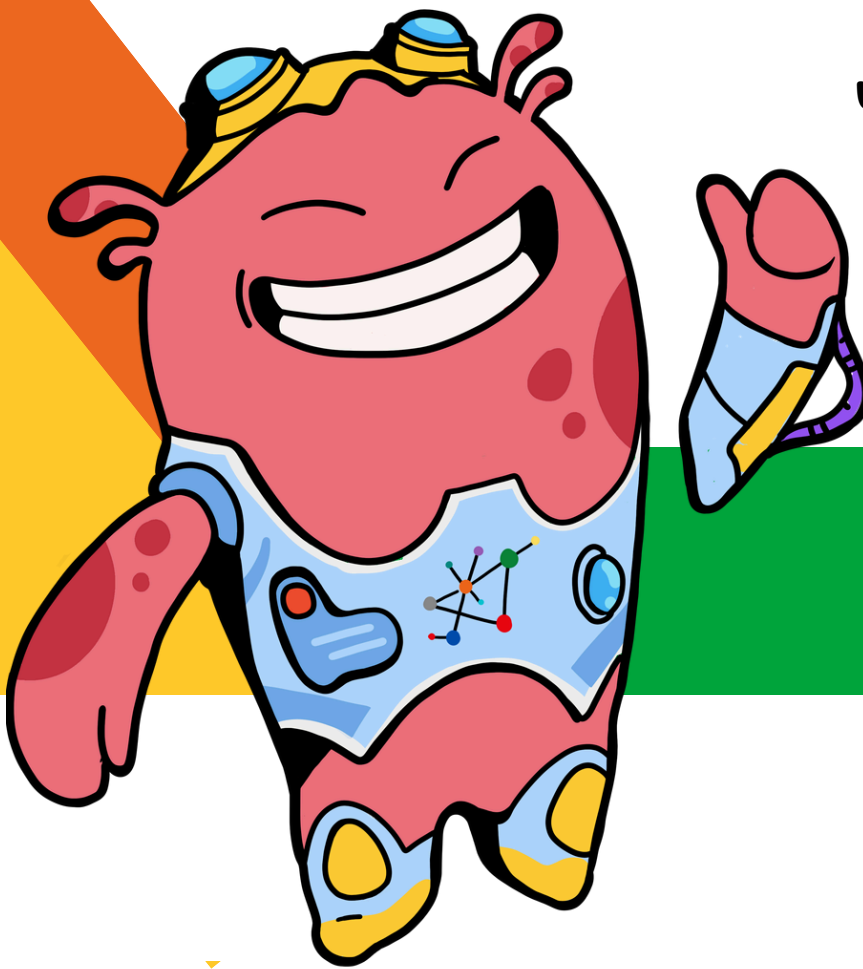




CONVIVENCIA DIGITAL

**Un juego para conversar, reflexionar y
aprender sobre violencia digital**

Versión de fácil impresión





Campaña “No lo compartas”

Este juego forma parte de los materiales desarrollados dentro de la campaña No lo compartas, una iniciativa orientada a promover la reflexión, el autocuidado y la protección frente a situaciones de riesgo en entornos digitales.

Apoyo institucional

Este proyecto fue posible gracias al apoyo del Fondo Acción Urgente para América Latina y el Caribe, cuyo respaldo permitió la creación de recursos educativos accesibles y orientados a fortalecer la convivencia digital.

Licencia



Los contenidos de este juego se encuentran bajo la Licencia de Producción de Pares, y forman parte del material educativo elaborado para la campaña, disponible en:

<https://nolocompartas.conexioneducativa.org>

Equipo creador

El desarrollo conceptual, pedagógico, gráfico y técnico fue realizado por el equipo de la Fundación Conexión Educativa, comprometido con la educación digital crítica, la seguridad digital y la creación de herramientas que fortalezcan el bienestar colectivo en espacios online.

Agradecimientos

A todas las personas y organizaciones que participaron en el diseño y prueba de este material educativo y que creen en el trabajo colaborativo, en la educación popular y en la importancia de crear espacios digitales más seguros y empáticos.

✂ INSTRUCCIONES DEL JUEGO

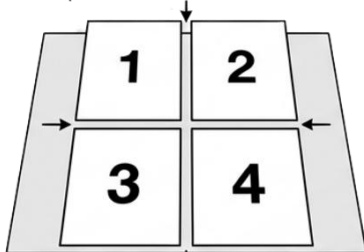
1. Cómo armar el tablero (tamaño final A2)

1. Descarga e imprime las **4 hojas A4** del tablero.
2. Corta únicamente los bordes blancos externos (si tu impresora deja margen).
3. Ordena las páginas como un rompecabezas:
 - **Fila superior:** Página 1 (izquierda) + Página 2 (derecha)
 - **Fila inferior:** Página 3 (izquierda) + Página 4 (derecha)
4. Alinea cuidadosamente los bordes de cada hoja.
5. Pega por detrás con cinta adhesiva o pegamento en barra para formar un **tablero completo A2**.

