

Plataforma Educaplay para el apoyo de las actividades educativas virtuales de la carrera de Pedagogía Informática

Educaplay platform to support virtual educational activities of the Computer Science Pedagogy Career

 Sánchez Rodríguez Christian

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor corresponsal: christian.sanchezr@ug.edu.ec

Resumen – Las instituciones educativas juegan un papel fundamental en la vida de los seres humanos, puesto que ellas hacen parte de la formación integral de esto, es decir este escenario se convierte para el alumno en un espacio donde podrá adquirir conocimiento y destrezas constantemente. Para eso, en el presente artículo tiene como objetivo analizar cómo se puede fortalecer las actividades educativas, a través de la plataforma educaplay en lo estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación de la carrera de Pedagogía Informática en la Universidad de Guayaquil en Ecuador. En tal sentido se busca un aprendizaje integro, donde el estudiante logre comprender cada uno de los procesos involucrados en las actividades educativas. Por consiguiente, se hace necesario desde los planteles educativo, establece y desarrolla competencia, que le permita a los estudiantes adquirir conocimiento a través de herramientas didácticas, dinámicas y sencilla como la plataforma Educaplay, la cual le brinda al estudiante una nueva forma de aprender y al docente recursos de alto nivel para enseñar, logrando así obtener un buen rendimiento académico. Para ello se utilizo un método investigativo de tipo mixto (cualitativo y cuantitativo), determinado como unidad de análisis para recolección y diagnóstico de datos

Palabras clave: Educaplay, aprendizaje, plataforma, actividad educativas, competencia.

Abstract – Educational institutions play a fundamental role in the life of human beings, since they are part of the integral formation of this, that is, this scenario becomes for the student a space where he can acquire knowledge and skills constantly. For this, this article aims to analyze how educational activities can be strengthened, through the Educaplay platform in the students of the Faculty of Philosophy, Letters and Education Science of the Computer Pedagogy career at the University of Guayaquil in Ecuador. In this sense, an integral learning is sought, where the student manages to understand each of the processes involved in educational activities. Therefore, it is necessary from the educational establishments, establishes and develops competence, which allows students to acquire knowledge through didactic, dynamic and simple tools such as the Educaplay platform, which gives the student a new way of learning and the teacher high-level resources to teach, thus achieving good academic performance. For this, a mixed research method (qualitative and quantitative) was used, determined as a unit of analysis for data collection and diagnosis.

Keywords: Educaplay, learning, platform, educational activity, competition.

Introducción

Se planteo como objetivo general proponer la plataforma Educaplay como recurso interactivo dirigido al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en lo alumnos de la carrera de Pedagógica Informática.

Una vez planteada el objetivo general de la investigación, fue necesario, en primera instancia, diagnosticar la necesidades de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los alumnos de la carrera Pedagógica Informática.

Diseñar estrategias mediante la aplicación Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en el estudiante de la carrera Pedagógica Informática.

El desarrollo de esta investigación surgió como respuesta a las necesidades de incorporar nuevas estrategias y recursos de enseñanza del aprendizaje, enmarcados en el uso y aprovechamiento de las tecnologías de información que mejoren y optimicen la educación que reciben los estudiantes de carrera Pedagógica Informática en la Universidad de Guayaquil.

Con respeto a este idea, es relevante decir que el empleo de la plataforma Educaplay como recurso interactivo en materia de informática tuvo un impacto muy positivo porque le brindo mayor calidad al proceso educativo de la población de estudio la cual, lamentablemente se encontraba atascada en un sistema de enseñanza poco significativo y descontextualizado que, a pesar de estar en un contexto globalizado en plena era de la información y recursos digitales, no aprovechan las herramientas tecnológicas a su disposición.

Entonces podemos decir que el modelo educativo actual no corresponde con realidad de una sociedad que se encuentra inmersa en las nuevas tecnologías de información y comunicación. Pareciera más bien que la educación se quedo detenida en los modelos ortodoxos.

El uso de las actividades de Educaplay como recursos interactivo permitirá complementar los contenidos de materia Informática que se imparten mediante estrategias obsoletas y además, como recurso nos ofrece actividades creativas e innovadoras, se ajusta a los ritmos de aprendizaje de la actualidad que crecen y se diversifican de manera exponencial.

Marco teórico

1. Técnica de investigación de la plataforma Educaplay

1.1 Encuesta

Es una serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.

