



Impacto de la inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social: un análisis de innovación empresarial para la integración de jóvenes en riesgo

Impact of artificial intelligence on recreational projects with a social focus: an analysis of business innovation for the integration of at-risk youth

Autores

Deidama Asuncion Rendon Garcia¹
Verónica Patricia Santos Yanez¹
Monica Elizabeth Zea Vera¹
Daniela Nicolle Rendon Jimenez¹

¹ Universidad Estatal de Milagro (Ecuador)

Autor de correspondencia:
Deidama Asuncion Rendon Garcia¹
drendong@unemi.edu.ec

Recibido: 28-10-25
Aceptado: 12-12-25

Cómo citar en APA

Rendon Garcia, D. A., Santos Yanez, V. P., Zea Vera, M. E., & Rendon Jimenez, D. N. (2026). Impacto de la inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social: un análisis de innovación empresarial para la integración de jóvenes en riesgo. *Retos*, 76, 248-258. <https://doi.org/10.47197/retos.v76.117987>

Resumen

Introducción: La irrupción de la inteligencia artificial (IA) en distintos ámbitos de la vida social y productiva abre un horizonte de posibilidades para la innovación social y empresarial.

Objetivo: Analizar el impacto de la integración de herramientas de IA en proyectos recreativos con enfoque social promovidos por empresas u organizaciones en Ecuador

Metodología: La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue correlacional-explicativa y el diseño fue no experimental y transversal.

Resultados: El análisis de los datos permitió confirmar que la integración de herramientas de inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social tuvo un impacto positivo y significativo en la población juvenil estudiada en Ecuador.

Discusión: Los resultados de este estudio coinciden con la mayoría de investigaciones revisadas, lo que permite afirmar que la integración de la inteligencia artificial en proyectos recreativos constituye una estrategia viable y efectiva para fortalecer competencias socioemocionales, digitales y motivacionales en jóvenes en situación de riesgo

Conclusiones: Los hallazgos evidenciaron el cumplimiento de los objetivos planteados, mostrando que la IA aplicada en contextos recreativos constituyó una estrategia innovadora para la integración social y el desarrollo de competencias en jóvenes en situación de riesgo.

Palabras clave

Inteligencia artificial; innovación social; jóvenes en riesgo; proyectos recreativos; responsabilidad empresarial.

Abstract

Introduction: The emergence of artificial intelligence (AI) in different areas of social and productive life has opened a horizon of possibilities for social and business innovation.

Objective: To analyze the impact of integrating AI tools into socially oriented recreational projects promoted by companies or organizations in Ecuador.

Methodology: This research was conducted under a quantitative approach. The type of study was correlational-explanatory, with a non-experimental and cross-sectional design.

Results: Data analysis confirmed that the integration of artificial intelligence tools in socially oriented recreational projects had a positive and significant impact on the youth population studied in Ecuador.

Discussion: The findings of this study are consistent with most of the reviewed research, which supports the assertion that integrating artificial intelligence into recreational projects is a viable and effective strategy to strengthen socio-emotional, digital, and motivational skills in young people at risk.

Conclusions: The results demonstrated the fulfillment of the stated objectives, showing that AI applied in recreational contexts represented an innovative strategy for social integration and the development of skills in young people at risk.

Keywords

Artificial intelligence; at-risk youth; corporate responsibility; recreational projects; social innovation.

Introducción

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) en distintos ámbitos de la vida social y productiva abre un horizonte de posibilidades para la innovación social y empresarial (Suntaxi, 2024; Trujillo et al., 2025; Zatán et al., 2025). En la actualidad, la IA deja de ser una promesa tecnológica de futuro y se convierte en una herramienta presente en la educación, la salud, la cultura y la recreación, sectores donde se enfrenta el reto de atender a poblaciones vulnerables como los jóvenes en riesgo (Ballestra et al., 2025; González et al., 2024; Quinde et al., 2024). En Ecuador, el desempleo juvenil, la exclusión social y las limitadas oportunidades educativas generan un contexto propicio para analizar cómo la innovación tecnológica, articulada con proyectos recreativos de enfoque social, puede contribuir a la integración de este grupo poblacional.

En el caso ecuatoriano, la magnitud de la problemática juvenil evidencia la urgencia de explorar alternativas innovadoras como la integración de IA en proyectos recreativos con enfoque social. Según datos del INEC (2024), la tasa de desempleo juvenil alcanzó el 14,7 %, cifra que duplica el promedio nacional, mientras que cerca del 32 % de jóvenes entre 15 y 24 años se encuentra en situación de inactividad educativa y laboral. A ello se suma que el 28 % de adolescentes reporta haber experimentado algún indicador de riesgo psicosocial asociado a violencia, abandono escolar o precariedad económica, según el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2024). Estas condiciones se agravan en zonas urbanas periféricas, donde la limitada oferta de programas comunitarios reduce las oportunidades de participación y desarrollo. Este escenario revela una brecha estructural que demanda intervenciones innovadoras capaces de articular tecnología, recreación y acompañamiento social, reforzando así la relevancia de investigar el impacto de la IA en estrategias dirigidas a jóvenes en riesgo en Ecuador.

