



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



Cátedra Tecnología de Sistemas

ORIENTACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMACIÓN INTERMEDIA

Código: 00824 Créditos: 4

Grado académico: Diplomado

Modalidad: Virtual Nivel de virtualidad: Avanzada

Semana: Virtual

Encargada de cátedra: Yenori Carballo Valverde

Correo electrónico: ycarballo@uned.ac.cr

Teléfono: 2202-1826

SEGUNDO CUATRIMESTRE

2024

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	7
7. Metodología	8
8. Materiales y recursos didácticos.....	9
9. Cronograma.....	10
10. Consideraciones generales	13
CONTACTO	13
EQUIPO Y SOFTWARE REQUERIDO	13
POLÍTICA DE EVALUACIÓN	14
FRAUDE ACADÉMICO Y PLAGIO	15
11. Ingreso al Campus Virtual.....	17
1. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?	20
1. OPCIÓN 1	20
2. OPCIÓN 2	21
3. ¿CÓMO INGRESAR AL CAMPUS VIRTUAL APRENDEU?	22
4. ¿DÓNDE VISUALIZAR LAS ASIGNATURAS QUE MATRICULÓ?	25
12. Biblioteca.....	27
13. Referencias	28

1. Introducción

La orientación académica de la asignatura Programación Intermedia, 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 4 créditos y requiere una dedicación mínima de 180 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. En caso que la extravíe puede descargarla desde la página web de la Uned o en el Campus Virtual **AprendeU**.

2. Descripción de la asignatura

La asignatura tiene como propósito continuar con la formación del estudiante como programador de computadoras a nivel intermedio, bajo el paradigma de Programación Orientado a Objetos (POO), mediante el estudio de un lenguaje de programación ampliamente utilizado, conocido como Java.

3. Objetivo general

Proporcionar los conocimientos, métodos y herramientas necesarias para resolver problemas, mediante un lenguaje de programación orientado a objetos.

4. Objetivos de aprendizaje

- 1- Editar algoritmos en el lenguaje de programación JAVA, aplicando las reglas sintácticas y semánticas necesarias para el correcto funcionamiento de los programas.
- 2- Crear un correcto estilo de programación, aplicando técnicas de programación estructurada y programación orientada a objetos, para proponer soluciones a problemas complejos, utilizando estructuras de control, selectivas, repetitivas, procedimientos, funciones, recursividad, entre otros.
- 3- Utilizar los conocimientos adquiridos para implementar diferentes programas, con la creación de archivos para el almacenamiento de la información generada por los programas.
- 4- Describir las diferencias entre aplicaciones de escritorio (API's) y aplicaciones applet.

5. Contenidos

La asignatura Programación Intermedia se encuentra distribuida por cuatro 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 Subtemas <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a las computadoras, a internet y a Java 2. Introducción a las aplicaciones en Java: entrada/salida y operadores 3. Instrucciones de control: Parte 1; operadores de asignación, ++ y – 4. Instrucciones de control: Parte 2; operadores lógicos 5. Métodos 	14%
Tema 2 Subtemas <ol style="list-style-type: none"> 1. Arreglos y objetos ArrayList 2. Introducción a las clases y los objetos 3. Clases y objetos: un análisis más detallado 	26%
Tema 3 Subtemas <ol style="list-style-type: none"> 1. Programación orientada a objetos: herencia 	30%

Unidades temáticas	Porcentaje por tema
2. Programación orientada a objetos: polimorfismo e interfaces	
Tema 4 Subtemas <ol style="list-style-type: none"> 1. Interfaces gráficas de usuario 2. Archivos, flujos de entrada/ salida 	30%
Total	100%

6. Evaluación de los aprendizajes

La asignatura Programación Intermedia 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
Desarrollo y entrega del Proyecto 1	1
Primera Presentación oral virtual, para la evaluación de conocimiento de los temas del proyecto1	2
Desarrollo y entrega Proyecto 2	2
Segunda Presentación oral virtual, para la evaluación de conocimiento de los temas del proyecto 2	4
Foro Académico	1
Total	10

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 8: Evaluación de los Aprendizajes, Artículo 56, punto c.

