

Revista de Ciencias Sociales Transdisciplinar

Vol.6 Núm. 11 Julio-Diciembre 2026
ISSN: 2683-3255



UANL



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
NUEVO LEÓN

Transdisciplinar

Revista de Ciencias Sociales

Estudiantes e inteligencia artificial: Perspectiva desde la interacción social, ocio y entretenimiento

Students and artificial intelligence: Perspective from
social interaction, leisure and entertainment

Ricardo Alberto Reza Flores

<https://orcid.org/0000-0002-2654-871>

Citlali Michéle Reza Flores

<https://orcid.org/0000-0003-1248-1529>

Alejandra Zamudio Palomar

<https://orcid.org/0000-0003-3947-4628>

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de
México
CDMX, México

Fecha entrega: 23-01-25 Fecha aceptación: 02-09-25

Editor: Rebeca Moreno Zúñiga. Universidad Autónoma de
Nuevo León, Centro de Estudios Humanísticos, Monterrey,
Nuevo León, México.

Copyright: © 2026, Reza Flores, Ricardo Alberto. This is an open-access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License [CC BY 4.0], which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.



DOI: <https://doi.org/10.29105/transdisciplinar6.11-188>

Email: ricardoa.rezaf@gmail.com

michrezaf@gmail.com

alejandra.zamudio@aefcm.gob.mx

Estudiantes e inteligencia artificial: Perspectiva desde la interacción social, ocio y entretenimiento

Students and artificial intelligence: Perspective from social interaction, leisure and entertainment

Ricardo Alberto Reza Flores

Citlali Michéle Reza Flores

Alejandra Zamudio Palomar

Resumen: La investigación exploró transdisciplinariamente cómo los estudiantes de secundaria en la capital de México vislumbran la inteligencia artificial (IA) en sus dinámicas de interrelación social, actividades de ocio y entretenimiento. Se empleó una metodología cuantitativa descriptiva, con una muestra de estudiantes del sector público y privado; fue empleado un instrumento ad hoc de escala Likert (coeficiente de confiabilidad de 0.77). Los principales hallazgos indicaron que el estudiantado considera que la IA puede mantener la humanización de la interacción interpersonal. Sin embargo, no saben si esta tecnología favorece estrechar nuevos lazos humanos. Les agrada usar la IA para entretenerse y tener momentos de esparcimiento al generar contenido con ella, pero no la utilizan para divulgar información. Se concluye que la IA puede crear nuevas maneras de diálogo entre diferentes disciplinas en las interacciones sociales y culturales que ayuden a construir una identidad diferente.

Palabras clave: Inteligencia artificial, relaciones sociales, ocio, entretenimiento, estudiantes.

Abstract: The research explored transdisciplinarily how high school students in the capital of Mexico see artificial intelligence (AI) in their social interrelation dynamics, leisure activities and entertainment. A descriptive quantitative methodology was used, with a sample of students from the public and private sectors; an ad hoc Likert scale instrument was used (reliability coefficient of 0.77). The main findings indicated that students consider that AI does not necessarily have to dehumanize interpersonal interaction. They do not know if this technology favors the creation of new human ties. They like to use AI to entertain themselves and have moments of leisure by generating content with it, but they do not use it to disseminate information. It is concluded that AI can create new ways of mixed conversations across different fields in social and cultural interactions, which help provide a unique sense of identity.

Key words: Social Imaginaries, Artificial intelligence, social relationships, leisure, entertainment, students.

Introducción

La comunicación en la sociedad, a través de interacciones interpersonales, constituye un elemento fundamental para compartir información, expresar emociones y construir relaciones. Este proceso es clave para fomentar la comprensión y la colaboración entre personas, ya que permite el intercambio de ideas y puntos de vista en una sociedad con personas de diversos orígenes y culturas.

Abordar habilidades de comunicación efectivas, como la escucha activa y la empatía, mejora estas interacciones, llevando a conexiones más fuertes y a una comunidad globalizada más cohesiva (Malinetsky & Smolin, 2021). Estas habilidades no solo fortalecen las relaciones personales, sino que también desempeñan un papel clave en la configuración de dinámicas sociales, relaciones interpersonales e incluso en los procesos de toma de decisiones colectivas.

Desde otro punto de vista, el ser humano, tanto individualmente como en grupo, ha mostrado a lo largo del tiempo la necesidad de llevar a cabo actividades adicionales que no solo mejoran su bienestar total, sino que también ayudan al crecimiento cultural, social y emocional (Pedreschi et al., 2023). Estas prácticas, englobadas en el ámbito del ocio y entretenimiento, no son una limitante para escapar de las responsabilidades cotidianas, sino que se configuran como espacios significativos para la construcción de la identidad. La participación en actividades recreativas y culturales permite a las personas conectar con sus raíces, explorar nuevas perspectivas y crear lazos que son esenciales para el progreso de cualquier comunidad.

Estas interacciones de comunicación y de esparcimiento pueden manifestarse de diversas formas, incluyendo encuentros físicos y a través de entornos digitales. Los estudiantes *centennials*, como nativos digitales, han crecido en un entorno donde la tecnología y las plataformas digitales son parte integral de su vida cotidiana. Esto influye en la manera de socializar y en la forma en la que gestionan sus momentos de esparcimiento y ocio (André, 2021). Este fenómeno no solo ha modificado los patrones tradicionales de interacción, sino que también redefine las dinámicas de aprendizaje, de comunicación interpersonal, adaptándose continuamente a las innovaciones tecnológicas.

