

# JUEGOS, VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE



## Coordinación

M<sup>a</sup> Pilar Gutiérrez Arenas  
Antonio D. García Rojas  
Irina Salcines Talledo  
Natalia González Fernández  
Antonia Ramírez García

Guías Educomunicativas para familias



# JUEGOS, VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE



Colección Guías Educomunicativas para Familias

**N. 2 Juegos, videojuegos y juegos online**

1ª Edición, septiembre 2023

## Coordinación

M<sup>a</sup> Pilar Gutiérrez Arenas  
Antonio D. García Rojas  
Irina Salcines Talledo  
Natalia González Fernández  
Antonia Ramírez García

## Producción

Ignacio Aguaded (*Dirección Editorial*)  
Ángel Hernando Gómez (*Coordinación Editorial*)  
Amor Pérez Rodríguez (*Coordinación Editorial*)

## Diseño

Arantxa Vizcaíno Verdú

*Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en/o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni formato, por ningún medio, sea mecánico, fotocopiado, electrónico, magnético, electroóptico o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de la Junta de Andalucía y/o los editores.*

ISBN: 978-84-19998-01-9

ISSN: 2990-384X | e-ISSN: 3020-1586

Depósito Legal: H 269-2023

DOI: <https://doi.org/10.3916/guias-familias-02>

### DERECHOS RESERVADOS de esta edición:

© 2023, Autores y Autoras, *para los textos*

© 2023, Junta de Andalucía. Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad, *para esta edición*

© 2023, Media & Journals, Spin-Off de la Universidad de Huelva, *por la producción de los materiales*

© 2023, Grupo Comunicar Ediciones, *por la edición*



Grupo Comunicar Ediciones

ISBN: 0000 0004 8513 1148

Mail box 527. 21080 Huelva (España)

Administración: [info@grupocomunicar.com](mailto:info@grupocomunicar.com)

Director: [director@grupocomunicar.com](mailto:director@grupocomunicar.com)

[www.grupocomunicar.com](http://www.grupocomunicar.com)

Impresión: EstuGRAF, Madrid (España)



# GUÍAS **EDUCOMUNICATIVAS** PARA FAMILIAS

 **Juegos, videojuegos y juegos online**

---

## Coordinación

M<sup>a</sup> Pilar Gutiérrez Arenas  
Antonio D. García Rojas  
Irina Salcines Talledo  
Natalia González Fernández  
Antonia Ramírez García



La educación en la familia es una herramienta esencial para el desarrollo personal y emocional que, además, como fuerza transformadora, nos hace avanzar hacia una sociedad más justa y respetuosa. Como consejera de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad estoy convencida de que es el único camino para afrontar los nuevos retos de nuestra infancia y adolescencia.

En un mundo cada vez más digital, donde los dispositivos móviles están presentes en los hogares y fuera de ellos, estas Guías Educomunicativas buscan dar a las familias recomendaciones y planes de acción concretos para saber cómo abordar la gestión de las nuevas tecnologías desde las familias. La pandemia ha situado a la tecnología en un primer plano y ha disparado el uso de los dispositivos entre los mayores y pequeños. Las tecnologías se han introducido en nuestra forma de actuar, relacionarnos e incluso de pensar.

Entendiendo que es necesaria la formación de las familias así como el ejemplo de los padres y madres, estas guías persiguen que los adultos, de forma libre, eduquen en un uso responsable y sano de los dispositivos digitales. Nuevas situaciones, nuevos aprendizajes y desafíos requieren una generación de padres, madres y educadores con nuevas herramientas y recursos.

Desde la reflexión y el autoconocimiento, estas guías serán todo un referente para las familias andaluzas. Todo ello con ejemplos prácticos y didácticos que servirán para responder a situaciones muy diversas. Favorecer momentos de desconexión y diálogo, buscar tiempo en familia para la conversación y ser ejemplo, son algunos de los planteamientos que se abordan en estos manuales. Aprender para educar y educar para crecer.

Os animo a hacer uso de estas Guías para conocer y concienciaros sobre los retos actuales de nuestra infancia y adolescencia. La familia debe ser la principal escuela donde se desarrollen los niños, niñas y adolescentes también en materia digital. Para ello, necesitan pautas, paciencia, tiempo y cariño que les ayuden a prepararse lo mejor posible para salir al mundo.

Loles López

*Consejera de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad*

# ÍNDICE

---

- 6** **Introducción**
  
- 8** **¿Mis primeros ‘Reyes’?**  
*Sara Jimeno Fernando*
  
- 10** **La tablet** no es un juguete  
*Mónica Bonilla del Río*
  
- 12** **Un regalo para la ‘comuni3n’:** el smartphone  
*Rocío G3mez Moreno*
  
- 14** **El smartwatch,** ¿Un regalo para menores de edad?  
*Lucía Ballesteros Aguayo*
  
- 16** **Challenges**  
*Arantxa Vizcaíno Verdú*
  
- 18** **Los videojuegos** en Educaci3n Infantil  
*Mª del Pilar Guti3rrez Arenas y Antonia Ram3rrez Garc3a*
  
- 20** **Los videojuegos** en Educaci3n Primaria  
*Marta G3mez Moreno*
  
- 22** **Los videojuegos** en Educaci3n Secundaria  
*Francisco J. Poyato L3pez*
  
- 24** **Los videojuegos** multijugador online  
*Francisco J. Poyato L3pez*
  
- 26** **Mi propio** equipo de fútbol  
*Mª del Pilar Guti3rrez Arenas e Irina Salcines Talledo*
  
- 28** **Los videojuegos** de recompensas  
*Mª del Pilar Guti3rrez Arenas y Antonio D. Garc3a Rojas*
  
- 30** **Las apuestas** online  
*Mª del Pilar Guti3rrez Arenas y Natalia Gonz3lez Fern3ndez*





# INTRODUCCIÓN

## Juegos, videojuegos y juegos online

Los menores están creciendo inmersos en un mundo mediático que les proporciona oportunidades para la socialización, la autoexpresión, el aprendizaje, la creatividad y la participación a través de los medios online y móviles, a edades cada vez más tempranas.

Centrándonos en la socialización en línea, hemos de decir que a través de la misma los menores tienden a ampliar su red de contactos online con personas con las que comparten amigos, *hobbies* o ubicación, más que buscando a personas con las que no guardan conexión alguna en el entorno offline.

Internet puede brindar a los menores numerosas oportunidades, los medios móviles (*smartphones* y *tablets*) les permiten tener unos hábitos más flexibles y personalizados, y crear nuevas oportunidades de uso privado dentro del hogar, la escuela y el espacio público. Sin embargo, cuanto mayor es la exposición a la misma, también es mayor la exposición a experiencias de riesgo.

La mayoría de las experiencias online no tienen por qué ser dañinas, aún así, cuando se encuentran con experiencias negativas en Internet, los menores deben desplegar una serie de estrategias para afrontar la situación. Es decir, afrontar riesgos online implica para los menores adoptar estrategias de resolución de problemas específicos de Internet.

Aprender cómo gestionar las experiencias negativas de una manera eficaz, así como detectar cuáles son las respuestas más adecuadas para cada ocasión, forma parte del proceso de construcción de resiliencia y de adaptación al entorno, y es aquí, donde los padre y madres debemos prestar nuestra ayuda.

Mención especial merecen los videojuegos, que pueden ser considerados también como un elemento de interacción social. Tradicionalmente, se jugaba de forma

solitaria y aislada, pero gracias al avance de las tecnologías, los videojuegos se han convertido en juegos compartidos en línea. El videojuego ya no se concibe como un mero entretenimiento individual, sino que se establecen dinámicas en la que varios jugadores pueden jugar e interactuar entre sí. Por tanto, se ha convertido en una de las más claras manifestaciones de esta nueva sociedad, caracterizada por la democratización del acceso a la información y a las producciones culturales.

El videojuego, a priori, no tiene connotaciones negativas, sino todo lo contrario, para aquellos que juegan les sirve como distracción, diversión y entretenimiento. El problema es cuando se mezclan estos con los juegos de azar, apuestas online o recompensas y donde el superar el juego ya no depende solamente de las habilidades que tenga el jugador o jugadora. Estos juegos incluyen elementos de manipulación de la impulsividad que afectan a la capacidad de decisión de sus jugadores y generan fácilmente una adicción. La mayoría de este tipo de juegos tienen amplia aceptación social y durante años han recibido publicidad desde la televisión, radio, Internet o las redes sociales, lo que ha posibilitado aún más las posibilidades de acceso de los menores.

Parece entonces evidente que si los padres y madres desconocen las redes sociales en que participan sus hijos y/o hijas, con quienes juegan y a qué videojuegos, en qué plataforma están suscritos, etc., ello conllevará una baja o nula supervisión parental y una baja protección del menor.

Por ello, la gestión parental de los dispositivos como *tablet*, videoconsola, *smartphone*, plataformas de *streaming*, videojuegos o redes sociales produce un efecto positivo en los niños, niñas y jóvenes.

Los problemas con las tecnologías (peligros en las redes, adicciones, etc.) aparecen con mayor frecuencia durante los primeros estadios del desarrollo infantil, por lo que las etapas obligatorias de Educación Primaria y Educación Secundaria se han convertido en el periodo clave para ayudar, formar y capacitar a los menores, favoreciendo, así, su regulación y eliminando posibles dificultades desde un punto de vista preventivo.

