



# La importancia del uso de plataformas educativas

Mariela Viñas

**Resumen:** Para el dictado de clases, se pueden utilizar diferentes herramientas que nos brindan las nuevas tecnologías; herramientas que nos están modificando los procesos de enseñanza-aprendizaje. Actualmente, hemos pasado de usar internet como una fuente de información a un recurso docente indispensable en el aula.

Este artículo se fundamenta en brindar información sobre las herramientas de uso de plataforma web como recurso docente. Las plataformas son aplicables tanto a la enseñanza presencial como a distancia siendo un gran recurso didáctico que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje y facilita la evaluación continua del estudiante.

**Palabras clave:** educación - nuevas tecnologías - plataformas - aulas - enseñanza.

La cuestión de la educación a distancia, *e-learning*, *blended learning*, plataformas educativas, entre otras, ha sido abordada por diferentes autores en los últimos años. Varios de estos textos dan cuenta del estado de situación, del uso, utilidad, apoyo, implementación y de las características básicas de las plataformas de enseñanza, tales como son Area Moreira y Adell Segura (2009); Alemany Martínez (2010); Bartolomé (2004); Bosco Paniagua y Rodríguez Gómez (2008); Clarenc, C. A. ... [et al.] (2013); Fernández-Valmayor... [et al.] (2008); Gallego Rodríguez y Martínez Caro (2003); Luque Gil... [et al.] (2008); Núñez Barriopedro y Vaca García (2012); Pérez Cervantes y Saker (2013); Rubio Moreda (2014).

El presente trabajo se propone mostrar cuáles son las plataformas existentes en la web y sus características primordiales. Como puntapié inicial, se pasa revista sobre el tema en cues-



tión de las plataformas de apoyo a la educación y sus ventajas de uso e implementación.

Luego, se pone el foco en el desarrollo exclusivo de ellas, ya sean de acceso abierto, comercial o en la nube. Finalmente, se realizan ciertas consideraciones finales a tener en cuenta.

## Referente teórico

En los últimos años se ha incorporado un nuevo concepto para definir nuestro modelo de sociedad: la sociedad del conocimiento. Esta idea lleva asociado un nuevo tipo de alfabetización ligada a nuestra sociedad, involucrada con un alto consumo de información. De una alfabetización tradicional basada en las habilidades de lectoescritura, y que constituye la base de enseñanza en la escolaridad, estamos pasando a una alfabetización digital en la que se precisa de habilidades tecnológicas e informaciones. Para ser autosuficientes, necesitamos saber navegar por infinitas fuentes de información, saber discriminar la información recibida y cada vez más saber dominar la sobrecarga de información que nos brindan a través de la web (Pallisé, 2008: 7).

La universidad ha tenido que adaptarse a este cambio y lo está haciendo trabajando hoy en día para brindar buena, correcta y adecuada información y compartir conocimientos a sus docentes, estudiantes, personal, etc. con la finalidad de aprender constantemente y enriquecer el vocabulario. Las nuevas propuestas pedagógicas y académicas llevan a que se comiencen a utilizar herramientas de apoyo y acompañamiento educativo, que permiten con el uso de las nuevas tecnologías, avanzar en el estilo de enseñanza aprendizaje convencional.

Cada vez son más las instituciones y los docentes que se animan a explorar y utilizar variados recursos tecnológicos para acompañar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ingrassia; Giménez, 2009).

A diferencia de la formación tradicional y presencial a la que estábamos acostumbrados, nos encontramos con otras herramientas como son las plataformas de teleformación (LMS) que aportan otras modalidades de enseñanza que podemos utilizar en nuestras aulas. Estas modalidades, según su uso se pueden clasificar en:

- *B-learning*: como apoyo a la enseñanza presencial, combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial (Coaten, 2003; Marsh, 2003 en Bartolomé, 2004: 5).
- *E-learning*: es la formación totalmente a distancia, entendida como “el uso de tecnologías basadas en Internet para proporcionar un amplio abanico de soluciones que aúnan adquisición de conocimiento y habilidades o capacidades” (Alemany Martínez, 2010: 2)
- *M-learning*: o aprendizaje móvil, para la formación a distancia con el uso de tecnologías móviles como smartphone, tablets, lectores de MP3, ipad, etc.
- *T-learning*: es un sistema de aprendizaje transformativo, en el cual el uso de las nuevas tecnologías es parte del proceso, del desarrollo de contenidos y actividades que pueden darse de forma presencial o virtual. Se focaliza en el desarrollo de las habilidades en el “hacer” del estudiante.
- *W-learning*: vendría a ser la formación a distancia cooperativa, en base a herramientas colaborativas de la web 2.0.

