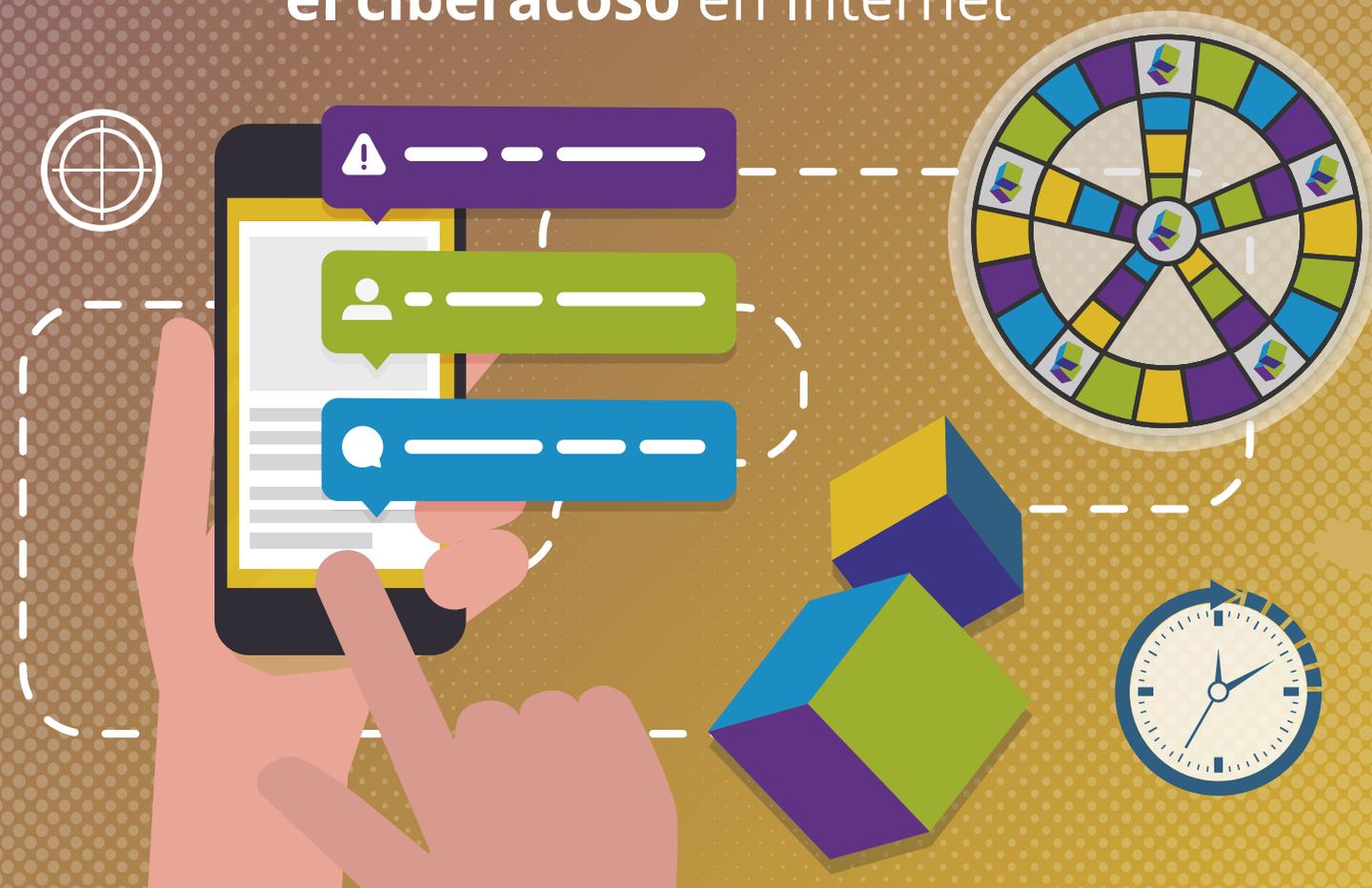


# ¡Ahora te toca a ti!

Un juego para aprender a frenar  
el ciberacoso en Internet



VICEPRESIDENCIA  
TERCERA DEL GOBIERNO  
MINISTERIO  
DE ASUNTOS ECONÓMICOS  
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE DIGITALIZACIÓN  
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

 **incibe**  
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



**is4k** INTERNET  
SEGURA  
FORKiDS



Cofinanciado por la Unión Europea  
Mecanismo «Conectar Europa»



# Instrucciones

## Objetivo del juego

**Construyamos un clima positivo en Internet** para que todos/as podamos disfrutar de la Red. Para ello es necesario **actuar contra el ciberacoso**, ¡frenarlo también está en tus manos! Es importante que te plantees cómo puedes actuar y qué recursos tienes a tu alcance si observas o sufres acoso a través de las redes sociales o juegos en línea. **¡Ahora te toca ti!**

## ¿Quién puede participar?

**2-4 jugadores/as** de 12 a 16 años de edad.

¡Podéis jugar en equipos o de forma individual!