Una encuesta es un procedimiento por el que un estudio busca compendiar datos a través de un cuestionario, anteriormente desarrollando en dar una entrevista a alguien, mas sin alterar el ambiente ni el fenómeno donde se recoge la información.

1) Establece los objetivos de la encuesta: lo primero que tenemos que hacer es fijar claramente los objetivos que buscamos con la encuesta que vamos a desarrollar.

- 2) Delimita la población a la que tienes
- 3) Diseña el cuestionario
- 4) Recolecta la información
- 5) Analiza los datos

1.2 Escala de Likert

- 1) Totalmente de acuerdo
- 2) De acuerdo
- 3) Neutral
- 4) En desacuerdo
- 5) Totalmente en desacuerdo

2. Población y muestra

Población es el conjunto total de individuos, objetos o eventos que tienen la misma característica y sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones. La población a la que se aplicaría en esta investigación es a los estudiantes de sexto y séptimo semestres de la carrera de Pedagogía Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación de la Universidad de Guayaquil en el año lectivo 2023-2024 ciclo I.

Muestra es una parte de la población, la cual se seleccionan con el propósito de obtener información. En este caso no se utilizó la muestra debido a que la cantidad de personas que realizaron la encuesta no supera de los 100.

Tabla No. 1 Distributivo de la población

Ítem	Detalle	cantidad	porcentaje
1	Hombres	14	53.3%
2	Mujeres	16	46.7%
3	Estudiantes	30	100%

Fuente: Universidad de Guayaquil

Elaborado Por: Christian Sánchez Rodríguez

3. Educaplay

3.1 ¿Qué es Educaplay?

Educaplay es una herramienta multimedia que permite crear infinidad de actividades educativas. Se trata de una herramienta de autor; es decir, una herramienta donde tú serás el que crea las

actividades ajustadas a tus alumnos, tus áreas y tus necesidades. Al ofrecer una enorme posibilidad de actividades, Educaplay también nos sirve como herramienta de gamificación para tu aula.

Sus características principales son:

- Es gratuito.
- Su uso es muy intuitivo.
- Tiene un resultado final muy profesional.
- Cuenta con 16 tipos de actividades.
- Puedes acceder a actividades ya realizadas por otros usuarios.
- Permite descargar la actividad para trabajarla sin conexión a Internet..
- Se pueden compartir materiales en tu Web o blog.
- Puedes gestionar grupos de alumnos. (EDUCATIVAS, 2021)

3.2 Actividades educativas

El portal ‘Educaplay’ es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones de diversos tipos. Las actividades que podemos usar son muy variadas: mapas geográficos, elaboración de tests, adivinanzas, repasar la ortografía a través de los dictados, etc. Hay 12 componentes que pueden ser completamente personalizados según las necesidades del usuario. Además de permitir la creación de actividades educativas, nos permite elaborar una comunidad de práctica formada por un determinado conjunto de personas en el contexto escolar puede ser una herramienta amena e útil para que los niños/as pueden mejorar aspectos como: la ortografía, aprender vocabulario a través de las sopas de letras.

Con más de 10.000 usuarios registrados, y completamente en español, ‘Educaplay’ permite también instalar todos los recursos generados en LMS (Plataformas de e-learning), permitiendo así registrar los resultados de las actividades y las evaluaciones. Por lo tanto, se trata de un recurso de gran interés educativo que se puede utilizar tanto dentro como fuera de las clases. (Educaplay, 2019)

3.3 Metodología y didáctica aplicada

El uso de Educaplay como herramienta para la creación de ruletas de palabras conjuga las bondades del juego en sí, con las ventajas de utilizar las TIC, potenciando la alfabetización digital tanto del docente como de sus alumnos.

La utilización de ruletas es posible en todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto al inicio para ayudar en la detección de conocimientos previos, como elemento de mantenimiento de la motivación, en momentos intermedios, como actividades de cierre de unidades didácticas, de refuerzo o como instrumento de evaluación.

Las ruletas de palabras favorecen el desarrollo integral de las competencias básicas marcadas por nuestro sistema educativo, siendo también un magnífico instrumento para personalizar la educación y atender a la diversidad existente en nuestras aulas, que puede ser eficaz gestionada gracias a la utilización de este tipo de juegos.

Como se señaló con anterioridad, este juego propugna un aprendizaje significativo, y permite al alumno participar activamente en su aprendizaje, estableciendo conexiones con sus conocimientos previos, reflexionando, analizando la realidad, tomando decisiones y desarrollando su pensamiento crítico. (Alazaga, 2020)

3.4 sopa letra Educaplay

Elegimos si el alumno dispondrá de ayuda o no y el tipo de ayuda que le vamos a dar, dependiendo de la dificultad que queramos.

