



Te pongo un reto
#RedesConCorazón

ROSCO DE CIBERSEGURIDAD

Con este juego aprenderéis y recordaréis conceptos relacionados con la seguridad en las redes, el acoso y el ciberacoso. Seguro que muchos ya los conocéis y otros os resultarán novedosos.

Podéis jugar en casa, en clase, por parejas o en grupos ¡echadle imaginación!

Y recordad: lo importante no es ganar ni perder sino aprender. 😊



ROSCO DE CIBERSEGURIDAD

MATERIALES

- Imprime el rosco y la hoja de preguntas y respuestas.
- Si no lo quieres imprimir, puedes usar un proyector o cualquier dispositivo electrónico.
- Rotulador/lápiz/cera de color rojo y verde, para marcar respuestas acertadas y fallidas. Si no tienes colores, marca con



PREPARACIÓN

Para elegir el equipo/persona que comienza debéis echar un "piedra, papel, tijera". La persona/equipo que gane 3 veces decidirá si prefiere empezar respondiendo o leyendo.

- El **equipo azul** debe coger su rosco (pág. 1) y las palabras y definiciones para leer al equipo naranja (págs. 6,7,8)
- El **equipo naranja** debe coger su rosco (pág. 5) y las palabras y definiciones para leer al equipo azul (págs. 2,3,4)

DESARROLLO

Una persona de un equipo (o la persona que dirija el juego) leerá la descripción de la palabra y una persona del otro equipo tendrá que responder. Podéis elegir un **portavoz** por equipo, responder por turnos, enfrentaros por parejas, etc.

Tendréis que elegir una **persona encargada de apuntar fallos y aciertos**, y otra encargada de **controlar el tiempo** (si lo queréis utilizar).

Opciones de temporizador:

- **Sin temporizador:** ¡Tomaos el tiempo que queráis! Al final se cuentan aciertos y fallos.
 - Opción 1: El equipo con más aciertos gana la partida. Si hay empate, gana quien tenga menos fallos.
 - Opción 2: Los aciertos suman un punto, los fallos restan un punto. Las palabras sin responder no suman ni restan. El equipo con más puntos gana la partida.
- **Tiempo ascendente:** Cada vez que juegue un equipo se activará el temporizador, que irá sumando tiempo. Al terminar el rosco, contamos los puntos. El equipo que más tiempo tarde en terminar tendrá 2 puntos menos.
- **Tiempo descendente:** poned el tiempo que queráis (recomendamos entre 3 y 4 minutos). Cada vez que una persona vaya a responder se activará el cronómetro hasta que el tiempo se acabe. Entonces ya no podrán responder más. Se cuentan los puntos de cada equipo.



ROSCO EQUIPO AZUL

A	Persona que lleva a cabo acciones dañinas contra un compañero/a de manera habitual, con intencionalidad y aprovechando una situación de desigualdad de poder.	AGRESORA/ ACOSADORA
B	Comentarios o noticias no verídicas que se difunden por las redes, procedentes de fuentes no fiables que pretenden influir en la opinión de los receptores y generar un impacto negativo.	BULOS
C	Violencia que se ejerce contra una persona por parte de una persona que es o ha sido su pareja sentimental, o con la que tiene una relación esporádica, utilizando cualquier medio tecnológico (móvil, ordenador, etc) con el fin de controlarla, humillarla, amenazarla o hacerle daño de cualquier manera.	CIBERVIOLENCIA DE GÉNERO
D	Compartir con una o varias personas a través de las redes sociales un mensaje, audio, imagen o vídeo.	DIFUNDIR
E	Personas que ven un caso de acoso o cualquier otra forma de violencia y deciden actuar para ayudar a la víctima o quedarse en silencio, favoreciendo y apoyando las acciones del agresor.	ESPECTADORES/ AS
F	(<u>Palabra en inglés</u>) Noticias falsas que se difunden a través de las redes con el objetivo de desprestigiar a una persona, generar alarma social u obtener algún beneficio económico.	FAKE NEWS
G	(<u>Palabra en inglés</u>) Cortar cualquier tipo de contacto o comunicación con otra persona, dejando de contestar a sus mensajes sin justificación y sin un aviso previo.	GHOSTING
H	Rastro que vamos dejando durante años en las redes sociales con toda nuestra actividad.	HUELLA DIGITAL
I	Sobreinformación que existe en internet, haciendo imposible centrarse en una información concreta o de profundizar en esos datos.	INFOXICACIÓN
Contiene la J	Elemento para el entretenimiento que puede tener chats donde los usuarios no deben identificarse correctamente, lo que puede favorecer intentos de estafas, extorsiones o engaños.	VIDEOJUEGOS



