

**OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO APOYO EN LA UNIDAD DE  
FORMACION DE PSICOLOGIA DEL DESARROLLO DE PRIMER SEMESTRE  
DEL PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA EN LA ESCUELA  
NORMAL SUPERIOR DE PASTO**

**LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
SAN JUAN DE PASTO  
2017**

**OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO APOYO EN LA UNIDAD DE  
FORMACION DE PSICOLOGIA DEL DESARROLLO DE PRIMER SEMESTRE DEL  
PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA EN LA ESCUELA NORMAL  
SUPERIOR DE PASTO**

**LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar el título de  
Ingeniero de Sistemas**

**Director  
MG. OSCAR REVELO SÁNCHEZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
SAN JUAN DE PASTO  
2017**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

**Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.**

**Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.**

**“La Universidad de Nariño no se hace responsable de las opiniones o resultados obtenidos en el presente trabajo y para su publicación priman las normas sobre el derecho de autor”**

**Artículo 13. Acuerdo N. 005 de 2010 emanado del Honorable Consejo Académico.**

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

---

Firma del  
presidente del  
jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

San Juan de Pasto, diciembre de 2017

*El presente trabajo de grado lo dedico a Dios, gracias a su bendición y protección logre culminar una meta más propuesta en mi vida, también a mis padres, a mi hija, familiares y amigos por el apoyo incondicional brindado.*

## RESUMEN

El presente trabajo denominado “Objetos Virtuales de Aprendizaje como Apoyo en la Unidad de Formación de Psicología del Desarrollo de Primer Semestre del Programa de Formación Complementaria en la Escuela Normal Superior de Pasto”, es un aporte necesario, ya que se comporta como una extensión del docente, del conocimiento y aprendizaje que el estudiante debe adquirir,

El objetivo primordial del trabajo consiste en la creación de objetos virtuales de aprendizaje fortaleciendo el proceso educativo, facilitando el uso intuitivo del estudiante frente a la unidad de formación.

Es así como el ambiente virtual de aprendizaje juega un papel importante dentro de este proceso de innovación que consiste en la creatividad del exponente, inculcándole al estudiante de que existen nuevas formas de aprender, distintas a las del docente que transmite información en un aula de clases, un apoyo tecnológico en la actualidad, que sirve para un mejor aprendizaje de la matemática.

Los objetos virtuales creados para esta unidad de formación, permiten una presentación motivante e interactiva con el estudiante, utilizando varios campos de multimedia, entre ellos la animación, efectos de sonido, elección de colores, además elementos como hardware, software y talento humano, integrados especialmente para llevar a cabo diferentes acciones para que el objeto pueda funcionar adecuadamente y sea acorde con las necesidades de autoaprendizaje.

Palabras clave: objetos virtuales de aprendizaje, entornos virtuales de aprendizaje para la web, servicios web, tecnología de la información y las comunicaciones.

## **ABSTRACT**

The present work called "Virtual Learning Objects as Support in the Development Psychology Training Unit of the First Semester of the Complementary Training Program in Normal Superior de Pasto", is a necessary contribution, because it behaves as an extension of the teacher, knowledge and learning that the student must acquire.

The primary objective of the work consists in the creation of virtual learning objects strengthening the educational process, facilitating the intuitive use of the student in front of the training unit.

This is how the virtual learning environment plays an important role in this process of innovation that consists of the creativity of the exponent, inculcating the student that there are new ways of learning, different from those of the teacher who transmits information in a classroom. A technological support currently, which serves to better learn the subject.

The virtual objects created for this training unit, allow a motivating and interactive presentation with the student, using several multimedia fields, including animation, sound effects, color choices, as well as elements such as hardware, software and human talent, integrated especially to carry out different actions so that the object can function properly and be in accordance with the needs of self-learning.

**Keywords:** virtual learning objects, virtual learning environments for the web, web services and information technology and communications.

## CONTENIDO

	<b>Pag.</b>
GLOSARIO .....	17
INTRODUCCIÓN .....	17
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	19
1. MARCO TEORICO .....	24
1.1 MARCO REFERENCIAL.....	24
1.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL.....	28
1.3. MARCO HISTORICO.....	32
3. HERRAMIENTAS Y SOFTWARE.....	44
4. APLICACIÓN .....	48
4.1 ETAPA PRELIMINAR .....	48
4.2 ETAPA DE CREACION .....	50
5. RESULTADOS.....	98
CONCLUSIONES .....	103
RECOMENDACIONES .....	104
BIBLIOGRAFÍA.....	105



## LISTA DE CUADROS

Cuadro 1.	Metodología COLOSSUS.....	35
Cuadro 2.	Símbolos COLOSSUS.....	38
Cuadro 3.	Vínculos COLOSSUS.....	39
Cuadro 4.	Etapas Preliminar (Formato A).....	47
Cuadro 5.	Fase de análisis U1. Fundamentos de Psicología .....	49
Cuadro 6.	Fase de análisis U2. Historia, conceptos y métodos -Psicología .....	50
Cuadro 7.	Fase de análisis U3. Teoría y Modelos del Desarrollo .....	50
Cuadro 8.	Fase de análisis U4. Áreas, ámbitos y Etapas del desarrollo .....	51
Cuadro 9.	Análisis didáctico y de materiales. U 1 Fundamentos de Psicología.....	51
Cuadro 10.	Análisis didáctico y de materiales. U2 Historia, conceptos de la Psicología .....	52
Cuadro 11.	Análisis didáctico y de materiales. U3 Teorías y Modelos del Desarrollo.....	53
Cuadro 12.	Análisis didáctico y de materiales. U4 Áreas del desarrollo .....	53
Cuadro 13.	Análisis de recursos institucionales y análisis de usuarios .....	54
Cuadro 14.	Diseño de materiales didácticos.....	66
Cuadro 15.	Diseño Actividades de Interacción Fundamentos de Psicología .....	71
Cuadro 16.	Diseño Actividades de Interacción Historia, Conceptos .....	72
Cuadro 17.	Diseño Actividades de Interacción Teorías Y Modelos Del Desarrollo.....	74
Cuadro 18.	Diseño Actividades de Interacción Áreas, Ámbitos y Etapas del desarrollo.....	75
Cuadro 19.	FORMATO D - Desarrollo general.....	77
Cuadro 20.	Desarrollo U1. Fundamentos de Psicología.....	78
Cuadro 21.	Desarrollo actividades U1. Fundamentos de Psicología .....	78
Cuadro 22.	Desarrollo U2. Historia Conceptos y métodos .....	79
Cuadro 23.	Desarrollo U3. Teoría y Métodos del Desarrollo .....	80
Cuadro 24.	Desarrollo actividades – U3. Teoría y Métodos del Desarrollo.....	81
Cuadro 25.	Desarrollo Unidad 4. Áreas – Ámbitos Y Etapas Del Desarrollo .....	82
Cuadro 26.	Desarrollo actividades – U4. Áreas, Ámbitos y Etapas del desarrollo .....	83
Cuadro 27.	FORMATO E. Implementación.....	86
Cuadro 28.	FORMATO F - Validación .....	95
Cuadro 29.	Análisis U2. Sincronía – heterocronia.....	107
Cuadro 30.	Análisis U2. Herencia - medio .....	107
Cuadro 31.	Análisis U2. Sincronía - heterocronia .....	108
Cuadro 32.	Análisis U2. Continuidad, discontinuidad.....	109
Cuadro 33.	Análisis U2. Observación sistemática.....	109
Cuadro 34.	Análisis U2. Métodos Psicofisiológicos.....	110
Cuadro 35.	Análisis U2 Resolución de problemas estandarizados .....	111
Cuadro 36.	Análisis U2. Entrevistas clínicas.....	111
Cuadro 37.	Análisis U2. Cuestionarios, tests, auto informes.....	112

Cuadro 38.	Análisis U2. Estudios de casos .....	113
Cuadro 39.	Análisis U2. Descripciones etnográficas.....	113
Cuadro 40.	Análisis U3. La teoría psicoanalítica.....	114
Cuadro 41.	Análisis U3. Teoría Conductista .....	115
Cuadro 42.	Análisis U3. La teoría constructivista de Piaget.....	116
Cuadro 43.	Análisis U3. La psicología de Vigotsky .....	116
Cuadro 44.	Análisis U3. Teorías Innatistas y hereditaristas .....	117
Cuadro 45.	Análisis U4. Desarrollo Cognitivo, Inteligencia y Creatividad .....	118
Cuadro 46.	Análisis U4. Desarrollo Psicológico, afectivo y Social.....	118
Cuadro 47.	Análisis U4. Desarrollo Moral, Ético y de valores.....	119
Cuadro 48.	Análisis U4. Desarrollo Vocacional y Profesional.....	120
Cuadro 49.	Análisis U4. Etapa prenatal .....	120
Cuadro 50.	Análisis U4. Etapa de la infancia .....	121
Cuadro 51.	Análisis U4. Etapa de la Niñez .....	122
Cuadro 52.	Análisis U4. Etapa de la adolescencia.....	122
Cuadro 53.	Análisis U4. Etapa de la juventud.....	123
Cuadro 54.	Análisis U4. Etapa de la adultez .....	124
Cuadro 55.	Análisis U4. Etapa de la ancianidad .....	125
Cuadro 56.	Análisis U4. Desarrollo Prenatal y Nacimiento.....	125
Cuadro 57.	Análisis U4. Concepción a nacimiento – Desarrollo físico .....	126
Cuadro 58.	Análisis U4. Concepción a Nacimiento -Desarrollo Cognitivo .....	127
Cuadro 59.	Análisis U4. Infancia -Neurofisiológico.....	128
Cuadro 60.	Análisis U4. Infancia – Desarrollo Cognitivo .....	128
Cuadro 61.	Análisis U4. Infancia – Lenguaje .....	129
Cuadro 62.	Análisis U4. Infancia – desarrollo social y de la personalidad.....	130
Cuadro 63.	Análisis U4. Niñez – desarrollo físico.....	131
Cuadro 64.	Análisis U4. Niñez – desarrollo cognitivo.....	131
Cuadro 65.	Análisis U4. Niñez – desarrollo social y de la personalidad .....	132
Cuadro 66.	Análisis didáctico y de materiales U2. Sincronía – heterocronía .....	133
Cuadro 67.	Análisis didáctico y de materiales U2. Herencia - medio.....	134
Cuadro 68.	Análisis didáctico y de materiales U2. Sincronía - heterocronía.....	134
Cuadro 69.	Análisis didáctico y de materiales U2. Continuidad, discontinuidad .....	135
Cuadro 70.	Análisis didáctico y de materiales U2. Observación sistemática .....	136
Cuadro 71.	Análisis didáctico y de materiales U2. Métodos Psicofisiológicos .....	136
Cuadro 72.	Análisis didáctico y de materiales U2 Resolución problemas.....	137
Cuadro 73.	Análisis didáctico y de materiales U2. Entrevistas clínicas .....	138
Cuadro 74.	Análisis didáctico y de materiales U2. Cuestionarios, tests, auto informes .....	138
Cuadro 75.	Análisis didáctico y de materiales U2. Estudios de casos.....	139
Cuadro 76.	Análisis didáctico y de materiales U2. Descripciones etnográficas .....	140
Cuadro 77.	Análisis didáctico y de materiales U3. La teoría psicoanalítica .....	140
Cuadro 78.	Análisis didáctico y de materiales U3. Teoría Conductista.....	141
Cuadro 79.	Análisis didáctico y de materiales U3. La teoría constructivista de Piaget ...	142
Cuadro 80.	Análisis didáctico y de materiales U3. La psicología de Vigotsky .....	142

Cuadro 81 .	Análisis didáctico y de materiales U3. Teorías Innatistas hereditaristas ...	143
Cuadro 82.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Cognitivo, Inteligencia .....	144
Cuadro 83.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Psicológico, afectivo.....	145
Cuadro 84.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Moral, Ético y de valores. ....	145
Cuadro 85.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Vocacional y Profesional.....	146
Cuadro 86.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa prenatal .....	147
Cuadro 87.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la infancia .....	147
Cuadro 88.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la Niñez.....	148
Cuadro 89.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la adolescencia .....	149
Cuadro 90.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la juventud .....	149
Cuadro 91.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la adultez .....	150
Cuadro 92.	Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la ancianidad.....	151
Cuadro 93.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Prenatal y Nacimiento .....	151
Cuadro 94.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo físico .....	152
Cuadro 95.	Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Cognitivo .....	153
Cuadro 96.	Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia -Neurofisiológico .....	153
Cuadro 97.	Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – Desarrollo Cognitivo.....	154
Cuadro 98.	Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – Lenguaje.....	155
Cuadro 99.	Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – desarrollo social personalidad	155
Cuadro 100.	Análisis didáctico y de materiales U4. Niñez – desarrollo físico .....	156
Cuadro 101.	Análisis didáctico y de materiales U4. Niñez – desarrollo cognitivo .....	157
Cuadro 102.	Análisis didáctico U4. Niñez – desarrollo social y de la personalidad .....	158

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pag.</b>
Figura 1. Modelo de saberes .....	39
Figura 2. Modelo de eventos de aprendizaje.....	40
Figura 3. Modelo General de saberes, Psicología del desarrollo Nivel 0 .....	55
Figura 4. Modelo de saberes, Fundamentos de Psicología – Nivel 1.1 .....	56
Figura 5. Modelo de saberes, origen y definición – Nivel 1.1.1.....	56
Figura 6. Modelo de saberes, Áreas y métodos de la Psicología – Nivel 1.1.2.....	57
Figura 7. Modelo de saberes, Historia, conceptos y métodos – Nivel 1.2.....	57
Figura 8. Modelo de saberes, Conceptos de Psicología – Nivel 1.2.1 .....	58
Figura 9. Modelo de saberes, controversias conceptuales – Nivel 1.2.2 .....	58
Figura 10. Modelo de saberes, métodos de la investigación evolutiva Nivel 1.2.3 .....	59
Figura 11. Modelo de saberes, Teorías y modelos del desarrollo – Nivel 1.3.....	59
Figura 12. Modelo de saberes, Aproximación o bosquejo histórico Nivel 1.3.1 .....	60
Figura 13. Modelo de saberes, Teorías del desarrollo Nivel 1.3.2.....	60
Figura 14. Modelo de saberes, Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo.....	61
Figura 15. Modelo de saberes, Áreas y ámbitos del desarrollo – Nivel 1.4.1.....	61
Figura 16. Modelo de saberes, Etapas del desarrollo – Nivel 1.4.2.....	62
Figura 17. Modelo de saberes, Desarrollo humano– Nivel 1.4.3 .....	62
Figura 18. Modelo Didáctico General– Nivel 0 .....	63
Figura 19. Modelo Didáctico Fundamentos de psicología– Nivel 1.1.....	63
Figura 20. Modelo Didáctico Historia, conceptos y métodos– Nivel 1.2.....	64
Figura 21. Modelo Didáctico Teoría y modelos del desarrollo– Nivel 1.3.....	64
Figura 22. Modelo Didáctico Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo Nivel 1.4.....	65
Figura 23. IEM Escuela Normal Superior de Pasto .....	84
Figura 24. Estudiantes, docente y tutor en el Aula de Informática.....	85
Figura 25. Plataforma MOODLE, Escuela normal de pasto.....	98
Figura 26. Campus Virtual.....	99
Figura 27. OVA PSICODES, dentro de MOODLE.....	100

Figura 28. Imágenes socialización de OVA PSICODES .....	159
Figura 29. Imágenes socialización de OVA PSICODES .....	159
Figura 30. Imágenes socialización de OVA PSICODES .....	160
Figura 31. Imágenes socialización - docente y tutor de OVA PSICODES .....	160
Figura 32. Resultados Evaluación virtual - cuestionario PSICODES .....	161
Figura 33. Certificación de cumplimiento del objetivo implementación del OVA PSICODES, en la Escuela Normal Superior de Pasto – Unidad de Formación de Psicología del desarrollo .....	162

## LISTA DE ANEXOS

ANEXO A.	Formato B – Sección B2, 2da 3ra y 4ta Unidad.....	107
ANEXO B	FORMATO B, SECCION B2 - 2da, 3era, 4ta Unidad. ....	133
ANEXO C.	PRUEBAS DE TESTEO.....	159
ANEXO D.	RESULTADOS CUESTIONARIO VIRTUAL PSICODES.....	161
ANEXO E.	CERTIFICACION DE CUMPLIMIENTO E IMPLEMENCTACION OVA .....	162

## GLOSARIO

**ANIMACIÓN DIGITAL:** secuencia de fotogramas para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

**AVA:** (Ambiente Virtual de Aprendizaje) es un sistema de software diseñado para facilitar la comunicación pedagógica del instructor y/o docente hacia el estudiante.

**HTML:** es el lenguaje de marcado predominante que se utiliza para el desarrollo de páginas web corresponde a la sigla de HyperText Markup Language (Lenguaje de formato de documentos para Hipertexto).

**HTML5:** se trata de la quinta versión de HTML, con nuevos elementos, atributos y comportamientos. Permite crear sitios web de forma cómoda, rápida y estéticamente agradable.

**INTERFAZ (INTERFACE):** Zona de contacto, conexión entre dos componentes de hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, es la cara visible de los programas con la cual el usuario interactúa.

**JAVASCRIPT:** es un lenguaje de programación que permite a los desarrolladores crear acciones en páginas web.

**LMS** (Learning Management System) es una aplicación instalada en un servidor, que administra, distribuye y controla las actividades de formación de una institución u organización.

**METADATO:** son datos que describen otros datos el metadato puede ser texto voz o imagen.

**MOODLE:** es una plataforma de aprendizaje diseñada para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad, y entornos de aprendizaje virtuales.

**MOT:** modelado de objetos tipificados, es una herramienta que se utiliza para identificar tipos de conocimientos, relacionados entre sí a través de vínculos.

**MULTIMEDIA:** es la combinación de varios medios de manera simultánea para transmitir información.

**OVA:** (Objeto Virtual de Aprendizaje) es un mediador pedagógico diseñado para un propósito de aprendizaje educativo

**PSICODES:** marca propia del OVA desarrollado de la Unidad de Formación, Psicología del desarrollo

**REPOSITORIO:** es un espacio que se utiliza para almacenar toda la información de manera digital con el software pertinente.

**TICS:** conjunto de tecnologías desarrolladas para la gestión y administración de la información.

**URL:** Uniform Resource Locator (Localizador uniforme de Recursos) secuencia de caracteres que sigue un estándar y que permite denominar recursos dentro del entorno de internet para que puedan ser localizados.

**WEB 1.0:** (World Wide Web) es de solo lectura, un tipo de web estática con información que jamás se actualizaba.

**WEB 2.0:** es una tecnología que ayuda a que las páginas web sean más dinámicas

**WEB 3.0:** es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción completa de las personas en internet.

**WEBPLAYER:** es un plug-in para navegadores web, para incrustar o embeber contenido avanzado dentro de una página HTML.



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la metodología de enseñanza a nivel global ha ido evolucionando con el paso del tiempo, debido a tan avanzada tecnología que se va presentado en nuestro diario vivir, gracias a esta modalidad se cuenta con herramientas metodológicas para el aprendizaje de los estudiantes y así mismo de los docentes encargados del área respectiva a enseñar, por ende cabe destacar una nueva técnica de aprendizaje como lo es las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) las cuales permiten integrar una nueva cultura en la educación, contemplándola en todos los niveles de la enseñanza, logrando un uso generalizado para aprender y enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o unidad de formación se puede facilitar mediante esta técnica, y en particular mediante internet aplicando las técnicas adecuadas ajustándose con la informática educativa. Logrando espontánea y permanente, una formación a lo largo de la vida, conjuntamente con la utilización de nuevas tecnologías como la web 2.0, una evolución de las aplicaciones tradicionales hacia las aplicaciones web enfocadas al usuario final. Aparecen términos como Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) y Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como una necesidad de pedagogía educativa con una amplia visión hacia una educación de calidad como una opción a los lineamientos de aula tradicional.

En razón a las diferentes falencias que presentan las metodologías actuales de educación, la Secretaria de Educación Municipal de Pasto en convenio institucional con diferentes entes de educación superior como la Universidad de Nariño, Universidad Mariana e Institución Universitaria CESMAG y la Escuela Normal Superior de Pasto, siendo esta última la promotora del Macroproyecto denominado Sistema Tecnológico, buscan establecer estrategias de enseñanza acordes a las necesidades actuales, mediante la creación de un ambiente virtual de aprendizaje conformado por múltiples objetos virtuales de aprendizaje en las áreas fundamentales de la educación, apoyándose en la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Teniendo en cuenta que la escuela Normal Superior de Pasto posee un portal educativo del Municipio. Se presenta un proyecto orientado a la implementación de objetos virtuales de aprendizaje para el Programa de Formación Complementaria en la Unidad de Formación de Psicología del Desarrollo como un apoyo a procesos de enseñanza y autoaprendizaje que mejoren la calidad de educación por medio de métodos didácticos e interactivos, y vincule tanto al estudiante como al docente a un proceso sistemático de enseñanza y aprendizaje. Proyecto el cual se inscribió en la línea de investigación de procesos apoyados por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La investigación se realizó en base a la metodología COLOSSUS, la cual es una guía para la construcción de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), desarrollada por el grupo de investigación TECNOFILIA, adscrito al programa de Ingeniería de Sistemas de la I. U. CESMAG, de San Juan de Pasto. Esta propuesta metodológica, tiene en cuenta los siguientes aspectos: el educativo y el ingenieril, además contempla dos etapas: La Etapa preliminar en la cual se identifica el espacio académico que se requiere apoyar mediante el AVA y la etapa de creación.

Algunas de las actividades desarrolladas fueron: el diagnóstico de la enseñanza de la Unidad de formación, la identificación y análisis de apoyo tecnológico para la enseñanza de esta área, finalmente diseñar, implementar y realizar la evaluación de los OVAS para apoyar las necesidades anteriormente mencionadas.

En este documento se presenta la propuesta de trabajo de grado para optar el título de Ingeniero de Sistemas que tiene como propósito “Implementación de Objetos Virtuales de Aprendizaje para la Unidad de Formación de Psicología del Desarrollo del Programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior de Pasto”, posteriormente se presentan los resultados obtenidos en esta investigación, y finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones y los anexos.

## **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **ÁREA DE INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo se encuentra en la modalidad de trabajo de aplicación. En este estudio se presentará una interacción de expertos en contenidos, una serie de roles por parte del ingeniero de sistemas como la elaboración de Objetos Virtuales de Aprendizaje y expertos en pedagogía para obtener resultados apropiados a la temática.

### **LINEA DE INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de grado se encuentra inscrito bajo la línea de procesos educativos apoyados por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

### **ALCANCE Y DELIMITACIÓN**

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), los estándares básicos de competencias en el Programa de Formación Complementaria en la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo, se rigen a través del Decreto 4790 del 14 de diciembre de 2008<sup>1</sup>, conferidas por las leyes 115 de 1994 y 715 de 2001, cuyo decreto tiene por objeto establecer las condiciones básicas de calidad para la organización y el funcionamiento del Programa de Formación Complementaria de educadores de la Escuela Normal Superior de Pasto.

Basados en lo anterior, los objetos virtuales de aprendizaje contendrán la información correspondiente a la temática de primer semestre de esta Unidad de Formación, los cuales facilitarán el proceso de adquisición de conocimiento de una forma más didáctica e interactiva.

---

<sup>1</sup> DECRETO No.4790 - Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Bogotá D.C.: 2008. [Consultado 26 de octubre de 2017]. Disponible en Internet: <http://sancionatorios.mineducacion.gov.co/files/Decreto4790.pdf>

El contenido a tener en cuenta es el siguiente:

- Fundamentos de Psicología
- Historia, conceptos y métodos
- Teoría y modelos del desarrollo
- Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo

Estos objetos virtuales de aprendizaje serán implementados en el Ambiente Virtual de Aprendizaje designado para esta Unidad de Formación ubicado en el portal Web de la Escuela Normal Superior de Pasto.