**Y recuerda**, ¡cada respuesta debe ser diferente! ¡Hay muchas formas de frenar el ciberacoso en la Red!

Si sufres acoso a través de Internet, o conoces a alguien que se encuentra en esta situación, no lo dudes. **Contacta con la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE 017.**

Es un servicio gratuito y confidencial.



## ¡Aprende a jugar!

- 1** Recorta los dos dados, las tarjetas y las fichas de jugador. Monta los dados siguiendo las instrucciones.
- 2** La persona más joven será la primera en jugar. Tira el dado numérico y mueve tu ficha desde la casilla de salida.
- 3** Una vez situado en una casilla, lee la situación de ciberacoso y tira el dado de roles para saber qué papel te ha tocado.
- 4** Responde a la pregunta de situación actuando desde la perspectiva de tu papel, como víctima, amigo/a, familiar, compañero/a de clase o como observador/a (no conoces a la víctima, pero eres consciente de que está siendo atacada en Internet). Piensa cómo puedes implicarte y ayudar a frenar el problema.
- 5** El resto de los jugadores/as debe valorar si tu respuesta es válida, diciendo SÍ o NO en voz alta. Si un jugador dice que una respuesta NO es válida, debe ofrecer una reacción alternativa a esa situación.
- 6** Una vez que has superado esa situación de acoso, puedes marcarla como resuelta en tu tarjeta de jugador. ¡Debes superar las 4 situaciones para completar el juego! En tu próximo turno, si vuelves a caer en esta situación, puedes saltarla hasta que te toque una que no hayas resuelto.
- 7** Ahora le toca el turno al jugador/a de tu derecha, y así sucesivamente.

**¡El juego puede continuar!** Puedes resolver las situaciones con roles diferentes hasta completar más tarjetas de jugador.



VICEPRESIDENCIA  
TERCERA DEL GOBIERNO  
MINISTERIO  
DE ASUNTOS ECONÓMICOS  
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE DIGITALIZACIÓN  
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**incibe\_**  
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