CÓMO ARMAR EL TABLERO A2 (GUÍA PASO A PASO)

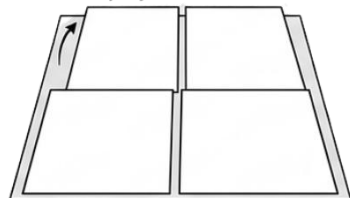
PASO 1: ALINEAR LAS HOJAS (FRENTE)

Numera las hojas: 1 y 2 arriba, 3 y 4 abajo. Alinea perfectamente los bordes.



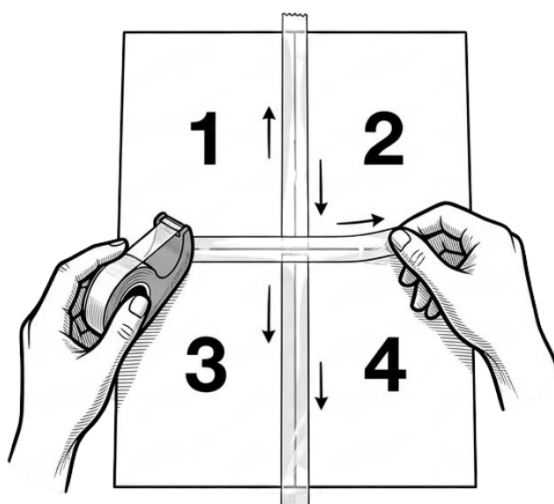
PASO 2: VOLTEAR LAS HOJAS (REVERSO)

Voltea las hojas y colócalas en el mismo orden.



PASO 3: UNIR LAS HOJAS (CINTA POR DETRÁS)

Aplica cinta adhesiva por detrás a lo largo de todas las uniones centralmente.



PASO 4: ¡TABLERO A2 LISTO!

¡Tu tablero de juego A2 está listo!
Disfruta de la partida.

2. Cómo preparar las tarjetas de juego

1. Imprime todas las tarjetas en hoja normal o un poco más gruesa.
2. Cada tarjeta viene con **dos caras**:
 - **Cara frontal:** la tapa del tipo de tarjeta (color + categoría).
 - **Cara posterior:** la pregunta o situación.
3. Dobla cada tarjeta por la línea central para que quede como una tarjeta tipo “librito”.

GUÍA DE MONTAJE DE TARJETA PASO A PASO

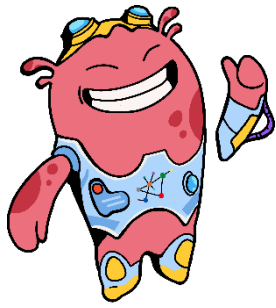


4. Clasifícalas en **5 mazos**, según el color y la categoría.

Las categorías son:



3. CÓMO SE JUEGA



★ Conoce a Nexo

Nexo es el personaje que te acompañará en el juego: “*Convivencia Digital*”.

Su nombre viene de la palabra “**conexión**”, porque representa los vínculos que creamos cuando navegamos, conversamos y compartimos en los espacios digitales.

Nexo es curioso, atento y siempre está dispuesto a ayudar. Su misión en el juego es recordarnos que, así como nos conectamos a internet, también estamos conectados entre personas: nuestras decisiones, nuestras palabras y nuestras emociones afectan a quienes nos rodean.

A lo largo del juego, Nexo te animará a:

- Reflexionar antes de compartir,
- Pensar en el bienestar de los demás,
- Reconocer las emociones propias y ajenas,
- Cuidar tus cuentas, tu información y tu comunidad.

Nexo no juzga: **acompaña, pregunta y guía.**

Te invita a aprender jugando, a escuchar a otros y a construir juntas y juntos una convivencia digital más segura, respetuosa y empática.

Materiales

- Tablero A2 armado
- 2 dados
- 1 ficha por persona (pueden ser botones, monedas, piezas de otros juegos)
- 5 mazos de tarjetas:

■ **Conciencia**

■ **Conceptos y Tips**

■ **Acción y Protección**

■ **Penitencia**

■ **Emociones y Empatía**

Preparación antes de empezar

1. Todas las personas colocan su ficha en la casilla de inicio.
2. Ordena las tarjetas en **5 mazos separados** según su color.
3. Coloca cada mazo a un lado del tablero.
4. El grupo puede escoger a una persona facilitadora, o cada jugador puede leer la tarjeta que le toque.

Dinámica del turno

1. La persona que juega lanza **dos dados**.
2. Suma los resultados y avanza su ficha esa cantidad de casillas.
3. La casilla donde cae tiene un **color**, y ese color indica **qué tipo de tarjeta debe tomar**:

Conciencia

Situaciones para reflexionar sobre lo que ocurre en los entornos digitales.

Ejemplo: “*¿Puede ser violencia digital? Un meme se burla de una chica y recibe muchos likes.*”

Conceptos y Tips

Términos, definiciones y buenas prácticas para navegar con seguridad.

