

# INFANCIA Y ADOLESCENCIA

## TALLER 2.

“Mi rol en una situación de ciberviolencia”

### LAS AVENTURAS RESCCUE JUEGO PRINT-AND-PLAY

- Materiales Profesorado
  - Guía pedagógica (incluye guión vídeo instrucciones)
  - Guía dinamización
  - Tablero general clase
  
- Materiales Alumnado
  - Tablero Aventuras (6)
  - Cartas Aventuras (6)
  - Reto ciberseguridad (4niveles)

THIS GAME PROMOTES PREVENTION, DETECTION  
AND ACTION AGAINST ONLINE VIOLENCE

# THE **resccue** Recover Spaces for traumatized children in community settings

# ADVENTURES

"THREATENING MESSAGES"



"TOXIC CAMPAIGN"

"DANGEROUS GAME"



"VIRAL VIDEO"

"IT'S NOT WHAT IT SEEMS"



"ONLINE FRIENDSHIP"

## SPANISH

### RESOURCES FOR TEACHERS

GAME INSTRUCTIONS (VIDEO)  
GUIDE FOR FACILITATORS  
PEDAGOGICAL GUIDE  
CLASS GAME BOARD

### RESOURCES FOR STUDENTS

ADVENTURE BOARD  
ADVENTURE CARDS  
CYBERSECURITY CHALLENGE CARD



Co-funded by  
the European Union



Sant Joan de Déu  
Barcelona - Hospital



Sant Joan de Déu  
Fundació de Recerca



In collaboration with:



# **MATERIALES PROFESORADO**

# GUÍA PARA EL PROFESORADO

## TABLA DE CONTENIDOS

### Contenido

1. PRESENTACIÓN .....	2
2. OBJETIVOS .....	2
3. METODOLOGÍA UTILIZADA EN LAS ACTIVIDADES.....	2
4. COMPETENCIAS.....	3
5. CONTENIDO .....	3
6. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES Y TEMPORALIZACIÓN .....	4
7. SESIÓN PREVIA AL JUEGO .....	4
7.1. Objetivo de la sesión previa: .....	4
7.2. Estructura de la sesión:.....	4
8. SESIÓN 2: DURANTE EL JUEGO .....	5
8.1. Objetivo de la sesión:.....	5
8.2. Estructura de la sesión:.....	5
9. SESIÓN 3: DESPUÉS DEL JUEGO .....	6
9.1. Objetivo de la sesión.....	6
9.2. Estructura de la sesión.....	6
10. ROL DEL PROFESORADO.....	7
11. ANEXOS .....	7
11.1. RUTINA DE PENSAMIENTO PREVIO AL JUEGO: PERCIBO, PIENSO Y ME PREGUNTO. ....	7
11.2. PAUTA DE OBSERVACIÓN PROFESORADO DURANTE EL JUEGO .....	8
11.3. DINÁMICA DE REFLEXIÓN EN EL AULA: ESCALA DE METACOGNICIÓN .....	9
ANEXO:GUIÓN DEL VÍDEO.....	10



## 1. PRESENTACIÓN

A medida que el SARS-2-CoV se extendía por todo el mundo se establecieron diferentes medidas para limitar el contacto social y la propagación del virus. Niños y adolescentes se convirtieron en uno de los colectivos que sufrieron un mayor impacto de estas medidas ya que limitaban sus espacios para integrarse socialmente. La combinación del estrés económico, la incertidumbre sobre el futuro y el hecho de que las familias estuvieran confinadas en casa provocó inevitablemente más casos de ansiedad y otros problemas de salud mental. Esto, junto con el uso excesivo de Internet aumentó los diferentes tipos de violencia.

Dado el contexto presentado, el Hospital Sant Joan de Déu y la Fundación Sant Joan de Déu, el Ayuntamiento de Cornellà de Llobregat, la Universidad Oberta de Catalunya y el Hospital Pediátrico Bambino Gesù detectan la necesidad de **concienciar y sensibilizar al alumnado sobre las ciberviolencias**. Por este motivo, se desarrolla un juego, dentro del proyecto europeo REcover Spaces for traumatized Children in CommUnity sEttings post COVID19 (RESCCUE) que permite a la comunidad educativa incidir en los ámbitos de la salud mental y las ciberviolencias. A la vez que busca espacios seguros para hablar de la autoestima, la reconexión y las actitudes ante diversas situaciones potenciales o vividas a través de las pantallas.

## 2. OBJETIVOS

- Facilitar **la reflexión, la conversación y la revisión personal** sobre las actuaciones diarias sobre la ciberviolencia.
- Facilitar la **comprensión** de los jóvenes sobre las consecuencias de las acciones tomadas.
- Desarrollar **habilidades para prevenir** la ciberviolencia.

## 3. METODOLOGÍA UTILIZADA EN LAS ACTIVIDADES

Se propone trabajar el juego desde el aula con la metodología lúdica ALART, un modelo que se caracteriza por tener un componente esencial, **la experiencia**, entendida como la suma de la acción (**jugar**) más la reflexión (**personal y/o colectiva**) sobre lo jugado y su conexión (**transferencia**) con vivencias anteriores, emociones y aprendizajes.

## 4. COMPETENCIAS

El juego y las actividades desarrolladas se han definido para llevar a cabo dentro **del área de educación en valores cívicos y éticos**.

A continuación, os describimos cuáles son las competencias específicas enmarcadas dentro de la propuesta:

- Indagar y analizar aspectos vinculados a la construcción de la propia identidad y a las cuestiones éticas relativas al proyecto vital, en un contexto social, analizando de forma reflexiva y crítica la información obtenida, para promover el autoconocimiento y la resolución de dilemas morales de forma autónoma y razonada.
- Integrar de forma crítica normas y valores cívicos y éticos y actuar e interactuar, a partir del reconocimiento de su importancia en la regulación de la vida individual y comunitaria, para aplicarlos de forma efectiva y justificada en diferentes contextos, para promover una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común y una sociedad inclusiva.
- Desarrollar y mostrar una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando las emociones y los sentimientos propios y ajenos, para el afloramiento de una actitud empática, respetuosa y cuidadosa hacia uno mismo, los demás y la naturaleza.

## 5. CONTENIDO

Durante el juego, los jóvenes irán viviendo diferentes consecuencias de las acciones escogidas que les permitirá reflexionar sobre el siguiente contenido:

- AVENTURA 1 El vídeo viral
- AVENTURA 2 La amistad en línea
- AVENTURA 3 Un juego peligroso
- AVENTURA 4 La campaña tóxica
- AVENTURA 5 Mensajes amenazadores
- AVENTURA 6 No es lo que parece



## 6. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES Y TEMPORIZACIÓN

Sesiones	Descripción	Temporización
Nº1: Sesión previa al juego	Introducir el juego, hacer grupos y conocer los conceptos previos.	50 minutos
Nº2: Durante el juego	Realizar el juego de forma dinamizada.	2 horas
Nº3: Sesión después del juego	Reflexión sobre el juego y los valores adquiridos durante el mismo.	50 minutos

## 7. SESIÓN PREVIA AL JUEGO

### 7.1. Objetivo de la sesión previa:

Esta primera sesión tiene el objetivo de presentar la experiencia, permitir crear los grupos de trabajo e iniciar una primera reflexión conjunta.

### 7.2. Estructura de la sesión:

Estructura de la sesión	Temporización	Descripción
Presentación de la experiencia	15 min	El profesorado introduce el tema recordando que forma parte de las dinámicas que se están haciendo en el marco del proyecto RESCCUE, y la necesidad de crear un espacio seguro en la clase al respecto a las ciberviolencias.
Previa reflexión sobre ciberviolencia	15 min	Se entrega al alumnado la Rutina de pensamiento <sup>1</sup> con la finalidad de que la llenen reflexionando sobre qué saben sobre ciberviolencia, y qué preguntas se hacen.
Reflexión conjunta	20 min	Dejamos un espacio para que los/las adolescentes puedan compartir su rutina de pensamiento y sacar reflexiones conjuntas sobre la ciberviolencia. Aprovechemos la reflexión, para ver posibles grupos de afinidades que nos ayudará a crear los grupos para la sesión de juego. Para pensar estos grupos, proponemos que tengáis en cuenta los siguientes criterios:

<sup>1</sup> Rutina de pensamiento: actividad de reflexión previa al juego (ver Anexo 11.1.).

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hacer grupos de 4-5 personas.</li> <li>● Personas con afinidad, es decir, que se sientan cómodas para hablar y opinar.</li> <li>● Personas con opiniones diversas para poder crear debate, pero capaces de mantener el respeto.</li> </ul>
--	--	---

## 8. SESIÓN 2: DURANTE EL JUEGO

Esta sesión estará dinamizada por una persona del equipo del programa y se realizará dentro del aula-clase.

### 8.1. Objetivo de la sesión

Esta sesión dinamizada tiene el objetivo de poner en diferentes situaciones reales al alumnado con el fin de comprender las consecuencias de nuestras acciones sobre el ámbito de la ciberviolencia. A la vez que observamos y aprendemos hábitos de prevención.

### 8.2. Estructura de la sesión

Estructura de la sesión	Temporización	Descripción
Presentación del juego	10 min	<p>La persona dinamizadora se presentará, mostrará el vídeo explicativo y presentará la narrativa.</p> <p><b>Narrativa:</b> "Ostras, ¿habéis visto? Por una brecha de seguridad, se han escapado unos Mitxis de Internet y están un poco ansiosos. ¿Les ayudamos a calmarse?"</p>
Creación de grupos y entrega de material	5 min	<p>El profesorado definirá los grupos que ha preparado para la sesión.</p> <p>Posteriormente, se entregarán todos los materiales necesarios para realizar el juego que mostramos a continuación.</p>
Reto ciberseguridad	10 min	<p>Realización de un primer reto en formato colectivo donde se presentará una situación sobre ciberseguridad igual para todos los grupos. Cada grupo lo trabaja, entendiendo la dinámica de debate interno y la toma de decisiones.</p> <p>Retos colectivos a resolver según el curso escolar:</p> <p>12-13 años: Conexión segura  13-14 años: Seguridad consciente  14-15 años: Dispositivos seguros  15-16 años: Las copias de seguridad</p>

Realización aventuras	30 min	Realización de las aventuras, donde el alumnado en grupos deberá plantear las acciones a tomar en cada una de las situaciones presentadas. Aventuras a jugar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeo viral</li> <li>• La amistad en línea</li> <li>• Un juego peligroso</li> <li>• La campaña tóxica</li> <li>• Mensajes amenazadores</li> <li>• No es lo que parece</li> </ul> El profesorado tendrá acceso a una plantilla de observación <sup>2</sup> para anotar curiosidades y aprendizajes que realiza el alumnado y que aprovecharemos en la sesión posterior.
Reflexión conjunta	20 min	Cada grupo explica cuál es el punto más importante que han encontrado y qué acción propondrían para abordar esta situación como clase. La persona dinamizadora moderará la reflexión. Compartimos los memes.
Cierre sesión	5 min	Cierre de la sesión y de la narrativa.

## 9. SESIÓN 3: DESPUÉS DEL JUEGO

### 9.1. Objetivo de la sesión

Esta sesión pretende cerrar el trabajo realizado durante el juego con el objetivo de reflexionar sobre los aprendizajes.

### 9.2. Estructura de la sesión

Estructura de la sesión	Temporización	Descripción
Presentación de la sesión	10 min	Durante esta sesión se quiere reflexionar sobre los aprendizajes, valores e inquietudes que se han trabajado en la sesión anterior. Por este motivo, presentaremos la escala de metacognición.
Dinámica de reflexión	20 min	El alumnado trabaja de forma individual la escala de metacognición <sup>3</sup> donde podremos definir los aprendizajes finales de esta experiencia.
Cierre	20 min	Compartiremos los aprendizajes y entre

<sup>2</sup> **Plantilla de observación:** Ver Anexo 11.2. Se encontrará dentro del apartado de anexos.

<sup>3</sup> **Escala de metacognición:** recurso para realizar la reflexión conjunta del grupo-aula. Se puede encontrar como anexo (Anexo 11.3).

		todos, crearemos un pequeño decálogo de 10 acciones que nos permitan prevenir la Ciberviolencia en el aula.
--	--	---

## 10. ROL DEL PROFESORADO

El rol del profesorado es de **guía y acompañante** durante el proceso de reflexión. Es muy importante que durante el juego el profesorado adopte un **rol de observador** y pueda dejar jugar de forma libre al alumnado, ya que de esta manera la inmersión y el aprendizaje será más significativo.

En el momento de reflexión os proponemos adoptar un rol donde podáis **generar preguntas abiertas** que ayude al alumnado a seguir reflexionando sobre los aprendizajes aprendidos.

## 11. ANEXOS

### 11.1. RUTINA DE PENSAMIENTO PREVIO AL JUEGO: PERCIBO, PIENSO Y ME PREGUNTO.

Las preguntas a reflexionar serían:

- ¿Qué sabéis sobre ciberviolencia?
- ¿Qué preguntas os hacéis sobre la ciberviolencia?

Percibo...

Pienso...

Me pregunto...

## 11.2. PAUTA DE OBSERVACIÓN PARA EL PROFESORADO DURANTE EL JUEGO

Adjuntamos un espacio para anotar observaciones sobre los comentarios y dudas que surgen al alumnado durante el juego.

Dejamos espacios en blanco para que se pueda añadir las observaciones que sean necesarias y pueden ayudar a la reflexión final.

Observación	Anotaciones
¿Qué comentarios hacen durante el juego?	
¿Hay alguna acción o comportamiento que nos llame la atención?	
¿Comprenden la finalidad del juego?	
¿Todas las personas del equipo opinan lo mismo?	

### 11.3. DINÁMICA DE REFLEXIÓN EN EL AULA: ESCALA DE METACOGNICIÓN

La dinámica consiste en contestar las preguntas de forma individual.

#### ***Escala de la metacognición:***

1. ¿Qué he aprendido? Soy consciente del tipo de pensamiento que utilizo con toda la dinámica del juego.
2. ¿Cómo lo he aprendido? Describo la estrategia utilizada.
3. ¿Qué me ha resultado más fácil, difícil o novedoso? Evalúo la eficacia de la tarea durante y después de la actividad.
4. ¿Para qué me ha servido? ¿He cambiado? Soy consciente de mi transformación. ¿En qué otras situaciones puedo utilizarlo?



# **ANEXO: GUIÓN DEL VÍDEO**

## **LAS AVENTURAS RESCCUE**

Cómo jugar

### **¿EN QUÉ CONSISTEN?**

6 aventuras diferentes para pensar cómo podemos hacer de la clase un espacio seguro frente a las ciberviolencias

¡Tendréis que pensar, debatir y decidir, poniéndoos de acuerdo!

### **¿POR DÓNDE EMPEZAREMOS?**

¡Primero de todo, haremos grupos y cada uno tendrá una aventura para jugarla!

### **Y A PARTIR DE AHÍ...**

¡Os propondremos un primer reto común y, después, a vivir vuestras aventuras!

Hacéis grupos

Acogéis Mitxis

Reto ciberseguridad

Opciones

Decisiones

Aventura

Puntos

Puesta en común

### **¿CÓMO SE VIVEN LAS AVENTURAS?**

Leyendo las cartas y eligiendo las opciones

Icono de la aventura

Situación que se presenta

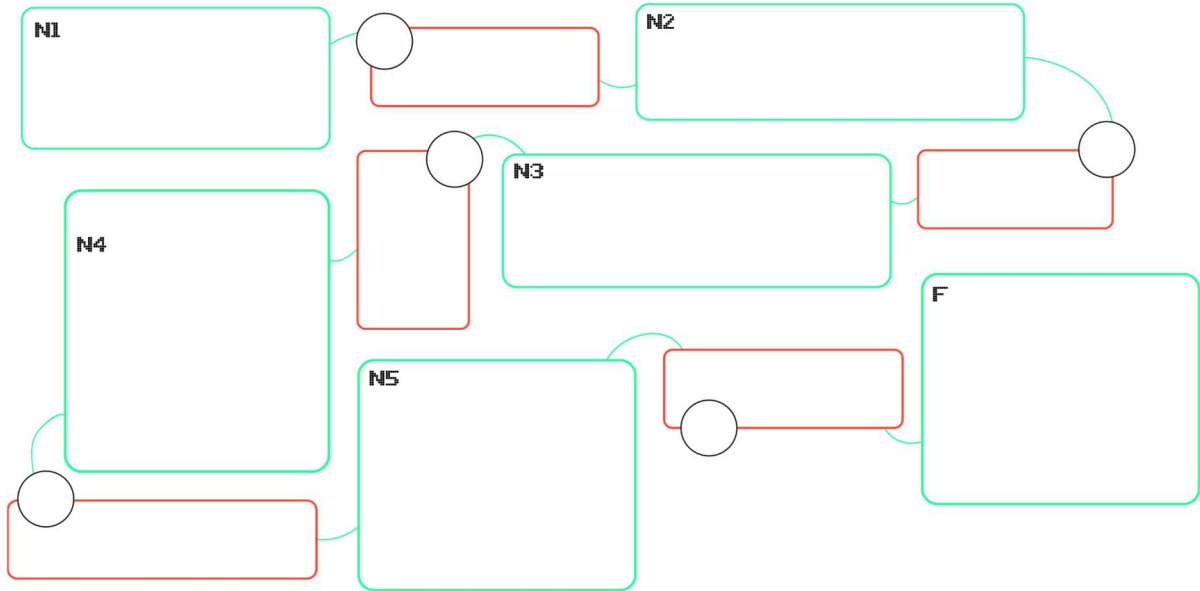
Opciones a escoger

Puntuación conseguida

Código de la carta que sigue esta opción

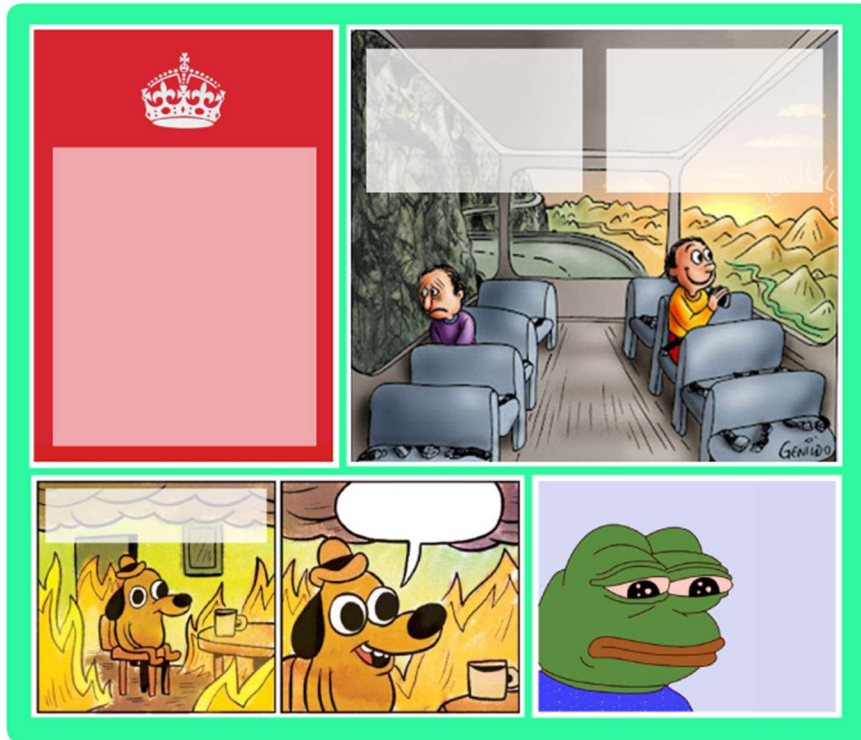
Código de la carta

Id escribiendo en la hoja las discusiones que tenéis y la opción que escogéis



### AL FINAL DE LA AVENTURA...

Con el meme que más os guste intentad resumir vuestra experiencia y lo que habéis aprendido



## ¡¡Y OBTENDRÉIS PUNTOS!!

¡Según vuestras decisiones a cada paso, acumularéis puntos de diferentes aspectos! ¡Id apuntándolos en vuestra hoja!

Detectar

Detener violencia

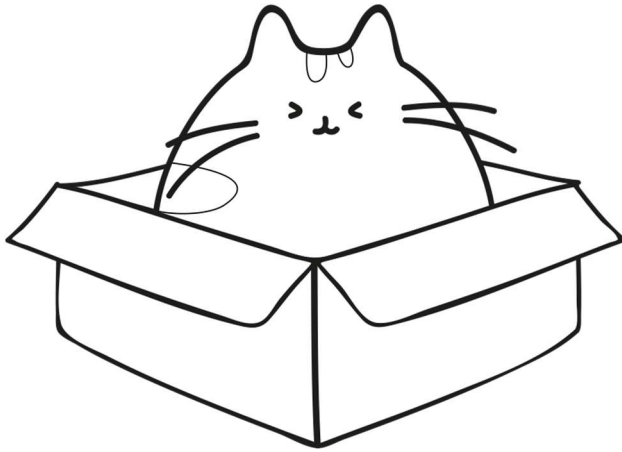
Implicar

Reparar

## ¿OS HA PARECIDO VER UN GATO?

Los Mitxis se han escapado de Internet y están un poco ansiosos. ¡Los tendremos que calmar para que se queden con nosotros durante toda la aventura!

