

EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES CANVA Y KAHOOT! COMO RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Marciel Ferreira Silva
Universidade Federal do Pará (UFPA)
E-mail: silvamarciel06@gmail.com
Prof.^a Dra. Lorena Lopes de Freitas

RESUMEN

El uso de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) ha transformado significativamente las prácticas pedagógicas en la educación contemporánea, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. En este contexto, el presente artículo tiene como objetivo analizar las contribuciones de las herramientas digitales Canva y Kahoot! como recursos didácticos en la enseñanza del español como lengua extranjera en la educación básica. Metodológicamente, se trata de una investigación de carácter bibliográfico, con enfoque cualitativo y carácter descriptivo, fundamentada en autores como Kenski (2007), Moran (2015), Moura Filho (2010), Cantini (2006) y Tajra (2012), complementada con reflexiones derivadas de una experiencia formativa relacionada con la aplicación de estas herramientas. Los resultados evidencian que el uso pedagógico de Canva y Kahoot! favorece la motivación, la interacción y el protagonismo del estudiantil y el desarrollo de competencias digitales y comunicativas. Se concluye que la incorporación consciente y planificada de estas herramientas puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del español, siempre que su utilización considere las características del contexto educativo y los objetivos pedagógicos.

Palabras clave:

Tecnologías digitales; Enseñanza del español; Canva; kahoot!; Educación básica.

RESUMO

O uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) tem transformado significativamente as práticas pedagógicas na educação contemporânea, especialmente no ensino de línguas estrangeiras. Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições das ferramentas digitais Canva e Kahoot! como recursos didáticos no ensino de espanhol como língua estrangeira nos anos finais do ensino fundamental. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico, com abordagem qualitativa e caráter descritivo, fundamentada em autores como Kenski (2007), Moran (2015), Moura Filho (2010), Cantini (2006) y Tajra (2012), complementada por reflexões decorrentes de uma experiência formativa relacionada à aplicação dessas ferramentas. Os resultados evidenciam que o uso pedagógico do Canva e do Kahoot! favorece a motivação, a interação e o protagonismo do estudantil e o desenvolvimento de competências digitais e comunicativas. Conclui-se que a incorporação consciente e planejada dessas ferramentas pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem do espanhol, desde que sua utilização considere as características do contexto educacional e os objetivos pedagógicos

Palavras-chave:

Tecnologias digitais; Ensino de espanhol; Canva; Kahoot! ; Ensino fundamental.

1. CONSIDERACIONES INICIALES

En las últimas décadas, la sociedad ha experimentado una evolución constante, reflejada principalmente en el ámbito educativo. Este sector ha atravesado importantes transformaciones impulsadas por el acelerado avance de las tecnologías digitales, las cuales han modificado no solo el acceso a la información, sino también las formas de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, los estudiantes actuales interactúan con el conocimiento de manera más inmediata y dinámica, lo que exige una constante actualización de las metodologías pedagógicas. Bajo esta perspectiva, el uso de recursos digitales como Canva y Kahoot! en la enseñanza del español se presenta como una alternativa pertinente para promover prácticas pedagógicas más dinámicas, interactivas y significativas.

En este sentido, el uso de estas herramientas se alinea con la Base Nacional Común Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), especialmente con la competencia general 5, que destaca la importancia del uso ético, crítico y reflexivo de las tecnologías digitales en la educación básica. Dicho documento propone una participación más activa de los estudiantes en prácticas sociales y culturales, favoreciendo un aprendizaje más significativo mediante la integración de recursos tecnológicos en el proceso educativo. Además, la BNCC enfatiza la necesidad de desarrollar competencias que permitan al estudiante no solo consumir información, sino también producirla, analizarla y utilizarla de manera responsable en diferentes contextos.

Asimismo, para que la revolución tecnológica tenga un impacto positivo en el aprendizaje, es fundamental que los docentes adapten sus metodologías y prácticas pedagógicas a las nuevas demandas educativas. Según Cantini et al. (2006), el profesor no debe limitarse a transmitir contenidos, sino también actuar como mediador del aprendizaje, orientando a los estudiantes en un contexto marcado por constantes innovaciones tecnológicas. Este papel mediador implica la capacidad de seleccionar, adaptar e integrar herramientas digitales de manera pedagógicamente intencionada, promoviendo experiencias de aprendizaje más significativas.

