

[Cierre de edición el 30 de abril del 2025]

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580><https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>

educare@una.ac.cr

Metodología Webquest en enseñanza universitaria y escolar: Una revisión sistemática

Webquest Methodology in University and School Education: A Systematic Review

Metodología Webquest no ensino universitário e escolar: Uma revisão sistemática

Cristian Adrián Villegas-Dianta

Universidad de Las Américas

ROR <https://ror.org/0166e9x11>

Grupo de Investigación Educativa en Formación Inicial Docente
Santiago, Chile

ID <https://orcid.org/0000-0001-6224-8974>

Cristian Alexis Sepúlveda-Iribarra

Universidad de Las Américas

ROR <https://ror.org/0166e9x11>

Grupo de Investigación Educativa en Formación Inicial Docente
Santiago, Chile

ID <https://orcid.org/0000-0001-8545-8229>

Isaac Jacob Alcorta-Ramírez

Universidad de Las Américas

ROR <https://ror.org/0166e9x11>

Grupo de Investigación Educativa en Formación Inicial Docente
Santiago, Chile

ID <https://orcid.org/0000-0002-4776-7327>

Recibido • Received • Recebido: 13 / 06 / 2023

Corregido • Revised • Revisado: 30 / 03 / 2025

Aceptado • Accepted • Aprovado: 28 / 04 / 2025

Resumen:

Introducción. La Webquest es una metodología ampliamente usada en el mundo escolar y universitario para plantear situaciones problemáticas que deben ser resueltas por el estudiantado, con apoyo de herramientas tecnológicas y con un fuerte trabajo colaborativo. La pandemia permitió rescatar esta metodología por sus características, la cual a pesar de sus ventajas no está exenta de algunos problemas. **Objetivo.** Analizar la bibliografía actual en la metodología Webquest para identificar sus ventajas y desventajas en el contexto del aprendizaje. **Métodos.** Revisión integradora de bibliografía, cuya búsqueda se realizó en las bases de datos Redalyc, Dialnet Plus, Scielo, WoS, ProQuest, EBSCO, ERIC, a partir del uso de las palabras clave, limitantes en español, cuyos años de publicación fueran entre 2017 y 2022. La estrategia de búsqueda que se utilizó fue el diagrama de flujo Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses (PRISMA); como resultado



<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

inicial se obtuvieron 662 artículos, de los cuales 10 cumplieron los criterios de selección. **Resultados.** Se aprecian una serie de convergencias en torno a la utilidad de la metodología, como también del aporte al aprendizaje del estudiantado; sin embargo, se reconocen algunas debilidades como el tiempo de desarrollo o las habilidades tecnológicas que requiere el profesorado para su construcción.

Palabras claves: Webquest; informática educativa; metodología activa; tecnología educativa.

ODS: ODS 4; educación de calidad.

Abstract:

Introduction. The Webquest is a commonly used educational methodology in schools and universities that poses problem-based situations for students to solve, utilizing technology and promoting collaboration. The COVID-19 pandemic has highlighted the benefits of the Webquest approach, though it is not without its own set of challenges. **Objective.** The purpose of this study is to review recent literature on the Webquest methodology and to evaluate its advantages and disadvantages in the realm of education and learning. **Methods.** A systematic review of the literature was conducted using a selection of databases, including Redalyc, Dialnet Plus, Scielo, WoS, ProQuest, EBSCO, and ERIC, with a search limited to Spanish-language articles published between 2017 and 2022. Keywords were used as the basis of the search, and the Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses (PRISMA) flowchart was utilized as a search strategy. 662 articles were initially identified, of which 10 met the inclusion criteria for the study. **Conclusions.** The review of the literature suggests that the Webquest methodology is useful in facilitating student learning but that there are some limitations, such as the time required to develop the Webquest, and the technological proficiency required of the educators in order to construct it.

Keywords: Webquest; educational informatics; active methodology; educational technology.

SDG: SDG 4; quality education.

Resumo:

Introdução. O Webquest é uma metodologia amplamente utilizada no mundo escolar e universitário para colocar situações problemáticas que devem ser resolvidas pelo corpo estudantil, com o apoio de ferramentas tecnológicas e com um forte trabalho colaborativo. A pandemia tornou possível o resgate desta metodologia devido a suas características, que, apesar de suas vantagens, não está livre de alguns problemas. **Objetivo.** Analisar a literatura atual sobre a metodologia Webquest a fim de identificar suas vantagens e desvantagens no contexto da aprendizagem. **Métodos.** Revisão integrativa da literatura cuja pesquisa foi realizada nas bases de dados Redalyc, Dialnet Plus, Scielo, WoS, ProQuest, EBSCO, ERIC, com base no uso de palavras-chave, limitadas em espanhol, cujos anos de publicação foram entre 2017 e 2022. Como estratégia de busca, foi utilizado o fluxograma de Itens Preferidos para Revisão Sistemática e Meta-Análise (PRISMA). O resultado inicial foi 662 artigos, dos quais 10 preenchiam os critérios de seleção. **Resultados.** Uma série de convergências pode ser vista quanto à utilidade da metodologia, bem como a contribuição para o aprendizado dos estudantes; no entanto, algumas fraquezas são reconhecidas, tais como o tempo de desenvolvimento ou as habilidades tecnológicas exigidas pelos professores para sua construção.

Palavras-chave: Webquest; computação educacional; metodologia ativa; tecnologia educacional.

ODS: ODS 4; educação de qualidade.



Introducción y antecedentes

Aprendizaje y tecnología en educación

Las tecnologías en general han ido transformando la educación superior, sobre todo desde la pandemia del COVID-19 que obligó a un uso intensivo de tecnología, plataformas y recursos para garantizar la continuidad del proceso formativo (Díaz Vera et al., 2021). Estas han apoyado la innovación al permitir el uso de herramientas tecnológicas que proponen nuevos escenarios de aprendizaje, muchos de los cuales, lúdicos (Guerrero Jirón et al., 2020), significativos y expresivos (Martínez Pérez et al., 2021), fomentan nuevas metodologías activas y generan una serie de cambio en ámbitos como la modalidad de clases y la flexibilidad metodológica o en los mismos planes formativos, con clases virtuales asincrónicas y sincrónicas, así como híbridas. La integración de tecnología en educación ha sido progresiva desde hace años en distintos niveles de enseñanza, desde el prebásico al universitario, ha ofrecido opciones de diversificación de las metodologías y de apoyo a los objetivos de aprendizaje a través de la efectividad y aprendizaje significativo (Velázquez-Reyes, 2021). Ello ha resignificado el rol docente académico complementándolo con el sentido de rol moderador y mediador de aprendizaje (Molina Zambrano & Ruiz Morales, 2020), tanto a nivel escolar como universitario.

