

Innovando la Educación: CourseLab como Puente entre la Enseñanza y el Aprendizaje Digital en Comunicación

Innovating Education: CourseLab as a Bridge between Teaching and Digital Learning in Professional Communication

Inovando a educação: CourseLab como ponte entre o ensino e a aprendizagem digital na comunicação profissional

Milton Rafael Maridueña Arroyave
Luz Marina Bejarano Ospina
Victor Manuel Maridueña Bejarano

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar el impacto del uso de entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Comunicación Profesional en estudiantes de educación superior. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y descriptivo, utilizando un cuestionario estructurado en cuatro dimensiones: interés por aprender la materia, nivel de involucramiento académico, comodidad y acceso a los entornos digitales, y percepción del progreso en el aprendizaje. La muestra estuvo compuesta por 90 estudiantes de entre 18 y 23 años, pertenecientes a contextos urbanos y rurales. Los resultados revelan una percepción positiva hacia el uso de plataformas digitales, destacando que CourseLab promueve la motivación, el compromiso académico, el acceso a recursos y la autonomía en el aprendizaje. El coeficiente Alfa de Cronbach ($\alpha=0,87$) indicó una alta confiabilidad del instrumento, y el análisis de componentes principales explicó el 74,6 % de la varianza total, lo que respalda su validez interna. Los promedios de las dimensiones evaluadas fueron altos ($\geq 4,0$). En síntesis, el uso de CourseLab se consolida como una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo, desarrollar competencias académicas y responder a las necesidades formativas de los estudiantes universitarios. Se recomienda continuar investigando sobre la incorporación de entornos virtuales en prácticas docentes innovadoras y en diversos contextos educativos.

How to cite:

Maridueña, M., Bejarano, L., Maridueña, V. (2025) Innovando la Educación: CourseLab como Puente entre la Enseñanza y el Aprendizaje Digital en Comunicación Profesional. *Revista Iberoamericana De educación*, 9 (4).

Received: September, 2025
Approved: October, 2025

<http://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es>

mmaridueña@tes.edu.ec Instituto Tecnológico Superior "Espíritu Santo" TES, mmaridueña@ube.edu.ec Universidad Bolivariana del Ecuador milton.maridueña@ug.edu.ec Universidad de Guayaquil Guayaquil-Ecuador

luz.bejarano@ug.edu.ec Universidad de Guayaquil UG Guayaquil-Ecuador

vmmaridueña@ube.edu.ec Universidad Bolivariana del Ecuador UBE Durán-Ecuador

Palabras clave: Espacios virtuales, CourseLab, motivación académica, Comunicación Profesional, educación superior.

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the impact of using virtual environments as spaces for teaching and learning in the subject of Professional Communication among higher education students. The study adopted a quantitative and descriptive approach, using a questionnaire structured into four dimensions: interest in learning the subject, level of academic engagement, comfort and access to digital environments, and perception of learning progress. The sample consisted of 90 students aged 18 to 23 years, from both urban and rural contexts. The results revealed a positive perception toward the use of digital platforms, highlighting that CourseLab enhances motivation, academic engagement, access to resources, and autonomy in learning. The Cronbach's Alpha coefficient ($\alpha=0.87$) indicated high reliability of the instrument, and the principal component analysis explained 74.6% of the total variance, supporting its internal validity. The averages of the evaluated dimensions were high (≥ 4.0). In summary, the use of CourseLab is consolidated as an effective pedagogical strategy to strengthen meaningful learning, develop academic competencies, and address the educational needs of university students. It is recommended to continue exploring the integration of virtual environments into innovative teaching practices and diverse educational contexts.

