



[Inicio \(/\)](#) > [Blog \(/blog\)](#) > Videoconsolas conectadas: configúralas para que tus hijos las usen con seguridad

Videoconsolas conectadas: configúralas para que tus hijos las usen con seguridad



FAMILIAS | 15-ENE-2019

0 comentarios

Son muchos los hogares que cuentan con una o más videoconsolas destinadas al entretenimiento de toda la familia, desde los más pequeños, los jóvenes y, por qué no, también los adultos. Estos 'juguetes' cada vez son más sofisticados y mejoran con cada modelo las prestaciones que pueden ofrecer, entre las que se incluye, desde hace unos años, la conexión a Internet. ¿Supone esto un riesgo para los menores?

Como cualquier dispositivo que pueda conectarse a Internet, las videoconsolas tanto de sobremesa, como portátiles pueden suponer un riesgo si no se aplican medidas de prevención y se usan con responsabilidad. La mayoría de los modelos actuales tienen esta función y los menores la utilizan cada vez más en su tiempo de ocio.

Para ponernos en situación, según el ONTSI el **37% de los hogares en nuestro país tienen al menos una videoconsola** (<https://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/ontsi/files/LXOleadaPanelHogares.pdf>) y más del 76% de los menores de entre 6 y 14 años son jugadores (http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf), según la Asociación Española del Videojuego.

Ahora bien, el dato que más nos interesa en este artículo, al respecto de la posibilidad de jugar conectado, es que el **42% de los menores juega en red con otras personas, y al menos un 25% juega en línea con desconocidos** (<http://www.interior.gob.es/documents/10180/2563633/Encuesta+sobre+h%C3%A1bitos+de+uso+514d-49a2-9162-f58b7e2cb354>), según la encuesta sobre hábitos de uso y seguridad de Internet de menores y jóvenes en España del Ministerio del Interior.

 ***El 42% de los menores juega en red con otras personas, y al menos un 25% juega en línea con desconocidos***

¿Por qué una videoconsola se conecta a Internet?

Esta función principalmente permite al jugador nuevas opciones de juego, como partidas en línea con otros usuarios, participar en competiciones y conversar con otras personas que también están jugando. Además, la conexión a Internet permite que la videoconsola pueda actualizarse, así como otras funciones como descargar juegos y demos, comprar extras y ampliaciones de los juegos, incluso alquilar películas o realizar búsquedas en línea como si fuera un ordenador.

Para poder conectarse, las videoconsolas utilizan la red wifi (ya sea en el hogar o en un espacio de conexión público) o un cable de red. Además, para algunas de las funciones de conexión como el juego en red o multijugador, puede ser necesario abonar una tasa de suscripción para poder utilizar este servicio.



En general, no es imprescindible conectarse a Internet para poder jugar, pero en muchos casos disminuyen las posibilidades de juego al utilizar el modo sin conexión. Los menores, tanto por motivos de entretenimiento como por la presión social y comercial, suelen tener preferencia por el juego en red.

¿Dónde están los riesgos?

Esta función de conexión no es un riesgo en sí mismo, siempre que se utilice con precaución y se tomen las medidas necesarias para que los menores sean conscientes de los límites y la responsabilidad que requiere. El problema se encuentra en los riesgos derivados de un mal uso de esta funcionalidad.

Uno de los principales es la posibilidad de contactar con desconocidos durante el juego, conversar con ellos, compartir su información personal (nombres de usuario, direcciones, fotos, etc.). En muchos casos, los jugadores no conocen personalmente al usuario con el que están compartiendo información, que puede estar utilizando un perfil falso, mentir acerca de su edad, o tener un **objetivo malintencionado** (<https://www.is4k.es/necesitas-saber/grooming>) al intentar contactar con un menor.

El **uso excesivo** (<https://www.is4k.es/uso-excesivo-de-las-tic>), que ya es un riesgo básico de la utilización de videojuegos, puede verse incrementado por estas nuevas funcionalidades de conexión, y contribuir al aumento de las alteraciones del comportamiento, como irritabilidad, agresividad o aislamiento. El modo multijugador, la presión de otros jugadores o la sensación de quedarse desactualizado pueden generar la necesidad de invertir más tiempo en esta actividad de ocio.

Por el mismo motivo, se puede generar la necesidad de obtener ciertos objetos virtuales, packs de mejoras o extras para avanzar más rápidamente en un juego, o ampliar sus posibilidades. En estos casos se corre el riesgo de caer en posibles **estafas a través de mercados virtuales extraoficiales**

(<https://www.osi.es/es/juegos-online>).