El contexto descrito va de la mano con una sociedad en constante transformación a partir de la tecnología, ciencia e información, que ha colaborado en el giro hacia un aprendizaje centrado en el estudiantado (Acosta Herrera et al., 2018), el cual, si bien ha sido declarado desde hace unos años, es en el contexto actual donde se ha hecho efectivo y ha generado un escenario que ha potenciado una cultura académica basada en la generación de relaciones de innovación con apoyo de tecnología entre docentes y estudiantes (Aguiar et al., 2019) y ha dado origen al conectivismo que, en el fondo, representa la importancia de las redes de conocimiento y su rol en el propio aprendizaje (González-Sanmamed et al., 2018).

El profesorado universitario debe compatibilizar las demandas sociales, las tendencias en su campo disciplinario que le permitan ser una persona facilitadora de competencias que permitan la incorporación de su estudiantado al mundo laboral (Fernández-Márquez et al., 2018), y la integración de metodologías participativas como estrategia para la generación de aprendizajes; al respecto, las tecnologías resultan un apoyo que permite que el estudiantado asuma un rol de creador y difusor también (Bernate & Vargas Guativa, 2020), de manera que fomenten su motivación. Es así como las tecnologías constituyen un apoyo a estos procesos de aprendizaje, no es el foco aprender su uso por sí solo, se requiere de su apropiación para diversificar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Melo-Solarte et al., 2018). Estas permiten acceder a nuevos entornos virtuales, recursos y tipos de interacción para crear experiencias educativas únicas (Paredes-Chacín et al., 2020; Poveda-Pineda & Cifuentes-Medina, 2020).

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

En la educación superior, las tecnologías son abordadas como un apoyo para generar nuevos escenarios de formación con el objetivo de fortalecer el aprendizaje, ligar al estudiantado a la formación permanente (Castaño Garrido et al., 2018) y desarrollar las habilidades que se requieren en el mundo laboral actual. A su vez, pueden fomentar la diversidad metodológica del profesorado, el rol protagonista del estudiantado y también potencian el desarrollo de prácticas colaborativas y participativas en evaluación, con modalidades que permitan evidenciar sus logros de forma creativa y novedosa (Ibarra Sáiz et al., 2020). En el ámbito del aprendizaje colaborativo mediado por tecnología, el sentido es que un grupo de estudiantes pueda seguir instrucciones diseñadas que permitan explorar, asimilar, acomodar y crear nuevos significados (Astudillo Castro et al., 2018), lo cual puede lograrse con la metodología de la Webquest que, junto con el aprendizaje disciplinario que puede generar, aporta al desarrollo de habilidades digitales como la búsqueda de información, y transversales como la colaboración, pensamiento crítico y aplicación (Katayama Cruz & Rojas Montero, 2021).

La metodología de la Webquest en educación

La Webquest es una metodología que con apoyo de tecnología, busca integrar los recursos de internet en el currículo y, específicamente, la búsqueda de información para resolución de problema, que permitan desarrollar diferentes habilidades en el estudiantado (Adell, 2004), generando experiencias de aprendizaje significativas y colaborativas, mediante el procesamiento de la información que se obtiene de la red (Gallego Gil & Guerra Liaño, 2007). La metodología se caracteriza por el planteamiento de casos y problemas en sintonía con una tendencia actual en educación, donde se busca generar el aprendizaje mediante problemas auténticos o de la vida real (de Arriba de la Fuente, 2008) que el estudiantado resuelva y les permita generar aprendizajes a través de la aplicación de saberes, lo que es aplicado tanto a nivel escolar como universitario.

La fortaleza de la metodología radica en que, al plantear escenarios problemáticos para que el estudiantado enfrente problemas, implica transitar de la memorización al análisis, construcción significativa y apropiación y desarrollo de los aprendizajes. Los problemas propuestos en una Webquest, al buscar un desarrollo colaborativo, potencia el diálogo y el consenso mediante la interacción social (Vargas et al., 2020). Esta metodología permite integrar diversas variables al respecto de la colaboración, pero siempre asegurando, de parte del estudiantado, la comprensión del problema dado, debido a que en su formulación de parte del profesorado, se busca que estén contextualizadas y adaptadas al contexto del estudiantado (Pérez-Cáceres et al., 2011) para que efectivamente le permitan desarrollar el aprendizaje esperado.

La metodología nace en 1995 de la mano de Bernie Dodge y aportes de Tom March en la Universidad Estatal de San Diego de Estados Unidos, pero ha experimentado algunos cambios o más bien ampliaciones desde sus inicios, pasando de ser un método que tiene por objetivo

integrar la búsqueda de información en web para el desarrollo de una respuesta o actividad, hasta la actualidad donde fomentan la construcción de productos, resolución de casos o formulación de proyectos. Un sello actual es la integración de metodologías constructivistas, colaborativas y el uso de redes sociales y herramientas de la web 2.0 ([Heredia Sánchez, 2022](#)).

La Webquest puede ser buscada y adaptada desde internet o construida por el personal docente. En este caso, requiere que el profesorado opere como un diseñador instruccional donde defina objetivos específicos y proponga una secuencia de trabajo a través de la metodología en la cual diseñe ambientes de aprendizaje en los que existan suficientes oportunidades de aprendizaje para todas las personas ([Collazos & Mendoza, 2006](#)), ya sean tanto para acceder al contenido como para el desarrollo de la habilidad propuesta por medio de la resolución del problema inicial. Por tanto, es una metodología altamente planificada que busca la solución colaborativa del problema que plantea; así, entre otras cosas, fomenta el pensamiento crítico, el pensamiento profundo y habilidades analíticas de forma activa ([García et al., 2020](#)), elementos necesarios en la formación del estudiantado universitario. Por otro lado, también la metodología de Webquest se ha usado para favorecer la alfabetización digital, informacional, investigativa e incluso de ciudadanía digital ([Barbosa-Gómez et al., 2019](#)), con lo cual deja en claro su versatilidad metodológica.

