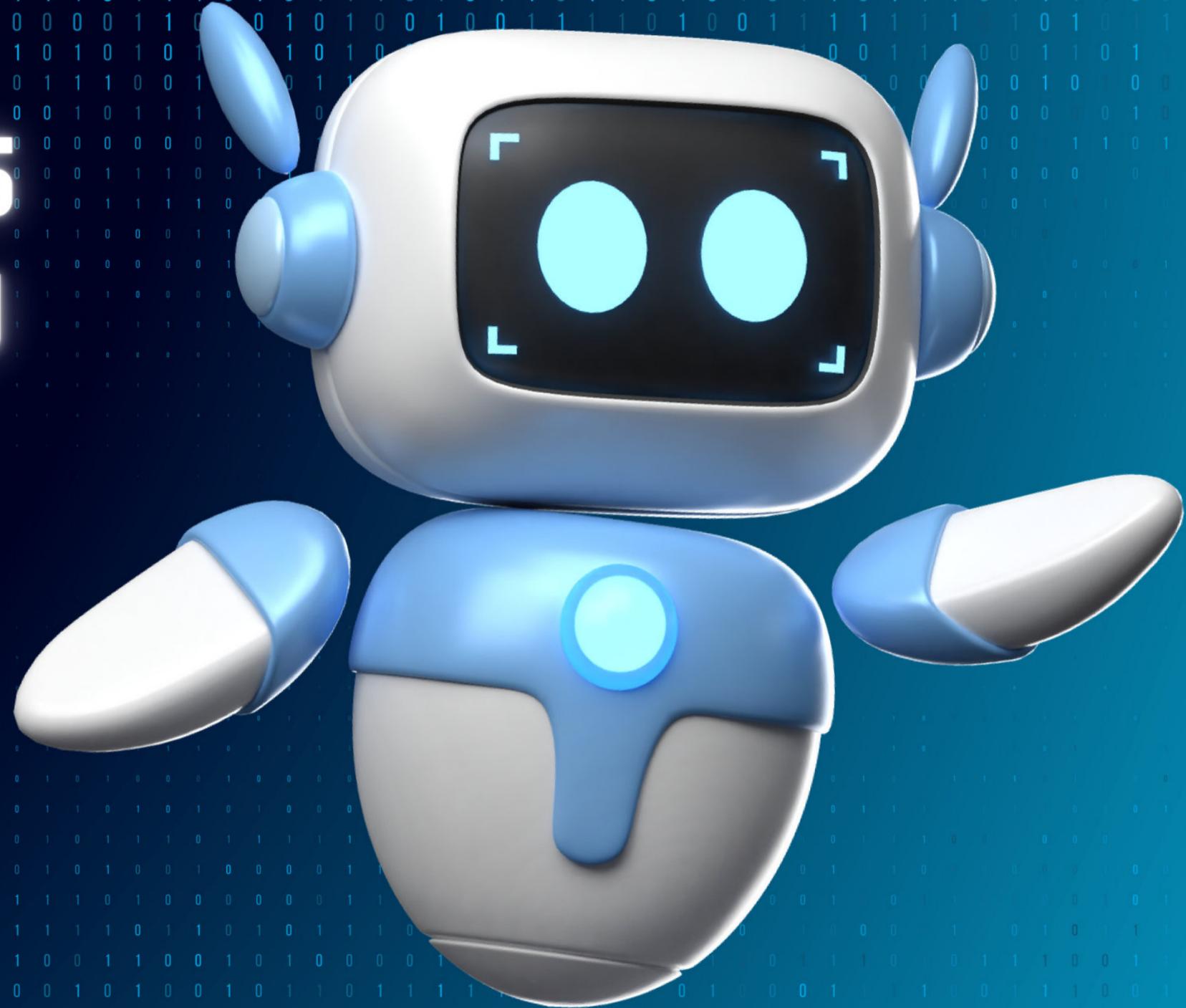
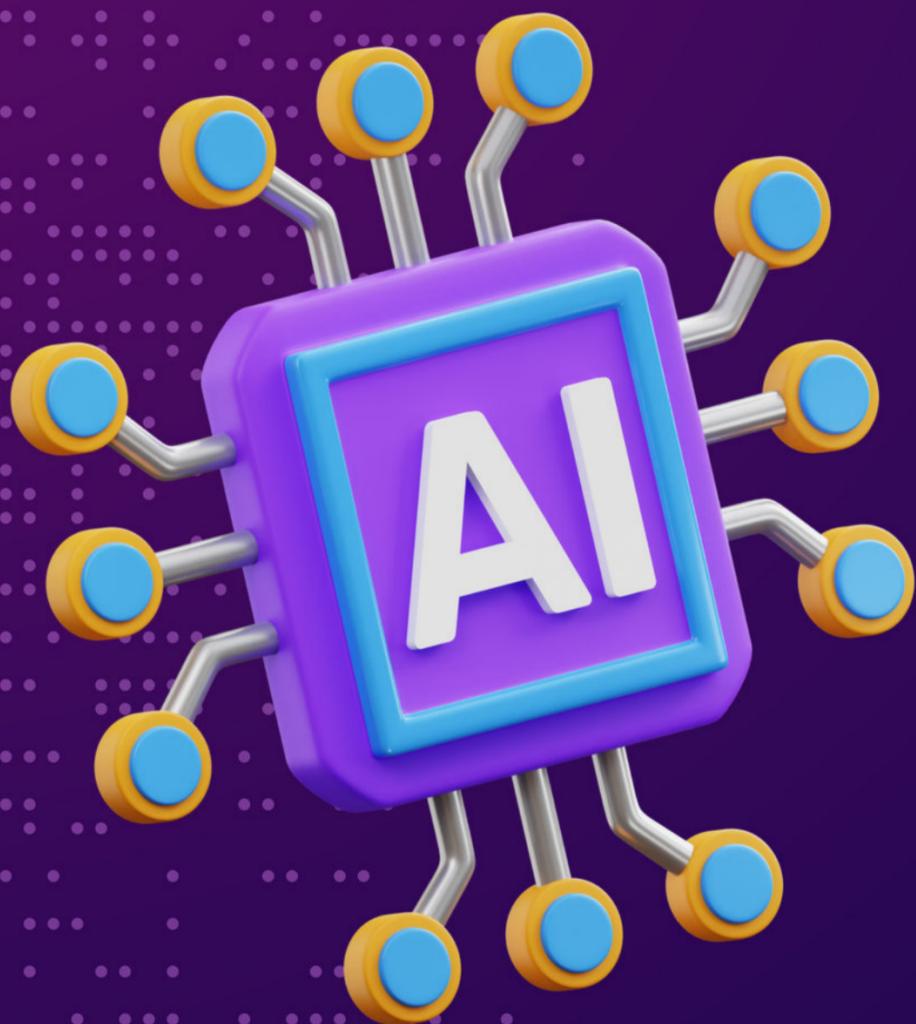


