

Artículo de Investigación

# Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

## Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language

**Sandra Moro Ramos:** Universidad Internacional de Valencia, Universidad Isabel I, España.  
[sandra.moro@professor.universidadviu.com](mailto:sandra.moro@professor.universidadviu.com), [sandra.moro@ui1.es](mailto:sandra.moro@ui1.es)

**Fecha de Recepción:** 25/05/2024

**Fecha de Aceptación:** 05/08/2024

**Fecha de Publicación:** 02/10/2024

### Cómo citar el artículo

Moro Ramos, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera [Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-869>

### Resumen

**Introducción:** En la era digital, la integración de herramientas innovadoras como *Canva* es esencial para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL). Este artículo explora cómo *Canva* puede promover el aprendizaje significativo mediante la creación de materiales educativos atractivos y personalizados. **Metodología:** Se utilizó una metodología analítico-descriptiva basada en la revisión de literatura existente sobre el uso de *Canva* en la educación. La investigación se fundamenta en estudios empíricos y experiencias prácticas en aulas de EFL. **Resultados:** Los resultados indican que *Canva* aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. La herramienta permite crear materiales visuales y personalizados que mejoran la retención de información y desarrollan la creatividad, la colaboración y la comunicación. **Discusión:** La incorporación de *Canva* en las clases de EFL ofrece beneficios significativos, incluyendo una mayor motivación y participación de los estudiantes. Sin embargo, también presenta desafíos relacionados con el acceso a la tecnología y la formación docente. **Conclusiones:** *Canva* es una herramienta efectiva para el aprendizaje significativo en EFL. Su capacidad para crear materiales atractivos y

personalizados la convierte en un recurso valioso. Con el apoyo adecuado, esta herramienta puede transformar la enseñanza de EFL, proporcionando una experiencia de aprendizaje dinámica y enriquecedora.

**Palabras clave:** canva; aprendizaje significativo; inglés como segunda lengua; estrategias de enseñanza; tecnología educativa; EFL; enseñanza de idiomas; nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza.

### Abstract

**Introduction:** In the digital era, integrating innovative tools like *Canva* is essential for teaching English as a Foreign Language (EFL). This article explores how *Canva* can promote meaningful learning by creating attractive and personalized educational materials.

**Methodology:** An analytical-descriptive methodology was used, based on a review of existing literature on the use of *Canva* in education. The research is grounded in empirical studies and practical experiences in EFL classrooms. **Results:** The results indicate that *Canva* increases student motivation and engagement. The tool allows for the creation of visual and personalized materials that enhance information retention and develop creativity, collaboration, and communication. **Discussions:** The incorporation of *Canva* in EFL classes offers significant benefits, including increased student motivation and participation. However, it also presents challenges related to access to technology and teacher training.

**Conclusions:** *Canva* is an effective tool for meaningful learning in EFL. Its ability to create attractive and personalized materials makes it a valuable resource. With adequate support, this tool can transform EFL teaching, providing a dynamic and enriching learning experience.

**Keywords:** canva, meaningful learning, english as a second language, teaching strategies, educational technology, EFL, language teaching, new technologies applied to teaching.

## 1. Introducción

En la era digital actual, la búsqueda de herramientas educativas innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo es una constante en el ámbito de la enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL). La integración de la tecnología en el aula no solo facilita el acceso a una amplia variedad de recursos, sino que también transforma la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo. *Canva*, una herramienta de diseño gráfico en línea de gran popularidad ha emergido como una alternativa prometedora para este fin. Su facilidad de uso y su capacidad para crear contenido visual atractivo hacen de *Canva* una herramienta ideal para fomentar el aprendizaje interactivo y personalizado.

El presente artículo se fundamenta en los principios del aprendizaje significativo, un enfoque pedagógico que enfatiza la participación activa de los estudiantes, la conexión con sus conocimientos previos y la aplicación del aprendizaje en contextos reales. El aprendizaje significativo se centra en la idea de que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias y actividades que son relevantes y significativas para ellos. Este enfoque no solo mejora la retención de la información, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

A partir de este marco teórico, se presentan diversas estrategias para implementar *Canva* en las clases de inglés como lengua extranjera (EFL, del inglés *English as a Foreign Language*), tomando como referencia estudios de investigación previos. Estas estrategias incluyen la creación de mapas conceptuales, proyectos de escritura colaborativa, presentaciones interactivas, diseño de carteles educativos y la personalización de recursos didácticos. Cada

una de estas estrategias se ha seleccionado por su potencial para involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa en su proceso de aprendizaje.

El objetivo principal de esta investigación es explorar cómo *Canva* puede ser utilizada para promover el aprendizaje significativo en las clases de inglés como segunda lengua, explorando sus beneficios, fundamentos teóricos, aplicaciones prácticas y consideraciones para su implementación efectiva. Para lograr dicho objetivo, se ha empleado una metodología analítico-descriptiva basada en la revisión y análisis de la literatura existente sobre el uso de *Canva* en la enseñanza de EFL.

Los resultados obtenidos constatan que el empleo de esta herramienta favorece el aprendizaje significativo en las clases de EFL, promoviendo la motivación y el trabajo colaborativo. Los estudios revisados indican que los estudiantes que utilizan *Canva* en sus actividades de aprendizaje muestran un mayor nivel de compromiso y satisfacción. Además, la posibilidad de trabajar en proyectos colaborativos y personalizar el contenido según sus intereses y necesidades individuales contribuye a un ambiente de aprendizaje más inclusivo y dinámico.

## **1.1. Marco teórico**

### *1.1.1. Aprendizaje significativo*

El concepto de aprendizaje significativo fue introducido por David Ausubel en la década de 1960 y se refiere a la adquisición de nuevos conocimientos de manera que estos se integren de manera sustancial y no arbitraria con el conocimiento previo del aprendiz (Ausubel, 1963). Este tipo de aprendizaje contrasta con el aprendizaje memorístico, donde la información se retiene sin una comprensión profunda o conexión con conocimientos previos. Ausubel argumenta que el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo material se relaciona con conceptos que ya forman parte de la estructura cognitiva del aprendiz. Esta integración facilita la retención a largo plazo y la capacidad de aplicar los conocimientos en contextos diversos (Novak, 2010).

