

LO QUE DEBES SABER SOBRE LOS

juegos

RIESGOS POTENCIALES PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES



tabla de contenido



Carta del director ejecutivo	3	Fortnite	14
El peligroso mundo de los juegos en línea	4	Reddit	15
Señales de advertencia del ciberacoso	5	Plataformas y amenazas surgientes	16-17
¿Qué tan reales son los riesgos?	6	Dispositivos de realidad virtuales	18
8 maneras de mantener seguro a su hijo	7	Adición a video juegos	19
Calificaciones de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®)	8	Parental Control Apps	20-21
Los 10 mejores consejos para darle a su jugador	9	Aplicaciones y enlaces para padres	22
Las 10 mejores estrategias para padres	10	Juegos de tendencias	23
Twitch	11	Glosario	24-25
Discord	12	Fuentes	26-28
Roblox	13	La Misión de Legacy Health Endowment	29

carta del director ejecutivo



QUERIDAS FAMILIAS,

Como muchas actividades en las que participan niños y adolescentes, los juegos presentan peligros potenciales. Hemos creado Lo que debes saber sobre los Juegos para ayudar a los padres y familias a comprender mejor estos peligros. Las consolas de juegos avanzadas junto con Internet de alta velocidad le permiten a su hijo jugar juegos en línea con personas de todo el mundo. Muchos juegos cuentan con elementos sociales e interactivos, como chat o concursos en línea; otros se pueden ampliar o modificar descargando contenido creado por el jugador en Internet.

Además, los juegos a menudo pueden afectar la salud mental de los jóvenes, disminuyendo la autoestima y la autoeficacia y aumentando la ansiedad, la agresión e incluso los síntomas clínicos de depresión y trastornos de ansiedad.

Si bien los videojuegos cuentan con configuraciones integradas de seguridad y privacidad ajustables, siempre existe el riesgo de intimidación, exposición a contenido inapropiado y depredadores en línea. Al educar, monitorear y limitar el uso de videojuegos, se puede apoyar y mantener la salud mental, física y emocional de su hijo. Los videojuegos pueden ser una gran fuente de entretenimiento y aprendizaje para toda la familia, pero es importante que los padres aprecien completamente lo que abarca la experiencia de jugar hoy en día.

Como padre, ayudar a otros a proteger a sus hijos de posibles amenazas a su salud, seguridad y bienestar es una parte particularmente significativa de mi trabajo. Depende de nosotros estar informados sobre qué y cómo juegan nuestros hijos y tomar las decisiones adecuadas en su nombre.

Afortunadamente, existen muchas herramientas y recursos que podemos usar para comprender mejor los juegos que llevamos a casa, así como para ayudar a garantizar que la experiencia de juego que disfrutan nuestros hijos sea segura.

El sistema de calificación de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®) es una de esas herramientas, que brinda una guía útil sobre el contenido y la idoneidad para la edad de los juegos de computadora y video. Los controles parentales están disponibles en todas las nuevas plataformas de videojuegos, lo que nos permite ejercer un control aún mayor sobre los juegos que juegan nuestros hijos. Cuando se trata de juegos que se juegan a través de una conexión a Internet, es crucial conocer las herramientas para garantizar que nuestros hijos estén protegidos contra contenido inapropiado y encuentros con otros jugadores que sería mejor evitar.

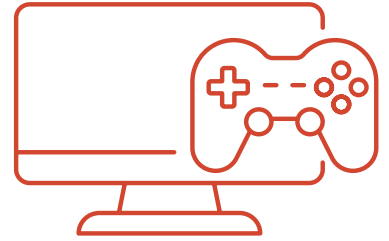
Si tiene alguna pregunta o comentario sobre juegos seguros, positivos y apropiados para la edad, envíeme un correo electrónico a jeffrey@legacyhealthendowment.org.

Gracias,

President and CEO
Legacy Health Endowment

el peligroso mundo de los juegos en línea

Una vez visto solo en adultos, los juegos en línea ahora son un pasatiempo normal entre los niños pequeños y los adolescentes. Se ven muchos juegos nuevos y avanzados en Xbox y PlayStation. Los nuevos juegos en dispositivos portátiles, como Nintendo Switch y teléfonos celulares, también son comunes. Los juegos en línea pueden ser un pasatiempo divertido, pero presentan serios riesgos para los jugadores jóvenes.



PELIGROS POTENCIALES

estafas

El 82% de los jugadores compran productos del juego, como dinero. Esto mejora la experiencia de juego de los jugadores, pero también puede ser una forma en que los estafadores buscan robar dinero. Tenga cuidado con los sitios web falsos que ofrecen bienes virtuales. Asegúrese de nunca compartir información personal y de usar una contraseña segura para su cuenta.

.....

material de juego para adultos

Muchos juegos solo para adultos muestran imágenes de sangre, violencia, drogas y prostitución. El lenguaje adulto también suele estar presente. Asegúrese de seguir las clasificaciones de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®) para elegir el videojuego adecuado para la edad de su hijo.

.....

salud mental

Los malos resultados de salud mental están relacionados con la adicción a los videojuegos. Esto incluye baja autoestima, soledad, ansiedad y depresión. La adicción también es más probable en los hombres y entre los niños más pequeños.

depredadores en línea

- Su hijo debe configurar una cuenta en línea para jugar videojuegos con otros. Al hacerlo, haga que su hijo oculte su edad real o su nombre a otros jugadores. Esto puede protegerlos de los depredadores que buscan en Internet usuarios jóvenes y se hacen pasar por adolescentes o niños.
- Si un depredador descubre el perfil de su hijo, puede tratar de reunirse con él en persona. Esto a menudo se hace a través de conversaciones en vivo donde los depredadores pueden usar la tecnología para cambiar su voz. Esto puede engañar a su hijo haciéndole creer que está jugando con otro niño.
- Un extraño puede tratar de ganarse la confianza de su hijo y convencerlo de que comparta información personal. La ubicación de su hogar podría revelarse si usted, el padre o tutor, está en casa. Los depredadores pueden intentar hacer esto dando consejos sobre cómo ganar u ofreciendo regalos.

Señales de advertencia del acoso cibernético



El acoso cibernético es un problema creciente que puede ser tan dañino como el acoso tradicional. Tenga en cuenta las señales de que su hijo está siendo acosado cibernéticamente. Además, asegúrese de que su hijo sepa usar la “etiqueta de la red” adecuada (o etiqueta en línea) cuando juegue juegos en línea. Los juegos pueden ser un pasatiempo intenso, con emociones muy altas. Los acosadores cibernéticos pueden acosar a otros jugadores con insultos y “charlas bruscas” que podrían ser ofensivas. Este lenguaje a menudo proviene de jugadores adultos que no saben que están jugando con un niño. Esto puede afectar la salud mental de su hijo y exponerlo a temas de adultos. Tenga en cuenta los tipos de videojuegos que juega su hijo a través de la clasificación de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®).



Nervioso o se sobresalta fácilmente cuando envía mensajes de texto o usa las redes sociales



No están dispuestos a compartir o hablar sobre la información de sus cuentas



Inquieto, nervioso o asustado por ir a la escuela



Molesto después de ir en línea o juegos



Problemas para dormir



Cambios repentinos de peso



Pérdida de interés en actividades o pasatiempos que antes disfrutaba



Deprimido o antisocial

CONSEJOS SOBRE CÓMO PROTEGER A SU HIJO DE LOS DEPRADADORES EN LÍNEA

- **Tenga cuidado con los elogios de otros jugadores.** Esto puede ser utilizado por un depredador para iniciar una relación con su hijo.
- **No todos son quienes dicen ser.** Las imágenes de perfil y los detalles de perfil falsos son convincentes y comunes.
- **No haga arreglos para reunirse con alguien que conoció en línea.** Si bien no todas las personas son peligrosas, esto podría colocar a su hijo en una situación de riesgo.
- **Mantenga una comunicación abierta con su hijo.** Esto alertará a compartir si algo los hace sentir incómodos en línea.

que tan reales son los riesgos de los juegos en línea

8.5%

de los jóvenes jugadores estadounidenses (de 8 a 18 años) están adictos a los videojuegos.

