



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Webquest-Gamificado: Un
Modelo Didáctico para la
Sensibilización Cognitiva
sobre la Discapacidad
Sensorial.

**XII
CIVTAC**

PONENTE: JORGE CRISTOPHER DELGADO RAMIREZ

id 0000-0002-0123-4031

@ jorgecristopher@gmail.com



Síntesis curricular:

Mi nombre es Jorge Cristopher Delgado Ramirez.

Yo soy docente investigador de la Universidad Técnica de Machala.

Mis redes sociales son:

 @jcdelgadoramirez

 @jocristech

Evolución de la Educación:

- La educación ha sido fundamental en el progreso de las sociedades (Zambrano et al., 2023).
- Factores económicos, políticos y tecnológicos han transformado continuamente el panorama educativo global (Arias et al., 2023).

Desafíos Actuales:

- Adaptación al uso de tecnologías digitales.
- Deficiencias sobre el aprendizaje de discapacidad sensorial.

Objetivo del estudio:

- Analizar el impacto de la Webquest-Gamificada en la educación superior para reducir la brecha cognitiva sobre la discapacidad sensorial.

Evolución e impacto de la globalización en el siglo XXI

Acosta et al. (2020)

Tecnología educativa y aprendizaje en línea.

Abreu (2020)

Sensibilización y educación de la comunidad.

Muñoz (2019)

Gamificación en la educación superior.

Acosta-Yela et al. (2022)

La WebQuest como estrategia didáctica.

Miranda (2023)

WQG como propuesta de innovación.

Delgado (2024)

1

MÉTODO

Deductivo

PARADIGMA

Positivista

ENFOQUE

Cuantitativo

TIPO

Aplicada

DISEÑO

Cuasiexperimental

2

POBLACIÓN

220

MUESTRA

51

3

TÉCNICA

Encuesta

HERRAMIENTA

Cuestionario

4

ANÁLISIS

SPSS V25

NOMBRE DEL RECURSO		MENÚ DE OPCIONES	
TITULO DEL RECURSO			
CONTENIDO 1	CONTENIDO 2	CONTENIDO 3	CONTENIDO 4

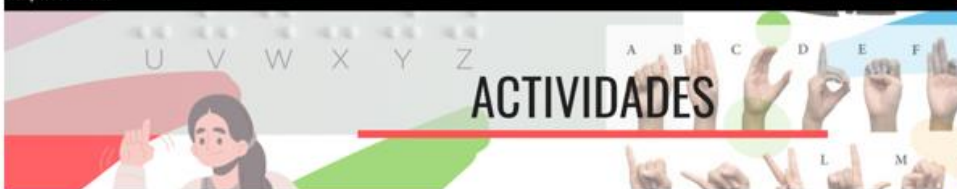
NOMBRE DEL RECURSO		MENÚ DE OPCIONES	
TITULO DEL CONTENIDO 1			
DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO 1			
BOTON SIGUIENTE			

NOMBRE DEL RECURSO		MENÚ DE OPCIONES	
TITULO DEL CONTENIDO 2			
DESCRIPCIÓN DEL NIVEL 1			
DESCRIPCIÓN DEL NIVEL 2			
DESCRIPCIÓN DEL NIVEL 3			
BOTON SIGUIENTE			





Webquest-Garrafado



NIVEL 1

Desafío 1: Anagrama Sensorial: Ordena las letras para encontrar las palabras claves de esta actividad y que enfrentan las personas con discapacidad sensorial. ([Clic Aquí](#))

Actividad-Misión 1.- Exploración de las Discapacidades Sensoriales:

a) Investigar las diferentes formas de discapacidad sensorial (visual, auditiva) y sus impactos en el aprendizaje y la participación en el aula.

b) Responde las siguientes preguntas:

¿Cuáles son las principales características de la discapacidad visual y cómo afectan al aprendizaje y la participación en el entorno educativo?

