

El modelo *TareasTICa*: Innovación en el desarrollo de competencias comunicativas en ELE mediante tecnologías digitales

FERMÍN MARTOS ELICHE

Universidad de Granada

Received: 2025-05-08 / Accepted: 2025-10-03

DOI: <https://doi.org/10.30827/portalin.viXV.35534>

Porta Linguarum ISSN paper edition: 1697-7467, ISSN digital edition: 2695-8244

RESUMEN: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han transformado la educación, especialmente en el ámbito de las competencias comunicativas. Sin embargo, el desafío sigue siendo cómo estructurar y evaluar de manera eficiente tareas diseñadas para fomentar estas competencias en un entorno digital. *TareasTICa* surge como una respuesta integral que conecta la creación, gestión y evaluación de tareas comunicativas con herramientas tecnológicas avanzadas.

El presente artículo describe el diseño, implementación y análisis del modelo *TareasTICa*, una propuesta metodológica basada en principios constructivistas y tecnopedagógicos. Este modelo busca fomentar el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes del Español como Lengua Extranjera (ELE) a través de tareas comunicativas mediadas por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Se rescatan algunas tareas realizadas a través de Google Sites con el apoyo del sílabus del PCIC sobre saberes y comportamientos socioculturales después del estudio realizado con 77 futuros profesores de ELE. Los resultados muestran una valoración positiva hacia su adaptabilidad y potencial para motivar, contextualizar el aprendizaje y desarrollar competencias lingüísticas y digitales. Se identifican desafíos relacionados con la formación docente y la implementación en contextos con recursos limitados. Se propone así mismo una reatoolimentación digital para su reflexión crítica.

Finalmente, se ofrecen recomendaciones prácticas para la integración de *TareasTICa* en el aula de ELE, contribuyendo al diseño de entornos de aprendizaje innovadores y efectivos.

Palabras clave: *TareasTICa*, ELE, TIC en educación, competencias comunicativas, sociocultura, innovación pedagógica, tecnopedagogía

The *TareasTICa* Model: Innovation in the development of com-municative competences in SFL through digital technologies

ABSTRACT: Information and Communication Technologies (ICT) have transformed education, especially in the field of communicative competences. However, the challenge remains how to efficiently structure and assess tasks designed to foster these competences in a digital environment. *TareasTICa* emerges as a comprehensive response that connects the creation, management, and evaluation of communicative tasks with advanced technological tools.

This article describes the design, implementation, and analysis of the *TareasTICa* model, a methodological proposal based on constructivist and techno-pedagogical principles. The model seeks to promote the development of communicative competences among students of Spanish as a Foreign Language (SFL) through communicative tasks mediated by Information and Communication Technologies (ICT).

Some tasks carried out through Google Sites are presented, supported by the PCIC syllabus on sociocultural knowledge and behaviors, after a study conducted with 77 future SFL teachers. The results show a positive evaluation of its adaptability and potential to motivate, contextualize learning, and develop linguistic and digital competences. Challenges related to teacher training and implementation in resource-limited contexts are identified. A digital feedback system is also proposed to foster critical reflection.

Finally, practical recommendations are offered for integrating *TareasTICa* into the SFL classroom, contributing to the design of innovative and effective learning environments.

Keywords: *TareasTICa*, SFL, ICT in education, communicative competences, socioculture, pedagogical innovation, techno-pedagogy

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de ELE se encuentra ante el reto que presentan las exigencias del siglo XXI, que se definen mediante una sociedad digitalizada-regionalizada. En esta situación, las TIC ofrecen un potencial importante para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje buscando espacios más interactivos y personalizados. Aun así, su utilización en el aula exige modelos pedagógicos claros que incluyan las TIC en un sentido efectivo y significativo.

La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo ha propiciado un cambio en las dinámicas anteriormente establecidas en los mismos; los modelos pedagógicos no solo incluyen herramientas digitales, sino que se vinculan a concepciones didácticas fundamentadas en teorías del aprendizaje y de carácter constructivista (Area, 2012). En esta línea, surge el modelo *TareasTICa* como modelo pedagógico que une los principios constructivistas y los enfoques tecnopedagógicos, con el objetivo de propiciar el desarrollo de las habilidades comunicativas por medio de tareas tendentes a entornos digitales.

Desde el constructivismo, se habla de aprendizaje como un proceso activo en el cual el sujeto genera conocimientos a partir de la relación que mantiene con su entorno (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978). Este principio se hace evidente en el modelo *TareasTICa* y consiste en la creación de tareas que fomentan un aprendizaje significativo y contextualizado. En este marco, las tareas fomentan la colaboración y la capacidad de los alumnos para relacionar los conocimientos previos con los nuevos, además de incrementar el trabajo en grupo y permitir ciertas dosis de autonomía en el proceso formativo (Jonassen, 1999).

En cuanto a la dimensión tecnopedagógica, el modelo se fundamenta en la integración en forma crítica y creadora de las TIC en la enseñanza/aprendizaje. La consideración queda reflejada en la utilización de las herramientas interactivas, en los recursos multimodales y en los sistemas de retroalimentación en tiempo real; lo que contribuye a potenciar la motivación, la participación y el seguimiento del aprendizaje (Cabero & Marín, 2014).

Esta propuesta está organizada en torno a cuatro ejes: diseño de tareas; selección de herramientas TIC; secuencias didácticas; evaluación formativa:

1. Las tareas están organizadas en torno a situaciones comunicativas de carácter auténtico (presentaciones, blogs, debates virtuales) y tienen un objetivo claro, criterios de evaluación y plazos.
2. La selección de las herramientas digitales responde a unos criterios de usabilidad, interactividad y pertinencia pedagógica, por ejemplo, Google Classroom y Moodle

para la gestión, Jamboard o Flipgrid para actividades colaborativas y orales, Kahoot o Socrative para la evaluación.