500,000

el FBI estima que aproximadamente 500,000 depredadores sexuales están activos en el internet en un día determinado.

los dispositivos más utilizados de los adolescentes para jugar videojuegos son:

- 49% usan una computadora
- 33% usan una tableta
- 24% usan un dispositivo de realidad virtual

SÍNTOMAS PSICOLÓGICOS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS



ansiedad



obsesión



no pueden establecer límites



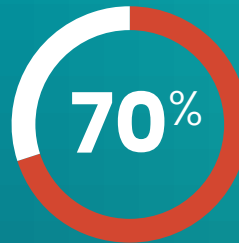
perdida de relaciones



enojo



uso como un escape del estrés



Casi 70% de jóvenes hablan con personas que nunca han conocido en la vida real por medio de las plataformas de videojuegos.



Más de 50% de niños han sido acosados cibernéticamente.



1 de cada 5 niños a recibido una solicitud no deseada en línea.

El 89% de los avances sexuales ocurren en salas de chat o mensajería instantánea.

El 70% de los jóvenes que fueron contactados en línea no se lo dijeron a sus padres.

Si su hijo ha interactuado con un depredador, es posible que tenga comportamientos riesgosos, como el tomar alcohol y usar las drogas. Su hijo también puede distanciarse de los demás y volverse reservado.

8 maneras de mantener a sus hijos seguros en línea



educar

Explíquele a su hijo que es posible que sus amigos en línea no sean quienes dicen ser. Muchos depredadores se hacen pasar por niños y pueden usar la tecnología para hacer que sus voces suenen más jóvenes. Recuérdele a su hijo con frecuencia que nunca comparta información personal en línea, ni siquiera con amigos.



tenga en cuenta

Si no está seguro de con quién habla su hijo en línea, solicite ver su cuenta de juego. También puede ver videos grabados en el dispositivo de juego para buscar contenido inapropiado.



ser cauteloso

Es importante controlar las compras en el juego en la cuenta de su hijo. Puede hacerlo limitando el acceso a las tarjetas de crédito y no vinculándolas a los perfiles de juego en línea. Las notificaciones de compra también pueden ocurrir configurando un correo electrónico a la cuenta de su hijo. Es importante establecer límites monetarios con su hijo. Es demasiado fácil gastar grandes cantidades de dinero.



pon límites

Establezca y discuta los límites de lo que su hijo puede hacer en Internet. Establece reglas con las que te sientas cómodo.



busca "mods"

Algunos juegos permiten a los jugadores modificar el contenido de maneras que podrían cambiar su calificación de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®). Estos cambios se pueden realizar utilizando dispositivos de trucos especiales o un programa gratuito llamado "mod" que se puede descargar de forma gratuita.



estar involucrado

Mantenga su consola de juegos o PC en un área común de la casa para que pueda estar Atento con sus ojos y oídos a la acción. Pregúnteles que están haciendo y con quien están jugando en línea. Y hasta mejor, juegue con ellos. Esto le permite conectar con su hijo y mejor entender la experiencia.



no revelar

Asegúrese de que su hijo sepa que no debe compartir información personal o financiera en línea. Esto puede ocurrir al hacer un perfil, comprar productos o relacionarse con otros. La privacidad es clave para la seguridad.



mantente informado

Infórmese a sí mismo y a su hijo sobre el mundo en línea de los videojuegos o los sitios de redes sociales. Use recursos como esta guía para aprender cómo mantener seguro a su hijo.

calificaciones de la junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB®)

Las clasificaciones de la Junta de calificación de software de entretenimiento (ESRB®) describen lo que se ve en un juego o aplicación. Esto permite a los padres decidir qué juegos son adecuados para sus familias.

Las clasificaciones ESRB® facilitan informar a los padres. Sin embargo, aún se necesitan acciones para proteger a sus hijos en línea. Aprenda a configurar los controles parentales, inicie una conversación con la guía de discusión ESRB® y limite el tiempo frente a la pantalla.

niñez temprana

Los títulos calificados como EC tienen contenido que puede ser adecuado para niños de 3 años o más. No se muestra contenido inapropiado.



maduro 17+

Los títulos clasificados M tienen contenido adecuado para mayores de 17 años. Se puede ver mucha violencia, sangre, imágenes sexuales y lenguaje fuerte.



todos

Los títulos clasificados como E tienen contenido apto para todas las edades. Alguna caricatura, fantasía se puede ver violencia y lenguaje moderado.



solo para adultos 18+

Los títulos clasificados solo para adultos (AO) contienen contenido solo para mayores de 18 años. Se pueden ver largas escenas de fuerte violencia, imágenes sexuales gráficas y desnudez. Microsoft no permite títulos de AO en ninguna consola Xbox.



todos 10+

Los títulos clasificados E10+ tienen contenido adecuado para mayores de 10 años. Más dibujos animados, fantasía o violencia leve, lenguaje leve y algo es probable que se vean temas sugerentes.



calificación pendiente

Los títulos listados como RP están a la espera de la calificación final de la ESRB. El símbolo aparece cuando el juego se anuncia antes de su lanzamiento.



adolescente

Los títulos clasificados T contienen contenido adecuado para mayores de 13 años. La violencia y la sangre, los temas sugerentes, el humor crudo, las apuestas y algún uso de lenguaje fuerte pueden ser visto.



calificación pendiente – para maduro 17+

Los títulos listados como RP pero se espera una calificación final de Maduro 17+. El símbolo nada más aparece en los materiales de promoción, anuncios y comerciales.



los 10 consejos principales para dar a tu jugador



Tenga en cuenta las funciones de enmascaramiento de voz. Si bien el enmascaramiento se puede usar por seguridad, los depredadores pueden usarlo para fingir ser alguien que no son.



Cuidado con los extraños. Los niños menores solo deben jugar con personas que conozcan en la vida real o que estén aprobadas por los padres.



Recuerde a los niños que están jugando contra personas reales.



Use contraseñas con una mezcla de letras, números y símbolos.



Use un nombre de pantalla (gamertag), no su nombre real.



No haga clic a los enlaces que manden los extraños.



No comparta datos personales con nadie en línea.



Recuerde a los niños que cualquier cosa que escriban (o digan) puede existir permanentemente en línea.

Aplicando los controles parentales en los videojuegos

Casi cada dispositivo tiene una opción de controles parentales. El sitio de ESRB le proporciona instrucciones de paso-a-paso para bloquear las calificaciones por medio de la edad, cuidar los gastos, limitar el tiempo, y restringir la comunicación para las consolas de Nintendo Switch; PlayStation 5; PlayStation 4; Xbox X, S, One o 360; Microsoft Windows; Meta Quest; y otras plataformas como Fortnite y Roblox.

Busque "ESRB y Tools for Parents" en el internet > haga clic en ¡Vamos a Jugar! > Escoja la consola que tiene su hijo y donde quiere implementar los controles parentales > Siga las instrucciones de paso-a-paso.



Ignora o bloquea a cualquier jugador que lo haga sentir incómodo.



Anímelos a contarle a un adulto si experimentan acoso cibernético, comportamiento abusivo o inapropiado.

las 10 mejores estrategias de videojuegos para los padres



Comprenda las motivaciones de su hijo para jugar videojuegos.

Hable regularmente con su hijo sobre los juegos que juega y sus experiencias, con quien hablan y como mantenerse seguro.



Es fundamental que mantenga juegos apropiados para la edad de sus hijos.

Eso no significa seguir estrictamente las pautas de edad en una etiqueta, sino conocer a su hijo en particular y tomar decisiones basadas en lo que es más apropiado para él.



Juegue el juego con su hijo para aprenderlo.

Esto le permite pasar tiempo con ellos a través de una actividad que disfrutan.



Mantenga su contraseña de padre privada.

Lo crea o no, algunos padres les piden a sus hijos que configuren los controles parentales.



Tenga cuidado del uso de las plataformas de juegos en los dispositivos móviles.

Este uso extensivo de los dispositivos móviles expone a los niños a los juegos en una temprana edad.



Establezca los controles parentales de las consolas Xbox, Nintendo Switch, PlayStation, Windows 10, o de Apple.



Verifique periódicamente la actividad en línea de su hijo al ver el historial de su navegador.



Establezca límites con su hijo de la cantidad de tiempo que pueden jugar video juegos cada día.



Verifique las calificaciones y comentarios de los juegos o aplicaciones antes de comprarlas.

Esto ayuda a asegurar que el juego es apropiado para la edad de su hijo. Toda la información actualizada sobre características de seguridad y juegos está a su alcance en las calificaciones de la junta de clasificación del software de entretenimiento el sitio: esrb.org.