En este sentido, la vertiginosa evolución e integración de la inteligencia artificial (IA) ha transformado de manera transversal diversos aspectos de la vida cotidiana, incluidas las interacciones sociales y las actividades de esparcimiento y ocio de los estudiantes. Estos cambios han permitido la creación de nuevas oportunidades para el aprendizaje colaborativo, así como el acceso a recursos y experiencias que enriquecen su desarrollo personal y académico. En este contexto, los estudiantes reconocen que la IA no solo actúa como herramienta de aprendizaje, sino que también tiene un impacto considerable en sus relaciones sociales, actividades de ocio y formas de entretenimiento (Sethi et al., 2020).

Esta influencia puede fomentar una conectividad más sólida entre los estudiantes, facilitando la formación de comunidades virtuales donde pueden compartir intereses y colaborar en proyectos, lo que fortalece tanto su red social como sus habilidades interpersonales y emocionales. No obstante, pueden existir diversas problemáticas cuando los estudiantes

no son plenamente conscientes del uso de la IA en el contexto de las interacciones sociales y actividades recreativas, lo que podría afectar su desarrollo emocional y social de manera inadvertida.

Por otro lado, la dependencia excesiva de las plataformas digitales en el estudiantado podría afectar la capacidad para establecer conexiones significativas en el mundo físico real y desarrollar habilidades esenciales de comunicación presencial (Troncoso *et al.*, 2019); asimismo, es fundamental analizar el impacto de la interacción mediada por la tecnología en el desarrollo emocional, ya que las relaciones virtuales muchas veces carecen de profundidad y autenticidad, características de las interacciones personales (Vasco *et al.*, 2020). Cabe hacer mención de que no existe suficiente evidencia científica que revele los paradigmas de los estudiantes sobre cómo conciben a la IA para establecer relaciones interpersonales y su participación en actividades de ocio y entretenimiento.

A través de un enfoque transdisciplinario, se busca comprender las implicaciones de la IA en la construcción de relaciones interpersonales, el desarrollo de habilidades sociales y la redefinición del ocio y el entretenimiento en la era de la IA (Lai *et al.*, 2023). Este análisis es clave para ver y planear estrategias que fomenten un uso responsable y beneficioso de la inteligencia artificial entre los estudiantes. Esto se debe a que ellos pueden ser, además de usuarios de tecnología, participantes activos en su desarrollo social y personal.

Considerando los elementos previos, el propósito de la presente investigación fue evaluar el uso de la IA en estudiantes de secundaria en la Ciudad de México, a través de sus interacciones

sociales y actividades de ocio y entretenimiento, para identificar el impacto en su vida escolar y cotidiana.

Metodología

Enfoque metodológico

La base de esta investigación es cuantitativa, ya que permite identificar tendencias, comparar grupos, relacionar variables y responder preguntas sobre una situación específica, importante y contextualizada (Cárdenas, 2018). En este hilo conductor, es crucial subrayar que se adoptó una metodología transeccional descriptiva, de la cual Moreno (2008) destaca que “se caracteriza por recolectar información mediante la observación... referida a un solo momento, en un tiempo único; su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p. 54).

Muestra

La importancia de la selección muestral radica en tener un segmento de la población que sea representativo en un contexto determinado, del cual se recuperen datos veraces y controlables (Ruiz, 2008). En consecuencia, el criterio de intencionalidad fue el que orientó el curso de la muestra para que fuera asequible y heterogénea. Esta decisión metodológica se fundamenta en que el muestreo no probabilístico resulta pertinente en estudios de esta naturaleza. Esto es más cierto cuando no se tienen las condiciones necesarias para acceder a un número representativo dentro del universo poblacional (Tejeda, 1997). Cabe destacar que los datos de este estudio no pretenden generalizar a los estudiantes de

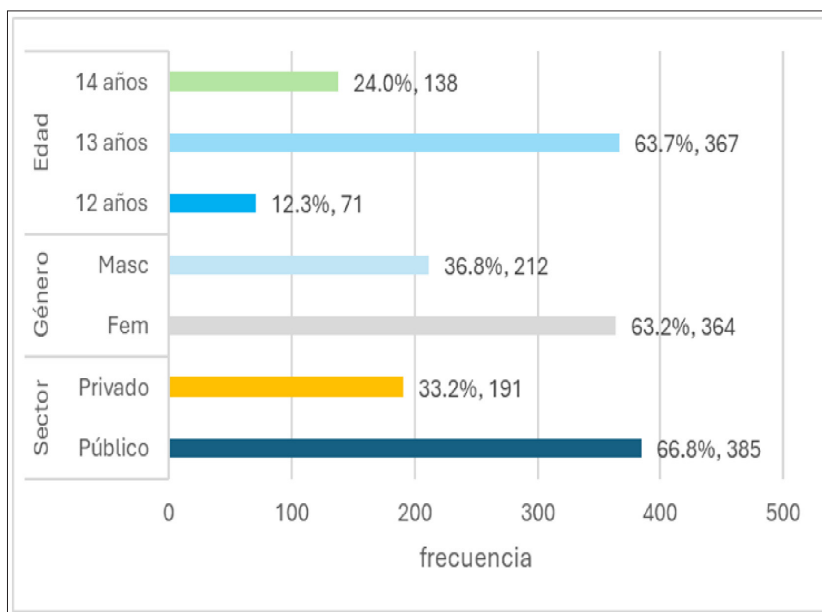
secundaria de la Ciudad de México (por el tipo de muestreo empleado) cuando interactúan con la IA desde lo que enfoca el objeto de estudio.