Para la elección de una plataforma *e-learning*, primeramente se debe analizar algunas de las características primordiales que tienen, para que los docentes y estudiantes que vayan a utilizarla puedan gestionarla con buen desempeño. Hay que tener en cuenta el idioma, la documentación, la facilidad de instalación, la seguridad, la gestión y creación de objetos de aprendizaje, la rapidez de acceso, la organización de los contenidos, el soporte, las funcionalidades, entre otras.

A continuación, se describen las variantes de plataformas de acceso libre, comercial y en la nube (Clarenc... [et al.], 2013: 51-140).

## **Plataformas de Teleformación (LMS) de acceso libre**

- *Atutor* <http://atutor.ca/>: plataforma para crear una comunidad virtual y subir contenidos en forma de apuntes o cursos, parecida a *Moodle*. Permite utilizar: gestor de contenidos accesible y herramientas para validar los contenidos generados; múltiples administradores; administración de usuarios e inscripciones; manejo de cursos; personalización (módulos, temas, etc.); herra-

mientas para garantizar accesibilidad de contenidos y de plataforma; mensajería, foros, wiki, blogs, encuestas y repositorios de archivos.

- *Cavila* <https://cavila.ead.unlp.edu.ar/cavila/>: Asociación de Universidades Latinoamericanas que conforman el Campus Virtual Latinoamericano (CAVILA). Formada por las Universidades de Extremadura (España), Guadalajara (México), La Plata, Córdoba, Entre Ríos y Noroeste de la provincia de Buenos Aires (Argentina), Federal de Santa María (Brasil), Porto (Portugal) Universidad de Panamá, Universidad Autónoma de Nicaragua, Universidad Autónoma de Chiapas y Universidad Autónoma de Honduras. En ella se encuentra disponible cursos virtuales.

- *Com8s* <http://com8s.com/>: desarrollada en Brasil, disponible en inglés, portugués y español. Permite subir/compartir archivos; organizar agenda con el calendario; foro de discusiones y chats; reuniones con audio o videoconferencia; mensajes; formularios para crear pruebas, encuestas y crear noticias.

- *Claroline* <http://www.claroline.net/>: plataforma que se utiliza para crear, gestionar cursos y crear comunidades de aprendizaje colaborativo. Permite publicar documentos; administrar foros, wiki; crear grupos; preparar y proponer ejercicios online; manejar agenda; publicar anuncios; ver estadísticas.

- *Coffe-soft* <https://sourceforge.net/projects/coffee-soft/>: ofrece herramientas especiales para planear y ejecutar actividades colaborativas e interactivas en comunidades educativas. Incluye notas, chat, mapas mentales, compartir documentos, configurar la interfaz en español.

- *Course Sites* <https://es.coursesites.com>: es una de las plataformas más completas, compuesta por una interfaz en inglés. En el panel aparecen varias categorías como: centro de calificaciones; alertas; calendarios; control de rendimiento; temas pendientes; y recursos utilizados.

- *Chamilo* <http://lcms.chamilo.org/>: permite crear un campus virtual para la impartición de formación online o semipresencial. Se puede crear cursos, pruebas con limitación de tiempo, gestión de documentos, usuarios, y ciclos formativos.



- *Didactalia* <http://www.gnoss.com/>: plataforma educativa con contenidos certificados en su exploración permite difundir recursos para poder difundir, lecciones, mapas, paper toy, suscripción a temas de interés y debates, posee todas las características de una red social educativa.

- *Diipo* [www.diipo.net](http://www.diipo.net): red social didáctica y colaborativa al estilo de Edmodo que además permite la creación de blogs y proyectos. Contiene: clases, *microblogging*, mensajería directa: blogs, proyectos, archivos, comunidad de educadores: perfiles, temas, base de conocimiento.

- *Docebo* <http://www.docebo.com/es/>: es usado para aprendizaje corporativo y tiene interfaces para videoconferencias. El programa opera tanto como un software alojado en la nube como una plataforma que también es compatible con otros fabricantes.