En el campo educativo, diversos estudios confirman que la IA favorece la personalización del aprendizaje y el desarrollo de habilidades críticas, como el caso de Conde et al. (2022), quienes muestran que la IA en Ecuador ya impacta en la educación al facilitar procesos de enseñanza adaptativos y generar inclusión en el aula, mientras que Parrales et al. (2025) destacan que la incorporación de sistemas inteligentes transforma el aprendizaje y abre oportunidades para la innovación pedagógica. De manera complementaria, Suntaxi (2024) evidencia en su investigación con estudiantes de bachillerato ecuatorianos que el uso de herramientas basadas en IA mejora el rendimiento académico, al tiempo que potencia la motivación y la autonomía en el aprendizaje. En la misma línea, Ortega (2025) confirma que la tecnología contribuye a la producción de textos más coherentes y al fortalecimiento de competencias comunicativas. Estos aportes sugieren que la IA no solo transforma el aprendizaje formal, sino que también puede trasladarse a espacios recreativos con finalidad social, donde los jóvenes desarrollan competencias blandas y digitales en entornos no escolares.

A nivel internacional, se reporta un creciente interés en analizar la influencia de la IA en la educación y la formación de adolescentes, ya que Wang et al. (2024) realizan una revisión sistemática que confirma la rápida expansión de la IA en escenarios educativos, con impactos positivos en el acceso a recursos y en la motivación estudiantil. Por su parte, Garzón et al. (2025) coinciden en que la IA amplía las posibilidades de la enseñanza al brindar retroalimentación inmediata, aunque advierten la necesidad de acompañamiento ético y pedagógico. Estas perspectivas refuerzan la pertinencia de explorar cómo las herramientas inteligentes pueden integrarse en proyectos recreativos sociales, con la expectativa de promover aprendizajes significativos y contribuir a la inclusión juvenil en contextos de vulnerabilidad.

La relación entre IA y juventud también se analiza desde la perspectiva del bienestar y la salud mental, en donde una revisión sistemática reciente sobre el uso de IA en el cuidado de la salud mental de adolescentes confirma que estas tecnologías permiten identificar patrones de riesgo y generar intervenciones preventivas oportunas (Sharma et al., 2024). En la misma línea, Grenon et al. (2025) desarrollan un modelo de IA que predice riesgos de enfermedad mental en adolescentes, lo cual abre la posibilidad de usar estas herramientas en entornos comunitarios y recreativos para detectar vulnerabilidades emocionales y diseñar estrategias de acompañamiento. Gómez et al. (2020) y Won (2025) advierten, sin embargo, que el uso de IA con adolescentes debe estar regulado por criterios éticos que garanticen la protección de datos y el respeto de la autonomía, aspecto clave si se piensa en aplicar estas tecnologías en proyectos sociales recreativos. Melo et al. (2025) aportan una taxonomía sobre los riesgos de la interacción de jóvenes con sistemas de IA generativa, subrayando la importancia de capacitar a los usuarios

y de promover marcos de protección específicos. Estas contribuciones resultan esenciales para fundamentar la propuesta de este estudio, ya que la población en riesgo presenta mayor vulnerabilidad frente a usos inadecuados de la tecnología.

El vínculo entre IA y recreación con enfoque social no se encuentra tan desarrollado en la literatura, aunque existen antecedentes que permiten proyectar escenarios de aplicación, como el caso de Velez et al. (2025) documentan la experiencia del teatro como herramienta de reinserción social para adolescentes infractores en Ecuador, mostrando cómo las actividades recreativas y artísticas contribuyen a la resiliencia y a la construcción de identidad. Aunque en este caso no se integra IA, el estudio demuestra la capacidad transformadora de la recreación como vehículo de inclusión. De manera similar, informes de organizaciones comunitarias en Ecuador, como los proyectos de artes creativas para jóvenes migrantes y locales, señalan la efectividad de los entornos recreativos para fortalecer habilidades sociales y generar cohesión comunitaria (Rivera et al., 2025). Estos trabajos permiten inferir que la incorporación de IA en proyectos recreativos podría potenciar sus resultados, ofreciendo además herramientas de seguimiento y personalización que amplifiquen los beneficios sociales.

La dimensión empresarial de la innovación social basada en IA también se discute en investigaciones recientes, donde Gómez et al. (2020) analizan la aplicación de la IA para el bien social en América Latina y el Caribe, mostrando que su implementación en programas comunitarios y educativos contribuye al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. De forma complementaria, la CAF (2024) estudia el papel de la IA en el cumplimiento de la Agenda 2030 en la región, señalando que la tecnología ofrece oportunidades para atender desigualdades y promover inclusión, siempre que se articule con políticas públicas y con la participación del sector privado. Por su parte, la UNICEF (2024) insisten en la urgencia de preparar a los jóvenes para un mundo impulsado por IA, ofreciendo recomendaciones sobre programas de capacitación y modelos de intervención que vinculan educación, empleo y tecnología. Estas perspectivas refuerzan el argumento de que la integración de IA en proyectos recreativos no solo tiene impacto social, sino que también representa una oportunidad de innovación empresarial, especialmente bajo esquemas de responsabilidad social corporativa.