- * La nota de la defensa del proyecto está conformada por peso porcentual.

Nota del Proyecto	Peso porcentual	20%
Criterios de comunicación, exposición, conocimiento y autoría del proyecto	Peso porcentual	80%

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 Programación Intermedia 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 y Rossen, 2004, citados en PAL-PACE, 2011, 33).” (p. 22).

“Asignatura y curso teórico-práctico: asignatura y curso en la que se favorece la aprehensión del conocimiento a nivel teórico y práctico, y tiene como propósito, además, de la adquisición y reelaboración de conocimientos, su aplicación en el campo profesional. En el caso de la asignatura que contempla componentes virtuales, la aplicación práctica (in situ) se puede realizar por este medio.” (p. 22).

8. Materiales y recursos didácticos

Unidad didáctica:

La unidad didáctica estará disponible en forma digital, **en el entorno estudiantil de cada estudiante**, en el momento que en la matrícula escoge con material, de lo contrario si ya ha llevado la asignatura el acceso es con el código que se le entrego la primera vez que matriculo la asignatura.

Deitel &Deitel. (2021). **COMO PROGRAMAR EN JAVA** Pearson Prentice Hall. México.

Material didáctico:

En la plataforma está disponible, materiales que le ayudará al estudiante en la asignatura.

Material complementario:

Carballo, Y. (2024). **Orientaciones Académicas Programación Intermedia**. EUNED. Costa Rica.

Bennett, N. (2019). Shuffling in Java, Part 1: Lotteries, Random Numbers, and Pseudo-random Numbers. Recuperado de: <https://deep-dive-coding-java-cohort-7.github.io/assets/pdf/Shuffling%20in%20Java,%20Part%201.pdf>

Software de Desarrollo

NetBeans IDE, en la plataforma MOODLE está disponible las instrucciones para su instalación.

9. Cronograma

Cuadro 3 Cronograma de actividades de la asignatura

Semana	Actividad
Semana 1. Tema 1 y 2 Fecha: del 27 de mayo al 02 de junio 2024	Actividades Revisar Plataforma, iniciar lectura del material de la asignatura Estudiar el material de la asignatura y Proyecto 1
Semana 2. Tema 1 y 2 Fecha: del 03 de junio al 09 de junio 2024	Actividades Estudiar el material de la asignatura y Proyecto 1 I Sesión virtual para aclarar dudas de: Tema 1 , 2 y Proyecto#1
Semana 3. Tema 1 y 2 Fecha: del 10 de junio al 16 de junio 2024	Actividades <u>Entrega Proyecto #1</u> Es la fecha límite, puede entregarse antes
Semana 4. Tema 3 Fecha: del 17 de junio al 23 de junio 2024	Actividades Estudiar Tema 3 Se habilitan las agendas para reserva de día y hora de la Presentación oral virtual, de evaluación de conocimiento de los temas del proyecto1. <u>Nota: Solo esta semana se habilita para la reserva.</u>

Semana	Actividad
Semana 5. Tema 3 Fecha: del 24 de junio al 30 de junio 2024	Actividades Presentación oral virtual, de evaluación de conocimiento de los temas del Proyecto 1
Semana 6. Tema 4 Fecha: del 01 de julio al 07 de julio 2024	Actividades Estudiar Tema 3
Semana 7. Tema 4 Fecha: del 08 de julio al 14 de julio 2024	Actividades Estudiar Tema 4 II Sesión virtual para aclarar dudas de: Proyecto 2
Semana 8. Tema 4 Fecha: del 15 de julio al 21 de julio 2024	Actividades <u>Entrega del Proyecto</u> Es la fecha límite, puede entregarse antes.
Semana 9. Fecha: del 22 de julio al 28 de julio 2024	Actividades Foro Académico
Semana 10 Tema 1,2,3 y 4 Fecha: del 29 de julio al 04 de agosto 2024 Feriado: 29 de julio (Traslado de feriado Día Anexión del partido de Nicoya a Costa Rica)	Actividades Autoevaluación-Gamificación Se habilitan las agendas para reserva de día y hora de la Presentación oral virtual,