También podemos seleccionar la dirección en la que pueden aparecer las palabras, por ejemplo, si le damos más dificultad, seleccionaremos la flecha que va de derecha a izquierda. Podemos seleccionar varias direcciones de texto a la vez. Hay que elegir al menos dos direcciones.

Las palabras se añaden como máximo de 5 en 5 cada vez, pudiendo decidir si queremos añadir 3, 5, 15, etc. Si nos equivocamos, podemos borrar un término pulsando encima.

A la derecha de la pantalla nos aparecerá la sopa generada, podemos cambiar su disposición volviendo a generarla en el botón «generar» o cambiando la dirección en la que aparecen las palabras. (Frías, 2020)

3.5 Froggy jumps: salva a la rana Educaplay

Los participantes ayudan a la rana a dar saltos por las casillas y llevarla a salvo al otro extremo, en el proceso se presentan diversas preguntas y posibles respuestas, de escoger la correcta permite a la rana avanzar o hundirse y arriesgando las vidas que tiene. Los jugadores deben luchar contra el reloj y el contador de vidas.

Se establece tiempo adecuado y cantidad de vidas para que los jugadores. Se implementan preguntas, enunciados, sonidos, videos, imágenes, gifs animados, etc (Ramírez, 2023)

4. Educación a distancia

4.1 modalidad a distancia

Educación a Distancia es una modalidad de estudios en la que el docente actúa como un facilitador y asesor durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y se vale de medios innovadores

para lograr que sus estudiantes adquirieran los conocimientos y habilidades que hayan planteado en sus objetivos de aprendizaje (actual, 2021)

4.2 ventajas y desventajas de educación a distancia

Ventajas

- Admite el acceso a la información de manera inmediata.
- Ofrece flexibilidad sobre el manejo del tiempo a la hora de estudiar y el lugar desde el cual se realiza la conexión para estudiar.

Desventajas

- Si eres una persona cuyo proceso de aprendizaje se facilita con el acompañamiento presencial y/o posee problemas de concentración, tal vez la educación en línea no sea tan funcional para ti.
- Dado que la educación virtual no conoce barreras geográficas y podemos acceder a programas de formación internacionales, en muchos países y, según la legislación en este aspecto, hay fallas a la hora de validar los títulos obtenidos.

Por ello, es importante que revise el tipo de validación educativa que tu país admite, para evitar futuros inconvenientes. (virtual?, s.f.)

4.3 característica principal

Distanciamiento físico. Existe una separación física entre el profesor y el alumno dentro de todo el proceso educativo. Esto permite que personas de diferentes puntos geográficos puedan acceder a una variada oferta educativa.

Uso de medios electrónicos. Se emplean plataformas virtuales, libros digitales, apuntes online, acceso a tutores, videos y material audiovisual para transmitir conocimientos. Para ello resulta imprescindible una conexión a internet, que permita acceder a los soportes o plataformas en las que se encuentran los contenidos.

Uso de tutorías y apoyo estudiantil. En ciertas ocasiones, los estudiantes cuentan con un tutor online que los ayuda a evacuar dudas durante el proceso de aprendizaje. Los alumnos establecen contacto con sus tutores a través del correo electrónico o de plataformas virtuales.

Aprendizaje independiente. En este tipo de educación el estudiante es responsable de la organización de su tiempo de estudio. En algunos casos, debe asistir a clases pautadas en un día y horario específico.

Horarios flexibles. El estudiante puede acceder a los contenidos o realizar clases virtuales o trabajos en los horarios que tiene disponibles. (distancia, 2023)

4.4 educación distancia vs educación tradicional

En primer lugar, la formación online requiere una mayor motivación y autodisciplina que un curso presencial. También implica establecer nuestros propios objetivos y cumplir con los plazos. Y al contrario de lo que pueda pensarse, no es una forma aislada de aprender, pues dispone de foros de discusión, emails y asistencia docente.

Por su parte, la educación tradicional ofrece el beneficio de las interacciones cara a cara con compañeros y de que sean moderadas por un docente en el aula. Además, especialmente a estudiantes más pequeños, proporciona un entorno estable para las interacciones sociales, ayudándoles a desarrollar habilidades como el establecimiento de límites, la empatía y la cooperación. Incluso quizás fomente más espontaneidad. (tradicional, 2021)

4.5 enfoque tecnológico

El uso de las tecnologías está provocando cambios importantes en los procesos educativos lo que, a reserva de algunas opiniones, ha tenido un impacto positivo: la escuela poco a poco las ha ido adoptado no sólo como objeto de estudio sino como medio para aprender, permitiendo realizar actividades de aprendizaje distintas a las que se venían trabajando.

