



Artículo de investigación

Estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura basada en Gamificación Didactic strategy for teaching Language and Literature based on Gamification Estratégia didática para o ensino de Língua e Literatura baseada na Gamificação

Jenny Elizabeth Sánchez Toro

Universidad Bolivariana del
Ecuador, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0008-7334-4660>
jesanchez@ube.edu.ec

Yuri Elizabeth Tomalá López

Universidad Bolivariana del
Ecuador, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0005-2095-7883>
yetomalal@ube.edu.ec

Resumen

Objetivo: desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez.

Métodos: Se enmarca en el enfoque mixto. Se aplicaron métodos teóricos (inductivo – deductivo, analítico – sintético y enfoque de sistema). Los empíricos, la observación sistemática, estudio documental, entrevista a docentes y encuesta a estudiantes. Se aplicaron métodos estadísticos – matemáticos (Coeficiente Alfa de Cronbach, R cuadrado y el Índice de Consenso) procesados en tablas de Excel y el software SPSS.

Resultados: La estrategia implementada basada en la de gamificación articula contenidos de Lengua y Literatura mediante un enfoque constructivista social. El uso de Kahoot y rúbricas holísticas facilitó la mediación tecnológica y la producción textual y la guía de observación propuesta garantizó una validación metodológica sistemática, asegurando la replicabilidad y el perfeccionamiento del modelo didáctico.

Conclusiones: Los resultados demuestran una convergencia positiva entre el alto consenso de expertos (87.5 %) y la percepción estudiantil favorable de 4.15. Se valida la coherencia metodológica y efectividad motivacional de la estrategia, confirmando que la gamificación con Kahoot potencia el compromiso cognitivo y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Gamificación, Kahoot, Ecosistemas digitales, brecha significativa, Innovación.

Sánchez-Toro, J. E., Tomalá-López, Y. E., Medina-León, A. & Yáñez -Cando, X. O. (2026). Estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura basada en Gamificación. *Atenas*, nro. 64, e10181, 1-13.



Alberto Medina León

Universidad de Matanzas, Cuba.

[https://orcid.org/0000-0003-2986-](https://orcid.org/0000-0003-2986-0568)

[0568](https://orcid.org/0000-0003-2986-0568)

amedinaleon@gmail.com

Xavier Oswaldo Yáñez Cando

Universidad Bolivariana de

Ecuador, Ecuador

[https://orcid.org/0000-0002-8081-](https://orcid.org/0000-0002-8081-5861)

[5861](https://orcid.org/0000-0002-8081-5861)

xoyanezc@ube.edu.ec

Abstract

Objective: To develop a gamification-based teaching strategy for the Language and Literature course in eighth grade at the Dr. Camilo Gallegos Domínguez Educational Unit. **Methods:** This study employs a mixed-methods approach. Theoretical methods (inductive-deductive, analytical-synthetic, and systems approach) were applied. Empirical methods included systematic observation, document review, teacher interviews, and student surveys. Statistical-mathematical methods (Cronbach's Alpha coefficient, R-squared, and Consensus Index) were applied and processed using Excel spreadsheets and SPSS software. **Results:** The implemented gamification-based strategy integrates Language and Literature content through a social constructivist approach. The use of Kahoot and holistic rubrics facilitated technological mediation and text production, and the proposed observation guide ensured systematic methodological validation, guaranteeing the replicability and refinement of the teaching model. **Conclusions:** The results demonstrate a positive convergence between the high expert consensus (87.5%) and the favorable student perception of 4.15. The methodological coherence and motivational effectiveness of the strategy are validated, confirming that gamification with Kahoot enhances cognitive engagement and meaningful learning.

Keywords: Gamification, Kahoot, Digital ecosystems, Meaningful learning gap, Innovation.