Tenga en cuenta que hay muchos blogs, videos de YouTube y más que muestran a los niños cómo desactivar los controles parentales.

Asegúrese de establecer controles parentales en cada dispositivo. También, considere una aplicación de controles parentales para establecer controles adicionales en los diferentes dispositivos. Aprenda sobre las opciones en esta guía.

twitch para jugadores

La era de la transmisión web llegó para quedarse y el popular sitio de transmisión Twitch es el líder en este camino. Con más de 240 millones de usuarios activos en la plataforma, Twitch es el destino más popular para ver a los streamers jugar y relacionarse con su comunidad.

En Twitch, los usuarios pueden ver a otros en vivo mientras juegan, proporcionando comentarios en todo momento. Junto con un sólido sistema de chat que permite a los streamers interactuar con los que miran, Twitch puede ser una plataforma magnética para jugadores de todas las edades. Los adolescentes visitan Twitch con frecuencia para ver sus juegos favoritos, chatear con otros fanáticos y discutir eventos en tiempo real.



¿pueden mis hijos comunicarse con otros a través de twitch?

Twitch es, en esencia, una plataforma social. Los streamers pueden enviar Whispers (mensajes directos) a los fans, y los fans pueden interactuar entre sí a través de la función de chat integrada. Muchos streamers populares elaboran sus propias pautas comunitarias para sus transmisiones y contratan o eligen “moderadores de chat” para disciplinar a los usuarios que se comportan de manera inapropiada.

¿twitch ofrece controles parentales?

Twitch ofrece controles parentales para moderar lo que un niño ve. Esto incluye restricciones de contenido, restricciones de tiempo, moderando las configuraciones, estableciendo PINs para bloquear cambios a las configuraciones de privacidad que tiene la cuenta, y una moderación de contenido en la aplicación. Si está conectado, puede establecer los filtros de chat para bloquear discriminación, lenguaje sexual explícito, hostilidad, y/o profanidad. También puede reportar y bloquear a los usuarios que violen las guías comunitarias de Twitch.

¿CUÁLES SON LOS RIESGOS PARA LOS NIÑOS QUE USAN TWITCH?

Un estudio realizado entre octubre de 2020 y agosto de 2022 y publicado por Bloomberg mostró que más de 279,000 niños fueron atacados en el sitio web por depredadores. Los depredadores de Twitch ingresan a los chats en vivo con los niños y les piden que hagan diferentes cosas, como “realizar bailes de TikTok”, mostrar sus cuerpos completos o participar en actos explícitos. Algunos depredadores dan “propinas” o donaciones a los usuarios que toman sus sugerencias.

La depredación en vivo ha sido un problema en Twitch por años, pero hay señales de que la pandemia lo empeoró.

Del 2019 al 2021, el número de reportes de abuso sexual infantil recibidos por Twitch incremento por más de once veces.

Para solucionar esto:

1. Cree una línea abierta de comunicación con su hijo.
2. Repase la importancia de los términos de servicio.
3. Restringir el uso de la plataforma a las áreas familiares del hogar.
4. Verifique y controle con frecuencia el uso del internet de su hijo a través de las aplicaciones de control parental.

discord para jugadores



Discord está diseñado para ayudar a los jugadores de videojuegos a encontrarse, coordinarse y comunicarse mientras juegan sus juegos favoritos en línea. Los usuarios pueden unirse a servidores que se enfocan en temas específicos y estos temas varían ampliamente, desde juegos, como Fortnite o Roblox, hasta intereses generales como ciencia, música, segundos idiomas o codificación.

Más de 200 millones de personas usan Discord cada mes, y es muy probable que tus hijos se cuenten en ese número. La explosiva popularidad de Discord hasta ahora ha sido impulsada por usuarios que acuden en masa a la Plataforma para conectarse mientras juegan, hacen la tarea juntos, organizan reuniones en clubes, cantan karaoke, o simplemente pasan el rato. Cuenta con grupos llamados “servidores” organizados por tema y puedes chatear usando video, voz, o texto.



¿ES SEGURO DISCORD PARA LOS NIÑOS?

El mayor riesgo para los niños en Discord es probablemente la exposición a contenido para adultos, el ciberacoso, o la actividad de depredadores.

La mayoría de los servidores se centran en los juegos y muchos de esos juegos contienen violencia, contenido explícito y temas maduros. Muchos servidores pueden tener mucho contenido explícito. Según este artículo del Wall Street Journal, “los insultos raciales, los comentarios sexistas, los memes políticamente incorrectos y la vergüenza del juego” son hechos comunes. Algunos servidores están específicamente designados para

mayores de 18 años, pero todo lo que tienes que hacer para unirte a ellos es hacer clic en un botón que dice que tienes 18 años o más. La plataforma no modera el contenido y solo revisa algo cuando los usuarios lo informan. Todas las plataformas abiertas conllevan riesgos, por lo que es importante hablar con sus hijos sobre lo que deben tener en cuenta. Common Sense Media dice que la forma más segura de usar Discord es que los niños se adhieran a servidores privados donde conocen a todos los miembros y solo aceptan solicitudes de amistad de personas que conocen.

ALGUNOS AJUSTES DE SEGURIDAD A CONSIDERAR

- Puede ajustar su configuración para restringir las solicitudes de amistad entrantes a amigos de amigos o desactivarlas por completo.
- Puede ajustar su configuración para que solo las personas en su lista de amigos puedan enviar mensajes directos (DM).
- Puede activar un filtro que analice los DM en busca de contenido inapropiado.
- Cuando crea una cuenta, la configuración predeterminada está abierta, por lo que debe ajustarse. No hay forma de bloquear permanentemente la configuración, por lo que los niños podrían cambiarla sin el conocimiento de los padres.

roblox para jugadores



Roblox es una plataforma que permite que los usuarios juegan una gran variedad de juegos diseñados por sí mismo u otros usuarios. Ofrece una variedad de juegos, de tradicional de carrera de carros y simulacros a jugar el papel, y los usuarios pueden crear temas virtuales para otros jugadores que se pueden comprar.

La intención de la aplicación es de promover una forma gratuita de creación para el usuario y permite que los jugadores chaten de voz y texto con otros. Globalmente, existen más de 151.5 millones de usuarios de Roblox cada día, con más de 40 millones de juegos y experiencias que ofrece esta plataforma. De esos usuarios, 56% son menores de 17 años. Roblox no tiene una mínima edad, pero algunos controles parentales están disponibles.

CONSEJOS

Roblox tiene muchos peligros ocultos que los padres deben tener en cuenta.

- Tenga cuidado con "juegos condo". Estos juegos involucran interacciones entre avatars (las imágenes de los jugadores) que son sexualmente sugestivas.
- Muchos usuarios chatean entre sí en Discord por medio de "servidores Roblox Discord". Esto representa un gran riesgo para su hijo, quien puede entrar a un cuarto de chat público. Asegure que su hijo no se una a grupos con usuarios desconocidos.
- El Roblox tiene características que imitan las de aplicaciones de las redes sociales, tal como Snapchat. Esto permite que los usuarios manden textos y tomen "snaps" de sus avatars para mandarlos a cualquiera. Para limitar esto, asegure que los filtros de comunicación están activados en la cuenta de Roblox de su hijo.
- Roblox, es la moneda en el juego, se puede comprar con dinero real. Asegure que le ponga límites al dinero que su hijo puede gastar y adviértale del riesgo potencial de estafadores ofreciendo Roblox falso.
- Tengan en cuenta la función de "mic up" en el chateo de voz. Roblox ahora permite que los jugadores usen chateo de voz durante los juegos. Esto crea riesgos adicionales por que los depredadores pueden usar esta función de chateo de voz para desarrollar confianza con los niños o pedirles que se comuniquen fuera de la plataforma. Monitoree el uso de esta función de chateo de voz y considere configurar para quitarla de función para los jugadores más pequeños.

AMENAZAS

Los depredadores potenciales son una de las más grandes amenazas a los niños en Roblox. Un sin número de historias están disponibles en línea sobre adultos seduciendo a niños para la explotación sexual, atrayendo a niños a situaciones peligrosas, y animándolos a compartir información personal. Mientras que Roblox afirma que tiene características fuertes de seguridad, contenido explícito y dañino puede circunvalar los filtros de Roblox, especialmente si los moderadores solo responden a problemas después de recibir una queja pública. Esto demuestra una falta de monitorear proactiva en el contenido de la aplicación.