# JUEGOS, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y RRSS





# ÍNDICE

- ① **Oportunidades y retos de las redes sociales y los videojuegos.**
- ② **Mediación parental: “las cinco Ces”**
- ③ **Control parental**
- ④ **¿A qué edad se pueden usar? (RRSS)**
- ⑤ **Anexos**

1

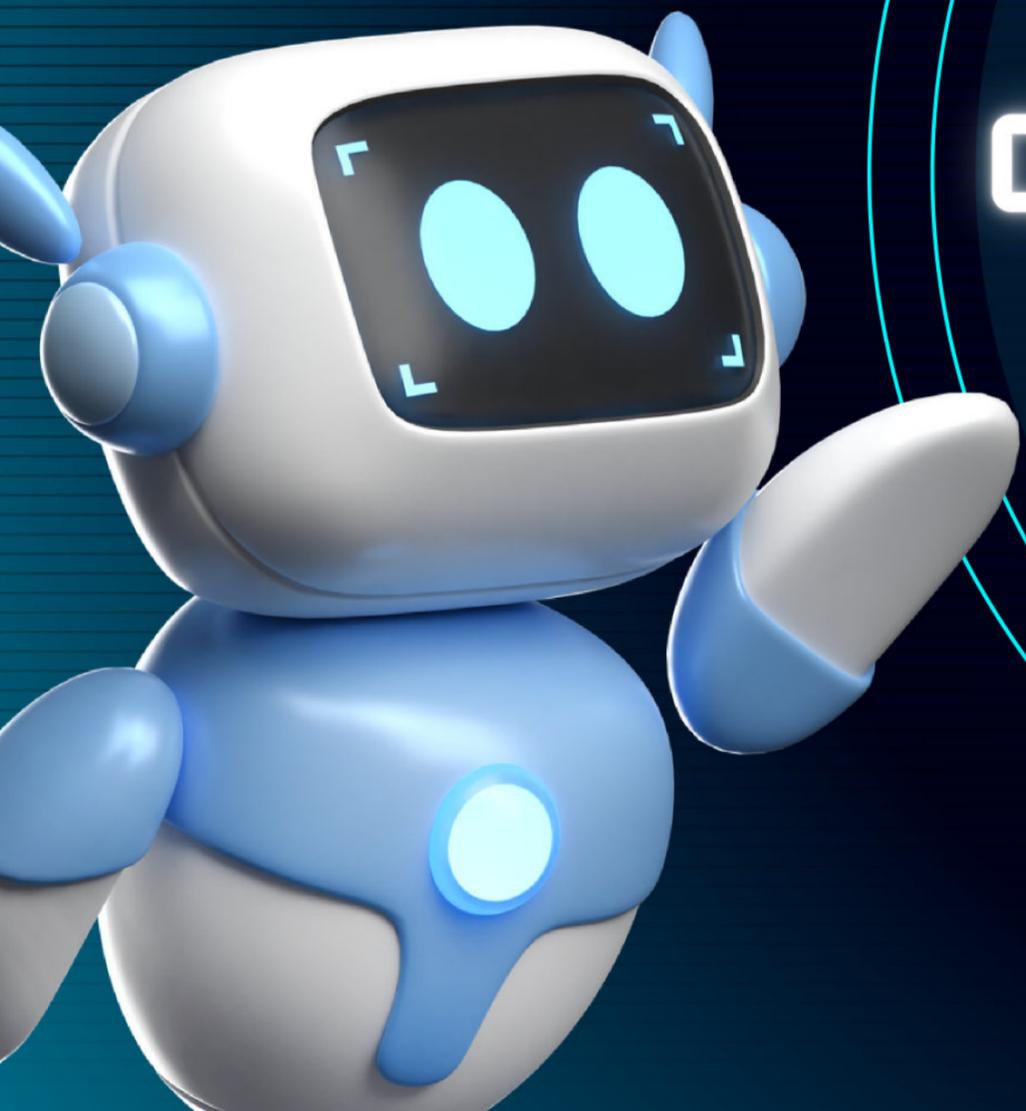
# OPORTUNIDADES Y RETOS DE LAS REDES SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS.