3. Las secuencias didácticas incluyen una introducción temática a partir de recursos digitales (infografías, videos o artículos interactivos), el desarrollo colaborativo o individual de las tareas y el cierre que incorpora reflexiones y retroalimentación sobre los productos comunicativos generados.
4. Y por último, la evaluación se hace a partir de rúbricas digitales que valoran aspectos como la claridad, cohesión, creatividad y uso del lenguaje, y son complementadas con el análisis de los datos de desempeño que me ofrecen las plataformas digitales (García-Peñalvo et al., 2015).

Para poder llevar a cabo el modelo de forma adecuada, sugerimos una guía que comienza con la formación de los docentes en el uso pedagógico de TIC y en el diseño de tareas desde el enfoque comunicativo, para seguir a continuación con el diagnóstico inicial de las competencias comunicativas y digitales del alumnado y poder adaptar las actividades con respecto a su propia necesidad. La implementación de las tareas y de las herramientas se hace de manera escalonada y continua, fomentando el feedback de los usuarios a partir de foros y encuentros virtuales, que permiten adaptar el modelo a partir de la experiencia de los mismos usuarios (Salinas, 2008).

La enseñanza de ELE precisa del impulso de habilidades comunicativas que posibiliten al alumno el poder comunicarse sin dificultad en situaciones reales. Para ello, el modelo *TareasTICA* presenta una propuesta metodológica que integra el enfoque comunicativo a partir de un uso intencionado de las herramientas tecnológicas y genera entornos de aprendizaje que son al mismo tiempo activos, personalizados y culturalmente significativos. En esta línea de enseñanza de lenguas, la incorporación de las TIC se ha mostrado como un factor que también propicia la motivación, el intercambio y el rendimiento lingüístico (Colpaert, 2004; Blake, 2013).

El enfoque comunicativo en ELE cimienta la necesidad que poseen los estudiantes para poder adquirir competencias lingüísticas en contextos funcionales. Del mismo modo, el modelo *TareasTICA* se ajusta perfectamente al objetivo de proporcionar prácticas comunicativas auténticas o verosímiles (Richards, 2006) ya que las herramientas digitales favorecen el diseño de tareas en contexto (realizar un pedido en un restaurante, escribir un correo formal o intervenir en una conversación, partiendo de competencias fijadas por el MCER).

Una de las contribuciones más significativas y características de *TareasTICA* es la personalización de las tareas llevada a cabo mediante plataformas educativas y recursos digitales, de forma que se les pueda dar al menos el nivel de competencia de cada estudiante y, por lo tanto, poder practicar y aprender desde A1 hasta C2 adaptándose a sus necesidades particulares (Council of Europe, 2018). Este valor añadido es especialmente importante en contextos multiculturales donde hay diversos ritmos de aprendizaje, diferentes estilos de aprendizaje, etc. Así pues, el uso de recursos interactivos como videos, juegos, foros o entornos de realidad aumentada son un poderoso aliado para incrementar la motivación de los estudiantes a través de una experiencia de aprendizaje inmersiva que acentúa la adquisición natural de la lengua (Godwin-Jones, 2018). De esta forma, el modelo de tareas propone tareas para ser trabajadas a partir de situaciones de interacción auténticas y funcionales conformes a los principios del enfoque por tareas (Ellis, 2003) que deben posibilitar al

estudiante el desarrollo de su competencia en contextos cotidianos y teniendo siempre, a la vez, un objetivo comunicativo. Al mismo tiempo, la modalidad debe entenderse como una estrategia para trabajar de forma integradora las cuatro habilidades lingüísticas: lectura, escucha, escritura y expresión oral; por eso la retroalimentación inmediata y automatizada por parte de las herramientas TIC permite la corrección de cuestiones lingüísticas como la gramática, la pronunciación o la adecuación del lenguaje lo cual, a su vez, es una forma de incrementar la autonomía del estudiante y su capacidad de autorregulación (Chapelle, 2001)

2. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN ELE Y EL PCIC

El uso de las competencias comunicativas es uno de los grandes objetivos que se persiguen en la enseñanza de lenguas extranjeras. El Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) sugiere un punto de vista en el que las competencias comunicativas se asimilan a las competencias lingüísticas (gramática, léxico y pronunciación), pragmáticas (uso funcional de la lengua) y socioculturales (conocimiento del mundo y normas sociales) (Instituto Cervantes, 2006). Adquieren protagonismo las tareas didácticas, ya que estas pretenden activar con el ejercicio las competencias comunicativas (cada una de ellas) que se inducen en el ejercicio de las tareas didácticas. Para Domínguez (2012), las tareas comunicativas son aquellas que permiten a los estudiantes comunicarse en condiciones de realidad o, al menos, en condiciones simuladas, y al mismo tiempo inducen la práctica de competencias comunicativas lingüísticas e intercomunicativas (esto es, competencias culturales y pragmáticas).

