



**UNIVERSIDAD ABIERTA DE
ESTUDIOS ESPECIALIZADOS**

"Comprometidos con la Excelencia"

Decreto Ejecutivo N° 67 de 22 de diciembre 2022

UNAES

MAESTRÍA EN
**NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA
ENSEÑANZA** CON SALIDA LATERAL DE
ESPECIALIZACIÓN **EN NUEVAS TECNOLOGÍAS
APLICADAS A LA ENSEÑANZA**

Semipresencial: Resolución CTDA-018-2025 de 20 de febrero de 2025.

Virtual: Resolución CTDA-020-2025 de 20 de febrero de 2025.

   @unaes_panama

 349-8699

 6242-1164

 www.unaes.edu.pa

 Residencial Nuevo Arraiján, Calle 5ta., Edificio UNAES



DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA:

La Maestría en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Enseñanza es un programa innovador que forma profesionales en la integración de herramientas digitales en los procesos educativos. Con modalidad virtual y semipresencial, y con una duración de cuatro cuatrimestres, esta maestría brinda conocimientos en diseño de cursos virtuales, evaluación del aprendizaje en entornos digitales, administración de plataformas educativas y producción de recursos multimedia. Además, aborda el impacto de la inteligencia artificial en la educación, las tendencias en e-learning y la transformación digital en la enseñanza, preparando a los egresados para liderar proyectos de innovación educativa.

Este programa cuenta con una salida lateral de especialización en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Enseñanza, lo que permite a los estudiantes obtener una certificación intermedia al completar los dos primeros cuatrimestres. La especialización se enfoca en estándares en e-learning, diseño y producción de aplicaciones multimedia, y estrategias para la enseñanza virtual, facilitando la inserción temprana en el campo laboral. Los estudiantes que continúan con la maestría profundizan en investigación educativa, marketing y distribución de contenidos multimedia, evaluación de plataformas educativas y la gestión de recursos interactivos para el aprendizaje.

Los egresados estarán preparados para desempeñarse como diseñadores de cursos virtuales, administradores de plataformas educativas, especialistas en e-learning y consultores en transformación digital aplicada a la educación. La creciente demanda de formación a distancia y la necesidad de innovación en los procesos de enseñanza convierten a esta maestría en una opción estratégica para docentes, gestores educativos y profesionales que buscan desarrollar experiencias de aprendizaje adaptadas a las exigencias del siglo XXI.

DURACIÓN:

- ▶ 1 año y 4 meses (4 cuatrimestres)

OBJETIVO GENERAL:

- ▶ Formar profesionales altamente competentes en la utilización efectiva de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, desarrollando habilidades avanzadas en la gestión de plataformas educativas, la investigación educativa, la creación de materiales multimedia y la producción de recursos educativos interactivos.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ▶ Profundizar en el conocimiento y la gestión de plataformas educativas, permitiendo a los estudiantes administrar de manera eficiente entornos virtuales de aprendizaje y adaptarlos a las necesidades específicas de sus instituciones.
- ▶ Fomentar la capacidad de investigación educativa de los estudiantes, brindando las herramientas y metodologías necesarias para llevar a cabo investigaciones de alta calidad que contribuyan al avance del campo educativo.
- ▶ Desarrollar habilidades avanzadas en la elaboración de materiales multimedia, incluyendo la creación de recursos didácticos innovadores que enriquezcan la experiencia de aprendizaje.
- ▶ Explorar a fondo la plataforma eXe-Learning y su potencial para la creación de recursos educativos interactivos, promoviendo la producción de contenidos pedagógicamente sólidos y atractivos.
- ▶ Capacitar a los estudiantes en la administración avanzada de plataformas educativas, incluyendo aspectos técnicos, de seguridad y de gestión de contenidos.
- ▶ Comprender los principios del marketing y la distribución de multimedia en el ámbito educativo, permitiendo a los estudiantes promover efectivamente los recursos que desarrollan.
- ▶ Evaluar críticamente el impacto de los materiales multimedia en la educación, aplicando metodologías de evaluación efectivas y tomando decisiones informadas sobre su implementación.
- ▶ Proporcionar a los estudiantes la opción de realizar un proyecto de grado que les permita aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en un contexto educativo específico, contribuyendo a la innovación en la enseñanza y el aprendizaje.

