



**UNIVERSIDAD ABIERTA DE
ESTUDIOS ESPECIALIZADOS**

"Comprometidos con la Excelencia"

Decreto Ejecutivo N° 67 de 22 de diciembre de 2022

UNAES


DIPLOMADO EN **EXE – LEARNING: RECURSOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS**


4 MESES

Modalidad 100% Virtual

   @unaes_panama

 349-8699

 6242-1164

 www.unaes.edu.pa

 Residencial Nuevo Arraiján, Calle 5ta., Edificio UNAES



I. Descripción General:

El diplomado "eXe-Learning: Recursos Educativos Interactivos" está diseñado para proporcionar a los profesionales de la educación herramientas y técnicas avanzadas para crear y utilizar recursos educativos interactivos mediante la plataforma eXe-Learning. Su finalidad es actualizar y potenciar las competencias de los participantes en el diseño, producción y uso de recursos digitales interactivos que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este programa es pertinente debido a la creciente importancia de las tecnologías educativas interactivas y la necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas a estos recursos. Los conceptos fundamentales incluyen el diseño de contenido interactivo, la producción de recursos digitales con eXe-Learning, el uso de herramientas y plataformas educativas interactivas, y la evaluación del impacto de estos recursos en el aprendizaje.

El diplomado se ofrecerá en línea, utilizando estrategias innovadoras de aprendizaje que combinan herramientas de interacción sincrónica y asincrónica. Esto lo hace accesible para personas con limitaciones de tiempo debido a compromisos laborales y personales. Los cuatro módulos que se desarrollarán son:

1. Fundamentos del Diseño Interactivo.
2. Producción de Recursos Digitales con eXe-Learning.
3. Implementación de Recursos Interactivos en la Enseñanza.
4. Evaluación y Mejora Continua de Recursos Interactivos.

II. Justificación:

La implementación de este diplomado responde a la necesidad de actualizar las prácticas educativas para que se alineen con las demandas contemporáneas del uso de tecnologías interactivas en la enseñanza. La evolución de las tecnologías digitales y su potencial para transformar la educación requieren que los educadores desarrollen competencias innovadoras que mejoren la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Características Especiales del Programa:

El programa se distingue por su enfoque en el diseño y producción de recursos educativos interactivos utilizando eXe-Learning y el uso intensivo de herramientas digitales para la creación, implementación y evaluación de estos recursos, proporcionando una formación integral que combina teoría y práctica. Además, se ofrece en un formato flexible que permite a los participantes aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar.



Población Meta:

El diplomado está dirigido a administradores escolares, coordinadores académicos, diseñadores instruccionales, directores de instituciones educativas y otros profesionales del ámbito educativo que buscan actualizar sus competencias y mejorar sus prácticas en la administración de plataformas educativas.

Objeto de Estudio:

El programa se centra en el desarrollo y aplicación de estrategias metodológicas innovadoras para la creación y uso de recursos educativos interactivos con eXe-Learning en el contexto educativo.

Orientación Humanística en la Formación:

El diplomado promueve una formación holística que considera no solo el desarrollo técnico, sino también el emocional y social de los participantes, fomentando una administración integral y humanista.

III. Competencias:

Módulo 1: Fundamentos del Diseño Interactivo.

Competencia Global:

El participante comprende los principios y fundamentos del diseño interactivo para aplicarlos en la creación de recursos educativos interactivos.

Competencias Operativas:

- 1. Competencias Cognitivas:** Conoce los fundamentos teóricos y principios básicos del diseño interactivo.
- 2. Competencias Procedimentales:** Aplica los principios del diseño interactivo en la planificación y creación de contenidos educativos.
- 3. Competencias Actitudinales:** Valora la importancia del diseño interactivo para la efectividad de los recursos educativos.

Módulo 2: Producción de Recursos Digitales con eXe-Learning.

Competencia Global:

El participante diseña y produce recursos educativos digitales utilizando eXe-Learning que sean interactivos y atractivos para los estudiantes.



Competencias Operativas:

1. **Competencias Cognitivas:** Identifica los componentes clave de la producción de recursos digitales con eXe-Learning.
2. **Competencias Procedimentales:** Utiliza herramientas y técnicas de eXe-Learning para crear aplicaciones multimedia educativas.
3. **Competencias Actitudinales:** Promueve la innovación y creatividad en la producción de materiales educativos interactivos.

