Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

The Last of Us

PEGI 18 en sus dos partes. La violencia es íntima y la carga emocional es tan fuerte como ella.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	No antes de 18, y conviene saber que la carga emocional es tan fuerte como la violencia
Clasificación PEGI	PEGI 18
Lo que dice la plataforma	PEGI 18, tanto la primera parte como la segunda
Dónde se usa	PC, PlayStation
Chat	No tiene
Compras dentro	No
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	Sí

Por qué esa edad. PEGI 18 en las dos partes. La violencia es brutal y muy personal —a corta distancia, con reacciones realistas— y la historia está construida sobre la pérdida, la venganza y la culpa. No es un juego que impresione y se olvide: está hecho para que se quede.

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.

Qué nos encontramos dentro

Una aventura narrativa sobre dos personas en un mundo devastado. Es una de las obras más reconocidas del medio y, a la vez, uno de los juegos con la violencia más incómoda que existe: a corta distancia, con sonido realista y sin heroísmo.

Lo que conviene saber:

- **La violencia es íntima.** No son disparos a lo lejos: son forcejeos, cuchillos y reacciones humanas creíbles.
- **El juego quiere que te sientas mal.** Especialmente la segunda parte, que está construida para que el jugador cuestione lo que está haciendo.
- **Hay escenas de terror** con los infectados, diseñadas para asustar de verdad.
- **Hay una relación entre dos chicas** tratada con naturalidad, y eso ha generado ruido en internet que un adolescente se va a encontrar.
- **Sin modo en línea** en las versiones actuales.

Qué engancha, y por qué está puesto

No engancha con mecanismos, engancha como una novela:

- **Los personajes importan**, y eso sostiene sesiones largas.
- **La tensión no baja.** Dejarlo a medias de un capítulo cuesta.
- **Tiene final.** A diferencia de casi todo lo demás de esta lista, se acaba, y eso lo hace mucho más fácil de pactar.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Parte I y Parte II	Dos juegos distintos con la misma clasificación. El segundo es notablemente más duro.
Infectado	Los enemigos no humanos. Las escenas con ellos son de terror, con sustos y sonido diseñado para angustiar.
Modo foto	Permite parar y encuadrar. Es una buena señal de que el juego invita a mirar lo que hace, no solo a avanzar.

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
Accesibilidad	Tiene uno de los mejores conjuntos de opciones de accesibilidad del sector, incluido el ajuste de la dificultad por partes.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · Violencia íntima y realista

Forcejeos a corta distancia, cuchillos y reacciones humanas creíbles. Es más incómoda que la violencia de un shooter porque está diseñada para serlo.

Riesgo alto · Carga emocional sostenida

Pérdida, venganza y culpa durante decenas de horas. En un adolescente puede dejar poso, y conviene saberlo antes de que lo juegue solo de madrugada.

Riesgo medio · Terror con sustos

Las secciones con infectados están construidas con sonido y oscuridad para angustiar. En menores sensibles afectan al sueño.

Riesgo medio · El ruido de internet alrededor

La segunda parte generó campañas de odio, buena parte dirigidas a la orientación sexual de un personaje. Un adolescente que busque vídeos del juego se va a encontrar eso antes que el juego.

Riesgo bajo · Sin riesgo de contacto ni gasto

No hay desconocidos, ni chat, ni cajas. Todo el riesgo es de contenido, y eso simplifica la decisión.

En qué fijarse

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

- [ ] Pesadillas o dificultad para dormir después de jugar
- [ ] Repite escenas concretas y no las suelta
- [ ] Busca vídeos del juego y aparece con argumentos de odio aprendidos fuera

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.

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es una historia bonita sobre un padre y una hija.	Lo es, y también es PEGI 18 con violencia muy explícita. Las dos cosas son verdad.
Ha visto la serie, así que puede jugarlo.	La serie está clasificada aparte y suaviza mucho la violencia interactiva. No es lo mismo ver una escena que ejecutarla.
La segunda es igual que la primera.	La segunda es considerablemente más dura, en violencia y en carga emocional.