Keywords: Virtual spaces, CourseLab, academic motivation, Professional Communication, higher education.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar o impacto do uso de ambientes virtuais como espaços de ensino e aprendizagem na disciplina de Comunicação Profissional entre estudantes do ensino superior. O estudo adotou uma abordagem quantitativa e descritiva, utilizando um questionário estruturado em quatro dimensões: interesse em aprender a disciplina, nível de envolvimento acadêmico, conforto e acesso a ambientes digitais e percepção do progresso da aprendizagem. A amostra foi composta por 90 estudantes com idades entre 18 e 23 anos, provenientes de contextos urbanos e rurais. Os

resultados revelaram uma percepção positiva em relação ao uso de plataformas digitais, destacando que o CourseLab aumenta a motivação, o envolvimento acadêmico, o acesso a recursos e a autonomia na aprendizagem. O coeficiente Alfa de Cronbach ($\alpha=0,87$) indicou alta confiabilidade do instrumento, e a análise de componentes principais explicou 74,6% da variância total, apoiando sua validade interna. As médias das dimensões avaliadas foram altas ($\geq 4,0$). Em resumo, o uso do CourseLab se consolida como uma estratégia pedagógica eficaz para fortalecer a aprendizagem significativa, desenvolver competências acadêmicas e atender às necessidades educacionais dos estudantes universitários. Recomenda-se continuar explorando a integração de ambientes virtuais em práticas de ensino inovadoras e diversos contextos educacionais.

Palavras-chave: Espaços virtuais, CourseLab, motivação acadêmica, Comunicação Profissional, ensino superior.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los espacios en línea han surgido como una opción útil y necesaria para la educación, sobre todo en materias clave como Comunicación Profesional. La enseñanza de Comunicación Profesional se enfrenta a desafíos específicos, como la disminución del interés por la lectura, las dificultades en la comprensión de textos y la escasa producción escrita relevante entre los alumnos. Según Paredes y Guzmán (2023), estos problemas pueden intensificarse con metodologías convencionales que se enfocan en la memorización y repetición mecánica, que no logran cultivar competencias comunicativas sólidas. En este contexto, los entornos virtuales brindan una oportunidad para reinventar la práctica docente desde un enfoque constructivista.

Varios estudios, como el de Martínez López y Herrera Cedeño (2022), subrayan que los entornos digitales permiten la inclusión de recursos multimedia, foros de debate, juegos educativos y actividades gamificadas que contribuyen a la mejora de la comprensión lectora, el análisis crítico y la creatividad. Herramientas como CourseLab, Kahoot, Genially o Padlet han demostrado ser efectivas para facilitar aprendizajes significativos en el área de Comunicación Profesional, integrando elementos lúdicos que incentivan a los estudiantes. Según Molina y Salazar (2024), el éxito

en la adopción de entornos digitales radica en la creación de estrategias didácticas que prioricen la interacción, la autoeficacia y la evaluación continua.

La razón de ser de esta investigación radica en la imperante necesidad de optimizar los métodos de enseñanza y aprendizaje en Comunicación Profesional mediante la aplicación de tecnologías digitales. Como señala Area Moreira (2020), la integración educativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) impulsa un cambio desde el modelo tradicional de enseñanza hacia uno enfocado en el estudiante. Para Marín Díaz y Reche Urbano (2021), la gamificación promueve la participación y mejora la experiencia de aprendizaje, particularmente en áreas de lenguaje, al añadir un componente emocional.

CourseLab, creado por ADR Formación (2010), se distingue por su diversa gama de recursos como crucigramas, sopas de letras, dictados, adivinanzas, videoquizzes y mapas interactivos. Jurado Enríquez (2022) indica que esta plataforma permite desarrollar experiencias educativas adaptadas a diferentes niveles y estilos de aprendizaje. Según Coll y Monereo (2021), el aprendizaje significativo demanda estrategias que conecten el conocimiento académico con la realidad de los estudiantes.

Desde un enfoque cognitivo, Mayer (2021) resalta que el uso de recursos multimedia en el aprendizaje favorece la construcción del conocimiento. Esta idea refuerza la importancia pedagógica de herramientas como CourseLab, que utilizan la Teoría de la Cognición Multimedia. Deci y Ryan (2020), mediante su Teoría de la Autodeterminación, detallan que la motivación intrínseca surge cuando se cumplen las necesidades de competencia, autonomía y conexión social.