Ejemplo: “*¿Qué es difusión de imágenes sin consentimiento?*”

Acción y Protección

Decisiones, estrategias o pasos que ayudan a cuidarte y cuidar a otros.

Ejemplo: “*¿Qué revisarías primero antes de compartir opiniones sobre otros en redes?*”

Penitencia

Castigos breves que afectan el turno.

Ejemplo: “*Pierdes 2 turnos.*”

Emociones y Empatía

Situaciones que invitan a reconocer emociones propias y ajenas.

Ejemplo: “*Una persona recibe mensajes ofensivos por privado. Di una emoción que podría estar sintiendo.*”

Qué pasa después de tomar la tarjeta

1. La persona lee la tarjeta en voz alta, o la facilitadora la lee.
2. Se abre un **diálogo corto** (30–60 segundos).
 - Quienes quieran pueden comentar, reflexionar o aportar.
3. Guarda la tarjeta al final de su mazo.
4. El turno pasa a la siguiente persona.

Fin del juego

El grupo decide:

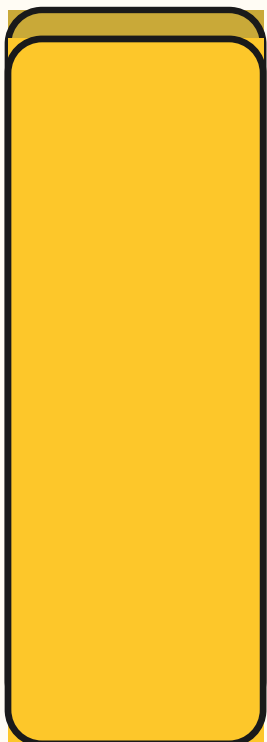
- una cantidad de rondas,
- o un tiempo límite,
- o llegar a una casilla final del tablero.

El objetivo no es competir, sino **hablar, analizar y aprender entre todos**.

