

Transdigital

revista científica



Volumen 6, Número 12: Julio-diciembre 2025

ISSN: 2683-328X

Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S. C.

La revista científica Transdigital es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Hasta ahora, la revista ha sido indizada en: Latindex, Dialnet, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, Academic Resource Index (Research Bib), BASE, MIAR, OpenAire-Explore, Google Scholar, Refseek, ROAD, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, WorldCat, Dimensions, REBIUN, DARDO, Open Ukrainian Citation Index, Zeitschriften Datenbank y The University of Liverpool. Dirección oficial: Circuito Altos Juriquilla 1132. C.P. 76230, Querétaro, México. Tel. +52 (442) 301-3238. Página web oficial: www.revista-transdigital.org. Correo electrónico: aescudero@revista-transdigital.org. Editor en jefe: Alejandro Escudero-Nahón (ORCID: 0000-0001-8245-0838). Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102. International Standard Serial Number (ISSN): 2683-328X; ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (México). Responsable de la última actualización: Editor en jefe: Dr. Alejandro Escudero-Nahón. Todos los artículos en la revista Transdigital están licenciados bajo Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente. La persona licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia. Lo anterior, bajo los siguientes términos: Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente. No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



Transdigital [®]

revista científica

PROYECTO DE RECURSOS DIGITALES PARA
PRACTICAR ADJETIVOS CON ADOLESCENTES

DIGITAL RESOURCES PROJECT TO PRACTICE
ADJECTIVES WITH ADOLESCENTS



Cecilia Leonor León-Tovar *
Universidad Autónoma de Querétaro, México
ORCID: 0000-0002-8872-3486

PROYECTO DE RECURSOS DIGITALES PARA PRACTICAR ADJETIVOS CON ADOLESCENTES

DIGITAL RESOURCES PROJECT TO PRACTICE ADJECTIVES WITH ADOLESCENTS

RESUMEN

Esta investigación describe un proyecto de aprendizaje de lenguas centrado en la práctica de adjetivos participios en inglés con adolescentes. La iniciativa surgió a raíz de una situación de emergencia provocada por lluvias intensas en la ciudad de Querétaro, México, que obligó a las escuelas a adoptar la modalidad virtual. El primer proyecto permitió dar continuidad al curso, y su mejora dio lugar a una segunda versión, implementada mediante un sistema de gestión de aprendizaje y recursos educativos abiertos. Participaron dos grupos de la Escuela de Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro, México, plantel sur. El método de investigación se desarrolló en cinco etapas: *inicio*, *planificación*, *ejecución*, *evaluación* y *cierre*. El estudio se fundamentó en los enfoques de aprendizaje en línea, aula invertida, diseño instruccional, gamificación y experiencia de usuario. La integración de estos elementos dio lugar a un producto digital integral que facilitó la práctica de los adjetivos participios, así como el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y expresión escrita en los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje de lenguas, aprendizaje en línea, recursos educativos digitales, aula invertida, diseño instruccional

ABSTRACT

This research describes a language learning project focused on practicing participle adjectives in English with adolescents. The initiative arose from an emergency caused by heavy rains in the city of Querétaro, Mexico, which forced schools to adopt a virtual learning model. The first project allowed the course to continue, and its improvement led to a second version, implemented using a learning management system and open educational resources. Two groups from the High School of the Autonomous University of Querétaro, Mexico, South Campus, participated. The research methodology was developed in five stages: *initiation*, *planning*, *implementation*, *evaluation*, and *closure*. The study was based on the approaches of online learning, flipped classroom, instructional design, gamification, and user experience. The integration of these elements resulted in a comprehensive digital product that facilitated the practice of participle adjectives, as well as the development of reading comprehension and writing skills in the students.

Keywords: language learning, online learning, digital educational resources, flipped classroom, instructional design

1. INTRODUCCIÓN

En agosto del 2025, la ciudad de Querétaro, México, vivió un estado de emergencia debido a fuertes lluvias. Debido a esto, las autoridades de la Escuela de Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro (EB-UAQ), México, oficializaron trabajar en modalidad virtual. Este estudio se llevó a cabo en la EB-UAQ y participaron alumnos que cursaban el tercer semestre en el segundo periodo del año 2025. La muestra constó de un grupo de 67 adolescentes de 16 años. El objetivo fue diseñar un proyecto de *e-learning* para adolescentes para motivar la práctica de adjetivos participios del inglés bajo un enfoque como el aula invertida.

La planificación de las lecciones se llevó a cabo con la ayuda del diseño instruccional para organizar las tareas y las indicaciones a seguir. En este sentido, se consideró el objetivo académico con base en el programa de estudios (PRE-19) de la materia de inglés III. Este propone que el estudiante pueda identificar cuándo utilizar adjetivos con terminación *ed* e *ing*. Por lo tanto, la relevancia del estudio radicó en que es posible aplicar de forma específica el uso de recursos digitales que sigan el ritmo del plan de estudios. Asimismo, las lecciones se enfocaron en una población adolescente que requiere motivación y continuar el reforzamiento de temas del aprendizaje del inglés, sin importar los cambios climáticos en su entidad.