La población muestral estuvo compuesta por 576 estudiantes de secundaria de la Ciudad de México pertenecientes a Escuelas Públicas (E. PU.) y Escuelas Privadas (E. PR.); se incluyó alumnado de ambos sexos, con edades que oscilaron entre los 12 y 14 años (Figura 1).

Los participantes estuvieron protegidos bajo una política de privacidad de datos, y debido a ser menores de edad, no se recabó información personal o datos de contacto.

Figura 1

Características generales de la muestra



Nota: Elaboración propia

Dimensiones de análisis

El objeto de estudio, entendido como un todo, se encuentra potencialmente compuesto por sus partes, en concordancia con el principio hologramático de Edgar Morin, “que hacen posible que las inclusiones tengan valía a la luz metacognitiva profunda de la vida, del pensar y andar complejo que nos dignifica en nuestra esencia” (Rodríguez, 2024, p. 62). En este contexto, el fenómeno estudiado se puede entender mejor dividiéndolo en partes más específicas, lo que facilita una mejor comprensión y un análisis más detallado de la información. En este sentido, Batthyány, et al. (2011) afirman que:

Cuando tenemos conceptos teóricos que resumen o integran una multiplicidad de aspectos, debemos descomponerlos en las principales cualidades que lo integran. Cada uno de estos aspectos relevantes son las denominadas dimensiones. Las dimensiones (o subconceptos) son propiedades latentes del concepto no observables empíricamente aún. (p. 56)

A continuación, se presenta el desglose descriptivo de las dimensiones clave para subdividir y analizar las cualidades que conforman el eje medular de estudio:

- a. Interacción social: Al considerar las subjetividades individuales de los estudiantes de secundaria, se pretende conocer de qué manera la utilización de la IA impacta en los lazos humanos; tal como acontece con la comunicación y las maneras de interactuar con la sociedad en un mundo circundante (Sanabria *et al.*, 2023), también es importante

comprender del estudiantado, si pueden recodificar las dinámicas de interacción en el tejido social con base en lo que tradicionalmente ha sido desarrollado.

- b. Ocio y entretenimiento. Visualizar el papel de los estudiantes sobre la IA al consumir, crear o difundir información, especialmente en actividades relacionadas con el entretenimiento y esparcimiento, debido a que la IA ha evolucionado drásticamente la comunicación y contenido, así como su impacto social (Nautiyal *et al.*, 2023). Es por esto, que resulta prioritario comprender las preferencias de uso, experiencias, percepciones tanto del sujeto individual como del sujeto colectivo.

Instrumento de obtención de datos

El instrumento utilizado para recolectar información precisa fue diseñado específicamente para la presente investigación; y así, desentrañar las subjetividades del sujeto de estudio con relación al objeto investigado. Es fundamental destacar que este instrumento cuenta con una adecuada consistencia para garantizar su confiabilidad. En este sentido, “para obtener las observaciones y mediciones de las variables se aplica un instrumento de medición que debe ser válido y confiable” (Malinowski, 2006, p. 205). Lo anterior cobró forma mediante la técnica de encuesta multidimensional para recopilar información sustantiva de los sujetos de estudio.

Las preguntas se diseñaron para generar respuestas asimétricas, por lo que la escala Likert cumple con este requerimiento para las dos dimensiones de análisis.

Operacionalmente, Romero y Álvarez (2022) proponen que, “se realiza un análisis por cada ítem por separado y, en general, no se trata a los datos en su naturaleza ordinal, sino como pertenecientes a la escala de intervalos” (p. 55). Este tratamiento escalar de información es el mayormente empleado en estudios de ciencias sociales, por brindar credibilidad en los resultados. El espectro de valores de Likert comprendió: Totalmente en desacuerdo/1, En desacuerdo/2, Indeciso/3, De acuerdo/4, Totalmente de acuerdo/5.

Análisis de datos

En el análisis estadístico de datos que se encuentra en el campo de las ciencias sociales, se empleó el programa SPSS Statics v25. Fue necesario conocer la fiabilidad del instrumento. Esta obtuvo un valor de 0.77 para él en general, 0.71 en la dimensión de Interacción Social y 0.68 en la de Ocio y Entretenimiento. Los valores de alfa de Cronbach entre 0.7 y 0.9 revelan una buena consistencia interna (Oviedo y Campos, 2005). Los valores superiores a 0.6 son aceptables. Sin embargo, no se aconseja que el alfa sea inferior a esa cifra (Cho y Kim, 2015). La prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov brindó resultados que indicaron que se continuara con pruebas estadísticas no paramétricas ($p < .000$).

Resultados

Las dos dimensiones de análisis mediante los estadísticos de χ^2 de Pearson y la U de Mann-Whitney, indicaron ausencia de significancia estadística entre las muestras independientes

(escuelas públicas y privadas), lo cual está representado en la tabla 1. Este descubrimiento, por ser un fenómeno social, es complejo, igual que el ser humano, que interpreta desde su propia perspectiva y no de manera objetiva, como sucede en las ciencias naturales.