Tendréis que contar hasta 5, 8 veces, en silencio... ¿Podréis?



### ¿CÓMO ACABAREMOS?

Intercambiando todo lo que hemos vivido, qué decisiones nos han sido más difíciles o fáciles...

¡VAMOS!

<b>Reto ciberseguridad</b>	<b>10'</b>	<p>"Este primer reto será compartido por todos los grupos, así veréis el funcionamiento del juego. Ahora mismo, tenemos una prioridad: ¡qué no haya más brechas de seguridad! Decidís en grupo qué opción tomaréis, y anotad vuestras ideas, pros y contras sobre lo que decidís, o sobre todas las opciones... o si decidiríais otra cosa que no está escrita!"</p> <p><b>&gt; Reparto de las cartas de ciberseguridad. Inicio del debate de cada grupo.</b> "Os animamos a tomar decisiones, afrontar las situaciones y desafíos y debatir de una manera sana para conseguir una buena solución y una buena puntuación."</p>
<b>Realización aventuras</b>	<b>30'</b>	<p>"Muy bien, ahora sí, cada uno de los grupos tendréis que ir trabajando la aventura que os toque. Ya podéis empezar vuestras aventuras. Tenéis 30 minutos para debatir, compartir, comentar, y hacer toda la aventura. ¡A ver cuando sale el Mitxi a encontraros!" "Acordaos que tenéis que decidir los PROS y CONTRAS de cada una de las acciones que decidís con las situaciones planeadas durante la aventura."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Cada grupo empieza las aventuras a su ritmo.</li> <li>&gt; Habría que ir avisando del tiempo que tienen.</li> <li>&gt; Si es necesario, resolver dudas sobre cómo pueden escribir sus ideas, si no lo tienen claro.</li> <li>&gt; Revisar que todos los grupos vayan anotando los puntos.</li> <li>&gt; Estar al caso de las dinámicas de los Mitxis, que las hagan bien y no hagan trampas.</li> <li>&gt; Estar al caso de las actitudes de los miembros del grupo, que nadie esté sufriendo, que no se deriven los temas.</li> </ul> <p>Las aventuras a jugar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; El vídeo viral</li> <li>&gt; La amistad en línea</li> <li>&gt; Un juego peligroso</li> <li>&gt; La campaña tóxica</li> <li>&gt; Mensajes amenazadores</li> <li>&gt; No es lo que parece</li> </ul> <p>El profesorado tendrá acceso a una plantilla de observación para anotar curiosidades y aprendizajes que realiza el alumnado y que se puede aprovechar para la sesión tras el juego.</p>
<b>Reflexión conjunta</b>	<b>20'</b>	<p>"Muy bien, pues ahora vamos a ver cómo ha ido la aventura. Ahora cada grupo explicará cuál es el punto más importante que han encontrado y qué solución propondrían para abordar esta situación como clase."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Alguien toma nota en el documento general, en la casilla de la aventura en cuestión.</li> <li>&gt; Animar a que concreten acciones o propuestas para hacer del grupo clase un espacio seguro.</li> </ul> <p>"¿Con qué memes os habéis quedado? ¿Por qué habéis elegido este?"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Se comparten los memes creados.</li> </ul> <p>"Revisamos cómo han ido los puntos, para saber, como clase, en qué estamos más fuertes"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Se toma nota de las puntuaciones en el panel general, y se revisa qué puntuación tenemos como grupo.</li> </ul> <p>"Vamos a ver el reto de ciberseguridad. Como todos y todas hemos hecho lo mismo... ¿quién ha elegido la opción A?"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; brazos arriba</li> <li>&gt; comentarios de Pros y contras, y recogida en el espacio de la hoja general</li> <li>&gt; repetir por cada opción posible.</li> </ul> <p>"¿Habéis pensado en opciones que no estaban descritas?" (tomamos nota)</p> <p>"Y los Mitxis, ¿qué, ¿cómo están?"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Se enseñan los Mitxis, si los han tuneado o coloreado, quieren, y hay tiempo.</li> </ul> <p>"Vamos a colgar todas las hojas en el corcho".</p>
<b>Cierre sesión</b>	<b>5'</b>	Cierre de la sesión y de la narrativa. "Felicitarnos a todos y todas por vuestra participación y os animo a reflexionar y poner en práctica cada día las lecciones aprendidas durante este juego".

# GUÍA DINAMIZACIÓN

Desarrollo de la actividad:

Introducción y presentación.

Creación de grupos (si no están ya creados por el tutor o tutora).

Visionado del vídeo de Cómo jugar (incluye normas, objetivos y narrativa de los Mitxis para empezar).

Dinámica grupal de los Mitxis (los mitxis se van).

Reparto del material de las aventuras para cada grupo.

Reto de Ciberseguridad (según el nivel).

Inicio aventuras en grupo.

Puesta en común de las aventuras y reflexiones finales. Recuento de puntos por termómetros de la clase.

Colgada de carteles (y mitxis) en el aula.

<b>Presentación del juego</b>	<b>10'</b>	<p>"¡Hoy jugaremos a diferentes aventuras por grupos! Tenemos un vídeo que nos ayudará a ver lo que tenemos que hacer y lo que queremos conseguir con estas aventuras". Este es un juego colaborativo donde no gana ni pierde nadie, ¡pero todos y todas aprenderemos!</p> <p><b>&gt; visionado del vídeo (3 minutos)</b> Tras el visionado del vídeo, "recordemos, ¿qué queremos conseguir con este juego?, genial, pues vamos a empezar la aventura: Ostras, ¿habéis visto? Por una brecha de seguridad, se han escapado unos Mitxis de Internet y están un poco ansiosos. ¿Les ayudamos a calmarse? Contaremos hasta 5, respirando profundamente y con los ojos cerrados, y lo haremos 3 veces seguidas. Cuando terminemos, haremos un "Ommmm" todos juntos"</p> <p><b>&gt; dinámica grupal de los Mitxis</b> Se reparte un Mitxi para cada grupo y se anima a tunearlo como quieran mientras juegan la aventura. "¿Habéis visto los Mitxis? Se han dormido... Ya se despertarán y seguro que nos aparecen a media aventura, y tendremos que hacer el reto de los Mitxis otra vez..." Los Mitxis aparecen al principio de la sesión, después del vídeo, y nos sirven para hacer 3 respiraciones de 5 segundos cada una. Acabaremos con un Ommmm conjunto, y eso provocará que los gatos se vayan (o no, según orientemos inicialmente). Volverán a visitar a cada grupo cuando los encuentren en las cartas. El texto que tienen los participantes es: "Cuando llegue el momento donde el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Moviendo el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta donde llegáis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, ¡tenéis que volver a empezar!"</p>
<b>Creación de grupos y entrega de material</b>	<b>5'</b>	<p>Proponemos hacer grupos de 4-5 personas con afinidad que fomenten la colaboración y el entendimiento durante el juego. Posteriormente, se repartirá el material necesario para realizar el juego.</p> <p><b>&gt; reparto de DINA3 + cartas de la aventura</b> "¿Veis los Mitxis en la parte inferior de la hoja? Tendréis que hacer lo mismo que hemos hecho juntos, pero hasta 8 veces. Una persona del grupo llevará el control, y como mínimo lo tenéis que hacer 4 veces, ¡si no lo conseguís tendréis que volver a empezar con el recuento de los Mitxis!"</p> <p>"Localizad las zonas para escribir o dibujar lo que creáis más importante sobre cada nivel de la aventura que estáis haciendo. Aprovechad para anotar si habéis tomado una decisión que no estaba en las cartas para abordar las situaciones. ¡No olvidéis anotar los puntos que vais consiguiendo de cada contador a medida que vais tomando decisiones!"</p>

## RETOS CIBERSEGURIDAD



Conexión segura: Asegúrate de conectarte a redes Wi-Fi seguras y fiables, especialmente cuando accedes a información confidencial o realizas transacciones en línea. Evita conectarte a redes públicas no seguras y utiliza una conexión VPN (red privada virtual) para cifrar tus datos y proteger tu privacidad en línea.



Conciencia de la seguridad en línea: Edúcate sobre las amenazas en línea como el phishing, la ingeniería social y los ataques de malware. Sé cauteloso con los enlaces y ficheros adjuntos desconocidos en correos electrónicos, mensajes o sitios web. No reveles información personal o confidencial a fuentes no fiables y mantén la privacidad de tus datos en línea.



Protección de los dispositivos móviles: No olvides la seguridad de tus dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas. Utiliza contraseñas o autenticación biométrica para desbloquear tus dispositivos y encripta la información confidencial almacenada en ellos. También, instala aplicaciones de confianza desde fuentes oficiales y mantén el software actualizado.



Realización de copias de seguridad: Haz copias de seguridad regulares de tu información importante en un lugar seguro y fuera de tu dispositivo. Esto te ayudará a proteger tus datos en caso de pérdida, robo o ataques cibernéticos. Utiliza medios como discos duros externos, nubes de confianza u otras soluciones de copia de seguridad automática.





## RETO CONEXIÓN SEGURA

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

**A** Os conectáis a la primera red que encontráis.

Pro: os conectáis rápidamente.  
Contra: puede no ser segura, ponéis en peligro la privacidad y datos.  
Vulnerable a ataques o interceptación de datos.

**C** Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.

Pro: tienes cifrados los datos y es una conexión segura.  
Contra: consumes la cuota mensual, y si te la acabas puedes tener costes adicionales. Puedes tener mala cobertura.

**B** Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.

Pro: datos encriptados. Protección de datos y privacidad.  
Contra: algunas apps de VPN gratuitas tienen limitaciones en velocidad o capacidad de datos. Debe ser de una fuente fiable de confianza.

**D** Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.

Pro: reduces el riesgo de vulnerabilidad  
Contra: si no la tienen, tenéis que buscar otra manera segura.



## RETO SEGURIDAD CONSCIENTE

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

Pro: nuevos contactos, red más grande.  
Contra: exponer información personal a personas que pueden ser estafadoras o malintencionadas.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

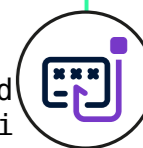
Pro: mantiene una red más segura y proteges tu privacidad.  
Contra: puedes perder la oportunidad de contactar con personas interesantes y crear nuevas amistades.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

Pro: te ayuda a determinar si es seguro o no.  
Contra: requiere tiempo y esfuerzo investigar adecuadamente. No siempre puedes obtener información precisa o verídica.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.

Pro: puedes obtener información directa y tomar decisiones más informadas.  
Contra: no siempre obtendrás respuestas claras o verídicas, y debes contactar con alguien desconocido.



## RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada. Ahora ya es tarde.

Pro: No es necesario hacer ninguna acción extra.  
Contra: Vuestro dispositivo y vuestra información personal pueden ser utilizados para actividades ilegales o acceder a datos sensibles.

**B** Utilizar una aplicación de seguimiento.

Pro: Podréis localizar vuestro dispositivo en caso de pérdida o robo.  
Contra: Algunas aplicaciones de seguimiento pueden comprometer vuestra privacidad si no son utilizadas adecuadamente.

**C** Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.

Pro: Aumentaréis la seguridad de vuestros datos y cuentas en línea.  
Contra: Puede ser complicado recordar todas las contraseñas actualizadas

**D** Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo

Pro: Minimizaréis el uso ilegal del dispositivo y podréis ayudar a prevenir otros robos.  
Contra: Podría ser un proceso complicado y no hay garantía de recuperar el dispositivo.



## RETO LAS COPIAS DE SEGURIDAD

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

Pro: No es necesario realizar ninguna acción extra.  
Contra: Perder toda la información importante y personal sin posibilidad de recuperación.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

Pro: Tendréis una copia de seguridad física de vuestra información, independiente de los problemas de vuestro ordenador.  
Contra: La unidad externa podría perderse, ser robada o fallar, lo que podría poner en riesgo las copias de seguridad.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

Pro: vuestra información estará segura y accesible desde cualquier dispositivo conectado a Internet.  
Contra: Podría ser necesario pagar por un espacio adicional en la nube o depender de la conexión a Internet para acceder a ella.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.

Pro: Las copias de seguridad en formatos físicos pueden ser accesibles sin depender de Internet o servicios en línea.  
Contra: Los discos podrían ser fáciles de perder, dañarse o estropearse con el tiempo.



# **TABLERO**

# **GENERAL CLASE**

**INSTRUCCIONES IMPRESIÓN: DINA3 DOBLE CARA.**

# "ESPACIO SEGURO EN CLASE"

¿Qué podemos hacer como grupo clase ante las situaciones vividas en las aventuras?

**"EL VÍDEO VIRAL"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

**"LA AMISTAD EN LÍNEA"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

**"UN JUEGO PELIGROSO"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

Opciones escogidas con Pros y Contras de cada una. (Colaborativo)

**"LA CAMPAÑA TÓXICA"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

**"MENSAJES AMENAZADORES"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

**"NO ES LO QUE PARECE"**  
Reflexión que os lleváis + Propuesta que aportáis.

SEGURO EN CLASE

**D**  
**A**  
**I**  
**R**

DETECTAR		25%		50%		75%		100%	
DETENER VIOLENCIA									
IMPLICAR									
REPARAR									

Total puntos

Total puntos

Total puntos

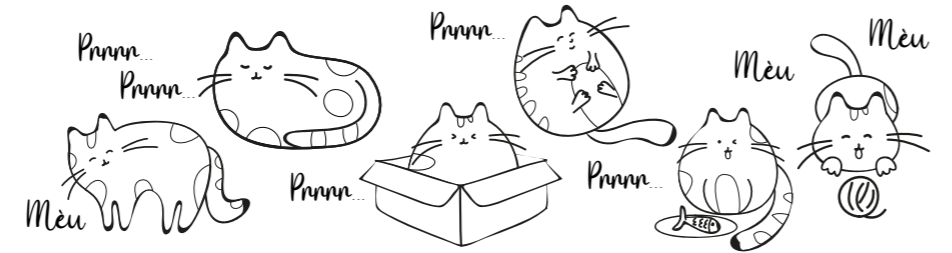
Total puntos

**CÓMO RELLENAR LAS PUNTUACIONES**

Haz la suma de todos los puntos conseguidos en cada aventura de cada aspecto y anota el resultado en la casilla de total.

Para ver el % que ha representado, llena tantas casillas como puntos conseguidos.

¿Qué conclusiones sacáis? ¿Qué aspecto hay que enfocar para hacer de vuestra clase un espacio más seguro contra las ciberviolencias?



**KEEP CALM & MITXIS ON**  
Puntuaciones de cada grupo

--	--	--	--	--	--	--

Total



# **MATERIALES ALUMNADO**

# **AVENTURA 1:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES  
PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**

## RETO DE CIBERSEGURIDAD

¿Qué opción escogimos del escenario presentado y por qué? ¿Cuáles son los pros y los contras?  
¿Se os ocurre alguna otra opción no escrita?



# "EL VIDEO VIRAL"

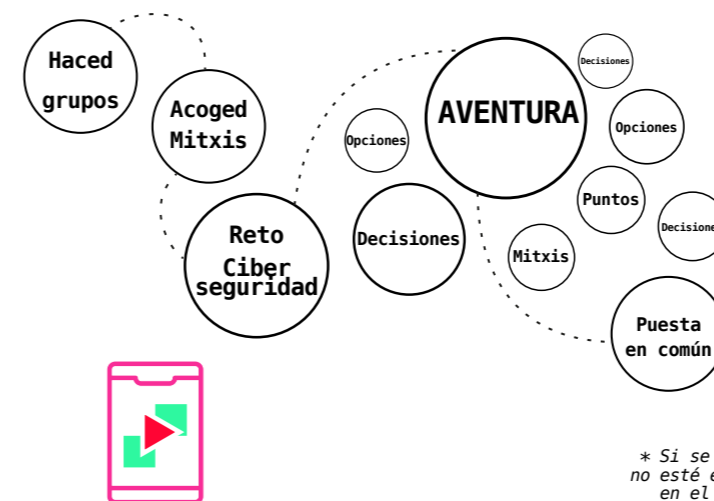
Os damos la bienvenida a la aventura "El vídeo viral". En esta historia interactiva, tendréis la oportunidad de explorar los retos y las consecuencias de las ciberviolencias y el cyberbullying. Protagonizaréis esta historia y vuestras decisiones determinarán el desarrollo de la trama y el resultado final.

Para jugar, seguid estos pasos sencillos:

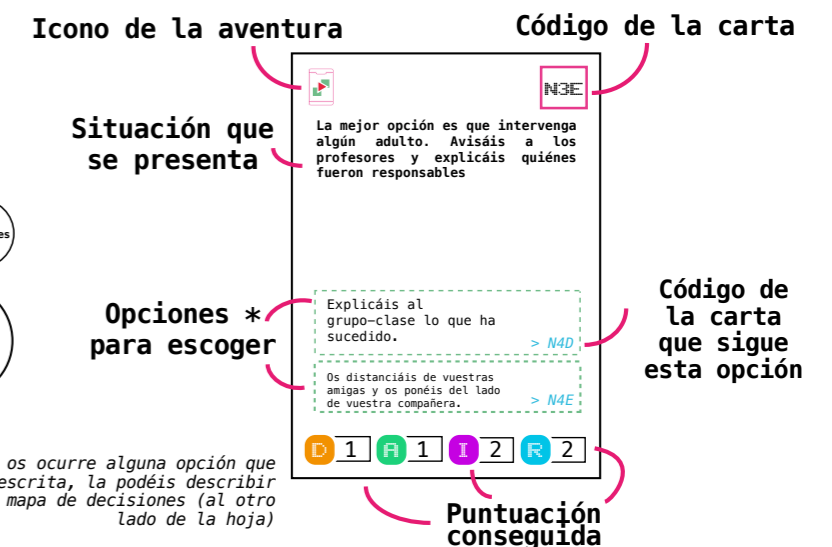
- 1 **Reuniros como grupo.**
- 2 **Acoged a los Mitxis** que os han venido a ver desde el Internet.
- 3 **Resolved el primer reto de ciberseguridad.**
- 4 **¡Ya podéis empezar vuestra aventura!** Leed la situación inicial (código N1) y comenzad a **tomar decisiones colectivamente** según las opciones.
- 5 **Seguid avanzando en la historia**, encontrando las cartas con el código correspondiente a la opción que tomáis. Poned atención a **los detalles y a las consecuencias** de vuestras elecciones.
- 6 **Anotad los puntos ganados de las cartas que os vais encontrando en vuestro camino**, en los contadores correspondientes. En cada decisión, la puntuación aparece en la carta que cogéis a continuación.
- 7 **Compartid vuestras opiniones y aprendizajes** con los demás grupos al final.

