

## 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](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](https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids?utm_source=chatgpt.com)