## **DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

La Escuela Normal Superior de Pasto de nivel de Formación Complementaria, con su adaptación a sistemas educativos actuales y contando con el apoyo de las TIC, se enmarcan en un contexto ampliamente difundido como lo es el ciberespacio, encontrando apoyo a procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando de manera mucho más eficiente recursos tecnológicos como el internet. Es aquí donde se juega un papel muy importante las metodologías con las que el profesor cuenta para hacer de su conocimiento algo más asimilable y fácil de entender para el estudiante. Un ejemplo muy claro son los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), sitios con disposición y distribución de recursos didácticos que mejoran las habilidades cognitivas del estudiante y dentro de estos ambientes se encuentran los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos.

Dentro del plan de estudios de primer semestre en la Escuela Normal Superior de Pasto, la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo, ofrece al estudiante un acercamiento a un entorno evolutivo y de desarrollo en donde la metodología por medio de AVA y OVA se hace necesaria. La Escuela Normal Superior no cuenta con este mediador pedagógico indispensable para el docente como estrategia didáctica, de apoyo de enseñanza integral y de extensión de su conocimiento, haciendo que el estudiante se limite a seguir una guía de trabajo en parte teórica sin ningún soporte interactivo y comprensible.

Con lo anterior se hace necesaria la creación de objetos virtuales que ayudaran al desarrollo en el ambiente virtual de aprendizaje en la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo de Primer Semestre, el cual estará ubicado en el portal de la Escuela Normal Superior de Pasto. ([www.escuelanormalpasto.edu.co](http://www.escuelanormalpasto.edu.co)), y que por accesibilidad e interactividad servirá de apoyo al estudiante e indispensable como estrategia didáctica para el docente, despertando el interés e importancia a la Unidad de Formación brindada por la Institución.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Surge una pregunta en relación a lo expresado anteriormente:

¿Cómo apoyar los procesos pedagógicos de enseñanza de una manera interactiva y didáctica en la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo para Primer Semestre de Formación Complementaria en la Escuela Normal Superior de Pasto?

## **SISTEMATIZACION DEL PROBLEMA**

¿Cómo administrar la información en el diseño y desarrollo tanto de los Ambientes como de los Objetos Virtuales de Aprendizaje?

¿Cómo diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje que reflejen una calidad de educación más alta?

¿Cómo lograr que el estudiante adquiera conocimiento de una manera más entretenida, didáctica y fácil de asimilar?

¿Cómo relacionar y facilitar la comunicación entre el estudiante y docente de la asignatura para que sirva de apoyo en resolver cualquier duda o inquietud?

¿Cómo administrar los recursos de un ambiente virtual con el máximo provecho?

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje para la unidad de Formación Psicología del Desarrollo de primer Semestre de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior de Pasto.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Analizar la información correspondiente a la Unidad de Formación para la recolección de datos.
- Diseñar y desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje dirigido y de autoaprendizaje para Primer Semestre de Formación Complementaria, en la unidad de Formación Psicología del Desarrollo, haciendo uso de la plataforma Moodle para gestionar el repositorio de Objetos Virtuales de Aprendizaje.
- Implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje en el portal educativo de la Escuela Normal Superior de Pasto, soportada por la plataforma Moodle.
- Contextualizar y capacitar a estudiantes y docentes en esta nueva metodología pedagógica implementada en un ambiente virtual.
- Evaluar la funcionalidad de los OVA con pruebas piloto para estudiantes y docentes.

## **JUSTIFICACIÓN**

La educación es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de las personas, la cual debe ir de la mano con el avance tecnológico para que esté acorde con las nuevas necesidades que se presentan en la sociedad actual y así poder ofrecer un nivel competitivo que satisfaga las exigencias en el mundo laboral.

Es por esta razón que el diseño y el desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje administrado por la plataforma Moodle se convierte en una herramienta educativa y tecnológica necesaria para el manejo eficiente de la información en el ámbito de conocimiento y expansión educativa, por tanto, éste permite acceder de forma rápida, concreta y efectiva a los cursos educativos, logrando la apropiación de conocimientos dentro de un ambiente tecnológico, ya que se podrá acceder desde cualquier lugar en cualquier momento desde un computador con acceso a internet. Además, permitirá tener opciones de aprendizaje del estudiantado, y motivación a través de este enfoque tecnológico.

El Ambiente Virtual de Aprendizaje apoyara a docentes en los procesos pedagógicos utilizando las nuevas tecnologías, el cual se estructura con los elementos disponibles en el banco de OVA, para ser utilizados de acuerdo a las necesidades de enseñanza del curso, mejorando el desempeño tanto del docente como el estudiantado. En consecuencia, mejorará la calidad de conocimiento y educación de quienes opten por utilizar esta herramienta educativa.

El trabajo que se pretende adelantar permitirá a la institución educativa estar a la vanguardia con las herramientas que brinda esta nueva alternativa tecnológica, teniendo en cuenta la importancia de la pedagogía hacia la comunidad estudiantil.

# 1. MARCO TEORICO

## 1.1 MARCO REFERENCIAL

- **Antecedentes**

Para los antecedentes del trabajo de aplicación se ha tenido en cuenta referencias pedagógicas suministradas por los docentes de la institución, y diferentes proyectos de grado presentados por diferentes Universidades del Municipio de Pasto, adecuados al proceso de enseñanza – aprendizaje.

El trabajo de grado presentado en la Institución Universitaria CESMAG, que lleva por título: “Ambiente Virtual de Aprendizaje para la asignatura Lógica Matemática del programa de Ingeniería de Sistemas de la I.U CESMAG; CAICEDO Ligia Eliana, CALVACHE ARGOTY Andrea, MARTÍNEZ BURBANO Constanza”<sup>2</sup>. Las dificultades latentes presentes en el aprendizaje y en las que se hallan inmersos los estudiantes debido a la aparente utilización de procesos mecánicos, permiten percibir las limitaciones de la orientación educativa tradicional, centralizada en un aula física y con un docente, orientación aun predominante en muchos países. A través de la observación directa y tomando la experiencia como estudiantes, se ha detectado que el pensum académico del programa de Ingeniería de Sistemas en algunas materias de la ingeniería muchas veces se le dificulta la aplicabilidad de conceptos probablemente debido a que la enseñanza tradicional se ha enmarcado en métodos memorísticos enfatizando en procedimientos mecánicos. La creación de AVA se ha convertido en un factor común de las instituciones educativas que tienen un alto nivel tecnológico y académico puesto que les permite crear un entorno en el que se producen diversas relaciones a través de mecanismos que posibilitan al estudiante ejercitarse y fortalecerse en un medio para aclarar dudas e inquietudes.

---

<sup>2</sup> CAICEDO Ligia Eliana, CALVACHE ARGOTY Andrea, MARTÍNEZ BURBANO Constanza. Ambiente Virtual de Aprendizaje para la asignatura Lógica Matemática. Tesis de pregrado. Pasto: I.U CESMAG, programa de Ingeniería de Sistemas, 2007. 153 p.



Trabajo de grado presentado en la Universidad MARIANA, que lleva por título: "Caracterización de los materiales educativos computarizados (MEC) para apoyar el proceso de aprendizaje bajo el enfoque constructivista en la Universidad Mariana"<sup>3</sup>; CORDOBA GARZÓN Johana Cristina; MONTILLA MONCAYO Amada Milena. Los ambientes educativos que mejor sostienen el proceso de construcción del conocimiento son los que satisfacen las necesidades de los estudiantes y brindan las herramientas de ayuda que facilitan resolver los diferentes problemas que se presentan en la educación.

Estos ambientes deberán contar con una interfaz que motive a los estudiantes a seguir avanzando y descubriendo el conocimiento.

El diseño del software educativo constructivista estará clasificado dentro de un enfoque heurístico, porque el aprendizaje se produce a partir de situaciones experimentales y por descubrimientos de aquellos que interesan aprender, no mediante transmisión de conocimientos, en este diseño no se trata de que el docente no enseñe, solo que el conocimiento no lo proporciona el directamente al estudiante, este debe llegar al conocimiento interactuando con el objeto de conocimiento o con un ambiente de aprendizaje que permita llegar a él.

Del trabajo de la Universidad Mariana cabe resaltar la importancia que tienen las herramientas computacionales, en este caso el uso de los Ambientes Virtuales, que estimulan el auto aprendizaje de los estudiantes y que aumentan el interés en el aprendizaje de determinada área del conocimiento al interactuar directamente con el objeto del conocimiento.

Bancos de OVAs en Colombia. En el uso desde el año 2004 el Ministerio de Educación Nacional viene desarrollando una serie de iniciativas cuyo propósito es ampliar la cobertura de la educación superior a nivel nacional. Dentro de éstas iniciativas, cobra importancia el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje como alternativas educativas. La idea de incentivar el desarrollo de estas herramientas en los centros de educación superior del país, es que éstas reflejen los avances en el campo de la investigación de cada institución y posteriormente puedan ser agrupadas todas en un único Banco Nacional de Objetos Virtuales de Aprendizaje, donde el desarrollo educativo de las instituciones sea más asequible y pueda ser aprovechado por un público más amplio.

---

<sup>3</sup> CORDOBA, GARZÓN. Johana Cristina, MONTILLA, MONCAYO. Amada Milena. Caracterización de los materiales educativos computarizados (MEC'S) para apoyar el proceso de aprendizaje bajo el enfoque constructivista. Tesis de pregrado. Pasto: Universidad Mariana. 2004. Biblioteca Universidad mariana.

En el país, el Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje e Informativos - Portal Colombia Aprende <sup>4</sup>, reúne la mayor cantidad de objetos virtuales, la gran mayoría pertenecientes a centros de educación superior. Sin embargo, existen otras instituciones y centros educativos que independiente han venido acumulando información de recursos educativos virtuales o de soluciones informáticas.

El Portal Colombia Aprende es el punto de acceso y encuentro virtual de la comunidad educativa colombiana, donde se encuentran contenidos y servicios de calidad que contribuyen al fortalecimiento de la equidad y el mejoramiento de la educación del país.

### Reconocimientos

El portal que nació el 24 de mayo de 2004, hace parte del proyecto de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación Nacional, es actualmente presidente de la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) y considerado por la UNESCO, como uno de los tres mejores Portales de América Latina y el Caribe.

En este espacio virtual los Docentes y Directivos (rectores, coordinadores, y demás) de las instituciones de educación básica, media y superior, pueden acceder productos y servicios aplicables en los procesos educativos.

### Objetivo y ejes temáticos

Reflexionar sobre el papel que cumple la gestión en las Instituciones de Educación Superior es el objetivo principal del foro, que girará en torno a tres ejes temáticos.

El objetivo general del Foro de Gestión Educativa en Educación Superior es reflexionar sobre el papel que juega la gestión en el sector de la educación superior para mejorar los índices de eficiencia y eficacia como aporte al mejoramiento de la calidad de la educación superior.

### Objetivos específicos:

Promover una amplia reflexión sobre la importancia de la gestión educativa, sus aspectos sustantivos y su pertinencia, en el marco de un sistema de aseguramiento de la calidad de la educación superior.

Identificar e intercambiar experiencias significativas en gestión educativa para el mejoramiento en el sector de la educación superior de Colombia, a partir de la rica discusión con expertos internacionales y nacionales.

Lograr un ambiente de diálogo y discusión especializada, con amplia participación de todos los invitados, que contribuya a identificar nuevos retos en materia de gestión, pertinentes para la educación superior en Colombia.

### Ejes temáticos

1: Dirección, planeación y gestión. Este eje temático abarca los siguientes temas: Sistemas de gobierno: papel que desempeñan en la gestión de la institución los órganos directivos, el rector, los decanos y los directores de programa, modelos de gestión en las instituciones de educación superior, planeación estratégica y gestión, procesos de cambio, alianzas estratégicas.

2: Gestión académica e impacto social. Este eje temático abarca los siguientes temas: Modelos de gestión académica - perspectiva mundial, sistema de aseguramiento de la calidad, investigación: gestión de la innovación y de las relaciones con el sector productivo, así como otros sectores de la sociedad y relaciones universidad - sector productivo.

3: Gestión eficiente de los recursos. Este eje temático abarca los siguientes temas: modelos de presupuesto, gestión de recursos financieros, infraestructura, gestión humana y tecnología.

---

<sup>4</sup>Colombia Aprende: Bancos de OVAS en Colombia [en línea]. Bogotá D.C.: 2004. [Consultado 05 de Junio de 2012]. Disponible en internet: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/directivos/1598/propertyvalue-34418.html>

## 1.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

• **Ambiente virtual de Aprendizaje.** “Es el conjunto de entornos de interacción sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje”<sup>5</sup>.

La propuesta metodológica para operar los modelos educativos es la de Ambientes virtuales de Aprendizaje (AVA), se la debe realizar por quienes participen en el diseño que reconozcan todos los recursos disponibles para la fácil adquisición de conocimientos por el usuario. Utilizando como apoyo en el contenido de la asignatura de un aula física.

Se logra en el proceso de integración de texto, gráficos, sonidos, animación y video, vínculos electrónicos, la interacción por parte de estudiantes y docentes (facilitadores), así como recursos de información y materiales.

Entornos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje:

Los entornos en los cuales opera un Ambiente Virtual de Aprendizaje son:

- Conocimiento
- Colaboración
- Asesoría
- Experimentación
- Gestión

**Entorno de Conocimiento.** Basado en el plan de área, a través de contenidos digitales se invita al estudiante a buscar y manipular la información de la temática contenida en cada unidad de formación, en un entorno agradable, accesible y atractivo, mediante el uso de internet y a través de una página web enlazado a un campus virtual, donde se aloja el ambiente Virtual de Aprendizaje.

---

<sup>5</sup> LÓPEZ RAYÓN, Escalera, Ledesma. Entornos de Aprendizaje Digitales. Revista digital universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México. [Online], noviembre 10 de 2005 vol. 5. Citado [junio de 2015]. Disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/int68.htm>

**Entorno de Colaboración.** Surge aquí la interacción del estudiante y docente, generando una moderna participación de la temática respectiva, ya sea de modo sincrónica o asincrónica, formando un trabajo colaborativo.

**Entorno de Asesoría,** está dirigido a una actividad personalizada de docente a alumno, a través de una comunicación interactiva cuya intención es la resolución de dudas y retroalimentación de la información.

**Entorno de Experimentación.** Es un entorno que puede complementar los contenidos, dependiendo del tipo y naturaleza.

**Entorno de Gestión.** Los docentes deben dar un seguimiento al aprendizaje de los alumnos, registrar todas evaluaciones y actividades que existan en el OVA. Los alumnos llevar a cabo tramites escolares como historial académico y/o certificaciones.

### **Fases de Creación de un AVA**

Existen tres fases para la creación de un AVA.

**Fase I. Planeación.** Se define el programa a desarrollar, el público al que está dirigido, los objetivos, materiales o recursos necesarios y talento humano para el diseño y desarrollo de los contenidos.

**Fase II. Diseño, desarrollo de entornos y la producción de contenidos digitales.** Se prepara el proceso de aprendizaje, aportando por parte del docente toda la información requerida para la implementación del AVA, y por el talento Humano en la creación del AVA, utilizando estrategias de enseñanza - aprendizaje.

**Fase III. Operación.** A través de un sistema informático – educativo, se dispone un sitio de interacción, llevando a cabo diferentes procesos de evaluación, logrando una acreditación de la propuesta como tal.

### **Consideraciones**

**Confianza:** Muy importante la confianza entre estudiantes e instructores, oficializa una estrecha relación con la institución educativa, evitando inconvenientes en el aprendizaje.

**Interacción.** El éxito de un AVA depende de la manera que ha sido planteada la interacción, se debe propiciar una buena relación entre los actores educativos y la institución educativa.

**Accesibilidad:** en un AVA no debe de perder de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje, hay que tener cuidado con todos los sistemas demasiado centralizados y homogéneos.

**Motivación.** La motivación está dada principalmente por el instructor, hacia su grupo con actividades y estrategias creativas y atractivas, con el fin de minimizar la deserción escolar.

- **Objeto virtual de aprendizaje:** (OVA) es una herramienta pedagógica, dispuesta a contribuir con el mejoramiento en la calidad del aprendizaje, dado que, dentro de su estructura, lleva al estudiante a explorar recursos bien sea digitales o tecnológicos como imágenes, textos, links, diapositivas, audios, fotografías entre otros, provistos de información. Dichos recursos digitales se pueden presentar en ambientes estructurados visualizados en el computador con, la cualidad de ser agradables, interactivos y con un ingrediente suficiente en información concreta y detallada que tiene como beneficio servir al estudiante o usuario en adquirir nuevas competencias.

Un objeto virtual se define como un “mediador pedagógico, diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas”. (Colombia Aprende)

En tal sentido, dicho objeto debe diseñarse a partir de criterios como:

- **Atemporalidad:** Para que no pierda vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados.
- **Didáctica:** El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende.
- **Usabilidad:** Que facilite el uso intuitivo del usuario interesado.
- **Interacción:** Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje.
- **Accesibilidad:** Garantizada para el usuario interesado según los intereses que le asisten.

El Ministerio de Educación Nacional Colombiano por medio de su portal educativo Colombia Aprende presenta una definición que fue construida colaborativamente por los siguientes expertos del Ministerio de Educación Nacional y de cinco Universidades:

- Gerardo Tibaná, Ministerio de Educación Nacional.
- Diego Leal, Ministerio de Educación Nacional.
- Andrés Chiappe, Universidad de la Sabana.

- Tatiana Valencia, Pontificia Universidad Javeriana de Cali.
- Sergio Zapata, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Edwin Montoya, Universidad EAFIT.
- Blessed Ballesteros, Universidad del Norte.

La definición es la siguiente: “Un objeto virtual de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El Objeto Virtual de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación”<sup>6</sup>.

La anterior definición presenta tres componentes internos que conforman un objeto virtual de aprendizaje, y el mismo Ministerio de Educación Nacional Colombiano ahondando un poco sobre estos componentes internos dice lo siguiente:

- Contenido: hace referencia a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, fuentes, referencias, etc.
- Actividades de aprendizaje: son las que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.
- Elementos de contextualización: son los que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

---

<sup>6</sup> MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL COLOMBIANO. Portal Educativo Colombia Aprende. [En línea] [Consultado el: 3 de Octubre de 2012.] <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>.

- **TIC.** (Tecnologías de la Información y Comunicación) son las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información. En este caso, los ordenadores o computadoras son fundamentales para la identificación, selección y registro de la información. De modo particular, subyace un sentido social en el uso de la tecnología, al asociarla a la comunicación, que hacer humano en el cual ineludiblemente se insertan las relaciones sociales.

Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) –constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional– y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces). Dicha concepción es significativa, porque no sólo incluye a las modernas tecnologías, sino también a los medios de comunicación social convencionales; la radio, la televisión y el sistema telefónico. Desde esta perspectiva, más amplia e inclusiva, es más factible considerar los contextos rurales, ya que en muchos de ellos aún imperan esos medios tradicionales de comunicación, y solo paulatinamente se han podido incorporar las TIC más recientes, sobre todo la Internet. En esta época se vuelve importante porque, en términos generales, la sociedad moderna se caracteriza por el veloz despliegue y desarrollo de la tecnología y la ciencia, así como por la globalización de la información<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> SANCHEZ DUARTE, Esmeralda. Las TIC's desde una perspectiva social. Revista electrónica Educare. Universidad Nacional Costa Rica. [Online], Noviembre de 2007 Vol. XII. Citado [Junio de 2015]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>

### **1.3. MARCO HISTORICO**



- **Origen y evolución de los OVAs.** Históricamente los Objetos de Aprendizaje no se encuentran tan lejanos, algunos de los pioneros que iniciaron las primeras aproximaciones sobre empaquetamiento de recursos digitales con fines formativos surgen en los años 70 con la participación de Merrill, y que para la década de los 90 se convirtió en Instructional Transaction Theory. La identidad sobre objeto de aprendizaje parece ser atribuida a Wayne Hodgins (1992), quien desarrollo un concepto en torno a la fragmentación de contenidos para facilitar y dinamizar el aprendizaje de forma sencilla, pero que a su vez permitiera avanzar en la construcción de otros aprendizajes más complejos y de mayor proyección.

Posterior a esta fecha, empezaron a nacer varios equipos de trabajo en torno a estos temas, entre los que se pueden referenciar el Learning Object Metadata Group del National Institute of Science and Technology, el grupo del IMS, el del IEEE (Learning Technology Standards Committee -LTSC-), y que hoy en día han logrado un reconocimiento como referente para abordar diversas temáticas asociadas.

En Colombia, de una manera reciente los LO Learning Object, han tomado una relevancia y un mayor atractivo en los últimos cinco años, hoy día entidades educativas públicas y privadas acompañadas conjuntamente de una política gubernamental han promovido la construcción tanto de objetos virtuales informativos como de Objetos virtuales de aprendizaje. Hacia el año 2005 alrededor de 8 universidades del país iniciaron este proceso de construcción colectiva de objetos para ser incorporados en el portal Colombia Aprende impactando diversas áreas del conocimiento para compartir y consultar bajo acceso libre<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> ACHICANOY MIRANDA, José Javier. Uso educativo de medios, Origen y evolución de las OVAs [en línea]. 2008. Disponible en: <http://usodemedioseneducacion.blogspot.com/2008/10/objetos-virtuales-de-aprendizajeovs.html>

## 1.4 MARCO LEGAL

En el marco del siglo XX, Colombia tanto a nivel político como de planeación ha demostrado un vital interés por el tema de las tecnologías de la información y de la comunicación TIC. El mejor ejemplo de ello se puede observar en el documento CONPES 3072, “Agenda de conectividad: el salto a internet”<sup>9</sup>, que propendía, siguiendo los lineamientos establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo 1998 - 2002, destacándose por resultar el primer documento oficial en materia de política programática.

Siguiendo esta misma ruta se puede observar como con el Plan Estratégico 2000-2002, adelantado por el Ministerio de Educación Nacional, se diseñó un programa denominado “Modernizar los ambientes escolares”, a través del cual se reconoció explícitamente el aporte de las TIC en el mejoramiento de la calidad educativa y de la gestión educativa (MEN, 2001). Este marco de significación marco un hito de cambio para Colombia y en especial para su dinámica en el ámbito de la educación, es por ello por lo que hoy en día se puede observar en la Constitución política actual, en su artículo 67, (de Colombia, 1991), la consagración del Derecho a la Educación y que ello se constituye en un servicio público que al ser apoyado por las plataformas tecnológicas le permite cumplir no solo con su función sino también con el derrotero que de ella nace.

---

<sup>9</sup> COLOMBIA. DEPARTAMENTO NACIONAL DE PLANEACION. CONPES 3072. (09 de febrero de 2000). Agenda de conectividad. Ministerio de Comunicaciones. Bogotá 2000. 23 p.

## 2 METODOLOGIA COLOSSUS HERRAMIENTAS Y SOFTWARE UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

La metodología COLOSSUS es una propuesta metodológica para la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), desarrollada por el grupo de investigación TECNOFILIA, adscrito al programa de Ingeniería de Sistemas de la I. U. CESMAG de San Juan de Pasto<sup>10</sup>.

**2.1 Descripción de la metodología.** La metodología COLOSSUS tiene en cuenta aspectos necesarios para la construcción de un AVA, contempla dos etapas, etapa preliminar donde se identifica el espacio académico, y la etapa de creación de OVAs, se resume en el siguiente cuadro (Cuadro 1), donde se destacan las etapas, fases, ejes y formatos.

**Cuadro 1. Metodología COLOSSUS**

Metodología COLOSSUS						
Etapa Preliminar	Etapa de creación del OVA					
Identificación	Fases Ejes	Análisis Formato B	Diseño Formato C	Desarrollo Formato D	Implementación Formato E	Validación Formato F
Formato A	Saberes	Sección B1	Sección C1	Selección o creación de materiales educativos	Implementación en el LMS Moodle	Sección F1
	Didáctico	Sección B2 y B4	Sección C2			Sección F2
	Materiales Educativos	Sección B3 y B2	Sección C3 y C4			Sección F3

**Fuente: COLOSSUS - Metodología para la elaboración de AVA. 2011.**

<sup>10</sup> MUÑOZ DEL CASTILLO, Armando, MUÑOZ BOTINA. José María, JIMENEZ TOLEDO. Javier Alejandro, CHAVES TORRES. Anivar Néstor. COLOSSUS: Metodología para la elaboración de AVA. Grupo de Investigación. TECNOFILIA. San Juan de Pasto: I. U. CESMAG, 2011. Documento inédito.

