



# USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES

## PAUTAS Y ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN

### DIRIGIDO A TODA LA FAMILIA



DISEÑADO PARA EL  
COLEGIO CARL ROGERS



# EN ESTA CARTILLA ENCONTRARÁS

## 1. ¡ACERCA DE LOS VIDEO-JUEGOS!

1.1. ¿POR QUÉ DEBEMOS HABLAR DEL BUEN USO DE LOS VIDEOJUEGOS?

1.2. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

1.3. MARGENES DE EDAD

1.4. EFECTOS PERJUDICIALES Y BENEFICIOS DE LOS VIDEOJUEGOS

1.5. ADICCIONES COMPORTAMENTALES

1.6. ENTONCES, ¿ASÍ SE DIAGNÓSTICA LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS?

1.7. GLOSARIO DE TÉRMINOS

## 2. ¡HABLEMOS EN FAMILIA!

2.2 ESTABLECER UN HORARIO DE TIEMPO LIBRE

2.3 AUTOEVALUACIÓN

## 3. HABILIDADES SOCIALES

3.3 PAUTAS Y ACCIONES PREVENTIVAS EN EL JUEGO ONLINE



LET'S  
PLAY



START

# MENU

¿Sabes qué es un videojuego?

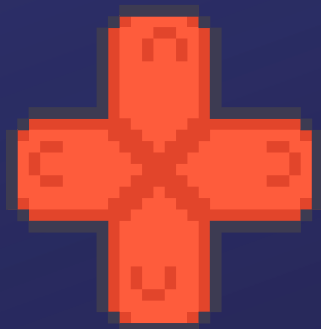
Probablemente la estética de este escrito te lo esté recordando



Los videojuegos son herramientas que nos permiten interactuar con un sin fin de cosas que la vida real probablemente no nos proporcione



Es un ámbito que recorre desde historias de ciencia ficción con un toque surrealista, pasa por la historia real, por los videojuegos inspirados en ciudades, y termina en la simulación (a grandes rasgos) de la realidad



Sin embargo, el jugar videojuegos en exceso nos puede ocasionar problemas de comportamiento que nos estén afectado en diversas áreas de nuestras vidas. Desde nuestros hábitos hasta la forma en que *socializamos*

*¡Vamos a ver!*

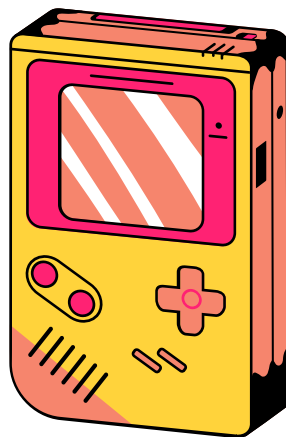




# ¡ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS!

¿Por qué debemos hablar del buen uso de los videojuegos?

Existe un **momento y lugar** para todas las actividades, en ese orden de ideas, hay una serie de **síntomas** asociados a la **dependencia de los videojuegos**



Hay que **establecer límites**, donde es muy importante revisar las **pautas de crianza**, esto con el fin de desarrollar procesos de **autonomía y autorregulación**

Diversas investigaciones han demostrado que los **programas de prevención** en **adolescentes** pueden emplear los **medios** como **redes sociales** para aumentar la **conciencia** de las cifras problemáticas en adicciones y **prevenir abusos**



# ¡ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS!

Existen **clasificaciones** que determinan el **tipo de videojuego** y el **margen de edad** al que está enfocado

TIPOS DE VIDEOJUEGOS:

