



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION



**MODALIDAD PRESENCIAL**

**SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: NUEVAS TECNOLOGÍAS DE APRENDIZAJE  
Y CONOCIMIENTO – NTAC’S**

**DOCENTE: Ing. Fernando Sósimo Costilla Retuerto**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

## SÍLABO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO – NTAC´S

### I. DATOS GENERALES

<b>Línea de Carrera</b>	Formación General
<b>Semestre Académico</b>	2025-2
<b>Código del Curso</b>	3205107
<b>Créditos</b>	2.5
<b>Horas Semanales</b>	Hrs. Totales: 3    Teóricas 2    Practicas 1
<b>Ciclo</b>	1
<b>Sección</b>	A
<b>Apellidos y Nombres del Docente</b>	Ing. Fernando Sósimo Costilla Retuerto
<b>Correo Institucional</b>	fernandocosret@gmail.com
<b>N° de Celular</b>	976030410

### II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El curso NUEVAS TECNOLOGÍAS DE APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO, está diseñado de manera que al finalizar el desarrollo de la asignatura el estudiante logre la competencia adecuada para su desempeño.

En el proceso de la formación del Ingeniero Informático, debe clasificar y aplicar las nuevas tecnologías de aprendizaje, a fin de acrecentar la optimización de recursos tecnológicos en la solución de problemas del contexto.

Los temas a desarrollarse en la asignatura comprenden desarrollo tecnológico, aulas virtuales para la enseñanza, redes sociales, mapas mentales, presentaciones eficaces, cursos masivos en línea MOOC, lenguajes de programación y sistemas de información

Las competencias de la asignatura son:

- Comprende el impacto que las soluciones de ingeniera informática tienen sobre las personas y el entorno en un contexto local y global





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN



FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
 UNIDAD I	En una sociedad del conocimiento, explica y aplica la tecnología de información en el proceso del aprendizaje.	TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN	<b>1-4</b>
UNIDAD II	En un sistema de avance tecnológico, utiliza las herramientas de tecnología de información en el proceso de aprendizaje.	HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN EN EL APRENDIZAJE	<b>5-8</b>
 UNIDAD III	Teniendo en consideración el contexto virtual utiliza las herramientas de audio video y pizarras digitales para afianzar el proceso de aprendizaje autónomo.	USO DE PLATAFORMAS AUDIO-VIDEO VIRTUALES Y PIZARRAS DIGITALES.	<b>9-12</b>
UNIDAD IV	Teniendo en consideración los avances de las tecnologías de información aplica lenguajes de programación y sistemas de información construyendo programas informáticos.	TIPOS DE LENGUAJES DE PROGRAMACION Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN	<b>13-16</b>



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Explica Las tecnologías de información y comunicación teniendo en consideración las diferentes tendencias de su desarrollo.
2	Aplica los ambientes virtuales de aprendizaje teniendo en consideración los nuevos avances de la tecnología.
3	Utiliza los cursos en línea masivos y abiertos MOOC eficientemente en el proceso del aprendizaje.
4	Gestiona la plataforma virtual FAUSTECH eficientemente a fin de optimizar el aprendizaje.
5	Utiliza eficientemente la tecnología Web en las redes sociales y en el proceso de aprendizaje.
6	Utiliza las herramientas de aplicaciones de GOOGLE para optimizar el proceso de aprendizaje.
7	Gestiona adecuadamente las herramientas para realizar las presentaciones eficaces en el proceso del aprendizaje.
8	Gestiona adecuadamente las herramientas para realizar presentaciones eficaces en el proceso del aprendizaje.
9	Aplica adecuadamente las herramientas de Video en el proceso de aprendizaje.
10	Aplica eficientemente las funciones de YouTube en el proceso de aprendizaje.
11	Utiliza adecuadamente las Herramientas de teleconferencia en el proceso del aprendizaje.
12	Utiliza adecuadamente las pizarras digitales en el proceso del aprendizaje
13	Explica eficientemente el desarrollo del lenguaje de programas aplicados al aprendizaje
14	Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones de escritorio.
15	Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones web.
16	Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones móviles.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: En una sociedad del conocimiento, explica y aplica la tecnología de información en el proceso del aprendizaje.</b>					
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evolución de sistemas de información y comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explicar el desarrollo histórico de los sistemas de información y comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información y comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explica Las tecnologías de información y comunicación teniendo en consideración las diferentes tendencias de su desarrollo.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plataformas virtuales del aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clasificar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplica los ambientes virtuales de aprendizaje teniendo en consideración los nuevos avances de la tecnología.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cursos en línea masivos y abiertos MOOC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizar un curso MOOC en línea.</li> <li>▪ Miriada X: <a href="https://www.miriadax.net/web/redaccion-internet">https://www.miriadax.net/web/redaccion-internet</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliza los cursos en línea masivos y abiertos MOOC eficientemente en el proceso del aprendizaje.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plataforma virtual FAUSTECH.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestionar eficientemente la plataforma virtual FAUSTECH.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestiona la plataforma virtual FAUSTECH eficientemente a fin de optimizar el aprendizaje.</li> </ul>
<b>Unidad Didáctica I :</b>	<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>				
	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación en Foros</li> <li>▪ Intervenciones Orales</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajos individuales y grupales (con sustentación)</li> <li>▪ Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Examen</li> </ul>