Recordad que este juego es una oportunidad para aprender y reflexionar sobre **las ciberviolencias y el cyberbullying**. Discutid las temáticas entre vosotros. Al final tendréis la oportunidad de **compartir con los demás grupos** vuestras opiniones, experiencias y aprendizajes. **¡Buen juego!**

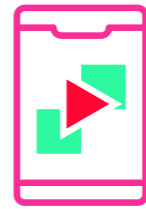
## MOMENTOS DEL JUEGO



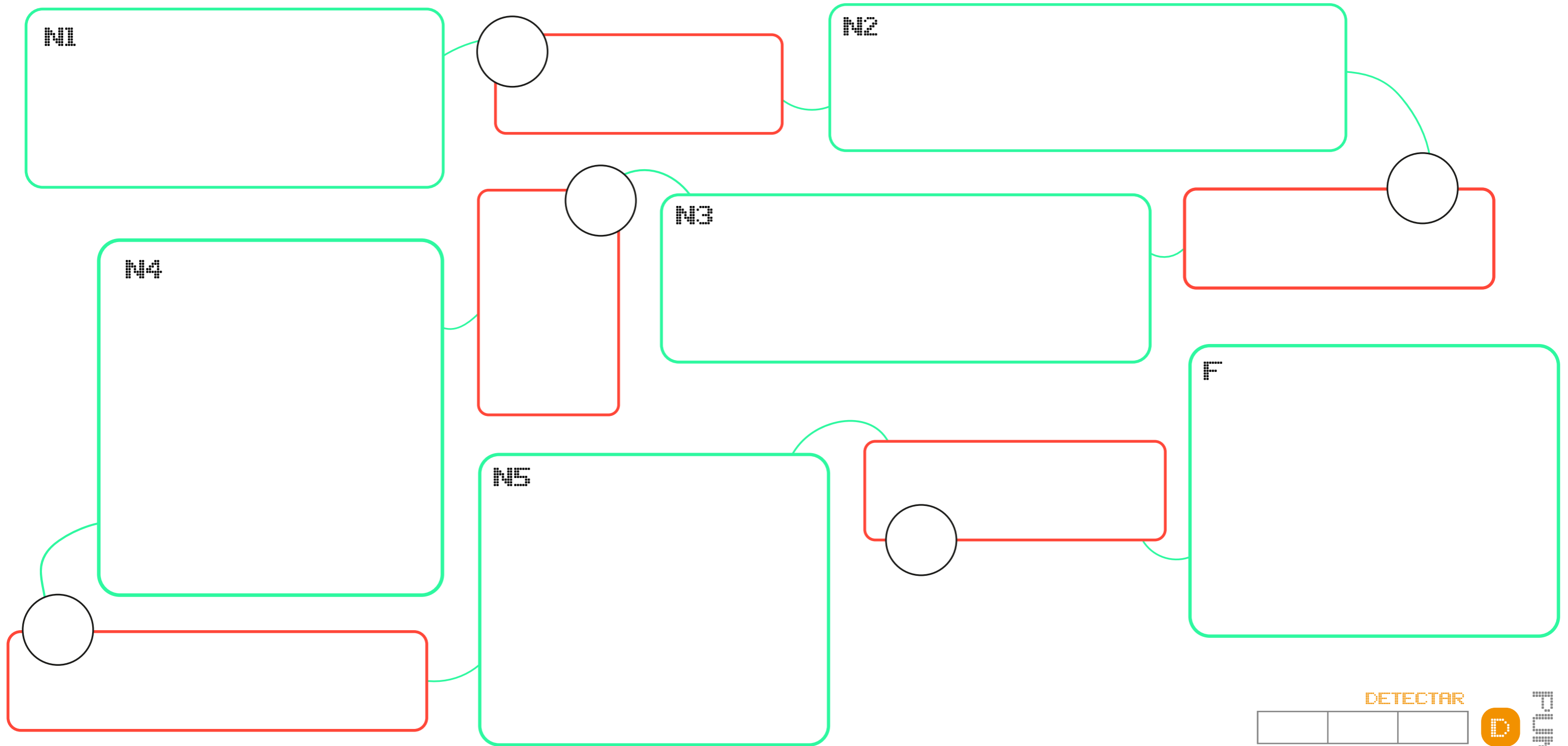
## CÓMO ES UNA CARTA



Quando llegue el momento que el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Deberá mover el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta qué control llegasteis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. **Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, itenéis que volver a empezar!**



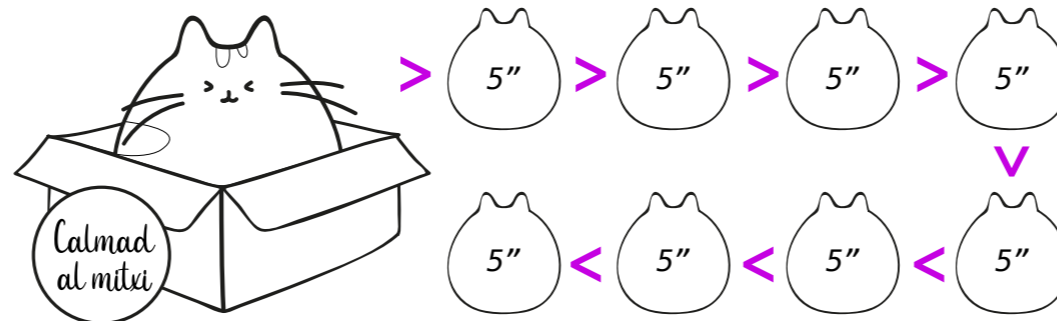
# "EL VÍDEO VIRAL"



**LEYENDA**

- ¿Cuál es la situación? Describidlo brevemente con vuestras palabras.
- ¿Qué opción habéis escogido? (código)
- ¿Qué habéis discutido? ¿Cuáles son los pros y los contras?

En las cajas rojas también podéis anotar otras opciones que se os ocurren ante las situaciones y que no habéis encontrado escritas.



<b>DETECTAR</b>					<b>D</b>
<b>DETENER VIOLENCIA</b>					<b>A</b>
<b>IMPLICAR</b>					<b>I</b>
<b>REPARAR</b>					<b>R</b>

D E T E C T A R A I M P L I C A R R E P A R A R



Estáis en el patio del instituto, de pronto veis que vuestras amigas están haciendo un vídeo ridiculizando a una compañera de clase.

Les pedís que paren.

> N2A

Decidís no meteros en el medio.

> N2B

No decís nada, pero vais a buscar un/a profe.

> N2C



N2A

Veis que no está bien lo que hacen y les pedís que dejen de grabar el vídeo. Ellas dejan de grabar y se enfadan.

Les pedís que os perdonen. > N3A

Decidís de momento no relacionaros más con ellas. > N3B

Les pedís que no publiquen lo que han grabado. > N3C

Buscáis a un profesor/a y le decís quiénes fueron responsables de la grabación. > N3D



1



1



1



0



N2B

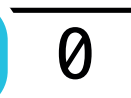
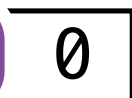
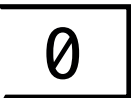
Decidís no intervenir en la situación que estáis presenciando, pero miráis a vuestra compañera y veis que lo está pasando mal.

Pedís que no publiquen lo que han grabado.

> N3C

Pensáis en poner un comentario desaprobando el vídeo una vez que esté publicado.

> N3E





N2C

Creéis que lo que están haciendo no es justo para la otra persona y decidís notificar a un profesor/a del instituto para que intervenga. Mientras buscáis ayuda, el vídeo ya está publicado.

Decidís poner un comentario desaprobando el vídeo una vez que esté publicado y pedís que más personas lo hagan.

> N3E

Le decís al profesor/a quiénes fueron responsables de la grabación.

> N3D



1



0



1



0





N3A

Vuestras amigas se sienten decepcionadas con vosotros por haberles dado la espalda. No os gusta la situación y les pedís disculpas. Ellas deciden no publicar el vídeo en las redes, pero sí compartirlo por mensajes.

No decís nada.

> N4B

Pedís que se disculpen con la compañera que grabaron.

> N4F



0



0



0



0



N3B

Se sienten decepcionadas con vosotras por haberos puesto en su contra. Pensáis que no tienen razón y os distanciáis.

Explicáis al grupo-clase lo que ha sucedido.

> N4A

Os distanciáis de vuestras amigas y os ponéis del lado de vuestra compañera.

> N4E



0



1



1



0



N3C

**Pedís que no publiquen el vídeo. Vuestras amigas os hacen caso.**

No decís nada más.

> *N4B*

Les pedís que se disculpen con vuestra compañera.

> *N4F*

Les pedís a vuestras amigas que borren el vídeo.

> *N4D*



1



1



1



0



N3D

El vídeo se publica, y decidís denunciarlo y pedir a más compañeros de clase que hagan lo mismo.

Les pedís a vuestras amigas que borren el vídeo.

> N4D

Pensáis en compartir el vídeo para publicar un comentario en su contra.

> N4C



1



0



1



0



N3E

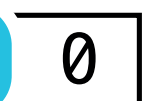
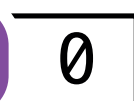
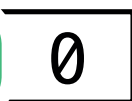
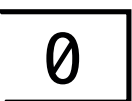
La mejor opción es que intervenga algún adulto. Avisáis a los profesores y explicáis quiénes fueron responsables

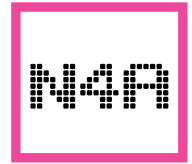
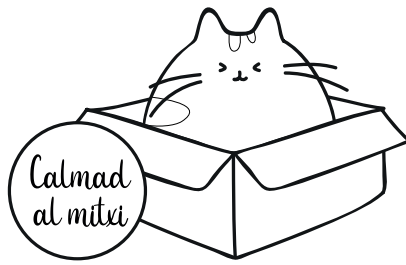
Explicáis al grupo-clase lo que ha sucedido.

> N4A

Os distanciáis de vuestras amigas y os ponéis del lado de vuestra compañera.

> N4E





**Creéis que vuestras amigas no han sido justas y decidís explicar lo que ha sucedido al resto del grupo-clase.**

La clase se pone de vuestro lado, y lográis que las que grabaron el vídeo entiendan la razón.

> N5A

Pedís ayuda para que no se vuelvan en contra vuestra.

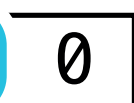
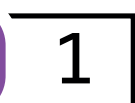
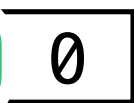
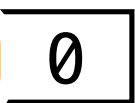
> N5C

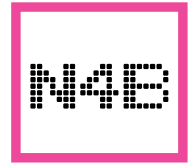
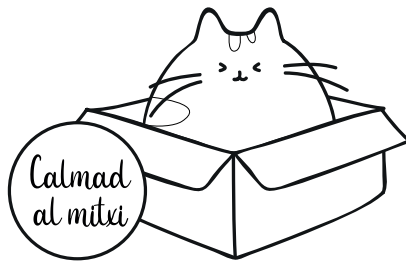
Os aseguráis de que borren el vídeo.

> N5E

No hacéis nada.

> N5B

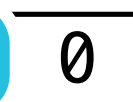
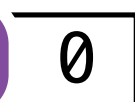
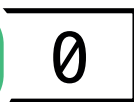


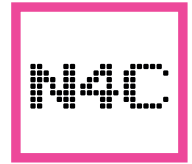
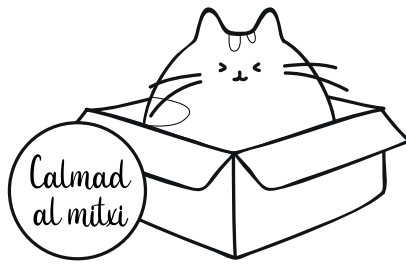


**Dado que no publican el vídeo, decidís no intervenir más y guardar silencio.**

Les pedís que borren el vídeo. > N5D

Lo consideráis cerrado. > N5B





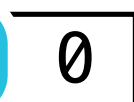
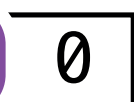
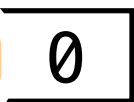
Desde que el vídeo fue publicado, mucha gente lo está compartiendo.

No hacéis nada.

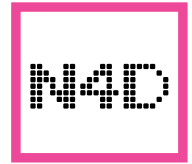
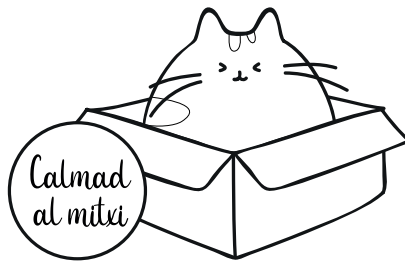
> N5B

Compartís el vídeo pero para publicar un comentario en contra.

> N5F







**Les pedís a vuestras amigas que borren el vídeo, y la clase os apoya.**

Os aseguráis de que borren el vídeo.

> N5E

Decidís poneros en contra de las responsables del vídeo.

> N5C



1



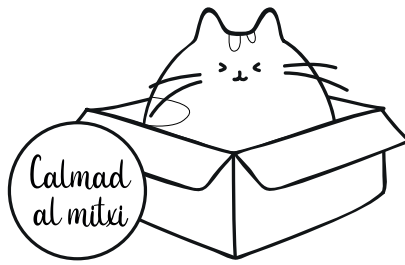
1



1



0



**Decidís distanciaros del grupo, no queréis formar parte de lo que están haciendo y apoyáis a vuestra compañera. El vídeo se vuelve viral.**

Decidís poneros en contra de las responsables del vídeo.

> N5C

Habláis con la psicóloga del instituto para que ayude a vuestra compañera.

> N5G



0



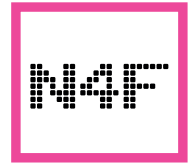
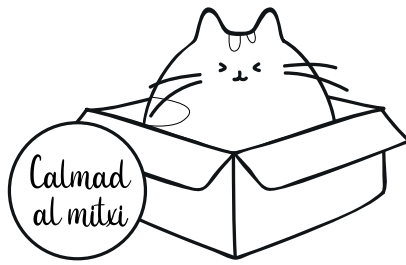
0



1



0



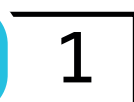
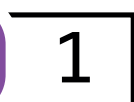
**Pedís que se disculpen con vuestra compañera. Pero no se lo toman muy bien...**

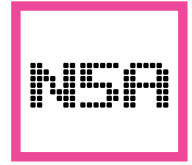
Pedís ayuda al grupo-clase para que no se vuelvan en contra vuestra.

> N5C

Les pedís que borren el vídeo.

> N5D





El grupo clase también apoya a vuestra compañera.

Habláis con el grupo de amigas para que se den cuenta de lo que han hecho.

> FA

Pedís al instituto que se involucre en el caso.

> FD



0



1



1



1



NSB

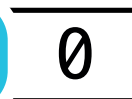
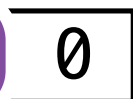
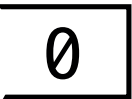
**No sabéis cómo actuar con las amigas y termináis por no hacer nada.**

Informáis a la dirección del centro.

> *FD*

Pensáis que no es vuestro problema.

> *FB*





NSC

El resto del grupo clase también cree que vuestra compañera está sufriendo, y conseguís que todos se opongan a la grabación y publicación del vídeo.

Informáis a la dirección del centro y pedís que hablen con las chicas que grabaron el vídeo.

> FB

Habláis con el grupo de amigas para que se den cuenta de lo que han hecho.

> FA



0



1



0



0



NSD

Como les pedís que borren el vídeo, el grupo de amigas empieza a acosaros a vosotros.

Pedís ayuda a vuestro grupo-clase.

> FC

Pedís al instituto que actúe y os ayude a detener y solucionar la situación

> FD



0



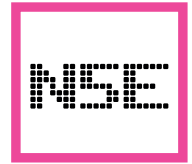
1



0



1



Queréis poner fin a esta situación de una vez por todas y no paráis hasta aseguraros de que han borrado el vídeo.

Pedís al instituto que actúe y os ayude a detener y solucionar la situación. > *FD*

Creéis que esta situación debe ser tratada con el resto del grupo clase. > *FC*

Habláis con el grupo de amigas para que se den cuenta de lo que han hecho. > *FA*







NSF

Una vez publicado, el vídeo se vuelve viral. Vuestra compañera ya no aguanta más la situación y pide marcharse del instituto.

Pedís al instituto que actúe y os ayude a detener y solucionar la situación.

> *FD*

Creéis que esta situación debe ser tratada con el resto del grupo clase.

> *FC*



0



0



0



0



NSG

Creéis que la situación ha llegado demasiado lejos y habláis con la psicóloga del instituto para que ayude a vuestra compañera.

Pedís al instituto que actúe y os ayude a detener y solucionar la situación.

> *FD*

Habláis con el grupo de amigas para que se den cuenta de lo que han hecho.

> *FC*



0



0



1



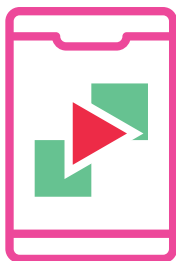
1



# FINAL

## “EL VÍDEO VIRAL”

El grupo de amigas se da cuenta de lo que han hecho y participan en las sesiones restaurativas del grupo clase, gracias a vuestra actuación se reconcilian con vuestra compañera y con vosotros.



### Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



1



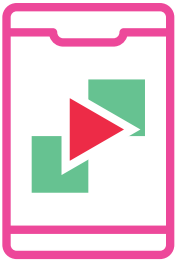
1



# FINAL

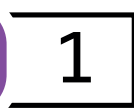
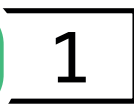
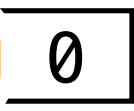
## “EL VÍDEO VIRAL”

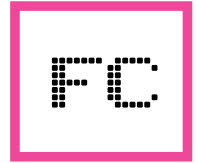
La bola de nieve se hace demasiado grande, no lograsteis detener la situación y empeoró. En este punto, la dirección del instituto toma medidas de intervención y activa el protocolo.



### Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.

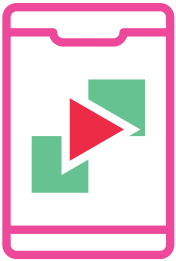




# FINAL

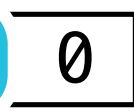
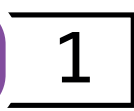
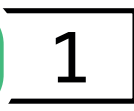
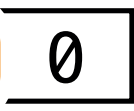
## "EL VÍDEO VIRAL"

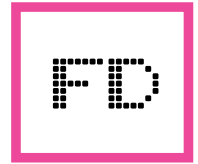
**Habláis con las chicas que grabaron el vídeo, piden perdón y acordáis entre todos cuidarse para que nadie vuelva a encontrarse en esta situación.**



### Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.

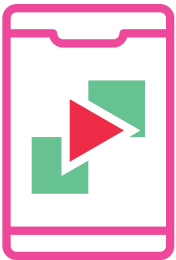




# FINAL

## “EL VÍDEO VIRAL”

**El instituto aplica medidas reparadoras y de acompañamiento a vuestra compañera, a las chicas que grabaron el vídeo y al resto del grupo clase para que todos puedan estar bien de nuevo y para que no vuelva a ocurrir.**



### Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



1



1



1

# **AVENTURA 2:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES  
PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**

## RETO DE CIBERSEGURIDAD

¿Qué opción escogimos del escenario presentado y por qué? ¿Cuáles son los pros y los contras? ¿Se os ocurre alguna otra opción no escrita?



# "LA AMISTAD EN LÍNEA"

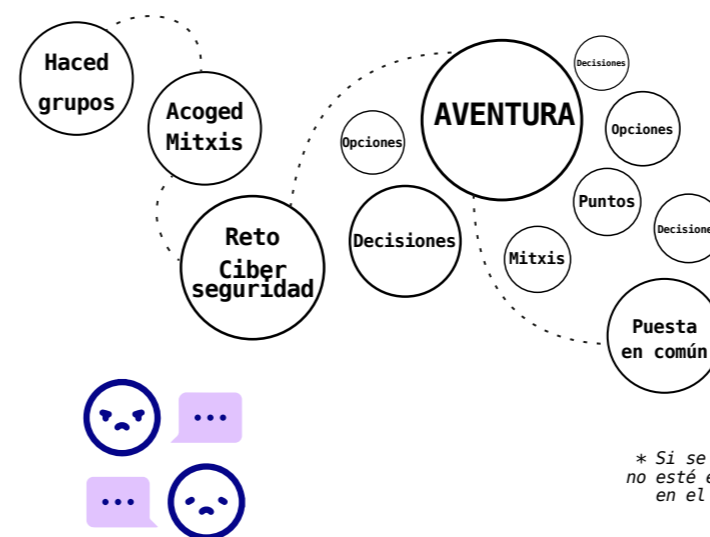
Os damos la bienvenida a la aventura "La amistad en línea". En esta historia interactiva, tendréis la oportunidad de explorar los retos y las consecuencias de las ciberviolencias y el cyberbullying. Protagonizaréis esta historia y vuestras decisiones determinarán el desarrollo de la trama y el resultado final.

Para jugar, seguid estos pasos sencillos:

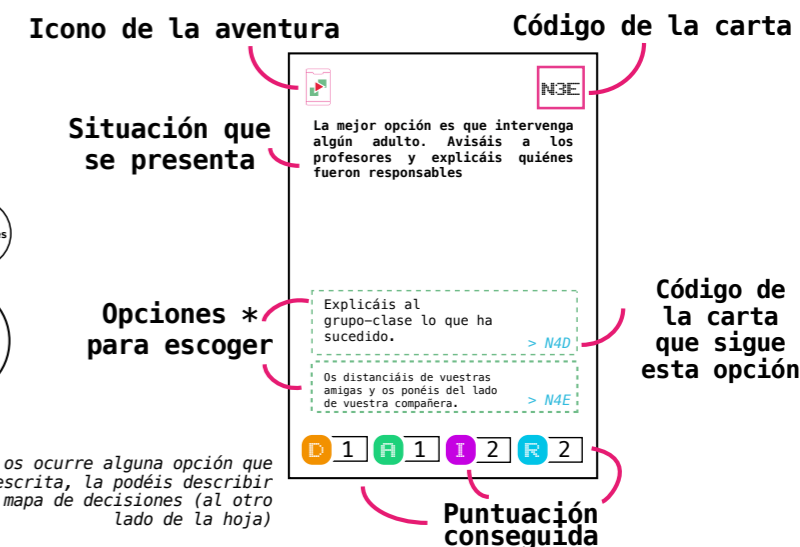
- 1 **Reuniros como grupo.**
- 2 **Acoged a los Mitxis** que os han venido a ver desde el Internet.
- 3 **Resolved el primer reto de ciberseguridad.**
- 4 **iYa podéis empezar vuestra aventura!** Leed la situación inicial (código N1) y comenzad a **tomar decisiones colectivamente** según las opciones.
- 5 **Seguid avanzando en la historia**, encontrando las cartas con el código correspondiente a la opción que tomáis. Poned atención a **los detalles y a las consecuencias** de vuestras elecciones.
- 6 **Anotad los puntos ganados de las cartas que os vais encontrando en vuestro camino**, en los contadores correspondientes. En cada decisión, la puntuación aparece en la carta que cogéis a continuación.
- 7 **Compartid vuestras opiniones y aprendizajes** con los demás grupos al final.

