



Universidad Estatal a Distancia
Vicerrectoría Académica
Escuela de Ciencias Exactas y Naturales



Cátedra de Desarrollo de Sistemas

ORIENTACIÓN ACADÉMICA

LÓGICA PARA COMPUTACIÓN

Código: 03071 Créditos: 3

Grado académico: Diplomado

Modalidad: Virtual Nivel de virtualidad: Avanzada

Encargado de cátedra: Carlos Andrés Morales Granados

Correo electrónico: camoralesg@uned.ac.cr

Teléfono: 2202-1823

TERCER CUATRIMESTRE

2023

Tabla de contenidos

1. Introducción	3
2. Descripción de la asignatura.....	4
3. Objetivo general	4
4. Objetivos de aprendizaje	4
5. Contenidos	5
6. Evaluación de los aprendizajes	6
7. Metodología.....	9
8. Materiales y recursos didácticos	10
9. Cronograma	11
10. Consideraciones generales	14
11. Ingreso al Campus Virtual	19
12. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?	23
13. Biblioteca.....	28
14. Referencias	29

1. Introducción

La orientación académica de la asignatura Lógica para Computación, pretende guiar al estudiante durante el cuatrimestre, para que logre mediante el desarrollo de las actividades teórico-prácticas, conocimientos especializados y habilidades en el área de estudio.

Este documento es una herramienta que le ayudará a organizar su tiempo de estudio, indicándole: objetivos, conocimientos previos, material de apoyo, medios de consulta, evaluación, temas de estudio, cronograma de actividades, entre otros aspectos de su interés.

Esta asignatura tiene un valor de **3** créditos y requiere una dedicación mínima de 135 horas por cuatrimestre para la lectura, comprensión y dominio de los contenidos, así como también, para la investigación, documentación y ejecución de las asignaciones.

Nota: La voluntad de no discriminación y de uso de un lenguaje igualitario ha de quedar patente a lo largo de este texto. Se trata de encontrar expresiones respetuosas, sin distinción de género de las personas a las que nos referiremos, para un contexto determinado y que no dificulten la legibilidad del texto, por exceso de complejidad.

Se le sugiere mantener siempre a mano esta orientación y consultarla con frecuencia. Podrá descargar este documento desde la página web de la UNED o en el Campus Virtual **AprendeU**.

2. Descripción de la asignatura

En esta asignatura el alumno aprenderá a resolver problemas simples mediante el diseño de algoritmos aplicando técnicas y herramientas básicas de programación.

3. Objetivo general

Analizar problemas y situaciones específicas para su resolución mediante algoritmos en pseudocódigo y diagramas de flujo que apliquen las estructuras básicas de programación.

4. Objetivos de aprendizaje

1-Analizar las partes básicas de un algoritmo y de los componentes primarios de programación para la construcción de soluciones.

2-Aplicar el funcionamiento de las estructuras de decisión para la resolución de problemas por medio de algoritmos.

3-Aplicar el funcionamiento de las estructuras de repetición para la resolución de problemas por medio de algoritmos.

4-Aplicar las estructuras de repetición y decisión en el manejo de arreglos para la resolución de problemas.

5-Aplica subprocesos en la construcción de algoritmos para la resolución de problemas.

5. Contenidos

La asignatura Lógica para Computación se encuentra distribuida por cinco unidades temáticas de aprendizaje (ver cuadro 1), cada una posee un objetivo de aprendizaje que el estudiante deberá alcanzar durante el desarrollo del curso.

Cuadro 1 Unidades temáticas de la asignatura

Unidades temáticas	Porcentaje por tema
Tema 1 Fundamentos de algoritmos y elementos programación	16%
Tema 2 Estructuras de decisión	24%
Tema 3 Estructuras de repetición	24%
Tema 4 Arreglos	24%
Tema 5 Subprocesos (procedimientos y funciones)	12%
Total	100%

6. Evaluación de los aprendizajes

La asignatura Lógica para Computación presenta un modelo de evaluación (ver cuadro 2) que tiene como finalidad evaluar las competencias a adquirir por el educando, según esto, el estudiante podrá conocer cómo será evaluado y así identificar los recursos necesarios para lograr el aprendizaje correspondiente.

Cuadro 2 Componentes del modelo de evaluación de aprendizaje

Instrumentos de evaluación	Valor
Proyecto 1	2,0
Proyecto 2	2,0
Proyecto 3	2,0
Proyecto 4	4,0
Total	10,0

Esta asignatura no cuenta con prueba escrita de reposición.