El aprendizaje significativo ha sido influenciado y complementado por diversas teorías educativas. Entre las más destacadas se encuentran el constructivismo, la teoría del procesamiento de la información y el aprendizaje basado en problemas. El constructivismo, propuesto por Jean Piaget (1970) y desarrollado por Vygotsky (1978), sostiene que los aprendices construyen activamente sus propios conocimientos a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus experiencias. Esta teoría pone sus énfasis en la importancia del contexto y la interacción social en el proceso de aprendizaje, aspectos que enriquecen la comprensión del aprendizaje significativo. Por otro lado, la teoría del procesamiento de la información, influenciada por la psicología cognitiva, se centra en cómo los individuos perciben, procesan, almacenan y recuperan información. Desde esta perspectiva, el aprendizaje significativo implica una codificación profunda y una organización estructurada de la información en la memoria (Anderson, 2000). Con respecto al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), se trata de una metodología educativa que enfatiza el aprendizaje activo a través de la resolución de problemas del mundo real. El ABP fomenta el aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes en la aplicación práctica de conocimientos teóricos (Barrows, 1986).

El aprendizaje significativo tiene una importancia particular en la enseñanza de EFL. En este contexto, la integración de conocimientos lingüísticos y culturales requiere estrategias de enseñanza que promuevan la comprensión profunda y la capacidad de los estudiantes para

utilizar el inglés de manera efectiva y contextualizada. Todo ello puede conseguirse a través de enfoques comunicativos, empleando recursos visuales y tecnológicos, así como a través de metodologías como el aprendizaje comunicativo. La relación de los enfoques comunicativos en la enseñanza de EFL con los principios del aprendizaje significativo radica en el uso práctico del lenguaje en contextos auténticos. Estos enfoques fomentan la integración de habilidades lingüísticas y la aplicación del inglés en situaciones reales (Savignon, 2002). Los recursos visuales y tecnológicos, como *Canva*, pueden facilitar el aprendizaje significativo en las clases de EFL al proporcionar medios interactivos y atractivos para la práctica y la aplicación del lenguaje. Estas herramientas permiten a los estudiantes crear y manipular contenido visual que refuerza la conexión entre nuevos conceptos y conocimientos previos (Mayer, 2009). Finalmente, cabe destacar que el aprendizaje colaborativo es una metodología que puede enriquecer el aprendizaje significativo en la enseñanza de EFL al fomentar la negociación de significados y la construcción de manera grupal del conocimiento (Johnson *et al.*, 2008), ya que los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas y completar tareas, promoviendo así la interacción social y el intercambio de ideas.

Este marco teórico se ve respaldado por la investigación reciente, que ha proporcionado una amplia evidencia sobre los beneficios del aprendizaje significativo en diversas áreas educativas, incluida la enseñanza de lenguas extranjeras. Esto puede verse en las investigaciones relacionadas con el uso de tecnología en EFL. Algunos de estos estudios han demostrado que el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de EFL puede mejorar significativamente la motivación, el compromiso y la retención del aprendizaje. Por ejemplo, un estudio de Al-Jarf (2014) encontró que los estudiantes de inglés que utilizaron redes sociales para la creación de materiales de aprendizaje mostraron una mayor comprensión y retención de los conceptos lingüísticos. Por otro lado, la investigación sobre el aprendizaje visual facilita también el aprendizaje significativo. Al combinar la información verbal con la visual, la comprensión y la memoria se ven favorecidas. Como afirma Mayer (2009), esto sucede con el uso de plataformas como *Canva*. Dichos beneficios también se evidencian en los estudios sobre la motivación y el aprendizaje activo, puesto que éstos son componentes esenciales del aprendizaje significativo. Un estudio de Dörnyei (2001) destacó la importancia de la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, señalando que los estudiantes motivados son más propensos a participar en actividades de aprendizaje significativo y a mantener su interés a lo largo del tiempo.

### 1.1.2. La tecnología en la enseñanza de ESL

La integración de la tecnología en la enseñanza ha transformado las metodologías y estrategias pedagógicas, ofreciendo nuevas oportunidades para un aprendizaje más dinámico e interactivo. La tecnología ofrece recursos que pueden aumentar la motivación, la interacción y la personalización del aprendizaje, aspectos cruciales para el éxito en el aprendizaje de un idioma extranjero. Entre las diversas tecnologías que actualmente están revolucionando el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras están las plataformas de *e-learning*, las aplicaciones móviles, los recursos multimedia, herramientas basadas en inteligencia artificial (IA) y las realidades virtual y aumentada. *Moodle*, *Blackboard* y *Google Classroom* son plataformas de *e-learning* que ofrecen entornos virtuales donde los estudiantes pueden acceder a recursos, participar en actividades interactivas y colaborar con sus compañeros. Dudeney y Hockly (2012) señalan que estas plataformas facilitan el aprendizaje autónomo y permiten a los profesores supervisar el progreso de los estudiantes de manera efectiva, proporcionándoles además herramientas de evaluación que les permiten realizar un seguimiento detallado de cada estudiante. Los cursos en estas plataformas pueden incluir foros de discusión, cuestionarios interactivos, o actividades colaborativas que potencian la interacción entre estudiantes y profesores. Además, la posibilidad de integrar recursos