Recordad que este juego es una oportunidad para aprender y reflexionar sobre **las ciberviolencias y el cyberbullying**. Discutid las temáticas entre vosotros. Al final tendréis la oportunidad de **compartir con los demás grupos** vuestras opiniones, experiencias y aprendizajes. **iBuen juego!**

## MOMENTOS DEL JUEGO



## CÓMO ES UNA CARTA



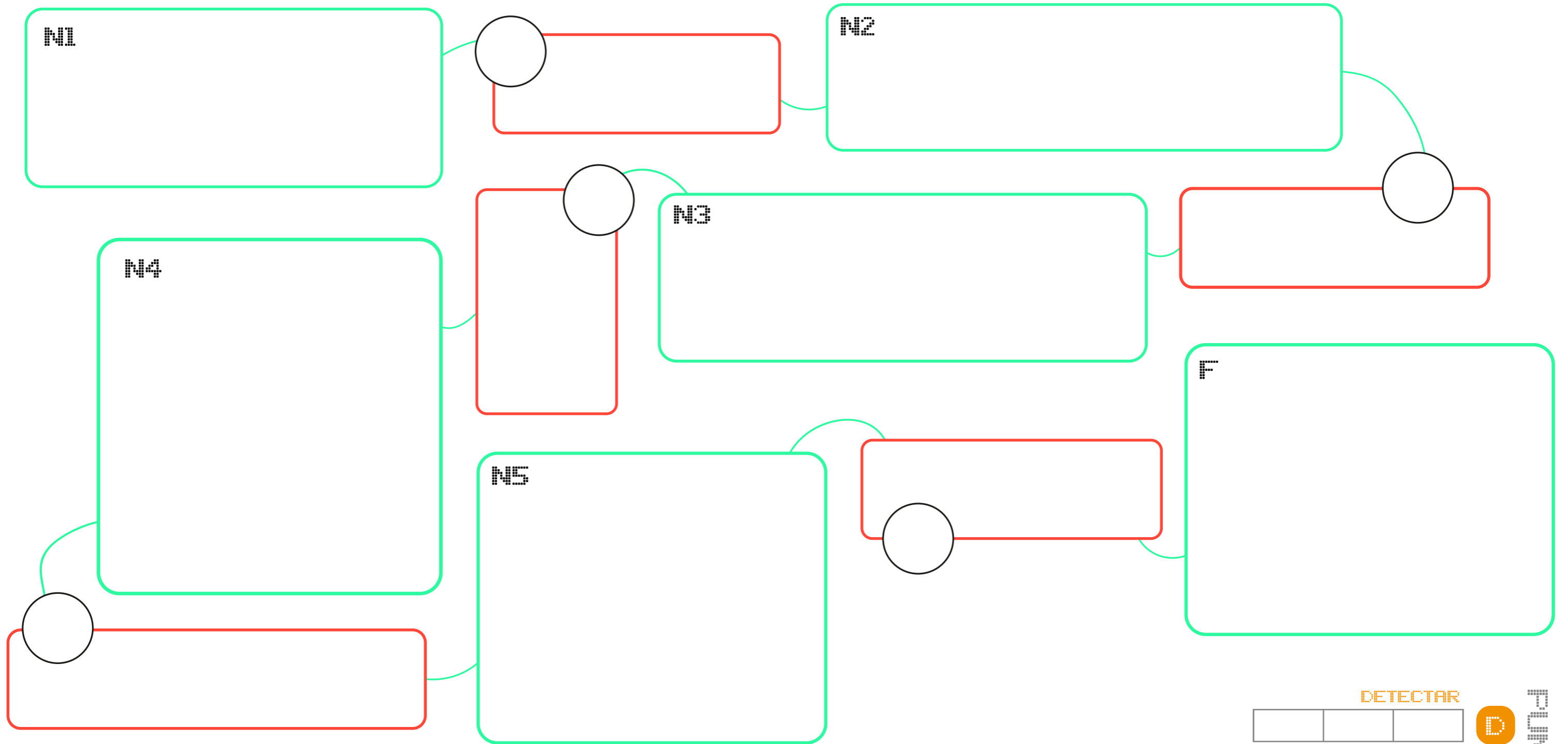
\* Si se os ocurre alguna opción que no esté escrita, la podéis describir en el mapa de decisiones (al otro lado de la hoja)

Quando llegue el momento que el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Deberá mover el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta qué control llegasteis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. **Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, itenéis que volver a empezar!**





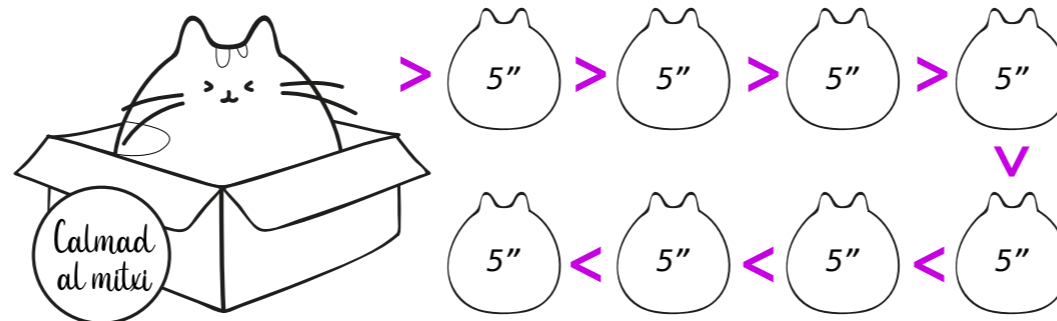
# LA AMISTAD EN LÍNEA



**LEYENDA**

- ¿Cuál es la situación? Describidlo brevemente con vuestras palabras.
- ¿Qué opción habéis escogido? (código)
- ¿Qué habéis discutido? ¿Cuáles son los pros y los contras?

En las cajas rojas también podéis anotar otras opciones que se os ocurren ante las situaciones y que no habéis encontrado escritas.



**DETECTAR**

--	--	--

**DETENER VIOLENCIA**

--	--	--	--	--

**IMPLICAR**

--	--	--	--	--

**REPARAR**

--	--	--

**D**  
**A**  
**I**  
**R**

D E T E C T A R  
A  
I  
R



**Estás navegando en las redes sociales cuando ves que en los comentarios de una publicación de tu amiga, un usuario la está insultando.**

No haces nada. Prefieres hablar primero con tu amiga.

> N2A

Te llama la atención el nombre del usuario. Es una combinación de letras y números. Decides investigar.

> N2B

Crees que debes unirme a la conversación y responder a los comentarios del usuario ciberacosador.

> N2C



N2A

Aprovechas que la ves en el instituto y decides hablar con ella. Piensas en la mejor manera de hacerlo.

Buscas un momento cuando estéis solas.

> N3A

Sacas el tema cuando estáis con el grupo de amigos.

> N3B





N2B

Investigas al usuario en busca de pistas. Haces capturas de pantalla de todos los comentarios que encuentras en las publicaciones

Muestras las capturas a una persona adulta.

> N3C

Buscas patrones en los comentarios.

> N3D





Piensas en qué comentario podrías hacer para ayudar a tu amiga.

Te haces pasar por otro acosador.

> N3E

Intentas presionar y advertir que lo que están haciendo es malicioso.

> N3F





N3A

Te explica que hace días que recibe este tipo de comentarios, pero no sabe cómo detenerlo.

Propones coordinaros para encontrar más información.

> N4A

Propones que silencie al usuario para que no la moleste más.

> N4B





N3B

Lo comentáis en grupo y descubrís que más personas han vivido una situación similar. Decidís actuar juntos.

Recogéis las pruebas que todos tenéis de este caso y de acosos anteriores por parte del mismo usuario.

> N4A

Bloqueáis la cuenta y pedís que más personas lo hagan.

> N4C





N3C

Recurres a la ayuda de una persona adulta. Esta pide la máxima información posible para poder actuar.

Decidís hablar del tema en clase por si los demás compañeros tienen más información.

> N4D

Intentas rastrear la IP del usuario acosador.

> N4E



0



1

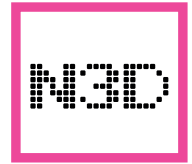


1



0





**Identificas similitudes en la escritura y deduces que podría ser un bot.**

Intentas rastrear la IP del usuario acosador.

> *N4E*

Te pones en contacto con el usuario a través de la plataforma para salir de dudas.

> *N4F*





N3E

Escribes un mensaje al usuario para intentar descubrir quién puede estar detrás. No recibes respuesta.

Recoges el máximo de pruebas y hablas con tu amiga.

> N4G

Lo dejas. Si es un usuario anónimo, tampoco puedes hacer nada.

> N4H





N3F

El usuario responde a tu comentario con otro ataque hacia ti. Y decides cambiar de estrategia.

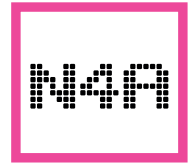
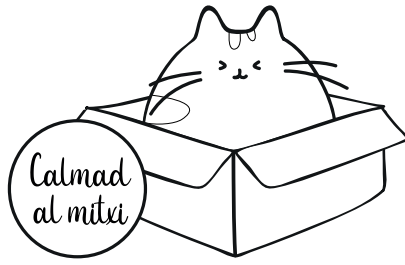
Decides denunciar fuera de la plataforma.

> N4G

Decides denunciar los comentarios y el perfil en la plataforma.

> N4H





**Recogéis todas las pruebas que encontráis en la red social y decidís qué hacer con ellas.**

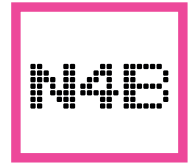
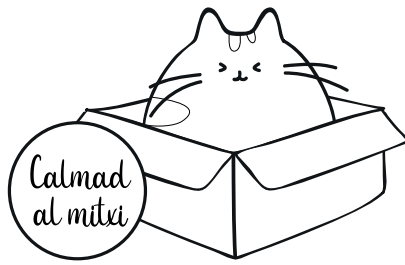
Es necesario llevar las pruebas a la policía.

> N5A

Es necesario hablar en clase para pedir apoyo al instituto.

> N5B





**Tu amiga no recibe la notificación de los comentarios pero siguen publicándose. Piensas que debéis encontrar otra solución.**

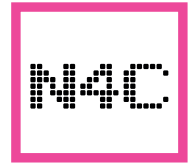
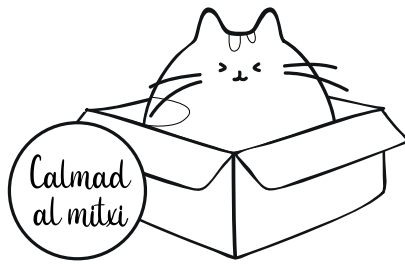
Propones denunciar el ciberacoso para evitar que le vuelva a ocurrir.

> N5A

Propones a tu amiga que cree una nueva cuenta y elimine la actual.

> N5C





**Aprovecháís la presión del grupo para denunciar los comentarios en la plataforma, pero hay personas que prefieren no involucrarse. ¿Cómo reaccionas?**

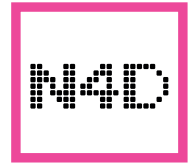
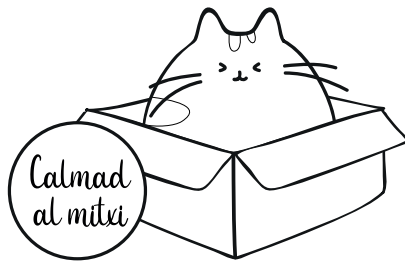
No puedes obligar a nadie a involucrarse. Pero recomiendas que tu amiga cree una nueva cuenta y elimine la actual.

> N5C

Sospechas que estas personas tienen algo que ver con el ciberacoso.

> N5D





Se da una conversación incómoda y sospechas que el ciberacosador es alguien de la clase.

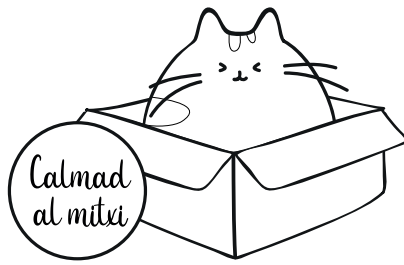
Te acercas a hablar con esa persona.

> N5E

Hablas con el tutor de clase con discreción.

> N5F





**Encuentras una ubicación geográfica aproximada y piensas en qué hacer con esta información.**

Investigas si alguien del entorno vive allí.

> N5G

Guardas esta información con el resto de pruebas.

> N5H



1



0

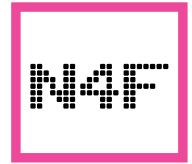
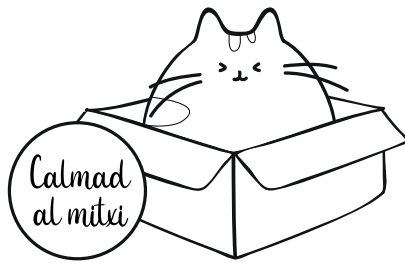


1



0





**No recibes respuesta y decides encontrar una solución con tu amiga.**

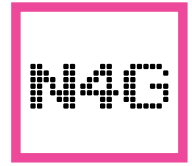
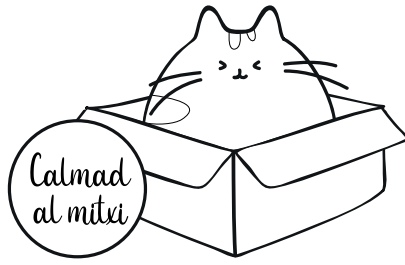
Propones denunciar el ciberacoso para evitar que le vuelva a ocurrir.

> N5A

Propones a tu amiga que cree una nueva cuenta y elimine la actual.

> N5C





**Decides denunciarlo, pero tu amiga te pide que no lo hagas porque tiene miedo.**

Decidís pedir ayuda a una persona adulta.

> N5I

Compartís esta situación con el resto del grupo de amigos.

> N5G



1



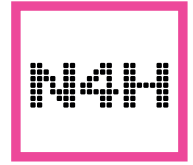
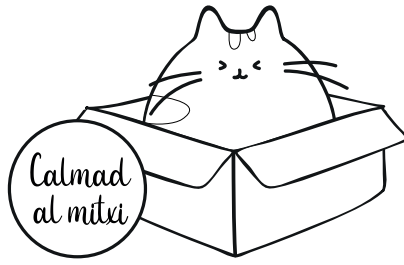
0



1



0



Ves que el acoso no para y tu amiga está sufriendo mucho.

Propones denunciar el ciberacoso a la policía para evitar que vuelva a ocurrir.

> N5A

Le sugieres a tu amiga que cree una nueva cuenta y elimine la actual.

> N5C



1



0



1



0



NSA

**Pedís a una persona adulta que os acompañe a presentar una denuncia.**

Habláis y vais con la familia de tu amiga.

> *FA*

Habláis y lo gestionáis con el tutor/a del instituto.

> *FC*





NSB

Propones en la tutoría que busquéis maneras de actuar ante el ciberacoso.

Preferís hacer una campaña de sensibilización en el instituto.

> FC

Elegís dedicar una tutoría con el grupo clase para que quien ha cometido la violencia lo reconozca y pida perdón.

> FC





NSC

Tu amiga crea una nueva cuenta, pero después de unos días, recibe mensajes del usuario acosador de nuevo.

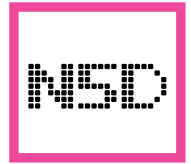
Bloqueáis la cuenta y pedís que más personas lo hagan.

> *FB*

Decidís hablar del tema en clase por si los demás compañeros tienen más información.

> *FC*





Ante las sospechas, decides actuar, pero piensas que no es justo para tu amiga. ¿Qué haces?

Preferís hacer una campaña de sensibilización en el instituto.

> *FB*

Le explicas la situación al tutor/a del instituto.

> *FC*





NSE

Te acercas a hablar con esta persona, pero su reacción no es positiva. Se siente atacada y te grita.

Con la información recogida, vais a presentar una denuncia a la policía.

> FA

Con la información recogida, habláis con el instituto.

> FC







NSF

El tutor/a agradece la conversación. Asegura que trabajará en ello. Mientras habla, piensas en lo que puedes hacer.

Se te ocurre hacer una campaña de sensibilización en el instituto.

> FC

Presentar una denuncia a la policía con las pruebas recogidas.

> FA





NSG

Preguntas a tu grupo de amigos y recuerdan que hay una persona de clase con la que no os lleváis muy bien y que vive en la zona

Te acercas a hablar con esta persona para entender por qué se ha comportado así.

> *FD*

Guardas esta información con el resto de pruebas y denuncias.

> *FA*





NSH

Ya tienes muchas pruebas. Ahora debes decidir qué hacer con ellas.

Denunciar el ciberacoso al instituto.

> FC

Denunciar el ciberacoso a la policía.

> FA





NSI

Sabes que las personas adultas de vuestro entorno tienen recursos para ayudar a tu amiga. ¿Con quién hablarás?

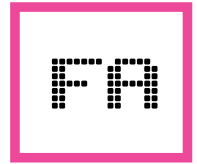
Hablas con la familia de tu amiga para presentar la denuncia.

> FA

Hablas con tu tutor/a en el instituto para que hable con todas las personas implicadas y haga lo necesario para que el grupo pueda volver a estar bien.

> FC





FINAL

## "LA AMISTAD EN LÍNEA"

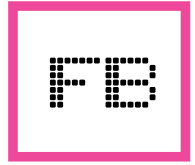
Habéis presentado todas las pruebas a la policía, y estos afirman que iniciarán una investigación para poner fin al ciberacoso que sufre tu amiga.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





FINAL

“LA AMISTAD EN LÍNEA”

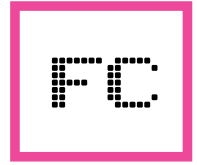
No habéis logrado descubrir  
quién estaba detrás de los  
mensajes, pero tu amiga se  
siente muy apoyada.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!)  
con la adaptación de la reflexión  
que encontréis más poderosa después  
de haber vivido esta aventura.





FINAL

“LA AMISTAD EN LÍNEA”

El instituto sabe lo que ha pasado y ha activado el protocolo pertinente para poner fin al ciberacoso que sufre tu amiga.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



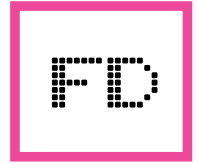
1



1



0



FINAL

## “LA AMISTAD EN LÍNEA”

Habéis descubierto quién estaba detrás de los mensajes. Era una cuenta falsa utilizada por compañeros de clase y sus amigos. El instituto está al tanto y ha activado el protocolo pertinente para poner fin al ciberacoso que sufre tu amiga.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



1



1



# **AVENTURA 3:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES  
PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**

## RETO DE CIBERSEGURIDAD

¿Qué opción escogimos del escenario presentado y por qué? ¿Cuáles son los pros y los contras? ¿Se os ocurre alguna otra opción no escrita?



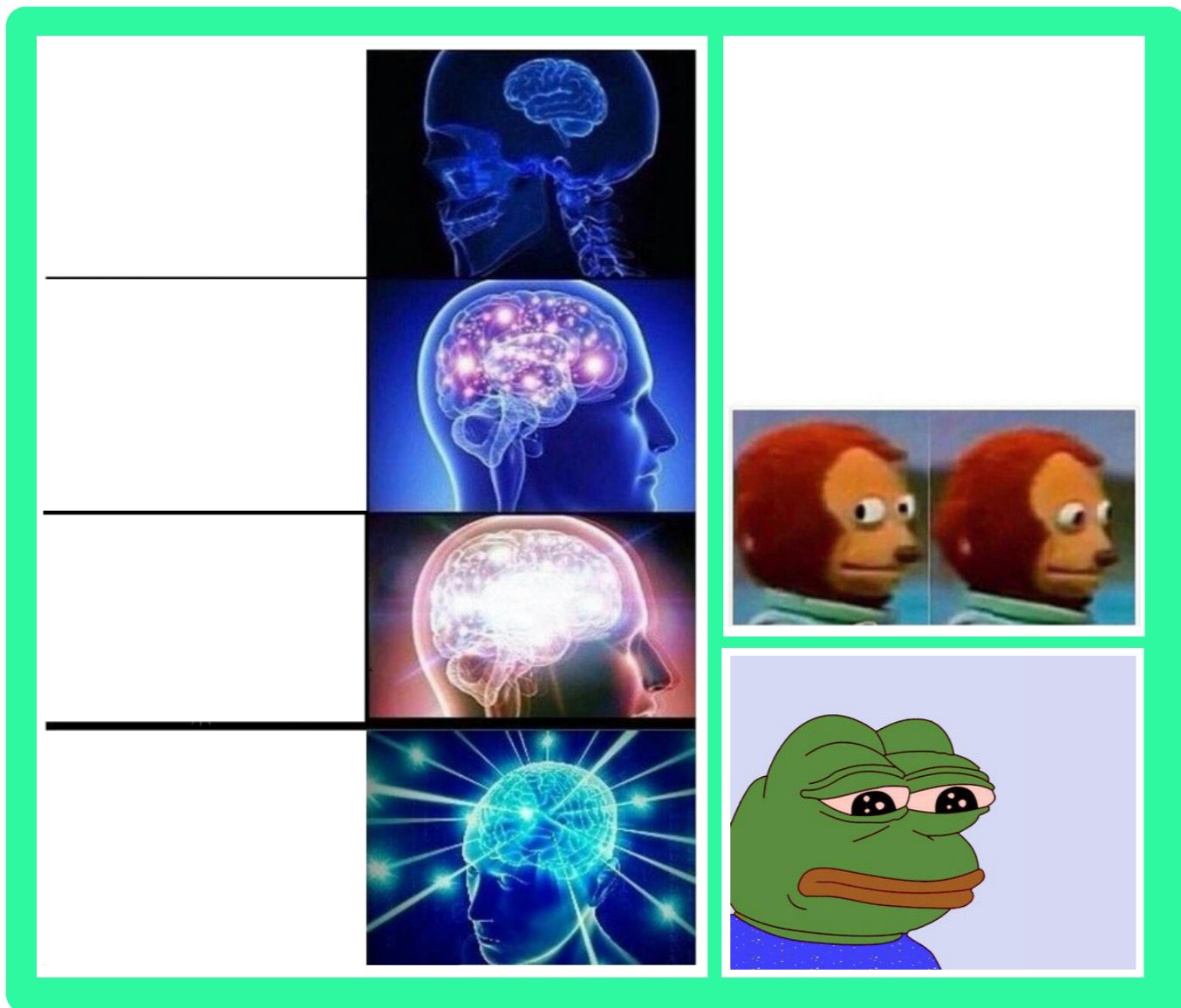
## "UN JUEGO PELIGROSO"

Os damos la bienvenida a la aventura "Un juego peligroso". En esta historia interactiva, tendréis la oportunidad de explorar los retos y las consecuencias de las ciberviolencias y el cyberbullying. Protagonizaréis esta historia y vuestras decisiones determinarán el desarrollo de la trama y el resultado final.

