

CORRESPONDE EXPTE. 1596/2020

Resolución (CS) 1902/2020.-

Junín, 8 de Julio de 2020.-

Visto,

Las presentes actuaciones relacionadas con el proyecto de normativa sobre la Organización de Aulas Virtuales para carreras de pregrado y grado, Seguimiento de alumnos en la virtualidad y Uso de la Plataforma como herramienta Tecnológica; y,

Considerando:

Que la Secretaria Académica eleva proyecto de normativa sobre la Organización de Aulas Virtuales para carreras de pregrado y grado, Seguimiento de alumnos en la virtualidad y Uso de la Plataforma como herramienta Tecnológica, elaborado por la Dirección del SIEDD.

Que a fs. 2/21 obra el citado proyecto.

Que a fs. 24 toman intervención las Comisiones en Pleno.

Que este Cuerpo trató y aprobó lo actuado en su Sesión Ordinaria del día 7 de Julio de 2020, Acta Nro. 5/2020.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL
DEL NOROESTE DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES**

RESUELVE:

Artículo 1: Aprobar la normativa sobre la Organización de Aulas Virtuales para carreras de pregrado y grado, Seguimiento de alumnos en la virtualidad y Uso de la Plataforma como herramienta Tecnológica, que como Anexos I, II y III forman parte integrante de la presente.

Artículo 2: Regístrese, notifíquese, publíquese. Cumplido, archívese.-

ANEXO I
RESOLUCIÓN (CS) 1902/2020

Uso de la Plataforma como herramienta Tecnológica

Índice

De los cursos en la Plataforma	2
De los usuarios	2
Del resguardo de la Información y almacenamiento	3
De los derechos de propiedad intelectual de los contenidos	5

La presente disposición amplia lo reglamentado por la Resolución 9872/2016, en relación a la utilización de la Plataforma como herramienta tecnológica en la virtualidad.

De los cursos en la Plataforma

El circuito de solicitud de cursos en la plataforma se reglamenta en la Resolución CS 1705/2019.

En el caso de que el curso que se quiera generar en la plataforma se encuentre en el sistema Guaraní, la plataforma reflejará la información cargada en dicho sistema. Es decir, los alumnos y docentes que estén en Guaraní estarán en el curso generado, con lo cual si es necesario dar de alta o de baja docentes o alumnos se deberá hacer desde el sistema Guaraní.

De los usuarios

- Podrán ser usuarios de la plataforma virtual todos los docentes que imparten enseñanza en la Universidad, estudiantes, el personal de gestión, no docentes y profesionales o estudiantes externos cuyo acceso esté justificado.
- Cada persona que deba acceder a la plataforma de la Universidad deberá poseer un nombre de usuario y contraseña personalizados.
- Es responsabilidad de cada usuario no divulgar los datos de acceso. En caso de pérdida o robo, deberá comunicarlo inmediatamente para proceder a su desactivación. En el caso de que sea preciso modificar, suspender o revocar el nombre de usuario o la contraseña inicialmente

asignada a un usuario por cuestiones técnicas o de mantenimiento, se avisará al usuario con la suficiente antelación, si ello es posible.

- Los usuarios son responsables de editar su perfil en la plataforma. Deberán subir una foto del rostro sin que haya elementos que distorsionen la forma en que la persona puede verse de manera habitual. El usuario puede modificar su foto de perfil cada vez que lo desee, en tanto que ésta siga respetando las reglas establecidas.

- El usuario es el único responsable de especificar y mantener su descripción dentro del perfil en la plataforma, teniendo en cuenta que la descripción deberá contener sólo antecedentes académicos con los que cuenta el usuario. Si la descripción del perfil de usuario no cumple con lo establecido, el docente responsable del curso o cualquier autoridad que tome conocimiento del hecho, deberá informar al área de Educación Digital para tomar las medidas del caso que correspondan de acuerdo al régimen disciplinario regulado por el Estatuto de la Universidad y demás normativas vigentes, pudiendo llegar a dar de baja definitiva a dicho usuario en la plataforma, sin perjuicio de las acciones que se tomen en función de los daños ocasionados por la publicación.