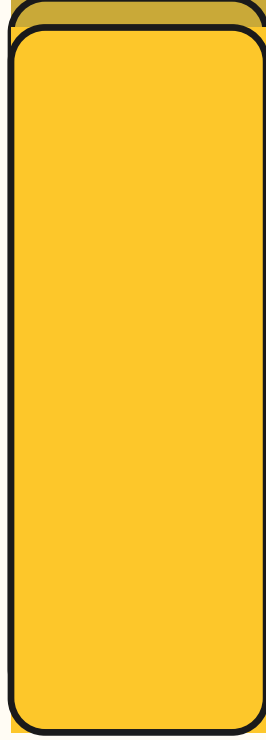


INICIO

CONCE
EDUC

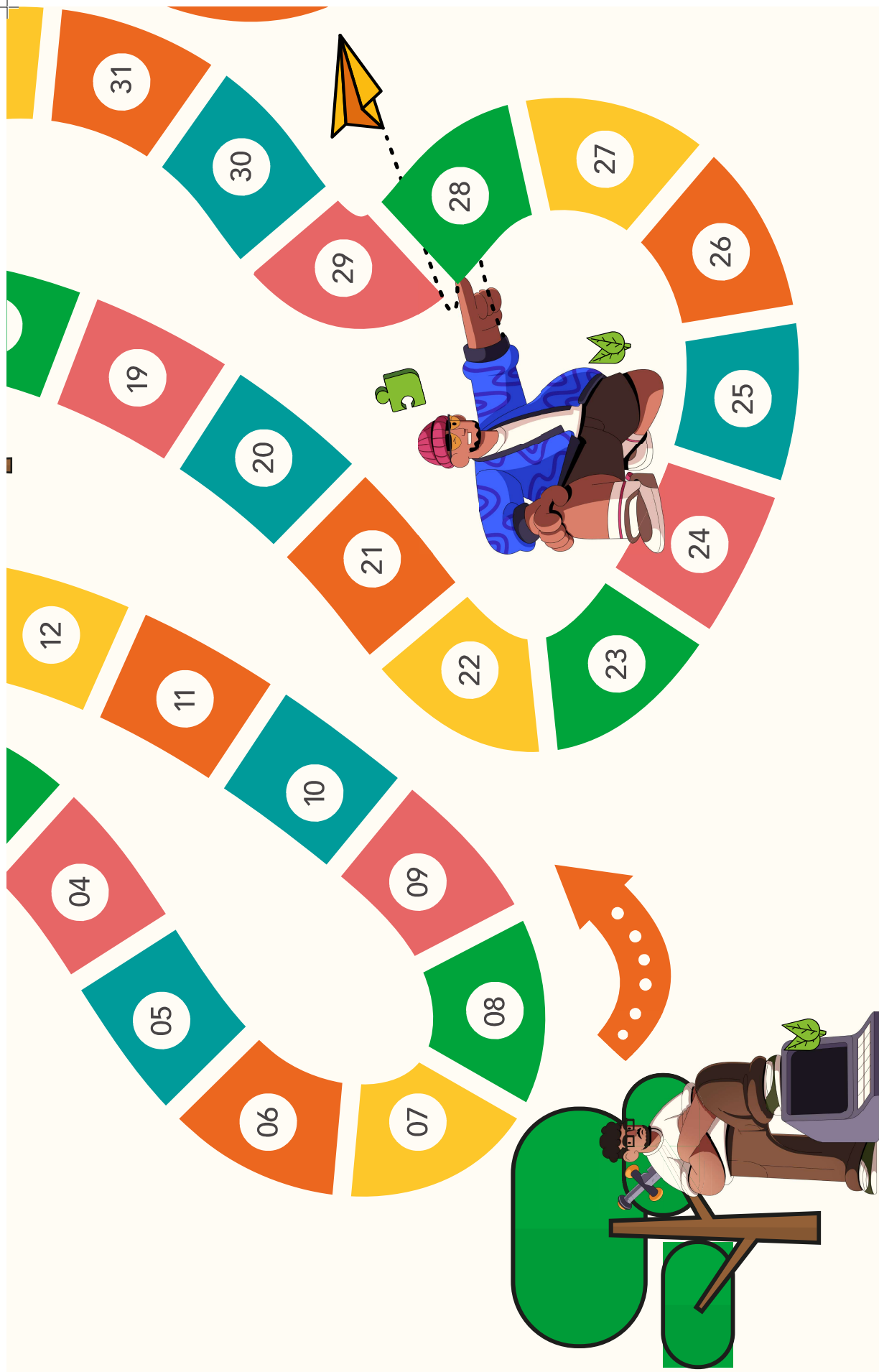


EXIÓN CATIVA



2









¿ES BROMA O VIOLENCIA?
¿POR QUÉ?

DIGEN “ES SOLO UNA BROMA”
DESPUÉS DE HUMILLAR A ALGUIEN.

¿QUÉ ES VIOLENCIA DE GÉNERO?

ES CUALQUIER DAÑO QUE SE
HACE EN INTERNET POR RAZONES
DE GÉNERO Y QUE AFECTA LA
DIGNIDAD Y SEGURIDAD DE LAS
PERSONAS.

¿QUÉ ACCIÓN DIGITAL POSITIVA TOMARÍAS?

CONTINUA CUANDO
SAQUES UN 3 CON
EL DADO

EN UN GRUPO SE
BURLAN DEL ASPECTO
DE UNA COMPAÑERA CON EMOJIS.

¿QUÉ EMOCIÓN
GREETES QUE SIENTE
ESA PERSONA?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿ESTÁ BIEN O
ESTÁ MAL?

COMPARTEN UNA FOTO
SIN PREGUNTAR.

¿QUÉ ES
CIBERACOSO?

SON INSULTOS, BURLAS O
AMENAZAS REPETIDAS USANDO
REDES SOCIALES O
MENSAJES DIGITALES.

¿QUÉ ACCIÓN
TOMARÍAS PARA
GENERAR UN CAMBIO
POSITIVO?

CONTINUA CUANDO
SAQUES UN 1 CON
EL DADO

PUBLICAN UN COMENTARIO
SOBRE ALGUIEN Y NADIE
RESPONDE NI LA DEFIENDE.

¿CÓMO SE SIENTE
CUANDO TODOS
GUARDAN SILENCIO?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿PUEDE SER
VIOLENCIA DIGITAL?

UN MEME SE BURLA DE
UNA CHICA Y RECIBE
MUCHOS LIKES.

¿QUÉ ES DIFUSIÓN
DE IMÁGENES SIN
CONSENTIMIENTO?

OCURRE CUANDO SE
COMPARTEN
FOTOS O VIDEOS PRIVADOS
SIN PERMISO DE LA PERSONA.

¿QUÉ REVISARÍAS
PRIMERO ANTES
DE COMPARTIR
OPINIONES SOBRE
OTROS EN REDES?

PIERDES 2 TURNOS

UNA PERSONA RECIBE MENSAJES
OFENSIVOS POR PRIVADO.

DI UNA EMOCIÓN QUE
PODRÍA ESTAR
SINTIENDO.



¿ES VERDAD?
¿POR QUÉ?

DICEN QUE “EN INTERNET
NO DUELE”.

¿QUÉ ES VIOLENCIA
SEXUAL DIGITAL?

ENVÍO DE MENSAJES,
IMÁGENES O COMENTARIOS
SEXUALES SIN CONSENTIMIENTO.

¿CÓMO SERÍA UNA
RED DE APOYO MÁS
SEGURA?

UN EJEMPLO

PIERDES 2 TURNOS

RECIBES MENSAJES
RESPETUOSOS Y DE APOYO.

¿QUÉ EMOCIÓN
TE PROVOCA ESO?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿EL DAÑO
DESAPARECE?

ALGUIEN SE DISCULPA
DIGIENDO "NO FUE MI INTENCIÓN".

¿QUÉ ES DIFAMACIÓN
DIGITAL?