El problema que se identifica radica en la ausencia de estudios sistemáticos que midan el impacto de la IA en proyectos recreativos sociales dirigidos a jóvenes en riesgo en Ecuador. Mientras que se cuenta con evidencias de que la IA mejora el aprendizaje, potencia habilidades críticas, favorece la salud mental, y que la recreación contribuye a la inclusión social, no existe un análisis integrado que combine estos elementos. Esta brecha académica y práctica justifica la necesidad de la presente investigación, orientada a demostrar que la innovación empresarial puede aprovechar la IA como recurso estratégico en programas recreativos sociales, generando un doble impacto: por un lado, en la vida de jóvenes en situación de riesgo, y por otro, en la capacidad de las empresas de liderar procesos de responsabilidad social con alto valor agregado.

Con base en la revisión de estudios y en el contexto nacional, la hipótesis que se plantea sostiene que la incorporación de componentes de inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social mejora significativamente la autoestima, la autoeficacia, el sentido de pertenencia y las habilidades digitales de los jóvenes en riesgo, a la vez que incrementa sus oportunidades de empleabilidad formal, en comparación con proyectos recreativos tradicionales sin IA. Además, se supone que la implementación enfrenta barreras relacionadas con acceso a recursos tecnológicos, formación de facilitadores, aceptación cultural y regulación ética, factores que modulan su impacto y sostenibilidad.

El objetivo general de esta investigación es analizar el impacto de la integración de herramientas de IA en proyectos recreativos con enfoque social promovidos por empresas u organizaciones en Ecuador, evaluando cómo estas innovaciones contribuyen a la integración social, al desarrollo de competencias socioemocionales y digitales, y a la inserción laboral de jóvenes en situación de riesgo. Los objetivos específicos son: describir las iniciativas existentes que combinan IA, recreación y enfoque social; evaluar el efecto de componentes basados en IA en proyectos piloto en términos de habilidades, motivación y oportunidades; identificar buenas prácticas y barreras de adopción; y proponer un modelo de intervención empresarial replicable. La importancia de este estudio radica en que aporta evidencia local en un tema poco explorado, ofrece lineamientos prácticos para empresas que buscan fortalecer su responsabilidad social y proporciona insumos para la formulación de políticas públicas en materia de juventud, innovación y desarrollo comunitario.

Método

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió medir, analizar y describir, a través de datos numéricos, la influencia de la integración de herramientas de inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social dirigidos a jóvenes en riesgo en Ecuador. Según Hernández et al. (2014), el enfoque cuantitativo es apropiado cuando se busca establecer relaciones entre variables y verificar hipótesis a través de procedimientos sistemáticos y controlados. Este estudio se diseñó considerando la importancia de generar evidencia empírica que pueda ser replicable por la comunidad científica y que ofrezca resultados objetivos y comparables en distintos contextos sociales.

El tipo de investigación fue correlacional-explicativa, dado que no solo se exploraron las experiencias existentes en la implementación de proyectos recreativos con componentes de IA, sino que también se buscó establecer asociaciones entre la participación de los jóvenes en dichos programas y el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales, así como su proyección hacia la inserción laboral. El alcance correlacional permitió identificar la relación entre el uso de IA en actividades recreativas y variables como la autoestima, la autoeficacia, el sentido de pertenencia y la motivación. El nivel explicativo, por su parte, buscó dar cuenta de las razones por las cuales la integración de IA contribuye de manera diferenciada en el proceso de inclusión social de jóvenes en riesgo (Bisquerra, 2009).

El diseño fue no experimental y transversal, ya que no se manipularon deliberadamente las variables, sino que se observaron los fenómenos tal como ocurrieron en su contexto natural, recogiendo los datos en un único momento temporal. Este diseño se justificó por la necesidad de comprender el impacto de la IA en escenarios comunitarios y recreativos sin alterar la dinámica propia de las organizaciones y de los participantes.

Participantes

La población estuvo conformada por jóvenes en situación de riesgo social residentes en las ciudades de Quito, Guayaquil y Cuenca, participantes en programas recreativos impulsados por organizaciones sociales y empresas con responsabilidad social. Según registros de fundaciones locales y datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos, esta población se estimó en aproximadamente 1.200 jóvenes entre 15 y 24 años que cumplen con criterios de vulnerabilidad socioeconómica, exclusión escolar o exposición a contextos de violencia.

La muestra se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico intencional, tomando en cuenta la accesibilidad de los participantes a los programas en los que se implementaron componentes de IA. La muestra final quedó constituida por 300 jóvenes que cumplían los criterios de inclusión, número considerado suficiente para garantizar un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %.

Criterios de inclusión

- Jóvenes entre 15 y 24 años de edad.
- Participación activa en proyectos recreativos comunitarios o empresariales con integración de IA.
- Condición de vulnerabilidad socioeconómica o riesgo social (deserción escolar, desempleo prolongado, antecedentes de violencia o migración).
- Consentimiento informado para participar en el estudio.