Desde esta perspectiva, este estudio surge de la necesidad de integrar las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) en la enseñanza del español como lengua extranjera, constituyendo una oportunidad para renovar las prácticas pedagógicas tradicionales. En este escenario, herramientas como Canva y

Kahoot! se destacan por su accesibilidad, facilidad de uso y potencial didáctico, además de favorecer el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Bajo este supuesto, la pregunta que orienta la presente investigación es: ¿De qué manera el uso de Canva y Kahoot! puede favorecer la enseñanza del español en el contexto de la educación básica? Esta cuestión surge de la necesidad de comprender cómo los recursos digitales pueden contribuir a mejorar la calidad del proceso educativo, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Por consiguiente, este trabajo tiene como objetivo general describir el uso de las herramientas digitales Canva y Kahoot! como recursos didácticos en la enseñanza del español en la educación básica. Como objetivos específicos se pretende: describir el papel de las tecnologías digitales en la educación; analizar el uso de Canva y Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje; e identificar las contribuciones de estas herramientas en la enseñanza del español.

Para alcanzar esos objetivos, el presente trabajo se caracteriza como una investigación de carácter bibliográfico, con enfoque cualitativo y descriptivo, desarrollada a partir del análisis de libros y producciones académicas relacionadas con el uso de las tecnologías digitales en el contexto educativo, especialmente en la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE). Asimismo, la investigación adopta un enfoque cualitativo, comprendido, según Moura Filho (2010), como un proceso que considera la realidad construida socialmente y la relación entre el investigador y el objeto de estudio. Otro aspecto relevante es que la investigación incorpora reflexiones derivadas de una experiencia formativa desarrollada durante la formación inicial docente, en la que se utilizó Canva para la presentación de contenidos y Kahoot! para la revisión de los temas abordados. Lo que complementó el análisis bibliográfico, permitiendo ilustrar las posibilidades de aplicación de los recursos digitales en un contexto educativo.

Desde esta perspectiva, se busca reflexionar sobre las contribuciones pedagógicas de herramientas digitales como Canva y Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español. Para el desarrollo de la discusión teórica, se utilizarán autores que abordan las tecnologías digitales en la educación y la formación docente, entre ellos Kenski (2007), Moran (2015), Tajra (2012) y Cantini et al. (2006), cuyas contribuciones permiten fundamentar la importancia de una educación mediada por tecnologías de forma crítica, reflexiva y pedagógicamente intencionada.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Las tecnologías en la educación

En el contexto de una sociedad marcada por las transformaciones digitales, las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) se presentan como herramientas fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que su incorporación en el ámbito educativo ha favorecido nuevas formas de construcción del conocimiento, especialmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. Este escenario implica una redefinición de las prácticas pedagógicas tradicionales, en las que el acceso a la información deja de ser un proceso unidireccional y pasa a constituirse como una experiencia más interactiva, colaborativa y dinámica. Tal como señala Kenski (2007):

La escuela debe aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías para impulsar la educación porque el uso adecuado de las TIC promueve potencialmente la interacción en el proceso educativo, permitiendo cambiar la relación alumno-profesor para facilitar la comprensión, el intercambio y la construcción del conocimiento, ya que, también con ellos, ambos pueden aprender juntos (KENSKI, 2007, p. 86, traducción nuestra).¹

En esta perspectiva, se entiende que las tecnologías no deben ser consideradas únicamente como instrumentos auxiliares, sino como elementos integrados al proceso educativo, capaces de transformar las formas de enseñar y aprender. En este sentido, autores como Moran (2015) argumentan que la formación docente debe ir más allá de un simple dominio técnico de las tecnologías, incorporando un enfoque pedagógico y crítico que permita al profesor comprender su potencial didáctico. Así, el educador desempeña el papel de mediador del aprendizaje en el entorno tecnológico, desarrollando prácticas más creativas, significativas y centradas en los estudiantes.

Del mismo modo, Tajra (2012) sostiene que el docente debe estar abierto a los cambios y asumir una nueva postura como facilitador y coordinador del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo capaz de adaptarse a las transformaciones

¹ A escola deve aproveitar as oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias para impulsionar a educação, pois o uso adequado das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) promove potencialmente a interação no processo educativo, permitindo transformar a relação entre aluno e professor para facilitar a compreensão, o intercâmbio e a construção do conhecimento, visto que, por meio delas, ambos também podem aprender juntos

educativas mediante una actuación dinámica y flexible. Esta visión implica que el profesor no solo utilice recursos tecnológicos, sino que también reflexione sobre su aplicación pedagógica, buscando estrategias que favorezcan la participación activa del estudiante y el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas.