- Los usuarios podrán informar al área Educación Digital en caso de que sus derechos sean vulnerados por otros usuarios de manera de tomar las medidas que correspondan. Se dejará constancia en los legajos respectivos del hecho y de la sanción aplicada.

- Los usuarios deben hacer un buen uso de la información recibida a través de la plataforma sobre otros usuarios, respetando la confidencialidad de los datos.

- Quienes desempeñen actividad docente dentro de los cursos de la plataforma, ya sea como profesores, auxiliares o tutores, serán responsables de todo el material al que acceden los alumnos en el curso que tiene a su cargo, debiendo tomar las medidas para, en caso de presentarse situaciones conflictivas o inapropiadas ajenas a su voluntad, informar inmediatamente al área Educación Digital.

- Los usuarios deberán mantener respeto y tolerancia en las diferentes actividades del proceso académico, siguiendo las normas básicas y conforme con el Reglamento Disciplinario de la Universidad.

- La Universidad podrá adquirir herramientas tecnológicas que faciliten la identificación de los alumnos, las situaciones de plagio, el fraude o intento del mismo en las evaluaciones y pruebas académicas, así como en la presentación de documentos falsos a la Institución; Tales

herramientas constituyen apoyos tecnológicos que permiten condiciones razonables para la realización de actividades académicas, pero no aseguran una efectividad total. Por ese motivo, la decisión final respecto a la posible situación de plagio o fraude corresponderá al equipo docente.

- El acceso a las plataformas implica la aceptación plena y sin reservas por parte del usuario de las condiciones que define la Universidad para el uso de la plataforma virtual.
- Los usuarios tendrán acceso a los cursos de la plataforma siempre que estén matriculados en el Sistema Guaraní o se hayan inscripto en algún curso de la universidad que permita la auto-matriculación o hayan sido matriculados en la plataforma a demanda del área responsable del curso.

Del resguardo de la Información y almacenamiento

- Los cursos creados en la plataforma, serán almacenadas al menos durante un año calendario posterior al dictado.
- Los usuarios de un curso serán responsables de descargar el material mientras se encuentre disponible.

De los derechos de propiedad intelectual de los contenidos

- Los usuarios de la plataforma deberán respetar la legislación vigente en materia de Propiedad Intelectual y los Derechos de Autor de los contenidos propios y ajenos que allí se publiquen. La acción de tomar como producción propia textos ajenos es considerada plagio y constituye una falta grave que da lugar a sanciones disciplinarias.
- En el caso de que se detecten contenidos que no se ajusten a los requisitos exigidos, se procederá a advertir a los administradores del curso para su eliminación. En el caso de persistir en su publicación, se podrá suspender el acceso al curso mientras no se elimine el contenido en cuestión.

ANEXO II
RESOLUCIÓN (CS) 1902/2020

Organización de aulas virtuales de pregrado y grado

Índice

Del diseño del aula virtual para asignaturas con horas virtualizadas	3
De la Evaluación Virtual	3
Para regularizar la asignatura virtual	5
Para aprobar la asignatura virtual	5
De la carga horaria de la asignatura totalmente virtual	5
De la carga horaria de la asignatura con el 30% de horas virtualizadas	13
De la carga horaria de la asignatura con el 50% de horas virtualizadas	13
De la carga horaria de la asignatura con el 80% de horas virtualizadas	14
Anexo I - Cronograma de actividades de la asignatura	5
Anexo II - Documento de Información General de la Asignatura con horas virtualizadas	16
Anexo III - Planificación de una Actividad	17

% de virtualidad

materiales descargables contenidos mínimos

Del diseño del aula virtual para asignaturas con horas virtualizadas

Un aula virtual es un espacio donde se encuentran las herramientas para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnología. Estos espacios no se nutren sólo de las tecnologías disponibles, se debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. Será necesario que el docente realice una propuesta educativa que incluya los recursos a merced de sus propósitos de enseñanza. Se deben utilizar las TIC de forma que el estudiante aprenda “haciendo cosas” con ellas.