Para el cálculo de la nota final de la asignatura, se utilizará lo estipulado en el [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 9: Evaluación de los Aprendizajes, Artículo 56, punto c.

En la asignatura se contempla la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. La diagnóstica se efectúa por medio de entornos de comunicación donde el estudiante se presenta ante su grupo y puede describir su experiencia en cuanto a los temas de estudio que se encontrará en la asignatura, basándose en esta descripción el profesor-tutor puede recomendar material de apoyo para estudio individual.

Por su parte, la evaluación formativa se evidencia en el foro de consulta, correo interno y sesiones presenciales o virtuales; donde el profesor-tutor puede revisar los ejercicios que han hecho los estudiantes y hacer recomendaciones para mejorar sus soluciones.

En cuanto a la evaluación sumativa, esta se manifiesta en las actividades de evaluación, cuando el profesor-tutor asigna un puntaje basado en un instrumento de calificación, esta calificación se acompaña de observaciones para que el estudiante tenga claro sus errores o aciertos.

Actividades formativas

Actividad	Descripción
Foro de presentación en el Campus Virtual AprendeU	En este espacio los estudiantes se presentan como participantes de la asignatura, brindando: el nombre, el centro universitario al que pertenecen, grupo y correo electrónico, además de la experiencia que tienen de los temas a estudiar.
Foro de consulta	Este espacio estará disponible durante todo el periodo y se utiliza para que los estudiantes publiquen sus consultas.
Foro Novedades	Este foro es para publicar información tanto académica como administrativa de la asignatura y de la carrera.

Tutoría virtual

Una tutoría virtual se desarrolla en un salón virtual bajo una aplicación de videoconferencia que permite un trabajo colaborativo. Se puede comparar con una tutoría presencial, pero, en forma virtual, ya que todos los involucrados se

conectan a la aplicación desde su casa o lugar donde habitualmente accede la plataforma de AprendeU.

La herramienta de aprendizaje colaborativo e interactivo permite crear un aula virtual para presentar temas y realizar un intercambio con los estudiantes. Toda comunicación se hace a través de un salón virtual y de forma sincrónica por un tiempo estipulado y bajo un mismo objetivo de acción.

La asignatura cuenta con tutorías virtuales. Las fechas, horario y otros detalles definitivos de las tutorías serán avisados vía foro de Novedades y foro de dudas con anticipación.

Requerimientos técnicos y conexión a las tutorías

Para iniciar la sesión o hacer pruebas debe dirigirse a la actividad con el mismo nombre dentro de la semana o pestaña especificada vía plataforma, realizar las pruebas del equipo e instalación de software, con al menos 30 minutos de anticipación. La sesión estará abierta para que realicen los ajustes necesarios y se pueda comenzar a tiempo. El uso de cámara de vídeo no es necesario, pero si deben utilizar audífonos o parlantes y un micrófono; ambos en buen estado; el micrófono es optativo, ya que puede interactuar por medio del chat.

Actividades sumativas

La descripción de los instrumentos de evaluación sumativa (Proyectos), estarán disponibles en la plataforma AprendeU **tres** semanas antes de su fecha de entrega.

7. Metodología

El modelo pedagógico de la Universidad Estatal a Distancia se caracteriza por centrarse en el estudiante, quien gestiona su proceso de formación por medio del uso de diversos recursos.

Así mismo, UNED (2011) señala que por las características de la asignatura Lógica para Computación la misma es de tipo:

“Asignatura y curso virtual: tipo de oferta académica en la que todos los procesos para la enseñanza y el aprendizaje se llevan a cabo en el entorno virtual. Una asignatura o curso de esta clase no solo utiliza las herramientas de comunicación y distribución de materiales que la plataforma provee, sino, también, de las diferentes actividades de aprendizaje que se realizan bajo esta modalidad (García et al., 2007; Ko & Rossen, 2004, citados por PAL-PACE, 2011 pp. 22).

“Asignatura y curso práctico consiste en la asignatura en la que el estudiantado aplica los conocimientos en un ámbito disciplinar determinado, el cual necesariamente debe realizarse in situ durante todo el período académico de acuerdo con el campo de acción profesional. En el caso de la asignatura que contempla componentes virtuales, la aplicación práctica (in situ) se puede realizar por este medio. (pp. 21).

