



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - ESPANHOL**

**SHIRLY CRISTINA BARBOSA FRANÇA**

**EL USO DE LA PIZARRA ONLINE DE CANVA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**  
**E/LE**

**FORTALEZA-CE**  
**2025**

SHIRLY CRISTINA BARBOSA FRANÇA

EL USO DE LA PIZARRA ONLINE DE CANVA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
E/LE

Trabajo de Conclusión del Curso de Grado en Letras - Lengua Española en la Universidad Federal de Ceará, como requisito parcial para la obtención del título de Licenciado en Letras - Español.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Germana da Cruz Pereira

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

F883 França, Shirly Cristina Barbosa.  
EL USO DE LA PIZARRA ONLINE DE CANVA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE E/LE /  
Shirly Cristina Barbosa França. – 2025.  
39 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Letras (Espanhol), Fortaleza, 2025.  
Orientação: Profa. Dra. Germana da Cruz Pereira.

1. TDICs. 2. Canva. 3. Enseñanza. 4. Aprendizaje. 5. Español. I. Título.

CDD 460

---

SHIRLY CRISTINA BARBOSA FRANÇA

EL USO DE LA PIZARRA ONLINE DE CANVA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
E/LE

Trabajo de Conclusión del Curso de Grado en  
Letras - Lengua Española en la Universidad  
Federal de Ceará, como requisito parcial para la  
obtención del título de Licenciado en Letras -  
Español.

Aprobada en: 19/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Germana da Cruz Pereira (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Letícia Joaquina de Castro Rodrigues Souza e Souza  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Maria Valdênia Falcão do Nascimento  
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

A Dios

A mi amada familia.

A mis contados y fieles amigos.

A la naranja ultra fuerte que ha alumbrado mi vida.

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, porque me ha sostenido hasta aquí. No ha sido fácil, y sin Él no lo habría logrado.

A mis padres, Antonia y Glaudeci, y a mis hermanos, que siempre han estado a mi lado y mi querida sobrina Meli.

A mis compañeros Samira, Jaqueline y Aleck, gracias por el camino que hemos compartido. Espero que nuestro compañerismo continúe por mucho tiempo. A mis compañeros y amigos de residencia: Igor, gracias por acogerme y guiarme; Geísa y Madalena, por su apoyo diario.

A mi “naranja ultra fuerte”, gracias por su complicidad y amor, que me motivan a ser mejor cada día.

Agradezco a mi supervisora, Germana da Cruz Pereira, por su apoyo, ayuda y consejos en el proceso de elaboración de este trabajo tan importante para mi vida.

Y, por supuesto, a todos los profesores que, de alguna manera, han influido en mi trayectoria académica.

¡Muchas gracias!

“A importância maior do professor não está em construir o conhecimento para si, e nem mesmo em construir para os outros; a importância do professor está em construir o conhecimento nos outros” (LEFFA, 2016, p. 142).

## RESUMEN

Parece ser evidente que las nuevas tecnologías están ganando cada vez más espacio en las aulas de enseñanza de idiomas. Con eso, el uso de las TDICs ha abierto nuevas posibilidades para explorar su aplicación en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras (LE), específicamente en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) en la educación secundaria. Ante la creciente incorporación de las TDICs, este estudio tiene como objetivo discutir sus ventajas en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de ELE, junto con la presentación de un recurso pedagógico práctico e interactivo. De esta manera, el estudio propone la plataforma Canva como recurso didáctico, explorando su función de Pizarra Online mediante una secuencia de actividades que integran las competencias lingüísticas: auditiva, escrita, lectora y oral. En lo que concierne al marco teórico, se fundamenta en la cibercultura (Lévy, 1999), en las consideraciones sobre enseñanza y aprendizaje de LE (Leffa, 2016), en la integración de ELE con las TDICs (Oliveira, 2016), en el concepto de material didáctico en la enseñanza de idiomas (Tomlinson, 2011; Nelken y Vilaça, 2012), y en la teoría socioconstructivista (Vygotsky, 1989). Entre las expectativas respecto a los resultados, se busca fomentar el uso de la plataforma Canva como recurso didáctico, incentivar nuevas investigaciones sobre las TDICs en la enseñanza de ELE y aportar reflexiones sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza de idiomas dentro del campo de la Lingüística Aplicada (LA).

**Palabras clave:** TDICs; Canva; Enseñanza; Aprendizaje; Español.

## RESUMO

Ao que parece, é evidente que as novas tecnologias estão ganhando cada vez mais espaço nas salas de aula de ensino de idiomas. É evidente que as novas tecnologias estão ganhando cada vez mais espaço nas salas de aula de ensino de idiomas. Com isso, o uso das TDICs abriu novas possibilidades para explorar sua aplicação no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem de línguas estrangeiras (LEs), especificamente no ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE) no ensino médio. Tendo em vista a crescente incorporação das TDICs, este estudo tem como objetivo discutir suas vantagens no processo de ensino e aprendizagem de ELE, juntamente com a apresentação de um recurso pedagógico prático e interativo. Dessa forma, o estudo propõe a plataforma Canva como recurso didático, explorando sua função de quadro branco on-line por meio de uma sequência de atividades que integram as competências linguísticas: ouvir, escrever, ler e falar. Além disso, fundamenta-se na cibercultura (Lévy, 1999), nas considerações sobre o ensino e a aprendizagem de LE (Leffa, 2016), na integração do ELE com as TDICs (Oliveira, 2016), no conceito de material didático no ensino de línguas (Tomlinson, 2011; Nelken y Vilaça, 2012) e na teoria socioconstrutivista (Vygotsky, 1989). Entre as expectativas em relação aos resultados, o objetivo é promover o uso da plataforma Canva como recurso didático, incentivar novas pesquisas sobre TDICs no ensino de ELE e contribuir com reflexões sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de línguas no âmbito da Linguística Aplicada (LA).

**Palavras-chave:** TDICs; Canva; Ensino; Aprendizagem; Espanhol.

## ÍNDICE

<b>1 INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
<b>2 MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>16</b>
2.1 TDICs y la Enseñanza de Lenguas .....	16
2.2 TDICs y Material Didáctico.....	22
2.3 Canva: Recurso Didáctico.....	23
<b>3 PROPUESTA DIDÁCTICA – CANVA.....</b>	<b>27</b>
3.1 Aula Digital.....	27
3.2 Interfaz Inicial.....	28
3.3 Frecuencia.....	30
3.4 Parte 1 .....	31
3.5 Parte 2 .....	32
3.6 Parte 3 .....	33
3.7 Parte 4 .....	34
3.8 Parte 5 .....	35
3.9 Despedida.....	36
4.0 Cuadro de síntesis .....	36
<b>4 CONSIDERACIONES FINALES .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>39</b>
<b>ANEJOS .....</b>	<b>41</b>

## 1 INTRODUCCIÓN

Parece ser innegable que las tecnologías están cada día más presentes en nuestra vida cotidiana. En nuestras rutinas, puede ser evidente el uso constante de recursos digitales, como el simple acto de comprar un libro en un sitio web, realizar una videollamada para hablar con un familiar que extrañas, utilizar aplicaciones para ver una película que le gusta, mirar YouTube para aprender una nueva receta o un contenido del curso, e incluso participar en una formación en línea. La cibercultura<sup>1</sup> es, por tanto, un fenómeno irreversible que repercute en diversos ámbitos, entre ellos la educación.

De este modo, queda clara la amplia inserción de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) en diversos ámbitos. En la educación, su presencia es inevitable debido a la evolución tecnológica y la adecuación de la sociedad. Esto refleja la necesidad de integrar estas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En la enseñanza de idiomas a través de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) no es ninguna novedad la constante presencia de esta herramienta; eso se ve comprobado en los estudios: "A integração de TDICs na prática de ensino de professores de línguas estrangeiras: análise do conhecimento tecnológico pedagógico" (Monico, Rozenfeld, 2016), "As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no Ensino da Língua Inglesa no Ensino Médio" (Jesus, Teixeira, 2019) y "As TDICs e Sua Contribuição para o Ensino de Espanhol" (Simão, Lima, 2020).

Sin embargo, con la evolución de la tecnología, las TDICs han ampliado cada vez más sus posibilidades y contribuciones en el aula. Sea mediante el uso de un proyector para presentar diapositivas de apoyo a los contenidos impartidos durante la clase o de una plataforma de apoyo a la enseñanza y al aprendizaje.

