



Gamificación y DUA como estrategia de motivación para el aprendizaje de Lengua y Literatura

Gamification and UDL as a motivational strategy for learning language and literature

A gamificação e o DUA como estratégia motivacional para a aprendizagem de línguas e literatura

Inés Eulalia Montesdeoca Jácome ^I
ines.montesdeoca@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-3371-2243>

Blanca Margot Monta Tana ^{II}
blanca.monta@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-4298-3799>

Amanda Patricia Villota Chapi ^{III}
amanda.villota@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-6089-2171>

Toapanta Urcuango Mercy Elizabeth ^{IV}
mercy.toapanta@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5757-7593>

Correspondencia: ines.montesdeoca@educacion.gob.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 26 de julio de 2025 * **Aceptado:** 22 de agosto de 2025 * **Publicado:** 24 de septiembre de 2025

- I. Investigadora independiente, Ecuador.
- II. Investigadora independiente, Ecuador.
- III. Investigadora independiente, Ecuador.
- IV. Investigadora independiente, Ecuador.

Resumen

Este estudio presenta una revisión bibliográfica acerca de la aplicación de la gamificación y el diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategias motivacionales en la enseñanza de Lengua y Literatura en la educación básica y el bachillerato. El trabajo investigativo se fundamentó en un enfoque cualitativo de revisión sistemática, utilizando criterio de inclusión y exclusión para la selección de estudios relevantes publicados entre los últimos cinco años de forma mayoritaria. Se analizaron artículos empíricos y teóricos provenientes de bases de datos de reconocida probidad académica, aplicando técnicas de codificación temática para organizar los resultados. Los hallazgos evidenciaron que la gamificación eleva la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, mientras que el DUA facilita el proceso de inclusión y la personalización del aprendizaje. La combinación de ambas estrategias permite atender la diversidad en los salones de clases y potenciar el aprendizaje en competencias comunicativas. Se identificaron tres categorías principales: motivación, rendimiento e inclusión, las cuales fueron contrastadas con seis estudios de enfoque mixto que validan la efectividad de estas metodologías en contextos reales. La discusión destaca la necesidad de formación docente, planificación pedagógica eficiente y adaptación tecnológica para una implementación exitosa. Se concluye que la gamificación y el DUA no deben aplicarse de forma aislada, sino como parte de un enfoque integral el mismo que permita transformación de la enseñanza de Lengua y Literatura en una experiencia inclusiva, dinámica y significativa para los educandos.

Palabras Clave: Gamificación; DUA; Motivación; Lengua y Literatura; Inclusión Educativa; Comprensión Lectora.

Abstract

This study presents a literature review on the application of gamification and Universal Design for Learning (UDL) as motivational strategies in the teaching of language arts in elementary and high school. The research was based on a qualitative systematic review approach, using inclusion and exclusion criteria to select relevant studies published mostly within the last five years. Empirical and theoretical articles from databases of recognized academic integrity were analyzed, applying thematic coding techniques to organize the results. The findings showed that gamification increases student motivation, engagement, and participation, while UDL facilitates inclusion and personalizes learning. The combination of both strategies makes it possible to address diversity in

classrooms and enhance learning in communicative skills. Three main categories were identified: motivation, achievement, and inclusion, which were contrasted with six mixed-approach studies that validate the effectiveness of these methodologies in real-life contexts. The discussion highlights the need for teacher training, efficient pedagogical planning, and technological adaptation for successful implementation. It is concluded that gamification and UDL should not be applied in isolation, but rather as part of a comprehensive approach that transforms language and literature teaching into an inclusive, dynamic, and meaningful experience for students.

Keywords: Gamification; UDL; Motivation; Language and Literature; Inclusive Education; Reading Comprehension.