8. Materiales y recursos didácticos

Los siguientes materiales le sirven al estudiante para apoyar el estudio individual y el aprendizaje de los contenidos de la asignatura.

Material oficial:

- ✓ Unidad didáctica digital
Documento en versión preliminar y digital sobre los temas de la asignatura. No se permite la reproducción parcial o total del mismo.
Disponible en formato digital en la plataforma AprendeU.
 - ✓ Canal de YouTube
https://www.youtube.com/channel/UCo5YLanU_TpLcGl2MDYjdHg
 - ✓ Documento sobre arreglos
Aguilera, R. (2011) Arreglos
Disponible en formato digital en AprendeU y el repositorio de la UNED.
 - ✓ Programa PSeInt
Programa para el desarrollo de pseudocódigo.
<http://pseint.sourceforge.net/>
 - ✓ Programa DFD
Programa para el desarrollo de diagrama de flujos de datos.
Disponible en formato digital en AprendeU
- Morales, C. (2023). *Orientaciones académicas*. (Disponible en formato digital en la plataforma AprendeU)

9. Cronograma

A continuación, se desglosan las actividades que requerirá desarrollar para el cumplimiento del objetivo de aprendizaje de la asignatura, así mismo, en el entorno virtual encontrará mayor detalle al respecto.

Cuadro 3 Cronograma de actividades de la asignatura

Semana	Actividad
Semana 1. Tema 1. Fecha: del 18 de setiembre al 24 de setiembre 2023	Actividades Foro de presentación, se realiza en la plataforma AprendeU. Estudiar tema 1, participar en foros de dudas
Semana 2. Tema 1, 2 y 3 Fecha: del 25 setiembre al 01 de octubre 2023	Actividades Estudiar tema 1, 2 y 3, participar en foros de dudas
Semana 3. Tema 2 y 3 Fecha: del 02 de octubre al 08 de octubre 2023	Actividades Estudiar tema 2 y 3, participar en foros de dudas
Semana 4. Tema 2 y 3 Fecha: del 09 de octubre al 15 de octubre 2023	Actividades Proyecto 1, esta es la fecha limite puede entregarse antes, en la plataforma AprendeU

Semana	Actividad
Semana 5. Tema 1, 2 y 3 Fecha: del 16 de octubre al 22 de octubre 2023	Actividades Estudiar tema 1, 2 y 3, participar en foros de dudas
Semana 6. Tema 4 Fecha: del 23 de octubre al 29 de octubre 2023	Actividades Proyecto 2, esta es la fecha limite puede entregarse antes, en la plataforma AprendeU.
Semana 7. Tema 4 Fecha: del 30 de octubre al 05 de noviembre 2023	Actividades Estudiar tema 4, participar en foros de dudas
Semana 8. Tema 4 Fecha: del 06 de noviembre al 12 de noviembre 2023	Actividades Proyecto 3, esta es la fecha limite puede entregarse antes, en la plataforma AprendeU.
Semana 9. Tema 4 y 5 Fecha: del 13 de noviembre al 19 de noviembre 2023	Actividades Estudiar tema 4 y 5, participar en foros de dudas
Semana 10. Tema 4 y 5 Fecha: del 20 de noviembre al 26 de noviembre 2023	Actividades Estudiar tema 4 y 5, participar en foros de dudas

Semana	Actividad
Semana 11. Tema 4 y 5 Fecha: del 27 de noviembre al 03 de diciembre 2023 Feriado: 01 de diciembre 2023	Actividades Proyecto 4, esta es la fecha limite puede entregarse antes, en la plataforma AprendeU.
Semana 12. Fecha: del 04 de diciembre al 10 de diciembre 2023	Actividades Cierre académico y administrativo

10. Consideraciones generales

Contacto

La siguiente información es para que el estudiantado conozca la forma de comunicarse con sus profesores-tutores, persona encargada de cátedra, persona encargada de carrera y asistente, para resolver dudas de orden académico y administrativo.

Ante cualquier situación específica de la asignatura debe comunicarse primero con la persona tutora, ya sea por medio del correo interno o foro de consulta del Campus Virtual AprendeU. Toda información recibida por otro medio no se considera oficial y no es válida.

