laSegunda

Fecha: 23/04/2025 Audiencia: 33.709 Sección: ENTREVISTAS
Vpe: $1.510.335 Tirada: 11.692 Frecuencia: DIARIO
Vpe pág: $1.776.800 Difusión: 11.692
Vpe portada: $1.776.800 Ocupación: 85%

FOTO: CLAUDIO CORTES

Soledad Garcés:

“Si un niño de 8 años tiene teléfono, ya ha visto porno varias veces”

La directora de la Fundación para la Convivencia Digital, dice que “la industria del porno descubrió que si hacen adicto a un niño de 12 años al porno, a los 15 años ya están pagando 25 dólares por una cuenta de pornografía dura. Están en OnlyFans o en Arsmate”.

Constanza León A.

Soledad Garcés no para de recibir mensajes en sus redes sociales de padres clamando por ayuda. Y sus consejos en Instagram (@solegarceso), suelen hacerse virales.

Profesora, especializada en tecnologías educativas, máster en e-learning, es directora del Diplomado en Gestión del Clima y la Convivencia Escolar de la escuela de Administración de Servicios de la Universidad de Los Andes. En 2023 fue reconocida como una de las 100 Mujeres Líderes por su labor como directora de la Fundación para la Convivencia Digital, que creó en 2019.

Según la Radiografía Digital 2024, que acaban de presentar, uno de cada tres padres se siente perdido en cómo educar en el uso de pantallas.

En pandemia comenzaron con sus cursos en línea y hoy programan más de 300 charlas en 120 colegios de Chile. “Ahora certificamos a gente de los colegios para que ellos mismos empiecen a hacer charlas. Tenemos agenda hasta agosto. Ese es nuestro foco hoy, porque no damos abasto”, sostiene.

—¿Qué es lo que ven actualmente en sus charlas?

—Papás que nos dicen: “Lo he hecho pésimo” y llegan a la casa a quitarle el teléfono a los niños, hasta que les hacen una pataleta. “Bueno ya, cinco minutos más”. En esas prácticas todos los papás nos equivocamos y hay que cambiarlas, pero no desde el miedo, sino desde la empatía. Les damos algunos tips desde la disciplina positiva y de crianza respetuosa. Yo siempre cuento de casos bien complejos, pero no me gusta la psicosis y la alarma gratis, porque si no a esa madre o padre lo bloqueamos y dejamos a esos niños vulnerables

—Los niños en Chile reciben, en promedio, su primer celular a los ocho años, según los padres, solo para jugar un rato...

—Lo que están haciendo, aunque su hijo juegue a monitos súper tiernos, es acostumbrar a ese cerebrito con entretención de afuera. Cuando está ansioso, tiene que ir a buscar la calma afuera. Y si fuera solo una hora al día, son 30 horas al mes. ¡Hay cursos de capacitación con los que puedes aprender una nueva habilidad en 30 horas! Finalmente, yo le pido a esas mamás no que les den rutinas a sus hijos: Si un día martes quiere ver una película, que la vea, pero que sepa que es de vez en cuando. Si viene un primo y quieren jugar videojuegos, bueno. Pero la idea es no acostumbrar a ese niño a que la pantalla le resuelva el problema del aburrimiento.

—Ahora, la realidad es que los niños llegan a la casa y se conectan a la pantalla.

—Absolutamente. Por eso yo les pido: anticípate. Conversa con él qué va a hacer cuando llegue del colegio; sin teléfono. Vas a tener que pensar junto a él cómo llenar la tarde. Toma tiempo y es latero. Vas a tener que ir al supermercado a comprar el ajedrez o a decirle al vecino que venga a la casa, pero son las cosas que nosotras hicimos de niñas.

“El porno contaminó los videojuegos”

“En 2019, los colegios nos pedían hablar de pornografía con los alumnos de séptimo básico. Hoy si un niño de ocho años tiene teléfono, yo te garantizo, con toda la confianza del mundo, que ya ha visto porno varias veces. Eso te lo puedo demostrar, con la experiencia que tenemos”, apunta Soledad.

“La semana pasada un niño de quinto básico se me acercó y me dijo: ‘profe, dígame la verdad, ¿uno puede tener sexo con animales? No, le digo yo. Ah es que me confundí porque vi un video’, me dice. Estaba muy impactado. Le llegó por el WhatsApp del curso, lo vio con los amigos, y varias veces. Empezaron a normalizar el sexo con animales a los 10 años”. Y añade: “El porno existe desde que el mundo es mundo, pero ha empeorado en el alcance”.

—En España calificaron “el porno como una epidemia en el consumo escolar”: uno de cada cuatro niños menores de 12 consume porno.

—Es mucho más. Lo que pasa es que los españoles tienen dividido el porno suave y el porno duro, y tienen catalogado como el consumidor de porno al que ve, si no me equivoco, o todos los días o varias veces en la semana. Pero esa cifra se quedó corta. Hoy en día el 50% de los niños está accediendo por los videojuegos al porno, a los ocho o diez años. En séptimo básico ya todos han visto porno. Y no podemos sacarlos de ahí, porque los padres ni siquiera se dan cuenta.