multimedia en estas plataformas enriquece el contenido y lo hace más accesible y atractivo (Graham, 2006). Así mismo, aplicaciones como *Duolingo* y *Babbel* han captado la atención de muchos aprendices por su accesibilidad y capacidad para ofrecer lecciones de idiomas personalizadas y gamificadas, lo que hace que el aprendizaje sea más eficiente y atractivo. Estas aplicaciones móviles, permiten además un aprendizaje asincrónico, es decir, los estudiantes pueden aprender en cualquier momento y lugar, lo que aumenta las oportunidades de práctica y consolidación del conocimiento. La capacidad de estas aplicaciones para adaptarse al ritmo de aprendizaje de las personas y proporcionar retroalimentación inmediata es un factor fundamental para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes (Kukulska-Hulme, 2009). Con respecto al uso de videos, podcasts y otros recursos multimedia, estos pueden enriquecer el aprendizaje de EFL ya que permiten practicar el idioma a través de contextos reales. *YouTube* ofrece una amplia gama de contenidos educativos que pueden ser utilizados para mejorar la comprensión auditiva y el vocabulario de los estudiantes. Los recursos multimedia no solo permiten a los estudiantes escuchar diferentes acentos y formas de pronunciación, lo cual es fundamental para desarrollar una competencia comunicativa integral, sino que además permite incluir subtítulos en videos, lo que puede ayudar a mejorar la comprensión. No debemos olvidar que la IA está desempeñando un papel cada vez más importante en la sociedad actual y, consecuentemente, en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Herramientas basadas en IA, como los *chatbots*, ofrecen prácticas de conversación personalizadas, lo que puede mejorar significativamente la competencia comunicativa de los estudiantes. Por ejemplo, aplicaciones como *Elsa Speak* utilizan IA para ayudar a los estudiantes a mejorar su pronunciación mediante el análisis de su habla y proporcionando correcciones específicas. La realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) están emergiendo como herramientas innovadoras en la enseñanza, aunque todavía no son punteras en la enseñanza de ESL, estas tecnologías permiten a los estudiantes experimentar inmersiones lingüísticas virtuales, mejorando su competencia comunicativa a través de experiencias simuladas (Lin y Lan, 2015). Todos estos avances permiten un aprendizaje centrado en el estudiante, respondiendo a sus necesidades individuales y estilos de aprendizaje.

### 1.1.3. *Canva* en la educación

*Canva* es una plataforma de diseño gráfico que permite crear una amplia variedad de materiales visuales, incluyendo presentaciones, infografías, vídeos, pósteres o gráficos, entre otros. *Canva* posee una interfaz intuitiva y una amplia biblioteca de plantillas y recursos, permitiendo además realizar trabajos de manera colaborativa en línea, lo que la ha convertido en una plataforma puntera en la enseñanza.

Una de las mayores ventajas de *Canva* es su accesibilidad. La plataforma es intuitiva y de uso sencillo, lo que permite a los usuarios crear materiales atractivos y de calidad profesional con facilidad. Esta facilidad se traduce en una capacidad para diseñar contenido visualmente impactante sin necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño gráfico o tecnología. Esto hace que tanto principiantes como usuarios más avanzados puedan producir presentaciones, infografías, y otros recursos visuales que captan la atención. Así mismo, *Canva* fomenta la creatividad permitiendo la creación de diseños visuales lo que, a su vez, promueve ambientes de trabajo positivos, afectando a la concentración y a la memoria, relacionando los contenidos que están trabajando con el conocimiento previo (Yundayani *et al.*, 2019). Otra de las ventajas de *Canva* es la posibilidad de colaborar en tiempo real, lo que significa que varios usuarios pueden trabajar a la vez en un mismo proyecto, favoreciendo los proyectos grupales y las actividades colaborativas en el aula.

Todo ello hace de *Canva* una herramienta versátil y práctica en la enseñanza de EFL que permite, tanto al profesorado como al alumnado, la creación de materiales didácticos personalizados, como actividades, presentaciones o pósteres. Estos materiales pueden adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos del curso o de las diversas situaciones de aprendizaje (Kessler, 2018). Es muy útil también para los estudiantes, pues les permite crear proyectos visuales que demuestren su comprensión de los conceptos aprendidos. Por ejemplo, los estudiantes pueden crear infografías sobre aspectos culturales de la lengua anglosajona, presentaciones y juegos que expliquen y repasen reglas gramaticales, o incluso crear videos sobre libros leídos, en los que los alumnos pretendan ser *Booktubers*. La posibilidad de crear y compartir proyectos visuales fomenta la participación activa de los estudiantes en el aula.

## 2. Metodología

Este estudio adopta una metodología analítico-descriptiva basada en la revisión exhaustiva de la literatura existente y el análisis de estudios publicados sobre el uso de *Canva* en educación, así como el uso de esta herramienta en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL). El objetivo es identificar, describir y sintetizar las evidencias disponibles sobre las aplicaciones prácticas y los beneficios de *Canva*, proporcionando una visión integral de su impacto en el aprendizaje significativo, especialmente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. A partir de este marco teórico, se presentan diversas estrategias para implementar *Canva* en las clases de EFL, tomando como referencia experiencias previas, estudios de investigación y la práctica docente de la autora del presente artículo.

El diseño de la investigación se estructura en varias etapas clave: revisión y selección de literatura, análisis y síntesis de datos, y presentación de resultados.

### 2.1. Revisión y selección de literatura

Se ha realizado una búsqueda exhaustiva de literatura en bases de datos como *Google Scholar*, *JSTOR*, o *Redalyc*, así como en plataformas de investigación y colaboración en línea, como *Researchgate* y bibliotecas universitarias online. La búsqueda incluye artículos de revistas científicas, tesis, libros y actas de conferencias publicadas, mayormente, en los últimos diez años.

Se han excluido aquellos estudios que no estaban disponibles en texto completo o que no proporcionaban datos relevantes para el análisis.

### 2.2. Análisis y síntesis de datos

Se ha desarrollado un formulario para recolectar información relevante de los estudios seleccionados. Los datos recopilados incluyen: información bibliográfica (autor, año, título, fuente), objetivos del estudio, resultados principales, conclusiones y recomendaciones, y limitaciones del estudio.

Los datos extraídos han sido analizados mediante el método de análisis temático. Este proceso incluye la identificación de temas recurrentes, patrones y tendencias en el uso de *Canva* en la enseñanza de EFL. Así mismo, se han sintetizado las aplicaciones prácticas y los beneficios de *Canva*, destacando estudios y experiencias reportadas en la literatura, así como prácticas realizadas por la autora de este artículo. Entre dichas experiencias destacan los estudios realizados por Yundayani *et al.* (2019) y Kessler (2018). En lo concerniente a las prácticas realizadas por la autora, se ha empleado *Canva* para crear materiales visuales que

faciliten la comprensión de conceptos complejos para el desarrollo de sus clases, incluyendo clases de inglés, integrando ejemplos específicos en el presente artículo para ilustrar los puntos clave. No se incluyen en el artículo los trabajos realizados por los alumnos para proteger la privacidad de los mismos.

