



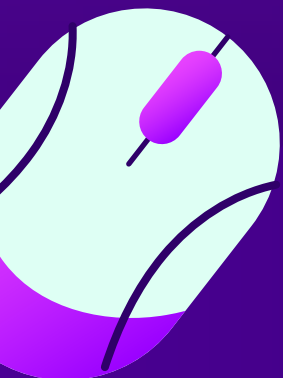
Entre  
Pantallas

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

## IDEA, CONTENIDOS Y COORDINACIÓN GENERAL

**Amelia López**

Defensora de los Derechos de NNyA De Córdoba

## DESARROLLO DE CONTENIDOS

### **Defensoría de los Derechos de NNyA de Córdoba**

Lic. Larisa Amaranto

Ab. José Arce

### **Lotería de Córdoba S.E**

Dr. Raul Quiroga

Lic. Maria Sanchez

Srta Lucia Bianconi

Lic. Andrea Espinardi

## COMPILACIÓN Y REVISIÓN EDITORIAL

Tec. Flavia Alarcón

Lic. Larisa Amaranto

Tec. Ana Sol Pérez Gaudio

Lic. Milagros Trucco

## DISEÑO

Lic. Federico Zelarayan

**2023/2024**

# ¿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.**

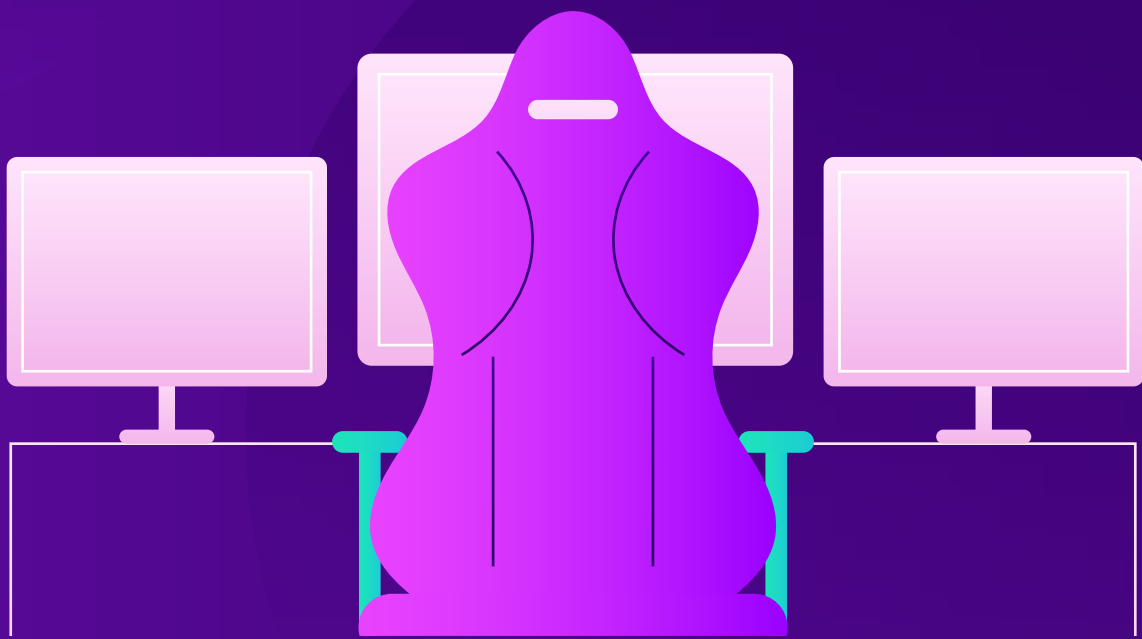
- **Bajar el rendimiento escolar:** mostrarse con miedo de ir a la escuela o eventos sociales.
- **Cambiar visiblemente su comportamiento o estado de ánimo:** estar retraído, triste, ansioso, agitado o agresivo.
- △ **Modificaciones en la conducta del sueño y apetito.**

## ¿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

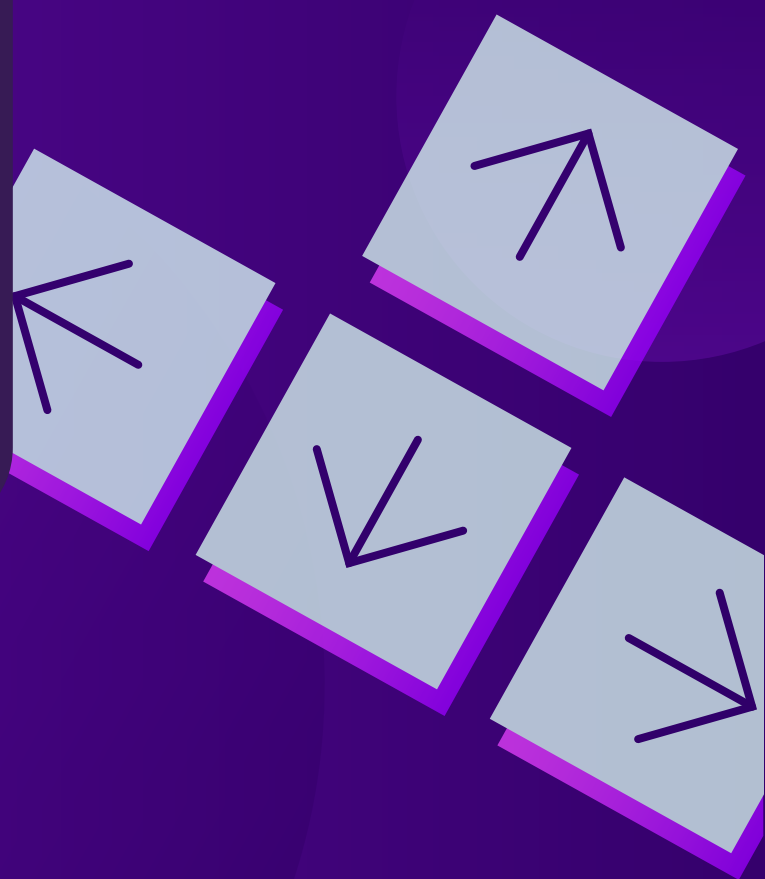
Los juegos en línea son una realidad del mundo de hoy.

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.<sup>1</sup>
- » **1 de cada 5 adultos** con problemas de juego comenzó a apostar **antes de los 18 años**.<sup>2</sup>

**+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.

<sup>1</sup>Fuente: Guías Campaña "GIFT RESPONSIBLY" 2023

<sup>2</sup>Fuente: 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](mailto:consulta.defensoria@cba.gov.ar)

Tel : (351) 428 8888

[ddna.cba.gov.ar](http://ddna.cba.gov.ar)

f @ X ▶ DDNAApp



**Línea de Ayuda**  
**0800-777-2983**

**Denuncias**  
**0800-555-0606**

Tel : (351) 426 8400

[loteriadecordoba.com.ar](http://loteriadecordoba.com.ar)

f @ X