COMPARTIR MENTIRAS
O RUMORES PARA
DAÑAR LA IMAGEN DE ALGUIEN.

¿A QUIÉN PEDIRÍAS
AYUDA?

NO SABES SI DENUNCIAR O NO.

RETROCEDE UNA
CASILLA

ALGUIEN TE ESCUCHA
Y VALIDA LO QUE SIENTES.

¿QUÉ EMOCIÓN
APARECE?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



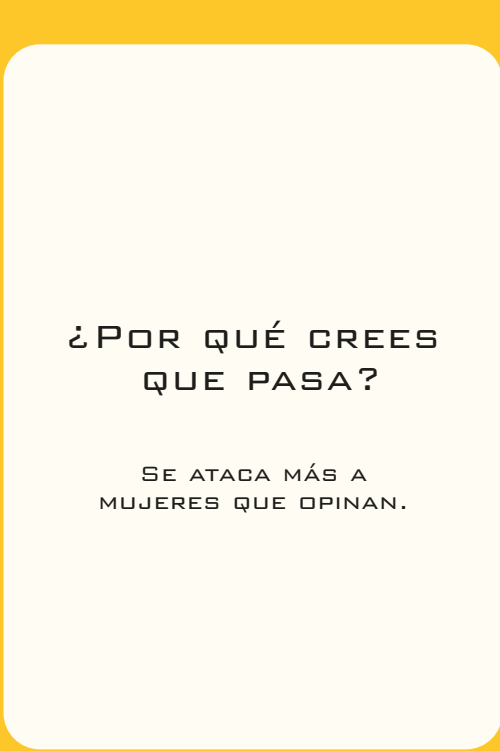
ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA

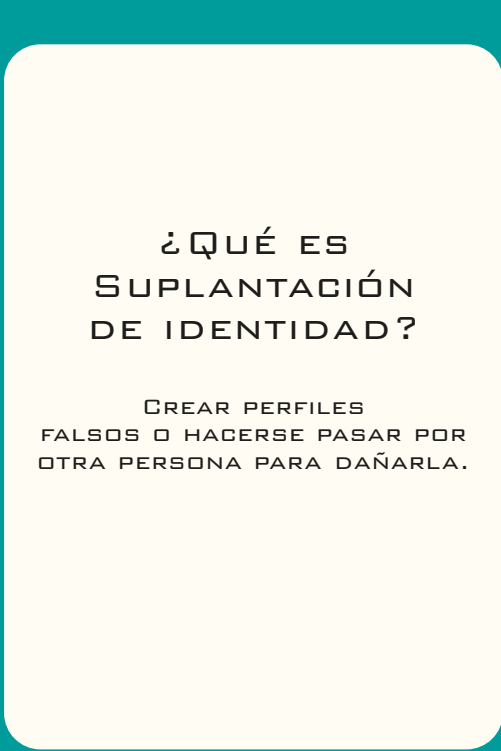


EMOCIONES
Y EMPATÍA



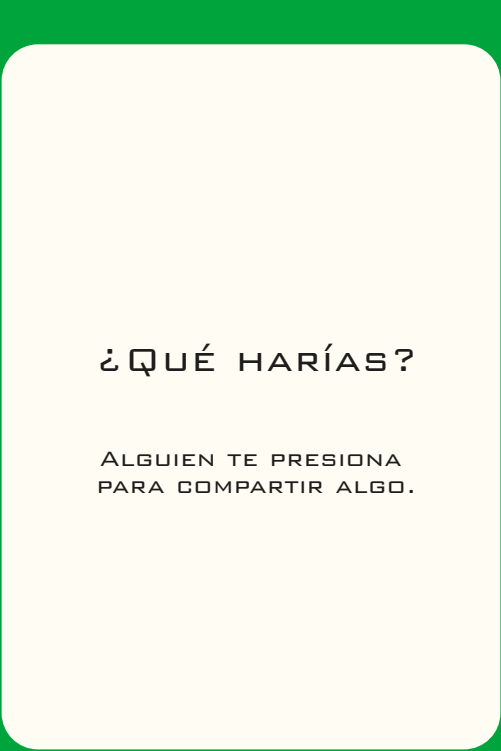
¿POR QUÉ CREES
QUE PASA?

SE ATACA MÁS A
MUJERES QUE OPINAN.



¿QUÉ ES
SUPLANTACIÓN
DE IDENTIDAD?

CREAR PERFILES
FALSOS O HACERSE PASAR POR
OTRA PERSONA PARA DAÑARLA.