## OPORTUNIDADES

- Desarrollo de competencias y habilidades blandas.
- Adquisición de conocimientos
- Promoción de valores
- Socialización e inclusión

## RETOS

- Ciberviolencia o victimización
- Contenidos o valores inadecuados.
- Gasto excesivo
- Problemas de ciberseguridad, privacidad y ciberdelitos
- Exceso de uso



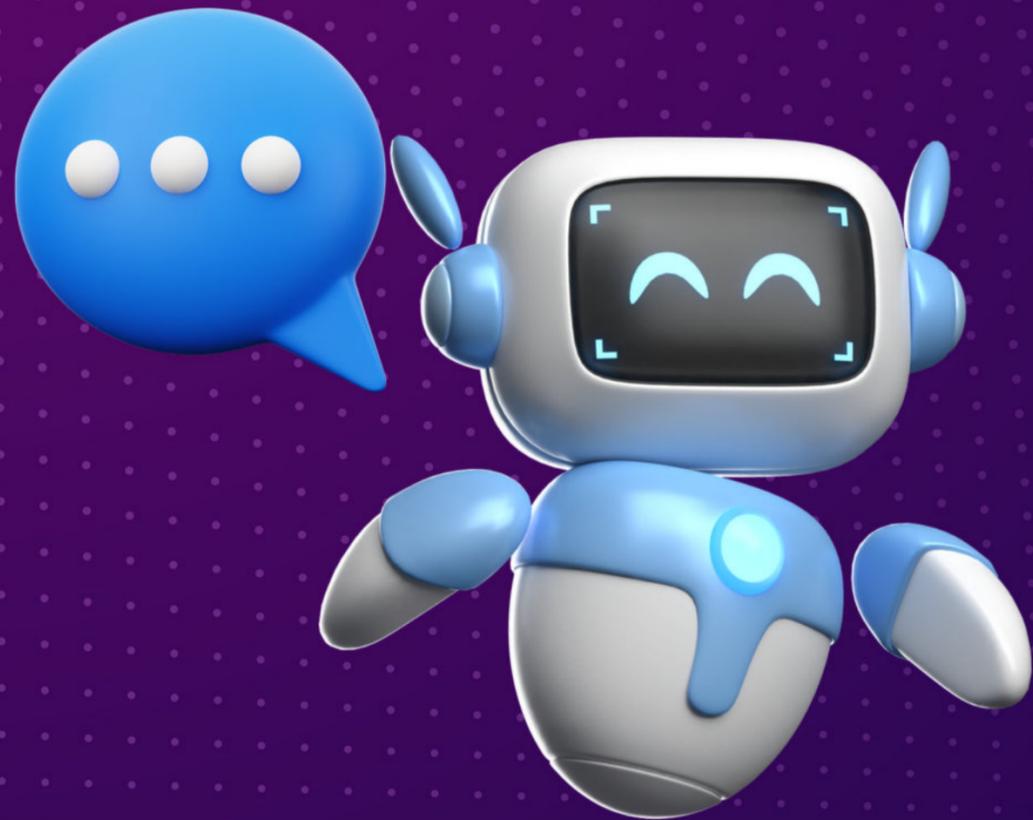
OPORTUNIDADES

# OPORTUNIDADES



Es importante, hacer una lectura detallada de lo que supone disfrutar de los videojuegos y redes sociales, y tratar de obtener de esta forma de entretenimiento las máximas ventajas; de poner sobre la mesa la variedad de oportunidades y elecciones disponible.

# DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES BLANDAS



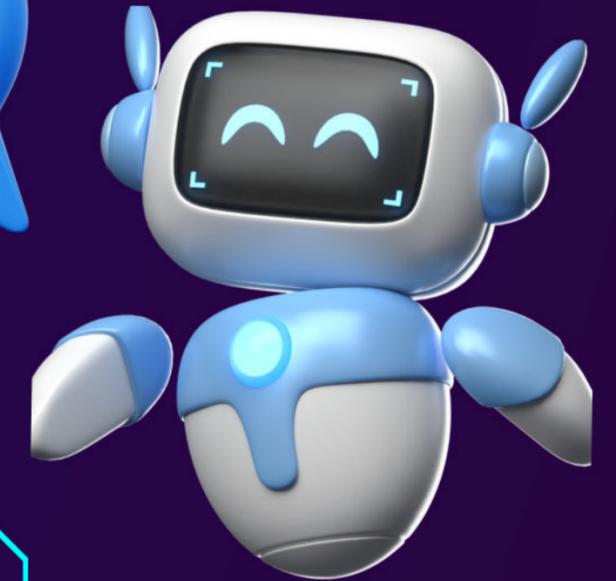
COMPETENCIAS COGNITIVAS COMO LA CREATIVIDAD, EL ESCANEEO ESPACIAL O EL RAZONAMIENTO LÓGICO.

COMPETENCIAS BÁSICAS COMO LA COMUNICACIÓN O LAS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN.

COMPETENCIAS EMOCIONALES COMO LA AUTODISCIPLINA, LA GESTIÓN DEL ESTRÉS Y LA TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN.

# ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS

A VECES, ALGO TAN SENCILLO COMO USAR UN TÍTULO EN UN IDIOMA QUE NO DOMINEMOS PUEDE AYUDARNOS A APRENDER O MEJORAR ESA LENGUA.