A continuación, se recogen los campos del formulario empleado, así como de los resultados de la recolección de información teniendo en cuenta la bibliografía aportada en el presente estudio:

- Información Bibliográfica: 1. Autor(es) | 2. Año de Publicación | 3. Título del Estudio | 4. Fuente (Revista, Libro, Tesis, Conferencia, etc.) | 5. Tipo de Publicación: Artículo de Revista, Libro, Tesis, Acta de Conferencia, Otro (especificar) | 6. Enlace o DOI.
- Detalles del Estudio: 7. Objetivos del Estudio | 8. Resultados Principales | 9. Conclusiones y Recomendaciones | 10. Limitaciones del Estudio.
- Análisis Temático: 11. Temática Principal: Uso de Canva en educación, Uso de Canva en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), Creación de materiales didácticos, Beneficios de Canva en el aprendizaje significativo, Otros | 12. Aplicaciones Prácticas y Beneficios Mencionados: Creación de infografías, Diseño de presentaciones, Escritura colaborativa, Evaluaciones formativas, Evaluaciones sumativas, Otro | 13. Método de Análisis Utilizado en el Estudio: Cuantitativo, Cualitativo, Mixto.
- Datos de Cuantificación: 14. Número de Referencias Utilizadas en el Estudio:
  - Artículos de Revista
  - Libros
  - Tesis
  - Actas de Conferencia
  - Otros
- Agrupación por Temática: 15. Porcentaje de Agrupación por Temática (según la temática principal identificada en la pregunta 11):
  - Uso de Canva en educación: \_\_\_\_\_%
  - Uso de Canva en la enseñanza del inglés como lengua extranjera: \_\_\_\_\_%
  - Creación de materiales didácticos: \_\_\_\_\_%
  - Beneficios de Canva en el aprendizaje significativo: \_\_\_\_\_%
  - Otros (especificar): \_\_\_\_\_%

**Tabla 1.**

*Número de referencias utilizadas en el estudio*

Tipo de recurso	Número
Artículos de Revista	7
Libros	6
Tesis	2
Actas de conferencia	2
Otros (especificar)	1
Total	18

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

**Tabla 2.**
*Porcentajes de agrupación por temática*

Temática	%	Referencias
Tecnología y Enseñanza de Idiomas	35	Chapelle y Sauro (2017), Dudeney y Hockly (2012), Hubbard 2013), Kessler (2018), Lin y Lan (2015), Martínez (2020), Stanley (2013).
Aprendizaje Colaborativo y Uso de Herramientas Digitales	20	Pedroso <i>et al.</i> (2023), Reinders y Wattana (2015), Ruiz-Loor y Intriago-Romero (2022).
Didáctica y Estrategias Motivacionales en el Aula de Idiomas	15	Dörnyei (2001), Johnson <i>et al.</i> (2008), Savignon (2002).
Metodologías Innovadoras y Enfoques de Enseñanza	10	Al-Jarf (2014), Barrows (1986), Ramírez (2022).
Psicología del Aprendizaje y Procesos Cognitivos	10	Anderson (2000), Ausubel (1963), Sweller (1988), Vygotsky (1978)
Otros	10	Editorial eLearning (s.f.), Novak (2010).

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 2.3. Presentación de resultados

La investigación consiste en realizar un análisis sobre el uso de *Canva* en la enseñanza de EFL, un estudio sobre la metodología utilizada para la revisión de la investigación, un análisis detallado de actividades en las que se emplea *Canva* para la enseñanza-aprendizaje de ESL, así como la elaboración de unas conclusiones y recomendaciones prácticas para la implementación de *Canva* en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

## 3. Resultados

Los resultados de este estudio se basan en una revisión exhaustiva de la literatura y el análisis de estudios publicados sobre el uso de *Canva* en educación y en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La revisión registra varias aplicaciones prácticas y beneficios de *Canva*, así como experiencias exitosas reportadas en diversos contextos educativos. A continuación, se presentan los principales hallazgos organizados por temas clave.

### 3.1. Creación de materiales didácticos interactivos

*Canva* se emplea para realizar numerosas creaciones, entre las que destacan la elaboración de infografías, puesto que facilitan el aprendizaje de vocabulario y conceptos gramaticales. Visualizar la información de manera clara y atractiva puede mejorar la retención y comprensión del contenido (Editorial eLearning, s.f.). Por otro lado, varios estudios destacan el uso de *Canva* para diseñar presentaciones que incluyen elementos multimedia como imágenes, videos y enlaces interactivos. Estas presentaciones no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan una participación más activa durante la clase. A su vez, *Canva* se ha convertido en una herramienta muy efectiva para realizar proyectos de escritura colaborativa. Los estudiantes pueden trabajar a la vez y de manera online en un mismo documento. Esta creación de documentos no solo resulta visualmente atractiva, sino que además mejora sus habilidades de escritura y promueve el trabajo en equipo y la creatividad (Yundayani *et al.*, 2019). Algunos estudios van más allá y recurren a *Canva* para diseñar evaluaciones formativas, como cuestionarios y juegos interactivos, que permiten evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua. Estas evaluaciones no tienen que ser realizadas solo por los profesores, sino que sirven también para poner en práctica la evaluación por pares. Además, *Canva* se emplea también para realizar evaluaciones sumativas, como proyectos finales y portafolios, que reflejan el aprendizaje significativo de

los estudiantes (Kessler, 2018). A continuación, puede verse un ejemplo de los materiales creados por la autora del presente artículo para facilitar la asimilación de conceptos gramaticales que generaban confusión a los alumnos.