Resumo

Objetivo: Desenvolver uma estratégia de ensino baseada em gamificação para a disciplina de Língua e Literatura do oitavo ano da Unidade Educacional Dr. Camilo Gallegos Domínguez. **Métodos:** Este estudo emprega uma abordagem mista. Métodos teóricos (indutivo-dedutivo, analítico-sintético e abordagem sistêmica) foram aplicados. Os métodos empíricos incluíram observação sistemática, revisão documental, entrevistas com professores e questionários aplicados aos alunos. Métodos estatístico-matemáticos (coeficiente Alfa de Cronbach, R² e Índice de Consenso) foram aplicados e processados utilizando planilhas do Excel e o software SPSS. **Resultados:** A estratégia baseada em gamificação



implementada integra o conteúdo de Língua e Literatura por meio de uma abordagem socioconstrutivista. O uso do Kahoot e de rubricas holísticas facilitou a mediação tecnológica e a produção textual, e o guia de observação proposto assegurou a validação metodológica sistemática, garantindo a replicabilidade e o aprimoramento do modelo de ensino. **Conclusões:** Os resultados demonstram uma convergência positiva entre o elevado consenso dos especialistas (87,5 %) e a percepção favorável dos alunos, com uma avaliação de 4,15. A coerência metodológica e a eficácia motivacional da estratégia são validadas, confirmando que a gamificação com o Kahoot aumenta o envolvimento cognitivo e a aprendizagem significativa.

Palavras chave: Gamificação, Kahoot, Ecosistemas digitais, Lacuna na aprendizagem significativa, Inovação.

Introducción

En la actualidad, la sociedad convive con recursos tecnológicos cada vez más completos, accesibles y versátiles, cuyo uso se ha extendido a múltiples ámbitos de la vida, incluido el educativo. Este desarrollo de las herramientas digitales ha dado la posibilidad de promover procesos educativos más activos, participativos y significativos (Cortés Pérez et al., 2023). Las estrategias pedagógicas actuales, constructivistas y conectivistas, en comparación con las metodologías tradicionales, proponen un enfoque centrado en el estudiante que ha demostrado generar mejores resultados en el aprendizaje significativo y el rendimiento académico (Salazar Béjar y Cáceres Mesa, 2022).

El propio desarrollo de la tecnología ha llevado aparejado el surgimiento y uso de innumerables plataformas y herramientas. En este sentido,

Kahoot resulta una propuesta caracterizada por ser una plataforma de aprendizaje basada en juegos que destaca por transformar el entorno educativo en una experiencia interactiva y divertida (Esmeraldas Arias, 2025), con un aumento significativo de la participación y el compromiso.

Sus principales características incluyen la fácil creación de quizzes y juegos variados (opción múltiple, encuestas, puzzles), la integración multimedia (imágenes/videos) y la provisión de informes detallados sobre el rendimiento. Entre sus ventajas clave se encuentran su versatilidad y fácil uso (Guamán et al., 2025), la retroalimentación inmediata que refuerza el aprendizaje y su capacidad para fomentar la competencia amigable (Grávalos Gastaminza et al., 2022).



Las posibilidades y utilidad de Kahoot son amplias: desde servir como una valiosa herramienta de evaluación formativa para medir rápidamente la comprensión y reducir la monotonía en las sesiones, hasta su potencial para desarrollar el pensamiento crítico mediante el diseño de preguntas que exigen el análisis (Giménez y de Castro, 2020); además, permite la evaluación de argumentos y la toma de decisiones lo que trasciende a la memorización (Fernández Vega et al., 2021). En esencia, Kahoot aprovecha el formato lúdico para hacer el aprendizaje accesible, dinámico y cognitivamente desafiante (Machaca Huamanhorcco, 2022).

En Ecuador, el marco legal respalda la transformación necesaria en el sistema educativo, desde la Constitución, la LOEI, el Código de la Niñez y Adolescencia y el Plan Nacional para el Buen Vivir establecen a la educación como un derecho y enfatizan la inclusión de tecnologías digitales para garantizar aprendizajes significativos, equitativos y de calidad.

Además, la Agenda Educativa Digital impulsa la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promueve la alfabetización digital y el uso de recursos innovadores en el aula. Este enfoque fortalece la introducción de metodologías activas como la gamificación (Bernal Párraga et al., 2024), alineándose a la vez, con la necesidad de modernizar las prácticas docentes para mejorar la participación estudiantil y el rendimiento académico.

En este orden de ideas, Cortés Pérez et al. (2023) evidenció que exámenes gamificados y recompensas aumentaron las respuestas correctas, la motivación y el hábito de estudio de los participantes; Rayan y Watted (2024) en la enseñanza de ciencias encontraron mejoras significativas en la comprensión de conceptos científicos, autoeficacia, interés y disfrute del aprendizaje; Guamán et al. (2025) elevaron el interés en los contenidos curriculares y promovieron competencias sociales, cognitivas y digitales.