Además, la dimensión sociocultural de las competencias comunicativas es esencial dentro de la disciplina del ELE, debido a que los alumnos tienen que aprender a la par no solo la lengua, sino también el conjunto de rasgos culturales del mundo hispánico. Por esta razón, la utilización de recursos como foros, videoconferencias y plataformas como Flipgrid dan lugar a la posibilidad de que nuestros alumnos se encuentren en una situación auténtica que genere que la adquisición de competencias tenga un carácter integrador. El enfoque por tareas se integra también con las premisas del constructivismo y la psicología, que hace énfasis en la necesidad de aprender haciendo, y de resolver problemas (Van den Branden, 2006). Willis y Willis (2007) establecen que una tarea ha de cumplir una serie de criterios: centrarse en el alumno, tener un objetivo comunicativo y requerir el uso del lenguaje para conseguirlo. En este sentido, las *TareasTICa* movilizan estos principios, aportando la dimensión tecnológica al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las últimas aportaciones ponen de manifiesto la relación del enfoque por tareas con el uso de herramientas tecnológicas. Por ejemplo, González-Lloret y Ortega (2014) dan relevancia a como la tecnología potencia las tareas puesto que permite la creación de actividades multimodales que incluyen textos, imágenes, vídeos, etc. Este aspecto es muy importante para los/las estudiantes de ELE, ya que permite una exposición más variada y rica de la lengua. Dentro del contexto de ELE, el enfoque por tareas produce la posibilidad de personalizar el aprendizaje. El profesorado puede elaborar actividades que se ajusten a los niveles de competencia de sus estudiantes (Canga Alonso, 2013) como tareas más guiadas para los principiantes e, incluso, actividades abiertas para estudiantes de niveles avanzados. Si a esto le sumamos que el uso de las TIC en la enseñanza de las lenguas extranjeras ha cambiado innegablemente las prácticas pedagógicas significativas, se puede pensar que las

TIC permiten a los/las estudiantes acceder a una serie de recursos y herramientas que les permiten aprender de forma interactiva, llevar a cabo colaboraciones y tener una inmediatez en la retroalimentación (Area Moreira, 2018).

Queremos hacer hincapié como aportación al desarrollo de *TareasTICa* de TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), modelo propuesto por Mishra y Koehler (2006), el cual puede ser una herramienta clave a la hora de conceptualizar cómo pueden ir integrando las TIC los docentes en dicha práctica. En este modelo se hace hincapié en la necesidad de una unión de conocimientos: tecnológicos, pedagógicos y de contenido, para el diseño de propuestas de actividades. También apunta la investigación de Bárcena y Read (2015) como la de las TIC puede ser utilizada no solo para la instrumentación del acceso a materiales auténticos, sino que también promueve aprendizaje colaborativo atravesando la virtualidad. Son herramientas particularmente útiles en el campo de ELE, dado que dan la oportunidad de interactuar en tiempo real con compañeros, hablantes nativos, entre otros, y mejorar, así, tanto la fluidez oral como la comprensión intercultural. Herramientas como cuestionarios mediante Google Forms o grabaciones mediante videotutoriales pueden ayudar también a los docentes a proporcionar una retroalimentación específica sobre sus progresos y así promover la autorreflexión y el trabajo autónomo del alumnado (Zúñiga & Castro, 2018).

Las tecnologías de la información y de la comunicación (en adelante, TIC) son un gran recurso para favorecer la enseñanza de la lengua española como lengua extranjera. Sin embargo, esta integración no está exenta de requerimientos y obstáculos. Uno de ellos, según Valverde Berrocoso et al. (2010), es la formación del profesorado, ya que muchos docentes no se sienten capacitados para integrar las herramientas tecnológicas en sus clases, y esto puede frenar su legado pedagógico. Otro de los impedimentos a tener en cuenta es la brecha tecnológica de aquellos estudiantes que pueden no tener acceso a dispositivos o a una conexión de internet. Esta última también pone de manifiesto la necesidad de desarrollar tareas flexibles y ajustadas a otras realidades (Area Moreira, 2018).

Pero no obsta a que la utilización de las TIC en ELE sea un medio para la personalización de esos aprendizajes, para aumentar la motivación del alumnado y para propiciar una mayor autenticidad en la interacción, ya que, tal como sostienen Warschauer y Kern (2000), el uso de las tecnologías puede aportar un significado más amplio y más rico a la enseñanza de las lenguas. En este sentido, el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) establece el andamiaje para la enseñanza del español como lengua extranjera e identifica las competencias necesarias para los diferentes niveles de referencia y cómo deben ser insertadas en la enseñanza. Pasamos a describir a continuación estas competencias.

2.1. Competencia lingüística

La competencia lingüística incluye el conocimiento y control de todos los sistemas de la lengua (fonología, gramática, léxico, ortografía). Según el PCIC, esta competencia es de suma importancia para los niveles iniciales, donde el alumnado debe conseguir crear una buena base de conocimientos gramaticales y léxicos. La herramienta *TareasTICa* proporciona la oportunidad de generar tareas para utilizar los recursos digitales para verificar estos contenidos como Quizlet o Kahoot a fin de hacer memoria sobre vocabulario y gramática, es decir, aprender con tarjetas, tests y juegos de tipo 4.0 para ayudar a la memoria y la

comprensión. Podemos utilizar las herramientas de subtítulos en Youtube para la revisión de la gramática o del léxico en los casos reales. Herramientas como Edpuzzle nos sirven para colocar preguntas interactivas en los vídeos que ayudarán a conocer/recordar puntos gramaticales. En los niveles más avanzados, las mismas tareas pueden incorporar actividades como el análisis de textos auténticos mediante herramientas de procesamiento de textos con la finalidad de visualizar estructuras complejas según su uso pragmático en los diferentes contextos.

2.2. Competencia pragmática

La competencia pragmática hace referencia a la capacidad de utilizar correctamente la lengua y de forma efectiva en base al contexto de la situación comunicativa.

