

ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN CANVAS PARA FOMENTAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ORLY TIXILIMA LÓPEZ

Interactive activites on Canvas to promote literacy among second-year students at the Orly Tixilima López Educational Unit

Atividades interativas do Canvas para promover a alfabetização entre alunos do segundo ano da Unidade Educacional Orly Tixilima López

Lic. Maritza Maribel Espinoza Lucas^{1*}, <https://orcid.org/0009-0004-4282-4996>

Lic. Ruth Elizabeth Mero Pico², <https://orcid.org/0009-0003-3868-5391>

Dr. C. María Beltrán Mesa³, <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>

Dr. C. Virginia Jacqueline Sánchez Andrade⁴, <https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>

^{1,2,4}Universidad Bolivariana del Ecuador

³Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba

*Autor para correspondencia. email: mmespinozal@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Espinosa Lucas, M., Mero Pico, R., Beltrán Mesa, M. y Sánchez Andrade, V. (2025). Actividades Interactivas en Canvas para fomentar la lectoescritura en estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Orly Tixilima López. *Maestro y Sociedad*, 22(3), 2689-2701. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: El presente trabajo explora el uso de la plataforma Canvas para implementar actividades interactivas que promueven la lectoescritura entre los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Orly Tixilima López, se destacan diversas estrategias didácticas, como juegos de palabras, lecturas interactivas y ejercicios de escritura creativa, que buscan involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje.

La propuesta se elaboró a partir del problema científico ¿Cómo contribuir al uso efectivo de herramientas digitales educativas para el aprendizaje de la lecto-escritura de los estudiantes de segundo año de básica en el área de Lengua y Literatura? Se analizó además la importancia de la tecnología en la educación actual, enfatizando como las herramientas digitales pueden facilitar la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades de escritura.

Materiales y métodos: La metodología utilizada en la presente investigación tiene un enfoque cualitativo basado en un estudio de caso, donde se involucró a un grupo de 24 estudiantes de segundo año de básica del Subnivel Elemental, se emplearon técnicas de observación para comprender el desarrollo actual de las mismas, encuesta a los estudiantes, entrevista a docentes y la revisión documental correspondiente. Además de la validación de la propuesta mediante el criterio a especialistas en la materia.

Resultados: Las observaciones realizadas en las 4 clases indicaron que los docentes, en términos generales, no estaban utilizando de manera óptima el potencial que brindaba el contenido de la materia Lengua y Literatura para fomentar en los estudiantes la capacidad de reflexión, independencia, argumentación y la aplicación de lo aprendido en contextos novedosos. Asimismo, la formación de sentimientos, características y valores no se promovía de manera adecuada desde la perspectiva de la utilización de recursos tecnológicos, a pesar de que los educadores reconocen que estos medios pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados se observan en la lista de cotejo que permitió observar 4 sesiones de clases.

Discusión: En esta investigación se asumieron los principales aportes teóricos relacionados con el aprendizaje que es una metodología que fomentó la teoría constructivista, defendida por autores como Piaget y más recientemente por autores como Jonassen (2011) y Bruner (2016), sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias y reflexiones. En este contexto, las actividades interactivas en plataformas digitales como Canvas permiten a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje. Al interactuar con textos, juegos y foros, los estudiantes no solo consumen información, sino que también la procesan y la aplican, lo

que facilita una comprensión más profunda.

Conclusiones: El uso de Canvas no solo mejora el interés de los estudiantes por la lectura y escritura, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y dinámico.

Palabras clave: Actividades interactivas, lectoescritura, plataforma Canvas, asignatura Lengua Literatura

ABSTRACT

Introduction: This paper explores the use of the Canvas platform to implement interactive activities that promote literacy among second-year students at the Orly Tixilima López Educational Unit. Various teaching strategies are highlighted, such as word games, interactive readings, and creative writing exercises, which seek to actively engage students in their learning process.

The proposal was developed based on the scientific problem: How can we contribute to the effective use of digital educational tools for literacy learning among second-year elementary school students in the area of Language and Literature? The importance of technology in current education was also analyzed, emphasizing how digital tools can facilitate reading comprehension and the development of writing skills.

Materials and Methods: The methodology used in this research is a qualitative approach based on a case study, involving a group of 24 second-year elementary students at the Elementary Sublevel. Observation techniques were used to understand the current development of these students, a student survey, teacher interviews, and the corresponding documentary review. The proposal was also validated by subject specialists.

Results: Observations conducted in the four classes indicated that teachers, in general terms, were not optimally utilizing the potential offered by the Language and Literature content to foster students' reflection, independence, argumentation, and the application of what they had learned in new contexts. Furthermore, the development of feelings, characteristics, and values was not adequately promoted through the use of technological resources, despite educators' recognition that these media can facilitate student learning. The results are shown in the checklist that allowed observations of four class sessions.

Discussion: This research adopted the main theoretical contributions related to learning, a methodology promoted by constructivist theory, defended by authors such as Piaget and, more recently, by authors such as Jonassen (2011) and Bruner (2016). It argues that learning is an active process in which students construct their own knowledge based on experiences and reflections. In this context, interactive activities on digital platforms such as Canvas allow students to actively participate in their learning. By interacting with texts, games, and forums, students not only consume information but also process and apply it, which facilitates a deeper understanding.

