



# JUEGOS EN LÍNEA

Guía para acompañar a niñas,  
niños y adolescentes



**PROGRAMA DE  
PROTECCIÓN DIGITAL**



**DEFENSORÍA DE LOS DERECHOS  
DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES**

PROVINCIA DE CÓRDOBA

# ¿QUÉ SON LOS JUEGOS ONLINE?

Son videojuegos a los que se accede a través de internet, lo cual permite estar conectado, interactuar con otros jugadores y comprar contenido.

**En muchas familias, los juegos digitales forman parte de la vida cotidiana. La responsabilidad como padres es verificar los riesgos que implica cada juego.**



Es muy importante recordar que los ciberdelincuentes descubrieron en los juegos online una nueva posibilidad de contactarse con niñas, niños y adolescentes (NNyA).

## Y los adultos, ¿qué podemos hacer?

- » Utilizar herramientas como las clasificaciones de videojuegos y los controles parentales.
- » Descubrir cuál es el sentido que los chicos le dan al uso de los juegos (lo hacen por estar aburridos, porque están sus amigos o sólo porque les gusta).

**Sólo con ese conocimiento, podemos construir relaciones y situaciones que nos ayuden a acompañarlos mejor.**

# TIPOS DE CLASIFICACIONES DE VIDEO JUEGOS

Según edades adecuadas para el juego



## Contenido apto para todas las edades:

puede contener una cantidad mínima de violencia de caricaturas, fantasía, ligera o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



## Contenido apto para personas mayores de 10 años:

puede contener más violencia de caricaturas, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



## Contenido apto para personas de 13 años o más:

puede contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



## Contenido apto para personas mayores de 17 años

**o más:** puede contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



## Contenido apto solo para mayores de 18 años:

puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

# CONTROLES PARENTALES

Las herramientas de control parental son funcionalidades destinadas a ayudar a padres y cuidadores a supervisar y limitar el acceso de NNyA a contenido inapropiado o no deseado dentro de los juegos online.



## ¿Qué permiten hacer?

- ❑ Decidir **a qué juegos se pueden acceder** debido a las restricciones según calificaciones.
- △ Establecer **límites de tiempo de juego**, elegir días y horarios en los que se tiene permitido jugar.
- ✕ Crear diferentes **perfiles** en función de las edades de quienes juegan y de la clasificación de juegos.
- Establecer **restricciones para la compra de juegos**, esto permite crear una contraseña que restringe la compra de juegos o de contenidos descargables.
- ❑ Desactivar el **intercambio de datos de geolocalización**, esto impedirá que se conozcan los datos de localización del jugador.

## ¿Dónde se pueden encontrar estas herramientas?

- **Sistemas operativos:** disponibles en computadoras y dispositivos móviles. Algunos sistemas operativos (como iOS y Android) tienen estas funciones ya incorporadas.
- **Aplicaciones y tiendas de aplicaciones:** disponibles en Play Store o la App Store de Apple, con características personalizables para mejor protección y monitoreo.
- **Servicios de suscripción y plataformas digitales:** en algunos servicios de streaming y plataformas de entretenimiento se pueden encontrar configuraciones de control parental que limitan el acceso de contenido no apto para NNyA.
- **Soluciones de seguridad en internet:** existen compañías de seguridad informática que ofrecen funciones de control parental para filtrar contenido y administrar el acceso a internet.



Todas estas herramientas son de **apoyo**. Los adultos debemos **acompañar activamente** y aprender a usarlas para que den resultado.



# ALGUNOS RIESGOS DE LOS JUEGOS EN LÍNEA

## GROOMING

Acoso o abuso sexual en línea

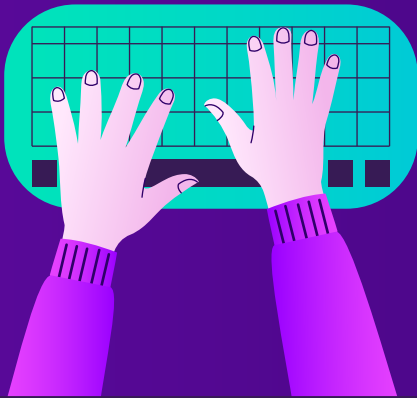
El grooming es el acoso sexual intencionado a una niña, niño o adolescente por parte de adultos a través de tecnologías de comunicación.

### IMPLICA:

Suplantación de identidad.

Generación de confianza falsa para obtener material sexual explícito.

Chantaje o extorsión para forzar encuentros personales.