En los espacios virtuales, el equipo docente, debe tomar al menos las siguientes acciones:

- Promover las relaciones entre profesores y estudiantes.
- Desarrollar estrategias para atender dudas, asesorar y orientar a los estudiantes en las problemáticas planteadas.
- Desarrollar dinámicas de cooperación entre los alumnos a través de actividades grupales colaborativas.
- Fomentar el trabajo en equipo, la lectura analítica, el pensamiento crítico entre otras.
- Permitir procesos de retroalimentación.
- Tener en cuenta que cualquier tiempo que el alumno dedique para realizar una actividad del curso como leer el contenido de una pantalla, realizar un ejercicio, ver un vídeo, hacer un video, leer un artículo dentro o fuera de la plataforma, participar en un foro, realizar una tarea o un trabajo, se contabiliza dentro de las horas totales del curso. Por tanto, se deberá estimar el tiempo de cada una de las actividades propuestas.
- Promover ambientes inclusivos para el aprendizaje, mediante el uso de estrategias de mediación pedagógica basadas en el trabajo colaborativo, aprendizaje basado en proyectos y cooperativo. Los contenidos deben presentarse en diferentes formatos para que sean accesibles, siguiendo las recomendaciones de la Comisión de

discapacidad.

- Los materiales y recursos digitales deben crearse, utilizarse y/o comunicarse de acuerdo a la normativa de Derechos y Propiedad Intelectual de la UNNOBA.
- Utilizar, para las actividades sincrónicas, la herramienta de videoconferencia de la universidad. Se debe tener en cuenta que el funcionamiento de la misma dependerá de la congestión de las redes y de la conectividad de cada uno de los participantes.
- Tener en cuenta que no deben solicitar actividades que se realicen con un software o herramientas específicas, salvo que la Universidad disponga de licencias o sean de uso libre.
- Tener en cuenta que en el caso de que el docente cree videos educativos los deberá subir a un canal propio y deberá compartirlo en su curso dentro de la plataforma. Los vídeos, preferentemente, no deberán tener una duración de más de 15 minutos.
- Considerar que todos los contenidos generados por los docentes y compartidos en la plataforma, formarán parte del repositorio Institucional.
- Ingresar a la plataforma al menos tres veces a la semana para la atención de las actividades y resolución de dudas generadas por los estudiantes favoreciendo que no pasen más de 48 hs. sin que el alumno reciba una respuesta a su consulta. Brindando retroalimentación oportuna y pertinente sobre los avances, actividades y productos generados por los estudiantes.
- Guiar a los alumnos en la adquisición de nuevos hábitos y técnicas de estudio en esta nueva modalidad.
- Promover la autonomía y el desarrollo de estrategias de autoaprendizaje.
- Respetar la diversidad de formas de aprender.
- Transmitir a los estudiantes una disciplina de superación de las dificultades y persistencia en las actividades.
- Planificar una actividad en la plataforma explicitando sólo el objetivo sino también el contenido curricular. Ver Anexo III.
- Contemplar la evaluación continua de los estudiantes.