—¿De qué manera a través de los videojuegos?

—Porque mientras el niño juega en una nave con un marciano, en el ecosistema del mismo juego hay mucha gente llevando conductas pedófilas, o de consumo de pornografía, a los niños. En los chats del juego aparecen escenas sexuales con los mismos personajes de «Roblox» o «Fortnite». El año pasado, el video que más vimos en los colegios fue el de «Los tres goles de oro de Messi». Un gol,

porno; otro, gol, porno. ¡Imagina la excitación de esos niños! Y no son capaces ni siquiera de contar lo que están viendo.

Y añade: "La industria del porno descubrió que si hacen adicto a un niño de 12 años al porno, a los 15 años ya están pagando 25 dólares por una cuenta de pornografía dura. Están en OnlyFans o en Arsmate. El porno contaminó todo el mundo los videojuegos".

—¿Sirve el control parental en Youtube, por ejemplo?

—No sirve, porque la ley en Chile no existe para esto. YouTube no debería estar disponible para los niños. Si en tu celular pones una carita feliz, un besito y un durazno, aparece pornografía. Así es como se saltan los niños el control parental; que filtra palabras, no emojis.

—De la última radiografía, ¿qué concluyen?

—Que hay un consumo de contenido inadecuado que les distorsiona la percepción de la realidad a los niños. Normalizan asuntos que no debieran normalizarse y las consideran buenas, porque tampoco tienen la capacidad de emitir un juicio de valor ético sobre ese actuar. Normalizaron completamente el bullying. Una conversación entre adolescentes es por naturaleza violenta. "Hola, cómo estái ql?". Y parece no ser tema. La normalización de conductas poco sanas me impacta mucho, porque son conductas que a los adultos no las ven.

—Ese diálogo muchas veces parece ser desde el cariño también. ¿Cómo ha cambiado el bullying?

—La normalización del maltrato hace que los niños caigan en conductas muy violentas. Siempre hay alguien que se ofende y siempre hay alguien que lo frena, ahí es cuando se evidencia el daño. Me he encontrado con situaciones de bullying en los colegios que comenzaron hace un mes atrás. Lo ocultan o lo excusan. Muchas veces creen que está bien, "me lo merezco", dicen. O "Ay, profe, si todos nos tratamos así, no sea cuática". Y no pues, no está bien que cada vez que una niña termine con el pololo, el tipo la amenace con que va a compartir todas las fotos íntimas si no se acuesta con él una vez más. Eso es violencia. Y eso lo he visto miles de veces.

—Uno pensaría que no es tan común...

—Seguro tú también tiendes a pensar que los hombres acosan a las mujeres, pero muchas veces el año pasado escuché a niños de séptimo básico que me preguntaban qué hacer con las fotos que les mandan las compañeras, de sus partes íntimas, "para provocarnos". Las niñas muertas de la risa. La serie «Adolescencia» habla de estos niños que crecen misóginos, porque las mujeres, al empoderarse, son muy maltratadoras. "Yo te mando la foto que quiero, pero tú regúlate, porque de mi cuerpo tú no hablas". ¿Cómo se sigue haciendo clases donde las niñas creen que los hombres son abusadores sexuales y donde ellos creen que ellas son unas locas? Eso es lo que escuchamos, esto pasa. Y nosotros no lo imaginamos, porque el algoritmo en redes sociales, a ti y a mí, nos manda a la Virginia de María haciendo postres.

—¿Cuáles son las primeras señales de un niño que pudiera estar siendo víctima de acoso?

—Hoy el acoso no tiene características muy parecidas a lo que pasaba antes. Antes, molestaban a la gordita, o a la muy flaquita. Ahora, a la que tiene promedio 7 la molestan por matea también. Es decir, la agarran con cualquiera. A veces parte con un "qué feos los aros que te pusiste hoy". Nimiedades. Recién estuve en un colegio en el que tuvieron que abrir protocolo porque dos niñas se miraban feo.

—¿Existen estos grupos de hostigamiento? Como el que utilizaron para acosar a Katy Summer, víctima emblemática del ciberacoso.

—Están súper normalizados. Son espacios de anonimato, a veces para molestar, y a veces para pasar el rato pelando a alguien. Todos los adolescentes hoy en día tienen dos, tres o cuatro cuentas privadas, o falsas, en redes sociales. Como están todo el día en la pieza, nadie los supervisa. Según la estadística (Estudio 2021-2022 de la U. de los Andes y su fundación), los adolescentes están 8,8 horas al día conectados a un teléfono. ¡Imagina la cantidad de tonteras que pueden hacer! 4,4 horas en cuarto básico.