La metodología tradicional, en la que el alumno es contemplado como un agente pasivo y el profesor asume el papel dominante en la transmisión de conocimientos, sigue siendo muy utilizada. Sin embargo, este modelo puede limitar el interés y la autonomía de los alumnos. El

---

<sup>1</sup> Para entender el concepto de cibercultura, es esencial comprender primero el de ciberespacio. Lévy (1999, p. 15-16) define ambos los términos del siguiente modo:

"O ciberespaço (que também chamarei de 'rede') é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo 'cibercultura', especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço."

uso de las TDICs en la enseñanza de una lengua extranjera, como el español como lengua extranjera (ELE), puede aportar numerosos beneficios, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y significativo. Con el acceso a las TDICs, los estudiantes pueden disponer de una amplia variedad de materiales auténticos que favorecen la exposición a la lengua en diferentes contextos culturales, como vídeos, música y otros contenidos multimodales.

Por otra parte, las TDICs amplían las posibilidades de recursos pedagógicos que los profesores pueden integrar en su enseñanza, como aplicaciones de formación lingüística, sitios web de traducción, diccionarios en línea y herramientas digitales para producir materiales colaborativos. Esto ayuda a que el aprendizaje vaya más allá de la mera memorización de contenidos, promoviendo un proceso más dinámico y participativo.

No obstante, a pesar de la popularización de las TDIC, se hace relevante la discusión en el planeamiento de esta inserción en las clases, para una mejor adaptación de los profesores al incorporar efectivamente estas herramientas al proceso de la enseñanza y el aprendizaje. También, en el contexto específico de la enseñanza del español como lengua extranjera, se carece aún de más estudios sobre cómo pueden aplicarse las tecnologías digitales para promover un aprendizaje más interactivo y significativo.

Este trabajo queda motivado por la importancia de explorar nuevas metodologías y recursos para la enseñanza del español como lengua extranjera, basándose en el creciente uso de las TDICs. En este sentido, la integración de las tecnologías en la enseñanza de idiomas no sólo puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo, sino también más significativo, promoviendo un mayor involucramiento de los estudiantes.

Así, la utilización de Canva como recurso de construcción colaborativa, a través de su función de Pizarra Online, ofrece un espacio en el que los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. Esta función permite a los estudiantes crear y compartir contenido de manera colaborativa, promoviendo el trabajo en equipo y el intercambio de ideas, lo cual es fundamental para una enseñanza interactiva y de aprendizaje colectivo. La plataforma se destaca también por su versatilidad para la creación de materiales didácticos, convirtiéndose en un excelente aliado para el profesor.

De este modo, los objetivos de este trabajo son discutir el uso de las TDICs en la enseñanza y aprendizaje de español, como también proponer una secuencia de actividades con la temática del ritmo Salsa, abarcando las cuatro competencias lingüísticas: auditiva, escrita, lectora y oral. A través de la función de Pizarra Online de la plataforma Canva para la

enseñanza del español como lengua extranjera y discutir el uso de las TDICs en la enseñanza de ELE por sus ventajas pedagógicas.

Se eligió el ritmo de la salsa, originario de Cuba, por su fuerte representación latina y por ser uno de los más populares en todo el mundo. La música sobresale como un recurso didáctico efectivo, que hace más atractiva y motivadora la enseñanza del español. Con ella, el proceso de aprendizaje deja de ser monótono y se vuelve más dinámico y ameno para los alumnos.

Además, la música ofrece varias ventajas en la enseñanza de idiomas, como la ampliación del vocabulario y el mejoramiento de la pronunciación. También permite repasar la gramática de forma contextualizada, al tiempo que se explora la cultura y la historia de los países hispanohablantes, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y esté más conectado con la realidad (Maciel, 2015).

Para el marco teórico, se presentan las concepciones del filósofo y sociólogo francés Pierre Lévy (1999) sobre el contexto cibercultural, así como sus impactos en la educación y en el papel del profesor. También se abordan las consideraciones sobre la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras del doctor en Lingüística Aplicada Nilson Leffa (2011). Además, en lo que respecta a las ventajas de las TDICs en la enseñanza y el aprendizaje del español como lengua extranjera (ELE), se toma como referencia el estudio de Oliveira (2016).

En la construcción de la propuesta, se toma como base el concepto de materiales didácticos en la enseñanza de idiomas desarrollado por Brian Tomlinson (2011), Lana Nelken y Márcio Vilaça (2012). Finalmente, en lo que respecta a la propuesta metodológica, se adopta la teoría socioconstructivista del psicólogo bielorruso Vygotsky (1989).

Por lo tanto, como desdoblamiento, se espera promover el uso de la plataforma Canva como recurso didáctico, incentivar estudios sobre la aplicación de las TDICs en la enseñanza de ELE y generar reflexiones sobre la incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza de lenguas dentro del campo de la Lingüística Aplicada (LA).

## **2 MARCO TEÓRICO**

### **2.1 TDICs y la Enseñanza de Lenguas**

Inicialmente, es importante establecer una distinción entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs). La primera se puede comprender como equipamientos electrónicos y tecnológicos, por ejemplo: la computadora, el teléfono, la televisión, entre otros. Sin embargo, la segunda, hace referencia a todos los aparatos con que se establece una conexión a Internet con expansión de comunicación de los usuarios, como: vídeos, softwares, aplicaciones, imágenes, juegos virtuales. (VALENTE, 2013).

En resumen, la diferencia es que las TICs son tecnologías centradas en un soporte de comunicación más físico, y no propiamente digital como es el caso de las TDICs, siendo esta considerada una evolución de las tecnologías, por el involucramiento de la conectividad e interactividad.

En un contexto histórico de la enseñanza, se destaca la metodología CALL (Computer-Assisted Language Learning), que es el aprendizaje de idiomas mediado por ordenador. Lo que se define como:

CALL es un campo cuyas casi cuatro décadas de historia revelan transformaciones vinculadas tanto al desarrollo de teorías sobre la enseñanza de idiomas y lenguas extranjeras como a la aparición de nuevas tecnologías, que aumentan cada vez más la variedad de funciones desempeñadas por los ordenadores (SOUZA, 2004).

Tenemos sus inicios a finales de los años 1950 hasta finales de los 1980. Basándose en Warschauer y Healey (1998), se divide en tres fases: “Call behaviorista”, "Call comunicativo" y “Call integrativa”.

La primera fase, concebida en los años 1950 y aplicada durante las dos décadas siguientes, se basaba en el aprendizaje por memorización, con ejercicios repetitivos, tenía como principal instrumento el ordenador. Según LEFFA (2006), “La concepción era conductista, con mucha repetición y refuerzo positivo, considerados necesarios para la formación de 'hábitos lingüísticos', ya que el lenguaje se veía esencialmente como la creación de nuevos automatismos.”

Más tarde, con la revolución informática de los años 1970, surgió una fase con más actividades de producción textual y más elementos gráficos, que Warschauer y Healey (1998) denominaron "Call comunicativo". En esa fase la computadora actúa como una herramienta de estudio, los ejercicios de repetición no son más impuestos, son aportadas de actividades como: juegos, simulaciones, reconstrucciones textuales, discusión y significados.

La reflexión de esa corriente en la enseñanza de idiomas puso de manifiesto que, contrariamente a lo que pensaban los partidarios del conductismo, los alumnos no sólo necesitan

input, sino también la interacción con otras personas y la negociación de significados para comunicarse eficazmente.

Por fin, la tercera fase es denominada de “Call Integrativa”, surgió a finales de los 1980 y sigue hasta la actualidad. Considerando la concepción de lo que serían las TDICs, en este abordaje tenemos el surgimiento de las tecnologías digitales en la enseñanza de idiomas,

con el surgimiento del “CD-ROM” y la internet, las cuatro habilidades de la lengua (oír, hablar, leer y escribir) pudieron ser integradas en una única actividad y el alumno con la computadora conectada a internet puede utilizar la lengua meta para tener interacciones con personas de cualquier parte del mundo en que la lengua estudiada sea usada (LEFFA, 2006).

Acerca de Internet, el avance que revolucionó las TDICs hace pertinente hablar de los conceptos de Web 2.0, Web 3.0 y Web 4.0. La primera fue conceptualizada por Tim O'Reilly y las siguientes fueron desarrolladas por Tim Berners-Lee. La nomenclatura "web", palabra de origen inglés que significa "red" o "telaraña", es la abreviatura de World Wide Web (WWW), que se traduce como "red mundial de computadoras".

La web 2.0, o la llamada “web social”, fue la era de la internet en que se puede interactuar con otras personas, como las redes sociales, redes digitales, esta es una evolución de la Web 1.0, también conocida como web “estática” fue la primera versión de la internet y como el nombre ya denuncia era una fase en que no había interacción entre los usuarios, sólo la conexión a internet con páginas simples. La Web 3.0, también llamada "web semántica", se caracteriza por el uso de un software inteligente capaz de interpretar datos de manera semántica, facilitando la colaboración con los usuarios a través de la organización y estructuración del contenido (DIAS; CORREIA, 2022).

Uno de los ejemplos más representativos de la Web 3.0 es la Inteligencia Artificial (IA). Actualmente empezamos la transición de la web 2.0 para 3.0.