Para mitigar los riesgos que Roblox presenta para su hijo, recomendamos los siguientes controles parentales:

Conecte una cuenta parental de Roblox a la de su hijo. Esto le permite aprobar ciertas acciones para su hijo en la aplicación.

- Seleccione crea una cuenta o use cuenta existente (si ya tiene una) > Vaya a las configuraciones > Seleccione controles parentales > Añada padre > Siga las instrucciones en la pantalla para verificar su edad > Oprima clic al acuerdo de conectar a la cuenta de su hijo.

Maneje la cantidad de tiempo que su hijo pasa usando Roblox.

- Vaya a las configuraciones > Haga clic controles parentales > Seleccione tiempo de pantalla y ponga un límite diario para su hijo.

Ajuste las configuraciones para contenido maduro, comunicación, restricciones de gastos, y servidores privados en la cuenta de su hijo.

- Vaya a las configuraciones > Clic controles parentales > Seleccione tu maneja > Cambie las configuraciones como desea. Recomendaciones incluyen contenido maduro, comunicación, restricciones de gastos, y servidores privados.

fortnite para jugadores

Fortnite es una plataforma de juego que incremento en popularidad en el 2017 con el juego Battle Royale. Este modo permite que hasta 100 jugadores puedan competir para ser el último jugador que quede parado. Desde entonces, Fortnite se ha convertido en una experiencia de multijugador con juegos desde programadores de Epic Games o creadores de Fortnite.

Hay miles de juegos y experiencias de las que pueden escoger los usuarios para jugar solos o con amigos. Cada juego está diseñado por los creadores de Fortnite y es analizado por Epic Games para asignarle la calificación de ESRB y asegurar que tan apropiado es para la audiencia de Fortnite. Todos los juegos se pueden jugar gratis, pero usuarios pueden gastar dinero en la plataforma. En el 2018, 61% de los adolescentes dijeron que jugaban Fortnite.



AMENAZAS

Bark, está entre las mejores aplicaciones de controles parentales en el mercado, y le da a Fortnite 2 de 5 calificación por varias razones. El primero es el contenido dañino debido a juegos de disparos en primera persona y ataques gráficos que pueden ser representados en la plataforma. El siguiente es la voz en el juego y las funciones de chat de texto. Si su hijo esta interactuando

con extraños, puede encontrar profanidad, contenido sexual o lenguaje ofensivo. La depredación es también una preocupación importante en Fortnite. Las funciones de chat de esta plataforma permiten a los adultos desarrollar relaciones con niños y potencialmente mover las conversaciones a aplicaciones tal como Discord o Snapchat.

CÓMO MANTENER A LOS NIÑOS SEGUROS EN FORTNITE

A pesar de la baja calificación de seguridad para Fortnite, Bark le dio a Fortnite un 4 de 5 por sus controles parentales que existen en el juego. Padres pueden desactivar las solicitudes de amistad, poner un código de contraseña para proteger cambios, quitar contenido maduro en los chats, desactivar voz y textos de chat, y requerir un PIN para añadir amistades.

Siga los siguientes pasos para establecer los controles parentales por medio de Fortnite:

- Deslice Fortnite > Haga clic al icono de jugar (la imagen de su personaje) > Seleccione el icono de menú (3 líneas amontonadas) > Escoja controles parentales > Desarrolle el PIN de 6-dígitos de control parental > Seleccione las preferencias de control parental de su elección. Las configuraciones recomendadas incluyen desactivar voz y chat de texto, filtrar lenguaje maduro, requerir un PIN para añadir a amistades, pagar por Epic Games, y limitar controles de tiempo.

reddit para los jugadores



Reddit es un sitio de noticias sociales donde los usuarios crean y comparten contenido. Parte de este contenido solo es adecuado para mayores de 18 años y este marcado como NSFW (no seguro para el trabajo).

Para algunos de los padres, esto hace que se pregunten si Reddit es seguro para sus adolescentes o niños.

El sitio tiene comunidades llamadas subreddits para diferentes intereses y cualquier usuario puede crear un subreddit. Los adolescentes a menudo pueden encontrar comunidades para hablar sobre sus videojuegos o pasatiempos favoritos. También pueden encontrar comunidades más generales como r/mademesmile donde los usuarios comparten contenido para difundir la felicidad. Incluso hay un subreddit específicamente llamado r/teenagers para aquellos de 13 a 19 años para discutir temas relevantes para ellos.

AMENAZAS

Reddit tiene una variedad de amenazas, que incluyen pornografía, supremacía blanca, discurso de odio y temas realmente oscuros que una persona joven puede encontrar confusos, perturbadores y molestos si los ven incluso accidentalmente. Los usuarios pueden toparse con un grupo que no es apropiado para su edad, y un adolescente vulnerable podría ser fácilmente manipulado.

El mayor problema con Reddit es parte del contenido en sí. Por ejemplo, el contenido NSFW, que significa "no seguro para el trabajo", se ve fácilmente en Reddit. Esta categoría puede incluir material sexual, violencia y malas palabras, y se le dedican numerosos subreddits. Otro ejemplo de contenido inapropiado al que cualquiera puede acceder con solo un clic es NSFL (Not Safe for Life), que se refiere a contenido explícito que probablemente sea horrible y traumatizante.

CÓMO MANTENER A LOS NIÑOS SEGUROS EN REDDIT

Tenga conversaciones regulares sobre las comunidades que están visitando. Pregúntele a su hijo sobre las cosas que suceden y que tipo de contenido ven en sus comunidades. Si se sienten cómodos hablando contigo sobre las cosas positivas, es más probable que acudan a ti con sus preocupaciones.

Implemente configuraciones de privacidad y seguridad cuando sea posible. Aunque Reddit tiene configuraciones mínimas de privacidad y seguridad, hay algunas que son útiles. Los navegadores, las tiendas de aplicaciones y la banda ancha también tienen controles parentales que puede configurar para fomentar la seguridad.

También puedes considerar lo siguiente:

Tanto el Apple como el Android, solo use la aplicación Reddit sin iniciar sesión. Puede navegar por los subreddits, pero el contenido NSFW se bloqueará de forma predeterminada. Tú también puedes:

- Colapsar comentarios "perturbadores" que contienen contenido grosero o irrespetuoso mientras navega
- Aparecer invisible en línea
- Mantener su cuenta fuera de los resultados de búsqueda de Google

En Apple, si quieren iniciar sesión para poder interactuar con el contenido de subreddit, solo asegúrese de dejar la NSFW en configuración desactivada. Tú también puedes:

- Limitar quien puede seguir su cuenta
- Desactivar el contenido personalizado y la recopilación de información
- Implemente la autenticación de dos factores para seguridad adicional al iniciar la sesión

plataformas y amenazas surgientes

WHATSAPP Y MENSAJES ENCRIPTADOS

Los depredadores están incrementando el pedido a los niños a mover las conversaciones de las plataformas de juegos a aplicaciones de mensajes encriptados como el WhatsApp. Estas aplicaciones usan fin-a-fin encriptado, que significa que las autoridades no pueden ver el contenido de los mensajes aunque tenga una orden judicial. Eso hace extremadamente difícil detectar el acicalamiento o la explotación. Los salones de chateo en los juegos se han convertido en una ZONA DE PELIGRO NUEVA donde estas conexiones se inician.



advertencia

Si alguien que conoce a su hijo en un juego le pide que sigan platicando en WhatsApp, Snapchat, o otras aplicaciones encriptadas esto es una bandera roja que es comportamiento de acicalamiento.

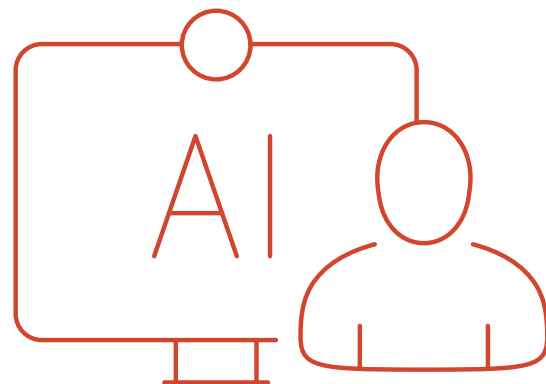


nota

El acicalamiento es un proceso manipulativo en el que una persona desarrolla una conexión emocional con una persona vulnerable – a menudo un niño – para ganarse la confianza para el propósito de abuso. El comportamiento de acicalamiento puede ocurrir en persona o en línea y puede verse en forma de regalos, aislamiento de la persona más vulnerable, o en guardar secretos.