Conclusions: The use of Canvas not only improves students' interest in reading and writing but also fosters a collaborative and dynamic learning environment.

Keywords: Interactive activities, literacy, Canvas platform, Language and Literature subject

RESUMO

Introdução: Este artigo explora o uso da plataforma Canvas para implementar atividades interativas que promovam a alfabetização entre alunos do segundo ano da Unidade Educacional Orly Tixilima López. Diversas estratégias de ensino são destacadas, como jogos de palavras, leituras interativas e exercícios de escrita criativa, que buscam envolverativamente os alunos em seu processo de aprendizagem. A proposta foi desenvolvida com base no problema científico: Como podemos contribuir para o uso efetivo de ferramentas educacionais digitais para a alfabetização entre alunos do segundo ano do ensino fundamental na área de Língua e Literatura? Também foi analisada a importância da tecnologia na educação atual, enfatizando como as ferramentas digitais podem facilitar a compreensão leitora e o desenvolvimento da escrita.

Materiais e Métodos: A metodologia utilizada nesta pesquisa é uma abordagem qualitativa baseada em um estudo de caso, envolvendo um grupo de 24 alunos do segundo ano do ensino fundamental, no Subnível Fundamental. Foram utilizadas técnicas de observação para compreender o desenvolvimento atual desses alunos, um questionário aos alunos, entrevistas com professores e a revisão documental correspondente. A proposta também foi validada por especialistas na área.

Resultados: As observações realizadas nas quatro turmas indicaram que os professores, em termos gerais, não estavam utilizando de forma otimizada o potencial oferecido pelos conteúdos de Língua e Literatura para fomentar a reflexão, a independência, a argumentação e a aplicação do que aprenderam em novos contextos. Além disso, o desenvolvimento de sentimentos, características e valores não foi adequadamente promovido por meio do uso de recursos tecnológicos, apesar do reconhecimento, pelos educadores, de que essas mídias podem facilitar a aprendizagem dos alunos. Os resultados estão demonstrados no checklist que permitiu a observação de quatro sessões de aula.

Discussão: Esta pesquisa adotou as principais contribuições teóricas relacionadas à aprendizagem, metodologia promovida pela teoria construtivista, defendida por autores como Piaget e, mais recentemente, por autores como Jonassen (2011) e Bruner (2016). Argumenta-se que a aprendizagem é um processo ativo no qual os alunos constroem seu próprio conhecimento a partir de experiências e reflexões. Nesse contexto, atividades interativas em plataformas digitais como o Canvas permitem que os alunos participem ativamente de sua aprendizagem. Ao interagir com textos, jogos e fóruns, os alunos não apenas consomem informações, mas também as processam e aplicam, o que facilita uma compreensão mais profunda.

Conclusões: O uso do Canvas não apenas aumenta o interesse dos alunos pela leitura e pela escrita, como também promove um ambiente de aprendizagem colaborativo e dinâmico.

Palavras-chave: Atividades interativas, alfabetização, plataforma Canvas, disciplina de Língua e Literatura

Recibido: 15/4/2025 Aprobado: 2/7/2025

INTRODUCCIÓN

En el tiempo actual, la integración de herramientas digitales en el ámbito educativo se ha convertido en un aspecto fundamental para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. En particular, el área de Lengua y Literatura presenta un potencial significativo para la aplicación de herramientas digitales que faciliten el desarrollo de competencias en lectoescritura. La creciente disponibilidad de recursos en línea y aplicaciones educativas ofrece oportunidades únicas para fomentar el aprendizaje de la lectoescritura, especialmente en estudiantes de segundo año de básica, una etapa base en su formación académica.

Este trabajo aborda ¿Cómo contribuir al uso efectivo de herramientas digitales educativas para el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año de básica en el área de Lengua y Literatura? Al comprender el impacto de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje, se podrá delinear un modelo que no solo apoye a los educadores en su práctica, sino que también empodere a los estudiantes a convertirse en aprendices activos y críticos en su propio proceso formativo es decir en su autoformación desde temprana edad.

Joan Ferrés, (2019) experto en didáctica y educación, destaca la importancia de las metodologías activas en el aula de lengua y literatura. Según Ferrés, (2019) "la enseñanza debe centrarse en el estudiante, promoviendo su participación en el proceso de aprendizaje". Esto implica utilizar estrategias que estimulen el pensamiento crítico y creativo, tales como el aprendizaje basado en proyectos, la lectura crítica y la escritura colaborativa. La interacción y el diálogo en el aula son esenciales para construir significados y fomentar un aprendizaje significativo.

El conectivismo, como teoría educativa contemporánea, se erige como un enfoque relevante en un mundo en constante transformación digital. Esta teoría, propuesta por George Siemens y Stephen Downes a principios del siglo XXI, enfatizan la importancia de las redes y conexiones en el proceso de aprendizaje, destacando que el conocimiento no solo reside en los individuos, sino que se distribuye a través de interacciones sociales y recursos digitales Siemens, (2016). En este sentido, el aprendizaje adquiere una nueva dimensión, pues los estudiantes deben navegar por un océano de información y construir su propio entendimiento a partir de la interacción con múltiples fuentes.