- **ACCIÓN: LUCHA Y PELEAS.** SE REALIZAN EJERCICIOS DE REPETICIÓN Y SE BASAN PRINCIPALMENTE EN ELIMINAR ENEMIGOS, SU CONTENIDO SUELE SER VIOLENTO
- **AVENTURA: HAZAÑAS Y PELIGROS.** EN ESTE GÉNERO EL PROTAGONISTA DEL JUEGO DEBE ATRAVESAR GRANDES NIVELES, LUCHAR CONTRA ENEMIGOS Y RECOGER OBJETOS DE VALOR
- **ARCADE: PLATAFORMAS, LABERINTOS Y AVENTURAS.** EL USUARIO DEBE SUPERAR PANTALLAS PARA SEGUIR JUGANDO
- **ESTRATEGIA: ROL Y JUEGOS DE GUERRA.** SE DEBE TRAZAR UNA ESTRATEGIA PARA SUPERAR AL CONTRINCANTE. EXIGEN CONCENTRACIÓN, SABER ADMINISTRAR RECURSOS, PENSAR Y DEFINIR ESTRATEGIAS
- **DEPORTIVO: FÚTBOL, TENIS, BALONCESTO, GOLF, BOXEO, CONDUCCIÓN, ETC.** RECREAN DIVERSOS DEPORTES Y REQUIEREN HABILIDAD, RAPIDEZ Y PRECISIÓN
- **SIMULACIÓN: AVIONES, SIMULADORES DE UNA SITUACIÓN E INSTRUMENTALES.** PERMITEN EXPERIMENTAR E INVESTIGAR EL FUNCIONAMIENTO DE MÁQUINAS, FENÓMENOS, SITUACIONES Y ASUMIR EL MANDO
- **RPG: SIGNIFICA ROL PLAYING GAME, ES DECIR, JUEGO DE ROL.** SE ADOPTA EL PAPEL DE UN PERSONAJE QUE PUEDE AVANZAR, EVOLUCIONAR Y CAMBIAR EN UN MUNDO CON ENEMIGOS, TIENDAS, OBJETOS PARA VENDER O USAR Y ATAQUES ESPECIALES
- **FPS: SIGNIFICA FIRST PERSON SHOOTER.** EL JUGADOR MANEJA UN PERSONAJE QUE POR LO GENERAL ESTÁ INMERSO EN UN AMBIENTE DE GUERRA Y ARMAS



# ¡ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS!

Existen **clasificaciones** que determinan el **tipo de videojuego** y el **margen de edad** al que está enfocado

MARGENES DE EDAD:

DEPENDIENDO DEL CONTINENTE EN QUE NOS ENCONTREMOS, **SE UTILIZAN DIVERSAS CLASIFICACIONES DE EDAD**: EN EUROPA SE USA EL SISTEMA **PEGI** (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION), MIENTRAS QUE EN AMÉRICA EL SISTEMA **ESRB** (ENTERTAINMEN SOFTWARE RATING BOARD).

## ESRB (ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD)



EVERYONE



EVERYONE +10



TEEN



MATURE +17



ADULTS ONLY



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



Violencia



Lenguaje Soez



Miedo



Juego en Línea



Escenas Sexuales



Drogas o alcohol



Juego de Azar



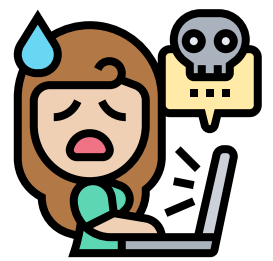
Discriminación



# EFFECTOS PERJUDICIALES DE LOS VIDEOJUEGOS

SEGÚN REHABSPOT (2021), ALGUNOS EFECTOS PERJUDICIALES SON:

- **PENSAMIENTO** **CONSTANTE** **SOBRE** **LOS** **VIDEOJUEGOS**
- **NECESIDAD** **DE JUGAR MÁS Y MÁS** **VIDEOJUEGOS**
- **PERDER** **INTERÉS** **EN OTROS HOBBIES** **Y JUGAR** **PARA** **COMBATIR MALOS RATOS.**
- **CONTINUAR JUGANDO** **AUNQUE NOS ESTÉ** **AFECTANDO** **A NIVEL DE COLEGIO** **Y RELACIONES** **CON NUESTRA FAMILIA**
- **EXPERIMENTAR** **SÍNTOMAS** **DE** **ABSTINENCIA**



Sin embargo, hay buenas noticias, los videojuegos también nos ayudan a desarrollar habilidades

## Beneficios de los videojuegos



Algunos beneficios que nos proporciona el jugar son...

- **OBTENEMOS UN** **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO** **Y** **EXPERIENCIAL**
- **TENEMOS UN** **APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO**
- **FACILITA NUESTRO** **DESCUBRIMIENTO PERSONAL** **Y** **EMOCIONAL**
- **FORTALICE NUESTRAS** **HABILIDADES DE TRABAJO** **EQUIPO**
- **MEJORA NUESTRA** **MEMORIA** **Y** **HABILIDADES** **VISUALES Y ESPACIALES**