**Figura 1.**

*Grammar*



**Fuente:** Elaboración propia (2023).

### 3.2. Beneficios de Canva en el aprendizaje significativo

El estudio realizado muestra que el uso de *Canva* en la enseñanza de EFL aumenta la motivación de los estudiantes. A su vez, la posibilidad de crear contenidos visuales atractivos y personalizados hace que los estudiantes se sientan más involucrados en su propio proceso de aprendizaje (Yundayani *et al.*, 2019). Puede constatarse también que las investigaciones indican que los materiales didácticos creados con *Canva* ayudan a mejorar la comprensión y retención del contenido. Otro estudio destacable es el relativo al uso de la herramienta tecnológica *Canva* como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. Dicho estudio confirma, en términos generales, una respuesta positiva hacia las ventajas que proporcionan las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, facilitando la consecución de un aprendizaje significativo y una mejora en su rendimiento académico (Ruiz-Loor y Intriago-Romero, 2022). En las clases de la autora del presente estudio se ha podido observar que los estudiantes que utilizan *Canva* para realizar actividades de aprendizaje tienden a retener mejor la información y a mostrar una mayor comprensión de los temas tratados. Otro análisis, realizado por Ramírez (2022), muestra que usar herramientas virtuales como *Canva* en la educación abre nuevas oportunidades para los estudiantes, facilitando actividades creativas que fomentan la generación de ideas innovadoras y el aprendizaje del propio estudiante, en línea con el enfoque del aprendizaje significativo. Esta herramienta también contribuye al desarrollo de habilidades del siglo XXI, como la creatividad, la comunicación y la colaboración, así como al fomento de las TIC. Al utilizar *Canva*, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas de manera creativa y de trabajar en equipo, lo que es esencial para su desarrollo integral (Yundayani, 2019). En una actividad reciente realizada por la autora, los estudiantes colaboraron en un proyecto de investigación sobre culturas angloparlantes, usando *Canva* para crear pósters informativos, lo que no solo mejoró sus habilidades de investigación, sino también su capacidad para trabajar en equipo y, a su vez, los conocimientos sobre la cultura inglesa.

### 3.3. Experiencias positivas reportadas

A continuación, se exponen varias experiencias en las que el uso de Canva ha sido valorado como positivo. Entre los diversos estudios analizados, se ha encontrado un estudio de la Universidad de Cambridge que mostró que el uso de Canva para la creación de presentaciones y proyectos de escritura colaborativa en clases de EFL produjo un aumento significativo en la participación y el rendimiento de los estudiantes. Los profesores reportaron que los estudiantes estaban más motivados y que las actividades realizadas con Canva promovieron un aprendizaje más profundo o, dicho de otro modo, más significativo (Kessler, 2018). En las clases de la autora del presente estudio, se ha podido observar que los estudiantes que usan *Canva* para realizar proyectos colaborativos tienden a participar más activamente y a mostrar un mayor interés en las tareas asignadas.

La investigación sobre el uso de *Canva* en la educación ha demostrado que mediante el uso de esta herramienta en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se produce una mejora en la comprensión y retención de los contenidos. Un estudio realizado por Yundayani *et al.* (2019) encontró que los estudiantes que utilizaron *Canva* para desarrollar la expresión escrita mostraron un mejor desarrollo de esta que aquellos que utilizaron métodos tradicionales, debido a que el empleo del material visual que ofrece esta herramienta estimula a los alumnos a desarrollar sus ideas. Otras investigaciones, como la de Pedroso *et al.* (2023) indican que el uso de *Canva* favorece el trabajo colaborativo, puesto que permite editar y obtener retroalimentación por parte de otros miembros del grupo en tiempo real. Este mismo estudio descubrió que el uso continuado de Canva tenía efectos positivos en las emociones de los estudiantes, tanto si estos empleaban la herramienta de manera individual como grupal. Otro descubrimiento de este estudio está relacionado con el compromiso a la hora de trabajar. Los estudiantes se mostraban más propensos a trabajar con sus compañeros, lo que desencadenaba en un ambiente de trabajo más positivo y un aumento de la creatividad. La autora ha podido observar en sus clases estos beneficios también, puesto que los estudiantes crearon historias digitales utilizando *Canva*, lo que resultó en una mejora notable en sus habilidades de escritura y creatividad. Cabe resaltar que es, también, una actividad integradora, que ayuda a participar a alumnos que de manera individual no lo hubieran hecho, lo que ayuda a subir su autoestima y a mejorar el trabajo de EFL.

Esta plataforma, además, no solo produce mejoras en los contenidos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades digitales, que son esenciales en el siglo XXI.

### 3.4. Desafíos y consideraciones

Aunque *Canva* ofrece numerosas ventajas, algunos estudios señalan desafíos relacionados con el acceso y la familiaridad con la tecnología. En contextos donde los recursos tecnológicos son limitados, la implementación de esta herramienta puede ser difícil. Además, algunas personas pueden requerir de ayuda para comenzar a emplear esta plataforma de diseño gráfico. Otro desafío importante en educación es la integración efectiva de *Canva* en el currículo existente. Es esencial que los profesores estén capacitados para poder diseñar actividades que sean atractivas y que, a su vez, estén relacionadas con los objetivos de aprendizaje y con las competencias básicas a desarrollar (Kessler, 2018).

## 4. Discusión

La incorporación de la tecnología en la educación presenta numerosos beneficios que transforman y enriquecen el proceso de aprendizaje. Entre estos beneficios destacan la motivación, el acceso a recursos, la flexibilidad, y la personalización del aprendizaje. La

tecnología consigue aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Esto puede comprobarse al realizar actividades gamificadas como *Kahoot* o *Baamboozle* o emplear recursos multimedia como *Lingoclip*, pudiéndose ver claramente que éstos ayudan a mantener el interés de los estudiantes (Reinders y Wattana, 2015). Este incremento en la motivación es esencial para un aprendizaje efectivo y sostenido, ya que los estudiantes se sienten más comprometidos y dispuestos a participar activamente en su educación. El acceso a recursos y la flexibilidad que proporciona la tecnología es otro beneficio, puesto que nos permite tener acceso a una gran cantidad de recursos educativos. La tecnología proporciona un acceso sin precedentes a una vasta cantidad de recursos educativos. Esto no solo facilita la obtención de información relevante y actualizada, sino que también permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo. Stanley (2013) subraya la importancia de esta flexibilidad, que es especialmente beneficiosa en entornos de aprendizaje a distancia o híbridos. La capacidad de acceder a materiales didácticos en cualquier momento y desde cualquier lugar contrasta con metodologías más tradicionales empleadas dentro de las aulas. No menos importante es la personalización del aprendizaje. Una de las ventajas más significativas de la tecnología es su capacidad para personalizar el aprendizaje. Herramientas como las que proporciona *Canva* permiten adaptar los contenidos y actividades a las necesidades y niveles individuales de los estudiantes. Chapelle y Sauro (2017) destacan que esta personalización no solo hace que el aprendizaje sea más relevante y atractivo para cada estudiante, sino que también aumenta su efectividad. Al adaptar las estrategias educativas a las características específicas de los alumnos, se facilita una experiencia de aprendizaje más personalizada y significativa.