Sin embargo, se tiene grandes expectativas para la Web 4.0, también conocida como Web of Things o "web de las cosas", se proyecta como una evolución futura, pero próxima, en la que la integración de la Inteligencia Artificial, la Realidad Aumentada, la Realidad Virtual y el Internet de las Cosas permitirá una interacción aún más inmersiva. Su fundamento radica en

Conectividad e interactividad entre personas, información, procesos y objetos. Esta conectividad se consigue a través de tecnologías que permiten el acceso a la red a cualquier persona, desde cualquier lugar, en cualquier momento, utilizando cualquier dispositivo, incluidos equipos multifuncionales con sensores inteligentes, como

electrodomésticos, automóviles, ropa, etc., basados en aplicaciones que se adaptan dinámicamente a las necesidades de los usuarios (DIAS; CORREIA, 2022).

Eso es, las TDICs, con el avance de la Web 3.0 y la futura Web 4.0, pueden potenciar la enseñanza al ofrecer entornos de aprendizaje más interactivos y personalizados. Mientras la Web 3.0 optimiza la organización del conocimiento mediante inteligencia artificial y algoritmos inteligentes, la Web 4.0 integrará realidad aumentada e Internet de las Cosas, haciendo la educación más inmersiva.

La Internet, con su interfaz visual y sus herramientas interactivas, combina diversas formas de comunicación que ya existían, como la escritura de la prensa, el sonido de la radio y las imágenes de la televisión. Sin embargo, la gran innovación de internet, a diferencia de los medios tradicionales, es que los usuarios pueden ser tanto receptores como productores de contenidos, ampliando su participación en el proceso de comunicación (Leffa, 2016).

Para Leffa (2016), una de las premisas fundamentales de la educación, incluida la enseñanza de idiomas, es que el aprendizaje se produce cuando el alumno participa en alguna forma de interacción. Como señala Leffa (2016), esta interacción no se limita al intercambio entre dos personas, sino que también se extiende a la relación entre individuos y objetos. En este contexto, las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) actúan como estos “objetos”, facilitando la interacción y haciendo posible un aprendizaje colectivo y dinámico, en el que los estudiantes interactúan no solo con sus compañeros, sino también con las herramientas digitales que proporcionan entornos de aprendizaje más colaborativos y ricos en recursos.

La interacción social, mediada tanto por el profesor como por las tecnologías, permite a los alumnos convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje, construyendo el conocimiento de forma colectiva y activa, tal y como propone Vygotsky (1989) en su teoría socioconstructivista del aprendizaje.

En lugar de limitarse a transmitir información, los profesores deben crear oportunidades para que los alumnos participen activamente en su propio aprendizaje, interactuando y colaborando en la construcción del conocimiento. Esta perspectiva dialoga con la visión socioconstructivista de Vygotsky (1989), que destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo, así como con la óptica de Leffa (2016), cuando enfatiza que el verdadero impacto del profesor radica en permitir que el conocimiento se desarrolle en el propio alumno, “La mayor importancia del profesor no radica en construir conocimiento para

sí mismo, ni siquiera en construirlo para los demás; la importancia del profesor radica en construir conocimiento en los demás.”

Asimismo, se torna relevante traer el concepto de cibercultura de Pierre Lévy (1999):

Para Lévy, la “cibercultura” perfila una nueva dinámica del conocimiento, ya que permite buscar información que converge con los intereses personales: flexibilidad y personalización del aprendizaje, características que deben guiar la renovación pedagógica, estimulando la libre exploración, valorando la iniciativa y la subjetividad de las personas. (RESENDE, 2016)

Lévy (1999), en su libro *Cibercultura*, en el capítulo 11, aborda el papel del profesor en este contexto cibercultural:

La función principal del profesor ya no puede ser difundir conocimientos, lo que ahora se hace más eficazmente por otros medios. Su cometido debe desplazarse hacia el fomento del aprendizaje y el pensamiento. El profesor se convierte en un animador de la inteligencia colectiva de los grupos que tiene a su cargo. Su actividad se centrará en el seguimiento y la gestión del aprendizaje: fomento del intercambio de conocimientos, mediación relacional y simbólica, pilotaje personalizado de los itinerarios de aprendizaje, etc. (LÉVY, 1999, p. 171).

De esta manera, al reflexionar sobre este fenómeno, es fundamental considerar el uso de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) en la educación secundaria. Las instituciones educativas deben adaptarse a las transformaciones socioculturales y formar a los estudiantes para que actúen de manera ética, colaborativa y responsable en el ciberespacio (Gomes, 2021). Se trata, por lo tanto, de una propuesta alineada con la realidad de los estudiantes actuales, lo que puede favorecer un aprendizaje de idiomas más atractivo, significativo, interactivo y colaborativo, en conjunto con la enseñanza mediadora del docente, quien desempeñará el papel de "animador de la inteligencia colectiva" (Lévy, 1999).

En este contexto, la autora Oliveira et al. realizó una investigación sobre la implementación de las TDICs en el ámbito escolar, específicamente en el aprendizaje de la lengua extranjera española, destacando que, en la educación, las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) son herramientas clave para los docentes, ya que cumplen un papel fundamental de apoyo en las prácticas escolares desde los primeros grados.

Por lo tanto, es crucial que se integren de manera innovadora y efectiva en las estrategias pedagógicas y curriculares de las instituciones educativas (OLIVEIRA, 2016, p. 23).

Aún, la autora sostiene que “insertar las TDICs en las clases de lengua española, haciendo que los alumnos aprendan de forma dinámica y creativa, es fundamental, ya que son recursos con los que están familiarizados [...]” (OLIVEIRA, 2016, p.24).

La utilización de las TDICs en la enseñanza de ELE puede hacer el aprendizaje más atractivo. La plataforma Lyricstraining<sup>2</sup>, por ejemplo, permite a los estudiantes practicar la comprensión auditiva y la producción escrita de forma lúdica. El alumno elige el idioma, la canción y el nivel, y completa las palabras que faltan en la letra mientras suena la música. A medida que acierta, la canción continúa, proporcionando una experiencia interactiva y motivadora.

Esta es una plataforma que se puede utilizar en centros escolares que dispongan de aulas informáticas con acceso a Internet, así como en los teléfonos<sup>3</sup> de los alumnos o en estudios individuales. La plataforma en su propio sitio afirma que “LyricsTraining te ayuda a aprender vocabulario y expresiones nuevas, y a reforzar conceptos gramaticales a través del ejercicio continuo de escritura de las palabras que faltan.”.

De esta manera, las TDICs, como la plataforma Lyricstraining, hacen el aprendizaje de ELE más interactivo y motivador. Permiten a los estudiantes practicar habilidades lingüísticas de forma lúdica, facilitando el acceso a contenidos auténticos, como canciones en la lengua meta.

Torquato *et al.* (2021) afirma que son muchos los recursos tecnológicos, tanto gratuitos como de pago, con fines educativos para alumnos y profesores. También afirma a este respecto que, a fin de que los profesores puedan utilizar estas herramientas en todo su potencial, es necesario que estén interesados, sean creativos, dinámicos y posean conocimientos digitales.

Además, en los últimos años el gobierno brasileno ha adoptado medidas para incorporar la tecnología a la educación, tales como iniciativas de programas gubernamentales como Proinfo<sup>4</sup> (Programa Nacional de Tecnología Educativa) creado en 1997 por el Ministerio de Educación y Cultura, tiene como objetivo integrar la tecnología en la educación pública. En 2007 se reformuló mediante el Decreto 6.300 para fomentar el uso pedagógico de las

---

<sup>2</sup> <https://lyricstraining.com/>

<sup>3</sup> Nueva ley que restringe el uso de teléfonos móviles en las escuelas: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/fevereiro/restricao-ao-uso-do-celular-nas-escolas-ja-esta-valendo>

<sup>4</sup> Proinfo: <https://www.gov.br/fnde/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/programas/proinfo>

tecnologías digitales en la educación básica. A través de este programa, se ha fomentado la conectividad de los estudiantes mediante la distribución de tabletas en las escuelas secundarias y chips de Internet, lo que ha contribuido significativamente a la incorporación de las tecnologías digitales en la enseñanza de idiomas, en consecuencia, en la lengua española.

## 2.2 TDICs y Material Didáctico

La conexión entre las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) y los materiales didácticos es fundamental para un enfoque pedagógico más interactivo y moderno. Como defiende Vilaça (2011), el desarrollo de estos materiales en el contexto de las TDICs va más allá de las cuestiones pedagógicas, abarcando aspectos tecnológicos como la producción, la distribución, la interactividad y la incorporación de recursos multimedia. Esto amplía las posibilidades de personalización de la enseñanza y facilita una adaptación más efectiva a las necesidades educativas.