Así mismo, se le remite la información del personal que le puede apoyar en caso que así lo considere necesario:

- Encargado de cátedra
Nombre: Carlos Andrés Morales Granados
Teléfono: 2202-1823
Correo: camoralesg@uned.ac.cr
- Encargado de carrera
Nombre: Roberto Morales Hernández
Teléfono: 2202-1827
Correo: robertomorales@uned.ac.cr
- Asistentes de carrera
Nombre: Steven Elizondo Mora
Teléfono: 2202-1913
Correo: stelizondo@uned.ac.cr

Equipo y software requerido

La persona estudiante debe contar con acceso periódico a equipo electrónico con acceso a Internet, para que pueda efectuar las actividades académicas y mantener contacto con el personal docente.

Se le recomienda utilizar la aplicación **Campus Virtual UNED** para dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas), esto le permitirá: descargar la asignatura, revisar los recursos y las actividades de manera *Off line* o sin conexión a internet, posteriormente, cuando disponga de conectividad podrá subir las actividades realizadas.

Así mismo, se le recuerda que es un deber del estudiante mantener actualizada la información personal dentro del entorno estudiantil.

Los estudiantes activos de la UNED poseen un correo institucional propio el cual, es el medio oficial de comunicación, para obtener su usuario y contraseña deberá ingresar al [entorno estudiantil](#) en la sección Servicios encontrará la opción Correo Electrónico UNED.

Política de evaluación

- a) Para **obtener la nota final** debe multiplicar la nota obtenida en cada uno de los instrumentos de evaluación y multiplicarlo por el porcentaje asignado a éste y dividir el resultado entre diez: $(\text{Nota instrumento} * \% \text{ asignado}) / 10$ y se suman todos los porcentajes de instrumentos de evaluación. La nota con base 10.
- b) El promedio final se redondeará de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General Estudiantil de la UNED, deberá **ser mayor o igual a 7.00** (siete), para aprobar la asignatura.
- c) Debido a que esta asignatura no aplica pruebas escritas, no se cuenta con prueba de reposición, por lo que en caso de reprobar debe repetir la asignatura.
- d) La entrega de trabajos tiene que ser **puntual** y por medio de la plataforma de aprendizaje virtual **AprendeU**, no se aceptarán por otros medios.
- e) **Los instrumentos que se presenten después de la fecha de entrega** (máximo 3 días naturales), deben justificarse por los siguientes motivos (salud o duelo). Tanto la justificación como las respectivas pruebas, se deben enviar al encargado de Cátedra, siendo él quien decidirá la aceptación o rechazo de la misma.
- f) Todos los trabajos tienen que realizarse cumpliendo con las instrucciones especificadas, tome en cuenta el documento de ***“Lineamientos para entrega de trabajos escritos del Programa de Ingeniería Informática”***, como guía de lo que se le solicita. Este documento se localiza dentro de la plataforma de aprendizaje virtual AprendeU.

- g) Los profesores-tutores pueden **verificar la autoría de cualquier instrumento de evaluación por medio de las herramientas que la cátedra disponga**. En los trabajos en los que se compruebe **plagio, falsificación, alteración, similitud** o que alguna sección o toda una tarea o proyecto es **copia textual o similar** de Internet. Se procederá de acuerdo al RGE. Por **plagio** se entiende cualquier copia parcial o textual tomada de Internet, libros, revistas, artículos u otra fuente, en la que no se hace referencia bajo el formato APA.

Fraude académico y plagio

El [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 4: Otras definiciones, Artículo 4, indica que:

y) Fraude Académico: Se entiende por fraude académico cualquier comportamiento o práctica ilícita empleada para obtener una nota o alcanzar un objetivo en el desarrollo de una actividad académica, que vaya en contra de las normas, reglamentos y procesos pedagógicos de la universidad, y que atenta contra la integridad intelectual y moral del estudiante, por lo que se constituye en una falta disciplinaria sancionable.

(p.9)

jj) Plagio: Se entenderá por plagio todo acto de copiar o parafrasear el trabajo o las ideas de otras personas en un trabajo académico sin un reconocimiento explícito de su autoría, respecto a cualquier material, hecho público o inédito, manuscrito, impreso o en forma electrónica. (p.11)

El supuesto fraude académico y plagio o copia textual de documentos sin las respectivas citas es una falta que se sanciona en el reglamento de la institución. En caso de que un profesor identifique un caso de aparente fraude académico y plagio, se realizarán las gestiones que establecen los diferentes reglamentos. Infringir los derechos de autor es un delito y una acción en contra de la ética científica y universitaria. Por lo que se recomienda leer en el reglamento señalado las implicaciones de cometer esta falta.

