



Fecha de presentación: agosto, 2025 Fecha de aceptación: octubre, 2025 Fecha de publicación: diciembre, 2025

9

Actividades asincrónicas para la edición de textos informáticos desde la clase de Lengua y Literatura en Bachillerato de Informática

Asynchronous computer text editing activities for the Language and Literature course in the Baccalaureate in Computer Science

Lic. Galo Isrrael Pesantes Viteri¹
galo.pesantes@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5345-6447>



PhD. Hevia Segress Garcia²
sgarciah@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>



PhD. Roberto Milanés Gómez³
roberto.milanesg@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6879-3559>



Cita sugerida (APA, séptima edición)

Pesantes, G. I., Garcia, S. y Milanés, R. (2025). Actividades asincrónicas para la edición de textos informáticos desde la clase de Lengua y Literatura en Bachillerato de Informática. *Revista Mapa*, 9(41), 184–201.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

¹Universidad Bolivariana de Ecuador, Duran, Ecuador

²Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

³Docente de la Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

MAPA | Revista de Ciencias Sociales y Humanística

Volumen 9 | No 41 | agosto-diciembre, 2025



RESUMEN

La enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato de Informática enfrenta nuevos desafíos, especialmente en lo que concierne a la edición digital de textos, debido al progreso de las tecnologías de la información y la comunicación. El propósito de este estudio es mejorar el aprendizaje de la edición informática a través de la aplicación de actividades asincrónicas en la Unidad Educativa Fiscal Raúl Andrade, ubicada en Quito. Se realizó una investigación cuantitativa de tipo descriptivo, que incluyó el empleo de encuestas con escala Likert a los alumnos de primer, segundo y tercer año del bachillerato técnico; también se analizaron las planificaciones docentes, los textos editados digitalmente y los productos académicos. Los resultados muestran una valoración positiva de las actividades asincrónicas: el 81,3% de los alumnos dijo que estas les ayudaron a gestionar mejor su tiempo y un 71,9% destacó su contribución al autoaprendizaje. El 92% utilizó correctamente funciones avanzadas en Microsoft Word y el 94% generó textos de alta calidad. Además, la utilización de Grammarly aumentó la precisión lingüística en un 85%, y la edición colaborativa en Google Docs fortaleció el trabajo en equipo y la crítica constructiva. Se encontraron problemas con respecto a qué tan claras eran las instrucciones y qué tan equitativo era el uso de herramientas digitales. La integración de actividades asincrónicas se ha demostrado que promueve la autonomía, la autorregulación y el desarrollo de habilidades digitales y lingüísticas. Por lo tanto, esta práctica se establece como una estrategia pedagógica factible y aplicable en otros entornos educativos.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo, autonomía y autorregulación, competencias digitales, edición digital de textos informática, lengua, literatura

ABSTRACT

The teaching of Language and Literature in Computer Science High School faces new challenges, especially with regard to digital text editing, due to advances in information and communication technologies. The purpose of this study is to improve the learning of computer editing through the application of asynchronous activities at the Raúl Andrade Public School, located in Quito. A descriptive quantitative study was conducted, which included the use of Likert scale surveys of first-, second-, and third-year technical high school students. Teaching plans, digitally edited texts, and academic products were also analyzed. The results show a positive assessment of asynchronous activities: 81.3% of students said that these helped them to manage their time better, and 71.9% highlighted their contribution to self-learning. 92% used advanced features in Microsoft Word correctly, and 94% produced high-quality texts. In addition, the use of Grammarly increased linguistic accuracy by 85%, and collaborative editing in Google Docs strengthened teamwork and constructive criticism. Problems were found with regard to how clear the instructions were and how equitable the use of digital tools was. The integration of asynchronous activities has been shown to promote autonomy, self-regulation, and the development of digital and linguistic skills. Therefore, this practice is established as a feasible and applicable pedagogical strategy in other educational settings.

keywords: collaborative learning, self-regulation and autonomy, digital competence, digital text editing, computer science, language, literature





INTRODUCCIÓN

Hoy día, el avance de las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación ha transformado las perspectivas pedagógicas en todas las disciplinas académicas. En particular, uno de los campos que más retos enfrenta la formación en Lengua y Literatura en Bachillerato Técnico es el hecho de que necesita fusionar habilidades literarias y lingüísticas con la ayuda de medios informáticos que posibilitan la creación, edición y socialización de textos.

En este contexto, el proceso de edición de textos informáticos, en el que el estudiante no solo produce, sino también revisa y mejora su propio trabajo, se presenta como una habilidad crucial que debe ser desarrollada de manera efectiva. Sin embargo, el manejo adecuado de estas herramientas, especialmente en un entorno asincrónico de aprendizaje, no siempre ha sido estudiado a fondo, lo que plantea un vacío en la investigación y práctica pedagógica.

El estudio de las actividades asincrónicas para la edición de textos informáticos en el contexto de la clase de Lengua y Literatura en el Bachillerato de Informática tiene un interés particular, ya que permite explorar cómo los estudiantes pueden beneficiarse de las tecnologías digitales fuera del aula tradicional.

