

# Previniendo desde la escuela los Juegos y Retos Suicidas



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

*Mexiquenses*  
mejor preparados



Unidad de  
Igualdad de Género



GENTE QUE TRABAJA Y LOGRA  
**ENGRANDE**

**En la actualidad existen juegos y retos suicidas que se han popularizado en las redes sociales y en el internet.**



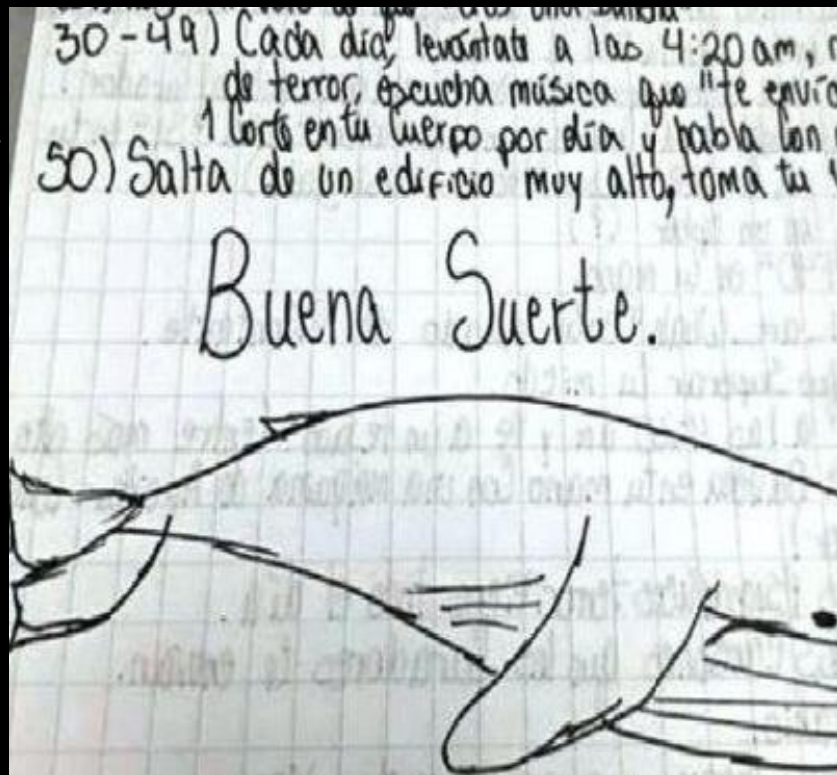
## Afectando principalmente a la niñez y juventud, son propensos quienes:

- Presentan problemas depresivos y síntomas de ansiedad.
- Padecen cuadros psicopatológicos y solitarios.
- Muestran una personalidad dependiente, por ejemplo los que son sobreprotegidos por su familia.
- Tienen una serie de conductas que dificultan su adaptación social, ejemplo aquellos que presentan conductas agresivas y violentas.
- Han sido víctimas de bullying.
- Personas que no generan un sentido de pertenencia a la escuela.
- Tienen serios problemas familiares.
- Sufren violencia intrafamiliar, entre otros