Emilia Ferreiro, reconocida por su trabajo en psicología educacional y lenguaje, introduce el concepto de literacidad crítica, que es especialmente relevante en la enseñanza de lengua y literatura. Ferreiro, (2020) afirma que "la literacidad no solo implica la capacidad de leer y escribir, sino también una integración de habilidades que permiten a los estudiantes comprender, analizar y crear textos en diferentes contextos". Este enfoque promueve la necesidad de enseñar a los estudiantes a ser lectores críticos que puedan interpretar y cuestionar la información presentada en diversos formatos, lo cual es crucial en la sociedad actual.

Beatriz Fernández, especialista en educación inclusiva, subraya la importancia de reconocer y atender la diversidad en el aula. En su obra, Fernández, (2021) argumenta que "la inclusión en la enseñanza de lenguas y literatura no solo se refiere a atender las diferencias individuales, sino a valorar múltiples formas de expresión cultural y literaria". Esta perspectiva implica adaptar los contenidos y actividades, garantizando que todos los estudiantes tengan acceso a una educación equitativa, donde se reconozca y respete su trasfondo cultural y su estilo de aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel elemental se enriquece con la implementación de metodologías activas, la promoción de la literacidad crítica y el reconocimiento de la diversidad e inclusión. Al considerar estos conceptos claves desarrollados por autores contemporáneos, los

educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y significativas, que no solo favorezcan el desarrollo de competencias lingüísticas, sino que también preparen a los estudiantes para ser participantes activos y críticos en la sociedad.

En la era digital, las herramientas educativas han evolucionado significativamente, ofreciendo a docentes y estudiantes recursos que facilitan el aprendizaje y la creatividad. El uso de plataformas tecnológicas en la educación ha crecido exponencialmente en los últimos años, y una de las herramientas más destacadas es Canvas, un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) que permite a los educadores y estudiantes interactuar de manera efectiva. Este marco teórico explora cómo Canvas facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, apoyado en investigaciones recientes.

Canvas proporciona diversas funcionalidades que benefician tanto a docentes como a estudiantes. Un estudio de Kuo, Walker, & Belland (2020) resalta que "la flexibilidad y accesibilidad que brinda Canvas contribuyen a un mayor compromiso del estudiante con su propio aprendizaje". La posibilidad de acceder a material en cualquier momento y lugar ha demostrado aumentar la motivación y la participación activa de los estudiantes.

Además, uno de los aspectos más destacados de Canvas es su sistema de evaluación. Un artículo de Masud *et al.* (2022) menciona que "la capacidad de realizar evaluaciones formativas y sumativas de manera eficiente optimiza el seguimiento del progreso académico del estudiante". Además, el uso de rúbricas y comentarios personalizados a través de la plataforma mejora la calidad de la retroalimentación y favorece el aprendizaje adaptativo.

La lecto-escritura es un proceso fundamental en la educación, y las actividades interactivas han demostrado ser una herramienta eficaz para facilitar este aprendizaje. A continuación, se presentan conceptos importantes de tres autores destacados en el campo de la pedagogía y la didáctica de la lengua.

Emilia Ferreiro, reconocida por su trabajo sobre el desarrollo de la lectura y la escritura en la infancia, sostiene que "la escritura no es solo un mecanismo de representación de la lengua, sino una construcción social del conocimiento" (Ferreiro, 2019). Este enfoque subraya la importancia de las actividades interactivas, que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje mediante el juego y la colaboración.

Carlota del Castillo se centra en la enseñanza del lenguaje a través de metodologías innovadoras. En su obra reciente, resalta que "las estrategias interactivas no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también fomentan la creatividad y la expresión personal" (del Castillo, 2020). Esto refuerza la idea de que las actividades interactivas no son meros complementos, sino componentes esenciales en el desarrollo de competencias lingüísticas.

Pablo R. Durán ha abordado el impacto de la tecnología en el aprendizaje de la lecto-escritura. Él afirma que "las plataformas digitales ofrecen oportunidades únicas para crear experiencias de aprendizaje inmersivas que promueven el compromiso del estudiante" (Durán, 2021). Esto pone de manifiesto cómo el uso de herramientas tecnológicas puede enriquecer las actividades interactivas y hacerlas más accesibles para los estudiantes.

Las autoras de esta investigación consideran que las actividades interactivas son clave en el aprendizaje de la lecto-escritura, como lo demuestran las contribuciones de Ferreiro, del Castillo y Durán. A través de enfoques que integran la interacción social y el uso de tecnología, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más efectivos y dinámicos. La integración de estas metodologías en la práctica docente representa una oportunidad valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lengua escrita.

A lo largo de esta investigación, se ha explorado cómo las herramientas digitales no solo facilitan el acceso a recursos educativos, sino que también promueven un aprendizaje más interactivo y personalizado. El uso de Canvas, en particular, se erige como una estrategia pedagógica que ofrece un entorno visual atractivo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de diseño gráfico al tiempo que refuerzan su comprensión de los principios de la lecto-escritura.

La capacidad de los estudiantes para crear contenidos visuales les brinda oportunidades para expresar sus ideas y fomentar la creatividad, elementos esenciales en el proceso de aprendizaje autónomo. Además, al involucrar a los estudiantes en la creación de materiales didácticos, se potencia su motivación y se estimula su interés por la lectura y la escritura, aspectos que son cruciales en esta etapa educativa.