Ante esta situación, la implementación de CourseLab se considera una opción efectiva para revitalizar la enseñanza de Comunicación Profesional. Mendoza y Cedeño (2023) sostienen que los entornos digitales incrementan el sentido de logro en los estudiantes universitarios. Chuchico (2024) diferencia entre la motivación intrínseca y la extrínseca, indicando que ambas pueden ser potenciadas a través de estrategias gamificadas. Sánchez Lozada (2023) menciona que la gamificación en plataformas digitales promueve no solo el aprendizaje académico, sino también habilidades blandas. Cabero Almenara y Llorente Cejudo (2020)

señalan que los espacios virtuales son esenciales para la creación de nuevas metodologías educativas. CourseLab, como herramienta digital, ha logrado reconocimiento por su enfoque divertido e interactivo. Como señala Jurado Enríquez (2022), esta plataforma permite crear actividades que ayudan en el desarrollo de habilidades comunicativas y en la motivación de los estudiantes.

Investigaciones recientes de Heredia Sánchez et al. (2020) indican que plataformas digitales interactivas como CourseLab ayudan a mejorar la calidad educativa al promover entornos de aprendizaje dinámicos, personalizados y centrados en el estudiante.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio se llevó a cabo en el contexto del análisis del uso de entornos virtuales como ecosistemas de enseñanza y aprendizaje en la materia de Comunicación Profesional, dirigido a estudiantes de educación superior. En los últimos años, las herramientas digitales han modificado el panorama educativo, facilitando que materias como Comunicación Profesional se beneficien de espacios virtuales interactivos.

La investigación utilizó un método cuantitativo complementado con uno cualitativo, siguiendo un diseño no experimental, con un carácter descriptivo y de tipo transversal. La selección del diseño transversal de la investigación fue motivada por la necesidad de obtener una perspectiva general sobre el uso de plataformas digitales como CourseLab, Moodle o Google Classroom en la enseñanza de esta área. Se incorporaron métodos cualitativos para capturar aspectos subjetivos del aprendizaje, tal como menciona Solís (2020).

La metodología principal empleada fue una encuesta estructurada, creada para obtener datos sobre cómo los estudiantes universitarios interactúan con el uso de la plataforma CourseLab. El instrumento contenía 12 preguntas, organizadas en cuatro áreas.

Las actividades fueron diseñadas en función de los contenidos curriculares de la asignatura de Comunicación Profesional y adaptadas a las características de los estudiantes.

Asignatura	Tipo de Actividad CourseLab	Tema Trabajado
Comunicación Profesional	Podcast	Comprensión lectora
	Podcast	Storytelling, aprendo a través de ella.
	Test	Diviértete y aprende
	Crucigrama	Encuentras las palabras como noticias, fabula, ensayo.
	Sopa de letras	Encuentra las palabras
	Video- Quizz	La Anécdota
	Completar	Completa las palabras que coincidan con el texto

Una vez obtenidos los datos, estos fueron organizados y analizados a través del software estadístico SPSS. La consistencia interna del instrumento se verificó con el coeficiente Alfa de Cron Bach, y se aplicó un Análisis de Componentes Principales (ACP).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La evaluación de datos se estructuró en cuatro áreas: 1) Deseo de aprender la materia de Comunicación Profesional, 2) Involucramiento en el estudio en la materia de Comunicación Profesional, 3) Comodidad y disponibilidad de entornos digitales, y 4) Evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de Comunicación Profesional, tal como se muestra en la Tabla 1.

El índice de confiabilidad total fue de 0,87, lo que se considera excelente. Cada una de las dimensiones particulares logró cifras superiores a 0,80. El Análisis de Componentes Principales identificó cuatro factores que representan el 74,60% de la varianza total del instrumento.

Respecto a si “Siente ganas de aprender más cuando se utiliza entornos virtuales como la plataforma CourseLab”, el 50% está de acuerdo y el 31% totalmente de acuerdo, reforzando la percepción de que CourseLab actúa como un motor de motivación académica. En relación con si CourseLab despierta el interés por aprender nuevos

contenidos de Comunicación Profesional, el 48% manifestó estar de acuerdo y el 31% totalmente de acuerdo.

