



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

La plataforma Canvas LMS para mejorar la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado.

**Autor/es:**

Katherin Daniela Viturco Monta  
Ruth Carolina Yanza Lemache

**Tutor/a:**

Dra. Jaquelina Edith Noriega

**ECUADOR**

**2024**



La Universidad para todos





## DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. Agradezco profundamente a mi hijo, Deyvid Alejandro, por su amor y apoyo incondicional; su sonrisa y alegría son mi mayor motivación. También quiero reconocerme a mí misma, como madre soltera que ha trabajado arduamente para financiar mis estudios y demostrar que, con determinación y esfuerzo, puedo alcanzar mis sueños. Mi deseo de ser docente es un propósito que llevo en mi corazón, y cada logro en este proceso me acerca más a esa meta. Este logro es un testimonio de que, con perseverancia y fe, todo es posible.

*Katherin Daniela Viturco Monta*

Agradezco profundamente a Dios por permitirme alcanzar esta meta en mi vida. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi familia, en especial a mi esposo, cuya paciencia y amor han sido fundamentales en cada paso de este camino. Su apoyo incondicional me ha dado la fortaleza necesaria para seguir adelante, incluso en los momentos más desafiantes. También dedico un agradecimiento especial a mi hijo, quien me ha inspirado con su curiosidad y alegría. Su sonrisa y su fe en mí me han motivado a superarme y a perseguir mis sueños. Sin el respaldo y el amor de ambos, este logro no habría sido posible.

*Ruth Carolina Yanza Lemache*





## AGRADECIMIENTO

Agradecemos profundamente a Dios por permitirnos alcanzar esta importante meta en nuestras vidas, la Maestría en Educación en Entornos Digitales. Este logro es el resultado de nuestra dedicación y esfuerzo, así como del apoyo constante de quienes nos rodean. Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador por abrirnos las puertas a nuevas oportunidades y conocimientos que nos preparan para enfrentar los desafíos del mundo educativo actual.

Asimismo, extendemos nuestro agradecimiento a nuestros familiares, cuyo amor y aliento incondicional nos han motivado a perseverar en este camino. Su apoyo ha sido fundamental en cada paso que hemos dado. También queremos reconocer a nuestra tutora, Dra. Jaquelina Edith Noriega, por su guía y paciencia a lo largo de este proceso de aprendizaje. Su dedicación ha enriquecido nuestra experiencia y ha sido clave para nuestro desarrollo académico.

*Katherin Daniela Viturco Monta*

*Ruth Carolina Yanza Lemache*





## RESUMEN

El presente estudio titulado "La plataforma Canvas LMS para mejorar la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado" aborda el problema de las dificultades ortográficas de los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas". Estas deficiencias impactan negativamente en su rendimiento académico, lo que plantea la necesidad de adoptar estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen las herramientas tecnológicas disponibles. El propósito principal de la investigación es diseñar e implementar una planificación didáctica en la plataforma Canvas LMS para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura.

El contexto de la investigación se enmarca en la búsqueda de alternativas tecnológicas que potencien el aprendizaje en entornos educativos digitales, en respuesta a la tendencia global de incorporar las TIC en el aula. Metodológicamente, se utilizó un enfoque cuantitativo-descriptivo. Se aplicaron encuestas a 34 estudiantes para evaluar el impacto de Canvas LMS en la mejora de sus habilidades ortográficas, complementado con análisis estadísticos para obtener una visión objetiva de los resultados.

Los hallazgos revelaron que la plataforma Canvas LMS, con su enfoque interactivo y dinámico, mejora significativamente las competencias ortográficas de los estudiantes. La propuesta incluye la creación de un módulo educativo con actividades multimedia, ejercicios prácticos y retroalimentación continua, lo que motiva a los estudiantes y facilita su aprendizaje. Las conclusiones resaltan la efectividad de Canvas LMS en el ámbito educativo, sugiriendo su potencial para ser utilizado en otras áreas del currículo.

**Palabras clave:** Plataformas de gestión de aprendizaje, ortografía, enseñanza, planificación educativa, tecnología educativa.





## ABSTRACT

This study, titled "The Canvas LMS platform to improve the teaching of spelling in seventh-grade students", addresses the problem of spelling difficulties faced by students at the Unidad Educativa del Milenio "Salinas". These deficiencies negatively affect their academic performance, creating the need for innovative pedagogical strategies that leverage available technological tools. The primary purpose of the research is to design and implement a didactic plan using the Canvas LMS platform to enhance the teaching-learning process in the subject of Language and Literature.

The research context focuses on finding technological alternatives to improve learning in digital educational environments, aligned with the global trend of incorporating ICT into classrooms. Methodologically, a quantitative-descriptive approach was used. Surveys were applied to 34 students to evaluate the impact of Canvas LMS on improving their spelling skills, supported by statistical analysis for an objective view of the results.

The findings showed that the Canvas LMS platform, with its interactive and dynamic approach, significantly improves students' spelling skills. The proposal includes the creation of an educational module with multimedia activities, practical exercises, and continuous feedback, motivating students and facilitating their learning. The conclusions highlight the effectiveness of Canvas LMS in education and suggest its potential for use in other curricular areas.

**Keywords:** learning management platforms, spelling, teaching, educational planning, educational technology.





## ÍNDICE GENERAL

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>Justificación del problema</b> .....	<b>1</b>
<b>Planteamiento del problema</b> .....	<b>2</b>
<b>Precisión del tema</b> .....	<b>3</b>
<b>Objeto de la investigación</b> .....	<b>3</b>
<b>Objetivo general</b> .....	<b>3</b>
<b>Preguntas científicas</b> .....	<b>4</b>
<b>Declaración de las variables</b> .....	<b>4</b>
<b>Objetivos específicos de la investigación</b> .....	<b>4</b>
<b>Identificación de los métodos a emplear</b> .....	<b>5</b>
<b>Métodos teóricos</b> .....	<b>5</b>
<b>Análisis y Síntesis</b> .....	<b>6</b>
<b>Deductivo</b> .....	<b>6</b>
<b>Métodos empíricos</b> .....	<b>6</b>
<b>Resultados previstos en la investigación</b> .....	<b>7</b>
<b>Declaración de la población y muestra</b> .....	<b>7</b>
Población .....	7
Muestra .....	8
<b>Declaración del tipo de investigación</b> .....	<b>8</b>
<b>Principales aportes</b> .....	<b>8</b>
<b>Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica</b> .....	<b>9</b>
<b>Descripción de los contenidos</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>11</b>
1.1. Antecedentes de investigación .....	11
1.2. Fundamentos teóricos .....	14
1.2.1. Enfoque Pedagógico .....	14
1.2.2. Propuesta didáctica .....	15





1.3.	Elementos de la propuesta pedagógica y didáctica .....	16
1.4.	El uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza.....	17
1.5.	El uso de herramientas tecnológicas, plataformas virtuales, etc., en la enseñanza de la lengua	18
1.6.	El uso de plataformas y herramientas como Canvas en la enseñanza de la ortografía.....	19
1.7.	Potenciales del uso de la herramienta en el aprendizaje de los estudiantes .....	19
1.8.	Fundamentos de uso de la tecnología.....	26
1.9.	Enseñanza .....	27
1.10.	Aprendizaje.....	27
1.11.	Diseños Curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura .....	28
1.12.	Competencias del diseño curricular .....	29
1.13.	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) / componentes .....	29
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>		<b>32</b>
2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables .....	32
2.2.	Enfoque de la Investigación .....	32
2.3.	Alcance de la investigación.....	33
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación .....	33
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	35
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	35
2.7.	Delimitación de la población y la muestra.....	35
2.8.	Etapa del estudio teórico .....	36
2.9.	Etapa del Diagnóstico Inicial .....	37
2.10.	Etapa de la Modelación de la Propuesta .....	38
2.11.	Validación de la Propuesta.....	39
<b>CAPÍTULO 3: MODELACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>		<b>56</b>
3.1.	Modelación de la propuesta .....	56
3.2.	Objetivos de la propuesta.....	57
3.3.	Caracterización de la propuesta .....	57
3.4.	Estructura de los componentes de la propuesta .....	58





3.5.	Diseño de la propuesta.....	59
3.6.	Conocimientos previos de los estudiantes.....	60
3.7.	Aplicación de la propuesta.....	70
3.8.	Validación de la propuesta.....	73
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>82</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>		<b>84</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>		<b>85</b>





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Los elementos didácticos .....	17
<b>Figura 2</b>	Características de los LMS .....	24
<b>Figura 3</b>	Acceso a internet.....	40
<b>Figura 4</b>	Conexión a internet.....	41
<b>Figura 5</b>	Tipo de dispositivos electrónicos .....	42
<b>Figura 6</b>	Tipo de dispositivos para estudios .....	43
<b>Figura 7</b>	Dificultades al usar la tecnología .....	45
<b>Figura 8</b>	Plataformas de videollamadas.....	46
<b>Figura 9</b>	Plataformas digitales.....	48
<b>Figura 10</b>	Juegos interactivos.....	49
<b>Figura 11</b>	Herramienta digital .....	51
<b>Figura 12</b>	Uso de herramientas digitales .....	52
<b>Figura 13</b>	Ejemplo de actividad aplica en el curso .....	67
<b>Figura 14</b>	Vista general de módulos.....	67
<b>Figura 15</b>	Vista del curso creado en Canvas LMS.....	68
<b>Figura 16</b>	Vista de la evaluación del curso de Canvas LMS.....	68
<b>Figura 17</b>	Vista del Taller del curso de Canvas LMS .....	69
<b>Figura 18</b>	Vista del Foro del curso de Canvas LMS .....	69
<b>Figura 19</b>	Vista del Foro del curso de Canvas LMS .....	70





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Contenido de los módulos .....	61
<b>Tabla 2</b> Módulo 1 .....	63
<b>Tabla 3</b> Módulo 2 .....	64
<b>Tabla 4</b> Módulo 3 .....	65
<b>Tabla 5</b> Módulo 4 .....	66





## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Encuesta a los estudiantes de séptimo de educación general básica.....	91
<b>Anexo 2</b> Encuesta sobre la validación del entorno virtual (Canvas LMS) .....	93





## Introducción

La integración de tecnologías en el ámbito educativo ha revolucionado el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar las competencias académicas de los estudiantes. En este sentido, la plataforma virtual Canvas LMS surge como una herramienta innovadora para la enseñanza de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura. Este estudio se centra en evaluar la efectividad de una planificación didáctica diseñada en Canvas LMS para mejorar la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas", Guaranda, Ecuador.

La enseñanza de la ortografía es un componente crucial del aprendizaje lingüístico, ya que facilita la correcta expresión escrita y la comprensión lectora. Sin embargo, muchos estudiantes presentan dificultades significativas en esta área, lo que impacta negativamente en su rendimiento académico general. La plataforma Canvas LMS ofrece una variedad de recursos y actividades interactivas que pueden abordar estas dificultades, proporcionando un entorno de aprendizaje más dinámico y accesible.

## Justificación del problema

Las personas con mala ortografía a menudo experimentan vergüenza y falta de confianza en sus habilidades de comunicación escrita. Esto puede llevar a evitar situaciones en las que se requiere escribir, limitando su participación en actividades académicas, sociales y profesionales. El mejorar la ortografía aumentará la autoestima y la disposición a participar en diversas actividades.

En la opinión de Arizaga (2023) considera que la problemática de la ortografía es un desafío común entre los docentes, quienes observan diariamente las dificultades gramaticales de los estudiantes en sus actividades. Muchas instituciones educativas aún emplean métodos didácticos tradicionales como el dictado, la repetición o la memorización de reglas, los cuales pueden resultar aburridos y desmotivadores para los





alumnos. Es por esta razón, que nuevos investigadores plantean una herramienta tecnológica para intervenir en el proceso de enseñanza de la ortografía y evaluar su influencia en la adquisición de esta habilidad.

Según Armijos (2017), la incorporación de las TIC y de las plataformas digitales en la educación ha sido insuficientemente atendida. Resulta esencial investigar su potencial como herramientas educativas, ya que esto permitirá evaluar de qué manera pueden facilitar la interacción entre estudiantes y profesores. En la actualidad, tanto las plataformas digitales como las redes sociales son de uso cotidiano en la sociedad, lo que subraya su importancia y relevancia en el ámbito educativo.

El Ministerio de Educación (2016) establece que las destrezas se organizan en subniveles según los objetivos educativos y contenidos mínimos, con una progresión gradual en complejidad para cada bloque curricular. En el bloque curricular número 4, las destrezas clave se enfocan en la escritura. En el nivel de educación básica superior, por ejemplo, la destreza LL.4.4.8 se refiere a la habilidad de "comunicar ideas con eficacia, aplicando de forma autónoma las reglas de ortografía, puntuación y acentuación". Para fortalecer esta competencia, es fundamental implementar actividades de aprendizaje significativas que optimicen la precisión y claridad en la escritura de los estudiantes.

El presente estudio aborda la creación de una planificación didáctica en la plataforma digital Canvas LMS, integrando distintos recursos y estrategias educativas como ejercicios interactivos, actividades de composición guiada y herramientas de retroalimentación. El objetivo de esta planificación es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las normas ortográficas en estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

### **Planteamiento del problema**

¿La planificación didáctica en la plataforma virtual Canvas LMS ayudará a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura en





los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Salinas”?

La incorporación de la tecnología en la educación ha presentado un gran desafío para los docentes, quienes a menudo no han desarrollado las habilidades necesarias para manejarla adecuadamente. Esta falta de preparación ha impedido la selección de estrategias y métodos óptimos que faciliten aprendizajes significativos en los estudiantes. Además, la insuficiente formación tecnológica limita a los docentes a utilizar solo plataformas digitales prediseñadas, sin innovar ni crear ambientes virtuales de enseñanza adaptados a su contexto y a los objetivos educativos (Acosta, 2023).

Las TIC permiten que los estudiantes pasen de una actitud pasiva a una actividad constante, promoviendo una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Estas tecnologías aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y fomentan su iniciativa, ya que deben tomar decisiones, filtrar, escoger y seleccionar la información que encuentran en la red (Armijos, 2017).

### **Precisión del tema**

Diseño de la planificación didáctica en la plataforma Canvas LMS que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Salinas”

### **Objeto de la investigación**

Proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía mediado por la plataforma virtual Canvas LMS en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica.

### **Objetivo general**

Diseñar una planificación didáctica en la plataforma virtual Canvas LMS para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura





en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Salinas”.

### Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que respaldan la implementación de la plataforma virtual Canvas LMS para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cómo se están utilizando actualmente las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Milenio “Salinas”?
- ¿De qué manera una planificación didáctica diseñada en la plataforma Canvas LMS puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Milenio “Salinas”?
- ¿Qué criterios utilizan los expertos para validar la efectividad de la planificación didáctica en Canvas LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Milenio “Salinas”?

### Declaración de las variables

- **Independiente:** Plataforma virtual Canvas LMS.
- **Variable dependiente:** enseñanza- aprendizaje de la ortografía
- **Variables ajenas:** recursos tecnológicos de los estudiantes.

### Objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar teóricamente la implementación de la plataforma virtual Canvas LM para la enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura.
2. Diagnosticar el uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la unidad Educativa Milenio “Salinas”. Cambiar y por ende cambiar la pregunta de investigación





3. Diseñar una planificación didáctica en la plataforma digital en Canvas LMS que permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la ortografía de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de Educación General básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas.
4. Validar por medio de expertos la planificación didáctica en la plataforma Canvas LMS con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la ortografía de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de Educación General básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas.

### **Identificación de los métodos a emplear**

La investigación empleó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para evaluar la implementación de Canvas LMS en la enseñanza de la ortografía. A través de un método descriptivo cualitativo, se analizó la literatura existente sobre la enseñanza de la ortografía y el uso de plataformas digitales, lo cual permitió construir un marco teórico sólido para la propuesta. Además, se realizó un análisis documental de los recursos educativos en Canvas LMS para asegurar que los contenidos fueran adecuados a los objetivos de aprendizaje.

Para obtener datos cuantitativos sobre las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia el uso de Canvas LMS, se utilizaron encuestas, las cuales proporcionaron información valiosa para ajustar el diseño del módulo didáctico. Este enfoque mixto, que integra perspectivas cualitativas y cuantitativas, permitió desarrollar una propuesta fundamentada y adaptada a las necesidades de los estudiantes, estableciendo una base sólida para su futura implementación en el ámbito educativo.

### **Métodos teóricos**

El método tiene como propósito la recopilación de información que conduce a la formulación de nuevas teorías, principios y leyes. Su objetivo principal es resolver problemas específicos dentro de una realidad determinada (Espichan, 2021).





### **Análisis y Síntesis**

Este método será empleado para presentar los resultados derivados de la síntesis de los datos obtenidos a través de entrevistas y encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. Mediante el análisis y síntesis de estos datos, se pretende identificar patrones, tendencias y relaciones significativas con el fin de profundizar en la comprensión de la implementación de la plataforma digital en Canvas LMS en el desarrollo de las habilidades de escritura.

### **Deductivo**

Este enfoque de investigación se utilizará para justificar el uso de la plataforma digital, comenzando con aspectos generales en Canvas LMS y avanzando hacia lo específico (el contexto particular de la Unidad Educativa del Milenio Salinas). Servirá para respaldar teóricamente la relevancia y efectividad del proyecto en el fortalecimiento en el ámbito de la escritura a los estudiantes.

### **Métodos empíricos**

Permiten identificar las características esenciales de las personas, objeto del estudio, mediante procedimientos simples y diversos métodos de análisis. Entre los métodos empíricos se incluyen: la observación, la medición y aquellos resultados obtenidos a partir de la experiencia (Espichan, 2021).

- La Encuesta: Se empleará la encuesta como método de recopilación de datos estructurados para obtener información cuantitativa sobre las mejoras en la escritura de los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, específicamente en lo que respecta a la ortografía.

### **Métodos matemáticos estadísticos**

- Estadística Descriptiva

Se empleó un método de condensación de información para presentar de manera clara y





concisa los datos recolectados durante la investigación, ofreciendo una visión general de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre su percepción respecto a las mejoras en la escritura.

**Análisis Estadístico:** Se utilizó un análisis estadístico para extraer datos relevantes de la encuesta aplicada a los estudiantes, empleando técnicas estadísticas para identificar patrones, tendencias y relaciones entre las variables relacionadas con la escritura.

**Tabulación:** Se llevó a cabo un proceso de tabulación para organizar y presentar de manera ordenada y precisa los datos recopilados en la encuesta a los estudiantes. Se generaron tablas que sintetizaron y representaron la información obtenida, facilitando su comprensión y evaluación.

### **Resultados previstos en la investigación**

Se espera que los resultados obtenidos contribuyan a entender mejor cómo las plataformas digitales influyen en la escritura y composición de los estudiantes, así como a identificar estrategias efectivas para mejorar estas habilidades en este contexto. Además, se anticipa que estos hallazgos puedan servir como fundamento para el diseño de intervenciones educativas centradas en la mejora de la escritura en cursos básicos medios.