Tomlinson (2011), en su libro *Introducción: principios y procedimientos de los materiales*, subraya que los materiales didácticos pueden ser cualquier recurso utilizado intencionadamente para enriquecer el conocimiento y la experiencia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de una lengua. Esto significa que, además de los materiales tradicionales como libros y diccionarios, cualquier objeto o herramienta que contribuya al aprendizaje puede considerarse un material didáctico. Cuanto a la producción de estos materiales habla que,

En la práctica, se refiere a todo lo que hacen los escritores, los profesores o los alumnos para proporcionar fuentes de información lingüística, explotarlas con el fin de maximizar la probabilidad de ingestión y estimular la producción intencional: en otras palabras, el suministro de información sobre la lengua y/o la experiencia de la misma con el fin de promover el aprendizaje de idiomas (TOMLINSON, 2011).

De acuerdo con Nelken y Vilaça (2012), es posible utilizar materiales que originalmente no fueron concebidos para fines didácticos, como canciones, películas, periódicos e imágenes, siempre que el profesor logre identificar su potencial para contribuir con el aprendizaje o el uso de la lengua. Esta perspectiva se integra al uso de las Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación (TDICs) en la creación de materiales didácticos.

También señalan (Nelken y Vilaça , 2012) que los materiales didácticos no son sólo un recurso para los profesores, que encuentran en ellos el contenido a enseñar, sino también una referencia fundamental para los alumnos, que los utilizan como base para el estudio de la asignatura. Este papel central de los materiales didácticos puede verse reforzado por el uso de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs). Las TDICs ofrecen

nuevas formas de crear, distribuir y acceder a los materiales, permitiendo a los estudiantes acceder a los contenidos de un modo más interactivo y dinámico.

Además, la creación de materiales didácticos efectivos requiere estrategias pedagógicas que despierten el interés de los alumnos y favorezcan el aprendizaje de forma dinámica y significativa. Según Tomlinson (2011), el impacto de los materiales didácticos en el proceso de enseñanza es un factor determinante en el involucramiento de los estudiantes y este impacto se produce cuando los materiales logran despertar la curiosidad, estimular la atención y promover la interacción, haciendo de la adquisición de la lengua un proceso más atractivo y enriquecedor. Así, cuanto mayor sea el nivel de interacción de los estudiantes con los contenidos presentados, mayores serán las posibilidades de que absorban, procesen e interioricen los conocimientos, lo que redundará en un aprendizaje más consolidado y perdurable.

Otro factor que Tomlinson (2011) considera esencial es la variedad de formatos, que puede incluir textos multimodales, actividades inesperadas y enfoques diferenciados. Esto hace que la enseñanza sea más dinámica y atractiva. La presentación visual también desempeña un papel crucial en este proceso. El uso adecuado de colores, imágenes, espaciado y tipografía puede hacer que el material sea más accesible y agradable para los alumnos.

Ante este panorama, las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDICs) se han consolidado como herramientas fundamentales en la creación de materiales didácticos interactivos y efectivos para el aprendizaje. Estas tecnologías proporcionan una variedad de recursos que fomentan un aprendizaje más dinámico y atractivo. El uso de plataformas digitales permite la realización de actividades que van más allá de la enseñanza tradicional. Ejemplos de ello son los vídeos educativos, podcasts, animaciones, juegos interactivos y simulaciones, que ofrecen a los alumnos una experiencia multimodal, como propone Tomlinson (2011), combinando diferentes lenguajes: texto, imagen, audio y vídeo para facilitar la asimilación de los contenidos.

En conclusión, el uso de las TDICs en la educación optimiza la creación de materiales interactivos y fomenta el aprendizaje significativo. Al integrar distintos recursos, favorece la comprensión y motiva a los alumnos a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

### 2.3 Canva: Recurso Didáctico

En este trabajo, la plataforma Canva se convierte en el objeto de estudio con el fin de explorar su potencial como TDIC por ser una herramienta de creación de material didáctico

y de apoyo a las clases en la enseñanza y aprendizaje de ELE. Se puede definirla como una plataforma digital centrada en el diseño digital, que permite a los usuarios crear artes digitales y/o utilizar las distintas plantillas disponibles en ella.

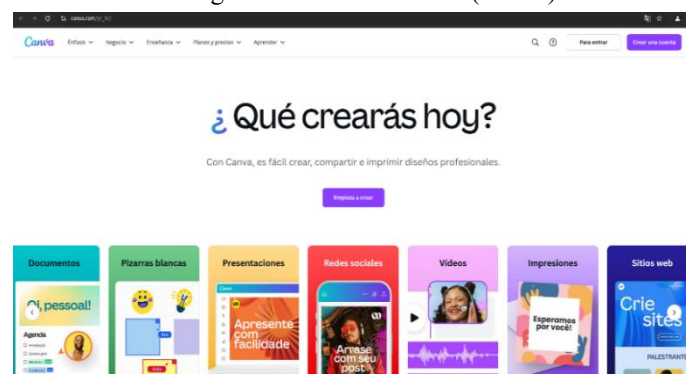
El acceso a la misma puede realizarse a través de ordenador y smartphone. Además, en la aplicación es posible cambiar fuentes, formatos de imagen, añadir imágenes, vídeos, vectores interactivos, crear desde presentaciones de diapositivas hasta infografías, y mucho más.

Aparte de ofrecer una serie de recursos gratuitos, Canva permite la edición colaborativa de archivos compartiendo el enlace con la visualización en tiempo real.

En este contexto, destacamos la herramienta Pizarra Online, que integra estas posibilidades y se utiliza como recurso pedagógico principal en la propuesta didáctica que se presentará en este trabajo. Este último recurso puede reforzar la colaboración entre alumnos y entre profesor/alumno, ya que propone la producción colectiva y la interacción entre ellos, lo que influye en el aprendizaje colaborativo (VYGOTSKY, 1989).

Podemos comprobar en la imagen (Figura 1) la intuitiva interfaz<sup>5</sup> de la plataforma, que permite a los usuarios explorar sin necesidad de conocimientos específicos.

Figura 1 - Interfaz inicial: (Canva)



Fuente: Computadora de la investigadora en la plataforma.

Además, cuenta con una sección específica dedicada a la educación, “Canva para la Educación<sup>6</sup>” (Figura 2). Se trata, en realidad, de un servicio que ofrece una amplia colección de recursos que pueden ser utilizados para fines educativos, tanto por estudiantes como por profesores.

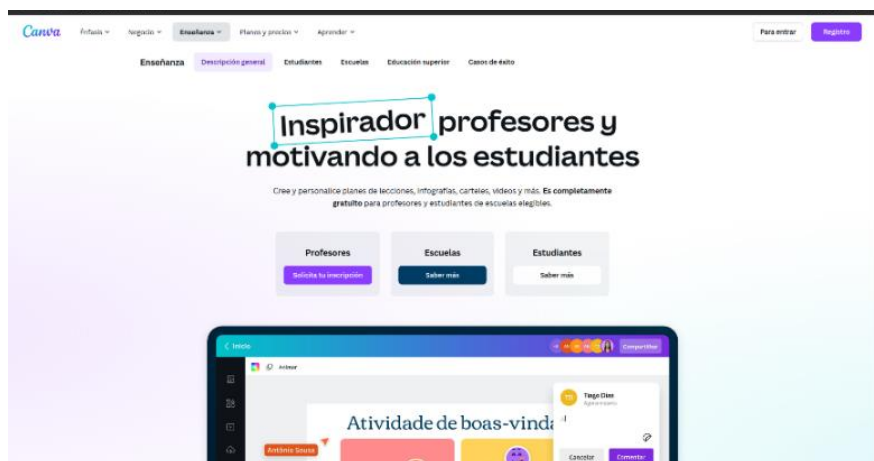
<sup>5</sup> Enlace Canva: <https://www.canva.com/>

<sup>6</sup> Enlace: [https://www.canva.com/pt\\_br/educacao/](https://www.canva.com/pt_br/educacao/)

También, esta sección ofrece a los profesores de las escuelas brasileñas, así como las propias instituciones educativas, la liberación de recursos pagos de la plataforma de manera gratuita.

