



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS.
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e Innovación Tecnológica en el ámbito educativo.
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
CARLOS XAVIER ROBLES MACAS
Tutor/a: Metodológico
PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña
Tutor/a: Técnico
PhD. Paúl Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR METODOLÓGICO



Yo, Mayra Alejandra Bustillos Peña con C.I: 096361893-9 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS.**

Elaborado por: Carlos Xavier Robles Macas, de C.I: 1720049376, estudiante de la Maestría: **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**, mención: **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025

Firma

APROBACIÓN DEL TUTOR TÉCNICO



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 100280781-4 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS.**

Elaborado por: Carlos Xavier Robles Macas, de C.I: 1720049376, estudiante de la Maestría: **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**, mención: **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025



Firmado electrónicamente por:
PAUL FRANCISCO
BALDEON EGAS

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Carlos Xavier Robles Macas con C.I: 1720049376, autor/a del proyecto de titulación denominado: **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS**. Previo a la obtención del título de Magister en **EDUCACIÓN**, mención **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025



Firma

Tabla de contenidos

Contenido

INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema	1
Problema de investigación	4
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:.....	6
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	8
1.1 Contextualización general del estado del arte	8
1.1.1 Antecedentes de la investigación	8
1.1.2. Bases teóricas.....	12
1.2 Proceso investigativo metodológico.....	19
CAPÍTULO II: PROPUESTA	29
1.1 Fundamentos teóricos aplicados.....	29
1.2. Descripción de la propuesta	31
a. Estructura general	31
b. Explicación del aporte	32
c. Estrategias y/o técnicas	48
1.3 Validación de la propuesta	49
1.4 Matriz de articulación de la propuesta.....	51
CONCLUSIONES.....	57
RECOMENDACIONES.....	58
BIBLIOGRAFÍA.....	59
ANEXOS.....	61

Índice de tablas

Tabla 1	22
<i>Técnicas e instrumentos de investigación</i>	22
Tabla 2	22
<i>Análisis de resultados de la entrevista</i>	22
Tabla 3	43
<i>Matriz de articulación</i>	43

Índice de figuras

Figura 1	24
<i>Uso de plataformas virtuales de aprendizaje</i>	24
Figura 2	24
<i>Aprendizaje mediante un entorno virtual interactivo</i>	24
Figura 3	25
<i>Tipos de herramientas digitales para aprender</i>	25
Figura 4	25
<i>Uso de estrategias web 3.0 para la salud mental.</i>	25
Figura 5	26
<i>Uso de entornos para reducir el estrés y la ansiedad</i>	26
Figura 6	26
<i>Dispositivos para acceder a contenidos educativos</i>	26
Figura 7	27
<i>Actividades grupales un EVA</i>	27
Figura 8	27
<i>Uso de plataformas para el desarrollo de habilidades</i>	27
Figura 9	28
<i>Terapias o actividades de relajación mediante un entorno virtual</i>	28
Figura 10	28
<i>Plataformas digitales más utilizadas</i>	28
Figura 11	31
<i>Estructura de la plataforma MOODLE</i>	31
Figura 12	33
<i>Presentación del curso</i>	33
Figura 13	33
<i>Bloque PACIE</i>	33
Figura 14	34
<i>Información el inspector educador y el curso</i>	34
Figura 15	35
<i>Conexiones sincrónicas y cronograma del curso</i>	35
Figura 16	35
<i>Interacción</i>	35

Figura 18	36
<i>Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM /</i>	36
<i>Semana 1</i>	36
Figura 19	37
<i>Conocimiento previo</i>	37
Figura 20	37
<i>Aprendizaje individual</i>	37
Figura 21	38
<i>Aprendizaje colaborativo</i>	38
Figura 22	38
<i>Aprendizaje en clase</i>	38
Figura 23	39
<i>Evaluación</i>	39
Figura 24	39
<i>Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM</i>	39
<i>Semana 2</i>	39
Figura 25	40
<i>Conocimiento previo</i>	40
Figura 26	40
<i>Aprendizaje Individual</i>	40
Figura 26	41
<i>Aprendizaje individual</i>	41
Figura 27	41
<i>Aprendizaje colaborativo</i>	41
Figura 28	42
<i>Aprendizaje en clase</i>	42
Figura 29	42
<i>Evaluación</i>	42
Figura 30	43
<i>Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM /</i>	43
<i>Semana 3</i>	43
Figura 31	43
<i>Conocimiento previo</i>	43
Figura 32	44
<i>Conocimiento Individual</i>	44
Figura 33	45

<i>Aprendizaje colaborativo</i>	45
Figura 34	45
<i>Aprendizaje en clase</i>	45
Figura 34	46
<i>Evaluación</i>	46
Figura 35	47
<i>Bloque cierre: PACIE</i>	47
Figura 36	50
<i>Valoración de especialista</i>	50

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

La salud mental en los jóvenes es esencial cultivar para tener una buena interrelación con las personas que lo rodean. Según la Organización Mundial de la Salud [OMS], s. f.).

"La salud mental es un estado de bienestar mental que permite a las personas hacer frente a los momentos de estrés de la vida, desarrollar todas sus habilidades, aprender y trabajar adecuadamente e integrarse en su entorno"

De acuerdo a la UNICEF (2025), indica que "es fundamental que los adolescentes y jóvenes cuenten con espacios en los que puedan ser escuchados y comprendidos."

Un espacio adecuado brinda un ambiente amigable para que los jóvenes puedan desarrollar habilidades comunicativas fortaleciendo sus relaciones interpersonales generando un espacio de sana convivencia. Es importante que en estos lugares los adolescentes puedan ir fortificando su desarrollo integral, lo que contribuirá a enfrentar las problemáticas que se vayan presentando en su vida.

Según señala Bricall (2000) y Márques (2002) que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos.

Las TIC actualmente tiene elementos claves que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde el docente y estudiante adquieren nuevos roles creando ambientes dinámicos e interactivos, con el único fin de desarrollar habilidades y competencias.

En efecto, el uso de herramientas tecnológicas contribuye en la adquisición de conocimientos tanto para el docente como para el estudiante, mejorando significativamente la interrelación, comunicación y evaluación de los resultados en base a los conocimientos adquiridos por los involucrados.

La salud mental deteriorada produce el aumento de ansiedad, depresión, consumo de bebidas alcohólicas o psicotrópicas que inciden significativamente en la adolescencia en distintas regiones del país.

En Ecuador el 14,59% de su población sufre de un trastorno mental. Entre los trastornos más prevalentes están los trastornos ansiosos y depresivos, trastorno por consumo de alcohol y trastorno por consumos de sustancias. Esta prevalencia varía entre regiones. Por otro lado, aún existen prejuicios hacia las personas que sufren un trastorno psicológico, lo cual ha generado que las personas diagnosticadas con un problema mental se sientan discriminadas y rechazadas. Es así que, las políticas de promoción, protección y prevención de salud mental implementadas por los países no son suficientes, quedando en deuda con la salud mental de las personas (Huizen, 2021).

Las personas que lo padecen sufren rechazo y discriminación, esta situación indica la poca atención por parte del estado en fomentar la protección de una salud mental saludable en los adolescentes.

De acuerdo al Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos (INEC) (2020) indica que debido a la pandemia del Covid -19 el uso del internet aumentó en un 11,5% en las zonas urbanas y rurales. Durante este periodo los estudiantes, docentes y trabajadores en general tuvieron que adaptarse al uso de tecnología para seguir con el desarrollo de sus actividades.

Las TIC en Ecuador van en crecimiento de acuerdo las necesidades de los ciudadanos, por ende, es necesario seguir motivando el uso de las tecnologías para crear personas capacitadas y orientadas a la constante actualización de conocimientos.

En el centro de adolescentes infractores Virgilio Guerrero existen al momento 32 jóvenes en edades de 13 a 22 años de edad, que están cumpliendo medidas socioeducativas por faltas leves y graves, quienes tienen baja salud mental, les cuesta ser empáticos y resolver problemas de manera pacífica.

Para (Cohen y Strayer, 1996) la conducta delictiva es una “conducta desadaptativa, en la que existen factores y antecedentes familiares y de socialización que generalmente no han sido óptimos para brindar oportunidades afectivas y cognitivas que podrían aportar o mejorar su empatía” (p. 996).

Los jóvenes del centro de adolescentes infractores Virgilio Guerrero vienen de un círculo familiar disfuncional, lo cual acarrea diferentes consecuencias negativas para la formación integral de los mismos.

El adolescente infractor es consecuencia de un contexto familiar y social complicado (Viejo y Ortega, 2015). Dentro de un contexto familiar disfuncional los factores de riesgo en adolescentes son más altos, ya que son más vulnerables para el consumo de sustancias sujetas a fiscalización y desarrollar conductas fuera de la ley.

El proyecto de investigación que se presenta a continuación está contextualizado en el Centro de Adolescentes Infractores Virgilio Guerrero, el cual se ubica en la parroquia la Kennedy del cantón Quito provincia de Pichincha.

El Centro de adolescentes infractores en la actualidad cuenta con dos secciones; una sección con adolescentes de entre 14 a 17 años y la otra con jóvenes adultos de 18 hasta

los 22 años con un total de 32 jóvenes que cumplen medidas socioeducativas con la privativa de la libertad; para lo que se cuenta con 18 Inspectores Educadores que estamos encargados de la reeducación en valores, costumbres y el cumplimiento de normativa interna del centro, con el fin de que una vez terminada su medida sean personas que desarrollen sus habilidades y capacidades para la correcta reintegración a la sociedad.

Del total de Inspectores Educadores cuentan con enseñanza de tercer y cuarto nivel en distintas áreas del conocimiento como Educación, Psicología, Trabajo social y otras profesiones universitarias, para poder formar jóvenes íntegros, empáticos y responsables con la sociedad. Adicional laboran docentes de la UE. Hermano Miguel Febres Cordero quienes se encargarán del área educativa.

Además, el centro cuenta con un laboratorio de computación con acceso a internet de manera supervisada, aulas de clases para EGB y BGU, talleres en el área ocupacional como Panadería, Carpintería, Manualidades, Cerrajería que son necesarios para poder reeducar en buenas prácticas a los jóvenes que se encuentran internos.

El ambiente escolar es adecuado y personalizado por la cantidad de jóvenes que permanecen en el centro, se brinda una educación de calidad innovando día a día para fomentar la preparación escolar e incentivar el desarrollo del aprendizaje.

Problema de investigación

La Organización Mundial de la Salud (OMS) 2025 define “la salud mental como un estado de bienestar en el que la persona puede enfrentar las tensiones de la vida, trabajar de manera productiva y contribuir a su comunidad”. Por lo cual, el cuidado en la salud mental de jóvenes que se encuentran internos en el centro es de suma importancia, para el correcto

desenvolvimiento de las relaciones interpersonales y desarrollo de habilidades para en un futuro reintegrarse a la sociedad.

Por lo expuesto, el problema de investigación se basa en la salud mental de los jóvenes que se encuentran retenidos en el Centro de Adolescentes Infractores Virgilio Guerrero de la ciudad de Quito, que cumplen con medidas socioeducativas.

En este contexto, la mayoría de jóvenes provienen de hogares disfuncionales, por ello, han construido sus vidas de una forma inadecuada y un alto porcentaje de ellos pertenecen a bandas delictivas. Dentro del centro los jóvenes infractores enfrentan grandes desafíos tanto emocionales, conductuales y sociales.

Por otro lado, el internamiento o pérdida de su libertad son factores que agravan su estabilidad emocional ocasionando depresión, ansiedad, estrés, lo que conlleva a trastornos de conducta y daños a sí mismo. Esta situación ocasiona exclusión social y marginación por parte de los compañeros de grupo.

En la actualidad, se observa que los jóvenes tienen un comportamiento inadecuado, ansiedad, trastornos depresivos, en ciertos casos no solucionan de manera adecuada una problemática.

Por ende, es necesario implementar estrategias Web 3.0 para fortalecer una salud mental positiva, generando personas emocionalmente fuertes, desarrollando habilidades y capacidades que puedan contribuir al momento que se reintegren a la sociedad.

De acuerdo, a lo expuesto conlleva a formularse la siguiente pregunta problémica:

¿Con el desarrollo de un Entorno Virtual de Aprendizaje con estrategias web 3.0, se logrará promover la salud mental en adolescentes infractores con medidas socioeducativas del centro Virgilio Guerrero?

Objetivo general

Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con estrategias Web 3.0, para promoción de la salud mental en adolescentes infractores con medidas socioeducativas del Centro Virgilio Guerrero en la provincia de Pichincha durante el año 2024 - 2025.

Objetivos específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre la salud mental de los adolescentes infractores.
- Diagnosticar la salud mental en jóvenes infractores del centro Virgilio Guerrero de la provincia de Pichincha durante el año 2025.
- Diseñar un Entorno virtual de aprendizaje que incorpore herramientas Web 3.0, con actividades interactivas y estrategias psicosociales orientadas para promover la salud mental en los adolescentes infractores.
- Valorar a través del criterio de especialistas el desarrollo del entorno virtual de aprendizaje con estrategias Web 3.0

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente estudio pretende introducir estrategias Web 3.0 mediante el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje, a través de esta plataforma se implementarán presentaciones - videos interactivos, juegos lúdicos, Quizziz, foros, trabajo colaborativo entre jóvenes, entrega de tareas y evaluaciones.