Módulo 3: Implementación de Recursos Interactivos en la Enseñanza.

Competencia Global:

El participante implementa recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la experiencia educativa.

Competencias Operativas:

1. **Competencias Cognitivas:** Conoce las estrategias de integración de recursos interactivos en la enseñanza.
2. **Competencias Procedimentales:** Aplica técnicas para implementar recursos interactivos en actividades educativas.
3. **Competencias Actitudinales:** Fomenta una cultura de aprendizaje interactivo y dinámico en el aula.

Módulo 4: Evaluación y Mejora Continua de Recursos Interactivos.

Competencia Global:

El participante evalúa y mejora continuamente el uso de recursos interactivos en el proceso educativo, asegurando su calidad y efectividad.

Competencias Operativas:

1. **Competencias Cognitivas:** Conoce los métodos y herramientas de evaluación de recursos interactivos en la educación.
2. **Competencias Procedimentales:** Aplica técnicas de evaluación para medir la efectividad de los recursos interactivos utilizados.
3. **Competencias Actitudinales:** Valora la importancia de la evaluación continua y la retroalimentación para la mejora de los recursos interactivos.



IV. Contenido:

Módulo 1: Fundamentos del Diseño Interactivo.

- Temas y Subtemas:

1. Introducción al Diseño Interactivo.

- Definición y características del diseño interactivo.
- Historia y evolución del diseño interactivo en la educación.

2. Teorías y Modelos de Diseño Interactivo.

- Principales teorías del diseño interactivo aplicadas a la educación.
- Modelos pedagógicos para el diseño de recursos interactivos.

3. Elementos del Diseño Interactivo.

- Componentes básicos: texto, imagen, audio y video.
- Integración de elementos interactivos para la creación de contenidos educativos.

4. Principios de Usabilidad y Accesibilidad.

- Diseño accesible para todos los estudiantes.
- Mejora de la usabilidad en recursos interactivos educativos.

Módulo 2: Producción de Recursos Digitales con eXe-Learning.

- Temas y Subtemas:

1. Introducción a eXe-Learning.

- Características y funcionalidades de eXe-Learning.
- Beneficios del uso de eXe-Learning en la educación.

2. Diseño de Contenidos Interactivos con eXe-Learning.

- Creación de recursos multimedia interactivos utilizando eXe-Learning.
- Diseño de actividades y evaluaciones interactivas.

3. Integración de Herramientas y Recursos Externos.

- Uso de complementos y extensiones en eXe-Learning.
- Integración de herramientas y recursos externos en los proyectos de eXe-Learning.

4. Publicación y Distribución de Recursos Digitales.

- Exportación y publicación de contenidos creados con eXe-Learning.
- Distribución de recursos digitales a través de plataformas educativas.

Módulo 3: Implementación de Recursos Interactivos en la Enseñanza.

- Temas y Subtemas:

1. Estrategias de Integración de Recursos Interactivos en la Enseñanza.

- Técnicas para la integración efectiva de recursos interactivos en el aula.
- Planificación de actividades educativas con recursos interactivos.

2. Motivación y Participación de los Estudiantes.

- Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Uso de recursos interactivos para fomentar la participación activa.



3. Comunicación y Retroalimentación Efectiva.

- Principios de comunicación efectiva en el uso de recursos interactivos.
- Estrategias de retroalimentación continua y oportuna.

4. Gestión del Aula con Recursos Interactivos.

- Técnicas para la gestión efectiva del aula utilizando recursos interactivos.
- Resolución de problemas comunes en la implementación de recursos interactivos.

Módulo 4: Evaluación y Mejora Continua de Recursos Interactivos.

- Temas y Subtemas:

1. Métodos y Técnicas de Evaluación de Recursos Interactivos.

- Evaluación formativa y sumativa de recursos interactivos.
- Herramientas y técnicas para la evaluación de recursos interactivos.

2. Análisis de Datos de Evaluación.

- Recopilación y análisis de datos para la mejora del aprendizaje.
- Uso de analíticas de aprendizaje para mejorar los recursos interactivos.

3. Retroalimentación y Mejora Continua.

- Estrategias para la retroalimentación efectiva en el uso de recursos interactivos.
- Planificación de mejoras basadas en los resultados de la evaluación.

4. Innovación en el Diseño y Producción de Recursos Interactivos.

- Tendencias emergentes en el diseño de recursos interactivos.
- Innovación y creatividad en la producción de recursos educativos digitales.

