Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Stumble Guys

Parece un juego de seis años y está clasificado PEGI 16 en Google Play. Con cien millones de descargas y objetos aleatorios de pago.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	Parece de 6 años y está clasificado para 16: conviene mirarlo antes de instalarlo
Clasificación PEGI	PEGI 16
Lo que dice la plataforma	PEGI 16 en Google Play, pese al aspecto infantil
Dónde se usa	Móvil, Tableta, PC
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	No

Por qué esa edad. Esta es la ficha donde más se separa lo que parece de lo que es. Stumble Guys son muñecos de colores cayéndose, y cualquier adulto lo instalaría sin pensar. Su ficha en Google Play España lo clasifica como PEGI 16 y declara «compras en el juego (incluye artículos aleatorios)». No está en la base de datos de PEGI porque solo se distribuye en digital: la clasificación la emite IARC a través de la tienda.

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

Treinta y dos muñecos de colores corriendo por un circuito de obstáculos hasta que queda uno. Rondas de minuto y medio, aspecto de dibujos, sin sangre ni armas. Es, visualmente, lo más inofensivo que hay en este directorio.

Está entre los cinco juegos de móvil con más minutos al día entre los menores españoles, con cien millones de descargas solo en Google Play.

Y aquí viene lo que nadie espera: **su clasificación en Google Play España es PEGI 16**. No está en la base de datos de PEGI porque solo existe en digital; la clasificación la emite IARC a través de la propia tienda, y es la que vale.

Lo que conviene mirar:

- **Los artículos aleatorios.** La propia ficha de la tienda los declara: ruletas y cajas que dan premios al azar a cambio de gemas de pago.
- **El chat y los nombres.** Se juega con desconocidos y los nombres de usuario son libres; es por ahí por donde aparece el lenguaje que no cuadra con el aspecto del juego.
- **La publicidad.** En la versión gratuita hay anuncios de otros juegos, que no siempre son de la misma edad.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es un diseño muy eficaz para edades pequeñas:

- **La ronda dura minuto y medio.** Perder no duele porque empieza otra enseguida, y eso hace que una tarde se vaya en rondas de minuto y medio sin darse cuenta.
- **Quedar entre los últimos ya sabe a logro.** No hace falta ganar para sentir que has hecho algo, así que no hay un momento natural de parar.
- **El muñeco se personaliza sin parar.** Aspectos, gestos, colores. La identidad del personaje es el motivo del gasto.
- **La ruleta.** Premio aleatorio con animación de giro, que es el mismo esquema de siempre.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Stumble	Una ronda. Treinta y dos jugadores corren por un circuito con obstáculos y van cayendo hasta que queda uno.

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
Gemas y fichas	Las dos monedas del juego. Las gemas se compran con dinero y sirven para los aspectos y las ruletas.
Rueda de la fortuna	Una ruleta de premios aleatorios. Es la mecánica que la tienda declara como «artículos aleatorios».
Skin	El aspecto del muñeco. Hay colaboraciones con marcas y personajes que se venden por tiempo limitado.
Emote	Un gesto para burlarse del rival al ganar. Suena a tontería y es una de las causas habituales de enfado entre compañeros de clase.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · La distancia entre lo que parece y lo que es

Un adulto que ve la pantalla deduce que es para seis años y no comprueba nada. La tienda lo clasifica para dieciséis. Es el caso más claro del directorio de por qué el aspecto gráfico no sirve para decidir la edad.

Riesgo alto · Artículos aleatorios de pago

La propia ficha de Google Play declara «compras en el juego (incluye artículos aleatorios)». Ruletas y cajas que dan premios al azar por dinero, con el público más joven del directorio delante.

Riesgo medio · Partidas con desconocidos y nombres libres

No hay separación por edades. Los nombres de usuario los elige cada uno, y es la vía habitual por la que aparece lenguaje adulto en una partida que parece infantil.

Riesgo medio · Publicidad de otros juegos

La versión gratuita muestra anuncios, incluidos los de juegos con clasificaciones más altas. El anuncio no respeta la edad de quien está jugando.

Riesgo medio · Rondas cortas encadenadas

Minuto y medio por partida hace que no haya nunca un momento claro de parar. Es el patrón que más conflicto genera en casa con los más pequeños.

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 bajo · Burlas entre compañeros

Los gestos de celebración están pensados para picar al rival. Entre compañeros de clase, una partida se traslada al patio del día siguiente con más facilidad de la que parece.

En qué fijarse

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

- [ ] Encadena partidas sin un momento claro de parar
- [ ] Pide gemas para una ruleta o para un aspecto por tiempo limitado
- [ ] Repite expresiones que ha leído en nombres de otros jugadores
- [ ] Hay discusiones en clase sobre partidas de la tarde anterior
- [ ] Ha instalado otros juegos que vio anunciados dentro

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es un juego de dibujos, es para cualquier edad.	La tienda que lo distribuye lo clasifica PEGI 16. El aspecto gráfico no es la clasificación.
No tiene PEGI porque no es un juego de verdad.	No está en la base de datos de PEGI porque solo se distribuye en digital. La clasificación la emite IARC y aparece en la tienda: es igual de oficial.
Es gratis, no se gasta.	Es gratis y tiene gemas, ruletas y aspectos por tiempo limitado. El gasto está dentro, como en casi todos los de este tipo.
Juega solo con sus amigos.	Las partidas se llenan con treinta y dos personas. Los amigos son unos pocos; el resto son 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.