- *DOKEOS* <http://www.dokeos.com/>: incluye una herramienta de edición de contenido formativo. Permite: administrar usuarios, cursos y grupos; protege información; uso de *wiki*, *projects*, *forums*, *chats*, *groups*, anuncios, enlaces, glosario, notas personales, pruebas, videoconferencias encuestas y actividades en línea de seguimiento e informes.

- *Edu 2.0* <https://www.edu20.org/>: disponible en español, incluye registro de notas, foros, noticias, chat, wikis, creación de grupos.

- *Eduteka* <http://www.eduteka.org/>: portal educativo que funciona como repositorio, ya que contiene una gran cantidad de recursos de aprendizaje, se puede realizar consultas guiadas, debatir en foros y subir documentos que pueden ser vistos por otras personas.

- *Evea Ideas* (Ex *WebUNLP*) <https://ideas.info.unlp.edu.ar/login>: entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, desarrollado por Instituto de Investigación en Informática LIDI, UNLP.

- *First Class* <http://www.firstclass.com>: provee de cursos gratis, ePortfolios y sistemas de gestión de aprendizaje (LMS). Características: *wiki*, acceso gratuito y premium; sencilla de utilizar; foros de comunicación.

- *FLE3* <http://fle3.uiah.fi/>: es un ambiente de aprendizaje diseñado para apoyar al estudiante y el grupo de trabajo centrado en la creación y desarrollo de las ex-



presiones del conocimiento (es decir, artefactos de conocimiento) y el diseño. Contiene tres herramientas de aprendizaje y varias herramientas de administración.

- *Grouply* <http://eduredes.antoniogarrido.es/grouply.html>: ofrece redes para la educación de forma gratuita sin publicidad ni límite de páginas personalizadas. Contempla aplicaciones como *Google Docs*. Además, dispone de *blog*, foros de discusión, gestor de archivos, *chat*, anuncios.

- *Hootcourse* <http://hootcourse.com/>: aplicación que permite crear clases virtuales usando las redes sociales. Se puede enlazar con cuentas de twitter o *Facebook* y escribir los comentarios.

- *ILLIAS* <http://www.ilias.de/>: sistema integrado de cooperación, información y aprendizaje. *ILLIAS* puede ser adaptado a los requerimientos de cada organización. Usuarios de todo el mundo contribuyen en el desarrollo de la plataforma, coordinados por un equipo de la Universidad de Colonia en Alemania.

- *Lectrio* <http://lectrio.com/>: tiene características básicas que permiten la orientación de cursos en línea sin muchas dificultades, se integra con una variedad de servicios que tienen mucho que aportar, principalmente con Google y otros como: *Dropbox*, *Google Drive*, *Facebook*, *Instagram*, *SkyDrive*, entre otros. La navegabilidad del sitio cuenta con unas características óptimas para la visualización desde diferentes dispositivos móviles.

- *LON-CAPA* <http://www.lon-capa.org/>: ambiente educativo virtual creado en el año 1999, sistema libre para la gestión y evaluación de contenidos educativos.

- *LRN* <http://dotlrn.org/>: cuenta con un sofisticado sistema de portales que permite administrar cursos, contenidos y herramientas de colaboración. Sus características principales: foros; álbum de fotos; calendario; *we-blogger*, *wiki*, *chat*; *mails*; y presentaciones con *Slide*.

- *Mahara* <https://mahara.org/>: aplicación web en código abierto para gestionar *ePortfolio* y redes sociales. Ofrece herramientas para crear y mantener un portafolio digital sobre su formación. Incluye funcionalidades sociales que permiten la interacción entre los usuarios, como blogs, herramientas de presentación, gestor de archivos y un creador de visitas.