En este sentido, la propuesta de actividades interactivas en Canvas se alinea con las necesidades educativas actuales, brindando a los estudiantes de segundo año de básica la oportunidad de desarrollar sus habilidades de lectoescritura de manera independiente y creativa.

En la Unidad Educativa Orly Tixilima López a partir de la utilización de diferentes instrumentos como la observación fundamentalmente, entrevista, encuestas y la experiencia de las investigadoras se pudo detectar manifestaciones como:

- Uso inefectivo de herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Falencias en el desarrollo de competencias en el aprendizaje.
- Dificultades de la lecto-escritura en estudiantes de segundo año de educación básica.
- Poco desarrollo de actividades interactivas.
- Limitada adquisición de habilidades lingüísticas.
- No siempre se aprovechan las potencialidades del contenido de la asignatura Lengua y Literatura para utilizar las herramientas digitales.

Las manifestaciones antes mencionadas conllevaron a formular el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al uso efectivo de herramientas digitales educativas para el aprendizaje de la lecto-escritura de los estudiantes de segundo año de básica en el área de Lengua y Literatura?

Siendo el objeto de investigación el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para darle solución al problema científico se propuso como objetivo general Elaborar actividades interactivas en la plataforma Canvas para fomentar el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Orly Tixilima López en el área de Lengua y Literatura.

Es necesario considerar que la implementación efectiva de Canvas en el aula requiere una capacitación adecuada tanto para docentes como para estudiantes. De esta manera, se asegura un aprovechamiento integral de la herramienta, fomentando una cultura de aprendizaje colaborativo y promoviendo un ambiente donde la lecto-escritura se convierta en una actividad significativa y enriquecedora. El uso de herramientas digitales como Canvas representa una valiosa oportunidad para innovar en la enseñanza de la lengua y literatura, contribuyendo decisivamente al desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes y alentando su aprendizaje de la lecto-escritura. La conjugación de la educación tradicional con la tecnología abre nuevas posibilidades que deben ser exploradas y aprovechadas en beneficio de las futuras generaciones.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación tuvo un carácter descriptivo, con un enfoque mixto, donde se integró lo cuantitativo y cualitativo en el análisis de los resultados de los métodos y técnicas aplicadas en el diagnóstico y la validación de la propuesta.

Con un alcance de combinar los elementos de las metodologías cuantitativa y cualitativa ya que se están relacionando dos tipos de variables. Uso de herramientas digitales educativas. (VI) Esta variable se refiere a la implementación y utilización de recursos tecnológicos y plataformas digitales diseñadas para apoyar y facilitar el aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de segundo año de básica en el área de Lengua y Literatura.

Aprendizaje de la lecto-escritura. (VD) Esta variable mide el nivel de autodirección que tienen los estudiantes en su proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Puede evaluarse a través de pruebas estandarizadas, observaciones del progreso, y análisis de la capacidad de los estudiantes para manejar el contenido por sí

mismos. Esta variable es dependiente porque su resultado está influenciado por el uso de las herramientas digitales educativas.

Investigación cualitativa, se presenta la relación de las variables basadas en el objeto de estudio mediante la correcta aplicación de técnicas e instrumentos de investigación que permite recoger datos reales del contexto de la problemática, aspectos que permiten un claro análisis y proponer soluciones acertadas.

Investigación cuantitativa, con el propósito de evaluar el impacto de uso efectivo de las herramientas digitales se desarrolló métodos empíricos con preguntas estructuradas, que permitió obtener datos de las variables sobre la percepción y actitud hacia las herramientas digitales educativas para el aprendizaje autónomo de la lectoescritura, para ello se determinó una muestra no probabilística de estudiantes de segundo año de básico.

Se desarrolló en la Unidad Educativa Orly Tixilima López, es una Unidad Educativa Fiscal perteneciente a la zona Rural denominada comunidad El Arroyo, del cantón Montecristi provincia de Manabí, Para Hernández et al. (2014) “La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. (pág. 174). Al ser un estudio de caso con una población pequeña, es de carácter no probabilística intencional, ya que se tomó en consideración las bajas calificaciones en la materia de Lengua y Literatura, de los 24 estudiantes que fueron seleccionados para el estudio de investigación, coincidiendo la población con la muestra.

Para la recolección de los datos se aplicaron diferentes instrumentos que brindaron información relevante para el desarrollo de la investigación, la observación a clases durante el proceso de enseñanza aprendizaje relacionado con el contenido de la lecto-escritura, para conocer el comportamiento de los estudiantes y como el profesor de la asignatura imparte el contenido y cuáles son los medios didácticos que utiliza, se realizaron encuestas a los estudiantes: para conocer el criterio de los mismos con respecto a las características, fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo año de básica, así como sus opiniones acerca de la labor del profesor sobre la utilización de las herramientas informáticas y el empleo de métodos productivos en las clases. Entrevistas a Docentes: para obtener información sobre el dominio que poseen de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura, y como enfrentar los nuevos retos que se presentan en la sociedad, así como conocer las causas del porque no siempre se utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo año de básica. Criterio de especialistas: con el objetivo de obtener una valoración de la propuesta de actividades interactivas en Canvas, en el cual docentes especialistas de la asignatura que son docentes de la Unidad Educativa Orly Tixilima López, responden al cuestionario y proporcionan sus valoraciones individuales acerca de la propuesta realizada.