Los padres y madres, como adultos que son, deben aprender a reconducir los comportamientos digitales de sus hijos y/o hijas, supervisar las acciones que realizan en redes sociales o a través de videojuegos; sirviendo ellos mismos como referentes naturales, al igual que ocurre en el resto de situaciones de la vida real, donde la atención, el cuidado y la protección es imprescindible para un desarrollo integral, tanto de niños como de adolescentes.

## 1 MIS PRIMEROS 'REYES'



Llegan las primeras Navidades de tu bebé y, como propio de la moda de la sociedad actual digital, tendemos a buscar en Internet las últimas novedades en juguetes infantiles. ¿Qué encontramos? Nos rodean anuncios publicitarios de juguetes, entre los que se encuentran, los electrónicos (a un precio muy elevado) de los que se difunde su valor educativo.

Hay padres y madres que apuestan por este tipo de juguetes pensando que cuanto más lúdico e interactivo sea, mayor será el aprendizaje. Otros, en cambio, los critican argumentando que estos juguetes sirven más para entretener que para aprender. Y tú, ¿Qué tipo de juguetes regalas a tu hijo y/o hija en sus primeros Reyes? (Reflexiona sobre ello):

- **'Baby Smartphone' o 'Mando Parlante' ¡Le encanta a mi hijo y/o hija!**
- **Juguetes clásicos como cuentos, animales, bloques de madera o construcciones.**

### ¿Los juguetes electrónicos son adecuados para el desarrollo de mi bebé?

Los juguetes desempeñan un papel decisivo en la primera infancia, ya que no sólo potencian su creatividad, sino que estimulan el desarrollo de habilidades cognitivas, de atención, lingüísticas, psicomotoras y sociales. Por tanto, es esencial generar en el entorno oportunidades de aprendizaje a través del juego que contribuyan a la maduración de su estructura cerebral y estimulen su desarrollo.

Sin embargo, no todos los juguetes poseen el mismo valor educativo y algunos pueden no ofrecer una estimulación adecuada o no facilitan el desarrollo infantil. La sociedad digital en la que vivimos ha generado un gran cambio en los juguetes tradicionales, la realidad se hace más lenta y aburrida y los dispositivos electrónicos les ofrecen estimulación y recompensas inmediatas. En consecuencia, se ve afectada su capacidad de asombro y atención, su movimiento, así como las interacciones sociales. A su vez, se reducen sus producciones verbales y las pataletas aumentan por su escasa tolerancia a la frustración y su necesidad de inmediatez.



### ¿Qué dicen los estudios?

- **Los juguetes electrónicos** con luces y sonidos disminuyen la calidad y la cantidad de los intercambios verbales y sociales de los niños y niñas.
- **Los juguetes electrónicos** afectan al desarrollo socioemocional del bebé al disminuir la interacción social entre padres y madres e hijos y/o hijas.
- **El cerebro reacciona con mucha mayor intensidad** ante la presencia de un ser humano que ante los movimientos indirectos a través de la pantalla.





## Reflexiona un momento

Alguna vez te has parado a pensar... ¿A qué quiero que mi hijo y/o hija dedique su tiempo?

Si no sabes cómo hacer para idear el regalo perfecto, piensa, ¿Qué puede ser más beneficioso para el desarrollo de mi hijo y/o hija?

Reflexiona sobre... ¿Cómo puedo interactuar con mi hijo y/o hija y el juguete regalado?

Si nunca te has planteado estas cuestiones, ¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

¿Qué juguete pedir, entonces, a los Reyes Magos? En definitiva, los mejores juguetes para un bebé son aquellos que:

- 1 **Educen su capacidad de asombro e imaginación.** Por ello, incorpora vivencias de juego libre con materiales sencillos que fomenten su curiosidad. Aprovecha su deseo innato de explorar todo lo que le rodea, cualquier recurso desde cajas de cartón, piedras, hojas, etc., pueden desarrollar la parte más creativa de tu hijo y/o hija.
- 2 **Les ayudan a desplegar sus habilidades** cognitivas, emocionales, lingüísticas y atencionales. Introduce, por ejemplo, el hábito del cuento en la rutina del bebé.
- 3 **Tienen en cuenta su etapa de desarrollo.** Piensa en su edad, intereses y motivaciones más allá de la presión publicitaria de juguetes 'en tendencia'.
- 4 **Le permiten compartir y fortalecer la interacción social.** Dedicar tiempo a compartir el momento de juego con tu bebé, ya que favorece la calidad en el vínculo afectivo padre-hijo y/o hija o madre-hijo y/o hija ¡Eres el mayor ejemplo para él o ella!

**¿Dónde reside la clave? ¡En tu actitud!** El uso creativo y participativo que generemos los padres y madres influye más que cualquier juguete electrónico. Existen muchos juguetes electrónicos, pero el mejor recurso eres tú y tu tiempo. Por lo tanto, aunque la tecnología sea una herramienta útil, si se realiza un uso adecuado, nunca puede emplearse como reemplazo de otras actividades, ni de personas.



## Algunos recursos

- Juegos propicios para el desarrollo infantil: <http://bit.ly/3mmei29>
- Libros sensoriales para estimular a los bebés: <https://bit.ly/3PLCvLP>
- Cuentacuentos FABA (0 a 6 años): <http://bit.ly/40YvIB2>



El uso de las *tablet* por parte de los niños y niñas puede ser muy atractivo. Pero ¿para qué emplean este dispositivo nuestros hijos y/o hijas? Si son pequeños y/o pequeñas puede que la utilicen para ver dibujos y, así, estar entretenidos en momentos y ocasiones en los que no queremos que 'den la lata', pero cuando tienen más edad... ¿Sabemos qué tipo de contenidos consumen? En ocasiones, están tan absortos con la *tablet* que se desconectan de lo que sucede a su alrededor y les llegamos a decir: pero... ¿Me estás escuchando? La vigilancia continua y todo el tiempo es imposible ¿Cómo actuar, entonces? Todas estas cuestiones nos la hemos planteado los padres y madres en muchas ocasiones ¿verdad?

### Potencialidades y riesgos del uso de la *tablet*

En la actualidad, los dispositivos móviles, como las *tablet*, son cada vez más comunes en los hogares. Aunque estas herramientas pueden ser útiles para fines educativos y de entretenimiento, también pueden conllevar riesgos y peligros para los niños y/o niñas, especialmente, cuando se utilizan sin la supervisión adecuada. El uso excesivo de las *tablet* y otros dispositivos electrónicos ha sido relacionado con problemas de salud mental y física, como, por ejemplo, la falta de sueño, la obesidad, la ansiedad o la depresión. Además, los menores pueden estar expuestos a contenido inapropiado o peligroso en línea si sus prácticas digitales no se supervisan adecuadamente. Por consiguiente, es importante que las familias establezcamos límites en cuanto al manejo de la *tablet* por parte de nuestros hijos y/o hijas y, también, que tomemos medidas para fomentar el uso seguro y responsable de estos dispositivos. Para ello se puede incluir el uso de aplicaciones de control parental, la supervisión del contenido al que acceden y la educación sobre los riesgos y beneficios de la *tablet*.



### ¿Qué dicen los estudios?

- **Algunos usos de la *tablet* pueden promover el aprendizaje infantil**, pero debe equilibrarse con otras actividades importantes para su crecimiento y bienestar.
- **Los niños y niñas pueden sufrir daño emocional** al ser expuestos a contenido inapropiado en línea.
- **Las aplicaciones de control parental son una herramienta para protegerles**, pero es fundamental la educación para fomentar el uso reflexivo y responsable.



## Reflexiona un momento

Reflexiona sobre el uso que hace tu hijo o hija de la *tablet* a partir de las siguientes preguntas:

- ¿En tu hogar dispones de este tipo de dispositivos? Si es así, ¿tienen acceso a la *tablet* tus hijos y/o hijas?  
 Sí  No
- ¿Cuánto tiempo al día pasan tus hijos y/o hijas usando la *tablet*? ¿Es más de dos horas diarias? ¿Los fines de semana aumenta este tiempo?
- ¿Qué tipo de contenidos consumen tus hijos y/o hijas en la *tablet*? Marca lo que corresponda:
  - Jugar  Comunicarse con amistades/familiares
  - Ver series/películas  Usar redes sociales
  - Leer  Buscar información
  - Escuchar música  Realizar tareas escolares
  - Acceder a Internet  Otro: \_\_\_\_\_
- ¿Has sabido qué marcar sobre lo que hacen tus hijos y/o hijas con la *tablet* o tenías dudas?
- ¿Qué reglas has establecido en cuanto al uso de la *tablet* por parte de tus hijos y/o hijas?
- ¿Qué medidas tomas para proteger a tus hijos y/o hijas de los peligros en línea?

Si aún no te habías realizado estas preguntas o no has tomado medidas hasta ahora, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Para empezar a responder o a tomar medidas, podríamos hacer lo siguiente:*

- ✓ **Fijar límites claros**, estableciendo horarios específicos en el uso de la *tablet*.
- ✓ **Fomentar otras actividades** como hacer deporte, lectura, juegos, actividades al aire libre u otras que fomenten la interacción social.
- ✓ **Proteger a tus hijos y/o hijas en línea**, hablando con ellos sobre los peligros que pueden encontrarse en la red y enseñándoles a tomar decisiones informadas y responsables.
- ✓ **Proponer un uso educativo de la *tablet* combinado con otro de carácter más lúdico**, pero que no suponga una recompensa, sino un uso del tiempo como otro cualquiera. Algunas aplicaciones educativas las puedes encontrar en el enlace que aparece más abajo.
- ✓ **Desarrollar la comunicación y el diálogo con tus hijos y/o hijas** sobre su experiencia en línea, para brindarles el apoyo y la guía necesaria. Por ejemplo: Establece y explícales normas claras sobre el uso de la *tablet* (cuándo y dónde se puede utilizar la *tablet* y qué tipo de contenido es aceptable), supervisa y monitorea las acciones que realizan con el dispositivo, pregúntales si necesitan ayuda o si comprenden los contenidos que consumen, dialoga con ellos y/o ellas sobre sus inquietudes y los posibles riesgos.