Es por esto, que es relevante comprender qué acontece cuando no son encontradas diferencias significativas en las ciencias sociales; en este sentido, Global (2019), que pertenece a la segunda más prestigiosa institución de educación superior de Latinoamérica (la Universidad Nacional Autónoma de México), afirma que “el mal uso de la significación estadística ha hecho mucho daño a la comunidad científica y a quienes confían en el asesoramiento científico. Los valores de P , los intervalos y otras medidas estadísticas tienen su lugar, pero es hora de que la significación estadística desaparezca” (párr. 15).

A tal efecto, fue necesario entender que los resultados comparativos entre los centros académicos pueden tener un valor crucial que va más allá de las fronteras de los valores p . Por lo cual, se tienen que presentar cada una de las dimensiones de análisis de manera independiente con base en paradigmas: tecnológicos-utilitaristas, socio-cognitivos, pensar-crítico, e inclusión tecnológica-brecha digital de los sujetos de estudio, para interpretar su realidad mediante preguntas previamente definidas, lo cual es un desafío para la investigación educativa que enfrenta a las sociedades cambiantes (Miranda & Ortiz, 2020), como es el caso cuando se considera analizar a la IA en los espacios formativos.

Tabla 1
Comparativa en las dimensiones Interacción Social, Ocio
y Entretenimiento

Ítems	χ^2	<i>p</i>	U	<i>p</i>
Interacción Social				
1. ¿Empleas la IA para establecer una interacción con más personas?	2.633	.62 1	35566.500	.506
2. ¿Usas la IA para alejarte de las relaciones interpersonales?	6.134	.19 0	33571.500	.074
3. ¿Manejar la IA deshumaniza el contacto humano?	5.784	.21 4	34570.000	.218
4. ¿Usar IA crea nuevas formas de interacción entre los humanos y las máquinas y no genera daños en la sociedad?	6.211	.18 3	35713.000	.558
5. ¿Consideras que la IA llegó para mejorar a la humanidad?	7.201	.12 4	35837.000	.603
Ocio y Entretenimiento				
6. ¿Empleas la IA para crear contenido de ocio y entretenimiento?	2.952	.12 8	36305.000	.796
7. ¿Es de tu agrado usar la IA para difundir contenido de ocio y entretenimiento en internet?	1.977	.74 5	34812.500	.277
8. ¿Te gusta usar la IA para recibir contenido de ocio y entretenimiento?	2.673	.61 8	34118.500	.140
9. ¿Crees que es divertido usar la IA?	3.818	.42 9	33411.500	.060
10. ¿Prefieres usar la IA para tener espacios de ocio y entretenimiento a nivel individual?	3.471	.48 9	36509.000	.886
11. ¿Es mejor usar la IA para el ocio y entretenimiento con amistades y/o familiares que a nivel individual?	1.933	.92 5	35485.500	.473

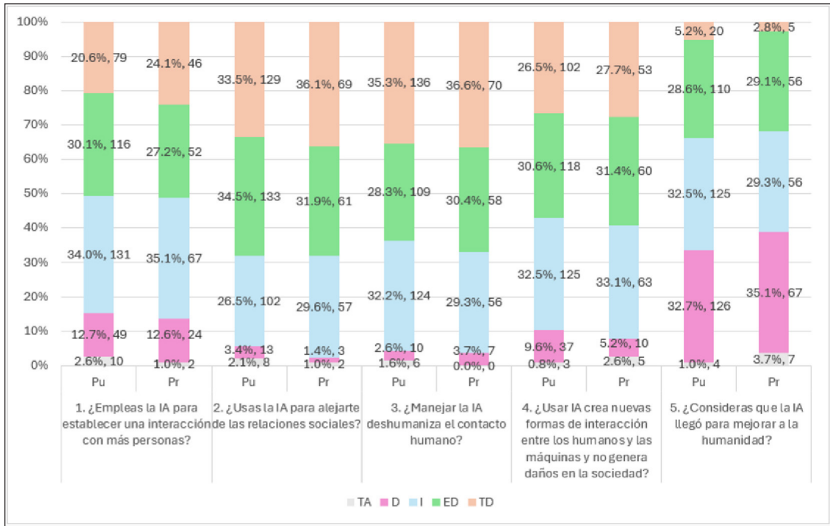
Nota: Elaboración propia.

En los resultados del análisis de interacción social, se pueden observar en los estudiantes de secundaria, mediante frecuencias y porcentajes, las siguientes opiniones (Figura 2):

El estudiantado de E. PU (131, 34.0%) como en E. PR (67, 35.1%) tiene indecisión de usar la IA para establecer una interconexión con más personas; están en desacuerdo en E. PU (133, 34.5%) y totalmente en desacuerdo en E. PR (69, 36.1%) en que tienen la intención de alejarse de las relaciones sociales por utilizar la IA; en los dos sectores educativos (E. PU [136, 35.3%] y E. PR [70, 36.6%]) están totalmente en desacuerdo en que emplear la IA sea un acto que deshumaniza el contacto humano; en los dos tipos de escuela (E. PU [125, 32.5%] y E. PR [63, 33.1%]) tienen indecisión si usar la IA genera nuevas interacciones entre el ser humano y las máquinas (digitales) y no se crea daño en la sociedad; como último punto en esta dimensión, de igual manera en estos centros educativos (E. PU [126, 32.7%] y E. PR [67, 35.1%]) consideran que este tipo de tecnología ha llegado para mejorar a la humanidad.