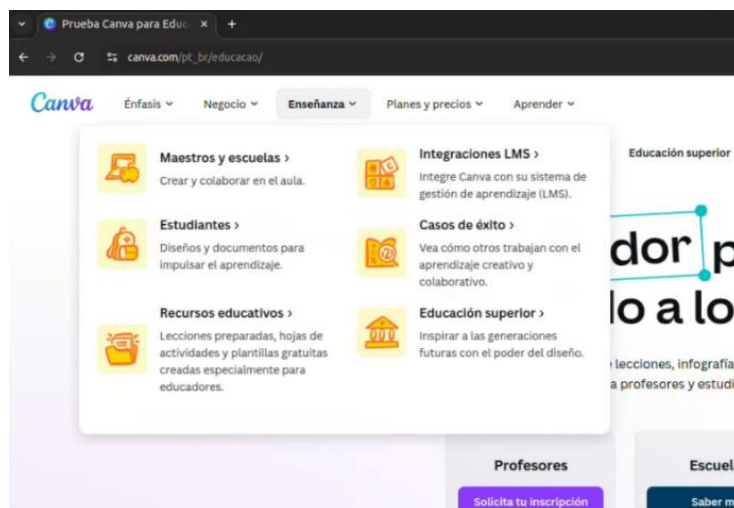
Al navegar por esta sección, los usuarios tienen acceso a herramientas pedagógicas y orientaciones pertinentes sobre los recursos educativos disponibles e instrucciones para acceder a Canva para la Educación (Figura 2 y 3).

Figura 2 - Interfaz Canva para la Educación



Fuente: Computadora de la investigadora en la plataforma.

Figura 3 – Sección Enseñanza



Fuente: Computadora de la investigadora en la plataforma.

En la búsqueda por estudios y debates sobre el uso de Canva para la enseñanza y el aprendizaje, es importante destacar algunas de las investigaciones y sus principales consideraciones.

Los autores del trabajo “O uso da plataforma Canva como suporte no processo de ensino-aprendizagem”, Oliveira y Pires (2024), demuestran el potencial de este recurso para uso en las clases. En su estudio, presentan como resultado una tabla (Figura 4) en la que destacan las distintas áreas en las que se puede implementar el uso del Canva.

Figura 4 - Sugerencias de contenidos de apoyo

LINGUAGENS	CIÊNCIAS HUMANAS	CIÊNCIAS DA NATUREZA	MATEMÁTICA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infográficos Literários;</li> <li>- Posters de Vocabulário;</li> <li>- Mapas Conceituais de Textos;</li> <li>- Fichas de leituras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Linha do Tempo;</li> <li>- Mapas Interativos;</li> <li>- Pôster.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infográficos Científicos;</li> <li>- Painéis sobre Ecossistemas;</li> <li>- Cartazes de Experimentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Criação de jogos Matemáticos Interativos;</li> <li>- Infográficos de Fórmulas;</li> <li>- Diagramas e Gráficos.</li> </ul>

Autores: Oliveira, Rauenas Silva *et al*

Con este trabajo, es posible tener una idea de la gran capacidad de Canva, tanto para desarrollar materiales didácticos como para que los estudiantes los utilicen en la construcción de su propio aprendizaje (VYGOTSKY, 1989).

Igualmente, cabe destacar otros estudios que han obtenido su aplicación más específica, como el estudio titulado “A utilização do canva como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de geografia”, realizado por Costa y Melo (2022), que en sus conclusiones presentan que tuvieron más interés del grupo por la asignatura después del experimento del uso de la herramienta en clase (LÉVY, 1999).

Otro trabajo que se puede citar con una perspectiva más pedagógica es “O uso do aplicativo canva na didática do professor e a aprendizagem do aluno na pandemia”, en el que, según Ferreira y Rebelo (2022), sus resultados fueron que

El uso de la aplicación Canva como estrategia didáctica permitió a los sujetos desarrollar, plasmar y compartir sus ideas y creaciones, ilustrando conceptos a partir de la lectura de textos; contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y colaborativo en el entorno online. Por lo tanto, la tecnología fue sumamente importante dentro del ambiente escolar, haciendo las actividades más dinámicas y agradables de realizar; existiendo diversas tecnologías para ayudar en el proceso de desarrollo. Y en este caso, el uso de la aplicación Canva fue esencial para el aprendizaje tanto del alumno como del profesor. Las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) están cada vez más presentes en la enseñanza, y para tener una clase en la que los alumnos estén interesados y dispuestos a participar, los profesores necesitan utilizar recursos que puedan hacer las clases más dinámicas e implicar a todos. (BORGES, 2018).

Sumado a eso, es conveniente destacar las orientaciones de la BNCC (2018) para el uso de TDICS,

Comprender y utilizar las tecnologías digitales de información y comunicación de forma crítica, significativa, reflexiva y ética en diversas prácticas sociales (incluyendo las prácticas escolares), para comunicarse a través de diferentes lenguajes y medios, producir conocimiento, resolver problemas y desarrollar proyectos autorales y colectivos (BRASIL, 2018, p. 65).

Por lo tanto, se puede afirmar que la plataforma Canva cumple con las exigencias de la BNCC, lo cual es un punto a favor en su uso como recurso de apoyo en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Canva permite a los docentes crear diapositivas y materiales educativos para los estudiantes, así como desarrollar actividades lingüísticas y otros recursos.

Gracias a su amplia variedad de opciones, como los esquemas predefinidos y las herramientas premium gratuitas para docentes, Canva se destaca como una herramienta práctica y creativa, que optimiza el proceso de aprendizaje en el día a día.

Finalmente, en el siguiente apartado de este estudio se presenta una propuesta didáctica desarrollada a través de la plataforma Canva.

### **3 PROPUESTA DIDÁCTICA – CANVA**

La propuesta didáctica se fundamenta en una metodología activa, en la que el aprendizaje se torna más significativo cuando los alumnos participan en actividades prácticas, reflexivas e interactivas. De este modo, dejan de ser receptores pasivos y asumen un papel protagónico en su propio proceso de aprendizaje (Vygotsky, 1989).

#### **3.1 Aula Digital**

Se propone una clase en un “aula digital” con un material didáctico desarrollado en Canva, planeado específicamente para su implementación dentro de la plataforma. A través de la función de Pizarra Online de Canva, una herramienta clave para la creación de actividades interactivas, se fomenta la participación activa de los estudiantes. Esta funcionalidad permite una colaboración dinámica y efectiva, favoreciendo la construcción conjunta del aprendizaje.

Durante la creación del “aula digital”, se utilizó la función de Pizarra Online, cuyo enlace, cuando se comparte, permite a los usuarios editar juntos los contenidos y crear algo en

colaboración (Vygotsky, 1989). La función de Pizarra Online está marcada por el círculo rojo en la imagen (Figura 5). Su descripción en el sitio <sup>7</sup>afirma que

Las pizarras Canva te brindan un espacio infinito para colaborar. Haga una lluvia de ideas, desarrolle estrategias o planifique un nuevo proyecto. Nunca ha sido tan fácil ni tan divertido trabajar en equipo. Capture las mejores ideas de su equipo e conviértale en planes de acción con herramientas de inteligencia artificial.

Figura 5 - Interfaz inicial del Canva presentando la función Pizarra Online



Fuente: Computadora de la investigadora en la plataforma.

Proponemos una clase de 50 minutos utilizando el ordenador, en la plataforma Canva. El espacio para la clase será el aula de informática del colegio y se necesitarán auriculares. Los alumnos trabajarán en parejas en los ordenadores, fomentando la construcción de un aprendizaje colaborativo entre ellos en el desarrollo de las actividades de la lección (VYGOTSKY, 1989). El trabajo del profesor en esta clase es de mediación racional y simbólica (LÉVY, 1999). El profesor proporcionará instrucciones e intervendrá de manera puntual para asegurar el control del tiempo y la progresión colectiva de la clase.

### 3.2 Interfaz Inicial

El “aula digital<sup>8</sup>”(Figura 6) fue diseñada a partir de una plantilla de Canva, la cual se modificó para adaptarla a los objetivos de la propuesta. Se escogió el color azul por su asociación con la confianza y la seguridad, según la psicología del color<sup>9</sup> (EBAC, 2023). En el