En la misma línea de pensamiento, Cantini et al. (2006) afirma que:

El docente necesita desmitificarse y buscar utilizarlas como herramientas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y, para ello, es necesario contar con una capacitación constante por parte del personal docente, ya que a través de un manejo adecuado de las tecnologías disponibles podremos hacer que allí haya una mayor interacción entre profesor alumno y alumno-alumno y el aprendizaje no se restringirá solo a las aulas, sino más bien incorporados a la propia realidad del alumno. (CANTINI et al., 2006, p. 882, traducción nuestra).²

A partir de estas contribuciones teóricas, se comprende que la integración de las TDIC en la educación no se limita a la incorporación de recursos digitales, sino que implica una transformación en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el uso pedagógico de las tecnologías favorece la construcción de ambientes más participativos, en los cuales el estudiante asume un rol más activo en su propio aprendizaje.

En esta línea, la incorporación de herramientas digitales como Canva y Kahoot! puede contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas más dinámicas e interactivas, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y promoviendo nuevas posibilidades para la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE). Además, estas herramientas permiten aproximar los contenidos escolares a la realidad digital de los estudiantes, fortaleciendo el vínculo entre educación, tecnología y contexto social.

2.2 Kahoot! y la gamificación en la enseñanza del español como Lengua Extranjera

Según el sitio oficial, Kahoot! es una empresa global dedicada al desarrollo de plataformas de aprendizaje y participación, cuyo objetivo es fortalecer y maximizar el potencial de aprendizaje de diversos públicos, como niños, estudiantes y

² O docente precisa desmistificar o uso das tecnologias e buscar utilizá-las como ferramentas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, é necessário que haja uma formação contínua por parte do corpo docente, pois, por meio de um uso adequado das tecnologias disponíveis, será possível promover uma maior interação entre professor e aluno e entre os próprios alunos. Dessa forma, a aprendizagem não ficará restrita apenas à sala de aula, mas estará integrada à própria realidade do estudante.

profesionales. La plataforma fue fundada en 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, en colaboración con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU), y se hizo de acceso público en 2013 (KAHOOT!,2026). Su expansión internacional se relaciona con la creciente necesidad de incorporar herramientas digitales que favorezcan metodologías activas en el ámbito educativo.

Kahoot! se caracteriza por ser una plataforma de aprendizaje basada en la gamificación, ampliamente utilizada como recurso didáctico en diferentes niveles de enseñanza. En este enfoque, se incorporan elementos lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes. Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación permite transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas e interactivas, en las que el estudiante asume un papel activo en la construcción de su aprendizaje.

En el contexto de la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE), especialmente en la educación básica, la gamificación se presenta como una estrategia didáctica relevante, ya que facilita la práctica de contenidos lingüísticos como vocabulario, estructuras gramaticales y comprensión de forma lúdica e interactiva. Este tipo de recurso contribuye a reducir la ansiedad del estudiante frente al aprendizaje de una lengua extranjera y favorece un ambiente más motivador y participativo en el aula.

En la práctica, el maestro puede utilizar el Kahoot! para desarrollar cuestionarios interactivos sobre vocabulario, comprensión lectora, conjugación verbal o expresiones idiomáticas trabajadas en clase. Al finalizar una clase didáctica, la herramienta puede emplearse como una actividad de revisión y evaluación formativa, permitiendo que los estudiantes consoliden los contenidos de manera dinámica, mientras el docente identifica las principales dificultades de aprendizaje y adapta sus estrategias pedagógicas cuando sea necesario.

Asimismo, Kahoot! permite que docentes e instituciones creen, compartan y desarrollen actividades interactivas, contribuyendo al fortalecimiento del aprendizaje y a la mejora de los resultados educativos. Su flexibilidad posibilita la adaptación a diferentes contenidos curriculares, lo que lo convierte en un recurso útil para la enseñanza de lenguas extranjeras en contextos escolares.