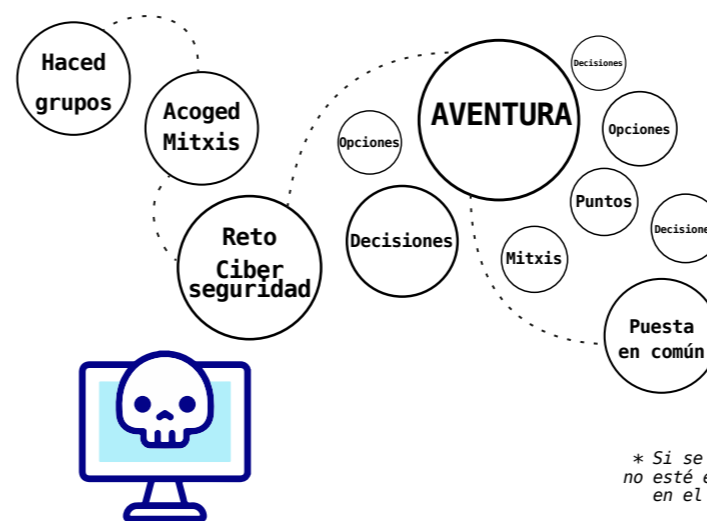
Para jugar, seguid estos pasos sencillos:

- 1 Reuniros como grupo.
- 2 Acoged a los Mitxis que os han venido a ver desde el Internet.
- 3 Resolved el primer reto de ciberseguridad.
- 4 ¡Ya podéis empezar vuestra aventura! Leed la situación inicial (código N1) y comenzad a tomar decisiones colectivamente según las opciones.
- 5 Seguid avanzando en la historia, encontrando las cartas con el código correspondiente a la opción que tomáis. Poned atención a los detalles y a las consecuencias de vuestras elecciones.
- 6 Anotad los puntos ganados de las cartas que os vais encontrando en vuestro camino, en los contadores correspondientes. En cada decisión, la puntuación aparece en la carta que cogéis a continuación.
- 7 Compartid vuestras opiniones y aprendizajes con los demás grupos al final.

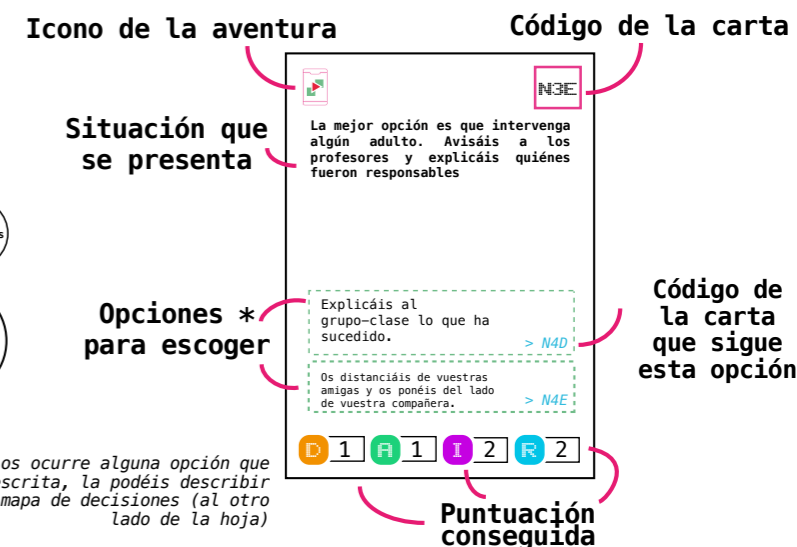
Recordad que este juego es una oportunidad para aprender y reflexionar sobre las ciberviolencias y el cyberbullying. Discutid las temáticas entre vosotros. Al final tendréis la oportunidad de compartir con los demás grupos vuestras opiniones, experiencias y aprendizajes. ¡Buen juego!



### MOMENTOS DEL JUEGO



### CÓMO ES UNA CARTA

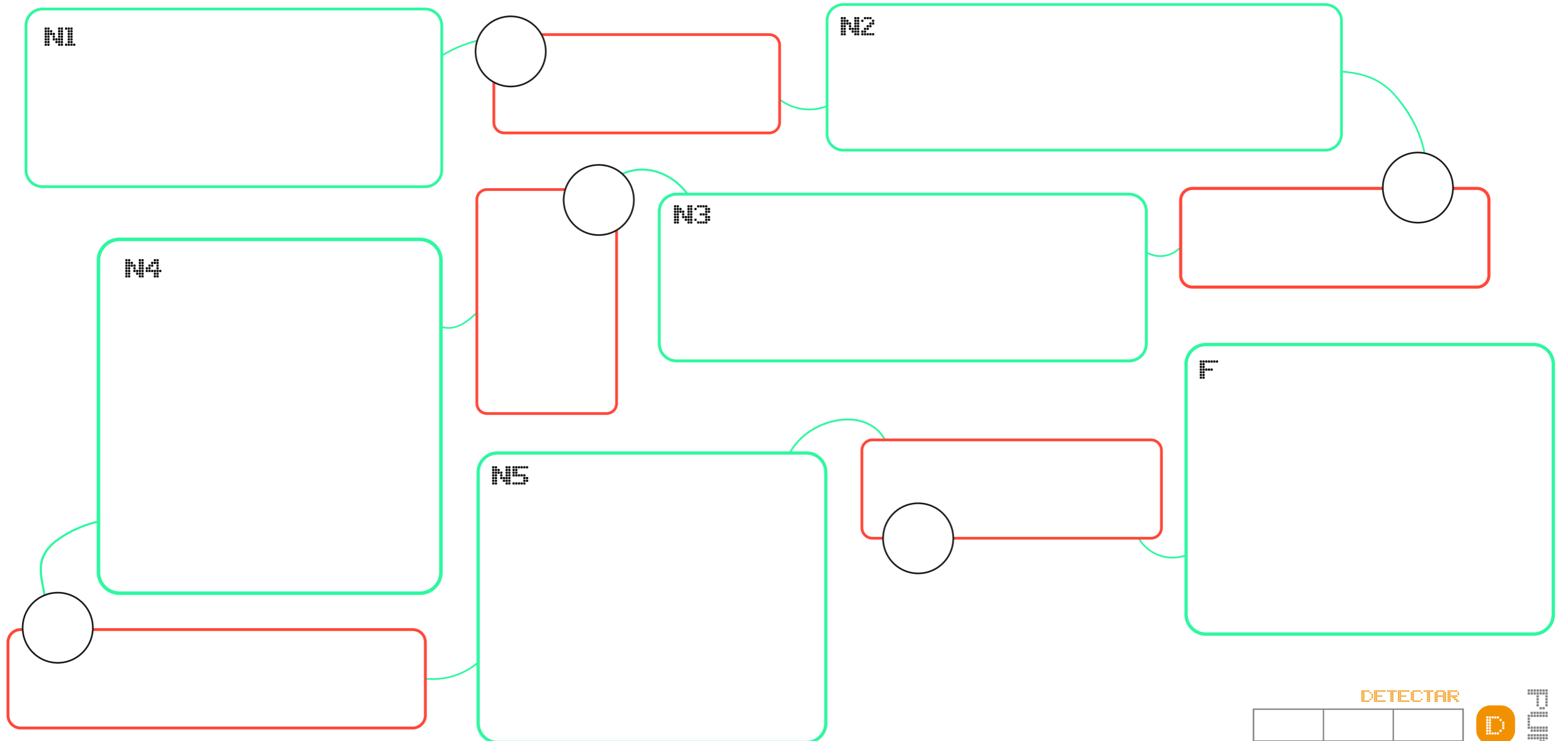


El Mitxi dice...

Cuando llegue el momento que el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Deberá mover el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta qué control llegasteis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. **Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, itenéis que volver a empezar!**



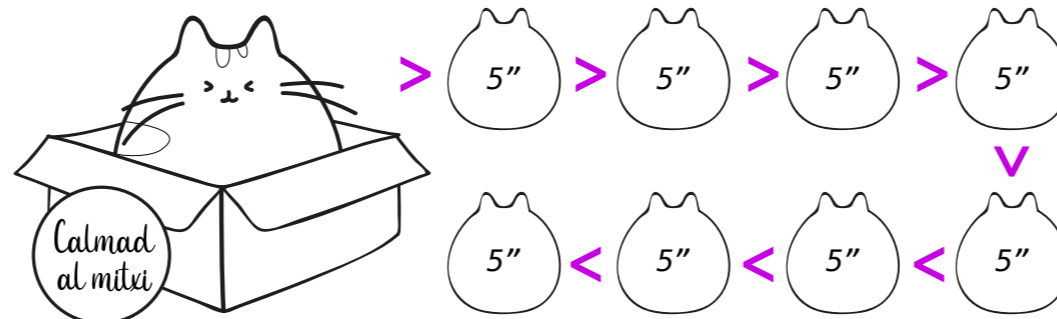
# "UN JUEGO PELIGROSO"



**LEYENDA**

- ¿Cuál es la situación? Describidlo brevemente con vuestras palabras.
- ¿Qué opción habéis escogido? (código)
- ¿Qué habéis discutido? ¿Cuáles son los pros y los contras?

En las cajas rojas también podéis anotar otras opciones que se os ocurren ante las situaciones y que no habéis encontrado escritas.



DETECTAR					D
DETENER VIOLENCIA					A
IMPLICAR					I
REPARAR					R

D E T E C T A R A I M P L I C A R R E P A R A R



N1

De camino al instituto, te encuentras con tu primo. Te dice que no pudo pegar ojo anoche porque recibió algunos mensajes extraños mientras estaba conectado a un juego en línea....

Le pides que te dé más información para ver si puedes ayudarlo a descubrir más detalles.

> N2A

Le dices que no se preocupe. A veces, estas cosas suceden y no pasa nada.

> N2B

Le sugieres que, si los mensajes provienen de una persona, debería bloquearla.

> N2C



N2A

Él comenta rápidamente que no está seguro de quién le envió los mensajes, que ya era tarde y cerró todo, pero le quedó la duda...

Le propones quedar con él por la tarde y revisar juntos si hay algún rastro de los mensajes.

> N3A

Le dices que no se preocupe más y que, si ocurre algo más, te lo cuente.

> N3B



0



0



1



0



N2B

Tu primo sigue su camino, pero no está del todo tranquilo.

Le dices: "No pienses en eso durante todo el día. Estas cosas suelen ocurrir de vez en cuando."

> N3B

Piensas que tal vez tiene motivos para preocuparse y le envías un mensaje ofreciéndote a investigar el asunto con él.

> N3A

Tampoco te sientes bien al respecto, así que planeas preguntar a alguien que sabe mucho sobre estos temas.

> N3D



0



0



0



0



N2C

Tu primo te dice que lo más extraño es que no está seguro de si el mensaje provino de una persona o no.

Le recomiendas buscar en el juego si queda algún rastro del mensaje para comprobarlo y le ofreces quedar con él por la tarde. > N3A

Le dices que esté atento si recibe otro mensaje. > N3C

Consideras que es mejor buscar ayuda de alguien experto. > N3D





N3A

En su casa, abris el juego y encontráis un nuevo mensaje: "Juega conmigo. Si me ganas, te regalaré un cofre lleno de cosas para el juego. Pero si no juegas, hackearé tu cuenta... jeje".

No parece tan amenazante. Le dices que no se preocupe.

> N4A

Le dices que bloquee al usuario y ya está.

> N4B

Le dices que siga la conversación para ver qué quiere.

> N4C







N3B

Al día siguiente te encuentras con él nuevamente y ha recibido un nuevo mensaje: "Juega conmigo. Si me ganas, te regalaré un cofre lleno de cosas para el juego. Pero si no juegas, hackearé tu cuenta... jeje."

No parece tan amenazante. Le dices que no se preocupe.

> N4A

Te da una mala sensación y entiendes que lo está pasando mal. Te ofreces a ayudarlo a buscar ayuda.

> N4D



0



0



0



0



N3C

Al día siguiente te encuentras de nuevo con tu primo, tiene mala cara. Es por el tema del juego.

Supones que está exagerando y solo busca atención, que no tiene de qué preocuparse.

> N4A

Le preguntas si es por el juego y te dice que sí. Como no sabes qué hacer, le dices que bloquee al usuario por si acaso.

> N4B



0



0



0



0



N3D

**Envías inmediatamente un mensaje a un experto pidiendo ayuda.**

Te responde que hay varias acciones que hacer.

> [N4A](#)

Como parece un tema complejo, decides que lo mejor es quedar con tu primo y la persona experta y revisarlo todo.

> [N4D](#)



1



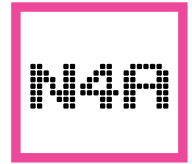
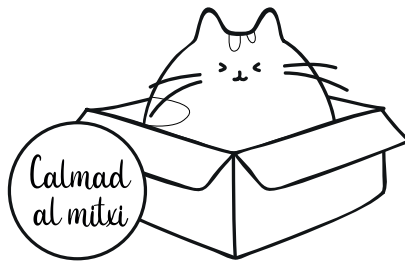
1



1



0



Por la noche tu primo recibe el nuevo mensaje en el que la persona le está chantajeando diciéndole que con el primer mensaje le ha instalado un virus en su ordenador que borrará todo el sistema...

La situación se ha descontrolado. Le dices que es necesario pedir ayuda de un experto.

> N5A

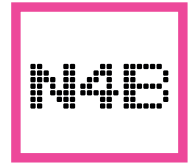
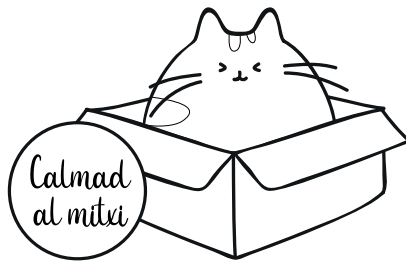
Le dices que bloquee inmediatamente a la persona y denuncie el perfil.

> N5C

Le preguntas por qué no tiene un sistema de protección mínimo instalado en su ordenador.

> N5B





**Bloqueáis al usuario y denunciáis al desarrollador, pero no encontráis los motivos adecuados en las opciones de denuncia proporcionadas.**

Dejáis la denuncia de lado, pero desinstaláis el juego. > N5C

Proporcionáis otro motivo para la denuncia y añadís en los comentarios lo que ha sucedido. > N5C



1



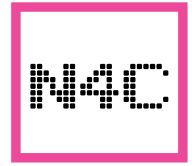
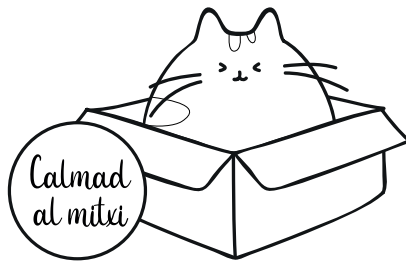
1



0



0



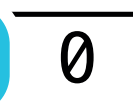
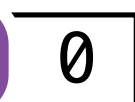
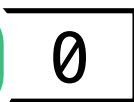
Tu primo continúa jugando y la persona le dice que puede ganar muchas cosas geniales en el juego. ¿Qué puede salir mal?

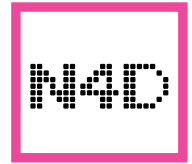
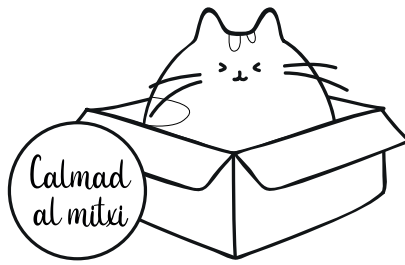
Lo animas a seguir y ganar el cofre.

> N5F

Le aconsejas que no confíe en la persona y que es mejor bloquearla, ya que parece ser una estafa, y juntos bloqueáis al usuario.

> N5C





**Quedáis con un experto que os da instrucciones sobre cómo proteger su cuenta de juego y sugiere denunciar las amenazas a las autoridades:**

Seguís todas las instrucciones con dedicación e interés, y gracias a la familia, presentáis una denuncia ante las autoridades. > N5E

¡Qué incómodo es! Le dices que sí, pero al final no has hecho todo lo que el experto te pide. Bloqueo y punto. > N5C

Excepto la denuncia, que implicaría dar explicaciones a la familia, hacéis lo que el experto aconseja. > N5D





NSA

Quedáis con una persona experta, y os da instrucciones para ir protegiendo la cuenta del juego. Sugiere también hacer una denuncia a las autoridades por las amenazas.

Seguís todo con mucha dedicación e interés.

> *FA*

¡Qué incómodo es! Le dices que sí, pero al final no has hecho todo lo que el experto te pide. Bloqueo y punto.

> *FB*







NSB

Tu primo se sorprende con tu reacción y deja de comentarte nada más.

Le pides disculpas y le dices que lo ayudarás a configurar todo lo que sea necesario y a pedir ayuda para proteger mejor el sistema.

> *FB*

Le dices que no se pase, que solo querías ayudar. Pero, viendo la reacción, ahora eres tú quien no lo ayudará.

> *FC*





NSC

Os queda la intranquilidad de si  
habrá alterado el sistema...

Pedís ayuda a una persona  
experta.

> *FA*

Pensáis que lo mejor es  
comentarlo en casa y que  
una persona adulta os  
ayude a tomar  
decisiones.

> *FB*



1



0



0



0



NSD

Con las instrucciones del experto, lográis protegeros de mensajes maliciosos.

Comprendes todo lo que ha pasado y decides proteger también tu ordenador y dispositivos. Lo comentas en el instituto para que tu clase también lo tenga en cuenta. > FA

Pasada la crisis, lo comentáis en casa y decidís poner denuncia a las autoridades. > FD



0



1



0



0



NSE

Las autoridades abren una investigación. No es el único caso que han recibido, y parece que hay una red de extorsión detrás de ello a cambio de datos personales. Os dan instrucciones para proteger los sistemas.

Tiene pinta de que no es nadie cercano. Lo comentaréis con vuestros compañeros de instituto para que todos estén al tanto de cómo actuar y qué hacer. > *FD*

Queda en vuestras manos protegeros mejor, lo haréis, por el momento, pero no contaréis nada a nadie por vergüenza. > *FB*





NSF

Tu primo pierde la partida. El usuario lo amenaza con robarle todo lo que tiene en el juego... y en el sistema.

Pedís ayuda a una persona experta.

> *FB*

Pensáis que lo mejor es comentarlo en casa y que una persona adulta os ayude a tomar decisiones.

> *FB*





FA

FINAL

“UN JUEGO PELIGROSO”

**Habéis conseguido proteger el sistema, aprender cómo actuar ante estas amenazas y compartir con los compañeros. ¡Todos habéis salido fortalecidos!**



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





FB

FINAL

"UN JUEGO PELIGROSO"

Al final, optásteis por pedir ayuda, lo que os enseñó una buena lección. Ante un problema, pedir ayuda ahorra tiempo de sufrimiento (y aprenden a manejar situaciones futuras). ¡Todavía tenéis trabajo por hacer!



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



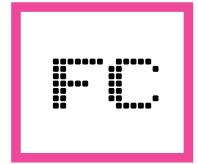
0



0



1



FINAL

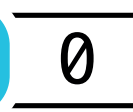
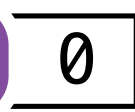
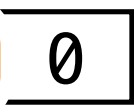
"UN JUEGO PELIGROSO"

Al final, no habéis podido solucionar la situación, y aunque comprendéis que no es lo mejor, creéis que cada uno debe buscarse la vida. Que no os metan en problemas que no tenéis.

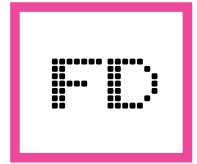


Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.







FINAL

"UN JUEGO PELIGROSO"

No habéis conseguido descubrir quién está detrás de las amenazas, pero las investigaciones de las autoridades siguen abiertas. Seguiréis las instrucciones que os han dado al pie de la letra.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



1



1

# **AVENTURA 4:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES  
PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**







N1

Llegáis al instituto por la mañana y veis que han pintado los carteles que habíais colgado en los pasillos con las actividades programadas con motivo del 25N, el Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra las Mujeres. Vuestra reacción es...

Investigar quién pudo haber sido.

> N2A

Convocar una reunión de urgencia con el equipo organizador de las actividades del 25N.

> N2B

Ignorarlo. Alguien ha querido ser grafitero por un día.

> N2C



N2A

Seguís el rastro, encontráis más escritos que incitan al odio y la violencia, pero no identificáis la caligrafía. ¿Qué hacéis?

Decidís correr la voz y preguntar a los estudiantes de las diferentes clases.

> N3A

Accedéis a las redes sociales del instituto para buscar pistas.