La asignatura en el aula virtual debe incluir:

- Sección de bienvenida: En esta sección se deberá incluir un cordial mensaje de bienvenida a los alumnos que incluya el propósito general de la asignatura. Puede ser texto, imagen, audio o video.
- Programa de la Asignatura: Deberá ser el último programa de la asignatura aprobado por el órgano normativo correspondiente.
- Cronograma de actividades: Debe incluir, al menos, la información que se detalla en el Anexo I y estar diseñado teniendo en cuenta la información relevada en el diagnóstico inicial sobre las posibilidades de conectividad de los estudiantes, sus posibilidades y limitaciones en el trabajo virtual.
- Documento de información general de la asignatura: En este documento se deberá incluir la información que se muestra en el Anexo II.
- Foro de avisos: En este espacio, el equipo docente comunicará todo lo necesario para que los estudiantes se notifiquen de las novedades respecto al desarrollo del curso.
- Foro de consultas: Será el medio de comunicación mediante el cual los estudiantes y docentes tendrán la posibilidad de mantener un canal de comunicación activo.
- Materiales teóricos y prácticos, actividades, tareas, calificaciones y demás: Toda esta información deberá estar organizada de manera que le permita al alumno encontrar la información de forma amigable y ordenada (pueden ser divididas en secciones para mejor organización, utilizando imágenes referenciales, etc...).
- Los materiales del curso deben estar en alguna carpeta u otro recurso. Se pueden hacer accesibles desde los foros, aunque no deberían quedar sólo allí.
- Consignas para cada actividad: La misma deberá estar redactada de forma clara y contener toda la información que se muestra en el Anexo III.
- Se podrán subir archivos en la plataforma siempre que respeten el formato y tamaño que defina la Prosecretaría Tic teniendo en cuenta la infraestructura disponible. Los archivos de audio, video, etc. que se encuentren alojados en sitios externos podrán ser incorporados sin necesidad de descargarlos y cargarlos en la plataforma de manera de no sobrecargar el sistema.

De la Evaluación Virtual

En caso de asignaturas que no sean totalmente virtuales quedará a criterio del equipo docente el tipo de modalidad de evaluación. Si la evaluación es virtual se registrará con las siguientes consideraciones:

La evaluación de los aprendizajes es un componente del proceso formativo tanto presencial como a distancia, a través del cual se observa, recoge y analiza información significativa con el fin de tomar decisiones para el mejoramiento del aprendizaje. Además, tiene como objetivos la valoración de los cambios o resultados producidos como consecuencia del proceso educativo de los alumnos.

Dada la naturaleza de la modalidad a distancia, la evaluación constituye un proceso fundamental que garantiza la calidad de los aprendizajes, la idoneidad del sistema y una certificación.

En el marco de la educación a distancia, el desafío es diseñar estrategias de evaluación virtuales que contemplen las diferentes dimensiones del proceso formativo, incorporando metodologías de trabajo y herramientas digitales que se ajusten a los nuevos escenarios académicos.

Tener en cuenta que para los procesos educativos desarrollados a distancia, las evaluaciones parciales y finales, pueden adoptar tanto instancias orales (exposición, discusiones, presentaciones, defensas, etc.), como escritas (de respuestas larga o breve, objetivas sencillas o complejas, trabajos extensos, estudios de casos, pruebas de ejecución, etc.).

El docente debe utilizar las herramientas que brinda la plataforma para implementar las evaluaciones. En caso de utilizar herramientas externas que no se encuentren disponibles en la plataforma, deberá quedar registro tanto de la actividad como de la calificación en la misma. Las evaluaciones podrán ser individuales, colaborativas o grupales según la metodología que el docente haya definido.

Durante el proceso de evaluación virtual se puede encontrar no sólo con las incidencias propias y comunes a las pruebas presenciales, sino con incidencias de tipo técnico. Ante estas situaciones se deberán considerar la posibilidad de plantear actividades remediales. La detección de actos fraudulentos se someterá a los procedimientos de disciplina universitaria previstos académicamente, y siguiendo lo establecido en el Reglamento Alumnos de la

Universidad.