Figura 2

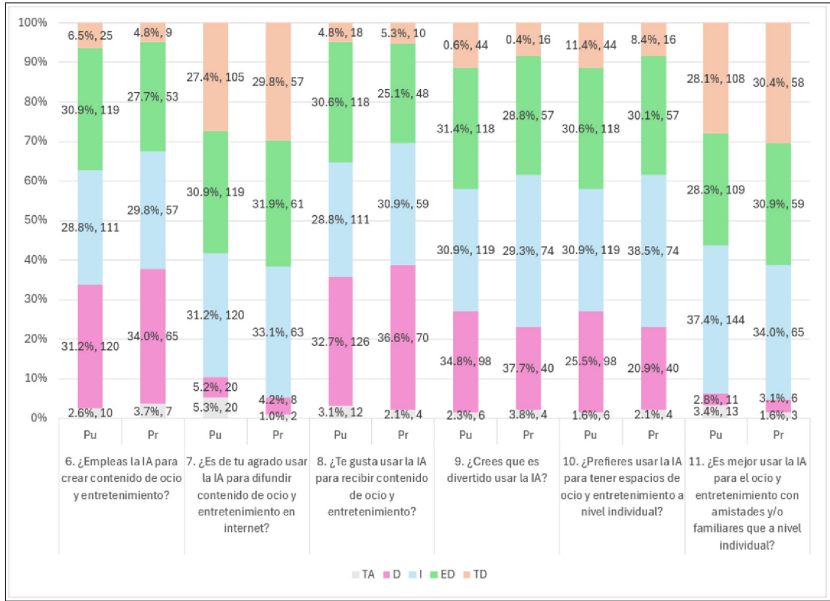
Frecuencias y porcentajes en la dimensión interacción social



Nota: Elaboración propia.

Figura 3

Frecuencias y porcentajes de la dimensión Ocio y Entretenimiento



Nota. Elaboración propia

Tanto en las E. PU (120, 31.2%) como en las E. PR (65, 34.0%) están de acuerdo en usar la IA para construir contenido de ocio y entretenimiento. En los dos sectores educativos (E. PU [120, 31.2%] y E. PR [63, 33.1%]) muestran indecisión respecto a si les agrada manejar esta tecnología para difundir dicho contenido en la web. Reportan que sí les gusta recibir información de ocio y entretenimiento al usar la IA (E. PU [126, 32.7%] y E. PR [70, 36.6%]); tanto en E. PU (131, 34.0%) como en E. PR (67, 35.1%) tienen indecisión si manejar este tipo de redes neuronales les resulta divertido (E. PU [119, 30.9%] y E. PR [74, 29.3%]); de

igual manera, en las E. PU (119, 30.9%) como en las E. PR (74, 38.5%) están con indecisión si prefieren usar la IA de manera individual; para finalizar esta dimensión de análisis, también se observa incertidumbre en los dos sectores educativos si prefieren manejar la IA de manera colectiva (E. PU [144, 37.4%] y E. PR [65, 34.0%]).

Discusión

El impacto de la IA sobre los futuros ciudadanos digitales es un tema crucial que merece un análisis riguroso, dado que incide en las formas en las que las nuevas generaciones interactúan en el ciberespacio como en sus relaciones interpersonales. La incorporación de la IA a las dinámicas sociales tiene el potencial de incrementar la colaboración o, por el contrario, propiciar o aumentar el aislamiento, dependiendo del modo en que se implemente y se enseñe a los estudiantes a interactuar con estas herramientas tecnológicas. Educar sobre el uso ético de la IA se vuelve esencial, ya que los prepara no solo para ser usuarios responsables, sino también para participar activamente en la creación de un futuro digital más inclusivo, ético y equitativo (Williams, 2022).

La incertidumbre del alumnado de utilizar la IA como medio para establecer conexiones con un mayor número de personas es un tanto compleja, ya que plantea cuestionamientos sobre su autenticidad, y la posibilidad de que las relaciones humanas puedan verse afectadas por el uso desmedido de esta tecnología; por consiguiente, realizar una revisión profunda de cómo lograr un punto de equilibrio ante la necesidad inminente

de mantener interacciones genuinas y significativas en un mundo cada vez más digitalizado resulta fundamental (Xie *et al.*, 2022).

Teniendo en cuenta lo que se ha mencionado antes, es sensato buscar un equilibrio que combine el uso de la tecnología y el desarrollo de habilidades para trabajar con otros. Este enfoque no solo permite establecer mejores habilidades comunicativas entre el estudiantado, sino que también contribuye a fortalecer competencias transversales en diversos ámbitos de la vida; además, promueve un aprendizaje más integral y adaptativo, puesto que la tecnología no sustituye las relaciones humanas.