La implementación de *Canva* en las clases de ESL (Inglés como Segunda Lengua) puede mejorar significativamente el aprendizaje significativo al proporcionar una plataforma visual e interactiva que apoya la creatividad y la participación activa de los estudiantes. A continuación, se presentan diversas estrategias basadas en estudios de investigación relevantes, así como en propuestas llevadas a cabo por la autora del presente artículo para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

#### ***4.1. Estrategia 1: Creación de mapas conceptuales para el aprendizaje de vocabulario***

Los estudiantes pueden utilizar *Canva* para crear mapas conceptuales que representen visualmente el nuevo vocabulario que están aprendiendo. Esto puede incluir imágenes, definiciones, sinónimos, antónimos, audios y ejemplos de uso en oraciones. Para implementar esta estrategia debe explicarse primeramente cómo emplear la herramienta *Canva*. Posteriormente debe introducirse el nuevo vocabulario en clase y discutir sus significados. A continuación los alumnos deberán crear sus mapas conceptuales empleando la herramienta anteriormente mencionada. De manera opcional, los alumnos pueden realizar exposiciones en las que presenten sus proyectos. Este tipo de actividad promueve la retención del vocabulario a través de la visualización, fomenta a su vez la creatividad y el pensamiento crítico y facilita la colaboración y la discusión en clase. Esta actividad se ha puesto en práctica durante las clases de ESL en aulas de Educación Primaria, obteniendo buenos resultados y siendo demandada por los alumnos, pues consideraban que al realizar el mapa conceptual la mayoría de ellos conseguía interiorizar el vocabulario nuevo. La efectividad de esta estrategia está además respaldada por un estudio de Alwasilah (2015) en el que se empleaban crucigramas visuales en la enseñanza del vocabulario con el mismo propósito, mejorando significativamente la retención de palabras y la capacidad de los estudiantes para utilizarlas en contextos apropiados.

A continuación, puede verse un ejemplo de los materiales creados por la autora del presente artículo para mostrar a los alumnos cómo pueden emplear *Canva* para realizar mapas conceptuales para repasar el vocabulario trabajado.

**Figura 2.**

*Concept map*



**Fuente:** Elaboración propia (2023).

#### 4.2. Estrategia 2: Proyectos de escritura colaborativa

Los estudiantes pueden trabajar en grupos para crear historias, cómics o proyectos de investigación utilizando *Canva*. La plataforma permite la colaboración en tiempo real, lo que facilita el trabajo en equipo y la revisión entre pares. Para implementar esta estrategia se debe dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignarles un tema de escritura o de investigación. Es fundamental proporcionar instrucciones claras sobre cómo utilizar *Canva* para diseñar sus documentos. Debe fomentarse la revisión y la retroalimentación entre pares dentro de la plataforma. Finalmente, los estudiantes pueden presentar los proyectos terminados a la clase, fomentando así a su vez la expresión oral en inglés. Entre los múltiples beneficios que se obtienen con esta práctica destacan el desarrollo de habilidades de escritura y edición, el fomento del trabajo en equipo y la comunicación, así como la mejora de la competencia digital de los estudiantes. Esta actividad también se ha puesto en práctica durante las clases de ESL en aulas de Educación Primaria. La efectividad de esta estrategia está además respaldada por un estudio de Yundayani (2019), en el que se demostró que la escritura colaborativa utilizando herramientas digitales como *Canva* mejora la calidad de los escritos de los estudiantes, así como su motivación para participar en actividades de escritura.

#### 4.3. Estrategia 3: Creación de presentaciones interactivas

Los estudiantes pueden usar *Canva* para diseñar presentaciones interactivas sobre temas específicos del curso. Estas presentaciones pueden incluir elementos multimedia como videos, audios e hipervínculos. Un ejemplo podría ser la creación de videos en los que los alumnos se conviertan en *Booktubers*, trabajando de este modo el fomento de la lectura y las

TIC, y sirviendo a su vez como actividad evaluativa de la asignatura. Para implementar esta estrategia se deben seleccionar temas relevantes o lecturas concretas, así como asignar a los estudiantes la tarea de crear presentaciones en *Canva*. Es primordial enseñar a los estudiantes cómo integrar diferentes tipos de medios en sus presentaciones, así como organizar sesiones de presentación en clase donde los estudiantes puedan mostrar y discutir su trabajo. Entre los beneficios que reporta la práctica de esta estrategia se encuentran el fomento del uso de habilidades de investigación y síntesis y la mejora de las habilidades de presentación y comunicación oral. Todo ello facilita el aprendizaje activo y la participación en clase. La efectividad de esta estrategia está respaldada por el estudio de Martínez (2020), quien considera que el empleo de herramientas digitales ofrece elementos útiles que permiten una interacción significativa entre el profesorado y los estudiantes.

A continuación puede verse un ejemplo de las imágenes extraídas de la presentación interactiva creada con *Canva* por la autora del presente artículo para explicar a los alumnos cómo crear un proyecto para trabajar el libro de lectura de la clase de EFL.

**Figura 3.**

*Booktube*



**Fuente:** Elaboración propia (2024).

#### 4.4. Estrategia 4: Diseño de carteles y pósteres educativos

Los estudiantes pueden diseñar carteles y pósteres educativos sobre diversos temas gramaticales, culturales o literarios. Estos materiales pueden ser utilizados para decorar el aula y servir como recursos de aprendizaje, así como también para fomentar la lectura en lengua inglesa. Para implementar esta estrategia deben asignarse temas específicos y proporcionar pautas claras para la creación de los pósteres. Son muchas las herramientas digitales que se pueden emplear para realizar esta actividad, siendo *Canva* una de las herramientas más empleadas para diseñar y personalizar los pósteres. Finalmente, se pedirá a los estudiantes que expongan los pósteres en el aula. Para fomentar la lectura se puede crear una cartelera, *Bookflix*, en la que los alumnos realicen una sinopsis y expliquen por qué

recomiendan dicha lectura en inglés. La puesta en práctica de esta estrategia refuerza el aprendizaje visual y la comprensión de conceptos gramaticales, proporciona una oportunidad para la autoexpresión y la creatividad y fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo y visualmente estimulante. La efectividad de esta estrategia está respaldada por la investigación de Hadi *et al.* (2021) quienes emplearon *Canva* para la creación de pósteres digitales para practicar la escritura en inglés. Los resultados del estudio mostraron que a los estudiantes que participan en la creación de pósteres educativos digitales les resultó más fácil comprender el vocabulario por el apoyo visual que los pósteres ofrecían. Así mismo, el estudio corrobora que el aumento de la motivación y de la creatividad con la práctica de esta estrategia con *Canva* aumentan.