Las actividades asincrónicas ofrecen una modalidad de aprendizaje flexible que no depende de la sincronización de horarios, lo que les permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, mientras desarrollan competencias digitales y lingüísticas fundamentales. Esto, a su vez, podría mejorar las competencias tanto lingüísticas como tecnológicas de los estudiantes, preparándolos mejor para los desafíos del mundo digital. (Salguero, 2017), y su enfoque permitirá, no solo evaluar la eficacia de las actividades asincrónicas, sino también identificar los obstáculos que los estudiantes y docentes puedan encontrar al integrar estas actividades en su rutina educativa. (Mujica Rodriguez, 2021)

Trabajos previos como “Estrategias didácticas con actividades sincrónicas y asincrónicas en el aprendizaje”, de Lara-Carrillo y Freire-Aillón (2022), así como “Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de Estudiantes Adolescentes” de Castro et. al (2023), mencionan diversos estudios que han abordado la importancia de la escritura digital y el uso de herramientas informáticas para mejorar la calidad de los textos escritos, sin embargo, la mayoría de estas investigaciones se han centrado en contextos síncronos o en



el uso de plataformas en línea en general, sin especificar el vínculo entre las actividades asincrónicas y el proceso de edición de textos en el marco de la enseñanza de la Lengua y Literatura.

Otros textos consultados, hacen referencia al aprendizaje asincrónico o e-learning, a la realización de actividades asincrónicas y al término actividades asincrónicas propiamente, por ejemplo, Castro et al., (2023) al dar una definición señala que,

El aprendizaje asincrónico es aquél que puede llevarse a cabo en vivo o estando desconectados a través de videos, material o recursos previamente proporcionados por el docente, el alumno aprende a su propio ritmo y maneja su tiempo para cursar cada asignatura. (p.7808).

Libedinsky, M. A., (s/f) delimita el término de actividades asincrónicas a las que se realizan al dar inicio a una iniciativa educativa compartida entre alumnos y docentes en forma no simultánea, en un ambiente virtual de aprendizaje (p.12).

Vlásica (2020) concibe por actividades asincrónicas aquellas que los participantes pueden experimentar cuando lo deseen. Los materiales de aprendizaje publicados permanentemente y las evaluaciones calificadas automáticamente son claramente asíncronas: los estudiantes pueden leerlas en cualquier momento.

Se asume esta definición, por su amplitud al considerar la interacción entre los participantes, materiales y evaluaciones, a tono con los intereses del presente estudio. En tal sentido, “las actividades asincrónicas resultan útiles para la resolución de trabajos prácticos individuales o grupales” (Cuestas et al. 2020, p.203), entre los que se citan la resolución de ejercicios prácticos a través de juegos, actividades de evaluación con el uso de material audiovisual como soporte pedagógico, todo lo cual posibilita la construcción del conocimiento.

Los textos informáticos se erigen como texto escrito cuyo propósito es informar, y tienen como función, la de transmitir al receptor determinadas informaciones, descripciones, datos, sucesos auténticos o saber de cualquier naturaleza, para lo cual usa un lenguaje conciso, claros en los libros de texto, manuales de capacitación, entre otros. (Villalva, 2022).

Si bien en la literatura consultada el término edición de textos informáticos no aparece definido como categoría, si aparece con frecuencia el término edición digital para referirse al mismo. En tal sentido la edición digital se concibe, en términos académicos y científicos, como aquella que implica un trabajo que debe



conjugar la práctica de la crítica textual tradicional con las posibilidades del soporte digital, (Pierazzo, 2014) citado por (Allés, 2015, p. 18)

Allés, (2015), al referirse al término de edición digital como concepto, especifica que este va más allá de la simple página web, de ahí que vaya hacia la obsolescencia de ciertos lenguajes de marcado como el HTML; el reto reside en vehicular una nueva y variada aproximación al texto y un análisis optimizado de su contenido (p.8).

Considera, además, sus implicaciones al familiarizarse con los diferentes mecanismos de representación digital del texto y, en concreto, es necesario considerar cómo los materiales pueden ser codificados y organizados para un análisis formal. (p. 18), criterio asumido en el presente estudio, por cuanto, la edición digital permite actuar sobre un documento con las herramientas informáticas pertinentes con el propósito de digitalizarlo para modificarlo o generar un nuevo texto, y adecuarla a las necesidades comunicativas concretas del contexto digital (Allés, 2015)

A partir de la experiencia educativa en línea durante la COVID-19, intercambios regulares con estudiantes y maestros, observaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias del Bachillerato Técnico en informática y sistematizaciones continuas de la práctica pedagógica de los autores, se lograron las siguientes conclusiones científicas como resultados preliminares del estudio:

Se observa el empleo de diferentes recursos multimedia y audiovisuales como apoyo pedagógico, lo que permite la adquisición de conocimientos y su construcción. Todo esto puede contribuir a fomentar el desarrollo de competencias para usar las TIC, así como una mejor valoración de estas últimas como instrumentos para enseñar y aprender, siempre que se organicen en función de las metas educativas. Generalmente los estudiantes usan las TIC para buscar información, hacer presentaciones y crear materiales de aprendizaje y presentaciones en PowerPoint para transmitir información, en detrimento de conocimiento y habilidades para el uso de los diversas aplicaciones y formatos existentes para la edición de textos informáticos

Entre las causas de estas problemáticas se encuentran: el acceso y uso limitado de las TIC, que impide a los alumnos y profesores un mayor manejo de las herramientas informáticas; la falta de capacitación para los maestros, en particular en lo que respecta al desarrollo de competencias digitales generales y a la edición de textos informáticos específicamente; y una sistematización poco



apropiada de las herramientas de Office con los contenidos del campo profesional en estudio.