Adicionalmente, el proyecto presentó una guía de trabajo que puede ser replicable para cualquier otra lección en un curso de idiomas que necesite trabajar el uso de recursos digitales para reforzar el inglés con tecnología, gamificación y desarrollo de las destrezas lectoras y escritas. Cabe mencionar que el proyecto no contempló la evaluación del aprendizaje esperado, pues en estos momentos, los estudiantes no están en periodo de exámenes y el proyecto fortalece recursos para el reforzamiento en algún momento de emergencia donde no se pueda trabajar en un formato presencial.

El proyecto se dividió en cinco etapas: *inicio, planificación, ejecución, evaluación y cierre*. En la *planificación* se utilizó la propuesta de Bates (2022) llamada *Students, Ease of use, Cost, Teaching functions, Interactivity, Organizational issues, Networking, and Security and privacy* (SECTIONS). Esta sirvió para delimitar y seleccionar los recursos digitales adecuados. En este sentido, se utilizó el sistema de gestión del aprendizaje (LSM, por sus siglas en inglés) de *Google Classroom* para dosificar actividades con recursos digitales como *Blooket, Google Arts & Culture, Google Slides* y *Padlet*. Posteriormente, se puso a prueba con los estudiantes y se evaluó la experiencia de usuario (UX, por sus siglas en inglés). Esto se utilizó para identificar la percepción de los alumnos acerca del proyecto y los recursos.

Chat et al. (2025) señalaron que el *e-learning* es un enfoque que se sirve de la tecnología y los recursos digitales que son administrados por un docente para motivar el aprendizaje, la interacción y colaboración en los estudiantes. Adicionalmente, el aula invertida se aplicó, pues permite trabajar dentro y fuera del aula. Abarca Zaquinaula (2025) afirmó que el aula invertida se adapta a los nuevos procesos educativos, en la cual se desarrollan

etapas individual-autónomas y la grupal dirigida por el docente. Asimismo, Sarango Romero et al. (2024) la utilizaron como una estrategia que se dividió en tres etapas: la pre-clase; utilizada para el estudio de conceptos teóricos; la clase sincrónica para la interacción docente-estudiante y la post-clase: actividades de refuerzo.

Por otro lado, el diseño instruccional es un sistema que permite planificar cursos y organizar contenidos, recursos y actividades a evaluar (Uribe Olivares et al., 2024). En este sentido, las herramientas de mediación pedagógica, como *Google Classroom*, *Google Slides*, *Google Arts & Culture*, *Blooket* y *Padlet*, estructuran el contenido de un proyecto, pero también motivan el autoaprendizaje y la interacción educativa (Serna Martínez y Alvites Huamaní, 2021). Cabe mencionar, que la gamificación es otro aspecto conveniente en este proyecto, pues los estudiantes pierden el miedo a fallar durante el proceso y promueve una competitividad sana (García Pedraza y Morales Pulido, 2024).

La UX es una disciplina que se enfoca en la perspectiva de usuarios. Además, permite que obtengan productos adecuados para determinado tipo de personas. En el ámbito educativo, Morales Velasco y Olvera Trejo (2025) destacaron que comprende las necesidades, las actitudes y las motivaciones de los usuarios para construir escenarios más coherentes y funcionales. Este proyecto buscó obtener resultados que aporten a las fases de análisis del diseño de un recurso educativo abierto (REA). En otras palabras, los resultados de este proyecto pueden aportar a la creación de un perfil de usuario adolescente.

2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Las cinco etapas del proyecto fueron: *inicio*, *planificación*, *ejecución*, *evaluación* y *cierre*. El *inicio* se enfocó en llevar el tema de los adjetivos a los estudiantes. Esto se logró por medio de un formato digital. Para ello, se consideró la teoría gramática, pues se puso en práctica mediante las destrezas de la comprensión lectora y la expresión oral. En cuestión didáctica, se planificó la interacción social y la gamificación con recursos ya diseñados por la premura de las circunstancias. La *planificación* detalló la organización de contenidos e instrucciones y etapas de la sesión dentro del aula invertida con ayuda del diseño instruccional, así como definir qué tecnologías se utilizaron. En este sentido, se utilizó la propuesta de Bates (2022) SECTIONS para concretar qué tecnologías ocupar (Tabla 1).