## **Etapa Preliminar**

Es una etapa de alistamiento, donde se toma la decisión de virtualizar el espacio académico, procediendo luego a diligenciar el formato A, recolectando una serie de datos para una posterior catalogación y almacenamiento del AVA en el repositorio o banco de materiales educativos.

## **Etapa de Creación**

Esta etapa contempla la ejecución de cinco fases, teniendo en cuenta tres ejes, los ejes lo constituyen los saberes, la didáctica y los materiales educativos. Las fases corresponden al ciclo de vida de un proyecto desde el punto de vista de la ingeniería de software.

Al igual que la etapa preliminar, cada una de las fases y cada uno de los ejes se documentan a través de una serie de formatos, los cuales se constituyen en herramientas que orientan el proceso.

## **Fase de análisis**

Esta fase es de vital importancia para la construcción de un ambiente virtual de aprendizaje exitoso. Se trata de determinar el estado actual y el estado deseado del espacio académico con relación a los aspectos pedagógicos, didácticos y materiales educativos, con el propósito de proyectar y proponer un diseño que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje y procure corregir las falencias del mismo, además de implementar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Para el desarrollo de esta fase se necesita contar con ciertos insumos de trabajo, tal como el micro currículo, ficha de desarrollo temático, lineamientos curriculares, bibliografía y demás elementos que se considere necesario.

El proceso se sintetiza en el formato B. (Cuadro 5). Este formato está dividido en secciones, en la sección B1, se realiza el análisis de saberes, en la sección B2, el análisis didáctico y de materiales, en la sección B3, el análisis de los recursos tecnológicos institucionales y la sección B4 el análisis de posibles usuarios. (Cuadro 13).

- **Análisis de saberes.** Este análisis parte de la formulación de la unidad de competencia o competencia central del espacio académico y tiene en cuenta los siguientes aspectos:

**Elementos de competencia.** Según Sergio Tobón<sup>11</sup>, un elemento de competencia corresponde a un desempeño específico relacionado con actividades concretas, que en su conjunto llevan al desarrollo de la unidad de competencia. Un elemento de competencia debe incluir un verbo que indica la acción a desarrollar, un objeto sobre el cual recae la acción y una condición de calidad que orienta la evaluación.

**Criterios de desempeño.** Como los resultados que el estudiante debe demostrar en la realización de una determinada actividad.

**Saberes esenciales.** Son los conocimientos que se debe manejar para poder cumplir con los criterios de desempeño. Por cada criterio de desempeño debe establecerse un conjunto de saberes esenciales que atiendan al saber conocer, saber hacer y saber ser.

**Rango de aplicación.** Se refiere a los diferentes contextos en los cuales se aplican los elementos de competencia.

**Evidencias requeridas.** Son los productos esperados, que el estudiante debe mostrar con el fin de comprobar la idoneidad con la cual se maneja un determinado desempeño.

- **Análisis didáctico y de materiales educativos.** Un ambiente virtual de aprendizaje requiere de una buena estrategia didáctica basada en el uso de las TIC, que garantice el desarrollo de las competencias planteadas, en tal sentido es importante en ésta fase establecer estrategias didácticas para cada elemento de competencia, dichas estrategias deben contemplar actividades de aprendizaje y actividades de evaluación, y estas a su vez contar con los materiales educativos para su mediación.

- **Análisis de recursos institucionales.** La implementación de un ambiente de aprendizaje requiere de una infraestructura tecnológica que cumpla con unas condiciones básicas de conectividad, procesamiento y almacenamiento de la información, que permitan adelantar por parte de los docentes y estudiantes las diferentes actividades tanto de aprendizaje como de evaluación que plantee el ambiente virtual de aprendizaje.

La institución debe contar con un servidor sobre el cual montar la plataforma LMS, con la capacidad de procesamiento y almacenamiento de acuerdo a la proyección de ambientes a implementar y de posibles usuarios a atender.

La conectividad es otro factor determinante para el éxito del proceso, la cual también depende de los mismos aspectos mencionados en el aparte anterior.

La disponibilidad y el acceso a estaciones de trabajo para los estudiantes ya sean en las aulas de informática o en otros lugares como bibliotecas o salones de clase.

- **Análisis de posibles usuarios.** El análisis termina con la caracterización de los posibles usuarios, entendiendo estos como los docentes y estudiantes que tendrán acceso al ambiente virtual de aprendizaje.

Tanto docentes como estudiantes deben reunir ciertas condiciones de índole tecnológico que les permita hacer uso correcto del AVA, entre esas condiciones se resalta la alfabetización computacional, en el sentido que los usuarios tengan un conocimiento básico de las herramientas de ofimática, como lo son el procesador de texto, hoja electrónica y presentador de ideas, además el uso de los servicios que ofrece internet y manejo de la plataforma donde se encuentra el AVA.

---

<sup>11</sup> Sergio Tobón es PhD. en modelos educativos y sociedad del conocimiento de la Universidad Complutense de Madrid. Junto a diferentes expertos internacionales fundó el Instituto CIFE, y se dedica a promover la investigación en torno al modelo de competencias buscando aplicarlo en diferentes procesos.

[http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cv/lac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000838535](http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cv/lac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000838535)

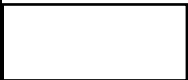



## Fase de diseño.

Una vez realizado el análisis, se procede con el diseño, esto es proyectar el ambiente, para lo cual se inicia con la construcción de los modelos de saberes y de eventos de aprendizaje (Didáctico), posteriormente con la selección de los materiales digitales y actividades de interacción que soportaran el aprendizaje.

Para construir los modelos, se hace uso del Modelado de Objetos Tipificados (MOT), en el cual se identifican diversos tipos de conocimientos. Estos se relacionan entre sí a través de vínculos

Entre los conocimientos se destacan los conceptos, los procedimientos, los principios y los hechos, que se identifican mediante los siguientes símbolos, (cuadro 2).

**Cuadro 2. Símbolos COLOSSUS**

Conocimiento	Representación	Ejemplo
Concepto		Triangulo
Procedimiento		Calcular área
Principio		Unidades cuadradas
Hechos		Área Triangulo ABC = 15 cm <sup>2</sup>

**Fuente: COLOSSUS - Metodología para la elaboración de AVA. 2011.**

Entre los diferentes conocimientos que presenta la metodología COLOSSUS se pueden establecer diversos vínculos, entre ellos están: composición, insumo/producto, regulación, precedencia y especialización, (cuadro 3).

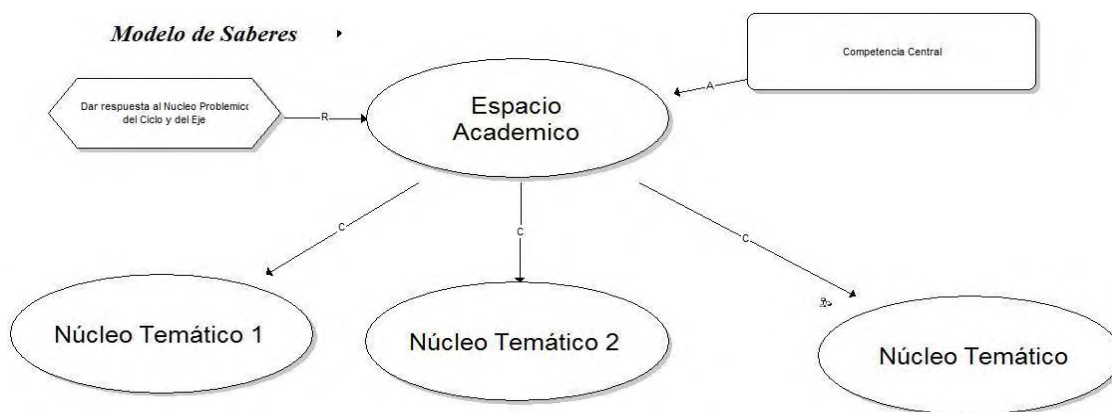
**Cuadro 3. Vínculos COLOSSUS**

Vínculo	Representación	Ejemplo
Composición	C	Triángulo -C- Lado a, Lado b, Lado c
Insumo / Producto	I / P	Base, Altura - I - Calcular área
Regulación	R	Área - R - Unidades cuadradas
Precedencia	P	Lección 1 - P - Lección 2
Especialización	S	Triángulo Equilátero - S- Triángulo

**Fuente: COLOSSUS - Metodología para la elaboración de AVA. 2011.**

Teniendo en cuenta lo anterior se puede construir un modelo de saberes como se muestra en la (figura 1), ubicando los diversos conocimientos concernientes al área de tecnología e informática de grado décimo con sus respectivos vínculos.

**Figura 1. Modelo de saberes**





**Figura 2. Modelo de eventos de aprendizaje**



Para construir los diferentes modelos se puede hacer uso del software MOT+, el cual se descarga de:

<http://www.licef.teluq.uqam.ca/R%C3%89ALISATIONS/MOT/MOTetMOTPlusAcc%C3%A8s/tabid/1397/language/en-US/Default.aspx>

Teniendo como base el análisis sintetizado en el formato B, se procede con el diligenciamiento del formato C, que contiene el diseño del objeto virtual de aprendizaje.

El formato C, está dividido en secciones. En la sección C1, se ubican los diferentes modelos de saberes de acuerdo a lo establecido en la fase de análisis de saberes, realizando la expansión en tantos niveles como sea necesario. Ver (Figura 5)

En la sección C2, se ubican los modelos didácticos, de igual manera se realiza la expansión en los niveles requeridos. Ver (Figura 18).

La sección C3 del formato, corresponde a los materiales educativos, en ésta sección se establece una relación entre los elementos de competencia, los criterios de desempeño y los materiales educativos (medios y recursos) teniendo en cuenta las actividades tanto de aprendizaje como de evaluación planteadas en la fase de análisis. Además, en ésta sección se establece espacios para realizar una breve descripción del material, la localización del mismo y algunas observaciones en caso de ser necesario. Ver (Cuadro 15. Formato C3 – C4).

La sección C4, del formato está destinada para relacionar las diferentes actividades de interacción que contempla el análisis del ambiente virtual de aprendizaje, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece una plataforma LMS. Ver (Cuadro 16. Formato C3 – C4).

### **Fase de desarrollo.**

La fase de desarrollo se centra en la selección y construcción de los materiales educativos digitales, ya sean medios o recursos didácticos y en la programación de las actividades de aprendizaje y de evaluación tanto sincrónica como asincrónica.

El formato D, contiene información necesaria para identificar con claridad el material educativo utilizado y hace referencia a los estándares que debe poseer un OVA. Ver (Cuadro 20).

### **Fase de implementación.**

La siguiente fase en la metodología corresponde a la implementación, esta fase consiste en ubicar en la plataforma los elementos del ambiente virtual de aprendizaje, teniendo en cuenta los estándares establecidos al interior de la institución.

A manera de sugerencia se presenta la siguiente estructura para la implementación del ambiente virtual de aprendizaje:

- Banner de identificación
- Preliminares
- Descripción del AVA
- Foro de presentación personal
- Ficha de desarrollo temático, programa analítico o mapa conceptual.
- Para cada unidad de aprendizaje (Elemento de competencia)
- Banner de presentación
- Descripción de la unidad de aprendizaje
- Materiales educativos

- Actividades
- Materiales complementarios

Esta fase se describe en el formato E, el cual permite organizar el trabajo de implementación del OVA en la plataforma LMS (Cuadro 28).

### **Fase de validación**

Esta fase se desarrolla mediante el apoyo del formato F, el cual consta de las secciones dedicadas a la validación de los saberes, aspectos didácticos y materiales educativos.

La sección F1, contiene los elementos básicos para la validación de los saberes, teniendo en cuenta su coherencia, pertinencia y actualidad (Cuadro 29).

La sección F2, se encarga de la validación del aspecto didáctico, con base en el modelo didáctico general, actividades de aprendizaje, evaluación y la sección F3 corresponde a la validación de los materiales educativos (Cuadro 29).

Además, es muy importante realizar una validación del aspecto tecnológico correspondiente al funcionamiento de la plataforma, la conectividad y acceso a la tecnología por parte de los usuarios.

### 3. HERRAMIENTAS Y SOFTWARE

Para poder obtener los objetos virtuales de aprendizaje se hizo uso de diferentes herramientas de diseño, edición y animación, con licencias académicas y software de uso libre, entre ellas están:

#### **HTML5 (HyperText Markup Language, 5 version).**

Es la quinta revisión del lenguaje de marcado estándar que se emplea para la web. Es uno de los lenguajes de marcado más usados en todo el mundo, mediante este lenguaje es posible crear la estructura de una página web. Texto, imágenes y material multimedia, la cual pueden mostrarse correctamente gracias a HTML5 <sup>12</sup>.

Además, se utiliza **Canvas** un elemento nuevo en HTML5 que proporciona API, que permiten generar y procesar dinámicamente gráficos, tablas, imágenes y animaciones. La presencia de la API Canvas para HTML5 consolida la plataforma HTML5 ya que proporciona capacidad de dibujo bidimensional. Esta capacidad es compatible con la mayoría de sistemas operativos y navegadores modernos.

Básicamente, **Canvas** es un motor de representación; los dibujos son finales y no se puede cambiar su tamaño. Además, los objetos dibujados en Canvas no forman parte del DOM (estructura de objetos que genera el navegador cuando se carga un documento y se puede alterar mediante Javascript para cambiar dinámicamente los contenidos y aspecto de la página.) de la página web.

En una página web, podrá añadir elementos Canvas con la etiqueta <Canvas>. Estos elementos se podrán mejorar con JavaScript para crear interactividad

---

<sup>12</sup> Creación y publicación de documentos de HTML5 Canvas en Animate CC:  
<https://helpx.adobe.com/es/animate/using/creating-publishing-html5-canvas-document.html>

Animate CC permite crear documentos de HTML5 Canvas con ilustraciones enriquecidas, gráficos, animaciones, etc. Se ha agregado un nuevo tipo de documento (HTML5 Canvas) a Animate que proporciona compatibilidad nativa para crear contenido enriquecido e interactivo de HTML5. Esto significa que puede utilizar la línea de tiempo, el espacio de trabajo y las herramientas tradicionales de Animate para crear contenido y producir salidas de HTML5. Con unos pocos clics podrá crear y un documento de HTML5 Canvas y generar salidas totalmente funcionales. Para ello, en Animate, las opciones de publicación y documento están preestablecidas para generar una salida de HTML5.

Animate CC está integrado con CreateJS, lo que habilita contenido interactivo enriquecido en tecnologías de web abierta mediante HTML5. Animate CC genera HTML y JavaScript para el contenido (incluye mapas de bits, vectores, formas, sonidos, interpolaciones, etc.) creado en el escenario. La salida se puede ejecutar en cualquier dispositivo o navegador que admita HTML5 Canvas.

Animate publica en HTML5 mediante la API Canvas. Animate convierte los objetos creados en el escenario en sus equivalentes de Canvas sin problemas. Animate le permite publicar contenido complejo en HTML5 al permitir la asignación individual de funciones de Animate a las API de Canvas.

Las características que ofrece html5 <Canvas> para la creación de los OVAs son:

- **Resaltado de la sintaxis:** muestra el código en diferentes fuentes o colores según la sintaxis. Esta función permite escribir código en un modo estructurado, ayudándole a distinguir visualmente los códigos correctos y los errores de sintaxis.
- **Coloreado del código:** muestra el código en distintos colores según la sintaxis. Esto le permite distinguir visualmente las distintas partes de una sintaxis.
- **Opciones de exportación de recursos:** las direcciones URL relativas para exportar imágenes, sonidos y bibliotecas de JavaScript de CreateJS. Agiliza la publicación de un archivo FLA con muchos recursos de medios, o bien evita sobrescribir bibliotecas modificadas JavaScript.
- Las direcciones URL relativas para exportar imágenes, sonidos y bibliotecas de JavaScript de CreateJS. Agiliza la publicación de un archivo FLA con muchos recursos de medios, o bien evita sobrescribir bibliotecas modificadas JavaScript

- Mejor visualización de diseños gráficos, en el resultado de la creación de objetos virtuales de aprendizaje.
- Esta herramienta fue utilizada por la compatibilidad con todos los navegadores web, incluyendo los de los teléfonos móviles y dispositivos modernos usados en la actualidad para navegar.

### **Adobe Illustrator:**

“Es una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos para móviles, interfaces web, o diseños cinematográficos”<sup>13</sup>.

Existen dos tipos bien diferenciados de Imagen Digital: las imágenes vectorizadas y los Bitmaps (o Mapa de bits).

**Las imágenes vectorizadas o vectoriales**, se componen de puntos en un espacio virtual que vamos uniendo por medio de trazados, para rellenarlos luego y así obtener imágenes de gran calidad que tienen coherencia a cualquier tamaño.

**Los Bitmaps o Mapas de bits**, son imágenes basadas en una retícula ortogonal coloreada, cuya mínima expresión son unos pequeños cuadraditos llamados Pixel. Estos pixeles todos juntos dan forma, color e intensidad a la imagen, sin embargo, dependen de una resolución para poder ser escalados y que tengan sentido a la hora de imprimirse. Las fotos son imágenes rasterizadas o Mapas de bits.

---

<sup>13</sup> GUTIERRES ORTIZ. Roberto José. Nicaragua. Herramientas para el diseño gráfico. 2016. Disponible en <https://prezi.com/on-ze2jdf1-t/disen0-grafico/>

## Adobe Photoshop

Es un editor de gráficos desarrollado por Adobe Systems Incorporated y utilizado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos. Traducido al español significa “taller de fotos” y es el líder mundial dentro del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes en general.

El diseño de los OVAs tiene en cuenta al usuario final, para hacer uso de una correcta utilización del texto, gráficos, imágenes y animación.

- Texto: se utilizó fuente principal kreon light y open sans. Para que el usuario logre asimilar la información de una manera adecuada y atractiva.
- Gráficos: los gráficos son la mejor forma de proporcionar información a través de un entorno llamativo buscando mantener el interés del usuario en el aprendizaje.
- Estilos: se utilizó colores con contraste y entornos que reflejan tranquilidad y armonía a la hora de trabajar, relacionado con la temática de psicología del desarrollo.

**MOT: Modelo de Objetos Tipificados:** se utilizó para la construcción de modelos de saberes y eventos de aprendizaje en la fase de diseño.

**MOODLE:** Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Moodle es una herramienta de gestión de aprendizaje, o más concretamente de Learning Content Management, de distribución libre, escrita en PHP. Está concebida para ayudar a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea, Moodle es usada en blended learning, educación a distancia, clase invertida y diversos proyectos de e-learning en escuelas, universidades, oficinas y otros sectores.

## 4. APLICACIÓN

### 4.1 ETAPA PRELIMINAR

Para la implementación de objetos virtuales como apoyo en la Unidad de Formación complementaria Psicología del desarrollo se utilizó la metodología COLOSSUS, propuesta por el grupo de investigación TECNOFILIA, adscrito al programa de Ingeniería de Sistemas de la I.U CESMAG, de san Juan de Pasto.

Siguiendo el contexto de la metodología, se tiene en cuenta aspectos necesarios para la construcción del **AVA**, el cual son el educativo y el ingenieril.

Dentro de las etapas que contempla la metodología están la Etapa Preliminar el cual se identifica el espacio académico, apoyado mediante el AVA, y la segunda etapa es creación.

**Formato A. Identificación.** Objetivo: establecer los elementos que permitan identificar las características de PSICODES (Cuadro 4).

#### Cuadro 4. Etapa Preliminar (Formato A)

Formato A. Elementos de Identificación del Ambiente Virtual de Aprendizaje	
Título del AVA: PSICODES - Psicología del Desarrollo I semestre	Código:
Institución: I.E.M Normal Superior de Pasto.	Semestre: I
Nivel: Ciclo de formación complementaria.	
Area: Formación Complementaria	
I.H.S: 4 horas semanales	Asignatura: Psicología del desarrollo
Autor: Leonardo Favio Benavides Benavides	
Fecha: Noviembre de 2017	
Descripción General: La unidad de Formación Psicología del Desarrollo 1 para el ciclo complementario de primer semestre es un aporte importante dentro de la pedagogía por parte de la institución, debido al estudio enfocado hacia el ser humano, desde su concepción hasta la vejez. El objetivo primordial es: Analizar y comparar los conceptos básicos de la Psicología del Desarrollo, desde una visión constructivista del psiquismo humano como paradigma de referencia para abordar la explicación y comparación desde otros presupuestos teóricos que explican, describen y predicen los diferentes cambios de los individuos en el transcurso de la vida y su incidencia en el proceso educativo en contextos de aprendizaje escolar.	



#### Cuadro 4. (Continuación)

<p>Esta Unidad de Formación contiene cuatro componentes que son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Fundamentos de Psicología</li><li>✓ Historia, conceptos y métodos</li><li>✓ Teoría y modelos del desarrollo</li><li>✓ Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo</li></ul> <p>Cada uno de estos componentes plantea una competencia central a desarrollar la cual se evalúa a través de una serie de criterios de desempeño.</p>
<p>Estándar de competencia:</p> <p>Crear objetos virtuales de aprendizaje destacando el contexto histórico y cotidiano de la conducta humana, estableciendo relaciones entre la psicología de desarrollo y psicología de la educación. Para así ofrecer una visión de conjunto y coherente de los procesos de desarrollo y la socialización que se produce en las personas como consecuencia de su participación en una amplia gama de situaciones o actividades educativas.</p> <p>Se analizará diferentes aportes de algunos educadores enfocados en el estudio de la psicología del desarrollo en la conducta humana, desde la historia hasta la vida cotidiana conociendo cada etapa, métodos, áreas, ámbitos y componentes de la Unidad de formación, la cual servirán de apoyo para todo el personal que quiera acceder a informarse de la temática y así obtener a través de esta herramienta virtual, información accesible y atractiva para el aprendizaje, de las cuatro unidades Postuladas.</p>
<p>Posibles usuarios:</p> <p>Estudiantes del ciclo de formación complementaria de primer semestre, docentes encargados de la temática y/o Personas interesados en la temática dispuesta en la plataforma virtual.</p>
<p>Observaciones</p>

## 4.2 ETAPA DE CREACION

### FASE DE ANALISIS

#### Formato B:

Se determina el estado actual y esperado del espacio académico que se quiere virtualizar teniendo en cuenta los saberes, temática educativa.

#### Cuadro 5. Fase de análisis U1. Fundamentos de Psicología

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 1. Fundamentos de Psicología		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Origen Y Definición de la Psicología del desarrollo.</b>		Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Origen y Definición.	Identifico las concepciones y tendencias de la Psicología del desarrollo en el contexto histórico de Psicología como ciencia.	Construyo textos argumentativos a partir de la historia, objeto, conceptos y metodología desde la historia investigativa de la Psicología del Desarrollo.

**Cuadro 6. Fase de análisis U2. Historia, conceptos y métodos -Psicología**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje conceptos de la psicología</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
Psicología del desarrollo y evolutiva.	Confrontar la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la conducta humana a través de la evolución.	Aplico procesos de observación directa e indirecta a partir del uso de guías de control.

**Cuadro 7. Fase de análisis U3. Teoría y Modelos del Desarrollo**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 3. TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Aproximación histórica</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>

Cuadro 7. (Continuación)

- primera mitad del siglo XX	Analizar el contexto histórico frente a la vida cotidiana en el ámbito psicológico del desarrollo.	Asumir los diferentes conceptos de algunos pedagogos y asociarlos a la vida cotidiana.
------------------------------	--	--

**Cuadro 8. Fase de análisis U4. Áreas, ámbitos y Etapas del desarrollo**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>Sección B1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>		Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Desarrollo Neurofisiológico	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la conducta de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

**Cuadro 9. Análisis didáctico y de materiales. U 1 Fundamentos de Psicología**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE PSICOLOGIA		Eje Origen y definición de la Psicología del Desarrollo
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>

Cuadro 9. (Continuación)

Contexto histórico mundial. Vida cotidiana.	Identificar origen y aportes de la psicología del desarrollo.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales -Asociación de definiciones Virtuales
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Instructor Archivos, documentos	Evaluación virtual en relación a la Temática de la Unidad Evaluación Teórica en relación a la temática de la unidad. Talleres Complementarios	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado. Herramientas tecnológicas

Cuadro 10. Análisis didáctico y de materiales. U2 Historia, conceptos y métodos de la Psicología

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje conceptos de la Psicología.
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial. Vida cotidiana.	Identificar conceptos métodos de la psicología del desarrollo, relacionar la vida cotidiana conjuntamente con la historia de la conducta humana.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual.
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad.  Exposición sobre el contenido del OVA.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 11. Análisis didáctico y de materiales. U3 Teorías y Modelos del Desarrollo**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Aproximación histórica</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Relacionar los aportes de algunos pedagogos históricos, con la vida cotidiana.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
<b>OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor</b>	<b>Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.</b>	<b>Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.</b>

**Cuadro 12. Análisis didáctico y de materiales. U4 Áreas – Ámbitos y Etapas del Desarrollo**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 12. (Continuación)

<p>OVA.          Procesador de texto de la plataforma.          Animación de elementos.          Instructor</p>	<p>Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad.          Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.</p>	<p>Plataforma Virtual          OVA          Docente y/o encargado          Herramientas tecnológicas.</p>
---	---	---

El resto de contenido del análisis didáctico y de materiales de las unidades 1 hasta la 4, se encuentran en los anexos (Anexo B. Formato B – Sección B2.)

