

Canva

Diseño de materiales didácticos y juegos educativos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Junio 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf19_2019_847-19-134-3

Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos

por Alicia Romero López para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 @elhuertoliterario



La autora de este artículo

Tras @elhuertoliterario se esconde Alicia Romero López, licenciada en Filología Hispánica y Filología Alemana por la Universidad Complutense de Madrid, donde también cursó un Máster en Estudios Literarios y el Máster en Formación del profesorado. Entre 2014 y 2015 se dedicó a la enseñanza de ELE en Alemania. Actualmente trabaja como profesora de Lengua y Literatura Castellana en un centro público de Educación Secundaria mientras completa su doctorado en literatura comparada.



Introducción

Actualmente la tecnología forma parte de nuestras vidas, pero aún más de la de nuestro alumnado. Las relaciones sociales, el acceso al conocimiento, el ocio... están en muchos casos directamente relacionados con las nuevas tecnologías. Por lo tanto, como educadores, ¿por qué no aprovechar todas las herramientas a nuestro alcance para motivarlos?

Con ello no quiero solo hacer referencia al uso de material audiovisual en el aula, plataformas digitales, juegos online o utilización de las redes sociales, sino que considero que también hay que presentar de forma atractiva los materiales de trabajo. En esta era digital prima lo visual y, por ello, no hay mejor manera de acercarnos al alumnado que a través de la utilización de **recursos llamativos y que fomenten el ABJ** (Aprendizaje Basado en Juegos). Para ayudarnos en esta ardua tarea os quiero presentar [Canva](#), una herramienta web que nos ayudará a diseñar materiales deslumbrantes.



La Herramienta

[Canva](#) es una herramienta web de diseño gráfico que tiene dos versiones: una gratuita y otra de pago. La primera de ellas resulta perfecta para la creación de material educativo, ya que la de pago ofrece algunas opciones que no son necesarias como, por ejemplo, cambiar el tamaño de un diseño ya realizado o el pago por diferentes fotos/dibujos de entre los miles que ofrece la plataforma, la mayoría de ellos gratuitos. Para comenzar a usar esta aplicación tan solo tenemos que registrarnos con nuestra dirección de correo electrónico y existe la **posibilidad de utilizarla tanto en su versión web como desde nuestros dispositivos móviles**.

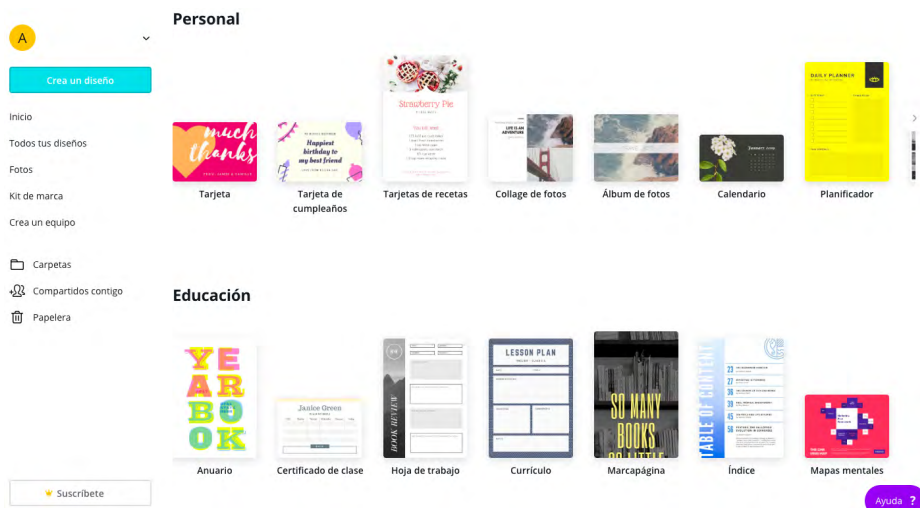


Imagen 1. Pantalla de inicio de la plataforma Canva

Canva ofrece un gran número de plantillas prediseñadas sobre las que podemos crear nuestros propios materiales: coloridas tablas, invitaciones, anuncios, tarjetas, infografías, documentos de muy diversa índole, diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook, etc. Cada una de estas plantillas tiene un tamaño determinado, pero también se nos permite crearlas desde cero, con las medidas que deseemos, así como rediseñar (cambiar colores, tipo de letra, fotografías) de todas aquellas ya existentes.

