Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Among Us

Una tripulación, uno o dos impostores y una conversación para descubrir quién miente. El juego es el chat.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	Desde 9 jugando con conocidos; desde 12 en partidas públicas
Clasificación PEGI	PEGI 7
Lo que dice la plataforma	Chat limitado automáticamente para menores de 13
Dónde se usa	Móvil, Tableta, PC, Nintendo Switch, PlayStation, Xbox
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	Solo la declaras, nadie la comprueba
Control parental propio	No

Por qué esa edad. El juego en sí es inofensivo: muñecos de colores en una nave. Lo que cambia por completo la experiencia es con quién se juega. Entre amigos es un juego de mesa; en una partida pública es un chat abierto con desconocidos.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Qué nos encontramos dentro

Una nave, una tripulación de muñecos de colores y uno o dos impostores. Los tripulantes hacen pequeñas tareas; los impostores los van eliminando sin que les vean. Cada poco rato se convoca una reunión y **todo el mundo discute quién es sospechoso**.

Ese debate es el juego. Y por eso lo que más importa no es la mecánica, sino quién está en la sala:

- **Partida privada**, con un código que se pasa a los amigos. Aquí es, literalmente, un juego de mesa digital. Muy recomendable.
- **Partida pública**, con desconocidos de cualquier edad y chat abierto. Otra cosa completamente distinta.

Las cuentas registradas como menores de 13 años solo tienen **chat rápido**: frases predefinidas, sin texto libre. Es una buena protección, y depende de que la fecha de nacimiento sea la real.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es de los pocos juegos del directorio que no engancha por diseño adictivo, sino por algo más sano y más antiguo: **la partida social**. Se juega con gente, se habla, se discute y se ríe.

Lo que sí tiene es que **las partidas encadenan**: al acabar una, el grupo sigue en la sala y empieza otra sin que medie una decisión. No hay un momento natural de parar.

Cómo se habla aquí

Las palabras que vas a oír en casa o en clase, en orden de utilidad.

Palabra	Qué significa
Impostor	Quien tiene que eliminar al resto sin que le pillen. Mentir es su función, no una trampa.
Tripulante / crewmate	El resto. Hacen tareas y tratan de descubrir al impostor.
Reunión de emergencia	Se pulsa un botón y todos se paran a discutir quién es sospechoso. Ahí está la conversación.
Expulsar / votar	La votación que echa a alguien de la partida. A veces se vota a alguien por caerle mal al grupo, no por sospecha.
Chat rápido	Un chat de frases predefinidas. Es lo único que tienen las cuentas de menos de 13 años.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Palabra	Qué significa
Lobby público	Una partida con desconocidos. Es lo contrario de jugar con un código privado entre amigos.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · El chat abierto en partidas públicas

Si la cuenta no está registrada como menor de 13, el chat es libre y con desconocidos adultos. El juego está pensado para que la gente hable: ese es exactamente el riesgo.

Riesgo medio · Mentir es la mecánica, y eso confunde a los más pequeños

Para un niño de siete u ocho años, que un amigo le mienta a la cara durante media hora y luego diga «era el juego» no siempre es fácil de separar. Con el grupo de clase puede dejar poso.

Riesgo medio · Votar a alguien por caerle mal al grupo

La votación se presta a reproducir las dinámicas del patio: se expulsa a quien no cae bien, no a quien es sospechoso. Jugado dentro de un grupo de clase, puede convertirse en exclusión con forma de juego.

Riesgo bajo · Compras de aspecto

Sombreros, mascotas y pieles. No dan ninguna ventaja y son baratos, pero existen.

En qué fijarse

Ninguna de estas señales significa nada por sí sola. Varias a la vez, sí.