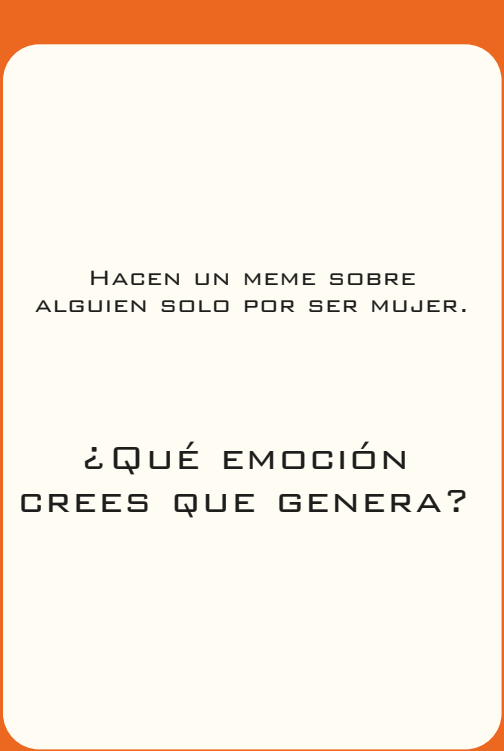


¿QUÉ HARÍAS?

ALGUIEN TE PRESIONA
PARA COMPARTIR ALGO.



PIERDES UN TURNO



HACEN UN MEME SOBRE
ALGUIEN SOLO POR SER MUJER.

¿QUÉ EMOCIÓN
CREES QUE GENERA?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿QUÉ OPINAS?

SE CULPA A LA VÍCTIMA
POR LO QUE PUBLICÓ.

¿QUÉ ES EXCLUSIÓN
DIGITAL?

IGNORAR, SACAR DE
GRUPOS O AISLAR A UNA
PERSONA DE FORMA INTENCIONAL.

¿QUÉ PUEDES HACER
PARA PROTEGERTE?

RECIBES UN MENSAJE INCÓMODO.

RETROCEDE 2
CASILLAS

TE EQUIVOCAS EN REDES
Y ALGUIEN TE CORRIGE
CON RESPETO.

¿QUÉ EMOCIÓN
APARECE?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿QUÉ NOS DICE ESO?

UNA PERSONA DEJA
DE USAR REDES POR ATAQUES.

¿QUÉ ES
CULPABILIZACIÓN
DE LA VÍCTIMA?

DECIR QUE LA VIOLENCIA
OCURRIÓ “POR LO QUE
PUBLICÓ” TAMBIÉN ES VIOLENCIA.

¿CÓMO PODRÍAS
APOYARLA?

UNA PERSONA ES
ATACADA EN REDES.

PIERDE UN TURNO

UNA PERSONA RECIBE
COMENTARIOS DE ODIOS REPETIDOS.

DI UNA EMOCIÓN
QUE PODRÍA SENTIR.



CONCIENCIA



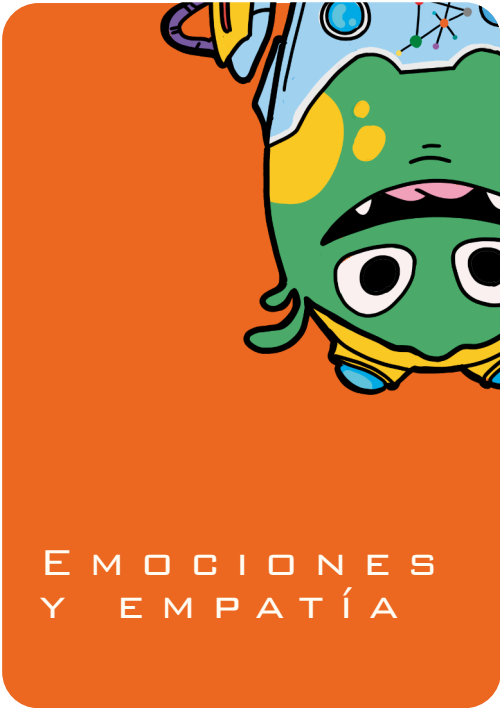
CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿ES CUIDADO O
CONTROL?

ALGUIEN PIDE LA CONTRASEÑA
“POR AMOR”.

¿QUÉ ES CONTROL
DIGITAL?

REVISAR MENSAJES,
EXIGIR CONTRASEÑAS O VIGILAR
REDES NO ES AMOR, ES VIOLENCIA.

¿QUÉ HARÍAS
POR ELLA?

UNA AMIGA RECIBE
MENSAJES DE ODIO EN INTERNET.

RETROCEDE 2
CASILLA

ALGUIEN SALE A DEFENDER A
UNA CHICA ATACADA EN REDES.

¿QUÉ EMOCIÓN
PUEDE SENTIR AL
SER APOYADA?



¿QUÉ ESTÁ PASANDO
REALMENTE?

VES COMENTARIOS
OFENSIVOS Y NADIE DICE NADA.

¿QUÉ ES
HOSTIGAMIENTO
DIGITAL?

MENSAJES CONSTANTES
QUE INCOMODAN, ASUSTAN
O PRESIONAN A UNA PERSONA.

¿CÓMO GUIDARTE
MEJOR EN INTERNET?

CONTINUA CUANDO
SAQUES UN 3 CON
EL DADO

COMPARTEN UNA FOTO SIN
PERMISO Y SE VUELVE VIRAL.

