



**Entre
Pantallas**

Programa de Protección Digital



JUEGOS EN LÍNEA

Guía para acompañar a niñas,
niños y adolescentes



¿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

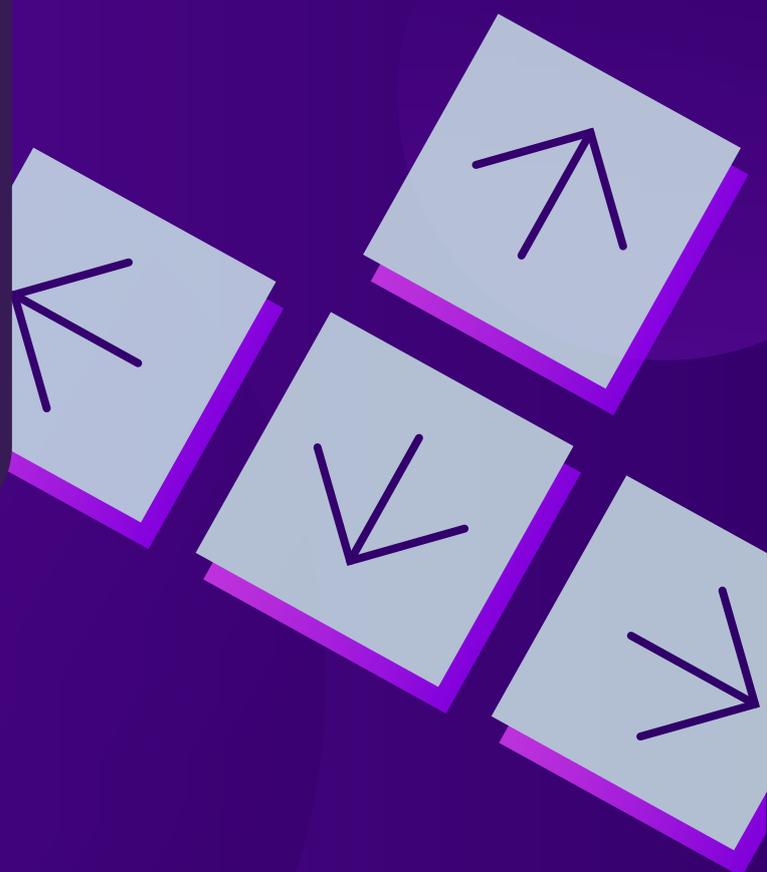
Los juegos en línea son una realidad del mundo de hoy.

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



¿QUÉ ES EL JUEGO DE APUESTAS?

Es una actividad en la que se arriesga dinero u objetos de valor en juegos donde el azar decide el resultado. **Hay una total independencia entre las acciones y el resultado.**

1 **Expectativa**
sobre el resultado

2 **Apuesta**
(incertidumbre)

3 **Resultado**
(ganar o perder)

En el caso de las **apuestas en línea**, se trata de cualquier juego de apuestas realizado en **internet**. La facilidad con la que se puede acceder a estos juegos desde cualquier lugar y en cualquier momento puede aumentar la frecuencia de las apuestas y llevar a **comportamientos** de juego problemáticos.

Esta disponibilidad constante, puede dificultar que algunos usuarios controlen su impulso de apostar, incrementando así el riesgo de desarrollar una adicción al juego de apuestas.

- » Los adolescentes tienen **4 veces más** probabilidades de desarrollar problemas con el juego de apuestas que los adultos.¹
- » **1 de cada 5 adultos** con problemas de juego comenzó a apostar **antes de los 18 años**.²

+18

La Lotería de Córdoba se encarga de garantizar que NNyA NO puedan participar en actividades de apuestas.

Los adolescentes con problemas de juego tienen más riesgo de sufrir baja autoestima, depresión y pensamientos suicidas.

¹Fuente: Guías Campaña "GIFT RESPONSIBLY" 2023

²Fuente: Guías Campaña "GIFT RESPONSIBLY" 2023

LÍNEA DE AYUDA

0800-777-2983

DENUNCIAS DE SITIOS CLANDESTINIOS

0800-555-0606



¿Cómo acompañar a NNyA?

- **Establecer reglas claras** sobre el tiempo de exposición a las pantallas. Esto reducirá las oportunidades de que NNyA apuesten en línea.
- **Supervisar** siempre los consumos de NNyA y **verificar** si la billetera virtual que usan ofrece controles parentales o de gastos.
- **Fomentar hábitos de gastos saludables.** Conversar con NNyA sobre cómo planea gastar el dinero que obtiene de tareas extraescolares o de sus ahorros.
- **Hablar con NNyA** sobre el uso de aplicaciones o juegos relacionados con apuestas y sus riesgos.
- **Limitar la exposición** de NNyA a los juegos de apuestas. Evitar comprar junto a ellos billetes de lotería, apostar a la quiniela, jugar al póker o compartir apuestas deportivas.



Chicas y chicos están expuestos a las apuestas en línea por la publicidad a través de redes sociales, aunque en sus familias los adultos no participen en este tipo de juegos.

RECOMENDACIONES para evitar las apuestas en NNyA

1 Instalar en los dispositivos digitales un **software que permita bloquear el acceso de NNyA a determinados sitios web** (Panda software, NEA, Semáforo, Cibersitter, Content Protect o Net Nanny).

2 Instalar **app específicas de bloqueo de sitios de apuestas** (GamBlock® o Betfilter).

3 Evitar dejar a disposición de NNyA **dispositivos propios** que cuenten con acceso a plataformas o aplicaciones de apuestas en línea.

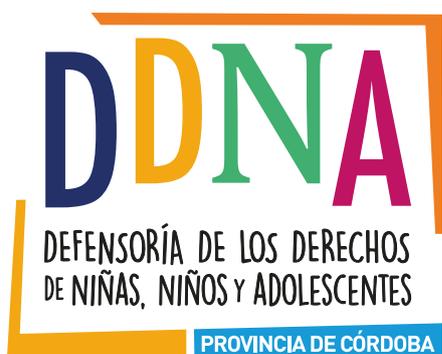
4 Evitar que NNyA **tengan acceso a la información** de usuario, contraseña u otro dato privado de billeteras virtuales y sitios de apuestas en línea que usan los adultos.

**HERRAMIENTAS
PARA BLOQUEAR
SITIOS DE APUESTAS**



JUEGOS EN LÍNEA

Guía para acompañar a niñas, niños y adolescentes



Línea Asistencia
351 4020503

Línea Adolescencia
351 2398953

✉ consulta.defensoria@cba.gov.ar

Tel : (351) 428 8888

ddna.cba.gov.ar

f @ X ▶ DDNAApp



Línea de Ayuda
0800-777-2983

Denuncias
0800-555-0606

Tel : (351) 426 8400

loteriadecordoba.com.ar

f @ X

