

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

Fabián Andrés Atehortúa Ochoa¹, Alonso José Larreal Bracho²

University of Technology and Education (UTE), USA
ORCID: 0009-0003-2919-1883
Correo: fabian.atehortua2024@uted.us

University of Technology and Education (UTE), USA
ORCID: 0009-0007-2270-2547
Correo: alonso.larreal@uted.us

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, la comprensión lectora constituye una competencia fundamental para el desarrollo académico y social. Sin embargo, diversos estudios evidencian que una proporción significativa de estudiantes se mantiene en niveles básicos de desempeño lector, lo que limita su capacidad crítica e interpretativa. Ante este panorama, surge la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las demandas de una sociedad digitalizada.

Es así como la Inteligencia Artificial y la gamificación emergen como herramientas con alto potencial transformador. La Inteligencia Artificial permite la personalización del aprendizaje mediante la adaptación de contenidos y retroalimentación inmediata, mientras que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso del estudiante a través de dinámicas lúdicas. No obstante, aunque existe un creciente interés en estas tecnologías, su aplicación específica en los procesos de lectura en lengua materna sigue siendo limitada.

El presente estudio tiene como objetivo analizar la incidencia de la Inteligencia Artificial basada en estrategias gamificadas en el fortalecimiento de los procesos lectores, identificando tendencias, aportes y vacíos en la investigación reciente.

RESULTADOS

Hallazgos clave:

- ✓ La Inteligencia Artificial mejora la comprensión lectora mediante personalización y retroalimentación inmediata.
- ✓ La gamificación incrementa la motivación y el compromiso con la lectura.
- ✓ La integración de la Inteligencia Artificial con la gamificación potencia el aprendizaje activo y reduce la frustración.
- ✓ Predominan estudios en segunda lengua (inglés), con escasa evidencia en lengua materna.
- ✓ Existe débil evidencia empírica sólida; predominan estudios exploratorios.

CONCLUSIÓN

La integración de inteligencia artificial y gamificación presenta un alto potencial para fortalecer los procesos lectores al combinar personalización y motivación. No obstante, el campo investigativo aún es incipiente, especialmente en lengua materna. Se requiere el desarrollo de estudios empíricos rigurosos y diseños metodológicos mixtos que permitan comprender el impacto cognitivo de estas tecnologías en la comprensión lectora.

METODOLOGÍA

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante una revisión documental de carácter exploratorio. Se analizaron diez investigaciones publicadas entre 2022 y 2026, recuperadas de bases de datos académicas como Scopus, SciELO y Google Académico.

El proceso metodológico incluyó tres fases:

1. Búsqueda sistemática mediante ecuaciones booleanas.
2. Selección de documentos según criterios de inclusión (artículos empíricos y revisiones en educación básica, media y superior).
3. Sistematización de la información en una matriz de análisis comparativa.

El análisis se realizó a través de un enfoque hermenéutico, permitiendo identificar patrones, tendencias metodológicas y vacíos en la literatura sobre inteligencia artificial, gamificación y procesos lectores.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Bebanco, M. (2025). Effectiveness of educational games in teaching reading comprehension and level of engagement among learners. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 42(8), 1170-1180.
- Celik, F., Yangin Ersanlı, C., Y Arslanbay, G. (2024). Does AI simplification of authentic blog texts improve reading comprehension, inferencing, and anxiety? *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(1). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i1.7779>
- Crompton, H., Y Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: the state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), Article 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Huang, C., Zhong, Y., Li, Y., Y Chen, Z. (2025). Enhancing student reading performance through a personalized two-tier problem-based learning approach with generative artificial intelligence. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, 1–12. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04919-4>
- Kuru, M. E., Y Eryaman, M. Y. (2025). Reading Comprehension in AI-Supported Storytelling: Evidence from Fourth-Grade Students' Interactions with Generative Artificial Intelligence. *International Journal of Progressive Education*, 21(6), 1-18
- Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T., y Santos, J. A. L. (2024). Implementing gamification to enhance reading engagement and reading comprehension of Thai EFL university students. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 212–239. <https://tci-thaijo.org/index.php/LEARN/article/view/261000>
- Méndez Cabrera, J., Y Fajkisová, D. (2025). La inteligencia artificial como recurso inclusivo para la gamificación de la educación lectora y literaria. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (93), 145–165. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.93.4051>