**)

{

alert("El valor es mayor que 10");

}

**else** **if** (input.value < **10**)

{

alert("El valor es menor que 10");

}

}

**</script>**

**</body>**

**</html>**

**Actividad 2.**

* Crea una función que muestre una alerta si el número ingresado por el usuario es par o impar.
* Crea una función que muestre una ventana de alerta con el mensaje "Es un día laboral" si el día de la semana ingresado por el usuario es lunes, martes, miércoles, jueves o viernes, o el mensaje "Es un día festivo" si el día de la semana ingresado por el usuario es sábado o domingo.
* Crea una función que muestre una ventana de alerta si el número ingresado por el usuario es primo o no.
* Crea una página web con un botón que, al hacer clic, cambie el color de fondo de la página.
* Crea una página web con un formulario que incluya campos de texto para ingresar el nombre y apellido de una persona. Luego, muestra los resultados ingresados en la página.
* Crea una página web con un botón que, al hacer clic, muestre un mensaje de alerta con el texto "Hola Mundo".
* Crea una página web con un formulario que incluya campos de texto para ingresar la altura y peso de una persona. Luego, muestra el índice de masa corporal (IMC) en la página.

1. **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de Aprendizaje** | **Criterios de Evaluación** | **Técnicas e Instrumentos de Evaluación** |
| **Evidencias de Conocimiento :** MENEJO DEL LENGUEJE DE PROGRAMACION HTML  **Evidencias de Desempeño:**  DESARROLLAR LOS EJERCICIOS EN EL LENGUAJE HTML5  **Evidencias de Producto:**  **Entrega de los programas en el lenguaje HTML5** | UTILIZA LAS ESTRUCTURAS PROPIAS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS  COMBINADOS CON HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA RESOLUCIÓN DE  PROBLEMAS. | * Examen teórico      * **Problemas Solucionados en HTML5.** |

**GLOSARIO DE TERMINOS**

**Señor Aprendiz diligencie este Glosario según indicaciones del instructor (Medio físico). Al terminar la Competencia se hará referencia a estas palabras.**

**<meta>**

**<body> </body>**

**<nav> </nav>**

**<main> </main>**

**<h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6>**

**<footer> </footer>**

**<header> </header>**

**6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS**

El Gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript, Juan Diego Gauchat

Manual imprescindible de HTML5, Alonso Álvarez García

<https://lenguajehtml.com/html/>

https://brandominus.com/blog/creatividad/todas-etiquetas-html5/

1. **CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** | **Ingeniero de Sistemas**  **Luis Fernando Manquillo** | **Instructor** | **Área Teleinformática** | **19 de mayo de 2024** |

**8. CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |