



“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

RESOLUCIÓN Nº 002 -2020/VRAC-COVID-19-UAC

Cusco, 07 de abril de 2020.

LA VICERRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO.

CONSIDERANDO.-

Que, la Universidad Andina del Cusco, es una institución privada destinada a impartir educación superior, se rige por la Ley Universitaria N° 30220, y por la Ley de su creación N° 23837; la Resolución N°195-92-ANR de la Asamblea Nacional de Rectores, su Estatuto propio y normas conexas que la gobiernan, en el marco de la Constitución Política del Perú;

Que, son funciones y atribuciones del Vicerrectorado Académico el de conducir y supervisar la marcha académica de la universidad, normando en materia académica dentro del marco de las leyes y del estatuto de la Universidad;

Que, Que, la Presidencia del Consejo de Ministros mediante Decreto Supremo N° 044-2020-PCM, declara el Estado de Emergencia Nacional por el plazo de quince (15) días calendario, y dispóngase el aislamiento social obligatorio (cuarentena), por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19.

Que, la Presidencia del Consejo de Ministros mediante Decreto Supremo N° 051-2020-PCM Prorrogar el Estado de Emergencia Nacional declarado mediante Decreto Supremo N° 044-2020-PCM y precisado por los Decretos Supremos N° 045-2020-PCM y N° 046-2020-PCM, por el término de trece (13) días calendario, a partir del 31 de marzo de 2020.

Que, el Vice Rectorado Académico conforme a sus atribuciones ha elaborado el Instrumento de Educación Virtual para Estudiantes de la Universidad Andina del Cusco, en virtud al interés superior del estudiante normado en el Art. 5° del Estatuto Universitario que refiere el interés superior del estudiante;

Por tanto, en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Andina del Cusco y las Normas vigentes;

RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR el instructivo de Educación Virtual para Estudiantes de la Universidad Andina del Cusco, en mérito a los fundamentos expuestos en la parte considerativa de la presente resolución.



INSTRUCTIVO PARA EL ACCESO DE ESTUDIANTES A LA PLATAFORMA MOODLE DE LA UAC - AULA VIRTUAL

1. PRESENTACIÓN

Es política de la Universidad Andina del Cusco, implementar la educación no presencial incorporando ambientes virtuales como escenarios del proceso enseñanza- aprendizaje, en los cuales se busca hacer mediación pedagógica de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para el desarrollo de proceso educativo coherentes con los requerimientos de las decisiones políticas, económicas, académicas, sociales, culturales y de la prevención y cuidado de la salud como efecto de la pandemia de Coronavirus que nos encontramos en la actualidad a nivel mundial.

Esto, nos obliga a que dichos espacios de formación, dadas las limitaciones de interacción que se da entre el docente y el estudiante, deben tener las condiciones necesarias para motivar el aprendizaje, y permitir el desarrollo de competencias y desempeños para un aprendizaje autónomo y autorregulado; a su vez para la interacción comunicacional sincrónica y asincrónica, a partir de las cuales se puedan desarrollar procesos de aprendizaje colaborativos y autónomos.

En ese sentido, se alcanza al estudiante de la UAC de pre y posgrado el presente instructivo para el ingreso al aula virtual y seguir las sesiones de clase en las asignaturas que se encuentran matriculados con el objetivo de la continuidad del proceso enseñanza-aprendizaje programados para el presente semestre académico 2020-I, en la modalidad No Presencial.

Para ello, se cuenta con los instructores de educación virtual por facultades y filiales así como con docentes capacitadores pedagógicos y de soporte técnico a cargo de los ingenieros de sistemas con el propósito de orientar, asesorar y brindar pautas a los docentes tutores virtuales y a ustedes sobre el uso de la plataforma Moodle de la UAC en el diseño e implementación del sílabo y sesiones de aprendizaje de la segunda y tercera unidad de las asignaturas para lo que resta del semestre académico 2020-I, en la plataforma virtual, el mismo que les servirá como puente la comunicación sincrónica o asincrónica entre ustedes y los docentes para que en este tiempo el proceso de enseñanza y aprendizaje no se detenga.

Las instrucciones técnicas para la creación de material didáctico y actividades de aprendizaje en el Aula Virtual, se detalla en un manual, que se presenta como anexo, y en videos instructivos.

1. DEFINICIONES

- a) **Educación Virtual, llamada también “Educación en Línea”:** es un sistema de aprendizaje, a través del cual se utilizan nuevas herramientas y tecnologías informáticas, fundamentadas en los lineamientos pedagógicos, comunicacionales, gráficos y tecnológicos, que propicia el aprendizaje autónomo y colaborativo brindando en un entorno virtual académico de calidad. Se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. La modalidad de educación virtual implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas a través de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.



- b) **Plataforma de aulas virtuales:** es el espacio creado en Internet, para realizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera virtual en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia en la interrelación docente – estudiante y viceversa.
- c) **Educación a distancia:** en contraste con la educación presencial, se caracteriza por la separación completa del profesor y el estudiante (100%), en términos de espacio y tiempo, la enseñanza está mediada a través de variadas herramientas tecnológicas y el aprendizaje, normalmente está realizado en una base individual, mantenida como estudio independiente en el espacio privado del estudiante o en el sitio del trabajo.

2. ACTORES DEL CAMPUS VIRTUAL

- a) **Docente tutor virtual de asignatura:** es el docente responsable de diseñar e implementar una o más asignaturas en la plataforma virtual de la UAC, mantiene comunicación sincrónica o asincrónica con los estudiantes de forma permanente, monitorea su avance y realiza evaluaciones para verificar el logro académico de los estudiantes.
- b) **Estudiante:** es la persona que se encuentra matriculado en una asignatura en el presente semestre académico 2020-I, responsable de ingresar al aula virtual y revisar por mensajería o foros, participar en el proceso enseñanza-aprendizaje utilizando el material educativo digital producido por el docente tutor virtual, enviar y responder a cada una de las actividades de aprendizaje planteadas en la asignatura

3. ACCESO AL AULA VIRTUAL POR UN ESTUDIANTE

3.1. Para acceder al Aula Virtual

- **Ingrese** a la dirección web <http://campus.uandina.edu.pe/>
- En la interface de acceso, ingrese el usuario es el Código del estudiante y la contraseña

Nota. El usuario y contraseña son los mismos que usa en el ERP- University



Figura 1: Campus Virtual UAC - Fuente: UAC <https://campus.uandina.edu.pe/>



3.2. Para acceder a una de sus asignaturas en el Aula Virtual

- **Ingrese** a los módulos en los que se consigna el Código y la Nombre de la Asignatura en el que se encuentra matriculado en el presente semestre académico.



Figura 2. Contenido de la plataforma

3.3. Las indicaciones detalladas para el ingreso al Aula Virtual y los procedimientos para su manejo, agregando los diferentes elementos que conformarán la asignatura virtualizada, se encuentran en el manual, disponible en:

<https://campus.uandina.edu.pe/course/view.php?id=3041#section-1>

Paso 1: Ingrese a “Aprendizaje Comunidad”

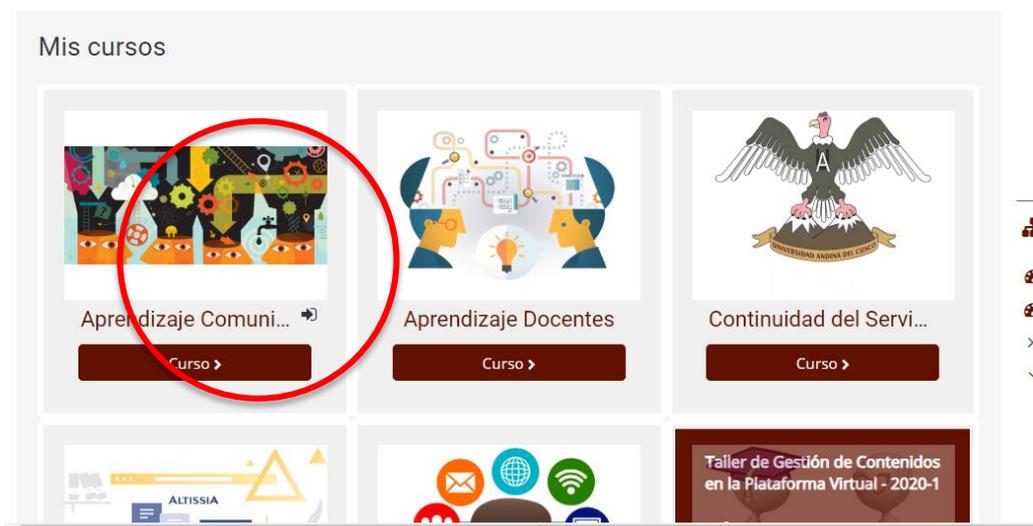




Figura 3. Contenido Comunidad Aprendizaje

Paso 2: Ingrese al módulo "Aula Virtual UAC"



Figura 4. Módulo Aula virtual UAC

Paso 3: Elija una de las actividades

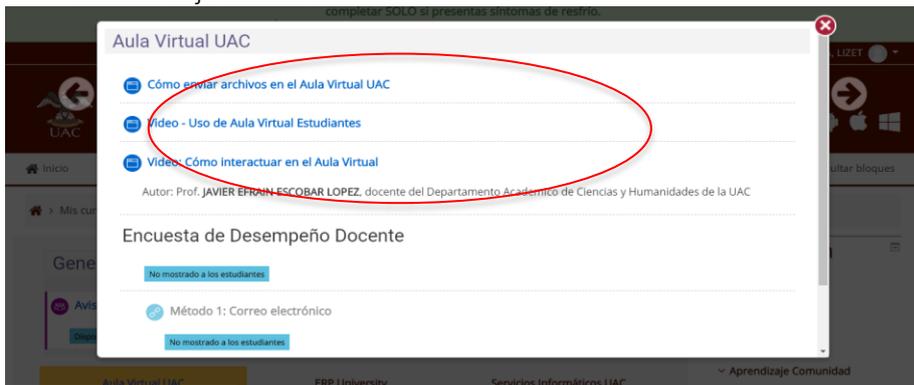


Figura 4. Contenido Módulo Aula Virtual

3.4. También dispondrá de los video tutoriales, que se encuentran en:

<https://www.youtube.com/user/CuscoUAndina/videos>



Figura 6. Canal de la UAC en Youtube

3.5. Para poder acceder al aula virtual desde **un dispositivo móvil** como un Smartphone, Tablet u otro, existe la aplicación denominada **Moodle Mobile**, la cual puede ser descargada e instalada en español, dependiendo de tu Dispositivo:

- Desde el **Google Play** si el dispositivo es **Android**,
- Desde el **Apple Store** si el dispositivo es **iPhone**,
- Incluso, desde **Microsoft Store** si el dispositivo es **WindowsPhone**.



Paso 1.- Luego, el estudiante puede utilizar esta aplicación para:

Navegar por el contenido de sus cursos, incluso sin conexión a Internet.

- Recibir notificaciones instantáneas de mensajes y otros eventos programados como plazos de tareas y evaluaciones virtuales.
- Entregar tareas, informes, evaluaciones desde cualquier lugar donde se encuentre el estudiante.
- Encontrar de manera rápida y contactar con otras personas en sus cursos.
- Subir imágenes, audio, videos y otros archivos desde su dispositivo móvil.
- Ver las calificaciones de las evaluaciones en cada unidad de aprendizaje de acuerdo a las actividades programadas a través de las diferentes modalidades de evaluación (escritas, diseños, programas, ppt, ensayos, lecturas colaborativas, construcción de videos y organizadores visuales, etc.).
- Chats, blogs, conferencias de sus cursos **¡Y mucho más!**



Paso 2. Para iniciar la aplicación en el dispositivo móvil, deberá realizar la siguiente configuración:

- Introduzca en “**Dirección del sitio**”: campus.uandina.edu.pe y le da en conectar.
- Luego, en “**Nombre de usuario**”: código del estudiante
- Finalmente, en “**Clave**”: la misma clave o contraseña que usó en el ERP.

3.6. TRABAJO EN EL AULA VIRTUAL

Una vez que el estudiante haya ingresado al Aula virtual, encontrará las asignaturas en las que está matriculado, deberá hacer clic en el bloque que corresponda a la asignatura en la que debe trabajar según el horario de clases presenciales.



En la asignatura encontrará los bloques de las **Unidades de Aprendizaje**, todas las unidades presentan la misma estructura, la cual es:

- a. Título de la Unidad
- b. Introducción a la Unidad
- d. Planificación de la Unidad (Calendario o cronograma)
- e. Título del tema
 - **Hoja de ruta** contiene la meta u objetivo a lograr, indicaciones de la secuencia en que se llevará la sesión virtual, lista de los materiales de consulta y actividades de aprendizaje evaluadas y no evaluadas.
 - **Material de motivación** puede ser un video corto.
 - **Material del tema**, en formato PDF, página, URLs, Video
 - **Actividades de aprendizaje** con un instrumento de evaluación (rúbrica o guía de evaluación), pueden ser Tareas, Cuestionarios o Foros.



EJEMPLO EN EL AULA VIRTUAL

2° UNIDAD: INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

- HOJA DE RUTA: Concepto de Análisis y Diseño de Sistemas de Información
- Video: Análisis y Diseño de Sistemas de Información
- 9. Análisis y Diseño de Sistemas
- Videoconferencia: Concepto de análisis y diseño de Sistemas de Información
- Foro: Importancia del Análisis y Diseño de Sistemas de Información

- Deberán revisar el material, asistir a la videoconferencia si corresponde y cumplir con el desarrollo de las actividades de aprendizaje programadas.
- Deberán estar en permanente comunicación sincrónica o asincrónica con el docente y compañeros del aula a través de foros, mensajes, Twitter, WhatsApp, otros.

SEGUNDO.- DISPONER a las dependencias académicas y administrativas que corresponda adopten las medidas complementarias y necesarias para el cumplimiento de la presente Resolución. Regístrese, comuníquese y archívese.-----

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

Dra. Daisy I. Nuñez Del Prado Bejar
VICE RECTORA ACADEMICA

VRAC/DINPB/rms
Cc. RECTORADO.
VRAD
VRIN
DTI
DSA
DDA
Fascultades
Directores De Escuela
Webmaster



UNIVERSIDAD
ANDINA DEL CUSCO

Acreditada Internacionalmente
Universidad Paradigmática
Licenciada por SUNEDU

VICERRECTORADO ACADÉMICO

Urb. Ingeniería Larapa Grande s/n --Telf. 605000 ANEXO 2120-2121