Durante toda la investigación tuvieron presentes los métodos análisis síntesis para efectuar una revisión exhaustiva de los fundamentos teóricos que conforman el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el segundo año de básica, analizando cada elemento del proceso en forma independiente para posteriormente sintetizar los temas y subtemas que se encuentren en las categorías de investigación y el sistémico estructural, durante toda la investigación y permite que cada elemento del proceso investigativo argumente y resuelva la problemática detectada en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo año de básica viabilizando el cumplimiento de los objetivos propuestos para desarrollar las actividades interactivas en Canvas.

Para obtener los resultados de los instrumentos aplicados se empleó la Estadística descriptiva: con la finalidad de organizar, tabular, describir, tomar inferencias y concluir acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo año de básica en la Unidad Educativa Orly Tixilima López y de los resultados de las actividades interactiva en Canvas desarrolladas, por lo que tiene como finalidad describir el comportamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y la Literatura a partir de los datos obtenidos con la aplicación de los métodos empíricos referidos, además, para el análisis porcentual de las categorías incluidas en las variables o indicadores seleccionados por cada instrumento los cuales permiten emitir juicios de valor del objeto investigado.

Con el diagnóstico se evaluaron las insuficiencias en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de básica, a través de la identificación de necesidades y áreas de mejora en el uso de actividades interactivas en la plataforma Canvas.

Los resultados de este estudio contribuirán a la comprensión de cómo las herramientas digitales pueden ser utilizadas para mejorar el PEA (proceso de enseñanza-aprendizaje) de la lectoescritura y proporcionarán recomendaciones prácticas para docentes y educadores interesados en innovar su práctica pedagógica.

RESULTADOS

La observación a 4 Clases arrojó como resultados una baja participación de los estudiantes en las clases pues los profesores no empleaban métodos que contribuyeran a un intercambio en las clases. Los estudiantes se mostraron desinteresados durante las sesiones.

Algunos estudiantes presentaron problemas para acceder a la plataforma o navegar por las actividades, lo que afectó su rendimiento, mostrado en 3 clases visitadas.

Respecto al proceso evaluativo se observó en 2 clases que a pesar de que su objetivo era garantizar el aprendizaje de la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura, en ocasiones se aplicaban diferentes formas evaluativas que abarcaban actividades individuales y grupales que en la mayoría de las veces manifestaban el nivel de aprendizaje de los estudiantes, fundamentalmente la heteroevaluación, sin embargo no se aplicaban otras formas de evaluación como la autoevaluación ni la coevaluación tan importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, no siempre se proporcionaba retroalimentación a los estudiantes por medios presenciales para reforzar los conocimientos adquiridos. En las otras 2 clases se realizaba el empleo de las diferentes formas de evaluación, pero no del todo correctamente.

Las observaciones realizadas en las 4 clases indicaron que los docentes, en términos generales, no estaban utilizando de manera óptima el potencial que brindaba el contenido de la materia Lengua y Literatura para fomentar en los estudiantes la capacidad de reflexión, independencia, argumentación y la aplicación de lo aprendido en contextos novedosos. Asimismo, la formación de sentimientos, características y valores no se promovía de manera adecuada desde la perspectiva de la utilización de recursos tecnológicos, a pesar de que los educadores reconocen que estos medios pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados se observan en la lista de cotejo que permitió observar 4 sesiones de clases.

La tabla 1. Instrumento - Lista de cotejo – Observación directa

CRITERIO	INDICADORES	CLASE	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4				
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Participación Activa	Participación de los estudiantes		X	X		X		X	X
	Los estudiantes hacen preguntas sobre el contenido	X			X		X	X	
	Los estudiantes trabajan en grupos		X		X		X		X
Uso de Recursos Didácticos	Uso de Recursos Didácticos		X		X	X		X	
	Aplicación de técnicas apropiadas para el nivel de estudio y de la materia.		X		X	X		X	
	Acceso a actividades interactivas en clases de Lengua y Literatura		X		X		X		X
	Se utilizan juegos didácticos relacionados con la lecto-escritura.		X		X		X		X
Estrategias de Enseñanza	Se realizan dinámicas de escritura creativa.		X		X		X	X	
	Claridad en la explicación de las actividades.	X		X			X		X

	Se realizan evaluaciones formativas durante las actividades.		X		X		X	X		
	Se proporciona retroalimentación constructiva a los estudiantes.	X			X		X	X		
Evaluación del Aprendizaje	Se observan avances en la lecto-escritura de los estudiantes.		X		X		X	X		

Los hallazgos obtenidos a partir de la encuesta realizada a los 24 estudiantes de la muestra confirmó que persiste un notable predominio del enfoque tradicional y conductista. A pesar de la inclusión de tecnologías posteriores a la virtualidad como resultado de la pandemia, 18 estudiantes, que representan el 75%, indican que las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa carecen de interactividad y no fomentan la participación. Esta situación, a su vez, genera en los estudiantes la percepción de que el proceso de enseñanza no se lleva a cabo de manera comprensible.

Otro de los hallazgos manifestó que los 24 estudiantes, equivalentes al 100%, no consiguieron establecer una conexión adecuada entre la materia de Lengua y Literatura y situaciones de la vida cotidiana, lo que implica que perciben un bajo nivel de interrelación. Esto sugiere que no se está realizando una exemplificación y práctica de la materia de manera eficiente, lo que repercute en la relevancia de la asignatura desde la perspectiva de los estudiantes.