El elemento más importante de la Webquest es el planteamiento de una situación problemática, la cual constituye el punto de partida que fija el desafío que debe resolver el estudiantado de manera colaborativa. El problema, que se plantea desde el inicio, permite al estudiantado explorar una vía de resolución, en la cual busca información que le ayuda a contextualizarse y, con ello, pueda construir una propuesta de solución de la problemática inicial. La respuesta al desafío debe materializarse mediante algún producto que queda definido en la sección de tarea que estructura la experiencia, ya que precisa lo que se debe realizar ([Regueira et al., 2021](#)); mientras el desarrollo, propiamente tal, lo ejecuta en el proceso. El proceso fomenta un trabajo activo y colaborativo, donde se van integrando las tecnologías tanto en la búsqueda como en la sistematización de la información y la realización de algún producto digital que contenga o muestre la solución propuesta al problema inicial. Otras dos secciones finales son la evaluación que permite que el estudiantado disponga de antemano de la pauta con la cual se evaluará su trabajo, y la sección de conclusiones en la que se socializa la solución y se reflexiona de manera colaborativa frente a esta.

Para aprovechar las ventajas que propone la metodología, su enfoque debe estar basado en el trabajo en equipo de manera colaborativa, su secuencialidad, recursos de apoyo y los criterios evaluativos ([Palacios Picos, 2009](#)), los cuales son conocidos por el estudiantado desde el inicio para que se pueda desempeñar con base en esos estándares, la tarea en la cual sistematiza la solución a la situación problemática. Si bien existen otras configuraciones de Webquest, la que se basa en la resolución de problemas suele ser la más extendida. Por medio

de la conformación del grupo, y dependiendo el objetivo de aprendizaje, la configuración de la Webquest busca que el estudiantado universitario explore, analice o investigue situaciones para resolver desafíos o problemas, con una fuerte conexión con la vida real (Rocío Gómez et al., 2019) o su futuro desempeño profesional.

Métodos

Proceso de revisión

Para el proceso de llevar a cabo la revisión sistemática se siguieron un conjunto de etapas estandarizadas con base en la propuesta de Sánchez Meca (Sánchez Meca, 2010) y Siddaway (Siddaway et al., 2019), quienes plantean:

1. Una pregunta explícita y definida de investigación.
2. Llevar a cabo una búsqueda amplia y sistemática en la web definida de estudios primarios.
3. Establecer un proceso explícito y replicable para sistematizar los datos.
4. Analizar e interpretar los resultados (Page et al., 2021; Serrano Amarilla et al., 2022).

La búsqueda de los artículos se llevó a cabo bajo los estándares de calidad propuestos en *Declaración PRISMA para revisiones sistemáticas* (Liberati et al., 2009).

Pregunta de investigación

Para el presente estudio, la pregunta de investigación fue: ¿Qué ventajas y desventajas tiene la metodología de la Webquest en el proceso de aprendizaje?, desarrollada bajo la estrategia PICO (Eriksen & Frandsen, 2018), explicitada en la Tabla 1.

Tabla 1: Pregunta de investigación

Acrónimo	Definición	Descripción
P	Problema	Estudiantes sistema escolar y universitario
I	Intervención	Uso de la metodología Webquest
C	Comparación	Efectos en el aprendizaje de la metodología
O	Resultado	Ventajas y desventajas del método Webquest

Nota: Elaboración propia.

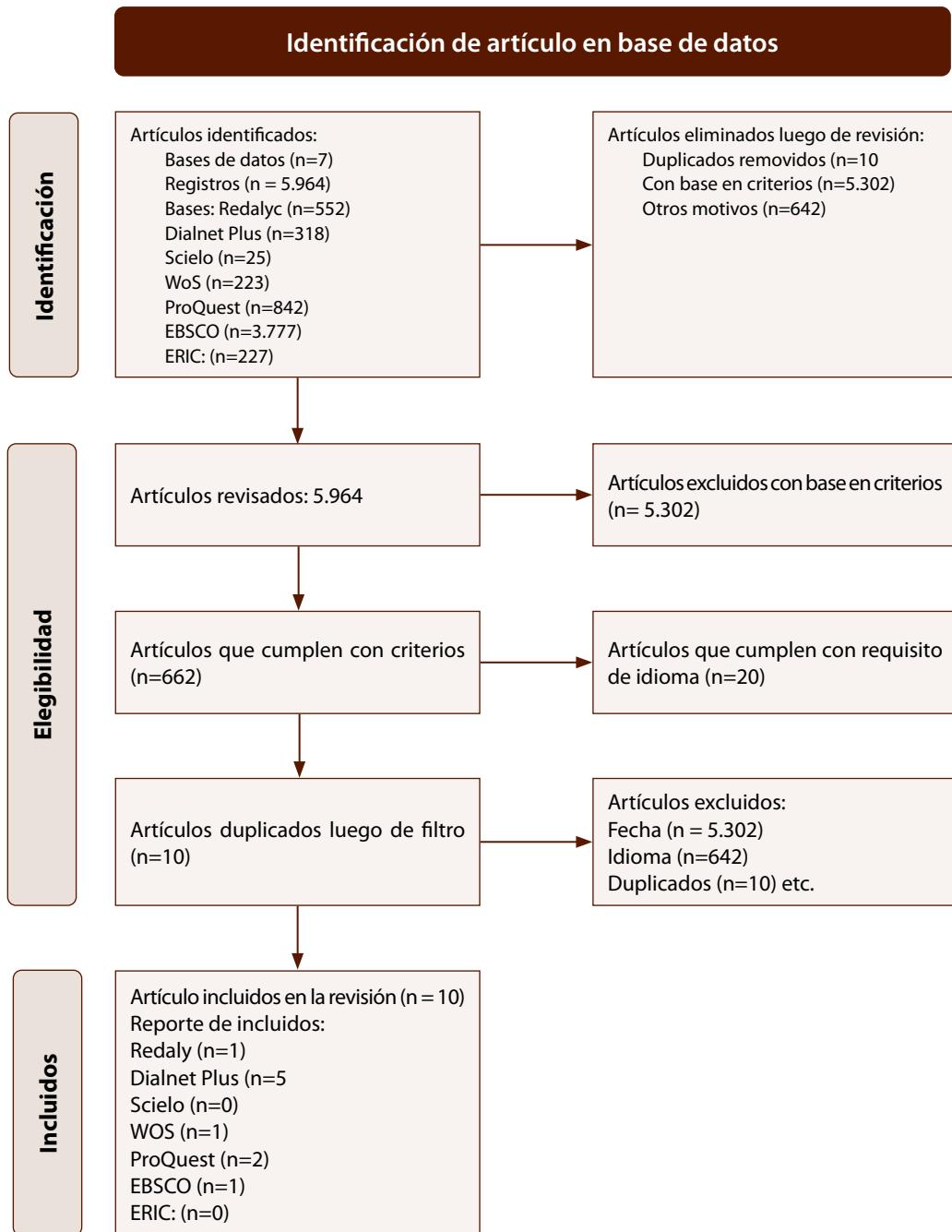
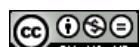