MANIPULACIÓN DE AI EN LOS JUEGOS Y LAS REDES SOCIALES

La inteligencia artificial esta creando nuevos riesgos para los niños en línea. El contenido generado de juegos for AI y los jugadores AI en los juegos pueden estar diseñados para manipular a los usuarios jóvenes a gastar su dinero, comparti información personal, o participar en comportamientos dañinos. Unos niños hasta desarrollan apegos emocionales a los “compañeros significativos” de AI o a los compañeros de AI en las plataformas de aplicaciones de redes sociales, que pueden impactar sus relaciones de la vida real.



Adicionalmente otra información importante:

- El contenido generado por AI en los juegos puede que no siga las clasificaciones de ESRB o guías de seguridad
- Los chatbots de AI y ‘compañeros’ pueden crear dependencias emocionales dañinas
- Los jugadores de AI pueden estar diseñados para

animar el gastar de manera excesiva o de jugar de manera excesiva

- La tecnología Deepfake permite que los depredadores desarrollen identidades convictas falsas.
- Los niños puede que no sepan distinguir del AI a un persona real en línea

FUNCIONES DE CHATEO DE VOZ: LA SIGUIENTE FRONTERA

El chateo de voz se esta convirtiendo en un estándar de las plataformas de juegos, y con funciones como el Roblox “mic up” las capacidades están permitiendo la comunicación en tiempo real de voz. Si bien esto mejorar los juegos, también crea serias preocupaciones de seguridad. La comunicación de voz puede ayudar a los depredadores a generar confianza mas rápido que el texto, y la tecnología de enmascarar la voz facilita el disfraz de indentidades. El chateo de voz se considera el siguiente paso hacia las experiencia de juego de realidad virtual completa.



dispositivos de realidad virtual

Los juegos de realidad virtual (VR) involucran un 3D, ambiente artificial en el cual los juegos se juegan usando software que ayuda a los usuarios a ver una experiencia en un ambiente de VR como si fuera real. Estos juegos se pueden jugar en teléfonos inteligentes, PCs, computadores portátiles, o consolas de juego.



33%

Desde el fin del 2024, 33% de adolescentes eran dueños de un dispositivo de realidad virtual (VR), con 13% usándolo cada semana.

Con la popularidad de juegos VR y el potencial de riesgo a los jóvenes, es esencial implementar controles parentales. El sitio web de ESRB enumera opciones de control parental en Meta Quest, uno de los dispositivos más populares disponibles de VR. Vea el “Aplicando controles parentales en videojuegos” de esta guía para más información.

En un estudio de más de 5,000 niños entre las edades de 13 a 17 años en los EE. UU.:

más de
44%
recibieron insultos
de oído o agravios

más de
37%
fueron intimidados

35%
experimentaron acoso
en los juegos de VR

Especialmente preocupante es el hecho de que 19% de esos niños experimentaron acoso sexual, casi 20% recibieron amenazas, y más de 18% tuvieron información personal demostrada sin su consentimiento.

adicción al juego

La adicción a los videojuegos, también conocida como trastorno de los juegos de internet, reduce gravemente el control sobre los hábitos de juego con consecuencias negativas que se observan en muchas áreas de la vida de la persona, como el cuidado personal, las relaciones, la escuela y el trabajo.

¿qué tan común es?

Entre el 1,7% y el 10% de la población de los EE.UU. experimenta una adicción a los videojuegos, mientras el 8,5% de los jóvenes de entre 8 y 18 años sufre un trastorno relacionando con los videojuegos. La razón de una gama tan amplia es que los criterios de diagnóstico para el trastorno de los juegos en internet no están acordados dentro de la comunidad médica.

adicción

La adicción, tal como la definen los expertos, es cuando uno no puede dejar de jugar, aunque sepa que debe de hacerlo. Existe una “necesidad” impulsora de jugar, y el individuo se siente miserable si no está jugando. Al igual que con otros tipos de adicción, la abstinencia se experimenta cuando no se está jugando. Los síntomas incluyen fatiga, dolores de cabeza, insomnio, emociones agresivas y antojos intensos. Jugar videojuegos afecta el cerebro de la misma manera que las drogas o el alcohol, ya que desencadenan la liberación de dopamina, una sustancia química que refuerza el comportamiento. Como resultado, jugar videojuegos sin limitaciones se convierte en un estímulo adictivo.

síntomas

Psicológico: Impulsivo, bajo autocontrol, ansiedad

Comportamiento: Mayor dinero gastado en juegos, mayor tiempo de juego por día, reuniones de la comunidad de juegos fuera de línea, membresía de la comunidad de juegos.

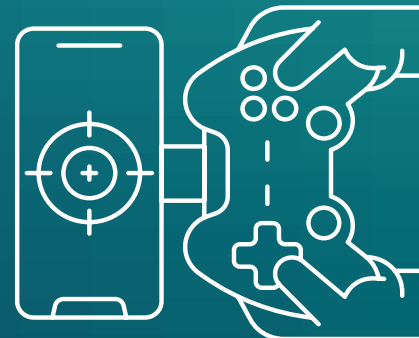
causas de la adicción

Muchas personas que luchan contra la adicción a los juegos juegan juegos múltiples en internet. Estas experiencias ofrecen aventuras dentro de un mundo de fantasía y los jugadores pueden vivir una vida diferente como un nuevo personaje.

Los MMORPG (juegos de jugar el papel de multijugadores masivos en línea) brindan una sensación de comodidad, bienvenida y utilidad que una persona puede no experimentar en la vida real. Para muchos de estos jugadores, el juego es parte de su vida social y es fundamental para su auto estima.

PASOS QUE LOS PADRES PUEDEN TOMAR PARA EVITAR LA ADICCIÓN

- Crear un plan específico para el tiempo de juego. Asegurarse de que los juegos no afecten otros aspectos de la vida de su hijo, como la tarea, el ejercicio, la nutrición, adecuada, el sueño, o relaciones de la vida real.
- Tenga en cuenta como se utilizan los videojuegos y los dispositivos electrónicos. Asegúrese de que no se comparta información personal con extraños en línea. Asegúrese de que no se produzcan mensajes, anuncios o descargas en los dispositivos.
- Sigue jugando en las áreas comunes. Esto ayudara a realizar un seguimiento de su hijo y aumentara su conocimiento de su presencia en línea.
- Juega con ellos y da un buen ejemplo. Esto le permite a usted, como padre, ver lo que hacen en línea. También puede ayudarlo a comprender mejor los límites de tiempo que establece al jugar.
- Concéntrese en juegos del mundo real con sus niños más pequeños. Los juguetes, libros y artículos de arte táctiles son mucho mejores para el desarrollo de su hijo que los videojuegos para entretenerse.



aplicaciones de control parental



Mientras existen controles parentales en Apple Screen Time y Google Family Link y se han mejorado con el tiempo y ahora ofrecen opciones amplias gratuitas para el monitoreo básico, tienen limitaciones importantes:

- Son fáciles para los jóvenes que entienden la tecnología superar
- Nada más trabajan para sus plataformas respectivas (Apple o Android)
- No pueden monitorear el contenido de redes sociales ni las aplicaciones de mensajes
- No son muy confiables, ya que las configuraciones se pueden apagar repentinamente

Las aplicaciones de control parental pagadas pueden que cuesten la inversión si su hijo puede superar las tecnología de controles, si usan diferentes dispositivos de plataformas (Apple y Android), o si tenga pendiente de acoso cibernético, depredadores, o contenido inapropiado. Las aplicaciones primas como Bark ofrecen seguridad fuerte contra la alteración, cruzando las diferentes plataformas, monitoreo con alertas de las aplicaciones de redes sociales y mensajes, reportes detallados de actividad, y más filtros web que lo que ofrecen los sistemas en los dispositivos.