La plataforma ofrece planes gratuitos y de pago, que varían según las funcionalidades disponibles, y dispone de diversos recursos que pueden aplicarse en diferentes áreas curriculares. Entre sus principales funcionalidades se encuentran la

creación de cuestionarios interactivos (quiz), preguntas de opción múltiple, actividades de verdadero o falso, respuestas escritas y rompecabezas. Asimismo, permite la realización de encuestas, votaciones y la recopilación de opiniones de los participantes, lo que amplía las posibilidades de evaluación formativa en el proceso educativo.

En este sentido, el uso de herramientas como Kahoot! se relaciona con las propuestas de Moran (2015), quien destaca la importancia de incorporar metodologías innovadoras y tecnologías digitales capaces de promover una participación más activa de los estudiantes en el proceso educativo. En la enseñanza del español como Lengua Extranjera, este tipo de herramientas contribuye no solo a la motivación, sino también al desarrollo de competencias comunicativas, digitales y cognitivas, en consonancia con las demandas de la educación contemporánea.

2.2.1 Kahoot! como recurso pedagógico

Kahoot! es una plataforma digital de aprendizaje basada en juegos, utilizada para la creación de actividades como encuestas y cuestionarios interactivos. Su uso en el contexto educativo se ha destacado por promover una mayor participación de los estudiantes y por hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico e interactivo. Además, la herramienta permite la aplicación de actividades tanto en entornos presenciales como virtuales, lo que amplía sus posibilidades pedagógicas en diferentes contextos escolares.

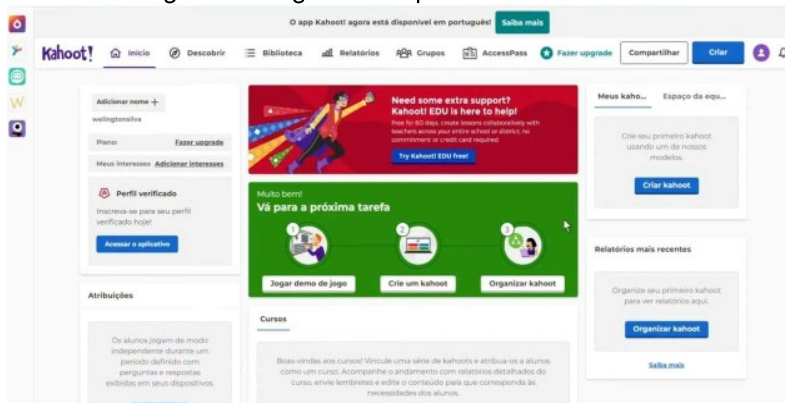
Imagen 1 – Página inicial de la plataforma Kahoot!



Fuente: Kahoot (2026)

El acceso a la plataforma se realiza a través del sitio web oficial o mediante una aplicación para dispositivos móviles, siendo necesaria una conexión a internet. Su interfaz es intuitiva y organizada, lo que facilita su uso tanto por parte de docentes como de estudiantes con distintos niveles de familiaridad con recursos digitales, lo que la convierte en una herramienta accesible para la educación básica.

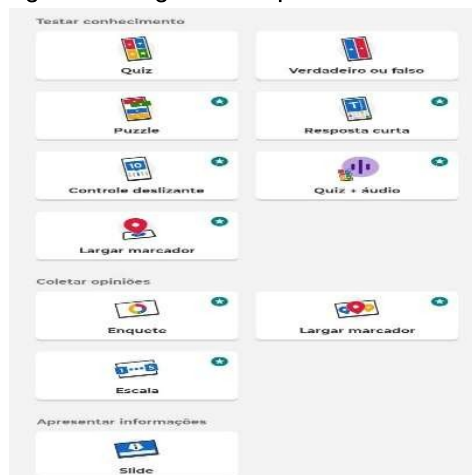
Imagen 2 – Página de la plataforma Kahoot!.



Fuente: Kahoot! (2026)

En el contexto de la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE), especialmente en la educación básica, Kahoot! adquiere una relevancia pedagógica significativa, ya que permite trabajar contenidos lingüísticos de forma lúdica e interactiva. A través de sus actividades, es posible reforzar el aprendizaje de vocabulario, estructuras gramaticales y comprensión de contenidos, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades comunicativas en la lengua meta.

Imagen 3 – Página de la plataforma Kahoot!