V. Metodología:

El diplomado se impartirá completamente en modalidad virtual, utilizando una combinación de estrategias metodológicas diseñadas para entornos en línea (LMS). Se emplearán métodos activos de aprendizaje, estudios de caso, simulaciones, trabajo colaborativo y tutorías personalizadas. Las estrategias específicas incluyen:

Clases Sincrónicas: Se llevarán a cabo sesiones en vivo a través de plataformas de videoconferencia, permitiendo la interacción directa entre los participantes y los instructores. Estas sesiones incluirán exposiciones teóricas, discusiones grupales y actividades prácticas.

Clases Asincrónicas: Los participantes tendrán acceso a materiales de estudio, videos educativos, lecturas y ejercicios prácticos a través de una plataforma de aprendizaje en línea. Esto les permitirá avanzar a su propio ritmo y revisar los contenidos según su disponibilidad.

Foros de Discusión: Se crearán foros de discusión para promover el intercambio de ideas, experiencias y conocimientos entre los participantes. Estos foros serán moderados por los instructores, quienes proporcionarán retroalimentación y orientación.



Proyectos Colaborativos: Los participantes trabajarán en equipos para desarrollar proyectos educativos que integren las metodologías y herramientas aprendidas. Estos proyectos serán evaluados y recibirán retroalimentación tanto de los compañeros como de los instructores.

Evaluaciones y Retroalimentación Continua: A lo largo del diplomado, se realizarán evaluaciones formativas para medir el progreso de los participantes y proporcionar retroalimentación continua. Estas evaluaciones incluirán quizzes, cuestionarios, autoevaluaciones y evaluaciones por pares.

VI. Recursos Didácticos:

Los recursos didácticos comprenden materiales digitales elaborados por los especialistas, así como herramientas tecnológicas utilizadas para la elaboración de contenido educativo. Los recursos incluyen:

E-books y Artículos Científicos: Textos digitales que abordan los temas del diplomado y proporcionan una base teórica sólida.

Videos Educativos: Material audiovisual que explica conceptos clave y ofrece ejemplos prácticos.

Presentaciones Interactivas: Diapositivas y recursos visuales interactivos que facilitan la comprensión de los temas.

Simulaciones y Software Educativo: Herramientas interactivas que permiten a los participantes practicar y aplicar lo aprendido en un entorno virtual controlado.

Plataformas de Aprendizaje en Línea (LMS): Sistemas de gestión del aprendizaje que facilitan el acceso a los materiales del curso, la realización de actividades y la comunicación entre participantes e instructores.

VII. Evaluación:

Para garantizar la medición y valoración del cumplimiento de los objetivos y competencias logradas, se implementarán diversos tipos de evaluación:

Evaluaciones Diagnósticas: Al inicio del diplomado, para identificar los conocimientos previos y necesidades de los participantes.

Evaluaciones Formativas: A lo largo del curso, mediante quizzes, tareas y proyectos, para monitorear el progreso y proporcionar retroalimentación.



Evaluaciones Sumativas: Al final de cada módulo y al finalizar el diplomado, para evaluar el conocimiento y las competencias adquiridas.

Autoevaluaciones y Evaluaciones por Pares: Herramientas para promover la reflexión crítica y el autoaprendizaje entre los participantes.

VIII. Bibliografía:

Cabero, J., & Marín, V. (2020). E-learning: Metodología y práctica. Editorial Síntesis.

García, F. J., & Gros, B. (2018). La educación a distancia: De la teoría a la práctica. Editorial Ariel.

Salinas, J. (2019). Innovación educativa y tecnologías de la información y la comunicación. Editorial Graó.

Bartolomé, A. (2017). Herramientas digitales para la educación. Editorial Narcea.

Tejada, J., & Fernández, I. (2018). Formación y e-learning: Innovar para enseñar y aprender en la sociedad del conocimiento. Editorial Narcea.

IX. Costos:

DESCRIPCIÓN	COSTO REGULAR	COSTO PROMOCIONAL
Inscripción	B/.200.00	B/.50.00
Mensualidades (4)	B/.150.00 c/u	B/.62.50 c/u
Precio total	B/.800.00	B/.300.00



**UNIVERSIDAD ABIERTA DE
ESTUDIOS ESPECIALIZADOS**

"Comprometidos con la Excelencia"

Decreto Ejecutivo N° 67 de 22 de diciembre 2022