bark

- Bark App: \$14/AL MES POR FAMILIA O \$99/AL AÑO POR FAMILIA
- Esta plan proporciona la más amplia cobertura.
- La diferencia entre Bark Jr y Bark Premium es que este permite a padres monitorear y recibir alertas de las aplicaciones de las redes sociales de sus hijos, de los teléfonos, computadores y tabletas.
- Bark Jr: \$5/AL MES POR FAMILIA O \$49/AL AÑO POR FAMILIA
- Bark Phone con controles parentales integrados: \$10/AL MES por 24 meses
- Bark monitorea las redes sociales, textos y correos electrónicos en dispositivos de Android y Apple buscando señales de acoso cibernético, daño a sí mismo, violencia, depredadores sexuales y más. La aplicación les notifica a los padres de cualquier bandera roja cuando la encuentra.
- No tiene límite de número de cuentas, dispositivos o niños.
- Aplicaciones ilimitadas
- Monitoreo de 24/7
- Se puede usar en cualquier dispositivo.



qustodio

- Versión gratuita o \$54.95-\$99.95/AL AÑO POR FAMILIA (dependiendo del nivel del plan)
- Con más de 6 millones de padres usando Qustodio, muchos padres están satisfechos con el manejo de tiempo en la pantalla, los filtros de seguridad, y el refuerzo de hábitos positivos que presenta este software. Controles adicionales incluye el monitoreo de actividad, rastreando llamadas y textos, localizando a sus niños, y informes de día/semana/mes de la actividad de su hijo en línea.
- Disponible en una amplia variedad de plataformas (Microsoft Windows Kindle, Chromebook, y más).
- Brinda muchos servicios para que los padres monitoreen la actividad de su hijo en línea.

aplicaciones de control parental

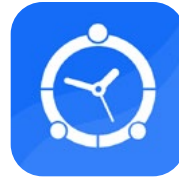


intego

- \$69.99-\$89.99/POR AÑO EN DISPOSITIVOS DE MAC
- Intego bloquea sitios de web problemáticos, permite establecer

limitaciones de tiempo para cada usuario, y monitorea chats contra depredadores.

- Nada más para uso con dispositivos de Mac, este software proporciona controles específicos a este dispositivo. Tiene una garantía de regreso de dinero de 39 días para cualquier padre que guste probarlo para ver cómo funciona el software para su familia.
- Es por dispositivo Mac, pero el plan familiar (3 Macs) está disponible para comprar a un precio más alto.



familytime

- \$29-\$69/AL AÑO POR FAMILIA (depende del número de dispositivos cubiertos)
- FamilyTime es una aplicación

dinámica que ofrece maneras innovadoras para mantener a niños seguros en línea. Es atractiva para la comunidad parental porque su compatibilidad, diseño fácil de usar, asequibilidad, y características extensivas. Por ejemplo, los padres pueden bloquear juegos y aplicaciones y permiten establecer límites de tiempo diariamente. También pueden usar filtros para la web y ubicación, llamadas y textos y monitorear las redes sociales.



aura

- \$13/AL MES POR FAMILIA O \$100-240/AL AÑO POR FAMILIA
- Aura proporciona cobertura para las redes sociales y juegos. Los padres

pueden personalizar lo que monitorean para mantener a su hijo seguro, al tiempo que establecen límites de tiempo saludables y filtran el contenido. Aura proporciona antivirus, anti-malware, protección anti-spyware, un administrador de contraseñas, monitoreo de la web oscura, y alertas de violación de datos.

- Se puede usar en cualquier dispositivo.
- Monitoreo de 24/7



norton

- \$50-\$190/ AL AÑO POR FAMILIA (se encuentran a menudo códigos de descuento)
- Norton Family ayuda a los padres

a crear un balance saludable para sus hijos. Tiene servicios de ubicación, manejo de límites de tiempo, y filtros para el internet, los padres pueden establecer hábitos saludables para sus hijos.

- Maneja tareas de escuela en el hogar, en la escuela y en línea.
- Tiene controles limitados a comparación con las aplicaciones como la de Bark y Qustodio.



recurso y enlaces para padres



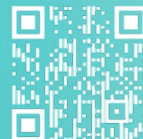
the entertainment
software rating board
(ESRB®)

esrb.org/tools-for-parents



commonsense media

[commonsensemedia.org/
parents-ultimate-guides](https://commonsensemedia.org/parents-ultimate-guides)



playstation

[playstation.com/en-us/
support/account/psn-safety-
parents-guide](https://playstation.com/en-us/support/account/psn-safety-parents-guide)



xbox

[xbox.com/en-US/community/
for-everyone/responsible-
gaming](https://xbox.com/en-US/community/for-everyone/responsible-gaming)



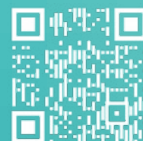
nintendo switch

[nintendo.com/switch/
parental-controls](https://nintendo.com/switch/parental-controls)



microsoft windows 365

[microsoft.com/
en-us/microsoft-365/
family-safety](https://microsoft.com/en-us/microsoft-365/family-safety)



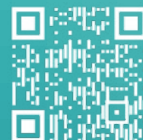
twitch

[safety.twitch.tv/s/article/
Guide-Parents-Educators](https://safety.twitch.tv/s/article/Guide-Parents-Educators)



youtube

youtube.com/myfamily



android

[dataprot.net/guides/parental-
controls-on-android](https://dataprot.net/guides/parental-controls-on-android)



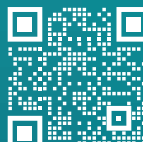
apple

[internetmatters.org/parental-
controls/smartphones-
and-other-devices/
apple-iphone-and-ipad-
parental-control-guide](https://internetmatters.org/parental-controls/smartphones-and-other-devices/apple-iphone-and-ipad-parental-control-guide)



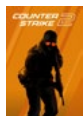
roblox

[about.roblox.com/parental-
controls](https://about.roblox.com/parental-controls)



una lista limitada de los mejores juegos de tendencia de 2025

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE PC EN EL 2024



Counter-Strike 2 & GO



The Sims 4



Minecraft



Dota 2



Fortnite



ARC Raiders



Roblox



Valorant



League of Legends



PUBG: Battlegrounds

LOS MEJORES 10 EN PLAYSTATION Y XBOX GAMES EN EL 2024



Fortnite



Battlefield 6/REDSEC



Minecraft



ARC Raiders



Call of Duty HQ



Rocket League



Roblox



EA Sports FC 26



Grand Theft Auto V



Tom Clancy's Rainbow Six Siege X

JUEGOS SURGIENTES Y JUEGOS A TENER EN CUENTA

Nuevos juegos surgientes en las redes sociales

- Skibidi Toilet
Una serie de juegos generados por AI que originó como una meme virtual de TikTok. Incluye personajes basados en inodoros que tiene muchas diferentes formas. Es popular con niños pequeños pero contiene contenido raro y potencialmente perturbador.
- Steal a Brain Rot
Otro fenómeno generado por AI del TikTok con funciones extensivas de voz. Con la propagación rápida y naturaleza de juegos generados por AI quiere decir que los controles parentales y las clasificaciones de contenido no siguen el paso con las nuevas versiones.
- Grow a Garden
Es parte de un meme virtual de juego que surgió en las redes sociales. Mientras se ve inocente, estos juegos a menudo incluyen funciones de chat y compras en el juego que padres deben monitorear.

juegos tradiciones de tener en cuenta

- Gran Turismo
- Uncharted
- Red Dead Redemption
- Skyrim
- Dungeon Fighter
- Among Us (Phone)
- Lost Ark
- Crossfire
- Dota 2
- PUBG

nota

Esta lista refleja juegos populares desde los fines del 2024. Las tendencias de los juegos cambian rápidamente, es importante que verifique actualizaciones con frecuencia.

glosario de terminología de videojuegos



1337

Extremadamente hábil.