Para implementación de la plataforma virtual de aprendizaje se realizará una capacitación a los inspectores educadores, trabajo social, psicología sobre el manejo del aplicativo fomentando el conocimiento, desarrollo de las habilidades y competencias en herramientas digitales.

En cuanto a los beneficiarios directos del MOODLE serán 16 jóvenes de 13 a 17 años e inspector educador de turno, quien se encargará de guiar y capacitar en el manejo adecuado del aplicativo, para así generar un ambiente armónico – creativo que fortalezcan habilidades y conocimiento de cómo promover la salud mental positiva.

Así también, entre los beneficiarios indirectos están los jóvenes e inspectores educadores de la segunda sección, además las familias de los adolescentes infractores quienes adquirirán nuevas estrategias para resolución correcta de conflictos y mantener una salud mental positiva en su día a día.

Asimismo el proyecto de investigación pretende tener un impacto en el área educativa tanto para jóvenes e inspectores educadores quienes desarrollaran competencias y habilidades en el aprendizaje con estrategias innovadoras Web 3.0, las cuales les permitirá mejorar sus conocimientos en el uso y manejo de un curso MOODLE que contiene herramientas digitales para trabajo cooperativo y dinámico, haciendo que el aprendizaje sea diferente y no rutinario, proporcionando nuevos saberes en el uso de las TIC.

Por otro lado el desarrollo del MOODLE pretende promover la inclusión social de jóvenes infractores aportándoles conocimientos de colaboración y trabajo en equipo, para que en el momento que se reintegren a la sociedad sean un elemento diferenciador que aporte ideas y estrategias adecuadas para la resolución de conflictos, la capacitación de inspectores educadores en estrategias Web 3.0 fortalece los conocimientos para el correcto apoyo y guía hacia los jóvenes del centro de igual forma mejora su capacidad de resolución de problemáticas de manera adecuada, la participación de las familias en el manejo del MOODLE permitirá que refuercen sus habilidades en el área educativa para poder replicarlos en sus hogares.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Contextualización general del estado del arte

1.1.1 Antecedentes de la investigación

Carrera, L. (2024). Proyecto para fortalecer el acceso a la salud mental en adultos – Centro de salud Río Verde, realiza un tipo de investigación descriptivo transversal, con técnicas de recolección de datos utilizando dos encuestas tipo cuestionario, un promedio de 120 pacientes mensuales entre edades de 20 hasta 50 años de edad y una muestra de 93 participantes,

El objetivo general de la investigación realizada es el **“Desarrollar e implementar un programa educativo integral para fortalecer el acceso a la salud mental en adultos de la parroquia de Río Verde, con el fin de promover la conciencia, detección temprana y búsqueda activa de atención profesional en trastornos mentales”**. Por otro lado, en tanto a los objetivos específicos de la investigación realizada indica **“Determinar e identificar la importancia de la salud mental y el acceso oportuno para recibirla, diseñando un programa de educación para mantener una salud mental estable”**

El proyecto para fortalecer la salud mental en adolescentes busca desarrollar programas que contribuyan a fomentar una salud mental positiva, mediante la sensibilización y detección temprana. El estudio identifica las barreras que tiene la población para acceder a servicio de salud mental y las posibles soluciones para abordar este tema, garantizando la percepción de la información.

La presente investigación se relaciona con el proyecto de investigación, ya que plantea conocer la importancia de mantener una salud mental positiva, y la

implementación de estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades y capacidades de resolución de conflictos, bajando niveles de estrés, depresión, ansiedad.

Aldana, Poveda y Reyes (2023). La atención en salud mental a adolescentes en entidades públicas de un municipio de Cundinamarca. Una aproximación fenomenológica

Realiza un tipo de investigación descriptivo estructural con un enfoque cualitativo, con la utilización de técnicas la observación del participante y entrevistas no estructuradas, con una muestra no probabilística de 10 participantes,

El objetivo general de la investigación realizada es el **“Comprender las experiencias de los prestadores de servicios en torno a la salud mental de los adolescentes en entidades públicas de un municipio de Cundinamarca.”**. Por otro lado, en tanto a los objetivos específicos de la investigación realizada refiere **“Indagar, analizar y categorizar la salud mental de los adolescentes con las distintas técnicas de recolección de datos utilizada”**

La investigación considera importante estudiar el contexto local, conocer de las instituciones públicas que garantizan la salud mental estable en adolescentes y como contribuyen a prevenir factores de riesgos como: el suicidio, ansiedad, depresión, alcoholismo, entre otros.

La relación que existe con el trabajo de titulación es analizar cómo afecta el entorno familiar de los jóvenes en la salud mental, debido a que están expuestos a cambios físicos, sociales y psicológicos.

Jiménez, (2021). Estrategias didácticas en un aula virtual 3.0 que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico La investigación desarrollada es de carácter descriptivo mediante un enfoque mixto, donde se relaciona el método cuantitativo y cualitativo. Para ello, utiliza técnicas de investigación como la encuesta, entrevista y muestreo; la muestra tomada es de 44 estudiantes de la Unidad educativa Liceo Policial.

El objetivo general de la investigación realizada es el **“Diseñar estrategias didácticas en un aula virtual 3.0 de Moodle, que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico en la asignatura de Problemas del Mundo Contemporáneo en los estudiantes de 3º de bachillerato sección vespertina de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de Quito en el año 2021.”** En cuanto a los objetivos específicos de la investigación realizada refiere **“contextualizar, diagnosticar, elaborar y valorar la importancia del uso de estrategias creativas mediante el uso de una plataforma en Moodle con herramientas web 3.0, que promuevan el pensamiento crítico – reflexivo dentro del aprendizaje”**.

El plan de titulación realizado analiza la importancia de la implementación de estrategias Web 3.0 para el desarrollo del pensamiento crítico – reflexivo de los estudiantes.

La relación que existe con el trabajo de titulación es el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo en los adolescentes, el cual indica que es importante el desarrollo de estrategias Web 3.0 para mejorar las relaciones interpersonales y la convivencia grupal.

Játiva, (2021) “Desarrollo de Habilidades Socioemocionales mediante una Plataforma Virtual para Docentes en formación de la Universidad Tecnológica Israel”

El presente proyecto presenta una investigación de tipo descriptivo con un enfoque mixto, amparándose en los modelos cualitativo y cuantitativo respectivamente. Para lo

cual, utiliza técnicas de investigación como la encuesta y entrevista semiestructurada; la muestra tomada es de 21 estudiantes.

El objetivo general de la investigación realizada es el **“Elaborar una plataforma virtual para el desarrollo de habilidades socioemocionales de los docentes en formación de noveno nivel de la carrera de Educación Básica de la Universidad Tecnológica Israel.”** Los objetivos específicos de la investigación refieren **“contextualizar, diagnosticar, elaborar y valorar la importancia de fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la Universidad Tecnológica Israel.**

El plan de titulación realizado analiza la importancia de habilidades socioemocionales para el trabajo colaborativo mediante la implementación de una plataforma virtual.

La relación que existe con el trabajo de titulación es la implementación de un EVA para fortalecer las habilidades socioemocionales, mejorar el trabajo colaborativo y resolución de problemas.

Paredes (2023) “Diseño de una campaña social para sensibilizar la importancia del bienestar emocional en jóvenes de 17 a 22 años de la Universidad Técnica de Ambato-facultad diseño y arquitectura” El presente proyecto presenta una investigación de tipo descriptivo y exploratorio, con un enfoque mixto. Las técnicas de investigación utilizadas son la encuesta y entrevista; la muestra tomada es de 281 jóvenes.

El objetivo general de la investigación realizada es el de **“Diseñar una campaña social que tenga como propósito sensibilizar a los jóvenes de 17 a 22 años de la Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Diseño y Arquitectura sobre la importancia del bienestar emocional.”** Los objetivos específicos de la investigación refieren **“Analizar,**

identificar, diseñar y evaluar viabilidad de la campaña social en la sensibilización y concienciación de los jóvenes universitarios respecto a su bienestar emocional”.

El plan de titulación realizado analiza de manera estratégica el diseño de la campaña social para el bienestar emocional de los jóvenes promoviendo el apoyo emocional y escuchar activamente lo que piensan los jóvenes sin juzgar.

La relación que existe con el trabajo de titulación es dar importancia al bienestar emocional de los jóvenes incentivando las buenas prácticas, la comunicación asertiva y fomentación de valores.

1.1.2. Bases teóricas

En el desarrollo de las siguientes bases teóricas se analizarán diversas perspectivas desde las bases clásicas hasta las contemporáneas, donde se enfocarán como las presentes teorías han evolucionado y se han adaptado para dar respuesta a los desafíos actuales de acuerdo a la problemática presentada, adicional se podrá conocer cómo las diversas teorías han influido en el desarrollo de diversas metodologías para el tratamiento de estrategias tecnológicas digitales innovadoras para fortalecer el conocimiento, habilidades y capacidades para tener una buena salud mental en jóvenes infractores.

Constructivismo socio - cultural

El constructivismo sociocultural se enfoca en los aspectos individuales del conocimiento, el entender el desarrollo cognitivo de acuerdo al contexto histórico y sociocultural donde se desenvuelve, es decir que el conocimiento se adquiere según la ley de doble formación, primero a nivel interpsicológico y posteriormente a nivel intrapsicológico. Por tanto, se puede decir que el

constructivismo sociocultural propone que una persona construye significados actuando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de forma intencional. (Valencia,2016)

Por lo cual el enfoque del presente proyecto de titulación se fundamenta en el constructivismo sociocultural, en el cual, los jóvenes construyen su conocimiento a través del contexto e interacción en la plataforma MOODLE donde se desenvuelven y promueven el trabajo colaborativo - resolución de problemas con estrategias Web 3.0.

Cognitivismo

Fontana (1981) resume el enfoque cognitivo de aprendizaje de la siguiente manera:

“El enfoque cognitivo... sostiene que si queremos entender el aprendizaje no podemos limitarnos a la conducta observable, sino que también debemos ocuparnos de la capacidad del estudiante para mentalmente reorganizar su campo psicológico (es decir, su mundo interior de conceptos, recuerdos, etc.) en respuesta a la experiencia. Por tanto, este último enfoque pone el acento no sólo en el medio ambiente, sino en la forma en que el individuo interpreta y trata de darle sentido al medio ambiente. No ve al individuo como el producto mecánico de su entorno, sino como un agente activo en el proceso de aprendizaje, que deliberadamente trata de procesar y clasificar el flujo de la información que proviene del mundo exterior.” (p. 148)

A través de la plataforma MOODLE los jóvenes desarrollaran el área cognitiva que se refiere al desarrollo de habilidades mentales y del conocimiento, por parte de lo afectivo se fomentaran los valores, emociones y actitudes, por último, se pretende que por el objetivo psicomotor adquirir habilidades físicas y motoras que les permita comprender la problemática de sus errores y las respectivas soluciones.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo según Posso et al. (2022) no es un proceso individual, sino que implica el trabajo en equipo de todos los docentes, para que los estudiantes sean capaces de colaborar y cooperar en la resolución de problemas a través de la comunicación y el liderazgo.

De acuerdo a lo indicado la interacción de los jóvenes en la plataforma MOODLE con estrategias Web 3.0 incentivará la participación grupal desarrollando un aprendizaje significativo sobre como tener una salud mental adecuada y la forma de resolver problemas con los demás pares del centro.

Conectivismo

En el conectivismo se propone el concepto conciencia activa, la cual comprende la conciencia colectiva ética, de carácter ambiental y sostenible. Aspectos que aunados al conectivismo permiten comprender las totalidades de la relación entre personas y los procesos de aprendizaje para promover la digitación, la red y las nuevas conexiones que atienden a una mirada ecológica, ambiental y sostenible, en el marco de una pedagogía que se orienta hacia la integración cognitiva, conductual, constructivista y conectivista para una sociedad educativa. (Correa y Barbosa, 2018)

La relación de jóvenes mediante las conexiones digitales promueve un aprendizaje significativo ya que a la vez que aprenden usando la tecnología mejoran su interacción entre pares de la sección, contribuyendo a la convivencia armónica en el centro.

Definición de términos o marco conceptual

PACIE

"Esta metodología es asumida enfocada en el uso de las TIC como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, dando un realce al esquema pedagógico en la formación. El nombre PACIE es el resultado de las iniciales de cada uno de los procesos secuenciales en los que se fundamenta esta metodología: (P) Presencia, (A) Alcance, (C) Capacitación, (I) Interacción y (E) E-learning" (Camacho, 2008).

La estructura de la metodología PACIE está compuesta por tres bloques.

- **Bloque 0 o PACIE:** Contiene la información, comunicación e interacción con el docente.
- **Bloque Académico:** Metodología flipped Classroom
- **Bloque Cierre:** evaluación y retroalimentación.

FLIPPED CLASSROOM

La metodología educativa conocida como Aula Invertida o Flipped Classroom ha ganado considerable relevancia en la última década, especialmente como respuesta a las exigencias del siglo XXI y a las circunstancias impuestas por la pandemia global (Aycart Carrasco, 2019).