### **Declaración de la población y muestra**

#### **Población**

La población de estudio se define como un conjunto específico, limitado y accesible de casos que sirve como base para la selección de la muestra, cumpliendo con ciertos criterios predeterminados (Arias, Villasís, & Miranda, 2020).

La población de estudio para esta investigación está conformada por los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. En total, se cuenta con 34 estudiantes, quienes integran un único curso asignado al paralelo "A" dentro de la jornada matutina. Debido a que se pretende evaluar la efectividad de la





plataforma Canvas LMS en el mejoramiento de la enseñanza de la ortografía, se ha optado por un enfoque cuantitativo, que permitirá analizar los resultados obtenidos a través de datos numéricos, garantizando así la objetividad en la medición de los logros académicos relacionados con la ortografía.

### **Muestra**

La representatividad de una muestra permite extrapolar y generalizar los resultados obtenidos a la población accesible. Por lo tanto, una muestra será representativa solo si se selecciona al azar, lo que significa que todos los sujetos de la población objetivo y accesible tienen la misma probabilidad de ser elegidos para la muestra y, por ende, de ser incluidos en el estudio (técnica de muestreo probabilístico) (Otzen & Manterola, 2017).

La muestra de la investigación coincide con la población, ya que se considerará a todos los 34 estudiantes del 7mo año de Educación General Básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. De estos 34 estudiantes, 14 son mujeres y 20 son hombres.

### **Declaración del tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo cuantitativo y de diseño descriptivo. Se enfoca en presentar un proyecto de la plataforma Canvas LMS en el mejoramiento de la enseñanza de la ortografía en estudiantes de séptimo grado. A través de la recolección de datos numéricos, se busca analizar y describir los resultados obtenidos en las habilidades ortográficas de los estudiantes, permitiendo una evaluación objetiva del uso de herramientas digitales en entornos educativos.

### **Principales aportes**

Este estudio ofrece varios aportes relevantes tanto para la comunidad educativa como para futuras investigaciones. En primer lugar, permitirá analizar de manera objetiva el efecto que tiene el uso de la plataforma Canvas LMS en el desarrollo de las competencias ortográficas de los estudiantes de séptimo grado, proporcionando datos precisos que podrán ser utilizados para la toma de decisiones pedagógicas (Blasco & Pérez, 2007).





Además, contribuirá a la comprensión del rol que juegan las plataformas digitales en la enseñanza de áreas fundamentales como la lengua y la escritura, sirviendo como un recurso valioso para docentes interesados en integrar tecnologías educativas en sus prácticas diarias. Asimismo, este trabajo brindará un análisis detallado de las estrategias y herramientas que ofrece Canvas LMS para la enseñanza, lo que puede abrir el camino para adaptaciones o mejoras en su uso dentro del contexto educativo ecuatoriano. Finalmente, la investigación también puede ser una base sólida para futuras investigaciones relacionadas con la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en otras áreas curriculares.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La investigación es de gran relevancia ya que aborda la mejora de la enseñanza de la ortografía, una competencia clave en el desarrollo de la comunicación escrita de los estudiantes. La correcta ortografía es esencial no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana y profesional, por lo que encontrar metodologías que potencien su enseñanza contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Además, el uso de plataformas digitales como Canvas LMS está alineado con las demandas actuales de innovación educativa y de incorporación de tecnologías en el aula (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

En la actualidad, la alfabetización digital y la competencia lingüística son áreas prioritarias dentro del sistema educativo. La sociedad demanda jóvenes con habilidades sólidas en comunicación escrita y que, además, sean capaces de utilizar herramientas tecnológicas para su aprendizaje. La enseñanza de la ortografía, que en muchos casos ha sido relegada o desatendida, necesita estrategias innovadoras y efectivas para mantenerse actualizada y relevante. Esta investigación responde a esta necesidad social, proporcionando un modelo que combina la tecnología con la enseñanza tradicional, lo que puede beneficiar tanto a estudiantes como a docentes.





### **Descripción de los contenidos**

Esta investigación explora el uso de Canvas LMS como herramienta educativa para mejorar la enseñanza de la ortografía en estudiantes de séptimo grado, estructurándose en tres capítulos. El Capítulo 1 proporciona un análisis teórico sobre la enseñanza de la ortografía, las tecnologías educativas y el papel de plataformas como Canvas en el aprendizaje. Incluye una revisión de enfoques pedagógicos, herramientas tecnológicas y competencias curriculares en Lengua y Literatura.

El Capítulo 2 describe el enfoque metodológico mixto usado para evaluar las necesidades de los estudiantes y la efectividad de Canvas LMS. Se presenta un diagnóstico inicial del uso de herramientas digitales en el aula y se modela la propuesta pedagógica. Finalmente, el Capítulo 3 detalla la propuesta didáctica en Canvas, sus objetivos y recursos, así como las proyecciones financieras y la validación empírica y teórica. Cada capítulo contribuye a entender el problema y propone una solución práctica que responde a las necesidades educativas actuales.





## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de investigación

En los últimos años, la integración de tecnologías digitales en el ámbito educativo ha sido objeto de numerosos estudios que destacan su influencia en la mejora del aprendizaje y la enseñanza. Diversas investigaciones han demostrado que el uso de plataformas de gestión del aprendizaje, como Canvas LMS, puede facilitar el acceso a recursos educativos, promover la interacción entre estudiantes y docentes, y ofrecer herramientas para la evaluación continua del progreso académico.

En el contexto específico de la enseñanza de la ortografía, algunos estudios han explorado la efectividad de métodos tradicionales frente a enfoques más innovadores, revelando que los entornos digitales pueden proporcionar experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. Por ejemplo, investigaciones previas han señalado que las plataformas de aprendizaje digital pueden integrar ejercicios interactivos, retroalimentación instantánea y recursos multimedia, lo cual resulta beneficioso para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Sin embargo, a pesar de estos avances, aún existe una falta de estudios específicos que analicen cómo herramientas como Canvas LMS pueden ser utilizadas para mejorar competencias ortográficas en niveles educativos básicos. Este vacío en la literatura resalta la necesidad de realizar investigaciones que examinen cómo estas plataformas pueden ser adaptadas y optimizadas para abordar áreas específicas del conocimiento, como la ortografía, y cómo su implementación afecta el rendimiento académico de los estudiantes.

En este sentido, la presente investigación se propone llenar este vacío, proporcionando un análisis detallado sobre el efecto del uso de Canvas LMS en la enseñanza de la ortografía para estudiantes de séptimo grado (Acosta, 2023).





En su estudio, Vargas (2021) utilizó la plataforma Canvas para mejorar la instrucción en un curso de comercio electrónico en la escuela secundaria. El objetivo era determinar el efecto de esta plataforma en los estudiantes mediante un pretest y un postest con preguntas de opción múltiple. Los resultados indicaron una mejora en el aprendizaje de los alumnos, demostrada al comparar los porcentajes globales del postest con los del pretest, evidenciando la efectividad de Canvas en la mejora del aprendizaje.

El estudio “Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lenguaje y literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021” tuvo como objetivo mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle mediante el uso de plataformas digitales. Estas plataformas se utilizaron para reforzar determinadas reglas ortográficas tras una prueba diagnóstica que detectó deficiencias. Esta estrategia fomentó el uso adecuado de la tecnología en la educación, así como el conocimiento y el aprendizaje significativo. Para mejorar la interacción entre la tecnología, los alumnos y los profesores, y disminuir las faltas de ortografía, la propuesta incluyó diversos enfoques de aprendizaje, como teorías, videos, imágenes y ejercicios (Morochó, 2022).

Según Caviativa et al. (2020) llevaron a cabo un estudio para determinar las variables que afectan el rendimiento académico de los estudiantes y exploraron los recursos y actividades disponibles en la plataforma Canvas. A través de esta plataforma, el estudio descriptivo reveló que el profesor publica evaluaciones, cuestionarios y foros, facilitando la interacción de los estudiantes y contribuyendo a la calidad del proceso educativo.

De la misma manera, la investigación “Uso de las TIC para Mejorar la Ortografía en el Proceso de Aprendizaje en Octavo año de Educación Básica de una Unidad Educativa Fiscal de la Ciudad de Cuenca” se centró en la mejora de las competencias ortográficas de los alumnos de octavo curso de primaria mediante el uso de la plataforma Word Wall. Se utilizaron un grupo experimental y un grupo de control en un estudio de campo. Los





datos se recogieron mediante un pretest y un postest, y se analizaron utilizando la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados mostraron la eficacia de las herramientas tecnológicas en la enseñanza de la ortografía. Por lo tanto, para mejorar la comunicación escrita y la calidad de los alumnos, estas herramientas deberían ponerse en práctica (Arízaga, 2023).

Según Desai et al. (2021) utilizaron Canvas LMS para estudiar fenómenos educativos mediante un instrumento sistemático de recopilación de información. Evaluaron el comportamiento de los estudiantes en los foros en línea y su desempeño en las secciones de discurso de la plataforma. Los resultados mostraron que los datos de los debates estructurados ofrecían información sobre cómo la colaboración de los estudiantes evolucionaba con el tiempo, reflejándose de manera consistente y eficiente en su rendimiento educativo.

En “El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga” se examinó el impacto del uso de CANVA por parte de los docentes de la escuela Lorenzo Luzuriaga de Manabí, Ecuador. Utilizando encuestas a través de Formularios y recopilando datos teóricos a través de fichas bibliográficas, se empleó una metodología descriptiva y exploratoria con enfoque cualitativo-cuantitativo. Según los hallazgos, los educadores integran las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje. La conclusión es que las TIC han mejorado sustancialmente el acceso a la información y han creado nuevos escenarios educativos que permiten a alumnos y profesores intercambiar conocimientos de forma inmediata (Ruiz & Intriago, 2022).

Según Martínez y Jaimés (2020) investigaron los factores del trabajo colaborativo como estrategia en el Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) Canvas, centrandose su estudio en los niveles de participación de los estudiantes. Utilizaron la herramienta Wiki para el trabajo educativo y la recolección de bitácoras, y posteriormente implementaron un foro. Este foro fue evaluado con rúbricas específicas para medir las habilidades sociales,





conocimientos y cumplimiento de los requisitos de la actividad por parte de los estudiantes.

El artículo “Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico” presentó una propuesta pedagógica para apoyar a los maestros del CBT No. 3 de Lerma, México, en la enseñanza adecuada de la ortografía, una necesidad que los alumnos habían identificado. Se enfatizó la importancia de una correcta escritura para el desarrollo académico, profesional y social de los estudiantes. Debido a que contribuía a que los alumnos adquirieran las competencias necesarias para graduarse, la enseñanza de la ortografía correcta fue considerada una tarea fundamental para los educadores (Espinosa, 2021).

## **1.2.Fundamentos teóricos**

### **1.2.1. Enfoque Pedagógico**

Cada actividad sugerida está guiada por el enfoque pedagógico, que hace visibles las nociones preconcebidas sobre los alumnos, los procesos de enseñanza-aprendizaje y demás componentes del acto educativo. En consecuencia, la presente propuesta educativa se inspira en los métodos de Malaguzzi, como menciona Hoyuelos (2013) por su mirada expansiva, potente y abarcadora de todos los actores y componentes que unen a la escuela. Del mismo modo, los postulados del entorno educativo en el que se produce este plan están estrechamente relacionados. En este sentido, la forma en que los múltiples actores y factores que intervienen en el proceso educativo se movilizan, se activan y se les asigna un lugar está determinada por el pensamiento sobre los niños.

Los niños son vistos como sujetos de derechos, poseedores de cualidades, intereses y características únicas que les permiten ser fuertes, competentes y comprometerse en el proceso de ampliación de sus conocimientos e intereses que les permiten ser fuertes, competentes y comprometidos en el avance del conocimiento. Dado que forman parte de la configuración del mundo desde el momento de su nacimiento, lo viven y experimentan a través de todas sus capacidades y de las conexiones que establecen con las personas y





las cosas que les rodean. Son estos últimos los responsables de potenciar las capacidades de los niños y de valorar su voz.

Un enfoque pedagógico es un conjunto de ideas y pensamientos que buscan capturar y moldear conceptos con el objetivo de mejorar la calidad educativa. Estos pensamientos pueden provenir de diferentes maestros, pero todos comparten el mismo propósito. Muchos docentes consideran que un modelo educativo es un ejemplo a seguir, una guía u orientación que, a través de pasos, procesos y fundamentos, intenta transformar la realidad durante las actividades educativas. Estas actividades pueden recibir diferentes nombres en algunos contextos, como patrón, esquema mental o modelo mental, pero lo esencial es que los maestros deben conocer en profundidad cuál es el modelo educativo más adecuado para alcanzar los objetivos de aprendizaje (Robalino, 1998, pág. 78).

Cuando los maestros están convencidos de su potencial y trabajan juntos para hacerlo realidad, es posible implementar una estrategia pedagógica y alcanzar los beneficios esperados del aprendizaje. Un grupo de docentes convencidos puede lograr buenos resultados mediante un trabajo educativo constante en todas las áreas para sus estudiantes. Sin embargo, también pueden surgir diferencias entre lo que está escrito en el plan de estudios y el enfoque educativo que presenta una institución, en comparación con las prácticas educativas reales que se llevan a cabo (Salamanca, 2017, pág. 6).

### **1.2.2. Propuesta didáctica**

La propuesta didáctica de esta investigación se centra en la propuesta de la plataforma Canvas LMS como herramienta principal para mejorar la enseñanza de la ortografía en estudiantes de séptimo grado. La propuesta incluye la creación de un módulo específico dentro de Canvas que estará dedicado al aprendizaje de la ortografía, con actividades diseñadas para reforzar las competencias ortográficas de los estudiantes (Otero, 2018). Este módulo incluirá una variedad de recursos, tales como ejercicios interactivos, quizzes, y actividades de escritura que proporcionen retroalimentación inmediata. Además, se integrarán materiales multimedia como videos explicativos y juegos didácticos que





faciliten la comprensión de las reglas ortográficas. La propuesta también contempla la planificación de sesiones de tutoría virtual, en las cuales los estudiantes podrán recibir apoyo personalizado y resolver dudas en tiempo real. El objetivo es proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico y accesible, que motive a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje y les permita practicar y mejorar sus habilidades ortográficas de manera continua.

### **1.3.Elementos de la propuesta pedagógica y didáctica**

Los elementos didácticos de la propuesta se estructuran en torno a objetivos de aprendizaje claramente definidos, que buscan mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes a través de una variedad de recursos y actividades interactivas en Canvas LMS. El contenido educativo incluye lecciones sobre reglas ortográficas, ejercicios prácticos, y materiales multimedia como videos y juegos interactivos, adaptados a las necesidades de los estudiantes (Arias, Villasís, & Miranda, El protocolo de investigación III: la población de estudio, 2020). La metodología de enseñanza se basa en el aprendizaje activo, utilizando herramientas de evaluación continua para monitorear el progreso y proporcionar retroalimentación constructiva. Además, se fomentará la colaboración entre los estudiantes mediante foros de discusión y trabajo en grupos virtuales, mientras que la flexibilidad del módulo permitirá adaptar los recursos y actividades a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, los componentes didácticos son cruciales para que los alumnos aprendan a aprender, ya que cada uno cumple una función específica. Sin métodos y procedimientos eficaces, el aprendizaje sería más difícil y desorientado. El educador debe desempeñar el papel principal de guía, consejero, facilitador y ayudante, asegurando que cada elemento didáctico se utilice de manera efectiva para apoyar el proceso educativo (Vargas, 2021).

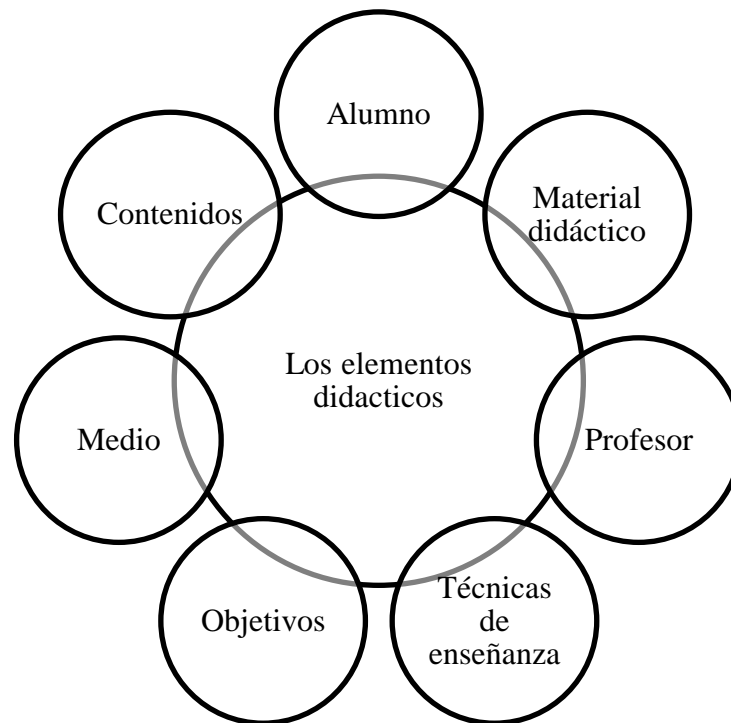
El alumno, el profesor, los materiales didácticos, las estrategias de enseñanza y los procedimientos son componentes esenciales del proceso educativo. La disponibilidad de



recursos es crucial para reforzar y apoyar la enseñanza. Por ejemplo, se pueden utilizar semillas para enseñar a los alumnos de preescolar los conceptos de mayor y menor, demostrando cómo los recursos didácticos pueden facilitar el aprendizaje.

Cualquier material que, al ser utilizado, mejore un procedimiento del proceso educativo y se convierta en un componente esencial, se califica como recurso educativo. Estos recursos son cruciales para la comprensión conceptual tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

**Figura 1** *Los elementos didácticos*



*Nota*, en esta figura se muestran los elementos didácticos. *Fuente:* (Rodríguez, 2014).

#### **1.4.El uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza**

Una investigación realizada por Macías y Vélez (2021) sobre “Las herramientas tecnológicas para mejorar la ortografía en los alumnos de secundaria en Ecuador” concluyó que la adopción de estas herramientas tanto por educadores como por alumnos



es fundamental en el ámbito educativo. Sin embargo, los profesores deben examinar y aplicar las mejores herramientas para sus alumnos, lo cual supone un reto. Para conseguir los mejores resultados en cuanto a la cuestión ortográfica que persiste en la sociedad, deben elegir las herramientas más adecuadas según su contexto (Cabero, 2016).

Existen numerosas estrategias metodológicas que pueden utilizarse en diversas áreas según las necesidades de los alumnos; además, estas estrategias no deben repetirse por ningún motivo. Dado que en la actualidad existen numerosas plataformas educativas gratuitas que ofrecen diversas opciones para la creación de actividades interactivas, es imprescindible mantenerlas actualizadas mediante el desarrollo constante de estrategias que se basen en la tecnología (Meneses, 2018).