### Algunos recursos

- Control parental en dispositivos móviles: <https://bit.ly/3KoqLLW>
- Control del tiempo de pantalla de tus hijos y/o hijas: <https://bit.ly/3lYnKbS>
- Apps educativas para dispositivos móviles: <https://bit.ly/3ZCFCXn>



Se acerca el momento de la Comunción, mi hijo y/o hija apenas tiene 8 o 9 años y llega la temida pregunta '¿Qué le regalamos a la niña o el niño?', 'Todo el mundo suele regalar el móvil en la comunión y el nuestro no va a ser el único que no lo tenga', '¡Qué pena!, si no se lo regalamos va a ser el único que no tiene móvil de toda la clase'... ¿Te suenan estos comentarios y preguntas? Si la respuesta es afirmativa y has vivido esta situación en casa, habrás tenido algún quebradero de cabeza.

### ¿Móvil, regalo ideal?

#### ***¿Estás seguro de que el móvil es el regalo ideal para tu hijo y/o hija en estos momentos?***

Aunque en España, la edad media en la que los menores reciben el primer móvil con internet es a los 10,96 años, en nuestro país se ha asociado hacer la 'Comunción' a regalar el primer teléfono móvil a los menores. Incluso las familias que no participan de este rito lo suelen comprar a esta edad (alrededor de los 8 o 9 años de edad). ¿Realmente el niño o la niña necesita este dispositivo a esta edad?

#### ***Pero ¿cuándo es el momento perfecto para darle un móvil a un menor?***

Según los expertos, si es absolutamente necesario, el mejor momento para dar o regalar el móvil a un menor es alrededor de los 14-15 años, ya que es cuando se introducen en la etapa de la adolescencia y empiezan a ser más responsables de sus propios actos. Sin embargo, no hay un consenso absoluto.

Además, será de vital importancia destinar todo el tiempo necesario para explicarles a nuestros hijos y/o hijas los peligros que conlleva el uso de la tecnología antes de que tengan su primer móvil, así como hacer uso de controles parentales, comunicación abierta con los menores, establecer límites horarios, etc., todo ello con el objetivo de lograr un uso responsable y seguro de Internet. De esta forma, cada familia tendrá que valorar su situación particular: la madurez de su hijo y/o hija, la competencia mediática que tenga y la facilidad para cumplir normas, entre otras cosas.



### ¿Qué dicen los estudios?

- **Hay que guiar a los menores** en sus experiencias digitales antes de dejarlos solos.
- **Entre los 11 y 13 años** se puede dejar que hagan uso de un móvil familiar.
- **Es importante establecer pautas de uso:** limitar el uso del dispositivo, aplicaciones que pueden tener instaladas, intercambio de información personal, entre otras.



## Reflexiona un momento

¿Es el momento adecuado para ofrecerle a mi hijo y/o hija un móvil propio? Si no tienes claro cómo tomar la decisión correcta, responde sí o no a las siguientes preguntas:

- ¿Es necesario que mi hijo y/o hija tenga un móvil?
- ¿Consideras que tu hijo y/o hija tiene suficientemente madurez para tener un móvil a su disposición y con conexión a Internet?
- ¿Es completamente capaz de seguir las normas de casa que se han establecido?
- ¿Cuida sus cosas?

Si la mayoría de las respuestas han sido NO y este será su regalo en ese día tan especial, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*A continuación, te proponemos algunas recomendaciones:*

- 1 **Ofrécele la oportunidad de ver alternativas juntos a ese regalo.** Podéis hacer entre los dos una lista de pros y contras de diferentes opciones de regalo.
- 2 **Puedes poner a su disposición otra manera alternativa de comunicarse con sus amigos y/o amigos:** por ejemplo, con el teléfono fijo de casa o con tu móvil personal, pero solo en caso necesario y bajo supervisión, estableciendo unas normas de uso previas.
- 3 **Acordar con ellos todos aquellos hitos** que deberá conseguir antes de hacerse responsable del móvil, por ejemplo, ser responsable de sus cosas, poner o quitar la mesa, recoger su cuarto, etc.

Si finalmente has decidido que no hay otra alternativa a la compra del móvil, sería conveniente hacer con tu hijo y/o hija un contrato de adquisición: Estableciendo unos objetivos previos a la compra del dispositivo (esos hitos de los que hablábamos anteriormente), estableciendo un tiempo de uso, acordando lugares o momentos en los que no se puede utilizar el móvil, fijando unas consecuencias si no se cumplen las normas consensuadas entre ambas partes, etc.



## Algunos recursos

- Vídeo para tomar una buena decisión: <https://goo.su/X6yVUJ>
- Infografía ¿Dar un móvil a un niño?: <https://goo.su/nQesBv>
- Claves para saber cuándo ofrecer un móvil: <https://goo.su/aFecWS>



En España, la compra del primer *smartwatch* (reloj inteligente) al menor se ha convertido en algo habitual. Bastantes padres y madres lo ven como un dispositivo 'poco problemático', pero... ¿Qué riesgos lleva asociado el uso de un *smartwatch* en una edad tan temprana? ¿Tiene el menor una competencia mediática suficientemente asentada como para hacer un uso responsable del dispositivo? ¿Qué riesgos puede acarrear en materia de privacidad el hecho de disponer de un *smartwatch* cuando se tiene menos de 10 años? Posiblemente te hayas hecho estas preguntas más de una vez, sobre todo cuando los menores están próximos a la edad en la que se suelen regalar este tipo de dispositivos.

### ¡No lo convirtamos en un regalo!

La diferencia entre una necesidad y un deseo es que la primera puede ser condición necesaria para la supervivencia, mientras que la segunda es una aspiración que puede o no cumplirse, pero que de ella no depende la felicidad.

Regalar un *smartwatch* a nuestro hijo y/o hija puede resultar un regalo 'fácil', por varios motivos: 'se queda bien' sin darle muchas vueltas, se puede comprar fácilmente y se recibe mucha gratificación por parte del menor. De hecho, se lo regalamos en Navidad o en su cumpleaños, como recompensa a un buen curso académico, sin embargo, estos dispositivos digitales también llevan asociados importantes riesgos, especialmente relacionados con la privacidad de los menores.

A pesar de que, por regla general, somos los padres y madres quienes compramos el primer *smartwatch*, con frecuencia desconocemos los peligros que implica el uso temprano de los relojes inteligentes. La Organización Europea del Consumidor alerta de que algunos modelos de *smartwatch* para niños y niñas ceden los datos recogidos de los menores a empresas de marketing o publicidad. Además, estos *smartwatches* tienen integrado un sistema de geolocalización permanente que, a veces, es complicado deshabilitar. Asimismo, la Organización Europea del Consumidor alerta de que la mayoría de los *smartwatches* para niños cuentan con importantes errores de seguridad.



### ¿Qué dicen los estudios?

- **Los smartwatches permiten rastrear la actividad diaria** de los menores: pasos, tramos de escaleras, frecuencia cardíaca, sueño, alertarlos sobre llamadas telefónicas, notificaciones y alarmas desde su teléfono inteligente.
- **Algunas marcas conocidas de estos smartwatches** presentan fallos de seguridad, de manera que un desconocido (conocidos como los *hackers*) puede tomar el control del reloj y rastrear, escuchar a escondidas, espiar y comunicarse con los menores.
- **Los relojes inteligentes** pueden generar en los niños y/o niñas una ciberdependencia a edades muy tempranas.



## Reflexiona un momento

Te proponemos que reflexiones sobre los siguientes planteamientos. Si la única razón para que tu hijo y/o hija tenga un *smartwatch* es para que se sienta integrado en su círculo de amistades porque todos lo tienen...

- Si NO sabes cómo hacer para evitar que tu hijo y/o hija tenga necesidad del *smartwatch*...
- Si NO quieres que amistades y familiares de tu hijo y/o hija regalen relojes digitales...
- Si NO conoces las amenazas que existen frente a las oportunidades que ofrecen estos dispositivos...

¡Puedes tener un problema... hoy... o mañana!



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Para evitar que el smartwatch se convierta en un regalo para tu hijo y/o hija, con los riesgos que estos dispositivos llevan asociados, especialmente la posibilidad de atentar contra su privacidad, podemos hacer lo siguiente:*

- ✓ **Proponer a familiares y amistades regalos alternativos** basados en la creatividad y el entretenimiento, debemos dialogar y aportar argumentos sólidos para ello.
- ✓ **Convertir este “regalo”** en una buena forma de acercar la tecnología a tu hijo y/o hija y enseñarle un uso correcto de la misma.
- ✓ **Leer bien la Política de Privacidad y Condiciones de uso** del producto y, en todo caso, saber quién es el fabricante y proveedor.
- ✓ **Proteger con contraseñas** el acceso a ciertos contenidos o aplicaciones integradas.
- ✓ **Pese a que el *smartwatch*** es una buena herramienta para avisar en caso de una situación de peligro o necesidad, nunca podrá sustituir a la educación y la formación que tu hijo y/o hija debe adquirir desde una edad muy temprana.