Tabla 1*Etapa planificación*

Aspecto a considerar	Descripción
<i>Students.</i>	Se trató de adolescentes del tercer semestre de bachillerato de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), México, entre 16 y 17 años aproximadamente. Los estudiantes tuvieron acceso a las <i>apps</i> de <i>Google</i> mediante la cuenta institucional.
<i>Ease of use.</i>	La facilidad de uso de <i>Google Slides</i> , <i>Google Arts & Culture</i> , <i>Blooket</i> y <i>Padlet</i> fue aceptable ya que desde la pandemia estudiantes y docentes trabajaron con estas aplicaciones.
<i>Cost.</i>	La UAQ paga el uso de las aplicaciones de <i>Google</i> por lo que se puede considerar que para los usuarios fue gratis. Por su parte, <i>Blooket</i> y <i>Padlet</i> tienen la versión gratis.
<i>Teaching functions.</i>	Las tecnologías antes mencionadas sí se adaptan a las exigencias de la enseñanza y aprendizaje porque permitieron alojar los contenidos y mantuvo en contacto a los usuarios.
<i>Interactions.</i>	Las interacciones se dieron en <i>Google Classroom</i> a través de los muros y en cada actividad donde los estudiantes y docentes pudieron comunicarse a través de mensajes. Con <i>Google Slides</i> y <i>Google Arts & Culture</i> no hay interacción. <i>Blooket</i> , propone interacción mediante los juegos. <i>Padlet</i> , también propone la interacción entre usuarios.
<i>Organizational issues.</i>	La institución apoya a los usuarios al realizar el pago de las <i>apps</i> de <i>Google</i> y dentro de las instalaciones la mayoría tiene conexión a internet.
<i>Networking.</i>	En esta propuesta, el trabajo en red fue posible a través del uso del recurso <i>Padlet</i> .
<i>Security and privacy.</i>	En ese momento, el hecho de utilizar su correo institucional con estas aplicaciones restringió el uso con usuarios de la institución, aunque no deja de ser susceptible del hackeo.

El siguiente paso fue planificar los días de trabajo, y organizar los contenidos y las tareas de reforzamiento. En este aspecto, con la ayuda del diseño instruccional, se planificó el proyecto en un periodo semanal. En este espacio, se designaron las actividades y las instrucciones correspondientes a los momentos dentro y fuera del aula. Se consideraron tres sesiones (Tabla 2), la pre-clase, la clase síncrona y la post-clase. En la primera clase se mostró la teoría y se pidió que fuera estudiada en casa. La segunda clase se designó para realizar la interacción

entre pares, la gamificación, la práctica del tema, la comprensión lectora y la resolución de dudas emergentes. Por último, la tercera clase reforzó las destrezas de la expresión escrita, la gramática y la interacción colaborativa a través de la tecnología.

Tabla 2

Etapas de ejecución

Pre-clase	
Docente	Estudiante
Crea aula en <i>Google Classroom</i> .	Accede a <i>Google Classroom</i> .
Aloja el material teórico y programar las actividades con los recursos <i>Blooket</i> , <i>Google Arts & Culture</i> y <i>Padlet</i> .	Estudiar la teoría gramatical de los adjetivos y comienza la práctica de su comprensión de textos en inglés.
En el material teórico, coloca la instrucción en inglés: Lee la teoría y estudia para la práctica de mañana. Jugaremos.	
Clase sincrónica	
Docente	Estudiante
El docente hace una breve actividad de calentamiento, preguntando acerca de los adjetivos.	Contesta las preguntas del calentamiento
Entra al recurso <i>Blooket</i> , publica el código del juego y comienza el juego de refuerzo.	Juega y refuerza con el recurso <i>Blooket</i> , así como interactúa con sus pares.
En <i>Google Classroom</i> publica la instrucción en inglés: Juega y sube una captura de tu juego.	Toma captura de pantalla de su marcador final y la sube a la tarea del <i>Google Classroom</i> .
Durante el juego el docente puede ir resolviendo dudas.	Si tiene dudas, pregunta directamente al docente.
Post-clase	
Docente	Estudiante
Califica las tareas de <i>Blooket</i> .	Entra a la tarea, revisa la instrucción, accede al contenido y hace su elección del video.
Publica el contenido para los estudiantes en <i>Google Arts & Culture</i> con la instrucción en inglés: Visitar <i>Google Arts & Culture</i> , revisar los videos 360° y escoger uno.	Toma captura de pantalla y lo sube al LSM.
Interactúa con el material, toma captura de pantalla y súbela en el <i>Google Classroom</i> .	Entra a <i>Padlet</i> , sube su captura de pantalla y redacta su texto. Practica la expresión escrita y se enfrenta a la identificación del tipo de adjetivos a utilizar.
	Sube captura de pantalla de su actividad en <i>Padlet</i> .

Tabla 2

Etapas de ejecución

Publica la actividad con *Padlet* y envía la siguiente instrucción en inglés: Ir a *Padlet* con el código *Quick Response* (QR), subir su captura y describir su elección explicando los sentimientos que les producen y las razones por las que lo escogieron al mismo tiempo que utilizan adjetivos que terminen con *ed* e *ing*. Después sube una captura con tu participación.