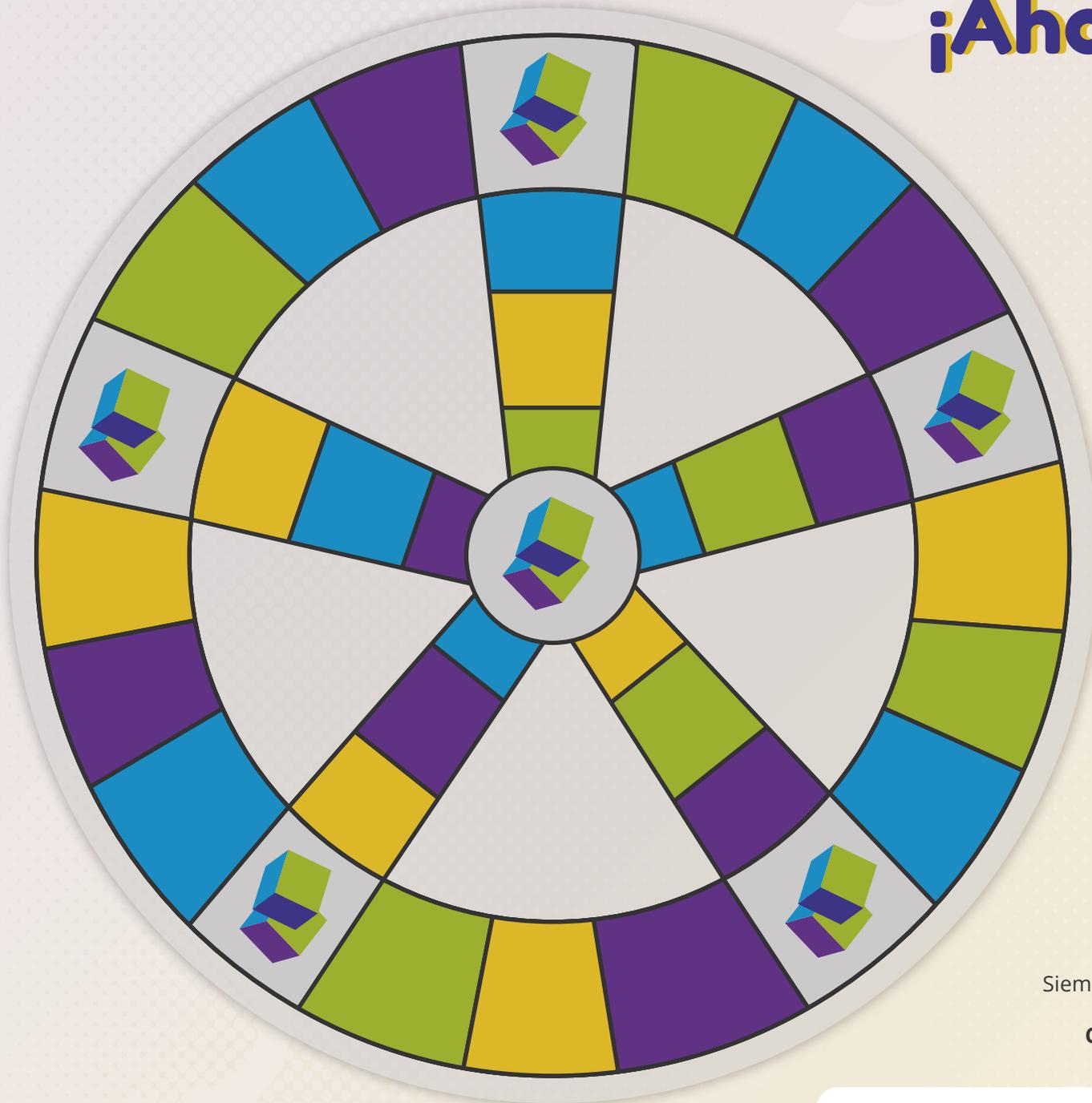


**is4k** INTERNET  
SEGURA  
FOR KiDS

Cofinanciado por la Unión Europea  
Mecanismo «Conectar Europa»

**ins@fe**

# ¡Ahora te toca a ti!



## 1. Mensajes privados a todas horas

El acosador/a está enviando mensajes privados hirientes y ofensivos a una persona, atacándola a diario. Aunque nadie puede verlos, todo el mundo sabe lo que está ocurriendo.

## 2. Esta publicación no me gusta

El acosador/a ha publicado una imagen en su perfil donde se burla de una persona. Es una broma cruel y humillante, pero muchos/as han dado 'me gusta' y la han compartido.

## 3. Te han añadido a un nuevo grupo

El acosador/a ha creado un grupo de mensajería solo para burlarse de una persona. Pretende que allí se compartan comentarios y publicaciones para reírse de él/ella.

## 4. Comentarios que sobran

El acosador/a no deja de escribir comentarios en todas las publicaciones de una persona. Critica todo lo que hace, de manera desmedida y nada constructiva.

Siempre que tengas dudas, contacta con la **Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE 017**.



# Dado de roles

## Instrucciones de montaje

- 1** Recorta el dado con cuidado por la línea punteada.
- 2** Marca los dobleces por cada línea.
- 3** Dobra el dado y pega las pestañas con cinta adhesiva o pegamento.



# Dado de números

## Instrucciones de montaje

- 1** Recorta el dado con cuidado por la línea punteada.
- 2** Marca los dobleces por cada línea.
- 3** Dobra el dado y pega las pestañas con cinta adhesiva o pegamento.



VICEPRESIDENCIA  
TERCERA DEL GOBIERNO  
MINISTERIO  
DE ASUNTOS ECONÓMICOS  
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE DIGITALIZACIÓN  
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**incibe**  
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



**is4k** INTERNET  
SEGURA  
FORKiDS

Cofinanciado por la Unión Europea  
Mecanismo «Conectar Europa»

**ins@fe**

## Tarjeta de jugador/a

Nombre: \_\_\_\_\_

Marca las situaciones de ciberacoso que hayas resuelto,  
y desde qué perspectiva:

- 1. Mensajes privados a todas horas \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 2. Esta publicación no me gusta \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 3. Te han añadido a un nuevo grupo \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 4. Comentarios que sobran \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_

¿Has superado todas las situaciones? ¡Enhorabuena!  
¡Frenar el ciberacoso está en tus manos!

## Tarjeta de jugador/a

Nombre: \_\_\_\_\_

Marca las situaciones de ciberacoso que hayas resuelto,  
y desde qué perspectiva:

- 1. Mensajes privados a todas horas \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 2. Esta publicación no me gusta \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 3. Te han añadido a un nuevo grupo \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 4. Comentarios que sobran \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_

¿Has superado todas las situaciones? ¡Enhorabuena!  
¡Frenar el ciberacoso está en tus manos!