El cuadro 13, (Análisis de recursos institucionales y análisis de usuarios) hace alusión al análisis de los recursos tecnológicos institucionales que fueron utilizados durante la prueba y testeo del OVA en la plataforma del campus virtual de la Institución teniendo en cuenta los posibles usuarios que serán beneficiarios de la utilización de este Ambiente Virtuales de Aprendizaje.

**Cuadro 13. Análisis de recursos institucionales y análisis de usuarios**

<b>Sección B3: Análisis de recursos institucionales</b>
<p>Recursos tecnológicos institucionales:            Los recursos necesarios para la creación del AVA PSICODES son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador</li> <li>- Conexión a Internet</li> <li>- Servidores web</li> <li>- Plataforma LMS</li> <li>- Aula de Informática</li> </ul> <p>El centro educativo que desea utilizar el AVA, deberá tener los siguientes recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador</li> <li>- Conexión a Internet</li> <li>- Plataforma LMS</li> <li>- Aula de Informática</li> </ul> <p>Los docentes, estudiantes y demás que quieran utilizar el AVA, deberá tener los siguientes recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador</li> <li>- Conexión a Internet</li> </ul>

Cuadro 13. (Continuación)

<b>Sección B4: Análisis usuarios</b>
<p>Descripción General posibles Usuarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes de psicología del desarrollo de primer semestre.</li> <li>- Docentes encargados de dictar la unidad de formación.</li> <li>- Personas interesadas en la temática.</li> </ul>
Observaciones:

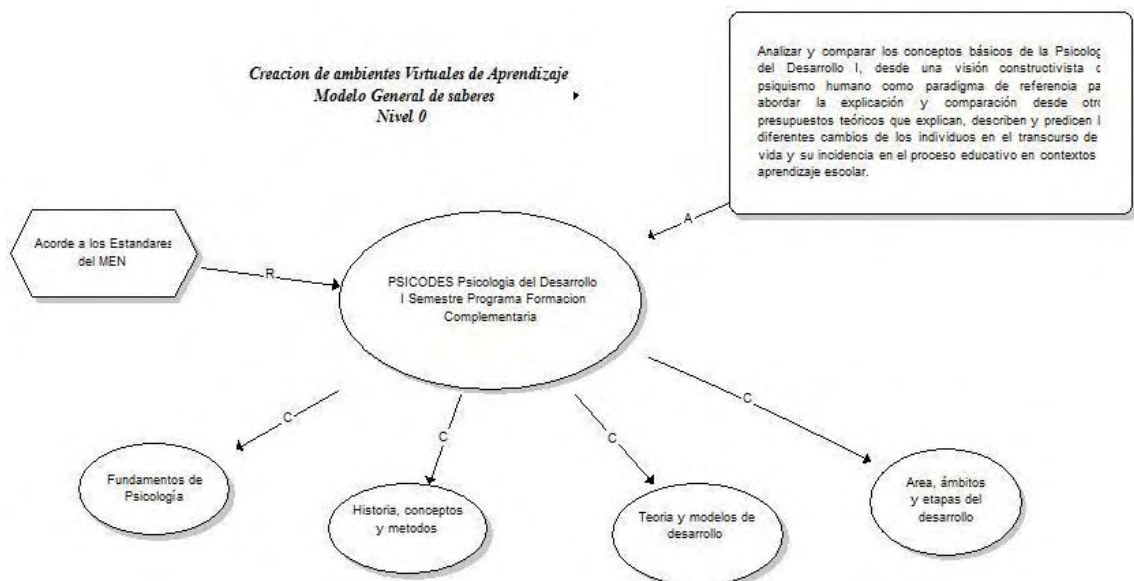
### FASE DE DISEÑO

- Se elaboró una representación gráfica y estructurada de los elementos que constituyen el Ambiente Virtual de Aprendizaje y sus relaciones.
- Se estructuró y representó el conjunto de saberes y eventos de aprendizaje (EA) del AVA identificando sus vínculos y recursos para su ejecución.
- Se determinó los materiales educativos a utilizar en el proceso del aprendizaje.
- Se determinó las actividades de interacción a desarrollar en el proceso de aprendizaje.

### FORMATO C

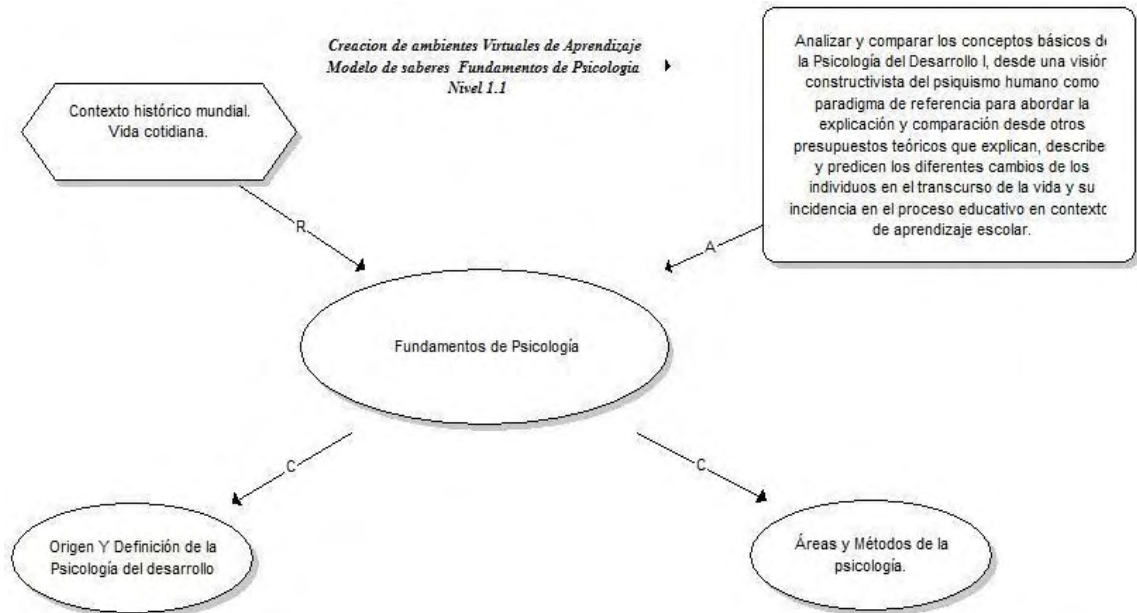
#### Sección C1: Modelo general de saberes

**Figura 3. Modelo General de saberes, PSICODES – Nivel 0**

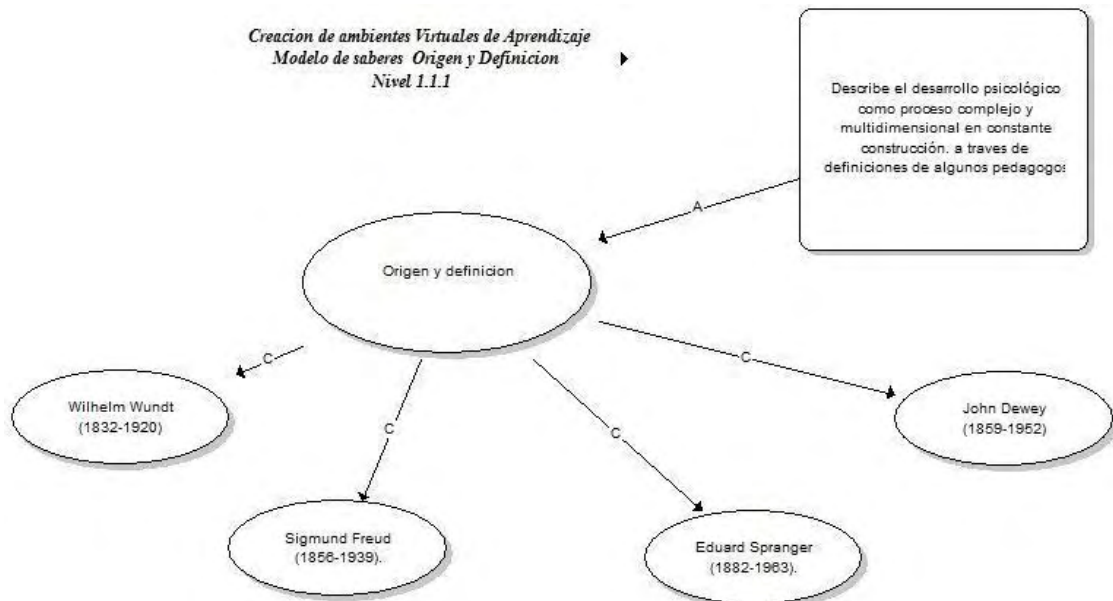




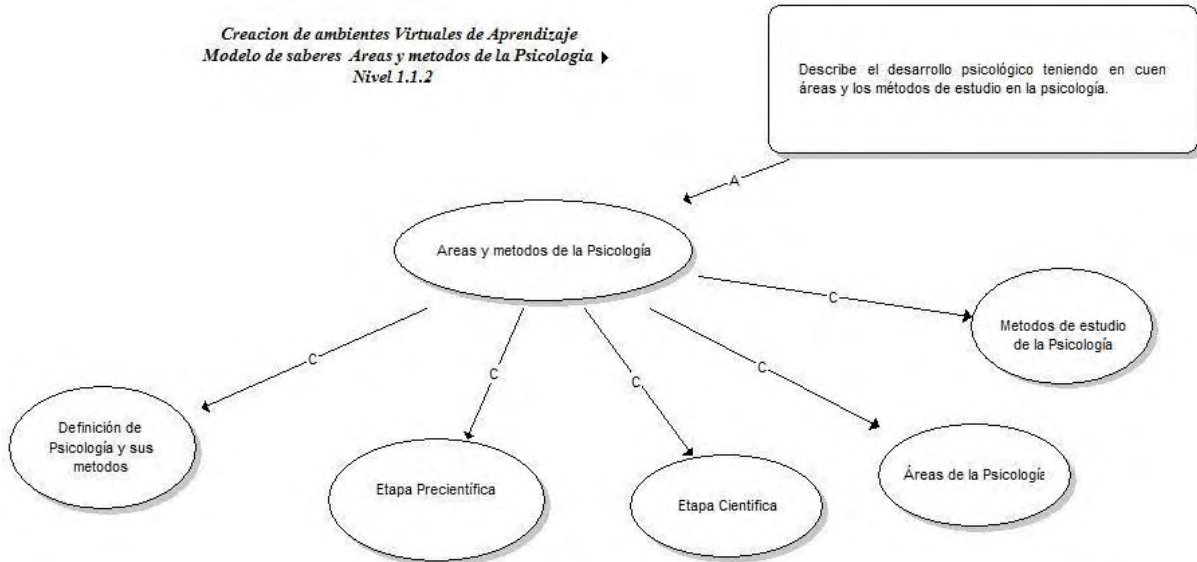
**Figura 4. Modelo de saberes, Fundamentos de Psicología – Nivel 1.1**



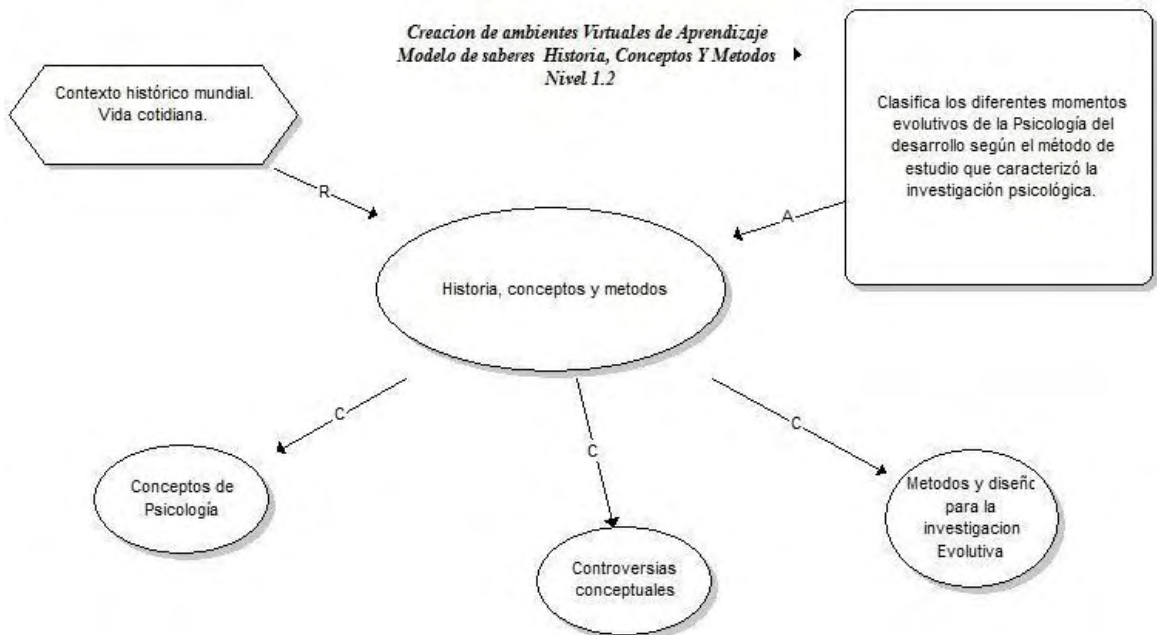
**Figura 5. Modelo de saberes, origen y definición – Nivel 1.1.1**



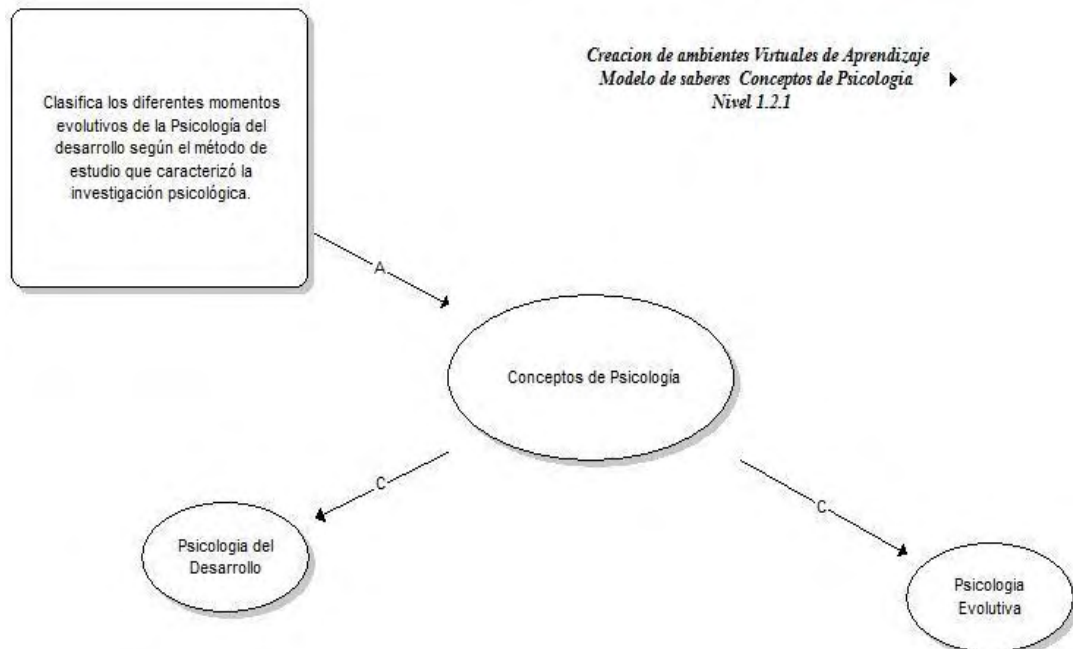
**Figura 6. Modelo de saberes, Áreas y métodos de la Psicología – Nivel 1.1.2**



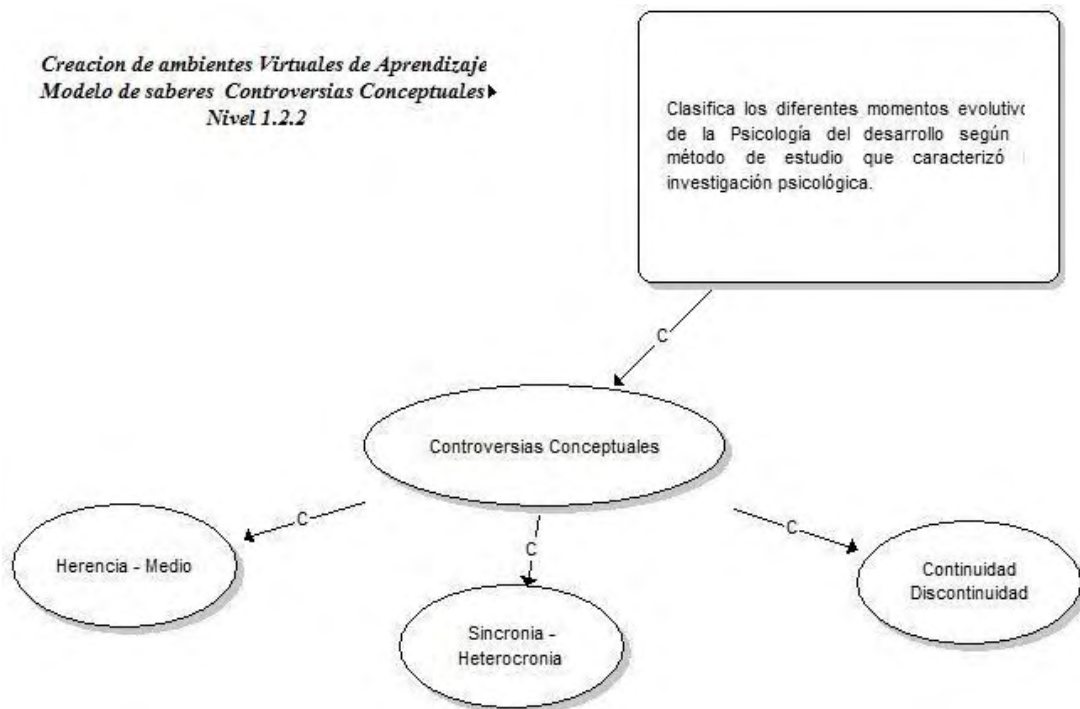
**Figura 7. Modelo de saberes, Historia, conceptos y métodos – Nivel 1.2**



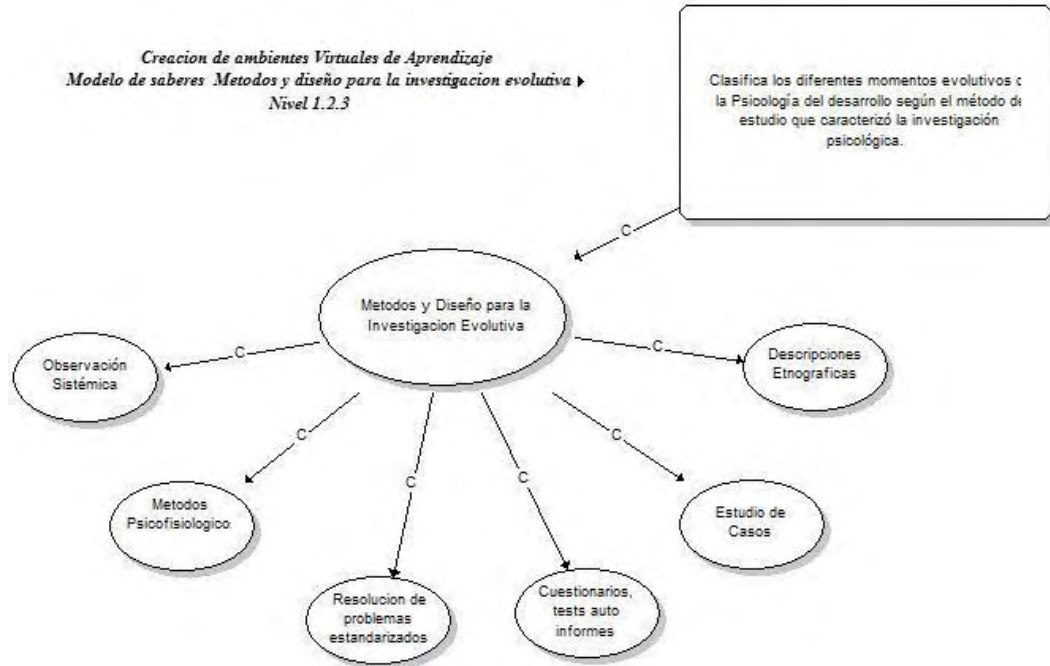
**Figura 8. Modelo de saberes, Conceptos de Psicología – Nivel 1.2.1**



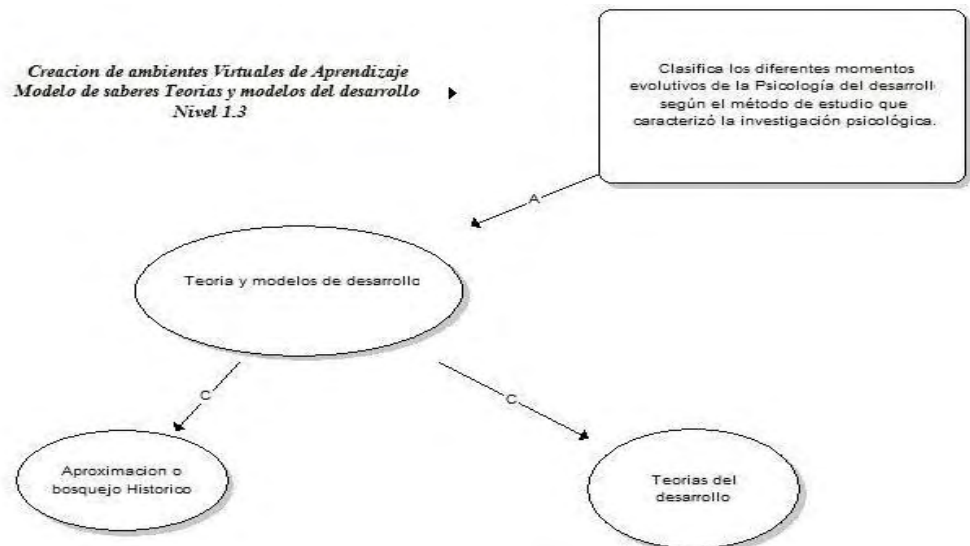
**Figura 9. Modelo de saberes, controversias conceptuales – Nivel 1.2.2**