Por último, si la conexión a Internet permite que la videoconsola funcione como un ordenador, también compartirá sus mismos riesgos, como por ejemplo el acceso a **contenidos inapropiados** (<https://www.is4k.es/necesitas-saber/contenido-inapropiado>). Además, en las consolas portátiles se añaden los riesgos de la **privacidad** (<https://www.is4k.es/necesitas-saber/privacidad>) y la seguridad personal derivados de la geolocalización, o de un uso inadecuado en la vía pública.

¿Cómo configurar la consola para que sea más segura?

Comenzaremos informándonos sobre las diferentes opciones de configuración que posee nuestra videoconsola, ya sea con su manual o en las páginas de ayuda de los fabricantes (como por ejemplo las de **PlayStation PS4** (<https://www.playstation.com/es-es/get-help/help-library/my-account/parental-controls/ps4-parental-controls/>), **Nintendo Switch** (<https://www.nintendo.es/Nintendo-Switch/Control-parental-de-Nintendo-Switch/Control-parental-de-Nintendo-Switch-1183145.html>), **Nintendo 3DS** (<https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Padres/Seguridad/El-control-parental-en-Nintendo-3DS/Configuracion-del-control-parental-en-Nintendo-3DS/Configuracion-del-control-parental-en-Nintendo-3DS-907330.html>) y **Xbox 360** (<https://support.xbox.com/es-es/xbox-360/security/xbox-live-parental-control>)). Descubriremos si es posible limitar el tiempo de uso, el acceso a las compras integradas o a contenidos dirigidos a otras edades, por ejemplo mediante los **códigos PEGI** (<https://www.is4k.es/blog/identifica-los-contenidos-de-riesgo-de-los-videojuegos-con-el-codigo-peg>).

Algunas de ellas, también permiten restringir la comunicación con otros usuarios o la sincronización con redes sociales, un aspecto importante para evitar que compartan demasiada información con desconocidos, así como supervisar la actividad y conocer qué contenidos se han visualizado.

La asignación de diferentes perfiles también nos será de utilidad para adaptar estas funciones a la edad y madurez de cada jugador, si por ejemplo son varios hermanos. Todas estas medidas de control parental nos ayudarán a que el menor tenga un espacio virtual delimitado donde jugar con mayor seguridad.

Sin olvidarnos del acompañamiento familiar y los límites

Otras pautas que podemos llevar a cabo para reducir los riesgos son:

- Ubicar la consola en un espacio compartido en el hogar (como el salón), para que los menores comprendan que un juego en línea es una actividad pública y que cualquiera puede ver.



- En el caso de las consolas portátiles, establecer un área de juego en un espacio igualmente familiar, para poder tener un mayor control del tiempo de juego y evitar prácticas inapropiadas por parte de los menores.
- Acordar unas normas de uso, que establezcan entre otros aspectos, los horarios y límites de tiempo, cuáles serán las **contraseñas de acceso** (<https://www.osi.es/es/contrasenas>) y orientaciones para jugar con respeto y responsabilidad. Os recomendamos apoyaros en nuestro **pacto** (<https://www.is4k.es/pacto-para-el-buen-uso-de-las-videoconsolas-conectadas>) para el buen uso de las videoconsolas familiares, ¡está listo para imprimir!
- Supervisar su actividad de juego, conocer qué juegos utilizan y con quién juegan. Dialogando de forma habitual con ellos sobre estos temas conseguiremos que la supervisión se convierta

en algo normalizado para ellos, evitando que se asocie a una conducta inadecuada o a un castigo.

- Jugar con ellos, acompañarles mientras juegan y compartir este tiempo de ocio en familia es fundamental. No solo es positivo para prevenir riesgos, también es una buena práctica para disfrutar del entretenimiento digital todos juntos.

PACTO PARA EL BUEN USO DE LAS VIDEOCONSOLAS EN FAMILIA **is4k INTERNET SEGURA FOR KIDS**

En _____, a ____ de _____ de _____.