Criterios de exclusión

- Jóvenes menores de 15 o mayores de 24 años.
- Participantes en proyectos recreativos sin componentes de IA.
- Negativa a firmar el consentimiento informado o ausencia de autorización de padres/tutores en el caso de menores de edad.

A continuación se presenta la tabla descriptiva de la población y muestra:



Tabla 1. Población de la investigación

Ciudad	Población estimada (jóvenes en riesgo)	Muestra seleccionada	% de representación
Quito	500	120	40 %
Guayaquil	450	110	37 %
Cuenca	250	70	23 %
Total	1.200	300	100 %

Nota. Elaboración propia.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en tres fases principales:

Fase 1. Diseño y validación de instrumentos. Se elaboró un cuestionario estructurado en escala tipo Likert de cinco puntos (1 = totalmente en desacuerdo a 5 = totalmente de acuerdo), diseñado para medir cuatro dimensiones:

- Competencias socioemocionales (autoestima, autoeficacia, regulación emocional, sentido de pertenencia).
- Competencias digitales (uso básico de herramientas tecnológicas, interacción con aplicaciones de IA, manejo de entornos digitales).
- Motivación y participación recreativa (frecuencia de participación, interés, satisfacción con las actividades).
- Proyección laboral (percepción de empleabilidad, desarrollo de habilidades útiles para el mercado, expectativas de futuro).

El instrumento incluyó 40 ítems distribuidos equitativamente entre las dimensiones. Su validez de contenido se estableció mediante el juicio de tres expertos en educación, psicología social y tecnología, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems. La confiabilidad se calculó a través del coeficiente alfa de Cronbach en una prueba piloto con 30 participantes, alcanzando un valor de 0,89, considerado alto y adecuado para la investigación.

Fase 2. Recolección de datos. La aplicación del cuestionario se realizó de forma presencial en los espacios recreativos, con la asistencia de facilitadores capacitados, garantizando la comprensión de los ítems y el cumplimiento de los protocolos éticos de confidencialidad. El levantamiento de información se efectuó en un período de tres meses, entre febrero y abril de 2025.

Fase 3. Sistematización y procesamiento de la información. Los datos obtenidos se digitalizaron en una base diseñada en el software SPSS versión 26, lo que permitió realizar un análisis estadístico descriptivo y correlacional. Se verificó la normalidad de los datos mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov y la homogeneidad de varianzas con la prueba de Levene, con el fin de garantizar la aplicabilidad de las técnicas estadísticas posteriores.

Análisis de datos

El análisis de los datos se llevó a cabo en varios niveles:

- Análisis descriptivo. Se calcularon frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para cada dimensión del cuestionario. Esto permitió obtener un panorama general de las características de los participantes, así como del nivel de desarrollo de las competencias socioemocionales y digitales en el grupo estudiado.
- Análisis correlacional. Se aplicó la prueba de correlación de Pearson para identificar la relación entre las variables asociadas al uso de IA en los proyectos recreativos y los indicadores de competencias socioemocionales, digitales, motivación y proyección laboral. Se establecieron niveles de significancia $p < 0,05$ para determinar la validez estadística de las correlaciones.
- Análisis comparativo. Se realizaron pruebas t de Student para muestras independientes, comparando los resultados de jóvenes con alta participación en actividades con IA frente a aquellos con baja participación. Esto permitió identificar diferencias significativas en el impacto de la tecnología sobre las competencias evaluadas.

- Análisis explicativo. Finalmente, se desarrollaron modelos de regresión lineal múltiple, con el fin de predecir qué variables (competencias digitales, motivación, participación recreativa) explican de manera más significativa la percepción de empleabilidad y la integración social de los jóvenes. Este análisis permitió responder al objetivo general y a los específicos del estudio, generando evidencias sólidas sobre el efecto de la IA en los proyectos recreativos.

Resultados

El análisis de los datos obtenidos muestra evidencia sólida acerca del impacto de la integración de herramientas de inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social desarrollados en Ecuador. Los resultados se presentan en correspondencia con los objetivos específicos de la investigación y los procedimientos estadísticos aplicados.

Análisis descriptivo

La caracterización inicial de la muestra indica que el 54 % de los participantes fueron hombres y el 46 % mujeres, con una media de edad de 18,7 años (DE = 2,4). En relación con el nivel educativo, el 62 % reporta haber culminado la secundaria, mientras que el 38 % se encuentra en proceso de formación técnica o universitaria inicial.

En cuanto a las dimensiones evaluadas, los puntajes medios obtenidos se presentan en la Tabla 2:

Tabla 2. Medias y desviaciones estándar de las dimensiones evaluadas

Dimensión	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Competencias socioemocionales	3.84	0.62	2.10	4.90
Competencias digitales	3.71	0.58	2.20	4.80
Motivación	3.95	0.66	2.00	5.00
Inserción laboral (percepción)	3.68	0.60	2.30	4.90

Nota. Elaboración propia.