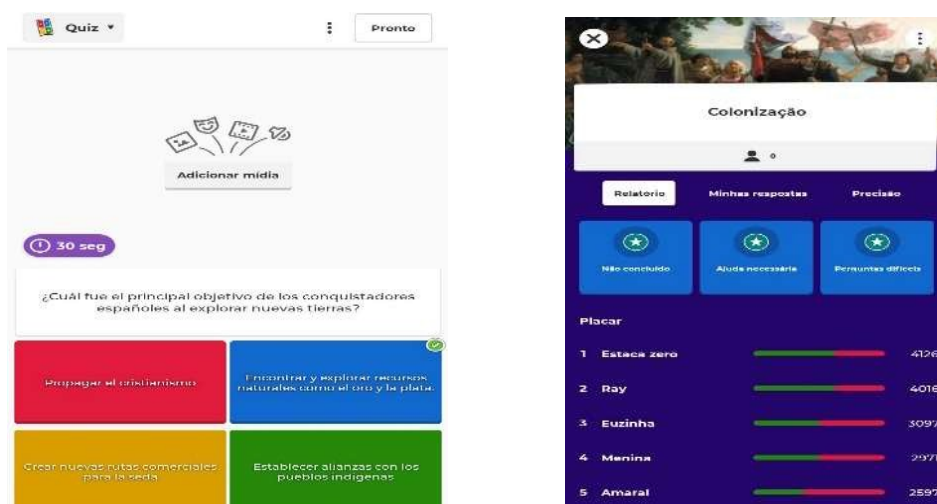


Fuente: Kahoot (2026)

Asimismo, el uso de esta plataforma contribuye a reducir la ansiedad común en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que transforma la evaluación tradicional en una experiencia más dinámica y motivadora. Este aspecto resulta especialmente importante en el proceso de enseñanza del español, donde la interacción y la práctica constante son fundamentales para la adquisición de la lengua.

Además, la herramienta permite al docente realizar un seguimiento del desempeño de los estudiantes en tiempo real, identificando dificultades y ajustando las estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades del grupo. De este modo, Kahoot! se consolida no solo como un recurso de evaluación formativa, sino también como un instrumento de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Imagen 4 – Página de la plataforma Kahoot!



Fuente: Kahoot (2026)

Finalmente, la plataforma presenta los resultados de las actividades, lo que posibilita al docente analizar el rendimiento de los estudiantes y obtener información relevante para la evaluación del aprendizaje, contribuyendo al seguimiento continuo del progreso del alumnado de manera sistemática.

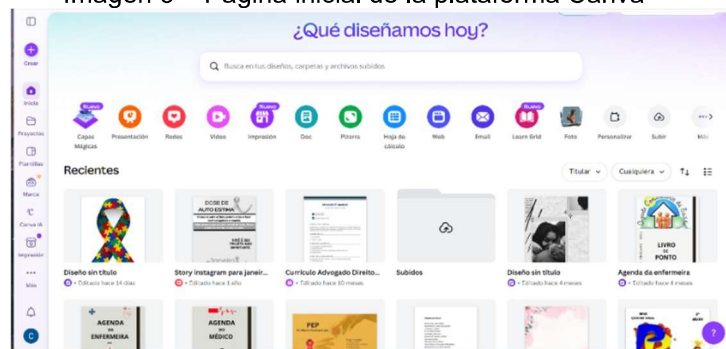
2.3 Canva como herramienta digital

En 2012, tres estudiantes universitarios australianos —Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams— identificaron que el diseño gráfico era un proceso complejo para la mayoría de las personas. A partir de esta necesidad, desarrollaron Canva, una plataforma digital de diseño en línea que busca simplificar la creación de

materiales visuales, haciéndola más accesible, intuitiva y adaptable a diferentes contextos de uso, incluidos los educativos. (CANVA,2026).

Canva es una herramienta digital de diseño gráfico que facilita la producción de diversos materiales visuales. Gracias a su interfaz intuitiva y a la amplia disponibilidad de plantillas y elementos gráficos, permite la elaboración de contenidos para redes sociales, presentaciones y recursos educativos de manera práctica y accesible. En el ámbito educativo, esta característica resulta especialmente relevante, ya que contribuye a la diversificación de estrategias didácticas y al desarrollo de recursos más atractivos para los estudiantes de educación básica.

Imagen 5 – Página inicial de la plataforma Canva



Fuente: Canva (2026)

A través de esta herramienta es posible editar imágenes y videos, incorporar textos, elementos gráficos y animaciones, así como trabajar de forma colaborativa en tiempo real. Estas funcionalidades amplían las posibilidades pedagógicas del docente de español como Lengua Extranjera (ELE), favoreciendo la creación de clases más dinámicas, visuales e interactivas, en las que el estudiante participa de forma más activa en la construcción del conocimiento.