Resumo

Este estudo apresenta uma revisão bibliográfica sobre a aplicação da gamificação e do Design Universal para a Aprendizagem (DUA) como estratégias motivacionais no ensino de línguas no ensino básico e secundário. A pesquisa baseou-se numa abordagem qualitativa de revisão sistemática, utilizando critérios de inclusão e exclusão para selecionar estudos relevantes publicados principalmente nos últimos cinco anos. Foram analisados artigos empíricos e teóricos de bases de dados de reconhecida integridade académica, aplicando técnicas de codificação temática para organizar os resultados. Os resultados mostraram que a gamificação aumenta a motivação, o envolvimento e a participação dos alunos, enquanto o DUA facilita a inclusão e personaliza a aprendizagem. A combinação de ambas as estratégias permite abordar a diversidade nas salas de aula e melhorar a aprendizagem em competências comunicativas. Foram identificadas três categorias principais: motivação, realização e inclusão, que foram contrastadas com seis estudos de abordagem mista que validam a eficácia destas metodologias em contextos da vida real. A discussão destaca a necessidade de formação dos professores, planeamento pedagógico eficiente e adaptação tecnológica para uma implementação bem-sucedida. Conclui-se que a gamificação e o DUA não devem ser aplicados isoladamente, mas sim como parte de uma abordagem abrangente que transforme o ensino de línguas e literatura numa experiência inclusiva, dinâmica e significativa para os alunos.

Palavras-chave: Gamificação; UDL; Motivação; Língua e Literatura; Educação Inclusiva; Compreensão de Leitura.

Introducción

En los actuales momentos, la educación afronta el desafío de despertar la motivación a estudiantes que cada vez presentan mayores diversidades para desarrollar el conocimiento, en razón de ser nativos digitales y con estilos de aprendizaje heterogéneos. Es en este contexto, que la gamificación y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se erigen como estrategias pedagógicas innovadoras que logran transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fundamentalmente en áreas como Lengua y Literatura, al permitir una participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico de los educandos, aspectos indispensables para la adquisición de las destrezas intelectuales. La gamificación es una estrategia didáctica la cual se define como el empleo de elementos del juego en entornos no lúdicos, sino de aprendizaje, con el propósito de despertar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico (Ayala Hidalgo et al., 2025; Castro Benavides et al., 2023; Prieto-Andreu et al., 2022). Esta metodología que consiente la incorporación de mecánicas como puntos, niveles, recompensas y narrativas participativas, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia inolvidable y significativa para estudiantes (Reinoso Molina et al. 2024). De acuerdo con Correa et al. (2024), la gamificación aplicada a la lectura crítica y reflexiva genera ambientes adecuados para el aprendizaje de largo plazo.

Por su parte, El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque pedagógico que tiene como finalidad atender la diversidad en el aula, permitiendo igualdad de oportunidades a todos los educandos entendiendo que la diversidad es una constante en los salones de clases (Universidad VIU, 2025). El DUA se fundamenta en tres principios básicos: múltiples formas de representar la información, múltiples formas de expresión y múltiples de implicación, generando la atención a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes (Alba, 2019; López Vargas et al., 2025; Márquez Aguirre, 2025). El DUA promueve entornos inclusivos, flexibles y personalizados, donde cada educando puede acceder a la información, demostrar su comprensión y participación activa. Acerca del aprendizaje de Lengua y Literatura, esta asignatura se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas, interpretativa y creativa. Según Dubin (2024), las dificultades actuales en la enseñanza de esta área del conocimiento incluyen la falta de motivación, el uso escaso de metodologías activas y la insuficiente adaptación de la práctica docente a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. La gran mayoría de los docentes aún ejecutan una enseñanza tradicional, centrada en la repetición y la memorización; lo que ha demostrado ser insipiente para resolver los grandes desafíos de la educación contemporánea.

A pesar de los logros en pedagogía, persiste una brecha entre las metodologías tradicionales y las necesidades reales de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. La falta de una adecuada motivación, la escasa participación y una limitada personalización del aprendizaje interrumpe negativamente el rendimiento académico y el desarrollo de competencias comunicativas. En este orden, se esboza el siguiente problema con la interrogante: ¿Cómo inciden la gamificación y el DUA en la motivación y el aprendizaje de Lengua y Literatura en educación la educación básica y el bachillerato?

Por lo expresado anteriormente, el propósito de esta investigación es analizar el impacto de la gamificación y el DUA como estrategias motivacionales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, por medio de una revisión bibliográfica de estudios recientes que abordan su implementación en contextos educativos diversos.

Esta investigación se justifica por la imperiosa necesidad que tiene la educación de transformar los modelos pedagógicos tradicionales hacia modelos más inclusivos, dinámicos y centrados en el estudiante. La combinación de gamificación y DUA permite desarrollar entornos de aprendizaje que respetan la diversidad, promueven la autonomía y mejoran el rendimiento académico (Briones Suárez et al., 2024). También, responde a los desafíos de esta era en educación básica y el bachillerato, donde se necesita una enseñanza que motive, involucre y desarrolle habilidades críticas y creativas.