## Tarjeta de jugador/a

Nombre: \_\_\_\_\_

Marca las situaciones de ciberacoso que hayas resuelto,  
y desde qué perspectiva:

- 1. Mensajes privados a todas horas \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 2. Esta publicación no me gusta \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 3. Te han añadido a un nuevo grupo \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 4. Comentarios que sobran \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_

¿Has superado todas las situaciones? ¡Enhorabuena!  
¡Frenar el ciberacoso está en tus manos!

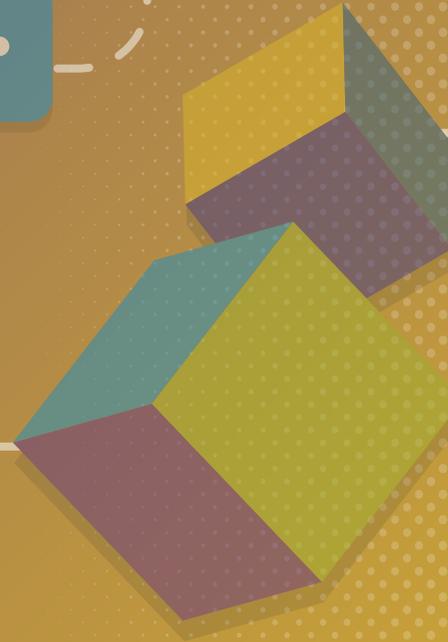
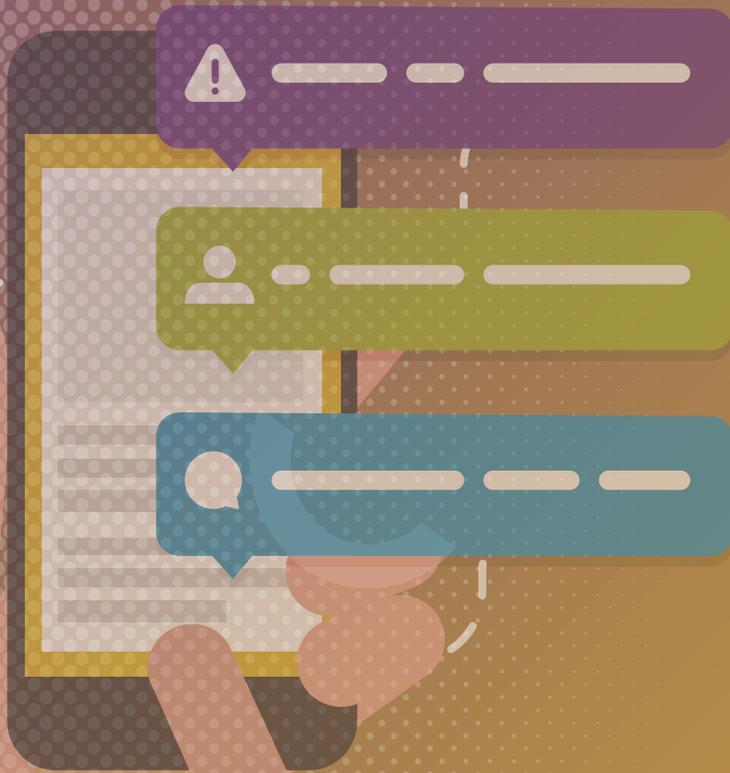
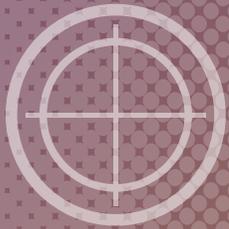
## Tarjeta de jugador/a

Nombre: \_\_\_\_\_

Marca las situaciones de ciberacoso que hayas resuelto,  
y desde qué perspectiva:

- 1. Mensajes privados a todas horas \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 2. Esta publicación no me gusta \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 3. Te han añadido a un nuevo grupo \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_
- 4. Comentarios que sobran \_\_\_\_\_ Rol \_\_\_\_\_

¿Has superado todas las situaciones? ¡Enhorabuena!  
¡Frenar el ciberacoso está en tus manos!



GOBIERNO DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA TERCERA DEL GOBIERNO  
MINISTERIO DE ASUNTOS ECONÓMICOS Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

 **incibe**  
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



**is4k** INTERNET SEGURA FORKiDS



Cofinanciado por la Unión Europea  
Mecanismo «Conectar Europa»