Lo que se puede cambiar hoy

Mirar la clasificación antes de instalar

1. En Google Play, la clasificación aparece bajo el nombre, junto al número de descargas
2. Tocar el icono de información abre el detalle y los motivos
3. Comprobar también la línea de «Compras en el juego», que indica si hay artículos aleatorios
4. Hacerlo con el menor delante enseña a mirarlo por su cuenta

Cortar las compras

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 de la cuenta de la tienda
4. Revisar el historial de compras de la tienda una vez al mes

Quitar los anuncios de otros juegos

1. No hay forma de filtrarlos dentro del juego
2. En Android, Family Link permite limitar la instalación de aplicaciones nuevas por clasificación de edad
3. En iPhone, Tiempo de uso → Restricciones de contenido y privacidad → Apps permitidas, y en «Restricciones de contenido», la clasificación
4. Así el anuncio se puede ver, pero la instalación no ocurre sin permiso

Pactar el final de la sesión

1. Contar en partidas y no en minutos: «tres rondas más» es comprobable y «cinco minutos» no
2. Poner un temporizador visible que decida él
3. Evitar que la última partida coincida con la hora de cenar o de dormir
4. Las rondas son de minuto y medio: cumplir es fácil si el acuerdo está bien puesto

En casa

Si solo te llevas una cosa de esta ficha, que sea esta: mira la clasificación antes de instalar, aunque la pantalla sea de dibujos. Stumble Guys está clasificado para dieciséis años en la misma tienda desde la

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.

que se descarga, y eso no lo sabe prácticamente nadie.

Eso no significa necesariamente prohibirlo. Significa decidirlo sabiendo lo que hay: ruletas de pago, partidas con desconocidos y anuncios de otros juegos. Con las compras cerradas, buena parte del problema desaparece.

Negocia en rondas, no en minutos. Duran minuto y medio. «Tres más» es una frase que se puede cumplir y comprobar; «cinco minutos» no significa nada dentro del juego.

Y enséñale a mirar la ficha de la tienda. Es la lección que se lleva a todas las aplicaciones que instale el resto de su vida.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
Antes de instalarlo, mira aquí qué edad pone. ¿Te lo esperabas?	Eso es un juego de pequeños, no pasa nada.	Convierte una sorpresa en una costumbre: mirar la ficha antes de instalar.
¿Cuántas rondas más? Que duran minuto y medio y así lo sabemos los dos.	—	Un acuerdo medido en la unidad del juego se cumple; uno medido en minutos se discute.
La ruleta da algo al azar. ¿Tú sabes lo que te va a tocar?	—	Es una pregunta que un niño de nueve años puede responder, y la respuesta le enseña lo que es una apuesta.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Pasa a protección cuando aparece:Burlas sostenidas contra un alumno concreto que empiezan en las partidas y continúan en el centro: es acoso, aunque empezara en un juego.Gasto no autorizado con la tarjeta de un adulto.Contacto de una persona adulta a partir del juego, normalmente invitando a hablar en otra aplicación.Qué hacer: capturar los nombres de usuario y la hora; revisar el historial de compras de la tienda; y, si hay alumnado del centro implicado en las burlas, tratarlo dentro del protocolo de convivencia y no como una cosa del recreo. 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

Es la mejor actividad posible sobre clasificación por edades. Enseñar una captura del juego y preguntar «¿para qué edad creéis que está clasificado?» tiene un efecto garantizado: nadie acierta. Y de ahí sale sola la pregunta buena, que es por qué.

Compara dos fichas de la tienda. Esta y la de otro juego de aspecto parecido. Qué dice cada una sobre compras, sobre artículos aleatorios y sobre edad. Es alfabetización digital aplicada, y se hace en diez minutos con un proyector.

Los gestos de burla dan para convivencia. Celebrar ganando está bien; está diseñado para picar al que pierde. ¿Dónde está la línea? Es una conversación que en Primaria conecta directamente con lo que pasa en el patio.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
Mirad esta pantalla. ¿Para qué edad diríais que está clasificado este juego?	Nadie acierta, y ese fallo colectivo es toda la lección.
Abrid la ficha de la tienda. ¿Qué pone en «compras en el juego»?	Enseña a leer la información que ya está ahí y que nunca se mira.
Celebrar que has ganado y burlarte del que ha perdido, ¿es lo mismo?	Lleva un mecanismo del juego al terreno de la convivencia del aula sin señalar a nadie.

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 y declaración de «compras en el juego (incluye artículos aleatorios)» en la ficha de Stumble Guys en Google Play España, con más de cien millones de descargas, consultada el 2 de noviembre de 2026. El juego no figura en la base de datos de PEGI, que no recoge los títulos distribuidos solo en digital; en esos casos la clasificación la emite IARC y se publica en la tienda. Entre los cinco juegos de móvil con más minutos diarios entre menores españoles (15 min/día): Qustodio, informe anual sobre 400.000 familias con hijos de 4 a 18 años.

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