Para el PCIC esta competencia requiere habilidades específicas, tales como la cohesión textual, la adecuación del discurso, los actos de habla. *TareasTICa* puede facilitar el desarrollo de esta competencia a partir de actividades que simulen situaciones comunicativas reales. Así, se pueden plantear actividades del tipo:

- Debate virtual con Flipgrid o foros de discusión en los que los alumnos/as graben o escriban su respuesta argumentativa variando el registro y el tono aplicados a la situación.
- Creación de podcasts en entornos como Anchor, donde los alumnos/as elaboren narrativas orales o bien entrevistas adaptando el discurso al público.
- Role-play grabados en herramientas como Zoom o Microsoft Teams, donde los alumnos/as interactúen en situaciones específicas (hacer una reserva, una queja formal, una negociación). Este tipo de actividades permiten a los alumnos/as reflexionar acerca de cómo es la estructura y la adecuación del lenguaje en cada situación y reciben feedback en digital para mejorar.

2.3. Competencia sociolingüística

La competencia sociolingüística habla de la posesión y puesta en práctica de las normas culturales y sociales que rigen la comunicación en el ámbito de los contextos hispanohablantes. El PCIC enfatiza que esta competencia es fundamental para que los estudiantes conozcan y se constituyan en usuarios competentes de la lengua en la práctica de interacciones interculturales. Las *TareasTICa* han de permitir abordar esta competencia de forma inmersiva mediante:

- Proyectos de investigación cultural bien mediante *Google Sites* o bien presentaciones colaborativas en aplicaciones como Canva. Por ejemplo, los estudiantes pueden investigar y presentar costumbres locales (como el Día de los Muertos o las fiestas populares locales) expresando sus peculiaridades lingüísticas y socioculturales.
- Interacciones virtuales con hablantes de lengua nativa a través de aplicaciones como Tandem o intercambio de vídeos en Flipgrid. Estas interacciones permiten a los estudiantes poner en práctica normas sociolingüísticas (uso de cortesía, expresiones idiomáticas, gestos, etc.).

- Simulaciones de acontecimientos culturales mediante realidad virtual o entornos tridimensionales en aplicaciones como Mozilla Hubs, recreando entornos socioculturales (mercados, fiestas populares, entrevistas de trabajo). El uso de las TIC hace posible una enseñanza autónoma e instiga la curiosidad cultural. Los estudiantes son los protagonistas en su exploración y en el análisis de las diferencias entre su cultura y la de los países de habla hispana.

2.4. Competencias socioculturales

El PCIC ofrece una gran importancia a las competencias socioculturales, las cuales son concebidas desde el conocimiento y la comprensión de las manifestaciones culturales del mundo hispano; como capacidad de adaptarse a ellas. Estas competencias se vinculan de la misma forma al desarrollo de la interculturalidad, que constituye una dimensión básica en el aprendizaje de lenguas. En cuanto a las *TareasTICa*, pueden articularse estas competencias socioculturales con:

- Elaboración de blogs culturales donde los estudiantes expongan reflexiones relacionadas con aspectos culturales del mundo hispanohablante (tradiciones, gastronomía, arte, música, entre otros), donde se lleven a cabo estos blogs en WordPress o Blogger, y se potencie la escritura creativa y el análisis crítico.
- Talleres virtuales con nativos por medio de los cuales, a través de plataformas como Zoom o Google Meet, invitar a un chef español que hable sobre la cocina mediterránea o a un músico que explique el flamenco.
- Análisis de películas o canciones con el uso de plataformas como Edpuzzle o Padlet, con el fin de comentar sus elementos culturales y lingüísticos, etc., como, por ejemplo, un análisis relacionado con las relaciones familiares en *Volver* de Almodóvar o un análisis de canciones de protesta latinoamericanas.

Estas tareas no sólo despliegan competencias lingüísticas, sino que también potencian la empatía y el acercamiento a la empatía entre culturas.

2.5. Competencia estratégica

La competencia estratégica está vinculada a la habilidad de los alumnos para hacer frente a las dificultades de la comunicación haciendo un uso estratégico de la reformulación, los sinónimos, la gesticulación o las preguntas de aclaración. Esta competencia es transversal y fundamental para todos los niveles del PCIC.

Con *TareasTICa*, los alumnos pueden establecer estas estrategias en contextos controlados pero auténticos:

- Juegos de rol online diseñados con herramientas como Gather Town o Second Life donde resolver conflictos o negociar en situaciones complejas.
- Grabaciones en video o audio para reflexionar sobre sus estrategias comunicativas y obtener eco retroalimentaciones de sus compañeros o del profesorado a partir de los vídeos elaborados por ellos.

- Retos comunicativos en entornos virtuales con una visita guiada ficticia o entrevistas ficticias grabadas con herramientas como Screencastify.

El uso de TIC permite repetir esas tareas y analizar los resultados, lo cual ninguneaba la evolución y la autoevaluación de las estrategias.

3. LA REALIZACIÓN DE *TAREASTICA* A TRAVÉS DE *GOOGLE SITES* EN LA ENSEÑANZA DE ELE

GOOGLE SITES es una herramienta muy útil para crear sitios web personalizados que posibilita a profesores y estudiantes conformar espacios de aprendizaje interactivo. En el contexto del modelo *TareasTICa* para la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE) *Google Sites* puede utilizarse como una forma eficiente de diseñar, gestionar y realizar las tareas comunicativas a través de las TIC. Esto favorece una mayor implicación del alumno, el trabajo compartido y la autonomía de los estudiantes.