Semana	Actividad
Feriado: 02 de agosto (Día de la Virgen de los Ángeles)	de evaluación de conocimiento de los temas del proyecto 2. <u>Nota: Solo esta semana se habilita para la reserva.</u>
Semana 11 Tema 1,2,3 y 4	Actividades
Fecha: del 05 de agosto al 11 de agosto 2024	Presentación oral virtual, de evaluación de conocimiento de los temas del proyecto 2
Semana 12 Tema 1,2,3 y 4	Actividades
Fecha: del 12 de agosto al 18 de agosto 2024	Contestar encuesta
Feriado: 15 de agosto (Día de las madres)	
Semana 13 Tema Nombre del tema	Actividades
Fecha: del 19 de agosto al 25 de agosto 2024	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: Ing. Yenori Carballo Valverde, MSc
Teléfono: 2202-1826
Correo: ycarballo@uned.ac.cr
- Encargado de programa
Nombre: Mag. Roberto Morales Hernández
Teléfono: 2202-1827
Correo: robertomorales@uned.ac.cr
- Asistente de programa
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 reprobación 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.

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 u otros trabajos presentados por estudiantes. 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 la persona docente.

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/>

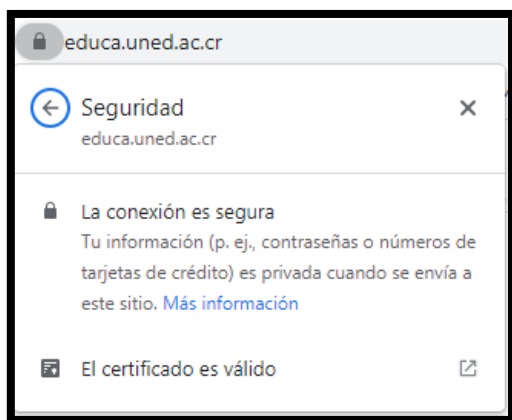
- **Software**

- ✓ 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.

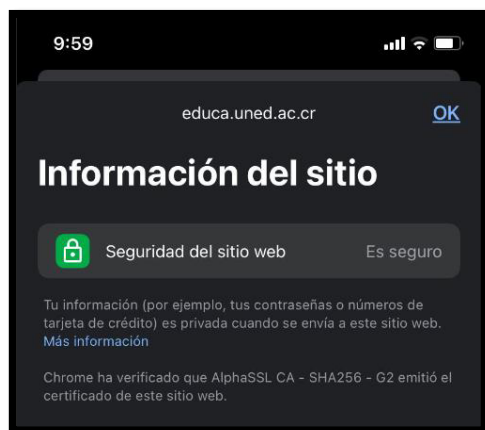
Puede verificar su versión de navegador en:

<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:



1. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?

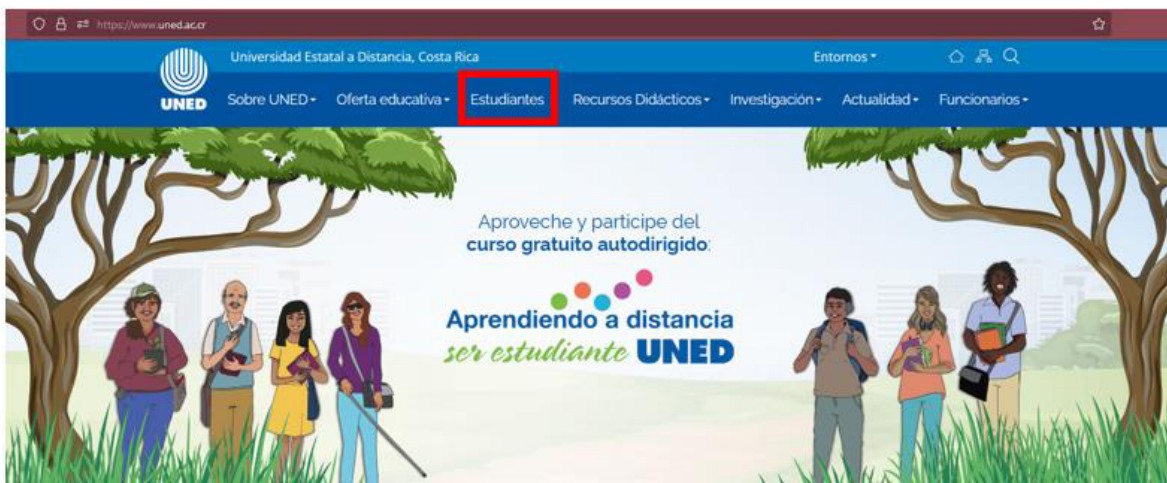
El acceso al campus virtual se puede realizar desde un navegador web o empleando la aplicación móvil Campus Virtual UNED.

Desde el navegador web

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

1. Opción 1

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

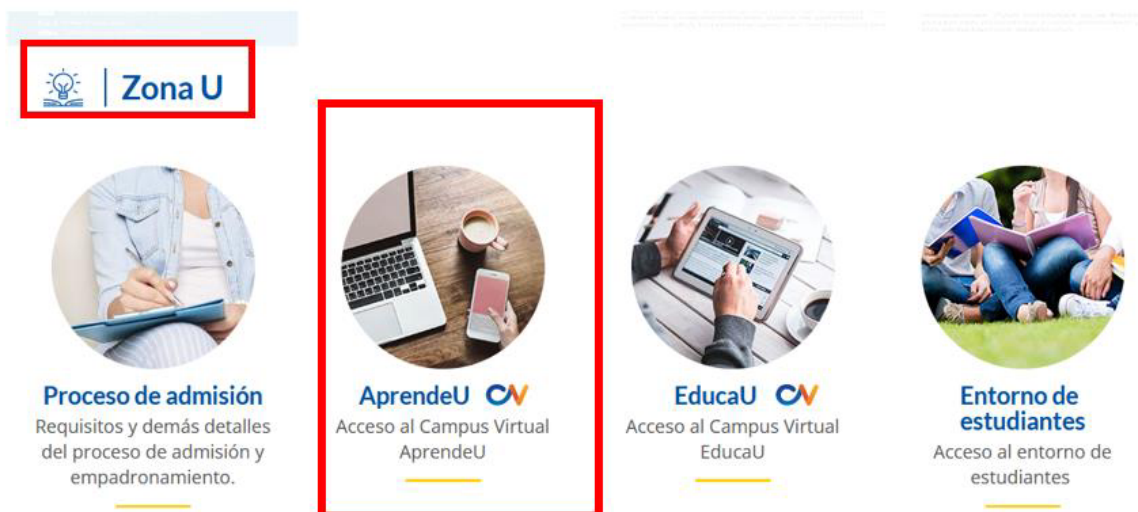


Paso 2. Se habilitará una nueva ventana donde deberá seleccionar la opción **AprendeU**.



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

3. ¿Cómo ingresar al campus virtual AprendeU?

Para ingresar, lo primero que debe hacer es buscar la opción Acceder y hacer clic sobre ella. Esta acción habilitará una nueva ventana donde debe anotar las credenciales de acceso.