Por otra parte, el desarrollo de competencias comunicativas en el nivel de Educación General Básica (EGB) no se encuentra ajena a la necesidad de perfeccionar su proceso de enseñanza – aprendizaje y la introducción de las tecnologías. Su enseñanza constituye un eje fundamental para la formación integral del estudiantado, dado que la lectoescritura y la comprensión textual son habilidades transversales que condicionan el aprendizaje en todas las áreas del currículo (Zambrano et al., 2025). Sin embargo, los estudiantes aún presentan dificultades en comprensión lectora, motivación hacia la lectura (Albino Acuña de Cadema et al., 2025), y dominio de estructuras lingüísticas, particularmente en los contextos latinoamericanos.

Hoy en día, el área de Lengua y Literatura en los contextos educativos de EGB enfrenta numerosos retos relacionados con el compromiso estudiantil y el desarrollo efectivo de competencias cognitivas y comunicativas. En las aulas, se mantienen enfoques tradicionales



centrados en la repetición mecánica o la memorización, con baja efectividad para estimular el pensamiento crítico, la creatividad, el involucramiento estudiantil (Ramos et al., 2025) y una participación limitada en las actividades de aula.

Los alumnos de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez poseen bajos resultados académicos en la asignatura de Lengua y

Literatura y un desarrollo limitado de habilidades de comprensión lectora. El proceso de enseñanza aprendizaje se caracteriza por ser reproductivo y con baja utilización de las TIC, en clases como en exámenes. En consecuencia, el objetivo del trabajo es desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa.

Metodología y métodos

La investigación se enmarca en el enfoque mixto, integrando aproximaciones cuantitativas y cualitativas, debido a que reconoce la construcción del conocimiento como un proceso activo, mediado por la interacción social y la experiencia directa; a través del contacto del individuo con su entorno. La vertiente cuantitativa posibilita examinar fenómenos, comportamientos y experiencias mediante datos numéricos, particularmente para analizar el uso de gamificación y su influencia en el aprendizaje colaborativo. De tipo aplicada, experimental y transversal.

Se aplicaron métodos teóricos que se sustentaron en los métodos inductivo – deductivo, analítico – sintético y enfoque de sistema, que posibilitó identificar temas recurrentes, percepciones y dificultades, profundizando en el impacto real de la tecnología en el rendimiento académico y la construcción del aprendizaje. Los empíricos

(empleados en el diagnóstico) incluyeron, la observación sistemática, un estudio documental y una entrevista a docentes.

La observación se realizó con la participación activa del observador, de forma rigurosa y detallada, con el fin de identificar las dificultades e interpretar los significados de los fenómenos para la población estudiada (Hernández Sampieri y Mendoza, 2020).

El estudio documental estuvo centrado en la revisión de tareas, evaluaciones, calificaciones, planes de clases y recursos empleados. Este análisis permitió identificar tendencias de desempeño, fortalezas y aspectos susceptibles de mejora.

La entrevista indagó acerca de las posibilidades, experiencias, perspectivas y requerimientos para implementar la gamificación en las condiciones actuales de la unidad educativa.



En la segunda etapa, se desarrollo una estrategia didáctica basada en gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año con el empleo de Kahoot y la gamificación. En la tercera, la validación de la propuesta; primero al evaluar la viabilidad, pertinencia e impacto esperado de la propuesta con el empleo de expertos y Índice de Consenso, de la forma siguiente: $Cc = (1 - Vn / Vt)$. Dónde: Cc = Grado de aceptación de cada uno de los atributos por parte de los decisores. Vn = Total de votos negativos Vt = Total de votos, según García Pulido et al. (2023) y, segundo se aplicó el cuestionario de motivación académica y percepción de la gamificación adaptado al contexto, estructurado según las dimensiones: atención, relevancia, confianza y satisfacción propuestas por el Modelo ARCS de Keller (Cornejo Torres et al., 2023) con el empleo de una escala tipo Likert de cinco categorías desde 1 totalmente en desacuerdo hasta 5 con totalmente de acuerdo. Se establecieron puntajes promedios por dimensión mediante: Atención (1–6), Relevancia (7–12), Confianza (13–18) y Satisfacción (19–24). La interpretación propuesta considera niveles bajos (1.0–2.4), medios (2.5–3.4) y altos (3.5–5.0). Se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach.