Dentro de los aportes que genera este trabajo se encuentran: un marco teórico y práctico que orienta a docentes e investigaciones siguientes en la implementación de estrategias de gamificación bajo el enfoque DUA. Al permitir la integración de ambas metodologías, se promueve una enseñanza más equitativa, motivadora y eficiente en el área de Lengua y Literatura. Asimismo, se contribuya al debate académico acerca de la innovación educativa y se brinda recomendaciones para la planificación didáctica en contextos inclusivos.

METODOLOGÍA O MÉTODO

El presente artículo de investigación se encuadra en una investigación bibliográfica sistemática, cuya finalidad es analizar el impacto de la gamificación junto al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategias motivacionales para desarrollar el conocimiento de Lengua y Literatura en educación básica y bachillerato. Para lograr el propósito, se siguieron los lineamientos propuestos por el enfoque PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic

Reviews and Meta-Analyses); ampliamente utilizado en trabajos en el campo educativo y en las ciencias sociales (Sánchez-Meca, 2021).

Diseño de la investigación

Se empleó un diseño con enfoque cualitativo de revisión sistemática, encaminado a sintetizar la evidencia empírica y teórica disponible en bases de datos de reconocida probidad académica. Este tipo de investigación permite identificar patrones temáticos, vacíos en los estudios científicos y propuestas metodológicas de relevancia para el contexto educativo (Carrasquilla, 2018).

Estrategias de búsqueda

Durante la indagación de fuentes, se realizó entre febrero y agosto del 2025, utilizando bases de datos como: Scopus, Web of Science, Dialnet, SciELO y Google académico. Se emplearon combinaciones de palabras clave tanto en español como en inglés, dentro de ellas estuvieron las siguientes:

- “Gamificación y Lengua y Literatura”
- “Diseño Universal de Aprendizaje y motivación”
- “Gamification and Universal Design for Learning and secondary education”
- “Revisión sistemática y educación inclusiva”

Además, se aplicaron filtros para limitar los resultados en artículos publicados entre 2010 y 2025 donde mayoritariamente estuvieron dentro de los cinco últimos años, en revistas indexadas, con acceso completo al texto y enfoque en educación básica y en el bachillerato.

Criterios de inclusión y exclusión

Dentro de los criterios de inclusión estuvieron:

- Estudios empíricos o teóricos sobre gamificación y/o DUA aplicados a Lengua y Literatura.
- Investigaciones efectuadas en contextos de educación básica y bachillerato.
- Artículos publicados en revistas académicas con revisión por pares.
- Documentos disponibles en español e inglés.

Los criterios de exclusión fueron:

- Estudios enfocados exclusivamente en educación preescolar y universitaria.
- Artículos sin acceso completo al texto.
- Trabajos investigativos que no abordaran explícitamente la motivación o el aprendizaje en Lengua y Literatura.

La estrategia explicada en las líneas anteriores, permitió seleccionar una muestra final de más de 20 trabajos investigativos relevantes para el análisis y síntesis, siguiendo el protocolo que brinda PRISMA para garantizar la transparencia y la calidad metodológica que requiere este tipo de estudios (Faure-Carvalho et al., 2022).

Extracción y análisis de datos

Durante la extracción la información se la realizó por medio de fichas bibliográficas y matrices de análisis temático. Se identificaron variables de estudio tales como:

- Tipo de estudios (teóricos, empíricos, mixto).
- Contexto educativo (país, nivel, modalidad).
- Estrategias metodológicas utilizadas
- Resultados relacionados con la motivación, inclusión y rendimiento académico.

El desarrollo del análisis se efectuó mediante codificación abierta y agrupación temática, lo que permitió identificar tres categorías emergentes entre las cuales se precisan a continuación:

- Gamificación como herramienta de motivación.
- DUA como enfoque inclusivo en la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Sinergias metodológicas entre gamificación y DUA.

El proceso anterior, permitió establecer relaciones entre los estudios revisados y construir de forma eficiente una base sólida para el desarrollo de la discusión y las conclusiones del presente trabajo.

RESULTADOS

Durante la revisión bibliográfica desarrollada se identificó múltiples estudios los mismos que evidenciaron el impacto positivo que tienen la implementación de la gamificación con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en el desarrollo de las competencias de Lengua y Literatura, especialmente en entornos educativos de la educación básica y el bachillerato. Estos resultados se agrupan en tres categorías temáticas emergente: motivación estudiantil, mejora del rendimiento académico e inclusión educativa.