Cabe señalar que la IA puede ser utilizada como una herramienta para enriquecer las conexiones entre los seres humanos, pero también entre el hombre y la máquina, generando ambientes donde ambas partes puedan aprender y crecer juntas. Esto podría llevar a la creación de experiencias sociales más específicas, donde la IA funcione como un apoyo que ayude y mejore las habilidades mentales y emocionales, promoviendo un nuevo ambiente integral y eficaz (Alam *et al.*, 2022).

La IA manejada por los centennials (y por los diferentes estratos generacionales) no tiene que verse como un acto que deshumaniza el contacto humano, porque podría ayudar a edificar un puente que fomenta la comprensión, permitiendo que las personas interactúen de manera más significativa gracias a la creación de nuevos recursos; claro está que es fundamental establecer límites y regulación precisas para asegurar que la tecnología se utilice de manera ética y responsable (Quraishi *et al.*, 2017), priorizando siempre el bienestar humano y la conexión genuina entre los individuos.

En este entramado de ideas, incorporar nuevas tecnologías digitales puede verse como una oportunidad para enriquecer la comunicación y fortalecer lazos sociales, al favorecer el conocimiento, respeto y empatía ante la diversidad y multiculturalidad. También, podría mejorar de manera multivariada a la humanidad, debido a que la colaboración y el intercambio de ideas cobran mayor relevancia y se transforman en pilares fundamentales para enfrentar los retos globales; favoreciendo el desarrollo creativo, soluciones innovadoras, sustentables y sostenibles enmarcadas en el humanismo y que coexistan de manera homeostática.

Al ver y analizar los paradigmas de la concepción y el uso de la IA para la recreación y el entretenimiento, existe un abanico inmenso con lo que el ser humano puede ocupar su tiempo para construir una identidad asistida de la tecnología (Chuaca, 2022). Al mismo tiempo, puede redefinir su relación con el ocio y la creatividad, haciendo que las experiencias sean más personalizadas y enriquecedoras.

Establecer si al estudiantado le resulta atractivo el uso de la IA, para difundir contenido de ocio y entretenimiento en la web, es un tema que invita a reflexionar sobre sus motivaciones y preferencias en la adopción de estas herramientas, así como la forma de consumo y creación de contenido. Sin embargo, existe consenso pleno de que la IA resulta ser favorable para recibir información de ocio y entretenimiento. Este fenómeno pone de manifiesto que, a medida que avanza la tecnología, también incrementan las expectativas de los usuarios, que buscan experiencias más interactivas y adaptadas a sus gustos particulares (Sankaran & Markopoulos, 2021).

Esto plantea un gran desafío para los creadores de contenido, ya que deben adaptarse rápidamente a estas demandas emergentes utilizando la IA, no solo para personalizar la experiencia del usuario, sino también en la presentación, producción y distribución, del entretenimiento digital. La implementación de la IA en este contexto debe considerar en todo momento los aspectos éticos, asegurando que los contenidos generados sean socialmente responsables.

Asimismo, se ha identificado que el uso de redes neuronales basadas en IA presenta una dualidad en su percepción. Por un lado, resulta atractivo por generar resultados sorprendentes y altamente personalizados, tanto para la interacción como en el entretenimiento. Por otro lado, suscita preocupaciones sobre la privacidad de los datos y el control sobre el contenido consumido. De igual forma, la alfabetización sobre la IA puede desempeñar un papel crucial para que los estudiantes perciban en ella un espacio de confort e interés significativo.

El uso de la IA puede ser incentivado tanto a nivel individual como colectivo; las preferencias en su utilización constituyen un aspecto que solo puede ser comprendido a través de la experiencia subjetiva de quienes experimentan esta tecnología. La IA está revolucionando radicalmente la modalidad de interacción entre los individuos y las entidades tecnológicas, propiciando una nueva dinámica relacional que trasciende los paradigmas convencionales (Moura, 2023).

La conexión entre los agentes humanos y la IA, no solo renueva los intercambios comunicativos y fortalece los esfuerzos de colaboración, sino que, al mismo tiempo, plantea interrogantes sobre la autenticidad de estas interacciones y las implicaciones

de la mediación tecnológica, en la construcción de relaciones significativas. Más allá de desempeñar un papel de facilitador, la IA se posiciona como una entidad proactiva, capaz de adaptar y personalizar las experiencias, y contribuir a la creación de un contexto innovador que fomente el compromiso interpersonal y una nueva cohesión social.

Los nuevos paradigmas relacionales en el ámbito del ocio y entretenimiento llaman de manera particular la atención. La personalización que proporciona la IA permite ajustar el contenido a las preferencias individuales de los usuarios, potenciando las experiencias recreativas y fortaleciendo el vínculo emocional con las interfaces tecnológicas. Este fenómeno propicia una reconfiguración del consumo cultural, en la que los usuarios trascienden la recepción pasiva de información o entretenimiento, y se involucran activamente en un proceso de co-creación. Es así donde, las experiencias personales se transforman, estableciendo nuevos paradigmas existenciales que redefinen la interacción humano-tecnología (Prins, 2022).

A pesar de las aparentes ventajas, esta transformación también presenta desafíos significativos. El potencial de los algoritmos para estandarizar el contenido o perpetuar sesgos culturales específicos, plantea preocupaciones relevantes respecto a la diversidad, y la equidad en el acceso a las experiencias recreativas. Asimismo, la creciente dependencia de la IA podría disminuir la espontaneidad y la riqueza de las interacciones humanas. Esto resalta la importancia de educar a los más jóvenes en el uso crítico y ético de estas tecnologías.