143

Te amo.

adn

Cualquier día de estos.

adr

Dirección.

afk

Lejos del teclado. Esto significa que no vas a jugar durante algún tiempo.

aimbot

Tipo de pirateo en el que una herramienta de software apunta automáticamente un arma a los oponentes, generalmente a sus cabezas. No debe confundirse con la asistencia de puntería en consolas.

aim-assist

En los juegos de disparos en primera persona, el sistema ayuda a los jugadores a disparar a objetivos en movimiento cuando usan un controlador en una PC.

asl

Edad/sexo/ubicación. También puede significar líder de escuadrón avanzado.

bots

Abreviatura de robot. Este es un jugador controlado por una computadora. A menudo, los bots se utilizan para llenar los juegos y hacerlos sentir más vivos.

camper

Una persona que se esconde en un rincón para conseguir una muerte fácil sorprendiendo a los demás. No involucra tácticas y está mal visto en juegos de ritmo rápido como Overwatch.

easter egg

Una función de videojuego oculta. Normalmente se desbloquean a través de ciertas formas en que se completan las tareas, se eligen botones específicos y se accede a áreas secretas del juego. Pueden venir en forma de texto, imágenes, escenas especiales y más.

farming

Cuando se realizan acciones repetitivas para ganar experiencia, puntos o moneda del juego.

fps

Tirador en primera persona. Este género involucra un punto de vista que una persona vería en la vida real.

ghosting

Forma de hacer trampa en la que se proporciona a los jugadores información que no deberían saber. Por ejemplo, un jugador muerto podría informar a otros sobre la ubicación del equipo contrario.

grinding

Acciones repetitivas realizadas en un juego para ganar una recompensa. Tomemos el ejemplo de un coche muy caro en Gran Turismo. Puedes jugar las mismas carreras una y otra vez para acumular el dinero necesario para comprar ese auto.

gnoc

Desnúdate ante la cámara.

hacker

Una persona que hace trampa en un juego para obtener una ventaja injusta sobre los demás.

kpc

Mantener a los padres sin idea.

mirl

Conoce en la vida real.

glosario de terminología de videojuegos



mos

Mamá por encima del hombro.

nerf

Cuando un desarrollador de juegos hace que un elemento o personaje en particular sea menos poderoso. Esto se puede hacer porque piensan que es demasiado bueno, lo que genera ventajas injustas.

noob

Argot para novato y usado para describir a una persona que es nueva en el juego o que no sabe cómo jugar.

no scope

En los juegos, los rifles de francotirador están hechos de tal manera que necesitas usar su óptica incorporada para disparar correctamente. Si mata a alguien sin mirar a través del alcance, se denomina sin alcance.

p911

Alerta de padres.

paw

Los padres están mirando.

pal

Los padres están escuchando.

ping

Mientras juega un juego en línea, su computadora intercambia información con el servidor al que está conectado. El tiempo que tarda el ciclo de envío y recepción de datos se llama ping. Se mide en milisegundos. Un ping alto podría provocar problemas como ligazos.

pir

Padre en la habitación.

pos

Padre por encima del hombro o pedazo de mierda.

rage quit

Cuando un jugador no puede desempeñarse bien y termina abandonando el juego enojado.

rez

Abreviatura de resurrección. El término se usa con frecuencia en PUBG al revivir a un compañero de equipo caído; los estás “rezzeando”.

rubberbanding

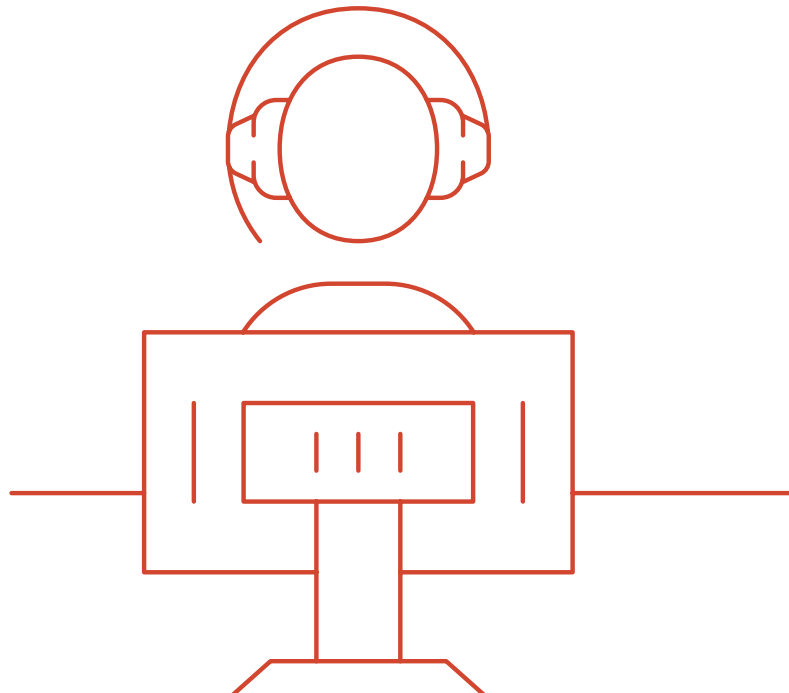
Cuando tu personaje o vehículo regresa continuamente a espacios anteriores debido al retraso en la conexión a Internet.

troll

Una persona cuyo motivo principal es actuar de una manera que ofende a otros jugadores.

wyrn

¿Cuál es tu nombre real?



1. Bartelson, E. (2023). Newzoo's latest report: Almost 9 in 10 gamers spend money on in-game items. Premortem Games. Accessed November 11, 2024. <https://premortem.games/2023/06/22/newzoos-latest-report-almost-9-in-10-gamers-spend-money-on-in-game-items/#:~:text=Data%20&%20Intelligence-,Newzoo's%20latest%20report:%20Almost%209%20in%2010%20gamers,money%20on%20in%20game%20items&text=Newzoo's%20Global%20Gamer%20Study%202023,Here%20are%20some%20more%20insights>
2. Ben-Joseph, E. P. (2022). Cyberbullying. Nemours Children's Health. Accessed November 11, 2024. <https://kidshealth.org/en/parents/cyberbullying.html#:~:text=changes%20in%20mood%2C%20behavior%2C%20sleep,about%20computer%20or%20phone%20activities>
3. Conifer Park. (2024). Video Game Addiction Statistics & Facts. Accessed November 11, 2024. <https://www.coniferpark.com/blog/video-game-addiction-statistics#:~:text=Video%20game%20addiction%20can%20impact,in%20relation%20to%20video%20games>
4. Child Crime Prevention & Safety Center. (n.d.). Children and Grooming / Online Predators. Accessed November 11, 2024. <https://childsafety.losangelescriminallawyer.pro/children-and-grooming-online-predators.html>
5. Gottfried, J. & Sidoti, O. (2024). Teens and Video Games Today. Pew Research Center. Accessed November 11, 2024. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/#:~:text=Most%20teens%20play%20video%20games,do%20so%20on%20a%20smartphone>
6. Cleveland Clinic. (2022). Video Game Addiction. Accessed November 11, 2024. <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/23124-video-game-addiction#symptoms-and-causes>
7. Foster, M. (2022). How many kids give away information to strangers? Savvy Cyber Kids. Accessed November 11, 2024. <https://savvycyberkids.org/2022/07/21/how-many-kids-give-away-information-to-strangers/#:~:text=A%20survey%20of%20almost%204%2C000,profiles%20contained%20potentially%20sensitive%20information>
8. Martin, J. (2024). 18 Cyberbullying Facts & Statistics. Exploring Topics. Accessed November 11, 2024. <https://exploringtopics.com/blog/cyberbullying-stats>
9. Prothero, A. (2024). Online Sexual Exploitation Is a Growing Threat to Kids. What Schools Can Do. EducationWeek. Accessed November 11, 2024. <https://www.edweek.org/leadership/online-sexual-exploitation-is-a-growing-threat-to-kids-what-schools-can-do/2024/08>
10. Lamothe, F. E. (2020). Video Games and Online Chats Are "Hunting Grounds" for Sexual Predators. Lamothe Law Firm. Accessed November 11, 2024. <https://lamotheffirm.com/2020/01/17/video-games-online-chats-hunting-grounds-sexual-predators/>
11. Sutter, J. D. (2012). Survey: 70% of teens hide online behavior from parents. CNN. Accessed November 11, 2024. <https://www.cnn.com/2012/06/25/tech/web/mcafee-teen-online-survey/index.html>
12. ESRB. (n.d.). Ratings Guide. Accessed November 11, 2024. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
13. ESRB. (n.d.). Tools For Parents. Accessed November 18, 2024. <https://www.esrb.org/tools-for-parents/>
14. Dean, B. (2024, September 5). Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch? Backlinko. Accessed November 14, 2024. <https://backlinko.com/twitch-users>
15. Miyai, J. (2022, September 23). Nearly 300K children were targeted by predators in Twitch: report. New York Post. Accessed November 14, 2024. <https://nypost.com/2022/09/23/nearly-300k-kids-were-targeted-by-predators-on-twitch-report/>
16. Gutelle, S. (2024, January 8). Sexual predators are using Twitch's Clips feature to prey on underage streamers. Tubefilter. Accessed November 14, 2024. <https://www.tubefilter.com/2024/01/08/twitch-clips-sexual-predator-videos-underage-streamers/>

