

# Uso educativo de las herramientas tecnológicas GoConqr, EducaPlay y Moodle

## *Educational use of GoConqr, EducaPlay and Moodle*

Leslie Johana Martínez Banegas.  
Escuela de Física/Facultad de Ciencias  
Universidad Nacional Autónoma de Honduras

### Resumen

**E**l uso de plataformas como EducaPlay, GoConqr y aulas virtuales en Moodle, facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y permiten obtener un mejor rendimiento de nuestros estudiantes nativos digitales que encuentran en estas herramientas una nueva forma de aprender y poner a prueba sus conocimientos. En este artículo se describe la importancia que tienen dichas herramientas, para alcanzar un aprendizaje significativo e integral en los estudiantes, el cual se reflejó en las calificaciones obtenidas.

Asimismo, se presenta para qué sirve cada una de estas herramientas y facilitar así, su aplicación en los espacios de aprendizaje. Y mediante datos estadísticos, se demost-

rá el gran aporte que tiene la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

**Palabras Claves:** Herramientas tecnológicas, Educación, Educaplay, Goconqr, MOODLE.

### Abstract

Using platforms such as EducaPlay, GoConqr and virtual classrooms such as Moodle, facilitate the teaching-learning process and enable better performance of our digital native students who find in these tools as new way to learn and test their knowledge.

In this article we will understand the importance of these tools, to achieve a meaningful and integral learning in the students, being reflected in the qualifications they obtain. It also presents what each of

these tools is for and thus facilitate its application in the learning spaces. And through statistical data, it will demonstrate the great contribution in the teaching learning process with the incorporation of technological tools.

**Keywords:** Technological tools, Education, EducaPlay, GoConqr, MOODLE

### Introducción

En la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, se imparte una clase optativa de Ciencias Naturales llamada Energía y Cambio Climático, en la cual, pueden matricularse estudiantes de todas las carreras. Esta clase tiene contenido mayormente teórico y tiende a volverse pesada para el estudiante, si solo se aplica la cátedra magistral en el aula.

63  
2017

Asimismo, en el área de la Física, cuyas clases tienen contenido teórico y práctico, es indispensable que el estudiante tenga una buena comprensión de la parte teórica para poder entender mejor la parte práctica.

Frecuentemente, se reconocen estudiantes desmotivados, lo que los lleva a tener bajo rendimiento en las clases, y en algunos casos, puede llevarlos hasta la deserción. Esto se debe, a que los estudiantes vienen predispuestos por comentarios de compañeros que ya cursaron la clase y les dicen *-que es muy difícil de entender-*, otros tienen dificultad en estos temas porque nunca han cursado una clase como física elemental en el colegio. Sumado a esto, se debe recordar que en el salón de clases se tiene una diversidad de estudiantes, por lo tanto, al momento de planificar se debe tomar en cuenta las diferentes formas de aprendizaje.

En base a lo anterior, cabe preguntar: ¿Cómo se puede facilitar la comprensión de la temática en nuestras clases? ¿Qué acciones se pueden hacer para motivar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje? De acuerdo con la experiencia, se puede afirmar, que, en gran medida, las respuestas a estas interrogantes se encuentran en el uso de herramientas y plataformas interactivas, como ser Moodle, GoConqr, EducaPlay, entre otras, donde el estudiante desde cualquier computadora con acceso a in-

ternet puede realizar actividades educativas, ya sea de carácter formativo o de carácter sumativo.

El mundo se encuentra en una nueva era en la educación y los docentes del siglo XXI deben aplicar en todas sus clases, herramientas educativas del siglo XXI, no solo porque contribuyen a mejorar el aprendizaje, sino porque son tecnologías amigables para los estudiantes que nacieron en esta era digital. Hoy en día, se cuenta con muchas herramientas que hacen más eficiente la labor docente, es por ello, que se debe aprovechar los beneficios que brindan e innovar en las actividades de las asignaturas. La educación actual demanda, dejar atrás las tradicionales formas de enseñanza y entrar a un nuevo mundo en donde las tecnologías tienen un rol fundamental en el logro de los objetivos de aprendizaje.

El uso de herramientas como EducaPlay, GoConqr y Moodle, juegan un papel muy importante si se quiere obtener excelentes resultados a lo largo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Además de facilitar la comprensión de la temática en cada asignatura y lograr un aprendizaje integral.

### **Fundamentación teórica**

El desarrollo tecnológico del nuevo Siglo trae consigo tendencias educativas modernas. Como lo es el aula invertida. Tendencia pedagógica que está orientada al uso de herramien-

tas como EducaPlay, GoConqr y Moodle. A continuación, sus definiciones:

**Educaplay:** es una plataforma educativa global (con presencia destacada en más de 30 países) que permite crear y compartir actividades multimedia educativas. (Educaplay, s.f.)