Estructura del aula invertida o Flipped Classroom:

- 1. Conocimiento previo:** El inspector educador proporciona herramientas tecnológicas web 3.0, en el cual los jóvenes revisan antes de la clase.
- 2. Aprendizaje individual:** Los jóvenes interactúan con los materiales proporcionados por el inspector educador.
- 3. Aprendizaje colaborativo:** Los jóvenes realizan actividades colaborativas en diferentes aplicaciones (padlet, miro, canva)

4. Aprendizaje en clases. En esta fase el inspector educador aclara y refuerza los contenidos.

5. Evaluación: El inspector educador evalúa los aprendizajes adquiridos y realiza la retroalimentación.

Estrategias Web 3.0

“La web 3.0 ofrece herramientas que ayudan al estudiante en su proceso enseñanza-aprendizaje en un escenario dinámico, ya que no debe esperar a que la información le llegue, sino que puede ir por ella, buscarla, crearla y compartirla para obtener realimentación” (Niño-Vega, Fernández-Morales y Duarte, 2019).

Las estrategias Web 3.0 del presente trabajo de titulación harán jóvenes protagonistas en el desarrollo del aprendizaje, la plataforma MOODLE les permitirá tener información, generar y compartir conocimientos, creando espacios interactivos generadores de saberes y competencias.

Aprendizaje

“El aprendizaje comprende procesos biológicos y psicológicos. La incorporación de estrategias de educación activa a las clases, permite que estas sean más dinámicas y propicias para generar aprendizaje, desde el nivel escolar hasta la educación superior”(Restrepo y Waks, 2018, p. 4).

El aprendizaje interactivo ofrece una educación diferente no rutinaria donde los jóvenes aprenden y desarrollan el conocimiento con el trabajo colaborativo que realizan a través de la plataforma virtual de aprendizaje.

Las TIC en educación

Jacho, (2023). Explica la manera para nombrar a la educación que se realiza fuera del aula: Las Tecnologías de Información y Comunicación TICS en la educación, se pasan a nombrar Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). La participación de éstas ayudaría a la reestructuración del propio conocimiento por medio de diversas técnicas. En efecto serían las facilitadoras de expresión y de la comunicación, permitiendo planificar diferentes preguntas como: la búsqueda y análisis de información, toma de decisiones, consensos, recordando y comunicando el conocimiento propio de carácter creativo e imaginativo. (p. 22).

Las TAC son aquellas plataformas que permiten generar conocimiento interactivo y fomentan el aprendizaje que se crea a través de la sinergia de aplicaciones Web 3.0 que se desarrollarán en el presente trabajo de titulación.

Entorno virtual de aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje contribuyen al proceso de enseñanza - aprendizaje mediante la proporción de información educativa digital.

Para el Autor Cataña Acosta, (2021). “un entorno virtual de aprendizaje propiciará contextos para el aprendizaje que fomentará la responsabilidad, autonomía y, trabajo colaborativo y cooperativo de los educandos”

El desarrollo de una plataforma MOODLE permitirá que los jóvenes aprendan a su ritmo, generen conocimiento de forma autónoma con la retroalimentación por parte del Inspector Educador que está a cargo quien utiliza herramientas didácticas y lúdicas para poder satisfacer las necesidades de los jóvenes.

La salud mental en adolescentes

“La Oficina Regional de la OMS para el Mediterráneo Oriental ha elaborado un módulo formativo sobre salud mental para concienciar a los educadores de la importancia de la salud mental en las escuelas y para ayudarles a aplicar estrategias para promover, proteger y recuperar la salud mental de los estudiantes” (OMS, 2025).

El desarrollo del MOODLE con estrategias Web 3.0 pretende favorecer a los jóvenes del Centro, con educación inclusiva promoviendo el desarrollo de competencias y habilidades para que los jóvenes tengan una salud mental positiva pese al internamiento, generando ambientes sanos donde ellos puedan desenvolverse.

Trastorno de la conducta

“El trastorno de conducta es un diagnóstico presente en los adolescentes que se manifiesta por comportamientos violentos, reacciones agresivas y carencia de responsabilidad ante las acciones cometidas” (American sychiatric Association, 2014). Además, los jóvenes con un trastorno de conducta presentan un comportamiento desafiante e impulsivo ante la autoridad, pueden verse involucrados en consumo de sustancias y en actividades inadecuadas que van en contra de las normas sociales (Rodríguez Hernández y Barrau Alonso, 2012).

Con el desarrollo del MOODLE 3.0 se motivará a que la reeducación sea efectiva trabajando desde las emociones de los jóvenes e implementando estrategias, consejos, juegos interactivos donde ellos adquirirán el conocimiento necesario para poder implementarlo en el diario vivir, con ello evitar que evadan sus responsabilidades y sean personas conscientes al momento de acatar las normativas que se trabaja en el centro.

Depresión en adolescentes infractores

Un estudio con adolescentes infractores determinó presencia de sintomatología depresiva, presentando niveles de retraimiento por la vida. De igual manera, se encontró que los adolescentes presentaban una pérdida de motivación para realizar actividades, así como pérdida de energía vital (Mayorga et al., 2020).

En concordancia con lo expuesto, dentro del centro de adolescentes se observa que los jóvenes están expuestos a la depresión por el encierro, pérdida de motivación para realizar las actividades planificadas, algunos chicos evaden responsabilidades generando en muchos de los casos inconvenientes a nivel grupal, por ende es importante el desarrollo de un MOODLE con estrategias Web 3.0 donde los adolescentes adquieran conocimientos sólidos de motivación, tips para mejorar la salud mental y consejos para resolución adecuada de conflictos.

1.2 Proceso investigativo metodológico

Según los autores (*Hernández, Méndez y Mendoza, 2014*) El método “mixto”, integra ambos enfoques, argumentando que al probar una teoría a través de dos métodos pueden obtenerse resultados más confiables. Este enfoque aún es polémico, pero su desarrollo ha sido importante en los últimos años.

En el presente trabajo de titulación se aplicará un enfoque mixto ya que tanto los enfoques cuantitativo y cualitativo permitirán correlacionar datos estadísticos como por ejemplo (porcentajes de jóvenes con mala actitud, depresión, disciplina, salud mental deteriorada) información recabada por medio de técnicas de recolección de datos como cuestionarios, entrevistas y fichas de evaluación semanal.

- **Tipo de investigación**

Según (Fernández Ana Zita, 2022) “La investigación descriptiva busca definir, clasificar o categorizar un fenómeno. Es un tipo de investigación no experimental, donde el investigador no tiene control sobre los eventos, variables o ambientes del estudio. Además, tampoco explica por qué se produce dicho fenómeno”

El presente estudio permitirá investigar los rasgos sociales, cualidades y comportamientos que tiene cada joven, para con ello poder implementar estrategias Web 3.0. adecuadas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, resolución de conflictos y fomentar la salud mental.

- **Población**

De acuerdo a Arias y Covinos, (2021) “La población se refiere al conjunto total de individuos, eventos o elementos que poseen características comunes y que son objeto de estudio”

El Centro de Adolescentes Infractores Virgilio Guerrero cuenta con una población de 32 jóvenes infractores, los cuales están divididos en dos secciones y a su cargo están 18 Inspectores Educadores que laboran en turnos rotativos.

- **Muestra**

Según Arias y Covinos, (2021). “Un subconjunto seleccionado de individuos, eventos o entidades extraídos de una población total o universo, con el propósito de llevar a cabo un estudio y hacer inferencias sobre dicha población”

La muestra que se tomará es de 16 jóvenes infractores con edades comprendidas entre los 13 a 17 años, ya que son el grupo de adolescentes más vulnerables según observación y supervisión realizada, debido que son emocionalmente inestables por su

edad, no manejan bien un conflicto, están deprimidos y sufren de ansiedad por el consumo de sustancias. Además, se considerará a 9 inspectores educadores que laboran con el grupo de estudio.

- **Métodos, técnicas e instrumentos**

La presente investigación utilizará el método inductivo – deductivo, ya que mediante la observación específica se llega a conclusiones generales, en lo cual mediante la supervisión de su comportamiento se llega a conclusiones de cuál es el factor de su reincidencia

Según Muñoz Carlos, (2016), refiere que:

“El método inductivo procede de lo particular a lo general; es decir, de la realización y observación de casos particulares descubre relaciones de validez general. Permiten obtener conclusiones para los demás casos sin necesidad de validarlas a todas ellas.

Método deductivo, procede de lo general a lo particular. El procedimiento deductivo es válido cuando sus premisas son de tal naturaleza que permiten apoyarnos en ellas como fundamento seguro para llegar a una conclusión.”

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica e instrumentos	Se aplica a:	Objetivo
Entrevista - guía de entrevista	Inspector educador	Conocer cómo los inspectores educadores mejorarían su trabajo con la aplicación de estrategias web 3.0.

Encuesta - cuestionario en Google en Forms	Jóvenes infractores	Conocer cómo resolver sus problemas con la aplicación de estrategias Web 3.0.
---	----------------------------	--

Nota: Esta tabla muestra las técnicas e instrumentos que se utilizará para realizar el proceso investigativo en base al tema: Entorno virtual de aprendizaje con estrategias web 3.0 que promuevan la salud mental en adolescentes infractores con medidas socioeducativas.

1.3 Análisis de resultados

Mediante la entrevista realizada a un inspector educador de la sección nos da a conocer su punto de vista sobre la implementación de una plataforma virtual de aprendizaje con estrategias web 3.0 para promover la salud mental en los adolescentes infractores del centro Virgilio Guerrero.

Tabla 2

Análisis de resultados de la entrevista

Pregunta	Respuesta del Inspector Educador	Análisis del Resultado
1. ¿Aspectos que afectan la salud mental en los adolescentes dentro del centro?	Dentro de los principales aspectos que afectan a la salud mental en adolescentes infractores es el internamiento por un largo periodo, donde ellos generan altos niveles de ansiedad depresión y estrés; en ciertas ocasiones tienen conflictos con sus compañeros de sección llegando a agresiones físicas. Esto ocasiona una baja autoestima, conductas autolesivas, auto marginación del grupo generando Bullying por parte de sus compañeros.	El encierro prolongado y la convivencia obligatoria con otros jóvenes pueden afectar negativamente la salud mental, incrementando problemas emocionales y sociales. Se requiere apoyo psicológico y estrategias de intervención para reducir estos efectos.
2. ¿Contribución de	En efecto, el centro cuenta con una sala de cómputo donde los jóvenes	La implementación de un EVA con tecnologías

<p>un EVA con estrategias Web 3.0 a la salud mental?</p>	<p>tienen horarios de uso de computadoras, momento en cual se podría planificar actividades interactivas de manera asincrónica y sincrónica con el acompañamiento del inspector educador, quien será guía del uso adecuado del MOODLE. Además, el uso adecuado de estrategias tecnológicas con contenidos sobre la mejora de la salud mental promoverá de manera positiva el comportamiento y resolución de problemas dentro de su entorno.</p>	<p>avanzadas podría ser una herramienta efectiva para promover el bienestar emocional y el aprendizaje, siempre que haya una adecuada planificación y supervisión.</p>
<p>3. ¿Estrategias tecnológicas para mejorar la salud mental?</p>	<p>Las estrategias que se podrían implementar para mejorar la salud mental en los adolescentes serían la proyección de videos, trabajos colaborativos como Paddle, foros, videoconferencias, juegos interactivos en la red, mediante estas herramientas los jóvenes se sentirán atraídos, motivados y aprenderán cómo mejorar su salud mental y la manera adecuada de comportarse con sus semejantes</p>	<p>Estas estrategias fomentan la participación activa y el aprendizaje lúdico, lo que podría contribuir a la reducción del estrés y la mejora de la interacción social entre los adolescentes.</p>

Nota: en la presente tabla se representa el análisis de la entrevista realiza un inspector educador de la sección motivo de estudio.

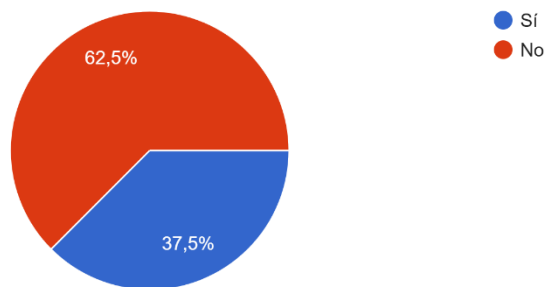
Análisis de resultados encuesta a adolescentes.

La siguiente encuesta se realizó por medio del uso de la plataforma Google Forms

Figura 1

Uso de plataformas virtuales de aprendizaje

1. ¿Has utilizado alguna vez plataformas virtuales de aprendizaje?
16 respuestas

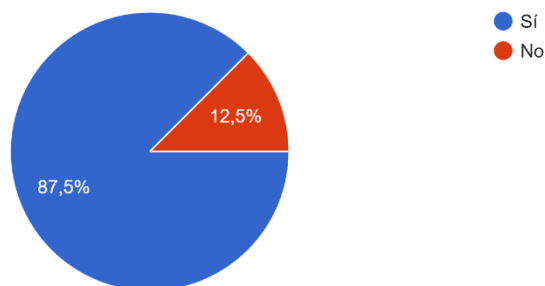


En esta pregunta podemos observar que el 62.5% han utilizado alguna vez una plataforma EVA, y el 37,5% no ha utilizado.