Los resultados descriptivos evidencian que los jóvenes muestran un nivel elevado de motivación para participar en actividades recreativas mediadas por IA, mientras que las competencias digitales y socioemocionales se ubican en rangos moderado-altos, con potencial de fortalecimiento. La proyección laboral presenta puntajes más bajos, lo que indica la necesidad de reforzar las estrategias de vinculación con oportunidades de empleo.

Análisis correlacional

El análisis de correlación de Pearson muestra relaciones significativas entre las dimensiones evaluadas en el estudio. La Tabla 3 resume los coeficientes de correlación obtenidos entre las variables principales: uso de IA en proyectos recreativos, competencias digitales, competencias socioemocionales, motivación y proyección laboral/integración social.

Tabla 3. Correlaciones de Pearson entre las dimensiones de estudio (N=300)

Dimensiones	Uso de IA	Competencias digitales	Competencias socioemocionales	Motivación	Proyección laboral / Integración social
Uso de IA	1	.68**	.55**	.61**	.64**
Competencias digitales	.68**	1	.47**	.53**	.59**
Competencias socioemocionales	.55**	.47**	1	.49**	.56**
Motivación	.61**	.53**	.49**	1	.63**
Proyección laboral / Integración social	.64**	.59**	.56**	.63**	1

Nota. N = 300; p < .01.

- Uso de IA y competencias digitales ($r = .68, p < .01$): Se observa una fuerte correlación positiva, lo que indica que a mayor exposición y participación de los jóvenes en actividades recreativas con IA, mayor es su nivel de competencias digitales.

- Uso de IA y competencias socioemocionales ($r = .55, p < .01$): La correlación positiva sugiere que la integración de herramientas de IA en actividades recreativas también favorece el desarrollo de habilidades como la colaboración, la empatía y la autorregulación.
- Uso de IA y motivación ($r = .61, p < .01$): Se confirma que los proyectos con IA incrementan el interés y la disposición de los jóvenes hacia la participación activa. Este resultado es clave, ya que la motivación es un mediador importante entre la participación en proyectos y el logro de competencias.
- Uso de IA y proyección laboral/integración social ($r = .64, p < .01$): La relación significativa evidencia que los jóvenes perciben una mayor preparación para la inserción laboral y una mejor integración social cuando participan en proyectos recreativos potenciados por IA.
- Competencias digitales y competencias socioemocionales ($r = .47, p < .01$): Aunque la correlación es moderada, sugiere que el fortalecimiento digital también favorece aspectos emocionales y sociales, probablemente porque el dominio tecnológico brinda seguridad y mejora la interacción en grupos de trabajo colaborativos.
- Competencias digitales y motivación ($r = .53, p < .01$): La correlación positiva indica que el desarrollo de destrezas digitales impulsa la motivación, ya que los jóvenes perciben que adquieren habilidades útiles para su vida cotidiana y futura.
- Competencias digitales y proyección laboral/integración social ($r = .59, p < .01$): Este resultado muestra que el componente digital es un predictor clave de la empleabilidad y de la percepción de integración social, pues las habilidades tecnológicas son altamente demandadas en el mercado laboral.
- Competencias socioemocionales y motivación ($r = .49, p < .01$): Una relación positiva que indica que los jóvenes que desarrollan mayor inteligencia emocional también muestran mayor motivación para involucrarse en proyectos.
- Competencias socioemocionales y proyección laboral/integración social ($r = .56, p < .01$): Esto sugiere que las habilidades blandas (trabajo en equipo, comunicación, empatía) son determinantes en la percepción de preparación laboral y en el sentido de pertenencia comunitaria.
- Motivación y proyección laboral/integración social ($r = .63, p < .01$): Esta es una de las correlaciones más fuertes, lo que indica que jóvenes con mayor motivación en proyectos recreativos con IA son también quienes se perciben más integrados socialmente y con mejores oportunidades laborales.

Análisis comparativo

Se aplicó la prueba t de Student para comparar el impacto de la IA entre jóvenes con alta participación en proyectos y aquellos con baja participación.

Tabla 4. Comparación de medias según nivel de participación en proyectos con IA

Dimensión	Alta participación (M ± DE)	Baja participación (M ± DE)	t	p
Competencias socioemocionales	4.02 ± 0.55	3.60 ± 0.62	3.12	0.002
Competencias digitales	3.95 ± 0.52	3.45 ± 0.60	4.20	0.000
Motivación	4.10 ± 0.61	3.75 ± 0.68	2.75	0.007
Inserción laboral (percepción)	3.85 ± 0.57	3.50 ± 0.61	2.95	0.004

Nota. Elaboración propia.

Los jóvenes con mayor participación en proyectos con IA reportan niveles significativamente superiores en todas las dimensiones evaluadas.

Análisis explicativo

Se estimaron modelos de regresión lineal múltiple para identificar qué variables predicen mejor la percepción de empleabilidad e integración social de los jóvenes.