## ¿Cómo detectarlo?

- ❑ **Chats online:** prestar atención a las conexiones que se realizan con otros jugadores en los juegos online.
- ⚠ **Cambio de actitud hacia la tecnología:** abandonar su uso o pasar más horas de lo común frente a las pantallas.
- ✗ **Nerviosismo o irritabilidad:** estar molesto después del uso de la computadora, el celular o recibir mensajes.
- **Aislarse de los amigos.**

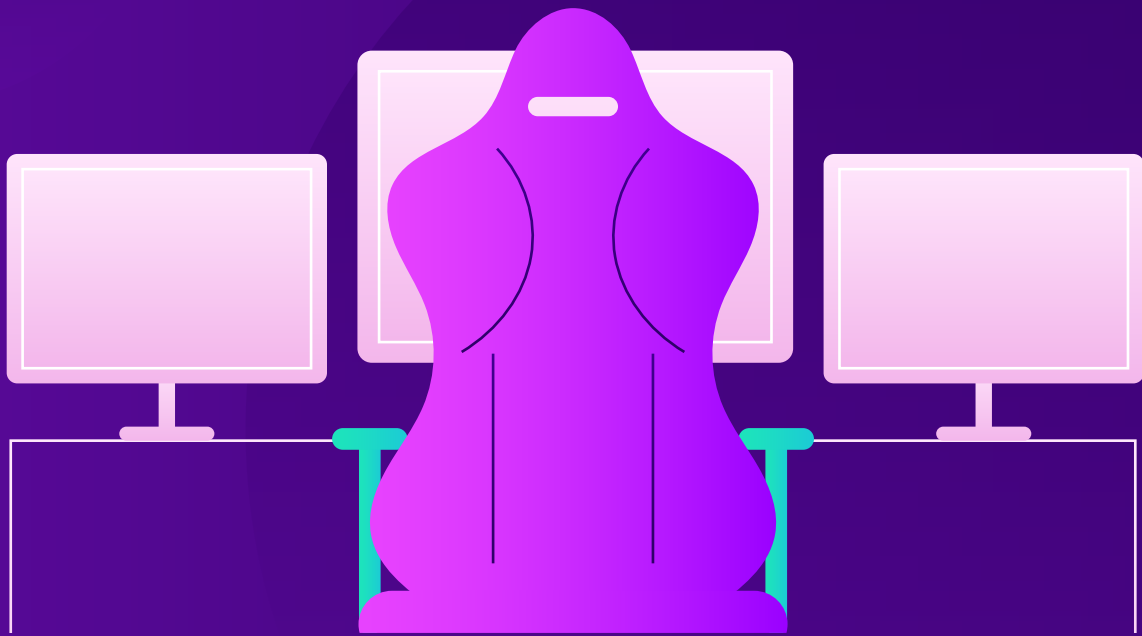
- **Bajar el rendimiento escolar:** mostrarse con miedo de ir a la escuela o eventos sociales.
- **Cambiar visiblemente su comportamiento o estado de ánimo:** estar retraído, triste, ansioso, agitado o agresivo.
- △ **Modificaciones en la conducta del sueño y apetito.**

## ¿Qué hacer frente a un caso de **GROOMING**?

- 1 Guardar las pruebas** (a través de capturas de pantalla de los chats).
- 2 No borrar** las conversaciones y **bloquear** al acosador.
- 3 Pedir ayuda** a un adulto.



Cualquier persona, sin necesidad de tener un vínculo con el NNyA, puede realizar la denuncia.



## RETOS VIRALES

Los **retos virales** son desafíos que invitan a realizar determinadas acciones -**algunas divertidas, otras peligrosas**- que cualquier persona con acceso a las redes puede crear.

Con el objetivo de que más personas se unan, debe haber registro fotográfico o de video de las acciones y subirlas a las redes sociales para lograr que el contenido se viralice.

### OBJETIVO

- » Buscan lograr que la mayor cantidad de personas en el mundo puedan realizarlo.
- » Ser imitados ganando seguidores, buscando popularidad o reconocimiento en las redes frente a otros.
- » Particularmente en NNyA su motivación es ganar una mayor valoración por parte de sus pares.



Algunos retos virales pueden significar un peligro para chicas y chicos.

## ¿Cómo dialogar con NNyA sobre esto?

Proponemos reflexionar junto a ellas y ellos sobre:

- ¿Cómo conociste el reto?
- ¿Cuáles crees que son las intenciones detrás de él?
- ¿Sabés cuáles son las ventajas y desventajas de participar?
- Participar, ¿podría generar daño a vos o a otros?
- ¿Qué es lo más grave que puede pasar si el reto sale mal?
- ¿Cómo se sentirían tu familia y amigos si saliera mal?



# JUEGOS EN LÍNEA

## RECOMENDACIONES PARA UNA EXPERIENCIA SALUDABLE

- Utilizar herramientas de **Control Parental**, disponibles en las consolas de juego y en los dispositivos para supervisar y restringir el tiempo de juego, así como para bloquear contenido inapropiado.
- △ **Investigar** antes de comprar, leer reseñas, consultar a otros padres y conocer las características del juego para asegurarse de que sea adecuado.
- × Prestar atención a los **chats del juego**, ya que posibilitan el riesgo a la interacción con desconocidos.
- **Compartir** los momentos de juegos con chicas y chicos para identificar posibles riesgos de seguridad en un entorno de diversión y confianza.
- Evitar dar **datos** personales a otros jugadores ni aceptar reunirse sin autorización.
- × **Evitar descargar** juegos de sitios que no sean oficiales.
- △ Prestar atención a los **errores en los sistemas o actualizaciones** que requieren los juegos, por la posibilidad de sufrir una estafa económica.
- Recordar que el resto de jugadores son **desconocidos**, aunque se juegue repetidamente con los mismos.
- Encontrar el equilibrio entre las **actividades dentro y fuera de internet** o videojuegos.