EN OTRAS OCASIONES, PODEMOS RECURRIR A JUEGOS MÁS COMPLEJOS QUE PUEDAN AYUDARNOS A PROFUNDIZAR EN UN ÁREA TEMÁTICA CONCRETA (ARQUITECTURA, COCINA, LOGÍSTICA, MECÁNICA...), LLEGANDO INCLUSO A USAR SIMULADORES DE PROCESOS QUE NOS PERMITEN EL APRENDIZAJE POR ENSAYO Y ERROR

# PROMOCIÓN DE VALORES

Jugar con otras personas puede situarnos en dilemas que deben ser resueltos a través de principios éticos y valores. El respeto y la tolerancia saltan a escena siempre que hay un adversario y la cooperación es fundamental en el desempeño por parejas o equipos. La amistad, la solidaridad o la libertad también se ponen de manifiesto en ciertos títulos que hacen de alguno de estos valores el motor del juego y, por lo tanto, los sitúan como posicionamientos vitales a imitar.



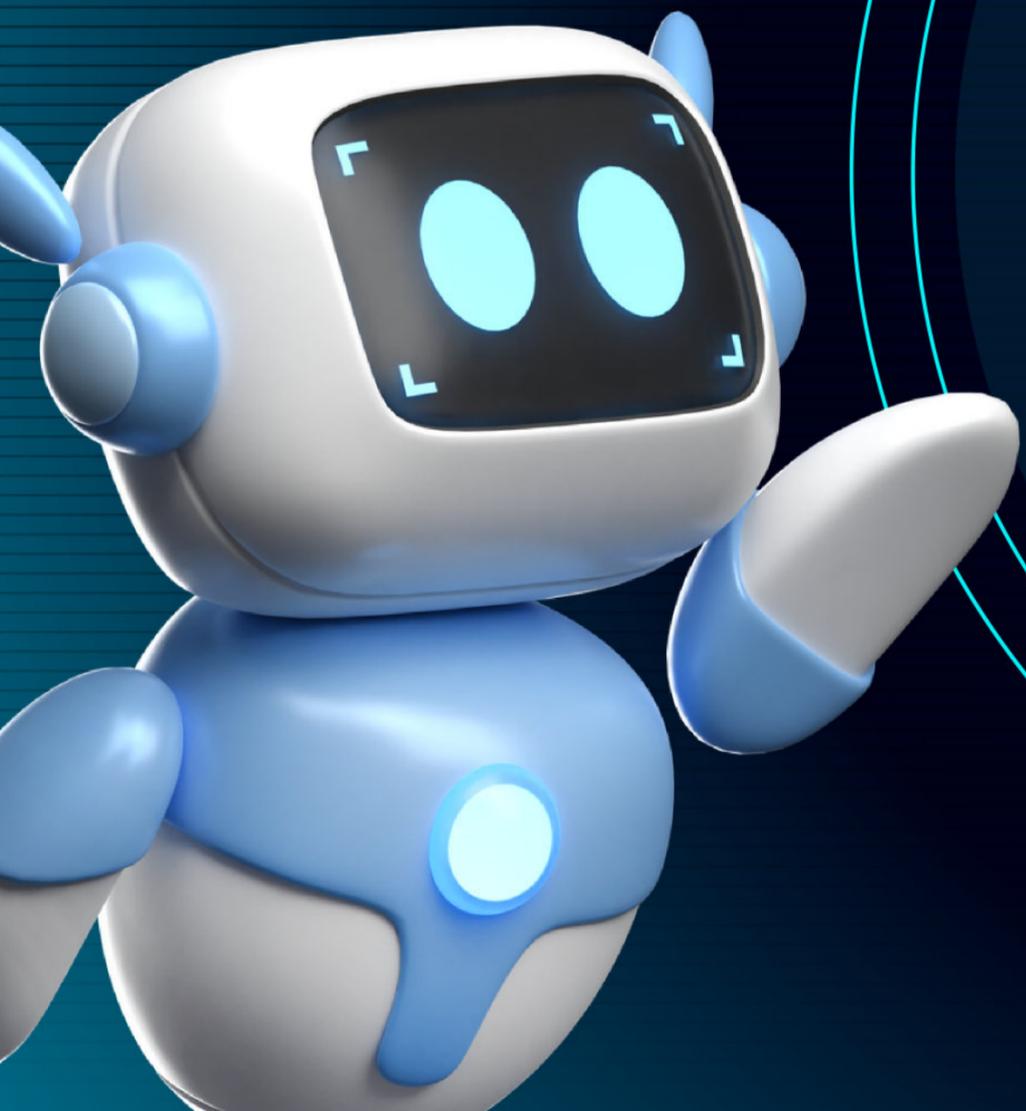
# SOCIALIZACIÓN E INCLUSIÓN

Para muchos niños, niñas y adolescentes, los videojuegos y RRSS han ocupado un lugar fundamental en sus vidas porque les han permitido conectar, compartir y relacionarse con otras personas. En algunas ocasiones ha sido de forma transitoria ante una imposibilidad sobrevenida: una enfermedad incapacitante, un distanciamiento...