Figura 2

Aprendizaje mediante un entorno virtual interactivo

2. ¿Te gustaría aprender sobre salud mental a través de un entorno virtual interactivo?
16 respuestas



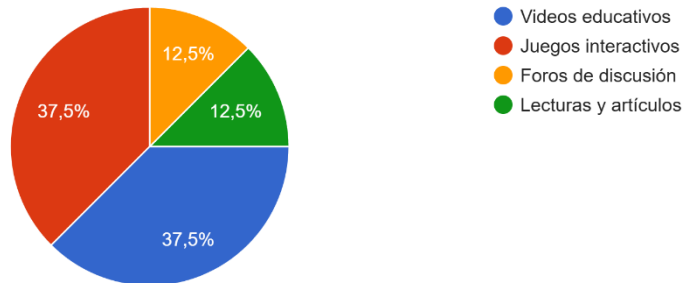
Con respecto si les gustaría aprender sobre la salud mental en un entorno virtual interactivo, el 87.5% opina que sí, mientras que el 12,5% indica que no desearía aprender por medio de esta plataforma.

Figura 3

Tipos de herramientas digitales para aprender

3. ¿Qué tipo de herramientas digitales prefieres para aprender?

16 respuestas



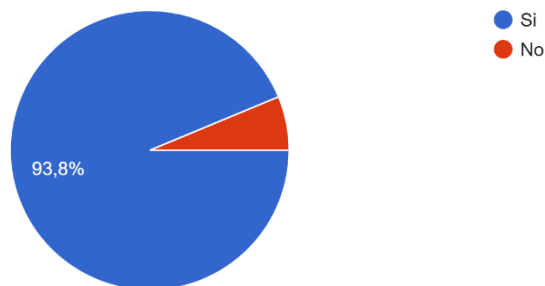
En la pregunta 3 si se observa que el 37,5% desean aprender a través de herramientas digitales como videos educativos y juegos interactivos, por otro lado el 12,5% opina que desea aprender de foros de discusión, lectura y artículos.

Figura 4

Uso de estrategias web 3.0 para la salud mental.

4. ¿Consideras que el uso de estrategias Web 3.0 (realidad aumentada, inteligencia artificial, entornos inmersivos) puede ayudarte a mejorar tu bienestar emocional?

16 respuestas

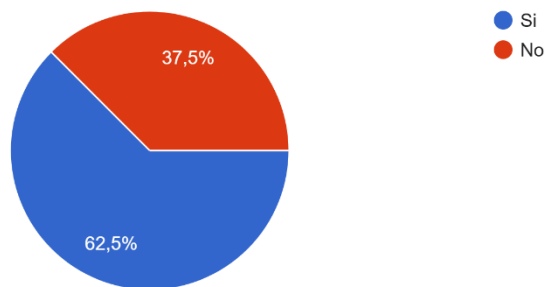


Con respecto al uso de estrategias web 3.0 el 93,8% opina que sí les podría ayudar a mejorar su bienestar emocional, mientras que 6,3% de la muestra opina que no les podría ayudar un EVA.

Figura 5

Uso de entornos para reducir el estrés y la ansiedad

5. ¿Crees que un entorno virtual de aprendizaje puede ayudarte a reducir el estrés y la ansiedad?
16 respuestas

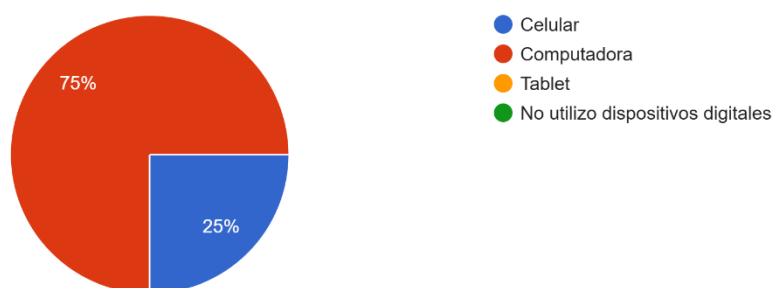


El 62.5% cree que con la implementación de un EVA puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad, y el 37,5% opina que no.

Figura 6

Dispositivos para acceder a contenidos educativos

6. ¿Qué dispositivo prefieres para acceder a contenidos educativos digitales dentro del Centro Virgilio Guerrero?
16 respuestas



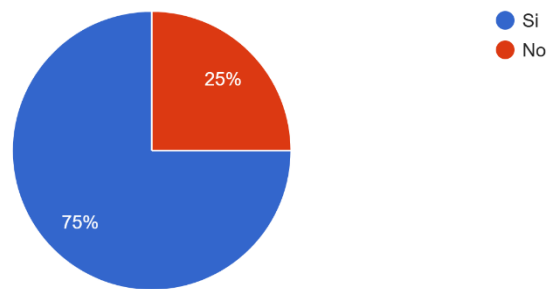
En esta pregunta el 75% prefiere utilizar la computadora para acceder a recursos educativos, y el 25% indica que desearía acceder mediante un celular.

Figura 7

Actividades grupales un EVA

7. ¿Te gustaría participar en actividades grupales dentro de un entorno virtual para mejorar tu salud mental?

16 respuestas



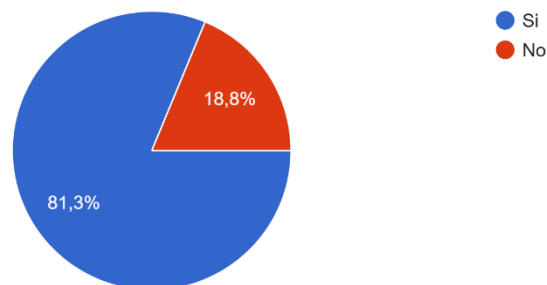
El 75% indica que si le gustaría participar en actividades grupales en un EVA, y el 25% refiere que no.

Figura 8

Uso de plataformas para el desarrollo de habilidades

8. ¿Crees que este tipo de plataformas pueden ayudarte a mejorar tus habilidades sociales y emocionales?

16 respuestas



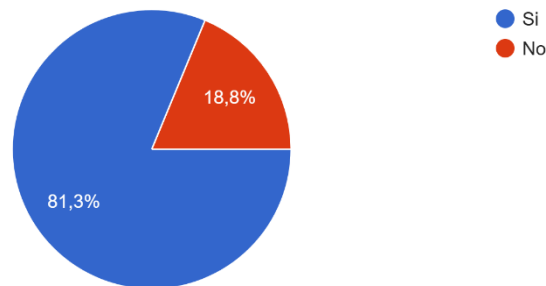
En esta pregunta el 81,3% indica que las plataformas si podrían ayudarle a mejorar sus habilidades sociales y emocionales, mientras que el 18,8% comenta que no.

Figura 9

Terapias o actividades de relajación mediante un entorno virtual

9. ¿Estarías dispuesto a participar en sesiones de terapia o actividades de relajación a través de un entorno virtual?

16 respuestas



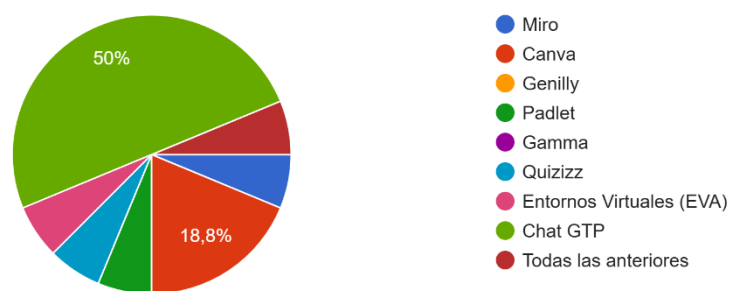
El 81,3% de los jóvenes indica que está dispuesto a participar en sesiones de terapia o actividades grupales y el 18,8% indica que no desearía participar.

Figura 10

Plataformas digitales más utilizadas

10. ¿Cual de las siguientes plataformas digitales has utilizado o conoces?

16 respuestas



El 50% de jóvenes indica que ha usado el Chat GPT, el 18,8% ha utilizado Canva, y el 6,3% han utilizado Quizizz, padlet, miro y Eva; y en la opción **todas las anteriores** de igual forma han utilizado el 6,3% de los encuestados.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1 Fundamentos teóricos aplicados

El presente trabajo de titulación aborda la investigación de la salud mental en jóvenes infractores del centro de adolescentes Virgilio Guerrero; por lo cual se propone el desarrollo de un Entorno Virtual de Aprendizaje con herramientas tecnológicas 3.0, que contribuyan a mejorar la salud mental de los adolescentes que cumplen medidas socioeducativas impuestas por un juez competente.

El desarrollo del EVA permitirá integrar nuevas estrategias en la resolución de problemas, subiendo su nivel de autoestima y procurando mejorar la estabilidad emocional de los adolescentes internos.

El planteamiento del presente trabajo de titulación se basa en una investigación descriptiva.

Según Fernandes (2022), define clasifica o categoriza un fenómeno, donde el investigador no tiene control sobre los eventos, variables o ambientes de estudio.

Por lo cual, es aplicable a los jóvenes internos debido a que no tienen el control sobre sus emociones, siendo variables de comportamiento de los jóvenes por lo que es importante la investigación de rasgos sociales, cualidades y comportamientos que tiene cada joven del grupo de estudio. De esta manera al implementar un EVA con estrategias Web 3.0 interactivas que les permita a los jóvenes desarrollar nuevas habilidades para la vida en el centro y para el momento que se reintegren a la sociedad.

Mediante el presente estudio se permitirá investigar los rasgos sociales, cualidades y comportamientos que tiene cada joven, para con ello poder implementar estrategias Web 3.0. adecuadas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, resolución de conflictos y fomentar la salud mental.

Componente Teórico

Se toma como referencia el enfoque constructivista sociocultural, en el cual los jóvenes construyen su conocimiento a través del entorno donde se desenvuelven e interactúan con sus pares para de esta manera promover el aprendizaje individual y colaborativo generando estrategias adecuadas para la resolución de problemas.

Las tecnologías de la información y comunicación en la actualidad están revolucionando la educación, por lo que es necesario la implementación de un EVA en un centro de adolescentes infractores para promover la salud mental en los adolescentes por medio del uso de estrategias Web 3.0, donde tengan al alcance varios recursos didácticos e interactivos para generar el conocimiento sobre las buenas relaciones interpersonales y la manera adecuada de resolver problemas dentro y fuera del centro.

Componente Teórico

La metodología a aplicarse en la presente propuesta es PACIE y FLIPPED CLASSROOM (aula invertida), la cual nos proporciona ventajas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Mediante la metodología PACIE se fomentará la interacción individual y grupal de manera dinámica e innovadora. Por otro lado, con la metodología Flipped Classroom los jóvenes acceden a los contenidos y realizan actividades individuales y colaborativas; convirtiendo al inspector educador en un guía, de esta manera los jóvenes desarrollaran un aprendizaje significativo.

La metodología PACIE permite estructurar entornos virtuales dinámicos y accesibles, fomentando la autonomía del estudiante y la interacción efectiva. Por su parte, Flipped Classroom invierte el modelo tradicional, facilitando que los estudiantes accedan a contenidos teóricos de manera autónoma y aprovechen el tiempo en clase para la aplicación práctica y la resolución de dudas. Esto favorece un aprendizaje más activo, colaborativo y significativo, permitiendo al docente personalizar la enseñanza y mejorar la participación estudiantil.

Se utilizará la investigación con el método inductivo – deductivo, ya que mediante la observación diaria que se realiza se llega a conclusiones generales del entorno donde se

desenvuelven los jóvenes y se conoce debilidades y fortalezas que cada uno de ellos posee, por lo cual se conoce y se procura aportar estrategias innovadoras para mejorar sus debilidades y fomentar el desarrollo de sus fortalezas por medio de las TIC y TAC.

