Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Subway Surfers

PEGI 7, mil millones de descargas y una partida que no termina nunca por diseño: solo acaba cuando chocas.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	Desde 7 por contenido, con las compras cerradas y las notificaciones quitadas
Clasificación PEGI	PEGI 7
Lo que dice la plataforma	PEGI 7 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 7. El juego consiste en correr por una vía esquivando trenes, con estética de dibujos. Lo que justifica el 7 y no el 3 es el contexto —grafiteros huyendo de un guardia— y poco más. El modelo de compras y anuncios es lo que de verdad hay que configurar.

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 personaje corre por una vía de tren esquivando obstáculos mientras un guardia le persigue. Se juega con un dedo, dura lo que dure y no acaba nunca: termina cuando chocas.

Es una de las aplicaciones más descargadas de la historia, con más de mil millones de instalaciones, y está en el móvil de muchísimos niños españoles.

Lo que conviene mirar:

- **No hay final.** Sin niveles ni partidas, el único corte posible es chocar, y justo ahí el juego ofrece seguir pagando.
- **Anuncios constantes** en la versión gratuita, incluidos los de otros juegos con clasificaciones más altas.
- **Cajas con premio al azar**, aunque se compran con moneda del juego.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es el diseño de enganche más puro y más simple:

- **La partida dura treinta segundos** y siempre cabe una más.
- **La mejor marca invita a superarse**, siempre.
- **Revivir aparece en el momento exacto** en que más duele haber perdido.
- **Se juega con un dedo**, en cualquier hueco y en cualquier sitio.

Cómo se habla aquí

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

Palabra	Qué significa
Carrera infinita	El juego no tiene final: corres hasta que chocas. No existe un momento de «ya está».
Revivir	Seguir después de chocar pagando con la moneda del juego o viendo un anuncio. Es el momento clave del gasto.
Llave	La moneda de pago. Se usa sobre todo para revivir, justo cuando acabas de hacer tu mejor marca.
Caja misteriosa	Un contenedor con premio al azar que se compra con monedas del 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.

Qué puede salir mal

Riesgo medio · Una partida que no termina nunca

No hay niveles ni final. El juego no ofrece en ningún momento un «ya está», así que el límite tiene que venir siempre de fuera. Para un niño pequeño eso es difícil de gestionar solo.

Riesgo medio · Revivir justo al perder

La oferta de seguir aparece en el instante de máxima frustración, después de la mejor marca. Es el punto de gasto del juego.

Riesgo medio · Anuncios de otros juegos

La publicidad incluye juegos con clasificaciones más altas, y no respeta la edad de quien está jugando.

Riesgo bajo · Contenido inofensivo

Dibujos, sin violencia ni nada que preocupe. El PEGI 7 es generoso.

En qué fijarse

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

- [ ] Juega en huecos muy cortos muchas veces al día
- [ ] Pide dinero para monedas o llaves
- [ ] Ha instalado juegos que vio anunciados dentro

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es un juego tonto, da igual.	El contenido es inofensivo. El diseño —sin final y con oferta al perder— es de los más eficaces que existen.
Como no tiene chat, no hay nada que mirar.	No hay riesgo de contacto, es cierto. Lo que hay que mirar son las compras y el tiempo.

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

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. Configurarlo con él delante evita que lo desinstale y lo 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

Poner un final al que no lo tiene

1. Acordar un número de partidas, no de minutos: «cinco carreras»
2. O un objetivo: «hasta que batas tu marca y lo dejas»
3. Un temporizador visible que controle el propio menor funciona mejor que un aviso
4. Si se acaba el tiempo en mitad de una carrera, no pasa nada: dura treinta segundos

En casa

El problema de este juego es que no tiene final. No hay niveles, ni capítulos, ni partidas que terminen: corres hasta que chocas y vuelves a empezar. Eso significa que el corte siempre lo tiene que poner alguien desde fuera.

Lo más fácil es pactar carreras, no minutos. Cinco carreras son cinco carreras y se cuentan solas.

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.

Y quita las notificaciones. En un juego que cabe en cualquier hueco, lo que decide cuándo se coge el móvil es el aviso.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Por qué
Cinco carreras y lo dejamos. Que duran medio minuto cada una.	Usa la unidad del juego en vez de un reloj que ahí no significa nada.
Te ofrece seguir justo cuando acabas de hacer tu mejor marca. ¿Por qué será?	Hace visible el momento exacto en que el juego va a por el dinero.

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

Sirve para hablar del diseño sin final. Comparar un juego con niveles —que termina— y uno infinito, y preguntar cuál es más fácil de dejar, lleva solo a la conclusión.

Y el momento de revivir es un buen ejemplo de cómo una oferta aparece justo cuando peor estás. Reconocer ese patrón vale para muchas cosas además de los juegos.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
Un juego con niveles termina. Este no. ¿Cuál es más fácil de dejar?	La conclusión la sacan ellos y vale para muchas aplicaciones.

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 7, con anuncios y compras integradas, según la ficha de Subway Surfers 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.

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