En otros casos, que no son pocos, se trata de estudiantes que, siendo víctimas de acoso escolar, han encontrado en los videojuegos en línea y RRSS su nuevo y único entorno de socialización positiva entre iguales





RETOS

AUNQUE LA CANTIDAD DE USO ES LA QUEJA MÁS RECURRENTE EN LAS FAMILIAS, ES ESENCIAL CONSIDERAR OTROS DESAFÍOS QUE PUEDEN COMPROMETER EL BIENESTAR DE NUESTROS HIJOS E HIJAS. AL FIN Y AL CABO, Y EN CIERTA MEDIDA, LOS RETOS Y LAS OPORTUNIDADES SUELEN TENER UNA RELACIÓN PROPORCIONAL CON EL TIEMPO DE USO.



A LA HORA DE BUSCAR EL EQUILIBRIO, HAY QUE PONER EN LA BALANZA EL RESTO DE RIESGOS JUNTO CON LAS OPORTUNIDADES. ALGUNOS RETOS TIENEN QUE VER CON LA INTERACCIÓN CON OTRAS PERSONAS QUE SE PRODUCE EN LOS TÍTULOS MULTIJUGADOR, OTROS VAN LIGADOS A LAS CARACTERÍSTICAS INTRÍNSECAS DEL JUEGO O RED SOCIAL Y, POR ÚLTIMO, LOS HAY QUE ALUDEN A CUESTIONES ECONÓMICAS O DE CIBERSEGURIDAD.

# CIBERVIOLENCIA O VICTIMIZACIÓN



ALLÍ DONDE HAY CONVIVENCIA SE DAN BUENAS Y MALAS RELACIONES. LOS VIDEOJUEGOS SON UNA SUERTE DE REDES SOCIALES Y, COMO TALES, FAVORECEN LA INTERCONEXIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

ES AHÍ DONDE PUEDEN SURGIR DIVERSAS FORMAS DE VIOLENCIA DIGITAL COMO CIBERACOSO, CIBERVIOLENCIA MACHISTA, ACOSO SEXUAL A MENORES O GROOMING.

# CONTENIDOS O VALORES INADECUADOS



Algunos videojuegos contienen y hasta recompensan comportamientos reprobables. Hay juegos que presentan violencia y gráficos extremos, y las etiquetas PEGI nos pueden alertar sobre ello. Es crucial considerar estos aspectos. En ciertas situaciones, las actitudes o contenidos inapropiados (insultos, palabras malsonantes, amenazas...) provienen de otros jugadores, mientras que en otras se deben a sistemas publicitarios que insertan automáticamente promociones y anuncios inesperados.

# PROBLEMAS DE CIBERSEGURIDAD, PRIVACIDAD Y CIBERDELITOS

Como en toda plataforma conectada a internet es preciso tomar precauciones relativas a la ciberseguridad y la privacidad. Además, la posibilidad de conexión y comunicación con otras personas nos pone al alcance de ciberdelincuentes que, por ejemplo, pueden iniciar un intento de estafa mediante el envío de un enlace malicioso en un chat relacionado.



# EXCESO DE USO



EN MUCHOS HOGARES EL USO EXCESIVO DE PANTALLAS SE HA CONVERTIDO EN UN PROBLEMA.

MÁS ALLÁ DEL CONSUMO EXCESIVO DE TIEMPO, LA EVENTUAL DESATENCIÓN DE OBLIGACIONES O EL RIESGO DE EVOLUCIONAR A UN ABUSO PROBLEMÁTICO, EL MERO HECHO DE PASAR DEMASIADAS HORAS JUGANDO PUEDE REPORTAR PROBLEMAS PARA EL BIENESTAR FÍSICO.

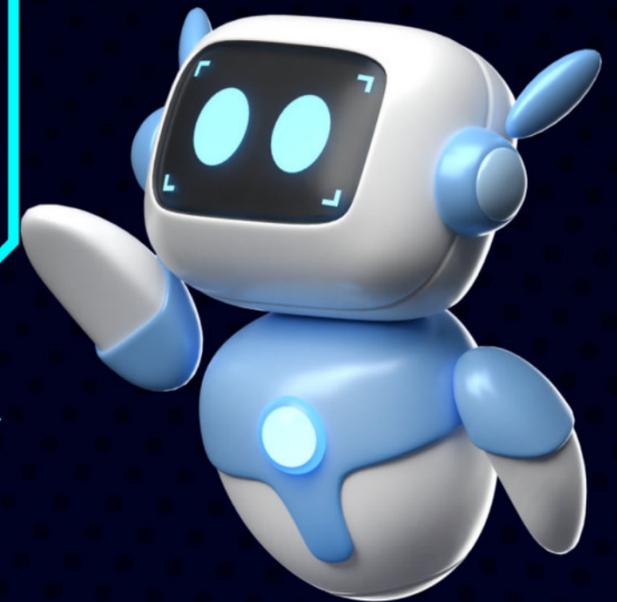
LA SALUD VISUAL SE PUEDE RESENTIR, ES POSIBLE QUE APAREZCA PATOLOGÍAS MUSCULOESQUELÉTICAS (DOLORS LUMBARES O CERVICALES SON LOS MÁS COMUNES) Y LOS HÁBITOS SEDENTARIOS PODRÁN ACABAR PASANDO FACTURA.