3.1. Beneficios de utilizar *Google Sites* para *TareasTICa* en ELE

1. Interactividad: Google Sites permite la integración de diversos recursos (formularios, imágenes, vídeos enlaces, documentos ...) lo que favorece un aprendizaje más dinámico e interesante.
2. Accesibilidad: Dado que es una herramienta en la nube, las tareas pueden realizarse desde cualquier ubicación y desde cualquier dispositivo, lo que permite una mayor flexibilidad en el aprendizaje.
3. Personalización: Los docentes pueden generar sitios únicos para cada grupo de estudiantes o de asignaturas, lo que les permite hacer las tareas adecuadas a las especificidades del grupo.
4. Colaboración: Google Sites impulsa la colaboración entre el alumnado, permitiendo crear contenidos de manera conjunta (diapositivas, proyectos en línea, etc.) .
5. Facilidad para la evaluación: Puede integrarse con otras herramientas de Google (por ejemplo, Google Forms o Google Classroom) para crear formularios de opiniones y evaluaciones formativas.

3.2. Pasos para la realización de *TareasTICa* a través de *Google Sites*

1. Construcción del sitio a través de Google Sites:

Un primer paso a seguir consiste en construir el sitio web a partir del servicio de Google Sites. Los profesores se pueden adaptar la estética del mismo y la estructura del sitio web en función de los objetivos pedagógicos y a partir del tipo de tarea a realizar.

- Tema: se puede elegir una plantilla del sitio web o bien construir desde cero, según la opción que se prefiera.
- Secciones del sitio: el sitio puede tener diferentes secciones como “Tareas”, “Recursos”, “Evaluación”, “Foro de discusión”, etcétera, dependiendo de la índole de las tareas a realizar.

2. Diseño y otorgamiento de tareas:

En el interior del sitio, el profesorado puede crear páginas específicas por cada tarea comunicativa. Por ejemplo, el profesorado puede insertar dentro de la sección de “Tareas” una o más descripciones a partir de las actividades así como recursos de apoyo y las fechas de entrega.

Ejemplos de actividades que pueden llevar a cabo son:

Tareas de expresión escrita: El alumnado puede redactar textos directamente en el sitio web o bien en Google Docs, posteriormente compartirlo con el profesorado y recibir la retroalimentación de éste.

Tareas de expresión oral: Puede incluir como enlaces grabaciones de audio o video como, por ejemplo, las presentaciones de los alumnos grabadas con aplicaciones como Google Meet, Flipgrid o bien subidas directamente al sitio.

Tareas de carácter colaborativo: El alumnado puede trabajar colaborativamente a partir de contenidos como, por ejemplo, blogs, presentaciones o proyectos. En ellos pueden incluir comentarios, fotos, vídeos y demás materiales colaborativos.

3. Integración de recursos TIC:

Pueden añadirse diferentes recursos que permitan enriquecer las tareas, como películas, vídeos, podcasts, documentos interactivos u otros enlaces a páginas web adecuadas para las tareas de ELE. Por ejemplo, el profesor puede seleccionar una película o un programa en español e incluirlo en la tarea a trabajar en clase.

Enlaces a recursos Externos: Vídeos de YouTube, lecturas en línea, audios de podcast y otros tipos de recursos multimedia que complementan las actividades de aprendizaje.

Foros y encuestas: A partir de Google Forms, el profesor puede crear encuestas o formularios para obtener retroalimentación sobre tareas trabajadas por los alumnos.

4. Interacción y retroalimentación:

Los estudiantes pueden dejar comentarios en las páginas o compartir sus proyectos con los demás compañeros, lo que contribuye a generar interacción.

El docente puede dejar comentarios y sugerencias en tiempo real mediante la edición del sitio o bien a través de otros instrumentos como Google Docs o Google Classroom, que permiten dejar comentarios y anotaciones.

5. Evaluación de tareas:

El profesor puede insertar directamente en el espacio la rúbrica de evaluación o bien, evaluar las tareas a través de Google Forms con distintos elementos de evaluación cuantitativos y cualitativos del rendimiento del alumno.

Realizar un seguimiento del progreso; En Google Forms, los profesores pueden hacer un seguimiento del progreso de cada alumno sobre las tareas de forma continua, e incluso ir enlazando estas evaluaciones con Google Classroom.

4. SERIE DE *TAREasTICa* INTEGRANDO LOS SABERES Y COMPORTAMIENTOS SOCIOCULTURALES DEL PCIC (PLAN CURRICULAR DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA)

El PCIC (Plan Curricular de Español como Lengua Extranjera) enfatiza el desarrollo de competencias lingüísticas, culturales y comunicativas, así como la comprensión de los comportamientos socioculturales en el contexto hispanohablante. A continuación, presentamos una serie de *TareasTICa* diseñadas para integrar estos aspectos del PCIC mediante el uso de herramientas tecnológicas.

***TareaTICa* 1: “Explorando Tradiciones y Costumbres” (Nivel A2-B1)**

Objetivo:

Fomentar la comprensión de las tradiciones y de las costumbres hispanas, fomentando la expresión oral y escrita, con la colaboración a través de una actividad que integra la tecnología.

Descripción de la Tarea:

1. Investigación. Los estudiantes deben investigar acerca de una tradición cultural hispana (por ejemplo, Semana Santa en España, El Día de los Muertos en México, o La Feria de Abril en Sevilla).
2. Presentación multimedia. Utilizando Google Sites, cada alumno o grupo debe crear una página donde expliquen esa tradición ubicada y que contenga:
 - Historia y origen de la tradición.
 - Actividades típicas (comidas, celebraciones, rituales).
 - La importancia social y cultural de la tradición.
 - Imágenes, vídeos y recursos multimedia de la tradición.
3. Reflexión personal. Los estudiantes deben incluir un bloque apartado donde reflexionar acerca de cómo estas tradiciones se conectan con su propia cultura y que les sorprende o les gusta de la tradición.