Imagen 6 – Editor de diseños de Canva



Fuente: Canva (2026)

Asimismo, en el contexto de la enseñanza del español, Canva puede ser utilizada por los estudiantes como recurso para la creación de infografías, historietas, presentaciones y materiales escritos. Estas actividades favorecen el desarrollo de la expresión escrita, la comprensión de contenidos y la creatividad en la lengua meta, además de promover el aprendizaje significativo a través de la producción de materiales propios.

Imagen 7 – Ejemplo de plantilla educativa en Canva



Fuente: Canva (2026)

Una posible aplicación de Canva para la enseñanza de ELE, consiste en la elaboración de infografías, presentaciones o carteles digitales sobre temas relacionados con la lengua y la cultura de los países hispanohablantes. Los estudiantes pueden crear materiales sobre las festividades, la gastronomía, las variantes lingüísticas o los aspectos geográficos de los países donde hablan español. Favoreciendo el desarrollo de la expresión escrita, la creatividad y las competencias digitales, al tiempo que promueven un aprendizaje más significativo y contextualizado con la educación contemporánea.

2. CONTRIBUCIONES PEDAGÓGICAS DE CANVA Y KAHOOT!

Se entiende que las herramientas digitales Canva y Kahoot! pueden contribuir significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje del español como Lengua Extranjera (ELE), en la medida en que promueven un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Su incorporación en el contexto educativo implica una ruptura progresiva con modelos tradicionales de enseñanza centrados exclusivamente en la transmisión de contenidos, en los cuales el docente ocupa un papel central y el estudiante una postura pasiva. En contraste, estas herramientas

favorecen un enfoque pedagógico en el que el estudiante asume un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje. Esta perspectiva es respaldada por Moran (2015) y Kenski (2007), quienes destacan el potencial de las tecnologías digitales para la implementación de metodologías más activas, participativas y centradas en el estudiante.

Este planteamiento también se articula con la Base Nacional Común Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), especialmente en su Competencia General 5, que enfatiza el uso crítico, reflexivo y ético de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, la integración de recursos digitales en la educación básica no se limita al uso instrumental de la tecnología, sino que contribuye al desarrollo de competencias digitales, comunicativas, cognitivas y socioemocionales, promoviendo una formación integral del estudiante acorde con las exigencias de la sociedad contemporánea y con las nuevas formas de interacción mediadas por lo digital.

En el caso de Canva, se trata de una herramienta que posibilita la creación de materiales visuales diversos, tales como presentaciones, infografías, historietas y actividades didácticas. En la enseñanza del español como lengua extranjera, su uso favorece la comprensión de contenidos lingüísticos como el vocabulario, las estructuras gramaticales y los aspectos culturales de la lengua meta. Asimismo, estimula la creatividad, la organización del pensamiento y la producción escrita, permitiendo que el estudiante no solo consuma información, sino que también produzca materiales en la lengua extranjera. Estas características se alinean con las propuestas de Tajra (2012), quien destaca el papel de las tecnologías digitales como apoyo a prácticas pedagógicas innovadoras, creativas y contextualizadas.

Por su parte, Kahoot! se destaca como una herramienta basada en la gamificación, que utiliza cuestionarios interactivos como estrategia para promover la participación activa de los estudiantes. En el contexto del aprendizaje del español, esta dinámica favorece la práctica de vocabulario, la comprensión de estructuras gramaticales y la consolidación de contenidos de forma lúdica. Además, la retroalimentación inmediata proporcionada por la plataforma contribuye al proceso de evaluación formativa, permitiendo al docente identificar dificultades y ajustar sus estrategias pedagógicas de manera más precisa. Este enfoque se relaciona con lo señalado por Moran (2015), quien enfatiza la importancia de metodologías activas en la construcción de aprendizajes más significativos.

En conjunto, Canva y Kahoot! favorecen la construcción de un aprendizaje más significativo en la enseñanza del español como Lengua Extranjera, al integrar elementos visuales, interacción, gamificación y producción activa del conocimiento. Su uso en el aula responde a las demandas de la educación contemporánea, en la medida en que aproxima el proceso de enseñanza a la realidad digital de los estudiantes, fortaleciendo su participación y motivación. De este modo, su implementación se alinea con los principios de la BNCC (BRASIL, 2017), que promueve el uso pedagógico de las tecnologías como un componente esencial para la formación integral del estudiante en la educación básica.