Para regularizar la asignatura virtual

- Como en las instancias de evaluación presenciales, es importante que previamente el equipo docente consigne por escrito y explicita a los estudiantes, mediante, por ejemplo, el diseño de una rúbrica, los criterios con que se los evaluará. Los mismos deben ser claros y acordes, tanto con la propuesta de enseñanza como con los medios tecnológicos empleados.
- Dar a conocer cuál/es será/n el/los mecanismo/s que se instrumentará/n para la acreditación de los aprendizajes.
- La evaluación debe plantearse de manera continua.
- La calificación no se genera exclusivamente con los exámenes parciales realizados al finalizar el curso, que suponen no más de un 50% o 60% de la nota final. La aprobación de la cursada se calcula como sumatoria de las calificaciones de las actividades planteadas en la asignatura.
- El alumno deberá poder ver en la plataforma la evolución de su calificación de manera constante.

Para aprobar la asignatura virtual

- La toma de exámenes finales se realizará a través de la Plataforma para tal fin, en donde cada mesa dispondrá de un espacio para la toma de su final.
- El docente deberá definir dentro de este espacio la metodología de evaluación que se utilizará e informarla a través de los medios de comunicación de la plataforma, a los alumnos inscriptos a la mesa.
- En caso de que el docente así lo disponga, en los días consecutivos al cierre de inscripción y hasta la fecha del examen, podrá utilizar el curso en la plataforma para resolver consultas o dictar clases de apoyo.
- El equipo docente deberá asignar un medio de comunicación alternativo durante el período que dure el examen, para mantener una comunicación activa y paralela con los estudiantes. Se sugiere crear una sala de Chat en la Plataforma.
- El docente puede utilizar la herramienta de videoconferencia para la toma de exámenes. Hay que tener en cuenta que el funcionamiento de la misma dependerá de la congestión de las redes y de la conectividad de cada uno de los participantes.

- Si utiliza videoconferencia deberán estar presentes dos docentes del equipo. En caso de que haya un sólo docente en una asignatura, deberán coordinar con la Secretaría/Prosecretaría Académica de la Escuela o del Instituto de Desarrollo Humano, o los Directores de Departamento, según corresponda.
- El docente responsable de la asignatura debe informar a los alumnos qué medidas se tomarán ante la falta de conectividad o cualquier otro inconveniente, durante el tiempo que dura el examen y cuáles serán las acciones que el alumno deberá realizar para informar de esta situación.

De la carga horaria de la asignatura totalmente virtual

Carga horaria de la Asignatura	Encuentros por videoconferencia durante el dictado de la asignatura al menos:	Cantidad de horas semanales mínimas para otras actividades:	Actividades Asincrónicas durante la cursada al menos:
32 Hs.	2	1	3
64 Hs.	2	3	5
80 Hs	2	4	7
96 Hs	2	5	8
128 Hs	3	6	10

De la carga horaria de la asignatura con el 30% de horas virtualizadas

Carga horaria de la Asignatura	Horas virtualizadas sobre la carga total de la asignatura:	Actividades Asincrónicas durante la cursada al menos
32 Hs.	10	1
64 Hs.	19	2
80 Hs	24	2
96 Hs	29	3
128 Hs	38	4

De la carga horaria de la asignatura con el 50% de horas virtualizadas

Carga horaria de la Asignatura	Horas virtualizadas sobre la carga total de la asignatura:	Actividades Asincrónicas durante la cursada al menos
32 Hs.	16	2

64 Hs.	32	3
80 Hs	40	4
96 Hs	48	5
128 Hs	64	6

De la carga horaria de la asignatura con el 80% de horas virtualizadas

Carga horaria de la Asignatura	Horas virtualizadas sobre la carga total de la asignatura:	Actividades Asincrónicas durante la cursada al menos
32 Hs.	26	3
64 Hs.	51	5
80 Hs	64	6
96 Hs	77	7
128 Hs	102	10

En caso de que las videoconferencias sean de carácter meramente expositivo, no deberán durar más de 60/90 minutos y deberán prever una actividad asincrónica para aquellos alumnos que no puedan conectarse.

Las actividades pueden incluir foros de discusión, entrega de trabajos prácticos, cuestionarios, lectura de material, videos propios o ajenos, entre otros.