Herramientas TIC:

- **Google Sites** para crear el sitio web.
- **YouTube** o **Vimeo** para integrar videos relacionados con la tradición.
- **Google Docs** para la investigación escrita.
- **Google Forms** para hacer una encuesta o quiz al final de la actividad, preguntando a los compañeros sobre lo aprendido.

Evaluación:

- Rúbrica basada en: precisión cultural, creatividad, claridad en la presentación, calidad del contenido multimedia y reflexión personal.

- Evaluación colaborativa: los estudiantes comentan las presentaciones de sus compañeros en el sitio.

TareaTICa 2: “Entrevista a un Hispano hablante” (Nivel B1-B2)

Objetivo:

Desarrollar habilidades de comprensión auditiva, expresión oral y competencias interculturales a través de una entrevista con un hispanohablante (real o simulado).

Descripción de la Tarea:

1. Preparación de la entrevista: Los estudiantes preparan una serie de preguntas relacionadas con un tema cultural (por ejemplo, “¿Qué opinas de las celebraciones nacionales en tu país?”, “¿Cómo se percibe la familia en tu cultura?”, “¿Cuál es el papel de la música en las celebraciones?”).
2. Entrevista virtual: Los estudiantes realizan una entrevista a un hispanohablante utilizando Google Meet o Zoom (puede ser un hablante nativo o un compañero que actúe como entrevistado).
3. Grabación y edición: Los estudiantes graban la entrevista en video y luego la editan para crear un video que incluya las preguntas y respuestas más relevantes.
4. Presentación y reflexión: Finalmente, los estudiantes suben el video de la entrevista a *Google Sites* y añaden una reflexión sobre los comportamientos socioculturales que se mencionaron durante la entrevista.

Herramientas TIC:

- **Google Meet** o **Zoom** para realizar la entrevista.
- **Google Sites** para crear un espacio de presentación del proyecto.
- **YouTube** para subir el video final.
- **Google Docs** para escribir la reflexión sobre la entrevista.

Evaluación:

- Rúbrica basada en: calidad de las preguntas formuladas, interacción en la entrevista, claridad y precisión de la expresión oral, calidad del video y reflexión sobre las diferencias socioculturales.

TareaTICa 3: “Cultura y Sociedad: Mapa Interactivo de España o Latinoamérica” (Nivel B2-C1)

Objetivo:

Desarrollar competencias en la comprensión y análisis de la diversidad cultural de los países hispanohablantes a través de un mapa interactivo colaborativo.

Descripción de la Tarea:

1. Selección del país: Los estudiantes seleccionan un país hispanohablante (puede ser de España o Latinoamérica).
2. Investigación Sociocultural: Los estudiantes investigan sobre aspectos socioculturales clave de ese país, como:
 - La estructura social (familia, trabajo, educación).
 - La diversidad cultural (lenguas, etnias, costumbres).
 - El sistema político y las celebraciones populares.
 - Desafíos sociales actuales (inmigración, igualdad de género, etc.).
3. Construcción de un mapa interactivo: Desde *Google My Maps* los alumnos construyen un mapa en el que marcan las ciudades importantes y pueden ir añadiendo los puntos de interés que tengan que ver con el aspecto sociocultural que han investigado (por ejemplo, ciudades en las que sabemos que tienen festivales importantes; lugares que han sido famosos por su diversidad cultural, etc.).
4. Presentación grupal: Los alumnos presentan el mapa interactivo en clase, y hacen una exposición sobre la que han aprendido sobre los comportamientos socioculturales del país que ha sido seleccionado. Cada uno de los puntos que han sido marcados en el mapa tiene que ir acompañado de una breve escrita.

Herramientas TIC:

- Google My Maps para la creación del mapa interactivo.
- Google Docs para la parte escrita de la investigación.
- *Google Sites* para documentar el trabajo y presentarlo de forma colaborativa.
- YouTube para poner vídeos relacionados con las ciudades / lugares / eventos relevantes de la cartografía que se ha hecho trabajada.

Evaluación:

- Rúbrica basada en: ahondamiento y precisión de la investigación, creatividad en la presentación del mapa, claridad de las explicaciones grupales y colaboración en la parte no ocupada del trabajo.

TareaTICa 4: “La Música en las Celebraciones Hispánicas” (Nivel C1-C2)**Objetivo:**

Profundizar en la relación que existe entre la música y las celebraciones socioculturales que se dan en el mundo hispano, se adquirieron habilidades tanto de análisis como de expresión oral.

Descripción de la tarea:

1. La investigación musical: El alumno investiga el papel que tiene la música en las festividades y celebraciones que se dan en el marco de las principales festividades hispánicas, como la salsa en Cuba o la cumbia en Colombia o el flamenco en España...
2. Análisis de canciones: Cada estudiante selecciona una canción relacionada con una celebración tradicional y realiza un análisis sobre su significado cultural, las emociones que evoca y cómo refleja los comportamientos socioculturales del país de origen.
3. Creación de un podcast o video: Los estudiantes crean un podcast o video presentando su análisis sobre la canción seleccionada. Deben incluir fragmentos de la canción y compararla con otras canciones de diferentes países de habla hispana.
4. Exposición y discusión: Los estudiantes presentan su análisis y discuten en clase cómo la música refleja aspectos socioculturales como la identidad, la historia y los valores de las comunidades hispanohablantes.

