Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Candy Crush Saga

PEGI 3 por contenido y mil millones de descargas. El problema no son los caramelos: es un modelo de vidas, esperas y compras calcado al de una máquina.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	El contenido es apto desde los 3, pero el modelo de vidas y compras no lo recomendamos antes de 12
Clasificación PEGI	PEGI 3
Lo que dice la plataforma	PEGI 3 en Google Play España, con anuncios y compras
Dónde se usa	Móvil, Tableta
Chat	No tiene
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	No

Por qué esa edad. PEGI 3: el contenido son caramelos de colores y no hay absolutamente nada que preocupe. Nuestra recomendación de 12 no va del contenido, va del modelo: vidas que se agotan y se recuperan esperando o pagando, anuncios constantes y compras pensadas para el momento de frustración. Es un diseño de casino con caramelos, y a un niño pequeño no se le pide que lo reconozca.

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

Un puzle de alinear caramelos. Es, por descargas, uno de los juegos más jugados del planeta, con más de mil millones de instalaciones, y en España lo juega mucha gente adulta además de menores.

El contenido no tiene nada: caramelos de colores. Lo que conviene mirar es cómo está construido:

- **Vidas limitadas.** Al fallar se pierden, y recuperarlas cuesta tiempo real, pedirlas a contactos o dinero.
- **Ofertas en el momento de frustración.** Justo cuando estás a punto de pasar un nivel y fallas, aparece una oferta.
- **Anuncios**, también de otros juegos que no son PEGI 3.
- **Rachas diarias** que se pierden al faltar un día.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es uno de los diseños de enganche más estudiados que existen:

- **La escasez de vidas crea espera**, y la espera crea deseo.
- **Los niveles están ajustados para que falles cerca del final**, que es el punto en que más se paga.
- **La racha diaria castiga faltar**, no premia venir.
- **Es cortito y cabe en cualquier hueco**: la cola, el autobús, un minuto muerto.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Vida	Cada intento fallido gasta una. Cuando se acaban hay que esperar media hora por cada una, pedírselas a un amigo o pagar.
Potenciador	Una ayuda que se compra con dinero y que aparece ofrecida justo cuando estás a punto de perder.
Racha	Recompensas por entrar días seguidos. Se pierde si faltas un día.
Anuncio con recompensa	Ver un anuncio a cambio de una vida o una ayuda. Es el mecanismo que paga el juego cuando no pagas tú.

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 puede salir mal

Riesgo alto · El modelo de vidas y compras

Fallar cuesta una vida, recuperarla cuesta tiempo o dinero, y la oferta aparece en el momento de máxima frustración. Es un diseño calcado al de una máquina recreativa y está en un juego clasificado PEGI 3.

Riesgo medio · Anuncios de otros juegos

La versión gratuita muestra publicidad, incluida la de juegos con clasificaciones más altas. El anuncio no respeta la edad de quien juega.

Riesgo medio · La racha diaria

Faltar un día tiene coste. Es el mismo mecanismo que una racha de mensajería y funciona igual de bien.

Riesgo medio · Pedir vidas a los contactos

El juego anima a pedir vidas a amigos y familiares, lo que lo convierte en una pequeña obligación social.

Riesgo bajo · Contenido inofensivo

Caramelos de colores. No hay nada que vigilar en lo que se ve, y conviene decirlo para no mezclar las cosas.

En qué fijarse

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

- [ ] Pide dinero para vidas o potenciadores
- [ ] Entra a diario por la racha aunque no le apetezca
- [ ] Pide vidas a familiares por mensajería
- [ ] Juega en huecos muy cortos muchas veces al día

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es PEGI 3, es un juego para niños.	El contenido sí. El modelo de negocio está diseñado para adultos con tarjeta, y es lo que hay que mirar.

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.

Se suele creer	En realidad
Es gratis.	Es gratuito y tiene uno de los modelos de compra más eficaces del sector. La mayoría no paga; quien paga, paga mucho.
Como no tiene violencia, no hay nada que decidir.	Hay que decidir sobre las compras y sobre la racha diaria, que es lo que organiza el uso.