Búsqueda y selección de estudios

1. Se realizó una búsqueda en el Tesauro de la Educación UNESCO-OIE utilizando los descriptores *Webquest* y *web quest*, pero no se encontró el concepto. Sin embargo, considerando que *Webquest* es el término oficial para describir la metodología, se decidió utilizarlo en las bases de datos de publicaciones.
2. Para la búsqueda con el descriptor se utilizó el operador booleano *AND* y *OR* ([Grewal et al., 2016](#)), para combinar y acotar la búsqueda al ámbito educativo escolar y superior.
3. La búsqueda se realizó considerando artículos de los últimos cinco años (2017 a 2022). Esto obedece a la intención de establecer un estado del arte que presente mayor vigencia. La razón de este período es poder atender los últimos 5 años de aplicación de la metodología, la cual ha girado notablemente a la solución de casos y problemas, más que la metodología original tendiente al desarrollo de actividades que procesan la información buscada en la red. La búsqueda fue realizada en el mes de agosto 2022 ([Bramer et al., 2017](#)), se consideraron solo artículos de bases abiertas de datos, artículos de acceso gratuito y en idioma español, en revistas científicas indexadas con revisión de pares.
4. Se revisaron siete bases de datos que cumplían con las condiciones definidas: Redalyc, Dialnet Plus, Scielo, WoS, ProQuest, EBSCO, ERIC.
5. La búsqueda contempló artículos de diseño cualitativo y cuantitativo fruto de procesos investigativos, reflexiones basadas en teoría, y revisión de textos relacionados con el uso de la metodología Webquest en nivel educativo escolar y en el universitario. Se descartaron experiencias didácticas sin resultados de implementación, así como escritos sin sustento teórico ni revisión de trabajos basados en resultados de investigación aplicada.

Evaluación de estudios

Para la selección de los artículos se implementó el diagrama de flujo propuesto por Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses the PRISMA ([Page et al., 2020](#)). A partir del uso del concepto clave, se obtuvieron 5 964 resultados (consideradas todas las bases de datos revisadas), los cuales, al aplicar el criterio de fecha, se redujeron a 662. Posteriormente, al aplicar el criterio de idioma, quedó en 20 artículos. De estos se eliminan 10 al estar duplicados. Luego de aplicar rigurosos criterios de selección, se formó un corpus compuesto por 10 artículos relevantes. Se procedió a crear una matriz de datos en Excel, la cual incluye información valiosa acerca de cada uno de los artículos seleccionados. La matriz incluye categorías como los datos de trabajo, beneficios, problemas, resultados y otros componentes. Con esta matriz, se tiene una visión general y organizada de los artículos seleccionados, lo que facilita el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos, cuyo análisis se realizó a partir del efecto que tiene la metodología en el aprendizaje del estudiantado, lo cual se sistematiza en la [Figura 1](#).

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580><https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr**Figura 1:** Flujograma de selección e inclusión de artículos para revisión**Nota:** Elaboración propia con base en PRISMA ([Page et al., 2021](#)).

Extracción de información

De los 10 artículos que arrojó la sistematización de las bases de datos, 9 corresponden a investigaciones, 7 de ellas a estudios cualitativos (70%), uno a estudio cuantitativo (10%) y dos a estudio mixto (20%), correspondientes una revisión analítica y una reflexión con propuesta didáctica. Desde el punto de vista de los años de publicación, no hay ninguno para el año 2018, uno para el 2019 (10%), seis para el 2020 (60%), tres para el 2021 (30%) y ninguno para el año 2022. En torno a los países de los cuales proceden los artículos de las revistas seleccionadas, uno pertenece a México (10%), cinco a España (50%), uno a Perú (10%), uno a Colombia (10%) y dos a Ecuador (20%). Finalmente, se presenta la matriz de sistematización del análisis de los 10 artículos identificados que cumplen con los criterios (ver Tabla 2).

Tabla 2: Matriz de resultados

ID	Autorías	Tipo de estudio	Objetivo	Principales resultados
1	(Alberca La Torre, 2021)	Cualitativo	Determinar la influencia de la Webquest, como estrategia pedagógica, en la mejora de la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico del estudiantado de primero de secundaria de un colegio de Lima Metropolitana.	De los resultados se infiere que, en primer lugar, la Webquest contribuyó al desarrollo de habilidades cognitivas como es la comprensión lectora. Por otra parte, se destaca la importancia de una buena planificación para la implementación de este tipo de metodología. También se comprueba la hipótesis general: efectivamente existe una mejora significativa de los procesos de aprendizaje por medio del uso de la Webquest.
2	(Álvarez Herrero, 2020)	Cualitativo	Comprobar si el uso de una metodología activa, como el aprendizaje basado en proyectos, sustentada con una herramienta como las Webquest ayuda a mejorar el aprendizaje de los contenidos acerca del cuerpo humano. Esta investigación se llevó a cabo entre alumnado de educación secundaria.	Se comprueba que el uso de la Webquest contribuye a la mejora de aprendizajes del alumnado al que se le aplica, comparado con otro grupo que se somete al mismo contenido, pero con una metodología tradicional. En cuanto a calificaciones, los porcentajes de Notable-Sobresaliente pasan de ser del 38,5% al 70,9% lo que evidencia la fortaleza de la metodología.
3	(Baynat Monreal & Sanz Gil, 2020)	Cualitativo	implementar una Webquest para el aprendizaje de vocabulario específico en lengua francesa en un contexto educativo de educación superior.	En términos de resultados, se constata una valoración positiva de la integración de la WQ por parte de estudiantes. Valoraron las tareas propuestas que les llevaron a adquirir mayores saberes en términos de vocabulario específico. No obstante, a lo anterior sugieren una mayor interactividad en las actividades. Estos resultados llevaron al equipo investigador a aplicar mejoras a las Webquest.
4	(García et al., 2020)	Mixto (Cuali-Cuanti)	Integrar la actividad de la Webquest a través de la creación de la herramienta didáctica que permita desarrollar destrezas individuales y colaborativas tanto en el aula como fuera de ella.	Se puede concluir que la implementación de esta herramienta didáctica facilita las posibilidades didácticas, las cuales potencian las habilidades cognitivas promoviendo el pensamiento crítico y generando un aprendizaje significativo por medio de la creación de recursos digitales. Además, es necesario sugerir que, para conseguir todos estos progresos, se recomienda potenciar las competencias digitales de los grupos profesionales en formación.