La suma del total de horas calculadas para desarrollo de cada actividad sincrónica o asincrónica no debe superar la cantidad de horas totales de la asignatura.

Recuerde que todas las actividades asincrónicas deben ser calificables.

Anexo I - Cronograma de actividades de la asignatura

Semana	Fecha	Temas	Actividades	Duración estimada en horas	Opción Pedagógica		Tipo de comunicación		% de incidencia en la aprobación de la cursada
					Presencial	Distancia	Sincrónico	Asincrónico	
Número de Semana		Contenidos a trabajar	Título de la consigna de la actividad correspondiente						La sumatoria de esta columna debería ser del 100%
1									
...									
N									

Cada fila de la tabla es una actividad diferente. Recuerde ser lo más preciso posible al momento de definir el tiempo que le lleva al alumno realizar la actividad y el % de incidencia de la evaluación.

Anexo II - Documento de Información General de la Asignatura con horas virtualizadas

NOMBRE COMPLETO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA

Nombre de la propuesta educativa

OBJETIVOS

Expresados en lo que se espera del estudiante.

MODALIDAD DE COMUNICACIÓN - TUTORÍA

Describe cómo será el modelo tutorial, entendido como la forma de acompañamiento, seguimiento y orientación en el proceso educativo. Deberá quedar claro la metodología de consulta a través de la plataforma de manera que queden establecidos los momentos y frecuencia de respuestas a los alumnos.

MODALIDAD DE TRABAJO

Opción pedagógica virtual o presencial con actividades virtuales, que se espera de los estudiantes. Se pueden dar recomendaciones para el acceso y visita al curso en el entorno.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN y CRITERIOS PARA LA APROBACIÓN

¿Cuál será la forma de evaluación y cuál la de acreditación para esta propuesta? ¿Qué herramientas se utilizarán? ¿Cómo será la forma y las herramientas para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes?

Anexo III - Planificación de una Actividad

Consigna de Actividad

Describir brevemente qué es lo que se quiere hacer.

El **propósito** (de enseñanza) de esta actividad es

¿Qué va a hacer el docente para realizar esta actividad? ¿Qué cosas pondrá a disposición para que el estudiante cumpla con los objetivos planteados? Por ejemplo brindar herramientas, proveer de materiales de lectura, etc.

Objetivo de aprendizaje:

¿Qué se espera de los estudiantes? Por ejemplo: Que realicen un análisis de... que comprendan el uso de cierta herramienta, etc.

Carácter:

Individual/ En grupos. ¿De cuántos integrantes son los grupos? ¿Cómo, quién y cuándo se conformarán?

Duración:

La actividad estará disponible desde el día [xx/xx], con fecha límite el [xx/xx] hasta las xx:xx hs.

Pasos para llevar a cabo la actividad

Enumerar las acciones para llevar a cabo la actividad. No olvidar poner links de accesos a recursos, pautas de presentación, etc.

- 1.
- 2.
-
- N.

Medio de entrega de la Actividad

Enunciar por que medio el alumno deberá hacer llegar la actividad al docente. Especificar formato, dimensión máxima, nombre del archivo digital, etc.

Criterios de Evaluación

Enunciar los criterios que se tendrán en cuenta para evaluar la actividad y que porcentaje representa de la evaluación total de la asignatura.

ANEXO III

RESOLUCIÓN (CS) 1902/2020

Seguimiento de alumnos en la virtualidad

Índice

Funciones del docente en su rol tutorial	2
ANEXO I - Detección de situaciones de posible impacto en la deserción	5

Funciones del docente en su rol tutorial

El sistema tutorial tendrá por objetivos contribuir a mejorar la calidad del proceso educativo virtual de manera de potenciar las capacidades de los estudiantes para promover su autonomía, adquirir destrezas, actitudes, hábitos y competencias para mejorar su rendimiento académico dentro de los cursos virtuales a fin de reducir los índices de deserción y reprobación.