#### **4.5. Estrategia 5: Creación de recursos didácticos personalizados**

Los profesores pueden utilizar *Canva* para crear recursos didácticos personalizados, como registros de trabajo, diagramas, gráficos, infografías, pósteres, actividades e incluso juegos, adaptando las sesiones a las necesidades específicas de sus estudiantes. Para implementar esta estrategia es necesario identificar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y diseñar materiales didácticos en *Canva* que aborden esas necesidades. Estos materiales pueden distribuirse durante las clases o a través de plataformas de e-learning. Es importante evaluar la efectividad de los recursos creados a través de la retroalimentación de los estudiantes y ajustar según sea necesario. Entre los beneficios que posee, resaltan la obtención de materiales de aprendizaje atractivo y adaptado, la personalización del aprendizaje, así como la mejora producida en la comprensión y retención de los conceptos trabajados. La efectividad de esta estrategia está respaldada por un estudio de Kessler (2018), en el que se concluyó que los materiales didácticos personalizados creados con herramientas digitales mejoran la comprensión de los estudiantes y su capacidad para aplicar el conocimiento en contextos prácticos.

Aunque la tecnología ofrece numerosos beneficios, también presenta desafíos. Entre ellos resaltan el acceso y la equidad, puesto que no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos tecnológicos y una conexión a Internet confiable, lo que puede crear desigualdades en el aprendizaje (Warschauer, 2003). Estos desafíos también afectan a los profesores, quienes necesitan una formación adecuada para integrar eficazmente la tecnología en su enseñanza. Sin una formación adecuada, la tecnología puede no ser utilizada de manera efectiva (Hubbard, 2013). La formación continua y el apoyo técnico son esenciales para que los docentes se sientan cómodos y competentes en el uso de la tecnología. No se debe olvidar tampoco que el uso excesivo de la tecnología puede llevar a la sobrecarga cognitiva, pudiendo hacer que los estudiantes se sientan abrumados por la cantidad de información y herramientas disponibles (Sweller, 1988). Es importante equilibrar el uso de la tecnología con métodos de enseñanza tradicionales y asegurarse de que los estudiantes tengan las habilidades necesarias para gestionar la información de manera efectiva. Por último, aunque no por ello menos importante, debemos hacer alusión a la privacidad y la seguridad de los datos, preocupaciones importantes a tener en cuenta en el uso de tecnologías educativas. Es fundamental proteger la información personal de estudiantes y profesores, y garantizar que las plataformas utilizadas cumplan con los estándares de seguridad y privacidad.

Aunque la tecnología ofrece numerosos beneficios y oportunidades para mejorar el aprendizaje, es crucial abordar estos desafíos para garantizar una implementación efectiva y equitativa. Las estrategias discutidas en este artículo han demostrado ser efectivas en contextos reales de enseñanza y aprendizaje, pero sería recomendable complementar esta investigación con estudios en un mayor número de centros educativos. Esto permitiría

evaluar la efectividad de *Canva* para promover el aprendizaje significativo a mayor escala y generar evidencia empírica que respalde las conclusiones de la investigación.

A continuación, puede verse un ejemplo de los materiales creados por la autora del presente artículo para que los alumnos jueguen con el vocabulario en una clase de EFL. El material es una adaptación de una plantilla existente en *Canva*.

**Figura 4.**

*Tutti frutti*



**Fuente:** Elaboración propia a partir de una plantilla de *Canva* (2024).

## 5. Conclusiones

El presente estudio analítico-descriptivo ha revisado y sintetizado la literatura existente sobre el uso de *Canva* en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), destacando sus aplicaciones prácticas y beneficios para el aprendizaje significativo. A través de una revisión exhaustiva de estudios empíricos y experiencias reportadas, así como con la aplicación de las estrategias propuestas, se han identificado varios aspectos clave que permiten concluir sobre la efectividad de *Canva* como herramienta educativa. En primer lugar, *Canva* destaca por su versatilidad, permitiendo a profesores y estudiantes crear una amplia gama de materiales didácticos visualmente atractivos. Desde infografías y presentaciones interactivas hasta proyectos de escritura colaborativa, *Canva* facilita la integración de elementos visuales que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta flexibilidad ayuda a los docentes a diseñar actividades que capturan el interés de los estudiantes y fomentan una participación activa. Además, la capacidad de personalizar los materiales de enseñanza permite a los profesores adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más personalizado y eficaz. En segundo lugar, los estudios revisados reportan un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes cuando utilizan esta herramienta. La capacidad de personalizar y crear contenidos visuales atractivos hace que los estudiantes se sientan más involucrados y responsables de su propio aprendizaje. Esta mayor motivación se traduce en una mejor participación en clase y en un aprendizaje más profundo y significativo. Los estudiantes tienden a mostrar un mayor entusiasmo y disposición hacia las tareas que involucran el uso de *Canva*, lo que contribuye a un entorno de aprendizaje más dinámico y positivo. En tercer

lugar, el uso de *Canva* en el contexto educativo contribuye significativamente al desarrollo de habilidades del siglo XXI, como la creatividad, la colaboración y la comunicación. Al trabajar en proyectos colaborativos y presentaciones, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrollan competencias esenciales para su vida profesional y personal. *Canva* proporciona una plataforma que fomenta la expresión creativa y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno. Además, la integración de elementos visuales en los materiales educativos creados con *Canva* facilita la comprensión y retención del contenido. Los estudiantes son capaces de asimilar información compleja de manera más efectiva cuando se presenta de forma visualmente organizada y atractiva, lo que es especialmente importante en el aprendizaje de un nuevo idioma. La combinación de texto, imágenes y otros elementos multimedia en los materiales de enseñanza ayuda a reforzar los conceptos clave y mejora la memoria a largo plazo.