Según López et al. (2009) la creación de un AVA requiere no sólo trasladar la tarea docente a un espacio virtual sin seguir un proceso bien planificado; también requiere prepararse y conocer los recursos, herramientas y plataformas; descubrir sus ventajas y su diseño para poder abordarlo con los objetivos, contenidos, estrategias y métodos.

### **1.5.El uso de herramientas tecnológicas, plataformas virtuales, etc., en la enseñanza de la lengua**

Las estrategias pedagógicas basadas en el uso de TIC para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de primaria, descritas cualitativamente, han mostrado resultados positivos tras su aplicación. Estrategias como trabalenguas, adivinanzas y otras actividades creadas con herramientas tecnológicas evidenciaron un progreso en los alumnos en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Los estudiantes adoptaron un enfoque analítico y comprensivo de los textos y se observó una disminución en los problemas de caligrafía y ortografía (Sarmiento, 2018).

Una estrategia de las instituciones para mejorar la escritura en las escuelas es el Centro Digital de Escritura (CED). Para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes, este enfoque se aplicó en dos instituciones educativas, una privada y otra pública. Tras su implementación, el CED se consideró un medio eficaz para mejorar la escritura de los





estudiantes. Además, se reconoció como una estrategia educativa innovadora, animando a otras instituciones a diseñar e implementar el CED y a incorporar cursos de escritura utilizando herramientas digitales en sus planes de estudio (Calle, 2020).

### **1.6.El uso de plataformas y herramientas como Canvas en la enseñanza de la ortografía**

Dado que hoy en día las personas se comunican principalmente a través de las redes sociales, aplicaciones, correo electrónico y dispositivos móviles, es esencial incorporar la tecnología al ámbito educativo. Los profesores deben estar preparados y formados para manejar a estas nuevas generaciones, ya que todo es accesible en línea. El aprendizaje debe extenderse más allá del aula y aplicarse en la vida cotidiana. Debido a que las redes sociales e internet son el principal medio de comunicación, es fundamental rescatar, trabajar y reforzar la ortografía para garantizar una comunicación precisa y una correcta comprensión de los mensajes (Arízaga, 2023).

“CANVA es una herramienta tecnológica que destaca por su atractivo visual e interactivo, su facilidad de uso y su sencillez” (Putra, Aryani, & Ariessanti, 2021). Los autores sostienen que CANVA es una herramienta accesible a cualquier persona, que mejora los conocimientos ortográficos y proporciona una experiencia de aprendizaje satisfactoria.

Dentro de las plataformas y según su objetivo, existen varias denominaciones como Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE), Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS), Sistema de Gestión de Cursos (CMS), Entorno de Aprendizaje Controlado (MLE), Sistema Integrado de Aprendizaje (ILS), Sistema de Apoyo al Aprendizaje (LSS) y Plataforma de Aprendizaje (LP), entre otros nombres (Acosta, 2023).

### **1.7.Potenciales del uso de la herramienta en el aprendizaje de los estudiantes**

#### **1.7.1. Plataformas virtuales**

Según Leiva y López (2019) las plataformas virtuales permiten completar tareas de manera más rápida y efectiva, y potencian la función complementaria de la educación al





fomentar la conexión entre profesores y alumnos. Del Rosario y Macahuachi (2021) destacan que estas plataformas son esenciales en el contexto educativo actual, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes en planificación, diseño, seguimiento y otras tareas relacionadas. Por lo tanto, los educadores deben estar preparados para estos nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje.

La integración de plataformas virtuales en el proceso educativo representa un reto significativo para los profesores, quienes deben contar con los conocimientos y habilidades necesarios para manejarlas efectivamente. A menudo, los profesores no se sienten tan cómodos con la tecnología como los alumnos, por lo que es esencial un proceso de perfeccionamiento docente para que puedan crear entornos de aprendizaje adecuados mediante plataformas, recursos y herramientas digitales, facilitando así muchos procesos educativos. Sánchez (2009) define una plataforma virtual como un sistema compuesto por múltiples aplicaciones informáticas que están disponibles para los profesores, permitiéndoles diseñar, crear, administrar, gestionar y distribuir sus materiales de curso en línea. Estas plataformas, que pueden incluir términos como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA), Sistema de Gestión de Cursos (SGC), Entorno de Aprendizaje Controlado (EAC), Sistema Integrado de Aprendizaje (SIA), Sistema de Apoyo al Aprendizaje (SAA) y Plataforma de Aprendizaje (PA), varían en nombre según sus objetivos específicos.

Las plataformas virtuales pueden recibir diferentes denominaciones según su objetivo, tales como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS), Sistema de Gestión de Cursos (CMS), Ambiente Controlado de Aprendizaje (MLE), Sistema Integrado de Aprendizaje (ILS), Sistema de Soporte de Aprendizaje (LSS) y Plataforma de Aprendizaje (LP), entre otras.

### **1.7.2. Sistema de gestión de aprendizaje**

Un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) es un software que facilita el desarrollo y la administración de entornos de aprendizaje virtuales y en línea, promoviendo tanto el





aprendizaje en línea como el híbrido. Este tipo de sistema permite la implementación del e-learning, que consiste en la enseñanza y aprendizaje a distancia mediante recursos digitales, facilitando la educación a personas ubicadas en diversas partes del mundo y optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas y comunicación en línea.

La tecnología moderna ha transformado profundamente tanto la sociedad como la educación, llevando a las instituciones educativas a adoptar sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) para adaptarse a las demandas actuales. Estos sistemas permiten a las empresas y organizaciones crear entornos virtuales que cumplen con sus requisitos específicos, facilitando la enseñanza y el aprendizaje incluso en situaciones de emergencia. Así, los LMS se han convertido en una herramienta indispensable para mejorar y gestionar los procesos educativos en un mundo cada vez más digital.

Al igual que en la enseñanza presencial, los entornos de aprendizaje en línea deben asegurar la participación y el compromiso de los estudiantes en su educación. Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) no solo facilitan el proceso de aprendizaje, sino que también transforman la manera en que se lleva a cabo la enseñanza, presentando un reto adicional para los educadores. Según Rodríguez et al. (2021) la creación de estos espacios requiere un procedimiento bien organizado, comenzando por la selección adecuada de la plataforma, para fomentar la participación e interacción de los estudiantes de manera efectiva.

Para crear un entorno virtual de aprendizaje eficaz, es fundamental evaluar aspectos clave como el acceso y el uso de la tecnología por parte de los estudiantes, así como comprender el contexto institucional y las necesidades actuales de los alumnos. Integrar la tecnología en el aula no solo requiere una perspectiva tecnológica, sino también pedagógica, para ofrecer una educación de calidad que se ajuste a las exigencias modernas. Esto subraya la importancia de que los profesores adapten sus enfoques para incluir de manera efectiva la tecnología en su práctica educativa.





### 1.7.3. Canvas LMS

Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) son herramientas valiosas para los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que proporcionan numerosas ventajas educativas. Estos sistemas facilitan la organización, gestión y entrega de contenidos, permitiendo a los educadores aprovechar al máximo sus funcionalidades para mejorar la experiencia educativa y optimizar el aprendizaje de los estudiantes (Acosta, 2023).

Canvas LMS (Learning Management System) es una plataforma de gestión del aprendizaje ampliamente utilizada en entornos educativos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Desarrollada por Instructure, Canvas LMS ofrece una serie de herramientas y características que permiten a los educadores y estudiantes gestionar cursos de manera eficaz en un entorno digital (Vivar & García, 2009).

### 1.7.4. Características Principales:

1. **Interfaz Intuitiva:** Canvas se destaca por su interfaz amigable y fácil de usar, tanto para docentes como para estudiantes. La navegación es sencilla, lo que facilita el acceso a los recursos del curso, actividades y herramientas.
2. **Gestión de Contenidos:** Permite a los docentes crear y organizar materiales de curso, como documentos, videos y enlaces, en módulos estructurados. También ofrece la capacidad de personalizar el diseño del curso según las necesidades del contenido.
3. **Evaluación y Calificación:** Canvas proporciona herramientas para la creación y gestión de evaluaciones, como exámenes, quizzes y tareas. Los docentes pueden calificar de manera eficiente, utilizar rúbricas, y proporcionar retroalimentación a los estudiantes directamente a través de la plataforma.
4. **Comunicación y Colaboración:** La plataforma incluye herramientas de comunicación como foros de discusión, mensajería y conferencias en línea. Estas funciones facilitan la



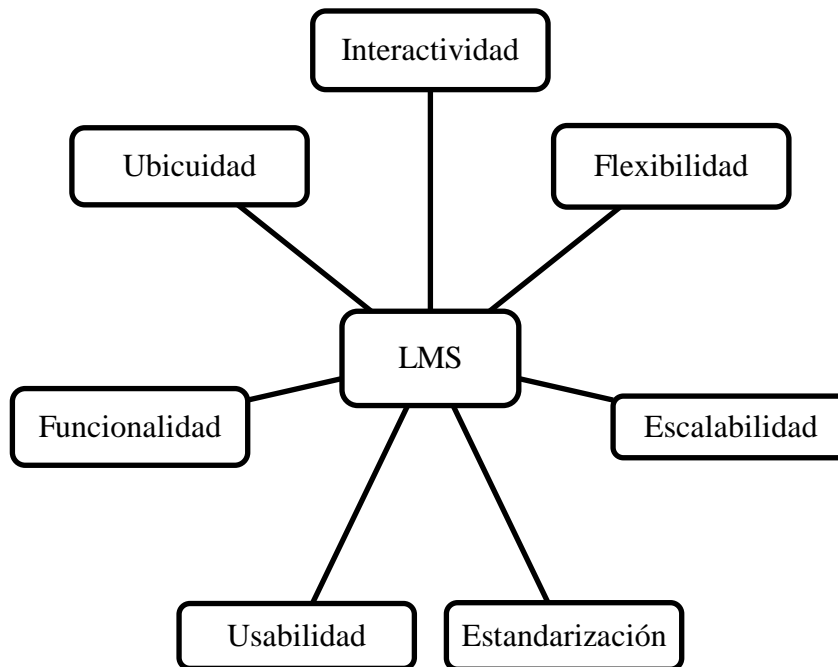
interacción entre estudiantes y docentes, y promueven la colaboración en proyectos grupales.

5. **Seguimiento del Progreso:** Canvas permite a los docentes rastrear el progreso de los estudiantes mediante informes y análisis detallados. Los estudiantes también pueden acceder a sus calificaciones y retroalimentación en tiempo real.
6. **Integración con Otras Herramientas:** La plataforma se integra con diversas aplicaciones y servicios externos, como herramientas de videoconferencia y bibliotecas digitales, ampliando las posibilidades de enseñanza y aprendizaje.
7. **Accesibilidad:** Canvas está diseñado para ser accesible en diferentes dispositivos, incluyendo computadoras, tablets y smartphones, lo que facilita el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

#### 1.7.5. Aplicaciones en la Educación:

- **Educación Superior:** Muchas universidades y colegios utilizan Canvas para gestionar cursos en línea y complementarios, ofreciendo una plataforma robusta para la enseñanza a distancia.
- **Educación K-12:** Canvas se adapta a las necesidades de los niveles educativos básicos y medios, proporcionando herramientas para la gestión de clases, actividades y comunicación entre docentes y padres.
- **Capacitación Corporativa:** Además del ámbito educativo, Canvas LMS también se utiliza en entornos corporativos para la capacitación y desarrollo de empleados.

**Figura 2** Características de los LMS



*Nota*, en esta figura se muestran las características de los LMS. *Fuente*: (Clarenc, Castro, López, Moreno, & Tosco, 2013).

En los medios interactivos, el usuario es el punto focal de la interacción, ya que es quien recibe la información o el mensaje. Según Vivar y García (2009) la comunicación interactiva implica un proceso dinámico entre el emisor, que envía el mensaje, y el receptor, que lo recibe. La tecnología juega un papel crucial al ofrecer diversas opciones para el intercambio de mensajes, facilitando tanto la comunicación interactiva como el intercambio de mensajes mediante medidas técnicas. En los entornos virtuales, es crucial que los tiempos de respuesta sean flexibles y que la comunicación se asimile adecuadamente para mantener una sensación de diálogo efectivo. Los mensajes deben ser claros y comprensibles, y la capacidad de respuesta debe ser eficiente. Por lo tanto, los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) deben facilitar la interacción al proporcionar



materiales, recursos y espacios diversos que apoyen una comunicación efectiva y un intercambio enriquecedor.

La flexibilidad en una plataforma LMS se refiere a su capacidad para adaptarse a las necesidades y preferencias del usuario, permitiendo personalizar entornos virtuales según los requisitos pedagógicos y prácticos de la enseñanza. Esta flexibilidad permite a los profesores ajustar la estructura, el diseño y las herramientas disponibles para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos, facilitando así una experiencia de aprendizaje más efectiva y personalizada.

En tecnología, la escalabilidad es la capacidad de un sistema o software para expandirse en términos de usuarios, almacenamiento y funcionalidades sin perder calidad en sus prestaciones. En el caso de un LMS, esto implica que la plataforma debe ser capaz de manejar un aumento en el número de usuarios y en la cantidad de información almacenada, además de ofrecer nuevas funciones y mejoras, manteniendo siempre un alto nivel de rendimiento y calidad.

El proceso de normalización garantiza que los entornos virtuales se mantengan en un orden estandarizado y ampliamente aceptado, facilitando su adopción generalizada. Según Ramírez et al. (2022) los estándares informáticos son esenciales para definir pautas claras para la creación, gestión y uso de estos entornos. Estos estándares deben ser incorporados junto con las herramientas y materiales asociados, asegurando que el entorno virtual cumpla con objetivos y metas específicas de manera coherente y eficiente.

Un LMS debe permitir una navegación fluida por el curso para cumplir los objetivos de manera eficiente, optimizando el aprendizaje y la utilización de recursos, y aumentando la satisfacción del usuario. La usabilidad del LMS debe centrarse en la rapidez y facilidad con la que los usuarios pueden navegar por el diseño del curso y acceder a sus diversos elementos.

Las necesidades y objetivos del diseñador, en este caso el profesor, determinan el funcionamiento de un sistema de gestión del aprendizaje (SGA). El SGA debe adaptarse





tanto a las demandas de diseño del profesor como a los requisitos del usuario, es decir, los alumnos. Desde la perspectiva del diseño, el sistema debe ser funcional y cumplir con los objetivos educativos establecidos por el profesor. Además, la usabilidad del sistema es crucial, ya que debe facilitar un acceso intuitivo y eficiente a las funcionalidades y recursos necesarios para el aprendizaje, asegurando así que el sistema sea útil y efectivo en la práctica.

Una de las principales ventajas del aprendizaje móvil es su ubicuidad, que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar. Según Blanco (2016) el aprendizaje móvil ofrece a los estudiantes la libertad de tomar el control de su educación sin depender de su ubicación física, gracias a la capacidad de acceder al material educativo en cualquier momento. Este enfoque, facilitado por la tecnología y sistemas con estructuras ubicuas, asegura que el aprendizaje pueda ocurrir de manera continua e independiente del tiempo y del lugar en el que se encuentre el usuario.

La persuasividad combina las cualidades de ser persuasivo y usable, y en el contexto de una plataforma de aprendizaje, se relaciona estrechamente con la usabilidad, que incluye funcionalidad, interactividad, ubicuidad y eficacia. Para atraer y retener a los usuarios, la plataforma debe ser visualmente atractiva y capaz de establecer un vínculo de fidelidad, transformando a los usuarios en clientes potenciales. Este principio es igualmente aplicable a estudiantes y profesores, ya que el diseño de un curso debe ser persuasivo para mantener el interés y la participación de los alumnos, mientras que el profesor también debe ser persuasivo en su enfoque para asegurar el éxito del proceso educativo Principio del formulario.

### **1.8.Fundamentos de uso de la tecnología**

La tecnología juega un rol vital en el cumplimiento de los objetivos educativos, y constituye uno de los pilares en los que se centran las acciones desarrolladas en el periodo estudiado. Es necesario identificar dos tipos de iniciativas tecnológicas: aquellas centradas en los estudiantes y aquellas desarrolladas para ser empleadas de manera interna por los





docentes. A continuación, se presentan las iniciativas tecnológicas más relevantes desarrolladas en el uso de la plataforma digital Canvas LMS para mejorar la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado, donde se revisa la problemática a la que responde, el marco legal en el que se desarrolla, los principales objetivos buscados, las tecnologías empleadas, el proceso de implementación, los principales retos que se presentaron, así como las soluciones que se plantearon y, finalmente, los beneficios conseguidos.

### **1.9. Enseñanza**

La base psicopedagógica se basa en el marco crítico de Vigotsky, que se fundamentó en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del intercambio de conocimientos y experiencias entre iguales, donde se evidencia la convergencia y la divergencia de pensamiento para llegar a conclusiones mediante negociaciones democráticas (Gómez, 2010).

El modernismo pone un fuerte énfasis en el aspecto humano, destacando la capacidad interna de las personas para cambiar y mejorar. El aprendizaje, en este contexto, se basa en un desarrollo participativo e integrado, lo que fomenta la necesidad de estudiantes reflexivos. Además, es crucial considerar el componente axiológico tanto del maestro como del estudiante en esta propuesta de investigación, resaltando su capacidad, integración y competencia como personas que responden con sensibilidad social a la realidad del país. En una sociedad compleja, marcada por la globalización y la internacionalización de las tareas humanas, es imperativo que todos mejoren su eficiencia diariamente para enfrentar los desafíos que se presentan (Martínez, 2021).

### **1.10. Aprendizaje**

El desarrollo de un entorno de aprendizaje en línea requiere revisar varios factores, comenzando por la disponibilidad y accesibilidad de la tecnología para los alumnos, lo que implica una comprensión del contexto de la institución y de los estudiantes para





ofrecer una educación de calidad acorde con las necesidades actuales. Además, se valora la posición de los educadores en este proceso (Rogríguez, 2014).

Al igual que en la enseñanza presencial, los entornos de aprendizaje en línea deben garantizar el compromiso y la participación de los estudiantes. Rodríguez et al. (2021) mencionan que la plataforma LMS ha facilitado los procesos de aprendizaje y ha influido en la comprensión de cómo se produce el aprendizaje y la enseñanza, fomentando la participación e interacción de los estudiantes. Sin embargo, la creación de estos espacios también representa un reto para los profesores, ya que requiere un enfoque estructurado que comienza con la selección de la plataforma y su arquitectura.

### **1.11. Diseños Curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura**

El diseño del curriculum del tema de lengua y literatura es fundamental para organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en diferentes niveles educativos. Según la Universidad Zaragoza (2021) estos son algunos puntos clave sobre el diseño del currículo en esta área:

- El objetivo del diseño del currículo es que los estudiantes adquieran habilidades lingüísticas y literarias, desarrollen habilidades de análisis crítico y mejoren su expresión escrita y oral.
- Incluye la selección de contenido, la planificación de actividades didácticas, la evaluación del aprendizaje y la atención a la diversidad en el salón de clases.
- Se utilizan diversas estrategias educativas, como la enseñanza basada en proyectos, el trabajo colaborativo y el uso de tecnologías digitales para mejorar el proceso de enseñanza.
- En literatura y lenguaje, la evaluación se centra no solo en la información adquirida, sino también en la capacidad de los estudiantes para aplicar esa información en contextos reales y creativos.