Uno de los cambios más evidentes se ha dado en la educación a distancia, modalidad que en el pasado se caracterizaba por ser una actividad solitaria que exigía mucha disciplina; hoy, aunque sigue siendo una actividad individual, los beneficios que aportan las tecnologías en relación al tiempo, al espacio y al contenido, han cambiado sus características. (Cortez, 2023)

5. Aula virtual

5.1 ¿Para qué sirve un aula virtual?

Las aulas virtuales se utilizan para desarrollar las clases y son uno de los núcleos principales de las plataformas de formación.

Como adelantábamos hace apenas unas líneas, son un espacio integrado en una plataforma. Pero, además de compartir ciertas herramientas, que en seguida veremos, no son lo mismo.

Principalmente, en el aula virtual las clases se imparten en tiempo real. Sin embargo, en una plataforma e-learning, el aprendiz también puede recibir formaciones de forma asincrónica. (sirve?, s.f.)

5.2 Plataforma e-learning

Se denomina como Plataforma de e-learning (en inglés LMS: Learning Management System) a un campus virtual que se utiliza para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de la Web: Son aplicaciones que facilitan la creación de entornos de enseñanza-aprendizaje, integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa.

Las plataformas de e-learning ofrecen ambientes de aprendizaje ya diseñados e integrados. A ellos acceden los alumnos a través de una clave personal (Rodríguez, 2019)

5.3 Foros

Estos foros virtuales proponen discutir los contenidos de un tema, ya sea de un curso o programa de formación.

En este tipo de foro se recomienda que el tutor haga la apertura para orientar en la indagación y reflexión del tema a desarrollar.

Si bien es cierto que, existen herramientas actuales que nos permiten discutir temas cara a cara y en tiempo real, el foro nos ofrece la ventaja de que, al ser asíncrono, el estudiante puede reflexionar mejor su respuesta, buscar autores que avalen su posición en el caso que no tenga un extenso dominio del tema y poner más atención a las posturas de sus compañeros a fin de generar un dialogo más argumentativo y pragmático. (Acuña, 2023)

5.4 clase virtuales sincrónicas

Tanto el/la docente como los alumnos se conectan a un espacio común virtual al mismo tiempo. Una clase sincrónica requiere una conexión en un momento definido, lo cual permite un intercambio y una adaptación de contenidos según el grupo que conforme el aula. Actualmente - en el ámbito de la UNLP- se emplean varias plataformas para hacer posible el desarrollo de una clase sincrónica: Zoom; Jitsi; Webex.

Las clases sincrónicas programadas en estas plataformas se organizan como “reuniones”. Vía correo electrónico o a través del entorno de Aulas web, te llegarán los datos contextuales (hora y día del encuentro), un número que identifica la reunión (ID) y una contraseña para acceder a la misma. Para sumarte a la clase sincrónica necesitarás si o si estos datos.

Cuando accedas a la clase sincrónica por cualquiera de estas plataformas, es importante que te identifiques con tu nombre y apellido para que el/la docente y tus compañeros puedan reconocerte y te unas con el micrófono silenciado. (Lopez, 2020)

5.5 clases virtuales asincrónica

Si el aprendizaje sincrónico sucede al mismo tiempo, el aprendizaje asincrónico se refiere a lo opuesto. El instructor, el estudiante, y otros participantes no están realizando el proceso de aprendizaje al mismo tiempo. No hay interacción en tiempo real con otras personas.

Un ejemplo de este método en el entrenamiento corporativo es crear contenido online con videos previamente grabados o publicar un examen online a pedido.

1.1.1 Los beneficios del aprendizaje asincrónico

- Los participantes pueden aprender a su propio ritmo y horario
- Menos trabajo para los entrenadores y los gerentes de Recursos Humanos
- Las tareas automatizadas reducen el trabajo repetitivo como por ejemplo dictar clases online y puntuar exámenes (Markenting, 2020)

Materiales y Métodos

Enfoque mixto busca utilizar dos métodos más conocidos cuantitativo y cualitativo.

Va mas allá de la simple recolección de datos, trata de unir los dos tipos de análisis inductivo y deductivo.

