

Recent contributions of WebQuest methodology in university teaching-learning

Villegas Dianta, Cristian; Sepúlveda-Irribarra, Cristian; Alcorta Ramírez, Isaac

 **Cristian Villegas Dianta** cvillegas@udla.cl
Universidad de Las Américas, Chile

 **Cristian Sepúlveda-Irribarra**
csepulvedairribarra@gmail.com
Universidad de Las Américas, Chile

 **Isaac Alcorta Ramírez** isaac.alcorta.r@gmail.com
Universidad de Las Américas, Chile

Revista Educación las Américas
Universidad de Las Américas, Chile
ISSN-e: 0719-7128
Periodicidad: Semestral
vol. 12, núm. 2, 2022
revistaeducacionudla@udla.cl

Recepción: 25 Agosto 2022
Aprobación: 17 Marzo 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2484234006/>

Resumen: : desde hace años, la tecnología es un apoyo en la formación universitaria, lo que se ha agudizado debido a la virtualización de la enseñanza producto de la pandemia, una necesidad que ha llegado a diversificar las prácticas y modalidades educativas. Por ello, se siguen adaptando metodologías tradicionales, se innova en la creación de nuevas propuestas que busquen el aprendizaje activo, pero también se recuperan y mejoran metodologías que, desde hace tiempo, vienen apoyándose con tecnología. Así, la metodología de webquest ha reaparecido adaptada a las nuevas necesidades como la colaboración, resolución de problemas y uso de la información, además del desarrollo de habilidades digitales. La webquest fomenta la diversidad metodológica del docente, lo que permite establecer experiencias de aprendizaje contextualizadas y significativas.

Palabras clave: webquest, enseñanza superior, metodologías activas, integración de tecnología.

Abstract: : Technology has been a support in university education for years. It has become more acute due to the virtualization of teaching since the pandemic. This need has diversified educational practices and modalities. From there, the adaptation of traditional methodologies has continued, with the creation of proposals that seek active learning and the recovery and improvement of methods based on technology. Thus, WebQuest methodologies have reappeared and adapted to emergent needs — collaboration, problem-solving, information use, and digital competencies. WebQuest promotes teacher methodology diversity, which leads to contextualized and meaningful learning experiences.

Keywords: WebQuest, higher education, active methodologies, technological integration.

1. Introducción y antecedentes: desarrollo de aprendizaje con tecnología en educación superior

Las tecnologías se conciben –en la actualidad– como una forma de introducir mejoras a los procesos de formación, y, en especial, en la educación superior, como un elemento esencial para que los futuros profesionales se integren al

mercado laboral, en un mundo competitivo (Alcibar et al., 2018). Desde la pandemia del COVID-19, el rol de las tecnologías se ha profundizado en el ámbito educativo, especialmente en educación superior, dado que, ante la imposibilidad del desarrollo de clases presenciales, la tecnología entregó una vía de solución al problema por medio de herramientas tecnológicas (Peñuelas et al., 2020), las cuales posibilitan el desarrollo de videoconferencias, plataformas de aprendizaje que promueven la interacción (Carmona & Mancero, 2020) y recursos digitales que permitieron darle continuidad al proceso formativo (Díaz Vera et al., 2021); a lo que se suma el apoyo que prestó para la modificación de metodologías tradicionales, enriquecidas con tecnología, que buscan promocionar la participación del estudiante en la sesión de clases, como también de nuevas metodologías activas para el desarrollo de la docencia remota (Álvarez et al., 2020; Failache et al., 2020; Gagliardi, 2020; Vialart Vidal, 2020) y que hoy se reformulan nuevamente para el retorno a la presencialidad.

El uso de tecnología por sí misma no genera mejores metodologías ni aprendizajes, lo importante es que apoye o soporte un diseño pedagógico enfocado en el aprendizaje del estudiante, situación que vio revitalizada su importancia en pandemia, debido a que ha quedado en evidencia la necesidad de que los estudiantes se involucren y sean actores en su propio proceso de aprendizaje (Ramírez-Martinell & Casillas, 2014). La tecnología se concibe como un medio que puede apoyar la innovación educativa, por ejemplo, en el desarrollo de aprendizaje lúdicos (Guerrero Jirón et al., 2020) o gamificados, pero no por la mera entretención, atención y motivación que genera en los estudiantes, sino básicamente porque permite generar situaciones de aprendizaje que conduzcan a aprendizajes significativos y expresivos (Pérez et al., 2021). Para ello, el docente universitario debe ajustar su rol academicista tradicional y explorar nuevas metodologías que apoyen el logro de los resultados de aprendizaje y la diversidad metodológica que fomenten aprendizajes efectivos y significativos (Velázquez-Reyes, 2021), para lo cual se requiere de una resignificación de su labor académica a una que visualice la nueva necesidad de moderación y mediación del aprendizaje (Zambrano & Morales, 2020) que se requiere en la formación universitaria actual, en tiempos de cambio y flexibilidad, donde junto con la clase presencial tradicional, se ha agregado la clase híbrida y ha seguido ganando terreno, sobre todo en el ámbito del posgrado, la clase virtual sincrónica.