> N3B



1



0



0



0



N2B

Os reunís con el equipo organizador y planteáis dos vías de acción. ¿Cuál elegís?

Movilizaros.

> N3C

Evitar conflictos en el instituto.

> N3D



1



0



1



0



N2C

Paseando por el instituto veis que hay muchos carteles dañados y con mensajes machistas. ¿Qué hacéis?

Volvéis a imprimir los carteles y cambiáis los que estaban peor.

> N3E

Decidís quitarlos para que no vuelva a ocurrir y comunicar las actividades de otra manera.

> N3F







N3A

Habláis con muchas personas durante el recreo. Nadie sabe nada. No obtienes ninguna pista que te ayude a identificar quién lo hizo.

Cambio de estrategia:  
acudes al profesorado.

> [N4A](#)

Cambio de estrategia:  
acudes al equipo  
organizador.

> [N4B](#)



1



0



1



0



N3B

Encontráis usuarios anónimos que han dejado comentarios desagradables en las publicaciones que promocionan las actividades. ¿Qué decidís hacer?

Respondéis intentando razonar por qué son necesarias las actividades de la agenda para el 25N.

> N4C

Denunciáis los comentarios y bloqueas a los usuarios.

> N4E



1



1



0



0



N3C

**Consideráis que es necesario actuar ante las reacciones que van en contra de los derechos humanos y decidís cómo hacerlo.**

Pasáis por cada clase de todos los cursos del instituto para denunciar públicamente los hechos. > N4C

Proponéis organizar debates en todas las aulas para concienciar sobre la violencia de género. > N4D





N3D

Consideráis que las propuestas de actividades no han tenido una buena acogida y decidís no hacer mucho ruido. ¿Cómo procedéis?

Retiráis los carteles pero mantenéis el programa.

> N4E

Canceláis las actividades programadas.

> N4F





N3E

Volvéis a colgar los carteles que estaban pintados y pretendéis que no ha pasado nada. Pero un compañero os advierte sobre los comentarios machistas que se están publicando en las redes sociales del instituto.

Canceláis las actividades programadas. > N4A

Denunciáis los comentarios en las redes sociales, bloqueáis las cuentas y seguís adelante con todo. > N4B





N3F

Sin los carteles, pensáis en otras formas de dar a conocer las actividades entre los estudiantes. Se consideran diferentes opciones.

Repartir folletos a la salida del instituto

> N4A

Publicar en las redes sociales del instituto.

> N4D



0



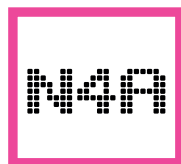
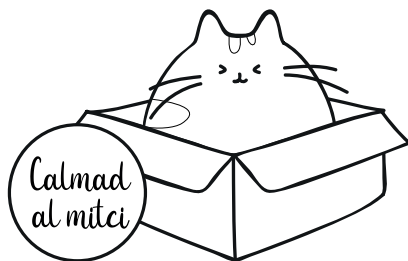
1



0



0



**El profesorado os pide vuestro apoyo para encontrar a las personas involucradas en los ataques. ¿Cómo colaboramos?**

Participáis en las tutorías de los grupos de clase para presentar vuestro manifiesto contra la violencia y justificar las actividades.

> N5A

Continuáis con la investigación y, para provocar nuevas reacciones, colgáis más carteles.

> N5B



1



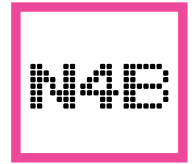
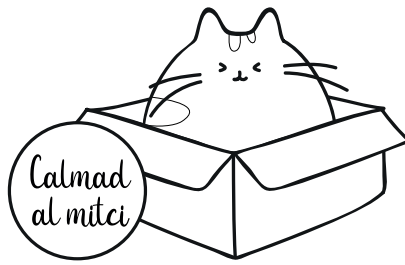
0



1



0



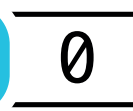
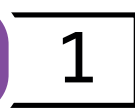
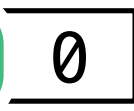
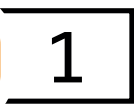
**Entre todos y todas debatís cuál es la mejor manera de actuar ante los hechos. ¿Qué hacéis?**

Colgáis más carteles para concienciar.

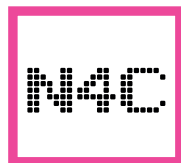
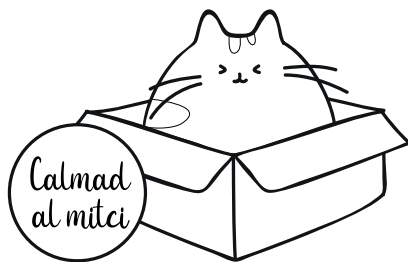
> N5B

Organizáis más actividades.

> N5C







La respuesta no es muy buena. Aparecen nuevos comentarios que os ridiculizan. ¿Cómo actuáis?

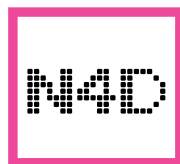
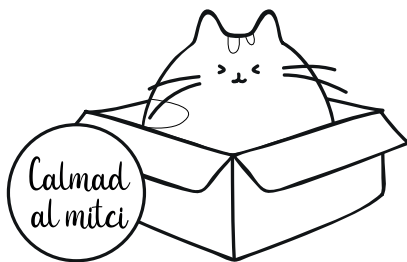
Organizáis más actividades

> N5C

Canceláis las actividades programadas.

> N5D





**La acción provoca incomodidades, y hay estudiantes que os responden negando la violencia machista. ¿Cómo reaccionáis?**

Decidís pedir ayuda a personas expertas (por ejemplo, de la Red Activa de Juventud por la Igualdad).

> N5C

Canceláis las actividades programadas.

> N5D



0



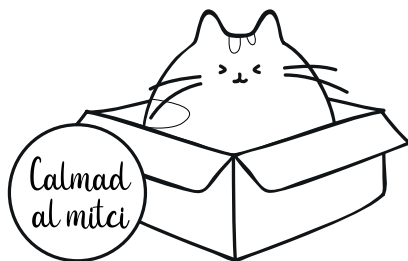
0



1



0



**Al día siguiente, aparecen pintadas en el instituto con mensajes que niegan la existencia de la violencia machista. ¿Qué hacéis?**

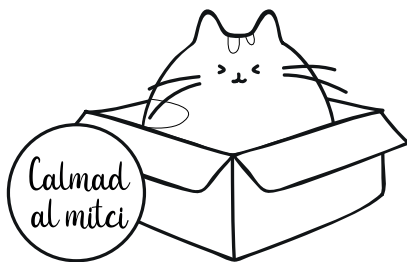
Contactáis con expertos (por ejemplo, de la Red Activa de Juventud por la Igualdad) para poner fin al conflicto.

> N5C

Decidís no involucraros. El instituto es quien tiene la responsabilidad.

> N5D





Las personas que formáis parte del grupo organizador comenzáis a recibir mensajes privados amenazadores en las redes sociales. ¿Qué hacéis?

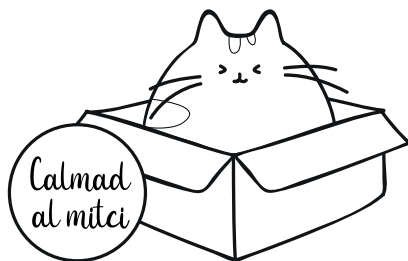
Los ignoráis. Si no entráis en el juego, os dejarán en paz.

> N5D

Comunicáis estos ataques al instituto para buscar apoyo entre vuestros compañeros y compañeras.

> N5E





N4G

Os ponéis manos a la obra y veis que hay grupos de estudiantes que os observan desde lejos, otros se ríen y otros hacen señas para ridiculizaros. ¿Cómo reaccionáis?

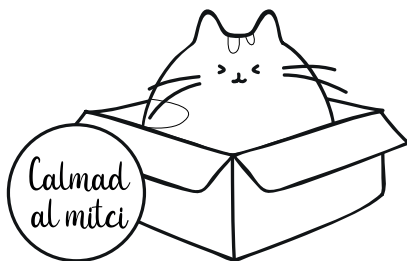
Comunicáis estas burlas al instituto para buscar apoyo entre vuestros compañeros y compañeras.

> N5E

Hacéis como que no lo veis y continuáis con vuestras actividades.

> N5D





**Veis que diferentes usuarios anónimos publican comentarios machistas y violentos. ¿Cómo decidís actuar?**

Pedís ayuda al profesorado.

> N5F

Buscáis expertos en ciberseguridad para averiguar quiénes podrían haber sido.

> N5E





NSA

La acción provoca incomodidades, y hay estudiantes que os contestan negando la violencia machista. ¿Cómo reaccionáis?

Decidís pedir ayuda a expertos (por ejemplo, de la Red Activa de Juventud por la Igualdad).

> *FA*

Canceláis las actividades programadas.

> *FC*



0



1



1



0



NSB

Veis como estudiantes del instituto vuelven a rayar los carteles. Ya sabéis quiénes son. ¿Cómo reaccionáis?

Lo gestionáis de forma discreta, comunicándolo a vuestros tutores.

> FA

Con el daño que pueden hacer, exponéis a los alumnos ante el resto del instituto y les pedís que pidan perdón.

> FB







NSC

**Contactáis con expertas en el tema, que os ayudan a resolver el conflicto. Os proponen dos vías de acción. ¿Cuál elegís?**

Buscáis complicidades en el instituto y pedís que más personas se sumen en defensa de las acciones. > *FD*

Motiváis al alumnado para que exprese sus opiniones con respeto en un mural colaborativo que colgaréis en el patio. > *FD*





NSD

Veis que hay personas en el grupo organizador que, por miedo, empiezan a desvincularse y abandonan la iniciativa. ¿Qué hacéis?

Consideráis que es necesaria la intervención de expertos en el tema y que el miedo no se propague.

> *FD*

Preferís evitar problemas y disolver completamente el grupo.

> *FC*



0



0



0



0



NSE

El profesorado os apoya y os acompaña en la búsqueda de soluciones. Consideráis diferentes opciones.

Decidís que el instituto se encargue de ello y preferís retiraros y cancelar las actividades. > FC

Proponéis organizar debates en todas las aulas para concienciar sobre la violencia de género. > FD





NSF

Gracias al trabajo que han hecho, ya sabéis quiénes son las personas que están boicoteando vuestras iniciativas. ¿Cómo lo gestionáis?

Lo gestionáis de manera discreta, comunicándolo a vuestros tutores.

> *FA*

Dado el daño que pueden causar, exponéis a los estudiantes al resto del instituto y les pedís que se disculpen.

> *FB*





FA

FINAL

“LA CAMPAÑA TÓXICA”

Habéis descubierto quién estaba detrás del boicot. El instituto ha activado el protocolo necesario para que no vuelva a ocurrir.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.

D

0

A

1

I

1

R

1



FB

FINAL

“LA CAMPAÑA TÓXICA”

Habéis descubierto quién estaba detrás del boicot. A raíz del descubrimiento, se ha generado mucha tensión entre el alumnado de todo el instituto.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.

D

0

A

1

I

1

R

0

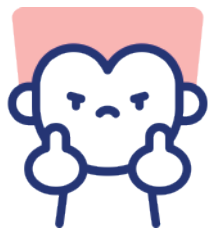


FC

FINAL

“LA CAMPAÑA TÓXICA”

No habéis descubierto quién está detrás, pero por miedo, tampoco se han realizado las actividades propuestas.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



0



0

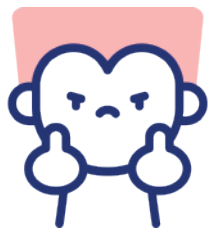


FD

FINAL

“LA CAMPAÑA TÓXICA”

No habéis descubierto quién está detrás, pero gracias a vuestro empuje, habéis logrado espacios de debate y concienciación en el instituto.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



0



1



# **AVENTURA 5:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**

## RETO DE CIBERSEGURIDAD

¿Qué opción escogimos del escenario presentado y por qué? ¿Cuáles son los pros y los contras? ¿Se os ocurre alguna otra opción no escrita?



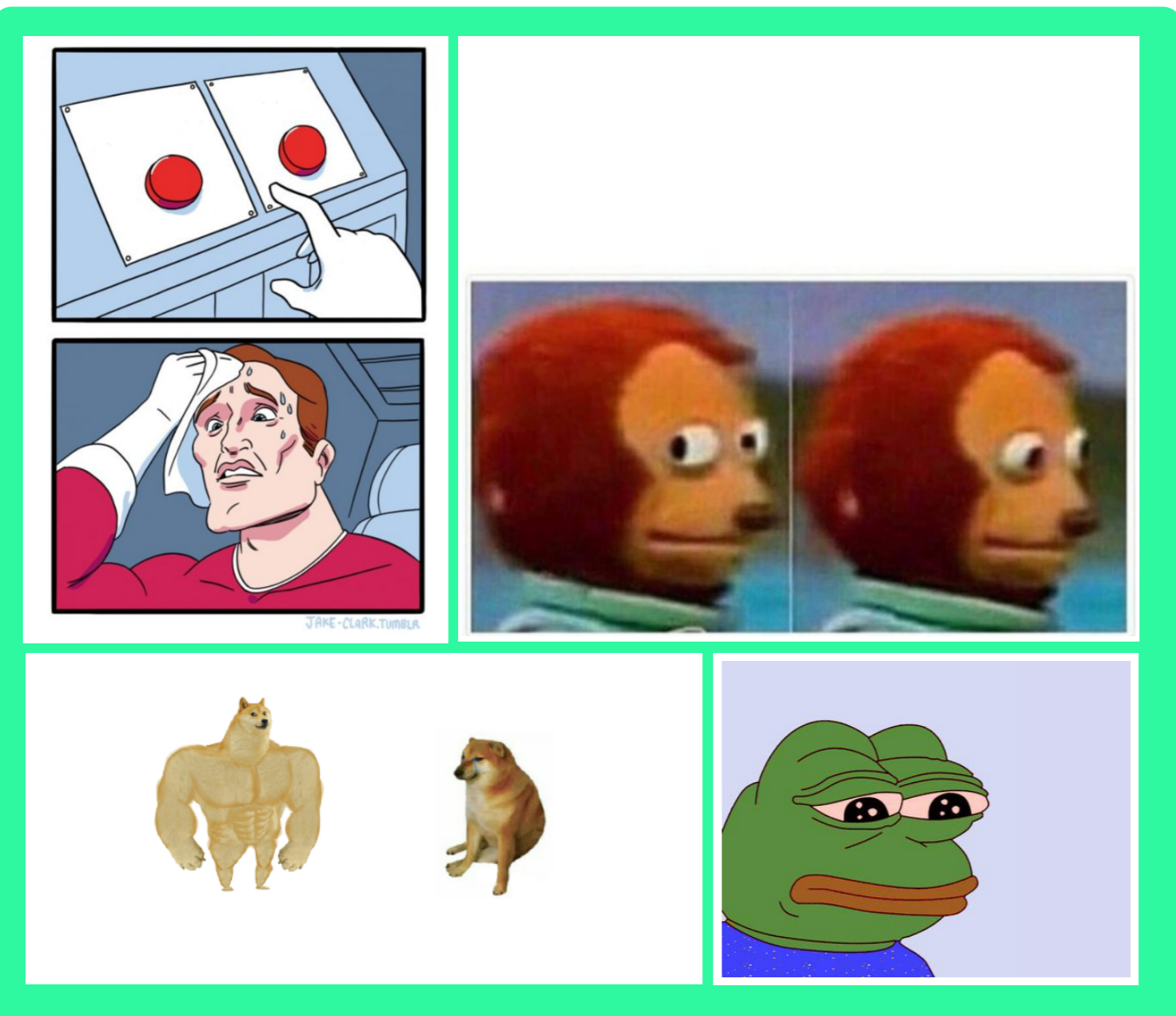
## "MENSAJES AMENAZADORES"

Os damos la bienvenida a la aventura "Mensajes amenazadores". En esta historia interactiva, tendréis la oportunidad de explorar los retos y las consecuencias de las ciberviolencias y el cyberbullying. Protagonizaréis esta historia y vuestras decisiones determinarán el desarrollo de la trama y el resultado final.

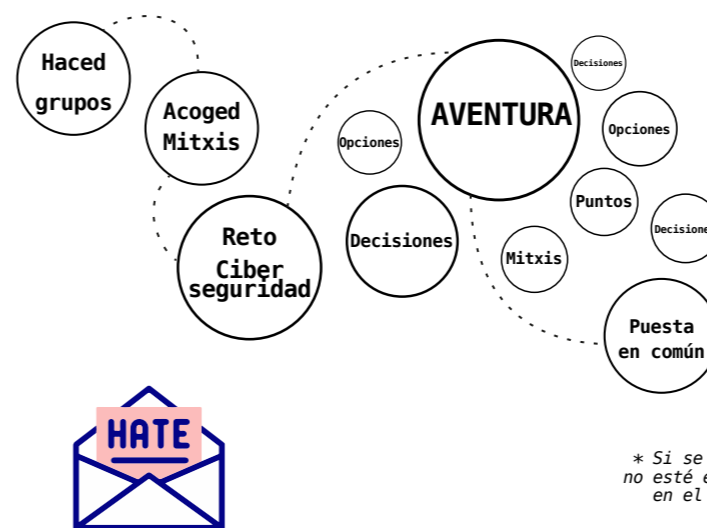
Para jugar, seguid estos pasos sencillos:

- 1 **Reuniros como grupo.**
- 2 **Acoged a los Mitxis** que os han venido a ver desde el Internet.
- 3 **Resolved el primer reto de ciberseguridad.**
- 4 **iYa podéis empezar vuestra aventura!** Leed la situación inicial (código N1) y comenzad a **tomar decisiones colectivamente** según las opciones.
- 5 **Seguid avanzando en la historia**, encontrando las cartas con el código correspondiente a la opción que tomáis. Poned atención a **los detalles y a las consecuencias** de vuestras elecciones.
- 6 **Anotad los puntos ganados de las cartas que os vais encontrando en vuestro camino**, en los contadores correspondientes. En cada decisión, la puntuación aparece en la carta que cogéis a continuación.
- 7 **Compartid vuestras opiniones y aprendizajes** con los demás grupos al final.

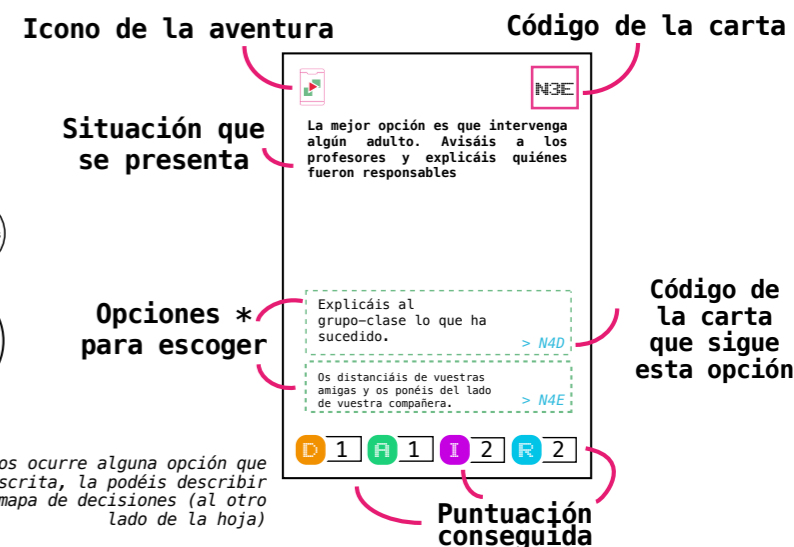
Recordad que este juego es una oportunidad para aprender y reflexionar sobre **las ciberviolencias y el cyberbullying**. Discutid las temáticas entre vosotros. Al final tendréis la oportunidad de **compartir con los demás grupos** vuestras opiniones, experiencias y aprendizajes. **iBuen juego!**



### MOMENTOS DEL JUEGO



### CÓMO ES UNA CARTA



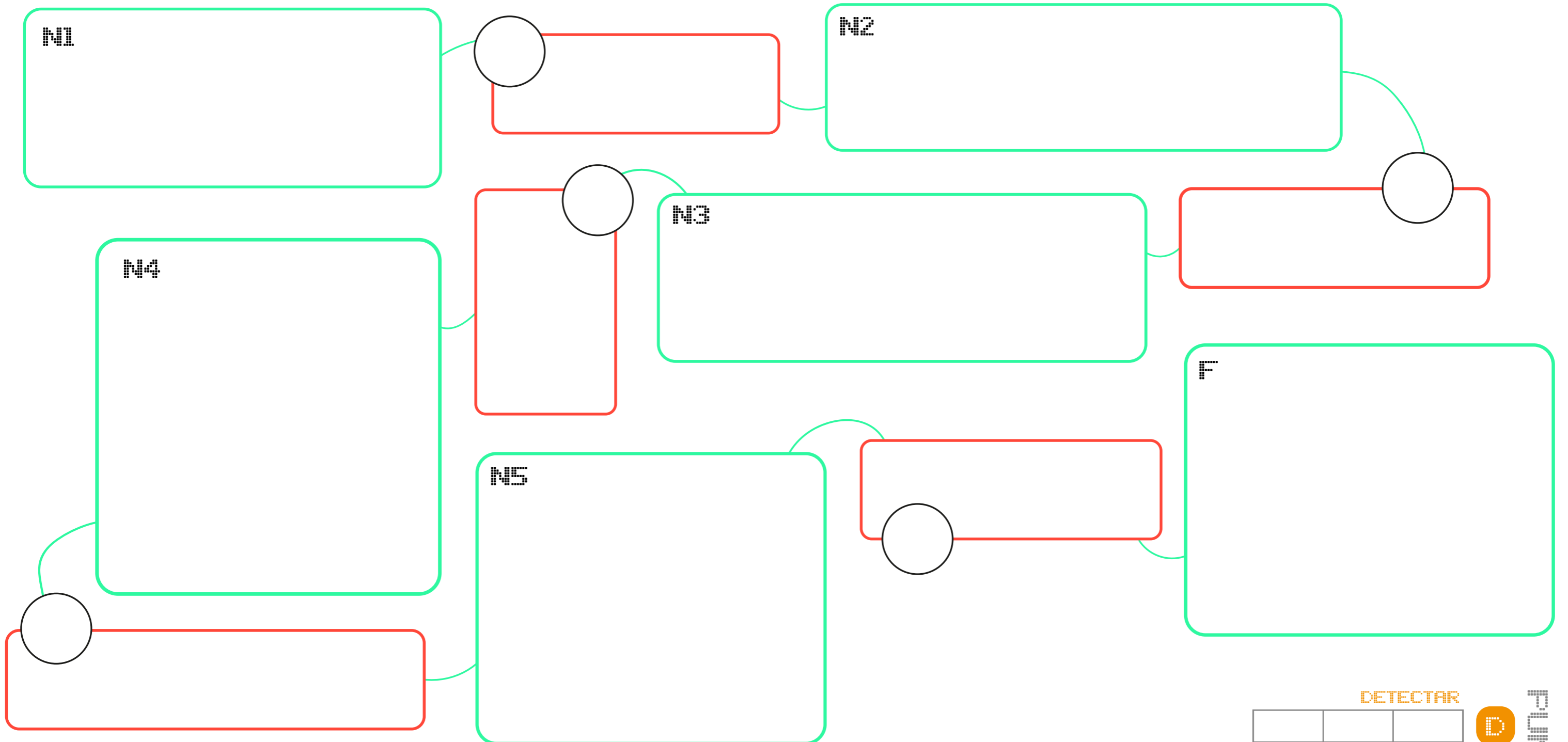
\* Si se os ocurre alguna opción que no esté escrita, la podéis describir en el mapa de decisiones (al otro lado de la hoja)

El Mitxi dice...

