



Leído. Libros, revistas e Internet

Conocer el mundo de los videojuegos. Estrategias de control parental

Control parental de videojuegos. Guía para familias. 1.ª Ed. 2024. Disponible en <https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/651e7e61-c86f-49dd-9daf-a173969aefb7/guia-control-parental-videojuegos-familias.pdf?t=1706791472617>

El mundo de los videojuegos ha cambiado rápidamente y el acceso a ellos se ha simplificado tanto que están a un clic de nuestro ordenador y móvil. Se han diversificado y ampliado los contenidos y el público al que van dirigidos. El dinamismo alcanzado supone nuevas oportunidades (ocio, socialización, aprendizaje, etc.) y nuevos retos y riesgos (acceso a contenidos inadecuados, contacto con personas desconocidas, uso abusivo, etc.). Por todo ello resulta imprescindible la mediación parental, para la cual esta guía ofrece información actualizada sobre los aspectos positivos, negativos y riesgos de los videojuegos, y sobre las características y posibilidades de control parental, adaptado a la edad del niño o adolescente. Se repasan aplicaciones concretas de diversos dispositivos y para los 25 títulos más populares.

Como principio general establece que en los 8 años primeros años se debería prescindir de las pantallas; y posteriormente, si se accede a los videojuegos, se debe iniciar la labor de mediación parental desde el principio. Para poder llevar a cabo un adecuado control parental la persona adulta debe dedicar tiempo para conocer los videojuegos a los que el niño quiere acceder, si es posible compartiendo tiempo de juego con ellos. Hay que concienciar sobre el uso responsable y saludable de los videojuegos (horarios y tiempo de uso, contenidos, relación con otros jugadores, etc.), con argumentos razonados y comprensibles. Como en otras facetas, a medida que se hacen mayores, se irá concediendo progresiva autonomía, sin que ello suponga dejar de supervisar. El establecimiento de límites y el control de su cumplimiento son imprescindibles y compatibles con la autonomía y el crecimiento personales.

Esta guía supone un recurso útil para los adultos, en los cuales recae la responsabilidad de niños y



CONTROL PARENTAL DE VIDEOJUEGOS

Guía para familias

I Edición. 2024

Fundación **MAPFRE**



CONSEJO DE FAMILIAS
ASOCIACIÓN DE FAMILIAS



adolescentes que acceden a videojuegos, en la mayoría de las ocasiones desconocidos para aquellos y, por ello, causantes de recelo y rechazo. Al contrario de lo que suele suceder, se invita al adulto a acercarse a los videojuegos, ya que permitir a los menores de edad jugar sin conocer a qué juegan puede suponer exponerles a riesgos o, en el mejor de los casos, sufrir una desconfianza que puede ser injustificada. Sin conocerlos, resulta más difícil valorar los riesgos y establecer un control parental óptimo.

Por todo ello, la lectura de esta guía resulta constructiva y la información que ofrece supone un

recurso de utilidad práctica para poder efectuar adecuadamente una mediación parental positiva.

Nota de autora: muchos pediatras estamos preocupados por la repercusión del uso de las pantallas en el desarrollo de los niños y adolescentes, tanto que en ocasiones no somos capaces de encontrar los aspectos positivos. Siempre pensamos en el uso inadecuado (por acceso muy precoz, exceso de uso, aislamiento social, contenido inadecuado, etc.). Creo importante conocer este tema, ya que, aunque nos preocupe a familias y profesionales sanitarios, es un hecho que el uso de pantallas se ha instaurado en la infancia y en la adolescencia.

También resulta útil para la consulta disponer de material formativo que indicar a pacientes y familias (como la mencionada guía y pautas de uso responsable de las tecnologías en el hogar) y saber qué recursos existen para poder remitirles en caso necesario (por ejemplo, en Madrid, el Servicio de Adicciones comportamentales y el Servicio psicopedagógico de intervención especializada en adicciones a las nuevas tecnologías a adolescentes y sus familias).

Mireya Orío Hernández