- El diseño del curriculum debe adaptarse a las necesidades y características de un entorno educativo específico, teniendo en cuenta factores como el nivel educativo (ESO, Bachillerato), el entorno sociocultural y los recursos.

### **1.12. Competencias del diseño curricular**

El diseño del currículo basado en habilidades se caracteriza por varias cualidades clave que lo convierten en una estrategia educativa innovadora. En primer lugar, este enfoque pone a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en los protagonistas de su educación. Además, el énfasis en las habilidades fomenta la aplicación de la información en situaciones reales, lo que prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos prácticos. Este diseño curricular también permite una enseñanza personalizada y adaptada a la diversidad de los estudiantes, asegurando que cada uno reciba una educación que responda a sus necesidades y capacidades. Finalmente, garantiza que los niveles, ciclos y calificaciones sigan un modelo organizacional coherente, promoviendo una estructura educativa uniforme y eficaz (Ministerio de Educación, 2008).

### **1.13. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) / componentes**

Según Torp y Sage (1998) el Aprendizaje Basado en Problemas (PBL, por sus siglas en inglés) es "una experiencia pedagógica práctica organizada para investigar y resolver problemas del mundo real". Estos autores consideran que, como estrategia educativa, el PBL funciona como un "organizador del currículo". Por su parte, Rodríguez et al. (2021) define el PBL como una modalidad educativa centrada en la discusión y el aprendizaje, donde se presenta un problema clínico basado en aspectos relacionados con la medicina. El objetivo de esta estrategia es fomentar el aprendizaje autónomo, brindando a los estudiantes la oportunidad de practicar en escenarios complejos que les permitan establecer sus propias definiciones y soluciones.

En la implementación de la estrategia PBL, el trabajo en equipo juega un papel crucial, ya que implica la distribución de roles y tareas entre los estudiantes. Además, esta estrategia





fomenta el desarrollo de competencias, permitiendo a los estudiantes identificar, procesar e integrar la información de manera independiente, lo que refuerza su capacidad para trabajar de forma autónoma y colaborativa en la resolución de problemas (López, Ledesma, & Escalera, 2009).

Se considera que el uso de Canvas LMS representa una innovación significativa en la enseñanza de la ortografía, transformando un proceso tradicionalmente pasivo en una experiencia más dinámica e interactiva. En este contexto, se argumenta que la plataforma, al ofrecer herramientas multimedia y actividades participativas, logra captar el interés de los estudiantes, lo que incide positivamente en su motivación. La tecnología no se presenta simplemente como un recurso adicional, sino como un cambio estructural que reconfigura la manera en que se enseñan y aprenden las habilidades ortográficas, promoviendo una mayor implicación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, se plantea la necesidad de adaptar la educación a los tiempos actuales, en los que las tecnologías digitales son parte integral de la vida cotidiana de los estudiantes. Incorporar plataformas como Canvas LMS en el aula no solo facilita la enseñanza de la ortografía, sino que también prepara a los estudiantes para el uso de herramientas tecnológicas que les serán útiles tanto en su vida académica como profesional. La familiarización con plataformas digitales permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales, una habilidad cada vez más valorada en el contexto educativo y laboral contemporáneo.

Un aspecto clave en este enfoque es la retroalimentación continua, que juega un papel crucial en el aprendizaje de la ortografía. A través de Canvas LMS, los estudiantes pueden recibir correcciones y sugerencias en tiempo real, lo que optimiza su proceso de aprendizaje. Esta retroalimentación inmediata permite identificar errores al momento, favoreciendo un aprendizaje más reflexivo y efectivo. A diferencia del método tradicional, en el que las correcciones a menudo se realizan de forma tardía, en este modelo la retroalimentación se vuelve más relevante y significativa para los estudiantes, mejorando así la retención de los conocimientos adquiridos.





Además, se subraya la importancia de crear un entorno de aprendizaje personalizado que se adapte a las necesidades de cada estudiante. Gracias a Canvas LMS, es posible diseñar actividades y recursos que se ajusten a los distintos niveles y estilos de aprendizaje, lo que permite a cada estudiante avanzar a su propio ritmo. Este enfoque flexible es particularmente beneficioso en el ámbito de la ortografía, donde las habilidades varían considerablemente entre los estudiantes. La plataforma, en este sentido, favorece una experiencia de aprendizaje más autónoma y ajustada a las particularidades individuales, lo que contribuye a fortalecer la autoeficacia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Por último, se resalta que el uso de Canvas LMS fomenta un aprendizaje colaborativo y social entre los estudiantes. La plataforma incluye herramientas que facilitan el intercambio de ideas y el trabajo en equipo, lo cual, según se argumenta, enriquece el proceso de aprendizaje de la ortografía. Este enfoque colaborativo no solo mejora las habilidades ortográficas de los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave como la comunicación y la cooperación, habilidades que son esenciales en los contextos académicos y laborales actuales.





## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

**Variable Independiente:** Plataforma virtual Canvas LMS.

**Definición:** Es una herramienta educativa que permite la creación y gestión de cursos en línea.

**Dimensión:** Accesibilidad, interactividad, recursos educativos.

**Indicadores:**

- Frecuencia de uso por estudiantes.
- Variedad de actividades disponibles.

**Variable Dependiente:** Enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

**Definición:** Proceso mediante el cual los estudiantes aprenden y mejoran sus habilidades ortográficas.

**Indicadores:**

- Mejora en pruebas de ortografía.
- Participación en actividades interactivas.
- Percepción de los estudiantes sobre su progreso.

**Instrumentos de Recolección de Información:**

- Encuestas a estudiantes de séptimo grado.

### 2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo y descriptivo, orientado a medir y analizar el efecto de la plataforma Canvas LMS en la enseñanza de la ortografía para estudiantes de séptimo grado. Se utilizó métodos estadísticos para evaluar cómo el uso de esta herramienta digital influye en el desempeño ortográfico de los estudiantes,





proporcionando datos objetivos sobre la efectividad de las actividades y recursos educativos implementados en la plataforma. A través de encuestas y análisis de resultados, el estudio buscó identificar patrones y correlaciones que permitan determinar el grado de mejora en las competencias ortográficas y ofrecer conclusiones basadas en evidencia para la optimización de estrategias educativas digitales.

### **2.3. Alcance de la investigación**

El presente estudio se clasificó como una investigación descriptiva utilizando un enfoque cualitativo, esta combinación permite que el enfoque descriptivo busque describir cómo el uso de la plataforma Canvas LMS impacta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, sin establecer correlaciones directas, por otro lugar proporciona una comprensión más profunda y completa del fenómeno estudiado, facilitando la identificación de estrategias efectivas para el aprendizaje de la ortografía.

El objetivo principal de la investigación descriptiva es describir los rasgos, acciones o circunstancias de una población o fenómeno. Pretende representar las variables tal y como son en un momento determinado, en lugar de intentar construir vínculos causales o impactos entre ellas. El objetivo de este tipo de estudio es encontrar patrones, frecuencias o particularidades que ayuden a una comprensión más profunda de un tema. Los resultados pueden servir de base para investigaciones más profundas o de distinto tipo, como las correlacionales o las explicativas. Es frecuente en campos como el marketing, la educación y la sociología (Johnson & Onwuegbuzie, 2024).

### **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

La investigación se clasificó como de campo y cuantitativa, con un enfoque descriptivo y transversal. La naturaleza de la investigación de campo se debe a que se llevó a cabo directamente en el entorno educativo de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, donde se aplicó encuestas a los estudiantes para recopilar datos sobre su experiencia con la plataforma Canvas LMS y su efecto en el aprendizaje de la ortografía. Este enfoque permite obtener información directamente del sujeto de estudio en su contexto natural, lo





cual es esencial para evaluar la efectividad real de la herramienta en el entorno educativo específico.

Los datos pueden recogerse en el entorno natural del fenómeno estudiado mediante la investigación de campo, que se lleva a cabo allí mismo, en el medio ambiente. Utilizando métodos como encuestas, entrevistas, observación o experimentación, este tipo de estudio requiere el compromiso directo del investigador con las personas o las circunstancias. Una de sus principales ventajas es la validez de los datos recogidos, que reflejan con exactitud el estado real del entorno. Se utiliza con frecuencia para recopilar datos precisos y exhaustivos en las ciencias sociales, la etnografía y los estudios de mercado (Saunders, Lewis, & Thornhill, 2019).

El método transversal examina una condición o acontecimiento en un único momento en lugar de realizar un seguimiento a lo largo del tiempo. Resulta útil para resumir las condiciones, sucesos o rasgos actuales de una población en un marco temporal concreto. Este tipo de investigación permite recopilar información sobre varias variables a la vez, lo que facilita el análisis descriptivo o exploratorio. Es rápida y eficaz para obtener una «instantánea» del tema de interés, aunque no permite evaluar cambios o tendencias. Las encuestas, los diagnósticos de situación y la investigación epidemiológica suelen emplearla (Arias & Covinos, Diseño y metodología de la investigación, 2021).

El carácter cuantitativo de la investigación se justifica por la intención de medir y analizar datos numéricos relacionados con la mejora en las competencias ortográficas, utilizando herramientas estadísticas para proporcionar resultados objetivos y verificables. El estudio es transversal, ya que se realizó en un período definido durante el año académico, permitiendo una evaluación instantánea del efecto de la plataforma sin la necesidad de seguir a los estudiantes a lo largo del tiempo. Esta metodología es adecuada para obtener una visión clara y directa de los efectos inmediatos del uso de Canvas LMS en el aprendizaje ortográfico de los estudiantes, proporcionando datos relevantes para la implementación de estrategias educativas basadas en evidencia.





## 2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

### Métodos:

- **Empíricos:** encuestas.

Un método habitual de recogida de datos para recabar información de una población sobre creencias, actitudes, acciones o rasgos es la encuesta. Se realiza en persona, por teléfono, en línea o por correo y consiste en una serie de preguntas organizadas, normalmente cerradas. Para las investigaciones descriptivas o correlacionales, las encuestas son útiles porque permiten recopilar muchos datos de forma rápida y eficaz. Para garantizar que las preguntas sean imparciales, pertinentes y claras y que los resultados sean de alta calidad, deben diseñarse adecuadamente (Field, 2018).

- **Propósito:** Obtener datos cuantitativos que permitan evaluar la implementación de Canvas LMS.

## 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

- **Encuestas:** Se utilizó encuestas para evaluar el nivel de conocimiento y uso de las TIC por parte de los estudiantes, así como para comprender su percepción sobre la tecnología en el contexto educativo.

## 2.7. Delimitación de la población y la muestra

- **Población:** Estudiantes de 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" (34 estudiantes).
- **Muestra:** Se incluirán todos los estudiantes del curso, dado que la población es pequeña.
- **Procedimientos de Selección de la Muestra:**
  1. Identificación de Aulas: Se identificó el aula de séptimo grado.





2. Consentimiento: Se solicitó el permiso al docente y la autorización de los padres de los estudiantes para participar en la investigación.
3. Se invitó a todos los estudiantes al aula seleccionada a participar, asegurando que aquellos que deseen hacerlo puedan formar parte del estudio.

- **Unidades de Análisis y Grupos de Trabajo**

Las unidades de análisis serán los estudiantes que participen en el estudio.

Este enfoque integral permitió obtener una visión completa sobre la efectividad del uso de Canvas LMS en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes.

### **2.8.Etapa del estudio teórico**

En la etapa del estudio teórico, se estableció un marco conceptual que orientó el análisis de las variables relacionadas con la investigación. Este capítulo proporcionó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la enseñanza de la ortografía y el uso de plataformas digitales en la educación, específicamente Canvas LMS. Se abordarán conceptos clave como la importancia de la ortografía en el desarrollo académico y profesional de los estudiantes, así como las metodologías tradicionales y digitales para su enseñanza. Además, se exploraron teorías y modelos educativos relevantes que fundamentan la integración de tecnologías en el aula, incluyendo el aprendizaje interactivo y la retroalimentación inmediata proporcionada por plataformas digitales.

El estudio teórico también definió y operacionó las variables de interés, tales como "habilidades ortográficas", "uso de Canvas LMS", y "efectividad de las actividades digitales". Se identificaron los indicadores y dimensiones de cada variable, basándose en investigaciones previas y teorías educativas, para guiar la recopilación y análisis de datos en las etapas posteriores del estudio. Esta etapa es fundamental para asegurar que el diseño de la investigación esté alineado con el contexto teórico adecuado, proporcionando una base sólida para la interpretación de los resultados y la formulación de conclusiones.





## 2.9. Etapa del Diagnóstico Inicial

En la etapa del diagnóstico inicial, se lleva a cabo una evaluación preliminar del estado actual de las competencias ortográficas de los estudiantes de séptimo grado y del contexto educativo en el que se implementará la plataforma Canvas LMS. Esta fase se centra en recopilar información básica que permita entender la situación actual y establecer una línea de base para medir los efectos de la intervención.

Primero, se realizó un análisis diagnóstico mediante la aplicación de una prueba de ortografía y una encuesta inicial a los estudiantes para evaluar su nivel de competencia ortográfica antes de la implementación de Canvas LMS. Esta prueba permitió identificar áreas específicas de dificultad y necesidades de mejora en las habilidades ortográficas. La encuesta proporcionó información adicional sobre las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia la enseñanza de la ortografía y el uso de herramientas digitales en su aprendizaje.

Además, se realizó un análisis del entorno educativo, evaluando cómo se está llevando a cabo la enseñanza de la ortografía actualmente y cuál es el grado de familiaridad y competencia de los docentes con el uso de plataformas digitales como Canvas LMS. Este análisis incluyó la revisión de los recursos educativos existentes, las metodologías de enseñanza empleadas, y las posibles barreras para la implementación de nuevas tecnologías.

Los resultados del diagnóstico inicial sirvieron para adaptar la propuesta didáctica y ajustar las actividades y estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes y al contexto educativo. Este enfoque permitió establecer una referencia clara para medir los avances y evaluar la efectividad de la plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía (González & Uyaguari, 2020).





## 2.10. Etapa de la Modelación de la Propuesta

En la etapa de modelación de la propuesta, se desarrolló y estructuró detalladamente el diseño de la intervención educativa utilizando la plataforma Canvas LMS para mejorar la enseñanza de la ortografía. En esta fase implica la creación de un modelo integral que incluya todos los componentes necesarios para implementar la propuesta de manera efectiva y eficiente.

Primero, se definió el diseño del módulo didáctico dentro de Canvas LMS, estableciendo los objetivos de aprendizaje específicos relacionados con la ortografía, y desarrollando actividades y recursos educativos que apoyen estos objetivos. El módulo incluyó lecciones interactivas, ejercicios prácticos, quizzes y materiales multimedia como videos y juegos educativos, todos diseñados para abordar las áreas identificadas en el diagnóstico inicial como necesarias de mejora.

Además, se elaboraron guías y manuales para estudiantes y docentes, proporcionando instrucciones claras sobre cómo utilizar la plataforma y maximizar sus beneficios. Se incluyeron estrategias para la integración del módulo en el plan de estudios existente, así como para la capacitación de los docentes en el uso efectivo de Canvas LMS.

Se estableció mecanismos de seguimiento y evaluación continua para monitorear el progreso de los estudiantes y la efectividad del módulo didáctico. Esto incluyó la programación de evaluaciones periódicas, análisis de los datos recopilados a través de la plataforma, y la realización de retroalimentaciones tanto a estudiantes como a docentes para ajustar y mejorar la propuesta según sea necesario.

La etapa de modelación de la propuesta también implicó la planificación de la implementación, definiendo un cronograma detallado para el despliegue del módulo, las actividades de capacitación, y los plazos para las evaluaciones. Este enfoque aseguró que todos los aspectos del diseño sean coherentes y estén alineados con los objetivos de la





investigación, proporcionando una base sólida para evaluar la mejora de las competencias ortográficas de los estudiantes.

### **2.11. Validación de la Propuesta**

La validación de la propuesta se lleva a cabo para asegurar que el diseño y los componentes del módulo didáctico desarrollado en Canvas LMS sean efectivos y adecuados para mejorar la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de séptimo grado. Esta etapa fue crucial para confirmar que la propuesta cumple con los objetivos establecidos y es viable en el contexto educativo real.

Primero, se realizó una revisión experta del contenido y diseño del módulo por parte de docentes y especialistas en educación digital. Este grupo de expertos evaluará la calidad y pertinencia de las actividades y recursos, así como la adecuación de la plataforma para las necesidades específicas de los estudiantes. Se les pidió que proporcionen retroalimentación detallada y sugerencias para mejorar la propuesta antes de su implementación.

Luego, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo reducido de estudiantes y docentes para evaluar la funcionalidad del módulo en un entorno real. Durante esta fase, se observó cómo los usuarios interactúan con la plataforma, se recogerán sus opiniones sobre la usabilidad y efectividad de las actividades, y se identificarán posibles problemas técnicos o logísticos.

Finalmente, se analizaron los resultados obtenidos de la prueba piloto y la retroalimentación de los expertos para realizar los ajustes necesarios en el diseño y contenido del módulo. Se elaboró un informe de validación que incluirá las recomendaciones y cambios realizados, asegurando que la propuesta esté optimizada para su implementación a gran escala. La validación garantiza que el módulo no solo sea teóricamente sólido, sino también práctico y efectivo en el contexto educativo real, proporcionando una base sólida para su uso generalizado en la mejora de la ortografía.

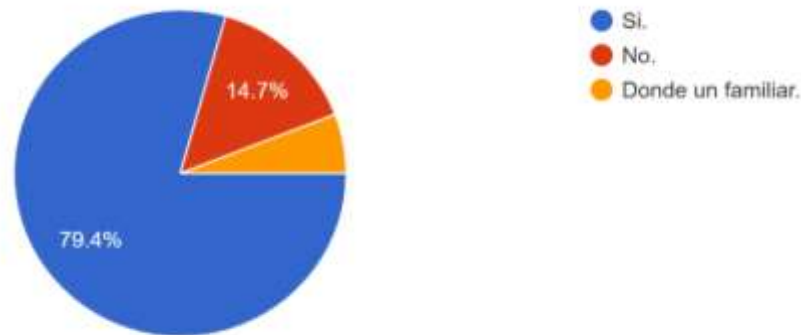


## ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Encuesta sobre el uso de las Tics a 34 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Salinas

### 1. ¿Cuentas con acceso a internet en tu hogar?

**Figura 3** Acceso a internet



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 79.4% representa a 24 estudiantes que afirmaron que cuentan con acceso a internet en su hogar, el 14.7% representa a 7 estudiantes que no tienen acceso a internet y el 5.9% a 3 estudiantes que tienen acceso a internet en sus familiares.