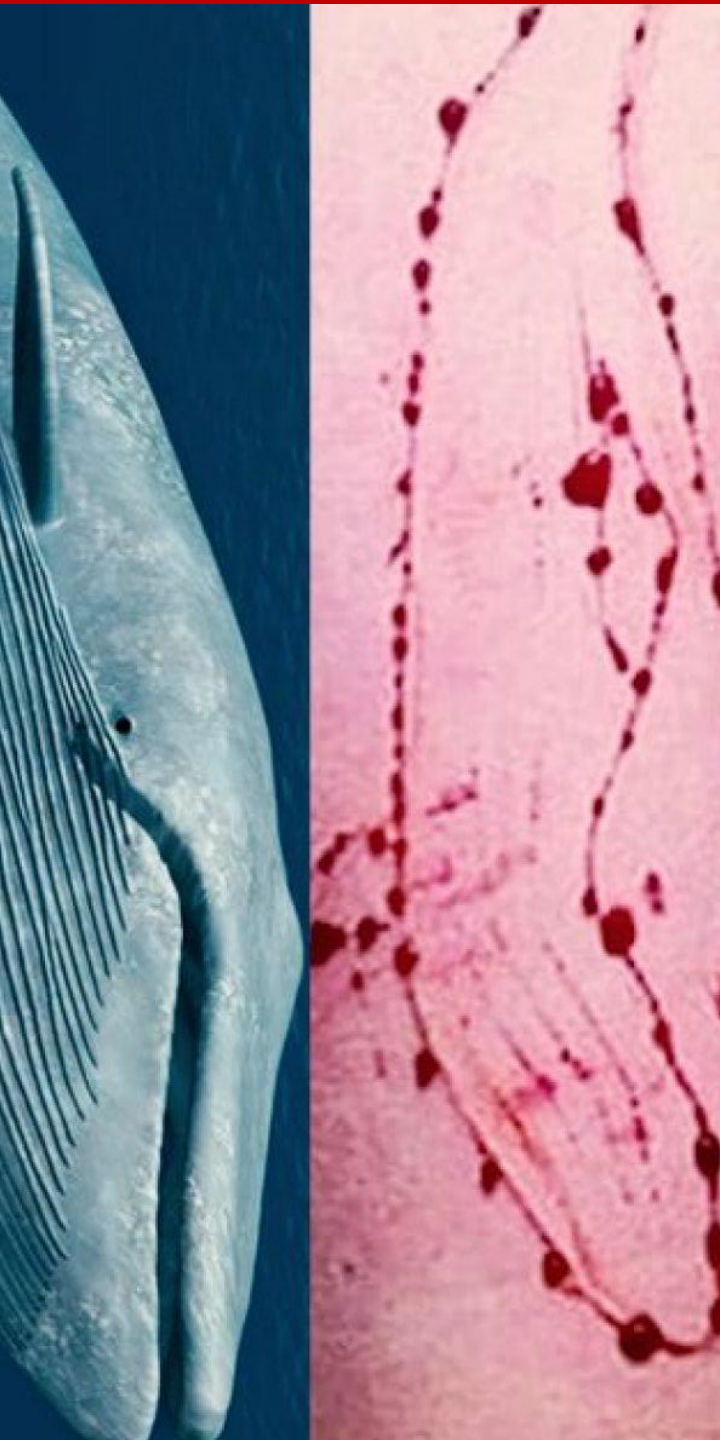


# ¿En qué consisten los juegos y retos suicidas?

- Son juegos y retos que proponen a niñas, niños y jóvenes que participen dentro de un grupo vía Facebook, Messenger, WhatsApp entre otras redes sociales, en un primer momento lanzan la invitación para que se unan a este grupo.
- Generalmente se emplean grupos cerrados pues los mensajes que se divulgan en éstos solo pueden ser vistos por miembros del grupo.
- Una vez aceptada la invitación y agregados en el grupo se les envía una prueba (el primer reto) que tiene que ser realizado en el tiempo estipulado por el grupo.
- Los integrantes del mismo deben enviar una prueba que corrobore el cumplimiento del desafío, generalmente se trata de una foto, con la que se suele extorsionar a los participantes del mismo si se niegan a cumplir con los desafíos que se les presentan.
- Las estrategias de chantaje más comunes que utilizan los administradores de estos grupos son amenazas dirigidas a los integrantes de estos grupos, tales como dañar a sus familiares y extorsión por medio de las fotografías enviadas.
- Al momento se han contabilizado 50 retos cada uno más riesgoso que el otro, los cuales deben ser cumplidos en plazos estipulados que varían de un mes a mes y medio. Generalmente el último reto es la autolesión o el suicidio.







## Entre los juegos y retos más comunes se encuentran:

- **LA BALLENA AZUL:** es un reto de 50 días que va desde dibujar una ballena, lastimarse con cuchillas para finalmente terminarlo lanzándose de un edificio.
- **PEDRO RESPONDE:** es un juego donde un grupo de jóvenes se ponen una cita, se graban y gana el reto quien resista más tiempo colgado de una soga al cuello.
- **OPERACIÓN 7:** es un juego que ya se encuentra en aplicaciones y son desafíos que le enseñan a los niños a realizar acciones delictivas, tales como manejar armas, producir drogas y matar.
- **SAN ANDREAS:** es un juego que tiene diferentes modalidades desde pornografía, matar, robar y torturar.
- **TINDER:** es una red social similar a Facebook pero exclusivo para los jóvenes que tiene como finalidad concretar encuentros amistosos o íntimos, sin embargo a través de ella se proponen retos y encuentros que pueden poner en riesgo la integridad de la persona.
- **DROGAS AUDITIVAS:** utilización de música subliminal que induce al individuo a entrar en un trance similar a drogas alucinógenas.



# Países donde se han reportado suicidios por juegos y retos suicidas



Rusia



Uruguay



Colombia



España



Alemania



Brasil



Bolivia



Portugal



China



Chile



México



Perú





## ¿Qué se puede hacer?

- **Estar disponible** para brindar ayuda y orientación a las y los estudiantes que presenten señales de riesgo ante el suicidio y avisar a su familia de inmediato.
- **Prestar atención** a estudiantes vulnerables, por ejemplo víctimas de maltrato, acoso escolar, que presenten síntomas de depresión o busquen insistentemente el reconocimiento social.
- **Evitar juzgar** a las y los estudiantes y mantener una actitud de escucha.
- **Definir y comunicar protocolos** para manejar situaciones de riesgo en Internet, estableciendo canales y responsables.
- Promover el **uso responsable de Internet** por parte de la comunidad educativa, incluyendo herramientas tecnológicas que permitan monitorear la actividad en Internet del alumnado.
- **Fomentar actividades** culturales, artísticas, científicas y deportivas en el alumnado para evitar el uso excesivo del teléfono móvil al interior de la escuela.



## Fuentes de consulta

<http://www.informador.com.mx/mexico/2017/719681/6/emiten-recomendaciones-ante-reto-de-ballena-azul.htm>

<http://www.lanacion.com.ar/2020399-consejos-para-padres-ante-la-amenaza-del-juego-la-ballena-azul>

<http://www.levante-emv.com/sucesos/2017/04/28/juego-ballena-azul/1559855.html>

[https://www.clarin.com/buena-vida/psico/ballena-azul-psicologo-especializado-adolescentes-habla-padres\\_0\\_ryQxolcyZ.html](https://www.clarin.com/buena-vida/psico/ballena-azul-psicologo-especializado-adolescentes-habla-padres_0_ryQxolcyZ.html)

<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-51469.html>