Esta realidad educativa es una de las manifestaciones de una sociedad en constante transformación en ámbitos como la tecnología, ciencia e información, que, además, profundiza la necesidad de enfocar los procesos formativos teniendo como centro el estudiante (Herrera et al., 2018), y con ello se ha abierto la puerta a la innovación a través de la tecnología, al deber atender nuevas modalidades en un contexto de frecuente uso de tecnologías (Chacín et al., 2020a), dado que se requieren nuevos espacios didácticos, más innovadores y creativos, que impulsen a los estudiantes a seguir aprendiendo (Guiot Limón, 2021). Se generan así relaciones de innovación, con apoyo de tecnología, entre docentes y estudiantes (Aguar et al., 2019), bajo este enfoque conectivista, se evidencian las redes de conocimiento y un aprendizaje autónomo (González-Sanmamed et al., 2018), para lo cual las tecnologías pueden ser un aliado a la hora de organizar el aprendizaje, planificarlo y disponer herramientas de apoyo para el estudio y ejercitación.

En la formación universitaria es importante el poder compatibilizar el saber disciplinario, las exigencias del mundo profesional y laboral, así como las demandas sociales; por ende, el docente debe adquirir un rol de facilitador de competencias en los estudiantes, que faciliten su integración al espacio profesional (Fernández-Márquez et al., 2018). Para atender estos desafíos, el docente puede integrar diversas metodologías con soporte informático que le permitan al estudiante fomentar su autonomía, asumiendo un rol de difusor y de creador en los productos que elabora (Bernate & Guativa, 2020). Este rol de las tecnologías no se enfoca en que los estudiantes aprendan de su utilidad y uso, sino más bien que sean un apoyo a su proceso de aprendizaje y, desde el punto de vista docente, que provean de un soporte digital a la hora de diversificar las prácticas didácticas en el trabajo con los estudiantes (Melo-Solarte et al., 2018), aprovechando sus capacidades no solo de entrega de entornos virtuales y recursos, sino básicamente de fomentar la generación de la interacción y nuevas experiencias educativas (Chacín et al., 2020b; Poveda-Pineda et al., 2020).

De esta forma, las tecnologías en educación superior pueden ser un poderoso aliado al docente para generar nuevos escenarios formativos, metodologías activas y participativas con foco en el fortalecimiento del aprendizaje contextualizado al estudiante, preparándolo para una formación permanente (Castaño Garrido et al., 2018). Para ello, es importante que la metodología con apoyo de tecnología se centre en el desarrollo de habilidades propias del mundo laboral y no en el conocimiento tecnológico por sí mismo. Estas tecnologías brindan al docente la posibilidad de implementar tecnología con foco en el protagonismo del estudiante y con énfasis en las demandas prácticas colaborativas y participativas, además de innovar en procesos evaluativos que fomenten que los estudiantes evidencien su nivel de logro de manera creativa y novedosa (Ibarra Sáiz et al., 2020). Estas y otras necesidades en educación superior pueden ser atendidas por la metodología de la webquest.

2. Discusión: las posibilidades de la metodología webquest en aprendizajes universitarios

La webquest es una metodología que nace en Estados Unidos, en el año 1995, siendo desarrollada por los académicos de la Universidad Estatal de San Diego, Bernie Dodge y Tom March, como una estrategia de búsqueda y uso de información con fines educativos, en la incipiente internet. Con el tiempo, ha pasado a ser una propuesta metodológica diversa, que va más allá de la simple búsqueda de información, pues, por medio de problemas, fomenta la colaboración, la resolución de casos y de proyectos o la elaboración de productos, entre otras posibilidades, con lo cual fomenta el desarrollo constructivista y social del aprendizaje, puesto que integra redes sociales y herramientas de la web 2.0 (Heredia-Sánchez, 2022). En el caso de la educación superior, se enfoca, además, en el uso de situaciones propias del mundo laboral.