A pesar de los beneficios mencionados, existen desafíos relacionados con el acceso y la familiaridad con la tecnología. En algunos contextos educativos, la falta de recursos tecnológicos adecuados puede limitar la implementación efectiva de *Canva*. Es fundamental que las instituciones educativas inviertan en infraestructura tecnológica y proporcionen formación continua tanto a profesores como a estudiantes para asegurar que se obtienen resultados positivos. Además, es necesario desarrollar políticas inclusivas que garanticen el acceso equitativo a la tecnología para todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico. Asimismo, la integración efectiva de *Canva* en el currículo educativo requiere una planificación cuidadosa y una alineación con los objetivos de aprendizaje. Los docentes deben asegurarse de que las actividades diseñadas con esta herramienta estén estrechamente vinculadas con los objetivos pedagógicos y que contribuyan al desarrollo de las competencias lingüísticas y académicas de los estudiantes. La evaluación continua y la retroalimentación son esenciales para ajustar y mejorar las estrategias de enseñanza basadas en *Canva*.

El presente estudio ha identificado varias áreas que pueden beneficiarse de una investigación más profunda, como pueden ser investigaciones que comparen el uso de *Canva* con otras herramientas tecnológicas en la enseñanza de EFL para determinar cuáles son las más efectivas en diferentes contextos y para diversos objetivos de aprendizaje. Además, sería valioso realizar estudios que exploren cómo *Canva* puede ser adaptado a diferentes contextos educativos, asegurando que su implementación sea inclusiva y relevante para todos los estudiantes.

En resumen, *Canva* emerge como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje significativo en las clases de inglés como lengua extranjera. Su capacidad para crear materiales didácticos visualmente atractivos, su impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, y su contribución al desarrollo de habilidades del siglo XXI lo convierten en un recurso extremadamente valioso para los docentes. Sin embargo, para maximizar su potencial, es crucial abordar los desafíos relacionados con el acceso a la tecnología y la formación docente. Con una implementación adecuada y un apoyo continuo, *Canva* tiene el potencial de transformar la enseñanza de EFL, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje rica, dinámica y significativa.

## 6. Referencias

- Al-Jarf, R. (2014). Social networks and creative writing in EFL. En Lim, H. y Sudweeks, F. (Eds.). *Innovative methods and technologies for electronic discourse analysis* (pp. 144-168). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6046-5.ch008>
- Alwasilah, A. C. (2015). Improving students' vocabulary mastery through visual learning: A classroom action research. *Journal of Language Teaching and Research*, 6(3), 513-519. <https://doi.org/10.17507/jltr.0603.05>
- Anderson, J. R. (2000). *Learning and memory: An integrated approach*. Wiley.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01386.x>
- Chapelle, C. A. y Sauro, S. (2017). *The handbook of technology and second language teaching and learning*. Wiley-Blackwell.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Dudenev, G. y Hockly, N. (2012). *How to teach English with technology*. Pearson Education.
- Editorial eLearning. (s.f.). *¿Qué es una infografía?* Editorial eLearning. <https://editorialelearning.com/blog/que-es-una-infografia/>
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. En Bonk, C. J. y Graham, C. R. (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer Publishing. <https://doi.org/10.1111/j.1936-8726.2006.tb00096.x>
- Hadi, M. S., Izzah, L. y Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva application to enhance students' writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228-235. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3533>
- Hubbard, P. (2013). Making CALL work: An evolving instructional architecture. En M. Thomas, H. Reinders y M. Warschauer (Eds.), *Contemporary computer-assisted language learning* (pp. 1-22). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781474247203.ch-001>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (2008). *Cooperation in the classroom*. Interaction Book Company.
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205-218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Kukulka-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165. <https://doi.org/10.1017/S0958344009000202>

- Lin, C. H. y Lan, Y. J. (2015). Language learning in virtual reality environments: Past, present, and future. *Educational Technology & Society*, 18(4), 486-497. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.4.486>
- Martínez, M. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 7(14), 28-32. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/6112>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Novak, J. D. (2010). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. Routledge.
- Pedroso, P., Alvarado, D. y López, M. (2023). Collaborative learning through digital tools: The impact of Canva on student engagement and interaction. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 45-60. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10045-6>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Ramírez, L. E. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao* [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89634>
- Reinders, H. y Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000226>
- Ruiz-Loor, L. G. y Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Savignon, S. J. (2002). *Interpreting Communicative Language Teaching: Contexts and Concerns in Teacher Education*. Yale University Press.
- Stanley, G. (2013). *Language Learning with Technology: Ideas for Integrating Technology in the Classroom*. Cambridge University Press.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12, 257-285. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202\\_4](https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2003). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. The MIT Press.
- Yundayani, A., Susilawati, S. y Chairunnisa, C. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 169-176. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE>

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

**Financiación:** Esta investigación no ha recibido financiación externa.

**Agradecimientos:** El presente texto nace de la curiosidad pedagógica e innovación educativa, fomentadas y potenciadas tanto en la Universidad Internacional de Valencia como en la Universidad Isabel I.

**Conflicto de intereses:** No hay conflicto de intereses.

### AUTOR:

**Sandra Moro Ramos**

Universidad Internacional de Valencia (VIU) y Universidad Isabel I (UI1).

Docente con una amplia experiencia en educación y formación docente, destacándose por su dedicación y compromiso en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Lleva ejerciendo como maestra de Lengua Extranjera (Inglés) en Educación Primaria veinte años. En el ámbito universitario, es profesora del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria en la Universidad Isabel I y en la Universidad Internacional de Valencia (VIU), impartiendo docencia en esta última también en el Grado de Educación Infantil. Además, complementa su labor didáctica con la investigación, habiendo escrito varios artículos relativos a la enseñanza del inglés como lengua extranjera y el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). Su trayectoria refleja un enfoque práctico en la educación y formación docente.

[sandra.moro@professor.universidadviu.com](mailto:sandra.moro@professor.universidadviu.com), [sandra.moro@ui1.es](mailto:sandra.moro@ui1.es)

**Índice H:** 1

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0002-2351-7059>

**ResearchGate:** <https://www.researchgate.net/profile/Sandra-Moro-3>