En cuanto a la población está conformada por 70 estudiantes, en dos paralelos de 35 cada uno, de octavo año y cuatro (4) docentes de Lengua y Literatura. El tamaño de la muestra de los estudiantes deberá ser superior a 59,34 y se selecciona 60; 30 de cada paralelo, a seleccionar

entre los disponibles en el aula el día de la experiencia, según el listado. A los alumnos se les solicita evaluar las actividades docentes de la experiencia según el instrumento:

Dimensión Atención (A): 1. Las actividades gamificadas llaman mi atención desde el inicio de la clase, 2. Me concentro más y me distraigo menos cuando trabajamos con juegos, 3. Los retos y puntuaciones del juego mantienen mi interés durante la clase; 4. Los elementos visuales y sonoros de las actividades gamificadas hacen la clase más atractiva; 5. Me da curiosidad saber qué nueva actividad gamificada se presentará; 6. Uso menos el celular cuando la clase es gamificada.

Dimensión Relevancia (R): 7. Las actividades gamificadas me ayudan a comprender los temas; 8. Los juegos complementan y amplían la explicación del docente, 9. Lo aprendido en actividades gamificadas me sirve para pruebas, tareas o trabajos, 10. Las actividades gamificadas ayudan a practicar y reforzar en los contenidos necesarios de la asignatura; 11. La dificultad de los juegos es adecuada para mi nivel. 12. Siento que los juegos están diseñados para apoyar mi aprendizaje.

Dimensión Confianza (C). 13. Siento que si me esfuerzo puedo obtener buenos resultados en las actividades gamificadas; 14. Las actividades gamificadas aumentan mi seguridad al responder preguntas, 15. Aunque me equivoque, siento que puedo mejorar en las actividades siguientes; 16. La retroalimentación después de los juegos me ayuda a sentirme



capaz de aprender; 17. Las malas puntuaciones no me desmotivan; sé que puedo mejorar; 18. Las actividades gamificadas me animan a participar sin miedo a equivocarme.

Dimensión Satisfacción (S). 19. Me siento satisfecho/a con las clases que incluyen gamificación; 20. Obtener buenos resultados en

los juegos me hace sentir orgullo personal; 21. El docente reconoce mi esfuerzo y progreso en las actividades gamificadas; 22. Después de los juegos, tengo más ganas de seguir aprendiendo; 23. Siento que vale la pena dedicar tiempo a estas actividades, 24. Me gustaría que se sigan utilizando estrategias gamificadas en clase.

Resultados y discusión

Como resultado de la revisión documental se encuentran planes de clases con limitado uso de las TIC, predominio de la enseñanza tradicional y bajos resultados en las tareas y evaluaciones de los alumnos.

La entrevista realizada a los cuatro docentes de lengua y Literatura reconocen el predominio de enseñanza tradicional y los buenos resultados obtenidos en algún momento con el empleo de las TIC y actividades gamificadas. Reconocen las ventajas del empleo de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y la voluntad para realizar cambios e innovaciones, que, por demás, consideran muy necesarias.

La observación participante, punto inicial y de comprobación del diagnóstico corroboró las evidencias anteriores y coincidió con los significados planteados para los elementos del proceso de enseñanza aprendizaje expuestos por los docentes. Se agrega la percepción recibida de los estudiantes de que estarían muy a gusto con la introducción de la gamificación y la utilización de las TIC.

Estrategia propuesta

Título: Estrategia didáctica basada en gamificación en Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez.

Objetivo: Desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez.

Público objetivo: alumnos de octavo grado.

Responsables: Docentes de Lengua y Literatura.

Introducción: La presente estrategia didáctica para octavo grado articula el estudio de las raíces de la escritura y el género policial con la producción de noticias, utilizando la gamificación como hilo conductor. A través de una narrativa de "Investigación y Periodismo", se busca transformar el aula en un entorno dinámico donde el aprendizaje de la lengua deje de ser una recepción pasiva de reglas gramaticales para convertirse en una experiencia de descubrimiento activo y creación colaborativa.

El uso de Kahoot como herramienta principal de mediación tecnológica permite que el contenido literario y lingüístico se integre de



forma fluida y lúdica. Esta propuesta apunta al fortalecimiento de las competencias comunicativas y de escritura, a la vez que fomenta el pensamiento crítico y la motivación intrínseca, elementos esenciales para que el estudiante de nivel básico superior desarrolle un vínculo positivo y duradero con la asignatura de Lengua y Literatura.