Herramientas TIC:

- Anchor o SoundCloud para llevar a cabo el podcast.
- YouTube para descargar vídeos y canciones.
- *Google Sites* para generar una ventana de presentación y discusión acerca de las canciones no.

Evaluación:

Rúbrica se basa en: profundidad del análisis musical, calidad del podcast/video, capacidad de poner en relación la música con los aspectos socio - culturales y claridad en la exposición oral.

5. LA RETROALIMENTACIÓN DIGITAL EN LAS *TAREASTICA*

La retroalimentación digital en *TareasTICa* puede aumentar notablemente la experiencia de aprendizaje. Es el proceso comunicar información sobre el rendimiento de los estudiantes a través de plataformas tecnológicas y herramientas online. Esta retroalimentación puede ser de muchos tipos: escrita, oral, visual y tiene como objetivo:

- Mejorar la comprensión del idioma a través de la corrección de errores y el refuerzo de aciertos.
- Promover el aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes revisar sus errores y realizar autoevaluaciones.
- Fomentar la interacción y el trabajo colaborativo entre estudiantes y profesores.

5.1. Características de la retroalimentación digital en las *TareasTICa*

1. Inmediatez: La retroalimentación digital hace posible una respuesta inmediata, lo que resulta especialmente acertado para promover la fluidez del proceso de aprendizaje. La utilización de herramientas en línea permite que los docentes respondan de manera inmediata ante las actividades que entregan los alumnos.
2. Personalización: Las plataformas digitales permiten realizar un ajuste de la retroalimentación a las características y necesidades del estudiante, dando como resultado recomendaciones concretas basadas en el propio desempeño individual del alumno.
3. Multimodalidad: La caracterización de la retroalimentación digital puede ser escrita o bien, la oral o la visual, que permite diferentes formas de interacción: por ejemplo, un video explicando un error gramatical o una grabación oral para corregir la pronunciación.
4. Interactividad: La retroalimentación digital puede ir acompañada de herramientas que favorecen la interactividad entre los alumnos, como enlaces a materiales adicionales, ejercicios de práctica o cuestionarios de seguimiento, que permiten mejorar de manera activa.
4. Accesibilidad: Los alumnos pueden acceder a dicha retroalimentación en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que les permite reflexionar sobre sus tareas y corregir sus errores a su propio ritmo.

5.2. Estrategias para ofrecer retroalimentación digital efectiva en las *TareasTICa*

Mediante el empleo de plataformas educativas tales como Google Classroom, Moodle, Edmodo o incluso Google Sites como medio para evaluar y / o gestionar las tareas TIC . Con estas herramientas educativas los docentes pueden dejar comentarios al margen de las tareas TIC, ya sean escritos o de audio y , de esta forma, se puede seguir la pista a la entrega de los trabajos de los estudiantes de las distintas herramientas de evaluación

Por ejemplo, Google Classroom puede permitir que un profesor deje comentarios en los documentos de Google que han entregado las y los estudiantes para , incluso , ir haciendo correcciones en errores específicos y sugerencias de mejora efectivo, sobre todo cuando estamos hablando de tareas orales o de tareas de pronunciación. También en herramientas como Flipgrid los estudiantes pueden grabar sus respuestas orales y recibir retroalimentación en forma de vídeo o de voz lo que refuerza y afecta a la comprensión y corrección de sus habilidades lingüísticas.

El uso de imágenes, diagramas o vídeos explicativos también es una manera poderosa para crear comentarios de retroalimentación, sobre todo cuando se trata de tareas con el análisis de contenidos culturales, visuales y / o contextuales. Por Ejemplo, un profesor podría subir un vídeo corto en YouTube para explicar un contenido que el estudiante ha trabajado mal en su tarea escrita

Otra estrategia puede ser la retroalimentación formativa y en lugar de corregir tareas al final, la retroalimentación digital formativa quiere que los estudiantes reciban la retroalimentación tratándose de una tarea, esto hace que se motive para mejorar su rendimiento antes de entregar la tarea final. Por ejemplo, usar herramientas como Google Forms para construir un cuestionario en la que la tarea sea el resultado de su cumplimiento en este

cuestionario; el hecho de que la retroalimentación sea inmediata hace que los estudiantes sigan practicando sin esperar a la corrección final.

También la revisión entre pares. La retroalimentación entre compañeros es una práctica poderosa que incluye el trabajo colaborativo y el aprendizaje cooperativo, mediante plataformas colaborativas las tareas se comparten para ser revisadas y comentadas, esto permite a los estudiantes aprender por los errores de los demás pero también de sus aciertos. Así por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar Google Docs para escribir tareas permitiendo la edición de sus compañeros y dejando comentarios y sugerencias sobre el trabajo de los demás compañeros bajo la supervisión del docente

5.3. Beneficios de la retroalimentación digital en las *TareasTICa*

1. Mejora continua: La retroalimentación digital facilita un seguimiento continuo de los alumnos. Los profesores pueden observar cómo avanza el estudiante a medida que esta mejora en las actividades y se van adaptando a sus necesidades.
2. Mayor participación: Las herramientas digitales favorecen la participación de los estudiantes, ya que permiten que sean autónomos en su aprendizaje, de modo más crítico si la retroalimentación se da de forma interactiva y personalizada.
3. Fomento de la autorreflexión: La retroalimentación digital, al ser accesible en cualquier momento, permite que los alumnos reflexionen en su propio trabajo analizando sus errores y buscando soluciones para superarlos.
4. Desarrollo de habilidades digitales: A medida que los alumnos van interactuando con las plataformas tecnológicas, desarrollan competencias digitales que son importantes para la educación y el ámbito profesional en el que hoy vivimos.