## Algunos recursos

- Problemas seguridad del reloj inteligente: <https://bit.ly/46uVCj1>
- ¿Necesita 4G el smartwatch de mi hijo y/o hija?: <https://bit.ly/3VK1Pmo>
- Fallos seguridad relojes inteligentes para niños: <https://bit.ly/438O6Hx>

## 5 CHALLENGES



¿Podrías indicar qué definición se corresponde con cada uno de los retos (*challenges*) que han surgido en Internet? Une el reto con su explicación correspondiente (solución en la página siguiente).

<i>Retos (challenges)</i>	<i>Definición</i>
Caza del pijo	<b>a.</b> Consiste en ponerse un cinturón alrededor del cuello para corroborar cuánto tiempo puede pasar la persona sin respirar.
El Cascarón	<b>b.</b> Consiste en desafiar al virus del COVID-19 lamiendo inodoros públicos y compartiéndolo con los usuarios.
BlackOutChallenge	<b>c.</b> Consiste en comer todo tipo de alimentos con cáscara (huevos, frutas, caramelos con envoltorio...).
Coronavirus Challenge	<b>d.</b> Consiste en fugarse de casa durante dos días sin avisar ni mantener ningún contacto con la familia. La puntuación del participante varía atendiendo al nivel de alarma suscitado por su desaparición.
48 Hour Challenge	<b>e.</b> Consiste en agredir a jóvenes considerados 'pijos', grabarlo en vídeo, y compartirlo en redes sociales.

\*Mira la solución al final.

### El riesgo potencial de los *challenges* o desafíos de Internet

En Internet, y particularmente a través de redes sociales como YouTube, TikTok o Instagram, cada día se popularizan nuevos retos virales o *challenges* (en inglés). Estas acciones lúdicas, consistentes en grabarse cumpliendo un objetivo concreto y compartirlo (normalmente bajo la nominación, etiquetación o invitación de otro usuario o celebridad), someten a los menores a tendencias e imitaciones sin límites. Aunque algunos de estos retos virales originales dirigían sus esfuerzos hacia causas benéficas como el *IceBucket Challenge* en 2014, que consistía en tirarse un cubo de agua fría por encima para recaudar dinero en la investigación de la esclerosis lateral amiotrófica, hoy emergen casos que distan de estas propuestas bondadosas y que ponen en peligro a los menores. En especial, hablamos de desafíos con un alto nivel de peligrosidad que pueden desencadenar lesiones psíquico-físicas graves, o incluso la muerte. Identificar, concienciar y prevenir sobre estas prácticas es tarea complicada, al tiempo que necesaria en el entorno familiar. ¿Qué otro reto podría viralizarse mañana?



## ¿Qué dicen los estudios?

- **Es importante enseñar a los menores** a diferenciar entre retos inofensivos y retos peligrosos.
- **Se deben generar rutinas de debate** en el hogar para aprender a distinguir entre si deben o no participar en un desafío de Internet.
- **Es fundamental fomentar la autogestión y el autocontrol**, invitando a los menores a preguntarse qué les aporta participar en los desafíos.

## Reflexiona un momento

La amplitud de retos que se viralizan en TikTok, Instagram, YouTube y otras plataformas es ilimitada. Sin embargo, sus normas de juego pueden variar. ¿Sabes cuáles son los últimos retos populares? Escribe a continuación los que recuerdes (si hubiera alguno).

.....  
.....  
.....

Ahora, haz la prueba. Siéntate con tu hijo y/o hija y pídele que comparta contigo los retos más populares que conoce hoy de Internet. ¿Los conocías? ¿Crees que pueden poner en riesgo a los menores? Si es así... ¡Es el momento de actuar! **¡Puedes tener un problema... hoy... o mañana!**

## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*En el hogar podemos identificar señales que alarmen sobre las posibles participaciones de nuestros hijos y/o hijas en los retos virales. ¿Qué quieres cambiar? Te damos algunas recomendaciones para empezar:*

- ✓ **Supervisa el tipo de contenidos** a los que acceden tus hijos y/o hijas en Internet. Observa lo que publican o si tienden a imitar conductas de otras personas.
- ✓ **Pregunta a tus hijos y/o hijas a qué influencers siguen.** Hazte su *follower* (seguidor) y observa si plantean retos y de qué tipo.
- ✓ **Si detectas que alguien comparte retos peligrosos para los menores**, comunícalo o denúncialo rápidamente a la red social o plataforma correspondiente.
- ✓ **Presta atención a si tus hijos y/o hijas** buscan o preguntan por objetos inusuales en casa.
- ✓ **Vigila especialmente el acceso y tiempo de uso** del cuarto de baño u otra habitación que limite la entrada libre al resto de convivientes.
- ✓ **Habla con tus hijos y/o hijas sobre los retos populares actuales.** Establece un clima de confianza y debate sobre el tema.
- ✓ **Trabaja sobre la autoestima de tus hijos y/o hijas.** Durante la adolescencia pueden ser especialmente vulnerables a la opinión y presión social.

## Algunos recursos

- Vídeo experimento ¿Hasta dónde llegarías por un reto viral?: <https://bit.ly/405mJOb>
- Guía de TikTok para padres y madres. Crear, aprender, disfrutar y divertirse: <https://bit.ly/42xEGpV>

## Solución

Caza del pijo (e), El Cascarón (c), BlackOutChallenge (a), Coronavirus Challenge (b), 48 Hour Challenge (d).

## 6 LOS VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN INFANTIL



Mi hijo y/o hija está aún en Educación Infantil, sin embargo, ya me ha pedido poder jugar a un juego de consola como sus 'compis' del cole. ¿Por qué no le llaman tanto la atención los juegos más tradicionales en el parque? ¿Estaré haciendo mal si le permito jugar? ¿Todos los juegos son adecuados para su edad? ¿Son malos para su desarrollo?... ¿Quién no se ha preguntado esto alguna vez? ¿Tenemos las respuestas? ¡Adelante, veamos si podemos conseguirlas!

### ¡Videojuegos en edad infantil! ¿Sí o no?

El uso de los videojuegos por parte de los menores es un tema muy controvertido en la actualidad. Sin embargo, no podemos obviar que tiene un éxito creciente y es una realidad en la sociedad actual, siendo el principal motor del entretenimiento global.

¿Qué beneficios pueden tener los videojuegos? Pueden potenciar capacidades cognitivas que son beneficiosas para el aprendizaje (atención, concentración, espacial, resolución de problemas, etc.); sirven para divertir, investigar, canalizar emociones y facilitan las relaciones con iguales. Además, los juegos enseñan a los niños y niñas tareas y habilidades complejas, siempre que el nivel de dificultad sea el adecuado y los objetivos coherentes y comprensibles, permitiendo procesar mejor los aprendizajes.

Parece, por tanto, que en su conjunto los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual, especialmente cuando se realiza con el apoyo y presencia de los adultos.

Pero no todo es bueno, también los videojuegos tienen su 'lado oscuro', principalmente cuando se excede el tiempo dedicado al juego o cuando estos son poco apropiados a la edad. En estos casos el consumo de videojuegos puede convertirse en un elemento generador de conflictos y discusiones en el núcleo familiar. Por tanto, el control de los padres y madres es fundamental, así como reconocer la responsabilidad que tenemos, integrándolos en la dinámica familiar de un modo compartido y natural.

### ¿Qué dicen los estudios?

- **Los videojuegos pueden contribuir al aprendizaje** de los niños y/o niñas siempre que sean adecuados a su edad y se utilicen con moderación.
- **Numerosos estudios evidencian que los videojuegos**, utilizados de manera moderada se asocian con un incremento de diferentes tipos de inteligencia.
- **A los niños y/o niñas les encantan los videojuegos y jugar con otros**, por eso, para aquellos que no practican deportes, los videojuegos se convierten en una manera de practicar el trabajo en equipo.

## Reflexiona un momento

Si ya has decidido que vas a permitir que tu hijo y/o hija pueda utilizar los videojuegos... pregúntate lo siguiente:

- ¿Juega dos o más horas diarias?
- ¿Le permito que juegue mientras come o antes de ir a la cama?
- ¿Me he cerciorado de que el juego sea apropiado a su edad?
- ¿He consensuado con él o ella una serie de normas en su uso?

Si la mayor parte de las respuestas a estas preguntas es NO, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**

## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Algunas recomendaciones a la hora de elegir los juegos: Qué sean juegos didácticos y educativos (les ayuden a aprender cosas nuevas o practicar las que ya saben de forma más divertida), entretenidos y de fácil manejo, qué no tengan violencia o palabras malsonantes, etc. Otras sugerencias que puedes seguir son las siguientes:*

- 1 **Elección** del videojuego.
- 2 **Hacer un uso racional del tiempo de juego**, este no debe impedir otras actividades del menor ni que se aisle de sus amistades o su familia. Nunca más de una hora, con niños de hasta 4 años y no sobrepasar las dos horas diarias para niños mayores de 5 años con la regla de 'cuanto menos, mejor'.
- 3 **Deben priorizarse las obligaciones** (antes que el juego) y hay que diferenciar entre días de colegio y festivos.
- 5 **Nunca se debe jugar antes de ir a la cama**, se trata de una actividad estimulante y les resultará más difícil después conciliar el sueño.
- 6 **Jugar en familia**. Los videojuegos también pueden ser perfectos para disfrutar en familia (como también puedes hacer con los juegos de cartas o juegos de mesa). Empezar a jugar con ellos a los videojuegos cuando son pequeños.
- 7 **Los videojuegos necesitan mayor supervisión de los adultos**, cuanto menor sea la edad del niño y/o niña.