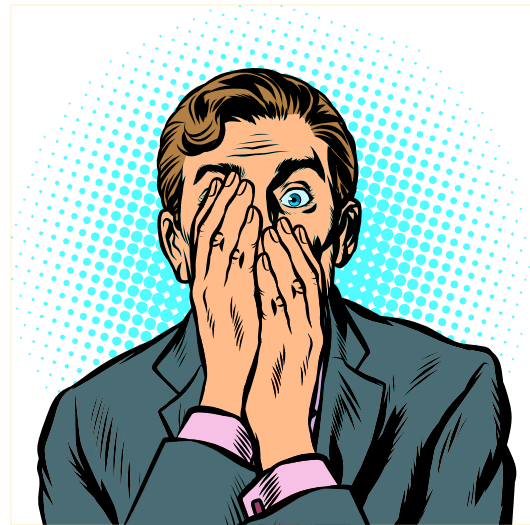




# ADICCIONES COMPORTAMENTALES

PREVENCIÓN BASADA EN EVIDENCIA SOBRE  
EL ABUSO DE SUSTANCIAS/CONDUCTAS

LAS **ADICCIONES  
COMPORTAMENTALES**  
SON MUY SIMILARES A  
LAS **ADICCIONES CON  
SUSTANCIAS**, POR  
ELLO DEBEMOS  
**PRESTAR ATENCIÓN**



CUANDO ALGUIEN JUEGA, SU  
**CIRCUITO DOPAMINERGICO**  
SE ACTIVA. LA DOPAMINA  
INFLUENCIA DE FORMA  
DIRECTA AL CIRCUITO DE  
RECOMPENSA, ASÍ, CUANDO  
UNA ACTIVIDAD LIBERA ESTA  
HORMONA, ASOCIADA AL  
PLACER, SE CONVIERTE EN UN  
**REFORZAMIENTO POSITIVO**



AUNQUE PUEDE LLEGAR A SER **GRAVE**, LA IDEA ES PREVENIR  
ESTE TIPO DE CONDUCTAS PERJUDICIALES, ASÍ, DISMINUIR  
LAS AFECTACIONES EN LA SALUD FÍSICA Y MENTAL DE LOS  
**GAMERS.**

***¡TÚ TIENES EL CONTROL!***



# *ADULTO RESPONSABLE, PRESTA ATENCIÓN SI...*



**TU HIJO/A MANIFIESTA PIENSA  
SIGNIFICATIVAMENTE EN VIDEOJUEGOS**

**TU HIJO/A PIENSA DE FORMA REPETITIVA QUE  
PODRÍA ESTAR JUGANDO UN VIDEOJUEGO**

**TU HIJO/A NECESITA JUGAR CADA VEZ MÁS  
VIDEOJUEGOS**

**TU HIJO/A PIERDE EL INTERÉS EN OTROS  
HOBBIES O ACTIVIDADES, Y PREFIERE PASAR  
TIEMPO EN EL VIDEOJUEGO EN VEZ DE CON  
FAMILIA O AMIGOS**



# ADICCIONES COMPORTAMENTALES

ALGUNOS MANUALES DE DIAGNÓSTICO DE LOS TRASTORNOS MENTALES RECONOCEN COMO ADICCIÓN COMPORTAMENTAL EL USO INADECUADO DE VIDEOJUEGOS:



## MANUALES: DSM-5 O CIE-11 DESÓRDENES DE JUEGO *ONLINE Y OFFLINE*:

- Patrón de uso digital caracterizado por un control deficiente sobre los juegos , con **aumento de prioridad frente a otras actividades**, pues se **disminuyen otros intereses a pesar de los efectos negativos** causado por el uso de plataformas de juego

# PERO... ¿TODOS LOS JUEGOS TIENEN ESTAS CARACTERÍSTICAS?

## PRINCIPALMENTE:



### MMORPG'S:

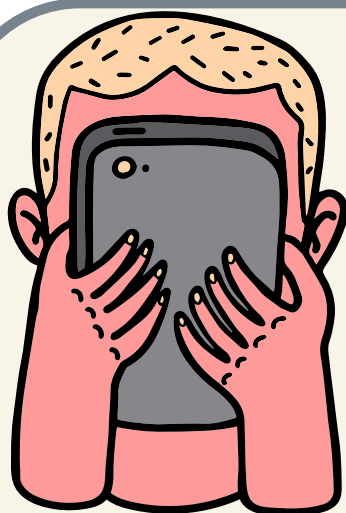
#### *MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAMES*

- IMPLICAN UNA CONEXIÓN ONLINE
- CREACIÓN DE UN AVATAR
- EXPERIENCIA PERSONALIZADA
- RECOMPENSAS FRECUENTES Y GRADUALES

(BILLIEUX ET AL.2015)

## ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

### CRITERIOS PRINCIPALES



#### 1.PREOCUPACIÓN:

ACTIVIDAD MÁS RELEVANTE Y PRINCIPAL

#### 2.TOLERANCIA:

CADA VEZ MÁS TIEMPO INVERTIDO EN JUGAR

#### 3. ABSTINENCIA:

IRRITABILIDAD,ANSIEDAD, TRISTEZA.