La webquest generalmente se presenta como un sitio web con un conjunto de secciones que contiene un desafío y un conjunto de orientaciones que apoyan su desarrollo. Hoy se pueden encontrar en repositorios especializados o ser construidas por los propios docentes, con herramientas web, generalmente creadores de sitios. Cuando se construyen de parte del docente, se requiere

que este opere como un diseñador instruccional, definiendo un objetivo de aprendizaje, la problemática y la secuencia de desarrollo que debe seguir el estudiante, el cual debe ser desafiante, fomentando una experiencia colaborativa y una oportunidad de aprendizaje para todos (Collazos & Mendoza, 2006). Permite aplicar conocimientos conceptuales o bien desarrollar habilidades procedimentales o actitudes. Por ende, su planificación debe ser estructurada, para que presente un problema que pueda ser resuelto de forma colaborativa y que, dependiendo de las habilidades que se quiera fomentar, puede apuntar – en su solución– al desarrollo del pensamiento crítico, para lograr un aprendizaje profundo y al desarrollo de habilidades analíticas de manera activa (Delgado et al., 2020), elementos centrales en la formación universitaria.

El elemento central de la metodología es el planteamiento de la situación problemática, que deben resolver los estudiantes, siendo este el primer componente que presenta, junto con una contextualización que permite aproximarse e interiorizarse en el mismo. El problema se plantea en la sección inicial, posteriormente se plantea la tarea que indica el producto que debe ser elaborado (Regueira et al., 2021), sin mayor detalle, dado que las instrucciones están en la tercera sección –denominada de proceso–, que es donde los estudiantes, por medio de una serie de pasos, elaboran la tarea, que constituye la solución del problema. El proceso es la sección donde se aprecia mayormente el trabajo activo y colaborativo, donde se integran las habilidades de búsqueda y el uso de la información, como la realización de un producto, generalmente digital, que evidencia la solución al problema. La cuarta sección es la evaluación que contiene la pauta, con la cual es ponderado el producto y la cual se puede visualizar en cualquier momento. Finalmente, en la sección de conclusión, se reflexiona en torno al trabajo realizado y puede ser el espacio para la puesta en común, frente al curso, de la solución al problema, propuesta por cada grupo.

La metodología basada busca localizar, sistematizar, validar y comunicar la información disponible en línea, para, a través de esta, apoyar la resolución de problemas que permitan, mediante la construcción de varios tipos de recursos, proyectar una solución, proceso a través del cual se evidencia la adquisición de habilidades disciplinares o transversales en los estudiantes (Adell, 2004), que se basan en experiencias de aprendizaje colaborativas y significativas, siendo clave el procesamiento de la información disponible en la red para disponer de argumentos que permitan avanzar en la resolución del problema (Gallego & Liaño, 2007).

Junto con desarrollar las habilidades de búsqueda, sistematización, confirmación y producción de un recurso, mediante la aplicación de la información que permite la webquest, es posible identificar otro de sus aportes al aprendizaje, que es la resolución de problemas, dado que la metodología se caracteriza por plantear problemas o casos, lo que va en sintonía con las tendencias actuales de la educación, que buscan la implicación del estudiante con la formación universitaria, dado que estos casos se suelen enfocar con desafíos propios del mundo profesional de la disciplina a través de problemas auténticos o reales (Fuente, 2008), que fomenten la resolución del problema aplicando los saberes, habilidades y actitudes propias de la formación en la disciplina, lo cual permite desarrollar o consolidar los aprendizajes en los estudiantes. La generación de escenarios problemáticos como sello de la metodología webquest

fomenta que los estudiantes enfrenten problemas que les permitan ir más allá de la memorización o solo la aplicación conceptual del saber, facilitan el desarrollo de habilidades superiores como el análisis, la evaluación o la creación, mediante una construcción del aprendizaje significativo.

Para que la webquest sea exitosa, y aporte al aprendizaje en educación superior, necesariamente debe partir del planteamiento de un problema, cuya solución debería atender otra habilidad clave en el mundo profesional: la colaboración. El desarrollo colaborativo de una solución potencia el diálogo y el consenso mediante la interacción social que llevan a cabo los estudiantes en la negociación para resolver el problema propuesto (Vargas et al., 2020). La colaboración es una de las prácticas más demandadas en la actualidad, dado su necesidad en el desempeño profesional. La colaboración con uso de tecnología permite a los estudiantes que a través de actividades sustentadas en un diseño específico de un docente, puedan fomentar en los estudiantes la exploración, asimilación, acomodación y creación de nuevos significados a lo que va aprendiendo (Castro et al., 2018), situaciones que son posibles de desarrollar con la metodología de la webquest.