¿CÓMO CREES QUE SE
SIENTE LA PERSONA
AFECTADA?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



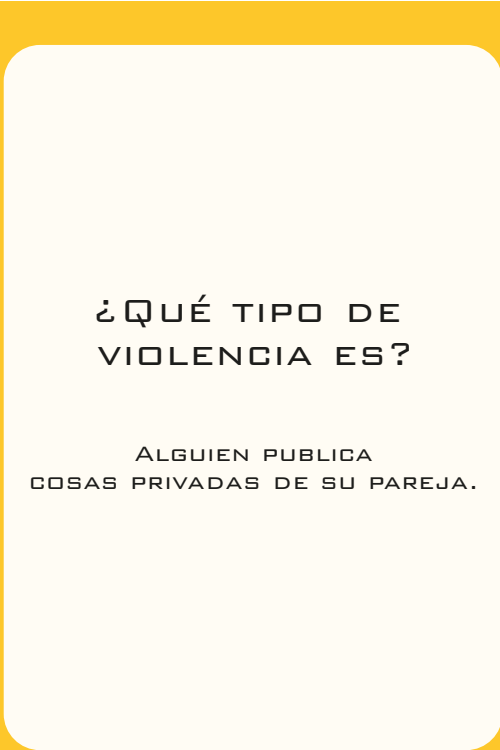
ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA

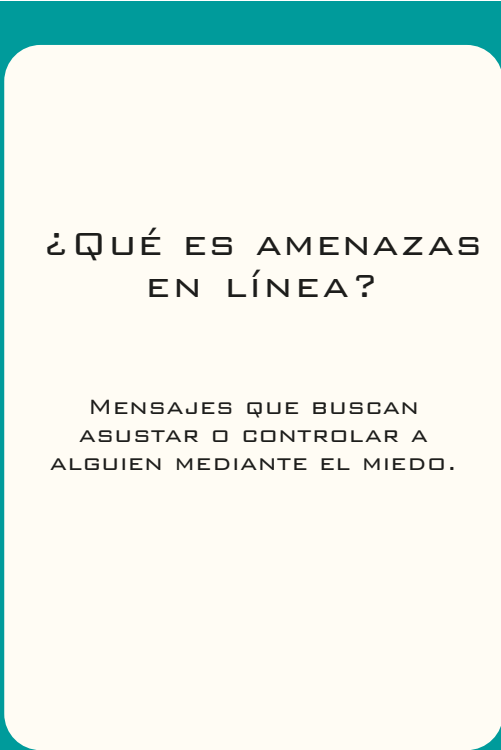


EMOCIONES
Y EMPATÍA



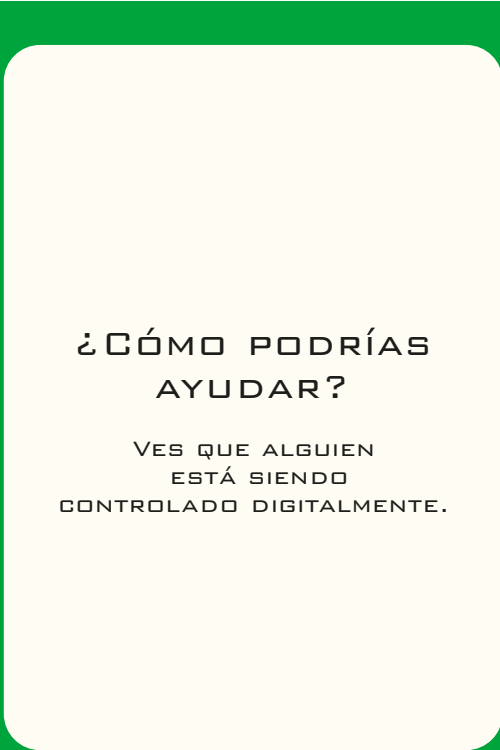
¿QUÉ TIPO DE
VIOLENCIA ES?

ALGUIEN PUBLICA
COSAS PRIVADAS DE SU PAREJA.



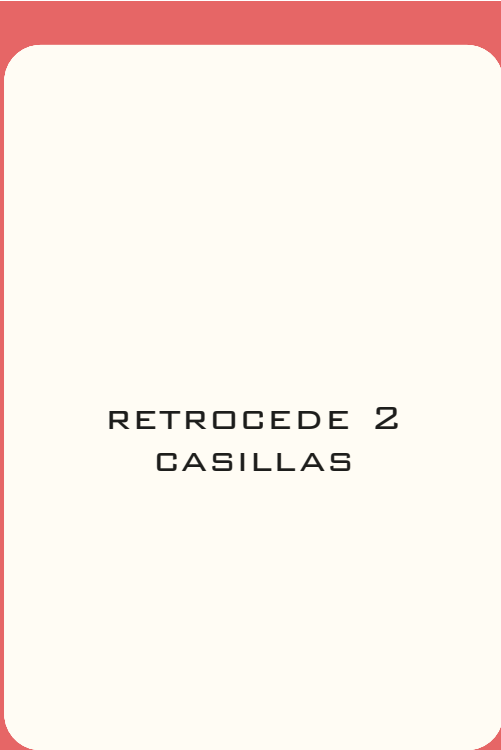
¿QUÉ ES AMENAZAS
EN LÍNEA?