MEDIACIÓN  
PARENTAL:  
"LAS CINCO  
CES"

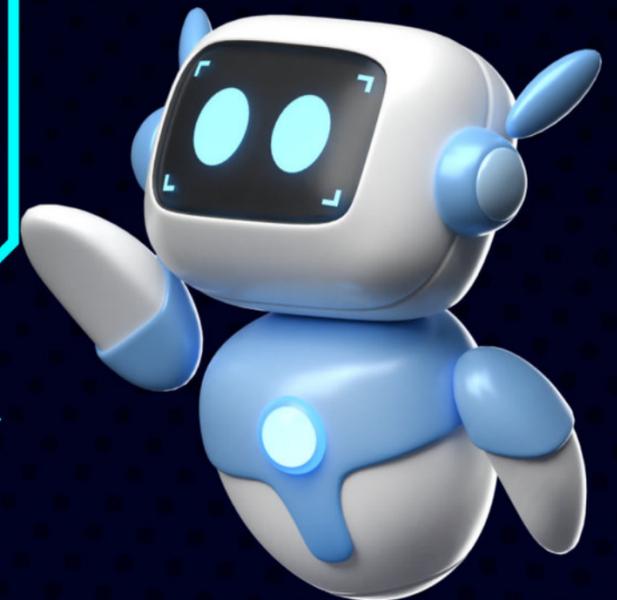
## ② MEDIACIÓN PARENTAL: "LAS CINCO CES"

ANTICIPARSE



## ② MEDIACIÓN PARENTAL: "LAS CINCO CES"

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
CONTROLAR



**CONOCER**

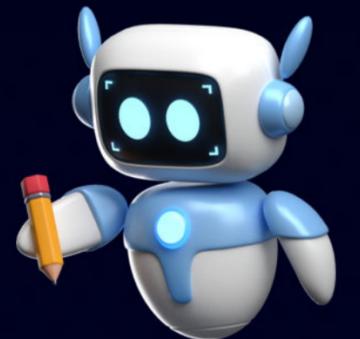
COMPARTIR

CONCIENCIAR

CONFIAR

CONTROLAR

**dedica tiempo  
interésate  
pregunta**



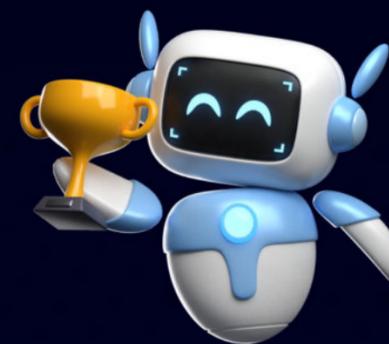
CONOCER  
**COMPARTIR**

CONCIENCIAR

CONFIAR

CONTROLAR

participa,  
diviértete  
& juega



CONOCER  
COMPARTIR  
**CONCIENCIAR**  
CONFIAR  
CONTROLAR

genera  
consciencia

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
**CONFIAR**  
CONTROLAR

HK Group

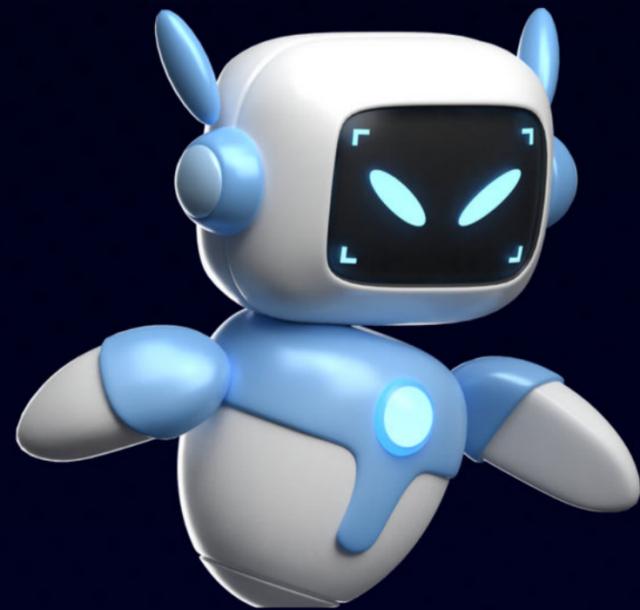
**espera**

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
**CONTROLAR**



**evalúa,  
comunica,  
discute y  
comprende**

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
**CONTROLAR**



**¿y si tengo un  
adolescente?**

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
**CONTROLAR**

**Necesidad de  
intimidad**

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
**CONTROLAR**

**Concentrado  
en otra cosa**

CONOCER  
COMPARTIR  
CONCIENCIAR  
CONFIAR  
**CONTROLAR**

**Elusión  
responsabilidades  
o límites**



# PROTECCIÓN PARENTAL



# PROTECCIÓN PARENTAL

**google family link**

**iOS: familia &  
tiempo de uso**





# PROTECCIÓN PARENTAL

**es un  
complemento  
y es transitorio**

NO ES LA FINALIDAD



# PROTECCIÓN PARENTAL



**fenómeno del  
botón prohibido**



## PROTECCIÓN PARENTAL

**no es infalible,  
su efectividad  
disminuye con  
la edad**

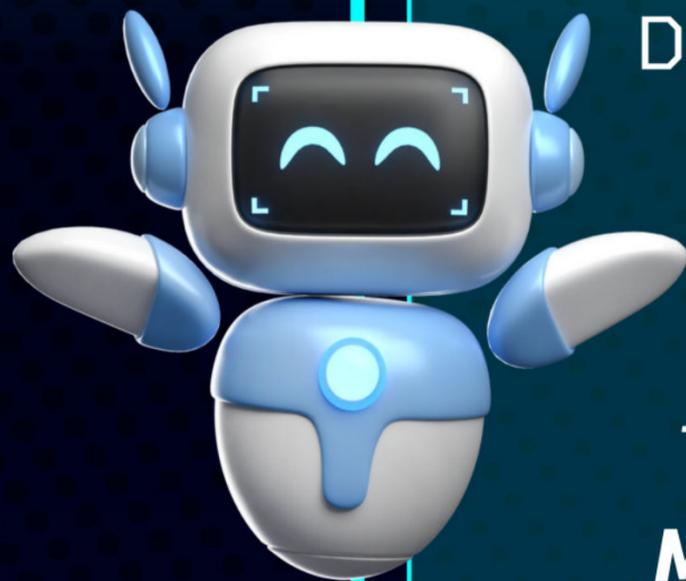


¿A QUÉ EDAD  
SE PUEDEN  
USAR?