#### 4. PERSISTENCIA:

INTENTOS FALLIDOS POR INTENTAR CONTROLAR EL USO INADECUADO

#### 5.SALIDA:

USAR VIDEOJUEGOS PARA EVITAR OTRAS SITUACIONES

#### 6.PROBLEMAS:

CONTINUAR JUGANDO A PESAR DEL CONOCIMIENTO DE LAS CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES

#### 7. DECEPCIÓN

DINÁMICAS FAMILIARES O RELACIONALES PERJUDICADAS POR EL TIEMPO EMPLEADO JUGANDO

#### 8. CONFLICTO

CONFLICTOS SIGNIFICATIVOS A NIVEL FAMILIAR EDUCATIVO, LABORAL, RELACIONES INTERPERSONALES

#### 9. DESPLAZAMIENTO

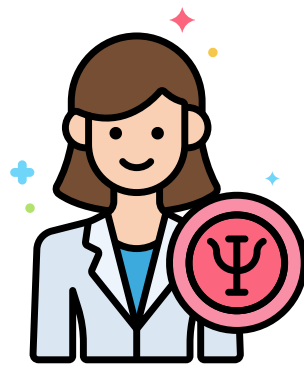
PÉRDIDA DE INTERÉS EN HOBBIES

# ENTONCES, ¿ASÍ SE DIAGNOSTICA LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS?



**NO,  
NO SOLO DEBEMOS CONSIDERAR  
LOS CRITERIOS CLÍNICOS  
MENCIONADOS ANTERIORMENTE**

**SON LOS ESPECIALISTAS (PSICÓLOGOS  
Y PSIQUIÁTRAS) LOS PROFESIONALES  
COMPETENTES PARA REALIZAR UN  
DIAGNÓSTICO CLÍNICO:**



**RECUERDA QUE SE DEBE CUMPLIR CON**  
-UN TIEMPO ESPECÍFICO DE  
MANIFESTACIÓN DE SÍNTOMAS  
-SEGUIMIENTO/ENTREVISTA CLÍNICO/A  
-ARTICULACIÓN A LOS CONTEXTOS DE LA  
PERSONA (FAMILIAR, LABORAL, ACADÉMICO,  
INTERPERSONAL)

# GLOSARIO DE TÉRMINOS

ALGUNOS TÉRMINOS POPULARES ENTRE LOS *GAMERS* QUE DEBERÍAMOS SABER Y TENER EN CUENTA SON:

- **AFK:** *AWAY FROM KEYBOARD*. SE USA PARA COMUNICAR QUE NO SE ESTÁ PRESENTE EN LA PARTIDA.
- **BUFEAR:** AUMENTAR LA POTENCIA DE UN PERSONAJE QUE SE ENCONTRABA POR DEBAJO DE LO INICIALMENTE PREVISTO EN RELACIÓN AL GAMEPLAY OFRECIDO POR EL ESTUDIO.
- **BUILD:** NUESTRA 'BUILD' ESTÁ FORMADA POR EL EQUIPAMIENTO, LAS CLASES Y EL SET DE HABILIDADES QUE DAN VIDA A NUESTRO PERSONAJE. PARA QUE NOS ENTENDAMOS: ES EL CURRÍCULUM DE NUESTRO AVATAR O HÉROE EN ESE PRECISO INSTANTE.
- **CAMPEAR:** SON AQUELLOS JUGADORES QUE SE APOSTAN EN UNA ZONA GENERALMENTE PRIVILEGIADA DEL MAPA PARA MATAR ENEMIGOS SIN EXPONER SU INTEGRIDAD.
- **CARREAR:** ES AYUDAR A UN COLEGA A QUE SUBA DE NIVEL DE MANERA RÁPIDA. SOLO NECESITAMOS UN PERSONAJE DE NIVEL ALTO QUE VAYA MATANDO ENEMIGOS A MODO DE CARRITO MIENTRAS EL DE NIVEL BAJO VA ACUMULANDO EXPERIENCIA EN LA RETAGUARDIA PARA SUBIR NIVELES DE GOLPE.
- **FARMEAR:** ESTE TÉRMINO DEFINE EL PROCESO DE REALIZAR UNA ACCIÓN MECÁNICA DE FORMA MUY REPETITIVA EN UN DETERMINADO VIDEOJUEGO CON EL FIN DE CONSEGUIR DINERO, PUNTOS DE EXPERIENCIA U OBJETOS.
- **FEDEAR:** ESTO ES, MORIR MUCHAS VECES DANDO EXPERIENCIA A LOS RIVALES.
- **FLAMEAR:** UN 'FLAMER' ES UN JUGADOR QUE SE DEDICA A MALMETER EN LAS PARTIDAS GENERALMENTE VÍA CHAT DE TEXTO, AUNQUE TAMBIÉN POR VOZ, INCORDIANDO A OTROS JUGADORES.