En cuanto al involucramiento, al trabajar con CourseLab, el 46% de los estudiantes se esfuerza más en sus actividades escolares, y el 31% está totalmente de acuerdo. El uso de entornos virtuales ha ayudado a comprometerse más en el aprendizaje de la materia de Comunicación Profesional, con el 50% de los estudiantes de acuerdo y el 28% totalmente de acuerdo.

Sobre la Evaluación del avance, en relación con si creen que el uso de entornos virtuales les ha ayudado a comprender mejor la materia de Comunicación Profesional, el 45% de los estudiantes manifestó estar de acuerdo y el 29% totalmente de acuerdo.

Tabla 1. *Evaluación del uso de los entornos digitales en la materia de Comunicación Profesional en la plataforma CourseLab*

Ítem	Formulación de la Pregunta	Valor Promedio Obtenido (escala 1-5)	Nivel Interpretativo
1	¿Siente ganas de estudiar cuando utiliza actividades de Comunicación Profesional en CourseLab?	4,04	Alto
2	¿Cree que los entornos digitales como CourseLab despierta su interés por aprender nuevos contenidos?	4,03	Alto
3	¿Considera que los entornos virtuales favorecen significativamente al aprendizaje?	3,98	Alto
Promedio General		4,02	Alto

Fuente: Elaboración propia de los autores

En el contexto actual de la educación superior, las plataformas digitales se consolidan como herramientas esenciales para potenciar el aprendizaje activo y la autonomía del estudiante. Con la creciente incorporación de entornos virtuales en los procesos formativos, se vuelve necesario analizar su impacto real en la motivación, la accesibilidad y el rendimiento académico.

Este estudio se centra en evaluar la influencia de CourseLab como espacio de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Comunicación Profesional, a partir de la percepción de los estudiantes. Los resultados en la Figura 1, permiten comprender cómo las tecnologías digitales emergentes contribuyen a fortalecer la experiencia educativa, desde la perspectiva de la motivación

intrínseca, la usabilidad de las plataformas y la autonomía en el aprendizaje.

Figura 1.

Principales Beneficios de CourseLab para Estudiantes Universitarios



Fuente: Elaboración propia de los autores

Los hallazgos de esta investigación demuestran que los estudiantes universitarios poseen un alto grado de motivación académica vinculada al uso de plataformas digitales como CourseLab, obteniendo puntuaciones promedio entre 3.98 y 4.04.

Desde la óptica de la Teoría de la Autodeterminación, Ryan y Deci (2000) sostienen que la motivación intrínseca se refuerza al atender las necesidades de autonomía, competencia y conexión. CourseLab proporciona un ambiente donde los estudiantes pueden gestionar su propio ritmo, obtener retroalimentación al instante y sentirse eficaces. Este enfoque teórico se refleja en los resultados, donde más del 74% de los encuestados expresaron estar de acuerdo o completamente de acuerdo en que la plataforma les genera interés por aprender.

Respecto a la dimensión de comodidad y accesibilidad, los datos indican que una gran mayoría opina que CourseLab es fácil de usar y accesible. En particular, Li, Chen y Deng (2024) demuestran que la inclusión de elementos lúdicos con fines educativos aumenta la motivación y la autonomía. En esta investigación, más del 70 % de los estudiantes afirmaron completar las actividades de manera autónoma.

En relación con la evaluación del progreso, el 74% de los alumnos perciben una mejora en su comprensión de la materia de Comunicación Profesional. También se observa que un grupo de estudiantes se siente neutral o en desacuerdo con la idea de que

CourseLab es mejor que los métodos convencionales, lo que respalda las advertencias de Selwyn (2016). Yu (2022) resalta la relevancia de las competencias digitales como un factor clave para una apropiación crítica de los entornos virtuales. Se aconseja implementar modelos educativos híbridos o de "aprendizaje combinado".