El siguiente problema científico de la investigación fue establecido durante la práctica profesional de los maestros, al identificar estas insuficiencias y sus causas: ¿Cómo desarrollar habilidades en el aprendizaje de la edición de textos informáticos en el Bachillerato de Informática a través de la implementación de actividades asincrónicas en las clases de Lengua y Literatura?

La misma se propuso como objetivo: Perfeccionar el aprendizaje de la edición de textos informáticos en el Bachillerato de Informática a través de la implementación de actividades asincrónicas en las clases de Lengua y Literatura

Este artículo, se diferencia de investigaciones anteriores en su enfoque específico sobre la edición de textos informáticos y el papel de las actividades asincrónicas en su desarrollo dentro de un contexto educativo de Bachillerato en Informática, desde la experiencia en la Unidad Educativa Raúl Andrade

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación es de tipo cuantitativa con enfoque descriptivo. Se busca identificar y analizar la percepción de los estudiantes sobre las actividades asincrónicas aplicadas a la edición de textos informáticos, así como evaluar la implementación de estas estrategias en el aula mediante el análisis de documentos y productos académicos.

La población está conformada por los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Raúl Andrade de la ciudad de Quito, Pichincha. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de primero, segundo y tercero de bachillerato técnico, seleccionados por su participación en clases donde se implementaron actividades asincrónicas relacionadas con la edición de textos digitales.

Se emplearon métodos de recolección de datos con el fin de obtener una visión integral del fenómeno estudiado. En concreto, se aplicaron los siguientes instrumentos:

Se aplicó una encuesta a estudiantes, con una escala Likert, cuyo objetivo fue identificar las percepciones y valoraciones de los estudiantes sobre las actividades asincrónicas y el uso de herramientas digitales para la edición de textos. La encuesta fue estructurada con una escala tipo Likert de cinco niveles (Muy de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, En desacuerdo, Muy en desacuerdo). Contiene dos bloques de afirmaciones: uno sobre actividades asincrónicas (gestión del tiempo, autoaprendizaje, acceso a

recursos, orientación docente, etc.) y otro sobre la edición digital de textos (uso de herramientas, variedad de aproximaciones al texto, habilidades desarrolladas, etc.).

Se examinará la programación, la aplicación y el análisis de tareas asincrónicas en los documentos de los profesores; además, se estudiaron las programaciones de clase, los cuadernos escolares y las producciones académicas de los alumnos.

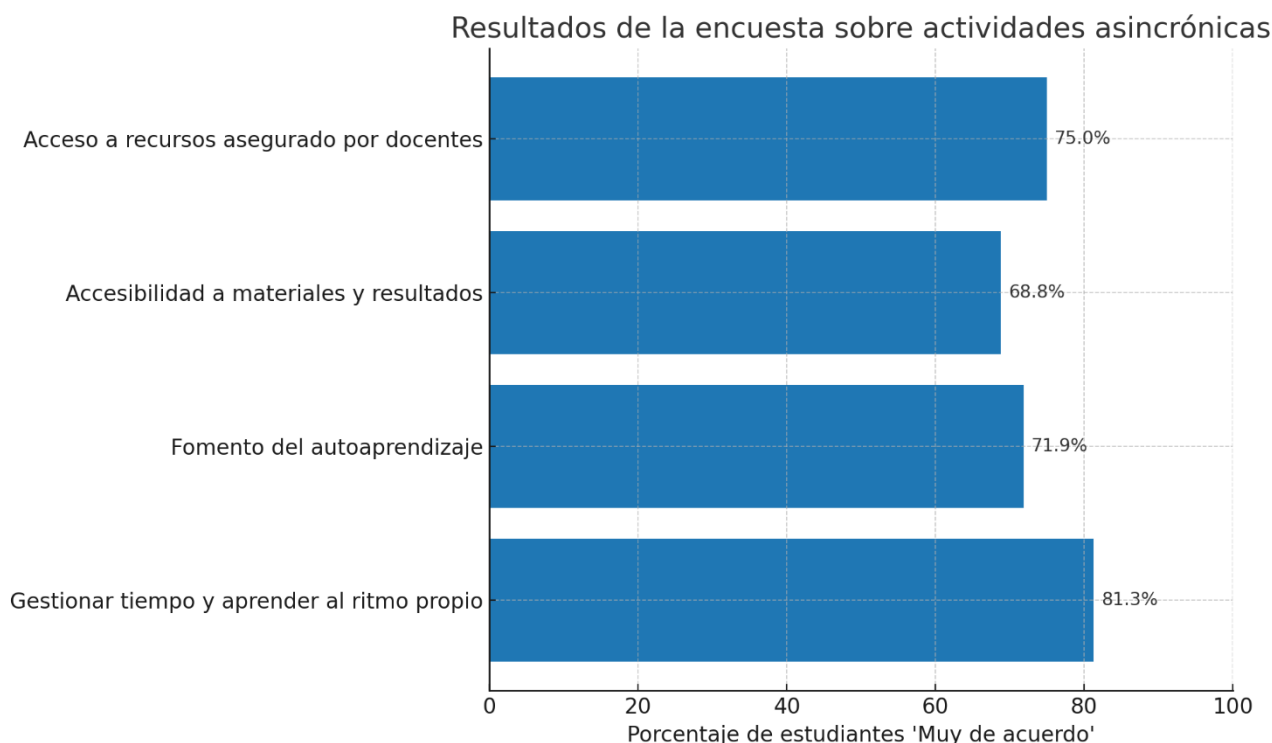
Se emplearon indicadores como los siguientes: tiempo asignado, criterios de evaluación, mecanismos de comunicación, materiales empleados, orientación brindada y actividades asincrónicas.

