Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Granny

Terror puro en el móvil, gratis y a un toque. El problema no es el contenido: es a qué edad llega y a qué hora se juega.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	No antes de 12, y nunca de noche ni solo
Clasificación PEGI	PEGI 12
Lo que dice la plataforma	PEGI 12 en Google Play España; 13+ en la App Store
Dónde se usa	Móvil, Tableta, PC
Chat	No tiene
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	No

Por qué esa edad. Es un juego de terror con sustos diseñados para asustar de verdad: una anciana que te persigue por una casa de la que no puedes salir. Google Play España lo clasifica PEGI 12 y la App Store lo marca 13+. Subimos poco respecto a eso, pero añadimos dos condiciones que ninguna clasificación recoge: ni de noche ni jugando solo.

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

Estás encerrado en una casa y una anciana te busca. Tienes cinco intentos para encontrar la forma de salir. Si hace ruido, viene corriendo. Si te atrapa, te golpea y vuelves a empezar.

El juego está construido entero sobre **el susto repentino**: silencio, tensión larga y de pronto un grito con la pantalla llena. No hay sangre explícita ni contenido sexual, pero sí violencia —te persiguen y te golpean— y una atmósfera deliberadamente angustiosa.

No tiene chat ni conexión con otros jugadores. Se juega solo. **Eso lo hace seguro en lo social y lo complica en lo emocional**: nadie está viendo lo que está pasando.

Es gratis, está en las tiendas de aplicaciones sin fricción y tiene anuncios y compras dentro.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es el mecanismo más viejo que existe y funciona igual en el cine:

- **Tensión y alivio.** El cuerpo libera adrenalina al escapar por poco. Es una sensación física real y buscada.
- **Cinco días y vuelta a empezar.** Perder no cierra nada: reinicia.
- **Entre iguales, aguantar da estatus.** Mucho menor no juega porque le guste pasar miedo, sino para poder decir en clase que lo ha pasado.

Esa última razón explica por qué llega a edades para las que claramente no es.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Jumpscare	El susto de golpe: algo aparece de pronto con un ruido fuerte. Es el recurso principal del juego.
Días	Cada intento. Tienes cinco días para escapar de la casa; si te pilla, pierdes uno.
Modo pesadilla	La dificultad más alta, con más enemigos y menos margen.
Granny 2 / Granny 3	Las secuelas. Misma mecánica con más personajes que te persiguen.

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 puede salir mal

Riesgo alto · Miedo real en menores pequeños

No es un riesgo abstracto: pesadillas, miedo a dormir solo, a la oscuridad o a quedarse en una habitación cerrada. En niños de siete a diez años es frecuente, y muchas veces los adultos no relacionan una cosa con la otra porque no saben que está jugando a esto.

Riesgo alto · Llega demasiado pronto y sin que nadie se entere

Es gratis, pesa poco y se instala en segundos. Un niño lo ve en el móvil de un amigo en el recreo y lo tiene esa misma tarde. No hay PEGI en la caja porque no hay caja.

Riesgo medio · Se juega de noche y a escondidas

Es un juego de habitación a oscuras. La combinación de terror, soledad y hora tardía es la peor posible para el sueño.

Riesgo medio · Anuncios sin filtrar

Al ser gratuito, se financia con publicidad. Los anuncios que aparecen no están pensados para la edad de quien juega.

Riesgo bajo · Compras dentro del juego

Para quitar los anuncios o conseguir ventajas.

En qué fijarse

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

- [ ] Ha empezado a dejar la luz encendida para dormir
- [ ] Cuesta más que se duerma, o se despierta por la noche
- [ ] No quiere quedarse solo en una habitación, y antes sí
- [ ] Juega con el móvil bajo las sábanas o con la puerta cerrada
- [ ] Habla del juego con una mezcla de orgullo y nerviosismo
- [ ] Un amigo o hermano mayor se lo ha enseñado hace poco

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 un juego de móvil, no puede ser para tanto.	El formato no define el contenido. Es terror diseñado para asustar y funciona: a un niño de ocho años le afecta igual que una película de miedo, y nadie le dejaría ver una solo y de noche.
Si no tiene PEGI es que no hace falta.	Sí la tiene: PEGI 12 en Google Play España. Los juegos que solo se distribuyen en digital no aparecen en la base de datos de PEGI, pero sí los clasifica IARC y la clasificación sale en la tienda.
Si lo pasa mal, dejará de jugar solo.	No necesariamente. Entre iguales, aguantar el miedo da estatus, y eso pesa más que pasarlo mal.
Como no tiene chat, es seguro.	Es seguro en lo social, y eso es verdad. El riesgo de este juego es emocional y de sueño, que es un tipo de riesgo que solemos no contar como riesgo.