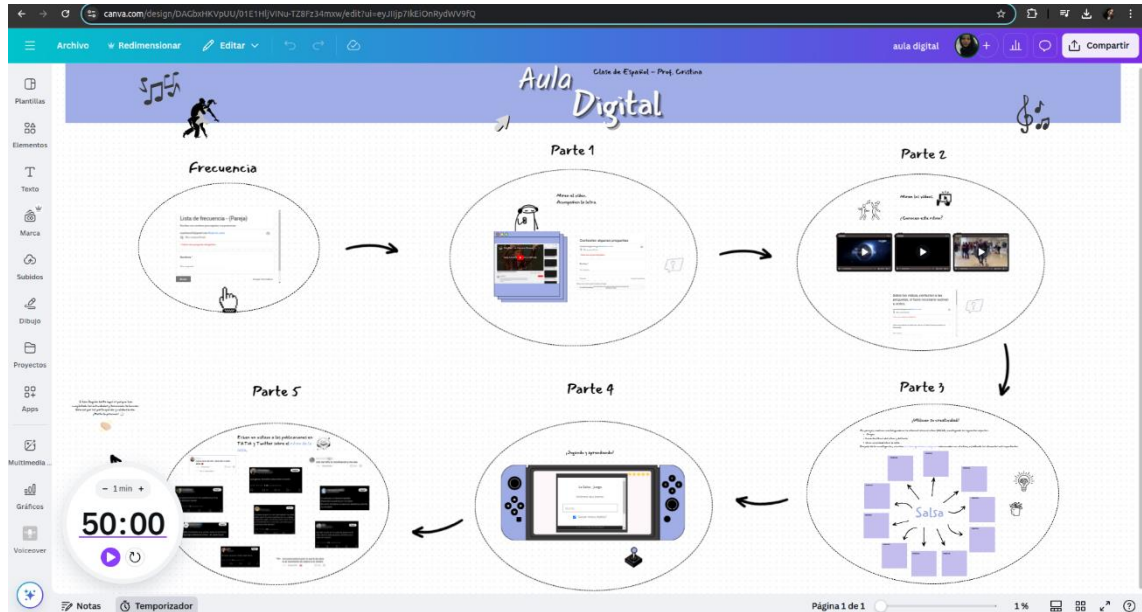
<sup>7</sup> [https://www.canva.com/pt\\_br/quadros-brancos/](https://www.canva.com/pt_br/quadros-brancos/)

<sup>8</sup> Enlace de la Propuesta didáctica: [https://www.canva.com/design/DAGbxHKVpUU/01E1HjVINu-TZ8Fz34mxw/edit?utm\\_content=DAGbxHKVpUU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGbxHKVpUU/01E1HjVINu-TZ8Fz34mxw/edit?utm_content=DAGbxHKVpUU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

<sup>9</sup> Según la Escuela Británica de Artes Creativas y Tecnología (EBAC), “[...] de modo geral, a cor azul costuma estar ligada a elementos da natureza como a água e o ar, estabelecendo associações positivas à paz e tranquilidade. Além disso, ela inspira sentimentos de amizade, lealdade, segurança e confiança. Graças às suas propriedades, o azul é muito utilizado em vários aspectos da vida cotidiana, como na moda ou decoração de interiores.

contexto educativo, esta elección busca generar un ambiente propicio para la concentración y el desarrollo de las actividades.

Figura 6 - Interfaz de la aula



Fuente: Creado por la autora.

En general, se visualiza una gamificación de la clase. En la parte superior, se encuentra el nombre de la actividad, “Aula Digital”, junto con el nombre de la profesora y elementos musicales que hacen referencia al tema de la lección: el ritmo de la salsa (Maciel 2015). Se observa que la lección está dividida en secciones denominadas: Frecuencia, Parte 1, Parte 2, Parte 3, Parte 4 y Parte 5, siguiendo un flujo indicado por flechas. Cada círculo representa una etapa de la lección, que se explicará más adelante.

Figura 7- Herramienta de bloqueo



Fuente: Creado por la autora.

Esta sistematización de la clase no puede ser alterada por los alumnos; sin embargo, ellos pueden realizar las actividades propuestas y añadir contenido adicional, lo que favorece una clase más innovadora y colaborativa (Oliveira, 2016). Con la función de bloqueo (figura 7), marcada por el círculo rojo en la imagen arriba, los alumnos no pueden editar el diagrama elaborado por el profesor, pero sí acceder a su contenido antes que los demás, ya que tienen libertad para utilizar el ordenador. Por esta razón, es fundamental la atención constante del mediador.

Para controlar el tiempo, es importante destacar la función de temporizador “50:00”, correspondiente a la duración estándar de una clase en secundaria. Esta función permite gestionar el tiempo de manera eficiente, asegurando que las actividades se desarrollen dentro del período establecido.

Al mismo tiempo, al supervisar a los alumnos en la clase de informática y proporcionarles orientación, el profesor puede asegurarse de que todos avanzan juntos por cada etapa y completan todas las actividades al final de la clase.

### 3.3 Frecuencia

Aquí se encuentra el registro de frecuencia (Figura 8) en línea <sup>10</sup>(Anejo I), donde las parejas deberán escribir sus nombres. Este registro ha sido creado con Google Forms e incorporado a Canva mediante la herramienta “Embed”. A través de esta actividad, los alumnos pueden practicar el vocabulario utilizado en una llamada de asistencia (Vilaça, 2011).

Figura 8 - Frecuencia de los alumnos



Fuente: Creado por la autora.

<sup>10</sup> Cuestionario 1:

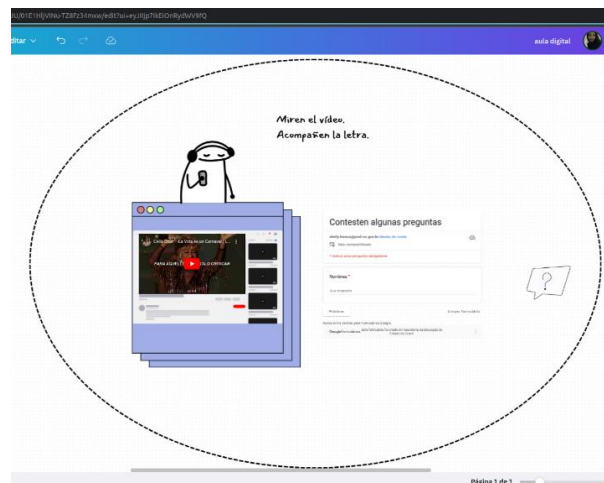
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd9MZrbODjIh\\_3fgMAsSX0bsxdMROn8urG16pp4T\\_wWMKy7sA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd9MZrbODjIh_3fgMAsSX0bsxdMROn8urG16pp4T_wWMKy7sA/viewform)

Para esta introducción, el profesor instruye a los alumnos para que amplíen la pantalla con la función de zoom, permitiendo que cada etapa ocupe toda la visualización. Al circular por el aula, el docente puede verificar si todos tienen la pantalla en la etapa inicial y revisar las respuestas en Google Forms para asegurarse de que todos los alumnos han completado el registro. Una vez que todos estén listos, indicará que deslicen la pantalla para avanzar a la siguiente etapa.

### 3.4 Parte 1

En esta parte (Figura 9) se presenta la primera actividad: La canción<sup>11</sup>, extraído del Youtube, “La vida es un carnaval” correspondiente al ritmo que se va a estudiar. Los alumnos, en parejas, deben ver el vídeo para escuchar y leer la letra de la canción. Se ha elegido esta canción porque la cantante cubana Celia Cruz es conocida como “La Reina de la Salsa”.

Figura 9 - Actividad Canción de Salsa



Fuente: Creado por la autora.

Junto a la canción, se incluye un cuestionario<sup>12</sup> (Anejo II) con preguntas relacionadas, elaborado nuevamente con Google Forms e incorporado en Canva.

Las preguntas son:

- ¿De qué creen que trata la canción?

<sup>11</sup> <https://youtu.be/G0floxilDg4?si=O0cdLaKNI3tw9ttY>

<sup>12</sup> Cuestionario 2:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6OTHUUrPn1XGgcpNImJ7LPKSydHJeXNWyW7YErV9pZcIB7A/viewform>

- ¿Pueden reconocer cuál es el ritmo musical?
- ¿Cuáles instrumentos musicales se tocan en la canción? Pueden escribir más de uno.

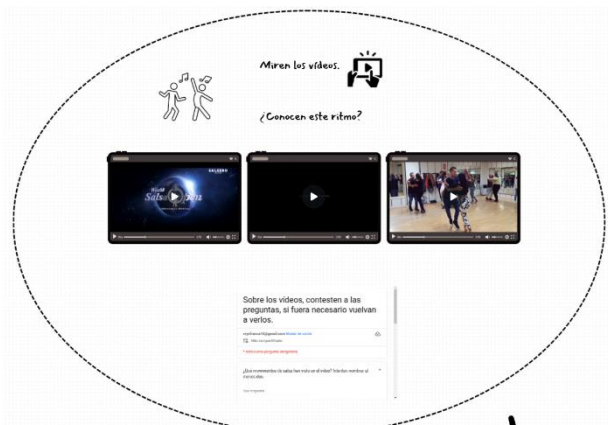
El objetivo de estas preguntas es que los alumnos, en parejas, utilicen sus conocimientos previos y sus observaciones sobre la música para debatir, responder y llegar juntos a una conclusión, fomentando así el aprendizaje colaborativo. En este contexto, la música se convierte en un recurso pedagógico clave (Tomlinson, 2011).

Junto con la observación del desarrollo de la actividad, una vez que todos hayan respondido, se realiza una breve discusión oral con los alumnos, utilizando las preguntas del formulario y sus consideraciones iniciales sobre lo expuesto. En esta etapa, los estudiantes ejercitan las competencias auditivas, oral y de vocabulario en la lengua extranjera.