Evaluar los resultados concretos de las actividades asincrónicas mediante el análisis de textos editados digitalmente por los estudiantes. Se valoraron los textos según cuatro criterios: organización y coherencia, corrección ortográfica y gramatical, uso de funciones avanzadas del software de edición, y calidad general de la edición. Las categorías de evaluación fueron: Bien, Regular y Mal.

RESULTADOS

La recopilación de datos se realizó mediante Google Forms, utilizando preguntas estructuradas bajo una escala tipo Likert para medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los estudiantes pertenecientes al bachillerato de Informática.

Los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato técnico evidencian una alta valoración positiva hacia las actividades asincrónicas. Una mayoría significativa (81.3%) manifestó estar "Muy de acuerdo" en que este tipo de actividades permite gestionar individualmente el tiempo y aprender al ritmo propio, lo cual se refuerza con el 71.9% que reconoce su potencial para fomentar el autoaprendizaje. Asimismo, los estudiantes perciben una adecuada accesibilidad a materiales y resultados de evaluación (68.8% "Muy de acuerdo") y destacan que los docentes aseguran el acceso a los recursos necesarios (75%), lo cual sugiere una implementación efectiva de estrategias didácticas digitales.



No obstante, algunos aspectos presentan oportunidades de mejora. Aunque más de la mitad de los estudiantes considera que los docentes ofrecen orientaciones claras (56.3% "Muy de acuerdo"), un 12.5% mantiene una posición neutral, lo cual podría estar indicando una falta de precisión en las instrucciones o diferencias en la comprensión de estas. Algo similar se observa en la percepción sobre el tiempo asignado para el desarrollo de las actividades: si bien un 56.3% está plenamente conforme, un 15.6% adopta una postura neutral, lo que podría señalar que no todos los estudiantes encuentran los plazos adecuados para su ritmo de trabajo. Estas neutralidades, aunque minoritarias, revelan áreas que requieren atención para garantizar una experiencia de aprendizaje más equitativa.

Asimismo, se evidenció un adecuado acceso y uso de herramientas digitales. El 75% de los encuestados afirmó contar con los recursos necesarios para desarrollar sus tareas, mientras que más del 60% indicó emplear programas como Microsoft Word y editores en línea. Esto da cuenta de un desarrollo progresivo de competencias digitales dentro del grupo estudiado. Además, el análisis de los documentos entregados permitió constatar la presencia constante

del docente durante las actividades, quien mantuvo una comunicación activa y ofreció retroalimentación continua, lo cual refuerza el acompañamiento pedagógico en entornos virtuales.

Se notó que los criterios de evaluación eran claros y relevantes, enfocados en temas como la corrección textual, la edición colaborativa y el uso apropiado de herramientas digitales. En última instancia, se subraya la calidad general de los escritos presentados por los alumnos, que mostraron una buena organización, ortografía correcta y el uso de funciones avanzadas de los procesadores de texto. Esto denota un grado satisfactorio de rendimiento en la producción escrita.

A pesar de los resultados favorables, también se identificaron ciertos aspectos que requieren atención. Uno de ellos es la percepción de ambigüedad en las orientaciones entregadas. Aunque el 56,3% de los estudiantes indicó estar muy de acuerdo con la claridad de las instrucciones, un 12,5% se mantuvo en una postura neutral, lo que podría evidenciar dificultades en la comprensión de las consignas o una redacción poco precisa por parte del docente.

Además, se observó que las herramientas digitales no eran utilizadas de manera equitativa. A pesar de que la mayoría mostró familiaridad con estas, una proporción menor ocupó una posición neutral, lo que podría señalar un vacío en términos de dominio o frecuencia con la que se utilizan estas herramientas. Finalmente, se notaron discrepancias en la calidad de edición de los textos proporcionados. Se observó que algunos alumnos entregaron trabajos desordenados, con faltas ortográficas y poco uso de funciones avanzadas de edición. Esto muestra notables diferencias en la calidad del trabajo de los participantes.