## ALGUNAS PLATAFORMAS PARA COMUNICACIÓN DE JUEGOS



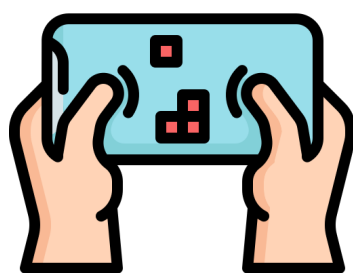
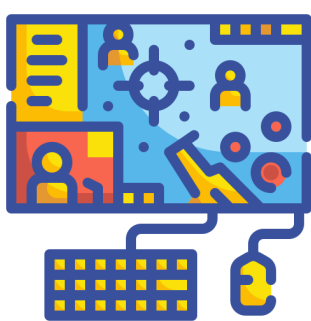
DISCORD  
TWITCH



# GLOSARIO DE TÉRMINOS PT. 2

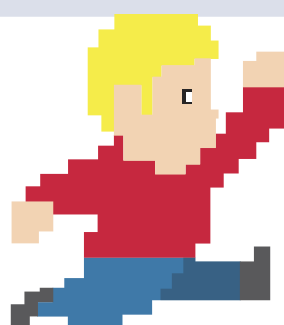
ALGUNOS TÉRMINOS POPULARES ENTRE LOS *GAMERS* QUE DEBERÍAMOS SABER Y TENER EN CUENTA SON:

- **GG:** AL TERMINAR LA PARTIDA, SI HA SIDO JUSTA, LO NORMAL ES FELICITAR A LOS JUGADORES SOBRE EL TERRENO DE JUEGO VIRTUAL. UNA BUENA FORMA DE HACERLO ES CON 'GG', DE 'GOOD GAME', EXPRESIÓN CUYA TRADUCCIÓN ES "BUENA PARTIDA" O "BIEN JUGADO.
- **HATER:** AL TERMINAR LA PARTIDA, SI HA SIDO JUSTA, LO NORMAL ES FELICITAR A LOS JUGADORES SOBRE EL TERRENO DE JUEGO VIRTUAL. UNA BUENA FORMA DE HACERLO ES CON 'GG', DE 'GOOD GAME', EXPRESIÓN CUYA TRADUCCIÓN ES "BUENA PARTIDA" O "BIEN JUGADO
- **HOSTEAR:** ES UN TÉRMINO QUE SE UTILIZA EN TWITCH PARA REFERIRSE A LA ACCIÓN DE ACOGER A OTROS CANALES EN TU RETRANSMISIÓN CUANDO LA TUYA NO ESTÁ ACTIVA.
- **KITEAR:** VIENE A DEFINIR UNA TÉCNICA POR LA CUAL ATRAEMOS LA ATENCIÓN DE LOS RIVALES CON ATAQUES DE CORTO, MEDIO O LARGO ALCANCE MIENTRAS CORREMOS EN DIRECCIONES ALEATORIAS PARA QUE NUNCA LLEGUEN A TOCARNOS.
- **NERFEAR:** ES EL TÉRMINO QUE SE UTILIZA CUANDO LA DESARROLLADORA DECIDE AJUSTAR DE NUEVO LOS PARÁMETROS DE UN PERSONAJE REDUCIENDO SU PODER
- **OP:** UN HÉROE, CAMPEÓN O HABILIDAD ESTÁ 'OP' ('OVERPOWERED') CUANDO CAUSA MÁS DAÑO DEL QUE REALMENTE DEBERÍA PROVOCANDO LA FALTA DE EQUILIBRIO EN LAS PARTIDAS. SI ALGO ESTÁ 'OP', ES QUE ESTÁ "ROTO" PORQUE POSEE UN EXCESO DE POTENCIA.
- **WARDEAR:** WARDEAR ES UN ANGLICISMO QUE VIENE DE LOS WARDS, UNOS OBJETOS O SERES HABITUALES EN LOS MOBA QUE SE PUEDEN COLOCAR EN EL MAPA PARA MEJORAR EL CAMPO DE VISIÓN DEL EQUIPO, ASÍ COMO PARA PROTEGER UNA ZONA QUE NO VA A SER ESPECIALMENTE DEFENDIDA.