4

## ¿A QUÉ EDAD SE PUEDEN USAR?

«EN ESPAÑA, EL ACCESO A ESTAS PLATAFORMAS ESTÁ REGULADO EN EL ART. 13 DEL REAL DECRETO 1720/2007, DE 21 DE DICIEMBRE, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DE DICIEMBRE, DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL, QUE ESTABLECE QUE *PODRÁ PROCEDERSE AL TRATAMIENTO DE LOS DATOS DE LOS **MAYORES DE 14 AÑOS CON SU CONSENTIMIENTO**, SALVO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE LA LEY EXIJA PARA SU PRESTACIÓN LA ASISTENCIA DE LOS TITULARES DE LA PATRIA POTESTAD O TUTELA. EN EL CASO DE LOS **MENORES DE 14 AÑOS SE REQUERIRÁ EL CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES O TUTORES***»



# CONSENTIMIENTO PARA TRATAR DATOS PERSONALES DE MENORES

## MENORES DE 14 AÑOS

El consentimiento para la utilización de sus datos personales se otorgará por sus padres o tutores legales. Art. 7.1 LOPDGDD.

## MENORES ENTRE 14 A 18 AÑOS

Podrán otorgar el consentimiento para la utilización de sus datos personales por sí mismos, salvo que una norma específica exija la asistencia de los padres o tutores. Art. 7.1 LOPDGDD.

# ¿CUÁL ES LA EDAD MÍNIMA PARA REGISTRARSE EN...?

TWITTER

Exige que las personas que usan el servicio sean mayores de 13 años. Además, dispone de una opción de restauración de cuenta.

FACEBOOK

Facebook exige tener al menos 13 años para crear una cuenta (en algunas jurisdicciones, el límite de edad puede ser superior).



# INSTAGRAM



En Instagram también es requisito indispensable que las personas tengan al menos 13 años para registrarse.

En algunos países, la edad mínima que exigen es mayor.

Además, desde 2022 disponen de modernas formas de identificación de la edad, para ofrecer experiencias adecuadas a ellas.

Por ejemplo, si identifican a una persona adolescente (de 13 a 17 años), le proporcionan experiencias apropiadas para esa edad: la cuenta se configura como privada de forma predeterminada, se previenen los contactos no solicitados de adultos que no conocen y se limitan las opciones que tienen los anunciantes para llegar a esas personas con anuncios.

Otra medida es que, si una persona menor de 18 años intenta cambiar su fecha de nacimiento en Instagram por una fecha de nacimiento correspondiente a un mayor de 18 años, le solicitan que verifique su edad mediante una de las siguientes opciones: subir su documento de identificación, grabar un videoselfie o pedir a amigos en común que verifiquen su edad.

# TIKTOK

TikTok, la plataforma líder de vídeos móviles en formato corto, en sus términos y condiciones exige ser mayor de 13 años.

Además, también actúa de forma proactiva y bloquea tu cuenta si considera que eres menor de 13 años.

Puedes acceder a más información desde la 'Guía de TikTok para padres y madres' elaborada por TikTok y PantallasAmigas.



# WHATSAPP

1.

EN SUS TÉRMINOS DE USO, SI RESIDES EN EUROPA, DEBES TENER AL MENOS 16 AÑOS (O MÁS, SI ASÍ LO REQUIERE LA LEGISLACIÓN DE TU PAÍS) PARA REGISTRARTE EN WHATSAPP Y UTILIZAR EL SERVICIO. EN CAMBIO, SI RESIDES EN UN PAÍS QUE NO PERTENECE A LA REGIÓN EUROPEA, DEBES TENER AL MENOS 13 AÑOS DE EDAD.

# TELEGRAM

2.

TELEGRAM SIGUE SIN INDICAR EN SUS TÉRMINOS Y CONDICIONES LA EDAD MÍNIMA PARA PODER DESCARGARSE Y UTILIZAR SU APLICACIÓN. DE MODO QUE HABRÁ QUE ENTENDER QUE AL MENOS EN ESPAÑA, SERÁ NECESARIO TENER 14 AÑOS PARA SU USO