- [ ] Juega siempre en partidas públicas y no con su grupo de amigos
- [ ] Repite expresiones o insultos que ha oído en el chat
- [ ] Vuelve molesto de jugar con la clase, como si le hubieran dejado fuera
- [ ] Encadena partidas sin parar, porque «empezó otra»
- [ ] Habla de alguien de las partidas al que no conoce de nada

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es PEGI 7, es para niños pequeños.	El PEGI 7 califica los dibujos y la violencia, que es mínima. No califica con quién va a hablar tu hijo en una partida pública. Ese es el dato que falta en la caja.
Que mientan en el juego les enseña a mentir.	No hay evidencia de eso, y el juego distingue claramente ficción de realidad para un niño de diez años. En niños más pequeños sí conviene explicar el marco antes de empezar.
Si tiene el chat rápido, está protegido del todo.	El chat rápido evita que le escriban texto libre, que es mucho. No evita que le expulsen sistemáticamente ni las dinámicas de grupo.

Lo que se puede cambiar hoy

Jugar solo en privado

1. En el menú, elegir «Crear partida» en lugar de «Buscar partida»
2. Compartir el código solo con amigos conocidos
3. Es el ajuste que resuelve el 90 % de lo que preocupa de este juego

Asegurar el chat rápido

1. Comprobar que la cuenta tiene la fecha de nacimiento real
2. Si tiene menos de 13, el chat libre queda desactivado solo
3. Si ves texto libre y tiene doce años, la fecha de la cuenta no es la suya

Censura del chat y bloqueo

1. Ajustes → Censurar chat, activado
2. Enséñale a usar el botón de reportar y de silenciar: está en la lista de jugadores
3. Reportar no es chivarse: es la herramienta que tiene

En casa

La pregunta que cambia todo es «¿con quién juegas?». No «¿cuánto tiempo?». Si la respuesta es «con los de clase, en privado», aquí no hay mucho más que vigilar. Si es «con gente de internet», la conversación es otra.

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Si es pequeño, explícale el marco antes. Que en este juego el impostor tiene que mentir, que no es una traición de verdad y que al acabar se acaba. Parece obvio y a los ocho años no lo es.

Pon el final entre partidas, no durante. Una partida dura pocos minutos: «esta y la siguiente» es un acuerdo fácil de cumplir.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
¿Con quién estás jugando? ¿Son los de clase o gente de internet?	¿Cuánto llevas ahí?	Es la única pregunta que de verdad distingue una situación de la otra en este juego.
Ya sabes que el impostor tiene que mentir, ¿no? Es su papel, no es que te esté engañando a ti.	—	Con los más pequeños, poner el marco antes evita que una partida acabe en disgusto real.
Si en una partida alguien se pasa, bloquéalo y repórtalo. Y me lo cuentas, que no pasa nada.	—	Da una herramienta concreta y quita el miedo a que contarlo tenga consecuencias.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Se activa si en el chat aparece contacto de un adulto con intención sexual, amenazas, o si la dinámica de expulsiones se convierte en hostigamiento repetido hacia un alumno o alumna concreto, dentro o fuera del aula. Capturas antes de salir de la partida, comunicación a dirección y protocolo. Riesgo inmediato: 112.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

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.

En el aula

Es material excelente para trabajar la exclusión. Expulsar a alguien por votación es, literalmente, la mecánica. Preguntar «¿alguna vez habéis votado a alguien porque sí?» abre una conversación que ningún material impreso consigue.

Argumentar y escuchar. Ganar como tripulante exige exponer razones y escuchar las de otros. Es debate en estado puro y se puede nombrar como tal.