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas Web y mapas mentales: Usos, características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las herramientas web en el proceso del aprendizaje.</li> <li>Usa las herramientas de mapas mentales para hacer un análisis de tópicos inherentes a su formación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propicia en el estudiante el interés de aplicar las nuevas tecnologías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza eficientemente la tecnología Web en las redes sociales y en el proceso de aprendizaje.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de GOOGLE: Disponibilidad, características y usos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de las APLICACIONES para hacer un análisis de tópicos inherentes a su formación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acrecienta el interés sobre las APLICACIONES de GOOGLE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las herramientas de aplicaciones de GOOGLE para optimizar el proceso de aprendizaje.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para la creación de presentaciones multimedia: POWER POINT; PREZI; POPPLET, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las técnicas de presentaciones multimedia eficaces en el proceso del aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomenta el trabajo en equipo para aplicar las presentaciones eficaces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona adecuadamente las herramientas para realizar las presentaciones eficaces en el proceso del aprendizaje.</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño de presentaciones: Elabora presentaciones multimedia eficaces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expone y argumenta sus presentaciones utilizando ISPRING FREE 7 y OFFICE MIX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acrecienta la capacidad de argumentar su presentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona adecuadamente las herramientas para realizar presentaciones eficaces en el proceso del aprendizaje.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en Foros</li> <li>Intervenciones Orales</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y grupales (con sustentación)</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen</li> </ul>	

**UNIDAD HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN EN EL APRENDIZAJE**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas básicas de Video: Procesos de captura de video, edición y renderizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las herramientas básicas de plataformas de video para la enseñanza a través de la creación de un video.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propicia trabajo en equipo para aplicar las herramientas básicas de video.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica adecuadamente las herramientas de Video en el proceso de aprendizaje.</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Funciones básicas de YouTube como plataforma de autoaprendizaje: creación de canales, publicación de videos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las funciones básicas de YouTube y sus aplicaciones para el autoaprendizaje. Crea canales en YouTube y publica videos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propicia trabajo en equipo para aplicar las funciones básicas de YouTube.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica eficientemente las funciones de YouTube en el proceso de aprendizaje.</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para Teleconferencias: Herramientas existentes en el mercado, diferencias, ventajas y desventajas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla una teleconferencia con el uso de las herramientas digitales existentes en el mercado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propicia trabajo en equipo para aplicar las herramientas de teleconferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza adecuadamente las Herramientas de teleconferencia en el proceso del aprendizaje.</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las pizarras digitales: Usos y características</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las pizarras digitales y sus características durante una videoconferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propicia trabajo en equipo para utilizar pizarras digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza adecuadamente las pizarras digitales en el proceso del aprendizaje</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en Foros</li> <li>Intervenciones Orales</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y grupales (con sustentación)</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen</li> </ul>	

**Unidad Didáctica**  
**USO DE PLATAFORMAS AUDIO-VIDEO VIRTUALES Y PIZARRAS DIGITALES**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16


Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los lenguajes de programación: evolución, lenguajes según tipo de plataforma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica e identifica los diferentes lenguajes de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra interés al argumentar sobre los diferentes lenguajes de programación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica eficientemente el desarrollo del lenguaje de programas aplicados al aprendizaje</li> </ul>
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de aplicaciones básicas de escritorio: lenguajes de programación existentes, IDEs disponibles en el mercado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los comandos básicos de algún lenguaje de programación para la creación de aplicaciones de escritorio.</li> <li>Crea algún programa básico según el lenguaje elegido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra interés al identificar los comandos básicos de un lenguaje de programación para la creación de aplicaciones de escritorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones de escritorio.</li> </ul>
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de aplicaciones básicas web: lenguajes de programación existentes, IDEs disponibles en el mercado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los comandos básicos de algún lenguaje de programación para la creación de aplicaciones web.</li> <li>Crea algún programa básico según el lenguaje elegido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra interés al identificar los comandos básicos de un lenguaje de programación para la creación de aplicaciones de web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones web.</li> </ul>
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de aplicaciones básicas móviles: lenguajes de programación existentes, IDEs disponibles en el mercado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los comandos básicos de algún lenguaje de programación para la creación de aplicaciones móviles.</li> <li>Crea algún programa básico según el lenguaje elegido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra interés al identificar los comandos básicos de un lenguaje de programación para la creación de aplicaciones de móviles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y análisis de casos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica adecuadamente los comandos básicos para la creación de aplicaciones móviles.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en Foros</li> <li>Intervenciones Orales</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y grupales (con sustentación)</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Examen</li> </ul>	

**UNIDAD TIPOS DE LENGUAJES DE PROGRAMACION Y SISTEMAS DE INFORMACION**



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizaran en el desarrollo del presente curso:

### 1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

### 2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

### 3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Laptop con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

## VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

### 1. Evidencias de Conocimiento.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de conocimiento se evalúa a través de una participación activa durante las clases y asimismo con su participación a un conjunto de foros.

### 2. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto se evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final, y asimismo a través del desarrollo a ejercicios propuestos en clase.

### 3. Evidencia de Desempeño.

La Evaluación será a través de pruebas en formato digital y/o escritas para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo,





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.



VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	<b>30 %</b>	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	<b>35%</b>	
Evaluación de Desempeño	<b>35 %</b>	


Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$



**CRONOGRAMA ACADEMICO**

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO	DEL	AL
Módulo I	29/09/2025	3/10/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	27/10/2025	31/10/2025
Módulo III	24/11/2025	28/11/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por Objetivos)	22/12/2025	26/12/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)	26/12/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA	DEL	AL
Módulo I	6/10/2025	12/10/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	3/11/2025	9/11/2025
Módulo III	1/12/2025	7/12/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por Objetivos)	27/12/2025	30/12/2025
<b>FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO</b>	27/12/2025	30/12/2025
<b>IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO</b>	27/12/2025	30/12/2025
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional informa al Decano el cumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades.		
<b>Inicio y término de clases</b>	<b>8/09/2025</b>	<b>26/12/2025</b>

	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

### UNIDAD DIDACTICA I:

- José Luis Elizardo Pérez Aparicio (2016) Plataformas educativas digitales en el proceso de aprendizaje universitario: Foros virtuales, componentes operacionales y condiciones críticas. Editorial: Hipertexto
- Díaz, S. (2009). Plataformas Educativas, un Entorno para Profesores y Alumnos. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza

### UNIDAD DIDACTICA II:

- Aplicación de Web 2.0 para las Aplicaciones Educativas. Caivano, Romina. UNVM 2009
- Pardo, S. (2009). Plataformas virtuales para la educación. Taller Digital de la Universidad de Alicante

### UNIDAD DIDACTICA III:

- José Luis Elizardo Pérez Aparicio (2016) Plataformas educativas digitales en el proceso de aprendizaje universitario: Foros virtuales, componentes operacionales y condiciones críticas. Editorial: Hipertexto
- Fernando Félix Solís Cortés (2015) 100 herramientas digitales para la Educación [https://www.youtube.com/watch?v=99ml2rB\\_JII](https://www.youtube.com/watch?v=99ml2rB_JII)
- Roxana Falasco (2019) PROGRAMAS de PIZARRAS VIRTUALES para TUTORIAS ONLINE <https://www.youtube.com/watch?v=rpbmri9CihQ>
- Cuadernos de Heródoto (2020) Jamboard, una pizarra digital en tu videollamada con Google Meet <https://www.youtube.com/watch?v=1f4KG8TnxFc>

### UNIDAD DIDACTICA IV:

- Joyanes Aguilar: Fundamento de Programación (2008). Mc Graw Hill Interamericana de España.
- EDteam (2020) Tipos de lenguajes de programación <https://www.youtube.com/watch?v=gFMMmi-EYEM>
- DesarrolladorSoft (2016) Diferencia de los lenguajes de programación <https://www.youtube.com/watch?v=ncIIET-onEY>

Huacho, setiembre, 2025

**Ing. Fernando Costilla Retuerto**  
Docente Principal