Si tiene dudas, las escribe en el LMS.

El docente entra a *Padlet* y comparte el video generado en el recurso y lo socializa en el LMS. Adicionalmente el material puede servir para evidencias o participación en algún evento virtual de la escuela.

Envía calificaciones.

Nota. La narración es en tiempo presente puesto que se trata de una guía replicable.

La etapa de la *ejecución* materializó los contenidos en el LMS (Tabla 3). En primera instancia, se creó el aula virtual y se subieron los contenidos teóricos en la plataforma *Google Slides*. Asimismo, se seleccionó un quiz de *Blooket* relacionado con el tema y se abrió un espacio en *Padlet*. El siguiente paso fue programar las actividades de la semana, desde la videollamada y las tareas. Después se convocó a los estudiantes para compartir los datos de su nueva aula virtual y la forma de trabajo en ella.

Tabla 3

Ejecución del proyecto de e-learning


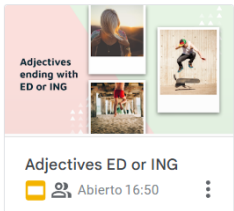
Imagen de la plataforma	Descripción
	Lunes. Ingreso a <i>Google Classroom</i> y se unieron a la clase.
	Martes. Revisión de la teoría en <i>Google Slides</i> : https://docs.google.com/presentation/d/1ZbA-ZfQmz1f-9vYh8kusUAzRXZRCctE4dw3JI9h6tuA/edit?usp=sharing

Tabla 3

Ejecución del proyecto de e-learning

Imagen de la plataforma	Descripción
 <p>ED-ING ADJECTIVES MsFiorellaT 281 Plays 0 Favorites</p>	<p>Miércoles. Práctica con <i>Blooket</i> de Fiorella. https://dashboard.blooket.com/set/66c0c33ecc0f3c5f2796f73c</p>
	<p>Jueves. Visita a <i>Google Arts & Culture</i> Revisar los videos 360°, escoger uno, interactuar con él y tomar captura de pantalla. https://artsandculture.google.com/project/360-videos</p>
	<p>Viernes. Ir a <i>Padlet</i> con el código QR, subir su captura y describir su elección explicando los sentimientos que les producen y las razones por las que lo escogieron al mismo tiempo que utilizan adjetivos que terminen con <i>ed</i> e <i>ing</i>.</p>

En la etapa *evaluación* se realizó una encuesta dirigida a los estudiantes para aportar al conocimiento de la UX de este tipo de usuarios al utilizar el LSM y los recursos digitales. Esto tuvo el objetivo de encontrar áreas de oportunidad y mejorarlas en el siguiente curso. Finalmente, la etapa *cierre* culminó culminar el proyecto con un análisis sobre el cumplimiento de las metas propuestas y el reporte final.

3. RESULTADOS

La etapa de *evaluación* se llevó a cabo con 67 estudiantes del tercer semestre de la EB-UAQ. Los datos se obtuvieron a través de la plataforma *Google Forms*. El instrumento se realizó con base a las propuestas de Medel (2020), y Ruiz Bolívar y Dávila (2014), pues se tomaron escalas y variables que son afines a este proyecto (Anexo 1). El objetivo de la encuesta fue obtener datos acerca de la UX a través de tres variables: acerca el uso del sistema de gestión de aprendizaje (Tabla 4), el diseño instruccional (Tabla 5) y el uso de los recursos digitales como *Google slides*, *Blooket*, *Google Arts & Culture* y *Padlet* (Tabla 6). La encuesta incluyó una escala tipo Likert donde *Siempre*

reflejó el mejor puntaje y *Nunca* fue el peor. En el caso del uso del LSM y el diseño instruccional, se utilizó *Excelente* como el mejor puntaje y *Pésimo* para el puntaje más bajo.

Tabla 4

Percepción del uso del sistema de gestión de aprendizaje

Pregunta	Respuesta	Porcentaje
Facilidad de matriculación	Casi siempre	47.8%
Mensajería interna optima	Casi siempre	43.3%
Funcionamiento general del LMS optimo	Casi siempre	47.8%
Motivación de aprendizaje autónomo	Algunas veces	34.3 %
Observan progreso grupal	Algunas veces	29.9%
Se promueve la organización de equipos y el trabajo colaborativo	Casi siempre	34.3%

Nota. La escala de respuestas fue: *Siempre*, *Casi siempre*, *Algunas veces*, *Pocas veces* y *Nunca*.