17. Influencer Marketing Hub. (2024, October 23). The Latest Discord Statistics: Servers, Revenue, Data, and More. Accessed November 14, 2024. <https://influencermarketinghub.com/discord-stats/#toc-4>
18. Jargon, J. (2019, June 11). The Dark Side of Discord, Your Teen's Favorite Chat App. The Wall Street Journal. Accessed November 14, 2024. <https://www.wsj.com/articles/discord-where-teens-rule-and-parents-fear-to-tread-11560245402>
19. Common Sense Media. (2024, February 8). Parents' Ultimate Guide to Discord (2024). Accessed November 14, 2024. <https://www.common Sense Media.org/articles/parents-ultimate-guide-to-discord-2024>
20. eSafety Commissioner. (2024, December 18). What is Roblox? eSafety Commissioner. Accessed January 30, 2025. <https://www.esafety.gov.au/key-topics/esafety-guide/roblox#:~:text=Roblox%20is%20a%20game%2Dcreation,games%20created%20by%20other%20users>
21. Singh, S. (2024, December 26). How Many People Play Roblox in 2025 – (Active Users Stats). Demandsage. Accessed January 30, 2025. <https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/#:~:text=32.4%20million%20Roblox%20users%20are,have%20been%20created%20to%20date>
22. KBA Attorneys. (2024, November 5). Why Roblox May Be Dangerous For Kids and Families. KBA Attorneys. Accessed January 30, 2025. <https://kbaattorneys.com/why-roblox-is-dangerous-for-kids-and-families/>
23. Roblox. (n.d.). Parents, Safety, and Moderation. Roblox. Accessed January 30, 2025. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/categories/200213830-Parents-Safety-and-Moderation>
24. Zapal, H. (2023, March 28). The Top 5 Hidden Dangers of Roblox. Bark. Accessed January 30, 2025. <https://www.bark.us/blog/hidden-dangers-roblox/?srsId=AfmBOOp5a2C1A4BUcCAYAKmQAFcbleNWYvDrSroleyxKhMe6WEIEMk2U>
25. Parent Zone. (2024, September 13). Everything you need to know about Fortnite. Parent Zone. Accessed January 30, 2024. <https://parentzone.org.uk/article/fortnite>
26. Vance, P. E. (2024, October 9). A Parents' Guide to Fortnite. ESRB. Accessed January 30, 2025. <https://www.esrb.org/blog/a-parents-guide-to-fortnite/>
27. Gitlin, J. (n.d.). Fortnite study: How parents and teens feel about the game. SurveyMonkey. Accessed January 30, 2025. <https://www.surveymonkey.com/curiosity/fortnite-study-how-parents-and-teens-feel-about-the-game/>
28. Bark. (2022, January 20). Overview. Bark. <https://www.bark.us/app-reviews/apps/>
29. Epic Games. (n.d.). Parental Controls. Epic Games. Accessed January 30, 2025. <https://safety.epicgames.com/en-US/parental-controls>
30. Lutkevich, B. (2023, January). Virtual Reality Gaming (VR Gaming). TechTarget. Accessed November 18, 2024. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality-gaming-VR-gaming>
31. Galoustian, G. (2024, October 22). Dangers of the Metaverse and VR for US Youth Revealed in New Study. Florida Atlantic University. Accessed November 18, 2024. [https://www.fau.edu/newsdesk/articles/metaverse-dangers-youth-study#:~:text=Results%20of%20the%20study%2C%20published,minors\)%2C%20and%20unwanted%20exposure%20to](https://www.fau.edu/newsdesk/articles/metaverse-dangers-youth-study#:~:text=Results%20of%20the%20study%2C%20published,minors)%2C%20and%20unwanted%20exposure%20to)
32. Hoffman, K. S. (2024, January 22). Video Game Addiction Statistics. AddictionHelp.com. Accessed November 14, 2024. <https://www.addictionhelp.com/video-game-addiction/statistics/>
33. Cleveland Clinic. (2022, May 27). Video Game Addiction. Accessed November 14, 2024. <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/23124-video-game-addiction>
34. Bezrutczyk, D. (2024, August 2). Video Game Addiction. Addiction Center. Accessed November 14, 2024. <https://www.addictioncenter.com/behavioral-addictions/video-game-addiction/#:~:text=Withdrawal%20symptoms%20commonly%20characterize%20substance,to%20play%20video%20games%20again>



1. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
2. Simon, L. I. (2024, October 8). Top titles by total hours – What were the summer’s most-played PC and console games? Newzoo. Accessed November 14, 2024. <https://newzoo.com/resources/blog/most-played-pc-and-console-games-by-total-hours-summer-2024>
3. Federal Bureau of Investigation. (2023). Internet Crime Report 2023. FBI. https://www.ic3.gov/Media/PDF/AnnualReport/2023_IC3Report.pdf
4. Meta Platforms Inc. (2024). WhatsApp Encryption Overview. Meta. <https://faq.whatsapp.com/general/security-and-privacy/end-to-end-encryption>
5. National Center for Missing & Exploited Children. (2024). Online Enticement: Protecting Children from Exploitation. NCMEC. <https://www.missingkids.org/education/safety>
6. Roblox Corporation. (2024). Roblox Spatial Voice Chat Safety Features. Roblox. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/4405807645972-Spatial-Voice>
7. Pew Research Center. (2024). Teens, Social Media, and Technology 2024. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/12/11/teens-social-media-and-technology-2024/>
8. Anderson, M., & Jiang, J. (2024). AI Chatbots and Youth: Understanding the Risks. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/03/21/ai-and-human-enhancement/>
9. Common Sense Media. (2024). The Rise of AI Companions: What Parents Need to Know. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/articles/ai-chatbot-safety>
10. Discord Inc. (2024). Discord Community Guidelines and Safety Features. Discord. <https://discord.com/safety>
11. Entertainment Software Association. (2024). 2024 Essential Facts About the Video Game Industry. ESA. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-video-game-industry/>
12. Snapchat Inc. (2024). Understanding End-to-End Encryption on Snapchat. Snap Support. <https://values.snap.com/privacy/transparency/about>
13. Auxier, B., & Anderson, M. (2024). Social Media and Teen Mental Health. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/12/15/teens-and-video-games-today/>
14. McEvoy, S. (2024, July 18). Report: 82% of US games made an in-game purchase in freemium titles in 2023. Games Industry.biz. Accessed February 17, 2026. <https://www.gamesindustry.biz/report-82-of-us-gamers-made-an-in-game-purchase-in-freemium-titles-in-2023>
15. Koetsier, J. (2024, May 14). Teens and games: what the latest data says. Singular. Accessed February 17, 2026. <https://www.singular.net/blog/teens-and-games/>
16. Ruderman Family Foundation. (2024, November 5). Almost Three-Quarters of Teens Play Online Games with Strangers, White Paper Reveals. Accessed February 17, 2026. <https://rudermanfoundation.org/press-releases/almost-three-quarters-of-teens-play-online-games-with-strangers-white-paper-reveals/>
17. Takeaway Reality. (2026, January 12). Roblox Demographics Statistics 2026. Accessed February 17, 2026. <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>
18. Florida Atlantic University. (2024, October 22). Dangers of the metaverse and VR for US youth revealed in new research. Tech Xplore. Accessed February 17, 2026. <https://techxplore.com/news/2024-10-dangers-metaverse-vr-youth-revealed.html>
19. Newzoo. (2026). Most popular PC games by monthly active users (MAU) – 37 markets. Accessed February 17, 2026. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-20-pc-games>
20. Newzoo. (2026). Top Xbox games by monthly active users (MAU) – 37 markets. Accessed February 17, 2026. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-xbox-games-series-s-x-global>

LA MISIÓN DE LEGACY HEALTH ENDOWMENT

Mejorar la salud y la atención médica de todos los residentes que residen en los condados de Stanislaus y Merced (19 ciudades y códigos postales específicos) bajo la jurisdicción de Legacy Health Endowment (LHE), aumentando el acceso a varios servicios de atención médica y

educando a las personas sobre decisiones de estilo de vida saludable. Nuestro objetivo es mejorar drásticamente la calidad de vida dentro de la Gran Comunidad LHE reuniendo recursos, experiencia, visión y la creencia de que podemos, y lo haremos, marcar la diferencia.