A la famosa pregunta ¿los videojuegos son malos para su desarrollo? La respuesta es **NO**. De manera controlada, pueden ayudar al mismo.

## Algunos recursos

- Juego Momo pop: <http://bit.ly/3MCsgrE>
- Juegos para niños y niñas de 3 a 6 años: <http://bit.ly/3ZYdLBf>
- ¡Toma el mando! Ser padres en la era digital: <https://bit.ly/3KUUmBy>



En la sociedad actual, los videojuegos se han convertido en un pasatiempo imprescindible para muchos niños y/o niñas y cada vez es más común que los menores prefieran estos en lugar de juguetes, pero... ¿Somos conscientes de los videojuegos que les estamos regalando a nuestros hijos y/o hijas?, ¿Son adecuados para su edad?, ¿La temática se ajusta a lo que debería ver un niño y/o niña en edad escolar?, ¿Te has preguntado esto alguna vez? Si es así, a continuación, analizaremos ciertas cuestiones que ayudarán a tomar decisiones correctas en relación con los videojuegos que se ofrecen a los menores.

### ¿Cómo elegir el juego adecuado?

Los videojuegos están diseñados para un determinado público, así se indica en cada uno de ellos. Además, presentan determinados tipos de temáticas y contenidos que las familias hemos de conocer para poder elegir si son o no adecuados para nuestros hijos e hijas. Por ello se debe aprender a identificar sus características, supervisar el juego y regular su consumo.

### ¿Qué debe tener un videojuego para considerarlo apto para niños y niñas de Educación Primaria?

A la hora de elegir un videojuego hay que tener en cuenta, según los expertos, lo siguiente:

- **La edad.** Esta viene indicada en el videojuego mediante el código PEGI (Pan European Game Information) de esta manera (+3, +7, +12). Evita dar a tus pequeños videojuegos de +16 +18 (contienen palabras malsonantes, violencia, miedo, etc.)
- **Temática.** Opta por aquellos que sean educativos y familiares (de esta manera aprenden jugando), evita los juegos de guerras, conflictos y luchas. Además, fíjate en los descriptores de contenido del código PEGI, donde especifica si en el juego se muestran escenas de drogas ilegales, violencia, lenguaje soez, etc.

Además, ten en cuenta los pros y contras de la utilización de los videojuegos en los menores:

Pros	Contras
Mejoran la atención visual, la eficiencia en el cambio y realización de tareas.	Fomentan el individualismo.
Permiten aprender jugando.	Pueden aumentar la agresividad.
Desarrollan la empatía.	Pueden provocar adicción.
Promueven el trabajo en equipo.	Un uso desmedido puede afectar en el rendimiento escolar y en la vida familiar.

## ¿Qué dicen los estudios?

- **Atiende a las recomendaciones de edad** que viene indicada en cada videojuego.
- **Evita videojuegos** que incluyan conductas disruptivas.
- **Emplea solo 1/3 de su tiempo libre** al uso de videojuegos.
- **Opta por juegos** en los que puedas jugar con tu hijo y/o hija.

## Reflexiona un momento

Es el momento de elegir videojuegos, si no sabes cómo tomar la decisión correcta responde a las siguientes preguntas:

- ¿Mi hijo y/o hija tiene la edad que se recomienda en el código?
- ¿La temática del juego es adecuada para su edad?
- ¿Consideras que tendrá beneficios este juego en tu hijo y/o hija?
- ¿Crees que tu hijo y/o hija hará un buen uso de este juego?

Si la mayoría de las respuestas ha sido NO, ¡**Puedes tener un problema... hoy... o mañana!**

## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

- ✓ **Respetar las restricciones de edad.** Si a tu hijo y/o hija le llaman la atención otros juegos que no se ajustan a su edad, dialoga sobre los pros y contras.
- ✓ **Establece un horario para el uso de los videojuegos.** Recuerda, se recomienda jugar hasta un máximo de 1 hora por día.
- ✓ **Opta por los juegos familiares, son de gran atractivo para los menores,** te estas metiendo en su 'mundillo' y eso les llama la atención. Además, fomenta el trabajo en equipo y favorece los lazos familiares.
- ✓ **Antes de comprar a tu hijo y/o hija el videojuego que le gusta,** busca un *gameplay* (alguien jugando) en internet que te mostrará y dará a conocer de antemano qué se va a ver y en qué consiste el juego.

## Algunos recursos

- Consejos para familias: videojuegos: <https://consejos.link/oCLobD>
- Beneficios de videojuegos en el cerebro: <https://beneficios.cerebro/infographic>
- ¿Cómo saber si un videojuego es apto para un menor?: <https://goo.su/RFEbM>
- Código PEGI: <https://goo.su/Rue9>

## 8 LOS VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA



Cada año aparecen multitud de nuevos videojuegos sobre diferentes temáticas. En muchas ocasiones el argumento del videojuego o la clasificación por edades no nos aporta a padres y madres una información clara sobre su idoneidad para nuestros hijos y/o hijas. ¿Te has planteado cuántos de los videojuegos que aparecen cada año y que consumen nuestros hijos y/o hijas utilizan contenidos violentos? ¿Crees que son adecuados para ellos o quizás no?

### Videojuegos ¡un gran negocio!

La industria de los videojuegos reporta miles de millones de euros de beneficio cada año, más que la industria del cine y la música juntas. Una de las razones que explican su éxito es la facilidad para disfrutar de este tipo de ocio desde diferentes dispositivos (ordenador, consolas, *smartphones*, etc.), este hecho hace que los videojuegos sean enormemente accesibles para los adolescentes.

Por otra parte, para muchos menores los videojuegos suponen un elemento importante para su socialización. En ocasiones estas consideraciones hacen que se obvien determinados aspectos de los videojuegos que son fundamentales a la hora de decidir si son o no apropiados para nuestros hijos y/o hijas, como, por ejemplo, la clasificación por edades que cataloga a los videojuegos (Pan European Game Information, PEGI), que en muchos casos no es tomada en cuenta y que no supone un límite para el acceso de los menores a aquellos videojuegos que no están recomendados para sus edades.

De los juegos que hay en el mercado, solo el 33% se pueden clasificar como no violentos. En este sentido, se hace necesario supervisar con mayor detenimiento el tipo de juegos que utilizan nuestros hijos y/o hijas. Por otra parte, es necesario que prestemos atención al tiempo que ellos y ellas invierten jugando a videojuegos, ya que existen determinados riesgos asociados al tiempo de uso de este tipo de ocio que resulta importante que conozcamos.

### ¿Qué dicen los estudios?

*Los riesgos más frecuentes para los menores entre 12 y 17 años que puede aparecer en el uso de los videojuegos son:*

- **Compras y gastos** asociados que pueden contener los videojuegos.
- **Acceso a contenidos inapropiados:** violencia explícita y contenido para adultos.
- **Pérdida de privacidad:** acceso a datos personales por parte de terceros.
- **Aislamiento:** disminución de las relaciones sociales con los que le rodean.
- **Peligro de adicción, ya que los videojuegos pueden activar el sistema de recompensa del cerebro,** estando diseñados para que los jugadores quieran seguir jugando.

## Reflexiona un momento

Sabemos que los adolescentes son más reservados que hace años y que nos cuesta más saber lo que hacen o piensan, pero es necesario hacerse las siguientes preguntas:

- ¿Conoces el contenido de los videojuegos a los que juegan tus hijos y/o hijas?
- ¿Sabes si los juegos en línea que utilizan tienen publicidad asociada y de qué tipo es esta?
- ¿Han dejado de practicar otro tipo de actividades de ocio para seguir jugando con los videojuegos?
- ¿Sabes el número de horas que se pasan delante de la consola?

Si la respuesta a estas preguntas o similares es NO..., ¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!

## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Algunas señales que nos pueden alertar de que nuestros hijos y/o hijas pueden tener algún problema debido al uso de videojuegos, están relacionadas con:*

- 1 **No les interesan otro tipo de actividades que no sea jugar con los videojuegos.** Por eso hay que dialogar con ellos y/o ellas sobre sus preferencias e, incluso, jugar con ellos. Si no conoces sus juegos, te resultará complicado conocer los posibles riesgos y proporcionarles consejos.
- 2 **Aparecen sentimientos de ira o tristeza cuando no les permitimos jugar.** Dialoga con tus hijos y/o hijas sobre los sentimientos que les provoca jugar demasiado tiempo a videojuegos y sobre lo malo que es normalizar que jueguen a videojuegos sin un control del tiempo.
- 3 **Comparten información sobre su vida personal con compañeros de juego que apenas conocen.** Por tanto, hay que alertarles sobre los riesgos que hay al contactar con desconocidos en los videojuegos.

Una de las primeras acciones que deberías realizar es el mantener actualizados el sistema operativo y los juegos para evitar infecciones por virus o *malware*.

También tendrías que analizar hasta qué punto controlas el tiempo que tus hijos y/o hijas invierten jugando a los videojuegos, así como la supervisión que haces de los contenidos de los mismos. Para ello puedes utilizar una tabla con los días de la semana donde ir anotando el tiempo que emplean al día.

Nuestras obligaciones diarias nos ocupan la mayor parte de nuestro tiempo, pero es fundamental que incorporemos en nuestras rutinas el necesario control que permita que nuestros hijos y/o hijas tengan una relación lo más saludable posible con los videojuegos.