continúa



<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

ID	Autorías	Tipo de estudio	Objetivo	Principales resultados
5	(Katayama Cruz & Rojas Montero, 2021)	Cualitativo (documental)	Explorar en la bibliografía acerca de los procedimientos implementados para su creación, las experiencias de aprendizaje que propicia en el estudiantado, la identificación de su estructura y las ventajas de su aplicación, adecuación o innovación en el desarrollo y promoción del aprendizaje colaborativo por medio de la Webquest.	La Webquest favorece el desarrollo de diversas habilidades, además se pone de manifiesto el desarrollo de la participación, propendiendo el aprendizaje colaborativo y el incremento de buenos resultados. La Webquest muestra la necesidad del trabajo colaborativo y la interacción entre los diversos actores educativos para el logro de un aprendizaje significativo. También se releva la importancia de la retroalimentación por parte del personal docente.
6	(Medina-Maldonado et al., 2020)	Mixto (Cuali-Cuantitativo)	Evaluar la estrategia de aprendizaje Webquest empleada en el abordaje de la temática del Marco Legal y Normativo de la educación y el ejercicio profesional de enfermería a nivel nacional.	El resultado más relevante mostró que la estrategia permitió al estudiantado familiarizarse con casos que exigieron dar solución a los problemas, a pesar de no tener ningún tipo de experiencia previa dentro del campo de la enfermería y la salud. En conclusión, el profesorado en el campo de la enfermería está llamado a valorar propuestas didácticas innovadoras que promuevan la utilización colaborativa de contenidos.
7	(Méndez Guerrero, 2020)	Cualitativo (descriptivo-indagatorio)	Establecer un modelo metodológico específico para la enseñanza de las segundas lenguas a partir de la WQ, que pueda aplicarse a la enseñanza del ELE.	Se presenta un modelo metodológico para sistematizar y favorecer el uso de las Webquest en el aula de ELE. Al concretar los pasos y las cuestiones a tener en cuenta para el manejo de las Webquest en la enseñanza de español, vemos más posible que pueda extenderse su uso y que el alumnado llegue a alcanzar un aprendizaje más rico, autónomo, motivador y significativo. Aunque este trabajo se limita a presentar ideas y pautas para la adquisición del español a partir de textos digitales alojados en una Webquest, esperamos que esta propuesta pueda servir también para el aprendizaje de otras lenguas extranjeras y también de otras materias.
8	(Molina Zambrano & Ruiz Morales, 2020)	Cuantitativo	Diseñar un OA que considere el perfil del estudiantado: estilos de aprendizaje, competencias en el diseño arquitectónico y habilidades digitales. Valorar la calidad de la didáctica, general y técnica del diseño del OA, una vez producido.	El equipo experto valoró con la nota máxima la calidad de la metodología didáctica y calidad de contenidos con el puntaje más alto (5). Además, se destaca la veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas y nivel adecuado de detalle. Se valoró enormemente la característica motivación, el diseño y presentación y la usabilidad en términos de calidad técnica.
9	(Moreno Pérez & Ramírez Valencia, 2020)	Cualitativo	Exponer las implicaciones del uso de Webquest, en un grupo de niños y niñas de segundo de primaria en una escuela pública.	Las nuevas tecnologías implementadas de una manera correcta promueven de manera eficiente la comprensión y análisis de conceptos específicos. El estudiantado valora la introducción de TIC. El trabajo colaborativo contribuye a la resolución de conflictos. La Webquest contribuye al trabajo autónomo y cooperativo.
10	(Velasco Zárate & Meza Cano, 2020)	Cualitativo	Describir la autoeficacia percibida por el profesorado de idiomas en formación, así como posibles fuentes, antes y después de la tarea de escribir colaborativamente un artículo de investigación documental en el idioma inglés como L2, en el marco de un proyecto Webquest-Wiki; relacionar los niveles iniciales observados de autoeficacia con la información del estudiantado sobre sus experiencias, conocimientos, habilidades y actitudes previas hacia la escritura académica; relacionar los niveles de autoeficacia posteriores a la tarea con las actividades del proyecto Webquest-wiki realizadas.	Los resultados evidencian un incremento de la capacidad de comprensión del contenido de los textos leídos y el control sobre el uso de estrategias de comprensión del vocabulario. El estudiantado valoró la Webquest en términos de desarrollo de las habilidades digitales de búsqueda en línea. La dimensión de motivación fue valorada positivamente por el estudiantado junto con la percepción de autoeficacia. En cuanto a los resultados negativos, solo se percibe la falta de comunicación entre el estudiantado para el trabajo colaborativo.

Nota: Elaboración propia.



Análisis y discusión de resultados

Análisis y discusión

Ventajas

En torno a las ventajas de la metodología Webquest en el aprendizaje, Liliam Alberca La Torre sostiene que el uso de la Webquest demostró una mejora significativa en la comprensión lectora en las dimensiones investigadas (literal, crítica e inferencial), además de destacar el proceso de planificación que posee intrínsecamente la metodología (Alberca La Torre, 2021). En otra mirada sobre la utilidad en el ámbito idiomático, Beatriz Méndez Guerrero, quien propone un modelo específico de Webquest con algunos constructos teóricos adaptados a la enseñanza de idiomas, indica que el principal aporte metodológico es el sistema de elaboración de las Webquest el cual constituye un prototipo aplicable directamente al aula de español (Méndez Guerrero, 2020).

En la misma lógica de la utilidad para el aprendizaje disciplinario, María Elena Baynat y Mercedes Sanz indican que la metodología es útil y eficaz para el aprendizaje del léxico de la gestión hotelera, que es donde desarrollan su estudio. El estudiantado valora el uso de la Webquest, indica que contribuye a su aprendizaje de vocabulario específico, además de valorar el uso de nuevas alternativas de aprendizaje de lenguas (Baynat Monreal & Sanz Gil, 2020). Kalinka Velasco y José Meza Cano, en esta misma línea, destacan el mejoramiento de la comprensión del contenido leído. Se subraya una alta valoración del trabajo colaborativo, de la planificación y evaluación. En relación con el desarrollo de actitudes, se enfatiza la responsabilidad, verdad y tolerancia. Uno de los elementos recurrentemente valorados en la integración de la Webquest en los procesos educativos es el desarrollo de las habilidades de búsqueda e investigación (Velasco Zárate & Meza Cano, 2020).

