



REVISTA
CÁTEDRA

EDITORIAL

Es un honor para la *Revista Cátedra* presentar el volumen nueve, número uno en la versión electrónica. La temática desarrollada tiene sus bases teóricas en las Ciencias de la Educación en sus diferentes especialidades y niveles educativos; es así como se exponen algunos aspectos relevantes y destacados de cada trabajo académico, abordando áreas como psicopedagogía de la educación, recursos e innovación educativos.

Los contenidos expuestos en este nuevo número se caracterizan por estar elaborados bajo parámetros propios de la metodología de la investigación. Además, se encuentran elaborados con rigor académico bajo un arbitraje de pares ciegos y fundamentados en la práctica y teorización docente.

El número consta de ocho artículos aprobados:

El primer artículo titulado *Comparación de dos métodos de enseñanza en inmunología para estudiantes de medicina: estudio cuasiexperimental con grupo de control no equivalente*, de la autoría de Washington Paz-Cevallos, Marcos Jiménez-Córdova, Mary Ordóñez-Asanza y Teresa Haro-Blacio. El objetivo principal fue contrastar la efectividad de los métodos de enseñanza chalk talk y proyección de diapositivas a corto y mediano plazo. Los principales resultados de esta investigación reflejan que el grupo chalk talk pasó de un promedio preintervención de 5.07 ± 2.76 a 12.92 ± 3.86 postintervención, y obtuvo 8.33 ± 3.68 una semana después ($p < 0.05$). El grupo diapositivas pasó de 6.06 ± 3.29 a 8.76 ± 3.19 postintervención, con 6.93 ± 3.57 en la evaluación una semana posterior ($p < 0.05$). Los autores concluyen indicando que el método chalk talk es más efectivo que la proyección de diapositivas a corto y mediano plazo en la enseñanza a estudiantes de medicina, sin influencias por coeficiente intelectual o sexo.

El segundo artículo titulado *La inteligencia artificial y el proceso de enseñanza en estudiantes de Ciencias Económicas*, de la autoría de Santiago Vinuela-Vinueza y Alejandra Fonseca-Factos. El objetivo central de este trabajo fue analizar cómo la integración de la IA influye en las estrategias pedagógicas y en la construcción del conocimiento de los futuros profesionales del área económica. Los principales hallazgos destacan que, aunque los estudiantes presentan un nivel moderado de conciencia ética, persisten vacíos en la comprensión integral de algunos constructos teóricos relacionados con el uso ético de la IA. El estudio concluye que es necesario incorporar, dentro de los programas formativos, contenidos específicos orientados a fortalecer la ética en la utilización de estas tecnologías.

El tercer artículo titulado *Desgaste emocional y desempeño docente: una aproximación al síndrome de Burnout en profesores universitarios*, de la autoría de Esteban Bozano-Rivadeneira, Johanna Bustamante-Torres, Brittanny Arrobo-Guayllas y Heydi Hugo-López. El objetivo principal de esta investigación fue analizar la influencia del síndrome de burnout en el desempeño de los docentes universitarios. Los principales hallazgos revelan asociaciones significativas entre las dimensiones del síndrome de burnout (SB) y el desempeño docente, destacando la realización personal como factor protector clave: correlación negativa moderada con cansancio emocional ($r=-0.317$, $p=0.001$) ($r=-0.317$, $p=0.001$) y despersonalización ($r=-0.353$, $p<0.001$) ($r=-0.353$, $p<0.001$), y positiva débil con desempeño ($r=0.248$, $p=0.009$) ($r=0.248$, $p=0.009$). Los autores concluyen que el SB depende



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](#)

de factores multicausales, con la realización personal como preventivo principal, potenciada por vocación y experiencia que mejoran la regulación emocional, el desempeño y las interacciones con estudiantes.

El cuarto artículo titulado *Incidencia del software GeoGebra en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la derivada en el segundo año de Bachillerato General Unificado*, de la autoría de José Luis Gallo-Calero, Andrés Almeida-Flores, Diego Zavala-Urquiza y Edwin Vinicio Lozano. Este artículo tiene como objetivo principal evidenciar la incidencia de un software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, puesto que, en Ecuador existe una metodología tradicional y mínimamente orientada al ámbito digital dentro de la educación. Los principales resultados demuestran que la utilización de GeoGebra favorece en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes al mostrar calificaciones más altas en aquellos que utilizaron el software. El estudio concluye que la aplicación de este software libre favorece a las instituciones para un mejor aprendizaje.