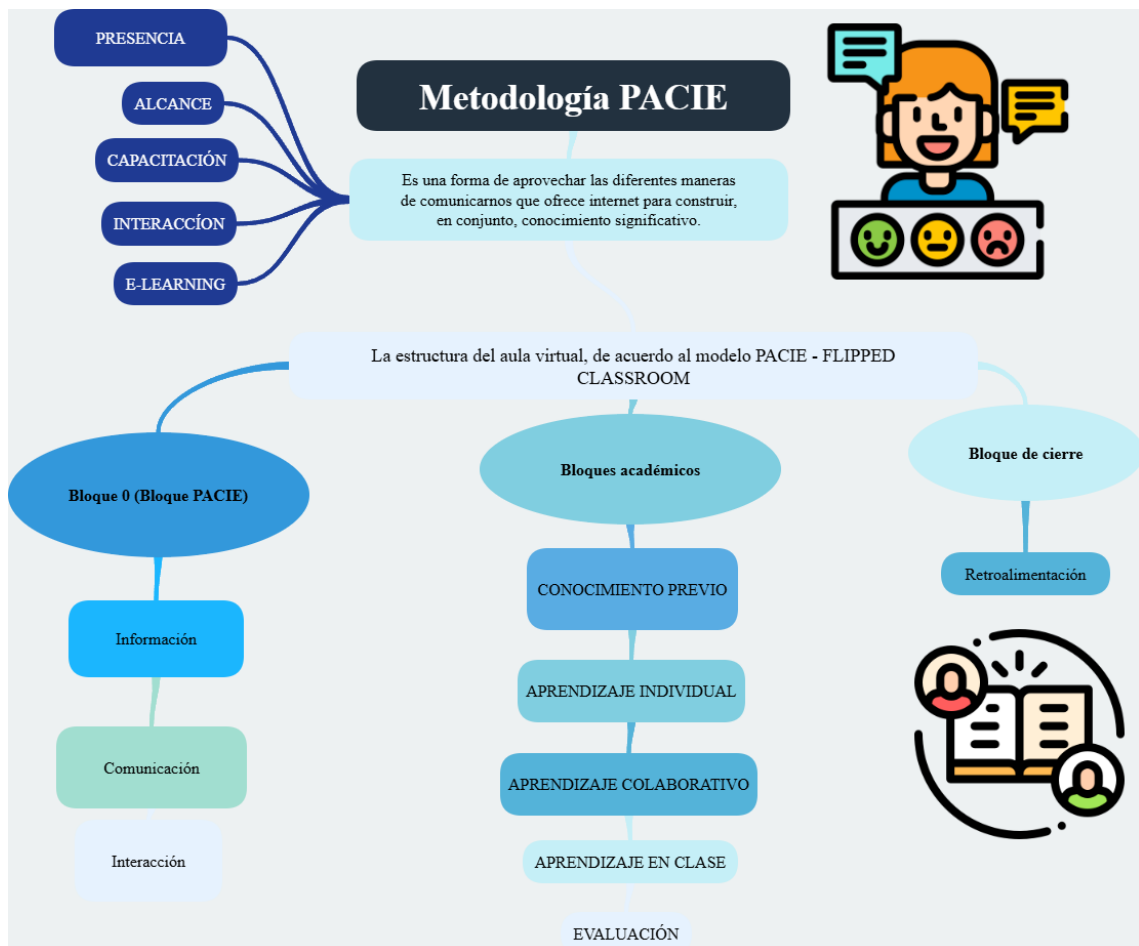
Por otro lado, entre los aportes que permiten la construcción de esta propuesta es la teoría del cognitismo. El cual fomenta el aprendizaje significativo para mejorar sus relaciones interpersonales; mientras que el aprendizaje significativo la experiencia y con la integración de las TIC generará un aprendizaje holístico para diferentes instancias de su vida

1.2. Descripción de la propuesta

a. Estructura general

Figura 11

Estructura de la plataforma MOODLE



b. Explicación del aporte

El desarrollo de un Entorno virtual de aprendizaje con estrategias web 3.0 permitirá que los jóvenes accedan a recursos gratuitos e innovadores por medio de la plataforma Mil Aulas, en la cual se diseñaron varios recursos didácticos interactivos para desarrollar y fomentar el trabajo colaborativo.

En el EVA existen actividades de aprendizaje individual y colaborativo, donde los jóvenes podrán acceder a recursos tecnológicos innovadores lo que le permitirá promover una salud mental adecuada mediante la interacción con sus pares conectados a través de un Moodle.

Recursos de estudio que apoyan el aprendizaje

Los recursos de estudio que apoyarán al desarrollo del aprendizaje significativo en los jóvenes son estrategias Web 3.0 que se diseñaron en herramientas de presentación como: gamma, canva, gennially, entre otras.

Herramientas colaborativas como: padlet, miro, canva, go conqr que desarrollaran su trabajo en equipo promoviendo el desarrollo del aprendizaje para una tener una salud mental adecuada dentro del centro.

Actividades Evaluativas

Las actividades evaluativas desarrolladas en el Moodle son: Kahhot, Quizizz, liveworksheets, entre otros; nos permitirán evaluar los conocimientos adquiridos por parte de los jóvenes con herramientas lúdicas e interactivas, para luego de ello realizar la respectiva retroalimentación si fuera el caso.

PLATAFORMA VIRTUAL – MIL AULAS

El entorno virtual de aprendizaje está estructurado de la siguiente manera:

Página de inicio: presenta la información general del curso.

Figura 12

Presentación del curso



Bloque PACIE: encontramos la información del inspector educador.

Se compone de presentación, comunicación e interacción entre docente y estudiante.

Figura 13

Bloque PACIE

BLOQUE PACIE

DATOS INFORMATIVOS

Inspector Educador : Lcdo. Carlos Xavier Robles Macas

Email: carlos.robles@atencionintegral.gob.ec

HORARIO DE CLASES ENCUESTRO	HORARIO DE CLASES TALLER
Día - Sábado 10h00 a 13h00	Día - Lunes 16h00 a 18h00

Tutorías virtuales personalizadas por cada sección.

El presente entorno virtual de aprendizaje tiene la finalidad de promover el proceso de enseñanza - aprendizaje de los adolescentes del centro Virgilio Guerrero, a través de la implementación de herramientas interactivas e innovadoras.

Figura 14

Información el inspector educador y el curso



Dentro de la sección de información se encuentra un video dinámico y atractivo sobre la información del inspector educador y la guía del curso en formato PDF.

Figura 15

Conexiones sincrónicas y cronograma del curso



En la sección de comunicación encontramos el cronograma del curso. Además, del link único para las clases sincrónicas.

Figura 16

Interacción



En la sección de interacción los estudiantes podrán realizar preguntas, novedades y recomendaciones que tengan sobre el curso. Además, en el nivel de glosario los jóvenes pueden agregar palabras que sean conocidas con su significado de esta manera mejoran su vocabulario y su interacción.

Figura 18

Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM /

Semana 1

Semana 1

Autoconocimiento y Regulación Emocional Marcar como hecha

BLOQUE ACADÉMICO

Autoconocimiento y Regulación Emocional



CONTENIDO

- 1. Salud Mental:**
 - Definición y su importancia en la vida diaria
- 2. Autoconocimiento Emocional:**
 - Identificación de emociones básicas: alegría, tristeza, enojo, etc.
 - Técnicas para reconocer y comprender nuestras emociones.
 -

OBJETIVO

- Objetivo: Fomentar el autoconocimiento emocional y enseñar técnicas de regulación emocional.

En el bloque académico se desarrollará la estructura **FLIPPED CLASSROOM**, dónde se encontrarán los temas a exponerse dentro la primera semana. Además, el objetivo de la clase para la semana.

El tema de autoconocimiento y regulación emocional generará en el joven un impacto positivo en el desarrollo de sus habilidades y conocimientos, con la comprensión de sus acciones podrá darse cuenta de sus errores y mejorarlo de tal manera que pueda solucionar problemas de manera efectiva creando un ambiente armónico para en un futuro reintegrarse a la sociedad de manera efectiva.

Mediante el desarrollo de estrategias web 3.0 se proveerá de herramientas innovadoras que generen una mejora continua en los jóvenes.

Figura 19

Conocimiento previo

The screenshot shows a learning platform interface. At the top, there is a header for 'CONOCIMIENTO PREVIO'. Below it, a video player displays a video titled 'La salud mental en adolescentes infractores: un desafío social'. To the right of the video player, there is a list of resources:

- Tips como mejorar la salud mental (Marked as done)
- Video Interactivo salud mental (Marked as done)

Three blue arrows point from the video player area to three separate resource preview cards on the right:

- LA SALUD MENTAL**: Equilibrio Mental: Descubre el camino hacia el bienestar. ¿QUÉ ES LA SALUD MENTAL? IMPORTANCIA DEL AUTOCUIDADO. TIEMPO PARA UNO MISMO. UNA BUENA ALIMENTACIÓN.
- Video interactivo salud mental**: A video player showing an animated scene of a person sitting in a chair.
- MIRA MENTAL**: Después de observar el video, complete el siguiente organizador grafico sobre: ¿Qué es la salud mental y cuál son sus consecuencias? Below this is a Miro board with a flowchart diagram.

Conocimientos previos: se ha implementado estrategias interactivas que promuevan el proceso de aprendizaje. Se ha diseñado presentaciones en gamma, infografías, videos y organizadores gráficos colaborativos fortaleciendo la participación de todos los jóvenes para promover la salud mental en los adolescentes.

Figura 20

Aprendizaje individual

The screenshot shows a learning platform interface for 'APRENDIZAJE INDIVIDUAL'. It features a video player with a video titled 'HÁBITOS SALUDABLES para adolescentes y niñas EN LA ADOLESCENCIA'. Below the video player, there is a list of activities:

- Habitos Saludables (Marked as done)
- Sopa de letras (Pending to do)
- CUESTIONARIO SALUD MENTAL (Marked as done)

The 'CUESTIONARIO SALUD MENTAL' activity includes a QR code and a link to a Kahoot! challenge: https://kahoot.it/challenge/0508149?challenge-id=790dbe58-35cb-4acc-82f9-b72944921112_1739902500695. Below the link, there is a section for inviting more players, including a QR code, a code (0508149), and a link to the challenge.

Aprendizaje individual: se ha agregado un video, una herramienta H5P – sopa de letras y un cuestionario en Kahoot relacionado al aprendizaje previo. En el que el joven desarrollará su propio conocimiento a partir de las herramientas digitales otorgadas. Además, no podrá avanzar si no cumple con las actividades previas.

Figura 21

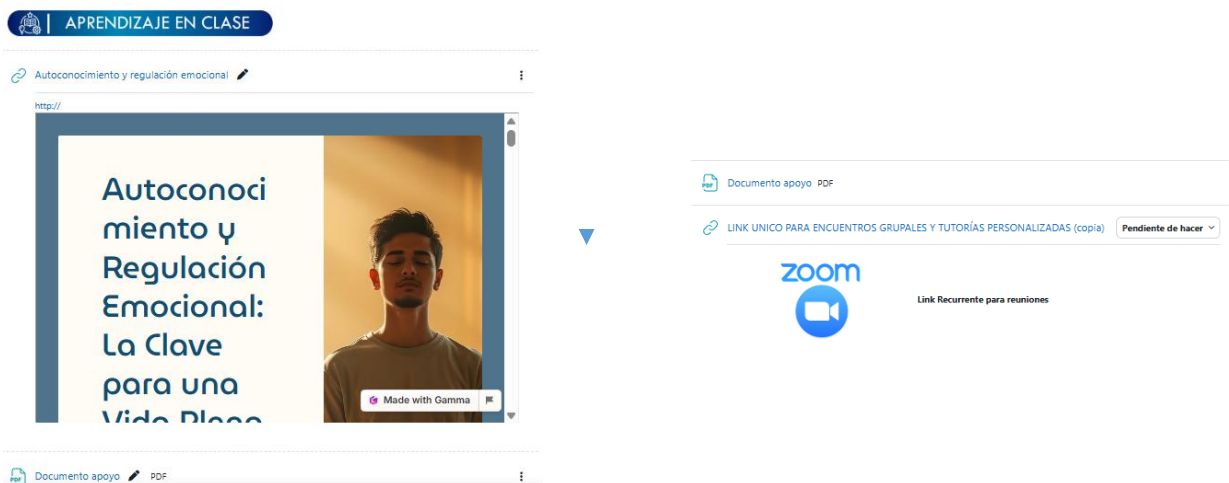
Aprendizaje colaborativo



Aprendizaje colaborativo: mediante un video interactivo los jóvenes tendrán que contestar preguntas que están inmersas en el mismo esto les ayudará a mejorar su concentración para después comentar en un foro con fundamentos y opinar en el de sus compañeros. Generando una participación activa.

Figura 22

Aprendizaje en clase



Aprendizaje en clase: durante el desarrollo de la clase sincrónica el inspector educador realiza la presentación en Gamma sobre el Autoconocimiento y regulación emocional, además contesta las dudas que tengan los jóvenes. Dentro de este punto encontrará documentos PDF con mayor información del tema de la semana 1.

Adicional se muestra el link de conexiones recurrentes para tutorías y clases.

Figura 23

Evaluación

The screenshot displays a digital interface for an evaluation. At the top, there is a blue header with a calendar icon and the word "EVALUACIÓN". Below this, two items are listed:

- CUESTIONARIO SEMANA 1**: Includes a pencil icon, a status of "Pendiente de hacer", and dates: "Abrió: viernes, 21 de febrero de 2025, 13:41" and "Cerró: domingo, 23 de febrero de 2025, 23:55". Below the dates, it says "Realice el siguiente cuestionario según la tematica abordada en la semana 1".
- TAREA SEMANA 1**: Includes a folder icon, a status of "Pendiente de hacer", and dates: "Apertura: jueves, 20 de febrero de 2025, 00:00" and "Cierre: jueves, 27 de febrero de 2025, 00:00". Below the dates, it says "Tarea: Plataforma de Apoyo Digital con IA y Web 3.0". Underneath, an objective is stated: "Objetivo: Crear un espacio digital colaborativo donde los jóvenes puedan compartir experiencias y acceder a recursos de salud mental, utilizando inteligencia artificial y tecnologías Web 3.0."

Evaluación: se analizará y medirá la adquisición de conocimientos por parte de los jóvenes. En base a un cuestionario creado por el inspector educador y una tarea donde puedan compartir experiencias e investigar más acerca del tema tratado. De esta manera se fortalecerá el aprendizaje significativo como lo indica Ausubel, el joven relaciona el conocimiento previo con el nuevo.

Figura 24

Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM

Semana 2

Semana 2

The screenshot shows a digital interface for an academic block. At the top, it says "Habilidades Sociales y Comunicación Asertiva" with a "Marcar como hecha" button. Below this is a blue header with a graduation cap icon and the text "BLOQUE ACADÉMICO". The main title is "Habilidades Sociales y Comunicación Asertiva". There is a central graphic with icons representing communication and social skills. Below this is another blue header with a folder icon and the text "CONTENIDO". The content is organized into two numbered sections:

- 1. Comunicación asertiva.**
Definición y principios de la comunicación asertiva.
Diferencias entre comunicación asertiva, pasiva y agresiva
- 2. Escucha activa.**
Técnicas para escuchar con empatía y responder adecuadamente.