INTERVENIMOS (Nombre)

NOS COMPROMETEMOS A UTILIZAR LAS VIDEOCONSOLAS DE MANERA SEGURA Y RESPONSABLE DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES

HORARIOS DE USO

1. El **tiempo máximo** de utilización **cada semana** es de ____ horas/minutos por persona.
 - a. En los **días de clase** solo se podrá utilizar en este horario _____
 - b. Los **finés de semana** y en **vacaciones**, en este horario _____
 - c. Pero **solo si se ha cumplido con las responsabilidades** diarias (estudio, tareas domésticas).
2. Cada **sesión de juego** durará un máximo de ____ minutos (máximo recomendado 60').
3. **Guardaremos la partida y apagaremos** la videoconsola cuando finalice este tiempo.
4. **Las excepciones son excepciones.** Lo hablamos juntos antes de empezar a jugar y decidimos.

(<https://www.is4k.es/pacto-para-el-buen-uso-de-las-videoconsolas-conectadas>)

Pacto para el buen uso de las videoconsolas familiares

Conectar a Internet una videoconsola amplía sus posibilidades, pero también sus riesgos, de modo que es fundamental la implicación de las familias para disfrutar de estos dispositivos sin problemas. Los videojuegos y la diversión en Internet no están reñidos con la seguridad.

Y en vuestra casa ¿tenéis una videoconsola conectada a Internet?, ¿habéis tenido algún problema relacionado? Podéis compartirlo con toda la comunidad de IS4K en los comentarios, ¡gracias!

MEDIACIÓN PARENTAL | PACTO | RIESGOS | SEGURIDAD | TIC

las-para-que-tus-hijos-las-usen-con-
%20las%20usen%20con%20seguridad)

las-configuralas-para-que-tus-hijos-las-usen-con-
s%20las%20usen%20con%20seguridad&summary=&source=Internet%20Segura%20for%20Kids)

:-tus-hijos-las-usen-con-
%20para%20que%20tus%20hijos%20las%20usen%20con%20seguridad)

Artículos relacionados



(/blog/encontrar-informacion-no-es-solo-darle-al-boton-de-buscar)

EDUCADORES | 06-MAYO-2019

Encontrar información no es solo darle al botón de buscar
(/blog/encontrar-



(/blog/troles-y-haters-en-la-red-como-actuar)

FAMILIAS | 08-ABR-2019

Troles y haters en la Red, ¿cómo actuar?
(/blog/troles-y-haters-en-la-red-como-



(/blog/como-reaparicion-d

FAMILIAS | :

Cómo ac reaparic viral Mo
(/blog/c

Añadir nuevo comentario

Su nombre**Comentario ****** Campos obligatorios**

No soy un robot

reCAPTCHA
Privacidad - Condiciones**GUARDAR****Búsqueda en el blog****Público**

- Cualquiera -

**Etiquetas**

- Cualquiera -

**BUSCAR****LIMPIAR**



NECESITAS SABER

(<https://www.is4k.es/necesitas-saber>)



CATÁLOGO DE RECURSOS

(<https://www.is4k.es/de-utilidad/recursos>)

Boletines

SUSCRIBIRSE ([HTTPS://WWW.IS4K.ES/NEWSLETTER/SUBSCRIPTIONS](https://www.is4k.es/newsletter/subscriptions))



(<https://www.is4k.es/alfabetizacion-mediatica>)

(<https://www.is4k.es>)



(https://www.incibe.es/sites/default/files/certificado_ens_incibe_20181108.pdf)



(https://www.incibe.es/sites/default/files/certificado_sgsi_27001_15112018.pdf)



(https://www.incibe.es/sites/default/files/certificado_aenor_9001.pdf)



(<http://www.mineco.gob.es/>)



(<http://www.red.es>)

(<http://www.incibe.es>)



Cofinanciado por la Unión Europea
Mecanismo «Conectar Europa»



(<https://twitter.com/is4k>)



([https://www.facebook.com/Internet-Segura-](https://www.facebook.com/Internet-Segura-For-Kids-1886436838309254)

[For-Kids-1886436838309254](https://www.facebook.com/Internet-Segura-For-Kids-1886436838309254))



([/canales-rss](#))

AVISO LEGAL ([HTTPS://WWW.INCIBE.ES/AVISO-LEGAL](https://www.incibe.es/aviso-legal))

| POLÍTICA DE COOKIES ([HTTPS://WWW.INCIBE.ES/POLITICA-COOKIES](https://www.incibe.es/politica-cookies))

| ACCESIBILIDAD ([HTTPS://WWW.INCIBE.ES/DECLARACION-DE-ACCESIBILIDAD](https://www.incibe.es/declaracion-de-accesibilidad))

| MAPA WEB ([/SITEMAP](#))