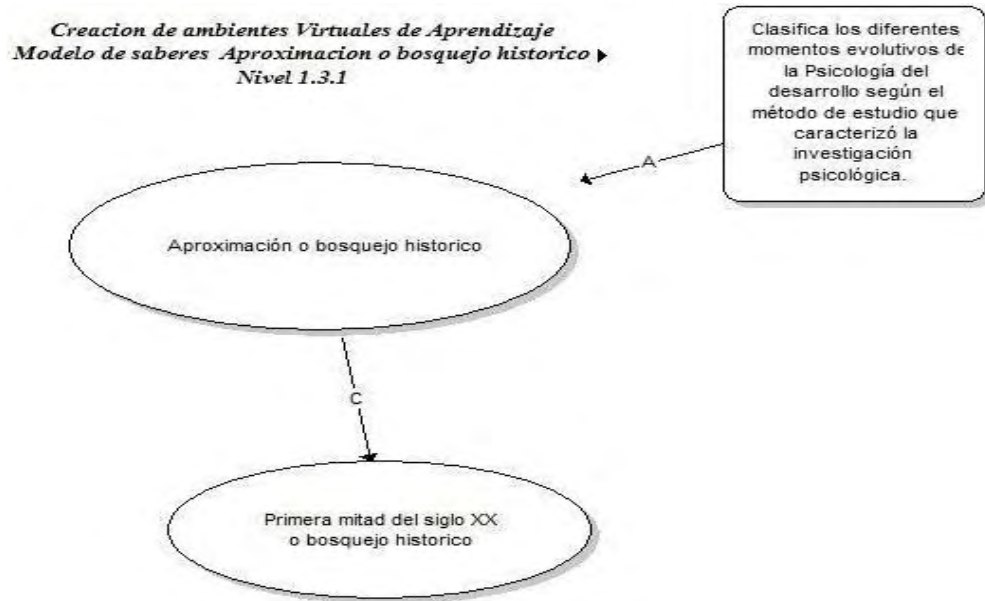
**Figura 10. Modelo de saberes, métodos y diseño - investigación evolutiva Nivel 1.2.3**



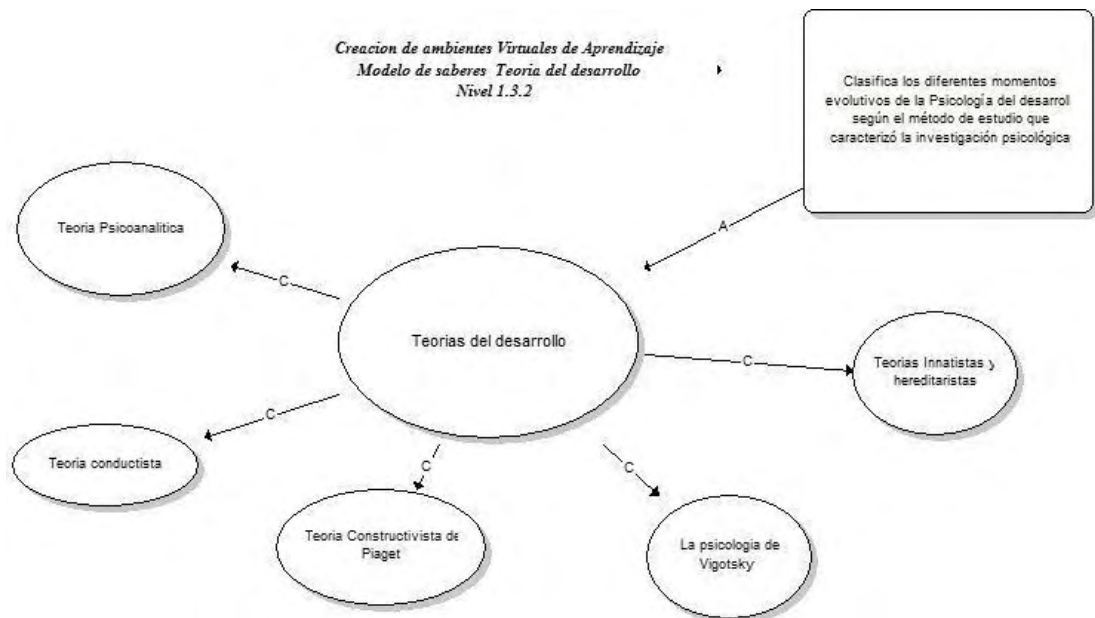
**Figura 11. Modelo de saberes, Teorías y modelos del desarrollo – Nivel 1.3**



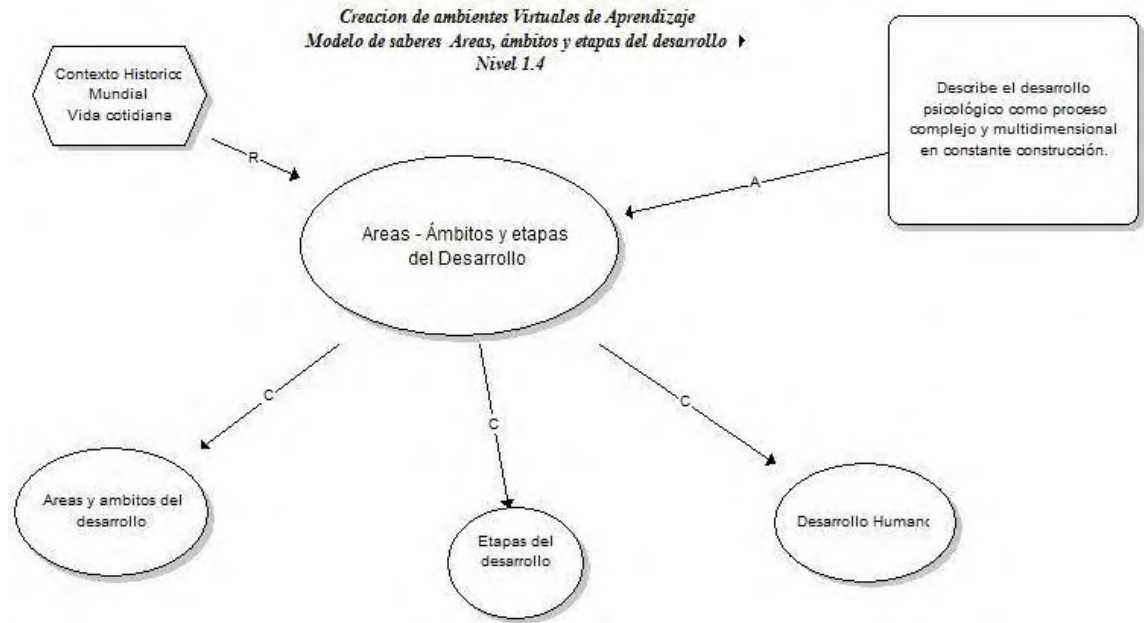
**Figura 12. Modelo de saberes, Aproximación o bosquejo histórico Nivel 1.3.1**



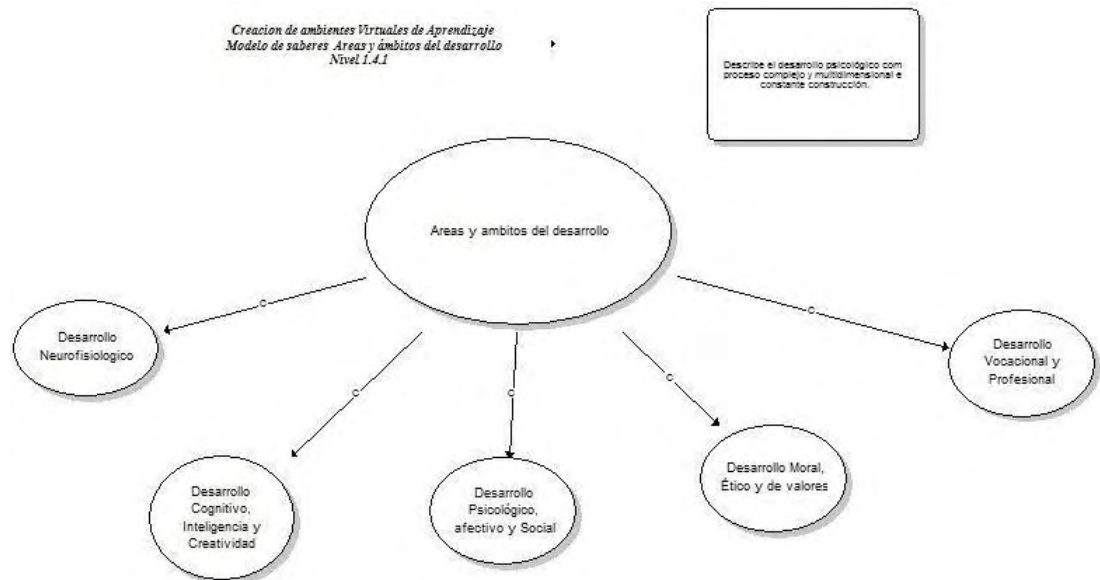
**Figura 13. Modelo de saberes, Teorías del desarrollo Nivel 1.3.2**



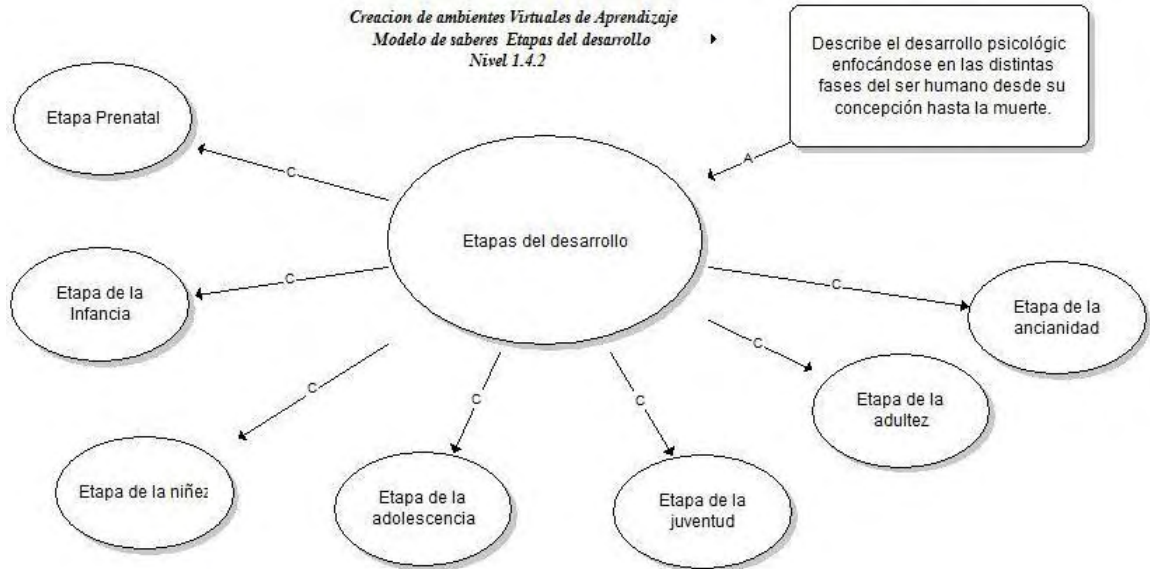
**Figura 14. Modelo de saberes, Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo Nivel 1.4**



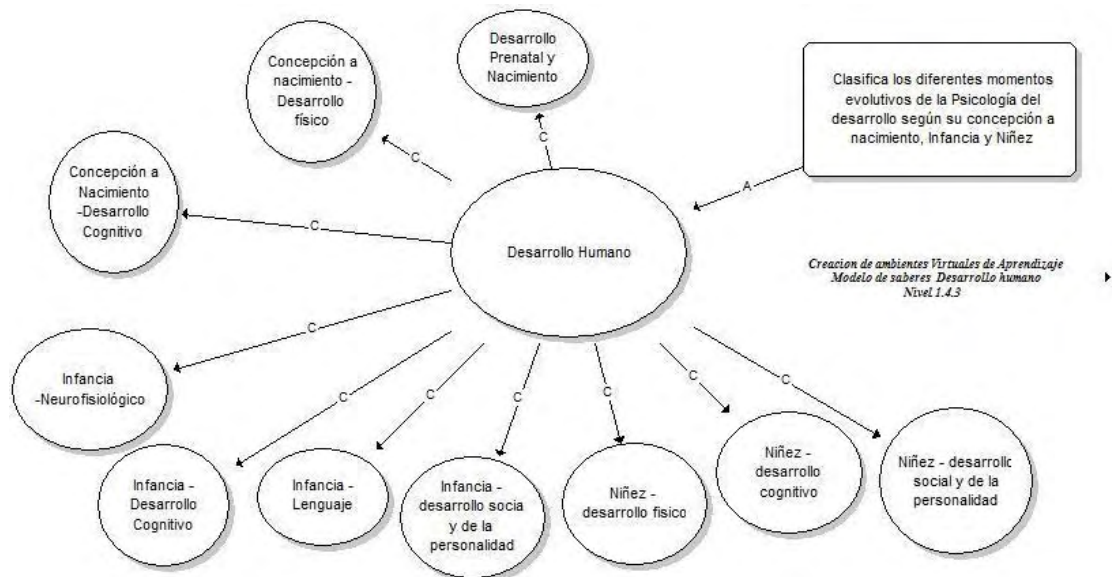
**Figura 15. Modelo de saberes, Áreas y ámbitos del desarrollo – Nivel 1.4.1**



**Figura 16. Modelo de saberes, Etapas del desarrollo – Nivel 1.4.2**



**Figura 17. Modelo de saberes, Desarrollo humano– Nivel 1.4.3**



## Sección C2 Modelo Didáctico General Figura 18. Modelo

### Didáctico General– Nivel 0

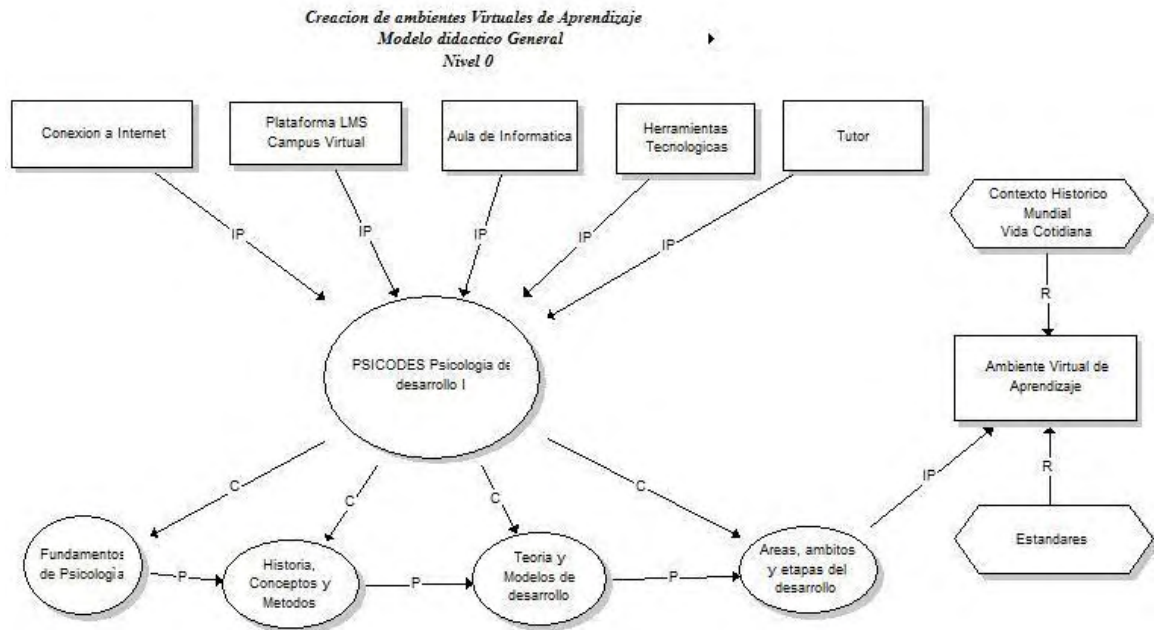
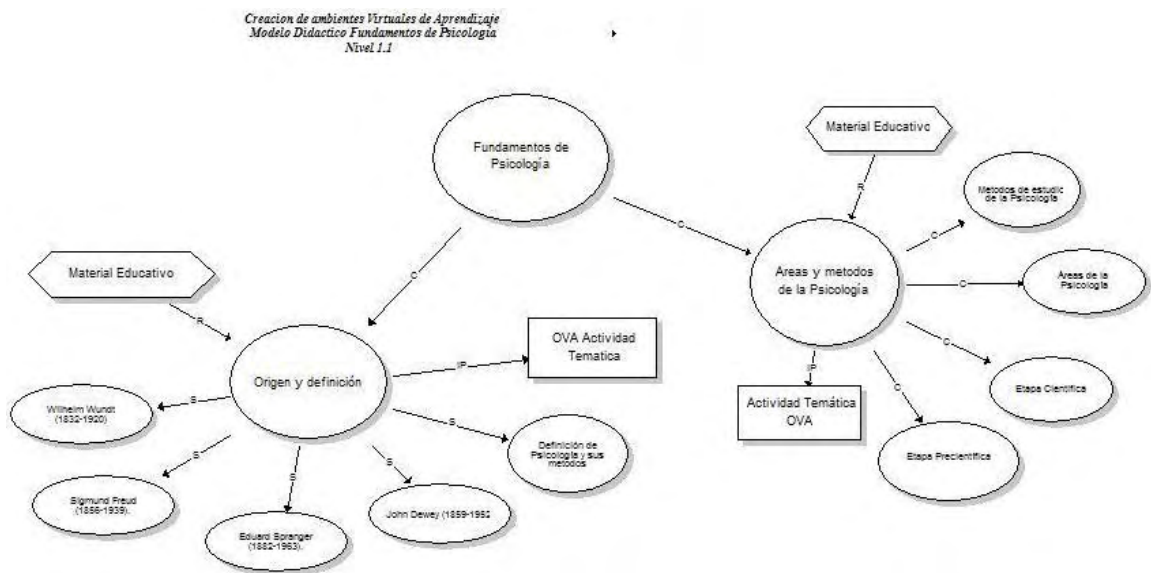
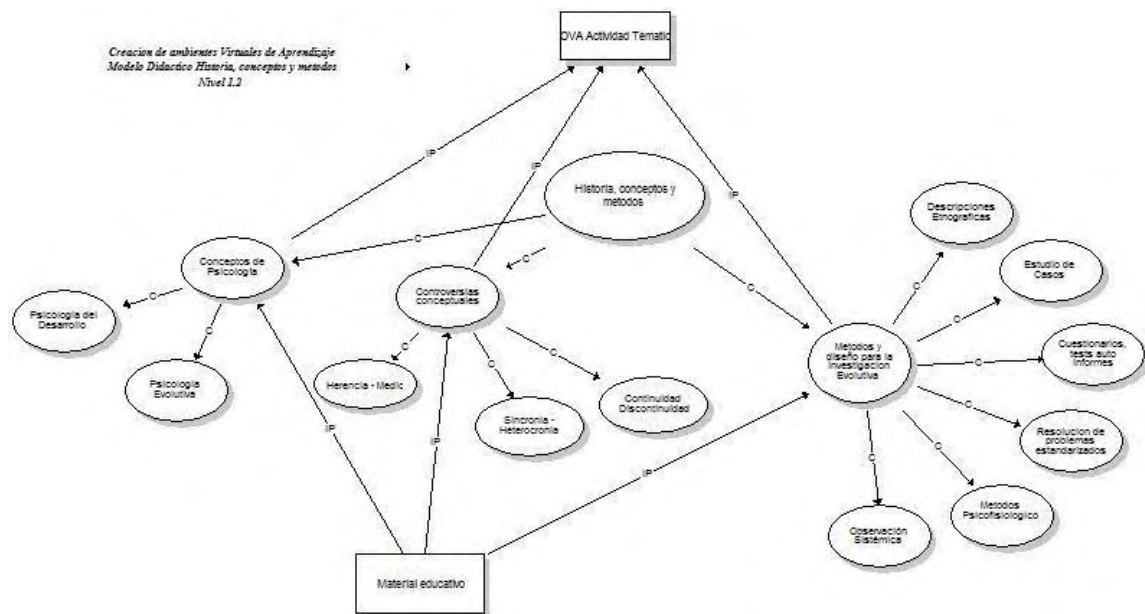


Figura 19. Modelo Didáctico Fundamentos de psicología– Nivel 1.1

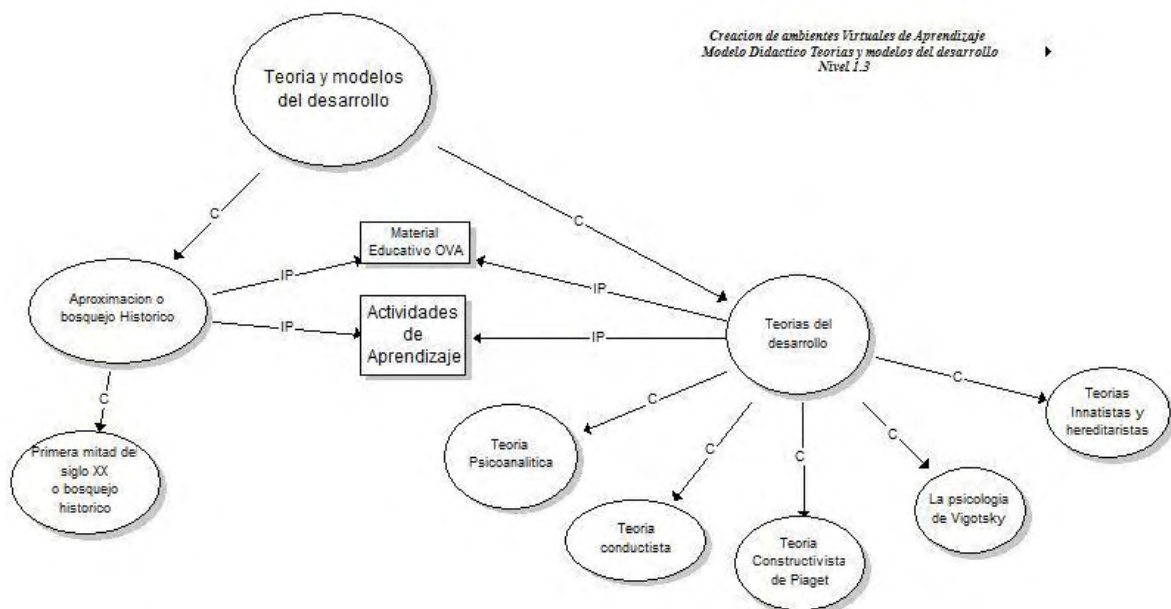




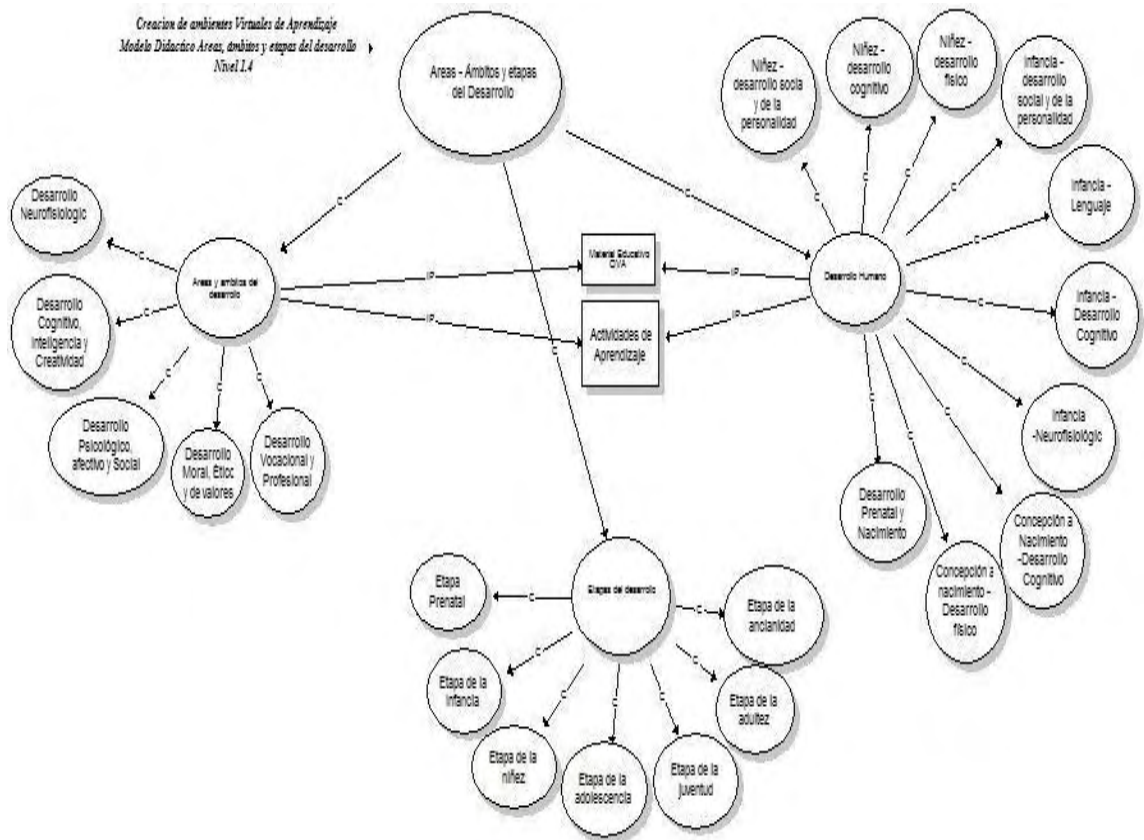
**Figura 20. Modelo Didáctico Historia, conceptos y métodos– Nivel 1.2**