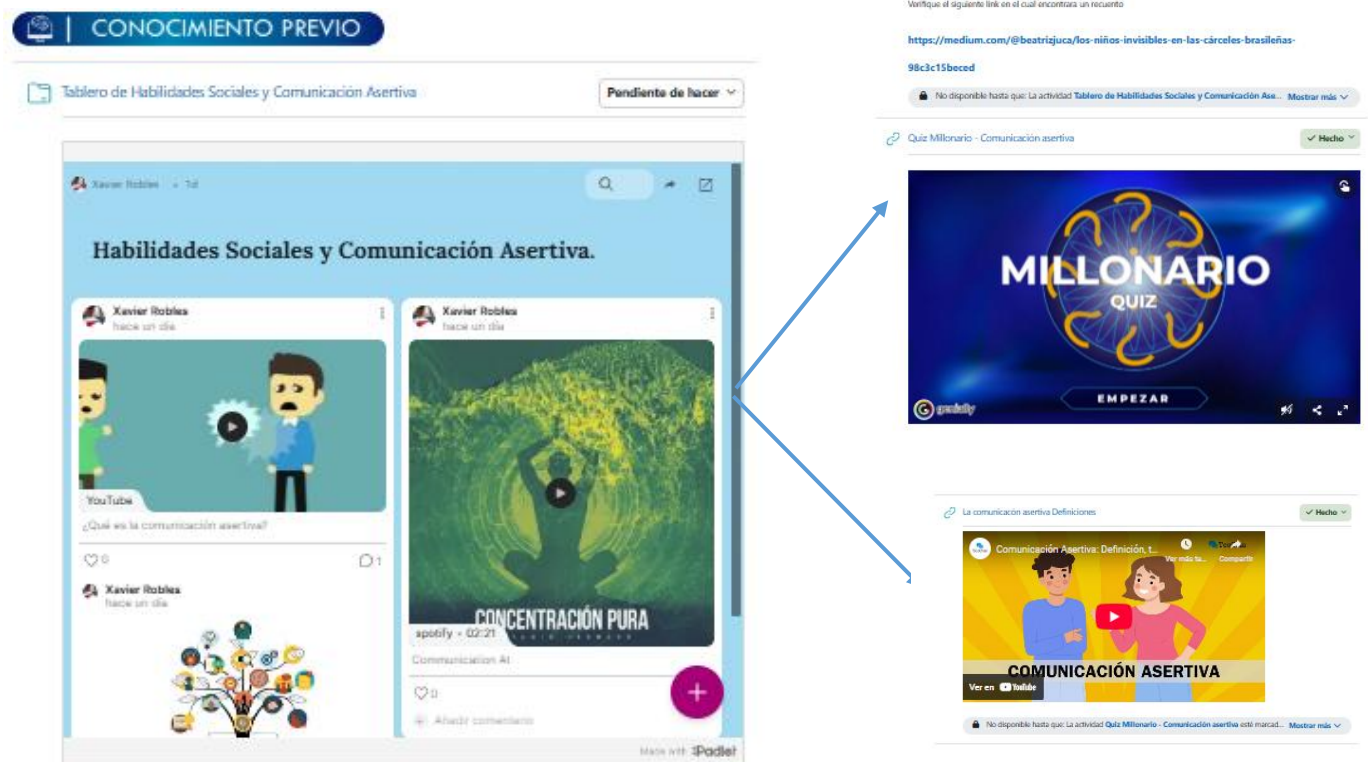
At the bottom, there is a blue header with a magnifying glass icon and the text "OBJETIVO". Below it, the objective is stated: "Objetivo: "Desarrollar en los jóvenes habilidades de comunicación asertiva y escucha activa para mejorar su expresión, empatía y resolución de conflictos, facilitando su reinserción social."

En la semana 2, del curso de salud mental el tema a tratarse es la comunicación asertiva y la escucha activa, la cual promueve el desarrollo de una comunicación clara y concisa en los jóvenes fortaleciendo sus valores interpersonales como: la empatía, el respeto, responsabilidad entre otros, que son parte del proceso de reeducación que se imparte dentro del centro.

La metodología a desarrollarse en esta semana es **FLIPPED CLASSROOM**.

Figura 25

Conocimiento previo



Conocimiento previo: en un padlet se incrusta un vídeo donde los estudiantes lo observarán y comentarán sobre las habilidades sociales que cada uno tiene.

Además, realizarán un cuestionario en la herramienta de Gennially en él aprenderán de una manera interactiva y divertida, lo que incentiva al aprendizaje significativo. Adicionalmente, se integran más contenidos digitales en PDF y videos.

Figura 26

Aprendizaje individual




The screenshot shows a Quizizz interface for an individual learning activity. At the top, there is a blue header with a person icon and the text 'APRENDIZAJE INDIVIDUAL'. Below this, there is a section titled 'Cuestionario interactivo de la comunicación asertiva' with a link to a Quizizz quiz. The link text says: 'En el siguiente Link: <https://quizizz.com/join/quiz/60540402dbf05a001b15a0b6/start?studentShare=true> podras encontrar un cuestionario para reforzar tus conocimientos'. Below the text is an illustration of three cartoon characters representing different communication styles: 'Passive' (blue shirt), 'Assertive' (yellow shirt), and 'Aggressive' (red shirt). At the bottom of the screenshot, there is a lock icon and the text: 'No disponible hasta que: La actividad La comunicación asertiva Definiciones esté marcada c... Mostrar más ▾'.

Aprendizaje individual: mediante un cuestionario en Quizizz los jóvenes contestarán preguntas sobre las actividades realizadas. Además, realizarán un collage mediante la herramienta H5P generando una visión de cómo eran y cómo se ven ahora.

Figura 27

Aprendizaje colaborativo

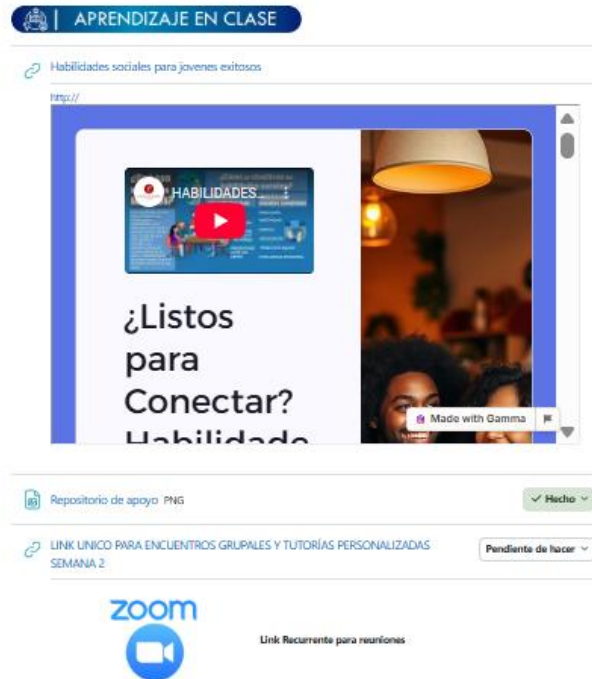


The screenshot shows a Quizizz interface for a collaborative learning activity. At the top, there is a blue header with a group of people icon and the text 'APRENDIZAJE COLABORATIVO'. Below this, there is a section titled 'Trabajo en grupo' with a document icon. The text says: 'Realizar una presentación grupal de 4 jóvenes, en la herramienta digital Canva. <https://www.canva.com>'. Below this, there is a section titled 'Explicación del trabajo colaborativo:' with a list of bullet points: '5 Diapositivas', 'Elementos de la comunicación asertiva con imágenes.', and 'Exposición en clase sincrónica.'. Below the list, it says 'Saludos.'. At the bottom of the screenshot, there is a section titled 'FORO ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN ASERTIVA' with a speech bubble icon. The text says: 'Vencimiento: martes, 1 de abril de 2025, 13:02'. Below this, there is a list of bullet points: 'Realizar un foro de los elementos de la comunicación asertiva explique con sus propias palabras el significado de cada uno de ellos y comente a 1 compañero.'. At the bottom of the screenshot, there is a lock icon and the text: 'No disponible hasta que: La actividad La comunicación asertiva Definiciones esté marcada c... Mostrar más ▾'.

Aprendizaje colaborativo: los jóvenes desarrollarán una presentación en Canva en grupo de 4 personas. También elaborarán un foro sobre los elementos de la comunicación asertiva. Para realizar cada actividad deben desarrollar la anterior.

Figura 28

Aprendizaje en clase



Aprendizaje en clase: los estudiantes ingresarán a sus clases sincrónicas mediante un link único. El inspector educador expondrá su presentación realizada en Gamma y resolverá dudas de los jóvenes y procederá a la retroalimentación si fuese el caso.

Figura 29

Evaluación



Evaluación: para medir los conocimientos adquiridos durante la semana 2, los jóvenes realizarán un cuestionario elaborado por el inspector educador, donde tendrán dos oportunidades y su calificación será la más alta.

También los jóvenes realizarán un muro en Padlet sobre el manejo de habilidades sociales y comunicación asertiva en el que participarán de manera activa promoviendo la construcción de su conocimiento.

Figura 30


*Bloque académico: PACIE -FLIPPED CLASSROOM /
Semana 3*

Semana 3

Toma de Decisiones y Planificación del Futuro Marcar como hecha

BLOQUE ACADÉMICO

Toma de Decisiones y Planificación del Futuro



CONTENIDO

- **La toma de decisiones.**
 - o ¿Qué es la toma de decisiones y los factores que influyen en ella.
 - o Decisiones impulsivas vs. decisiones reflexivas.
- **Consecuencias de las decisiones.**
 - o Reflexionar sobre las consecuencias a corto y largo plazo de nuestras decisiones.
 - o Ejercicios prácticos sobre decisiones cotidianas.

OBJETIVO

- o **Objetivo:** Desarrollar en los adolescentes la capacidad de tomar decisiones responsables, con conciencia de sus consecuencias, y ayudarlos a establecer metas personales a corto y largo plazo.

Semana 3: Los contenidos a desarrollarse son la toma de decisiones y planificación del futuro de los jóvenes infractores permitiéndoles asumir responsabilidades en sus acciones pasadas generando estrategias para un futuro mejor motivándolos a ser personas conscientes y diferentes que promuevan el cambio en la sociedad. La metodología implementada es FLIPPED CLASSROOM que les ayuda aprender de manera didáctica.

Figura 31

Conocimiento previo

CONOCIMIENTO PREVIO

Toma de decisiones y planificación para el futuro Hecho



Ocho pasos para enseñar a tomar decisiones Hecho

Verifique el siguiente link en el cual encontrará 8 pasos para la toma de decisiones.
<https://centroapapazooce.org/blog/aprender-a-tomar-decisiones/>

No disponible hasta que: La actividad 'Toma de decisiones y planificación para el futuro...' Mostrar más

Toma de Decisiones y Planificación del Futuro: ¡Tu Camino



Made with Gamma

Conocimiento previo: los jóvenes desarrollarán una lluvia de ideas en la plataforma MIRÓ sobre la toma de decisiones. En este espacio los jóvenes encontrarán un repositorio en PDF y una presentación en Gamma elaborada por el inspector educador que les permite construir su propio concepto sobre la toma de decisiones para su futuro.

Figura 32

Conocimiento Individual



Conocimiento individual: los jóvenes observan un video incrustado en la plataforma y desarrollarán una actividad en H5P – sopa de letras de acuerdo a lo observado en el video, tomando en cuenta que no podrán realizar la actividad sin que hayan culminado la anterior.

Figura 33

Aprendizaje colaborativo

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Actividad grupal 4 Jovenes: Flashcards sobre Toma de Decisiones y Planificación del Futuro

Instrucciones:

1. Crea un conjunto de **flashcards** (tarjetas de memoria) utilizando **GoConqr**.
2. En cada **tarjeta**, escribe una **pregunta** en el reverso relacionada con **Toma de Decisiones o Planificación del Futuro**
3. **Comparte** tus flashcards con otros (Clase) para fomentar el aprendizaje colaborativo y la reflexión en grupo.

Saludos.

FORO METAS FUTURAS Pendiente de hacer

Vencimiento: martes, 1 de abril de 2025, 13:02

- Realizar un foro sobre:
- **¿Cómo crees que las decisiones que tomas hoy pueden afectar tu futuro?**
- Los jóvenes deben responder a la pregunta inicial de manera reflexiva y personal, explicando sus pensamientos y experiencias.
- Pueden comentar sobre las decisiones que han tomado en su vida, cómo se sienten al respecto y qué cambios creen que podrían hacer en su proceso de toma de decisiones.

Para cerrar el foro, se pide a los participantes que reflexionen sobre lo aprendido en el debate.

No disponible hasta que: La actividad **Sopa de Letras - Toma de Decisiones y Planificación ...** Mostrar más

Aprendizaje colaborativo: mediante un trabajo en grupo los jóvenes desarrollarán un conjunto de flash Card en la plataforma Go Conqr, la cual les ayudará a promover acciones sobre sus errores. Además, realizarán un foro sobre ¿cómo afecta la toma decisiones en su futuro?