1. Gamificación como estrategia de motivación

Diversos trabajos investigativos concuerdan que la gamificación incrementa significativamente la motivación intrínseca de los estudiantes. De acuerdo con Prieto-Andreu et al. (2022) y Holguín et al. (2022), la gamificación tiene una repercusión directa y positiva sobre las experiencias de aprendizaje de los educandos, al fomentar el compromiso con la tarea y el interés por los

contenidos. Elementos como la retroalimentación inmediata, la progresión por niveles y el empleo de narrativas interactivas, resultan especialmente efectivas (Ayala Hidalgo et al., 2025; Zumba Game et al., 2024).

Durante el estudio efectuado por Martínez Rueda (2024), se auscultó que el 73% de los educandos jamás habían empleado el juego como herramienta para la enseñanza de la lectura comprensiva. A través de esta implementación de actividades gamificadas, se observó un aumento en la participación y el interés por la asignatura.

2. Impacto en el rendimiento académico

La gamificación no solo eleva los niveles motivacionales, sino que también influye positivamente en el rendimiento académico. En la revisión sistemática efectuada por Faure-Carvalho et al. (2022), se reflejaron tres patrones temáticos bien marcado: la situación actual de la gamificación digital en la educación básica y bachillerato, bondades y las propuestas de mejora. Se finalizó, expresando que la gamificación digital promueve el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, además de favorecer la comprensión lectora y la expresión escrita.

Además, Ayala Hidalgo et al. (2025) reportan que el 70% aproximadamente de los estudios analizados evidenciaron mejoras en el rendimiento académico, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura, cuando utilizaron estrategias de gamificación con un diseño pedagógico sólido.

3. Inclusión educativa mediante el DUA

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ha demostrado ser una herramienta eficiente para atender la diversidad en el aula. En el estudio de López Vargas et al. (2025), se efectuó una unidad didáctica basada en los principios del DUA, utilizando herramientas digitales como Canva, Genially y Padlet. Los resultados mostraron mejoras significativas en la expresión oral, comprensión auditiva y participativa digital de los estudiantes.

El DUA permite eliminar barreras en el aprendizaje, adecuando los contenidos a distintos estilos cognitivos. Esta plasticidad metodológica beneficia la inclusión de educandos con necesidades educativas especiales y mejora el clima del aula. Además, se identificaron desafíos como la conectividad, el tiempo de preparación docente y la necesidad de formación continua.

4. Sinergia entre gamificación y DUA

La utilización de gamificación con el DUA eleva los beneficios individuales de cada estrategia. De acuerdo la revisión de Ayala Hidalgo et al. (2025), los estudios que integran ambos enfoques

reportan mayores niveles de motivación, participación y rendimiento académico. Esta sinergia permite diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, accesibles y centradas en el estudiante. Los resultados indican que la implementación conjunta de gamificación y DUA permite lograr la transformación de la enseñanza de Lengua y Literatura, originando una educación más equitativa, dinámica y eficaz.

DISCUSIÓN

Al obtener los resultados a través de la revisión bibliográfica permiten establecer una discusión crítica entorno a la eficiencia de la gamificación y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategias que generan la motivación en la enseñanza de la Lengua y Literatura. Para ello, se utilizaron seis estudios de enfoque mixto, que mezclan métodos cualitativos y cuantitativos, y que abordan contenidos similares en contextos educativos diversos.

1. Gamificación y rendimiento académico

De acuerdo con la investigación realizada por Prieto Andreu et al. (2022), la cual se fundamentó a través de una revisión sistemática con metodología mixta, analizando 37 estudios seleccionados según los estándares AERA. Finalizaron su trabajo manifestando que la gamificación tiene una repercusión directa y positiva en la motivación y el rendimiento académico de los educandos. Estos resultados coinciden con el estudio de Holguín Álvarez et al. (2022), quienes emplearon gamificación mixta con videojuegos y plataformas educativas en estudiantes de educación básica. Los resultados mostraron avances significativos en la demanda cognitiva, tanto conectiva como no conectiva.

Cabe destacar que ambos estudios hacen relevancia que el empleo de elementos lúdico, como la competencia, la retroalimentación inmediata y los niveles de progresión, favorece el compromiso del estudiante con la tarea. Sin embargo, también advierten acerca de la necesidad de una planificación pedagógica rigurosa para evitar efectos adversos como la sobreestimación o la dependencia de galardones externos.