11. Ingreso al Campus Virtual

Ingreso al campus virtual de su asignatura



La UNED cuenta con dos campus virtuales EducaU y AprendeU, pero esta asignatura se ofertará en el **Campus Virtual AprendeU**, dentro de esta podrá llevar a cabo los procesos educativos, organizarse y comunicarse con sus compañeros y el profesor.

Requerimientos para el uso de los Campus Virtuales

Para una buena experiencia de uso y navegación dentro del Campus Virtual usted debe tener, como mínimo, lo siguiente:

PC de escritorio o portátil

- **Hardware**

- ✓ Computadora de escritorio o portátil con pantalla de 13 pulgadas o superior con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).
- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.
- ✓ Conexión de red física (cable de red) o inalámbrica (WiFi) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.
- ✓ Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

<https://www.speedtest.net/es>

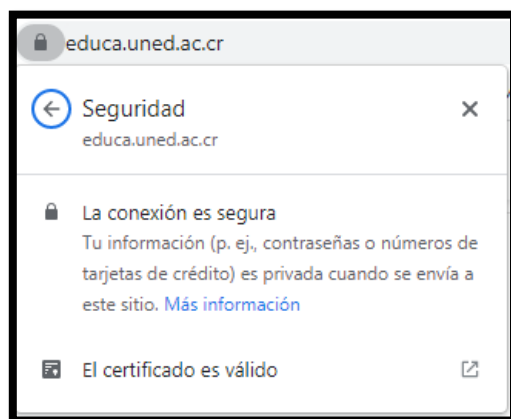
<https://fast.com/es/>

- **Software**

- ✓ Sistema operativo
 - Windows 10, Windows 11 o superior.
 - MacOS 10.14 (Mojave), 10.15 (Catalina), 11.0 (Big Sur), 12.0 (Monterrey) 13.0 (Ventura) o superior.
- ✓ Navegador web: Firefox, Safari, Edge o Chrome actualizado a su última versión. Cabe señalar que no se soporta navegador Internet Explorer. Puede verificar su versión de navegador en: <https://www.whatsmybrowser.org/>
- ✓ Contar con acceso a dos navegadores web de los indicados anteriormente, actualizados a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Un micrófono, audífonos o parlantes y cámara compatible para su uso en navegador web.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.

- **Seguridad**

- ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales).
- ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el símbolo de candado al inicio de la URL, compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



Dispositivo móvil

- **Hardware:**

- ✓ Dispositivo tableta o teléfono inteligente con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).
- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.
- ✓ Conexión de red inalámbrica (WiFi) o datos móviles (3G o superior) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.

Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

<https://www.speedtest.net/es>

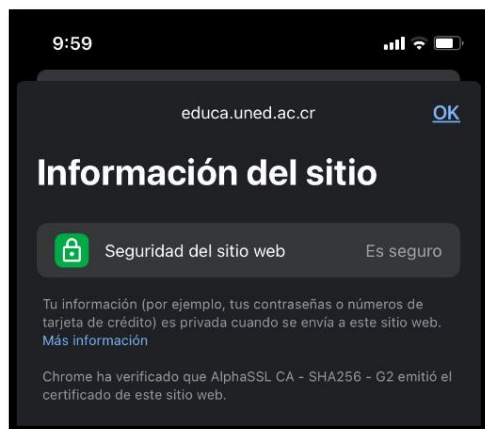
<https://fast.com/es/>

- **Software:**

- ✓ Sistema Operativo
 - Android 10, 11, 12, 13 o superior.
 - iOS 11.x, 12.x, 13.x, 14.x o superior.
 - iPadOS 13.x 14.x 15.x y 16.x o superior.
- ✓ Navegador web comprobado: Mobile Safari, Firefox o Google Chrome.
Puede verificar su versión de navegador en:
<https://www.whatsmybrowser.org/>
- ✓ Contar con acceso a dos de los navegadores web indicados anteriormente, actualizado a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Micrófono, altavoces y cámara integrada en dispositivo.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.

- **Seguridad**

- ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales)
- ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el menú del navegador móvil en opción “Información del sitio web”, compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



12. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?