Tabla 5

Percepción del diseño instruccional

Pregunta	Respuesta	Porcentaje
Organización de los contenidos funcional	Siempre	62.75 %
Relación de materiales educativos con plan de estudios	Siempre	70.1 %
Objetivos claros	Siempre	53.7 %
Instrucciones claras	Casi siempre	47.8 %
Recursos digitales propuestos coherentes	Siempre	65.7 %
Tiempos de entrega razonables	Siempre	70.1 %

Nota. La escala de respuestas fue: *Siempre*, *Casi siempre*, *Algunas veces*, *Pocas veces* y *Nunca*.

Tabla 6

Percepción de los recursos digitales

Recurso	Pregunta	Respuesta	Porcentaje
<i>Google Slides</i>	Útil para estudiar teoría	Bueno	56.7 %
	Los estudiantes lo volverán a consultar	Sí	80.6 %
	Facilidad de acceso	Sí	92.5 %
<i>Blooket</i>	Percepción de la práctica con <i>Blooket</i>	Excelente	80.6 %
	Sirve para el repaso	Sí	98.5 %
	Facilidad de acceso	Sí	92.5 %
	Percepción de la práctica con <i>Google Arts & Culture</i>	Bueno	46.3 %

Tabla 6

Percepción de los recursos digitales

Recurso	Pregunta	Respuesta	Porcentaje
Google Arts & Culture	Sirve para el repaso	Sí	58.2 %
	Facilidad de acceso	Sí	85.1 %
Padlet	Percepción de la práctica con Padlet	Sí	49.3 %
	Sirve para el repaso	Sí	83.6 %
	Facilidad de acceso	Sí	82.1 %
Los tres recursos en conjunto	Los recursos fortalecen su conocimiento del Inglés	Bueno	62.7 %
	Son motivantes	Bueno	41.8 %

Nota. La escala de respuestas fue: *Excelente, Bueno, Neutral, Malo y Pésimo.*

Las tres variables fueron evaluadas por los estudiantes. La variable con mejor calificación fue la del diseño instruccional, seguido por el uso del sistema de gestión de aprendizaje y el uso de recursos digitales. Se detectó que el uso de *Google Classroom* fue, *casi siempre*, de fácil matriculación, al igual que la mensajería óptima, el funcionamiento general y la promoción de trabajo colaborativo. Por otro lado, *algunas veces*, los estudiantes pudieron ver el avance de forma grupal y la motivación del aprendizaje autónomo.

En el diseño instruccional del recurso, los estudiantes declararon que *siempre* fueron claros los objetivos del proyecto, pues se relacionaban con el plan de estudios y los recursos que utilizaron eran coherentes. Además, se observó que *casi siempre* las instrucciones fueron claras, lo que indica mejorar este rubro. Acerca del uso de los recursos, la aplicación *Blooket* recibió la calificación de *excelente*, mientras que los demás aparecieron como *bueno*. Esto sugiere que la gamificación fue el elemento clave para la motivación.

3.1. Limitaciones del estudio

A pesar de los resultados positivos, es importante reconocer ciertas limitaciones que pudieron influir en el desarrollo y el alcance del estudio. En primer lugar, el proyecto se llevó a cabo en un contexto de emergencia, lo que implicó una planificación acelerada y la reutilización de recursos previamente diseñados. Esta situación limitó la posibilidad de realizar ajustes más profundos en el contenido y en la estructura de las actividades. Asimismo, el estudio se centró exclusivamente en una muestra de estudiantes de tercer semestre de la EB-UAQ, lo que limita

la generalización de los resultados a otros niveles educativos o instituciones. La ausencia de una evaluación formal del aprendizaje esperado también representó una limitación, ya que no se cuenta con evidencia cuantitativa del impacto del proyecto en el desarrollo de competencias lingüísticas específicas.

Otro aspecto para considerar es que la percepción de los estudiantes sobre la UX se obtuvo mediante un instrumento autoadministrado, lo cual puede estar sujeto a sesgos de respuesta. Además, no se incluyó la perspectiva docente ni la evaluación de expertos en diseño instruccional o tecnología educativa, lo que podría haber enriquecido el análisis del proyecto desde una visión más integral. Como cierre, el uso de plataformas digitales como *Google Classroom*, *Blooket*, *Padlet* y *Google Arts & Culture* dependió del acceso a dispositivos y conectividad, lo cual no fue evaluado en profundidad. Esta variable puede influir significativamente en la participación y el aprovechamiento de los recursos, especialmente en contextos con brechas tecnológicas.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Esta investigación propuso un enfoque basado en *e-learning* y aula invertida como respuesta a las condiciones emergentes del contexto educativo. Los resultados obtenidos reflejaron una percepción positiva por parte de los estudiantes, lo cual coincide con lo reportado por Escamilla Martínez (2025), quien evidenció que la implementación de metodologías activas en entornos *blended learning* mejora el rendimiento académico y promueve una experiencia de aprendizaje más homogénea. Aunque este estudio se centró en estudiantes de ingeniería, ambos trabajos comparten la premisa de que la integración de recursos digitales y estrategias activas favorece la participación, la motivación y el desarrollo de competencias clave. En este proyecto, el uso de plataformas interactivas permitió contextualizar contenidos, fomentar la colaboración, la gamificación y el proceso de enseñanza, lo que refuerza la idea de que el aprendizaje significativo se potencia mediante la combinación de tecnología, pedagogía activa y escenarios híbridos.