MENSAJES QUE BUSCAN
ASUSTAR O CONTROLAR A
ALGUIEN MEDIANTE EL MIEDO.

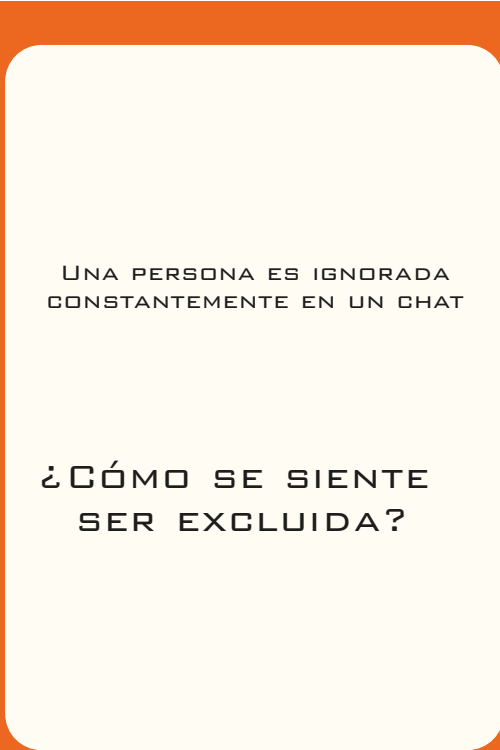


¿CÓMO PODRÍAS
AYUDAR?

VES QUE ALGUIEN
ESTÁ SIENDO
CONTROLADO DIGITALMENTE.



RETROCEDE 2
CASILLAS



UNA PERSONA ES IGNORADA
CONSTANTEMENTE EN UN CHAT

¿CÓMO SE SIENTE
SER EXCLUIDA?



¿PUEDE SER
VIOLENCIA IGUAL?

INSULTAN SIN DECIR GROSERÍAS.

¿QUÉ ES
HUMILLACIÓN
PÚBLICA EN REDES?

EXPONER, RIDICULIZAR
O AVERGONZAR
A ALGUIEN FRENTE A
OTRAS PERSONAS EN INTERNET.

¿QUÉ HARÍAS
PARA REPARARLO?

TE EQUIVOCAS EN
UNA PUBLICACIÓN Y AFECTAS
A ALGUIEN.

PIERDES UN TURNO

TE JUZGAN PÚBLICAMENTE
POR UNA OPINIÓN.

¿QUÉ EMOCIÓN
APARECE PRIMERO?



¿POR QUÉ ES
IMPORTANTE
ESCUCHAR ESA
SEÑAL?

ALGO TE INCOMODA
PERO NO SABES POR QUÉ.

¿QUÉ ES VIOLENCIA
DE SIMBÓLICA
DIGITAL?

USO DE MEMES, EMOJIS O
IMÁGENES QUE REFUEZAN
ESTEREOTIPOS O DISCRIMINACIÓN.

¿QUÉ ACCIÓN
TOMARÍAS?

ALGUIEN COMPARTE
ALGO TUYO SIN PERMISO.

RETROCEDE UNA
CASILLA

ALGUIEN BORRA UN COMENTARIO
OFENSIVO Y PIDE
DISCULPAS

¿QUÉ EMOCIÓN
PUEDE
GENERAR ESO?



CONCIENCIA



CONCEPTOS
Y TIPS



ACCIÓN Y
PROTECCIÓN



PENITENCIA



EMOCIONES
Y EMPATÍA

¿QUÉ DEBERÍA
CAMBIAR?

PIENSA EN REDES JUSTAS.

¿QUÉ ES NORMALIZAR
LA VIOLENCIA?

PENSAR QUE “ES BROMA” O
“ES NORMAL EN REDES” PERMITE
QUE LA VIOLENCIA CONTINÚE.

¿QUÉ HARÍAS TÚ?

VES UN COMENTARIO
OFENSIVO EN UN GRUPO.

PIERDES UN TURNO

IMAGINA UN
INTERNET RESPETUOSO

¿QUÉ EMOCIÓN TE
GUSTARÍA
QUE PREDOMINE?



¿POR QUÉ NO
ES SANDO?

SE NORMALIZA REVISAR
EL CELULAR DE LA PAREJA.

¿QUÉ ES LENGUAJE
DE ODIO?

MENSAJES QUE
ATACAN POR SER MUJER
O POR IDENTIDAD DE GÉNERO.

DI UNA ACCIÓN
CONCRETA

HAY VIOLENCIA EN UN
CHAT ESCOLAR.

PIERDES UN TURNO

SE RÍEN DE ALGUIEN POR
DENUNCIAR VIOLENCIA DIGITAL.

¿CÓMO SE SIENTE
ESA PERSONA?