Además de los diferentes modelos de plantillas, **Canva** también nos ofrece otras herramientas como una **biblioteca de fotos y dibujos gratuitos**, sin derechos de autor, que podemos adjuntar a nuestros materiales, una amplia selección de formas (flechas, contenedores, figuras geométricas...) e incluso nos permite adjuntar nuestras propias imágenes para poder utilizarlas en nuestros diseños.

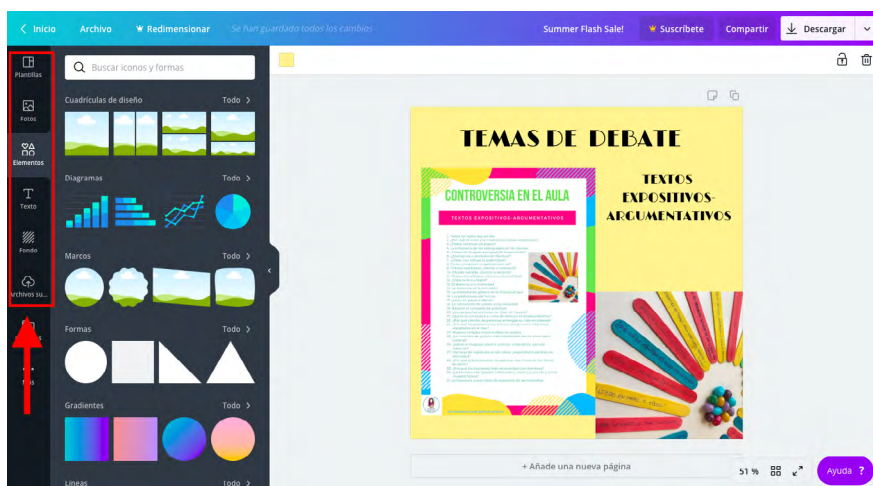


Imagen 2. Pantalla de trabajo de la plataforma Canva



Explicación del uso en el ámbito educativo

Canva nos permite a los profesores crear una innumerable cantidad de materiales y recursos educativos que se adapten a nuestras necesidades y gustos. Es una herramienta muy sencilla e intuitiva de utilizar. Su versión gratuita es muy rica en opciones, y con ella **vamos a poder crear materiales específicos para cada una de las materias y niveles educativos**, dotando al alumnado de recursos atractivos visualmente que fomenten el aprendizaje visual.

A través de esta plataforma podemos crear contenidos de aprendizaje en diversos formatos, que se adapten las diferentes necesidades del aula:



Imagen 3. Juego educativo: bingo de las conjugaciones verbales

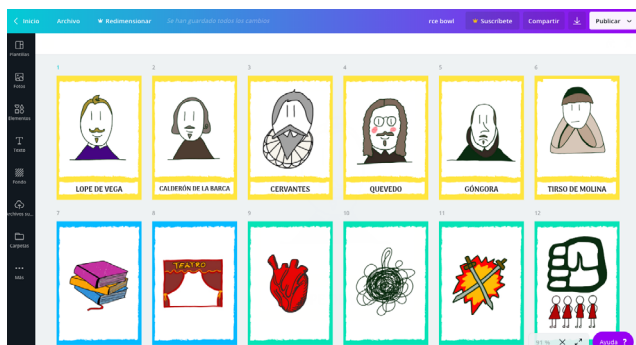


Imagen 4. Juego de cartas literarias ¹

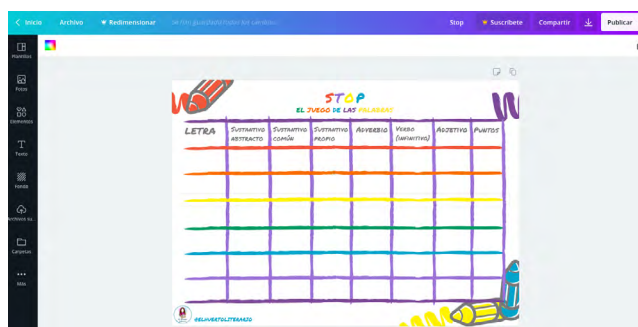


Imagen 5. Juego educativo para practicar los tipos de palabras

▶ **Juegos educativos:** la amplia oferta de plantillas, de tamaños muy variados nos permite crear juegos muy diversos.

▶ **Fichas informativas y de trabajo:** podemos crear fichas para entregar a los alumnos en las que se les explique en qué consiste la tarea y se les den las pautas a seguir.

▶ **Infografías:** documentos que sirven para combinar imágenes representativas de diferentes conceptos y sencillas de entender con elementos textuales, para desarrollar una comunicación basada eminentemente en lo visual.