### Interpretación

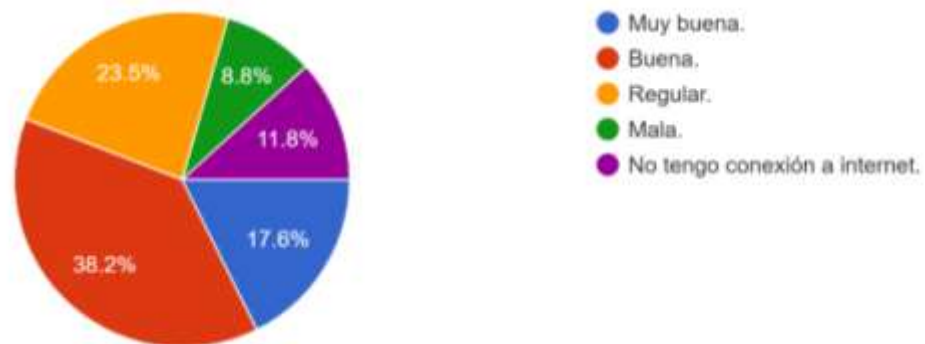
La mayoría de los estudiantes tiene acceso a internet en su hogar, lo que les permite utilizar recursos en línea para su educación. Sin embargo, un grupo significativo no cuenta con acceso, lo que limita sus oportunidades educativas, y algunos dependen del acceso a internet a través de familiares, lo que puede ser más restringido. Esto resalta la desigualdad en el acceso a la información y recursos educativos entre los estudiantes.

### Discusión

El acceso desigual a internet entre los estudiantes representa un desafío importante para la implementación de Canvas LMS como herramienta para mejorar la enseñanza de la ortografía en séptimo grado. Mientras algunos estudiantes cuentan con acceso directo y estable que les permite aprovechar la plataforma de manera efectiva, otros enfrentan limitaciones significativas debido a la falta de conexión en sus hogares o la dependencia de recursos externos. Por ello, es fundamental desarrollar estrategias inclusivas que aseguren que todos los estudiantes puedan utilizar tecnologías educativas y garantizar que los beneficios de Canvas LMS se distribuyan de manera equitativa en la comunidad estudiantil.

## 2. ¿Como describirías la calidad de tu conexión a internet en casa?

**Figura 4** *Conexión a internet*



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 38.2% de los estudiantes, lo que equivale a 14 personas, afirmaron tener una buena conexión a internet. Un 23.5%, correspondiente a 8 estudiantes, reportaron tener una conexión regular. El 8.8% de los estudiantes, es decir, 2 personas, indicaron tener una mala conexión. Por otro lado, el 11.8% (4 estudiantes) no tienen conexión a internet. Finalmente, un 17.6% con 6 estudiantes reportaron tener muy buena conexión a internet."

### Interpretación

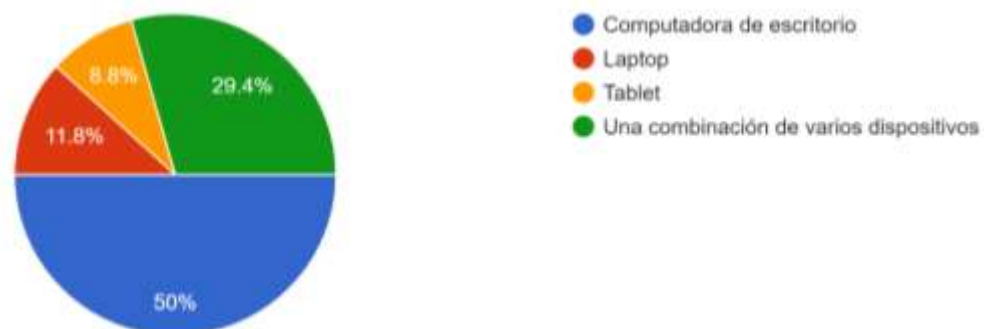
La mayoría de los estudiantes tiene una buena o muy buena conexión a internet, lo que les permite acceder eficazmente a recursos en línea. Sin embargo, algunos reportan una conexión regular y un pequeño grupo enfrenta problemas con una mala conexión o no tiene acceso a internet, lo que limita sus oportunidades educativas. Esto muestra una diversidad en las experiencias de conexión entre los estudiantes.

### Discusión

La calidad de la conexión a internet es un factor determinante para el uso efectivo de Canvas LMS en la enseñanza de la ortografía en séptimo grado. Mientras algunos estudiantes disfrutan de una conexión buena o muy buena que les permite aprovechar la plataforma sin dificultades, otros enfrentan limitaciones debido a conexiones regulares, malas o la falta total de acceso a internet. Por lo tanto, las diferencias generan desigualdades que afectan la participación y el aprendizaje, lo que destaca la necesidad de implementar estrategias inclusivas que permitan a todos los estudiantes beneficiarse plenamente de las herramientas digitales disponibles.

### 3. ¿Qué tipo de dispositivos electrónicos utilizas comúnmente en la escuela?

**Figura 5** Tipo de dispositivos electrónicos



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.



### **Análisis**

El 11.8% de los estudiantes, es decir, 5 personas, afirmaron utilizar una laptop. Un 8.8%, correspondiente a 2 estudiantes, reportaron tener una tablet. Además, el 29.4% de los estudiantes, lo que equivale a 10 personas, indicaron tener una combinación de varios dispositivos. Por último, el 50% de los estudiantes, es decir, 17 personas, reportaron contar con una computadora de escritorio en la escuela.

### **Interpretación**

La computadora de escritorio es el dispositivo más común entre los estudiantes en la escuela, lo que indica su importancia para las actividades académicas. También hay un grupo que utiliza una combinación de varios dispositivos, lo que sugiere versatilidad en el acceso a la tecnología. En cambio, el uso de laptops y tablets es menos frecuente, lo que resalta la predominancia de las computadoras de escritorio en el entorno escolar.

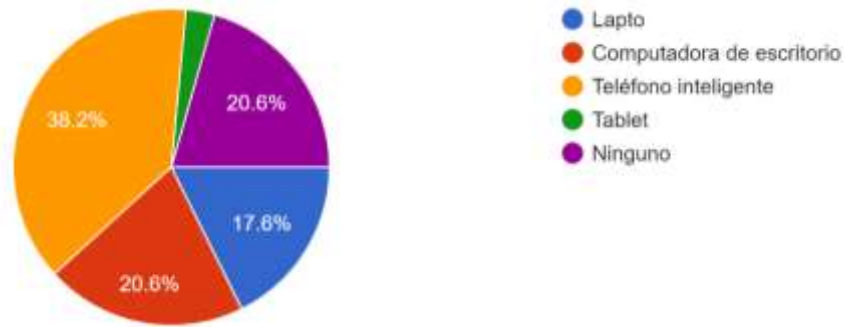
### **Discusión**

Los dispositivos tecnológicos disponibles para los estudiantes son un factor clave en el acceso y uso de herramientas para la enseñanza de la ortografía, por lo que la predominancia de las computadoras de escritorio en la escuela refleja su importancia en las actividades académicas diarias, mientras que la combinación de varios dispositivos utilizada por algunos estudiantes sugiere una mayor flexibilidad en el acceso a la tecnología. Sin embargo, el uso limitado de laptops y tablets destaca una dependencia mayor de las herramientas disponibles en el entorno escolar, lo que podría limitar el acceso fuera de la institución. Lo que evidencia la necesidad de considerar estrategias que amplíen el acceso a dispositivos versátiles para garantizar una experiencia de aprendizaje más integral.

#### **4. ¿Qué tipo de dispositivos tienes para tus estudios?**

**Figura 6** *Tipo de dispositivos para estudios*





Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 38.2% de los estudiantes, lo que equivale a 13 personas, afirmaron tener un teléfono inteligente. Un 20.6%, correspondiente a 6 estudiantes, reportaron tener una computadora de escritorio. El 17.6% de los estudiantes, es decir, 4 personas, indicaron tener una laptop. Por otro lado, el 20.6% (10 estudiantes) no tienen dispositivos para las clases y finalmente, un 3% con un estudiante trabajan con Tablet.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes tiene un teléfono inteligente, lo que les permite acceder a recursos en línea. Sin embargo, el número de estudiantes con computadoras de escritorio y laptops es bajo, lo que podría afectar su desempeño académico. Además, un grupo no cuenta con ningún dispositivo para las clases, representando un desafío para su aprendizaje. Solo un estudiante utiliza una tablet, lo que indica que este dispositivo es poco común entre ellos. En general, hay una diversidad en el acceso a la tecnología, con algunos estudiantes enfrentando limitaciones significativas.

### Discusión

El acceso a dispositivos tecnológicos entre los estudiantes varía considerablemente, lo que tiene un impacto directo en su capacidad para utilizar plataformas educativas. Aunque la

mayoría posee un teléfono inteligente, lo que les permite acceder a recursos en línea, el uso de computadoras de escritorio y laptops es limitado, lo que podría restringir su participación en actividades académicas más complejas. También, un grupo de estudiantes no cuenta con ningún dispositivo para las clases, lo que representa un desafío significativo para su rendimiento. La escasa presencia de tablets resalta aún más la diversidad en el acceso a la tecnología, evidenciando la necesidad de estrategias que garanticen la disponibilidad de dispositivos adecuados para todos.

## 5. ¿Qué dificultades encuentras al usar la tecnología para estudiar?

**Figura 7** Dificultades al usar la tecnología



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 20.6% de los estudiantes, lo que equivale a 6 personas, afirmaron no tienen conocimiento sobre el uso. Un 11.8%, correspondiente a 4 estudiantes, reportaron que no cuenta con herramientas tecnológicas. El 26.5% de los estudiantes, es decir, 9 personas, indicaron que el internet no es óptimo y por otro lado, el 41.2% (15 estudiantes) se da por la falta de recursos económicos.



### **Interpretación**

Un grupo significativo de estudiantes carece de conocimientos sobre el uso de tecnología, lo que limita su acceso a herramientas digitales. Además, algunos no tienen las herramientas necesarias y enfrentan problemas con la calidad del internet. La falta de recursos económicos es la principal razón que afecta a muchos, destacando que las limitaciones financieras son un obstáculo importante para acceder a la tecnología. En conjunto, estos factores indican múltiples barreras para aprovechar las oportunidades educativas digitales.

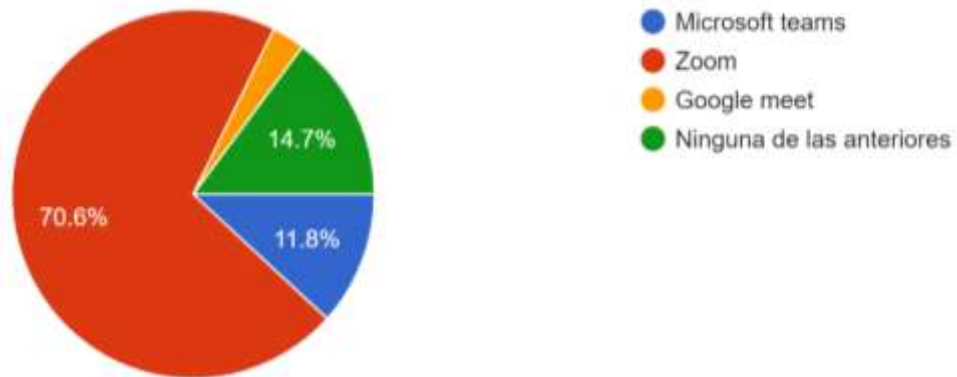
### **Discusión**

La falta de conocimientos sobre el uso de tecnología, la carencia de herramientas tecnológicas, la mala calidad de internet y la limitación de recursos económicos son barreras significativas que afectan el acceso de los estudiantes a herramientas digitales, impidiendo que aprovechen plenamente las oportunidades educativas en línea. Aunque un grupo importante enfrenta dificultades por la falta de conocimientos y herramientas, la principal limitación radica en la falta de recursos económicos, que afecta directamente la posibilidad de acceder a dispositivos adecuados y a una conexión de calidad. Lo que resalta la necesidad urgente de desarrollar políticas y estrategias inclusivas que proporcionen los conocimientos necesarios sobre el uso de tecnología y también aborden las desigualdades económicas para garantizar que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de acceder a recursos educativos digitales.

### **6. ¿A qué plataforma de videollamadas tienes acceso?**

**Figura 8** *Plataformas de videollamadas*





Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### **Análisis**

El 70.6% de los estudiantes, es decir, 26 personas, utiliza Zoom. Un 14.7%, correspondiente a 4 estudiantes, reportaron que no utilizan ninguna de las plataformas mencionadas. Además, el 11.8% de los estudiantes, lo que equivale a 3 personas, indicaron que utilizan Microsoft Teams, mientras que un 2.9% (1 estudiante) utiliza Google Meet.

### **Interpretación**

Zoom es la plataforma más utilizada por los estudiantes, lo que indica su preferencia para actividades académicas. Un pequeño grupo no utiliza ninguna de las herramientas mencionadas, lo que puede reflejar falta de acceso o familiaridad. Además, el uso de Microsoft Teams y Google Meet es limitado, sugiriendo que estas opciones son menos populares en el contexto educativo. En general, hay una clara inclinación hacia Zoom en la comunicación académica.

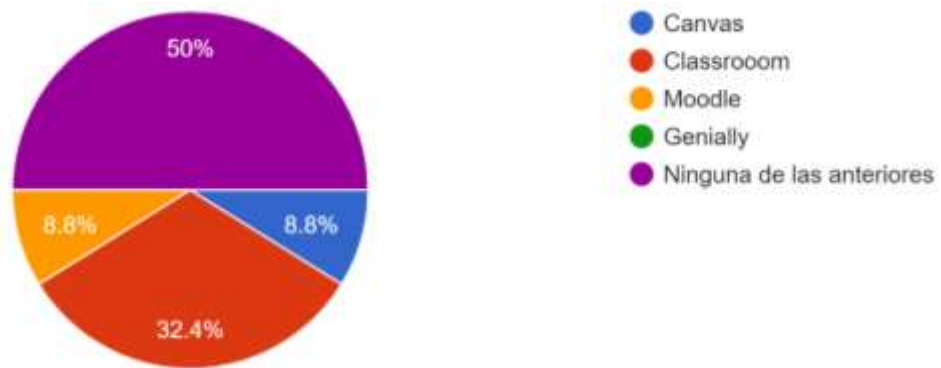
### **Discusión**

La preferencia por Zoom como plataforma para las actividades académicas es clara, ya que la mayoría de los estudiantes la utiliza, lo que indica que esta herramienta se adapta mejor a sus necesidades y expectativas. Sin embargo, la falta de uso de otras plataformas como Microsoft Teams y Google Meet sugiere que estas opciones no han logrado

consolidarse en el contexto educativo, posiblemente debido a la familiaridad o comodidad que los estudiantes encuentran en Zoom. Además, el hecho de que un pequeño grupo no utilice ninguna plataforma mencionada refleja una posible falta de acceso o dificultades para adaptarse a estas tecnologías, lo que recalca la importancia de evaluar constantemente las herramientas digitales para asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar activamente en el proceso educativo.

### 7. ¿Cuál de las siguientes plataformas digitales has utilizado en clases ?

**Figura 9** Plataformas digitales



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 50% de los estudiantes, es decir, 17 personas, no ha utilizado ninguna herramienta anunciada. Con un 8.8%, correspondiente a 5 estudiantes, reportaron que han utilizado Moodle. Además, el 8.8% de los estudiantes, lo que equivale a 5 personas, indicaron que utilizan Canvas, mientras que un 32.4% (7 estudiantes) utiliza Classroom.

### Interpretación

La mitad de los estudiantes no ha utilizado ninguna de las herramientas educativas anunciadas, lo que indica falta de familiaridad o acceso. Entre los que sí han utilizado herramientas, Classroom es la más popular, mientras que Moodle y Canvas tienen una

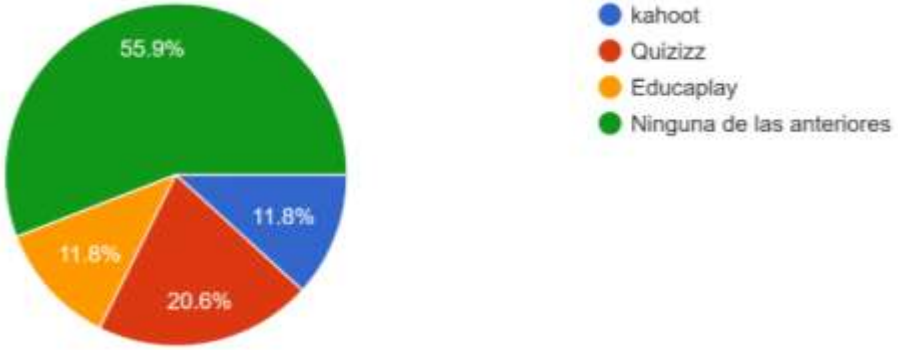
adopción limitada. Esto sugiere la necesidad de fomentar el uso de estas plataformas para mejorar la experiencia educativa.

**Discusión**

El uso de herramientas educativas entre los estudiantes presenta una notable desigualdad, ya que la mitad no ha utilizado ninguna de las plataformas mencionadas, lo que indica barreras como la falta de familiaridad o de acceso a estas tecnologías. Entre los que sí las utilizan, Google Classroom es la opción más popular, mientras que Moodle y Canvas tienen una utilización mucho más limitada. Por lo tanto, la diferencia en el uso de las plataformas podría estar relacionada con varios factores, como la facilidad de uso, la disponibilidad de formación adecuada o las preferencias personales de los estudiantes. La baja implementación de Moodle y Canvas resalta la necesidad de analizar y abordar las causas de su falta de uso, como la capacitación insuficiente o las barreras tecnológicas, con el fin de mejorar su integración y efectividad en el entorno educativo.

**8. ¿Cuál de los siguientes juegos interactivos has utilizado en clases?**

**Figura 10** *Juegos interactivos*



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.



### **Análisis**

El 55% de los estudiantes, es decir, 18 personas, no ha utilizados ninguna de las anteriores. Con un 11.8%, correspondiente a 4 estudiantes, reportaron que han utilizado Educaplay. Además, el 11.8% de los estudiantes, lo que equivale a 4 personas, indicaron que utilizan Kahoot, mientras que un 20.6% (8 estudiantes) utiliza Quizizz.

### **Interpretación**

La mayoría de los estudiantes, un 55%, no ha utilizado ninguna de las herramientas mencionadas, indicando falta de familiaridad o acceso. Entre los que sí las usan, Quizizz es la más popular, mientras que Educaplay y Kahoot tienen una adopción menor. Esto sugiere la necesidad de fomentar el uso de herramientas interactivas para mejorar la experiencia educativa.