Esta metodología integra el desarrollo del aprendizaje disciplinario tanto en el ámbito de contenidos, como de habilidades y actitudes, y puede aportar a la adquisición de habilidades digitales, como la búsqueda de información, la colaboración, el pensamiento crítico (Cruz & Montero, 2021), y, sobre todo, la posibilidad de resolver situaciones problemáticas, de manera colaborativa. Para que la colaboración funcione dentro de la webquest, esta se debe reformular de manera que el problema sea entendible por el estudiante, para lo cual el docente debe contextualizar la propuesta de trabajo con base en la necesidad de aprendizaje de este (Pérez-Cáceres et al., 2011).

Para potenciar la adquisición de saberes y habilidades a través de esta metodología, en el ámbito universitario, es necesario que el enfoque de su desarrollo sea colaborativo, secuencial, con algunos recursos de apoyo para su ejecución y con criterios evaluativos pertinentes (Picos, 2009) con foco en el aprendizaje y no en la forma del producto, sino, en la manera de resolver la problemática que le da origen. Si bien, pueden existir diversas configuraciones para una webquest, incluso una versión reducida que se denomina “búsqueda del tesoro”, cuyo foco está en encontrar una respuesta o información en la web, el foco actual está puesto en la resolución de problemas, con la finalidad de que el estudiante universitario pueda, desde su disciplina, explorar, analizar o investigar para resolver estos desafíos o problemas, a través de una relación directa con la vida real (Rocu Gómez et al., 2019) y su futuro desempeño profesional, pudiendo darse tareas que, desde la resolución de problema, inviten al debate, la simulación, la representación u otras, pero que tengan siempre el foco puesto en la colaboración y la solución del problema.

Finalmente, y no menos importante, aunque no es lo central, la webquest puede apoyar de forma consciente o tangencial el desarrollo de la alfabetización digital, información, investigativa o ciudadana (Gómez et al., 2019), y el desarrollo de diversas habilidades digitales, tanto las que derivan del uso de información como las que subyacen de manera dependiente del producto con que se solicite representar la solución de la problemática propuesta.

3. Conclusiones

La webquest demuestra ser una metodología eficiente a la hora de integrar tecnologías, específicamente en el apoyo que las tecnologías pueden aportar en el desarrollo de habilidades claves en la formación superior, pues son demandadas por el mundo laboral. Nos referimos a habilidades como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y, por supuesto, el desarrollo de habilidades digitales específicas como la búsqueda, la sistematización y la publicación de información en entornos virtuales, entre otras.

La webquest también es una metodología que fomenta la diversificación de la enseñanza, ya que permite generar un conjunto de adaptaciones, según la necesidad de aprendizaje, por lo que se pueden diseñar para apoyar desde la búsqueda de información, hasta la resolución de diversos problemas del ámbito profesional, a la vez que permite la adquisición de elementos conceptuales, procedimentales y actitudinales que la conforman como una metodología flexible, participativa, activa y didáctica la cual puede constituir una propuesta integral para cualquier carrera universitaria a la hora de querer fomentar aprendizajes significativos y profundos en los estudiantes.

Dada la versatilidad que presenta la metodología examinada, ciertamente brinda a los estudiantes la oportunidad de trabajar en un proyecto en línea, relacionado con un tema que están aprendiendo en clase y, a la vez, aplicar los saberes adquiridos, ejercitando una serie de habilidades propias del siglo XXI, que son fundamentales para la vida académica y laboral. Cabe destacar que dicha versatilidad no está solo anclada a los ambientes virtuales, ya que el espectro formativo que presenta la metodología posibilita su utilización en entornos presenciales e híbridos, sin perder su esencia.

En definitiva, el uso de esta metodología en los espacios universitarios debe interpelar al docente para que desarrolle en sus estudiantes al pensamiento crítico y reflexivo, a través de actividades desafiantes y vinculadas con la vida cotidiana; solo de esa forma la trayectoria educativa propuesta será significativa y exitosa, dado que esta metodología permite situar a los estudiantes en contextos desafiantes, significativos y sobre todo, ligados al futuro desempeño profesional, lo cual fomenta la implementación y desarrollo de habilidades propias de su formación.