Por otro lado, la aplicación del diseño instruccional en el proyecto contribuyó a la UX, puesto que los estudiantes calificaron como óptimo, funcional y claro a este apartado del proyecto. Al respecto, Herrera López et al. (2025) afirmaron que este marco de trabajo es un aliado en la comprensión de ejercicios y mejoran la percepción del estudio. Adicionalmente, Vergara Avalos et al. (2024) documentaron la evolución del diseño instruccional en cursos *e-learning*, durante la pandemia, reflexionaron que se tienen que ir adaptando a nuevas exigencias. En ambos casos, se observó que la incorporación de recursos digitales no solo transforma la dinámica de enseñanza, sino que exige una planificación pedagógica más estratégica, centrada en la interacción, la flexibilidad y la motivación estudiantil.

El empleo de herramientas digitales como *Google Slides*, *Blooket*, *Google Arts & Culture* y *Padlet* reforzó la práctica del inglés como lengua extranjera, pues permitieron diseñar actividades interactivas, visuales y colaborativas que favorecieron la participación de los estudiantes. Esto coincidió con lo reportado por Méndez Santos y Concheiro (2023), quienes destacaron el potencial de *Padlet* para fomentar la escritura colaborativa y la interacción en la lengua meta. Por otro lado, *Google Arts & Culture* y *Blooket* tuvieron una aplicación práctica y demostraron ser eficaces para contextualizar los contenidos culturales y la gamificación en el aprendizaje. Esto fue similar a lo encontrado por Rodríguez Corzo y Hernández Alipi (2024).

Este proyecto representó un esfuerzo por atender un área de oportunidad en la enseñanza-aprendizaje del inglés. No obstante, aún está pendiente observar la culminación del curso por parte de los estudiantes, lo cual permitirá realizar una evaluación formal y analizar sus resultados. Además, el proyecto ofrece un campo fértil para ser evaluado desde la perspectiva de los docentes y de especialistas en el desarrollo de recursos educativos digitales. Por otra parte, es importante explorar cómo este proyecto podría adaptarse a dinámicas diferentes, como la implementación de juegos de rol, que podrían estimular otras competencias lingüísticas, tales como la comprensión auditiva y la expresión oral.

REFERENCIAS

- Abarca Zaquinaula, A. (2025). Metodologías Activas en Ecuador: Aproximación a la revisión de Literatura de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aula invertida. *MLS Educational Research*, 9(1), 1–17.
- Bates, A. W. (2022). *Enseñar en la era digital* (3ª ed.). Centro de Estudios Técnicos y Capacitación o Centro de Enseñanza Técnica y Capacitación.
- Chat, M., Zghida, N., Ouaali, A. A., Youlyouz, A., Amiri, E. M., & Janati-Idrissi, R. (2025). Towards a new definition of e-learning and m-learning. *Multidisciplinary Reviews*, 8(9), 2025281. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025281>
- Escamilla Martínez, P. del R. (2025). El aprendizaje servicio y el blended learning en la construcción de una educación superior humanista e innovadora. *Transdigital*, 6(12), e476. <https://doi.org/10.56162/transdigital476>
- García Pedraza, D., y Morales Pulido, M. I. (2024). Mapeo bibliométrico de estrategias para mejorar la habilidad de speaking en el aprendizaje del inglés. *Transdigital*, 5(10), e371. <https://doi.org/10.56162/transdigital371>
- Herrera López, H., Moreno Beltrán, R., y Hernández Valerio, J. S. (2025). Aprendizaje de la derivada a través de un modelo de microlearning. *Transdigital*, 6(11), e445. <https://doi.org/10.56162/transdigital445>
- Medel, Y. (2020). *Metodología para la evaluación de ambientes virtuales de enseñanza – aprendizaje como soporte a la educación formal a nivel licenciatura* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Querétaro, México].
-
- León-Tovar, C. L. (2025). Proyecto de recursos digitales para practicar adjetivos con adolescentes. *Transdigital*, 6(12), e535. <https://doi.org/10.56162/transdigital535>

Méndez Santos, M. del C., y Concheiro, P. (2023). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español como Lengua Extranjera*, (36), 1–15.