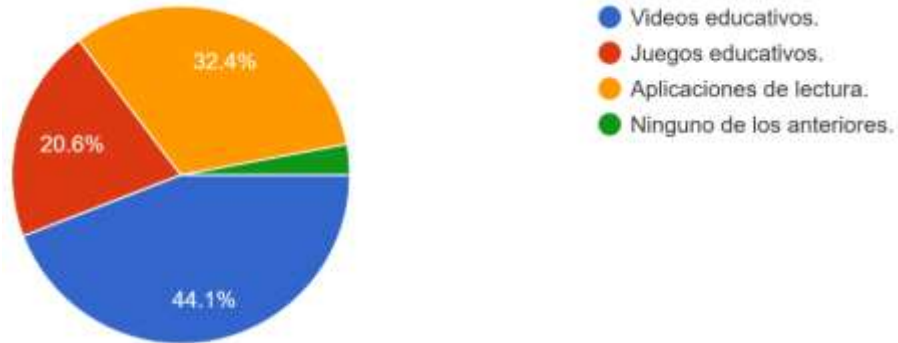
### **Discusión**

La falta de familiaridad o acceso a herramientas interactivas es evidente en los resultados, ya que más de la mitad de los estudiantes no ha utilizado ninguna de las plataformas mencionadas. Lo que resulta en una barrera significativa que limita el aprovechamiento de recursos digitales para mejorar el aprendizaje. Entre los estudiantes que sí utilizan estas herramientas, Quizizz destaca como la opción más popular, lo que podría indicar una mayor aceptación o facilidad de uso en comparación con Educaplay y Kahoot, que tienen una adopción más baja. Lo que sugiere que, para mejorar la experiencia educativa, es necesario promover el uso de estas plataformas, evaluando las razones detrás de la falta de familiaridad y proporcionando el soporte necesario para superar las barreras tecnológicas.



9. ¿Qué herramienta digital recomendarías utilizar más para aprender?

Figura 11 Herramienta digital



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

### Análisis

El 20.6% de los estudiantes, es decir, 9 personas, utiliza juegos educativos. Con un 32.4%, correspondiente a 10 estudiantes, reportaron que han utilizado aplicaciones de lectura. Finalmente, el 44.1% de los estudiantes, lo que equivale a 14 personas, indicaron que visualizan videos educativos, mientras que un 2.9% (1 estudiantes) es ninguno de los anteriores.

### Interpretación

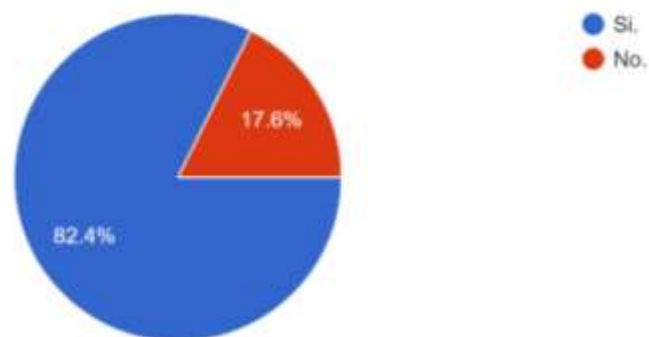
Una proporción significativa de estudiantes utiliza herramientas educativas, siendo los videos educativos la opción más común, lo que indica su valor en el aprendizaje. También hay un interés notable en aplicaciones de lectura, aunque el uso de juegos educativos es menor. Un pequeño porcentaje no utiliza ninguna de estas opciones, lo que sugiere una posible falta de acceso o interés. En general, se observa una diversidad en el uso de recursos educativos, con un enfoque destacado en los videos.

## Discusión

El uso predominante de videos educativos y aplicaciones de lectura entre los estudiantes muestra una preferencia por recursos visuales y textuales que apoyan el aprendizaje de conceptos. Sin embargo, la baja utilización de juegos educativos indica que, a pesar de ser herramientas interactivas que podrían mejorar la participación y la comprensión, no se han integrado completamente en el proceso educativo. Lo que plantea una reflexión sobre cómo plataformas como Canvas LMS podrían aprovechar este tipo de recursos, integrando videos educativos, aplicaciones de lectura y actividades interactivas, como juegos educativos, para mejorar la enseñanza de la ortografía. Asimismo, el pequeño porcentaje de estudiantes que no utiliza ninguna de estas herramientas puede ser un indicio de barreras de acceso o falta de motivación, lo que subraya la necesidad de una estrategia inclusiva en el uso de Canvas LMS. Para maximizar el impacto de esta plataforma en la enseñanza de la ortografía, es fundamental garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas adecuadas y fomentar su uso a través de una formación continua y el diseño de actividades atractivas.

### 10. ¿Te resulta fácil o difícil aprender usando herramientas digitales?

**Figura 12** *Uso de herramientas digitales*



Nota: Elaborado a partir de los datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.



## Análisis

El 82.4% de los estudiantes, es decir, 28 personas, les resulto fácil el uso de herramientas digitales y un 17.6% de los estudiantes, lo que equivale a 6 personas, indicaron que les resulta difícil manejar las herramientas digitales.

## Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuentra fácil el uso de herramientas digitales, lo que indica comodidad y familiaridad con la tecnología en su aprendizaje. Sin embargo, un 17.6% reporta dificultades, lo que sugiere la necesidad de proporcionar capacitación o soporte adicional. En general, los resultados reflejan una tendencia positiva hacia el uso de herramientas digitales, pero también subrayan la importancia de atender a quienes enfrentan desafíos.

## Discusión

Si bien la mayoría de los estudiantes se siente cómoda utilizando herramientas digitales, lo que facilita la adopción de plataformas como Canvas LMS, el hecho de que un porcentaje significativo de estudiantes enfrente dificultades subraya la importancia de una implementación más equitativa. Los estudiantes podrían estar limitados por factores como la falta de experiencia, recursos tecnológicos inadecuados o la necesidad de un mayor acompañamiento. La presencia de estas dificultades no debe pasarse por alto, ya que puede generar una brecha en el aprendizaje, especialmente al utilizar plataformas educativas avanzadas. Por lo tanto, es necesario diseñar estrategias de apoyo personalizadas, como capacitación adicional o asistencia técnica, para asegurar que todos los estudiantes tengan acceso y puedan sacar el máximo provecho de Canvas LMS en el proceso de enseñanza de la ortografía.

## Conclusiones del diagnóstico:

- El diagnóstico indica que la mayoría de los estudiantes tiene acceso a internet, lo cual es una ventaja importante para la implementación de plataformas digitales





como Canvas LMS. Sin embargo, algunos estudiantes enfrentan problemas con la calidad de su conexión, lo que puede limitar el acceso efectivo a la plataforma y a los recursos educativos en línea. La desigualdad en la calidad de la conexión representa una barrera significativa para el aprendizaje digital, ya que impide que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades. Es fundamental que se tomen medidas para mejorar el acceso a internet y asegurar que todos los estudiantes puedan conectarse sin dificultades, permitiendo una experiencia educativa equitativa.

- El diagnóstico muestra que, los estudiantes tienen habilidades para utilizar herramientas digitales, aunque algunos presentan dificultades para interactuar con ellas. Lo que refleja que existe una diversidad en el nivel de competencia digital de los estudiantes, lo que puede generar desigualdades en la participación y aprovechamiento de las actividades digitales. Para garantizar que todos los estudiantes puedan aprovechar las oportunidades que ofrecen las herramientas digitales, es necesario implementar programas de capacitación que brinden apoyo adicional a aquellos que enfrentan dificultades y asegurar que todos puedan participar activamente en el aprendizaje en línea.
- La mayoría de los estudiantes utiliza dispositivos como computadoras de escritorio y teléfonos inteligentes para acceder a las plataformas digitales. Sin embargo, la disponibilidad de otros dispositivos, como laptops y tablets, es más limitada, lo que podría generar desigualdades en la capacidad de los estudiantes para realizar actividades más complejas o interactivas. Asimismo, los estudiantes prefieren el uso de recursos educativos como videos y ejercicios interactivos, que les resultan más atractivos y efectivos para el aprendizaje. Es fundamental garantizar que todos





los estudiantes tengan acceso a la tecnología necesaria, así como recursos pedagógicos variados que permitan una experiencia educativa enriquecedora.

- La actitud general hacia el aprendizaje digital es positiva, y muchos estudiantes valoran el uso de herramientas digitales en su educación. Sin embargo, existen diferencias en el nivel de motivación y participación, lo que indica que no todos los estudiantes están igualmente comprometidos o interesados en el aprendizaje digital. Para asegurar que todos los estudiantes se beneficien de las herramientas digitales, es fundamental diseñar actividades que sean accesibles, atractivas y relevantes para sus intereses. Es fundamental crear un entorno de aprendizaje digital que fomente la participación activa de todos los estudiantes.
- El diagnóstico ha identificado que los docentes presentan una falta de formación en el uso de Canvas LMS, lo que representa una barrera importante para la implementación efectiva de la plataforma. Si bien algunos docentes ya utilizan herramientas digitales, otros pueden no estar completamente familiarizados con las funcionalidades y recursos de la plataforma. Para asegurar que los docentes puedan utilizar Canvas LMS de manera efectiva, es importante ofrecer programas de capacitación específicos que les permitan aprender a integrar la plataforma en sus prácticas pedagógicas, optimizando así el aprendizaje de los estudiantes.





## CAPÍTULO 3: MODELACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1. Modelación de la propuesta

#### 3.1.1. Fundamentación de la propuesta

La propuesta educativa titulada “Ortografía sin fronteras: mejorando nuestra escritura con Canvas LMS” surge como respuesta a las dificultades ortográficas recurrentes observadas en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio Salinas. Por lo cual, estas deficiencias en la escritura impactan negativamente en la claridad y coherencia de los textos, afectando su rendimiento académico en distintas asignaturas. Dado el creciente uso de tecnologías digitales en la educación, se considera que integrar una plataforma de gestión de aprendizaje como Canvas LMS puede optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

El uso de herramientas virtuales permite la creación de un ambiente interactivo y flexible que fomente el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Según Ramírez et al. (2022) la incorporación de tecnologías educativas y metodologías digitales mejora el acceso a recursos pedagógicos y promueve un aprendizaje activo. Entonces, la propuesta busca potenciar las competencias ortográficas a través de actividades dinámicas, como cuestionarios interactivos y ejercicios gamificados, que permiten la práctica constante de las reglas ortográficas en un entorno digital.

Además, la propuesta se apoya en el modelo de diseño instruccional ADDIE, ampliamente reconocido por su enfoque estructurado y sistemático en la creación de cursos educativos. Por lo que, la plataforma Canvas LMS ofrece un entorno accesible para la creación de módulos didácticos que abordan las necesidades específicas de los estudiantes, este enfoque facilita la adquisición de habilidades ortográficas, lo que promueve el desarrollo de competencias digitales, clave en el contexto educativo actual.





Finalmente, es importante resaltar que la propuesta contribuye a mejorar la calidad de la producción escrita de los estudiantes, y a largo plazo, su capacidad para expresarse de manera coherente y precisa. Entonces, los estudiantes aprenderán a corregir sus errores ortográficos y desarrollarán una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje, lo que les permitirá aplicar estas habilidades en diferentes contextos académicos y personales.

### 3.2. Objetivos de la propuesta

**Objetivo general:** Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio Salinas, utilizando la plataforma Canvas LMS.

#### Objetivos específicos:

- Diseñar actividades interactivas y recursos en Canvas LMS que refuercen el aprendizaje de las reglas ortográficas.
- Desarrollar competencias digitales en los estudiantes mediante el uso continuo de la plataforma Canvas LMS.
- Validar las actividades diseñadas en Canvas LMS con expertos en Lengua y Literatura para asegurar su efectividad.

### 3.3. Caracterización de la propuesta

La propuesta se basa en la creación de un curso virtual estructurado en seis módulos que abordarán las reglas ortográficas fundamentales para los estudiantes de séptimo grado. Entonces, utilizando la plataforma Canvas LMS, el curso permite a los estudiantes acceder a actividades diseñadas para mejorar sus habilidades ortográficas de manera progresiva, las actividades serán interactivas y se centrarán en la práctica autónoma de las reglas ortográficas.





El enfoque de la propuesta se basa en la combinación de herramientas de gamificación y aprendizaje activo, que fomenten la participación de los estudiantes y su compromiso con la mejora de su producción escrita. Por lo cual, a través de Canvas LMS, los estudiantes pueden completar actividades a su propio ritmo, acceder a materiales de apoyo y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

La validación de las actividades por parte de expertos en Lengua y Literatura garantiza que los contenidos sean adecuados para el nivel de los estudiantes y que aborden eficazmente las deficiencias ortográficas detectadas. De igual manera, se integró herramientas tecnológicas que permitan una experiencia de aprendizaje atractiva y accesible para todos los estudiantes.

### **3.4. Estructura de los componentes de la propuesta**

#### **Análisis:**

- Recolección de información sobre las dificultades ortográficas de los estudiantes.
- Identificación del nivel de conocimiento previo de los estudiantes en relación con las reglas ortográficas.
- Análisis de los recursos tecnológicos disponibles para implementar el curso.

#### **Diseño:**

- Definición de los objetivos del curso y los resultados de aprendizaje esperados.
- Selección de las herramientas digitales y recursos didácticos necesarios para el desarrollo del curso.
- Diseño de actividades interactivas y evaluaciones dentro de Canvas LMS.

#### **Desarrollo:**





- Creación de los módulos del curso, incorporando actividades didácticas, videos explicativos y ejercicios interactivos.
- Diseño de cuestionarios y pruebas que permitan evaluar el progreso de los estudiantes.

Anexamos aquí el link de la plataforma y sus respectivas credenciales:

Link: <https://k12.instructure.com/login/canvas>

Usuario: [daniela.viturco5635@gmail.com](mailto:daniela.viturco5635@gmail.com)

Contraseña: kadavimo.0306

### 3.5. Diseño de la propuesta

La propuesta consistió en la planificación, diseño e implementación en el entorno virtual utilizando la plataforma Canvas LMS, puesto que se deben cumplir diversos criterios y requisitos pedagógicos, tecnológicos e institucionales para garantizar la efectividad y accesibilidad del curso, centrado en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes. Por lo que, estos criterios son importantes para asegurar que la implementación en el entorno virtual sea adecuada y que los alumnos participen de manera activa y autónoma.

Por lo tanto, para llevar a cabo la propuesta, es necesario contar con los siguientes elementos:

**Acceso a Canvas LMS:** Los estudiantes y docentes deben tener acceso a la versión gratuita de la plataforma para gestionar el curso y las actividades.

**Dispositivos tecnológicos:** Los estudiantes deben disponer de computadoras o dispositivos móviles con conexión a internet para acceder a las actividades en línea.





**Colaboración de expertos:** Es indispensable contar con la validación de especialistas en Lengua y Literatura y tecnologías educativas para asegurar la calidad de los contenidos y herramientas del curso.

### **3.6. Conocimientos previos de los estudiantes**

Se tiene que tomar en cuenta los siguientes requisitos:

#### **Reglas ortográficas básicas:**

Los estudiantes deben conocer el uso de letras mayúsculas y algunos conceptos de puntuación y acentuación.

#### **Experiencia en redacción:**

Se espera que hayan escrito diferentes tipos de textos, como cuentos y ensayos, aunque se presenten errores ortográficos recurrentes.

#### **Uso de tecnología:**

Deben tener un nivel básico de familiaridad con dispositivos tecnológicos e internet, aunque su experiencia con plataformas de aprendizaje en línea puede variar.

#### **Habilidades digitales:**

Los estudiantes deben ser capaces de utilizar programas de procesamiento de texto y realizar búsquedas en línea para consultar reglas ortográficas.

#### **Contenidos:**

El curso se estructurará en seis módulos, cada uno abordando un aspecto fundamental de la ortografía. El Módulo 1 Introducción a la Ortografía, mientras que el Módulo 2 Reglas Ortográficas El Módulo 3 Reglas del uso de acentuación, seguido del Módulo 4, que se enfocará en las Puntuación claves y confusiones.





**Tabla 1** *Contenido de los módulos*

<b>Curso</b>	CURSO DE ORTOGRAFÍA VIRTUAL: “Ortografía sin fronteras”				
<b>Docente</b>	Lic. Ruth Yanza	<b>Modalidad</b>	Virtual	<b>Horas del programa</b>	40

<b>Competencias a desarrollar</b>	
<b>Competencias</b>	- Aplicar correctamente las reglas básicas de ortografía en sus escritos. - Comprender la importancia de las reglas ortográficas para mejorar la coherencia y claridad. - Identificar y corregir errores ortográficos básicos en textos diversos.
<b>Objetivo</b>	Desarrollar en los estudiantes de séptimo grado la capacidad de aplicar las reglas básicas de ortografía en sus escritos, mejorando su expresión escrita.
<b>Información general del curso</b>	
<b>Descripción de los módulos a desarrollar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Módulo 1:</b> Introducción a la Ortografía</li><li>• <b>Módulo 2:</b> Reglas Ortográficas</li><li>• <b>Módulo 3:</b> Uso de mayúsculas y minúsculas.</li><li>• <b>Módulo 4:</b> Puntuación claves y confusiones</li></ul>





<b>Descripción del enfoque generador del curso</b>	La propuesta busca atender las dificultades ortográficas recurrentes de los estudiantes de séptimo grado. Mediante un enfoque virtual, se emplea la plataforma Canvas LMS y herramientas digitales que permiten desarrollar tanto habilidades ortográficas como competencias digitales en los estudiantes.
<b>Evaluación</b>	<b>Evaluación final</b> Test de ortografía. <b>Evaluación por módulos:</b> Cuestionarios interactivos en Canvas LMS

*Nota*, en esta tabla se muestran el contenido del curso de ortografía virtual: “Ortografía sin fronteras”. *Fuente*: elaboración propia.

### Módulos

Se diseñaron cuatro módulos, los cuales se realizarán uno por semana cada uno con su subtema correspondiente los cuales se especificarán a continuación:





**Tabla 2** Módulo 1

Módulo 1					
Semana	Unidad temática	Temas	Actividades	Actividades interactivas	Horas
1	Introducción a la Ortografía	- Importancia de la ortografía.	- Revisar la página sobre la importancia de la ortografía en Canvas LMS.	- Foro de discusión: Efectos de la ortografía en la comunicación.	10
		- Efectos de la ortografía en la comunicación.	- Participar en el foro de discusión sobre los efectos de la ortografía en la comunicación.	- Realizar la Actividad interactiva en Canvas sobre las reglas ortográficas	
			- Completar la actividad asignada con preguntas relacionadas con los contenidos vistos en la introducción.	- Juego interactivo en Kahoot para evaluar conocimientos adquiridos sobre la importancia de la ortografía.	
			- Realizar la evaluación final del módulo en Canvas LMS.	- Examen interactivo en formato quiz dentro de Canvas LMS para revisar la comprensión de los conceptos fundamentales	
<b>Materiales a utilizar</b>	Plataforma Canvas LMS, herramientas digitales (audio, video, imágenes), foro de discusión, evaluaciones interactivas.				

*Nota*, en esta tabla se muestran el contenido del módulo 1. *Fuente*: elaboración propia.





