

# PROYECTO HUELLA

Prevención de la adicción a las nuevas tecnologías  
y al juego online en jóvenes de Cantabria

Dirigido a jóvenes de 13 a 16 años



Buen uso de las nuevas tecnologías  
Prevención de riesgos en el juego online  
Dinámicas para trabajar las habilidades personales  
Servicio de asesoramiento para adolescentes, familias y  
centros educativos.

Subvenciona:



**icass**  
Instituto Cantabro de Servicios Sociales

Programa de interés social financiado con cargo a la  
asignación tributaria del IRPF

Imparte:



# PROYECTO HUELLA

Prevención de la adicción a las nuevas tecnologías y al juego online





# GUÍA PARA FAMILIAS SOBRE EL BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

-Videojuegos-

Press Start

- En estos días en los que **la casa se hace pequeña**, los espacios de cada uno son muy estrechos y **buscamos evadirnos** con las Nuevas Tecnologías, debemos tener en cuenta que existen dos extremos relacionados con este pasatiempo.
- Por una parte, **es una ventaja**, ya que nos proporciona una ventana abierta de creatividad a la información y al entretenimiento.
- Pero por otra, **puede crear conflictos** en relación con el tiempo que pasa cada persona “conectada”, con qué tipo de juego, así como en la realización de otras actividades en familia y la calidad de estas.

# El juego online se divide en dos tipos:

- **Juego de habilidad**, donde la persona está activa, realizando misiones para alcanzar un objetivo y creando estrategias para avanzar más rápido o mejor.
- **Juego de azar**, donde la persona es pasiva, ya que solamente da a ciertos botones esperando que la suerte, traiga el resultado que se espera. No hay ninguna estrategia para mejorar los resultados, porque se basa en el azar.



# Los juegos positivos tienen las siguientes características

- Tienen el objetivo de **divertir, entretener**, pasar un rato positivo con otras personas, lo que fomenta el estado de ánimo, los sentimientos positivos y la comunicación.
- Tienen a **mejorar el conocimiento o la habilidad** de quién juega, ya sea a través de aprendizaje útil culturalmente, para mejorar las habilidades sociales o las habilidades cognitivas.
- Pueden servir para **socializar**, algunos juegos se pueden utilizar en solitario, pero muchos tienen la opción de jugarlos en grupo, con gente conocida o desconocida. Lo que ayuda a crear relaciones y a mejorar la comunicación o el contacto con otras personas.



- Puede haber algún tipo de juego, que **teniendo base de habilidad** (se tiene que avanzar niveles, jugar un papel activo y crear una estrategia), pueden incluir sutilmente **características del juego de azar**, como pueden ser recompensas, pagos para incrementar la ventaja sobre otros jugadores o minijuegos cuyo resultado depende de la suerte al apretar un botón o una tecla.
- Esto hace que se **normalice el juego de azar** y que tengan una **motivación extra**.



- Para controlar el uso que tu hijo/a hace de los juegos y fomentar su responsabilidad, puede ser recomendable realizar en familia un **contrato o acuerdo donde ambas partes se comprometan a cumplir unos horarios**, así disminuirás los momentos de conflicto.





- **Familiarízate** con lo que juegan tus hijos/as, para que, si tienen **cualquier problema, te lo puedan comentar** y para que, al mismo tiempo, la **comunicación sea más positiva**, ya que, si conoces su juego, puedes participar en las conversaciones sobre ello.



# Código de regulación PEGI (explica las edades y el contenido del videojuego)

**3+** **7+** **12+** **16+** **18+**



Lenguaje  
soez



Discriminación



Drogas



Miedo



Juego



Sexo



Violencia



En línea

Más información en la página oficial <https://pegi.info/es/>





# Significado de cada símbolo

- **Lenguaje Soez:** Significa que el juego contiene lenguaje o palabras mal sonantes, palabrotas o insultos.
- **Discriminación:** El juego contiene escenas o mensajes discriminatorios, o racistas.
- **Drogas:** El juego contiene temática o escenas donde se muestren diferentes tipos de drogas.
- **Miedo:** El juego tiene temática de terror, o escenas que pueden provocar miedo o sustos.





# Significado de cada símbolo

- **Juego:** El juego contiene temática o escenas en las que aparezcan casinos, apuestas, juegos de azar.
- **Sexo:** El juego puede contener desnudos, referencias o comentarios sexuales.
- **Violencia:** El juego contiene comentarios violentos, amenazas, violencia verbal y física.
- **En línea:** El juego tiene opción de jugar en modo cooperativo/competitivo con otros jugadores conectados.
- Todos estos contenidos se volverían más explícitos cuanto más edad sea la apropiada en el videojuego.



# MUCHAS GRACIAS

Asociación La Columbeta

*Info.lacolumbeta@gmail.com*