### 3.5 Parte 2

En esta parte (Figura 10), se muestran tres vídeos extraídos del Youtube para que los alumnos puedan visualizar el ritmo estudiado en forma de baile. Los vídeos se eligieron para mostrar la danza en diferentes contextos: 1) en una competición<sup>13</sup>, 2) bailando al ritmo de la música <sup>14</sup>y 3) en una clase de danza<sup>15</sup>.

Figura 10 - Actividad con videos del baile Salsa



Fuente: Creado por la autora.

<sup>13</sup> <https://youtu.be/8hErMmLj3rU?si=ayuWXeCXbrUQY4Ta>

<sup>14</sup> <https://youtu.be/Df9GrBwgyjQ?si=rJvv2K9X7VMADNwe>

<sup>15</sup> <https://youtu.be/zw6n2wa4664?si=rHbgEIEbyNC8ANR6>

También se incluye otro cuestionario<sup>16</sup> (Anejo III) realizado a través de Google Forms, utilizando la herramienta de incorporación (Embed) de Canva. Así, los estudiantes pueden explorar sus impresiones e ideas sobre el ritmo de la salsa.

Las preguntas son:

- ¿Qué movimientos de salsa han visto en el vídeo? Intenten nombrar al menos dos.
- ¿Cómo creen que se sienten los bailarines al bailar salsa?
- ¿El ritmo de la salsa es rápido o lento?
- ¿Creen que es fácil o difícil bailar salsa? ¿Por qué?
- ¿Dónde creen que es muy popular la salsa?
- ¿Han escuchado alguna vez una canción de salsa? ¿Cuáles fueron sus impresiones?

Las preguntas abarcan desde sus conocimientos previos hasta sus comentarios sobre los recursos proporcionados, con el objetivo de que, además de observar, reflexionen sobre el contenido en parejas. Los videos, aunque no sean materiales naturalmente didácticos, en esta propuesta adquieren un carácter didáctico al ser utilizados como herramientas para el aprendizaje (Nelken y Vilaça, 2012).

Al igual que en la etapa anterior, se propone una discusión basada en las preguntas del formulario, enriquecida con las consideraciones de los alumnos sobre el ritmo trabajado hasta el momento. En esta fase, la competencia predominantemente ejercitada es la auditiva.

### 3.6 Parte 3

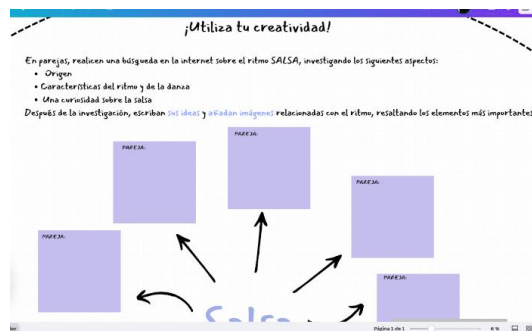
Para desarrollar lo expuesto hasta ahora, los alumnos elaborarán en esta fase un esquema de ideas (Figura 11) sobre el ritmo trabajado (VYGOTSKY, 1989).

---

<sup>16</sup> Cuestionario 3:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScqfLQpfJeGJDcvcemJFRZiiuxoiS9laXGMRFwOoonKcttYgA/viewform>

Figura 11- Actividad esquema de ideas



Fuente: Creado por la autora.

De este modo, tendrán libertad para investigar y explorar su creatividad y autonomía (Vygotsky, 1989). Cada cuadro azul representa a una pareja y, a medida que agregan textos, imágenes y figuras, los demás alumnos pueden visualizar la producción de sus compañeros en tiempo real. Esta tercera etapa representa la síntesis del aprendizaje colaborativo e interactivo, ya que los estudiantes construirán juntos un material basado en lo que han aprendido y continúan aprendiendo mientras investigan sobre la temática.

Las competencias desarrolladas en esta fase incluyen la competencia lectora, al investigar y seleccionar información relevante; la competencia escrita, al redactar breves textos; la competencia auditiva, en caso de seleccionar vídeos para agregar al esquema; y la competencia oral, al comentar y discutir el resultado final. Aquí, el papel del profesor es incentivar la creatividad de los alumnos, destacar las múltiples posibilidades de recursos disponibles y asegurarse de que todos estén participando activamente hasta la conclusión de la actividad (Vygotsky, 1989).

### 3.7 Parte 4

En la cuarta parte de la lección (Figura 12), los alumnos participarán en un juego<sup>17</sup> elaborado con la plataforma Wordwall<sup>18</sup> e integrado en Canva, de manera similar a los cuestionarios anteriores. Este juego servirá como una revisión del contenido sobre el ritmo, permitiendo a los estudiantes reforzar lo aprendido a partir de sus conocimientos previos, los recursos trabajados en clase y la investigación realizada en la etapa anterior.

<sup>17</sup> Juego: <https://wordwall.net/play/84786/753/666>

<sup>18</sup> <https://wordwall.net/>

Al inicio, se pedirá a los alumnos que digan su nombre y, a continuación, se les presentará el juego. La mecánica será similar a la de un cuestionario tipo quiz, con cinco preguntas de opción múltiple (a, b y c). Los estudiantes dispondrán de 30 segundos para responder cada pregunta, promoviendo así la agilidad en la toma de decisiones y la fijación del contenido de manera lúdica e interactiva (Vygotsky, 1989; Oliveira, 2016).

Figura 12 - Juego Salsa



Fuente: Creado por la autora,

### 3.8 Parte 5

Para finalizar la clase, hay una actividad (Figura 13) que trabaja la competencia lectora. Se trata de fragmentos extraídos de Twitter y TikTok, con comentarios y publicaciones sobre el ritmo Salsa, para que los alumnos practiquen la lectura de manera breve y en su uso comunicativo, lo que puede ser enriquecedor para el aprendizaje de expresiones y vocabulario en la lengua.

Figura 13 - Actividad lectura fragmento de textos de las redes sociales



Fuente: Creado por la autora.

En la actividad, se incluyen 10 breves textos, con el objetivo de ofrecer a los alumnos más posibilidades de elección y acceso a diferentes contextos y vocabulario sobre el tema. La orientación del mediador es que los estudiantes, en parejas, dediquen algunos minutos para leer brevemente los textos.

Posteriormente, aunque la participación es voluntaria, se les pide que elijan uno para leer y comentar con el grupo. Se espera que, al menos, tres de los textos seleccionados sean comentados colectivamente, promoviendo el intercambio de ideas y la reflexión sobre los contenidos (Leffa, 2016). Esta dinámica fomenta la interacción entre los estudiantes, favoreciendo la construcción conjunta del conocimiento y la ampliación de perspectivas sobre el tema trabajado (Vygotsky, 1989).

### 3.9 Despedida

Figura 14 - Texto de despedida



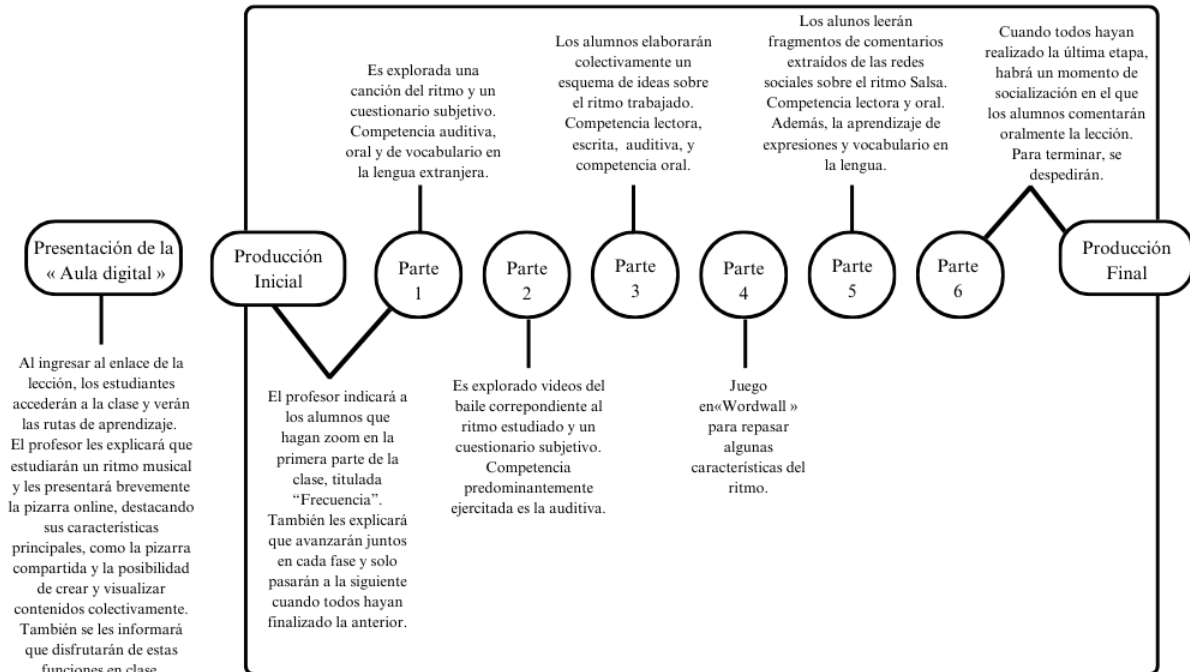
Fuente: Creado por la autora.