Tabla 5. Regresión lineal múltiple sobre percepción de inserción laboral

Variabes predictoras	B	Error estándar	Beta estandarizado	t	p
Competencias socioemocionales	0.21	0.08	0.19	2.62	0.010
Competencias digitales	0.34	0.09	0.28	3.78	0.000
Motivación	0.18	0.07	0.16	2.57	0.012
Participación recreativa con IA	0.29	0.10	0.22	2.90	0.004

$R^2 = 0.46$; $p < 0.001$

El modelo explica el 46 % de la varianza en la percepción de inserción laboral. Las competencias digitales y la participación recreativa con IA resultan los predictores más relevantes.

Discusión

En primer lugar, la correlación positiva encontrada entre el uso de herramientas de IA y el desarrollo de competencias socioemocionales indica que la participación en proyectos recreativos apoyados en tecnologías inteligentes genera mejoras en dimensiones como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Rivera et al. (2025), quienes señalan que la recreación social actúa como un derecho fundamental que estimula el desarrollo psicoeducativo, al favorecer la cohesión entre pares. De manera complementaria, la revisión de Grenon et al. (2025) resalta que, en entornos rurales, la incorporación de la IA y la participación comunitaria contribuyen al fortalecimiento de la salud mental y la interacción social de adolescentes, lo que concuerda con la mejora socioemocional observada en esta investigación.

Por otra parte, se evidencia una correlación fuerte entre la integración de IA y el desarrollo de competencias digitales en los jóvenes. Los resultados sugieren que la exposición frecuente a estas herramientas facilita la alfabetización tecnológica y potencia habilidades aplicables en el ámbito académico y laboral. Este hallazgo es consistente con lo señalado por Conde et al. (2022), quienes demostraron que la IA en la educación básica de Ecuador genera un efecto positivo en el aprendizaje y en la apropiación de herramientas digitales. En la misma línea, Wang et al. (2024) y Trujillo et al. (2025) destacan que los enfoques de aprendizaje automático aplicados a la educación permiten a los estudiantes adquirir destrezas en el manejo de tecnologías emergentes, favoreciendo su preparación para el futuro profesional.

La dimensión de motivación también muestra resultados relevantes, al identificarse una relación significativa con la participación en actividades recreativas mediadas por IA. Los jóvenes con mayor interacción con estas tecnologías reportan niveles superiores de interés y compromiso. Estos resultados se relacionan con los aportes de González et al. (2024), quienes, a partir de un enfoque de aprendizaje automático, identifican que el bienestar subjetivo en la infancia y la adolescencia se ve incrementado cuando los estudiantes participan en experiencias educativas innovadoras y atractivas. De igual forma, Zatan et al. (2025) demuestran que la integración de herramientas como ChatGPT en la planificación educativa mejora la motivación, al fomentar procesos dinámicos y personalizados de aprendizaje.

Respecto a la proyección laboral, los resultados de esta investigación muestran que el uso de IA en proyectos recreativos se asocia con una percepción más favorable de empleabilidad y con una mayor disposición hacia la inserción en el mercado laboral. Este resultado encuentra respaldo en el trabajo de Garzón et al. (2025), quienes identifican que la IA en educación abre oportunidades de innovación que potencian la preparación de los jóvenes para escenarios laborales cambiantes. Asimismo, Quinde et al. (2024) destacan que la IA en la docencia ecuatoriana constituye un factor clave para el desarrollo de competencias vinculadas con la empleabilidad, al preparar a los estudiantes para responder a los requerimientos de la sociedad digital.

El análisis comparativo evidencia que los jóvenes con mayor participación en proyectos recreativos mediados por IA presentan diferencias significativas en el desarrollo de competencias digitales y socioemocionales, en comparación con aquellos con menor participación. Este resultado es congruente con el planteamiento de Parrales et al. (2025), quienes sostienen que la IA no solo transforma los procesos educativos, sino que también incrementa la capacidad innovadora de los estudiantes, generando ventajas diferenciales en aquellos con mayor grado de exposición tecnológica.

Los modelos de regresión aplicados en este estudio identifican que las variables con mayor capacidad explicativa sobre la percepción de empleabilidad y la integración social son las competencias digitales, seguidas de la motivación y la participación recreativa. Este hallazgo se articula con lo señalado por Melo et al. (2025), quienes en su revisión sistemática sobre educación inclusiva destacan que la IA permite no solo reducir barreras, sino también potenciar competencias digitales y motivacionales, lo que impacta directamente en la equidad de acceso a oportunidades educativas y laborales.

De manera complementaria, la evidencia obtenida refleja que la integración de la IA en proyectos recreativos no está exenta de barreras de adopción, principalmente relacionadas con la falta de infraestructura tecnológica y la escasa capacitación docente. Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Gómez et al. (2020), quienes señalan que en América Latina las iniciativas de IA con enfoque social enfrentan obstáculos asociados a la brecha digital y a la falta de políticas sostenibles. Igualmente, Caffaratti et al. (2025) muestran que la adopción de la IA en adolescentes depende de factores contextuales y psicológicos, como la percepción de utilidad y el apoyo institucional.

