

**INSTITUTO UNIVERSITARIO ADVENTISTA DE VENEZUELA
COORDINACIÓN DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
PLAN DE CLASES**

UNIDAD CURRICULAR: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN DOCENTE: CRISEIDA GONZÁLEZ

LAPSO ACADÉMICO: 2026 - II CÓDIGO: INC-113 HORAS TEÓRICAS: 1H HORAS PRÁCTICAS: 3H SEMESTRE: 3	MODALIDAD: PRESENCIAL U. CREDITOS: 3 COMPONENTE: FORMACIÓN GENERAL PRELACIÓN: NINGUNA FECHA DE DISEÑO: AGOSTO 2026
--	---

MISIÓN

Formar educandos al servicio de Dios y la sociedad en integridad, amor y excelencia, haciendo uso óptimo de los recursos disponibles a través de un personal comprometido en la filosofía educativa adventista.

COSMOVISIÓN

Dios crea al hombre y a la mujer a su imagen y semejanza, con el propósito de que sean administradores de la tierra y de sus recursos. La creación de la humanidad a la imagen y semejanza de Dios implica que los seres humanos somos seres racionales, capaces de pensar, de razonar y de crear. Estas capacidades son fundamentales para el desarrollo de la tecnología, incluida la informática.

El propósito divino al crear al hombre y a la mujer fue que ellos fueran seres felices y plenos, viviendo en comunión con Él. Dios les dio todo lo que necesitaban para alcanzar este propósito, incluyendo la capacidad de usar la tecnología para su bien. Es a través de esta capacidad que podemos utilizar la tecnología para mejorar nuestras vidas y para servir a los demás.

Como resultado de la caída de Adán y Eva, la humanidad se encuentra separada de Dios y sujeta al pecado y a la muerte. Algunos de los efectos específicos de la gran controversia son los siguientes:

- La tecnología puede ser utilizada para fines buenos o malos.
- La tecnología puede ser utilizada para conectar a las personas entre sí, pero también puede ser utilizada para aislarlas de los demás.
- Cuando las personas se vuelven adictas a la tecnología, pueden perder el control de sus vidas y pueden sufrir consecuencias negativas.

El propósito divino para la restauración en los aspectos mencionados anteriormente es que la humanidad pueda ser redimida del pecado y de la muerte, y pueda volver a vivir en comunión con Dios. En el contexto de la materia esto significa que la tecnología debe ser utilizada para el bien, para conectar a las personas entre sí y para promover relaciones significativas.

La materia de Introducción a la Computación puede contribuir con los propósitos divinos de restauración de la siguiente manera:

- Formando a los estudiantes en el uso de la tecnología para el bien
- Los estudiantes pueden utilizar sus conocimientos y habilidades para desarrollar nuevas tecnologías para conectar a las personas de diferentes culturas y religiones, para promover la justicia social y la paz, para crear cuentos y juegos didácticos y otras publicaciones que ayuden a las personas a resolver problemas, a mejorar su calidad de vida y a alcanzar su potencial máximo.

La materia de Introducción a la Computación puede ser una herramienta poderosa para el bien en el mundo. Al enseñar a los estudiantes a usar la tecnología.

OBJETIVO GENERAL

Obtener los conocimientos básicos en cuanto al manejo y funcionamiento del computador, identificando sus componentes internos y externos. Aprender diferentes aplicaciones de computación que le permiten realizar actividades de estadísticas, procesamiento de texto, manejador de diapositivas y otras publicaciones en el área escolar y laboral.

FILOSOFÍA

1. VALOR: La Integridad
2. PRINCIPIO: El Compromiso Cristiano
3. CREENCIAS: La iglesia, Donces Espirituales, y la Mayordomía

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

Corte 1. (17/08/2026 al 25/09/2026)		Unidad	Contenido	Actividades Evaluación	%	Pts.
Semana	Fecha					
01	18/08/2026 19/08/2026	I Introducción	• Conceptos Básicos • Componentes del Computador • Funcionamiento del CPU y la creación	Juego de Trivia	10	2
02	25/08/2026 26/08/2026		• Reseña Histórica • Aplicación de las computadoras			
03	01/09/2026 02/09/2026	II Windows	• Aspectos Generales • Barra de Tareas • Administrador de Archivos • Explorador de Windows • Entorno de Trabajo • Mantener nuestro Entorno en orden	Examen Práctico	10	2
04	08/09/2026 09/09/2026	III Power Point	• Asignar Formatos al Texto • Aplicar Formatos al Documento	Exposición	10	2
05	15/09/2026 16/09/2026		• Herramientas de Transformación • Herramientas de Animación			
06	22/09/2026 23/09/2026		• Herramientas de Formato de Imagen			
Sub Total					30	6