Lo que se puede cambiar hoy

Bloquear por clasificación de edad

1. PlayStation: Ajustes → Familia y control parental → Restricciones de juego → fijar el nivel PEGI
2. Xbox: app Xbox Family Settings → Contenido y privacidad → Filtros de contenido
3. Nintendo Switch: app Control parental de Nintendo Switch → Restricciones por edad
4. Filtrar por clasificación cubre también lo siguiente que se descargue; bloquear títulos sueltos, no

Saber qué se está jugando

1. En PlayStation, Xbox y Nintendo, el informe de actividad llega al correo o a la app del adulto
2. En Steam, el grupo familiar muestra el tiempo por juego
3. Mirar la clasificación antes de comprar o descargar, no después
4. Si lo juega en casa de un amigo, el filtro de casa no sirve: ahí solo vale la conversación

Cortar el gasto

1. Quitar la tarjeta guardada de la cuenta de la tienda
2. Saldo prepago con importe cerrado si se quiere permitir algo
3. Revisar el historial de compras una vez al mes
4. Las expansiones y los contenidos descargables se compran igual que el juego

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.

Decidir dónde y cuándo se juega

1. Una pantalla en zona común cambia mucho lo que se juega y cómo
2. Evitar la última hora antes de dormir con juegos de alta carga emocional
3. Acordar que se puede parar y contar lo que ha salido sin que pase nada
4. El juego se guarda: no hay partida que se pierda por cenar

En casa

Este es un caso donde la conversación no va de violencia gratuita, sino de madurez. La violencia está puesta para incomodar, y eso solo funciona si quien juega tiene edad para procesarlo. A los trece no incomoda: impresiona y se normaliza.

Si ha visto la serie, no des por hecho que es lo mismo. Ver una escena y ejecutarla con un mando no se parecen.

Tiene final, y eso ayuda. Se puede pactar «hasta el final del capítulo» con sentido, cosa que no se puede hacer con un battle royale.

Y vigila la hora. Es un juego que quita el sueño, literalmente.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Por qué
Has visto la serie, pero jugarlo no es lo mismo. Ahí lo haces tú.	Nombra la diferencia concreta entre ver y ejecutar, que es la que no se percibe.
Este tiene final. ¿Lo dejamos al acabar el capítulo?	Aprovecha la única estructura de esta lista que permite un acuerdo natural.
Si alguna escena te deja mal cuerpo, me lo cuentas y lo paramos. No pasa nada.	Da permiso para pararlo, que es lo que evita que lo aguante por orgullo.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. No es un juego de contacto con desconocidos, así que el protocolo no va de acoso ni de extraños. Se actúa cuando aparece:Malestar persistente después de jugar: pesadillas, miedo a dormir solo, imágenes que repite y no puede soltar.Normalización de lo que ha visto: hablar de violencia extrema o de contenido sexual con una naturalidad que no corresponde a su edad.Gasto no autorizado en la tienda de la plataforma.Qué hacer: hablarlo sin castigar la confesión, porque lo que importa es que cuente lo que ha visto; y, si el malestar se mantiene, consultarlo con orientación del centro o con pediatría. Orientación para familias, ANAR 900 20 20 10, gratuito y confidencial.

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 el mejor ejemplo para hablar de videojuegos como obra. Que un juego quiera que te sientas mal por lo que acabas de hacer es un concepto que a los adolescentes les resulta nuevo y les interesa.

Y da para hablar del odio en internet. Lo que pasó alrededor de la segunda parte es un caso real y cercano de campaña organizada, y permite trabajar cómo se reconoce una.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
¿Puede un juego querer que te sientas mal por lo que acabas de hacer? ¿Para qué?	Introduce la idea de obra con intención, que cambia cómo miran lo que juegan.
Buscad qué pasó en internet cuando salió la segunda parte. ¿Qué tenían en común los mensajes?	Un caso real de campaña de odio, analizable sin que afecte a nadie del aula.

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 18 de The Last of Us Part I (PlayStation 5, 2 de septiembre de 2022, y PC, 2023) y de The Last of Us Part II y su versión remasterizada, publicada por PEGI: categoría restringida a personas adultas. Consultado en noviembre de 2026.

> **Revisado el 2 de noviembre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/the-last-of-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.

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.