La incorporación de la IA no solo satisface las necesidades recreativas, sino que también fomenta la mejora de

las competencias cognitivas y sociales. Ante esto, los usuarios tienen la oportunidad de cultivar su creatividad, razonamiento crítico y capacidad de resolución de problemas. Esto subraya la necesidad de propiciar en los estudiantes la percepción de estas herramientas tecnológicas como facilitadoras del desarrollo humano, que pueden trascender cuestiones materiales.

En última instancia, el desafío reside en garantizar que la IA no sustituya a las interacciones humanas auténticas, sino que complemente las relaciones sociales, las enriquezca y amplíe las vías de conectividad. Este esfuerzo necesita un compromiso consciente y en equipo entre los desarrolladores de tecnología, educadores y usuarios. Se busca encontrar un balance donde la tecnología y los valores humanistas puedan vivir juntos, para que el entretenimiento y el ocio sean accesibles, transformadores y con significado.

Conclusiones

La IA se ha convertido en un elemento fundamental en la reconfiguración de las modalidades de interacción contemporáneas, que contemplan tanto las conexiones interpersonales como aquellas entre humano-máquina. De igual manera, entre sus ramificaciones revela una evolución en cómo pueden desarrollarse las actividades de ocio y entretenimiento. Esto deja en manifiesto que este tipo de inteligencia digital es adaptativa y propicia nuevas experiencias en el ser humano. Esto la sitúa como un instrumento formidable en la era moderna, más puntualmente en la era de la IA. Sin embargo, el reconocer su propósito y manejar asertivamente resulta complejo.

Este tipo de tecnología digital puede transformar las interacciones humanas al mediar y, en ciertos casos, intensificar la comunicación y la colaboración. No obstante, esta mediación tecnológica suscita dudas sobre la autenticidad y la profundidad de las relaciones que cultiva. Si bien algunas personas pueden considerar la IA como un conducto hacia conexiones más sustanciales, otras pueden verla como un obstáculo que disminuye la esencia de la interacción directa entre el humano y el humano-humano. Este dilema acentúa la necesidad de aplicar un enfoque reflexivo y ético a la hora de aplicarla, para garantizar (hasta cierto punto) que su utilización nutra las relaciones interpersonales.

Con relación al terreno del esparcimiento (ocio y entretenimiento), la IA ha evolucionado las experiencias inmersivas de una manera personalizada. Cataliza servicios acordes a las preferencias de los usuarios, para que puedan acceder fácilmente al contenido que resulte de su agrado. Aunque también existe la posibilidad de crear material con este tipo de tecnología para uso personal o para divulgar en diferentes medios gracias a la red de navegación de internet (páginas web, blogs, redes sociales, etc.).

Este tipo de redes neuronales tiene la ventaja de ayudar a edificar y nutrir las capacidades humanas como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo cual no es exclusivo para los espacios áulicos. Esto acentúa la importancia de integrar este tipo de recursos digitales para fomentar la ciudadanía digital, tal como marca la UNESCO, debido a que el ser humano tiene que ser pleno en los diferentes campos que envuelven su vida: formación educativa, familia, cultura, recreación, etc.

No obstante, persisten desafíos en el uso ético de la IA por parte del estudiantado y la población en general, como la posible dependencia tecno-digital, el fácil acceso a contenidos no aptos para ciertos usuarios, y el aprovechamiento académico que puede derivar en procrastinación, entre otros. Este panorama invita a las autoridades, a los padres de familia, docentes y estudiantado a hacer uso de la IA con atributos axiológicos, debido a que esta ha llegado a la humanidad drásticamente para revolucionar sus interacciones y actividades. Esto invita a una gestión tecnoemocional intra e interpersonal prudente. Es imperativo que el uso de la IA sea promovido por personas con las competencias necesarias para sus fines y que, en ese proceso, se ponga el énfasis en el humanismo.

Referencias

- Alam, A., Hasan, M., & Raza, M. (2022). Impact of artificial intelligence (AI) on education: Changing paradigms and approaches. *Towards Excellence*, 14(1). <https://hrdc.gujaratuniversity.ac.in/Publication/article?id=4896>
- André, E. (2021, October 18). Socially Interactive Artificial Intelligence: Past, Present and Future. *International Conference on Multimodal Interfaces*. <https://doi.org/10.1145/3462244.3480862>
- Batthyány, K., Cabrera, M., Alesina, L., Bertoni, M., Mascheroni, P., Moreira, N., Picasso, F., Ramírez, J., y Rojo, V. (2011). Metodología de la investigación para las ciencias sociales: apuntes para un curso inicial. Universidad de la República. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4544>