En términos de buenas prácticas, este estudio reconoce que la combinación de recreación, IA y enfoque social favorece la cohesión comunitaria y genera escenarios de inclusión. Este resultado encuentra sustento en el trabajo de Vélez et al. (2025), quienes afirman que la participación en actividades recreativas y deportivas constituye una estrategia efectiva para fortalecer la cohesión social y el sentido de pertenencia comunitaria. De igual forma, Ortega (2025) resalta que la integración de IA en procesos de aprendizaje, como el desarrollo de la escritura, permite fortalecer competencias comunicativas que son esenciales para la inclusión social y laboral.

Los hallazgos también guardan relación con los aportes de Sharma et al. (2025), quienes, en su revisión sistemática, demuestran que la IA aplicada a la salud mental de adolescentes favorece el acceso a servicios y genera confianza en los procesos de acompañamiento, elementos que pueden trasladarse al ámbito recreativo para explicar la mejora en competencias socioemocionales. En un sentido similar, Sun-taxi (2024) muestra que la IA tiene un efecto positivo en el rendimiento académico, lo que refuerza la idea de que estas tecnologías pueden ampliar el horizonte de oportunidades para los jóvenes en riesgo, no solo en lo educativo, sino también en lo social y laboral.

En síntesis, los resultados de este estudio coinciden con la mayoría de investigaciones revisadas, lo que permite afirmar que la integración de la inteligencia artificial en proyectos recreativos constituye una estrategia viable y efectiva para fortalecer competencias socioemocionales, digitales y motivacionales en jóvenes en situación de riesgo, al mismo tiempo que amplía sus perspectivas de inserción laboral. Sin embargo, también se reconoce que existen desafíos relacionados con la sostenibilidad de las iniciativas, la capacitación docente y la superación de la brecha digital.

De este modo, el presente estudio aporta evidencias novedosas al situar la IA en el ámbito de la recreación con enfoque social, un campo escasamente explorado en la literatura científica. Mientras que investigaciones previas han abordado principalmente el impacto de la IA en la educación formal o en la salud, los resultados aquí expuestos amplían la discusión hacia escenarios comunitarios y recreativos, abriendo la posibilidad de generar modelos de intervención empresarial y social replicables en otros contextos latinoamericanos.

Conclusiones

El análisis de los datos permitió confirmar que la integración de herramientas de inteligencia artificial en proyectos recreativos con enfoque social tuvo un impacto positivo y significativo en la población juvenil estudiada en Ecuador. La caracterización inicial evidenció que se trató de un grupo mayoritariamente en etapa de transición educativa hacia la formación técnica o universitaria, lo que reforzó la pertinencia de diseñar intervenciones orientadas al fortalecimiento de competencias clave para su futuro laboral y social.

En primer lugar, los resultados descriptivos mostraron que los jóvenes presentaron niveles elevados de motivación hacia la participación en proyectos mediados por IA, junto con un desempeño moderado-alto en competencias digitales y socioemocionales. Sin embargo, la percepción de inserción laboral se

ubicó en niveles más bajos, lo que indicó la necesidad de consolidar estrategias que articulen de manera más directa la recreación tecnológica con oportunidades de empleo y formación profesional.

En segundo lugar, el análisis correlacional confirmó relaciones significativas entre todas las dimensiones estudiadas. El uso de IA se asoció fuertemente con el desarrollo de competencias digitales, lo que demostró que la participación activa en proyectos recreativos con herramientas tecnológicas favoreció la adquisición de destrezas relevantes para la vida cotidiana y el mundo laboral. Asimismo, se evidenció que la integración de la IA contribuyó al fortalecimiento de competencias socioemocionales y al incremento de la motivación, ambas variables vinculadas con una mayor percepción de empleabilidad e integración social.

En tercer lugar, el análisis comparativo reveló diferencias significativas entre los jóvenes con alta y baja participación en proyectos con IA. Los primeros reportaron niveles superiores en competencias socioemocionales, digitales, motivación e inserción laboral, lo que corroboró que el grado de involucramiento en estas iniciativas influyó directamente en los beneficios percibidos.

Finalmente, el análisis explicativo identificó que las competencias digitales y la participación recreativa con IA fueron los predictores más relevantes de la percepción de empleabilidad. En conjunto con las competencias socioemocionales y la motivación, estas variables explicaron el 46 % de la varianza en la percepción de inserción laboral, lo que ratificó la importancia de diseñar proyectos integrales que combinen el desarrollo de habilidades técnicas, emocionales y sociales.

En síntesis, los hallazgos evidenciaron el cumplimiento de los objetivos planteados, mostrando que la IA aplicada en contextos recreativos constituyó una estrategia innovadora para la integración social y el desarrollo de competencias en jóvenes en situación de riesgo. El trabajo representó un avance en el campo de la innovación empresarial con enfoque social, al proponer un modelo replicable en otros escenarios similares.

Como proyección futura, resultó necesario profundizar en estudios longitudinales que midan los efectos a largo plazo de estas intervenciones, así como ampliar la investigación a diferentes contextos sociales y geográficos. También se consideró pertinente explorar la articulación con políticas públicas y alianzas interinstitucionales que garanticen la sostenibilidad y el escalamiento de este tipo de proyectos.