También se evidenció que 12 estudiantes correspondiente al 50% remiten haber contado con apoyo académico adicional por parte de los profesores de Lengua y Literatura fuera del horario de clases lo que suele ser una consecuencia de diferentes aspectos sociales, académicos y tecnológicos, ante lo que manifiestaron como una estrategia eficiente para ayudar a los estudiantes con el uso de material interactivo, el uso de simuladores para prácticas estudiantiles y la implementación de un aula virtual para tutorías adicionales, lo que confirma que los 24 estudiantes correspondientes al 100% perciben que al disponer de un material didáctico adecuado se conseguiría mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura repercutiendo en el desarrollo tanto de la teoría como del desarrollo de actividades.

También los 24 estudiantes manifestaron que ocasiones no comprendían completamente las tareas asignadas y que tenían dudas sobre sus habilidades de lectoescritura, lo que les generó ansiedad al participar en las actividades. A continuación, se muestran los resultados gráficamente.

La tabla 2. Instrumento – Encuesta a Estudiantes

Datos Demográficos		
1. Edad:		
	6 años	
	7 años	
	8 años	
2. ¿Qué grado escolar cursas?	Otro	
	Segundo de básica	
	Otro	
Uso de Herramientas Digitales		
3. ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales (como tabletas, computadoras o aplicaciones) para aprender?		
	Todos los días	24
	Varias veces a la semana	0

	Una vez a la semana	0
	Rara vez	0
	Nunca	0
4. ¿Qué tipo de herramientas digitales utilizas más frecuentemente para aprender a leer y escribir? (Puedes seleccionar más de una opción)		
	Aplicaciones educativas	6
	Videos educativos	1
	Juegos interactivos	4
	Plataformas de aprendizaje en línea	0
	Otras	13
5. ¿Te gusta aprender con herramientas digitales?		
	Sí	15
	No	2
	A veces	7
Efectividad de las Herramientas Digitales		
6. ¿Consideras que las herramientas digitales te ayudan a mejorar en la lectura?	Mucho	6
	Algo	18
	Poco	0
	Nada	0
7. ¿Consideras que las herramientas digitales te ayudan a mejorar en la escritura?	Mucho	18
	Algo	5
	Poco	1
	Nada	0
8. ¿Cuál de las siguientes opciones crees que es un beneficio de usar herramientas digitales en tu aprendizaje? (Puedes seleccionar más de una opción)		
	Hace el aprendizaje más divertido	18
	Ayuda a comprender mejor los temas	2
	Permite practicar más	4
	Facilita el acceso a información	0

	Otro	0
Sugerencias y Comentarios		
¿Qué mejoras sugerirías para hacer un mejor uso de las herramientas digitales en tu aprendizaje?		
Que habiliten un laboratorio de computación en la escuela.		

Considerando los resultados de la entrevista a profesores, se apreció como parte de la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura que 1 docente que representa el 33,3 % planteó que desarrollaba actividades prácticas, promoción del debate y la discusión, dependiendo del contenido abordado y disponibilidad de recursos, lo que permitió que las clases fueran más dinámicas, al igual que se aplicaba adaptaciones en el enfoque de enseñanza dependiendo de las necesidades individuales de los estudiantes para poder satisfacer las mismas, en la búsqueda de alcanzar un enfoque constructivista en el proceso académico dando mayor importancia al estudiante, pero debido al contexto educativo aún prevalece el enfoque conductista.

2 docentes de Lengua y Literatura para un 66,7 % plantearon que en su planificación tuvieron en cuenta el uso de diferentes herramientas tecnológicas para ilustrar conceptos, facilitar la comprensión, enriquecer el contenido y proporcionar a los estudiantes acceso a más información, pero no lo hacían adecuadamente. Respetto a la evaluación plantearon que siempre utilizaban la heteroevaluación, en algunos casos efectuaban la autoevaluación y la coevaluación para lograr una retroalimentación oportuna y generalizada, brindando la oportunidad de que los estudiantes detectaran sus errores, desarrollaran su pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Finalmente, los 3 docentes para un 100 % recalcaron la importancia de mantenerse actualizado con los avances en la enseñanza de la Lengua y Literatura y la aplicación de las nuevas metodologías educativas, a través de talleres, conferencias y seminarios relacionados con la enseñanza de la lectoescritura y el aprendizaje para conocer las últimas tendencias y enfoques educativos, recomendaron buscar oportunidades de desarrollo profesional para aprender nuevas estrategias de enseñanza. Estos resultados se aprecian en el gráfico 1.