La propuesta titulada "Fortalecimiento progresivo de las competencias digitales y autorregulación mediante actividades asincrónicas escalonadas en el bachillerato técnico" se construye con base en los resultados del diagnóstico aplicado, en el cual se evidencian tanto fortalezas significativas como aspectos que requieren atención y mejora. El enfoque central radica en aprovechar los elementos positivos como el interés de los estudiantes, su autonomía y el uso básico de herramientas digitales, al tiempo que se busca solventar las dificultades detectadas como la desigual comprensión de instrucciones, la heterogeneidad en el manejo de recursos digitales y los tiempos limitados para ciertos perfiles estudiantiles.

Como objetivo está el desarrollar actividades asincrónicas estructuradas progresivamente para el aprendizaje de habilidades de edición de textos informáticos, promoviendo la autonomía del estudiante y la mejora de sus competencias digitales en el contexto del Bachillerato Técnico.

Esta propuesta se sustenta en los principios del aprendizaje autónomo, el enfoque constructivista y el uso pedagógico de las tecnologías de la educación. Además, responde a los criterios de la educación diferenciada y al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), al considerar ritmos de aprendizaje diversos y formas múltiples de acceder, procesar y expresar la información.

La secuencia está organizada en cuatro fases que responden a una lógica constructiva derivada de los fundamentos pedagógicos asumidos. En la primera fase, denominada Orientación hacia la actividad asincrónica, se establecen los objetivos y contenidos de las actividades, al tiempo que se planifican los recursos y se brinda la orientación inicial hacia la edición de textos. Este momento cumple la función de preparar al estudiante para comprender el propósito de la tarea y disponer de las condiciones necesarias que permitan avanzar hacia una segunda etapa.

En esta etapa preliminar, se prevé la creación de foros asincrónicos para resolver preguntas comunes y la realización de talleres sobre cómo leer instrucciones académicas. Esto ayuda a aclarar expectativas y a resolver preocupaciones tempranas. Además, se llevan a cabo actividades complementarias, como la creación de guías prácticas con pasos para realizar las tareas y el análisis de ejemplos de trabajos bien organizados. Estas sirven como modelos para que los alumnos reconozcan estándares de calidad y entiendan más claramente cuál es el nivel de rendimiento esperado.

La Fase 2, Demostración del uso de las herramientas digitales para la edición de textos, se configura como un espacio donde el docente ejemplifica el ejercicio, ofrece pautas metodológicas y resuelve dudas. La relación con la fase anterior es clara: una vez orientado el estudiante, resulta pertinente mostrar el procedimiento y las estrategias digitales que servirán de guía para su propio desempeño. Esta transición permite que la observación del modelo se convierta en un insumo para el trabajo autónomo.

Entre las actividades que se desarrollan en este momento se incluyen la edición guiada en Microsoft Word y la revisión colaborativa en Google Docs, a través de las cuales se introducen habilidades básicas en un entorno práctico. Como complemento, los estudiantes elaboran presentaciones digitales sencillas

en PowerPoint o Google Slides para sintetizar información y participan en un taller de gestión de archivos en la nube, lo que fortalece su familiaridad con herramientas de organización y almacenamiento en entornos virtuales de aprendizaje.

A partir de ello, se desarrolla la Fase 3, Ejercitación en edición avanzada y autonomía, en la cual el estudiante realiza el ejercicio de manera independiente, aplicando las funciones de edición y autorregulando su propio proceso. El paso desde la demostración hacia la ejercitación constituye un movimiento lógico, pues la apropiación de la herramienta requiere de la práctica individual para consolidar la competencia digital y fomentar la autonomía en el aprendizaje.

En esta fase, los estudiantes producen textos aplicando funciones avanzadas de edición, al tiempo que se promueve la autoevaluación y la coevaluación como mecanismos de reflexión crítica sobre los resultados obtenidos. Asimismo, se integran actividades relacionadas con la incorporación de citas y referencias mediante gestores bibliográficos como Mendeley o Zotero, lo cual fomenta el rigor académico, y la elaboración de documentos bajo normas de estilo reconocidas internacionalmente, fortaleciendo la calidad formal y científica de la producción escrita.

Finalmente, la Fase 4, Reflexivo-valorativa del resultado del aprendizaje asincrónico, integra los logros alcanzados mediante la presentación de los productos, el diálogo colectivo y la retroalimentación entre pares y docente. Esta última etapa se enlaza de manera natural con la ejercitación, ya que los resultados generados por los estudiantes constituyen la base para la reflexión y la valoración crítica de los aprendizajes. Las actividades comprenden la organización de un portafolio digital que recopila los principales avances en edición textual y la aplicación de encuestas de percepción estudiantil que permiten recoger impresiones sobre la experiencia de aprendizaje.

Además, se añaden la socialización de los productos mediante cortas exposiciones orales respaldadas por recursos digitales y la escritura de reflexiones individuales finales, donde los alumnos manifiestan lo útil del proceso y su proyección en entornos académicos y laborales futuros.