ROSCO EQUIPO AZUL

Contiene la K	(Palabra en inglés) Acechar, seguir a alguien en las redes sociales para obtener información personal y observar sus movimientos.	STALKEAR
L	(Palabra en inglés). En videojuegos, cajas de recompensa por las cuales debes pagar dinero real para seguir avanzando o reducir el tiempo de juego.	LOOT BOXES
M	(Palabra en inglés) Software que se infiltra en los dispositivos sin el conocimiento del usuario conocimiento para dañarlos o inutilizarlos.	MALWARE
N	Miedo extremo, angustia y malestar al no tener el móvil encima.	NOMOFOBIA
Contiene la Ñ	Para ser robusta y segura debe contener mayúsculas, minúsculas, números y símbolos.	CONTRASEÑA
Contiene la O	(Palabra en inglés) Cuando un adulto intenta engañar a un menor haciéndose pasar por alguien que no es, estableciendo una relación cercana a través de las redes, con el objetivo de abusar sexualmente u obtener un beneficio económico.	GROOMING
P	(Palabra en inglés) Estafa que tiene como objetivo obtener a través de internet datos privados de los usuarios, especialmente para acceder a sus cuentas o datos bancarios	PHISHING
Contiene la Q	Conjunto de convenciones y recomendaciones de comportamiento que se refieren a la cortesía en línea y las reglas informales del ciberespacio, que facilitan la interacción a través de las redes.	NETIQUETA
R	Sinónimo de denunciar. Indicar en las redes que una publicación es dañina por cualquier motivo.	REPORTAR



ROSCO EQUIPO AZUL

S	(Palabra en inglés) Envío de imágenes, vídeos o mensajes con connotación sexual de manera completamente voluntaria.	SEXTING
T	(Palabra en inglés) Usuario que publica de forma deliberada comentarios despectivos o incendiarios en chats, grupos o foros con el fin de atraer a otros usuarios y que le respondan, casi siempre con tono ofensivo.	TROLL
Contiene la U	Sentimiento que habitualmente tienen las víctimas de cualquier situación de acoso, sintiéndose responsables del daño que les hacen otras personas porque creen que han "hecho algo para merecerlo"	CULPABILIDAD / CULPA
V	"Persona que denuncia una situación de injusticia, maltrato o violencia. Aquella que se posiciona y actúa en defensa o apoyo de quien lo necesita.	VALIENTE
W	Aplicación de mensajería instantánea que utilizamos desde muy pequeños para enviar mensajes y cualquier otro tipo de contenido.	WHATSAPP
Contiene la X	Forma de acoso que consiste en aislar a una persona, bloquear su contacto, dejar de seguirla en redes, no hablarla, dejarle sola...	EXCLUIR / EXCLUSIÓN
Contiene la Y	Acción que todo compañero/a debe llevar a cabo cuando ve a otra persona sufrir por las acciones de personas acosadoras.	AYUDAR
Contiene la Z	Función del móvil utilizada para saber dónde estás, es útil para el control parental pero no es recomendable tenerla activada de forma continua.	GEOLOCALIZACIÓN

EQUIPO NARANJA