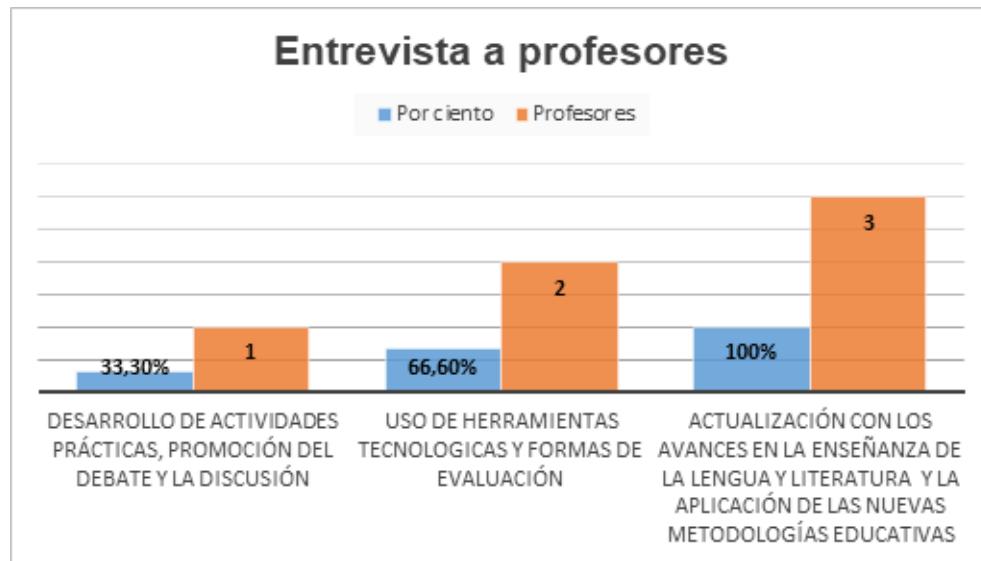


Gráfico 1: gráfico muestra los datos de la entrevista a docentes de segundo de básica de la Unidad Educativa Orly Tixilima López

Actividades interactivas en Canvas para fomentar el aprendizaje.

Actividades interactivas en la plataforma Canvas para fomentar el aprendizaje de la lectoescritura en Lengua y Literatura, junto con ejemplos específicos:

1. Diario de Lectura Digital

Descripción: Los estudiantes mantienen un diario de lectura en línea donde registran sus pensamientos sobre los libros que leen.

Ejemplo: Crear una tarea en Canvas donde cada estudiante debe publicar un resumen y una reflexión sobre un capítulo leído cada semana. Pueden incluir preguntas que les surgieron y sus propios dibujos relacionados con la historia.

2. Club de Lectura Virtual

Descripción: Organizar un club de lectura donde los estudiantes eligen un libro para leer y discutir en línea.

Ejemplo: Utilizar foros de discusión en Canvas para que los estudiantes compartan sus opiniones y preguntas sobre el libro. Puedes asignar roles (moderador, comentarista, etc.) para las discusiones.

3. Creación de Cómics

Descripción: Los estudiantes crean cómics que narran una historia o resumen de un libro leído.

Ejemplo: Proporcionar una plantilla de cómic en Canvas donde los estudiantes pueden dibujar o usar imágenes para ilustrar su historia. Luego, pueden subir sus cómics a la plataforma para compartir.

4. Investigación de Autores

Descripción: Los estudiantes investigan sobre un autor de literatura infantil y crean una presentación digital.

Ejemplo: Crear una tarea donde los estudiantes deben investigar y presentar datos sobre un autor, incluyendo su biografía y obras más importantes.

Pueden usar PowerPoint o Google Slides y subir su presentación a Canvas.

5. Lectura en Voz Alta

Descripción: Los estudiantes graban lecturas en voz alta de fragmentos de sus libros favoritos.

Ejemplo: Crear un espacio en Canvas donde los estudiantes pueden subir sus grabaciones. Esto no solo mejora la fluidez lectora, sino que también permite a otros estudiantes escuchar diferentes voces y estilos.

6. Juego de Vocabulario

Descripción: Desarrollar un juego interactivo donde los estudiantes aprenden vocabulario nuevo.

Ejemplo: Usar herramientas de Canvas para crear un "bingo de palabras" donde los estudiantes deben llenar tarjetas con palabras nuevas que aprendieron de sus lecturas. Puedes proporcionar un conjunto de palabras y los estudiantes crean sus propias tarjetas.

7. Reseñas de Libros

Descripción: Los estudiantes escriben reseñas sobre los libros que han leído.

Ejemplo: Crear una tarea en Canvas donde cada estudiante publica su reseña, resaltando lo que les gustó, lo que no les gustó y a quién recomendarían el libro. Las reseñas pueden ser comentadas por sus compañeros.

Valoración de Criterio de Especialistas sobre la Propuesta de Actividades Interactivas en Canvas

Con el objetivo de evaluar la efectividad y pertinencia de las actividades interactivas propuestas en la plataforma Canvas para fomentar el aprendizaje de la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo año de básica, se realizó a través del criterio de especialista.

La propuesta fue validada mediante la consulta a 2 especialistas, quienes analizaron la propuesta a partir de la problemática y el objetivo planteado, mediante criterios de evaluación que permitieron medir su validez considerando los siguientes indicadores: relevancia pedagógica, interactividad y compromiso, facilidad de uso, inclusión y accesibilidad, impacto en el aprendizaje, la efectividad y la aplicabilidad. Los resultados evidencian un alto porcentaje de pertinencia en todos los aspectos.

En la selección de los especialistas fueron tomados en consideración aspectos como: años de experiencia en la docencia, responsabilidades docentes que han desempeñado, experiencia profesional vinculada con la temática que se investiga y nivel profesional.

Los 2 especialistas, tienen la categoría de Master, con un promedio de 18 años de experiencia en la docencia. Todos ellos graduados del nivel superior y tienen experiencia en la temática que se investiga.