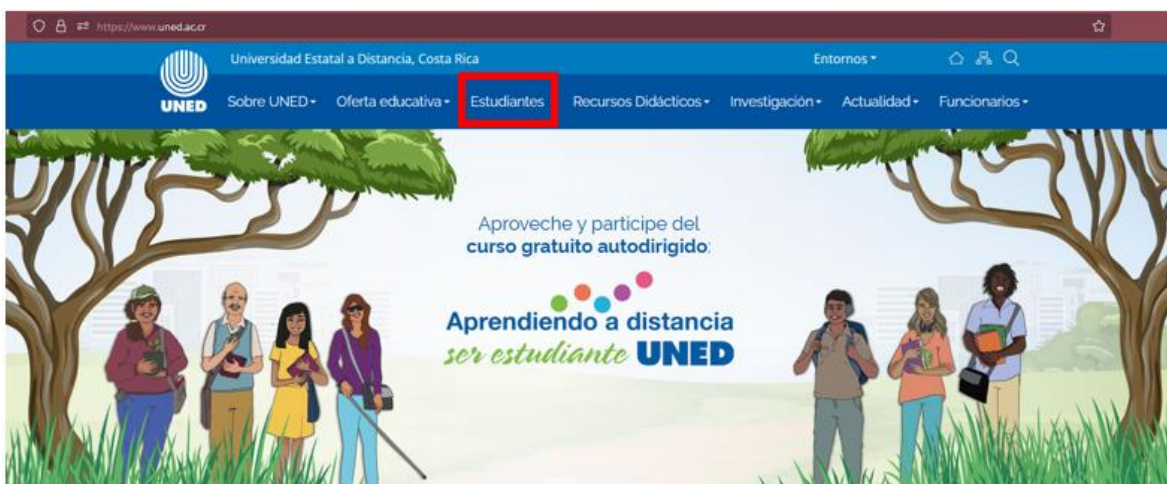
El acceso al campus virtual se puede realizar desde un navegador web o empleando la aplicación móvil Campus Virtual UNED.

Desde el navegador web

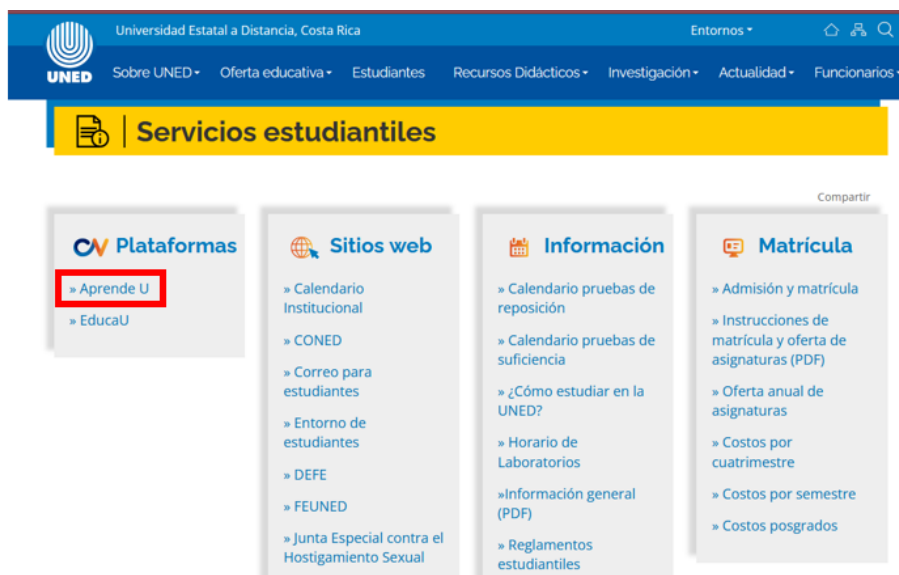
En caso de acceder desde un navegador web debe digitar: www.uned.ac.cr, puede hacerlo de dos opciones diferentes.

Opción 1

Paso 1. En el menú principal de la página de UNED, ubique la opción **Estudiantes**, y haga clic en esta opción.