"Van a ser adultos menos funcionales"

Según la Radiografía Digital Claro de Niños, Niñas y Adolescentes 2025, hablar es la tercera forma de relacionarse entre adolescentes, tras el uso de chat y las redes sociales. "Cambió la forma de comunicarse y mucha gente dice bueno, si el mundo cambió. El problema es que también cambia tu estructura de vida y de tu cerebro, porque al no tener experiencias de lenguaje, no sabes cómo expresar tus emociones. La experiencia de autodescubrimiento es muy pobre. Por eso hablar con un adolescente hoy día es un constante, no sé, quizás... Y no es que no sepan, es que no se conectan consigo mismos. Van a ser adultos menos funcionales".

—¿Cuál es el mayor daño que las pantallas generan en los niños?

—Tenemos muy instalado socialmente que las tecnologías generan ansiedad y adicción, pero yo veo otra cosa mucho más potente que eso, porque de la adicción pueden salir con una buena terapia; si es que tienen acceso a terapia. Pero el tiempo que perdieron en desarrollar habilidades de creatividad, sociales, de entretenimiento, desarrollo de hobbies, relación con su entorno, por estar en una pantalla que no te aportó nada, es un tiempo que no se recupera. Crecen viendo videos inadecuados, con una imagen inadecuada de la sociedad que los rodea y reconstruir esos aprendizajes es muy complejo.

—¿Y es igual de nociva la exposición si es a YouTube o ver a otros niños jugando videojuegos, películas en el celular o en la televisión?

—Es muy buena pregunta porque si tú vas a la evidencia científica, te van a decir que las pantallas no interactivas, como la televisión, Netflix o YouTube, donde solamente tú estás viendo y escuchando, son menos dañinas que las otras pantallas, como videojuegos y redes sociales. Eso es real, pero el diseño de una serie es altamente adictiva. Los cortos de YouTube tienen el mismo diseño que un video adictivo en TikTok. Y si un niño dice que no juega «Fortnite», pero sí ve a otros en Twitch jugando «Fortnite», su cerebro puede estar en un mismo nivel de excitación.

> "El tiempo que perdieron en desarrollar habilidades de creatividad, sociales, de entretenimiento, autoconocimiento, por estar en una pantalla, no se recupera".

> "Si en tu celular pones una carita feliz, un besito y un durazno, aparece pornografía. Así es como se saltan los niños el control parental".

—Hoy hay niños internados por "Trastorno por videojuegos", una enfermedad mental en alza según el Hospital Clínico de la U. de Chile.

—El otro día apareció una estadística que habla de un 25% de niños en Chile con rasgos adictivos y la gente se alarmó. Yo diría que podría ser un 30% tranquilamente. Hay niños en Chile que tienen un uso patológico de videojuegos. Y hay niños que terminan siendo mal diagnosticados, o con déficit atencional, pero lo que tienen es un nivel de uso de pantalla muy adictivo. Hay adolescentes que juegan toda la tarde, cenan con la familia, se duermen a las 11 de la noche, se despiertan a la 1 de la mañana para jugar online con mexicanos, gringos; se vuelven a dormir a las 3:30 y se levantan a las 6 de la mañana. Ese niño llega al colegio con sueño, sin capacidad de concentración, no focaliza, no mira a los ojos, porque está en esta desestructura. Muchas veces hasta imitan algunos gestos de los personajes de los videojuegos.

—«The New York Times» publicó que en Suecia decretaron cero pantallas hasta los dos años; una hora máximo para niños de 2 a 5 años y dos horas para los niños de 6 a 12. ¿Es la regla que mantienen ustedes?

—Eso en Suecia ya fue actualizado a cero pantalla hasta los 6 años y una hora de pantalla hasta los 12 o 13 años. Mientras sea regulada, con uso educativo o de entretenimiento saludable, no más de dos horas al día. Hoy la evidencia exime a la infancia de todo tipo de pantalla.

—La Inteligencia artificial complica las cosas, en este sentido, supongo.

—Lo que pasó en el Saint George, de poner a las niñitas desnudas con inteligencia artificial, lo vemos 10 o 12 veces al mes. Los colegios están poniendo sanciones, pero sigue ocurriendo. Es que es muy fácil hacerlo. Hay que abrir la conversación para enseñarles a los niños a rechazar las cosas malas. Las clases de educación sexual no cambian y ni siquiera los profesores están capacitados para abordar esto.

—"No hay que normalizar lo que es insano, aunque todos lo hagan", decías tú. ¿Cuál es la salida?

—La única forma es que hagamos acuerdos de curso como grupo, porque tú como mamá puedes tener a tu hijo de ocho años súper protegido en tu casa, pero cuando llegue a los 12, cuando el discurso de sus pares sea más importantes que el de sus padres, todo lo que entró por una oreja le sale por la otra. Ojalá todos nos pusiéramos de acuerdo en no entregarles a los niños teléfonos con internet y con redes sociales, hasta fines de octavo. Los expertos dicen hasta los 16, pero en Chile los padres no se atreven a firmar el acuerdo. Y poco hablamos de los juegos en línea, cuando la realidad es del terror. Hay niños de 17 años perdidos en las apuestas. Yo diría que estamos en alerta máxima; este es el último llamado ante el abandono de los niños en el mundo digital.