The image shows the login page of the UNED Campus Virtual. At the top left is the UNED logo and the text "UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA" and "Campus VIRTUAL AprendeU". In the top center is the link "Página Principal". At the top right is a language dropdown menu set to "Español - Internacional (es)" and a blue "Acceder" button. A red circle with the number "1" is around the "Acceder" button, and a red line connects it to the password field in the login box below. In the center of the page is a login box. A red circle with the number "2" is around the top-left corner of this box. Inside the box, at the top, is the UNED logo and the text "UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA" and "Campus VIRTUAL AprendeU". Below this are two input fields: "Nombre de usuario" and "Contraseña". Under the "Contraseña" field is a blue "Acceder" button. Below the button is the text "¿Ha extraviado la contraseña?". At the bottom of the box are a language dropdown menu set to "Español - Internacional (es)" and a grey "Aviso de Cookies" button.

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
Campus VIRTUAL AprendeU

Página Principal

Español - Internacional (es) ▼ Acceder

2

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
Campus VIRTUAL AprendeU

Nombre de usuario

Contraseña

Acceder

¿Ha extraviado la contraseña?

Español - Internacional (es) ▼ Aviso de Cookies

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.

La misma se enviará a su correo electrónico institucional o el que proporcionó cuando efectuó la matrícula.

En el mensaje que se envía se incluirá una contraseña temporal que les permitirá acceder al campus virtual correspondiente. En caso de no ubicar este mensaje, es de suma importancia que **revise la carpeta de correo no deseado o spam** para verificar si el mensaje llegó a ese espacio. El correo se enviará en el siguiente formato:



Hola, (**SU NOMBRE**),

Se le ha creado una nueva cuenta en el campus virtual **AprendeU** de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED) y se le ha asignado una contraseña temporal, por lo que es importante que cuando ingrese por primera vez proceda a [cambiar su contraseña](#).

Los datos para ingresar son:

Campus virtual	Contraseña	Usuario
AprendeU	pV*p@9%A	0102340567

Para comenzar a usar el campus virtual **AprendeU**, ingrese en el siguiente enlace: <https://aprende.uned.ac.cr/>

En la mayoría de programas de correo electrónico, la dirección anterior debería aparecer en forma de enlace de color azul sobre el que simplemente debe hacer clic. Si eso no funciona, copie y pegue la dirección en la barra de direcciones del navegador.

Si necesita ayuda, por favor póngase en contacto con el Programa de Aprendizaje en Línea al teléfono 2234-3236 en las extensiones: 4672, 3545, 3546, 6509 y 4672. También por correo electrónico a la dirección aprendizajeenlinea@uned.ac.cr

Agradecemos no responda a este mensaje, ya que es generado automáticamente y no recibirá respuesta.


Al iniciar sesión en el sistema de aprendizaje, el mismo de forma automática le solicitará que cambie su contraseña. .


Para continuar, deberá cambiar su contraseña. x


Cambiar contraseña

Nombre de usuario 0304760442

La contraseña debería tener al menos 8 carácter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 carácter(es) especial(es) como *, -, o #
Las contraseñas pueden ser reutilizadas después de 3 cambios

Contraseña actual 

Nueva contraseña 

Nueva contraseña (de nuevo) 

Guardar cambios

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/qv/aprende> o bien, utilice el siguiente código QR.



4. ¿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.

Vista general de curso

Todos ▾

Ordenar por nombre del curso ▾

Tarjeta ▾



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05172 - COMERCIALIZACION DEL
PRODUCTO TURISTICO ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05392 - GESTION FINANCIERA
SOSTENIBLE -IC2024
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05393 - EMPRENDEDURISMO E
INTEG COMUNIT ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024

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

El acceso a los entornos de la UNED estará disponible a partir del primer lunes del inicio oficial de cada período académico. Para este I Cuatrimestre la fecha de ingreso será a partir del **lunes, 27 de mayo del 2024**.

¿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 6 de febrero del 2024**, 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.

12. 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.

Ingresa 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
fcinchilla@uned.ac.cr



Accediendo a

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



Por los teléfonos

2527-2261 / 25272262 /
 2527-2407

13. 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.