## Algunos recursos

- Código PEGI: <https://bit.ly/3NUKZPP>
- Videojuegos educativos para la familia: <https://bit.ly/41gYNqw>
- Control parental: <https://bit.ly/3M6foJu>



Cuantas veces le habremos dicho a nuestros hijos y/o hijas que no se debe hablar con extraños. Sin embargo, es más complicado que sigan este consejo cuando están conectados digitalmente. Esta conexión también existe en los videojuegos ¿sabías que muchos videojuegos populares permiten que los jugadores se comuniquen en línea mediante voz, texto o, incluso, videochat? Por tanto, no es tan fácil saber quién forma parte de estas conversaciones y se hace más complicado para nosotros y nosotras que los menores sigan ese consejo.

### Peligros de los videojuegos multijugador online (MMO)

Muchos videojuegos se juegan en línea, de forma individual o en equipo, y a través de diferentes medios, como son los ordenadores, *tablet*, consolas o *smartphones*. En este tipo de juegos, se utilizan identidades ficticias que conceden un anonimato a los jugadores. Este aspecto favorece el que, en principio, se proteja la seguridad de los menores, pero al mismo tiempo este anonimato es aprovechado por aquellos que buscan engañar y aprovecharse de los menores, tratando de acceder a ellos y ellas con fines económicos, sexuales, etc. Los principales medios que utilizan los jugadores de este tipo de videojuegos para comunicarse entre ellos son el chat integrado o la comunicación verbal utilizando auriculares con micrófonos. Esta comunicación directa favorece en muchos casos el intercambio de información, que en el transcurso del juego no está sometida a demasiada reflexión. Las personas que persiguen fines ilícitos utilizan esta comunicación para trazar estrategias y engañar a los menores, obteniendo así sus propósitos.

Los juegos integrados en redes sociales suelen sincronizarse con aplicaciones de dispositivos móviles. En estos casos se corre el riesgo de que se acceda a la privacidad de los menores, a que contacten con ellos, así como a posibles costes económicos.



### ¿Qué dicen los estudios?

- **El 27% de los menores juega online** a diario con amigos y el 28% con desconocidos.
- **La Asociación Americana de Psicología** ha considerado como fenómeno que requiere ser investigado, el 'Internet Gaming Disorder', que se refiere a los juegos multijugador online, una de las actividades que más problemas está creando en la red. Los videojuegos con mayor potencial adictivo son los multijugadores online, que se juegan en grupo y requieren mucha inversión de tiempo.
- **El Ciberacoso ejercido deliberadamente por un adulto (Grooming) y el Cyberbullying**, son dos de las problemáticas más frecuentes que se presentan en videojuegos multijugador online.
- **Como aspecto positivo, los videojuegos multijugador online** pueden permitir que un menor aprenda a cooperar y a trabajar en equipo. Puede ser una buena manera de socializar y entablar amistades, así como posibilitan jugar en familia.



## Reflexiona un momento

Vamos a empezar por hacernos algunas preguntas:

- ¿Te has planteado si todas las modalidades de videojuegos tienen los mismos riesgos o posibles repercusiones para los jugadores?
- ¿Tienen todos los videojuegos los mismos potenciales adictivos?
- ¿Sabes si tu hijo y/o hija juega con desconocidos?
- ¿Sabrías cómo activar la configuración de privacidad para evitar que los desconocidos se comuniquen con tu hijo y/o hija?
- ¿Sabías que, en ocasiones, en los juegos online están involucrados delincuentes?

Si la respuesta a estas preguntas ha sido en su gran mayoría NO y si la situación te supera y no sabes cómo hacer para abordar alguna de estas cuestiones, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**

## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Algunas recomendaciones que pueden resultar clave sobre el juego online:*

- 1 **Supervisa las descargas móviles** de tus hijos y/o hijas.
- 2 **Asegúrate de hablar con tus hijos y/o hijas acerca de los riesgos que existen.** Se puede elaborar conjuntamente una tabla de riesgos y con qué personas contactan, sobre todo si son desconocidos.
- 3 **Interésate de forma activa sobre los hábitos de tus hijos y/o hijas** respecto a los juegos online. Puedes pedirles que te los enseñen y te expliquen cómo se juega o en qué consisten.
- 4 **Habla con tus hijos y/o hijas sobre cómo puede afectar a su salud emocional** el acceso a los contenidos no apropiados que aparecen en este tipo de juegos.

*Cuando hables con tus hijos y/o hijas sobre los videojuegos online, adviérteles que:*

- ✓ **Deben desconfiar de promociones** que no provengan de tiendas oficiales.
- ✓ **Nunca proporcionen** información personal.
- ✓ **Privaticen sus redes sociales y contactos**, para interactuar solo con conocidos.
- ✓ **Cuenten con un antivirus** efectivo y actualizado.
- ✓ **Escojan nombres** que no revelen información personal.
- ✓ **Utilicen contraseñas** fuertes.

## Algunos recursos

- Qué deben saber los padres sobre los videojuegos online multijugador: <https://bit.ly/41Qa2XN>
- Videojuegos multijugador en línea y niños con dificultad para socializar: <https://acortar.link/YrCKL3>
- Los 7 peligros y riesgos de los juegos online para los niños y los adolescentes: <https://acortar.link/j5WPMZ>
- Juegos en línea: conceptos básicos: <https://acortar.link/AmIXPI>



‘Que si Ancelotti no acierta con su once en el partido’. ‘Que si Xavi Hernández falla en sus titulares’. ‘Que si Luis de la Fuente se está arriesgando a terminar la temporada en blanco’. Estas conversaciones están a la orden del día en cualquier conversación donde haya personas a las que le interese el fútbol (bares, cafeterías, trabajo, en casa, etc.). Parece que todos seríamos los mejores entrenadores... y lo haríamos mucho mejor que ellos, pero... ¿Por qué no hacerlo realidad? ¿Por qué no convertirse en ‘manager’ del once soñado?

### Los juegos ‘Fantasy sports’

Un paso más en los juegos multijugador es aquel que mezcla la ficción del juego con la vida real. Este es el caso de los *Fantasy sports*, un tipo de juego en línea donde los participantes compiten entre ellos con un equipo virtual con jugadores reales que generan puntos en base a las estadísticas de rendimiento de tales jugadores en la vida ‘real’. En los deportes de fantasía, los dueños de los equipos fichan, intercambian jugadores, tal y como ocurre en los deportes reales. En algunas ocasiones se pueden ganar hasta premios de verdad.

Existen dos tipos de *fantasy sports games*: 1) gratuitos, en los que un grupo de amigos compiten entre ellos en determinados deportes. No hay que pagar nada para crear su propia ‘mini liga’ y puede haber un premio económico simbólico al final de la temporada. 2) los diarios o semanales, que están basados en los resultados de las ligas reales, requieren una suscripción y el jugador se enfrenta a miles de personas en lugar de sólo a sus amigos

Las *Fantasy Leagues* ya cuentan con grandes ligas, eventos y competiciones en todo el mundo y no se limita sólo al fútbol. El abanico es muy amplio y abarca desde el baloncesto hasta el rugby, pasando por el golf, las artes marciales o los *eSports*, entre otros. Algunas de ellas se han ganado el reconocimiento de organizaciones deportivas tradicionales, como diversos comités olímpicos nacionales y la Federación Internacional de Deportes Electrónicos. En muchas ocasiones, los trofeos van acompañados de un importante premio económico.

### ¿Qué dicen los estudios?

- **¿Por qué los menores juegan a los fantasy sports?** En una reciente investigación en Europa y Norte América se concluyó que las dos principales razones fueron: ‘por diversión’ o ‘por ganar a mis amigos’.
- **No están categorizados como juegos de azar**, sino como juegos de habilidad. Sin embargo, el vacío legal hace que puedan existir plataformas sin ninguna reglamentación y los que son operadores confiables suelen estar certificados por los mismos organismos internacionales que regulan las casas de apuestas deportivas.
- **Jugar a diario a ligas de fantasía o hacer apuestas en deportes electrónicos** se asocia con mayores probabilidades de ser categorizado como un jugador de riesgo moderado o alto con respecto a la adicción.



## Reflexiona un momento

Responde a estas preguntas:

- ¿Conocías la existencia de los *Fantasy Sports*?
- ¿Conoces si tu hijo y/o hija juega a este tipo de videojuegos?
- ¿Sabrías cómo controlar lo que hacen en los mismos?
- ¿Sabes de los posibles peligros que este tipo de videojuegos pueden tener en algunos menores?