# 2

## ¡HABLEMOS EN FAMILIA DE LOS VIDEOJUEGOS!



### LA IMPORTANCIA DE HACER ACUERDOS EN CASA

#### 1. HABLANDO CON MI FAMILIA ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS DE MI PREFERENCIA

¿CUÁLES SON MIS JUEGOS FAVORITOS?

---

---

¿SON APTOS PARA MI EDAD?  
CLASIFICACIÓN

---

---

¿CON QUIÉN JUEGO?

---

¿USO CÁMARA, AUDIO QUE TIPO DE COMUNICACIÓN/PLATAFORMA?

---

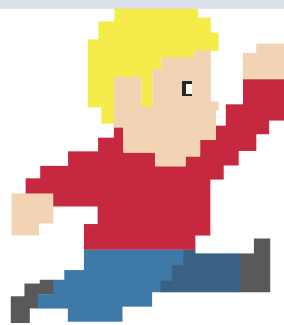
---

HORARIO DE JUEGOS

---



# ¡HABLEMOS EN FAMILIA DE LOS VIDEOJUEGOS!



EL USO DE ALGUNOS VIDEOJUEGOS PUEDEN TRAER CONDUCTAS ADICTIVAS Y PERJUDICIALES PARA LA VIDA FAMILIAR. ES POR ESO QUE DEBEMOS PRIORIZAR:

1. ACUERDOS EN FAMILIA
2. ESTABLECIMIENTO DE LÍMITES

ES IMPORTANTE IDENTIFICAR CUANDO EL USO DE VIDEOJUEGOS NOS ESTÁ TRAYENDO PROBLEMAS

COINS/MONEDA VIRTUAL.

INDICADOR DE DEPENDENCIA:

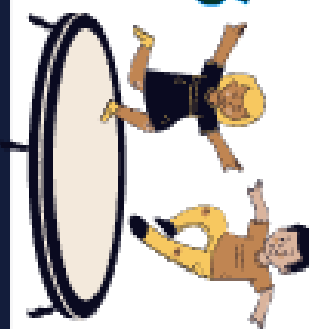
CUANDO HAY ENGAÑOS PARA OBTENER COMPRAS O GANANCIAS QUE IMPLICAN INTERCAMBIO MONETARIO DE LOS ACUDIENTES, DEBEMOS PRESTAR ATENCIÓN



# ESTABLECER UN HORARIO DE TIEMPO LIBRE

## HORARIO DE MIS TARDES

La actividad física es fundamental para nuestra motivación y concentración



RECUERDA QUE LAS PAUSAS ACTIVAS IMPLICAN ESTIRAMIENTO DEL CUERPO, CAMINAR, MERENDAR, ENTRE OTRAS. EVITEMOS EL USO DE LAS PANTALLAS EN DESCANSOS

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1:00-2:00					
2:00-3:00					
3:00-4:00					
4:00-5:00					
5:00-6:00					
6:00-7:00					
7:00-8:00					

**SUGERIMOS REALIZAR UN HORARIO  
HORA POR HORA EN COMPAÑÍA DE  
TUS PADRES Y/O ACUDIENTES PARA  
QUE TENGAS CLARIDAD DE TUS  
RUTINAS**



**DESTINAR TIEMPO PARA:**

- HACER TAREAS Y **COMPPROMISOS**  
**ACADÉMICOS**

- HACER **TAREAS DEL HOGAR**

- HACER ACTIVIDAD FÍSICA

- HACER ALGUNA **ACTIVIDAD**

**LÚDICA:**

(ARTE, MÚSICA, DEPORTE)