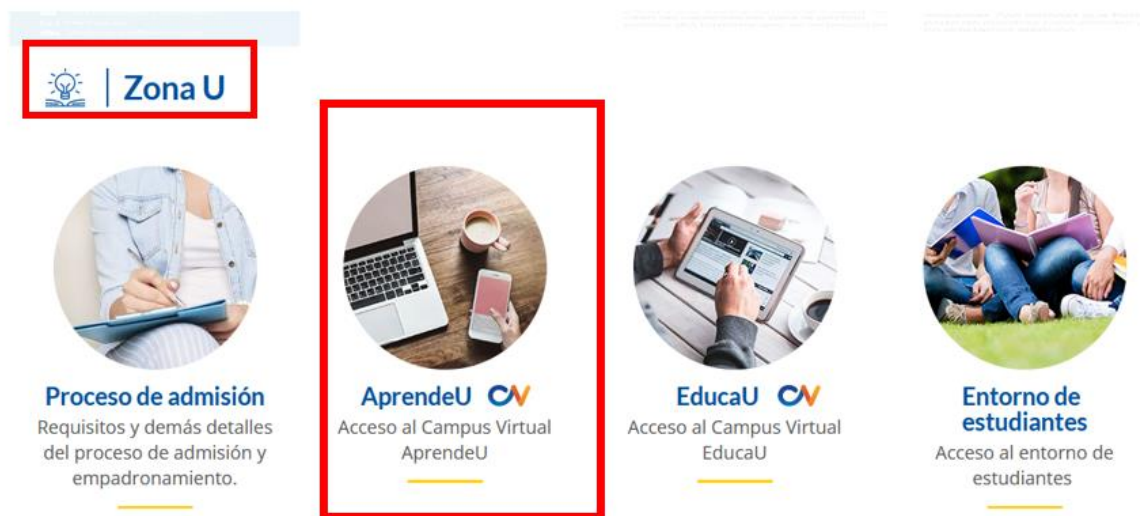


Paso 2. Se habilitará una nueva ventana donde deberá seleccionar la opción **AprendeU**.



Opción 2

En la página principal de la UNED, ubique la sección Zona U, ahí encontrará el enlace directo para acceder a **AprendeU**.



Desde la App Campus Virtual UNED



También puede acceder desde la aplicación móvil Campus Virtual UNED, la cual está disponible para dispositivos móviles con sistema operativo iOS y Android. Para conocer como descargarla consulte:

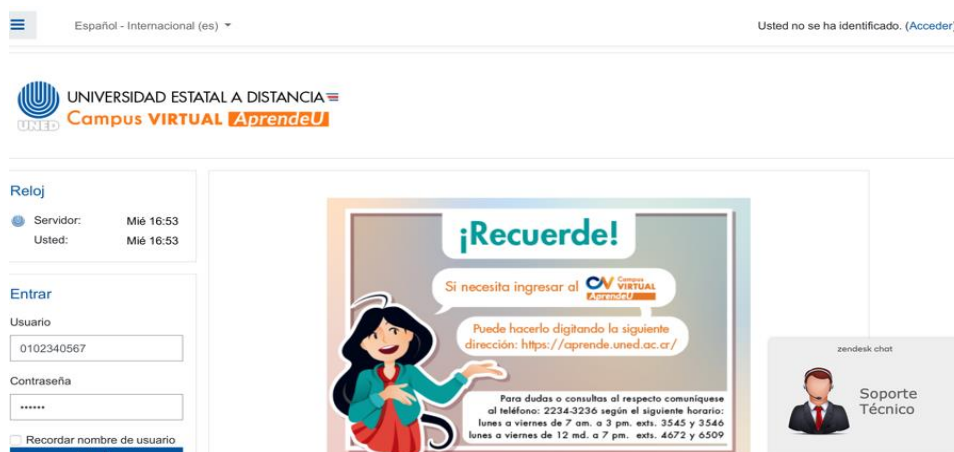
- Manual para sistema operativo Android:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_Android.pdf
- Manual para sistema operativo iOS:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_iOS.pdf

Se recomienda el uso de esta aplicación para:

- Recibir notificaciones de la actividad de la asignatura.

- Revisar los materiales e instrucciones de actividades de la asignatura.
- Verificar anuncios y calendarización de entregas.
- Comprobar calificaciones.
- Mantener una comunicación con profesores y compañeros de clase.
- Descargar los elementos del curso para consulta sin conexión a internet (*offline*).

¿Cómo ingresar a la sesión?



Para ingresar a la sesión se requiere la siguiente información:

Usuario. Es su número de cédula con formato de diez dígitos, sin guiones ni espacios.

