

GUÍA

Clasificaciones PEGI y gasto en videojuegos

Qué significa cada símbolo, qué cambió en junio de 2026 con las cajas de botín y cómo poner un límite de gasto que se sostenga.

Familias · Centros educativos

6 a 18 años

guiateconecta.com

Qué es PEGI y qué no es

PEGI es el sistema europeo de clasificación por edades de los videojuegos. Indica **a partir de qué edad el contenido se considera apropiado**, no la dificultad del juego ni para qué edad está pensado.

Es orientativo para las familias y obligatorio para la venta: un comercio no debe vender un PEGI 18 a un menor. Lo que no puede hacer es impedir que lo juegue en casa de un amigo.

Símbolo	Significa
PEGI 3	Apto para todas las edades
PEGI 7	Puede asustar a los más pequeños
PEGI 12	Violencia no realista o lenguaje leve
PEGI 16	Violencia realista, lenguaje soez, o compras aleatorias de pago
PEGI 18	Violencia extrema, contenido sexual, drogas o comunicación sin moderar

Lo que cambió en 2026

El 12 de marzo de 2026 PEGI anunció la mayor reforma de su sistema en más de una década. Por primera vez, la clasificación por edad no depende solo del contenido, sino también de **cómo el juego pide dinero y cómo permite comunicarse**. Se aplica a los juegos presentados a partir de junio de 2026.

Mecánica del juego	Clasificación mínima
Vende objetos aleatorios de pago: sobres, cajas, gachas	PEGI 16
Ofertas de compra por tiempo o cantidad limitada	PEGI 12
Comunicación en línea sin moderación ni bloqueo	PEGI 18
Integra criptoactivos o NFT	PEGI 18

Un matiz importante: los juegos ya clasificados no se reclasifican salvo que se actualicen. Es decir, un juego que hoy figura como PEGI 3 en la estantería puede tener exactamente las mismas cajas de botín que otro nuevo clasificado como PEGI 16. Conviene mirar la mecánica, no solo el símbolo.

Por qué las cajas de botín preocupan

Una caja de botín es una compra de resultado aleatorio: se paga sin saber qué se recibe. La estructura —anticipación, recompensa variable, probabilidad baja de lo valioso— es la misma que sostiene las máquinas de azar.

No convierte a nadie en ludópata por abrir un sobre. Lo que hace es **entrenar la tolerancia a esa mecánica** a una edad en la que el control de impulsos todavía se está formando.

Las tres señales que importan

- Gasta para **recuperar** lo perdido: «llevo veinte, con cinco más seguro que sale».
- Le interesa **abrir** más que jugar.
- Oculta cuánto lleva gastado, o lo minimiza cuando se le pregunta.

Cómo poner un límite que aguante

- 1 Quita el método de pago guardado** de la consola, del móvil y de la tienda. Es la única medida que funciona sin depender de la voluntad.
- 2 Pasa a tarjetas de saldo prepago.** Convierten un gasto invisible en una cantidad concreta que se acaba y no se repone hasta el mes siguiente.
- 3 Acuerda una cantidad mensual** y déjale decidir en qué la gasta. Decidir enseña; prohibir sin más, no.

- 4 **Revisa los cargos una vez al mes, juntos.** Sumarlo en voz alta suele ser más eficaz que cualquier advertencia.
- 5 **Activa la petición de contraseña** para cada compra en la tienda de aplicaciones.

Cuidado con el dato guardado. La mayoría de los gastos inesperados que llegan a las consultas no son fraudes: son compras hechas por el propio menor en una cuenta que tenía la tarjeta guardada y no pedía confirmación.

Dónde comprobar los pasos exactos

Los menús cambian con frecuencia. Estas son las páginas oficiales, que se actualizan con cada cambio:

- Sistema de clasificación europeo: **pegi.info**
- INCIBE, sección Menores: **incibe.es/menores**
- Ministerio de Consumo, información sobre videojuegos y azar

Revisado en septiembre de 2026. Las plataformas cambian sus ajustes con frecuencia. Si encuentras algo que ya no coincide, avísanos en hola@ideamosjuntos.com y lo corregimos.

PARA QUIEN IMPARTE LA SESIÓN

Esta hoja es material de apoyo para el aula. Si vas a imprimir la ficha para repartir, puedes dejarla fuera.

Para el aula

La mecánica de las cajas se entiende muy bien con una actividad corta: pedir al alumnado que calcule cuánto costaría, en euros, conseguir un objeto concreto sabiendo su probabilidad. El resultado suele sorprenderles más que cualquier advertencia.