Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Valorant

El juego en el que más tiempo pasan los menores españoles en el ordenador. PEGI 16, y con chat de voz abierto con desconocidos en cada partida.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	No antes de 16, que es su clasificación PEGI, y con el chat de voz apagado al principio
Clasificación PEGI	PEGI 16
Lo que dice la plataforma	Riot exige ser mayor de edad, menor emancipado, o tener el consentimiento de un progenitor o tutor
Dónde se usa	PC
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	Solo la declaras, nadie la comprueba
Control parental propio	Sí

Por qué esa edad. PEGI le dio un 16 «por violencia intensa y representaciones sostenidas de violencia hacia personajes humanos», y añade que no es apto para menores de 16 años. A eso se suma lo que no mide PEGI: un chat de voz abierto con cuatro desconocidos en cada partida, que es la parte que de verdad desgasta.

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

Partidas de cinco contra cinco en las que un equipo planta una bomba y el otro lo impide. Rondas cortas, sin reaparición: si te eliminan, esperas mirando hasta que acaba la ronda. Una partida completa dura entre treinta y cuarenta y cinco minutos, y **no se puede abandonar sin penalización**. Eso explica por qué «ahora no puedo» es verdad y no una excusa.

Es, según los datos de uso en España, **el juego en el que más minutos al día pasan los menores en el ordenador**: por delante de Roblox y de Fortnite.

Lo que hay dentro, por orden de lo que importa:

- **El chat de voz.** Abierto con los otros cuatro del equipo, que son desconocidos. Es la vía por la que entra todo lo que se oye en este juego.
- **El sistema de rango.** Cada partida sube o baja. Eso convierte jugar en algo que se puede perder, no solo en algo que se hace.
- **La tienda.** Rota cada día y cada quince días. Un arma puede costar más que un juego completo.

Qué engancha, y por qué está puesto

Tres mecanismos, y ninguno es casual:

- **El rango no se conserva solo.** Si dejas de jugar, baja. Un sistema que castiga la ausencia obliga a volver, igual que una racha.
- **La tienda es por rotación.** El arma que quiere aparece unos días y desaparece sin fecha de vuelta. Es escasez fabricada, y funciona especialmente bien con adolescentes.
- **La partida no se puede dejar.** Abandonar penaliza y perjudica a cuatro compañeros. Es la razón real por la que no se levanta a cenar, y conviene saberlo antes de interpretarlo como desobediencia.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Agente	El personaje que se elige. Cada uno tiene habilidades distintas; conseguir agentes nuevos lleva tiempo o dinero.
Competitivo	El modo con clasificación. Perder baja de rango, y esa es la razón por la que una partida mala arruina la tarde.

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
Skin	El aspecto de un arma. No da ninguna ventaja y es donde está todo el gasto del juego: hay colecciones que superan los cien euros.
Pase de batalla	Una lista de recompensas que se desbloquean jugando durante una temporada. Si no juegas lo suficiente antes de que acabe, se pierde lo pagado.
Smurf	Una cuenta nueva de un jugador experto para jugar contra principiantes. Es una de las causas habituales de frustración en partidas de menores.
Enemigo con micro	El chat de voz general incluye al equipo. Es donde se concentran los insultos, y viene activado.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · El chat de voz con desconocidos adultos

En cada partida hay cuatro voces que no se conocen, y la mayoría son de adultos. Insultos, humillación por jugar mal y comentarios sexistas o racistas son parte habitual del ambiente. Un menor de catorce años en ese canal escucha cosas que nadie le diría a la cara.

Riesgo alto · Violencia realista sostenida

Es la razón del PEGI 16: armas de fuego reales, impactos sobre personas y sangre. No es violencia de dibujos, como en Fortnite o Brawl Stars, y esa diferencia importa a los doce años.

Riesgo alto · La frustración del sistema de rango

Perder no es perder una partida: es bajar de categoría, delante de sus amigos y con un número que lo registra. Es el origen más frecuente de los enfados desproporcionados al apagar el ordenador, y de jugar «una más» para recuperar lo perdido.

Riesgo medio · Gasto alto y en objetos sin utilidad

Las skins no dan ventaja: son solo aspecto. Las colecciones completas superan los cien euros y la tienda rota, así que la decisión siempre es urgente. Se paga con una moneda intermedia, lo que oculta el precio real.

Riesgo medio · Partidas que no se pueden interrumpir

Abandonar penaliza con restricciones y perjudica al equipo. Cualquier norma de tiempo en casa tiene que contar con bloques de cuarenta y cinco minutos, o se incumple siempre.

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.

Riesgo medio · Contacto fuera del juego

Es habitual que los equipos se pasen a Discord para hablar. En ese momento la conversación sale del juego, de sus normas y de cualquier control que se hubiera configurado.

En qué fijarse

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

- [ ] Se enfada de forma desproporcionada al terminar de jugar, no durante
- [ ] Habla de bajar de rango como de un fracaso personal
- [ ] Pide dinero para una skin «que se va mañana»
- [ ] Repite insultos o expresiones que ha oído en el chat de voz
- [ ] Juega con el micrófono abierto en horario en que no se le ve
- [ ] Ha añadido a compañeros de partida en Discord

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es un juego de dibujos, como Fortnite.	Tiene estilo gráfico estilizado, pero armas reales y violencia sostenida hacia personas. PEGI le dio un 16; a Fortnite un 12.
Las skins mejoran la puntería.	No dan ninguna ventaja. Son solo aspecto, y ese es exactamente el argumento más útil para hablar del gasto.
Si tiene el chat apagado está protegido.	Apagar el chat quita el ruido dentro del juego, pero los equipos se pasan a Discord. La conversación sigue; solo cambia de sitio.
Está dejando el ordenador porque le da la gana.	Abandonar una partida competitiva penaliza su cuenta y fastidia a cuatro personas. Si la norma de casa no cuenta con bloques de cuarenta y cinco minutos, está diseñada para incumplirse.