Corte 2. (28/09/2026 al 23/10/2026)		Unidad	Contenido	Actividades Evaluación	%	Pts.
Semana	Fecha					
07	29/09/2026 30/09/2026	IV Word	- Aspectos Básicos - Edición de Documentos	Examen Práctico	15	3
08	06/10/2026 07/10/2026		- Asignar Formatos al Texto - Aplicar Formatos al Documento - Sigamos las normas correctamente			
09	13/10/2026 14/10/2026	V Publisher	- Edición de Textos - Creación de una Publicación - Selección de Objetos	Examen Práctico	15	3
10	20/10/2026		- Combinar correspondencia - Visualización del trabajo - Como presentar el mensaje escrito			
	21/10/2026	VI Canva	- Aspectos Básicos - Edición de Documentos - Aplicar Animación y Transición	Diseño en Canva	5	1
Sub Total					35	7
Corte 3. (26/10/2026 al 04/12/2026)		Unidad	Contenido	Actividades Evaluación	%	Pts.
Semana	Fecha					
11	27/10/2026 28/10/2026	VI Excel	- Fundamentos de Excel - Herramienta de Formatos	Examen Practico	15	2
12	03/11/2026 04/11/2026		- Operaciones en la Hoja de Trabajo - Formatos			
13	10/11/2026 11/11/2026		- Formulas - Funciones			
14	17/11/2026 18/11/2026		- Gráficos - Tablas Dinámicas			
15	24/11/2026 25/11/2026		- Gestión de Datos - Registro en el cielo	Análisis Critico	5	2
16	01/12/2026 02/12/2026	VII Página Web	- Apertura del sitio jimdo.com - Creación de la página personal en jimdo.com - Diseño de la página	Página Web Puntualidad	10 3	2 1
Sub Total					35	7

INTEGRACIÓN DE LA FE EN LA ENSEÑANZA

Objetivo de aprendizaje – Unidad I	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Definir el concepto de Informática y otros conceptos básicos.  Aprender la arquitectura del computador y comprender la relación entre el funcionamiento del computador y el ser humano, y las implicaciones teológicas de la creación de máquinas a semejanza del hombre.  Conocer cómo se originó la idea y se desarrolló la primera computadora y cómo ha evolucionado la electrónica y cuál ha sido su influencia sobre el computador  Conocer los campos de aplicación.	• Conceptos Básicos • Componentes del Computador • Reseña Histórica • Aplicación de las computadoras	• Cómo funciona el computador y el ser humano como inspiración • Inteligencia Artificial y la creación del hombre a imagen de Dios	• Juego de Trivia	Juego de Trivia 10%

Objetivo de aprendizaje – Unidad II	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Conocer las herramientas básicas que el Windows ofrece	• Aspectos Generales • Barra de Tareas • Administrador de Archivos • Explorador de Windows • Entorno de Trabajo	• Instrucción practica paso a paso	• Examen Practico	• Computador • Televisor •

Objetivo de aprendizaje – Unidad IV	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Aprender a utilizar PowerPoint para crear presentaciones que difundan el mensaje de Dios	• Aspectos Básicos • Edición de Documentos • Asignar Formatos al Texto • Aplicar Formatos al Documento • Aplicar Animación y Transición	• Utilizar las herramientas de PowerPoint para crear presentaciones de diapositivas • Utilizar imágenes, gráficos y texto para comunicar mensajes teológicos • Diseñar presentaciones que sean atractivas y eficaces para el público objetivo	• Exposición • Elaboración de un cuento inédito que enseñe a los niños el valor del servicio • Elaboración de un juego	Exposición 5% Elaboración de un cuento inédito que enseñe a los niños el valor del servicio 10% Elaboración de un juego 10%

Objetivo de aprendizaje – Unidad IV	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Aprender cómo usar el Word	• Aspectos Básicos • Edición de Documentos • Asignar Formatos al Texto • Aplicar Formatos al Documento	• Instrucción practica paso a paso	• Examen Practico	• Computador • Televisor