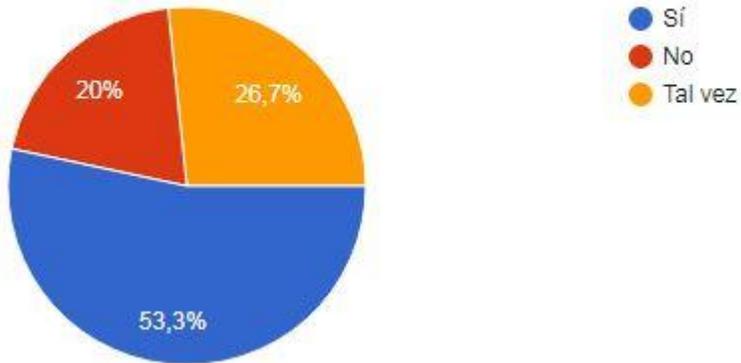
Su usa para responder a distintas preguntas de investigación de un planteamiento del problema.

En este enfoque mixto de la investigación se beneficia lograr una perspectiva más precisa del fenómeno a investigar, sustenta la investigación en las fortalezas de cada método y amplia dimensiones más rápido, más entendimiento.

La población del objeto de estudio está compuesta por un grupo de estudiantes, provenientes de la Universidad de Guayaquil de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación distribuido por alumnos de la carrera de Pedagogía Informatica-Experimentadas, así poder obtener información respecto sobre uso de la Plataforma Educaplay en actividades educativa en el aula virtual.

Resultados y Discusión

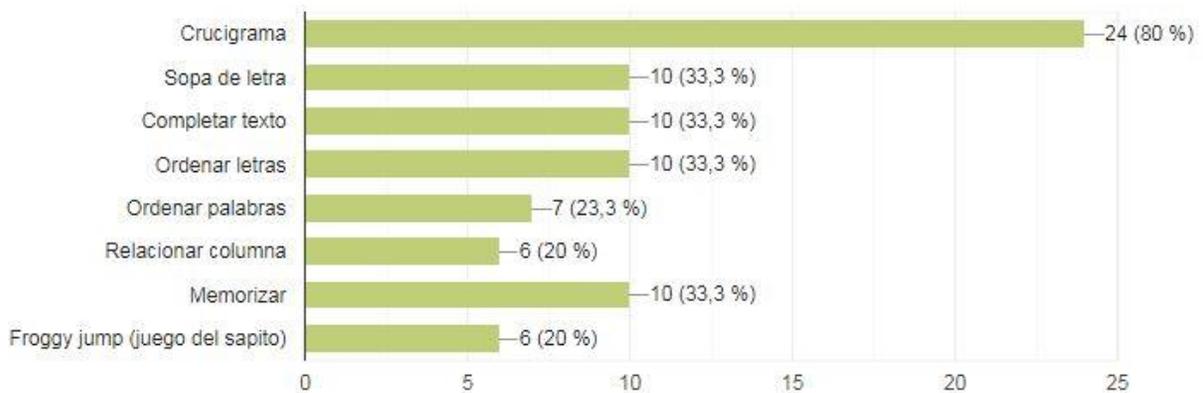
¿Usted piensa que la plataforma Educaplay ayudara y mejorar la educacion del estudiante? Grafico 1



Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar en el grafico1 un 53.3% de los estudiantes dijo que si mejorar la educación usando la plataforma Educaplay, en cambio un 26.7% considero que probablemente mejoraría y ayudaría como quizás no y un 20% dijo no ayudaría que hay otras aplicaciones mejores que Educaplay

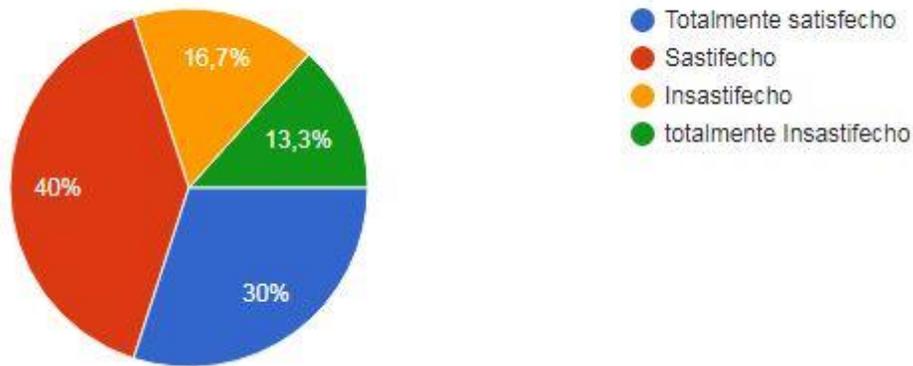
¿Cuál de esta actividades educativa usa más en la plataforma educaplay? grafico 2



Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar en el grafico 2 los estudiantes que usan mas actividades educativas en el aula virtual tenemos como primero es el crucigrama seguido de sopa letra, completar texto, ordenar letras, memorizar, por ultimo fruggy jump y relacionar columna menos usado del estudiante ya que le resulta aburrido en esta actividad

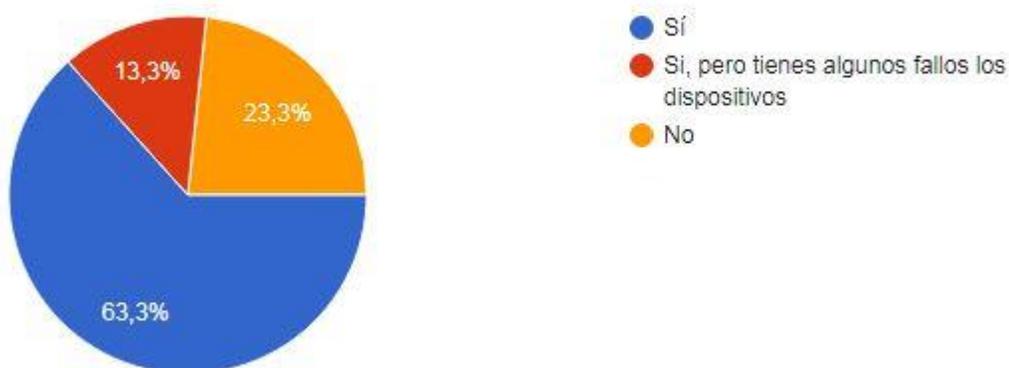
¿Cómo se siente luego de haber usado la plataforma Educaplay? Grafico 3



Fuente: Elaboración propia

Como se observa el siguiente grafico 3 un 30% de estudiante se siente totalmente satisfecho luego de haber usado la Plataforma Educaplay, en cambio un 40% de estudiantes se siente satisfecho, un 16.7% de los estudiantes se siente insatisfecho y un 13.3% de los estudiantes se siente totalmente insatisfecho que nunca volvería usar para sus estudios porque le resulta difícil el uso de la plataforma

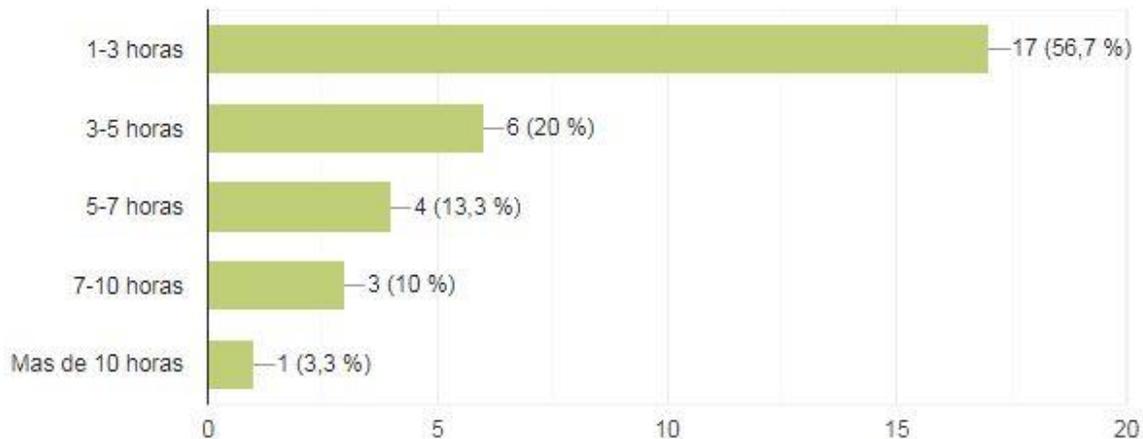
¿Tiene acceso a un dispositivo para aprender aula virtual? Grafico 4