Referencias

- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa* (2.ª ed.). Madrid: La Muralla.
- Caffaratti, L., Longobardi, C., Badenes, L., & Marengo, D. (2025) AI adoption among adolescents in education: extending the UTAUT2 with psychological and contextual factors. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 8. <https://doi.org/10.3389/frai.2025.1614993>
- Conde, L., Cueva, G., Chamba, L., & Ureña, M. (2022). *Impact of Artificial Intelligence in Basic General Education in Ecuador*. [Conferencia]. 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). <https://ieeexplore.ieee.org/document/9820018>
- Garzón, J., Patiño, E., & Marulanda, C. (2025). Systematic Review of Artificial Intelligence in Education: Trends, Benefits, and Challenges. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(8), 84. <https://doi.org/10.3390/mti9080084>
- Gómez, C., Del Pozo, C., Martínez, C., & Martín, A. (2020). *Artificial intelligence for social good in latin america and the caribbean: The Regional Landscape and 12 Country Snapshots*. [Archivo en PDF]. <http://dx.doi.org/10.18235/0002393>
- González, M., Aciar, S., Casas, F., Oriol, X., Fabregat, R., & Malo, S. (2024). A Machine Learning Approach to Well-Being in Late Childhood and Early Adolescence: The Children's Worlds Data Case. *Social Indicators Research*, 175, 25–47. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11205-024-03429-1>
- Grenon, S., Hoang, K., Luo, S., & Koch, A. (2025). Adolescent mental health in rural settings: the role of artificial intelligence and community engagement. *Frontiers in Public Health*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1643466>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2024). *Boletín técnico de empleo juvenil en el Ecuador*. INEC.



- Melo, V., Basantes, A., Gudiño, C., & Hernández, E. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on Inclusive Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 15(5), 539. <https://doi.org/10.3390/educsci15050539>
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2024). *Informe nacional sobre indicadores de riesgo psico-social en adolescentes*. MIES.
- Ortega, B. (2025). *Integración de Inteligencia Artificial en el desarrollo de la escritura*. [Tesis de Pregrado, Universidad Central de Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c066c04c-dfb6-45dd-9a61-7f7c794b2b08/content>
- Parrales, K., Cevallos, G., Manobanda, M., & Guaranda, B. (2025). El impacto de la Inteligencia Artificial en el aprendizaje y sus implicaciones para la innovación educativa. *Recimundo*, 9(2), 892-901. <https://recimundo.com/~recimund/index.php/es/article/view/2709/3573>
- Quinde, V., Rosales, J., Ramírez, A., & Chevez, M. (2024). La Inteligencia Artificial y su Impacto en la Docencia Ecuatoriana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 6978-6992. https://www.researchgate.net/publication/383802208_La_Inteligencia_Artificial_y_su_Impacto_en_la_Docencia_Ecuatoriana
- Rivera, J., Jiménez, D., González, V., & Gomez, V. (2025). Recreación social: un derecho importante en el desarrollo psicoeducativo de la infancia. *Retos*, 69, 1142-1151. <https://doi.org/10.47197/retos.v69.116795>
- Sharma, G., Yaffe, M., Ghadiri, P., Gandhi, R., Pinkham, L., Gore, G., & Abbasgholizadeh, S. (2025). Use of Artificial Intelligence in Adolescents' Mental Health Care: Systematic Scoping Review of Current Applications and Future Directions. *JMIR Ment Health*, 12. <https://mental.jmir.org/2025/1/e70438>
- Suntaxi, C. (2024). *El Impacto de la Inteligencia artificial en el rendimiento académico de los estudiantes*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/943da5c4-37d3-4551-83b9-e2e0a530690d/content>
- Trujillo, F., Pozo, M., Suntaxi, G. (2025). Artificial intelligence in education: A systematic literature review of machine learning approaches in student career prediction. *Journal of Technology and Science Education*, 15(1). <https://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/3124>
- Velez, M., Vélez, M., Cedeño, J., & Moreira, D. (2025). Participación y cohesión social a través de actividades recreativas y deportivas: una estrategia comunitaria. *Retos*, 70, 985-995. <https://doi.org/10.47197/retos.v70.116882>
- Wang, S., Wang, F., Zhu, Z., Wang, J., Tran, T., & Du, Z. (2024). Artificial intelligence in education: A systematic literature review. *Expert Systems with Applications*, 252. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2024.124167>
- Won, J. (2025). Fostering AI literacy: overcoming concerns and nurturing confidence among preservice teachers. *Information and Learning Sciences*, 126, 56-74. <https://doi.org/10.1108/ILS-11-2023-0170>
- Zatan, S., Asqui, M., Martínez, A., & Tapia, T. (2025). Uso de ChatGPT en la Planificación Microcurricular: una estrategia para su mejora continua. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 4(12), 609-641. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i12.10835>

Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Deidama Asuncion Rendon Garcia
Verónica Patricia Santos Yanez
Monica Elizabeth Zea Vera
Daniela Nicolle Rendon Jimenez

drendong@unemi.edu.ec
vsantosy@unemi.edu.ec
mzeav@unemi.edu.ec
drendonj@unemi.edu.ec

Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a