Lo que se puede cambiar hoy

Impedir que se instale sin permiso

1. iPhone: Tiempo de uso → Restricciones de contenido y privacidad → Restricciones de contenido → Apps, y elegir la edad, en 12+ o menos
2. Android: Family Link → Controles de contenido → Google Play → fijar edad
3. Exigir contraseña para cualquier instalación

Sacar el móvil del dormitorio por la noche

1. Acordar un punto de carga común fuera de las habitaciones
2. Es el ajuste que más efecto tiene con este juego en concreto
3. Vale para toda la casa, adultos incluidos: si no, no se sostiene

Si ya lo juega, poner condiciones en vez de prohibir

1. Que no sea lo último antes de dormir
2. Que no sea a oscuras ni con la puerta cerrada
3. Dejar un rato entre el juego y la cama

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 casa

Si tiene menos de diez años, esto es una conversación de miedo, no de pantallas. Pregunta cómo duerme antes de preguntar cuánto juega. Muchas familias llegan preocupadas por el sueño sin saber que hay un juego de terror detrás.

No te rías del miedo. Es la reacción más común y la que garantiza que no te lo vuelva a contar. Pasar miedo con esto es exactamente lo que el juego busca: no es ninguna debilidad.

Si es mayor y le gusta el terror, no hace falta prohibir. Hace falta poner la hora y la luz: no justo antes de dormir y no a oscuras. Es el mismo criterio que con una película.

Vigila por dónde ha llegado. Casi siempre es un amigo o un hermano mayor. Saberlo ayuda a entender qué más puede estar llegando por la misma vía.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
¿Estás durmiendo bien últimamente? ¿Te cuesta más que antes?	¿Estás jugando a esa cosa de la abuela?	Empieza por lo que de verdad te preocupa. Si hay algo, saldrá solo, y sin que se sienta pillado.
A mí también me daban miedo algunas pelis a tu edad. Es normal, está hecho para eso.	—	Quita la vergüenza, que es lo que impide que lo cuente. Y es verdad.
Puedes jugar, pero no lo último antes de dormir y con la luz puesta.	Te lo borro.	Con un menor mayor, poner condiciones se cumple; borrarlo garantiza que lo juegue en casa de un amigo.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Este juego no genera casos de protocolo de acoso: no tiene chat ni contacto con nadie. Lo que sí puede generar es alteración del sueño, ansiedad o miedo sostenido en menores pequeños. Esa vía no es el protocolo de ciberacoso: es la orientación del centro y, si persiste, el pediatra. Conviene no confundirlas, porque activar un protocolo que no corresponde retrasa la ayuda que sí.

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

En Primaria, pregunta quién lo conoce. Suele sorprender: aparecen manos en cursos donde nadie imaginaba. Es información útil para el claustro y para las familias.

Trabaja el miedo como algo normal. Que alguien diga en voz alta que pasó miedo, y que nadie se ría, vale más que cualquier norma sobre qué se puede descargar.

Es el mejor ejemplo para explicar que la tienda de aplicaciones no es un filtro. Gratis, dos toques y dentro. Eso conecta directo con la reunión de familias.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
¿Quién conoce este juego? ¿Y quién lo ha jugado de noche?	La segunda pregunta da la información que importa y suele levantar más manos de las esperadas.
Pasar miedo con una peli o un juego, ¿es de valientes o es normal?	Desarma la presión del grupo, que es la razón real por la que muchos lo juegan.
Este juego es gratis y se instala en diez segundos. ¿Quién decide si podéis o no?	Lleva a entender que la tienda no filtra nada y que la decisión es de casa.

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

Juego de terror y supervivencia desarrollado por DVloper, publicado por primera vez en noviembre de 2017. Clasificación PEGI 12 en la ficha de Granny en Google Play España, consultada el 2 de noviembre de 2026, y 13+ en la App Store. No figura en la base de datos de PEGI, que no recoge los títulos distribuidos solo en digital. Incluye publicidad y compras integradas.Para un juego que solo se distribuye en digital, la clasificación por edades no la publica la base de datos de PEGI sino IARC, y aparece en la ficha de la tienda desde la que se descarga. Es igual de oficial, y es la que hay que mirar.

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