2. Gamificación en Lengua y Literatura

También, Briones Suárez et al. (2024) reflexionaron sobre la integración de gamificación y DUA en contextos inclusivos. Este estudio mixto evidenció que la combinación de ambas estrategias mejora la autonomía, el desarrollo socioemocional y el rendimiento académico, especialmente en educandos con necesidades de aprendizaje. Estos hallazgos complementan el estudio realizado por

Edo (2023), quien exploró el efecto de la gamificación en la motivación estudiantil durante el bachillerato. Por medio de encuestas y análisis de desempeño, se observó una correlación positiva entre el uso de dinámicas y el interés por la lectura y la escritura.

Ambos trabajos investigativos coinciden en que la gamificación puede fortalecer la enseñanza de Lengua y Literatura, tradicionalmente percibida como monótona. No obstante, se expresa que su efectividad dependerá de la contextualización cultural y del perfil profesional del docente.

3. DUA como estrategia inclusiva

Acercas del DUA, Catota-Puruncaja et al. (2025) realizaron una investigación teórica con enfoque mixto, enfocada en el fomento de habilidades escritas y orales mediante el DUA en la asignatura de Lengua y Literatura. Finalizaron que este enfoque permite atender la diversidad del aula y potenciar competencias comunicativas esenciales. Por otro lado, Cataña Pazmiño et al. (2024) efectuaron una revisión sistemática acerca de estrategias de implementación del DUA en educación básica. Identificaron mejoras significativas en inclusión, autonomía y calidad educativa, especialmente en educandos con necesidades específicas.

Estos trabajos resaltan que el DUA no solo elimina barreras de aprendizaje, sino que también promueve la equidad y la participación activa. Sin embargo, advierte que su ejecución requiere de una formación docente fuerte, de recursos tecnológicos y una cultura institucional altamente comprometida con valorar la diversidad.

4. Contraste y síntesis

Al contrastar estos seis trabajos investigativos, se evidencia una clara convergencia en los beneficios de la gamificación y su aplicación con el DUA, pero también se identificaron desafíos comunes los cuales se detallan a continuación:

- Formación docente escasa para aplicar metodologías activas e inclusiva.
- Limitaciones tecnológicas en las instituciones educativas, especialmente en contextos rurales y marginales.
- Necesidad de seguimiento y evaluación continua para medir el impacto real en el aprendizaje.

Esta discusión propone que la sinergia entre la gamificación y DUA puede transformar la enseñanza de Lengua y Literatura, siempre que se acompañe con políticas públicas educativas inclusivas, recursos adecuados y procesos de reflexión pedagógica.

CONCLUSIÓN

El estudio efectuado permite aseverar que la integración de la gamificación y el Diseño Universal para el Aprendizaje representa una alternativa metodológica fuerte para revitalizar la enseñanza de Lengua y Literatura en entornos escolares diversos. Estas estrategias, al ser utilizadas de manera complementarias, generan ambientes de aprendizaje más dinámicos, accesibles y centrados en las necesidades reales que tienen los educandos.

La gamificación, al ser incorporada con elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transforma de manera significativamente este proceso, en otras palabras, lo vuelve más atractivo y estimula la participación activa de los educandos. Por su parte, el DUA ofrece una estructura flexible que permite atender la diversidad del aula, reduciendo al mínimo las barreras y promoviendo la equidad. La combinación de ambas estrategias además de fortalecer la motivación, también favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas, el pensamiento crítico y el auto aprendizaje.

Los trabajos científicos analizados evidencian que estas estrategias pueden ser implementadas satisfactoriamente en la asignatura de Lengua y Literatura, siempre que exista una planificación didáctica coherente, una formación docente continua y adecuada, y el compromiso institucional afincado a la innovación educativa. Además, se destaca la importancia de adaptar las herramientas y recursos a los entornos específicos de aprendizaje, considerando factores como la conectividad, la cultura escolar y el perfil de los educandos.

Para concluir, la gamificación y el DUA no deben ser vistos como soluciones aisladas, sino como componentes de un enfoque integral que busca generar la transformación de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación consciente y contextualizadas puede contribuir significativamente a elevar la calidad del aprendizaje, fomentar la inclusión y fomentar el vínculo entre docentes y estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento.