PERFIL DE INGRESO:

Los requisitos para ingresar a la Maestría en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación son:

- ▶ Presentar original y copia del título de Licenciatura o su equivalente. Si el título viene del extranjero deberá estar apostillado y traducido al español, de ser necesario.
- ▶ Presentar original y copia de los Créditos de Licenciatura. Si vienen del extranjero deberán estar apostillados y traducidos al español, de ser necesario.
- ▶ Llenar formulario de inscripción.
- ▶ 2 fotos tamaño carnet.
- ▶ Currículum Vitae actualizado.



Observación: Para la selección de los estudiantes se tomará en cuenta, además de lo antes planteado, la entrevista, las recomendaciones y otros requerimientos que se consideren pertinentes en el respectivo Programa.

PERFIL DE EGRESO O CAMPO LABORAL:

- ▶ **Diseñador de Entornos Educativos Digitales:** El egresado diseña y desarrolla entornos educativos digitales innovadores, utilizando herramientas de e-learning y plataformas interactivas que facilitan el aprendizaje adaptativo y personalizado, promoviendo experiencias significativas para los estudiantes.
- ▶ **Administrador de Plataformas Educativas:** Capaz de gestionar y optimizar plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), el egresado asegura su funcionamiento eficiente, adapta funcionalidades a las necesidades institucionales y ofrece soluciones técnicas para mejorar la experiencia de usuario.
- ▶ **Desarrollador de Contenidos Multimedia Educativos**
El egresado crea contenidos multimedia interactivos y de alto impacto visual, aplicando principios de diseño instruccional y narrativa digital, utilizando herramientas avanzadas como eXe-Learning para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ▶ **Evaluador de Aprendizajes en Entornos Virtuales**
Con un enfoque basado en la evidencia, el egresado diseña, implementa y evalúa métodos de evaluación de aprendizajes en e-learning, utilizando analíticas de datos y criterios estandarizados para medir el rendimiento estudiantil y la efectividad de los recursos digitales.
- ▶ **Investigador en Tecnología Educativa**
El egresado aplica metodologías de investigación educativa para analizar, evaluar y proponer mejoras en la implementación de nuevas tecnologías en entornos académicos, contribuyendo al desarrollo del conocimiento en el campo de la tecnología educativa.
- ▶ **Consultor en Innovación Educativa**
El egresado asesora a instituciones educativas en la integración efectiva de nuevas tecnologías en sus currículos, proponiendo soluciones innovadoras basadas en las tendencias emergentes de la educación digital y la inteligencia artificial.
- ▶ **Promotor de Entornos de Aprendizaje Inclusivos**
Con un enfoque en la equidad educativa, el egresado fomenta entornos de aprendizaje inclusivos y accesibles, utilizando recursos educativos interactivos y metodologías adaptativas que respetan la diversidad cultural, social y de habilidades de los estudiantes.



‣ **Líder de Proyectos Educativos Innovadores**

El egresado lidera proyectos educativos que integran tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y el aprendizaje adaptativo, promoviendo la transformación digital en instituciones educativas y la mejora continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

‣ **Capacitador en Competencias Digitales Docentes**

El egresado diseña y ejecuta programas de desarrollo profesional en competencias digitales para docentes, impulsando el uso pedagógico de las tecnologías educativas y promoviendo una cultura de innovación en el ámbito académico.

‣ **Emprendedor en Soluciones Educativas Digitales**

El egresado identifica oportunidades de negocio en el ámbito de la tecnología educativa, desarrollando soluciones digitales que responden a las necesidades emergentes de aprendizaje, incluyendo aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje colaborativo.

REQUISITOS DE PERMANENCIA:

- Mantener un índice acumulativo no menor a 2.00.
- Asistencia mínima del 75% en cada asignatura.
- Cumplimiento de las normas y reglamentos de la Universidad.
- Conservar una conducta ética y moral acorde con los parámetros de la comunidad educativa donde se encuentra.
- Cumplimiento del Plan de estudios de la Maestría.
- Cumplir los compromisos económicos que emanen del estudio de la carrera.



REQUISITOS DE GRADUACIÓN:

Los requisitos de graduación para finalizar el programa de Maestría son:

- ▶ Aprobar todas las asignaturas del Plan de Estudio con puntuación no menor de ochenta y uno (81) con su equivalente en créditos, es decir, índice mínimo de dos (2).
- ▶ Presentar y aprobar Opción de grado con una nota mínima de 81 sobre 100.
- ▶ Certificar el dominio de un segundo idioma reconocido por la UNESCO.
- ▶ Cumplir con los requisitos académicos y administrativos, en un término que no exceda el tiempo establecido en el Reglamento de Estudio de Postgrado para tal fin.
- ▶ Cancelar los derechos de titulación y estar a paz y salvo con la universidad.