**Figura 21. Modelo Didáctico Teoría y modelos del desarrollo– Nivel 1.3**



**Figura 22. Modelo Didáctico Áreas, ámbitos y etapas del desarrollo Nivel 1.4**



### Cuadro 14. Diseño de materiales didácticos

Sección C3. Selección Materiales Didácticos						
Los materiales educativos o didácticos son aquellos elementos que sirven para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos materiales a su vez pueden ser clasificados en medios y recursos. Medios Didácticos (Creados intencionalmente para una determinada acción pedagógica). Recursos Didácticos (Son de propósito general y se pueden adaptar al AVA).						
Núcleos	Temas	Recurso	Medio	Descripción	Localización	Observaciones
Fundamentos de psicología	Origen y definición de la psicología del desarrollo	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Áreas y métodos de la psicología del Desarrollo	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
Historia Conceptos y métodos de la Psicología	Psicología del desarrollo y evolutiva.	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Herencia - Medio	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Sincronía - Heterocronia	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Continuidad - Discontinuidad	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5

Cuadro 14. (Continuación)

	Observación Sistemática	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Métodos Psicofisiológicos	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Resolución de problemas estandarizados	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Entrevistas clínicas	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Cuestionarios, tests, auto informes	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Estudios de caso	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Descripciones etnográficas	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
Teoría y modelos del desarrollo	Teoría Psicoanalítica	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Teoría conductista	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Teoría constructivista de Piaget	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5

Cuadro 14. (Continuación)

Teoría y modelos del desarrollo	Etapa prenatal	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la infancia	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la Niñez	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la Adolescencia	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la Juventud	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la Adultez	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Etapa de la ancianidad	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Desarrollo Prenatal y Nacimiento	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Concepción a nacimiento – Desarrollo físico	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5

Cuadro 14. (Continuación)

Áreas – Ámbitos Y Etapas Del Desarrollo	Concepción a Nacimiento - Desarrollo Cognitivo	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Infancia - Neurofisiológico	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Infancia – Desarrollo Cognitivo	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Infancia – Lenguaje	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Infancia – desarrollo social y de la personalidad	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Niñez – desarrollo físico	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Niñez – desarrollo cognitivo	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Niñez – desarrollo social y de la personalidad	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5

Cuadro 14. (Continuación)

	La Psicología de Vigotsky	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Teorías Innatistas y hereditarias	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
Áreas – Ámbitos Y Etapas Del Desarrollo	Desarrollo Neurofisiológico	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Desarrollo Cognitivo, Inteligencia y Creatividad	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Desarrollo Psicológico, afectivo y Social	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Desarrollo Moral, Ético y de valores	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5
	Desarrollo Vocacional y Profesional	Material educativo	OVA	Información detallada del tema	Plataforma LMS	Desarrollado en HTML5

**Cuadro 15. Diseño Actividades de Interacción Fundamentos de Psicología**

Sección C4: Diseño de actividades de interacción				
Elementos de competencia	Criterios de desempeño	Actividad	Descripción	Observaciones
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.	Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.	Actividades de evaluación programadas para La Unidad áreas, ámbitos y etapas del desarrollo, eje Origen Y Definición de la Psicología del desarrollo - Áreas y Métodos de la psicología.	Actividades Evaluación programadas Para La Unidad áreas, ámbitos y etapas del desarrollo, eje Origen Y Definición de la Psicología del desarrollo - Áreas y Métodos de la psicología.	Desarrollar en LMS y Editor Word



**Cuadro 16. Diseño Actividades de Interacción Historia, Conceptos**

Sección C4: Diseño de actividades de interacción				
Elementos de competencia	Criterios de desempeño	Actividad	Descripción	Observaciones
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>	<p>Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje conceptos de la psicología.</p>	<p>Desarrollar en LMS y Editor Word</p>
	<p>Demuestra un modelo genético de la conducta, características que identifican a cada ser humano.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Desarrollar en LMS y Editor Word</p>

Cuadro 16. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano</p>	<p>Destaca hipótesis de cambios cualitativos a lo largo del desarrollo sincrónico o heterocronico</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Desarrollar en LMS y Editor Word</p>
	<p>Determina la problemática de la conducta humana en un momento determinado del desarrollo psicológico</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Controversias Conceptuales.</p>	<p>Desarrollar en LMS y Editor Word</p>
	<p>Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva</p>	<p>Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</p>	<p>Desarrollar en LMS y Editor Word</p>

Cuadro 16. (Continuación)

	Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.	Desarrollar en LMS y Editor Word
--	---	--	---	----------------------------------

**Cuadro 17. Diseño Actividades de Interacción Teorías Y Modelos Del Desarrollo**

Sección C4: Diseño de actividades de interacción				
Elementos de competencia	Criterios de desempeño	Actividad	Descripción	Observaciones
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Aproximación	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Aproximación Histórica evolutiva. Actividades de evaluación programadas para la Unidad	Desarrollar en LMS y Editor Word

Cuadro 17. (Continuación)

propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano	investigación psicológica.  Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica	Histórica  Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Teorías del Desarrollo	Fundamentos Legales. Eje Teorías del Desarrollo	Desarrollar en LMS y Editor Word
--	--	---	---	----------------------------------

**Cuadro 18. Diseño Actividades de Interacción Áreas, Ámbitos y Etapas del desarrollo**

Sección C4: Diseño de actividades de interacción				
Elementos de competencia	Criterios de desempeño	Actividad	Descripción	Observaciones
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.	Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Áreas y ámbitos del desarrollo	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Áreas y ámbitos del desarrollo evolutivo.	Desarrollar en LMS y Editor Word

Cuadro 18. (Continuación)

Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano				
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano	Describe el desarrollo psicológico enfocándose en las distintas fases del ser humano desde su concepción hasta la muerte.	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Etapas del Desarrollo	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Etapas del desarrollo	Desarrollar en LMS y Editor Word
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Desarrollo Humano	Actividades de evaluación programadas para la Unidad Fundamentos Legales. Eje Desarrollo Humano	Desarrollar en LMS y Editor Word

## FASE DE DESARROLLO

### FORMATO D

En esta fase se caracterizó los materiales educativos que conformarán el Objeto Virtual de aprendizaje, PSICODES – Psicología del desarrollo

#### Cuadro 19. FORMATO D - Desarrollo general

Formato D. Desarrollo	
Título del OVA: PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	Código:
Sección D1. Descripción general	
Título del material educativo: Información base de Psicodes y presentación en General	
Descripción: Material Educativo desarrollado en HTML5. Contiene la información académica de Psicología de Desarrollo de Primer Semestre.	
Idiomas(s): Español	
Palabras clave: Objeto Virtual de Aprendizaje	
Sección D2: Ciclo de vida	
Autor: LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES	
Entidad(es): INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.	
Versión: 1.0	
Fecha: Noviembre 2017	
Sección D3: Técnico	
Formato: HTML5. Java Script	
Localización: plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/course/view.php?id=86">http://www.pasto.edu.co/campusv/course/view.php?id=86</a>	
Instrucciones de instalación: ninguna	
Requerimientos: Navegadores web con acceso a Internet	
Sección D4: educacionales	
Contexto de aprendizaje: Ciclo de Formación Complementaria	
Posibles usuarios: docentes, estudiantes del Ciclo de Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.	
Sección D5: Aspecto legal	
Licencia: Freeware.	

## Cuadro 20. Desarrollo U1. Fundamentos de Psicología

Formato D. Desarrollo	
Título del OVA: PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	Código:
Sección D1. Descripción general	
Título del material educativo: Unidad 1. Fundamentos de Psicología	
Descripción: Material Educativo desarrollado en HTML5. Se da a conocer los fundamentos de la psicología, origen y desarrollo, definición, áreas y métodos de la psicología conociendo su planteamiento de algunos investigadores científicos y psiquiatras a nivel global, teniendo en cuenta el ser humano.	
Idiomas(s): Español	
Palabras clave: Objeto Virtual de Aprendizaje	
Sección D2: Ciclo de vida	
Autor: LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES	
Entidad(es): INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.	
Versión: 1.0	
Fecha: Noviembre 2017	
Sección D3: Técnico	
Formato: HTML5. Java Script	
Localización: plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3053/mod_resource/content/1/1-ContentPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3053/mod_resource/content/1/1-ContentPscD.html</a>	
Instrucciones de instalación: ninguna	
Requerimientos: Navegadores web con acceso a Internet	
Sección D4: educacionales	
Contexto de aprendizaje: Ciclo de Formación Complementaria	
Posibles usuarios: docentes, estudiantes del Ciclo de Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.	
Sección D5: Aspecto legal	
Licencia: Freeware.	

## Cuadro 21. Desarrollo actividades U1. Fundamentos de Psicología

Formato D. Desarrollo	
Título del OVA: PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	Código:
Sección D1. Descripción general	
Título del material educativo: Actividades – unidad 1. Fundamentos de Psicología	

**Cuadro 21. (Continuación)**

Descripción: Material didáctico desarrollado en HTML5. Contiene actividades de aprendizaje en relación a la temática de la unidad 1 entre ellas: Proposiciones enunciativas virtuales y asociación de definiciones virtuales
Idiomas(s): español
Palabras clave: Objeto Virtual de Aprendizaje
Sección D2: Ciclo de vida
Autor: LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES
Entidad(es): INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.
Versión: 1.0
Fecha: Noviembre 2017
Sección D3: Técnico
Formato: HTML5.
Localización: plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3054/mod_resource/content/2/1-ActivityPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3054/mod_resource/content/2/1-ActivityPscD.html</a>
Instrucciones de instalación: ninguna
Requerimientos: Navegadores web con acceso a Internet
Sección D4: Educativas
Contexto de aprendizaje: Ciclo de Formación Complementaria
Posibles usuarios: docentes, estudiantes de Ciclo Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
Sección D5: aspecto legal
Licencia: Freeware

**Cuadro 22. Desarrollo U2. Historia Conceptos y métodos**

<b>Formato D. Desarrollo</b>	
<b>Título del OVA:</b> PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	<b>Código:</b>
<b>Sección D1. Descripción general</b>	
<b>Título del material educativo:</b> Actividades – unidad 2. Historia Conceptos y métodos	
<b>Descripción:</b> Material didáctico desarrollado en HTML5. Contiene actividades de aprendizaje en relación a la temática de la unidad 2 entre ellas: Sopa de letras virtual, mapa conceptual virtual.	
<b>Idiomas(s):</b> Español	



Cuadro 22. (Continuación)

<b>Palabras clave:</b> Objeto Virtual de Aprendizaje
<b>Sección D2: Ciclo de vida</b>
<b>Autor:</b> LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES
<b>Entidad(es):</b> INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.
<b>Versión:</b> 1.0
Fecha: Noviembre 2017
<b>Sección D3: Técnico</b>
<b>Formato:</b> HTML5. Java Script
<b>Localización:</b> plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3089/mod_resource/content/5/2-ContentPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3089/mod_resource/content/5/2-ContentPscD.html</a>
<b>Instrucciones de instalación:</b> ninguna
<b>Requerimientos:</b> Navegadores web con acceso a Internet
<b>Sección D4: Educativas</b>
<b>Contexto de aprendizaje:</b> Ciclo de Formación Complementaria
<b>Posibles usuarios:</b> docentes, estudiantes de Ciclo Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
<b>Sección D5: aspecto legal</b>
<b>Licencia:</b> Freeware

Cuadro 23. Desarrollo U3. Teoría y Métodos del Desarrollo

Formato D. Desarrollo	
<b>Título del OVA:</b> PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	<b>Código:</b>
<b>Sección D1. Descripción general</b>	
<b>Título del material educativo:</b> Unidad 3. Teoría y Métodos del Desarrollo.	
<b>Descripción:</b> Material Educativo desarrollado en HTML5. El interés por entender cómo nos convertimos en seres humanos dotados de la capacidad de hablar, pensar, razonar o tener sentimientos morales ha preocupado a filósofos y educadores de todas las épocas. En esta unidad se da a conocer las teorías y modelos de desarrollo, aproximación histórica, primera mitad del siglo XX, teoría psicoanalítica, conductista, teoría de Piaget, Vygotsky, teorías Innatistas y hereditaristas	
<b>Idiomas(s):</b> Español	
<b>Palabras clave:</b> Objeto Virtual de Aprendizaje	
<b>Sección D2: Ciclo de vida</b>	

Cuadro 23. (Continuación)

<b>Autor:</b> LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES
<b>Entidad(es):</b> INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.
<b>Versión:</b> 1.0
<b>Fecha:</b> Noviembre 2017
<b>Sección D3: Técnico</b>
<b>Formato:</b> HTML5. Java Script
<b>Localización:</b> plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3088/mod_resource/content/6/3-ContentPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3088/mod_resource/content/6/3-ContentPscD.html</a>
<b>Instrucciones de instalación:</b> ninguna
<b>Requerimientos:</b> Navegadores web con acceso a Internet
<b>Sección D4: educacionales</b>
<b>Contexto de aprendizaje:</b> Ciclo de Formación Complementaria
<b>Posibles usuarios:</b> docentes, estudiantes del Ciclo de Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
<b>Sección D5: Aspecto legal</b>
<b>Licencia:</b> Freeware.

Cuadro 24. Desarrollo actividades – U3. Teoría y Métodos del Desarrollo

<b>Formato D. Desarrollo</b>	
<b>Título del OVA:</b> PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	<b>Código:</b>
<b>Sección D1. Descripción general</b>	
<b>Título del material educativo:</b> Actividades – unidad 3. Historia Conceptos y métodos	
<b>Descripción:</b> Material didáctico desarrollado en HTML5. Contiene actividades de aprendizaje en relación a la temática de la unidad 3 entre ellas: Proposiciones enunciativas virtuales, crucigrama virtual.	
<b>Idiomas(s):</b> Español	
<b>Palabras clave:</b> Objeto Virtual de Aprendizaje	
<b>Sección D2: Ciclo de vida</b>	
<b>Autor:</b> LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES	
<b>Entidad(es):</b> INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.	
<b>Versión:</b> 1.0	
<b>Fecha:</b> Noviembre 2017	

Cuadro 24. (Continuación)

<b>Sección D3: Técnico</b>
<b>Formato:</b> HTML5. Java Script
<b>Localización:</b> plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3087/mod_resource/content/5/3-ActivityPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3087/mod_resource/content/5/3-ActivityPscD.html</a>
<b>Instrucciones de instalación:</b> ninguna
<b>Requerimientos:</b> Navegadores web con acceso a Internet
<b>Sección D4: Educativas</b>
<b>Contexto de aprendizaje:</b> Ciclo de Formación Complementaria
<b>Posibles usuarios:</b> docentes, estudiantes de Ciclo Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
<b>Sección D5: aspecto legal</b>
<b>Licencia:</b> Freeware

Cuadro 25. Desarrollo Unidad 4. Áreas – Ámbitos Y Etapas Del Desarrollo

Formato D. Desarrollo	
<b>Título del OVA:</b> PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	<b>Código:</b>
<b>Sección D1. Descripción general</b>	
<b>Título del material educativo:</b> Unidad 4. Áreas – Ámbitos Y Etapas Del Desarrollo.	
<b>Descripción:</b> Material Educativo desarrollado en HTML5. Se da a conocer las áreas y etapas del desarrollo humano, concepción a nacimiento: desarrollo físico, neurológico, comunicación y social, infancia y niñez. Por la cual se estudia el desarrollo humano ya que es el estudio de cambios que experimentan todos los seres humanos desde el momento de la concepción hasta la muerte.	
<b>Idiomas(s):</b> Español	
<b>Palabras clave:</b> Objeto Virtual de Aprendizaje	
<b>Sección D2: Ciclo de vida</b>	
<b>Autor:</b> LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES	
<b>Entidad(es):</b> INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.	
<b>Versión:</b> 1.0	
<b>Fecha:</b> Noviembre 2017	
<b>Sección D3: Técnico</b>	
<b>Formato:</b> HTML5. Java Script	
<b>Localización:</b> plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3093/mod_resource/content/8/4-ContentPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3093/mod_resource/content/8/4-ContentPscD.html</a>	

Cuadro 25. (Continuación)

<b>Instrucciones de instalación:</b> ninguna
<b>Requerimientos:</b> Navegadores web con acceso a Internet
<b>Sección D4: educacionales</b>
<b>Contexto de aprendizaje:</b> Ciclo de Formación Complementaria
<b>Posibles usuarios:</b> docentes, estudiantes del Ciclo de Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
<b>Sección D5: Aspecto legal</b>
<b>Licencia:</b> Freeware.

Cuadro 26. Desarrollo actividades – U4. Áreas, Ámbitos y Etapas del desarrollo

<b>Formato D. Desarrollo</b>	
<b>Título del OVA:</b> PSICODES Psicología del Desarrollo I Semestre Programa de Formación Complementaria	<b>Código:</b>
<b>Sección D1. Descripción general</b>	
<b>Título del material educativo:</b> Actividades – unidad 4. Áreas – Ámbitos Y Etapas del Desarrollo.	
<b>Descripción:</b> Material didáctico desarrollado en HTML5. Contiene actividades de aprendizaje en relación a la temática de la unidad 4 entre ellas: Asociación de definiciones virtuales, sopa de letras virtual.	
<b>Idiomas(s):</b> Español	
<b>Palabras clave:</b> Objeto Virtual de Aprendizaje	
<b>Sección D2: Ciclo de vida</b>	
<b>Autor:</b> LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES	
<b>Entidad(es):</b> INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.	
<b>Versión:</b> 1.0	
Fecha: Noviembre 2017	
<b>Sección D3: Técnico</b>	
<b>Formato:</b> HTML5. Java Script	
<b>Localización:</b> plataforma Sistema Tecnológico Escuela Normal Superior de Pasto <a href="http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3094/mod_resource/content/8/4-ActivityPscD.html">http://www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3094/mod_resource/content/8/4-ActivityPscD.html</a>	
<b>Instrucciones de instalación:</b> ninguna	
<b>Requerimientos:</b> Navegadores web con acceso a Internet	
<b>Sección D4: Educativos</b>	
<b>Contexto de aprendizaje:</b> Ciclo de Formación Complementaria	

Cuadro 26. (Continuación)

<b>Posibles usuarios:</b> docentes, estudiantes de Ciclo Formación Complementaria Escuela Normal Superior de Pasto.
<b>Sección D5: aspecto legal</b>
<b>Licencia:</b> Freeware

## FASE DE IMPLEMENTACIÓN

Objetivo: Organizar la implementación del AVA en la plataforma LMS

En esta fase se implementa los elementos del Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma LMS, teniendo en cuenta estándares establecidos por la metodología y estructura digital de la Institución. Esta fase se describe en el formato E, el cual permite organizar el trabajo de implementación del AVA en la plataforma.

El proyecto “objetos virtuales de aprendizaje como apoyo a la unidad de formación de Psicología de Desarrollo de primer semestre del programa de formación complementaria en la Escuela Normal Superior de Pasto”, es para ser uso de todos los estudiantes y docentes de la institución, relacionando la temática en clase la cual está contenida en los OVA, cuya información fue previamente contextualizada por el investigador.

**Figura 23. IEM Escuela Normal Superior de Pasto**





La presentación del trabajo (Objetos Virtuales de aprendizaje como apoyo en la Unidad de Formación Complementaria de Psicología de Desarrollo) se realizó dentro del horario habitual de clases de psicología del desarrollo, la cual se hizo con la presencia del docente en conjunto con los estudiantes, en el aula de informática de la institución, obteniendo resultados del análisis de los diferentes instrumentos de recolección de datos.

Previamente se hace énfasis al desarrollo realizado en la plataforma, detallando los objetivos de la propuesta, el apoyo que brinda esta herramienta virtual dentro del contexto temático. Luego el proceso de ejecución del proyecto como tal, enfocado a un público joven, aprovechando el intelecto, atracción, y adquisición de conocimiento que genera el diseño y la interactividad de la temática propuesta en el OVA.

**Figura 24. Estudiantes, docente y tutor en el Aula de Informática**



**Cuadro 27. FORMATO E. Implementación**

Formato E. Implementación	
Título del OVA: PSICODES Psicología del Desarrollo, I Semestre Programa de Formación Complementaria	Código:
Sección E1. Banner de presentación	
Banner Psicología del desarrollo de Primer Semestre Programa de Formación Complementaria.	
	
Descripción del OVA:	
Se exhibe el campus virtual de la Institución, como anexo la presentación del Objeto Virtual de Aprendizaje PSICODES como Marca del Proyecto desarrollado para la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo I.	
Ficha de desarrollo temático, programa analítico o mapa conceptual.	
Sección E2: unidad 1 Fundamentos de Psicología	
Unidad 1 Fundamentos de Psicología Banner de Presentación:	
	


## Descripción de la unidad 1 Fundamentos de Psicología

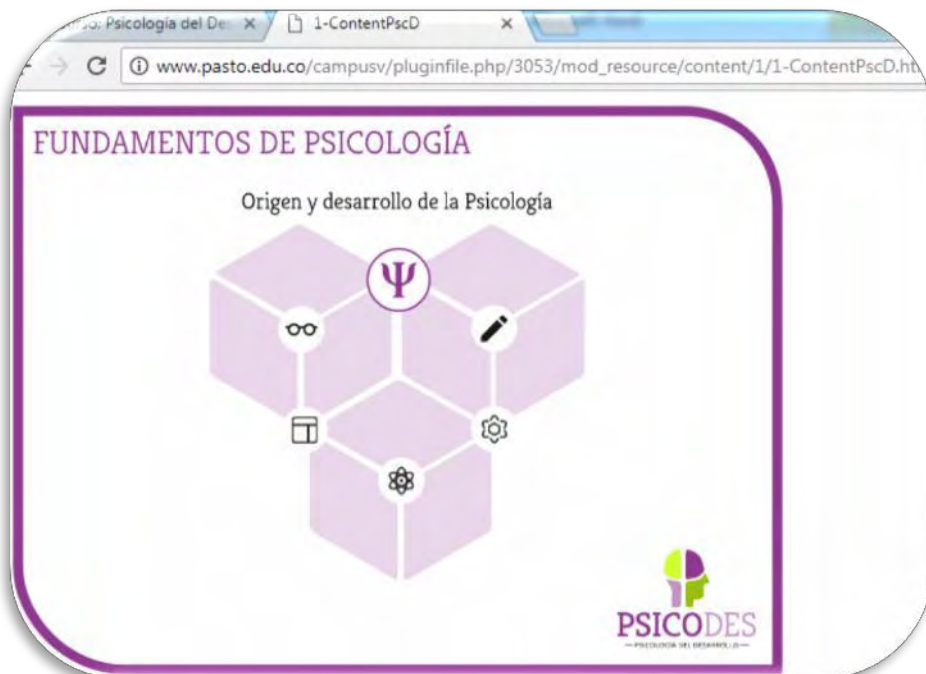
Se describe una breve introducción de la temática que contiene la unidad 1, posteriormente el enlace (hipervínculo) que lo direcciona hacia el OVA.

En esta unidad se da a conocer los fundamentos de la psicología, origen y desarrollo, definición, áreas y métodos de la psicología conociendo su planteamiento de algunos investigadores científicos y psiquiatras a nivel global, teniendo en cuenta el ser humano.