Los especialistas consideraron que la propuesta promovió la reflexión crítica y la expresión personal. Facilita

el seguimiento del progreso del estudiante y permite al docente evaluar la comprensión lectora.

Plantearon que la propuesta fomenta la discusión y colaboración entre estudiantes, lo que es crucial para el aprendizaje social. Sin embargo, se destaca la importancia de moderar las discusiones para asegurar la participación equitativa.

La creación de cómics es altamente valorada por su capacidad para combinar creatividad y narrativa visual, y para desarrollar habilidades de investigación y síntesis. Los especialistas destacan que esta propuesta puede aumentar la motivación de los estudiantes y sugirieron incluir un componente de presentación para fomentar la comunicación oral.

Se reconoció que esta propuesta mejora la fluidez y la pronunciación. Sin embargo, se recomendó proporcionar directrices claras para el formato de las grabaciones.

Los especialistas vieron las actividades como una forma divertida de ampliar el vocabulario. Se sugirió integrar elementos de competencia para aumentar el interés.

Valoraron que la escritura de reseñas era una excelente manera de fomentar la reflexión crítica y la expresión escrita. El feedback entre compañeros mejoraba la calidad de las reseñas.

DISCUSIÓN

En esta investigación se asumieron los principales aportes teóricos relacionados con el aprendizaje que es una metodología que fomentó la teoría constructivista, defendida por autores como Piaget y más recientemente por autores como Jonassen (2011) y Bruner (2016), sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias y reflexiones. En este contexto, las actividades interactivas en plataformas digitales como Canvas permiten a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje. Al interactuar con textos, juegos y foros, los estudiantes no solo consumen información, sino que también la procesan y la aplican, lo que facilita una comprensión más profunda.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Su concepto de la "Zona de Desarrollo Próximo" sugiere que los estudiantes pueden alcanzar niveles más altos de comprensión con la ayuda de sus compañeros y educadores. Las actividades interactivas en Canvas, como los foros de discusión y los proyectos colaborativos, promueven esta interacción, permitiendo que los estudiantes se apoyen mutuamente y construyan conocimientos de manera conjunta. Además, la retroalimentación inmediata que ofrece la plataforma apoya el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje se refiere a la capacidad de los estudiantes para tomar control de su propio proceso de aprendizaje. Según Candy (2016), el aprendizaje es fundamental en la educación moderna, ya que prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en un mundo en constante cambio. Las actividades interactivas en Canvas, como el diario digital y los proyectos de escritura, fomentan esta autonomía al permitir que los estudiantes elijan sus temas, reflexionen sobre sus aprendizajes y asuman la responsabilidad de su progreso.

Estudios recientes han demostrado que las plataformas digitales pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según un estudio de Chen et al. (2019), el uso de plataformas interactivas en la enseñanza de la lectoescritura mejora significativamente la participación de los estudiantes y su rendimiento académico. Esto se debe a que las actividades digitales son más atractivas y permiten una personalización del aprendizaje que se adapta a las necesidades individuales.

La implementación de actividades interactivas en Canvas no solo facilita el aprendizaje autónomo, sino que también promueve la inclusión y la diversidad en el aula. Herramientas como los foros de discusión permiten que todos los estudiantes, incluidos aquellos que pueden ser más tímidos en entornos presenciales, participen activamente en el intercambio de ideas.

CONCLUSIONES

El uso de actividades interactivas en Canvas, fundamentado en teorías constructivistas y socioculturales, proporciona un marco sólidopara fomentar el aprendizaje autónomo del lectoescritura en estudiantes de segundo año de básica. La investigación reciente respalda la eficacia de estas estrategias, sugiriendo que su implementación puede mejorar tanto el compromiso como el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de

Lengua y Literatura. El diagnóstico inicial reveló múltiples insuficiencias en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de segundo año de básica. Las dificultades tecnológicas, la falta de claridad en las instrucciones, la baja autoeficacia, y las limitaciones en la capacitación docente son aspectos críticos que fueron abordados. Se hizo necesario implementar estrategias de formación continua para los docentes y mejorar la comunicación y el soporte técnico para los estudiantes, así como desarrollar actividades más claras y motivadoras en Canvas.

Las actividades interactivas no solo fomentaban el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también hacen uso de la plataforma Canvas para crear un entorno educativo dinámico, atractivo, y ofrecen diversas formas de expresión y reflexión. Al involucrar a los estudiantes en la creación y el diálogo, se promovió un aprendizaje significativo y colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Del Castillo, C. (2020). Metodologías activas en la enseñanza del lenguaje. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Duran, P. R. (2021). Innovación educativa y tecnología en el aula. Barcelona: Editorial UOC.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6^a ed.). McGraw-Hill.
- Fernández, B. (2021). Diversidad e inclusión en el aula de lengua. Editorial Inclusiva.
- Ferreiro, E. (2019). La escritura en la vida cotidiana. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Ferreiro, E. (2020). Literacidad crítica y educación. Ediciones Universitarias.
- Ferrés, J. (2019). Metodologías activas en el aula. Ediciones Educativas.
- Siemens, G. (2016). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Lcda. Maritza Maribel Espinoza Lucas y Lcda. Ruth Elizabeth Mero Pico: búsqueda bibliográfica e investigación.

Dr. C. María Beltrán Mesa y Dr. C. Virginia Jacqueline Sánchez Andrade: redacción y corrección del artículo.