



FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

DIDÁCTICA

SILABO COMPETENCIA

MGTR. RUTH MARÍA SANTIVÁÑEZ DE UGAZ

INTEGRANTES:

- Dios Gonzales Leydy
- Milla Vasquez Adonis
- Morales Yangua Piero Alexander
- Rodriguez Taraona Steven
- Valenzuela Carmen Jeyrson

PERÚ - 2024

Sílabo / Ciclo	Competencia Declarada	Capacidades que abarca la competencia	Estrategia Didáctica / técnica
<ul style="list-style-type: none"> - Denominación de la asignatura: Microcontroladores - Ciclo académico: VII - Tipo de estudio: Específico - Naturaleza de la asignatura: Obligatoria - Teórica - Créditos: 03 	<p>Elabora proyectos electrónicos con el uso de microcontroladores PIC y dispositivos electrónicos respetando las normas y orientados a satisfacer las necesidades o problemas de la organización, considerando una propuesta de desarrollo e innovación en el campo de acción de su profesión permitiendo así que sea un profesional innovador y competente en el mercado laboral, a través del trabajo en equipo y autónomo con responsabilidad.</p>	UNIDAD I <ul style="list-style-type: none"> - Implementa circuitos con dispositivos electrónicos y analizar su funcionalidad, de manera colaborativa, para proponer la innovación en el campo de acción de la profesión. 	Individualización para la enseñanza aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> –Identificar fundamentos y tópicos de la gestión de ERP –Análisis de la información a partir de casos de estudio. –Búsqueda, selección y organización de la información. –Exposiciones didácticas. –Reflexiones del aprendizaje continuo.
		UNIDAD II: <ul style="list-style-type: none"> - Elabora proyectos electrónicos de microcontroladores con el uso de sensores y actuadores, que permitan solucionar problemas. 	Participación en gran grupo <ul style="list-style-type: none"> –Prácticas grupales. –Mesa redonda. –Seis sombreros para pensar. –Exposiciones didácticas. –Reflexiones del aprendizaje continuo.
			Interacciones colaborativas <ul style="list-style-type: none"> –Debates. –Estudios de caso.

			<ul style="list-style-type: none">– Resolución de ejercicios y problemas.– Redes semánticas.– Juegos computarizados.– ABP– Aprendizaje basado en proyectos.
--	--	--	--