- Cárdenas, J. (2018). Investigación cuantitativa. Freie Universität Berlin Repository. <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-216>
- Chauca García, J. (2022). Social Behaviour and Artificial Intelligence: The Myth of Sisyphus in Question. En J. Saura & F. Debasá (Eds.), Handbook of Research on Artificial Intelligence in Government Practices and Processes (pp. 55-65). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9609-8.ch004>
- Cho, E., & Kim, S. (2015). Cronbach's Coefficient Alpha. Organizational Research Methods, 18(2), 207-230. <https://doi.org/10.1177/1094428114555994>
- Global (9 de septiembre de 2019). Por qué 'estadísticamente significativo' no debería ser un sello de aprobación científica. Universidad Nacional Autónoma de México. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/por-que-estadisticamente-significativo-no-deberia-ser-un-sello-de-aprobacion-cientifica/
- Lai, T., Xie, C., Ruan, M., Wang, Z., Lu, H., & Fu, S. (2023). Influence of artificial intelligence in education on adolescents' social adaptability: The mediatory role of social support. PLOS ONE, 18(3), e0283170. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283170>
- Malinetsky, G. G., & Smolin, V. S. (2021). The artificial intelligence influence on real sociality. Procedia Computer Science. 186, 344-351 <https://doi.org/10.1016/j.PROCS.2021.04.155>
- Malinowski, M. (2006). El cuestionario como instrumento diagnóstico: las hipótesis intermedias. Subjetividad y procesos cognitivos, 8, 204-232. <http://dspace.uces.edu.ar:8180/jspui/handle/123456789/757>

- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Moreno, C. E. V. (2008). Metodología de la investigación y manejo de la información. Fiscalía General de la Nación.
- Nautiyal, R., Jha, R., Kathuria, S., Chanti, Y., Rathor, N., & Gupta, M. (2023). Intersection of Artificial Intelligence (AI) in Entertainment Sector. 2023 4th International Conference on Smart Electronics and Communication (ICOSEC), 1273-1278. <https://doi.org/10.1109/ICOSEC58147.2023.10275976>
- Oviedo, H. C., y Campo Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009&lng=en&tlng=es
- Pedreschi, D., Dignum, F., Morini, V., Pansanella, V., & Cornacchia, G. (2023). Towards a social artificial intelligence. In M. Chetouani, V. Dignum, P. Lukowicz, & C. Sierra (Eds.), *Human-centered artificial intelligence. ACAI 2021. Lecture notes in computer science* (Vol. 13500). Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-24349-3_21#citeas
- Prins, M. (2022, March 1). Improving content discovery and viewer engagement with AI. Mile-High Video Conference. <https://doi.org/10.1145/3510450.3517308>
- Quraishi, F. F., Wajid, S. A., & Dhiman, P. (2017). Social and Ethical Impact of Artificial Intelligence on Public-A Case

Study of University Students. International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology, 3(8), 463-467. <https://ijsrset.com/IJSRSETI738154>

Rodríguez, M. E. (2024). El arkhé del transparadigma complejo. Griot: Revista de Filosofía, 24(2), 62-77. <https://doi.org/10.31977/griofi.v24i2.4792>

Romero, M. del C., y Álvarez, M. B. (2022). Usos del término “Likert”. Una revisión en estudios sobre aprendizaje organizacional. Revista de la Escuela de Perfeccionamiento en Investigación Operativa, 30(51), 41-57. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/epio/article/view/37820>

Ruiz-Bueno, A. (2008). La mostra: alguns elements per a la seva confecció. REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació, 1(1), 75-88. <https://doi.org/10.1344/reire2008.1.1117>

Sanabria-Navarro, J., Silveira-Pérez, Y., Pérez-Bravo, D., y de Jesús-Cortina-Núñez, M. (2023). Incidences of artificial intelligence in contemporary education. [Incidencias de la inteligencia artificial en la educación contemporánea]. Comunicar, 77(31), 97-107. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-08>

Sankaran, S., & Markopoulos, P. (2021). “It’s like a puppet master”: User perceptions of personal autonomy when interacting with intelligent technologies. Proceedings of the 29th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization, 313-323. <https://doi.org/10.1145/3450613.3456820>

Sethi, K., Sharma, A., Chauhan, S., & Jaiswal, V. (2020). Impact of Social and Cultural Challenges in Education Using AI. In M. Habib (Ed.), Revolutionizing Education in the Age of AI and Machine Learning (pp. 130-151). IGI Glob-

al Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7793-5.ch007>

Tejeda, J. (1997). El proceso de investigación científica. Fundación “La Caixa”.

Tigre Moura, F. (2023). Artificial Intelligence, Creativity, and Intentionality: The Need for a Paradigm Shift. *Journal of Creative Behavior*, 57(3), 336-338. <https://doi.org/10.1002/jocb.585>

Troncoso Parady, G., Katayama, G., Yamazaki, H., Yamanami, T., Takami, K., & Harata, N. (2019). Analysis of social networks, social interactions, and out-of-home leisure activity generation: Evidence from Japan. *Transportation*, 46, 537-562. <https://doi.org/10.1007/S11116-018-9873-8>

Vasco-González, M., Goig Martínez, R. M., & Úbeda-Sánchez, Á. M. (2020). Experiencias digitales, riesgos y enfoque educativo del ocio digital con jóvenes en dificultad social. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 294-315. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.26132>

Williams, R. (2022). Constructionism, ethics, and creativity: Developing tools for the future of education with AI. 2022 IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing (VL/HCC), 1-3. <https://doi.org/10.1109/VL/HCC53370.2022.9832963>

Xie, C., Ruan, M., Lin, P., Wang, Z., Lai, T., Xie, Y., Fu, S., & Lu, H. (2022). Influence of Artificial Intelligence in Education on Adolescents' Social Adaptability: A Machine Learning Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13), 7890. <https://doi.org/10.3390/ijerph19137890>