Si la mayor parte de las respuestas a estas preguntas ha sido NO y la situación te supera, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Algunas orientaciones que podríamos tener en cuenta para este u otros tipos de videojuegos:*

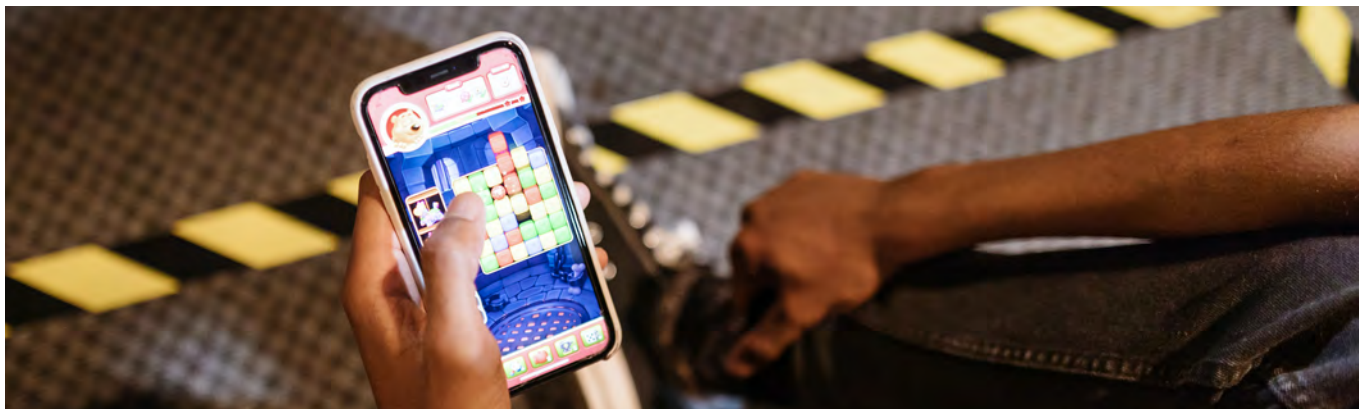
- 1 **Por lo general, los *Fantasy sports* no son juegos llamativos por su aspecto** (tablas y números, muchos datos y cantidades que manejar), pero debemos saber que el enganche está en las recompensas tanto psicológicas (el ego de ser el mejor entrenador, el pique con el resto de integrantes de la liga) o económicas (como los de una gran apuesta). Por eso debemos estar atentos a cualquier cambio que apreciemos en nuestro hijo y/o hija.
- 2 **El uso de dinero**, aunque sea virtual, ya genera una serie de acciones que invitan al gasto de dinero. Controla este tipo de juegos, son los menos aconsejables, sobre todo con los más pequeños. Se recomienda también hablar de economía con ellos.
- 3 **Es importante dialogar, escuchar qué desean, saber cuáles son sus juegos favoritos y sus intereses**, así podremos enterarnos de a qué juegan nuestros hijos y/o hijas. No se trata de prohibir los videojuegos, sino de crear una atmósfera de confianza, y concienciar a los menores. Debemos advertirles de los diferentes riesgos a los que están expuestos, así como sus consecuencias.
- 4 **Crear una cuenta de correo electrónico exclusiva** para los videojuegos online, que no incluya ningún dato personal como nombre, apellido, fecha de nacimiento, sexo o ciudad. La deben crear los padres y utilizarlo únicamente para este fin.
- 5 **No integrar tarjetas de crédito o débito** a los videojuegos online.



### Algunos recursos

- El fenómeno de los Fantasy Sports Games: <https://bit.ly/43u57O1>
- Peligros y riesgos de los juegos en línea: <https://bit.ly/3Lc8F0l>

## 11 LOS VIDEOJUEGOS DE RECOMPENSAS



A mi hijo y/o hija le han regalado un juego que tenía mucha ilusión por tener. Después de varias partidas ha ido observando que hay otros jugadores que tienen un traje de colores, un arma más potente o un elemento que él/ella no tiene y que quiere. Buscando por internet nos damos cuenta de que existe un cofre o caja que puedes comprar por 1.99 euros y que, con un poco de suerte, puede contener lo que buscas o ansías. ¡Acabas de descubrir las *loot boxes* o cajas de recompensas!

### Paga y paga... ¿has conseguido lo que querías?

Hace tiempo, en los videojuegos se obtenían los personajes más chulos, el arma más potente, el contenido desbloqueable, etc., teniendo mucha habilidad y destreza; pero ya ha surgido el universo de los juegos con *loot boxes*, cajas de recompensas o cajas botín.

Son mecanismos empleados por algunos videojuegos con los que se ofrece a los jugadores y/o jugadoras recompensas aleatorias que pueden ser de dos tipos: cosméticas (ej. un disfraz para el personaje, un dibujo para el arma, etc.), es decir, no afectan al juego y no dan recompensas que afecten al juego en sí, facilitando ventajas (*pay-to-win*). La característica más importante es que no se puede saber qué tienen dentro hasta que se haya pagado y abierto. Por eso, puedes pagar y pagar... y puede que no consigas nada.

Las *loot boxes* pueden ser adquiridas durante el desarrollo del juego a través de tarjetas de crédito, con criptomonedas o NFTs (*token no fungible*). Otros juegos contienen también micropagos, pero a diferencia de las *loot boxes*, sí sabes lo que estás comprando y sí sabes que vas a conseguir lo que quieres.

La inmensa mayoría de juegos con cajas de botín siguen el mismo patrón: primero se enseña cómo funciona el juego y se fomenta que siga jugando, subiendo de nivel, desbloqueando un objeto o dando un logro. Luego se enseña la moneda virtual del juego (gemas, polvo mágico, lo que sea), que sirve para avanzar más rápido y no tener que esperar. Después se indica que estas monedas virtuales se pueden comprar con dinero real. Al usar la moneda virtual, la sensación de estar gastando dinero real se diluye.

### ¿Qué dicen los estudios?

- **El hecho de gastar dinero real no es el único factor negativo de las *loot boxes***, tener que jugar más para conseguir más cajas es ya en sí mismo obsesivo y supone un enganche que dificulta parar el juego.
- **Existen cifras que apuntan que son los adolescentes** los que más dinero invierten en *loot boxes*. Además, el 45% expresaron sentirse culpables tras la compra, el 50% malestar y el 17% pérdida de control.
- **Existen estudios que muestran que la práctica de juegos que imitan los juegos de apuestas**, aunque no impliquen dinero real, es un factor de riesgo para el inicio en diversos juegos de apuestas por los menores.



## Reflexiona un momento

¿No sabías que existían las *loot boxes*? ¡No es excusa! Reflexiona si has hecho algo de lo que aparece a continuación relacionado con el juego de tus hijos y/o hijas:

- ¿Conoces todos los videojuegos a los que juega tu hijo y/o hija?
- ¿Accede a alguno de estos juegos mediante tu móvil?
- ¿Revisas los gastos de tu tarjeta bancaria con frecuencia?

Si has contestado NO a la mayor parte de estas cuestiones ve pensando...

- ¿Has notado en tu hijo y/o hija cambios de humor, algo de aislamiento, mentiras...?

Si has contestado SÍ a esta última cuestión, **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*En ocasiones podemos vernos abrumados por la cantidad de cosas y peligros que acechan a nuestros hijos y/o hijas, muchos de ellos posiblemente ni los conocemos. Seguro que conoceremos más en los próximos años, pero hay una máxima siempre, y es aplicar el sentido común. No obstante, algunas recomendaciones podrían ser las siguientes:*

- ✓ **Evita configurar tarjetas bancarias** en herramientas que los menores utilicen para jugar. Aunque ellos saben que no pueden usarlas, algunos videojuegos están diseñados para fomentar el gasto y los menores pueden caer en la tentación.
- ✓ **La llegada de Internet** ha provocado que cualquier juego pueda ser adquirido de manera online y ofrezca a sus jugadores micropagos. Debes estar alerta y controlar el uso de tarjetas bancarias en el móvil para evitar que se queden guardadas en las apps de los juegos.
- ✓ **Preocúpate de conocer si existen otros posibles problemas personales** que lleven a tu hijo y/o hija a recurrir los videojuegos para evadirse.
- ✓ **Presta atención a los posibles cambios de comportamiento**, rendimiento, socialización (aislamiento).
- ✓ **Crea cuentas diferenciadas para tus hijos y/o hijas**, de tal forma que la cuenta del menor esté supervisada y perfilada en base a su edad y capacidad de criterio.
- ✓ **Vigila el uso del móvil**, ya que se pueden convertir en una pequeña videoconsola y pueden acceder a juegos de difícil supervisión.
- ✓ **Decide conjuntamente con tus hijos y/o hijas** qué juego se puede comprar o descargar.
- ✓ **Utiliza** el control parental.

La mejor manera de prevenir es estar presente en el mundo de los juegos de los menores, jugar con ellos, fijar límites saludables de tiempo máximo de juego y establecer un límite de gastos permitido en videojuegos. No se trata de satanizar los videojuegos, simplemente es centrar la atención en las actividades de los menores y adoptar ciertas medidas preventivas.



## Algunos recursos

- Qué son las *loot boxes* y por qué preocupan: <http://bit.ly/41oRIKx>
- Las *loot boxes* y su impacto en los menores: <http://bit.ly/43yf2Sv>
- Cómo activar el control parental en las videoconsolas: <https://bit.ly/41slyZp>



A las preocupaciones o 'problemas tradicionales' que como padres y madres tenemos respecto a nuestros hijos y/o hijas, como por ejemplo las drogas y alcohol, se han unido el de 'las pantallas' donde los menores pueden hacer de todo ... incluso apostar online.

*Yo estaba tranquilo porque veía que mi hijo sólo se juntaba con sus amigos a ver un partido y sin embargo...*

Caso real de un chico de 17 años que reconoce que desde hace un año realiza apuestas online 'gracias' a un amigo mayor de edad que se había dado de alta en una casa de apuestas en Internet. A veces se juntaban en casa de alguien, tomaban unas cervezas, veían un partido al que habían apostado (eso les subía la adrenalina). Llegaron a apostar unos 30 euros cada uno a la semana.

### ¿Qué incita a jugar a los menores?

Los menores pueden jugar por varios motivos:

- Por la presión del grupo o imitación de sus amigos y/o amigos o familiares que juegan a loterías y apuestas ocasionales.
- La visualización de publicidad en televisión, Internet y las redes sociales (con presencia de algunos deportistas y/o *influencers* utilizados como 'gancho'), que lo presentan como algo divertido y carente de riesgos.
- Baja o nula supervisión parental sobre el contenido al que acceden a través de los dispositivos.