5.4. Ejemplos de herramientas para retroalimentación digital en *TareasTICa*

1. Google Classroom: permite entregar tareas, recibir retroalimentación escrita y vídeo y usar herramientas de evaluación como rúbricas.
2. Padlet: Plataforma colaborativa donde los estudiantes pueden recibir retroalimentación de sus compañeros y del docente sobre sus presentaciones multimedia.
3. Flipgrid: Herramienta para grabar respuestas en vídeo, que es ideal para tareas de carácter oral ya que los estudiantes pueden recibir retroalimentación verbal personalizada.
4. Socrative: permite hacer preguntas rápidas y obtener los resultados de manera inmediata con la opción de proporcionar retroalimentación formativa de forma instantánea.
5. Edpuzzle: herramienta que permite incorporar preguntas dentro de un vídeo y se hace ideal para evaluar la comprensión de contenido visual. La aplicación permite incluir retroalimentación.

6. CONCLUSIONES

El modelo *TareasTICa* se presenta como un modelo de estrategia pedagógica innovadora y de éxito aplicada a la enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ELE), ya que integra de manera efectiva las tecnologías digitales relacionadas con los contextos de

aprendizaje. Promueve el desarrollo de manera equilibrada de las competencias lingüísticas digitales y socioculturales orientadas a una educación que está alineada con los principios de un enfoque Comunicativo y del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) y su Plan Curricular (PCIC). Las tareas que se desarrollan mediante herramientas colaborativas y dinámicas como Google Sites, My Maps , Google Docs , etc. permiten crear entornos adaptados a los tiempos actuales, donde los alumnos tienen un aprendizaje flexible mediante una educación centrada en ellos. Y, además, la retroalimentación digital favorece la autonomía y el aprendizaje permanente paso a paso, convirtiéndose en un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de las barreras tecnológicas y pedagógicas existentes, las pautas muestran el potencial transformador de este modelo en el rendimiento académico, así como en la integración de las TIC de forma significativa con respecto a la práctica docente. De esta manera, *TareasTICa* no solo se prepara para un uso funcional del español en un contexto global, sino también para promulgar una educación crítica y creativa para hacer frente a los retos que presenta la educación actual.

Como sugerencias para el futuro se propone ampliar la intervención de *TareasTICa* a diferentes niveles educativos, entre ellos educación básica y formación profesional. También promover programas de formación docente relacionados con la aplicación pedagógica de las herramientas TIC en la creación y el seguimiento de tareas y por último, fomentar la creación de políticas educativas que garanticen la igualdad en la disponibilidad de recursos tecnológicos en todos los contextos escolares

7. REFERENCIAS

- Area Moreira, M. (2018). *Tecnología educativa: La formación del profesorado en la era digital*. Pirámide.
- Area, M. (2012). *Integración y uso pedagógico de las TIC en el aula*. Editorial Graó.
- Bárcena, E., & Read, T. (2015). The role of multimodal communication in virtual learning environments for language learning. En E. Bárcena & T. Read (Eds.), *Languages for specific purposes in the digital era* (pp. 83-96). Springer.
- Blake, R. J. (2013). *Brave new digital classroom: Technology and foreign language learning* (2nd ed.). Georgetown University Press.
- Cabero, J., & Marín, V. (2014). *Diseño tecnopedagógico y uso de las TIC en educación*. Revista de Educación a Distancia, (42), 1-20.
- Canga Alonso, A. (2013). Las TIC como recurso para la enseñanza y el aprendizaje del español como lengua extranjera. *Revista de Educación y Desarrollo*, 24, 63-69.
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge University Press.
- Colpaert, J. (2004). From courseware to coursewear?. *Computer Assisted Language Learning*, 17(3-4), 261-266. <https://doi.org/10.1080/0958822042000319558>
- Council of Europe. (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment. Companion volume with new descriptors*. <https://www.coe.int/lang-cefr>
- Domínguez, C. (2012). El enfoque por tareas en la enseñanza del español como lengua extranjera. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 24, 131-148.

- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- García-Peñalvo, F. J., Colomo-Palacios, R., & Seoane-Pardo, A. M. (2015). *Integración de tecnologías en el ecosistema formativo universitario*. *Computers in Human Behavior*, 47, 1-4. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.048>
- Godwin-Jones, R. (2018). Using mobile technology to develop language skills and cultural understanding. *Language Learning & Technology*, 22(3), 1–17. <http://llt.msu.edu/issues/october2018/emerging.pdf>
- González-Lloret, M., & Ortega, L. (2014). *Technology-mediated TBLT: Researching technology and tasks*. John Benjamins.
- Instituto Cervantes. (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes: Niveles de referencia para el español*. Biblioteca Nueva.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist learning environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Salinas, J. (2008). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria*. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 5(1), 1-16.
- Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. C., & Fernández Sánchez, M. R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: Un modelo tecno-pedagógico para la integración de las TIC en el aula. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 11(3), 163-178.
- Van den Branden, K. (2006). *Task-based language education: From theory to practice*. Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M., & Kern, R. (Eds.). (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*. Cambridge University Press.
- Willis, D., & Willis, J. (2007). *Doing task-based teaching*. Oxford University Press.
- Zúñiga, C., & Castro, R. (2018). Enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera a través de las TIC: Nuevas perspectivas pedagógicas. *Revista de Educación Bilingüe*, 4(1), 43-60.