COSTOS:

DESCRIPCIÓN	COSTO REGULAR	COSTO PROMOCIONAL
Matrícula (4 cuatrimestres)	B/.150.00 c/u	B/. 25.00 primera matrícula y B/. 50.00 las demás
Costo por asignatura (16 asignaturas)	B/.150.00 c/u	B/.100.00 c/u
Derecho de graduación	B/.150.00	B/.150.00
Costo total de la carrera	B/.3,150.00	B/.1,925.00



MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CUATRIMESTRE

PLAN DE ESTUDIOS

PRIMERO

CÓDIGO	ASIGNATURA	HTP	HPP	THP	HTNP	HPNP	THNP	HT	CR T.
EDU-100	LA EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	16	32	48	0	0	0	48	3
EDU-101	INTRODUCCIÓN AL E-LEARNING	16	32	48	0	0	0	48	3
EDU-102	IMPLICACIONES ORGANIZATIVAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	16	32	48	0	0	0	48	3
EDU-103	LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RECURSO EDUCATIVO	0	32	32	0	32	32	64	3
SUB-TOTALES		48	128	176	0	32	32	208	12

SEGUNDO

EDU-104	ESTÁNDARES EN E-LEARNING	16	32	48	0	0	0	48	3
EDU-105	DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES	0	32	32	0	32	32	64	3
EDU-106	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN E-LEARNING	0	32	32	0	32	32	64	3
EDU-107	DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE APLICACIONES MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA	0	32	32	0	32	32	64	3
SUB-TOTALES		16	128	144	0	96	96	240	12
TOTAL PARA ESPECIALIZACIÓN		64	256	320	0	128	128	448	24

SALIDA LATERAL DE ESPECIALIZACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA

TERCERO

EDU-108	ADMINISTRACIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS I	16	16	32	32	0	32	64	3
EDU-109	INVESTIGACIÓN EDUCATIVA	16	32	48	0	0	0	48	3
EDU-110	ELABORACIÓN DE MATERIALES MULTIMEDIA	16	16	32	0	32	32	64	3
EDU-111	eXe-LEARNING: RECURSOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS	16	16	32	0	32	32	64	3
SUB-TOTALES		64	80	144	32	64	96	240	12

CUARTO

EDU-112	ADMINISTRACIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS II	16	16	32	32	0	32	64	3
EDU-113	MARKETING Y DISTRIBUCIÓN MULTIMEDIA	16	16	32	32	0	32	64	3
EDU-114	EVALUACIÓN DE MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN	16	16	32	0	32	32	64	3
EDU-115	OPCIÓN DE GRADO	16	32	48	32	32	64	112	5
SUB-TOTALES		64	80	144	96	64	160	304	14
TOTALES		192	416	608	128	256	384	992	50



MODALIDAD VIRTUAL

CUATRIMESTRE

PLAN DE ESTUDIOS

PRIMERO

CÓDIGO	ASIGNATURA	HT	HP	HT	CR T.
EDU-100	LA EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	48	0	48	3
EDU-101	INTRODUCCIÓN AL E-LEARNING	48	0	48	3
EDU-102	IMPLICACIONES ORGANIZATIVAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	48	0	48	3
EDU-103	LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RECURSO EDUCATIVO	32	32	64	3
SUB TOTALES		176	32	208	12

SEGUNDO

EDU-104	ESTÁNDARES EN E LEARNING	48	0	48	3
EDU-105	DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES	32	32	64	3
EDU-106	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN E-LEARNING	32	32	64	3
EDU-107	DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE APLICACIONES MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA	32	32	64	3
SUB TOTALES		144	96	240	12
TOTAL PARA ESPECIALIZACIÓN		320	128	448	24

SALIDA LATERAL DE ESPECIALIZACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA

TERCERO

EDU-108	ADMINISTRACIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS I	32	32	64	3
EDU-109	INVESTIGACIÓN EDUCATIVA	48	0	48	3
EDU-110	ELABORACIÓN DE MATERIALES MULTIMEDIA	32	32	64	3
EDU-111	EXE-LEARNING: RECURSOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS	32	32	64	3
SUB-TOTALES		144	96	240	12

CUARTO

EDU-112	ADMINISTRACIÓN DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS II	32	32	64	3
EDU-113	MARKETING Y DISTRIBUCIÓN MULTIMEDIA	32	32	64	3
EDU-114	EVALUACIÓN DE MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN	32	32	64	3
EDU-115	OPCIÓN DE GRADO	48	64	112	5
SUB-TOTALES		144	160	304	14
TOTALES		608	384	992	50