- *Mcourser* <http://www.mcourser.com/>: permite la creación de contenidos y tomar contenidos de otros. Es una plataforma móvil de *e-learning* accesible desde cualquier dispositivo (PC, *tablets*, *smartphones*).
- *Moodle* <http://moodle.org/>: es uno de los software libres más populares y utilizados por entidades, empresas y organizaciones. Su sistema de registro permite crear una interacción privada entre profesores y estudiantes donde se pueden subir recursos, crear actividades, noticias, establecer calendarios de fechas y trabajar de forma colaborativa. Es recomendable por la cantidad de módulos que se pueden integrar con distintas funcionalidades.
- *Nixty leadcommission.org/profile/nixty*: plataforma de aprendizaje global que provee cursos gratis, ePortfolios y sistemas de gestión de aprendizaje (LMS). Posee un servicio premium privado con invitación.
- *Openswad* <https://openswad.org/>: sistema web de apoyo a la docencia para crear grupos, evaluaciones, mensajes, ofrece estadísticas; es muy sencilla de manejar un ambiente gráfico un poco sacrificado pero en su funcionalidad es muy relevante.
- *Plateas* <http://www.plateas.es/>: brinda un perfil para cada miembro de la comunidad educativa como lo son estudiantes, padres, centros, profesores. Posee grupos, tablón, calendarios, contactos, biblioteca, evaluaciones y mensajes, la interfaz es muy intuitiva y agradable, la cuenta premium ofrece más características.
- *RCampus* <https://www.rcampus.com/>: puede gestionar cursos y asignaciones, trabajo colaborativo y mantenerse en contacto con otros grupos de interés académico.
- *Sakai* <http://academico.uteq.edu.ec/portal>: puede albergar a más de 20000 estudiantes como los sistemas universitarios. Clasifica sus herramientas según sus funcionalidades: de enseñanza y aprendizaje; de administración; de portafolios; y de colaboración. Su instalación es sencilla, pero una de sus desventajas es la mala organización de la información en la plataforma.
- *SIAT* <http://www.siat.unrc.edu.ar/siat2/index.jsp>: portal virtual de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Permite subir múltiples archivos con opción de drag and

drop (arrastrar los archivos que se desean subir y soltarlos en el recuadro “subir materiales”); alertas, inscripciones online; foros, mails; calendario de actividades, agendas; etc.

- *SocialGO* <http://www.socialgo.com/>: contempla perfiles, mensajes, grupos, calendarios, chat, foros, blogs, disco virtual, integración con *Facebook* y *Twitter* para la identificación de los usuarios.

- *Teachstars* <https://teachstars.com/>: ambiente intuitivo en la versión gratuita, se debe crear el curso o grado para partir, se encuentra en idioma inglés, posee calendario, favorito, mensajes, posteos.

- *Tiching* <http://www.tiching.com/>: plataforma gratuita con contenidos educativos creados por los usuarios. El objetivo es conectar los miembros de la comunidad educativa y ofrecer un espacio para compartir y encontrar experiencias educativas.

- *Twiducate* <http://www.twiducate.com/>: aula virtual y red social donde se puede crear una sala privada para que los estudiantes puedan discutir las ideas planteadas, compartir calendarios y divulgar enlaces e incluso insertar imágenes y vídeos.

- *Wall.fm* <http://wall.fm/>: es una red social al estilo de *Ning* (plataforma en línea para usuarios que permite crear sitios web sociales y redes sociales) donde se puede crear grupos en el interior de la red y disfrutar de las características propias como los foros, vídeos, fotos, etc. Disponible solo en inglés.

- *Wiggio* <http://wiggio.com/index.html>: permite la comunicación y colaboración grupal; se puede mantener discusiones grupales, asignar tareas a miembros de un grupo, consultar, compartir calendarios y cronogramas, cargar y administrar archivos del grupo y comunicarse utilizando llamadas de conferencia en vivo, conferencias de video, salas de chat, mensajes de texto, correos electrónicos y mensajes de voz. Consta de tres áreas principales: 1. Noticia para publicar y responder a conversaciones. 2. Carpeta para acceder a cualquier contenido cargado o compartido. 3. Calendario para programar reuniones y eventos.

- *WizIQ* <https://www.wiziq.com/es/>: permite subir y compartir tutoriales online, crear y compartir pruebas



de evaluación, crear comunidades y listar cursos que pueden ser públicos o privados.

- *WordPress* [WordPress.org](http://WordPress.org): plataforma utilizada para el desarrollo de blogs, pero a su vez también para la creación de contenidos organizados en cursos.

- *Your Room* <http://plan-your-room.softonic.com/aplicaciones-web>: aplicación web que ofrece información dentro de grupos. Las diferentes salas pueden ser públicas o privadas y se pueden enviar mensajes cortos, donde se puede adjuntar imágenes, enlaces o archivos e incluso conectar a *Twitter*.

## Plataformas de teleformación (LMS) comerciales

- *Almagesto* <http://www.almagesto.com/>: plataforma eLearning de Alhambra-Eidos. Permite la gestión de todas las etapas de un proyecto de enseñanza a través de Internet, suministrando la tecnología y el soporte necesario para su puesta en marcha de forma rápida, simple y profesional.