-ESTABLECER **HORARIOS DE SUEÑO:**

ADECUADOS PARA MI EDAD

-UNA **BUENA ALIMENTACIÓN** ES  
ESENCIAL PARA MI DESARROLLO

# AUTOEVALUACIÓN

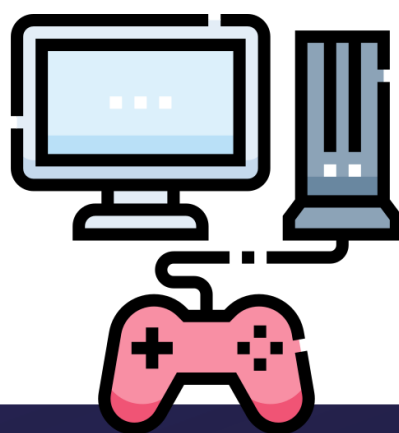
¿CÓMO ESTÁ AFECTANDO A MI VIDA COTIDIANA, EL USO DE VIDEOJUEGOS?

Preguntale a tu familiar cómo recuerda que eran los videojuegos, y de acuerdo a eso, haz un dibujo

**¡PLÁSMALO ACÁ!**

**AHORA, CADA VEZ QUE JUEGUES CON UN VIDEOJUEGO, RELLENA ESTE FORMATO DE AUTORREGISTRO QUE TE BRINDAMOS**

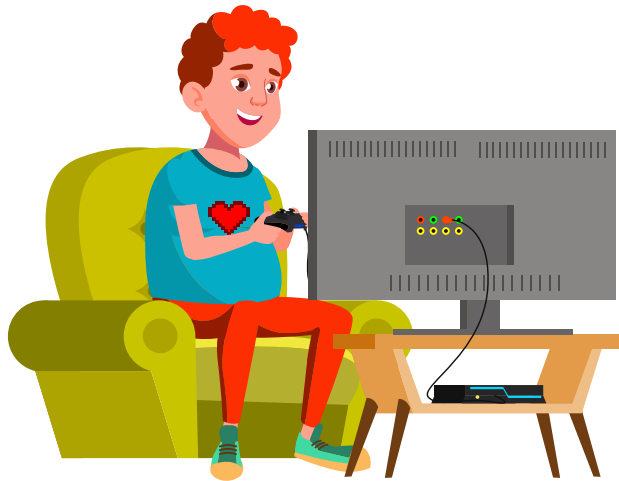
Fecha y hora tiempo de uso (desde - hasta)	Situación Lugar, compañía, qué hacías, pensabas y sentías	Conducta ¿Qué videojuego jugué?	Consecuencias ¿Cómo te sentiste después? ¿Qué pasó?



**GAME OVER**

# 3

## HABILIDADES SOCIALES



### ¿SOCIALIZACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS?

El juego que se genera en la infancia cumple un papel fundamental para el desarrollo social y emocional

El entretenimiento cada vez es más participativo.

¿O acaso no hemos visto cómo las redes sociales abarcan temáticas relacionadas con videojuegos?

*GAMERS*

*YOUTUBERS*

*INFLUENCERS*



¿Consumimos este contenido?

# PAUTAS Y ACCIONES PREVENTIVAS EN EL JUEGO *ONLINE* TRABAJANDO LAS HABILIDADES SOCIALES

*LA FUNCIÓN CYBERSMILE- GAMING  
TIENE ALGUNAS PAUTAS PARA EL EVITAR CONDUCTAS  
NO APROPIADAS Y ABUSO DE VIDEOJUEGOS ONLINE*

## 1. IRA EN EL VIDEOJUEGO



ES CUANDO UN JUGADOR PIERDE EL CONTROL Y EMPIEZA A INSULTAR A OTROS.

-PUEDE ADOPTAR LA FORMA DE ABUSO EN LA PANTLLA O VERBAL SI SE UTILIZA EL CHAT.

## ¿QUÉ PUEDO HACER?

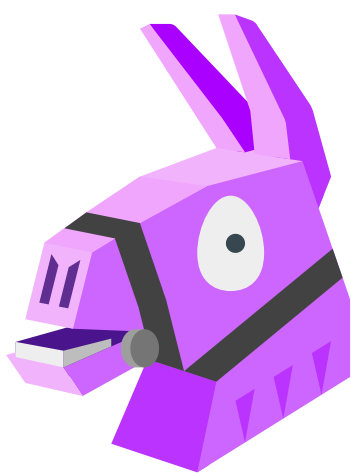
### MEDIDAS:

1. BLOQUEAR Y SILENCIAR.  
PUEDES APAGAR EL JUEGO, PERO TAMBIÉN PUEDES BLOQUEAR Y SILENCIAR A ALGUNOS JUGADORES
2. DENUNCIA Y REPORTA:  
LA MAYORÍA DE JUEGOS Y PLATAFORMAS TIENEN PROCEDIMIENTOS DE DENUNCIA.