Ejemplos:

Si número de identificación tiene **7 dígitos** (1-234-567) deberá digitar:
0102340567

Si su número de identificación tiene **8 dígitos** (1-1456-052) deberá digitar:
0114560052

Sin embargo, si usted es **un estudiante extranjero o residente**, su **Usuario se conformará por el número de identificación que usó al hacer la matrícula.**

Contraseña. A partir de las siguientes premisas, ejecute lo que se indica según sea el caso:

- **Estudiantes que utilicen por primera vez este Campus Virtual**

Deben escribir la palabra Uned (únicamente con la letra U en mayúscula) seguida del símbolo punto (.); seguido y sin dejar espacio, debe digitar su fecha de

nacimiento, que está en su identificación; aplicando el formato: dos dígitos del día, dos dígitos del mes y los dos últimos dígitos del año. (ver ejemplo)

Ejemplo:

Si usted nació el 7 de febrero de 1985, deberá digitar:

Uned.070285

Al ingresar se le solicitará que **cambie su contraseña**, tome en cuenta que para ello debe ajustarse a los requisitos que se le indican en pantalla; posteriormente esta será la que debe utilizar. **Cabe señalar que esta acción deberá hacerla desde un navegador web, ya que la aplicación no permite realizarla.**

- **Estudiantes regulares**

Son todos aquellos estudiantes que ya han utilizado AprendeU en períodos anteriores, para ello coloque la contraseña que ha venido utilizado, en caso de que no la recuerde consulte el siguiente apartado.

- **Estudiantes que olvidaron su contraseña**

En caso de tener problemas con el acceso u olvidó su contraseña para ingresar, debe utilizar la opción: [¿Olvidó su contraseña?](#) (Ubicada en la página principal de la plataforma). Desde donde podrá generar una nueva.

Para una mejor visualización de cómo ingresar a la plataforma, puede consultar el video tutorial que se encuentra en el siguiente enlace:

<https://www.uned.cr/qr/aprende> o bien, utilice el siguiente código QR.



¿Dónde visualizar las asignaturas que matriculó?

Al ingresar a **AprendeU** ubique la sección “Vista general de curso”, que muestra el nombre de todas las asignaturas en las que está inscrito, en este Campus Virtual. Para **acceder al entorno virtual** de esta la asignatura, haga clic sobre el nombre de esta.



¿Cuándo tiene disponible el acceso a su asignatura en línea?

El acceso a los entornos de la UNED está disponible a partir del primer lunes del inicio oficial de cada período académico. Para este III Cuatrimestre la fecha de ingreso será a partir del **lunes, 18 de setiembre del 2023**.

¿Qué apoyo se brinda para aprender a usar este Campus Virtual?

La UNED pone a disposición tres medios oficiales en los que puede aprender a utilizar el campus virtual, a continuación, se describen:

1. **Webinar “Inducción al campus virtual AprendeU y EducaU” el 19 de setiembre del 2023**, a partir de las 6:00 p.m.
2. En la **página web del Programa de Aprendizaje en Línea (PAL)** (<https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/>) puede encontrar en el menú Estudiantes, las opciones: Manuales, Consejos y Preguntas frecuentes sobre el campus virtual, visítela en el bloque de Recursos Didácticos ubicado en la página principal de la UNED.
3. En el canal de **YouTube de Aprendizaje en Línea**, se encuentran video tutoriales que los orientará en cuanto al ingreso y el uso técnico de las diferentes herramientas que hallará en el campus virtual. Puede acceder a través del enlace <https://www.youtube.com/user/PALUNED>
4. La página de la red social **Facebook “Aprendizaje en Línea”**, para estar al tanto de avisos y comunicaciones respecto al campus virtual.

Adicionalmente, el Programa Aprendizaje en Línea pone a disposición de los estudiantes el **correo** aprendizajeenlinea@uned.ac.cr con el fin de que puedan canalizar sus consultas con respecto al uso técnico del Campus Virtual AprendeU.

13. Biblioteca



Las bibliotecas de la UNED

Ofrecen diversos apoyos bibliográficos digitales para realizar sus tareas, investigaciones, proyectos.

Alfabetización informacional sobre recursos que nos ofrece la UNED.

Ingrese a: <https://www.uned.ac.cr/academica/index.php/cidreb>

encontrará recursos digitales tales como:



Como parte de la comunidad universitaria UNED, tiene acceso utilizando su correo institucional (sin el dominio uned.cr)

Consultas



circulacion@uned.ac.cr
rcerdasc@uned.ac.cr
fchinchilla@uned.ac.cr



Accediendo a

<https://www.facebook.com/BiblioUNEDCR/>



Por los teléfonos

2527-2261 / 25272262 /
 2527-2407

14. Referencias

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2011). *Glosario de términos curriculares para la Universidad Estatal a Distancia*. EUNED.

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2012). *Reglamento General Estudiantil*. EUNED.