Quando llegue el momento que el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Deberá mover el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta qué control llegasteis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. **Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, itenéis que volver a empezar!**



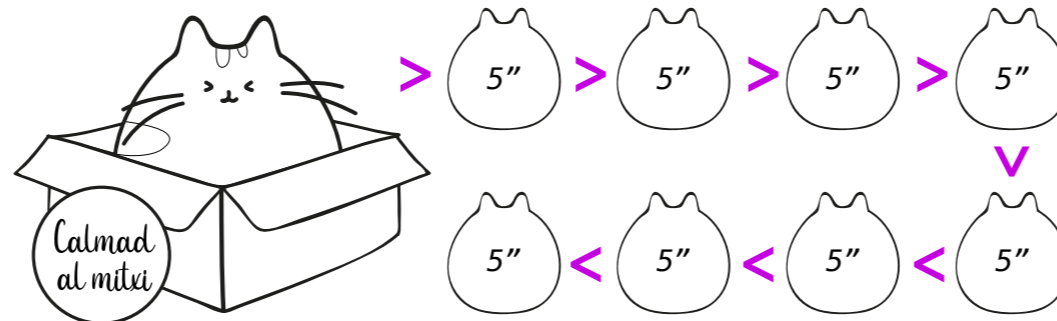
# "MENSAJES AMENAZADORES"



**LEYENDA**

- ¿Cuál es la situación? Describidlo brevemente con vuestras palabras.
- ¿Qué opción habéis escogido? (código)
- ¿Qué habéis discutido? ¿Cuáles son los pros y los contras?

En las cajas rojas también podéis anotar otras opciones que se os ocurren ante las situaciones y que no habéis encontrado escritas.



	DETECTAR				D	
	DETENER VIOLENCIA					A
	IMPLICAR					I
	REPARAR					R

D E T E C T A R A I M P L I C A R R E P A R A R



N1

Una compañera de clase está asustada porque ha recibido un mensaje en Instagram que dice: "Deberías tener cuidado con lo que haces... Si no quieres que todos sepan tus secretos, es mejor que te mantengas callada". Ella está angustiada y te pide consejo.

Le recomiendas que tenga cuidado y que avise a alguien de su familia que pueda ayudarla.

> N2A

Seguramente podemos descubrir quién es. Le pides que te deje su teléfono móvil para investigar.

> N2B

Piensas que es falso y le dices que no le dé importancia. Le aconsejas que bloquee la cuenta.

> N2C



N2A

Avisáis a la familia de la compañera. Ellos te lo agradecen y denuncian el caso a la policía.

Sin embargo, no os quedáis tranquilas y preferís acompañar a vuestra compañera a todas partes. > N3C

Conocéis a una persona muy buena en programación, y tal vez pueda ayudaros a descubrir quién está detrás. > N3E

Consideráis importante avisar también al instituto. > N3A



0



0



1



0



N2E

Entráis en el perfil de Instagram y veis que es una cuenta falsa. Miráis a sus seguidores por si encontráis alguna referencia y no encontráis nada.

Conocéis a una persona muy buena en programación, y tal vez pueda ayudaros a descubrir quién está detrás.

> N3E

Pensáis que no es necesario darle más importancia.

Puede ser un mensaje para ver quién cae en la trampa.

> N3B

Para quedaros tranquilas, contestáis el mensaje, pidiendo que dejen tranquila a vuestra compañera, o se avisará a las autoridades.

> N3D



1



0



0



0



N2C

Vuestra compañera bloquea la cuenta. Sin embargo, recibe otro mensaje desde otra cuenta: "No pienses que será tan fácil librarse."

Consideráis importante avisar al instituto.

> N3A

Conocéis a una persona muy buena en programación, y tal vez pueda ayudaros a descubrir quién está detrás.

> N3E

Animáis a vuestra compañera a que responda al mensaje, pidiendo que la dejen tranquila, o se avisará a las autoridades

> N3D

Decidís acompañar a vuestra compañera a todas partes, no os quedáis tranquilas.

> N3C





N3A

**Avisáis al instituto de la amenaza que está recibiendo vuestra compañera.**

Pedís que se hable en el aula para saber cómo protegernos del ciberacoso.

> N4C

Pedís que avisen a autoridades expertas para identificar a la persona amenazadora.

> N4A



0



0



1



0





N3B

El usuario anónimo no para de enviar mensajes amenazadores a vuestra compañera. El último mensaje es una imagen de ella en el instituto.

Veis que vuestra compañera está sufriendo mucho y decidís convencerla para que denuncie a la policía.

> N4A

Creéis que la persona debe ser del instituto.

> N4D





N3C

Vuestra compañera está asustada y comienza a cambiar sus rutinas.

Recomendáis a vuestra compañera que vaya a una especialista que pueda acompañarla emocionalmente.

> N4B

Habláis con los compañeros de clase para ayudar a vuestra compañera a sentirse dentro de un espacio seguro cuando estáis juntos.

> N4C



0



1



0



0



N3D

Vuestra compañera escribe un mensaje directo a la persona. Esta responde con una imagen de ella en el instituto y un texto: "no me dáis miedo".

Acompañáis a vuestra compañera a denunciar a la policía.

> N4A

Creéis que la persona anónima debe ser del instituto. Decidís pedir ayuda a la clase para identificar a la persona.

> N4D

Recomendáis a vuestra compañera que vaya a una especialista que pueda acompañarla emocionalmente.

> N4B



0



0



1



0



N3E

La persona experta en rastreo detecta que la IP es del instituto

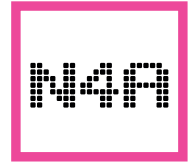
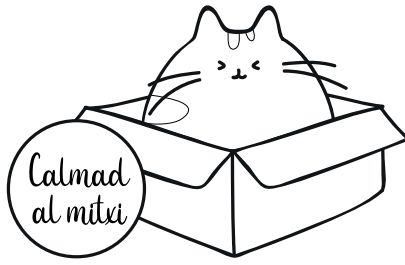
Decidís hablar con los compañeros de clase para ayudar a encontrar a la persona que amenaza.

> N4D

Decidís avisar a la dirección del instituto.

> N4C





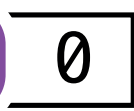
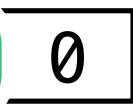
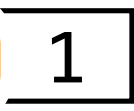
La policia os pide pruebas para detectar de donde viene la amenaza.

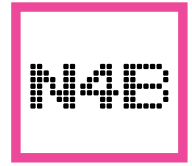
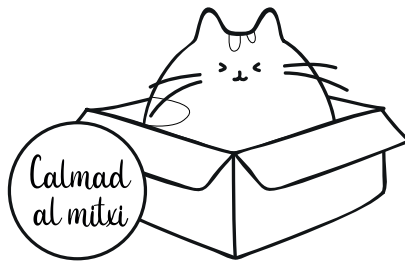
Informáis a los compañeros de clase para ver si ellos tienen otras pruebas.

> N5B

Dais las pruebas que tenéis hasta ese momento.

> N5A

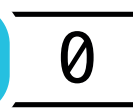
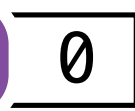
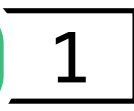
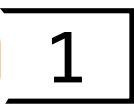


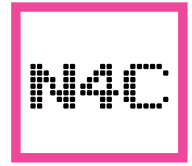
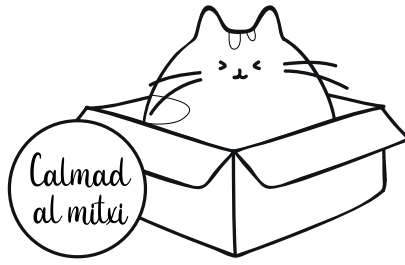


**Conseguís crear un entorno seguro para vuestra compañera mientras se detecta a la persona que la amenaza.**

Seguís rastreando la IP. > *N5D*

Continuáis preocupados por el estado emocional de vuestra compañera. > *N5C*





**Construís un espacio en el instituto para detectar estos casos y enfrentar todas estas situaciones.**

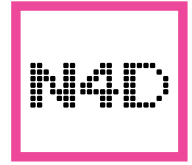
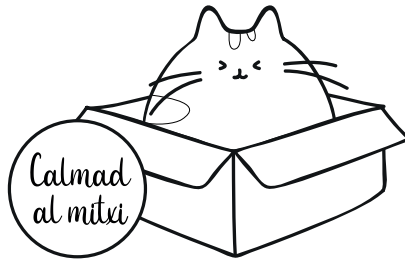
Seguís buscando a la persona que amenaza a vuestra compañera.

> N5D

Continuáis pendientes de que vuestra compañera se sienta segura y tranquila.

> N5C





**Entre todos vuestros compañeros de clase, decidís buscar a la persona que amenaza a vuestra compañera.**

Decidís avisar a dirección del instituto.

> N5A

Os organizáis para controlar las entradas y salidas del instituto.

> N5B



1



0

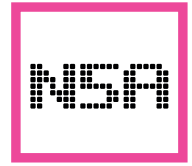


1



0





Localizáis a la persona que amenaza a vuestra compañera.

Avisáis a la policía para que la detengan.

> *FA*

Avisáis al instituto.

> *FB*



1



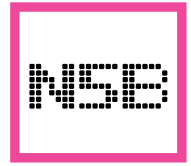
0



0



0



Descubris que la persona que amenaza a vuestra compaera es una compaera del instituto.

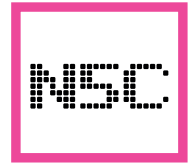
Formais un grupo para tratar situaciones de ciberacoso.

> *FB*

Avisais a la policia.

> *FA*





Habéis logrado que vuestra compañera se sienta segura y tranquila en el entorno del instituto.

Hacéis un pacto entre el grupo clase para cuidaros mutuamente en estas situaciones.

> *FD*

Colaboráis con los expertos para evitar que estas situaciones ocurran en el instituto.

> *FC*





NSD

No se ha podido detectar a la persona detrás de las amenazas. Sin embargo, las amenazas han cesado, y vuestra compañera parece estar más tranquila.

Colaboráis con los expertos para evitar que estas situaciones ocurran en el instituto.

> FC

Formáis un grupo para tratar situaciones de ciberacoso.

> FB

Hacéis un pacto entre el grupo clase para cuidaros mutuamente en estas situaciones.

> FD



1



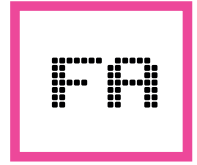
1



0



0



FINAL

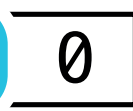
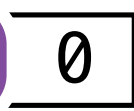
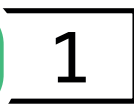
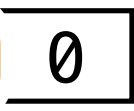
“MENSAJES AMENAZADORES”

Colaboráis plenamente con las autoridades y el instituto, proporcionando todas las pruebas que habéis acumulado, y gracias a esto, la amenaza se localiza y neutraliza.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





**FINAL**

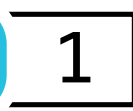
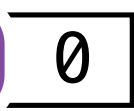
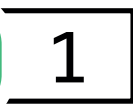
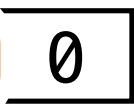
**"MENSAJES AMENAZADORES"**

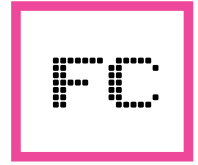
**Averiguáis quién está detrás de los mensajes, y resulta ser una persona conocida, compañera del instituto. Formáis un grupo para abordar estas situaciones en el instituto y, juntos, habláis de eso y lográis que esta persona cambie su actitud y se disculpe.**



**Y AHORA...**

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





FINAL

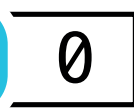
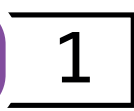
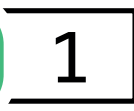
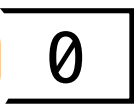
“MENSAJES AMENAZADORES”

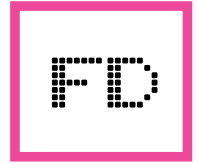
Las amenazas cesan. No  
lográis saber quién está  
detrás, pero colaborar con  
expertos en ciberdelincuencia  
os ayuda a protegeros mejor  
ante estas situaciones.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!)  
con la adaptación de la reflexión  
que encontréis más poderosa después  
de haber vivido esta aventura.





FINAL

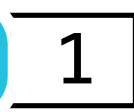
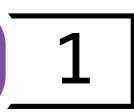
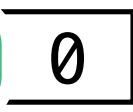
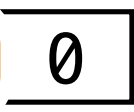
“MENSAJES AMENAZADORES”

Vuestro apoyo y colaboración son clave para recuperar la confianza de vuestra compañera, y os comprometéis a cuidaros mutuamente ante estas amenazas.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





# **AVENTURA 6:**

**-Tablero**

**-Cartas**

**INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR TABLERO: DINA3 DOBLE CARA. INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR CARTAS: 9 CARTAS POR DINA4 - UNA CARA.**

## RETO DE CIBERSEGURIDAD

¿Qué opción escogimos del escenario presentado y por qué? ¿Cuáles son los pros y los contras? ¿Se os ocurre alguna otra opción no escrita?



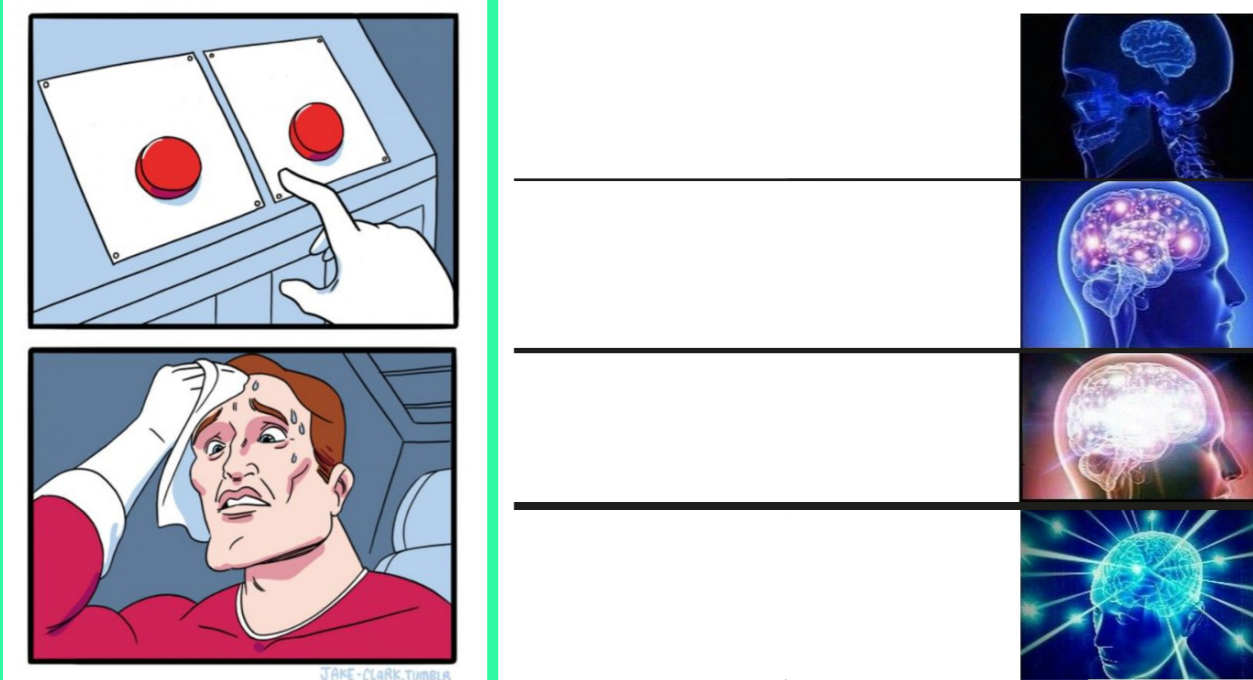
## "NO ES LO QUE PARECE"

Os damos la bienvenida a la aventura "No es lo que parece". En esta historia interactiva, tendréis la oportunidad de explorar los retos y las consecuencias de las ciberviolencias y el cyberbullying. Protagonizaréis esta historia y vuestras decisiones determinarán el desarrollo de la trama y el resultado final.

Para jugar, seguid estos pasos sencillos:

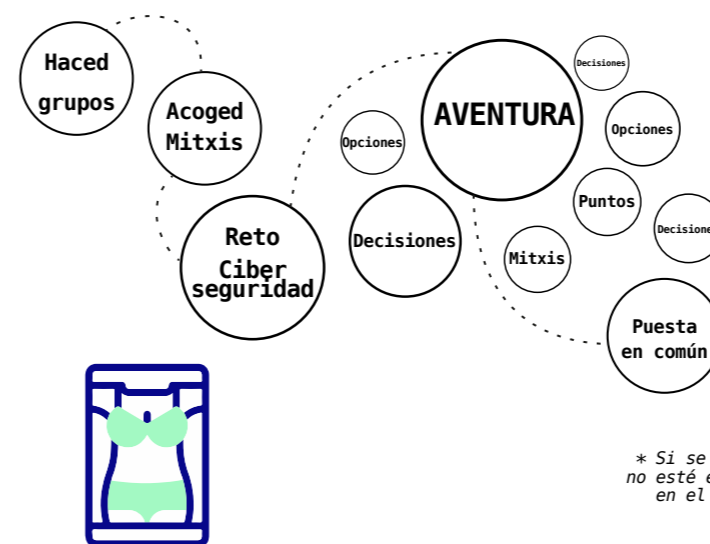
- 1 **Reuniros como grupo.**
- 2 **Acoged a los Mitxis** que os han venido a ver desde el Internet.
- 3 **Resolved el primer reto de ciberseguridad.**
- 4 **iYa podéis empezar vuestra aventura!** Leed la situación inicial (código N1) y comenzad a **tomar decisiones colectivamente** según las opciones.
- 5 **Seguid avanzando en la historia**, encontrando las cartas con el código correspondiente a la opción que tomáis. Poned atención a **los detalles y a las consecuencias** de vuestras elecciones.
- 6 **Anotad los puntos ganados de las cartas que os vais encontrando en vuestro camino**, en los contadores correspondientes. En cada decisión, la puntuación aparece en la carta que cogéis a continuación.
- 7 **Compartid vuestras opiniones y aprendizajes** con los demás grupos al final.