- *Blackboard* [es.blackboard.com/](http://es.blackboard.com/): compañía de software con sede en Washington, DC, Estados Unidos, fundada en 1997. Se formó como firma consultora con un contrato con la organización sin fines de lucro IMS Global Learning Consortium.

- *Blackboard learn* <https://uaeh.blackboard.com/>: plataforma similar a Edmodo, cuenta con herramientas colaborativas y capacidad de importación y exportación de contenidos usando diversos estándares. Asimismo, posibilita la edición y compartición de archivos en la nube integrándolo en el escritorio del pc.

- *E-educativa* <http://www.educativa.com/>: plataforma en español, utilizada para dictar cursos y gestionar material educativo a través de internet tanto para instituciones educativas como para empresas y gobiernos.

- *QS media* <http://www.qsmedia.com/>: permite la creación de contenido formativo interactivo y multimedia.

- *Saba* <https://www.saba.com/mx/>: proveedor líder de soluciones de software de administración del aprendizaje. Cuenta con un servicio libre y una Premium.

- *Schoology* <https://www.schoology.com/>: cuenta con

potentes herramientas sociales y aplicaciones para dispositivos móviles.

- *Sumtotal* <http://www.sumtotalsystems.com/>: plataforma con un alto grado de implantación en el ámbito empresarial. Incluye la posibilidad de integrarlo con la gestión de recursos humanos de la empresa. También cuenta con adaptación a dispositivos móviles.

- *WebCt* <http://www.webct.com/>: usado por instituciones educativas para el aprendizaje a través de Internet. La flexibilidad de las herramientas para el diseño de clases hace a este entorno muy atractivo tanto para principiantes como usuarios experimentados en la creación de cursos en línea.

## Plataformas de teleformación (LMS) en la nube

- *Ecaths* <http://ecaths.com/home.php>: sistema de gestión online de cátedras/materias cuya función principal es complementar la cursada presencial con un espacio virtual de interacción y construcción de conocimiento colectivo.

- *Edmodo* <https://www.edmodo.com/?language=es>: permite y facilita la comunicación e interacción virtual como complemento de la presencialidad, un ambiente de aprendizaje donde los involucrados pueden ser directivos, docentes, estudiantes y hasta padres de familia. Contiene aplicaciones que refuerzan las posibilidades de ejercitar destrezas intelectuales.

- *Schoology* <https://www.schoology.com/>: plataforma para establecer un contacto organizado con un grupo de personas que comparten intereses; contiene herramientas que pueden servir para estar en línea con un colectivo y programar actividades, compartir ideas, material educativo o administrar un curso virtual o presencial. Permite utilizarse para dispositivos móviles.

- *Udemy* <https://www.udemy.com/>: plataforma que tiene una gran capacidad de almacenamiento, capaz de agregar videos, presentaciones en *PowerPoint*, documentos en *PDF* y más.



El uso de plataformas *LMS* ofrece muchas ventajas en el apoyo de la enseñanza presencial que llevan a mejorar los resultados que se obtienen a través de los métodos de enseñanza tradicionales. Igualmente, no se puede dejar de mencionar que esto a su vez acarrea ventajas y desventajas como pueden ser:

#### 1. Ventajas:

- Fomento de la comunicación profesor/estudiante a través del transcurso de las clases por medio del campus, un canal de comunicación más fluido y constante en cualquier momento.
- Capacitación flexible y económica.
- Combina el poder de internet con las herramientas tecnológicas.
- Anula las distancias geográficas y temporales
- Facilidad para el acceso a la información, incluyendo actividades, seguimiento de los estudiantes, chats, consultas, materiales, etc.
- Fomento del debate y discusión permitiendo la comunicación a distancia mediante foros, correos, chats, videos, etc.
- Desarrollo de habilidades y competencias permitiendo el buen uso de las herramientas que se ofrecen.
- Componente áulico ejerciendo en los estudiantes un mayor atractivo por el uso de las nuevas tecnologías.
- Fomento de la comunidad educativa llevando a que se amplíen posibilidades de conexiones y encuentros con otros docentes y estudiantes.