Desde el punto de vista metodológico, Juan Álvarez destaca una gran compatibilidad entre el uso de la Webquest y metodologías activas como el ABP, lo que proporciona una mejora significativa del aprendizaje del estudiantado. Se enfatiza que el uso de este tipo de metodologías es un camino para el cambio de una didáctica de las ciencias, pues el estudiantado valora este tipo de metodología participativa (Álvarez Herrero, 2020). García et al. (2020) sostienen que se puede concluir que la implementación de esta herramienta metodológica "facilita las posibilidades didácticas, las cuales potencian las habilidades cognitivas promoviendo el pensamiento crítico, generando un aprendizaje significativo por medio de la creación de recursos digitales" (García et al., 2020 p. 49).

Así mismo, dentro del ámbito metodológico, Elena Katayama, y John Rojas indican que las tareas contempladas por la Webquest propician el desarrollo de enfoques constructivistas. La metodología propende al desarrollo de escenarios de aprendizaje significativos desarrollando diversas habilidades en el estudiantado. Se le da importancia al trabajo en equipo como elemento esencial del aprendizaje significativo propiciado por la Webquest y el desarrollo

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

de habilidades tecnológicas ([Katayama Cruz & Rojas Montero, 2021](#)). Reafirmando el sentido de apoyo metodológico de la Webquest. [Medina-Maldonado et al. \(2020\)](#) indican que la Webquest constituyó una solución a los problemas presentados durante el proceso. Por otra parte, se generó un proceso de aprendizaje didáctico sobre las estrategias que se utilizaron, favorecedoras de los aprendizajes del estudiantado y del desarrollo de diferentes habilidades claves en la actualidad. Al respecto, [Moreno Pérez & Ramírez Valencia \(2020\)](#) indican que la Webquest contribuye al trabajo autónomo y cooperativo, al motivar al estudiantado a realizar labores de manera autónoma. Esto se condice con el foco en la resolución de problemas que posee la metodología y en la lógica de colaboración que la misma búsqueda de solución de este, así se genera una simbiosis positiva.

Finalmente, en torno a la ventaja en el proceso evaluativo, [Molina Zambrano & Ruiz Morales \(2020\)](#) sostienen que la Webquest abre espacios propicios para la retroalimentación docente, pues facilita el acompañamiento docente. Se valora el elemento motivacional y se destaca el diseño planificado de la metodología.

Desventajas

En torno a las desventajas de la metodología Webquest en el aprendizaje, [Alberca La Torre \(2021\)](#) sostiene que las herramientas digitales en sí mismas no garantizan la adquisición de las competencias en la comprensión lectora en formato digital, su uso sin planificación rigurosa trae magros resultados (por lo que se requiere de un diseño muy preciso, o que se use como un complemento, pero no como el método central de aprendizaje). Beatriz Méndez indica, con base en su experiencia, que el trabajo solo presenta ideas y pautas para la adquisición del español a partir de textos alojados en una Webquest, sin avanzar hacia su implementación ([Méndez Guerrero, 2020](#)), situación que limita el aprendizaje, pero que se explica por el diseño deficiente que puede tener una Webquest, más que en una debilidad de la metodología propiamente tal.

Desde el punto de vista didáctico, [Baynat Monreal & Sanz Gil \(2020\)](#) indican que a pesar de las buenas opiniones en torno al método utilizado, algún estudiantado reconoce que ciertas actividades le resultaron repetitivas y sugiere actividades de mayor dinamismo e interacción, además de que se considera extensa.

A nivel de implementación de la metodología, [Velasco Zárate & Meza Cano \(2020\)](#) indican que una de las dificultades es la falta de habilidades y comunicación entre las personas participantes del trabajo; esto, según la percepción del mismo estudiantado, fue provocado por el desinterés de una cantidad de integrantes de los equipos, a la novedad de la tarea, a sus necesidades de asesoría en el uso de la plataforma, a la falta de conexión a internet o a horas dedicadas a empleos. Nuevamente se evidencia que un mal diseño de la Webquest o el no trabajar previamente las habilidades necesarias para su desarrollo afectan la experiencia de trabajo con este diseño.



En torno al tema del desarrollo tecnológico, [García et al. \(2020\)](#) indican que incorporar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, específicamente en el nivel de formación superior, es un buen recurso, ya que no se cuenta con herramientas digitales específicas para las diferentes asignaturas que se imparten en la formación de los futuros grupos de profesionales de pregrado; sin embargo, se requiere la formación docente tanto a nivel metodológico como tecnológico para su uso. En la misma lógica, [Katayama Cruz & Rojas Montero \(2021\)](#) ponen de manifiesto la necesidad de preparar al profesorado mediante programas de formación y potenciar la infraestructura tecnológica, que propicie un correcto desarrollo de la propuesta pedagógica, dejan de manifiesto que puede ser una metodología compleja a nivel pedagógico y técnico.

Cabe destacar que dentro de la revisión, 4 textos no visualizan debilidades o problemáticas en la implementación de la metodología.

Conclusiones

Todos los artículos evidencian fortalezas de la Webquest, como el apoyo en el aprendizaje de objetivos disciplinarios o el desarrollo de habilidades tecnológicas. Se reconoce, además, el foco en la colaboración y resolución de problemas, así como la fortaleza de ofrecer una ruta altamente planificada de trabajo para el estudiantado. Es, igualmente, una metodología activa, que permite al estudiantado involucrarse y trabajar de forma colaborativa en una ruta planificada previamente, a la vez que integra el uso de tecnologías. Sin embargo, desde el punto de vista de las debilidades, las mismas fortalezas ya generan dos problemas: la alta planificación y la necesidad tecnológica. Ello implica que el personal docente requiere conocer la metodología en un alto nivel para poder diseñar sus propias Webquest, así como demanda de una serie de habilidades tecnológicas para generarla, lo que limita su uso masivo, dado que se requiere capacitación para solventar ambas necesidades. Por otro lado, algunas experiencias evidencian la necesidad de un diseño muy preciso y enfocado en un objetivo específico, pues se reconoce que, si bien el estudiantado desarrolla una serie de habilidades en el trabajo con una Webquest, el contenido disciplinario está acotado a lo que la Webquest abarca, lo que es importante de destacar debido al peligro de la que la Webquest, por cubrir mayor contenido, se haga extensa en su desarrollo y genere desmotivación en el estudiantado. Por ende, se concluye que la Webquest es una metodología potente y constituye un aporte al aprendizaje, sin embargo, es un arma de doble filo y requiere una preparación de alto nivel de parte del profesorado, tanto en la parte metodológica como tecnológica, para que pueda ser diseñada de forma eficaz.