Morales Velasco, R. A., y Olvera Trejo, J. (2025). Diseño y validación de un instrumento para diseñar la experiencia de usuario de un repositorio de objetos de aprendizaje. *Transdigital*, 6(11), e415. <https://doi.org/10.56162/transdigital415>

Rodríguez Corzo, A. G., y Hernández Alipi, M. de los Á. (2025). La Integración de la Tecnología en el Aprendizaje del Idioma Inglés: Revisión de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 7430-7443. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15433

Ruiz Bolívar, C., y Dávila, A. (2014). Evaluación Estudiantil sobre la Percepción de la Calidad de un Curso de Postgrado Administrado bajo la Modalidad E-learning. *Revista Científica Compendium*, 17(33), 23-42. <https://revistas.uclave.org/index.php/Compendium/article/view/1841>

Sarango Romero, V. J., Toscano Quispe, S. Y., y Abad Basantes, C. A. (2024). Aula Invertida como Estrategia Andragógica para el Desarrollo del Aprendizaje Reflexivo en Estudiantes Universitarios. *Revista Científica*, 9(34), 240–262. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.11.240-262>

Serna Martínez, R. E., y Alvites Huamaní, C. G. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>

Uribe Olivares, N. S., Isiordia Medina, P. R., Calvillo Gómez, G. U., y Castellón Lepe, A. J. (2024). Revisión Documental de Modelos y Principios de Diseño Instruccional para Cursos en Línea. *Matemáticas, Ingeniería y Ciencias Ambientales*, 7(14), 1–12. <https://revista-mica.com/index.php/mica/article/view/84>

Vergara Avalos, A. Y., Moreno Beltrán, R., y Olivo García, E. (2024). La evolución del diseño instruccional en cursos e-learning durante la pandemia: un análisis retrospectivo de las transformaciones. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1787>

Anexos

Anexo 1

Encuesta a estudiantes EB-UAQ de 3er semestre

La siguiente encuesta es parte del proyecto “Proyecto de recursos digitales para practicar adjetivos con adolescentes” la cual se lleva a cabo en la Escuela de Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro, México.

Como responsable está la maestrante Lic. Cecilia Leonor León Tovar (cecilia.leon@uaq.edu.mx). Ante cualquier duda puedes contactarnos en este medio.

Introducción

Objetivo: Conocer cuál fue la experiencia de los estudiantes al utilizar el proyecto de e-learning aplicado en el aprendizaje del idioma inglés.

Acerca de los datos de identidad: Esta entrevista contempla que tu identidad quede resguardada, por lo que me comprometo a no revelar tu identidad y conservar tus datos personales como confidenciales.

Uso de los datos obtenidos: Los datos que se obtengan de esta entrevista serán utilizados para fines académicos (no lucrativos) y usados en artículos, ponencias en congresos, ensayos, etc. Que deriven de la investigación de maestría que yo (la Lic. Cecilia Leonor León Tovar) estoy desarrollando.

El tiempo aproximado que invertirás es de 10 minutos. Si tienes dudas sobre tu participación favor de escribir al correo: cecilia.leon@uaq.edu.mx

Consentimiento informado

- He leído y comprendido la información del proyecto de investigación.
- He leído y comprendido el objetivo de esta entrevista.
- Se me ha explicado que mi identidad quedará resguardada.
- Se me ha explicado el uso que darán a los datos que se obtengan.
- He tenido la oportunidad de hacer preguntas sobre el proyecto y mi participación.
- APRUEBO ESTE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Instrucciones

El instrumento cuenta con tres partes: el uso del sistema de gestión de aprendizaje, El diseño instruccional y los recursos digitales para trabajar adjetivos con ED e ING

Se usa la escala de Likert donde “siempre” se refiere al mejor puntaje y “nunca” es el peor.

4. Siempre
3. Casi Siempre
2. Algunas Veces
1. Pocas Veces
0. Nunca

En otros casos, solo debes contestar Sí o No.

Uso del Sistema de Gestión de Aprendizaje

Esta sección busca saber acerca de tu experiencia utilizando Classroom

¿Es fácil matricularse en el *classroom* institucional?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿La mensajería interna te parece optima?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿El funcionamiento general de *classroom* te parece optimo?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿ El *classroom* motiva tu aprendizaje autónomo ?

- Siempre

- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Tu *classroom* de inglés III, muestra el progreso de tu grupo?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Tu *classroom* de inglés III, promueve la organización de equipos y el trabajo colaborativo?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Consideras que los tiempos de entrega de actividades son razonables?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

El diseño instruccional

¿Es funcional la organización de contenidos dentro de tu *classroom* de inglés III?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Te parece que la publicación de recursos y materiales didácticos es oportuna, es decir a la par que el programa educativo y con lo visto en el aula?

- Siempre

- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Los objetivos del Google *Classroom* son claros?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Las instrucciones del Google *Classroom* son claras?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Los recursos propuestos para prácticas con los adjetivos con *ed* e *ing*, te parecieron coherentes?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

Recursos digitales para trabajar adjetivos con *ed* e *ing*

El material en *Google Slides* para estudiar teoría te pareció...