#### 2. Desventajas:

- Mayor esfuerzo y tiempo de dedicación por parte de docente ya que los contenidos deben estar actualizados constantemente.
- Necesidad de contar con estudiantes motivados y participativos que se involucren con el trabajo en la plataforma.
- El acceso a los medios informáticos y la brecha informática; se debe acceder permanentemente y estar capacitados para el uso de las herramientas que provee cada una de las plataformas.

## A modo de cierre

La utilización correcta de las herramientas que se han mencionado anteriormente permiten el acceso a la información y comunicación, amplían las estrategias de aprendizaje, brindan la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada una de ellas y de las técnicas de creatividad utilizada al permitirles participar activamente en la publicación y creación de contenidos.

Las plataformas brindan un excelente trabajo colaborativo entre los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, docentes-estudiantes, en la actualidad una herramienta de apoyo esencial para el proceso educativo de nuestras escuelas, institutos, universidades; hay que animarse y comenzar a utilizarlas sin miedo para nuestras futuras generaciones.

### Bibliografía

- Alemany Martínez, D. (2010). *Blended learning: modelo virtual – presencial de aprendizaje y aplicación en entornos educativos*. España, Alicante: Universidad de Alicante. Consultado el 1 de junio de 2017 en: [http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/31972.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf)
- Area Moreira, M.; Adell Segura, J. (2009). “E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales”. En J. De Pablos (Coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe. Pp. 391-424. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: [https://www.researchgate.net/publication/216393113\\_E-Learning\\_ensenar\\_y\\_aprender\\_en\\_espacios\\_virtuales](https://www.researchgate.net/publication/216393113_E-Learning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales)
- Bartolomé, A. (2004). “Blended Learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit”. En *Medios y Educación*, 23. Pp. 7-20. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: [http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/o4\\_blended\\_learning/documentacion/1\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/o4_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf)
- Bosco Paniagua, A.; Rodríguez Gómez, D. (2008). “Docencia virtual y aprendizaje autónomo: algunas contribuciones al espacio europeo de educación superior”. En *AIESAD RIED* 11(1), 157-182. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/141696.pdf>
- Clarenc, C. A.... [et al.] (2013). “Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS”. Grupo *GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning*. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: [http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/31972.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf)
- Fernández-Valmayor, A... [et al.] (2008). “El campus virtual de la Universidad Complutense de Madrid”. En *Medios y Educación*, 32. Pp. 55-65. España: Universidad Complutense de Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n32/4.pdf>

- Gallego Rodríguez, A.; Martínez Caro, E. (2003). “Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico”. En *Educación a Distancia*, 7. Pp. 1-10. España. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.um.es/ead/red/7/estilos.pdf>
- Ingrassia, C.; Giménez, A. (2009). “Aulas extendidas o ampliadas: cómo y para qué usarlas”. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://campus.unla.edu.ar/aulas-extendidas-o-ampliadas-como-y-para-que-usarlas/>
- Luque Gil, A. M. (2008). “Utilización de las actividades del campus virtual como estrategias de enseñanza-aprendizaje y apoyo a las dinámicas de grupo”. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: [http://www.uma.es/ieducat/new\\_ieducat/ambito\\_3/com.1\\_pie07\\_036.pdf](http://www.uma.es/ieducat/new_ieducat/ambito_3/com.1_pie07_036.pdf)
- Núñez Barriopedro, E.; Vaca García, J. P. (2012). “Creación y uso de una plataforma web como apoyo a las clases del aula”. En *Relada* 6(2). Pp. 233-243. Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://polired.upm.es/index.php/relada/article/viewFile/1915/1920>
- Pallisé, J. S. (2008). “Campusvirtual UB: un nuevo entorno de enseñanza-aprendizaje”. En *Universidad de Barcelona; Instituto de Ciencias de la Educación; Cuadernos de docencia universitaria*, 9. Barcelona: Octaedro. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.octaedro.com/OCTart.asp?libro=16509&id=es&txt=Campusvirtual%20UB:%20Un%20nuevo%20entorno%20de%20enseñanza-aprendizaje>
- Pérez Cervantes, M. L.; Saker, A. F. (2013). “Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia”. En *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(1). Pp. 153-166. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.rinace.net/rie/numeros/vol6-num1/arto9.pdf>
- Rubio Moreda, A. L. (2014). *Uso del campus virtual para la enseñanza aprendizaje de grupos nominales en inglés científico-técnico*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/02/37.pdf>