Cuidado si se juega en clase. Si se organiza una partida con el grupo, conviene mirar quién queda expulsado siempre el primero. A veces el juego solo hace visible algo que ya pasaba.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
¿Alguna vez habéis votado a alguien sin pruebas, solo porque sí?	Lleva directamente a hablar de cómo se forman las acusaciones en un grupo, con un ejemplo que todos han vivido.
Cuando sois tripulantes, ¿qué hace que os crean? ¿Tener razón o caer bien?	Es una pregunta sobre pensamiento crítico y sobre popularidad, disfrazada de videojuego.
Si en una partida de clase siempre echan al mismo, ¿qué está pasando ahí?	Permite nombrar una dinámica de exclusión sin señalar a nadie en concreto.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué normativa se apoya esto

Canarias

- El **Gobierno de Canarias aprobó el 30 de octubre de 2026 un nuevo decreto de convivencia escolar y bienestar**, que deroga el Decreto 114/2011. Presta atención expresa al acoso y al ciberacoso e incorpora la ciberconvivencia y el uso responsable de los entornos digitales. Crea el Observatorio Canario para la Convivencia Escolar y exige equipos de gestión de la convivencia y mediación en los centros.
- Los centros tienen **un año desde su entrada en vigor** para actualizar su Plan de Convivencia y sus normas de organización y funcionamiento. Mientras, **siguen vigentes los protocolos actuales** de acoso escolar, violencia de género, riesgo de suicidio y protección infantil.
- El protocolo que se activa es el **«Marco general de actuación ante un posible acoso escolar»** de la Consejería de Educación. Lo puede activar la víctima, su entorno o quien lo presencie, en el propio centro o por teléfono a través del servicio de prevención de la Consejería.

España

- **Ley Orgánica 8/2021** de protección integral a la infancia frente a la violencia: todo centro donde estudien menores debe tener una **persona coordinadora de bienestar y protección** (artículo 35).
- **Ley Orgánica 3/2018** de protección de datos, artículo 7: la edad mínima para que un menor consienta por sí mismo el tratamiento de sus datos es de **14 años**. Por eso varias plataformas admiten a los 13 a quien aquí todavía no puede.
- **Código Penal:** difundir imágenes íntimas de alguien sin su autorización es delito aunque se grabaran con su consentimiento (artículo 197.7); el hostigamiento insistente y reiterado es delito de acoso (artículo 172 ter). Con menores de dieciséis años hay dos delitos distintos: contactar por internet para **proponer un encuentro** de carácter sexual (artículo 183.1) y **embaucar para que envíe material sexual** o mostrarle imágenes pornográficas (artículo 183.2). El Tribunal Supremo, en su sentencia 28/2026 de 21 de enero, precisó que **pedir las fotos ya es delito consumado** aunque el menor no llegue a enviarlas.
- **En tramitación:** el Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, cuya tramitación aprobó el Congreso en septiembre de 2025, elevaría a **16 años** la edad mínima de registro en redes y **prohibiría a los menores el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa**. No está en vigor.

Clasificación por edades

PEGI clasifica con un mínimo de **16 años** cualquier juego con objetos aleatorios de pago, y con 18 si incluye contenido de tipo casino social. Se aplica a los juegos presentados desde **junio de 2026** y, desde **octubre de 2026**, también a juegos ya publicados: según el propio aviso de PEGI, a los **que se**

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

distribuyen solo en digital y estaban clasificados como PEGI 3, 7 o 12. Por eso hay juegos que han cambiado de clasificación sin que el juego haya cambiado.

Teléfonos

- **112** · emergencias, si hay riesgo inmediato
- **017** · INCIBE, ciberseguridad y ayuda en línea, gratuito
- **116 111** · línea de ayuda a la infancia, gratuito y 24 horas
- **024** · atención a la conducta suicida, gratuito y 24 horas
- **900 200 225** · atención al jugador, para problemas de juego

De dónde salen estos datos

Clasificación PEGI 7, rebajada desde el PEGI 16 inicial tras revisión del consejo de clasificación VSC. Las cuentas registradas como menores de 13 años quedan limitadas al chat rápido de frases predefinidas, según la documentación del juego y la ficha de Internet Matters. Consultado en octubre de 2026.

> **Revisado el 31 de octubre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/among-us, donde está siempre al día. Las plataformas cambian sus ajustes con frecuencia: si encuentras algo que ya no coincide, avísanos en hola@ideamosjuntos.com y lo corregimos.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.