Fuente: Elaboración propia

En el siguiente grafico 4 se observa que un 63.3% si tiene dispositivos para recibir clases virtuales, un 13.3% si tiene dispositivo pero tiene fallos como que no le vale el micrófono, no le funciona la cámara etc. Y un 23.3% no tiene dispositivos para recibir clases virtuales ya sea por falta de dinero o que su familia le resulta muy difícil de conseguir estos dispositivos

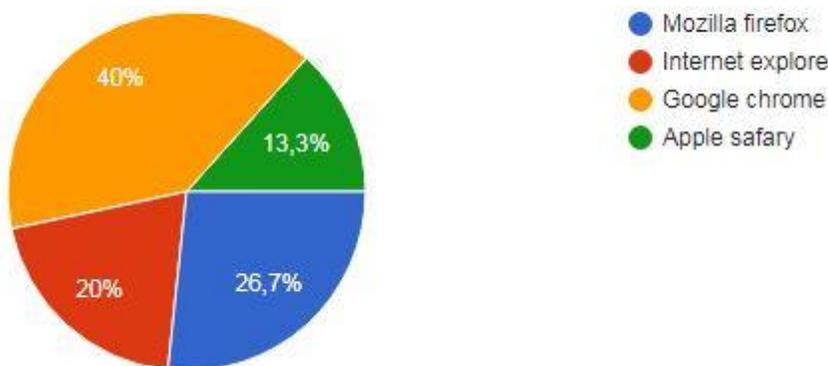
¿Cuánto tiempo dedicas cada día en promedio a la educación a distancia? Grafico 5



Fuente: Elaboración propia

Se observa en el grafico 5 que la mayoría de los estudiantes dedican su tiempo en la educación a distancia es de 1 a 3 horas otros escogieron en 3 a 5 horas y por ultimo de 10 horas o mas

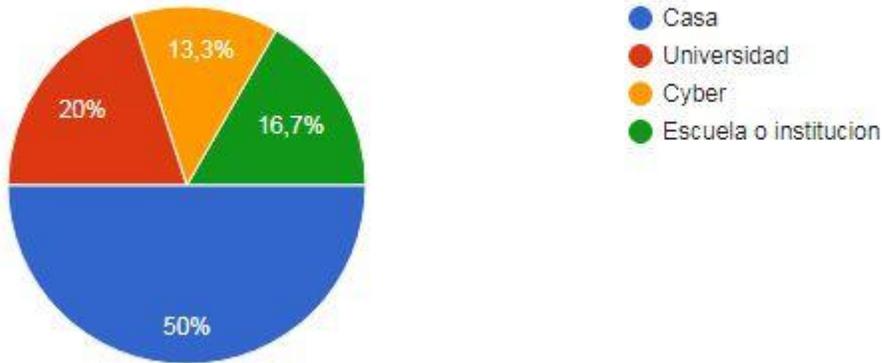
¿Cuál navegador usa cuando entra a la plataforma educaplay? grafico 6



Fuente: Elaboración propia

En el siguiente grafico 5 se observa que un 26.7% utiliza navegador mozilla firefox, un 20% utiliza navegador Internet explore, un 40% utiliza navegador chrome y un 13.3% utiliza Apple safari

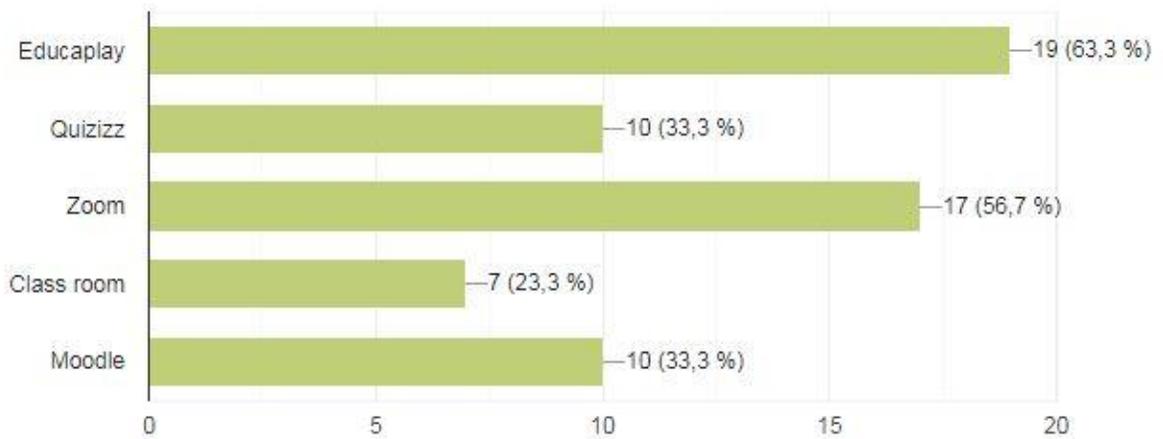
Principalmente se conecta en la plataforma educaplay desde grafico 7