Finalmente no se aprecian diferencias de percepción entre las referencias a la Webquest en el mundo escolar y universitario. En esta línea, al analizar los diez estudios seleccionados, tres se centran en contextos escolares ([Alberca La Torre, 2021; Álvarez-Herrero, 2020; Moreno Pérez & Ramírez Valencia, 2020](#)), seis se desarrollan en entornos universitarios ([Baynat Montreal & Sanz Gil, 2020; García et al., 2020; Medina-Maldonado et al., 2020; Méndez Guerrero, 2020](#);

Molina Zambrano & Ruiz Morales, 2020; Velasco Zárate & Meza Cano, 2020) y uno considera su implementación tanto en el nivel escolar como superior (Katayama Cruz & Rojas Montero, 2021). En la comparación de sus resultados, las ventajas y limitaciones reportadas se repiten de forma consistente en ambos niveles: la Webquest fomenta la motivación, la colaboración y el desarrollo de habilidades digitales, y a la vez exige una planificación rigurosa y competencias tecnológicas del profesorado.

Entre las principales dificultades encontradas en esta revisión se señala, en primer lugar, la limitación de la búsqueda a artículos de acceso gratuito y en idioma español, lo cual puede restringir la amplitud del panorama investigativo sobre la metodología Webquest. Asimismo, la heterogeneidad de los diseños de los estudios revisados, así como la diversidad de contextos y variables abordadas dificulta la comparación directa y la extracción de conclusiones más generalizables. Por último, el hecho de que algunos artículos no proporcionen suficiente detalle metodológico o presentan tamaños muestrales reducidos constituye otra dificultad al momento de evaluar la solidez de los hallazgos. Estas limitaciones deben tenerse en cuenta al interpretar los resultados de la presente revisión.

Contribuciones

Las personas autoras declaran que han contribuido en los siguientes roles: **C. A. V. D.** contribuyó con la escritura del artículo; la gestión del proceso investigativo; la obtención de fondos; recursos y apoyo tecnológico y el desarrollo de la investigación. **C. A. S. I.** contribuyó con la escritura del artículo; la gestión del proceso investigativo; la obtención de fondos; recursos y apoyo tecnológico y el desarrollo de la investigación. **I. J. A. R.** contribuyó con la escritura del artículo; la obtención de fondos; recursos y apoyo tecnológico y el desarrollo de la investigación.

Datos y material complementario

Este artículo tiene disponible material complementario: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12522202>

Referencias

(Las referencias marcadas con * señalan los estudios incluidos en el análisis)

Acosta Herrera, R. A., Martínez Vázquez, Á. B., Salazar Sánchez, M. E., Sánchez Soto, M. A., & Albán Navarro, A.D.(2018). Reflexiones sobre el impacto de la tecnología en el proceso aprendizaje en la educación superior. *Revista Dilemas Contemporáneos. Educación, Política y Valores*, 6(Especial Noviembre), 1-10. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticaeyvalores.com/index.php/dilemas/article/view/754>

Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las Webquest. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (17), 1-26. <https://doi.org/10.21556/edutec.2004.17.530>

Aguiar, B., Velázquez, R. M., & Aguiar, J. L. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 40(2), 1-12. <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscl/2134>

*Alberca La Torre, L. J. (2021). Influencia de la Webquest para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de primero de secundaria de un colegio ubicado en un distrito de Lima Metropolitana. *Revista Educa UMCH*, (18), 163-183. <https://doi.org/10.35756/educaumch.202118.207>

*Álvarez-Herrero, J. F. (2020). Enredados con el cuerpo humano: El uso del aprendizaje basado en proyectos con una Webquest en el aprendizaje de ciencias en secundaria. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, (90), 58-71. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/105187/1/Alvarez-Herrero_2020_QuadernsDigitals.pdf

Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las TIC como herramienta de aprendizaje en la educación superior. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 2(2), 585-598. [https://doi.org/10.26820/recimundo.2.\(2\).2018.585-598](https://doi.org/10.26820/recimundo.2.(2).2018.585-598)

Barbosa-Gómez, I. J., Portillo-Serrano, I. T., Molano-Gaona, C., Sanguino, J., & Calderón-Duran, A. C. (2019). Las Webquest: Propuesta pedagógica para el manejo de la información disponible en internet. *Covalente*, 1(1), 22-27. <https://doi.org/10.22463/2711015X.3008>

*Baynat Monreal, M. E. & Sanz Gil, M. (2020). Buscar, investigar, descubrir y mejorar: Un "viaje virtual" por el léxico de especialidad. *Tonos digital: Revista de Estudios Filológicos*, (39), 1-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7566942>

Bernate, J. A. & Vargas Guativa, J. A. (2020). Desafíos y tendencias del siglo XXI en la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(Extra 2), 141-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599937>

Bramer, W. M., Rethlefsen, M. L., Kleijnen, J., & Franco, O. H. (2017). Optimal database combinations for literature searches in systematic reviews: A prospective exploratory study. *Systematic Reviews*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.1186/s13643-017-0644-y>

Castaño-Garrido, C., Garay-Ruiz, U., & Themistokleous, S. (2018). De la revolución del software a la del hardware en Educación Superior. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 21(1), 135-153. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18823>