Sugerencias metodológicas: La base metodológica de esta propuesta se sustenta en el constructivismo social, donde el aprendizaje se entiende como un proceso de construcción activa por parte del estudiante. Al enfrentarse a desafíos y misiones, los alumnos deben movilizar sus conocimientos previos y relacionarlos con los nuevos conceptos (como la estructura de la noticia o los tipos de conectores). El rol del docente cambia de ser un transmisor de información a un facilitador del entorno, permitiendo que el error sea una oportunidad de reestructuración cognitiva y no un motivo de sanción.

Kahoot actúa como un potente motor de evaluación formativa y retroalimentación inmediata. Su uso facilita la recolección de datos sobre el progreso del grupo en tiempo real, permitiendo al docente ajustar la explicación de temas complejos (como los párrafos inductivos o los verbos pronominales) en el momento exacto en que se detecta una confusión. Además, la plataforma reduce la ansiedad frente a la evaluación tradicional, convirtiendo la revisión de contenidos en un espacio de competencia sana que mejora la atención y la retención a largo plazo.

Se sugiere aplicar la gamificación de manera equilibrada, asegurando que los elementos lúdicos (puntos, podios y música) no eclipsen el objetivo pedagógico. La clave reside en la variedad de los modos de juego: utilizar el modo "Clásico" para competencia individual, el modo "Equipo" para fomentar el aprendizaje cooperativo y el modo "Puzzle" para fortalecer el razonamiento lógico. Esta diversidad metodológica asegura que todos los estilos de aprendizaje sean atendidos, promoviendo una inclusión efectiva dentro del aula digital.

Actividades. Se proponen realizar seis (6) actividades, se exponen tres (3) y resultan.

Actividad 1: El Origen de los Mensajes Cifrados. Título: Tras la huella de la escritura. Objetivo: Reconocer la diversidad de escrituras en el mundo y su evolución histórica. Contenido: Diversas culturas, diversas escrituras. Forma de impartición (Gamificación): Se presenta la misión: "Recuperar la historia perdida". Los estudiantes exploran los sistemas de escritura antiguos como si fueran arqueólogos. Se divide la clase en "clanes de escribas". Dinámica: Kahoot de velocidad. El equipo que responda más rápido sobre qué cultura inventó cierto sistema de escritura gana "pergamino de sabiduría" (puntos extra). Medios: Kahoot (Trivia histórica), Mapamundi interactivo, láminas de alfabetos antiguos. Evaluación: Puntaje obtenido en Kahoot y creación de un "nombre de detective" usando un alfabeto antiguo.

Actividad 2: Escuela de Detectives. Título: El enigma del relato policial. Objetivo: Identificar



las características y tipos de personajes en el género policial. Contenido: ¿Qué es un relato policial? y Los personajes. Forma de impartición (Gamificación): La clase se convierte en una academia de policía. Se lee un microcuento de misterio incompleto. Dinámica: Uso de Kahoot "Jumble" (ordenar eventos). Los estudiantes deben ordenar las pistas del relato para descubrir al culpable. Se otorgan insignias digitales de "Ojo de Halcón" a quienes identifiquen correctamente el rol de cada personaje (detective, sospechoso, víctima). Medios: Kahoot (Modo puzzle/ordenar), fragmentos de relatos cortos. Evaluación: Resolución del acertijo final y ranking de Kahoot.

Actividad 3: Cazadores de Primicias. Título: El radar de la información. Objetivo: Analizar la estructura de la noticia y su función en la sociedad. Contenido: ¿Cómo me entero de lo que sucede en el mundo? y La noticia. Forma de impartición (Gamificación): Los estudiantes son "Reporteros en búsqueda de la verdad". Deben diferenciar noticias reales de fake news. Dinámica: Kahoot de "Verdadero o Falso". Se proyectan titulares locos pero reales y titulares falsos. Los estudiantes deben decidir rápidamente. Cada acierto suma "reputación periodística". Medios: Kahoot, recortes de periódicos digitales. Evaluación: Nivel de reputación alcanzado en el juego de verificación.

La propuesta se acompaña de una Rúbrica de Evaluación Holística que permitirá medir tanto el desempeño en la plataforma Kahoot como la

aplicación práctica de los conocimientos de Lengua y Literatura en los productos finales (noticias y relatos).