Se pueden usar mapas, herramientas para hacer test, video quiz, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas, sopas de letras, ordenar palabras, completación y otros componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a las necesidades. (whatsnew)

**GoConqr:** es una plataforma educativa que permite crear contenido interactivo como mapas mentales, test, apuntes, fichas y diapositivas. Estas herramientas permiten desarrollar ideas, poner a prueba las habilidades y conocimientos, medir progreso y mejorar el nivel de aprendizaje. Dispone de recursos relevantes adaptados a las diferentes necesidades de aprendizaje. Se pueden elaborar recursos y mantenerlos privados o compartirlos con todo público. (Goconqr, s.f.)

**Moodle:** es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orien-

Figura 1: Estadísticas por parcial de la clase de Física General.

## **ESTADÍSTICAS POR PARCIAL** FS-104 Física General

### II PERIODO 2017

PARCIAL	MATRICULADOS	SE PRESENTARON	APROBADOS	REPROBADOS	% APROBACIÓN
I	30	23	9	14	39,13043478
II	23	15	7	8	46,66666667
III	23	13	7	6	53,84615385

Usando  
herramientas  
innovadoras

Fuente: elaborado por Leslie Martínez.

tado a Objetos y Modular). Se pueden crear recursos y subirlos, agregar tareas y exámenes calificables, agregar actividades colaborativas como foros, wikis o glosarios, para hacer el aprendizaje en línea escalable, efectivo y divertido. (educativos, s.f.)

Los resultados que se obtienen al aplicar este tipo de herramientas innovadoras, son significativos y pueden compararse mediante datos estadísticos antes y después de aplicadas las herramientas.

### Metodología del trabajo

Se incorporó a las clases, el uso de plataformas educativas en el segundo periodo académico del año 2017, para mejorar el aprendizaje y se fue midiendo el proceso. Las herramientas seleccionadas fueron:

Educaplay  
Goconqr  
Moodle

A continuación, se enumeran las actividades realizadas en cada clase.

1. Durante el primer parcial de la clase de Energía y cambio climático, se utilizaron las fichas (recurso de GoConqr que consiste en un conjunto de fichas con dos caras, una cara presenta una imagen y al voltearla, contiene el concepto de lo que representa la imagen) y un cuestionario con cinco tipos de preguntas: completación, verdadero y falso, términos pareados, selección única y respuesta breve, elaborado en la plataforma Moodle con el contenido del primer parcial, como repaso para el examen.

2. En el segundo parcial se implementaron videoquiz (recurso de EducaPlay que consiste en un video en el que se le han incorporado preguntas a cada cierto tiempo) como una herramienta para medir el grado de comprensión del estudiante al utilizar videos en la clase. Además de un cuestionario elaborado en la plataforma Moodle para que sirviera de repaso para el segundo examen parcial.

3. En el tercer parcial se incorporaron fichas, test, mapas conceptuales, videoquiz y cues-

tionarios elaborados en Moodle, como repaso para el tercer examen parcial.

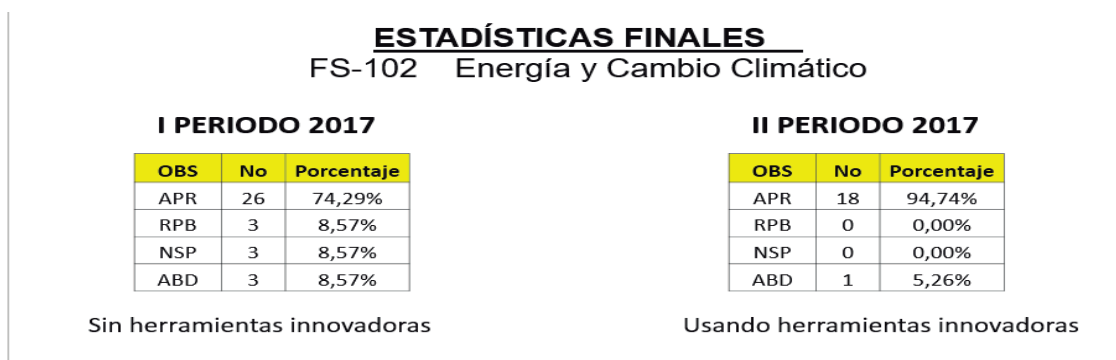
4. En la clase de Física general, en el segundo y tercer parcial se aplicó un cuestionario con cinco tipos de preguntas: completación, verdadero y falso, términos pareados, selección única y respuesta breve, elaborado en Moodle, como repaso para el examen.

### Resultados

La utilización de las herramientas digitales seleccionadas, contribuyó a mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes, en los siguientes puntos:

1. Se logró una mejor comprensión de la temática.
2. Se alcanzó un aprendizaje significativo e integral.
3. Estudiantes motivados en el proceso de enseñanza aprendizaje.
4. Se logró que los estudiantes obtuvieran una mejor calificación en el examen.
5. Se logró un aumento en el porcentaje de aprobación de la clase.

