

Videojuegos en línea:

Conocer los riesgos para acompañar mejor a nuestros hijos e hijas

Los videojuegos en línea forman parte del ocio cotidiano de niños, niñas y adolescentes. Muchos de ellos permiten jugar en tiempo real con otras personas, comunicarse mediante chat o colaborar en equipo. Utilizados de forma adecuada, pueden aportar aspectos positivos como el desarrollo de habilidades, la cooperación o el aprendizaje de normas. Sin embargo, también es importante conocer los **riesgos asociados a estos entornos digitales** para poder prevenirlos.

El objetivo de este artículo no es generar alarma, sino **informar a las familias** y subrayar la importancia de acompañar y supervisar el uso que hacen los menores de los videojuegos.



El chat en los videojuegos: interactuar con personas desconocidas

Uno de los aspectos que más atención requiere es la posibilidad de comunicarse con otras personas a través de chats de texto o de voz. En muchos videojuegos, los/as menores pueden interactuar con jugadores de cualquier parte del mundo, a menudo

sin saber realmente quién está al otro lado de la pantalla.

Aunque la mayoría de las interacciones son normales, pueden darse situaciones de riesgo, como:

- Contacto con personas adultas que se hacen pasar por menores.
- Uso de lenguaje ofensivo, insultos o actitudes agresivas.
- Solicitudes de información personal (nombre real, edad, lugar donde viven o estudian).
- Intentos de trasladar la conversación a otras plataformas externas al juego.

Es fundamental que los menores entiendan que no todas las personas con las que juegan son de su misma edad y que compartir datos personales puede tener consecuencias.

Contenidos no adecuados para su edad

No todos los videojuegos están pensados para el público infantil o adolescente. Algunos incluyen violencia explícita, lenguaje inapropiado, conductas sexistas o dinámicas poco recomendables para determinadas edades. Además, muchos juegos incorporan sistemas de recompensas o

compras dentro del propio juego que pueden fomentar un uso excesivo o generar gastos económicos sin una plena conciencia de su valor.

Por este motivo, es importante que las familias conozcan el contenido de los juegos y respeten las clasificaciones por edades, como el sistema PEGI, que ofrece una orientación clara sobre la idoneidad de cada videojuego.

Uso excesivo y dificultad para poner límites

Otro riesgo a tener en cuenta es el uso prolongado o descontrolado de los videojuegos en línea. Cuando no existen límites claros, el tiempo de juego puede interferir en otras áreas importantes como el descanso, el estudio, la convivencia familiar o las relaciones sociales presenciales.

En la mayoría de los casos, el problema no es el videojuego en sí, sino la falta de normas y de acompañamiento adulto en su uso.

El papel de las familias: acompañar y educar

La mejor prevención es el acompañamiento. Algunas pautas sencillas pueden marcar la diferencia:

- Interesarse por los videojuegos a los que juegan y por las personas con las que interactúan.
- Establecer normas claras sobre tiempos de uso y horarios.
- Utilizar herramientas de control parental cuando sea necesario.
- Fomentar un clima de confianza para que puedan contar cualquier situación que les resulte incómoda.
- Dar ejemplo con un uso responsable de la tecnología en el entorno familiar.

Educar en un uso responsable del entorno digital

Los videojuegos en línea son, hoy en día, un espacio más de socialización. Acompañar a niños y adolescentes en este entorno es una oportunidad para educar en seguridad digital, pensamiento crítico y autocontrol. La información, el diálogo y la presencia activa de los adultos siguen siendo las mejores herramientas de protección.

Referencias y recursos de interés

- ENTREVISTAS RADIO

<https://radiopopular.com/podcast/el-peligro-escondido-tras-roblox-autolesiones-contenido-sexual-violento-y-pedofilia> entrevista a una pediatra

https://cadenaser.com/nacional/2025/09/27/roblox-y-fornite-los-juegos-preferidos-de-los-groomers-o-acosadores-sexuales-cadena-ser/?utm_source=chatgpt.com

- VÍDEOS

<https://www.youtube.com/watch?v=Xj7uGkVzzoQ> La adicción a los videojuegos es la primera causa de tratamiento psicológico entre jóvenes

<https://www.youtube.com/watch?v=FNccgzTxofY> habla de roblox y de los riesgos desde este juego. Y cuenta alguna historia real.

<https://www.youtube.com/watch?v=1X3MSXI4rbU> en mexico No es solo un juego: Los riesgos de dejar a niños solos en los videojuegos

- **WEBS**

- UNICEF (2021). *Orientaciones para familias sobre el uso seguro de internet y los videojuegos.*
- EU Kids Online (2020). *Riesgos y oportunidades online para menores en Europa.*
- Asociación Española de Pediatría (AEP). *Uso saludable de pantallas en la infancia y adolescencia.*
- PEGI (Pan European Game Information). *Sistema europeo de clasificación por edades de videojuegos.*
- INCIBE – Instituto Nacional de Ciberseguridad. *Guías para familias sobre videojuegos y seguridad online.*
- <https://www.educo.org/blog/los-peligros-de-los-juegos-online>
- https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids?utm_source=chatgpt.com