### MATERIAL EDUCATIVO

En esta sección encontrarás los materiales educativos digitales, que serán necesarios para aprender los temas planteados en la presente unidad


 **OBJETO DE APRENDIZAJE - Fundamento de Psicología**



www.pasto.edu.co/campusv/pluginfile.php/3053/mod\_resource/content/1/1-ContentPscD.ht

## FUNDAMENTOS DE PSICOLOGÍA

Origen y desarrollo de la Psicología



**PSICODES**  
— PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO —

Al dar clic en cada icono, se ingresa a la temática de la unidad 1.



## Materiales educativos: Archivo HTML5

En ésta sección se dio clic en el primer icono del OVA el cual presenta parte del contenido de la unidad 1.



### Origen y Desarrollo de la Psicología

Hoy, *siglo XXI*, y porfir del siglo pasado la Psicología ha alcanzado una independencia tal que permite hablar de ella como ciencia, es decir como un estudio que tiene perfectamente delimitado su objeto y los métodos que le son propios. Es por esta razón que nos parece más conveniente empezar por un encuadre histórico de la Psicología, desde el momento en que ella pasa a ser una ciencia independiente.

Los historiadores han dado en establecer como hito o mojón para el nacimiento de la Psicología científica la instalación del **Laboratorio de Psicología de Wilhelm Wundt (1859-1920)** en Leipzig (Alemania) en 1879. Si bien éste no fue el primer laboratorio de psicología, sí fue el primero que inició un gran movimiento de agitación.

Lo que este laboratorio puso en práctica con riguroso celo fue la aplicación del método científico a la problemática psicológica.

Los métodos de observación y registro de datos que permitieron el constante y exitoso progreso de las ciencias físicas y naturales fueron aplicados a los hechos mentales. Así surgió la nueva psicología denominada **EXPERIMENTALISMO**, cuyos seguidores creían que los fenómenos mentales, eran susceptibles de medición y tratamiento experimental.

Ellos incorporaron la introspección, que, junto con los recursos de laboratorios fisiológicos, permitía un análisis muy detallado de la percepción, sensación, atención, emociones, etc. Al mismo tiempo, buscaron una psicología científica, en contraposición con una psicología especulativa: o sea una psicología que descansara en la observación rigurosa, la experimentación y la medición exacta.



Leipzig  
Alemania



## Actividades Complementarias:

En ésta sección se plantean actividades complementarias de aprendizaje.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



### UNIDAD 1

### FUNDAMENTOS DE PSICOLOGÍA




## Evaluación:

En esta sección se presenta una evaluación virtual de la temática de la unidad1.

### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En esta sección encontrarás una serie de actividades evaluativas, las cuales tienen por objeto comprobar el nivel de desempeño de las competencias establecidas.



CUESTIONARIO - Fundamento de Psicología

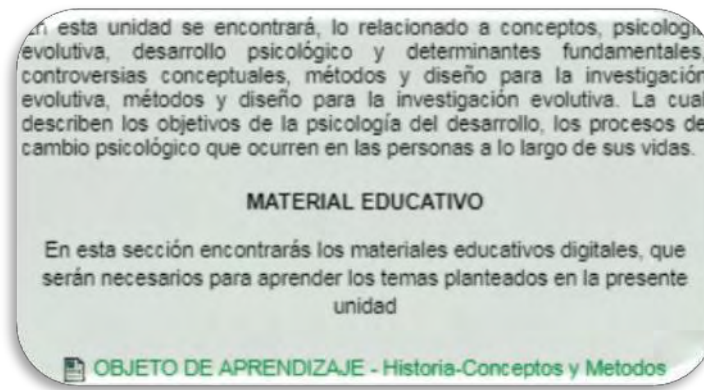
Unidad 2.Historia conceptos y métodos.

Banner de presentación: Historia conceptos y Métodos.



Descripción de la unidad 2 Historia conceptos y Métodos.

Se describe una breve introducción de la temática que contiene la unidad 2, posteriormente el enlace (hipervínculo) que lo direcciona hacia el OVA.



Al dar clic en uno de los iconos, se abre parte de la temática de la unidad 2.

## Materiales educativos

Archivo HTML5

En ésta sección se seleccionó en el primer icono del OVA el cual presenta parte del contenido de la unidad 2.

### Psicología del Desarrollo

Es la rama de la psicología encargada de estudiar los procesos de cambio y continuidad que suceden en la conducta y las habilidades psicológicas a lo largo del ciclo vital del ser humano.

Los tres métodos de investigación básicos que utiliza la psicología del desarrollo son: el descriptivo, correlacional, y el experimental, y los diseños de investigación, los transversales, los longitudinales y los secuenciales, en función del tipo de estudio que se desea realizar.

Los objetivos de la psicología del desarrollo son:

- Describir los cambios y conocer las pautas cuantitativas y cualitativas que sigue el desarrollo humano en todas sus etapas.
- Identificar el origen y los procesos implicados en los cambios de la conducta a lo largo de la vida, tratando de proporcionar explicaciones sobre las causas.
- Intentar predecir el desarrollo posterior en función del desarrollo previo.

**Etapas Ser Humano**

## Actividades Complementarias:

En ésta sección se plantean actividades complementarias de aprendizaje.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

### UNIDAD 2

#### HISTORIA-CONCEPTOS Y MÉTODOS

Sopa de Letras

Mapa Conceptual

PSICODES  
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO

Evaluación:

En esta sección se presenta una evaluación virtual de la temática de la unidad2.

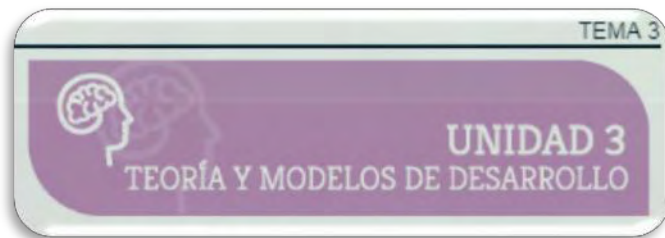
### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En esta sección encontrarás una serie de actividades evaluativas, las cuales tienen por objeto comprobar el nivel de desempeño de las competencias establecidas.

 [CUESTIONARIO - Historia-Conceptos y Metodos](#)

Unidad 3 Teoría y Métodos del Desarrollo.

Banner de presentación: Unidad 3 Teoría y Métodos del Desarrollo.

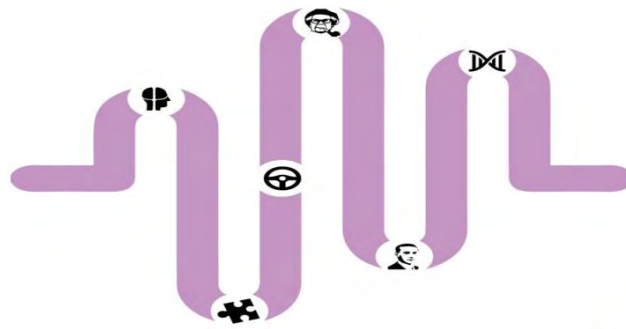


Descripción de la Unidad 3 Teoría y Métodos del Desarrollo.

Se describe una breve introducción de la temática que contiene la unidad 3, posteriormente el enlace (hipervínculo) que lo direcciona hacia el OVA.



## TEORÍA Y MODELOS DE DESARROLLO



**PSICODES**  
— PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO —

Al dar clic en uno de los iconos, se abre parte de la temática de la unidad 3  
Actividades Complementarias:

En ésta sección se plantean actividades complementarias de aprendizaje.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



### UNIDAD 3

## TEORÍA Y MODELOS DE DESARROLLO



Falso Verdadero



Crucigrama

**PSICODES**  
— PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO —

Evaluación:

### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En esta sección encontrarás una serie de actividades evaluativas, las cuales tienen por objeto comprobar el nivel de desempeño de las competencias establecidas.

CUESTIONARIO - Teoría y Modelos de Desarrollo

En esta sección se presenta una evaluación virtual de la temática de la unidad 3

## Unidad 4. Áreas ámbitos y etapas del desarrollo.

Banner de presentación: Unidad 4. Historia conceptos y Métodos



Descripción de la unidad 4. Historia conceptos y Métodos.

Se describe una breve introducción de la temática que contiene la unidad 4, posteriormente el enlace (hipervínculo) que lo direcciona hacia el OVA.



Al dar clic en cualquier icono se abre parte de la temática de la unidad 4

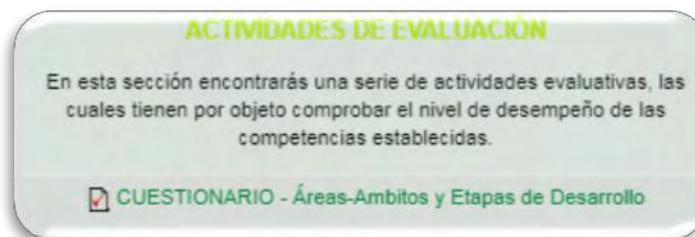
Actividades Complementarias:



En ésta sección se plantean actividades complementarias de aprendizaje.

Evaluación:

En esta sección se presenta una evaluación virtual de la temática de la unidad 4



La implementación de los OVA en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Escuela Normal Superior de Pasto es un avance de la actualidad tecnológica, el cual influye en el uso adecuado del consumidor, ya que obtendrá un conocimiento de apoyo dentro del contexto educativo, asimilando mejor el aprendizaje.

## FASE DE VALIDACION

### FORMATO F

Se determinó la particularidad del AVA, en todos sus componentes relacionados con los saberes, aspectos pedagógicos y didácticos y de los materiales que lo componen

**Cuadro 28. FORMATO F - Validación**

<b>Formato F: Validación</b>	
Título del OVA: PSICODES Psicología del desarrollo I semestre programa de formación complementaria.	Código:
<b>Sección F1: Saberes</b>	
Coherencia. Si existe relación entre lo planteado y lo que se encuentra en el OVA	
Integridad. Los recursos son diseñados por el desarrollador del OVA y se respetan los derechos de autor.	
Actualidad: Se utilizan herramientas actualizadas	
Pertinencia: existe pertinencia de los temas con las competencias que se deben desarrollar cumpliendo los estándares vigentes.	
<b>Sección F2: Pedagógico - Didáctico</b>	
Estructura general: es bueno, se lleva a cabo según estándares propuestos por la Institución y la metodología Colossus.	
Actividades de aprendizaje: las actividades lúdicas favorecen en el proceso de aprendizaje de forma dinámica y llamativa para el usuario, asimilando con más claridad la temática de la Unidad de Formación.	
Actividades de Contextualización: Los objetivos virtuales de aprendizaje están contextualizados a las exigencias de la guía 30 del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y brindan la oportunidad de lograr un nivel de competencia que permita estar acorde a las exigencias actuales.	
<b>Sección F3: Materiales didácticos</b>	
Claridad y calidad del lenguaje: Lenguaje natural, claro y de fácil comprensión.	
Interactividad: muestra un nivel adecuado a la necesidad del usuario, demostrando interés y conocimiento de la temática.	



Cuadro 28. (Continuación)

Variedad de recursos Multimediales: se presentan recursos de audio, animación (video), imágenes y texto.
Diseño: Las normas de color y las imágenes utilizadas son seleccionadas de acuerdo a la temática de Psicología.
Pertinencia de los elementos textuales: Fácil entendimiento
Navegabilidad: accesibilidad total de Navegación.
Usabilidad: Los OVA están creados para el usuario y es de fácil manejo
<b>OBSERVACIONES:</b> agradecimientos por la iniciativa de realizar un objeto virtual de aprendizaje de la Unidad de Formación Psicología del desarrollo. La dinámica es muy funcional, un entorno atractivo, llamativo donde se comparte información en relación a la temática, la parte evaluativa corresponde con el contexto, llevando al estudiante a un estudio más comprensivo, animaciones de que si comete un error en las actividades complementarias el ambiente le brinda la correcta respuesta, un avance bastante importante dentro de nuestro entorno, podemos estar a la vanguardia tecnológica, interactuando varias personas a la vez, profesionales en cada área, esto con el fin de lograr un mejor aprendizaje por cada una de las personas que disponen de esta nueva herramienta.
<b>GLADYS SEPULVEDA: Docente de la Escuela Normal Superior de Pasto. Psicología del Desarrollo</b>

## 5. RESULTADOS

- **DIAGNOSTICO DE LA ENSEÑANZA EN LA UNIDAD DE FORMACION DE PSICOLOGIA DEL DESARROLLO DE PRIMER SEMESTRE DEL PROGRAMA COMPLEMENTARIO DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO.**

La escuela normal superior de pasto, no tiene implementado en la Plataforma Moodle, Objetos Virtuales de aprendizaje para el programa de Formación Complementaria. Los estudiantes hasta el momento están limitados a seguir guías de estudio, archivos planos brindados por los docentes, los cuales son metodologías monótonas y un tanto dispendiosas para el aprendizaje. es por eso la importancia de la implementación de Objetos Virtuales diseñados para la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo para Primer Semestre de Formación Complementaria, ya que sirve como apoyo al pedagogo el cual permite al estudiante adquirir un mejor conocimiento de la temática brindada, asumiendo un reto de autoaprendizaje motivado por la fácil accesibilidad y funcionalidad dinámica que el OVA PSICODES ofrece. Además ofreciendo un recurso tecnológico que reposara en el campus virtual de la plataforma de la Institución para ser visitada e investigada cuando requiera su estudio.

- **ANALISIS DE LAS NECESIDADES PARA EL APOYO TECNOLÓGICO EN LA ENSEÑANZA DE PSICOLOGIA DEL DESARROLLO PARA PRIMER SEMESTRE DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA EN LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO**

El programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior de Pasto puede integrarse más a fondo en la actualidad tecnológica, encaminándose a la utilización de herramientas sistemáticas, al uso adecuado de internet, aprovechando el autoaprendizaje de psicología del desarrollo, asimilando la temática de una manera interactiva y asequible. En este punto el docente será el encargado de diseñar metodologías de enseñanza utilizando el OVA PISCODES para lograr un impacto de entendimiento hacia el estudiante.

Dentro del plan de área de la Unidad de Formación de Psicología del desarrollo para primer semestre, se determina la temática accediendo a la máxima investigación del contenido de la misma, esto con el fin de lograr un mayor aporte al conocimiento del estudiante, y mejorar la calidad de estudio.

El contenido de la Unidad de Formación Psicología del Desarrollo de primer semestre del programa de formación complementaria: temática, actividades de aprendizaje, actividades de evaluación y material complementario se integra en la **plataforma MOODLE**.

El acceso al sitio web de la institución es el siguiente:

<http://www.escuelanormalpasto.edu.co/> ingresando a la plataforma MOODLE.

(Figura 25) se encuentra el módulo de campus virtual, el cual es redireccionado al servidor web de la alcaldía de pasto.

**Figura 25. Plataforma MOODLE, Escuela normal de pasto**



Seleccionando clic en el módulo campus virtual redirecciona al alojamiento de los ovas del servidor de la Alcaldía de Pasto (Figura 26)

Figura 26. Campus Virtual



Posterior se da clic al último módulo de Formación complementaria – periodo 2017\_B - primer semestre – Psicología del Desarrollo.

<http://www.pasto.edu.co/campusv/course/view.php?id=86>

Figura 27. OVA PSICODES, dentro de MOODLE

The screenshot shows a Moodle course interface. At the top, there is a navigation menu with links for 'Inicio', 'Nosotros', 'Cursos', 'Servicios', and 'Contactanos'. Below this is a banner with the text 'Campus Virtual' and 'Educación al Alcance de Todos', along with the logo of the 'ESCUELA NORMAL SUPERIOR PASTO'. A user profile icon and a 'Activar edición' button are also visible. The main content area features a large graphic with a stylized head and the text 'PSICODES - PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO'. Below the graphic, there is a 'Foro de noticias' section with a paragraph of text: 'El Objeto Virtual de Aprendizaje enfocado en la psicología del desarrollo I, asume un objetivo importante dentro del aprendizaje, ya que se aprovecha los recursos o herramientas que están a la vanguardia tecnológica, esto con el fin de adquirir conocimientos frente a esta unidad de formación como apoyo al estudio brindado por el docente hacia los estudiantes de primer semestre del programa de formación complementaria de la escuela normal superior de pasto. Mediante el OVA se pretende Analizar y comparar los conceptos básicos de la Psicología del Desarrollo I, desde una visión constructivista del psiquismo humano como paradigma de referencia para abordar la explicación y comparación desde otros presupuestos teóricos que explican, describen y predicen los diferentes cambios de los individuos'. To the left of the main content is a 'NAVEGACIÓN' sidebar with a tree view showing the course structure: 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', 'MI perfil', 'Cursos', 'Programa de formación', 'Historico', 'Periodo 2017\_B', 'Primer semestre', 'Psicodes', 'Participantes', 'Informes', 'General', 'Tema 1', 'Tema 2', 'Tema 3', 'Tema 4', 'Tema 5', 'EduPree1', 'TIC\_2017\_B\_', 'Mat\_I', 'Segundo semestre', 'Tercer semestre', 'Cuarto semestre', 'Quinto semestre', and 'Periodo 2017\_A'. To the right of the main content are three sections: 'BUSCAR EN LOS FOROS' with a search box, 'ÚLTIMAS NOTICIAS' with a message 'Añadir un nuevo tema... (Aún no se han publicado noticias)', and 'EVENTOS PRÓXIMOS' with a message 'No hay eventos próximos'. At the bottom right, there is an 'ACTIVIDAD RECIENTE' section showing a recent activity from Tuesday, 21 de November de 2017, 12:11, titled 'Informe completo de la actividad reciente...'.

**• ANALISIS DE LA OPINION DEL DOCENTE Y ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE FORMACION.**

Durante el testeo de la implementación del OVA en la Plataforma, se logró un resultado esperado por parte del docente y del Estudiante, el cual las opiniones fueron grabadas mediante el uso de video, observaciones fueron las siguientes.

El trabajo enfocado a la Psicología del Desarrollo, logro grandes expectativas en cuanto a la animación, los efectos, el contenido. Esto posibilita una mejor comprensión y aprovechamiento de los recursos tecnológicos, el entorno gráfico, representado por colores apropiados de la Psicología, imágenes alusivas al tema, interpretación de iconos representativos de cada objeto ilustrador del área.

Un apoyo indispensable diferente a trabajar con archivos planos los cuales pueden ser tediosos o incomprensibles a la hora de estudiarlos. El OVA PSICODES, genera un gran impacto de visualización y entendimiento de lo que se quiere dar a conocer frente a la temática estudiada.

Un trabajo caracterizado para determinar las expectativas de la unidad de formación relacionando con la vida cotidiana y el entorno que nos rodea, un excelente aporte para nuestros conocimientos como estudiantes.

## CONCLUSIONES

- La creación de objetos virtuales de aprendizaje, en un área específica, genera grandes retos para lograr un objetivo común. Como establecer una relación y gran colaboración con todas las personas implicadas para este sistema, por ejemplo director del proyecto, docente del área, apoyo total por parte de la institución, asesores capacitados del tema, y demás integrantes implicados.
- Mediante este trabajo se logró objetivos encaminados al autoaprendizaje de la temática, puesto que es un factor muy importante dentro de la educación, aprovechando recursos tecnológicos, que hoy en día hacen parte de nuestro vivir, y temática pedagógica que el profesional induce al estudio de la información.
- una oportunidad incomparable al haber ejercido este desarrollo del ova Psicodes en la plataforma de la institución de la escuela normal superior de pasto, ya que se obtuvo gran aprendizaje, tanto de la fase de análisis, fase de creación y diseño en general, así mismo la temática que este entorno gratifica a la humanidad.
- Se obtuvo gran satisfacción por parte del docente y estudiantes de primer semestre del Programa Complementario de la escuela Normal Superior de Pasto. Debido a la interactividad que el ova Psicodes ofrece, ya que es la primera versión de la Unidad de formación, y es algo novedoso para el público, porque establece un impacto de relacionarse y meterse en el área determinada.
- Los Objetos virtuales de Aprendizaje son elementos importantes dentro de la enseñanza pedagógica, se debería implementar para todas las áreas de educación ya que permite adaptarse a un entorno amigable y entendible del contexto educacional.

## RECOMENDACIONES

- Disponer de un profesional del área tecnológica en la Escuela Normal Superior de Pasto, dedicada especialmente a la administración permanente de los Objetos Virtuales de aprendizaje, establecidos en el portal, ya que son fuente de información en apoyo a la parte pedagógica tradicional, y no dejar perder esos recursos que son logrados con gran esfuerzo y disposición de tiempo en la creación de estos OVA.
- Establecer más proyectos de esta misma índole, con la posibilidad de realizar AVAs a todas las áreas pedagógicas, con el fin de obtener un mejor acercamiento y aprendizaje tanto el alumno como el docente, de la temática correspondiente.
- Enfocar la gran utilidad de las TIC dentro de la institución, adquiriendo conocimientos de tan avanzada tecnología que surge en el diario vivir, así mismo compartir nuevas experiencias con las personas implicadas en la temática.
- Imponer la colaboración a todos los implicados al contexto general, impulsando los objetivos para implementar ovas de todas las áreas, familiarizándose con la nueva tecnología que esta cambiante cada día, siguiendo estándares que conlleva a la realización de AVAs.
- Concientizar a los usuarios en aprovechar al máximo en el estudio a través de OVAs, inculcándoles un adecuado uso de la plataforma virtual de aprendizaje ya que es un elemento fundamental de apoyo para el autoaprendizaje.



## BIBLIOGRAFÍA

ARBOLEDA TORO, Néstor. Rama Vitale, Claudio. Educación superior a distancia y virtual en Colombia nuevas realidades. Edit Virtual Educa. Consultado Noviembre de 2016.

CALLEJAS CUERVO, Mauro. HERNANDEZ NIÑO, Edwin José. & PINZÓN VILLAMIL, Josue Nicolas. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. REDALYC. Vol. 7,1. pp. 176-189.

CASTELL R., Pablo Andrés. Pasión-e-learning. Marzo de 2010. Disponible en: <http://pasion-e-learning.blogspot.com/2010/03/presentacion-ova.html>. Consultado: Septiembre, 4, 2012.

FAINHOLC, B. (1990). La tecnología educativa propia y apropiada. Edit Lumen, Bs.As. Cap.1. consultado: octubre 2016.

Guías N°30: Orientaciones generales para la educación en tecnología. Bogotá D.C.: MEN, 2008. [Consultado 02 de Mayo de 2010]. Disponible en: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)

LÓPEZ GUZMÁN, Clara. GARCÍA PEÑALVO, Francisco José PERNÍAS PECO, Pedro. Desarrollo de repositorios de objetos de aprendizaje a través de la reutilización de los metadatos de una colección digital: de Dublín Core a IMS. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10366/21708> . consultado: octubre 15 de 2015

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL DE COLOMBIA. Portal Educativo Colombia Aprende. Disponible en: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/cainicio> Consultado el 25 de julio de 2017.

MORENO CASTAÑEDA, Manuel. Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 1998. Disponible en: <https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/56649> Consultado en Febrero de 2017

MUÑOZ DEL CASTILLO, Armando, MUÑOZ BOTINA. José María, JIMENEZ TOLEDO. Javier Alejandro, CHAVES TORRES. Anivar Néstor. COLOSSUS: Metodología para la elaboración de AVA. Grupo de Investigación. TECNOFILIA. San Juan de Pasto: I. U. CESMAG, 2011. Documento inédito.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA. Aprende en línea. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia, 2008. Disponible en: [http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/ambiente\\_virtual\\_de\\_aprendizaje/](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/) Consultado: Septiembre, 8, 2012.

TELEDU Bogotá objetos virtuales de aprendizaje en Elearning 2.0. Disponible en: <http://www.slideshare.net/hiperterminal/objetos-virtuales-de-aprendizaje-en-elearning-20> Consultado en octubre de 2016.

Wikipedia: Multimedia [en línea]. Fundación Wikimedia, Inc.:2006. [Consultado el 05 de mayo de 2017]. Disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente\\_Educativo\\_Virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual).

# **ANEXOS**

## ANEXO A. Formato B – Sección B2, 2da 3ra y 4ta Unidad

### Cuadro 29. Análisis U2. Sincronía – heterocronia

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - Psicología del Desarrollo I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Áreas y Métodos de la psicología.</b>		Describe el desarrollo psicológico teniendo en cuenta áreas y los métodos de estudio en la psicología.
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Áreas y métodos de la psicología	Reconocer la importancia de las diferentes áreas que se enfoca la psicología.	Obtener conocimientos previos acerca de la conducta humana para poner en práctica en la sociedad

### Cuadro 30. Análisis U2. Herencia - medio

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Controversias Conceptuales.</b>		Demuestra un modelo genético de la conducta, características que identifican a cada ser humano.