Comprobación de los resultados

Se elabora una guía de observación de la estrategia didáctica basada en gamificación con cinco (5) categorías: Planificación didáctica, Ejecución de la sesión, Motivación y compromiso estudiantil, Integración pedagógica del juego y Cierre y reflexión. Las tres primeras categorías poseen definidos dos indicadores cada una y las dos últimas un solo indicador. Se utiliza una escala de Likert del 1 al 5, con transición: muy insuficiente, insuficiente, básico, adecuado y destacado. Se emplea a los cuatro docentes de la asignatura y otros tres (3) docentes de experiencia en la organización. Según la votación de los expertos (si o no) para cada categoría / indicador se procede aplicar el Índice de consenso. Según la consideración de los expertos, existe consenso en la respuesta que la propuesta innovadora brinda a las categorías e indicadores seleccionados para su evaluación. Los resultados de la encuesta a los estudiantes se resumen en: (a) Se le aplicó el Alfa de Crombach y R cuadrado al instrumento sobre la base de las respuestas otorgadas por los estudiantes y se obtuvieron valores de 0.978 y 1.00, ambos muy altos y superiores a 0.7 lo que demuestra la fiabilidad y validez del instrumento y (b) Los valores promedios obtenidos por cada dimensión resultaron: Atención (4,08); Relevancia (4.23); Confianza (4.11) y Satisfacción (4.18).



Los resultados alcanzados con un promedio de 4.15 en total y las cuatro dimensiones superiores a 4 responden a resultados de altos (3.5–5.0) en la escala acordada y demuestra la percepción positiva de los estudiantes con la aplicación de la gamificación vinculada a la herramienta Kahoot. En consecuencia, existe una convergencia positiva entre la validación técnica y la percepción empírica. Mientras los expertos ratificaron la coherencia metodológica

de la estrategia (IC superior a 87.5 %), los estudiantes confirmaron su efectividad motivacional mediante el modelo ARCS (4.15/5). Se demuestra que el rigor en la planificación docente se traduce directamente en una alta relevancia percibida y satisfacción del alumnado, validando la gamificación con Kahoot como un puente eficaz entre la teoría curricular y el compromiso estudiantil.

Conclusiones

La estrategia demuestra que la gamificación con Kahoot actúa como un eje transductor eficaz, logra un ecosistema de aprendizaje holístico. Al articular contenidos diacrónicos y literarios con la producción periodística, trasciende lo lúdico y facilita la asimilación de estructuras lingüísticas complejas.

Sustentada en el constructivismo social, la propuesta garantiza rigor procedimental en sus seis actividades. La implementación de una rúbrica holística permite una medición multidimensional que integra competencias tecnológicas y comunicativas, supera la evaluación memorística por la interacción grupal y el desarrollo cognitivo.

El diseño de una guía de observación estructurada en cinco categorías analíticas constituye un aporte clave para la validación docente. Este sistema asegura la replicabilidad y el perfeccionamiento continuo del modelo en la Unidad Educativa, proporcionando una

estructura de planificación, ejecución y cierre pedagógico.

La consistencia interna de la propuesta está avalada por un Índice de Consenso superior al 87.5 % y el grado de acuerdo entre especialistas confirma que el diseño y la integración de herramientas responden satisfactoriamente a las exigencias curriculares, validando la estrategia como innovadora y estructuralmente sólida.

La implementación generó una percepción positiva significativa (promedio 4.15/5) y una alta fiabilidad (Alfa de Cronbach 0.978). Los resultados destacan en relevancia y satisfacción, demostrando que la gamificación fortalece el compromiso cognitivo y transforma el contenido en un aprendizaje útil y gratificante para el estudiante.

Sánchez-Toro, J. E., Tomalá-López, Y. E., Medina-León, A. & Yáñez -Cando, X. O. (2026). Estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura basada en Gamificación. *Atenas*, nro. 64, e10181, 1-13.



