LITORALPRESS

Fecha: 23-03-2026
Medio: El Mercurio
Supl. : El Mercurio - Cuerpo A
Tipo: Noticia general
Título: El auge de los juguetes con IA levanta preocupaciones en torno al desarrollo infantil

Pág. : 10
Cm2: 861,2

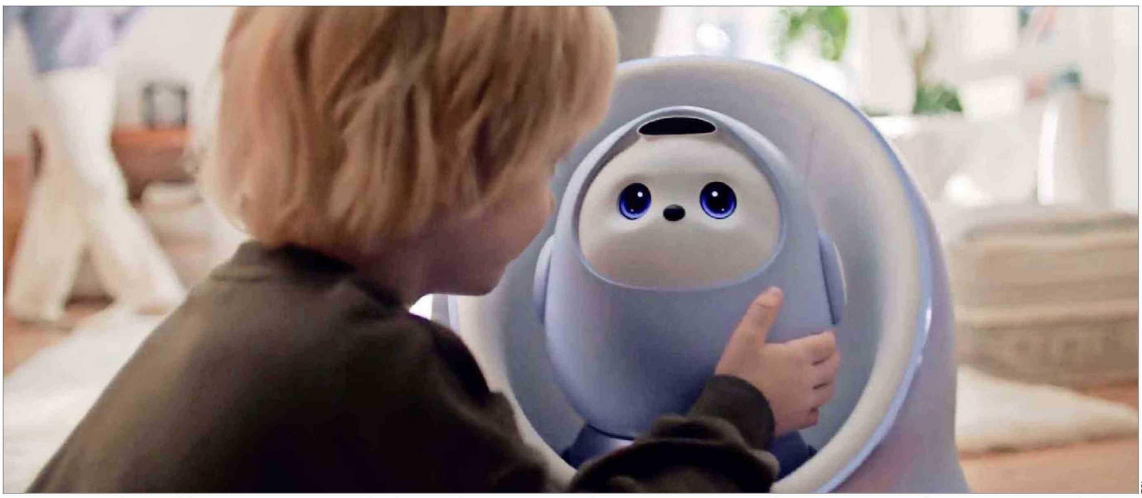
Tiraje: 126.654
Lectoría: 320.543
Favorabilidad: No Definida

Peluches y robots con chatbots incorporados, similares a ChatGPT:

El auge de los juguetes con IA levanta preocupaciones en torno al desarrollo infantil

JANINA MARCANO

Sostienen conversaciones y se promocionan como alternativa a las pantallas, pero generan inquietud entre expertos, ya que aún no logran interpretar adecuadamente las emociones de los menores y podrían generar vínculos no reales, lo que puede afectar el aprendizaje de habilidades sociales clave.



TCL

AiMe es presentado por su fabricante como un juguete y robot de compañía para niños, que puede mantener conversaciones y leer cuentos, entre otras funciones. Viene en una cápsula con ruedas que incorpora un sistema de movimiento que le permite seguir al niño alrededor del hogar.

AiMe es un juguete robot con inteligencia artificial. Y, a diferencia de los peluches casi inertes —o que solo eran capaces de emitir frases predeterminadas al presionar un botón— que dominaron durante décadas, AiMe puede mantener diálogos, responder según lo que se le pregunta, controlar dispositivos del hogar y ajustar su comportamiento a partir de la información que recopila de cada miembro de la familia.

El dispositivo, creado por la empresa china de tecnología TCL, incorpora además una cámara frontal que le permite captar su entorno.

Este tipo de aparatos forma parte de una nueva categoría en el entretenimiento infantil: los juguetes con IA, que incluyen peluches o robots equipados con sistemas que les permiten responder preguntas, sostener conversaciones abiertas y adaptarse progresivamente a los intereses de los niños, según los sitios web de empresas que los fabrican.

"En el fondo, son carcasas de peluche que envuelven un *chatbot* o sistema conversacional", plantea Vicente Soto, académico de la Escuela de Psicología UAI. Varios de sus fabricantes los promocionan como una opción frente al uso de pantallas.

"AiMe es un compañero, un oyente y un amigo, diseñado para aportar valor emocional a la vida cotidiana", indica la empresa en su web, junto a un video que muestra a unos padres trabajando mientras su hijo "conversa" con el juguete.

Aunque estos productos aún no forman parte del día a día en muchos países, han comenzado a surgir de forma gradual: algunos modelos ya están en el mercado en EE.UU. y otros países, y las versiones más avanzadas se presentan en ferias con miras a su lanzamiento.

Este año, por ejemplo, en la feria tecnológica CES de Las Vegas —considerada la más importante del mundo—, estos productos llamaron la atención como una tendencia emergente.