¿Cuáles son las causas más comunes de la discapacidad auditiva y cómo influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué políticas y leyes nacionales e internacionales respaldan los derechos y la inclusión de personas con discapacidad sensorial en el ámbito educativo?

Se entrega un informe del trabajo.



Resumen

ENTREGA DE ACTIVIDAD 1

U:U1

✓ 0

N.º DE ALUMNOS

85

PUNTUACIÓN MEDIA

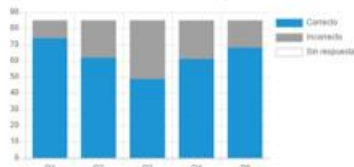
600.0

MÁXIMA PUNTUACIÓN

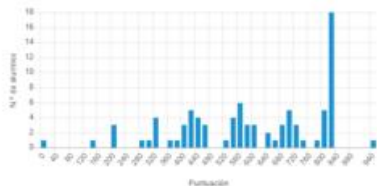
944

Marco Indacochea

Aciertos o errores por pregunta



Distribución de la puntuación



Historia del Braille: ¿Quién fue el creador del sistema de lectura y escritura Braille?



Wordwall



◀ 1 de 5 ▶



		Grupos				Total
		Entrada Control	Entrada Experimental	Salida Control	Salida Experimental	
Búsqueda de recursos	Inicio	8	9	8	0	25
		50,0%	25,7%	50,0%	0,0%	24,5%
	Proceso	1	16	1	0	18
		6,3%	45,7%	6,3%	0,0%	17,6%
	Logrado	7	10	7	35	59
		43,8%	28,6%	43,8%	100,0%	57,8%
Total		16	35	16	35	102
		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

		Grupos				Total
		Entrada Control	Entrada Experimental	Salida Control	Salida Experimental	
Aprendizaje	Inicio	7	10	7	0	24
		43,8%	28,6%	43,8%	0%	23,5%
	Proceso	1	14	1	2	18
		6,3%	40,0%	6,3%	5,7%	17,6%
	Logrado	8	11	8	33	60
		50%	31,4%	50%	94,3%	58,8%
Total		16	35	16	35	102
		100%	100%	100%	100%	100%

La Webquest-Gamificada (WQG) mejora la comprensión de la discapacidad sensorial, cierra la brecha cognitiva promoviendo el aprendizaje inclusivo y motivador en la educación superior.



Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:
@jcdelgadoramirez
jorgecristopher@gmail.com

- Acosta-Yela, Mayra Tatiana, Aguayo-Litardo, Josselyn Paola, Ancajima-Mena, Samuel David, & Delgado-Ramírez, Jorge Cristopher. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. Epub 16 de junio de 2023. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Acosta, M., Betún, A., Delgado, J., & Iñiguez, M. (2020). Las TIC como oportunidad para fortalecer el PEA en los estudiantes con discapacidad visual. *Revista Docentes 2.0*, 9(1), 42-48.
- Abreu, J. L. (2020). Tiempos de Coronavirus: La educación en línea como respuesta a la crisis. *Revista Daena: International Journal of Good Conscience*, 15(1).
- Arias, M. J. V., Merchan, Y. G. H., Viteri, J. A. M., & Vera, A. A. S. (2023). Últimas tendencias de la sociedad del conocimiento en el campo de la gobernanza. *Conocimiento global*, 8(2), 40-46.
- Delgado, J., García, C., Guaicha, K., & Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Docentes 2.0*, 9(1), 49–55. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>
- Miranda, A. L. S. D. (2023). *Webquest e gamificação como estratégia de aprendizagem no ensino médio integrado do Instituto Federal do Amapá–campus Macapá*.
- Muñoz, E. H. (2019). *El informe de evaluación inicial: un camino hacia el reconocimiento y aprecio de la diversidad, que construya ambientes inclusivos en los centros de atención múltiple*.
- Zambrano, E. J. Z., Briones, A. S., Bravo, L. L., & García, S. L. G. (2023). Nuevo paradigma de la gestión del conocimiento en la Educación Superior de Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 29(3), 249-263.