Objetivo de aprendizaje – Unidad V	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Aprender a usar el Publisher como herramienta de publicación en correspondencia y para crear materiales de difusión del mensaje de Dios	• Edición de Textos • Herramientas de Dibujos • Creación de una Publicación • Selección de Objetos • Edición • Combinar correspondencia • Visualización del trabajo • Edición de Objetos	• Utilizar las herramientas para crear documentos, folletos, tarjetas de presentación y otros tipos de materiales de comunicación • Utilizar imágenes, gráficos y texto para comunicar mensajes teológicos • Diseñar materiales que sean atractivos y eficaces para el público objetivo	• Crear Publicación	Publicación 15%

Objetivo de aprendizaje – Unidad III	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Aprender a usar el Excel	• Fundamentos de Excel • Operaciones en la Hoja de Trabajo • Formatos • Formulas • Funciones • Gráficos • Gestión de Datos	• Instrucción practica paso a paso	• Examen Práctico	• Computador • Televisor

Objetivo de aprendizaje – Unidad VII	Contenido de la Asignatura	Contenido Espiritual Correlacionado	Estrategias Didácticas de Integración de la Fe	Estrategias de Evaluación y Ponderación
 Crear y diseñar una página web usando jimdo.com	• Apertura del sitio jimdo • Creación de la página personal en jimdo • Diseño de la página	• Instrucción practica paso a paso	• Creación de una página web personal	• Computador • Televisor

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Juego de Trivia: en clase las alumnas responderán algunas preguntas sobre los conceptos y reseña histórica vista en clase, para ganar la trivia las alumnas estudiarán el material que vieron en clases.

Examen Práctico: En los archivos enviados a los recursos se encuentran varios ejercicios a realizar, con las indicaciones de cómo realizarlos, tales ejercicios se enviarán al campus virtual.

Exposición: Conociendo ya lo básico del Power Point, cada alumna preparará sus diapositivas y grabará un video con ella exponiendo el tema que preparó. Será evaluado el diseño de las diapositivas y la presentación de la expositora.

Cuento: cada alumna creará un cuento usando las herramientas necesarias del Power Point, el personaje principal debe ser un dibujo realizado en Power Point. El cuento debe tener una enseñanza.

Juego del Laberinto: siguiendo un video en YouTube.com cada alumna creará un juego del laberinto. Este juego debe ser un diseño propio y además de tener al menos 2 niveles debe funcionar correctamente.

Página Web: cada alumna diseñará su página personal usando una herramienta gratuita en internet, de preferencia Jimdo.com, en ella debe escribir una corta autobiografía, su experiencia en la materia, debe tener fotos de la alumna, al menos 1, los colores en el diseño deben ser sus favoritos y no debe tener faltas ortográficas ni gramaticales.

Puntualidad: El alumno deberá entregar a tiempo cada actividad, dentro de la fecha estipulada para obtener esta nota.

LISTA DE REFERENCIAS

Gallardo, Yoney. 2018. *Curso Power Point 2019 Completo*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=ra0hKJv8zbw>

Gallardo, Yoney. 2018. *Curso Publisher 2019 Completo*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=kEf5B7kLyCw>

Gallardo, Yoney. 2020. *Word para Principiantes*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-4ooZlyprmc>

Perpiñan Reyes, Andres. 2020. *Como hacer una página web con Jimdo*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=c6rL-CiGwPo>

Vasconcelos, Jeorge. 2018. *Introducción a la Informática*. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=tI55DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+introduccion+a+la+computacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi_5amn_sr2AhXHaDABHXqBDukQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=libros%20introduccion%20a%20la%20computacion&f=false

Vela, Miguel. 2020. *Curso Básico de Excel Completo*. Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=v_R5SaMTlug

Sitios web que serán de ayuda:

aulaClic. Guía Windows 10, disponible en: <http://www.aulacli.es/windows-10/index.htm>

aulaClic. Curso de Word, disponible en: <http://www.aulacli.es/word-2016/index.htm>

aulaClic. Curso de PowerPoint 2016, disponible en: <http://www.aulacli.es/powerpoint-2013/index.htm>

aulaClic. Curso de Excel 2016, disponible en: <http://www.aulacli.es/excel-2016/index.htm>

Curso gratuito para aprender a utilizar Publisher, disponible en:

<http://www.maestrodelacomputacion.net/curso-gratuito-para-aprender-a-utilizar-publisher/>

Curso online: aprende con videotutoriales a crear tu web, disponible en:

<http://es.jimdo.com/2014/09/30/curso-online-aprende-con-videotutoriales-a-crear-tu-web/>