4. REFLEXIONES PEDAGÓGICAS DERIVADAS DE EXPERIENCIAS FORMATIVAS CON CANVA Y KAHOOT!.

Las transformaciones tecnológicas presentes en la sociedad contemporánea han influido directamente en el ámbito educativo, haciendo que las herramientas digitales sean cada vez más utilizadas en las prácticas pedagógicas. En la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE), recursos como Canva y Kahoot! pueden contribuir a clases más dinámicas y participativas, favoreciendo la interacción y el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante actividades desarrolladas en el contexto de la formación universitaria, fue posible observar algunas contribuciones pedagógicas relacionadas con el uso de estas herramientas digitales. En una propuesta didáctica basada en metodologías innovadoras, se trabajó el tema “La formación de la lengua española” mediante el uso combinado de Canva y Kahoot!.

En un primer momento, Canva fue utilizado para presentar el contenido de forma visual e interactiva. A través de imágenes, mapas, infografías y elementos multimodales, la explicación se volvió más organizada y atractiva, facilitando la comprensión del tema por parte de los estudiantes. El uso de recursos visuales permitió que la clase fuera menos expositiva y más dinámica.

Esta experiencia corrobora las contribuciones señaladas por Moran (2015), quien defiende la incorporación de metodologías innovadoras capaces de favorecer una participación más activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. De este modo, el uso de los recursos visuales y multimodales posibilitó una mayor interacción

con el contenido trabajado, en consonancia con las perspectivas de Kenski (2007) sobre el potencial pedagógico de las tecnologías digitales.

Posteriormente, se utilizó Kahoot! como actividad de revisión del contenido trabajado. Para participar en la dinámica, los estudiantes accedieron a la plataforma a través de sus dispositivos móviles, crearon perfiles y seleccionaron avatares, demostrando interés y participación activa.

Durante el desarrollo del juego, se observó una mayor interacción entre los estudiantes, además de un ambiente de entusiasmo y participación. La dinámica de la plataforma, que considera tanto las respuestas correctas como el tiempo de respuesta, hizo que la actividad fuera más envolvente y motivadora. A partir de esta experiencia, fue posible reflexionar sobre cómo el uso de herramientas digitales puede favorecer la enseñanza de ELE, contribuyendo a un aprendizaje más interactivo, colaborativo y significativo.

La experiencia también permitió evidenciar que los estudiantes participaron activamente en las tareas propuestas y demostraron interés por la dinámica de las herramientas digitales. Canva facilitó la organización y la presentación visual de los contenidos, mientras que Kahoot! promovió una mayor interacción y colaboración entre los participantes durante la revisión del tema. Además, la herramienta facilitó la evaluación del desempeño de los estudiantes en relación con los contenidos abordados, proporcionando retroalimentación inmediata y permitiendo identificar los aspectos que requerían mayor atención por parte del docente. Por consiguiente, se observó que algunos alumnos presentaron dificultades relacionadas con el acceso a internet y con el uso de dispositivos móviles, lo que exigió la reorganización de la actividad, formando parejas para garantizar la participación de todos, evidenciando la importancia de adaptar las estrategias didácticas a la realidad de la escuela y de los estudiantes.

Con eso, los resultados observados durante la actividad permiten reflexionar sobre el papel del docente como mediador del aprendizaje, tal como señalan Kenski (2007), Tajra (2012) y Cantini et al. (2006), quienes destacan la importancia de que el profesorado incorpore las tecnologías digitales de manera crítica, reflexiva y pedagógicamente planificada.

5. ESTRATEGÍAS OFFLINE PARA LA ENSEÑANZA DE ELE

5.1 Adaptación del uso de Kahoot! sin acceso a internet

Considerando las limitaciones de acceso a internet en muchas escuelas públicas, especialmente en contextos de educación básica, se propone la adaptación de la herramienta Kahoot! a una versión fuera de línea. Esta necesidad surge de la realidad educativa en la que, en muchos casos, no se dispone de recursos tecnológicos suficientes para la implementación constante de plataformas digitales, lo que exige la búsqueda de alternativas pedagógicas accesibles e inclusivas.