El quinto artículo titulado *Uso de la plataforma educativa Educaplay en el proceso de lectoescritura en estudiantes de educación primaria (nivel ISCED 1)*, de la autoría de Elizabeth Pesántez-Carmona y Diana Cevallos-Benavides. El objetivo de este estudio es, atender una problemática de lecto-escritura, por tal motivo se diseñó una intervención pedagógica sustentada en el modelo Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK) enfocados en el constructivismo y el construcciónismo. Los principales resultados son que las actividades interactivas diseñadas en *Educaplay* incrementaron significativamente aspectos como la atención, la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, especialmente, en habilidades fonológicas, silábicas y a la comprensión lectora. Los autores concluyen que la intervención pedagógica, sustentada en el enfoque global-analítico y en el desarrollo de las conciencias lingüísticas y la comprensión lectora en etapas iniciales, combinada con el uso adecuado de actividades interactivas en la plataforma *Educaplay*, favorece un aprendizaje significativo.

El sexto artículo titulado *La Inteligencia Artificial (IA) y su uso en la escritura creativa*, de la autoría de Manuel Villavicencio-Quinde, Alison Fajardo-Martínez y Alejandra Suárez-Rivas. Esta investigación tiene como objetivo analizar la capacidad de esta herramienta para producir textos cortos ficcionales en comparación con el proceso creativo de los alumnos. Los principales resultados son que la IA replica estilos de escritura tradicionales a nivel estructural y de contenido de manera constante; por el contrario, los relatos creados por los alumnos muestran una mayor riqueza y diversidad en su construcción. Los autores concluyen que las experiencias áulicas, no solo de escritura, deben transformarse en oportunidades para aprender y recuperar el impulso creativo de los estudiantes, de manera que la presencia arrolladora de la IA no se transforme en una amenaza, sino en una aliada en el proceso de interaprendizaje.

El séptimo artículo titulado *La rúbrica cuantitativa y cualitativa en la evaluación del aprendizaje de las operaciones algebraicas en estudiantes de educación general básica*, de la autoría de Diego Tipán-Renjifo, Edgar Cazares-Fuentes y Edgar Freire-LLive. Esta investigación aborda cómo el uso de instrumentos de evaluación integrales mejora el proceso de aprendizaje y la precisión en la resolución de problemas algebraicos. Los principales hallazgos indican que existe falencias en la utilización de la rúbrica debido a la falta de información y descriptores que guíe el proceso de evaluación con la finalidad de lograr un resultado detallado del aprendizaje, cambiar la acción de evaluar por valorar, experimentar cambios en la motivación y participación. Los autores concluyen que los procesos evaluativos en las operaciones algebraicas son de forma mecánica basado en la



[Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

resolución de ejercicios en espera de una buena calificación dejando a un lado el propósito de una evaluación integral que involucra la participación del estudiante.

Finalmente, se presenta el octavo artículo *Integración de la gamificación en el proceso andragógico del área de física para estudiantes nivel bachillerato nocturno intensivo*, de la autoría de Diana Pinos-Maldonado y Diana Cevallos-Benavides. Este estudio tiene como objetivo analizar el bajo rendimiento escolar, la escasa motivación y la limitada participación de estudiantes adultos y adultos mayores con escolaridad inconclusa en la asignatura de Física, dentro del bachillerato intensivo nocturno. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la motivación, la comprensión conceptual, la participación activa en el aula, el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico. Los autores concluyen que la gamificación contextualizada y accesible demostró ser capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando un conocimiento significativo y resiliente.

La **Revista Cátedra** agradece a todos los autores y evaluadores de artículos que han hecho posible la publicación de este número. Además, invita a la comunidad académica nacional e internacional a presentar sus trabajos de investigación relacionados con las Ciencias de la Educación en sus diversas especialidades y niveles educativos.

Directores/Editores Jefe