Tabla 3 Módulo 2

Módulo 2					
Semana	Unidad temática	Temas	Actividades	Actividades interactivas	Horas
2	Reglas Ortográficas	- Regla de uso de la B y V.	- Revisar la página de la regla de uso de la B y V en Canvas LMS.	- Participar en el foro de discusión sobre el uso correcto de la B y V en textos.	10
		- Regla de uso de la C, S y Z.	- Analizar la página de la regla de uso de la C, S y Z (disponible en Canvas).	- Completar la actividad asignada sobre las reglas ortográficas de la C, S y Z.	
		- Regla de la G y J.	- Realizar ejercicios en la página de la regla de la G y J.	- Juego interactivo de Canvas sobre la diferenciación entre G y J.	
		- Regla de la M y N, K y Q, R y RR, Y y LL.	- Completar los ejercicios en las páginas dedicadas a cada una de estas reglas ortográficas en Canvas.	- Test de autoevaluación interactivo para consolidar el aprendizaje de las reglas ortográficas (B y V, C, S, Z, G, J, M, N, K, Q, R, RR, Y, LL).	
			- Realizar la evaluación final del Módulo 2 mediante un examen interactivo en Canvas LMS.	- Examen final tipo quiz en Canvas LMS para evaluar las reglas ortográficas vistas en el módulo.	
<b>Materiales a utilizar</b>	Plataforma Canvas LMS, herramientas digitales (páginas, foro, quiz interactivo), ejercicios prácticos y actividades interactivas.				

*Nota*, en esta tabla se muestran el contenido del módulo 2. *Fuente*: elaboración propia.





Tabla 4 Módulo 3

Módulo 3					
Semana	Unidad temática	Temas	Actividades	Actividades interactivas	Horas
3	Reglas del uso de acentuación	- Palabras agudas.	- Revisar la página sobre las palabras agudas en Canvas LMS.	- Participar en el foro de discusión sobre la identificación y uso correcto de las palabras agudas en ejemplos de textos.	10
		- Palabras graves.	- Revisar la página sobre las palabras graves en Canvas LMS.	- Actividad interactiva para clasificar palabras graves mediante una trivía en Canvas.	
		- Palabras esdrújulas.	- Completar ejercicios prácticos en la página dedicada a palabras esdrújulas.	- Juego interactivo sobre el uso correcto de palabras esdrújulas.	
		- Palabras sobreesdrújulas.	- Revisar y completar la actividad asignada sobre palabras sobreesdrújulas en Canvas LMS.	- Examen interactivo para evaluar el uso correcto de la acentuación en todos los tipos de palabras (agudas, graves, esdrújulas, sobreesdrújulas).	
			- Realizar la evaluación final del Módulo 3 mediante un examen en Canvas LMS.	- Examen final tipo quiz interactivo en Canvas LMS para evaluar las reglas de acentuación vistas en el módulo.	
<b>Materiales a utilizar</b>	Plataforma Canvas LMS, herramientas digitales (páginas, foro, quiz interactivo), ejercicios prácticos y actividades interactivas.				

*Nota*, en esta tabla se muestran el contenido del módulo 3. *Fuente*: elaboración propia.





Tabla 5 Módulo 4

Módulo 4					
Semana	Unidad temática	Temas	Actividades	Actividades interactivas	Horas
4	Reglas de puntuación	- Regla el punto (.).	- Revisar la página sobre el uso del punto en Canvas LMS.	- Participar en la discusión interactiva sobre la correcta aplicación del punto en textos escritos.	10
		- Regla de la coma (,).	- Completar los ejercicios prácticos sobre el uso de la coma.	- Trivia interactiva sobre el uso de la coma en Canvas LMS.	
		- Regla del punto y coma (;).	- Realizar los ejercicios de la página sobre el uso del punto y coma.	- Actividad de juego interactivo en Canvas para diferenciar entre el uso del punto, coma y punto y coma.	
		- Regla de los dos puntos (:).	- Completar los ejercicios asignados sobre el uso de los dos puntos.	- Evaluación práctica mediante un examen de autoevaluación interactivo en Canvas.	
		- Regla de los puntos suspensivos (...), guion (-), paréntesis ( ), comillas (“”), signos de interrogación y admiración (¿?, ¡!).	- Revisar las páginas dedicadas a cada regla y realizar los ejercicios prácticos correspondientes.	- Examen final del módulo sobre el uso de todos los signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, dos puntos, guion, paréntesis, comillas, interrogación y admiración).	
<b>Materiales a utilizar</b>	Plataforma Canvas LMS, herramientas digitales (páginas, foro, quiz interactivo), ejercicios prácticos y actividades interactivas.				

*Nota*, en esta tabla se muestran el contenido del módulo 4. *Fuente*: elaboración propia.

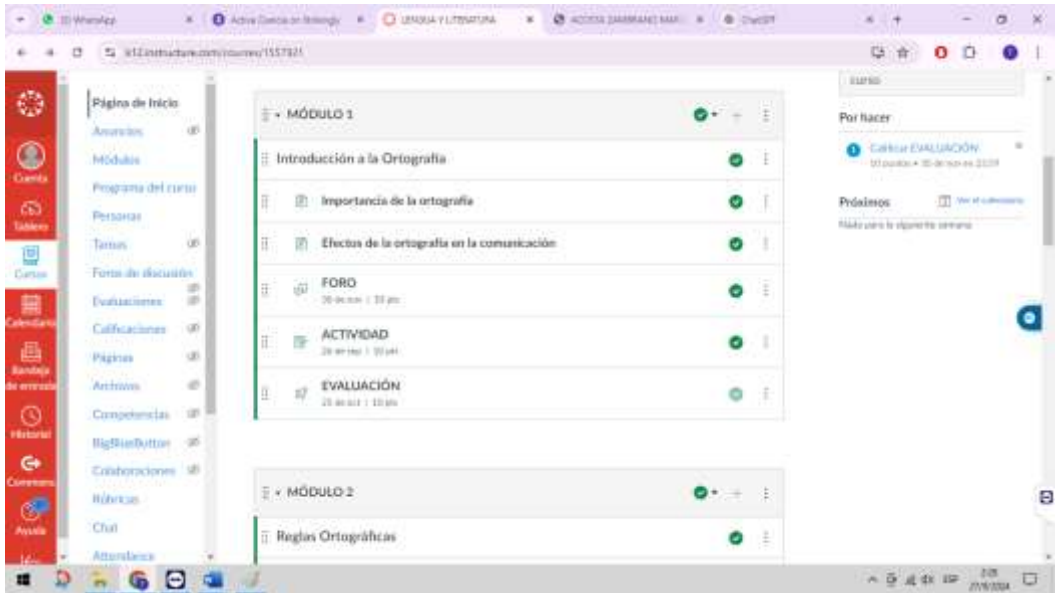


**Figura 13** Ejemplo de actividad aplica en el curso



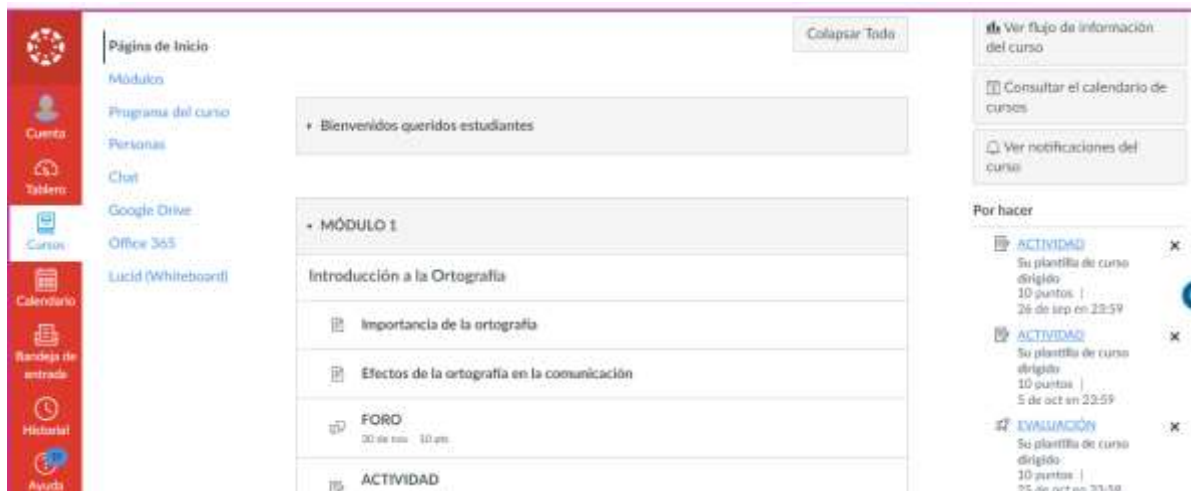
*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 14** Vista general de módulos



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 15** Vista del curso creado en Canvas LMS



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 16** Vista de la evaluación del curso de Canvas LMS



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 17** Vista del Taller del curso de Canvas LMS



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 18** Vista del Foro del curso de Canvas LMS



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**Figura 19** Vista del Foro del curso de Canvas LMS



*Nota.* Figura tomada del curso de ortografía

**3.7. Aplicación de la propuesta**

La propuesta del curso virtual “Ortografía sin fronteras: mejorando nuestra escritura con Canvas LMS” se implementó siguiendo una estructura que asegure el acceso y la participación activa de los estudiantes. Por ende, la aplicación contempla el uso de actividades pedagógicas diseñadas para mejorar las habilidades ortográficas, utilizando la plataforma Canvas LMS, la cual facilita el aprendizaje autónomo y flexible.

**Fase de planificación:**

Preparación de los materiales: Los recursos educativos (videos, ejercicios interactivos, cuestionarios y guías) fueron organizados en módulos dentro de Canvas LMS, que estarán disponibles para que los estudiantes puedan acceder a ellos en cualquier momento.

**Organización del curso:** Se estructuró el curso en seis módulos, cada uno enfocado en un aspecto clave de la ortografía. Cada módulo incluirá actividades sincrónicas y asincrónicas, permitiendo que los estudiantes practiquen y refuercen sus conocimientos de manera autónoma.



### **Fase de ejecución:**

**Actividades interactivas:** Cada módulo incluye actividades que permitieron a los estudiantes aplicar las reglas ortográficas de forma progresiva, las actividades estarán diseñadas para ser interactivas y dinámicas, con el fin de hacer el aprendizaje más atractivo. Por ende, esto incluye juegos de palabras, cuestionarios interactivos y ejercicios de corrección de textos.

**Práctica autónoma:** Los estudiantes pudieron acceder a los materiales en línea desde cualquier dispositivo, lo que fomentará su autonomía en el proceso de aprendizaje, a través de la plataforma, tuvieron la oportunidad de repetir las actividades, lo que les ayudó a consolidar las reglas ortográficas.

### **Actividades Implementadas**

Las actividades dentro del curso estuvieron diseñadas para reforzar el aprendizaje de las reglas ortográficas a través de la práctica y la retroalimentación inmediata, promoviendo un enfoque práctico y autónomo.

**Cuestionarios interactivos:** Estos cuestionarios permitieron a los estudiantes poner en práctica las reglas ortográficas aprendidas en cada módulo, ya que, los cuestionarios serán automáticos y ofrecieron retroalimentación inmediata, ayudando a los alumnos a identificar y corregir sus errores.

**Ejercicios de corrección:** Los estudiantes trabajaron con textos en los que deberán identificar y corregir errores ortográficos. Por lo que, este tipo de ejercicio fomentó la capacidad crítica de los estudiantes para detectar fallos comunes en la escritura.

**Juegos de gamificación:** A través de juegos educativos en Canvas LMS, se aplicarán técnicas de gamificación para hacer que el aprendizaje de las reglas ortográficas sea más dinámico y atractivo, igualmente, los juegos incluyeron retos como concursos de ortografía o actividades tipo "completar la palabra".





**Simulaciones de escritura:** En estas actividades, los estudiantes tuvieron que redactar pequeños textos aplicando las reglas ortográficas estudiadas, lo que permitió contextualizar su aprendizaje y aplicarlo en situaciones reales.

### Recursos Utilizados

**Canvas LMS:** Esta plataforma es el entorno virtual donde se desarrolló todas las actividades del curso. La interfaz permitió a los estudiantes acceder a los módulos, participar en foros, completar actividades interactivas y recibir retroalimentación.

**Recursos educativos digitales:** Estos recursos incluyeron guías de ortografía, videos explicativos, cuestionarios interactivos y materiales de apoyo adicionales que los estudiantes pudieron revisar en cualquier momento, los materiales estarán diseñados para cubrir las reglas ortográficas básicas de una manera clara y accesible.

**Dispositivos tecnológicos:** Los estudiantes utilizaron computadoras, tabletas o teléfonos móviles con conexión a internet para participar en el curso. De igual manera, la flexibilidad de la plataforma permitió que los estudiantes trabajen desde casa o en cualquier otro entorno con acceso a internet.

### Beneficiarios

**Estudiantes de séptimo grado:** Los beneficiarios directos de esta propuesta son los estudiantes de séptimo grado de la unidad educativa, estos estudiantes tuvieron acceso a un curso adaptado a sus necesidades, que les permitió mejorar sus habilidades ortográficas de manera progresiva, utilizando una plataforma digital que facilita el aprendizaje autónomo.

**Docentes:** Los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura se beneficiaron al integrar la tecnología en su proceso de enseñanza, adquiriendo competencias en el manejo de Canvas LMS y herramientas digitales que pueden aplicar en otras áreas educativas.

**Directivos:** Los directivos de la Unidad Educativa supervisarán la implementación del





curso y observaron los beneficios de utilizar plataformas tecnológicas en el aprendizaje, lo que les permitió replicar este enfoque en otros programas educativos.

### 3.8. Validación de la propuesta

Validación del entorno virtual (Canvas LMS)

#### Descripción del proceso de validación:

La validación del entorno virtual Canvas LMS se llevó a cabo a través de la aplicación de una encuesta estructurada a dos expertos en el área de educación.

Los 3 expertos seleccionados poseen una sólida formación académica y amplia experiencia en la implementación de tecnologías educativas.

#### Pasos del proceso:

- **Selección de expertos:** Se eligieron tres expertos con experiencia relevante en el uso de plataformas LMS y en metodologías educativas innovadoras.
- **Diseño de la encuesta:** Se elaboró una encuesta con 10 preguntas cerradas, orientadas a evaluar la efectividad, usabilidad y flexibilidad de Canvas LMS.
- **Aplicación de la encuesta:** Los expertos recibieron la encuesta en formato digital, permitiendo una respuesta sencilla y eficiente. Así también, se les solicitó completar la encuesta en un plazo de una semana.
- **Análisis de resultados:** Una vez recibidas las respuestas, se realizó un análisis cuantitativo y cualitativo de los datos para interpretar las opiniones de los expertos sobre la plataforma.
- **Instrumentos utilizados:**
- **Encuesta estructurada:** Contenía 10 preguntas de opción múltiple, diseñadas para evaluar aspectos clave del entorno virtual Canvas LMS, como la claridad de los





módulos, la efectividad de las actividades y la promoción del aprendizaje colaborativo.

- **Análisis cualitativo:** Se complementó el análisis cuantitativo con una revisión de las respuestas abiertas (si se incluyeron) para obtener información adicional sobre las percepciones de los expertos.

### Perfil de los expertos

#### Experto 1: Dr.

#### Características:

- **Formación académica:** Doctorado en Educación con especialización en Tecnologías Educativas.
- **Experiencia profesional:** 15 años en el ámbito educativo, con énfasis en la implementación de plataformas de aprendizaje virtual.
- **Áreas de especialización:** Diseño instruccional, aprendizaje en línea, metodologías activas y evaluación educativa.
- **Certificaciones:** Certificado en Diseño de Cursos en Línea y en Metodologías Ágiles.

#### Años de antigüedad en la institución:

- Ha trabajado en la Universidad Nacional de Educación (UNAE) durante los últimos 10 años, ocupando cargos académicos y administrativos relacionados con el uso de tecnologías en la enseñanza.

#### Razones para elegirlo:

- El Dr. es reconocido por su experiencia en la integración de tecnologías en la educación y ha liderado proyectos sobre el uso de plataformas LMS en Ecuador,





así también, su conocimiento profundo sobre metodologías de enseñanza en línea lo convierte en un experto clave para evaluar la efectividad de Canvas en el aula.

---

## Experto 2: Dra.

### Características:

- **Formación académica:** Doctora en Psicología Educativa, con un enfoque en el aprendizaje colaborativo y la evaluación de competencias.
- **Experiencia profesional:** 12 años en el ámbito educativo, enfocándose en la investigación sobre métodos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales.
- **Áreas de especialización:** Aprendizaje basado en proyectos (PBL), evaluación formativa, y desarrollo de competencias transversales.
- **Publicaciones:** Autora de varios artículos y libros sobre educación a distancia y estrategias de enseñanza efectivas.

### Años de antigüedad en la institución:

- Ha trabajado en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) durante los últimos 8 años, participando en la formación de docentes en el uso de tecnologías educativas.

### Razones para elegirla:

- La Dra. aporta una perspectiva psicológica que complementa la evaluación educativa, lo que es fundamental para entender cómo las herramientas virtuales afectan el aprendizaje de los estudiantes.
- Su experiencia en PBL la hace particularmente valiosa para valorar cómo Canvas





puede fomentar el aprendizaje colaborativo.

---

### Experto 3: Lic.

#### Características:

- **Formación académica:** Licenciado en Educación con mención en Tecnología Educativa y Maestría en Educación a Distancia.
- **Experiencia profesional:** 10 años de experiencia en la enseñanza y diseño de cursos en entornos virtuales, con un enfoque en el uso de plataformas LMS.
- **Áreas de especialización:** Integración de tecnologías en el aula, desarrollo de contenidos digitales, y formación docente en el uso de herramientas tecnológicas.
- **Certificaciones:** Certificado en e-Learning y en Diseño de Materiales Didácticos Digitales.

#### Años de antigüedad en la institución:

- Actualmente trabaja en el Instituto Superior Tecnológico Bolivariano, donde ha estado durante 6 años como docente y coordinador de proyectos de educación en línea.

#### Razones para elegirlo:

- El Lic. tiene un enfoque práctico sobre la implementación de tecnologías educativas en el aula, lo que lo convierte en un recurso valioso para evaluar el uso de Canvas.
- Su experiencia en la formación de docentes y en el diseño de cursos en línea proporciona una perspectiva importante sobre cómo maximizar el potencial de las



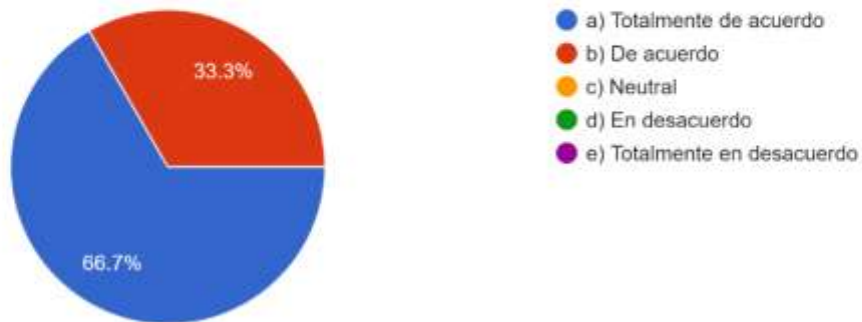


herramientas digitales en la educación.