Referencias

- Alba, C. P. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa*, 6(9), 55-68. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Ayala Hidalgo, S. A., Mosquera Hidalgo, P. M., Mejía Tanguila, O. C., Alvarado Diaz, M. L., & Quinzo Guevara, J. I. (2025). Gamificación como Estrategia para Mejorar la Motivación y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria: Una Revisión Sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 3305-3323. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.18985
- Barragán Velasco, C. E., Romero Acosta, Y. J., Castillo Arteaga, M. E., & Guaranda Aguilar, N. N. (2025). Gamificación en la educación secundaria: una estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje activo y significativo. *Conexión Científica: Revista Internacional*, 2(3), 34–48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10244264>
- Briones Suárez, K. B., Montero Ramírez, I. S., & Caranqui Pintag, M. A. (2024). Gamificación y DUA: Creando entornos de aprendizaje inclusivos. *Revista Imaginario Social*, 7(4), 225–240. <https://www.researchgate.net/publication/385571965>
- Carrasquilla, M. (2018, 15 marzo). Material y Métodos de una revisión bibliográfica. Scribbr. <https://www.scribbr.es/revison-bibliografica/material-y-metodos-de-una-revison-bibliografica>
- Castro Benavides, C. I., Chiluiza, M. D. L., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguango, S. J. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438-1460. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Cataña Pazmiño, A. S., Agila Agila, M. G., Agila Agila, T. L., Almachi Naranjo, M. M., & Bravo Zhindon, M. C. (2024). Estrategias de implementación del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), en la educación básica: una revisión sistemática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 4418–4431. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2577>

- Catota-Puruncaja, M. P., Quisaguano-Yugsi, J. M., Vera-Quiñonez, R. N., & Rodríguez-Lucas, B. V. (2025). Fomento de habilidades escritas y orales mediante el enfoque DUA, en el área de Lengua y Literatura. *Polo del Conocimiento*, 10(9), 156–170. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i9.10289>
- Curay Correa, X. P., Fernández Olivo, D. E., & Ramón Pacurucu, L. P. (2024). La gamificación como estrategia para motivar la lectura en el proceso enseñanza-aprendizaje de la literatura. *Universidad del Azuay*. https://editorial.risei.org/index.php/risei/catalog/download/tendencias_investigacion_2/25/815
- Dubin, M. (2024). Problemas actuales de la alfabetización y la enseñanza de la lengua y la literatura. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/170103/Documento_completo.pdf
- Edo, M. (2023). Estudio mixto sobre la gamificación y su efecto en la motivación. *Universitat Politècnica de València*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/213586>
- Faure-Carvalho, A., Calderón-Garrido, D., & Gustems-Carnicer, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 137–154. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-177>
- Holguín Álvarez, J. A., Apaza Quispe, J., Cruz Montero, J. M., Ruiz Salazar, J., & Huaita Acha, D. M. (2022). Gamificación mixta con videojuegos y plataformas educativas: un estudio sobre la demanda cognitiva matemática. *Digital Education Review*, 42, 136–153. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9020122>
- López Vargas, V. R., Vera Vélez, G. M., Espinel Bermeo, A. C., & Soledispa Medranda, K. L. (2025). Aplicación del diseño universal para el aprendizaje (DUA) en entornos digitales para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas en estudiantes de básica superior: Un estudio de caso. *Polo del Conocimiento*, 10(5). <https://doi.org/10.23857/pc.v10i5.9523>
- Martínez Rueda, G. N. (2024). La gamificación en el aprendizaje de la Lengua y Literatura. *Universidad Politécnica Estatal del Carchi*. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2540>

- Márquez Aguirre, JA, (2015). DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE: ARQUITECTOS DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS. Hachetepé. Revista científica de educación y comunicación, (10), 107-115. <https://dx.doi.org/10.25267/Hachetepe.2015.v1.i10.10>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 26(1). https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Reinoso Molina, W. A., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T., & Blacio Medina, S. L. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 584-603. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268
- Sánchez-Meca, J. (2022). Revisiones sistemáticas y meta-análisis en Educación: un tutorial. RiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, (13). <https://doi.org/10.6018/riite.545451>
- Universidad VIU. (2025). Diseño Universal para el Aprendizaje: definición y principios. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/disenio-universal-para-el-aprendizaje-una-innovacion-educativ>
- Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. X. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 11(1), 32-44. <https://redalyc.org/journal/5646/564677294003/564677294003.pdf>