Figura 2: Estadísticas finales de la clase de Energía y Cambio Climático.



Fuente: elaborado por Leslie Martínez.

66

En la asignatura de física general (FS-104), se implementaron las herramientas tecnológicas GoConqr y Moodle a partir del segundo parcial.

Como se puede observar en la figura 1, el porcentaje de aprobación antes de su aplicación era de 39.13%, en el segundo parcial subió a 46.67% y en el tercer parcial llegó a 53.85%. Con lo que se puede concluir que sí se logra un mejor aprendizaje que se ve reflejado en la nota.



Figura 3: Uso de fichas, recurso de GoConqr.

Fuente: fotografía de Leslie Martínez

En la asignatura de Energía y cambio climático (FS-102), se implementaron las herramientas tecnológicas GoConqr, EducaPlay y Moodle a lo largo de todo el segundo periodo académico. Como se observa en la Figura 2, el porcentaje de aprobación en el periodo anterior a la aplicación de estas nuevas herramientas educativas era de 74.29%, en cambio, el periodo en el que se aplicaron el porcentaje de aprobación subió a 94.74%. Así mismo, se logró que los estudiantes estuviesen motivados, disminuyendo así



Figura 4: Uso de mapas conceptuales, recurso de GoConqr.

Fuente: fotografía de Leslie Martínez.

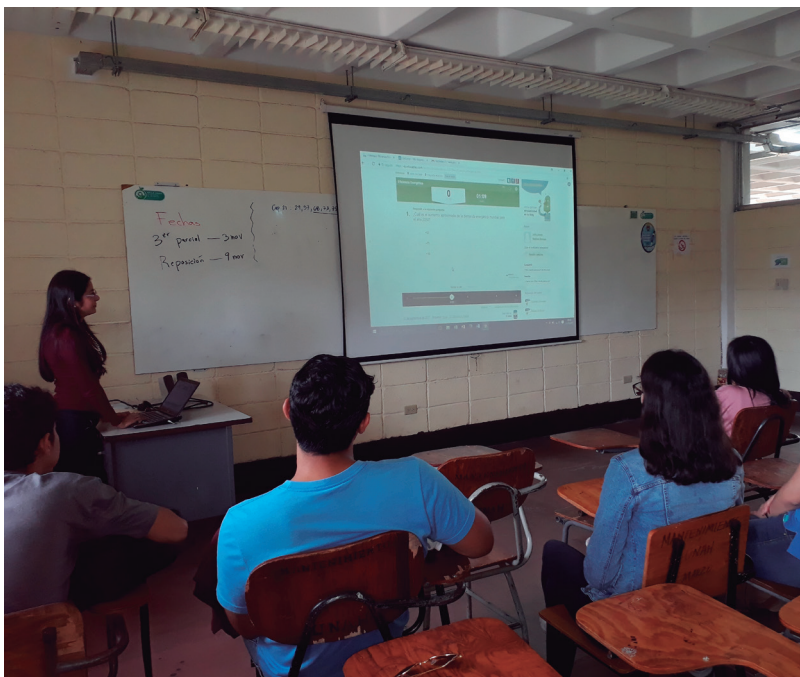


Figura 5: Uso de videoquiz, recurso de Educaplay.  
Fuente: fotografía de Leslie Martínez.

el porcentaje de abandono en la asignatura.

En base a lo anterior queda demostrado el aporte significativo que tiene la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

### Conclusiones

El uso educativo de herramientas tecnológicas, favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y genera un conocimiento más integral en el estudiante.

Se debe motivar al estudiante para que participe en las actividades y revise los recursos subidos en la plataforma, ya que, si no hay motivación el estudiante no les prestará atención y todo el tiempo invertido en elaborarlos será en vano.

Al inicio, se recomienda usar actividades solo de carác-

ter formativo y ya cuando el estudiante esté motivado y acostumbrado a trabajar en la plataforma, se pueden aplicar actividades de carácter sumativo.

### Referencias

Polo, J. (2011). Educaplay – Para crear actividades de carácter educativo. Recuperado de: <https://www.whatsnews.com/2011/07/08/educaplay-para-crear-actividades-de-caracter-educativo/>

Adrformacion. (s.f). Educaplay. Recuperado de: <https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html>

Entornos educativos. (s.f). ¿Qué es Moodle? Recuperado de: [http://www.](http://www.entornos.com.ar/moodle)

[entornos.com.ar/moodle](http://www.entornos.com.ar/moodle)

GoConqr. (s.f). ve más allá con GoConqr. Recuperado de: [www.goconqr.com/es/info/sobre-nosotros/](http://www.goconqr.com/es/info/sobre-nosotros/)

Moodle. (s.f). ¿What is Moodle? Recuperado de: <http://www.moodle.org/>