Solo en China, se estima que actualmente más de 1.500 fabricantes desarrollan juguetes con inteligencia artificial. Y recientemente se dio a conocer una alianza entre el gigante Mattel y OpenAI —empresa detrás de ChatGPT— para explorar el desarrollo de este tipo de productos.

En Chile, en tanto, es posible acceder a algunos modelos a través de plataformas de comercio electrónico. Sin ser aún masivos, estos dispositivos ya han comenzado a abrir una serie de interrogantes sobre su impacto en el desarrollo infantil.

"Hay muchas preocupaciones en torno a estos juguetes porque muchos apuntan a la primera infancia (hasta los seis u ocho años aproximadamente), una etapa donde se configura la personalidad y otros aspectos que dependen de las interacciones con otros", señala Guila Sosman, académica de Psicología UDP.

"Se teme que puedan confundir a los niños, porque no necesariamente van a saber leer correctamente sus emociones ni responder de forma acorde", agrega la académica.

Un informe reciente de la Universidad de Cambridge —basado en una revisión de literatura y estudios— advirtió que estos dispositivos pueden interpretar erróneamente las emociones de los niños y responder de forma inapropiada durante el juego.

Los psicólogos a cargo del informe plantearon que los juguetes con IA que interactúan con niños debieran estar sujetos a una regulación estricta para "garantizar la seguridad psicológica". En uno de los casos observados, un niño de cinco años le dijo "te quiero" a un dispositivo llamado Gabbo, y este respondió con una frase automatizada: "Asegúrate de que las interacciones se ajusten a las normas establecidas. Avísame cómo quieres proceder".

CURIO

Grok (izquierda) y Grem, de la empresa Curio, de EE.UU., tienen incorporado un sistema con conexión a internet que enlaza al juguete a un modelo de IA conversacional.

Relación con otros

Para Soto, el riesgo de estos dispositivos es que "no generan respuestas reales o acorde a las emociones de los niños, lo que podría afectar en el desarrollo de la cognición social", es decir la capacidad de entender y relacionarse con otros.

Soto explica que "los niños aprenden con prueba y error en sus interacciones, porque ven la pena en otro, por ejemplo. Y a partir de allí sienten empatía, culpa, etc. Eso es lo que nos permite comportarnos adecuadamente en la adultez. Pero si tenemos juguetes con IA que no son capaces de hacerlo y sustituyen interacciones reales, me parece peligroso".

Para Ángela Castro, académica de la Facultad de Educación USS, donde lidera proyectos sobre IA, otra preocupación tiene que ver con que "estos sistemas están diseñados para responder de inmediato a un tema y ser complacientes".

Castro plantea que "en el mundo real, los niños tienen que aprender a esperar, negociar y manejar el rechazo, y estos juguetes no favorecen ese aprendizaje".

Por otro lado, Stephanie Geywitz, psicóloga infantojuvenil de RedSalud, advierte que "se pueden generar vínculos que no son reales y eso afectar la necesidad de socializar con otros". Esto, considerando que muchos de estos juguetes se presentan como una forma de compañía constante durante el día.

Otro punto que han planteado expertos internacionales es la amplitud de los contenidos que estos sistemas pueden abordar. Dado que muchos dispositivos tienen acceso a internet, los niños podrían hacer preguntas sobre cualquier tema.

Por ello, algunos incorporan funciones de control parental que permiten bloquear contenidos, como sexualidad o violencia.

Sin embargo, Camilo Garrido, investigador del Centro de Ciberseguridad de la U. Mayor, advierte que "estos sistemas pueden fallar y entregar una respuesta distinta de la que deberían".

Soto coincide: "La tecnología es propensa a fallas. No es ingenuo suponer que un juguete basado en estos modelos pueda cometer los mismos errores que vemos en otras plataformas de inteligencia artificial".

Un punto en el que coinciden los expertos es que no se "trata de rechazar completamente esta tecnología". En contextos específicos, plantean, como actividades controladas en entornos educativos con objetivos de aprendizaje, podrían tener aplicaciones útiles.

Sin embargo, en el uso cotidiano, enfatizan que es clave que estos equipos no sustituyan las interacciones con personas reales y que su uso sea supervisado.

"El riesgo no está en la tecnología, sino en cómo la utilizamos. Si se usa como sustituto constante de la interacción con otros, puede tener un impacto significativo, y a largo plazo, limitar el desarrollo de habilidades sociales complejas", puntualiza Susana Saravia, psicóloga infantojuvenil de la Clínica U. de los Andes.

Ciberseguridad

A las preocupaciones sobre desarrollo se suma una dimensión adicional: el manejo de datos. "Algunos de estos juguetes incluyen micrófonos y cámaras que pueden grabar constantemente, lo que abre preguntas sobre quién almacena esos datos y cómo se protegen", explica Garrido. "Hoy el mayor valor está en los datos, y estos juguetes pueden estar recolectando información sin que sepamos dónde queda", advierte el experto.