- Excelente
- Bueno
- Neutral
- Malo
- Pésimo

El material en *Google Slides* ¿lo piensas consultar en un futuro?

- Sí
- No

El material en *Google Slides* ¿Es de fácil acceso?

- Sí
- No

La práctica con el recurso *Blooket* te pareció...

- Excelente
- Bueno
- Neutral
- Malo
- Pésimo

¿La práctica con *Blooket* te sirvió de repaso?

- Sí
- No

¿El recurso *Blooket* es de fácil acceso?

- Sí
- No

Visitar *Google Arts & Culture* te pareció...

- Excelente
- Bueno
- Neutral
- Malo
- Pésimo

¿Visitar *Google Arts & Culture* te sirvió de repaso?

- Sí
- No

¿*Google Arts & Culture* es de fácil acceso?

- Sí
- No

¿Trabajar con *Padlet* te sirvió de repaso?

- Sí
- No

Trabajar con *Padlet* te pareció...

- Excelente
-

- Bueno
- Neutral
- Malo
- Pésimo

¿El recurso *Padlet* es de fácil acceso?

- Sí
- No

Link de encuesta: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1qncDue6n_vSqiEHLue-OMs2R2zcoZE3SFkw6pzPrsU/edit?usp=sharing



Transdigital[®]

editorial

La Editorial *Transdigital* publica libros de carácter científico y académico. Se pueden publicar tesis de posgrado, una vez sometidas al sistema de evaluación de pares de doble ciego. Servicios:

- Gestión del International Standard Book Number (ISBN), del Digital Object Identifier (DOI) y del código de barras.
- Diseño gráfico
- Servicio de corrección de estilo y redacción.
- Dictaminación de la revisión por pares en doble ciego hecha por miembros del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNI) de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) de México.
- Alojamiento permanente del libro en la editorial *Transdigital* (www.editorial-transdigital.org)
- Distribución gratuita en *Dialnet*, *Google Books*, *Google Play* y *SCRIBD*.
- Distribución a precio mínimo en *Amazon Kindle* (cuota que pagan los lectores de *Kindle*).

La editorial *Transdigital* está en el Registro en el Padrón Nacional de Editores como agente editor Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, S. C., con el Dígito Identificador 978-607-99594. Además, está afiliada a la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM) con el número 4069, de conformidad con el artículo 17 de la Ley de Cámaras Empresariales y sus Confederaciones en vigor. Y está en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) de la SECIHTI de México con el folio: RENIECYT 2400068.



Transdigital[®]

congreso virtual

El Congreso Virtual *Transdigital* se realiza anualmente de manera totalmente virtual (www.congreso-transdigital.org). Este evento tiene el objetivo de reunir resultados parciales o finales de investigaciones empíricas, documentales o ensayos científicos sobre temas y desafíos que involucran a la tecnología y la transformación digital en sociedad.

Está dirigido a investigadores(as), docentes de todas las modalidades y niveles del sistema educativo, estudiantes de pregrado y posgrado, gestores(as) educativos(as), directivos(as) y demás profesionales interesados(as) en la investigación empírica y documental sobre el uso de la tecnología y la transformación digital en diversos ámbitos sociales, por ejemplo, la salud, el ocio, el turismo, las finanzas, la educación, el desarrollo comunitario, la industria, etcétera.

La inscripción por texto, con un máximo de tres autores(as) da el derecho de publicar la ponencia como capítulo de libro académico en la editorial *Transdigital*, una vez que ha sido admitida por el Comité Científico; además se otorgan certificados de ponencia y asistencia. Ese libro cuenta con International Standard Book Number (ISBN), Digital Object Identifier (DOI) y código de barras.

El Congreso Virtual *Transdigital* es una iniciativa que está inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) de la SECIHTI de México con el folio: RENIECYT 2400068.



Transdigital[®]

revista científica

La revista científica *Transdigital* es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua, de manera que se reciben textos durante todo el año. Es editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Evalúa los textos con el sistema de pares de doble ciego. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos originales.

El proceso de publicación es expedito y, en promedio, los textos se publican tres meses después de que han sido recibidos. El Consejo científico y el Comité editorial se compone por distinguidas y distinguidos académicos de talla nacional e internacional. Cuenta con la Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102, International Standard Serial Number (ISSN) 2683-328X, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor.

Hasta ahora, está indizada en Latindex, Dialnet, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, Academic Resource Index (ResearchBib), MIAR, OpenAire-Explore, Refseek, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, ZDB Zeitschriften Datenbank, WorldCat, Dimensions, The University of Liverpool, Discovery, Erasmus University Rotterdam, Mir@bel, REBIUN, DARDO, UOCI, LatinRev, ROAD, Google Scholar, Crossref, Scite, Lens, Internet Archive, BASE, etc.

El costo de publicación puede ser consultado en: www.revista-transdigital.org