Para concluir, después de que el alumno haya seguido y completado todos los pasos de la lección, siguiendo el camino indicado por las flechas, será guiado a un texto (Figura 14) de despedida. Así se cierra la clase.

### 4.0 Cuadro de síntesis

Para un mejor entendimiento de la propuesta didáctica, se presenta una diagramación de sus etapas y las competencias lingüísticas abordadas en cada una de ellas.

Figura 15 - Cuadro síntesis de la Propuesta didáctica



Fuente: Autora.

#### 4 CONSIDERACIONES FINALES

Aunque no se haya llevado a cabo la propuesta didáctica de manera práctica, los resultados de la reflexión teórica sobre el uso de la plataforma Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE reflejan su gran potencial como una Tecnología Digital de la Información y la Comunicación (TDIC) de gran utilidad para la educación. La función de "Pizarra Online" de Canva, que fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo, se alinea con las metodologías actuales que promueven la autonomía y el protagonismo del estudiante, lo que refleja una adaptación a las demandas del contexto cibercultural.

La integración de esta herramienta en el aula puede contribuir significativamente a la enseñanza de ELE, ya que permite trabajar las cuatro competencias lingüísticas esenciales — auditiva, escrita, lectora y oral — de manera simultánea y de forma contextualizada. Además, su capacidad de generar interacción entre los estudiantes facilita la internalización de conceptos lingüísticos de una manera dinámica y significativa. Este tipo de enfoque activo es clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas auténticas en contextos reales de uso.

Desde la perspectiva de la Lingüística Aplicada (LA), la utilización de las TDICs, y en particular de plataformas como Canva, representa una contribución importante a la teoría

y práctica de la enseñanza de lenguas extranjeras. En lugar de simplemente enfocarse en la memorización de estructuras gramaticales, el uso de herramientas digitales permite incorporar contenidos auténticos que promueven la comprensión cultural y lingüística. En este sentido, la plataforma se integra no solo como un recurso pedagógico sino también como un puente para la exploración de nuevas metodologías de enseñanza que sitúan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje.

Igualmente, la plataforma Canva se distingue por su practicidad en la creación de materiales didácticos. Su interfaz intuitiva permite a los docentes diseñar recursos visuales atractivos, como presentaciones, infografías, carteles y otros materiales interactivos, sin necesidad de habilidades técnicas avanzadas. Esto facilita la preparación de clases más dinámicas y personalizadas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes. La posibilidad de crear materiales de manera rápida y efectiva libera tiempo para que los profesores puedan enfocarse en la interacción directa con los estudiantes y en la gestión del aula.

Este estudio invita a una reflexión sobre la necesidad de continuar investigando y evaluando el impacto de las TDICs en el ámbito de la enseñanza de lenguas. La investigación aplicada, como la propuesta en este trabajo, sirve para potenciar el uso de nuevas tecnologías en el aula, ampliando las posibilidades de diseño de actividades más atractivas, interactivas y orientadas a la cooperación.

En resumen, la incorporación de las TDICs en la enseñanza del español como lengua extranjera no solo responde a una necesidad contemporánea, sino que también impulsa el desarrollo de competencias digitales y comunicativas en los estudiantes. Este trabajo abre el camino para futuras investigaciones que puedan seguir explorando las implicaciones pedagógicas y las oportunidades que las plataformas digitales ofrecen para enriquecer el aprendizaje del ELE y otros idiomas.

## REFERENCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília. 2018.
- COSTA, Douglas Vidal et al. A utilização do Canva como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de geografia. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/89987>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- DIAS, D. R.; CORRÊA, H. T. **Multiletramentos e usos das TDIC no ensino remoto emergencial**. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/COMMUNITAS/article/view/7403>. Acesso em: 7 fev. 2025.
- EBAC. **O que significa a cor azul?** Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/significa-a-cor-azul-seo>. Publicado em: 14 julho 2023. Acesso em: 7 fev. 2025.
- FERREIRA, Flavianny Alves; REBELO, Karina Cenciani; OLIVEIRA, Fabiana Lucio de. **O uso do aplicativo Canva na didática do professor e a aprendizagem do aluno na pandemia**. Disponível em: <https://educacaoemfoco.ifsuldeminas.edu.br/index.php/anais/article/view/439>. Acesso em: 7 fev. 2025.
- LEFFA, V. J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, V. J. (Org.). Pesquisa em Linguística Aplicada: temas e métodos. Pelotas-RS: Educat, 2006. p. 11-36.
- LEFFA, V. Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem. Pelotas: Eucat, 2016.
- LÉVY, P. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LYRICSTRAINING. **LyricsTraining is the new way to learn English and other languages through music and the lyrics of your favourite songs**. Disponível em: <https://lyricstraining.com/>. Acesso em: 7 fev. 2025.
- MACIEL, Ivanilda Alves Bezerra. **A música como estratégia para o ensino de espanhol**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, 2015.
- NELKEN, Lana C. de O. P.; VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. **O livro didático de língua estrangeira: história, avaliação e importância**. Cadernos do CNLF (CiFEFil), v. XVI, p. 950-958, 2012.
- OLIVEIRA, Maria Elizabete Teixeira et al. **O uso da tecnologia no ensino da língua espanhola**. UFSC: Repositório Institucional. Florianópolis, p. 4-47, 2016.
- OLIVEIRA, Rauenas Silva et al. **O uso da plataforma Canva como suporte no processo de ensino-aprendizagem**. Mafuá, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, n. 41, 2024. ISSN: 1806-2555.
- SOUZA, Ricardo Augusto de. **Um olhar panorâmico sobre a aprendizagem de línguas mediada pelo computador: dos drills ao sociointeracionismo**. Revista Fragmentos, Florianópolis, p. 14, 1 jan. 2004. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/view/7761/7131>. Acesso em: 7 fev. 2025.

THOMPSON, J. B. **Introduction: principles and procedures of materials development**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

VALENTE, J. A. **Integração currículo e tecnologia digitais de informação e comunicação: a passagem do currículo da era do lápis e papel para o currículo da era digital**. Santa Maria: Biblos, 2013.

VILAÇA, M. L. C. **Web 2.0 e materiais didáticos de línguas: reflexões necessárias**. Cadernos do CNLF, v. XV, n. 5, t. 1. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011.

VILAÇA, M. L. C.; NELKEN, Lana C. de O. P. **O livro didático de língua estrangeira: história, avaliação e importância**. Cadernos do CNLF (CiFEFiL), v. XVI, p. 950-958, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WARSCHAUER, M.; HEALEY, D. **Computers and language learning: An overview**. *Language Teaching*, v. 31, p. 57-71, 1998.

## ANEJOS

### ANEJO I – CUESTIONARIO DE LA FRECUENCIA

**Lista de frecuencia - (Pareja)**

Escriban sus nombres para registrar sus presencias.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

**Nombres \***

Tu respuesta

**Enviar** Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.  
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)  
Does this form look suspicious? [Informe](#)

Google Formularios

Fuente: Elaborado por la autora.

### ANEJO II – CUESTIONARIO PARTE 1

**Contesten algunas preguntas**

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

**Nombres \***

Tu respuesta

**Siguiente** Borrar formulario

**¿De qué creen que trata la canción? \***

Tu respuesta

**Atrás** **Siguiente** Borrar formulario

**¿Pueden reconocer cuál es el ritmo musical? \***

Tu respuesta

**Atrás** **Siguiente** Borrar formulario

**¿Cuáles instrumentos musicales se tocan en la canción? Pueden escribir más de \* uno.**

Tu respuesta

**Atrás** **Enviar** Borrar formulario

Fuente: Elaborado por la autora.

**ANEJO III – CUESTIONARIO PARTE 2**

Sobre los vídeos, contesten a las preguntas, si fuera necesario vuelvan a verlos.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué movimientos de salsa han visto en el vídeo? Intenten nombrar al menos dos. \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Cómo creen que se sienten los bailarines al bailar salsa? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿El ritmo de la salsa es rápido o lento? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Creen que es fácil o difícil bailar salsa? ¿Por qué? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Dónde creen que es muy popular la salsa? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Han escuchado alguna vez una canción de salsa? ¿Cuál fueron sus impresiones? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Enviar Borrar formulario

Fuente: Elaborado por la autora.