Lo que se puede cambiar hoy

Cortar las compras en el móvil

1. Android: Google Play → foto de perfil → Pagos y suscripciones → Verificación de compras → Requisito de verificación: para todas las compras
2. iPhone: Ajustes → Tiempo de uso → Restricciones de contenido y privacidad → Compras en iTunes y App Store → Compras dentro de la app → No permitir
3. Quitar la tarjeta guardada de la cuenta de la tienda, no solo del juego
4. Revisar el historial de compras de la tienda una vez al mes

Limitar el tiempo de la aplicación

1. Android: Family Link → límite diario por aplicación
2. iPhone: Ajustes → Tiempo de uso → Límites de apps
3. Un límite por aplicación funciona mejor que uno general del móvil
4. Que lo configure con él delante evita que lo desinstale y reinstale

Quitar las notificaciones

1. Ajustes del móvil → Notificaciones → desactivar las del juego
2. Son las que deciden cuándo coge el teléfono
3. Un juego sin notificaciones se usa cuando se quiere, no cuando avisa
4. Es el ajuste con mejor relación entre esfuerzo y resultado

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.

Hablar de las vidas

1. Explicarle que las vidas se acaban a propósito, para que esperes o pagues
2. Esperar es gratis: media hora por vida
3. Proponer que, cuando se acaben, se deje el juego en vez de pagar
4. Es una conversación de cinco minutos que vale para todos los juegos con este modelo

En casa

Este es el juego que mejor enseña que una clasificación por edades no mide el modelo de negocio. PEGI 3 por contenido y, a la vez, uno de los diseños de compra más eficaces que existen.

Lo importante no es prohibirlo, es explicarlo. Las vidas se agotan a propósito. La oferta aparece cuando estás a punto de conseguirlo. La racha castiga faltar. Dicho así, en cinco minutos, un adolescente lo entiende y lo reconoce.

Y corta las compras en la tienda, no en el juego: es lo único que de verdad lo impide.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Por qué
Las vidas se acaban para que esperes o pagues. ¿Lo habías pensado?	Nombra el mecanismo con precisión, y eso basta para que deje de ser invisible.
Si se te acaban las vidas, es buen momento para dejarlo. Es gratis esperar.	Convierte el límite del juego en el límite de la sesión, que es gratis y natural.
No pasa nada por perder la racha. La racha es suya, no tuya.	Desactiva la obligación diaria con una frase que se recuerda.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. En un juego de estas edades el protocolo casi nunca es por el juego, sino por lo que pasa alrededor. Se actúa cuando aparece:Exclusión sostenida de un niño o niña del grupo que juega, dentro y fuera del centro.Contacto de una persona adulta desconocida a través de las funciones en línea.Gasto no autorizado con la tarjeta de un adulto.Qué hacer: tratar la exclusión dentro del plan de convivencia y no como cosa del recreo; guardar capturas si hay un tercero implicado; y revisar el historial de compras de la tienda. Riesgo inmediato, 112. Orientación, INCIBE 017 y ANAR 900 20 20 10.

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 caso para enseñar el modelo «gratis pero no». Todos lo conocen, nadie lo ve como peligroso y tiene todos los mecanismos a la vista: escasez, espera, oferta en el momento débil y racha.

Pedir que identifiquen cada uno de esos cuatro mecanismos en una partida es una actividad de quince minutos que luego aplican a cualquier aplicación.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
Buscad en una partida: ¿dónde está la escasez, dónde la espera, dónde la oferta y dónde la racha?	Cuatro mecanismos identificables en quince minutos, que luego reconocen en todo.
¿En qué momento exacto os ofrece comprar algo?	Descubrir que es justo al fallar es la lección entera.

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 3, con anuncios y compras integradas, según la ficha de Candy Crush Saga en Google Play España, con más de mil millones de descargas, consultada el 2 de noviembre de 2026. El juego no figura en la base de datos de PEGI por distribuirse solo en digital: en esos casos la clasificación la emite IARC y se publica en la tienda.

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