▶ **Fichas-resumen:** a través de las diferentes plantillas podemos hacer resúmenes esquemáticos y atractivos que condensan la información fundamental de algún tema de interés.

▶ **Diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook:** las redes sociales son parte de la vida de nuestro alumnado, por lo que es importante sacarles el máximo partido posible. Podemos subir tanto los materiales, como las explicaciones de algunas tareas de clase.

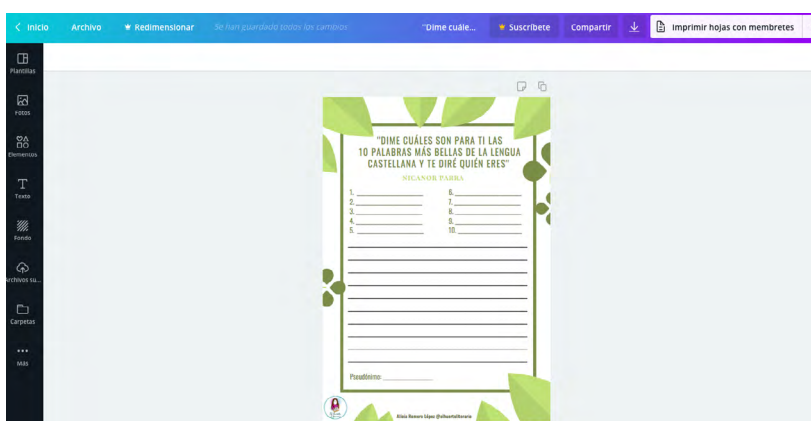


Imagen 6. Juego para trabajar los textos descriptivos, la expresión escrita y la inteligencia emocional

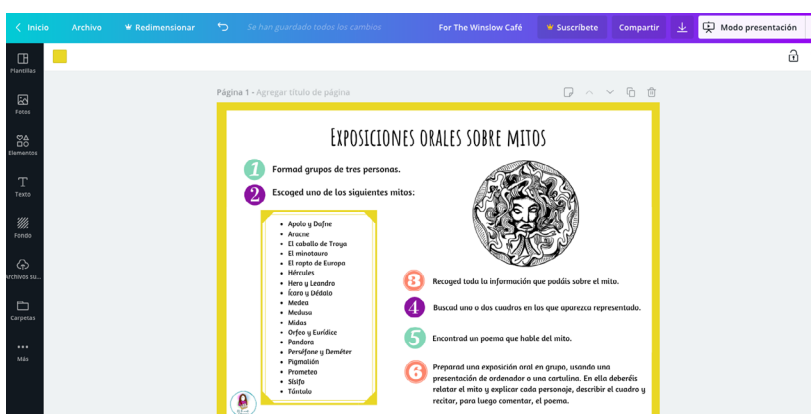


Imagen 7. Ficha para la realización de exposiciones orales sobre mitología

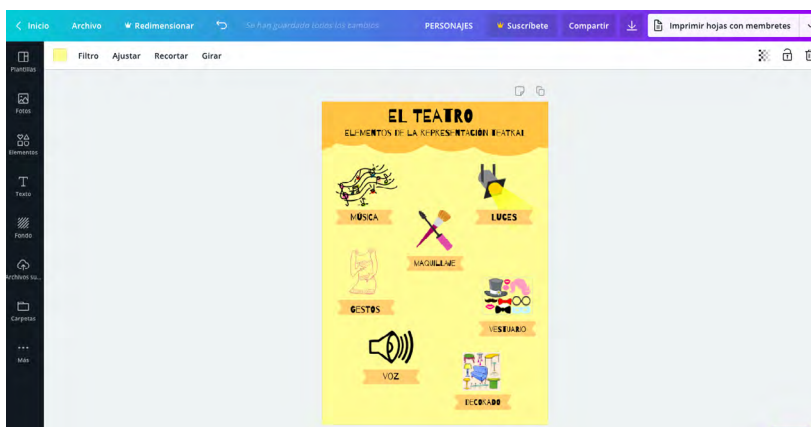


Imagen 8. Infografía sobre los elementos de la representación teatral

¹Los dibujos están hechos a mano, con la aplicación se le da formato a las cartas.