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

- Collazos, C. A. & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, 9(2), 61-76. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0123-12942006000200006&lng=en&nrm=iso&tlang=es
- de Arriba de la Fuente, J. Á. (2008). Aprendiendo a resolver casos reales mediante la utilización de herramientas informáticas de aprendizaje y colaboración: Estudio experimental en un contexto de formación universitario. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 5(2), 36-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799727>
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., & Egüez Cevallos, C., (2021). Impacto de las TIC: Desafíos y oportunidades de la educación superior frente al COVID-19. *UISRAEL Revista Científica*, 8(2), 113-134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Eriksen, M. B. & Frandsen, T. F. (2018). The impact of patient, intervention, comparison, outcome (PICO) as a search strategy tool on literature search quality: A systematic review. *Journal of the Medical Library Association*, 106(4), 420-431. <https://doi.org/10.5195/jmla.2018.345>
- Fernández-Márquez, E., Leiva-Olivencia, J. J., & López-Meneses, E. (2018). Competencias digitales en docentes de educación superior. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(1), 213-231. <https://doi.org/10.19083/ridu.12.558>
- Gallego Gil, D. & Guerra Liaño, S. (2007). Las WebQuest y el aprendizaje cooperativo. Utilización en la docencia universitaria. *Revista Complutense de Educación*, 18(1), 77-94. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0707120077A>
- *García, C., Delgado-Ramírez, J., Guaicha, K., & Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 49-55. <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i1.96>
- González-Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A., & Estévez Blanco, I. (2018). Ecologías de aprendizaje en la era digital: Desafíos para la educación superior. *Publicaciones*, 48(1), 25-45. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v48i1.7329>
- Grewal, A., Kataria, H., & Dhawan, I. (2016). Literature search for research planning and identification of research problem. *Indian Journal of Anaesthesia*, 60(9), 635-639. <https://doi.org/10.4103/0019-5049.190618>
- Guerrero Jirón, J. R., Vite Cevallos, H. A., & Feijoo Valarezo, J. M., (2020). Uso de la tecnología de información y comunicación y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento en tiempos de Covid-19 en la educación superior. *Revista Conrado*, 16(77), 338-345. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1605/1588>

Heredia Sánchez, F. (2022). Una propuesta de Webquest para la formación en competencias mediáticas e informacionales desde las bibliotecas universitarias. *Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 37(123), 96-11. <http://eprints.rclis.org/43385/1/Bibliotecas-Boletin-123-096-112.pdf>

Ibarra Sáiz, M. S., Rodríguez Gómez, G., Boud, D., Rotsaert, T., Brown, S., Salinas-Salazar, M. L., & Rodríguez Gómez, H. M. (2020). El futuro de la evaluación en la educación superior. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 26(1), 1-6. <https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.17323>

*Katayama Cruz, E. & Rojas Montero, J. A. (2021). Webquest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut'ay*, 8(3), 58-65. <https://doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2332>

Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P. A., Clarke, M., Devereaux, P. J., Kleijnen, J., & Moher, D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate health care interventions: Explanation and elaboration. *PLOS Medicine*, 6(7), 1-28. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000100>

Martínez Pérez, S., Fernández Robles, B., & Barroso Osuna, J. (2021). La realidad aumentada como recurso para la formación en la educación superior. *Campus Virtuales*, 10(1), 9-19. <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/644>

*Medina-Maldonado, V., Francisco Pérez, J., & Maldonado, P. (2020). La WebQuest en el aprendizaje de enfermería: Evaluación de su uso desde la percepción de los estudiantes. *risti: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E33), 327-337. <https://www.proquest.com/docview/2451419606/DFB71CBF2BD946BCPQ/20>

Melo-Solarte, D. S., Díaz, P. A., Vega, O. A., Serna, C. A (2018). Situación digital para instituciones de educación superior: Modelo y herramienta. *Información Tecnológica*, 29(6), 163-174. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000600163>

*Méndez Guerrero, B. (2020). Metodología para el uso de las Webquest en la enseñanza de ELE. *RAEL: Revista Electrónica de Lingüística Aplicada*, 19(2), 24-47. <https://editum.aesla.org.es/RAEL/article/view/367/290>

*Molina Zambrano, M. & Ruiz Morales, Y. A. (2020). Diseño de objeto de aprendizaje basado en una Webquest para la programación de áreas que definen el espacio arquitectónico. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (74, especial), 127-148. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1623>

*Moreno Pérez, L. del P. & Ramírez Valencia, A. (2020). Webquest herramienta tecnológica aplicada la enseñanza del inglés. *Boletín Redipe*, 9(4), 276-284. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i4.969>

<https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18580>
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare>
educare@una.ac.cr

- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2020). *The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews*. *The BMJ*, 372(1), 1-9. <https://www.bmj.com/content/bmj/372/bmj.n71.full.pdf>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Palacios Picos, A. (2009). Las Webquest como estrategias metodológicas ante los retos de la convergencia europea de educación superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 34, 235-249. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812036016>
- Paredes-Chacín, A. J., Inciarte González, A., & Walles-Peñaloza, D. (2020). Educación superior e investigación en Latinoamérica: Transición al uso de tecnologías digitales por Covid-19. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(3), 98-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7565470>
- Pérez-Cáceres, S., Cristóbal-Salas, A., Varguez-Fernández, R., & Morales-Mendoza, E. (2011). Las WebQuest, una propuesta de formación docente para propiciar el desarrollo de competencias en los alumnos de ingeniería. *Formación universitaria*, 4(3), 13-22. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062011000300003>
- Poveda-Pineda, D. F., & Cifuentes-Medina, J. E. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación universitaria*, 13(6), 95-104. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>
- Regueira, U., González-Villa, Á., & Gewerc, A. (2021). Enseñanza en línea bajo pandemia: Una experiencia de enseñanza-aprendizaje basada en una Webquest. En R. Satorre Cuerda (Ed.), *Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19* (pp. 784-794). Octaedro. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119377>
- Rocu Gómez, P., Blández Ángel, J., & Sierra Zamorano, M. Á. (2019). Construyendo aprendizajes en expresión corporal a través de Webquest: Un estudio de caso múltiple. *Revista Complutense de Educación*, 30(4), 1013-1029. <https://doi.org/10.5209/rced.59905>
- Sánchez Meca, J. (2010). Cómo realizar una revisión sistemática y un meta-análisis. *Aula Abierta*, 38(2), 53-64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3316651>



Serrano Amarilla, N., Cuetos Revuelta, M. J., & Manzanal Martínez, A. I. (2022). Systematic review: Flipped classrooms in the performance of undergraduate science students. *Journal of Science Education and Technology*, 31(5), 594-604. <https://doi.org/10.1007/s10956-022-09979-8>

Siddaway, A. P., Wood, A. M., & Hedges, L. V. (2019). How to do a systematic review: A best practice guide for conducting and reporting narrative reviews, meta-analyses, and meta-syntheses. *Annual Review of Psychology*, 70, 747-770. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>

Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: Una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009>

*Velasco Zárate, K. & Meza Cano, J. M. (2020). Autoeficacia para el aprendizaje de la escritura académica en inglés como segunda lengua, mediada por Webquest-Wiki, en un grupo de docentes de idiomas en formación en México. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 25(2), 289-305. <https://www.redalyc.org/journal/2550/255066610002/255066610002.pdf>

Velázquez-Reyes, C. (2021). Tecnología educativa: El uso de la Webquest como una herramienta de los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*, 3(6), 6-11. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/6488>