

PACTO PARA EL BUEN USO DE LAS VIDEOCONSOLAS EN FAMILIA

is4k INTERNET SEGURA FORKiDS

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 **fines de semana** y en **vacaciones** se utilizará 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.

CONFIGURACIÓN DE LA VIDEOCONSOLA



5. **La videoconsola estará** en _____ (recomendado un lugar familiar de uso común para todos), así todos nos haremos más conscientes de que hay más personas dentro y fuera del juego.
6. Establecemos **diferentes perfiles** para cada jugador/a.
7. **Activamos las opciones de control parental** para estar más seguros.

ELEGIR VIDEOJUEGOS



8. **Antes de descargar, comprar o poner un juego nuevo** lo hablamos juntos:
 - a. **Reflexionamos** sobre nuestra experiencia con otros juegos, qué tipo de juegos nos resultan más divertidos, o cuáles pueden ser algo repetitivos.
 - b. **Valoramos el propósito** del nuevo juego: educativo, ocio, estrategia, acción, etc.
 - c. **Comprobamos su etiquetado PEGI**, edad orientativa y contenidos de riesgo.



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA

incibe INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

is4k INTERNET SEGURA FORKiDS



Cofinanciado por la Unión Europea Mecanismo «Conectar Europa»

MIENTRAS JUGAMOS



9. Procuramos utilizar nombres de jugador, **alias o nicknames** que no nos identifiquen. Evitamos siempre nuestro nombre y apellido real.
10. Si necesitamos una **contraseña**, procuramos que sea **segura** (nada de palabras reales, fechas o números de teléfono. Mejor combinemos letras, números y símbolos).
11. **El juego es solo un juego**. Si algo no sale como esperamos, ¡no es el fin del mundo! Confiamos en nosotros mismos y lo volvemos a intentar la próxima vez.
12. Si jugamos **con amigos/as**:
 - a. Antes de empezar, concretamos **cómo nos vamos a turnar**. Dependiendo del tipo de juego puede ser por partidas, por tiempos, etc.
 - b. **¡Si colaboramos** entre todos, el juego será **más divertido!**
 - c. Ante un malentendido, **paramos el juego y lo hablamos** antes de continuar.
13. Si nos contacta otro jugador/a por chat, mensaje, etc., **nunca** le decimos nuestros datos personales: como el nombre, la dirección, los lugares donde solemos estar (centro educativo, club deportivo, etc.), número de teléfono, cuentas en redes sociales...
14. Jugamos para aprender y para pasar un buen rato, no para enfadarnos ni para andar molestando a otros jugadores o al resto de la familia. **¡Respeto!**
15. Si alguien nos molesta, lo comentamos en familia, le bloqueamos y si es necesario lo reportamos a la plataforma.

ESTAMOS JUNTOS EN ESTO



16. A medida que vayamos mostrando mayores niveles de responsabilidad y madurez, **iremos actualizando juntos este pacto** para que refleje una mayor libertad.
17. De vez en cuando, **jugamos juntos en familia**, hablamos de cómo ha ido el juego, nuestros logros y dificultades, el tiempo que dedicamos o cómo nos sentimos.
18. Recordemos que también es buena idea **dedicar tiempo juntos a otras actividades** como el deporte, la música, la naturaleza, etc.
19. Si tenemos **dudas o problemas**, siempre nos escuchamos en **familia**, y si necesitamos más ayuda, nos podemos apoyar en **la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE**.

900 116 117 | www.is4k.es/ayuda

FIRMADO:



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y EMPRESA

 **incibe**_
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

 **is4k** INTERNET
SEGURA
FORKiDS



Cofinanciado por la Unión Europea
Mecanismo «Conectar Europa»