Generando una participación activa, crítica y responsable por parte de los adolescentes.

Figura 34

Aprendizaje en clase

APRENDIZAJE EN CLASE

Decisiones acertadas

Aquí 5 consejos PARA TOMAR DECISIONES ACERTADAS

- metas**
Establece metas y objetivos
- planeación**
Planifica cada día
- constancia**
Se constante con las acciones
- enfoco**
Dale enfoque a tus acciones

LINK UNICO PARA ENCUENTROS GRUPALES Y TUTORÍAS PERSONALIZADAS SEMANA 3 Hecho

zoom
Link Recurrente para reuniones

Aprendizaje en clase: los estudiantes ingresaran a sus clases sincrónicas mediante un link único. El inspector educador presentará una infografía realizada en Canva y resolverá las dudas que han generado los jóvenes durante toda la semana.

Figura 34

Evaluación

The screenshot shows a Moodle interface for an evaluation. At the top, there is a blue header with a calendar icon and the word 'EVALUACIÓN'. Below this, there are three main sections:

- CUESTIONARIO SEMANA 3:** A section with a calendar icon. It states 'Abre: domingo, 20 de abril de 2025, 19:00' and 'Cierra: domingo, 20 de abril de 2025, 19:00'. A button labeled 'Pendiente de hacer' is on the right. The instruction is 'Realizar el siguiente cuestionario'.
- Envío de liveworksheets:** A section with a plus icon. It states 'Apertura: martes, 15 de abril de 2025, 00:00' and 'Cierre: martes, 22 de abril de 2025, 00:00'. It features a 'LIVEWORKSHEETS' logo and the instruction 'Realiza la siguiente actividad ingresa al Link' followed by the URL <https://www.liveworksheets.com/w/es/educacion-infantil/156159>. A bullet point indicates 'Envío las respuestas al correo: e1720049376@uisrael.edu.ec'.
- Tarea Digital: Metas Personales Rápidas - SEMANA 3:** A section with a plus icon. It states 'Apertura: martes, 1 de abril de 2025, 00:00' and 'Cierre: domingo, 20 de abril de 2025, 00:00'. A button labeled 'Pendiente de hacer' is on the right. It includes an **Objetivo:** 'Reflexionar sobre tu situación actual y establecer metas usando herramientas digitales.', an **Instrucciones:** section with '1. Evaluación rápida Google Forms' and a bullet point 'Responde en una encuesta breve sobre tus estudios y hábitos.', and an **Entrega:** section with a bullet point 'Comparte los enlaces de la encuesta y el documento antes del [20 de Abril de 2025].' and the URL https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5dw304cMg9HIGZvoYmAtyPLeNu9_dekRm8Cotnc17vf7NQ/viewform?usp=header.


Evaluación: los jóvenes resolverán un cuestionario elaborado por el inspector educador en la aplicación H5P de Moodle. Además, realizará una tarea en la herramienta Liveworksheets donde enviará al correo institucional del inspector educador.

Los jóvenes contestarán una encuesta sobre sus hábitos de estudio para poder generar estrategias de mejora continua incluyendo la plataforma Moodle presente.

Figura 35

Bloque cierre: PACIE

BLOQUE DE CIERRE

 **BLOQUE CIERRE**

[Encuesta final del taller Salud Mental](#)

¡Queremos mejorar!

Tu opinión es clave para fortalecer este curso y seguir promoviendo la salud mental, que es la base de nuestras vidas.

Accede al siguiente enlace para responder la encuesta:
[\[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSera#Wq6PXSj5oc54Kkm0BBpWdaDFZnmYdIMl5rg4TVnTwQ/viewform?usp=header\]](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSera#Wq6PXSj5oc54Kkm0BBpWdaDFZnmYdIMl5rg4TVnTwQ/viewform?usp=header)

¡Gracias por tu apoyo!



Bloque cierre: al finalizar el curso los jóvenes resolverán una encuesta sobre el taller de salud mental y una retroalimentación del mismo.

También, accederán a otra encuesta en Google Forms para mejorar las estrategias web 3.0 desarrolladas en el entorno virtual de aprendizaje por parte del inspector educador. De esta manera los jóvenes serán partícipes de cómo les pareció las estrategias utilizadas por parte del inspector educador, promoviendo de esta manera la mejora continua en los procesos de enseñanza – aprendizaje mediado por la TIC y TAC.

c. Estrategias y/o técnicas

Describe las estrategias y/o técnicas que se emplearon en la construcción del producto.

En el presente entorno virtual de aprendizaje se empleó estrategias web 3.0 con aplicaciones didácticas e interactivas que contribuirán en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Recursos Moodle:

Los recursos utilizados en el (EVA) para la promover la salud mental en jóvenes son:

Archivo: documentos digitales en PDF, Word, Presentaciones, imágenes, en el cual los jóvenes pueden acceder de manera autónoma desde cualquier dispositivo conectado al internet.

Etiqueta: información para diferenciar un recurso de otro. Puede colocar textos, imágenes, o códigos.

URL: son enlaces para redireccionar a diferentes páginas Web.

Videos: repositorio en línea donde se puede acceder a distintos contenidos ilustrativos para la adquisición de conocimientos de una manera atractiva mediante imágenes y sonido; los cuales están incrustado con código embebido dentro de la página para evitar distractores.

Carpeta: permite agrupar distintos documentos para una mejor organización.

Paquete IMS Content: Importa contenido interactivo o lecciones compatibles con Moodle.

Actividades Moodle

Mediante el presente Moodle el estudiante podrá interactuar con el docente y otros estudiantes.

Chat: permite conversaciones en tiempo real.

Foro: son el intercambio de puntos de vista donde generan debates de manera abierta entre jóvenes.

Cuestionario: permite evaluar los conocimientos adquiridos mediante plataformas evaluativas online. Se otorga una nota a los jóvenes.

Tacita de café: permite al joven realizar preguntas, observaciones o inquietudes al inspector educador.

Glosario: crea definiciones de los términos utilizados en la asignatura desarrollada.

Tareas: permite que los jóvenes envíen trabajos o proyectos de manera individual o en equipo

H5P: permite crear presentaciones creativas, videos interactivos, cuestionarios y recursos didácticos (crucigramas, sopa de letras).

Plataforma ZOOM: permite tener conexiones de manera sincrónica con inspectores educadores y jóvenes.

Códigos QR: permite conectarse al recurso digital mediante el escaneo de un código.

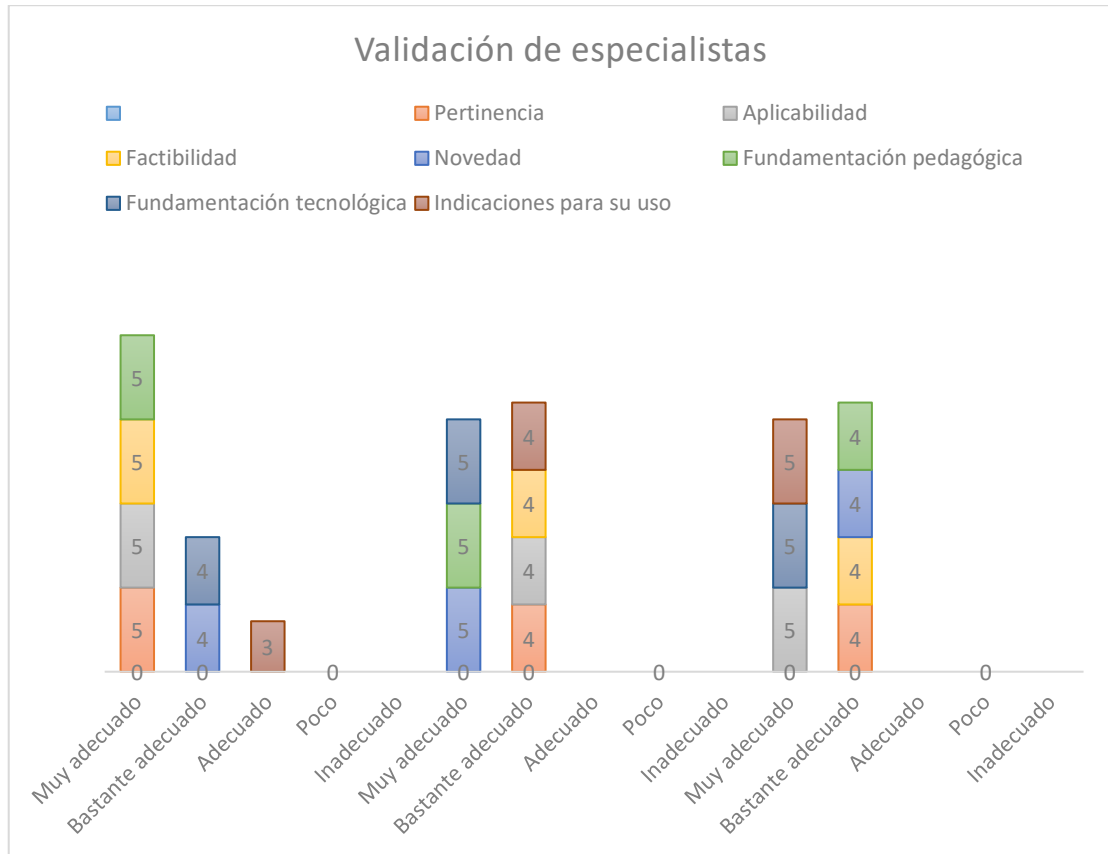
1.3 Validación de la propuesta

El presente Entorno Virtual de Aprendizaje fue valorado por docentes de con título de cuarto nivel con experiencia en el campo de la educación en nivel de básica y con jóvenes con medidas socioeducativas.

Los puntos valorados fueron: pertinencia, aplicabilidad, factibilidad, novedad, fundamentación pedagógica, fundamentación tecnológica e indicaciones para su uso. Con una valoración del 1 al 5, siendo 5 la más adecuada.

Figura 36

Valoración de especialista



Nota: de acuerdo al análisis de resultado de los especialistas, consideran que el EVA es bastante adecuado en la pertinencia, aplicabilidad, factibilidad, novedad, fundamentación pedagógica y tecnológica, un especialista consideró que las indicaciones para su uso eran adecuadas.

Ningún especialista consideró que la plataforma virtual era poco adecuada o inadecuada.

1.4 Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 3

Matriz de articulación

MATRIZ DE ARTICULACIÓN												
TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PACIE - FLIPPED CLASSROOM.	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
Autoconocimiento y Regulación Emocional	Constructivismo socio cultural- Conectivismo	CONOCIMIENTO PREVIO	Generación de ideas	Adquirir conocimientos significativos mediante la interacción y el intercambio de experiencias personales y culturales, enriqueciendo el	R. Miro		✓				✓	
			Estudio de artículos		R. Medium			✓				
			Verificación de presentaciones		R. Gamma	✓						
			Reproducción de videos.		R. YouTube - Vimeo			✓				

		aprendizaje colectivo y fomentando un ambiente colaborativo inclusivo.							
APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Interacción virtual	Participa activamente en actividades individuales interactivas	R.H5P			✓			✓
	Lección		AA. Kahhot				✓		
APRENDIZAJE COLABORATIVO	Generación de ideas	Motivar la aplicación de conocimientos, crear soluciones innovadoras y colaborar en equipos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas, poniendo en práctica lo aprendido.	R. Canva	✓					✓
	Foro		AA. Foro						✓
APRENDIZAJE EN CLASE.	Exposición	Verificar y validar el conocimiento adquirido por los estudiantes a través de evaluaciones específicas y retroalimentación.	AS. Zoom						✓
	Presentación		R. Gamma	✓					
EVALUACIÓN	Evaluación	Verificar y validar el conocimiento	AS. Moodle				✓		

			Tarea	adquirido por los estudiantes a través de evaluaciones específicas y retroalimentación.	AA. Goconqr				✓				
Habilidades Sociales y Comunicación Asertiva	Constructivismo socio cultural- Conectivismo	CONOCIMIENTO PREVIO	Generación de ideas	Adquirir conocimientos significativos mediante la interacción y el intercambio de experiencias personales y culturales, enriqueciendo el aprendizaje colectivo y fomentando un ambiente colaborativo inclusivo.	R. Padlet		✓					✓	
			Estudio de artículos		R. Medium			✓					
			Verificación de presentaciones		R. Gennially	✓							
			Reproducción de videos.		R. YouTube - Vimeo			✓					
		APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Interacción virtual	Participa activamente en actividades individuales interactivas	R.H5P			✓				✓	
			Lección		AA. Quizizz				✓				
		APRENDIZAJE COLABORATIVO	Generación de ideas	Motivar la aplicación de conocimientos, crear soluciones	R. Canva	✓						✓	

		Verificación de presentaciones	experiencias personales y culturales, enriqueciendo el aprendizaje colectivo y fomentando un ambiente colaborativo inclusivo.	R. Gamma	✓							
		Reproducción de videos.		R. YouTube - Vimeo			✓					
	APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Interacción virtual	Participa activamente en actividades individuales interactivas	R.H5P			✓				✓	
		Lección		AA. Livework sheet				✓				
	APRENDIZAJE COLABORATIVO	Generación de ideas	Motivar la aplicación de conocimientos, crear soluciones innovadoras y colaborar en equipos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas, poniendo en práctica lo aprendido.	R. Canva	✓						✓	
		Foro		AA. Foro								✓
	APRENDIZAJE EN CLASE.	Exposición	Verificar y validar el conocimiento adquirido por los	AS. Zoom							✓	