En esta propuesta, las actividades se desarrollan mediante carteles, tarjetas y materiales reciclables, en los cuales el docente actúa como mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, presentando las preguntas y organizando la participación de los estudiantes de manera dinámica e interactiva, simulando la lógica del juego digital. De esta forma, se mantiene el carácter lúdico y participativo de la herramienta, incluso sin el uso de dispositivos electrónicos.

Esta adaptación permite conservar los principios fundamentales de la gamificación, como la motivación, la competencia sana y la participación activa del alumnado, adaptándolos a un contexto no digital. Además, favorece la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades comunicativas en la lengua española, ya que promueve el trabajo colaborativo y la participación oral durante las actividades.

Esta propuesta tiene como objetivo promover la participación activa de los estudiantes y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como Lengua Extranjera (ELE), incluso en contextos con limitaciones tecnológicas, garantizando así una práctica pedagógica más flexible, inclusiva y adaptada a la realidad escolar.

6. CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo de este trabajo, se analizó el uso de las herramientas digitales Canva y Kahoot! como recursos didácticos en la enseñanza del español como Lengua Extranjera (ELE), a partir de una revisión bibliográfica y reflexiva. Este proceso permitió comprender el papel de las tecnologías digitales en la educación, así como las potencialidades pedagógicas de estas herramientas en el contexto de la educación básica.

En el desarrollo del estudio, se evidenció que el uso de Canva y Kahoot! puede contribuir a la dinamización de las clases de español, favoreciendo la participación activa de los estudiantes, el interés por los contenidos y la construcción de un aprendizaje más significativo, en consonancia con lo señalado por Moran (2015) y Kenski (2007) sobre el potencial de las tecnologías digitales en la educación contemporánea. Asimismo, se constató que estas herramientas están relacionadas con metodologías más activas, centradas en el estudiante y orientadas al desarrollo de competencias digitales.

De esta manera, los análisis realizados a lo largo del trabajo permitieron alcanzar los propósitos de la investigación, en la medida en que se comprendió el papel de las tecnologías digitales en la enseñanza del español, se examinó el uso pedagógico de Canva y Kahoot! y se identificaron sus contribuciones al proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, también se reconocen limitaciones importantes, especialmente en lo que se refiere al acceso a internet y a recursos tecnológicos en muchas escuelas públicas, lo que exige reflexionar sobre la necesidad de adaptar estrategias didácticas que garanticen una educación más inclusiva y equitativa.

Finalmente, se concluye que Canva y Kahoot! poseen un importante potencial pedagógico para la enseñanza de ELE, siempre que sean utilizados de manera planificada, crítica y con intencionalidad educativa, contribuyendo a un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo.

Cabe destacar que, es importante reconocer que la incorporación de las tecnologías digitales en el contexto educativo también presenta algunas limitaciones. Entre los principales se encuentran la falta de acceso a internet de calidad, la escasez de dispositivos tecnológicos en muchas escuelas públicas, las desigualdades en el acceso a los recursos digitales y la necesidad de formación continua del profesorado para integrar estas herramientas de manera pedagógica.

Además, es importante señalar que la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza del español no debe entenderse como un fin en sí mismo, sino como parte de un proceso pedagógico que requiere planificación e intencionalidad educativa. En este sentido, el uso de Canva y Kahoot! debe estar articulado con objetivos y estrategias coherentes para que su potencial pedagógico sea aprovechado de forma efectiva.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministerio de Educación. **Base Curricular Común Nacional**. Brasilia, DF: MEC, 2018. Disponible en: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Fecha de consulta: 6 de junio de 2025.

CANTINI, M. C. Et al. **O desafio do professor frente às novas tecnologias**. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DA PUCPR, 6., 2006, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: Champagnat, 2006. P. 875-883. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2006/anaisEvento/docs/CI-081-TC.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2025.

CANVA. **Plataforma de design gráfico online**. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/educacao/. Acesso em 20 de maio 2026.

KAHOOT. **Plataforma de aprendizagem baseada em jogos**. Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 20 de maio 2026

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas – SP: Papirus, 2007.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2015.

MOURA FILHO, A. C. L. **O que há em um nome?** o estado-da-arte da autonomia. Linguagem e Ensino, Pelotas, v.12, n.1, p.253-283, jan./jun. 2010.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. 9. Ed. São Paulo: Érica, 2012.