

## **REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA**

- 1.- Los alumnos podrán ingresar al laboratorio siempre que se encuentre un profesor en el interior del mismo.
- 2.- Deberán presentarse puntualmente a su clase. Si llegan tarde, se les permitirá la entrada con falta.
- 3.- Deberán presentarse con las manos limpias.
- 4.- Deberán observar buena conducta dentro del laboratorio.
- 5.- No se permitirá la entrada al laboratorio con alimentos ni con bebidas de ningún tipo.
- 6.- No se permite instalar programas ni ingresar discos no autorizados por su profesor.
- 7.- El alumno realizará solamente las prácticas indicadas por el profesor, durante la clase. No se permite entrar a Messenger, juegos, ni Internet si no es con la autorización del Profesor.
- 8.- El alumno no podrá escuchar música dentro del laboratorio.
- 9.- Cualquier faltante en el equipo o daño encontrado que no sea reportado en los primeros 10 minutos de clase será responsabilidad del alumno asignado a dicho equipo.

En el caso de que alguna de las reglas sea ignorada, el alumno estará sujeto a:

- A) Sanción por parte del Profesor.
- B) Sanción por parte de la Dirección
- C) Deberá cubrir el costo económico que derive de su falta.

**COLEGIO MONTREAL, A.C.**



**DEL COLEGIO MONTREAL A.C.**

**Profa. Nora Chirino Martínez**

**5o. SEMESTRE  
INFORMÁTICA**

**LABORATORIO DE INFORMÁTICA**

**V**

**Ciclo 2010-2011**

**Agosto-Diciembre 2010**

**Conocimientos previos:**

- > Windows
- > Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 <b>INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB</b>	CONCEPTO DE PÁGINAS WEB INTRODUCCIÓN A INTERNET Y LAS PÁGINAS WEB FUNCIONAMIENTO DE LA WEB PALABRAS Y CONCEPTOS CLAVE ANATOMÍA DE UNA PRESENTACIÓN WEB ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA PRESENTACIÓN WEB HTML Y EDITORES DE UNA PÁGINA WEB.	1.- Introducción a Internet y a las páginas Web 2.- Anatomía de una presentación Web 3.- Análisis y diseño de una página Web 4.- Dreamweaver- concepto y elementos de la página principal	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Laboratorio de informática IV. Tecnologías de la información.	Autoestima Convivencia. Autoestima Disciplina consciente.
PROYECTO 2 <b>DREAMWEAVER</b>	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? ELEMENTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL USO DE MENÚS FORMATO DE PÁGINA FORMATO DE TEXTO INSERCIÓN DE IMÁGENES E IMÁGENES DE SUSTITUCIÓN DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO VINCULACIÓN DE PÁGINAS PUBLICACIÓN	5.- Uso de menús 6.- Formato de página 7.- Formato de texto 8.- Inserción de imágenes e imágenes de sustitución 9.- Vinculación de página y correo electrónico. 10.- Dreamweaver- Publicación de páginas.	Comprensión Búsqueda en Internet Creación de mapas mentales Análisis Práctica	Laboratorio de informática IV. Tecnologías de la información. Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente
PROYECTO 3 <b>FIREWORKS</b>	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? ELEMENTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL USO DE MENÚS USO DE BARRA DE HERRAMIENTAS CREACIÓN DE TÍTULOS CREACIÓN DE IMÁGENES CREACIÓN DE BOTONES VINCULACIÓN A DREAMWEAVER	11.- Concepto y ejemplos de la página principal 12.- Uso de menús 13.- Uso de barra de herramientas 14.- Creación de títulos 15.- Creación de imágenes 16.- Creación de botones 17.- Vinculación a Dreamweaver	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Laboratorio de informática IV. Tecnologías de la información. Diseño	Convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente. Responsabilidad
PROYECTO 4 <b>FLASH</b>	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? ELEMENTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL USO DE MENÚS USO DE BARRA DE HERRAMIENTAS CREACIÓN DE IMÁGENES USO DE CAPAS O LAYERS ANIMACIÓN ESCENAS ACCIONES BOTONES	18.- Concepto y elementos de la página principal 19.- Uso de menús 20.- Uso de herramientas 21.- Creación de imágenes 22.- Uso de capas o layers 23.- Animación 24.- Escenas 25.- Acciones 26.- Botones 27.- Publicación 28.- Inserción de películas en Dreamweaver	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Laboratorio de informática IV. Tecnologías de la información.	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente

El departamento de informática, como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar no solamente seguiremos trabajando para la certificación de Microsoft, sino, elaboraremos 4 proyectos durante todo el ciclo escolar para la vida práctica de sus hijos; tomando conciencia que la informática se desarrollará a base de competencias y habilidades, ya que es una herramienta para la vida profesional de su hijo.

**OBJETIVO:**

Enseñar a los estudiantes, con un enfoque humanista integrador de la educación informática como una manera de leer la realidad que favorece la construcción de conocimiento para su desarrollo personal. Como complementos se cuenta con una relación de estrategias didácticas y competencias informativas y actitudinales, para aplicar las funciones de cómputo en la plataforma de Windows y Microsoft Office 2007.