Imagen 9. Ficha-resumen de sintaxis de la oración simple

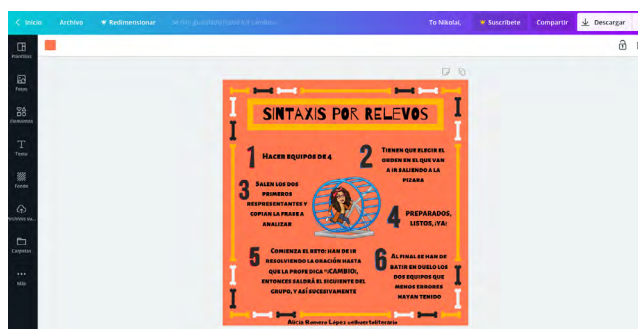


Imagen 10. Infografía explicativa del juego "Sintaxis por relevos"



Metodología y Didáctica Aplicada

El uso de [Canva](#) puede cambiar el entorno educativo, pues nos permite comenzar a trabajar el ABJ. Esta técnica consiste en crear juegos con fines didácticos para lograr los objetivos de aprendizaje. Al usar dinámicas de juego para trabajar los contenidos de nuestra materia, nuestros alumnos consiguen desarrollar destrezas en diferentes áreas de conocimiento. Además, en muchos casos, potenciamos el trabajo cooperativo y las metodologías activas.

Con esta herramienta podemos crear materiales que se adapten a diferentes metodologías y que nos permitan fomentar una forma de trabajo dinámica dentro del aula. Además, y considero que este es uno de los puntos fuertes de [Canva](#), podemos crear infografías, que son de gran utilidad en el aula y que permiten a nuestro alumnado acceder a la información de forma más sencilla.

Por lo tanto podemos hablar de dos grandes objetivos educativos en el uso de esta aplicación:

- ▶ **Introducir el ABJ en nuestras clases**, ofreciendo materiales diversos y llamativos que consigan captar la atención del alumnado y que sigan la premisa de "aprender jugando".
- ▶ **Simplificar el contenido de nuestra materia a través de esquemas, fichas-resumen, o fichas de trabajo**, que clarifiquen, de modo visual y/o esquemático los contenidos o los pasos a seguir para la realización de trabajos. De esta manera, se maximiza la comprensión.



Imagen 11. Opciones para realizar una tarea de escritura creativa

Los materiales creados sirven para acercarnos a todo el alumnado, pues **el componente visual puede ayudar a los alumnos con dificultades de aprendizaje**, lo que contribuye de esta manera a fomentar la igualdad y la inclusión en el aula.

En lo que a su uso en el aula se refiere, podemos trabajar con los materiales impresos, sobre todo en el caso de los juegos, pero también podemos acceder a ellos proyectándolos en la pizarra digital y explicando los contenidos a través de las infografías. Sin embargo, en muchos casos, sobre todo en el de los esquemas visuales, pueden ser los propios alumnos los que describan aquello que ven y entre todos descifren el esquema. Conseguiamos, así, fomentar la autonomía del alumnado y la competencia de aprender a aprender.



Valoración Personal

Considero que [Canva](#) abre al profesorado un mundo de posibilidades creativas, pues a través de esta plataforma podemos desarrollar **materiales muy variados que se adapten, no solo a los contenidos de nuestra materia, sino también a las necesidades específicas de nuestra aula**. Sin embargo, no podemos centrar exclusivamente nuestros esfuerzos en el uso de esta aplicación, que en muchos casos es unidireccional (profesorado => alumnado). Los materiales que nosotros creamos posibilitan el aprendizaje activo y cooperativo, pero este solo se ejerce efectivamente cuando los utilizamos en el entorno educativo.



Recomendación final

Recomiendo el uso de esta aplicación a todo el profesorado que desee crear un material vistoso, creativo y accesible para todos los tipos de alumnado. El funcionamiento de esta herramienta no reviste ninguna dificultad, ya que su manejo resulta muy intuitivo.

Por último, me gustaría recomendar también otra aplicación muy similar a Canva: [Piktochart](#).



Información y materiales complementarios

Información general y tutoriales

- ▶ Sitio web de la aplicación: <https://www.canva.com/>
- ▶ Manual de usuario:
http://e-forma.kzgunea.eus/pluginfile.php/13756/block_html/content/Manual%20CANVA.pdf
- ▶ Video tutoriales:
<https://youtu.be/xySPxhjypQ>
<https://youtu.be/QW-9GE1FQJ4>

Ejemplos de su uso en el aula

- ▶ El huerto literario (Instagram): <https://www.instagram.com/elhuertoliterario/>
- ▶ El huerto literario (Wordpress): <https://elhuertoliterario.wordpress.com/>

Derechos de uso

- ▶ Todas las imágenes son capturas de la herramienta creadas para este artículo.
- ▶ De igual forma, el texto también ha sido creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