FASE 1: NIVELACIÓN Y CLARIDAD EN INSTRUCCIONES	FASE 2: FORTALECIMIENTO DEL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES BÁSICAS	FASE 3: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EDICIÓN AVANZADA Y AUTONOMÍA	FASE 4: INTEGRACIÓN FINAL Y REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO
• Taller de lectura de instrucciones académicas • Foro asincrónicos de dudas frecuentes • Elaboración de una guía práctica de pasos para actividades académicas. • Análisis de ejemplos de trabajos bien estructurados para reforzar la comprensión de expectativas.	• Edición guiada en Microsoft Word • Revisión colaborativa en Google Docs • Creación de presentaciones básicas en PowerPoint o Google Slides para sintetizar contenidos. • Taller práctico sobre gestión de archivos en la nube (Google Drive, OneDrive).	• Elaboración de un texto con funciones avanzadas • Autoevaluación y coevaluación de la edición digital • Incorporación de citas y referencias con gestores bibliográficos (ej. Mendeley, Zotero). • Producción de un documento académico con normas de estilo (APA, MLA u otra requerida).	• Portafolio digital de edición textual • Encuesta final de percepción estudiantil • Presentación oral breve apoyada en recursos digitales para socializar aprendizajes. • Redacción de una reflexión final individual sobre el proceso de aprendizaje y su aplicación futura.

Se cree que esta propuesta es totalmente factible, ya que se ajusta de manera directa a las necesidades que detecté mediante el diagnóstico realizado en mi proyecto. Al examinar los resultados, se observó que, aunque los alumnos ya tienen algunas competencias digitales y demuestran interés por el trabajo autónomo, hay vacíos significativos en cuanto a la comprensión de las instrucciones, el uso apropiado de herramientas de edición y la organización del trabajo individual.

Por esta razón, se creó una serie de actividades asincrónicas organizadas de manera lógica y progresiva, lo que posibilita que cada alumno progrese desde el fortalecimiento de la comprensión de consignas hasta el dominio de editores de texto más complejos, todo en un ambiente flexible que se ajusta a su propio ritmo. El propósito de estas actividades no es solo el progreso técnico, sino también promover la responsabilidad, la reflexión sobre el aprendizaje propio y la autorregulación.

Con los resultados obtenidos se espera que en que la implementación de esta propuesta contribuirá significativamente a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato Técnico, ya que aprovecha los aspectos positivos del grupo y trabaja de manera específica en los puntos débiles, utilizando estrategias metodológicas efectivas y realistas. Además, el enfoque asincrónico permite adaptarse a diferentes contextos y condiciones, lo que la hace aún más pertinente para lograr resultados concretos y sostenibles en el tiempo.

El empleo de actividades asincrónicas progresivas ha probado ser una táctica efectiva para favorecer el aprendizaje autónomo, puesto que posibilita al alumno gestionar su tiempo según su disponibilidad y ritmo individual. Asimismo, estas tareas fomentan el progreso de las capacidades digitales a través del empleo orientado y contextualizado de herramientas informáticas, lo cual ayuda a robustecer sus habilidades tecnológicas. Asimismo, el alumno se vuelve un agente activo en su propio proceso de evaluación, interviniendo de manera crítica y reflexiva. En última instancia, este enfoque propicio que se entiendan con precisión las instrucciones y mejora la calidad de la edición del texto, al promover prácticas más estrictas de revisión y corrección.

ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS

Las actividades asincrónicas desarrolladas en el bachillerato de informática evidenciaron un impacto significativo en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas, técnicas y colaborativas de los estudiantes. En la primera actividad, denominada Corrección Gramatical y Estilística con Grammarly, los estudiantes recibieron un texto con errores gramaticales, ortográficos y de estilo, el cual debieron corregir utilizando la herramienta digital. El proceso no se limitó a la edición mecánica, sino que incluyó la justificación de cada cambio realizado, lo que promovió una comprensión más profunda de las reglas gramaticales y del uso de recursos de asistencia digital.

Los resultados mostraron un incremento promedio del 85% en la precisión lingüística, reduciéndose de manera considerable los errores en comparación con los borradores iniciales. Asimismo, los argumentos que acompañaron cada corrección demostraron un aprendizaje reflexivo y consciente del lenguaje escrito. La segunda actividad, orientada al Formato Avanzado en Microsoft Word, se centró en la creación de documentos técnicos como informes o ensayos cortos, en los cuales los estudiantes aplicaron funciones avanzadas del procesador de textos. Se incluyeron aspectos como el uso de estilos personalizados, la elaboración de índices y tablas de contenido automáticas, así como la correcta inserción de citas y referencias bibliográficas.

El 92% de los participantes logró aplicar adecuadamente estas funciones, reflejándose en una notable mejora de la presentación y en la profesionalización de los documentos académicos. Las evaluaciones de los trabajos revelaron que un 94% fueron considerados de alta calidad en términos de formato, organización y coherencia estructural, lo que evidencia el dominio adquirido en el manejo de esta herramienta digital. En cuanto a la Edición Colaborativa en



Google Docs, la experiencia puso en práctica el trabajo en equipo y la crítica constructiva a través de la función de sugerencias y el uso del historial de revisiones.

