

SEGURIDAD DIGITAL EN LOS VIDEOJUEGOS

¿Con quién habla nuestro niño mientras juega?

Una revisión breve para hacer en familia antes de su próximo juego

Ana Wilda Santiago Figueroa, Ed.D. · anawsantiago.com



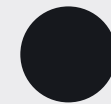
EL RIESGO

Un espacio que parece infantil

Un niño puede entrar a jugar pensando que está en un espacio infantil, **mientras conversa con personas de cualquier edad.**



Lo que el niño ve: un juego



Lo que no ve: quién está del otro lado

EL DATO

La edad se declara, no se verifica

Informe de la autoridad australiana de seguridad digital (eSafety) sobre Roblox, Fortnite, Minecraft y Steam

01 Varias plataformas dependían, en general, de la edad que cada usuario declaraba.

02 Quien se registraba como adulto accedía a chats y funciones con menos protecciones, sin verificación adicional.

03 Algunas plataformas ya restringen funciones a adultos verificados; el avance es desigual.

Fuente: eSafety Commissioner (2 de octubre de 2026). Período evaluado: octubre de 2025 a marzo de 2026.



QUÉ HACER

Antes de jugar, una revisión juntos

1

Confirmar la edad registrada

Revisar en la cuenta que la fecha de nacimiento sea la real.

2

Limitar el chat a amigos conocidos

Ajustar quién puede escribirle, hablarle o invitarle.

3

Practicar bloquear y reportar

Hacerlo juntos una vez, para que sepa cómo actuar si lo necesita.

LA IDEA CENTRAL

No se trata de quitarle el juego, sino de conocer las puertas que deja abiertas.



PARA CONVERSAR

¿Sabemos con quién puede hablar nuestro niño mientras juega?

FUENTE

eSafety Commissioner. (2026, 2 de octubre). *Gaming giants urged to level-up child safety measures* [Comunicado de prensa].
<https://www.esafety.gov.au/newsroom/media-releases/gaming-giants-urged-to-level-up-child-safety-measures>



Ana Wilda Santiago Figueroa, Ed.D., es autora de la colección Ciberguardianes, seis cuentos sobre alfabetización digital para niños de 6 a 12 años. Más información en www.anawsantiago.com