# SNAPCHAT

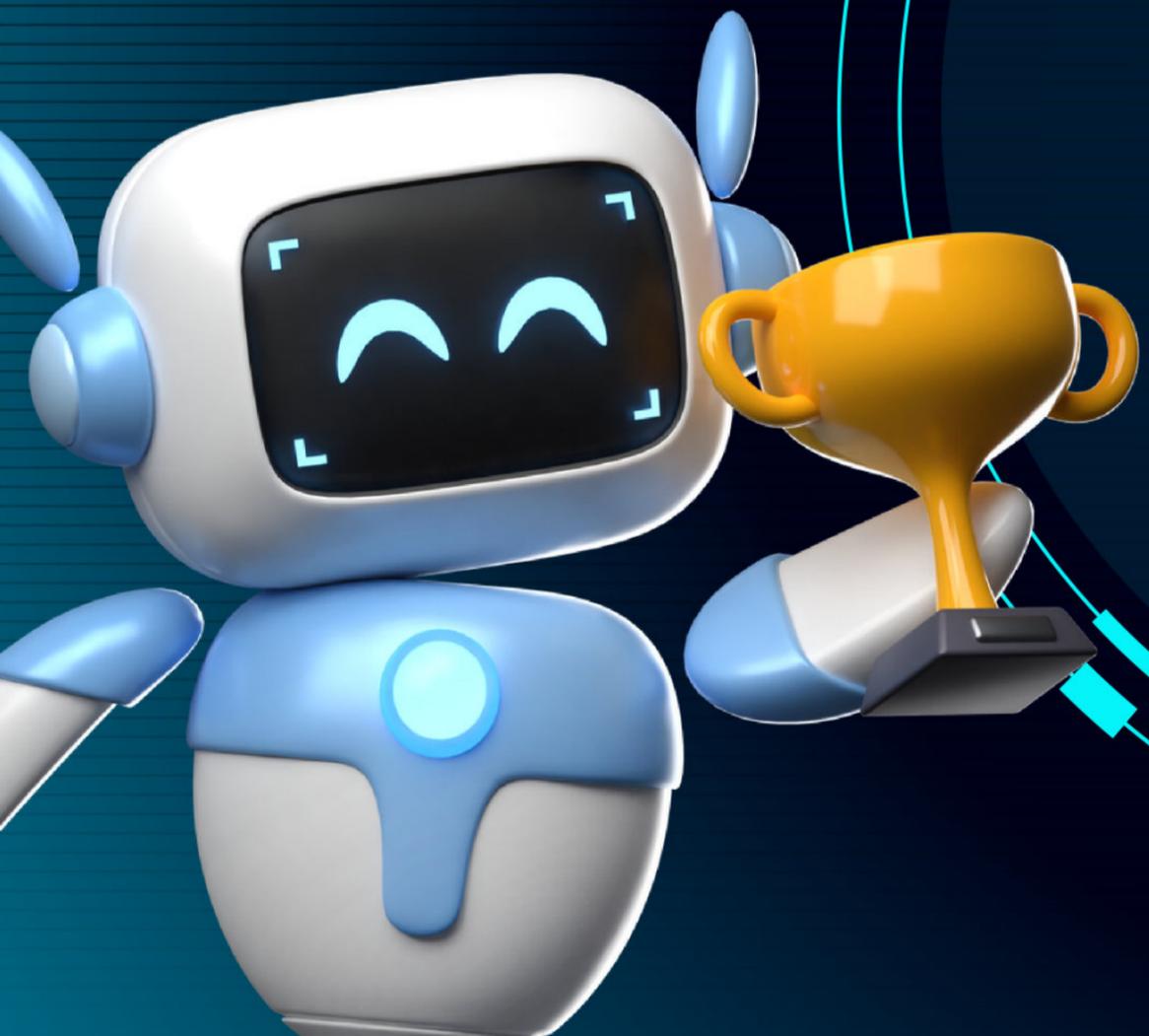
1.

PERMITE A LOS USUARIOS INTERCAMBIAR IMÁGENES Y VIDEOS (LLAMADOS SNAPS), EN SUS TÉRMINOS TIENE UN APARTADO DESTINADO A «QUIÉN PUEDE UTILIZAR LOS SERVICIOS». ASEGURAN QUE NINGUNA PERSONA MENOR DE 13 AÑOS TIENE PERMITIDO CREAR UNA CUENTA. SI ERES MENOR DE 18, SOLO PUEDES UTILIZAR LOS SERVICIOS CON EL CONSENTIMIENTO PREVIO DE TU PROGENITOR O TUTOR LEGAL.

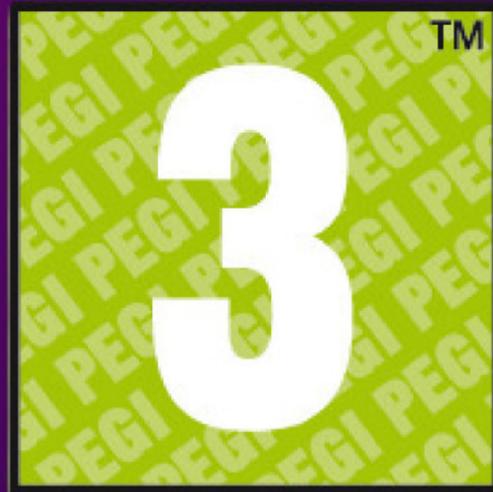
# YOUTUBE Y YOUTUBE KIDS

2.

LA PLATAFORMA DE VÍDEO DE GOOGLE, YOUTUBE, PUEDE SER UTILIZADA SI ERES MAYOR DE 14 AÑOS; ADEMÁS, LOS MENORES DE TODAS LAS EDADES PUEDEN USAR EL SERVICIO Y YOUTUBE KIDS (DONDE ESTÉ DISPONIBLE) SI HA SIDO ACTIVADO POR SU PADRE, MADRE O TUTOR LEGAL.



ANEXOS



<https://pegi.info/es>

GRACIAS