Hoy día, si un menor juega dinero real en una web es porque ha suplantado la identidad de un adulto (con el DNI de sus familiares y/o amistades mayores de 18 años). Sin embargo, sí que está permitido el juego simulado, con dinero ficticio, la antesala de las apuestas reales. Además, el uso cotidiano de dispositivos conectados a Internet permite a los menores acceder a juegos de apuestas en cualquier momento del día, saltándose las restricciones de edad (no ocurre así en un local físico).

Debido a que los menores se encuentran en una etapa de crecimiento y aprendizaje, son más vulnerables a tener una adicción que le provoque cambios en su comportamiento. Es lo que se ha llamado una 'adicción sin sustancia'. Los factores de riesgo son: La sensación de anonimato, el distanciamiento físico, la posibilidad de usarlo cuándo y cómo uno quiere, así como la ausencia de comunicación verbal.

## ¿Qué dicen los estudios?

- **Los jóvenes representan ya el 50% de los usuarios del juego online.** Uno de cada cinco adolescentes españoles de entre 14 y 21 años (tanto chicos como chicas) son adictos a las apuestas deportivas y otros tipos de juegos de azar.
- **Cualquier juego en línea es más adictivo** que sus correspondientes modalidades tradicionales, ya que son mucho más accesibles y están más disponibles para la persona que juega.
- **Las casas de apuestas buscan ‘clientes’ jóvenes** porque son más fáciles de caer en la adicción, ya que juegan con sus sentimientos y emociones.



## Reflexiona un momento

¿Has visto últimamente algunos cambios en tu hijo y/o hija? ¿los ha achacado a la edad, a la adolescencia? Reflexiona acerca de estos comportamientos o hábitos:

- Mentiras y abuso de confianza.
- Hurto de pequeñas cantidades de dinero.
- Trastornos de sueño y alimentación.
- Ansiedad, cansancio e irritabilidad.
- Pide préstamos a familiares para jugar.

Estos pueden ser los primeros síntomas... ¿tu hijo/a presenta alguno de ellos? Ponte manos a la obra porque... **¡puedes tener un problema... hoy... o mañana!**



## ¡Nos ponemos en marcha! PRIMERAS ACCIONES

*Las apuestas online pueden tener efectos negativos en el desarrollo de la personalidad de los menores, su salud y socialización, por eso debemos preguntarnos ¿Qué podemos hacer las madres y padres? Estas son algunas actuaciones preventivas y recomendaciones:*

- ✓ **Interésate por sus aficiones**, estableciendo con ellos una relación de confianza y, así, facilitar la detección de una situación de riesgo.
- ✓ **Pon límites** desde que empiezan a usar pantallas y promueve la desconexión de la tecnología a través de actividades lúdicas al aire libre como excursiones, conciertos o el deporte.
- ✓ **Enséñale cómo gestionar** su dinero y el valor de las cosas.
- ✓ **Conversa con tus hijos y/o hijas** sobre los riesgos de las apuestas online para, así, prevenir el acceso a este tipo de páginas y aplicaciones de juego. Un buen momento puede ser la publicidad que se transmite en los partidos de fútbol, bien de forma directa o indirecta (camisetas de los jugadores). Explícale las consecuencias de esta adicción, procurando adaptar tu lenguaje a su edad.
- ✓ **Presta atención a algunos signos** para determinar si puede existir un problema de adicción: alejamiento de familia y amistades, come mucho más deprisa de lo normal para volver al juego y tiene fuertes cambios de humor.
- ✓ **Si ha apostado online**, es fundamental que no le recrimines, porque solo hará que se encierre más en sí mismo o misma. Es mejor describir la situación que se ha producido, llega a un acuerdo. No señales solo los fallos, también aplaude sus cambios y logros.
- ✓ **La adicción al juego** puede ser igual de perjudicial que el consumo de alcohol o drogas. Por ello, es conveniente que pidas ayuda a un profesional si sospechas que existe este problema.



## Algunos recursos

- Apuestas online, un juego que no es cosa de niños y/o niñas: <https://bit.ly/3KIP7iq>
- Los menores frente a las apuestas y juegos de azar en línea: <https://bit.ly/41xzilk>
- Línea de ayuda en ciberseguridad: <https://www.is4k.es/ayuda>

## COORDINACIÓN



### **Mª del Pilar Gutiérrez-Arenas**

Profesora Contratada Doctora del Área de MIDE (Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología de la Universidad de Córdoba). Doctora en Educación, con dos sexenios de investigación reconocidos. Actualmente directora de UCODigital. Miembro del Grupo de Investigación SEJ-589, de la Red ALFAMED y de la Junta Directiva del Grupo Comunicar. Sus principales líneas de investigación abordan las tecnologías aplicadas a la educación y el liderazgo tecnológico en educación.

E-mail: [pilar.gutierrez@uco.es](mailto:pilar.gutierrez@uco.es)

Google Scholar: <https://bit.ly/3ZA1LXX>

ORCID: <https://bit.ly/46vx3BC>



### **Antonio-Daniel García-Rojas**

Profesor y director del Departamento de Pedagogía de la Universidad de Huelva. Doctor en Educación, licenciado en Psicopedagogía y Psicología. Director académico del Máster de Formación Permanente en Sexología y del Experto/a en Violencia de Género desde una perspectiva multidisciplinar; director del Curso de Verano "Género, psicología y educación" y coordinador de la asignatura del Aula de la Experiencia "Sexualidad y género". Sus principales líneas de investigación abordan la coeducación, el género, la educación sexual, la violencia de género y la educomunicación.

E-mail: [antonio.garcia@dedu.uhu.es](mailto:antonio.garcia@dedu.uhu.es)

Google Scholar: <https://bit.ly/3Zw1S79>

ORCID: <https://bit.ly/3LAVlgk>



### **Irina Salcines-Talledo**

Profesora Contratada Doctora del Área MIDE de la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria. Doctora en Educación. Miembro del Grupo I+D+i "MILET" de la Universidad de Cantabria. Miembro de la Red Internacional de Evaluación Formativa y Compartida en Educación y de la Red Internacional ALFAMED. Sus principales líneas de investigación abordan las metodologías docentes participativas y la evaluación formativa y compartida, las tendencias emergentes y la repercusión de las TIC en las familias.

E-mail: [salcinesi@unican.es](mailto:salcinesi@unican.es)

Google Scholar: <https://bit.ly/46cqVhZ>

ORCID: <https://bit.ly/459nqrs>



### **Natalia González-Fernández**

Profesora Titular del Área MIDE en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria. Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación -Pedagogía-. Coordinadora del Grupo I+D+i "MILET" de la Universidad de Cantabria. Miembro de la Red Internacional de Evaluación Formativa y Compartida en Educación y de la Red Internacional ALFAMED. Sus principales líneas de investigación abordan las metodologías docentes activo-reflexivas, evaluación formativa y compartida, alfabetización mediática y pensamiento crítico.

E-mail: [gonzalen@unican.es](mailto:gonzalen@unican.es)

Google Scholar: <https://bit.ly/3FdYrZz>

ORCID: <https://bit.ly/3PRrSqd>



### **Antonia Ramírez-García**

Profesora Titular del Área MIDE (Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología, Universidad de Córdoba). Doctora en Educación. Actualmente es directora de Formación e Innovación Docente (Universidad de Córdoba). Secretaria de la Red Internacional ALFAMED. Sus principales líneas de investigación abordan la competencia y educación mediática, la orientación educativa y la parentalidad positiva.

Email: [a.ramirez@uco.es](mailto:a.ramirez@uco.es)

Google Scholar: <https://bit.ly/3ZAMOow>

ORCID: <https://bit.ly/3PTIZJc>







## Colección **Guías Educomunicativas para familias**

- Guía 1. Mediación y supervisión de los dispositivos electrónicos en el hogar
- **Guía 2. Juegos, videojuegos y juegos online**
- Guía 3. El pensamiento crítico en familia ante las redes sociales
- Guía 4. Desconexión tecnológica y alternativas de ocio offline en familia
- Guía 5. Educación afectiva y sexual en la familia

### **2** **JUEGOS, VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE**

Los juegos electrónicos inundan la vida de nuestros hijos e hijas casi desde su nacimiento. Además del teléfono móvil existen otros dispositivos electrónicos como tablet, smartphone, smartwatch, que ya han irrumpido con fuerza y se han convertido en los protagonistas de ocasiones señaladas como cumpleaños, reyes, comuniones, etc., como regalos a los menores. Pero las grandes estrellas en el tiempo de ocio y diversión son los videojuegos (videojuegos multijugador online, de recompensas, incluso las apuestas online) que han desplazado a otro tipo de juegos no electrónicos desde edades cada vez más tempranas. Ninguno tiene connotaciones negativas a priori, pero conllevan una serie de riesgos que las familias debemos conocer. Todo ello será tratado en este manual donde encontraremos algunas nociones básicas importantes, así como ideas clave de expertos que pueden servir a las familias como punto de partida hacia una reflexión personal sobre cómo están actuando con sus hijos e hijas en estas cuestiones. Por último, se ofrecen orientaciones e ideas de primeras actuaciones que pueden servir como punto de partida en la prevención y gestión del uso de estos dispositivos, así como para detectar los posibles riesgos que los videojuegos pueden tener en los menores.