Los grupos conformados distribuyeron de manera equitativa sus aportes, lo cual fue corroborado en el análisis de las contribuciones individuales. El 85% de los estudiantes emitió retroalimentación pertinente y constructiva, contribuyendo de manera directa a la mejora de los textos en los que trabajaron. El nivel de participación activa se reflejó en el número de comentarios, sugerencias y correcciones registradas, lo que favoreció la interacción académica y el fortalecimiento de habilidades sociales necesarias en entornos colaborativos. El trabajo compartido en línea permitió a los estudiantes experimentar de primera mano dinámicas de cooperación que se asemejan a escenarios profesionales contemporáneos.

En términos generales, las tres actividades asincrónicas no solo fueron bien recibidas por los estudiantes, sino que también potenciaron su confianza en las habilidades de edición digital. La percepción positiva hacia estas estrategias se sustentó en el aprendizaje autónomo, el uso efectivo de herramientas digitales y la posibilidad de interactuar con sus pares en un espacio de colaboración. Los resultados confirman que la integración de tecnologías como Grammarly, Microsoft Word y Google Docs en actividades educativas asincrónicas representa una vía efectiva para optimizar la calidad de la escritura académica, mejorar la competencia técnica y fomentar la cooperación en entornos digitales.

DISCUSIÓN

La presente discusión se organiza desde la perspectiva metodológica de la sistematización de experiencias en la práctica, propuesta por Óscar Jara (2008), la cual implica no solo una descripción de los resultados obtenidos, sino su análisis crítico, interpretativo y propositivo en función de la práctica pedagógica. Los hallazgos en torno al uso de actividades asincrónicas y la edición digital en el bachillerato de informática son entendidos aquí como experiencias educativas que permiten identificar fortalezas, debilidades y proyecciones hacia la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El punto de partida de esta sistematización lo constituyen los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato en informática, quienes expresaron una percepción mayoritariamente positiva respecto a las actividades asincrónicas. Los estudiantes valoran la flexibilidad de gestionar su propio tiempo, la promoción del autoaprendizaje y el desarrollo de competencias

197

Galo Israel Pesantes Viteri

Segress Garcia Hevia

Roberto Milanés Gómez



digitales y lingüísticas. Asimismo, destacan la claridad en la orientación docente y la accesibilidad a los recursos digitales como elementos clave de éxito. Sin embargo, emergen tensiones vinculadas a la insuficiencia del tiempo asignado para algunas tareas, lo que abre la posibilidad de replantear el diseño temporal de las actividades propuestas.

A partir de los hallazgos, surgen preguntas orientadoras que permiten profundizar en la experiencia: ¿De qué manera las actividades asincrónicas potencian el desarrollo de competencias digitales y lingüísticas? ¿Cómo influye la claridad de las orientaciones docentes en la motivación y autonomía estudiantil? ¿En qué medida la gestión del tiempo asignado condiciona la calidad del aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes? Estas interrogantes orientan la reflexión crítica y guían la interpretación de fondo.

El proceso vivido evidencia la integración de diversas herramientas y estrategias en la práctica educativa. El uso de Microsoft Word y de editores digitales en línea permitió a los estudiantes afianzar su dominio técnico en la edición de textos, logrando productos académicos con estándares profesionales. El empleo de Grammarly demostró su efectividad para la mejora de la precisión lingüística, fortaleciendo competencias comunicativas clave en contextos académicos y laborales. Finalmente, la edición colaborativa en Google Docs potenció el trabajo en equipo y la crítica constructiva, competencias esenciales para la interacción en entornos digitales contemporáneos.

Aspecto	Hallazgos principales	Aprendizajes para la práctica
Actividades asincrónicas	Flexibilidad en la gestión del tiempo, autoaprendizaje y competencias digitales.	Necesidad de ajustar tiempos asignados y reforzar orientaciones docentes.
Edición digital (Word, editores en línea)	Producción de textos académicos con formato profesional.	Integrar más prácticas guiadas para afianzar el dominio técnico.
Herramientas de corrección (Grammarly)	Mejora significativa en la precisión lingüística.	Incorporar herramientas de asistencia digital de manera sistemática.

Edición colaborativa
(Google Docs)

Fortalecimiento del
trabajo en equipo y
crítica constructiva.

Consolidar actividades
colaborativas en línea
como estrategia
pedagógica.

La sistematización de la experiencia permite interpretar los resultados más allá de la simple descripción. Los estudiantes perciben las actividades asincrónicas y la edición digital como procesos formativos significativos, en tanto promueven autonomía, motivación intrínseca y competencias técnicas aplicables al campo profesional. Sin embargo, también emergen limitaciones relacionadas con el acompañamiento docente y la organización temporal de las actividades, que constituyen elementos críticos a repensar. Este hallazgo se alinea con lo señalado por Jara (2018), al destacar que la sistematización implica reconocer tanto logros como contradicciones, para desde allí generar aprendizajes que retroalimenten la práctica pedagógica. En este sentido, la experiencia no solo confirma la relevancia de las metodologías asincrónicas y digitales, sino que plantea la necesidad de un rediseño pedagógico que asegure un equilibrio entre autonomía estudiantil y acompañamiento docente efectivo.