- Cuidar la **salud mental** (prestando atención a los discursos de odio, violencia, sexismos, etc) y **física** (tiempo de juego, postura, sueño y alimentación) a la hora de jugar.



Más info en

<https://wellbeing.google/intl/es/families/balance/>

## ¿Cómo deben acompañar los adultos a NNyA para evitar peligros online?

Los adultos **somos responsables** de que puedan tener una **red de contención** en caso de que vivan situaciones peligrosas en Internet:

- **Evitando la soledad** en NNyA.
- **Dialogando sobre lo que hacen en el mundo virtual** y sobre los riesgos a los que están expuestos.
- **Educando en el buen uso** de las redes sociales, sin prohibir su uso.
- **Formando en el juicio crítico** para discernir ante una situación de peligro en internet.
- **Generando lazos de confianza.**
- **Conociendo las plataformas** que NNyA usan, cómo y cuánto.

Padres y cuidadores debemos acompañar a niñas y niños cuando se enfrentan a casos de peligros online poniendo límites con **RESPETO, ESCUCHA Y DIÁLOGO.**



# EDUCANDO Y ACOMPañANDO, PREVENIMOS

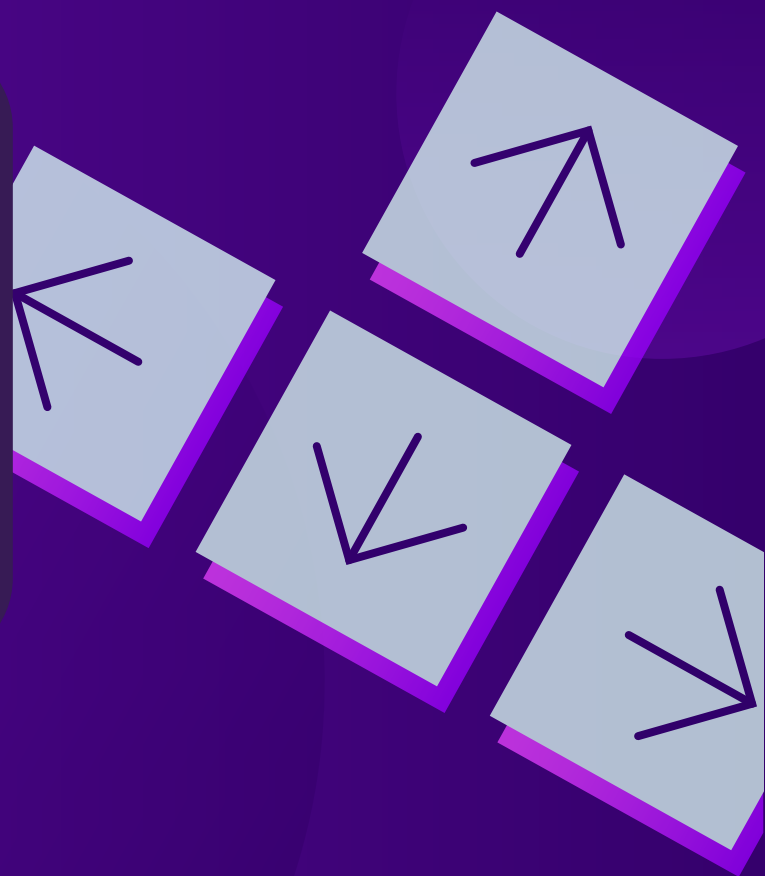
Los juegos en línea son una realidad del mundo de hoy.

Reconozcamos su potencial **para el aprendizaje, la creatividad y la diversión** y también sus peligros.

El diálogo abierto y la concientización garantizan que niñas y niños hagan un uso responsable y seguro de estas plataformas.



PROGRAMA DE  
PROTECCIÓN DIGITAL



# JUEGOS EN LÍNEA

Guía para acompañar a niñas,  
niños y adolescentes



DEFENSORÍA DE LOS DERECHOS  
DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

PROVINCIA DE CÓRDOBA

Línea Asistencia  
351 4020503

Línea Adolescencia  
351 2398953

 [consulta.defensoria@cba.gov.ar](mailto:consulta.defensoria@cba.gov.ar)

Tel : (351) 428 8888 | [ddna.cba.gov.ar](http://ddna.cba.gov.ar)

     DDNAApp



DDNA



SUBSEDES