			Presentación	estudiantes a través de evaluaciones específicas y retroalimentación.	R. Canva	✓							
		EVALUACIÓN	Evaluación	Verificar y validar el conocimiento adquirido por los estudiantes a través de evaluaciones específicas y retroalimentación.	AS. Moodle				✓				
			Tarea		AA. Mindomo				✓				

CONCLUSIONES

1. Se concluye que las teorías constructivista socio - cultural y conectivista fomentan el desarrollo de habilidades fortaleciendo el aprendizaje individual y colaborativo, tomando en cuenta la importancia de trabajar con la metodología de PACIE -FLIPPED CLASSROOM para crear un aprendizaje significativo e innovador en la salud mental de los jóvenes del centro.
2. De acuerdo al segundo objetivo el diagnóstico realizado concluye que los jóvenes presentan dificultad en la resolución de problemas y tienen una salud mental deteriorada por la falta de apoyo y seguimiento diario, al implementar una plataforma virtual dentro del proceso de reeducación con estrategias Web 3.0 fortalecerá la interacción, el trabajo individual y colaborativo entre jóvenes, inspectores educadores y familias.
3. Se concluye que la implementación de estrategias web 3.0 en la plataforma virtual MIL AULAS, los jóvenes desarrollaran actividades creativas, lúdicas y participativas que fortalecerá la salud mental desarrollando habilidades y destrezas considerando los estilos de aprendizaje de los jóvenes en su entorno.
4. Mediante la revisión de los especialistas se concluye que el Entorno virtual de aprendizaje con estrategias web 3.0 es innovador, amigable e interactivo para los jóvenes. Además, se revisan las novedades y se realizan los cambios pertinentes para un mejor entendimiento, incorporando más actividades colaborativas y evaluativas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda capacitar a los Inspectores Educadores, funcionarios, jóvenes y familias, sobre el funcionamiento, enfoques y metodología utilizada en el desarrollo de la plataforma virtual, lo que promueve la generación de habilidades y conocimientos para fortalecer la salud mental y la resolución de problemas de manera asertiva en los jóvenes.
- Motivar a los Inspectores Educadores el uso de entornos virtuales de aprendizaje dentro de los procesos de enseñanza -aprendizaje con el uso de estrategias web 3.0, los jóvenes realizarán actividades interactivas individuales y colaborativas, fortaleciendo las relaciones interpersonales dentro del centro.
- Un entorno virtual de aprendizaje contribuye al fortalecimiento de la salud mental de los jóvenes, se recomienda utilizar estrategias web 3.0 para promover la creatividad, participación, pensamiento crítico – reflexivo para mejorar la resolución adecuada de problemas.
- Se recomienda la implementación, actualización y evaluación de la plataforma virtual de aprendizaje, ya que es una herramienta innovadora que contribuirá de manera positiva en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los jóvenes para la reintegración efectiva a la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Escontrela Mao, R., & Stojanovic Casas, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Revista de pedagogía - Escuela de Educación, Universidad Central de Venezuela*, 25(74), 481–502. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006
- Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104–110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104
- del Maestro CMF, W. (2020). Métodos investigación y Diseño de investigación. *Web del Maestro CMF*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/tipos-de-metodos-investigacion-y-diseno-de-investigacion/>
- El constructivismo en educación*. (2023, febrero 3). Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/constructivismo-educacion/>
- Salud mental*. (s/f). Who.int. Recuperado el 14 de marzo de 2025, de <https://www.who.int/es/health-topics/mental-health>
- Vista de Competencias digitales en el uso de aplicaciones web 3.0 en docentes y estudiantes de universidades públicas*. (s/f). *Revistahorizontes.org*. Recuperado el 12 de enero de 2025, de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/848/1591>
- (S/f-a). Unicef.org. Recuperado el 9 de enero de 2025, de <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/salud-mental-en-la-adolescencia-y-la-juventud-qu%C3%A9-saber>
- (S/f-b). Recuperado el 12 de enero de 2025, de http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://posgrado.uisrael.edu.ec/pluginfile.php/11825/mod_resource/content/1/manual_de_normas_apa_7a_completo.pdf

(S/f-c). Recuperado el 12 de enero de 2025, de <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3514/1/UPS-QT03096.pdf>

(S/f-d). Recuperado el 12 de enero de 2025, de http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16865/1/T-8662_MEZA%20GODOY%20EDITHA%20LEONOR.pdf

(S/f-e). Recuperado el 12 de enero de 2025, de <http://file:///D:/XAVIER/ISRAEL/MAESTRIA%20UISRAEL/INVESTIGACION%20DE%20PROYECTOS/Dialnet-ProblemasEmergentesDeSaludMentalEnAdolescentesEcu-9152588.pdf>

(S/f-f). Recuperado el 12 de enero de 2025, de <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/10852/Trabajo%20de%20Grado.pdf>

Aplicación de herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación media. (s/f). Edu.co. Recuperado el 15 de enero de 2025, de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/11069/10037

Gordillo Caicedo, Ana Lucia (2023). Bienestar y educación emocional en la educación superior. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 7(27), 414–428. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.526>

Organización Mundial de la Salud (2022). Salud mental: fortalecer nuestra respuesta. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>.

Sampieri, R., Collado, C. y Lucio, P. (2003). El proceso de investigación y los enfoques cuantitativos y cualitativo: hacia un modelo integral. Metodología de la Investigación. https://www.academia.edu/10204095/SAMPIERI_HERNANDEZ_R_Cap_1_El_proceso_de_investigacion

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTAS

"Estrategias Web 3.0 para fomentar la Salud Mental en Adolescentes Infractores"

Instrucciones: Selecciona la opción que mejor represente tu opinión.
INSPECTOR EDUCADOR: LCDO. CARLOS XAVIER ROBLES MACAS

1. ¿Has utilizado alguna vez plataformas virtuales de aprendizaje? *

Sí

No

2. ¿Te gustaría aprender sobre salud mental a través de un entorno virtual interactivo? *

Sí

No

https://docs.google.com/forms/d/1X2OvOB7PFMad4A8zMVcrLF1_3PSi5YtfbxvnLIECHo4/edit#response=ACYDBNIHuQ7xy8IfvmuMsLM04uTEelz... 1/5

3. ¿Qué tipo de herramientas digitales prefieres para aprender? *

- Videos educativos
- Juegos interactivos
- Foros de discusión
- Lecturas y artículos

4. ¿Consideras que el uso de estrategias Web 3.0 (realidad aumentada, inteligencia artificial, entornos inmersivos) puede ayudarte a mejorar tu bienestar emocional? *

- Si
- No

5. ¿Crees que un entorno virtual de aprendizaje puede ayudarte a reducir el estrés y la ansiedad? *

- Si
- No

6. ¿Qué dispositivo prefieres para acceder a contenidos educativos digitales dentro del Centro Virgilio Guerrero? *

- Celular
- Computadora
- Tablet
- No utilizo dispositivos digitales

7. ¿Te gustaría participar en actividades grupales dentro de un entorno virtual para mejorar tu salud mental? *

- Si
- No

8. ¿Crees que este tipo de plataformas pueden ayudarte a mejorar tus habilidades sociales y emocionales? *

- Si
- No

9. ¿Estarías dispuesto a participar en sesiones de terapia o actividades de relajación a través de un entorno virtual? *

- Si
- No

10. ¿Cual de las siguientes plataformas digitales has utilizado o conoces? *

- Miro
- Canva
- Genilly
- Padlet
- Gamma
- Quizizz
- Entornos Virtuales (EVA)
- Chat GTP
- Todas las anteriores

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

ANEXO 2

FORMATO DE ENTREVISTA

ANEXO 1

FORMATO DE LA ENTREVISTA AL INSPECTOR EDUCADOR

Modelo de Entrevista sobre la Salud Mental en Adolescentes Infractores en un Centro de Internamiento

Entrevistador(a): Buen día, agradecemos su disposición para hablar sobre la salud mental en adolescentes en conflicto con la ley. A continuación, realizaremos algunas preguntas para comprender mejor esta problemática.

1. ¿Dentro del centro Virgilio Guerrero que aspectos considera que afectan la salud mental de los adolescentes?

Respuesta:

Dentro de los principales aspectos que afectan a la salud mental en adolescentes infractores es el internamiento por un largo periodo, donde ellos generan altos niveles de ansiedad depresión y estrés; en ciertas ocasiones tienen conflictos con sus compañeros de sección llegando a agresiones físicas. Esto ocasiona una baja autoestima, conductas autolesivas, auto marginación del grupo generando Bull ying por parte de sus compañeros.

2. ¿Considera que la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje con estrategias web 3?0 (videos, presentaciones, realidad virtual, inteligencia artificial) contribuirán a la mejora de la salud mental de los adolescentes?

Respuesta:

en efecto, el centro cuenta con una sala de cómputo donde los jóvenes tienen horarios de uso de computadoras, momento en cual se podría planificar actividades interactivas de manera asincrónica y sincrónica con el acompañamiento del inspector educador, quien será guía del uso adecuado del MOODLE. Además, el uso adecuado de estrategias tecnológicas con contenidos sobre la mejora de la salud mental promoverá de manera positiva el comportamiento y resolución de problemas dentro de su entorno.

3. ¿Qué estrategias cree usted puedan implementarse con el uso de la tecnología para mejorar la salud mental en los adolescentes?

Respuesta:

Las estrategias que se podrían implementar para mejorar la salud mental en los adolescentes serían la proyección de videos, trabajos colaborativos como Paddle, foros, videoconferencias, juegos interactivos en la red, mediante estas herramientas los jóvenes se sentirán atraídos, motivados y aprenderán como mejorar su salud mental y la manera adecuada de comportarse con sus semejantes.

ANEXO 3

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA

EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital " ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS ".

Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Wilfrido Leonel Mena Pavón
Título obtenido: Magister en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por Tic
C.I.: 1714972484
E-mail: leocat_1414@hotmail.es
Institución de Trabajo: CAI Virgilio Guerrero
Cargo: Inspector Educador
Años de experiencia en el área: 10 años como docente 3 años como Inspector Educador.

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS".

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	x				
Aplicabilidad	x				
Factibilidad	x				
Novedad		x			
Fundamentación pedagógica	x				
Fundamentación tecnológica		x			
Indicaciones para su uso			x		
TOTAL	20	8	3		

Observaciones:

Dentro del contenido digital se puede observar que su elaboración contiene una estructura muy ordenada, de fácil acceso y sobre todo muy amigable para su uso, así como también para que el estudiante de cualquier nivel pueda manejarlo sin inconveniente alguno, o persona interesada en el tema.

Recomendaciones:

Después de revisar cada ítem solo puedo sugerir, que la fundamentación pedagógica y tecnológica estén más acorde al grupo que va dirigido, así como también una mayor gamificación en las evaluaciones, tomando en cuenta que los estudiantes tienen una atención dispersa, por lo demás me parece un excelente trabajo académico y de investigación.

Lugar, fecha de validación: Quito, 15 de marzo 2025





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS**".

Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Diana Espinoza
Título obtenido: MSc. en Educación mención Liderazgo e Innovación Educativa
C.I.: 1723468045
E-mail: dianys231115@gmail.com
Institución de Trabajo: Ciudad de San Gabriel
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 9



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: “ ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS ”

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad	X				
Factibilidad		X			
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	15	16			

Observaciones:

Demuestra un enfoque innovador y necesario para abordar las complicaciones de salud mental en adolescentes.

La creación de una plataforma que ofrece un espacio seguro y accesible para que los adolescentes puedan expresar sus sentimientos y emociones, así como conectarse con otros que enfrentan desafíos similares, es un paso importante hacia la promoción de la salud mental en esta población.

Recomendaciones:

Sin embargo, sería importante considerar la siguiente sugerencia

Evaluación de la efectividad: Sería beneficioso incluir una evaluación más detallada de la efectividad de la plataforma en la reducción de los problemas psicológicos en adolescentes. Esto podría lograrse mediante la implementación de un estudio de seguimiento a largo plazo que monitoree los resultados de los usuarios.

Lugar, fecha de validación:

Quito, 14 de marzo del 2025

Diana Espinoza

Firma del especialista
Diana Espinoza



Universidad
Israel

ESPOG | Escuela de
Posgrados

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **"ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS"**.

Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: MSc. Erika Torres
Título obtenido: Magister en educación mención gestión del aprendizaje por TIC
C.I.: 171646111-4
E-mail: steffania.et@gmail.com
Institución de Trabajo: UE 11 de Octubre
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 11 años



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON ESTRATEGIAS WEB 3.0 QUE PROMUEVAN LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES INFRACTORES CON MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	15	16			

Observaciones:

- El entorno virtual de aprendizaje es pertinente e innovador para el contexto de adolescentes infractores.
- La fundamentación pedagógica y tecnológica es sólida.

Recomendaciones:

- Se recomienda Incorporar ejemplos prácticos en la plataforma, así como ampliar los recursos multimedia para fomentar la interacción entre pares fomentando una salud mental positiva.

Lugar, fecha de validación: 14 de marzo de 2025

Firma del especialista
Erika Torres