CONCLUSIONES

El uso de entornos virtuales, y en especial de la plataforma CourseLab, demuestra tener un impacto positivo y significativo en la formación de los estudiantes de educación superior en la asignatura de Comunicación Profesional.

Los resultados confirman que CourseLab actúa como un motor de motivación, despertando el interés por aprender y promoviendo una participación más activa. Esto se refleja en los altos promedios obtenidos en la dimensión de motivación (≥ 4.0). Además de facilitar el acceso a los contenidos y la comprensión de las tareas, la herramienta impulsa la autonomía de los estudiantes, quienes asumen un papel más protagónico en su propio proceso de aprendizaje.

La evidencia recogida muestra que los participantes perciben a CourseLab como una plataforma eficaz para desarrollar habilidades académicas y mejorar la comprensión de los temas abordados. El análisis de confiabilidad ($\alpha=0.87$) y la consistencia de la estructura factorial (74.6 % de varianza explicada) fortalecen la validez de estos resultados.

En conjunto, los hallazgos subrayan la relevancia de continuar explorando el uso de plataformas digitales en la educación superior, mediante investigaciones longitudinales y enfoques experimentales que profundicen en sus efectos sobre la motivación y el aprendizaje autónomo.

REFERENCIAS.

- Area Moreira, M. (2020). Educación y tecnología: Reflexiones post-COVID. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 20(62).
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). La formación en TIC para el profesorado: Modelos y competencias digitales. *RIED. Revista Iberoamericana de*

Educación a Distancia, 23(2), 9–32.
<https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26317>

Chuchico, M. (2024). Motivación en ambientes digitales: Estrategias para el compromiso estudiantil. *Revista Pedagógica de Educación y Tecnología*, 12(1), 23–30.

Coll, C., & Monereo, C. (2021). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Graó.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Heredia-Sánchez, C., Rivera, G., & Morales, J. (2020). Gamificación y aprendizaje significativo: Una revisión sistemática en educación básica. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*, 8(3), 45–61.

Heredia-Sánchez, M., Sánchez-González, J. L., & Morales-Cevallos, M. (2020). Uso de las TIC como herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 7(2), 56–67.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.251>

Jurado Enríquez, D. (2022). Educaplay: Plataforma digital para el aprendizaje significativo. *Revista Científica Educare*, 26(1), 12–20.

Jurado Enríquez, M. J. (2022). *Las actividades digitales como herramienta de aprendizaje en el aula: El uso de Educaplay*. Editorial Académica Española.

Li, Y., Chen, C., & Deng, C. (2024). Gamified digital environments and student motivation: Evidence from primary education. *PLOS ONE*, 19(2), e0296357.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296357>

- Marín-Díaz, V., & Reche-Urbano, E. (2021). Gamificación y enseñanza virtual: Propuestas metodológicas en secundaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 123–136.
- Martínez López, M., & Herrera Cedeño, V. (2022). Entornos virtuales y competencias lingüísticas en educación superior. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 17(2), 88–105.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mendoza, L., & Cedeño, R. (2023). Recursos interactivos y motivación escolar: Un estudio en bachillerato. *Revista Andina de Ciencias Sociales*, 5(1), 34–47.
- Paredes, S., & Guzmán, L. (2023). Desafíos de la enseñanza de la Lengua y Literatura en la educación básica.
- Parraga, A. (2024). La tecnología como mediadora en la enseñanza de la lengua: Estudio de caso en básica media. *Revista Educación y Futuro*, 15(2), 50–66.
- Sánchez Lozada, C. (2023). La gamificación como herramienta de motivación en la clase de Educación Física. *Revista Internacional de Didáctica*, 19(1), 15–22.
- UNESCO. (2022). *Educación y desigualdad: Los desafíos de la inclusión postpandemia*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Yu, Z. (2022). Digital competence and academic performance in the online learning environment: A meta-analysis. *Education Sciences*, 12(10), 681. <https://doi.org/10.3390/educsci1210068>