### Resultados de la validación de expertos

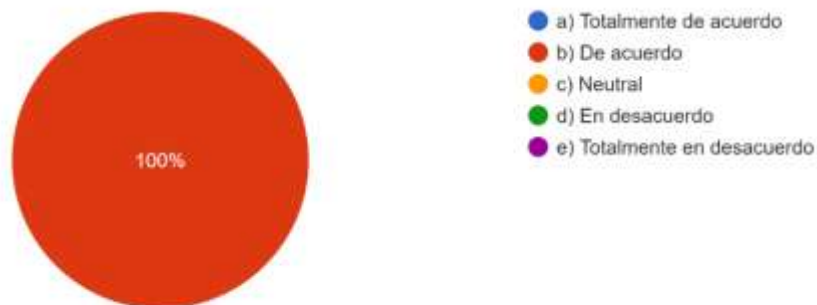
1. ¿Considera que la plataforma Canvas facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en comparación con otras plataformas virtuales?

3 respuestas



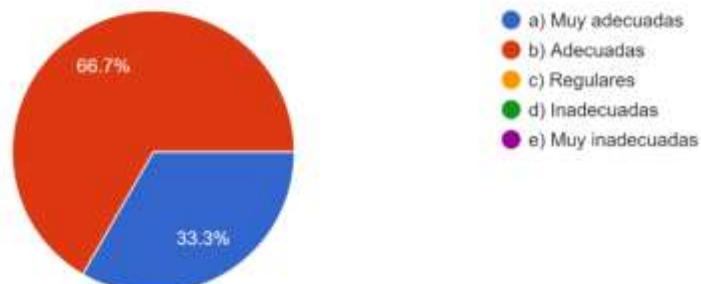
2. Desde su experiencia, ¿cree que la organización de los módulos y contenidos en Canvas es clara y efectiva para los estudiantes?

3 respuestas



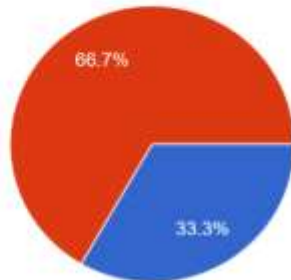
3. ¿Considera que las actividades y evaluaciones propuestas en la plataforma son suficientes y adecuadas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

3 respuestas



4. En su opinión, ¿las herramientas de interacción (foros, comentarios, evaluaciones) de Canvas promueven un aprendizaje colaborativo y enriquecedor?

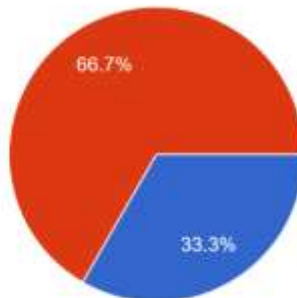
3 respuestas



- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

5. ¿Cree que el diseño y la estructura del curso en Canvas favorecen el desarrollo de habilidades digitales en los docentes y estudiantes?

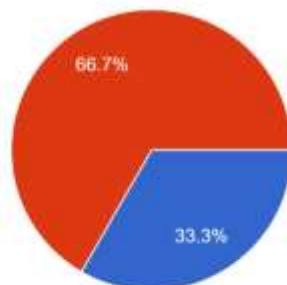
3 respuestas



- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Neutral
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

6. ¿La plataforma Canvas facilita el acceso a materiales y recursos adicionales de manera clara y oportuna?

3 respuestas

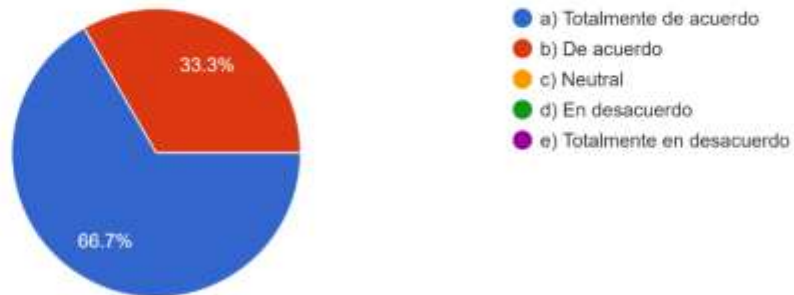


- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Neutral
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo



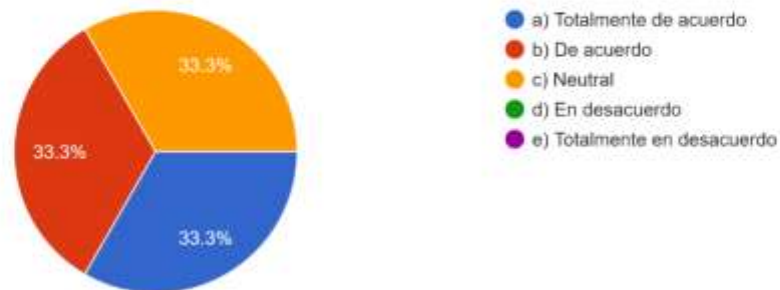
7. ¿Considera que la plataforma Canvas es adecuada para el desarrollo de competencias transversales como el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación efectiva?

3 respuestas



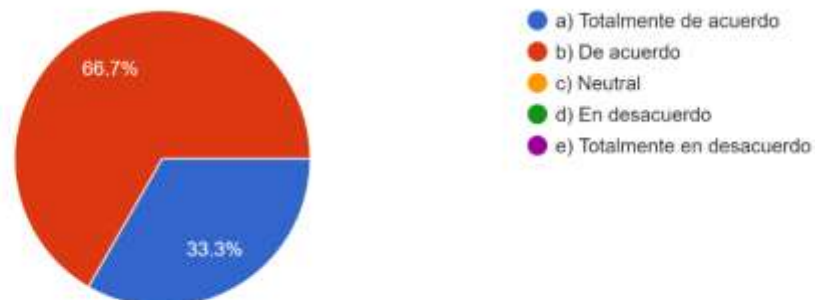
8. ¿Desde su perspectiva, la plataforma Canvas permite a los docentes tener un control adecuado sobre el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes?

3 respuestas



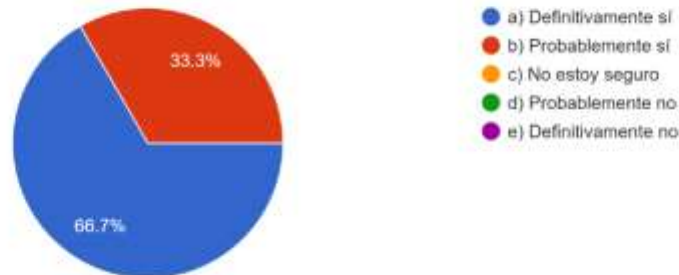
9. ¿Cree que la plataforma Canvas ofrece flexibilidad suficiente para adaptar los contenidos y actividades según las necesidades de los estudiantes?

3 respuestas



10. ¿Recomendaría el uso de Canvas como una herramienta eficaz para implementar un enfoque pedagógico basado en el aprendizaje por proyectos (...) o en el desarrollo de inteligencia colaborativa?

3 respuestas



### Análisis general

Los resultados obtenidos sobre el uso de la plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje revelan una percepción mayoritariamente positiva por parte de los encuestados. Es así que, un 66.7% considera que Canvas facilita este proceso en comparación con otras plataformas virtuales, mientras que el 33.3% restante también muestra un acuerdo favorable. Por lo que, este consenso sugiere que la plataforma ha sido eficaz en la implementación de metodologías de enseñanza modernas, proporcionando un entorno más accesible y eficiente para el aprendizaje.

En cuanto a la organización de los módulos y contenidos, el 100% de los participantes opina que es clara y efectiva, lo que resalta la buena estructuración de la plataforma. También, las actividades y evaluaciones propuestas son consideradas adecuadas por un 66.7% de los encuestados, y muy adecuadas por un 33.3%. Por lo tanto, este nivel de satisfacción indica que Canvas ofrece un diseño lógico y propone estrategias de evaluación que alinean con los objetivos de aprendizaje, lo que es fundamental para el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Por último, la plataforma Canvas se evalúa positivamente en términos de interacción y desarrollo de habilidades digitales. Con lo cual, un 66.7% de los encuestados afirma que



las herramientas de interacción promueven un aprendizaje colaborativo, y un 66.7% también considera que Canvas favorece el desarrollo de competencias transversales como el pensamiento crítico y la comunicación efectiva. Adicionalmente, un tercio de los participantes muestra cierta neutralidad respecto al control de los docentes sobre el seguimiento del progreso de los estudiantes. Entonces, la mayoría está de acuerdo en que Canvas es adecuada para implementar enfoques pedagógicos innovadores como el aprendizaje por proyectos (PBL), lo que sugiere un alto potencial para mejorar la experiencia educativa en general.





## CONCLUSIONES

La implementación de la plataforma Canvas LMS para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa del Milenio "Salinas" mostró un impacto positivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, respaldando teorías constructivistas y de aprendizaje activo. Canvas LMS facilitó la comprensión de las reglas ortográficas mediante ejercicios prácticos y retroalimentación en tiempo real, adaptándose a las necesidades de los estudiantes. Lo que confirma que las tecnologías digitales, como Canvas LMS, son herramientas clave para mejorar la enseñanza de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, alineándose con enfoques pedagógicos actuales.

El análisis empírico, basado en la observación directa y los resultados obtenidos de la aplicación de la plataforma Canvas LMS, confirma que el uso de recursos multimedia e interactividad incrementó la motivación estudiantil, un factor clave para mejorar la retención y la aplicación de las reglas ortográficas. Las actividades dinámicas ofrecidas en la plataforma proporcionaron un entorno de aprendizaje más accesible y atractivo, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje. Por lo tanto, resalta el impacto positivo de las herramientas digitales en la enseñanza de la ortografía, permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea con la teoría del aprendizaje multimedia y la personalización del aprendizaje.

La planificación didáctica en Canvas LMS promovió una mayor participación estudiantil al integrar recursos multimedia y ejercicios prácticos, haciendo el aprendizaje de la ortografía más accesible y atractivo. Validada por expertos y respaldada por resultados empíricos, la propuesta mostró su efectividad para la ortografía y para otras áreas curriculares. Sin embargo, se identificaron desafíos como la falta de formación docente y las brechas tecnológicas que limitaron el acceso de algunos estudiantes, afectando su participación plena. A pesar de ello, la planificación demostró ser una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la ortografía.





La investigación destaca la importancia de validar la planificación didáctica en Canvas LMS con expertos para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Lo que demuestra la necesidad de explorar el uso de esta plataforma en otras áreas, como la escritura creativa y la gramática, para optimizar los procesos educativos en contextos digitales. A pesar de las limitaciones identificadas, el estudio confirma que las tecnologías digitales, como Canvas LMS, son herramientas clave para mejorar la calidad educativa, demostrando su efectividad en la enseñanza de la ortografía y el desarrollo de competencias lingüísticas.





## RECOMENDACIONES

Se recomienda ampliar el uso de Canvas LMS a otras áreas curriculares como gramática, escritura creativa y comprensión lectora, aprovechando el éxito obtenido en la mejora de las competencias ortográficas. Además, se sugiere adaptar esta herramienta a distintos niveles educativos para fortalecer el aprendizaje progresivo en etapas básicas y medias. Paralelamente, promover la incorporación de recursos interactivos y multimedia dentro de la plataforma puede mantener la motivación estudiantil, generando un entorno de aprendizaje dinámico y personalizado.

Para garantizar el éxito en la implementación de Canvas LMS, es esencial capacitar continuamente a los docentes en el uso de tecnologías educativas. Esto ayudará a superar las limitaciones identificadas en la formación tecnológica y optimizará el uso de las herramientas digitales en las aulas. También se propone abordar la brecha digital mediante políticas que aseguren el acceso equitativo a dispositivos electrónicos y conexión a internet, garantizando que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas plataformas.

Finalmente, se recomienda realizar investigaciones longitudinales que evalúen los efectos a largo plazo del uso de Canvas LMS, extendiendo el estudio a diversas instituciones educativas. Comparar resultados en contextos públicos, privados, rurales y urbanos permitirá identificar buenas prácticas y ajustar las estrategias según las necesidades locales. Asimismo, se sugiere explorar el impacto de las TIC en otras habilidades lingüísticas y fomentar la colaboración docente-estudiantil a través de herramientas interactivas como foros y videoconferencias, enriqueciendo aún más el proceso educativo.





## Referencias bibliográficas

Acosta, M. (2023). Implementación de la plataforma Canvas LMS para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de educación básica (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Indoamérica.

<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5983/1/ACOSTA%20ZAMBRANO%20MAR%C3%8DA%20EMILIA.pdf>

Aparicio, O., & Ostos, O. (2020). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. Revista Iberoamericana de Investigación Educativa, 25, 20-25.

<https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/25/20>

Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting Eirl. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>

Arias, J., Villasís, M., & Miranda, (2020). El protocolo de investigación III: La población de estudio. Revista Alergología México, 63(2), 201-206.

<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Arízaga, H. (2023). Uso de las TIC para mejorar la ortografía en el proceso de aprendizaje en octavo año de educación básica de una unidad educativa fiscal de la ciudad de Cuenca (Tesis de maestría). Universidad del Azuay.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13181/1/18707.pdf>

Armijos, M. (2017). Uso de plataformas digitales como herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercer año de bachillerato de los paralelos A, B, C y D, sección matutina de la unidad educativa Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19744/1/TESIS%20MARCIA%20SONIA%20ARMIJOS%20CABRERA.pdf>





- Blanco, G. (2016). Rosa La equidad y la inclusión social: Uno de los desafíos de la educación y la escuela hoy. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 34(3), 123-130. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55140302.pdf>
- Blasco, J., & Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: Ampliando horizontes*. Club Universitario.
- Cabero, J. (2016). *Tendencias educativas para el siglo XXI*. Ediciones CEF.
- Calderón, I. (2018). *Aplicación de las TIC en el aprendizaje de la ortografía (Tesis de maestría)*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36429>
- Calle, G. (2020). El centro de escritura digital como una estrategia pedagógica institucional. *Academia y Virtualidad*, 2(1), 17-25. <https://doi.org/10.18359/ravi.4670>
- Caviativa, Y., Jaramillo, V., Llanganate, D., & Amaya, J. (2020). Evaluación de la metodología e-learning con la plataforma Canvas. *Revista de Investigación en Educación*, 12(2), 1-8. <https://www.ucv.edu.pe>
- Clarenc, C., Castro, S., López, C., Moreno, M., & Tosco, N. (2013). *Analizamos 19 plataformas e-learning: Investigación colaborativa sobre LMS*. GEIPITE.
- Del Rosario, M., & Macahuachi, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de las ciencias*, 7(2), 45-59.
- Desai, U., Ramasamy, V., & Kiper, J. (2021). Evaluación de la colaboración de los estudiantes en Canvas LMS utilizando técnicas de minería de datos educativos. *Proceedings of the 2021 ACM Southeast Conference*, 14-26. <https://doi.org/10.1145/3461287.3461291>
- Espichan, H. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de un centro de educación básica alternativa, región de Lima (Tesis de maestría)*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/00a70292-9330-4f47-a572-3df266f496f4/content>





Espinosa, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. Scielo.

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000100041)

[78902021000100041](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000100041)

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE.

Gómez, P. (2010). Influencia de la metodología docente en el aprendizaje de la escuela

Benjamín Araujo durante el año lectivo 2008 (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5933/1/FCHE-MDCES-766.pdf>

González, D., & Uyaguari, F. (2020). Estrategias didáctico-ortográficas para mejorar la tildación de palabras agudas, graves, esdrújulas y el uso de c, s, z, v, b; en 8vo EGB en la Unidad Educativa “Ricardo Muñoz Chávez” en el año 2019-2020. *Revista de Investigación Educativa*, 10(2), 25-33.

[http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1809/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%](http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1809/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n%20Gonz%C3%A1lez%20-%20Uyaguari%20TIC04EB..pdf)

Hernández, R., & Mendoza, C. (2008). El matrimonio cuantitativo-cualitativo: El paradigma mixto. En J. L. Álvarez Gayou (Presidente), 6º Congreso de Investigación en Sexología (pp. 50-65). Instituto Mexicano de Sexología, A. C.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). McGraw-Hill/Interamericana Editores.

Hoyuelos, A. (2013). *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Ediciones Octaedro.

Johnson, R., & Onwuegbuzie, A. (2024). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

<https://doi.org/10.3102/0013189X033007014>





Leiva, M., & López, T. (2019). Uso de plataforma virtual para retroalimentar la formación del profesorado. *Pensamiento Educativo*, 56(2), 1-17.

<https://doi.org/10.7764/pel.56.2.2019.5>

López, A., Ledesma, R., & Escalera, S. (2009). *Ambientes virtuales de aprendizaje México*. Secretaría de Apoyo Académico, Dirección de Tecnología Educativa, Instituto Politécnico Nacional-IPN.

Macías, R., & Vélez, C. (2021). *Herramientas tecnológicas para potenciar la ortografía en los estudiantes*. Portoviejo: Universidad San Gregorio de Portoviejo.

<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2513/1/MEDU-2022-064.pdf>

Martínez, L. (2021). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento: Tres acepciones del constructivismo. *Revista de Educación*, 45(4), 12-18.

<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.174.60208>

Martínez, L., & Jaimes, N. (2020). Canvas LMS y el trabajo colaborativo como metodología de aprendizaje en entornos virtuales. *Proceedings of the 2020 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–6.

Martínez, M., Rodríguez, K., & Segarra, D. (2024). Una mirada reflexiva de la LOEI como norma reguladora en el sistema educativo ecuatoriano: Parte II, la reforma (2021) versus la anterior (Título III, del sistema nacional de educación). *Ciencia y Tecnología*, 25(1), 87-92. <https://doi.org/10.1111/ejss.12478>

Navas, F., & Maldonado, R. (2021). Efectividad de las plataformas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía en un centro educativo. *Revista de Tecnología Educativa*, 23(1), 8-14. <https://www.redalyc.org/journal/4391/439168388011.pdf>

Paredes, F. (2021). Uso de TIC para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de la unidad educativa X. *Educación y Tecnología*, 6(1), 1-16.

<https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/22458>





Rodríguez, M. (2022). La importancia de la ortografía en el aprendizaje académico de los estudiantes de educación básica. *Revista de Educación Contemporánea*, 19(3), 15-29.

Sánchez, E., & Mendoza, A. (2021). Estrategias digitales para el desarrollo de la ortografía en la enseñanza de los adolescentes en segundo año de bachillerato. Universidad Central del Ecuador. <https://repositorio.uce.edu.ec/bitstream/25000/26849/1/T-6214.pdf>

Vásquez, C., & Palacios, L. (2020). Uso de plataformas tecnológicas para mejorar la ortografía de los estudiantes de educación secundaria. *Revista Educación y Sociedad*, 11(4), 56-72.

Villalobos, E. (2019). *Las nuevas tendencias educativas en el contexto del aprendizaje virtual*. McGraw-Hill.

Zambrano, F., & Cordero, M. (2020). Análisis de la implementación de plataformas LMS en la enseñanza de la ortografía. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3033>