Referencias

- 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., Velazquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 40(2), 8-20 <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc/2134>
- Alcibar, M. F., Monroy, A., Jiménez, M., Alcibar, M. F., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Impacto y Aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación Superior. *Información tecnológica*, 29(5), 101-110. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000500101>

- Álvarez, S. M., Maldonado-Maldonado, A., Ávila, J. G., & Marmolejo, F. (2020). Impacto del COVID-19 en la educación superior de México. *Revista de Educación Superior en América Latina*, 8, 9-14. https://www.academia.edu/44742422/Impacto_del_COVID_19_en_la_educaci%C3%B3n_superior_de_M%C3%A9xico
- Bernate, J., & Guativa, J. A. V. (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>
- Carmona, C. V., & Mancero, P. C. B. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de ciencias sociales*, 26(1), 219-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7384416>
- Castaño Garrido, C. M., 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>
- Castro, M. E. A., Cotto, B. R. P., Briones, M. J. A., & 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://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732755>
- Chacín, A. J. P., González, A. I., & Peñaloza, D. W. (2020a). Educación superior e investigación en Latinoamérica: Transición al uso de tecnologías digitales por Covid-19. *Revista de ciencias sociales*, 26(3), 98-117. <http://undefined/servlet/articulo?codigo=7565470>
- Chacín, A. J. P., González, A. I., & Peñaloza, D. W. (2020b). 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>
- 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&tlng=es
- Cruz, E. K., & Montero, J. A. R. (2021). Webquest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut'ay*, 8(3), 58-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8225959>
- 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 Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 49-55. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., Egüez Cevallos, C., 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. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Failache, E., Katzkowicz, N., & Machado, A. (2020). *La educación en tiempos de pandemia. Y el día después*. <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/24008>
- 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>

- Fuente, J. Á. de A. de la. (2008). Aprendiendo a resolver casos reales mediante la utilización de herramientas informáticas de aprendizaje y colaboración: Estudio experimental en un contexto de formación universitario. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799727>
- Gil, D. G. (2007). Las webquest y el aprendizaje cooperativo. Utilización en la docencia universitaria. *Revista Complutense de Educación*, 18(1), Art. 1.
- Gagliardi, V. (2020). Desafíos educativos en tiempos de pandemia. *Questión, Incidentes III. Parte I: Experiencias*. <https://doi.org/10.24215/16696581e312>
- Gómez, I. J. B., Serrano, I. T. P., Gaona, C. M., Sanguino, J., & Duran, A. C. C. (2019). Las webquest: Propuesta pedagógica para el manejo de la información disponible en Internet. *Covalente*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.22463/2711015X.3008>
- González-Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A., & Blanco, I. E. (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>
- Guerrero Jirón, J. R., Vite Cevallos, H. A., Feijoo Valarezo, J. M., 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. *Conrado*, 16(77), 338-345. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000600338&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Guiot Limón, I. (2021). Uso de las TICS en la educación superior durante la Pandemia COVID-19: Ventajas y desventajas. *Interconectando Saberes*, 12, 217-221. <https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2724>
- Heredia-Sánchez, F. (2022, julio 6). *Una propuesta de webquest para la formación en competencias mediáticas e informacionales desde las bibliotecas universitarias* (Journal Article (Paginated) N. 123). Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios; Asociación Andaluza de Bibliotecarios. <http://eprints.rclis.org/43385/>
- Herrera, R. A. A., Vázquez, Á. B. M., Sánchez, M. E. S., Soto, M. A. S., & Navarro, A. D. A. (2018). Reflexiones sobre el impacto de la tecnología en el proceso aprendizaje en la Educación Superior. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/754>
- 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. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*. <https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.17323>
- Melo-Solarte, D. S., Díaz, P. A., Vega, O. A., Serna, C. A., 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>
- Peñuelas, S. A. P., Pierra, L. I. C., González, Ó. U. R., & Nogales, O. I. G. (2020). Enseñanza remota de emergencia ante la pandemia Covid-19 en Educación Media Superior y Educación Superior. *Propósitos y Representaciones*, 8(SPE3), 589. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE3.589>

- Pérez, S. M., Robles, B. F., & Osuna, J. B. (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>
- Pérez-Cáceres, S., Salas, A. C., 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>
- Picos, A. P. (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>
- Poveda-Pineda, D. F., Cifuentes-Medina, J. E., 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/S0718-5006202000600095>
- Ramírez-Martinell, A., & Casillas, M. A. (2014). *Háblame de TIC: Tecnología Digital en Educación Superior*. Editorial Brujas. <https://www.uv.mx/personal/albramirez/2014/08/01/hablamedetic/>
- Regueira, U., González-Villa, Á., & Gewerc, A. (2021). *Enseñanza en línea bajo pandemia: Una experiencia de enseñanza-aprendizaje basada en una webquest*. Octaedro. <http://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*. <https://doi.org/10.5209/rced.59905>
- 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>
- 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>
- Vialart Vidal, M. N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Educación Médica Superior*, 34(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-21412020000300015&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Zambrano, M. M., & Morales, Y. A. R. (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, 127-148. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1623>