El tutor virtual se perfila como un componente esencial en el contexto educativo a distancia y digital de la Universidad, en especial cuando la Institución está virtualizando sus diferentes cursos. Por esta razón, es deseable que el tutor que tiene la responsabilidad de ser facilitador en la virtualidad conozca algunas de las responsabilidades y funciones que tiene en este tipo de espacios asincrónicos.

El rol tutorial será desarrollado por el equipo docente designado en el curso. Dentro de las principales funciones de este rol en espacios virtuales se encuentra la de ayudar al estudiante a “aprender a aprender” de manera autónoma y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas, que tengan en cuenta sus características personales. Sus funciones están asociadas a ayudar y acompañar al estudiante para que pueda desarrollar su actividad de aprendizaje, en un entorno colaborativo y social en el cual se sienta, en todo momento, acompañado y apoyado ante las dificultades que le puedan surgir.

- Utilizar las herramientas que posibilitan el seguimiento dentro de la plataforma para llevar el control de cada estudiante, logrando información complementaria para elaborar estadísticas de los trabajos recibidos, de desempeño, registro de los movimientos

de cada uno de los participantes en el aula virtual, pudiendo acceder a los materiales descargados, visitas a los foros y materiales vistos, entre otros.

- Detectar situaciones que considere pudieran impactar en la deserción del curso y en caso de producirse, definir de manera conjunta con el equipo docente estrategias que minimicen dicho impacto e informar a la Unidad Académica, Secretaría de Extensión o establecimientos no universitarios pertenecientes a la Universidad, la situación y las estrategias propuestas. ANEXO I.

Situaciones de análisis:

- Asistencia a encuentros sincrónicos si los hubiera.
 - Entrega en tiempo y forma de las actividades propuestas.
 - Calificación de las actividades.
 - Descarga y/o abordaje de materiales.
 - Tiempo de inactividad en la plataforma.
 - entre otras
- Diagnosticar necesidades, intereses y dificultades del grupo de estudiantes y de cada uno de ellos en particular. Personalizar el sistema ajustando ritmo e intensidad al diagnóstico realizado.
 - Diseñar un espacio para que los estudiantes y docentes se presenten, de manera de generar un ambiente propicio y dinamizador de grupos.
 - Definir qué canales y metodología de comunicación se utilizarán (correo electrónico, chat, encuentros virtuales, documentos compartidos, tiempos de respuesta...) y dejarlos explícitos en el aula virtual de manera que esté accesible para los alumnos.
 - Mantener una comunicación con el estudiante que debe ser frecuente que favorezca y dinamice el funcionamiento y la interacción dentro de la asignatura.
 - Promover un ambiente social enriquecedor para el aprendizaje, que favorezca la comunicación entre los estudiantes y la realización de trabajos que fomentan el aprendizaje entre pares.
 - Motivar e interesar al estudiante diseñando estrategias proponiendo caminos y recursos posibles para el logro de objetivos y la apropiación de los contenidos aprovechando todas las posibilidades que brinda la plataforma.
 - Mantener un contacto continuo con el resto del equipo docente para la coordinación de

actuaciones y la información actualizada sobre el desarrollo del curso y la participación del grupo.

- Realizar el seguimiento del cumplimiento por parte de los estudiantes de las actividades propuestas, de manera que el equipo docente pueda realizar ajustes al cronograma si lo considera pertinente, modificando el existente en la plataforma.

ANEXO I - Detección de situaciones de posible impacto en la deserción

Se podrá completar la tabla que el equipo docente considere pertinente (nominal o por grupo de estudiantes)

Apellido y Nombre del Estudiante	Descripción del problema detectado	Estrategias definidas por equipo docente			Resultados Obtenidos
		Estrategia 1	Estrategia	Estrategia N	

Caracterización del grupo de estudiantes	Descripción del problema detectado	Estrategias definidas por equipo docente			Resultados Obtenidos
		Estrategia 1	Estrategia	Estrategia N	