Como proyección, la sistematización señala la importancia de consolidar un modelo educativo en informática que integre de manera sostenida las actividades asincrónicas y la edición digital, no solo como herramientas técnicas, sino como prácticas pedagógicas que fortalecen competencias profesionales y ciudadanas. Se recomienda establecer espacios de retroalimentación periódica, diversificar las herramientas digitales utilizadas y garantizar tiempos adecuados para el desarrollo de las tareas. Además, se plantea como horizonte la creación de repositorios digitales donde los estudiantes registren sus experiencias, aprendizajes y reflexiones, constituyéndose en insumos para nuevas sistematizaciones y para la mejora continua del currículo. De este modo, la experiencia vivida no se agota en su aplicación puntual, sino que se convierte en fuente de conocimiento pedagógico con proyección institucional y social.

CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación reafirman la necesidad de modernizar la enseñanza de la Lengua y Literatura en el Bachillerato de Informática, incorporando estrategias didácticas basadas en tecnología que faciliten el desarrollo de competencias digitales y lingüísticas, ya que, la limitada familiaridad de los estudiantes con herramientas avanzadas de edición de textos digitales pone en evidencia la urgencia de actualizar los programas educativos,

199

Galo Israel Pesantes Viteri

Segress Garcia Hevia

Roberto Milanés Gómez



Esta obra está bajo una licencia https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES

promoviendo la alfabetización digital como un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de actividades asincrónicas en entornos virtuales demostró ser una estrategia efectiva para mejorar el desempeño de los estudiantes en edición digital, lo que sugiere que esta metodología podría extenderse a otras áreas del conocimiento. El hecho de que el 84% de los estudiantes reportara una mejora en su autonomía refuerza la importancia de brindar oportunidades para el autoaprendizaje y la autogestión del conocimiento, aspectos que resultan clave en el contexto educativo actual y en el mercado laboral digitalizado.

Este estudio abre la puerta a futuras investigaciones que profundicen en la aplicación de tecnologías emergentes en el aprendizaje, así como en el desarrollo de plataformas y estrategias didácticas innovadoras que mejoren la experiencia de los estudiantes. Además, permite reflexionar sobre la importancia de adaptar los enfoques pedagógicos a los constantes avances tecnológicos y fomentar una cultura de aprendizaje continuo que empodere a los estudiantes con herramientas efectivas para su vida académica y profesional.

Finalmente, la integración de tecnología en la enseñanza de la Lengua y Literatura no solo optimiza los procesos de edición de textos, sino que también fortalece habilidades transversales como el pensamiento crítico, la autonomía y la resolución de problemas en contextos digitales, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes y su preparación para los desafíos del futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allés Torrents, S., (2015) Edición digital y algunas tecnologías aliadas, *Insula* 822, 18-21
- Castro Piedra, L; García, S; Tello, D; Molina, A (2023). Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar Marzo-Abril, Volumen 7, Número 2. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5917/8970>
- Lagos Herrera, IE; Tarifeño Rubilar, FA y Abello Riquelme RD (2019). Exploración de actividades digitales asincrónicas escritas en futuros docentes de Educación Básica. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación* Vol. 18 N° 37, agosto, 2019 pp. 153 - 168

Lara-Carrillo, K. I., y Freire-Aillón, T. M. (2022). Estrategias didácticas con actividades sincrónicas y asincrónicas en el aprendizaje de nomenclatura inorgánica. *INNOVA Research Journal*, 7(2), 40-56. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n2.2022.2003>

Libedinsky, M. A., (s/f) Ponencia Las actividades o dinámicas asincrónicas de presentación, Jornada de TIC e innovación en el aula. Universidad Nacional de La Plata 1-11

Machuca Vivar, S. A., Sánchez Trávez, D. E., Sampedro Guamán, C. R., & Palma Rivera, D. P. (2021). Percepción de los estudiantes de las clases sincrónicas y asíncronas a un año de educación virtual. *Revista Conrado*, 17(81), 269-276.

Mujica Rodriguez, E. (18 de Marzo de 2021). *ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO*. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/20693/1/88T00368.pdf>

Salguero, J. (17 de Abril de 2017). *Universidad Técnica de Cotopaxi*. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/>

Tapia, K. C. (12 de Febrero de 2021). *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5319441f-b118-466b-b9f3-32b6f5a1cf3f/content>

Villalva Neyra, R (2022). Textos informativos. Monografía. Examen de Suficiencia Profesional para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación. Área principal: Educación Primaria. Universidad Nacional de Educación. Enrique Guzmán y Valle. *Alma Máter del Magisterio Nacional, Perú*

Vlasica, J. (2020, April 14). Lo síncrono y lo asíncrono: cómo diseñar una sesión online. *Innovacioneducativa.Upc.Edu.Pe*