Fuente: Elaboración propia

Se observa en el grafico 7 que los estudiantes se conecta usando la plataforma Educaplay desde su casa con un 50%, desde la Universidad con un 20%, desde un cyber con un 13.3% y desde una escuela o institución con un 16.7%

¿Cuáles de esta plataforma usa mas para sus clases virtual o clases distancia? Grafico 8



Fuente: Elaboración propia

Se observa en el siguiente grafico 8 que la plataforma más usada de los estudiantes para recibir clases virtuales o distancia tenemos como primer lugar Educaplay seguido de zoom y por ultimo class room

Conclusiones

Se evidencia que la Plataforma educativa educaplay tiene una relación significativa con el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letra y Ciencia de la Educación Carrera Pedagógica Informática, por cuanto, los datos obtenidos permiten determinar la correlación de variables.

- El uso de la plataforma educativa educaplay incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo de esta forma fortalecer el desempeño académico de los estudiantes .
- El estudiante poseen un nivel básico de competencia digital, puesto que, utilizan a menudo las herramientas tecnológicas.
- La incidencia del uso de la Plataforma educativa Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje es significativa, ya que, cuenta con una variedad de actividades direccionada por docentes en función del nivel educativo.
- La asociación de las actividades multimedia de la Plataforma Educaplay se evidencia en la participación activa, critica y autónoma por parte de los Estudiantes durante las clases y en sus acciones diarias.

Referencias

actual, I. d. (27 de Noviembre de 2021). *lucaedu*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/porque-es-importante-la-educacion-a-distancia/>

Acuña, M. (30 de Junio de 2023). *Foros Virtuales como herramienta pedagógica en el Aprendizaje Online*. Obtenido de <https://www.evvirtualplus.com/foros-virtuales/>

Alazaga, A. (01 de Noviembre de 2020). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL*. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>

Cortez, M. (27 de Marzo de 2023). *La educación a distancia y el estudio independiente*. Obtenido de <https://educrea.cl/la-educacion-a-distancia-y-el-estudio-independiente/>

distancia, E. a. (23 de Enero de 2023). *enciclopedia humanos*. Obtenido de <https://humanidades.com/educacion-a-distancia/>

Educaplay, p. d. (20 de Febrero de 2019). *noticias uso didactico*. Obtenido de <https://www.noticiasusodidactico.com/alternativasalphotohop/2013/02/20/educaplay-actividades-educativas/>

EDUCATIVAS, E. C. (04 de Marzo de 2021). *ID docente*. Obtenido de <https://iddocente.com/educaplay-crea-actividades-educativas/>

Frías, D. F. (05 de Abril de 2020). *PROYECTO DIA: Docentes Innovando en Arafo*. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mfumfri/2020/04/05/sopa-de-letras-educaplay/>

Lopez, M. (10 de Enero de 2020). *Pedagogico virtuales*. Obtenido de <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/secretariaacademicats/recursos/clases-virtuales-sincronicas/>

Markenting, P. (22 de Julio de 2020). *Aprendizaje sincrónico vs asincrónico: cuál es la diferencia*. Obtenido de <https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/aprendizaje-entrenamiento/aprendizaje-sincronico-vs-asincronico/item10387>

Ramírez, S. (25 de Septiembre de 2023). *Manual Educaplay Castaño*. Obtenido de https://issuu.com/shirleyramagueda/docs/manual_educaplay_casta_o_2023/s/23582341

Rodriguez, V. (15 de Octubre de 2019). *Paradigmas del e-Learning*. Obtenido de <https://www.galileo.edu/ivn/noticias/paradigmas-del-elearning/#sthash.3fsKRwjW.dpuf>

sirve?, Q. e. (s.f. de s.f. de s.f.). *evolmind*. Obtenido de <https://www.evolmind.com/blog/que-es-un-aula-virtual-y-para-que-se-puede-utilizar/>

tradicional, L. e. (07 de Diciembre de 2021). *mheducation*. Obtenido de <https://www.mheducation.es/blog/la-educacion-online-frente-al-aprendizaje-tradicional>

virtual?, ¿. e. (s.f. de s.f. de s.f.). *gcfglobal*. Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/#>