Recordad que este juego es una oportunidad para aprender y reflexionar sobre **las ciberviolencias y el cyberbullying**. Discutid las temáticas entre vosotros. Al final tendréis la oportunidad de **compartir con los demás grupos** vuestras opiniones, experiencias y aprendizajes. **iBuen juego!**

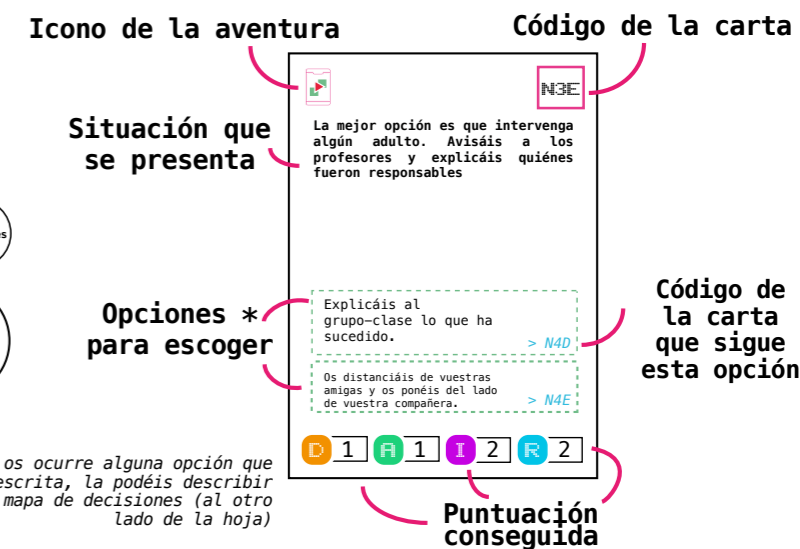


**El Mitxi dice...** Cuando llegue el momento que el gato os hable, decidid quién de vosotros llevará el control de las respiraciones de grupo. Deberá mover el dedo sobre el control del Mitxi, contando hasta 5 en cada uno, mientras el resto del grupo está en silencio y respirando. Marcad hasta qué control llegasteis antes de que alguien de vosotros hable, moleste o haga ruido. **Si no habéis conseguido llegar a 4 posiciones, itenéis que volver a empezar!**

### MOMENTOS DEL JUEGO

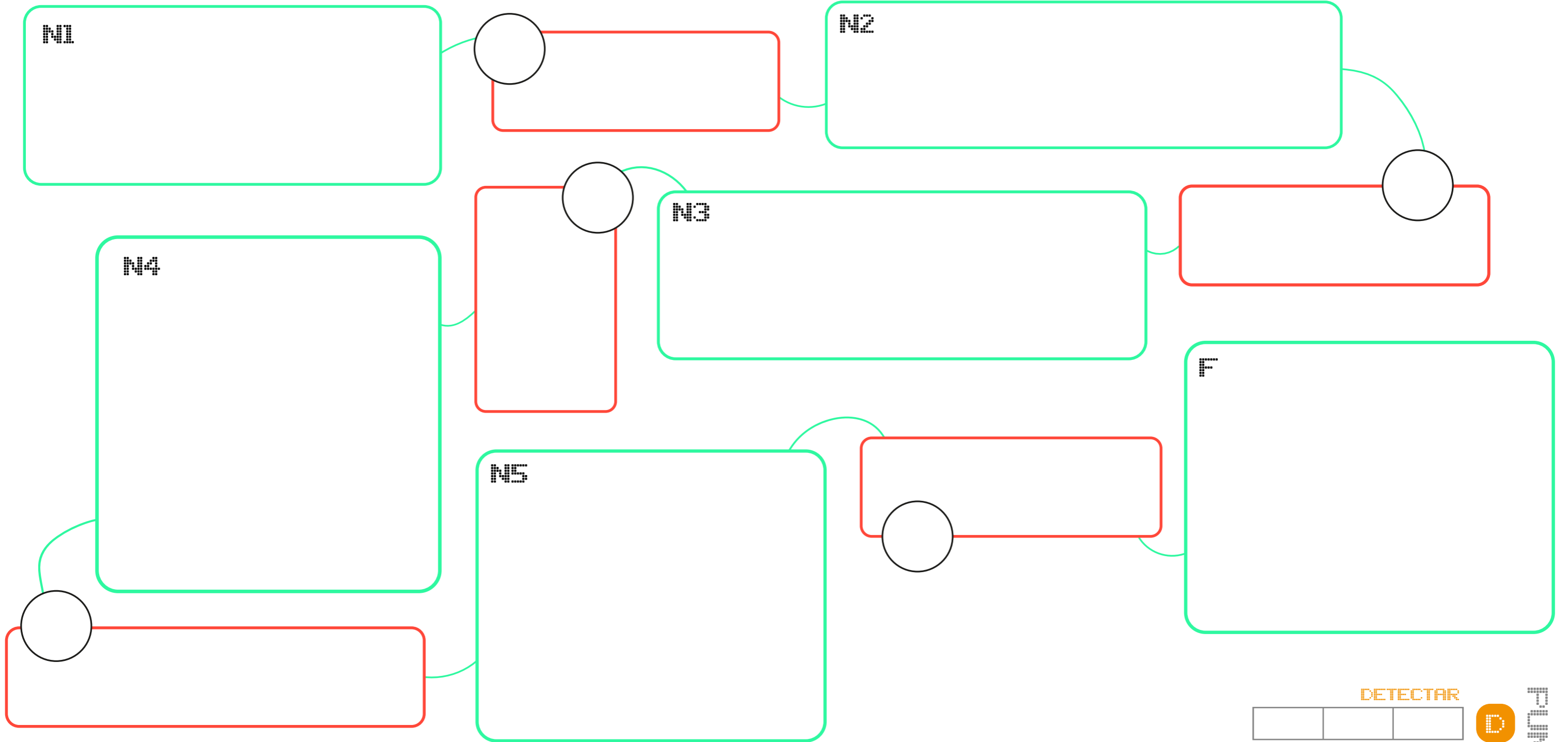


### CÓMO ES UNA CARTA





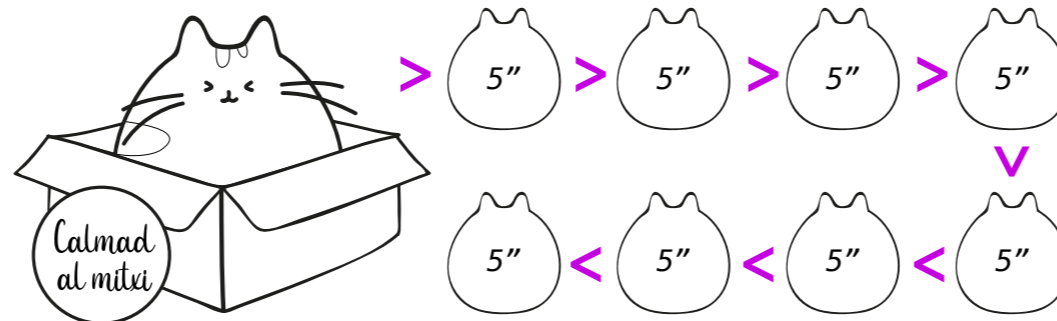
# "NO ES LO QUE PARECE"



**LEYENDA**

- ¿Cuál es la situación? Describidlo brevemente con vuestras palabras.
- ¿Qué opción habéis escogido? (código)
- ¿Qué habéis discutido? ¿Cuáles son los pros y los contras?

En las cajas rojas también podéis anotar otras opciones que se os ocurren ante las situaciones y que no habéis encontrado escritas.



	DETECTAR	
	DETENER VIOLENCIA	
	IMPLICAR	
	REPARAR	

D
A
I
R



N1

**Ping! Recibes un mensaje de un amigo que dice que te ha visto en un vídeo haciendo un baile un poco subido de tono. Piensas que podría ser el que enviaste a alguien en privado, pero te juraron que no lo distribuirían...**

Le pides a tu amigo más información.

> N2A

No respondes a su mensaje, lo dejas en "visto".

> N2B

Niegas que puedas ser tú.

> N2C



N2A

Le pides a tu amigo más información. ¿Dónde ha visto el vídeo? ¿Quién lo ha publicado? Él te envía un enlace para verlo publicado.

Sigues el enlace y corroboras la información, pero no reconoces quién lo ha subido. > N3A

Sigues el enlace y corroboras la información, y reconoces el perfil que ha publicado el vídeo. > N3B

No haces clic, pensando que tal vez es alguien que se hace pasar por tu amigo. Pides ayuda a tu familia. > N3C



1



0



0



0



N2B

Ante la gravedad del asunto, tu amigo insiste. Si no eres tú, no pasará nada, pero si lo eres, te dice que es necesario actuar rápidamente.

Le respondes pidiéndole más detalles y él te envía un enlace para verlo.

> N3B

Lo niegas todo, no puede ser porque nunca has hecho un vídeo así (estás mintiendo).

> N3D





N2C

Tu amigo se lo cree y, pensando que no hace daño a ningún conocido, reenvía el vídeo a otros colegas. Cuando te enteras de esto...

Sigues pensando en mantener la mentira y negar que fueras tú.

> N3E

Decides buscar el vídeo y denunciarlo para que lo eliminen de la plataforma.

> N3A





N3A

El vídeo está publicado y efectivamente eres tú, pero no reconoces al usuario que lo ha subido.

Comentas en el vídeo denunciando que la persona que lo ha subido lo hizo sin permiso y pides a la gente que lo denuncie.

> N4A

Le pides información sobre cómo obtuvo el vídeo.

> N4B

Decides que esto se te está yendo de las manos y pides ayuda a tu familia.

> N4F

Comienzas bloqueando y denunciando tanto el contenido como al usuario que ha publicado el vídeo.

> N4E



1



0



0



0





N3B

Reconoces el perfil que lo ha publicado, y es el mismo que te pidió grabar el vídeo, prometiéndote que no lo publicaría.

Haces una captura de pantalla y pides ayuda a tu familia para denunciar a la > N4F  
persona.

Le envías un mensaje privado pidiéndole que lo borre. > N4E

Le escribes un mensaje con un tono amenazador: o borra el vídeo o lo denunciarás a las autoridades. > N4D



1



0



0



0



N3C

No sin cierta vergüenza, pides ayuda a tu familia y les explicas la situación. Quieren pedir ayuda a las autoridades.

Intentas convencerlos de que no es para tanto y que te ayuden a denunciar el perfil y el vídeo y ya está.

> N4C

Colaboras con ellos y explicas todo el tema a las autoridades.

> N4F





N3D

Ante tu mentira, tu amigo comparte el vídeo con otros colegas para ver si reaccionas de esa manera. Cuando te enteras de esto...

Ante la evidencia, confiesas lo que pasó y tus amigos te apoyan para encontrar a la persona que se aprovechó de ti.

> N4E

Sigues negándolo todo...

> N4C





N3E

La idea es no confesar nada. Dejas que todo siga su curso... El vídeo se vuelve cada vez más viral y más cercano a tu entorno...

Decides intervenir e investigar quién está detrás.

> N4E

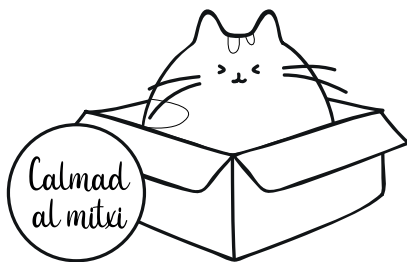
Sigues ignorando el problema.

> N4C

Pides ayuda a tu familia.

> N4F





La jugada no te sale bien. De repente, el vídeo se ha vuelto viral y comienzas a recibir muchos mensajes de adultos que te hacen proposiciones.

Das de baja tu perfil inmediatamente.

> N5A

Tienes miedo de que alguien te reconozca en persona.

Pides ayuda a tu familia.

> N5C

Ignoras los mensajes y no haces nada.

> N5E



0



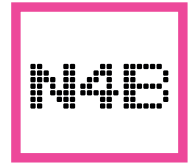
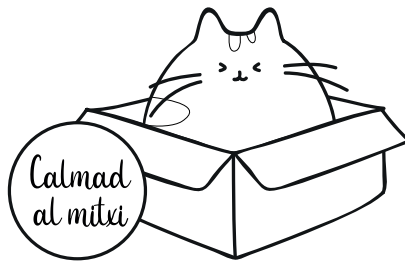
0



1



0



Tu amigo dice que vió publicado el enlace en un foro un poco turbio y que mucha gente lo estaba comentando.

Creas un perfil para entrar al foro y denunciar al usuario que publicó el vídeo.

> N5D

Pides ayuda a tu familia. Esto se está saliendo de control.

> N5C



1



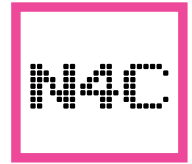
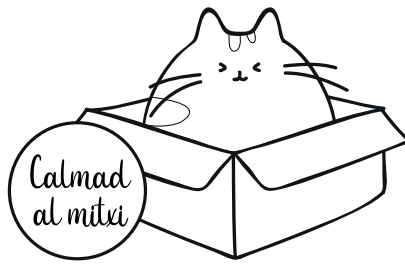
0



0



0

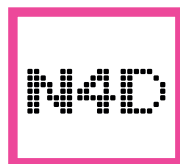
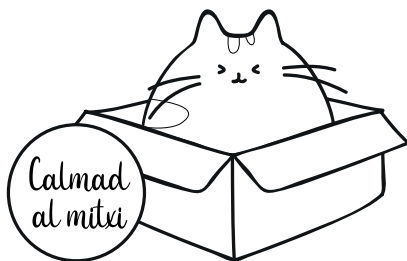


Como no haces nada, y el vídeo se sigue compartiendo, al día siguiente llega por WhatsApp a un familiar. Tu familia te pide explicaciones.

Sigues negándolo y diciendo que no eres tú. > N5B

Confiesas que hiciste el vídeo pero muestras arrepentimiento y miedo por cómo ha escalado todo esto. > N5C





**Ante tu acción, el usuario te advierte que ha distribuido el vídeo en muchos más lugares y que no podrán encontrarlo.**

Pides ayuda a tu familia. Esto se está saliendo de control.

> N5C

Crees que todo está perdido y te escondes. Borrás el perfil de la red y esperas que no circule o no llegue a personas conocidas.

> N5A



0



1

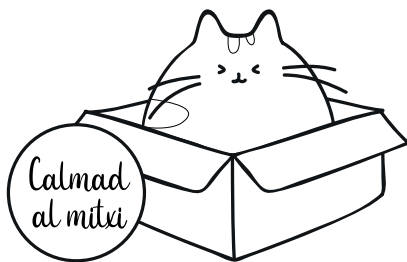


0



0





Todo indica que era un "bot" automático que se hacía pasar por persona para conseguir vídeos.

Tomáis capturas de pantalla y pedís ayuda a tu familia y a las autoridades.

> N5C

Decidís que como parece un bot, no conseguiréis nada, y dejáis el tema.

> N5E



1



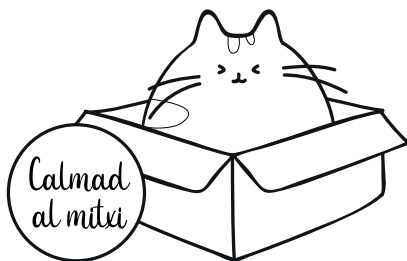
1



0



0



**Tus padres acuden a las autoridades para denunciar la situación.**

Ver cómo ha escalado te hace sentir miedo y vergüenza, y no quieres colaborar. > N5E

Por fin estás en buenas manos. Colaboras con todo lo que puedes. > N5F





NSA

No sabes cómo gestionar la situación y empiezas a tener ataques de ansiedad.

Pides ayuda a tus amigas. > FA

Al final, pides ayuda a tu familia, mostrando preocupación.

> FB



0



1



0



0



NSB

Tu familia no te cree, porque reconocen detalles de tu vestimenta y entorno. Deciden denunciarlo a las autoridades y alertar al instituto sobre el proceso

Colaboras en el proceso de investigación y te pones en manos de profesionales para que te acompañen en todo el proceso.

> *FB*

No quieres colaborar en el proceso.

> *FD*





NSC

Tu familia se pone en marcha y contacta a las autoridades para que abran una investigación.

Colaboras en la medida de lo posible en la investigación, aunque te avergüence.

> *FB*

Cambias de opinión y no quieres colaborar. Para evitarlo, prometes borrar tu perfil y no volver a conectarte a internet.

> *FD*





NSD

Ir por libre no te está llevando a ninguna parte, y cuanto más profundizas en tus investigaciones, más asustada estás por lo que estás descubriendo..

Pides ayuda a tu familia. > *FB*

Borras tu perfil de todas partes y esperas que el vídeo no se comparta mucho.> *FD*

Con todo lo que has vivido, decides abrir un grupo de debate en clase para concienciar a tus compañeros. > *FD*



0



1



0



0



NSE

No hacer nada complica aún más las cosas... La persona que te pidió el primer vídeo te envía un nuevo mensaje, pidiendo otro con menos ropa. Si no se lo envías, hackeará tu teléfono móvil.

Te asustas y comienzas a tener ataques de ansiedad. Avisas a tus amigas para que no les pase lo mismo.

> FA

Ahora sí, pides ayuda.

> FC

Decides acceder a sus demandas.

> FD





NSF

Con todo el material, las autoridades comienzan una investigación. De mientras...

Esperas a que las autoridades lleguen a alguna solución y te digan qué hacer.

> FC

Lanzas una campaña de concienciación en el instituto para que nadie más caiga en estos engaños.

> FA



0



0



1



1





FINAL

"NO ES LO QUE PARECE"

Montas un grupo de apoyo y concienciación en el instituto y traen a un experto para hacer un taller. Recibes apoyo emocional. El instituto alerta a las autoridades porque salen a la luz más casos.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



1



1



**FINAL**

**"NO ES LO QUE PARECE"**

**La investigación ha encontrado a la persona responsable. La persona actuaba sola y había engañado a otras chicas para vender y monetizar sus vídeos en redes. Logras que retiren los vídeos de todas las personas. Recibes apoyo emocional.**



**Y AHORA...**

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



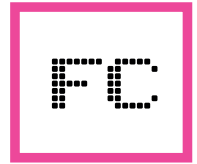
0



1



0



FINAL

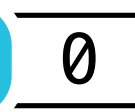
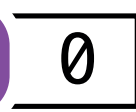
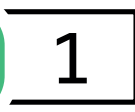
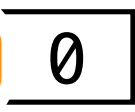
“NO ES LO QUE PARECE”

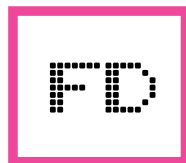
La investigación ha encontrado una red internacional que opera con bots y otros recursos automáticos. No es fácil y requiere la colaboración de Interpol. Será un proceso largo y mientras tanto recibes apoyo emocional.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (io más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.





FINAL

“NO ES LO QUE PARECE”

No se toma ninguna medida, no se ha podido encontrar a nadie responsable. Otras personas pueden ser víctimas, y tú puedes seguir siéndolo. Reconsideras tus decisiones y acciones.



Y AHORA...

Recread uno de los memes (¡o más!) con la adaptación de la reflexión que encontréis más poderosa después de haber vivido esta aventura.



0



0



0



0

# **RETO CIBERSEGURIDAD**

## **-Nivel 1**

**INSTRUCCIONES IMPRESIÓN: DINA4 UNA CARA**

## **-Nivel 2**

**INSTRUCCIONES IMPRESIÓN: DINA4 UNA CARA**

## **-Nivel 3**

**INSTRUCCIONES IMPRESIÓN: DINA4 UNA CARA**

## **-Nivel 4**

**INSTRUCCIONES IMPRESIÓN: DINA4 UNA CARA**



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



RETO  
CONEXIÓN SEGURA

RCS

Estáis en el centro comercial y queréis conectaros a una red Wi-Fi gratuita para utilizar Internet desde el teléfono móvil. No estáis seguros de qué red es segura y si podéis confiar en ella para proteger vuestra privacidad y vuestros datos personales. ¿Qué hacéis?

- A Os conectáis a la primera red que encontráis.
- B Utilizáis una red VPN gratuita en el móvil para encriptar la conexión.
- C Usáis vuestros datos de móvil en lugar de conectar a una Wi-Fi.
- D Preguntáis a la persona encargada si ofrecen una red Wi-Fi segura.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



**RETO SEGURIDAD  
CONSCIENTE**

**RCS**

Estáis navegando por las redes sociales y recibís una solicitud de amistad de una persona que no conocéis personalmente. No estáis seguros si aceptarla o no, ya que queréis asegurarnos de que vuestros perfiles de las redes sociales estén protegidos, evitando interacciones no deseadas.

**A** Aceptáis la solicitud sin más preguntas.

**B** Investigáis el perfil de quien os pide amistad.

**C** Rechazáis la solicitud de amistad sin darle más importancia.

**D** Contactáis a la persona para preguntarle sobre los motivos antes de decidir.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.



### RETO PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

RCS

Estáis en vuestra casa y vuestro dispositivo móvil, que contiene información personal y sensible, ha sido robado. Os dais cuenta inmediatamente de que no tenéis ninguna medida de protección activada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

- A No hacer nada. Ahora ya es tarde.
- B Utilizar una aplicación de seguimiento.
- C Cambiar inmediatamente todas las contraseñas.
- D Informar a las autoridades y bloquear el dispositivo.





**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.



**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.



**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.



**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.



**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.



**RETO  
LAS COPIAS DE  
SEGURIDAD**

**RCS**

Estáis usando vuestro ordenador para trabajos importantes y documentos personales cuando, de repente, se produce un corte de corriente eléctrica. Cuando la corriente se restablece, vuestro ordenador no se inicia y os dais cuenta de que habéis perdido toda la información almacenada. Ahora os encontráis ante un dilema y tenéis que decidir cómo actuar.

**A** No hacer nada y aceptar la pérdida.

**B** Utilizar un servicio de nube para almacenar la información.

**C** Utilizar una unidad externa para realizar copias de seguridad.

**D** Crear copias de seguridad en discos DVD u otros medios de almacenamiento.