Cuadro 30 (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
<b>Herencia – medio:</b>	El estudiante distinguirá la transmisión hereditaria de características psicológicas de padres a hijos.	Asumir el compromiso social como profesional en la práctica pedagógica.

Cuadro 31. Análisis U2. Sincronía - heterocronia

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje controversias conceptuales.</b>	Destaca hipótesis de cambios cualitativos a lo largo del desarrollo sincrónico o heterocronico	
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- <b>Sincronía - heterocronia</b>	Reconocer las hipótesis del desarrollo sincrónico y heterocronico	Distinguir en la conducta humana los estadios del proceso de desarrollo.

**Cuadro 32. Análisis U2. Continuidad, discontinuidad**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje controversias conceptuales</b>		Determina la problemática de la conducta humana en un momento determinado del desarrollo psicológico.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Continuidad, discontinuidad	Detectar la continuidad o discontinuidad del desarrollo de la conducta humana	Reflexionar sobre la problemática existente en la conducta humana, tratando de dar solución a través de procesos continuos o discontinuos.

**Cuadro 33. Análisis U2. Observación sistemática**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos

Cuadro 33. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Observación sistemática	Registrar las conductas tal y como se producen en el contexto natural o situaciones estructuradas	Asumir un concepto psicológico obtenido del contexto natural.

Cuadro 34. Análisis U2. Métodos Psicofisiológicos

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>Sección B1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Métodos Psicofisiológicos	Identificar relaciones de aspectos psicológicos y biológicos, analizando las reacciones fisiológicas cuantificables.	Asumir la relación de indicadores de parámetros fisiológicos.

**Cuadro 35. Análisis U2 Resolución de problemas estandarizados**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSIOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Resolución de problemas estandarizados.	Anotar ejecución de situaciones de diferentes sujetos.	Asumir ejecución de situaciones a través de estándares psicológicos.

**Cuadro 36. Análisis U2. Entrevistas clínicas**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos



Cuadro 36. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Entrevistas clínicas	Aplicar método clínico en la conducta humana.	Asumir hipótesis a través de la entrevista clínica

**Cuadro 37. Análisis U2. Cuestionarios, tests, auto informes**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>	
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE	Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA	
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>	
Elementos de competencia	Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>	Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.	
Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.	

Cuadro 37. (Continuación)

<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Cuestionarios, tests, auto informes	Determinar respuestas a series de preguntas con diferente grado de estandarización.	Asumir estándares determinando respuestas a preguntas con un determinado propósito.

Cuadro 38. Análisis U2. Estudios de casos

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Estudios de casos	Analizar casos singulares, que representen diferentes circunstancias	Asumir los aspectos cualitativos de casos singulares

Cuadro 39. Análisis U2. Descripciones etnográficas

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		

Cuadro 39 (continuación)

Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>		Identificar cuestiones metodológicas de la aproximación evolutiva a los hechos psicológicos
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Descripciones etnográficas	Identificar fragmentos de observación en el participante	Asumir anotaciones de la conducta humana elaborando un cuadro impresionista.

Cuadro 40. Análisis U3. La teoría psicoanalítica

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>	
Título del OVA: PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE	Código:
UNIDAD 3. TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO	
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>	
Elementos de competencia	Criterios de desempeño
<b>Eje Teorías del desarrollo</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo	

Cuadro 410. (Continuación)

Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- La teoría psicoanalítica	Determina diferentes momentos evolutivos enfocándose en el psicoanálisis de la niñez hasta la vejez	Descifrar a través del psicoanálisis la evolución del ser humano.

Cuadro 42. Análisis U3. Teoría Conductista

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 3. TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Teorías del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Teoría Conductista	Interpretar aportes de diferentes pedagogos acerca del conductismo humano.	Llevar a cabo la teoría conductista en la sociedad infantil mediante una sucesión de etapas cualitativas.

**Cuadro 432. Análisis U3. La teoría constructivista de Piaget**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 3. TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Teorías del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- La teoría constructivista de Piaget.	Determinar acciones sobre los objetos y la interacción con las personas	Asumir la realidad al tiempo de la interacción de los objetos con los niños en los cuales construyen sus instrumentos de conocimiento.

**Cuadro 44. Análisis U3. La psicología de Vigotsky**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 3. TEORIAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Teorías del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica

Cuadro 43 (continuación)

Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- La psicología de Vigotsky	Determinar procesos psicológicos mediante el constructivismo social.	Asumir los procesos psicológicos para la formación de conceptos.

Cuadro 45. Análisis U3. Teorías Innatistas y hereditaristas

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Teorías del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
Teorías Innatistas y hereditaristas.	Determinar diferencias individuales hereditarismo	Asumir hereditarismo en todos los miembros de una misma especie distinguiendo lo común a todos los humanos.

**Cuadro 46. Análisis U4. Desarrollo Cognitivo, Inteligencia y Creatividad**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>		Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>

Cuadro. 45 (Continuación)

- Desarrollo Cognitivo, Inteligencia y Creatividad	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la conducta de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.
--	---	---

**Cuadro 47. Análisis U4. Desarrollo Psicológico, afectivo y Social**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>		Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.

Cuadro 46. (continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Desarrollo Psicológico, afectivo y Social	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la conducta de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital enfocándose en un ambiente de alegría y felicidad.	Azumo el desarrollo psicológico afectivo y social, para generar un entorno con ausencia de tensión, despertando en los niños capacidades de conocer y crear

Cuadro 48. Análisis U4. Desarrollo Moral, Ético y de valores

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE	Código:	
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>Sección B1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia	Criterios de desempeño	
<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>	Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.	
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Desarrollo Moral, Ético y de valores.	Determinar valores y dignidad personales, para lograr orientar acciones de los educadores	Lograr tendencias de libertad y autodeterminación integrando aspectos cognitivos éticos y de valores.



**Cuadro 49. Análisis U4. Desarrollo Vocacional y Profesional**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>		Describe el desarrollo psicológico como proceso complejo y multidimensional en constante construcción.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Desarrollo Vocacional y Profesional	Determinar la buena gerencia educacional, obteniendo experiencias creadoras.	Asumir experiencias creativas a partir de una buena orientación vocacional.

**Cuadro 50. Análisis U4. Etapa prenatal**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>		Describe el desarrollo psicológico enfocándose en las distintas fases del ser humano desde su concepción hasta la muerte.

Cuadro 49. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.                  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Etapa de la infancia	Reconocer la primera etapa de la vida humana	Estudiar conceptos en la primer etapa del desarrollo del ser humano

Cuadro 51. Análisis U4. Etapa de la infancia

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
<b>Título del OVA:</b> PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		<b>Código:</b>
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.                  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Etapa de la infancia	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la conducta de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

**Cuadro 52. Análisis U4. Etapa de la Niñez**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Etapa de la Niñez	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican la etapas de desarrollo de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

**Cuadro 53. Análisis U4. Etapa de la adolescencia**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.

Cuadro 52. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.                  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Etapa de la adolescencia.	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican las etapas del desarrollo de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

Cuadro 54. Análisis U4. Etapa de la juventud

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
<b>Título del OVA:</b> PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		<b>Código:</b>
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.	
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>

Cuadro 53. (Continuación)

- Etapa de la juventud	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican las etapas del desarrollo de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.
------------------------	---	---

**Cuadro 55. Análisis U4. Etapa de la adultez**

<b>Formato B:</b> Fase de análisis.		
<b>Título del OVA:</b> PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		
<b>SecciónB1.</b> Análisis de saberes.		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.	
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.		
Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problémicas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
Saberes esenciales.		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
- Etapa de la adultez	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican las etapas del desarrollo de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

**Cuadro 56. Análisis U4. Etapa de la ancianidad**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Etapas del desarrollo</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según las etapas de estudio que caracterizó la investigación psicológica.
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Etapa de la ancianidad	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican las etapas del desarrollo de los individuos en las diferentes fases del ciclo vital	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

**Cuadro 57. Análisis U4. Desarrollo Prenatal y Nacimiento**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Desarrollo Humano</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez

Cuadro 56. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Desarrollo Prenatal y Nacimiento	Confronto cambios que experimenta la primera célula hasta convertirse en ser humano.	Reconozco las diferencias de las personas a partir de las características propias de la edad o fase de su desarrollo.

Cuadro 58. Análisis U4. Concepción a nacimiento – Desarrollo físico

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Desarrollo Humano</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez	
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>

Cuadro 57. (Continuación)

- Concepción a nacimiento – Desarrollo físico	Confronto la serie de conductas del recién nacido para adaptarse al medio	Reconozco la adaptación del recién nacido con el medio
---	---	--

**Cuadro 59. Análisis U4. Concepción a Nacimiento -Desarrollo Cognitivo**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Desarrollo Humano</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez	
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.		
Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Concepción a Nacimiento - Desarrollo Cognitivo	Confronto las capacidades del recién nacido en el aprendizaje a través de los sentidos.	Identifico la interacción del recién nacido con el entorno para su aprendizaje a través de los sentidos.



**Cuadro 60. Análisis U4. Infancia -Neurofisiológico**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Desarrollo Humano</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Infancia - Neurofisiológico	Confronto los reflejos condicionados originados a nivel de la corteza cerebral	Identifico el estado de la etapa de la infancia asociando los reflejos condicionados del desarrollo neurofisiológico.

**Cuadro 61. Análisis U4. Infancia – Desarrollo Cognitivo**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
Elementos de competencia		Criterios de desempeño
<b>Eje Desarrollo Humano</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez

Cuadro 60. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Infancia – Desarrollo Cognitivo	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican las subetapas del estadio sensoriomotriz.	Reconozco las características del ser humano desde el nacimiento hasta los 2 años de edad enfocados en el estadio sensoriomotriz

Cuadro 62. Análisis U4. Infancia – Lenguaje

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>	
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE	Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO	
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>	
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Desarrollo Humano</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.	
<b>Saberes esenciales.</b>	

Cuadro 61. (Continuación)

<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Infancia – Lenguaje	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican los periodos de adquisición del lenguaje.	Reconozco acontecimientos del lenguaje en las diferentes etapas del desarrollo.

**Cuadro 63. Análisis U4. Infancia – desarrollo social y de la personalidad**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Desarrollo Humano</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez	
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Infancia – desarrollo social y de la personalidad	Confronto la realidad del aula con los presupuestos teóricos que describen y explican los vínculos de apego	Reconozco vínculos de apego con sus cuidadores aplicando el desarrollo socio - afectivo.

**Cuadro 64. Análisis U4. Niñez – desarrollo físico**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Desarrollo Humano</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez
Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.  Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Niñez – desarrollo físico	Confronto aspectos de crecimiento de los niños y desarrollo de habilidades motoras.	Asumo habilidades de los niños en cuanto al crecimiento en esta etapa de desarrollo.

**Cuadro 65. Análisis U4. Niñez – desarrollo cognitivo**

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Criterios de desempeño</b>
<b>Eje Desarrollo Humano</b>		Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez

Cuadro 64. (Continuación)

<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo. ales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
- Niñez – desarrollo cognitivo	Identifico la inteligencia de los niños ilustrando la etapa de las operaciones concretas	Asumo conceptos de uso de estrategias de almacenamiento de la información por parte de los niños.

Cuadro 66. Análisis U4. Niñez – desarrollo social y de la personalidad

<b>Formato B: Fase de análisis.</b>		
Título del OVA: PSICODES - PSICOLOGIA DEL DESARROLLO I SEMESTRE		Código:
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		
<b>SecciónB1. Análisis de saberes.</b>		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Criterios de desempeño</b>	
<b>Eje Desarrollo Humano</b>	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según su concepción a nacimiento, Infancia y Niñez	
<p>Relacionar las diferentes teorías de desarrollo a partir de la revisión de la propuesta constructivista del psiquismo humano propuesta en la Psicología del Desarrollo.</p> <p>Resolver en ambientes artificiales y naturales de aula, situaciones problemáticas referidas a los ámbitos del desarrollo humano.</p>		
<b>Saberes esenciales.</b>		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>

Cuadro 65. (Continuación)

- Niñez – desarrollo social y de la personalidad	Identifico habilidades metacognitivas del ser humano destacando la interacción social	Asumo la interacción social como una perspectiva del comportamiento del ser humano con el entorno.
--	---	--

**ANEXO B FORMATO B, SECCION B2 - 2da, 3era, 4ta Unidad.**

**Cuadro 67. Análisis didáctico y de materiales U2. Sincronía – heterocronia**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 1. Fundamentos de Psicología		Eje Areas y métodos de la Psicología.
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial. Vida cotidiana.	Identificar origen y aportes de la psicología del desarrollo.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas -Asociación de definiciones
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Instructor Archivos, documentos	Evaluación virtual en relación a la Temática de la Unidad Evaluación Teórica en relación a la temática de la unidad. Talleres Complementarios	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado. Herramientas tecnológicas

**Cuadro 68. Análisis didáctico y de materiales U2. Herencia - medio**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA</b>		<b>Eje Controversias conceptuales.</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identificar las características hereditarias de la conducta humana.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 69. Análisis didáctico y de materiales U2. Sincronía - heterocronia**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA</b>		<b>Eje controversias conceptuales</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identificar hipótesis de los estadios del proceso de desarrollo en la conducta humana.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 68. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 70. Análisis didáctico y de materiales U2. Continuidad, discontinuidad**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje <b>controversias conceptuales</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar la problemática de la conducta humana en un momento determinado del desarrollo psicológico.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.



**Cuadro 71. Análisis didáctico y de materiales U2. Observación sistemática**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje <b>Métodos y diseño para la investigación evolutiva</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar cuestiones metodológicas a partir de situaciones estructuradas y contexto natural.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 72. Análisis didáctico y de materiales U2. Métodos Psicofisiológicos**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje <b>Métodos y diseño para la investigación evolutiva</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar cuestiones metodológicas en relación a aspectos psicológicos y biológicos	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 71. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 73. Análisis didáctico y de materiales U2 Resolución de problemas estandarizados**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje <b>Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar cuestiones metodológicas en relación a aspectos psicológicos y biológicos	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 74. Análisis didáctico y de materiales U2. Entrevistas clínicas**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar cuestiones metodológicas en relación a aspectos psicológicos y biológicos	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 75. Análisis didáctico y de materiales U2. Cuestionarios, tests, auto informes**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Familiarizarse con estándares de respuestas a preguntas estructuradas.	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 74. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 76. Análisis didáctico y de materiales U2. Estudios de casos**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Familiarizarse con casos singulares de diferentes circunstancias	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 77. Análisis didáctico y de materiales U2. Descripciones etnográficas**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 2. HISTORIA, CONCEPTOS, Y METODOS DE LA PSICOLOGIA		<b>Eje Métodos y diseño para la investigación evolutiva.</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identificar descripciones donde implican la observación del participante	-Explicación del tema -foro temático. -Sopa de letras virtual -mapa conceptual virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 78. Análisis didáctico y de materiales U3. La teoría psicoanalítica**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		<b>Eje Teorías del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Asumir momentos evolutivos en el psicoanálisis del ser humano.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 77. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 79. Análisis didáctico y de materiales U3. Teoría Conductista**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Teorías del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Asumir en el ambiente el conductismo en la niñez	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 80. Análisis didáctico y de materiales U3. La teoría constructivista de Piaget**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		<b>Eje Teorías del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar la construcción de conocimiento a partir de la interacción de objetos con los niños.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 81. Análisis didáctico y de materiales U3. La psicología de Vigotsky**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO		<b>Eje Teorías del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Aplicar los procesos psicológicos en los niños para obtener conceptos del constructivismo social.	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual

Cuadro 80. (Continuación)

<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 82. Análisis didáctico y de materiales U3. Teorías Innatistas y hereditaristas**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Teorías del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Destacar la genética de las capacidades universales del ser humano	-Explicación del tema -foro temático. -Proposiciones enunciativas virtuales. -crucigrama virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.



**Cuadro 83. Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Cognitivo, Inteligencia y Creatividad**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Clasifica los diferentes momentos evolutivos de la Psicología del desarrollo según el método de estudio que caracterizó la investigación psicológica	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 84. Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Psicológico, afectivo y Social**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>

Cuadro 83. (Continuación)

Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Aplico procesos de observación en un ambiente de alegría y felicidad con ausencia de ansiedad.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 85. Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Moral, Ético y de valores**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar procesos evaluadores internos para estructurar un sistema de valores.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 84. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 86. Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Vocacional y Profesional**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Aplico procesos orientados hacia el entrenamiento de logro de metas y adquisición de técnicas efectivas.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 87. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa prenatal**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Estudiar la etapa prenatal del ser humano	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 88. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la infancia**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la edad desde el parto hasta los seis años de edad.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 87. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 89. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la Niñez**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la edad entre los 6 y 12 años de edad.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 90. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la adolescencia**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la edad de los 12 años hasta la entrada de la juventud, alrededor de los 20 años	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 91. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la juventud**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la primera etapa de la adultez, edad desde los 20 hasta los 25 años de edad.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual

Cuadro 90. (Continuación)

<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 92. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la adultez**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la edad desde los 25 años de edad (fin de la juventud), hasta los 60 años edad.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 93. Análisis didáctico y de materiales U4. Etapa de la ancianidad**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Etapas del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico las características del desarrollo humano en la última etapa de la vida humana.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 94. Análisis didáctico y de materiales U4. Desarrollo Prenatal y Nacimiento**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar las características establecidas en esta etapa que va desde la concepción hasta el nacimiento.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual



Cuadro 93. (Continuación)

<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 95. Análisis didáctico y de materiales U4. Concepción a nacimiento – Desarrollo físico**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Desarrollo prenatal y nacimiento</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Determinar serie de conductas de adaptación con el medio	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 96. Análisis didáctico y de materiales U4. Concepción a Nacimiento - Desarrollo Cognitivo**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Desarrollo prenatal y nacimiento</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico la capacidad de experimentar del recién nacido con el entorno empleando los sentidos.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 97. Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia -Neurofisiológico**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico la interacción del niño y niña durante los primeros meses de vida observando los reflejos condicionados.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual

Cuadro 96. (Continuación)

<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 98. Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – Desarrollo Cognitivo**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Áreas y ámbitos del desarrollo</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico criterios de pedagogos en relación al estadio sensoriomotriz.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 99. Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – Lenguaje**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico la adquisición del lenguaje en diferentes etapas del desarrollo humano	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 100. Análisis didáctico y de materiales U4. Infancia – desarrollo social y de la personalidad**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>

Cuadro 99. (Continuación)

Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico en el estudio de las etapas de desarrollo de los niños los diferentes vínculos de apego.	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 101. Análisis didáctico y de materiales U4. Niñez – desarrollo físico**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico aspectos de crecimiento de los niños en esta etapa de desarrollo	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>

Cuadro 101. (Continuación)

OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.
--	--	--

**Cuadro 102. Análisis didáctico y de materiales U4. Niñez – desarrollo cognitivo**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico cambios y habilidades en los niños en cuanto al estudio de las etapas del desarrollo humano	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

**Cuadro 103. Análisis didáctico U4. Niñez – desarrollo social y de la personalidad**

<b>Sección B2. Análisis didáctico y de materiales</b>		
<b>UNIDAD 4. AREAS – AMBITOS Y ETAPAS DEL DESARROLLO</b>		<b>Eje Desarrollo Humano</b>
<b>Rango de aplicación (aplicación del conocimiento)</b>	<b>Evidencias requeridas (criterios de desempeño)</b>	<b>Actividades de aprendizaje</b>
Contexto histórico mundial Vida cotidiana.	Identifico habilidades sociales para la interacción social	-Explicación del tema -foro temático. -Asociación de definiciones virtuales. -sopa de letras virtual
<b>Materiales educativos para las actividades de aprendizaje</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Materiales educativos para las actividades de evaluación</b>
OVA. Procesador de texto de la plataforma. Animación de elementos. Instructor	Evaluación virtual en relación con la temática de la unidad. Evaluación teórica sobre el contenido implementado en la plataforma virtual.	Plataforma Virtual OVA Docente y/o encargado Herramientas tecnológicas.

## ANEXO C. PRUEBAS DE TESTEO

Testeo en la Institución Escuela Normal Superior de Pasto, Estudiantes primer semestre del programa de Formación Complementaria, Unidad de Formación de Psicología del desarrollo y docentes implicados en la aplicación del proyecto.

**Figura 28. Imágenes socialización de OVA PSICODES**



**Figura 29. Imágenes socialización de OVA PSICODES**





**Figura 30. Imágenes socialización de OVA PSICODES**



**Figura 31. Imágenes socialización - docente y tutor de OVA PSICODES**



## ANEXO D. RESULTADOS CUESTIONARIO VIRTUAL PSICODES

Figura 32. Resultados Evaluación virtual - cuestionario PSICODES

The screenshot displays a web interface for a virtual evaluation. At the top, there is a banner with the text "Campus Virtual" and "Educación al Alcance de Todos". Below the banner, a navigation menu on the left lists various options like "Página Principal", "Área personal", and "Cursos". The main content area shows a table of results for the "CUESTIONARIO - Fundamento" under the subject "Psicología del Desarrollo".

Apellido Nombre	Dirección de correo	Controles	Puntuación
Laidy Stefany Zambrano Davila	dacarmen068@gmail.com		100.0
Fernando Jurado	fefajuradomeja@gmail.com		100.0
Martlyn Johanna Ramos Vitar	Maryrvitar@gmail.com		100.0
Maria Isabel Jaramillo	isabel.jaramillo-54@hotmail		100.0
Julian Andres Conal Molina	julianconal45@gmail.com		80.0
Geraldine Camila Chinchajos Orozco	dcamliach@gmail.com		80.0
Edison Guillermo Achicanoy Villarreal	guillermo9420@gmail.com		70.0
Fabio Andres Gelpud Rivera	corre033@correo.com		80.0
Jhessa Gonzalez	jhessagonzalez7915@gmail.com		
Ruth Fariña Pérez Yala	fariñacarb32677@gmail.com		
Carolina Jirassara A. López Villalva	carlo20100@hotmail.es		
Promedio general			80.0

## ANEXO E. CERTIFICACION DE CUMPLIMIENTO E IMPLEMENCTACION OVA PSICODES

### Figura 33. Certificación de cumplimiento del objetivo implementación del OVA PSICODES, en la Escuela Normal Superior de Pasto – Unidad de Formación de Psicología del desarrollo



SECRETARIA DE EDUCACION  
MUNICIPAL ESCUELA NORMAL  
SUPERIOR DE PASTO PROYECTO  
SISTEMA TECNOLÓGICO  
EJE DE PRODUCCION DE  
CONTENIDOS



#### CERTIFICACION

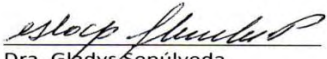
EL DIRECTOR DEL PROYECTO SISTEMA TECNOLÓGICO DE LA IEM ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PASTO

CERTIFICA:

Que el señor: LEONARDO FAVIO BENAVIDES BENAVIDES con CC: 98138070 de Tuquerres, realizo la implementación de Objetos Virtuales de Aprendizaje PSICODES para la unidad de Formación Psicología de desarrollo del primer semestre del programa de formación complementaria de la escuela Normal superior de Pasto, la cual se presenta como una herramienta de apoyo en el aprendizaje de los alumnos de este ciclo, conjuntamente con la colaboración del docente encargado del área, Dra. GLADYS SEPULVEDA. Quien fue también la encargada de realizar el respectivo seguimiento y validación de la puesta en marcha en la plataforma de la Institución. Cuyos resultados fueron satisfactorios.

Dado en el municipio de san juan de pasto a los veinte uno (21) días del mes de noviembre de dos mil diecisiete (2017).

  
MG. Armando Muñoz  
Director/Sistema Tecnológico  
Escuela Normal Superior de Pasto

  
Dra. Gladys Sepúlveda  
Docente Psicología del Desarrollo  
Escuela Normal Superior de Pasto

  
MG. Oscar Revelo  
Director del Proyecto OVA  
Universidad de Nariño