Referencias bibliográficas

- Albino Acuña de Cadema, M. S., Romero Acevedo, J. H., Oyola Canto, M. S., & García Ramos, G. (2025). Comunidades de aprendizaje, retos y desafíos en educación básica: tendencias bibliométricas. *Revista InveCom*, 5(4). <http://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/download/3645/892>
- Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435-6465. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/11834/17237>
- Cornejo Torres, C. M., Machaca Huamanhorcco, E., Choquehuanca-Quispe, W., Salas Begazo, A. N., & Bernedo Málaga, V. W. (2023). Towards the development of motivation through gamification. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3955-3973. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/4712/7166>
- Cortés Pérez, I., Zagalaz Anula, N., López Ruiz, M., Díaz Fernández, A., Obrero Gaitán, E., & Osuna Pérez, M. (2023). Study Based on Gamification of Tests through Kahoot!™ and Reward Game Cards as an Innovative Tool in Physiotherapy Students: A Preliminary Study. *Healthcare*, 11(4), 578. <https://www.mdpi.com/2227-9032/11/4/578>
- Esmeraldas Arias, C. E. (2025). Fortalecimiento de destrezas matemáticas a través de dispositivos móviles y Kahoot en educación básica superior y bachillerato. *Revista InveCom*, 5(1), 1-7. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n1/2739-0063-ric-5-01-e501076.pdf>
- Fernández Vega, I., Santos Juanes, J., & Quirós, L. M. (2021). Uso de la app Kahoot para cuantificar el grado de atención del alumno en la asignatura de Anatomía Patológica en Medicina y evaluación de la experiencia. *Educación Médica*, 22(Supplement 5), 375-379. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.01.004>
- García Pulido, Y. A., Maliza Cruz, W. I., Peñafiel Moreno, L., & Núñez Balseca, D. N. (2023). Evaluación de la calidad percibida en un restaurante turístico. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(5), 62-75. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n5/2218-3620-rus-15-05-62.pdf>
- Giménez, G., & de Castro, R. (2020). Dispositivos Móviles en Educación Superior: la experiencia con Kahoot!. *Dirección y Organización*, 70(1), 5-18. <https://www.revistadyo.es/DyO/index.php/dyo/article/viewFile/565/587>
- Grávalos Gastaminza, M. A., Hernández Garrido, R., & Pérez Calañas, C. (2022). La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: un análisis sobre su impacto en la docencia en el Grado de Administración y Dirección de Empresas. *Campus virtuales*, 11(1), 115-124. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/viewFile/970/512>
- Guamán, C., Alcuacer, A., Mira, N., Ibadango, O., Ramírez, W., & Barreto, W. (2025).

Sánchez-Toro, J. E., Tomalá-López, Y. E., Medina-León, A. & Yáñez -Cando, X. O. (2026). Estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura basada en Gamificación. *Atenas*, nro. 64, e10181, 1-13.



Gamificación con Kahoot en Ciencias Sociales: Aprendiendo sobre el origen de la Tierra de manera divertida. *Revista Latinoamericana De Calidad Educativa*, 2(4), 92-103.

<https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/download/366/712>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Sexta edición. McGraw-Hill México.

<https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/5121ad6aa80b501a60abcb26790c7762.pdf>

Machaca Huamanhorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n61/2304-4322.educ-31-61-116.pdf>

Ramos, C., Suárez, C., Zambrano, D., Rivera, B., & Soto, B. (2025). Estrategias Metodológicas en la Enseñanza de Lengua y Literatura. Un Caso en Santa Elena – Ecuador. *Ciencia Y Reflexión*, 4(1), 1628-1645.

<https://cienciayreflexion.org/index.php/Revista/article/download/154/297>

Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process. *Education, Sciences*, 14(3), 277.

<https://doi.org/10.3390/educsci14030277>

Salazar Béjar, J. E., & Cáceres Mesa, M. L. (2022). Estrategias metacognitivas para el logro de aprendizajes significativos. *Conrado*, 18(84), 6-16.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100006&script=sci_arttext

Zambrano, A., Rivas, A., Luque, A., & Segress, H. (2025). Estrategias educativas en la aplicación de herramientas digitales para potenciar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de 8vo EGB. *Sinergia Académica*, 8(3), 260-296.

<http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/download/568/1191>

Contribución autoral

Jenny Elizabeth Sánchez Toro: Conceptualización, Curación de datos, Investigación, Administración del proyecto, Redacción del borrador original, Redacción, revisión y edición

Yuri Elizabeth Tomalá López: Conceptualización, Curación de datos, Investigación, Recursos, Redacción, revisión y edición

Alberto Medina León: Conceptualización, Metodología, Supervisión, Validación, Redacción del borrador original, Redacción, revisión y edición

Xavier Oswaldo Yáñez Cando: Análisis formal, Visualización, Redacción, revisión y edición.

Sánchez-Toro, J. E., Tomalá-López, Y. E., Medina-León, A. & Yáñez -Cando, X. O. (2026). Estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura basada en Gamificación. *Atenas*, nro. 64, e10181, 1-13.



Conflicto de intereses

Los autores declaran que no hay conflicto de intereses