## 2. GRIEFING

ES UN COMPORTAMIENTO "TÓXICO"  
Y CONSISTE EN:  
JUGADORES COMIENZAN A PERTURBAR Y  
MOLESTAR A OTROS A PROPÓSITO.

PUEDE SER: HACER TRAMPAS, ROBAR BOTÍN,  
MATAR AL EQUIPO, CAUSAR MOLESTIA.

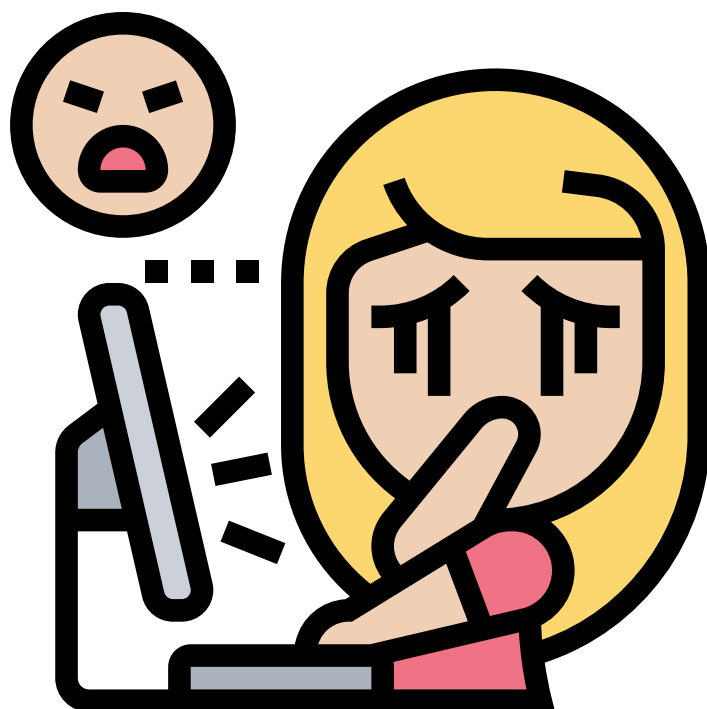


**¿QUÉ PUEDO HACER?**

**MEDIDAS:**

ALGUNAS PLATAFORMAS COMO  
LEAGE OF LEGENDS TIENEN  
SISTEMAS DE DENUNCIA  
AUTOMATIZADOS, RECONOCIENDO  
A LOS JUGADORES DESLEALES

**¡CONOCE LOS SISTEMAS DE  
DENUNCIA DE CADA JUEGO!**



# PAUTAS Y ACCIONES PREVENTIVAS EN EL JUEGO *ONLINE*

## TRABAJANDO LAS HABILIDADES SOCIALES

### 3. *SWATTING Y DOXING*

CONDUCTAS DE ACOSO GENERADA  
POR MIEMBROS DE LA COMUNIDAD  
GAMER.



### 4. DISCURSO DE ODIO

PUEDE APORTAR DIVERSAS  
FORMAS:

RACISMO, ANTISEMITISMO,  
ANTIMUSULMÁN, MISOGINIA,  
ANTI-LGTBI.

PUEDE SER VERBAL O ESCRITO





## ¿QUÉ PUEDO HACER?

### MEDIDAS:

1. BLOQUEAR Y SILENCIAR.  
PUEDES APAGAR EL JUEGO, PERO TAMBIÉN PUEDES BLOQUEAR Y SILENCIAR A ALGUNOS JUGADORES
2. GUARDA PRUEBAS

LA MAYORÍA DE JUEGOS Y PLATAFORMAS TIENEN PROCEDIMIENTOS DE DENUNCIA.



**CONSIDERA SI ESTE ESPACIO TE ESTÁ PERTURBANDO TU SOCIALIZACIÓN Y TU TIEMPO LIBRE:**  
**PUEDES CAMBIAR DE JUEGO POR UNO QUE TE APORTE MÁS EN TUS PROCESOS, YA SEA VIRTUAL O PRESENCIAL**