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 puede cambiar hoy

Apagar el chat de voz y el texto

1. Dentro del juego: Ajustes → Audio → Chat de voz
2. Pon «Voz entrante» y «Voz saliente» en desactivado, o al menos silencia a todos salvo al grupo
3. Ajustes → General → Chat de texto: activa el filtro de lenguaje soez
4. Empezar con el chat cerrado y abrirlo más adelante funciona mejor que al revés

Controles parentales de la cuenta de Riot

1. Entra en la cuenta de Riot desde el navegador → Controles parentales
2. Se fija un PIN que el menor no conoce
3. Desde ahí se puede limitar el chat de voz y de texto y el tiempo de juego
4. Es lo único que no se puede cambiar desde dentro del juego

Cortar el gasto antes de que ocurra

1. Quitar la tarjeta guardada de la cuenta de Riot
2. Si se quiere permitir algo, usar tarjetas de saldo prepago con una cantidad concreta
3. Hablar del precio en euros y no en la moneda del juego: es el truco que oculta el coste
4. Pactar que las compras se consultan antes, incluso las pequeñas

Hacer que la norma de tiempo sea posible

1. Contar en partidas, no en minutos: una partida competitiva son 40 minutos y no se puede dejar
2. Acordar «la última empieza antes de las X», no «apagas a las X»
3. Para sesiones cortas, el modo no competitivo o el de muerte súbita sí se pueden interrumpir
4. Avisar diez minutos antes del final de la última

En casa

La primera decisión no es el tiempo: es el chat de voz. Es lo que convierte una partida en una experiencia desagradable, y se apaga en dos pantallas. Empezar con él cerrado y abrirlo cuando haya más edad es más fácil que quitarlo después.

Negocia el tiempo en partidas, no en minutos. Una competitiva dura cuarenta minutos y abandonarla penaliza. Una norma de «apagas a las nueve» garantiza una discusión diaria; «la última empieza antes de las ocho y veinte» se puede cumplir.

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.

El enfado al terminar no es por ti. Suele venir de haber bajado de rango. Saberlo permite no entrar al trapo y preguntar por la partida en vez de por la actitud.

Sobre el dinero, usa el dato. Las skins no dan ninguna ventaja: es aspecto puro. Dicho sin dramatismo, es un argumento que entienden perfectamente.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
¿Cuánto queda de partida? Te espero, pero esta es la última.	Apaga eso ahora mismo.	Reconoce que no se puede dejar a medias sin perjudicar a otros y, a cambio, fija el final. Se cumple mucho más.
¿Has bajado de rango? Vaya. ¿Qué ha pasado?	No es más que un juego.	Quitar importancia a lo que para él es importante cierra la conversación. Preguntar la abre.
Las skins no mejoran la puntería, ¿verdad? Entonces estamos hablando de ropa.	—	Es su propio argumento, y lleva a decidir el gasto con la cabeza en vez de con la urgencia de la tienda.
Pon el micro un rato con el altavoz, que quiero oír cómo es eso.	—	Escuchar una partida durante cinco minutos explica mejor que cualquier charla por qué el chat de voz importa.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Pasa de acompañamiento a protección cuando aparece:Una persona adulta buscando contacto privado con un menor a partir de las partidas, normalmente invitándole a Discord o a otra aplicación.Acoso sostenido de un grupo contra un alumno del centro dentro o alrededor del juego, aunque ocurra por la tarde.Gasto no autorizado de cantidades relevantes con la tarjeta de un adulto.Qué hacer: guardar las repeticiones y las capturas del chat con el nombre de usuario, la fecha y la hora; denunciar al jugador desde el propio cliente; y, si hay alumnado del centro implicado, comunicarlo a dirección aunque haya pasado fuera del horario escolar. Riesgo inmediato, 112. Orientación, INCIBE 017 y ANAR 900 20 20 10.

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

Sirve para trabajar la escasez fabricada. La tienda rota cada día y por eso la decisión siempre es urgente. Preguntar «¿compraríais lo mismo si estuviera siempre disponible?» es una pregunta que se contesta sola y se recuerda.

El chat de voz da para hablar del espectador. Cuando alguien insulta en una partida, hay otros tres escuchando. ¿Qué hacen? Es exactamente el mismo esquema que el acoso en el patio, con la ventaja de que aquí nadie se siente señalado.

El rango como medida de uno mismo. ¿Qué dice de ti un número que sube y baja según con quién te toque jugar? Es una conversación sobre autoestima que entra por un sitio que no amenaza a nadie.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
La tienda cambia cada día. ¿Compraríais lo mismo si estuviera siempre?	Deja al descubierto que la urgencia no viene de ellos, sino del diseño.
Cuando uno insulta en el chat de voz, hay otros tres escuchando. ¿Qué hacen?	Traslada el papel del espectador a un terreno donde nadie del aula se siente acusado.
¿Qué dice de ti un número que depende de con quién te toque jugar?	Separa el valor personal del resultado, que es el núcleo del problema con el rango.

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 16 «por violencia intensa y representaciones sostenidas de violencia hacia personajes humanos», publicada por PEGI para Riot Games Limited, PC, 20 de marzo de 2020. Requisito de cuenta según los Términos del servicio de Riot Games: ser mayor de edad, menor emancipado o contar con el consentimiento de un progenitor o tutor. Juego con más minutos diarios en ordenador entre menores españoles (114 min/día): Qustodio, informe anual sobre 400.000 familias con hijos de 4 a 18 años. Consultado en noviembre de 2026.

> **Revisado el 2 de noviembre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/valorant, 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.