

Inteligencia artificial y gamificación en los procesos de lectura: una revisión documental

Artificial intelligence and gamification in Reading processes: a literature review

Fabián Andrés Atehortúa Ochoa¹, Alonso José Larreal Bracho²

Fabián Andrés Atehortúa Ochoa,
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2919-1883>
University of Technology and Education. Miami, Florida.
E-mail: fabian.atehortua2024@uted.us

Alonso José Larreal Bracho
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-2270-2547>
University of Technology and Education. Miami, Florida.
E-mail: alonso.larreal@uted.us

Resumen

Actualmente se encuentra un interés creciente por integrar la inteligencia artificial en estrategias gamificadas. Por tanto, este artículo documental realiza una búsqueda exhaustiva con estas variables entre los años 2022 y 2026 en fuentes como: Scopus, SciELO, y Google Académico. El análisis permitió identificar que, si bien existe un creciente interés por el uso de la inteligencia artificial y la gamificación, son limitados los estudios que abordan de manera específica los procesos de lectura en lengua materna, la mayoría de los trabajos se orientan a los procesos de comprensión de una segunda lengua como el inglés o aspectos motivacionales, dejando de lado la incidencia en competencias inferenciales y críticas. Esto evidencia un campo de estudio aún incipiente, donde predominan los reportes de experiencia sobre la evidencia empírica sólida. Esto exige investigar más a profundidad el componente cognitivo de integrar la inteligencia artificial basada en gamificación para potenciar los procesos lectores.

Palabras clave: gamificación, inteligencia artificial, motivación, personalización del aprendizaje, procesos lectores.

Abstract

Currently, there is growing interest in integrating artificial intelligence into gamified strategies. Accordingly, this review article conducts a comprehensive search using these variables between 2022 and 2026 across databases such as Scopus, SciELO, and Google Scholar. The analysis revealed that, although interest in artificial intelligence and gamification is increasing, studies specifically addressing native language reading processes remain limited. Most existing works focus on second language comprehension (e.g., English) or motivational aspects, overlooking their impact on inferential and critical competencies. This highlights a still emerging field of study, where experiential reports predominate over robust empirical evidence. Consequently, there is a need for in-depth research into the cognitive dimensions of integrating artificial intelligence within gamified strategies to enhance reading processes.

Keywords: gamification, artificial intelligence, motivation, personalized learning, reading processes.