

En cada espacio digital existen riesgos que este juego propone identificar para compartir estrategias y conversar sobre como movernos con autonomía y dignidad



Inspirado en  
"Camino Vigilado"

Una investigación sobre vigilancia de personas en movilidad en la frontera sur de México.

Para ampliar información accede al sitio del informe:



[contacto@colibres.org](mailto:contacto@colibres.org)

[coLibres.org](http://coLibres.org)

[@colibres.org](https://www.instagram.com/colibres.org)

[@colibres](https://www.facebook.com/colibres)



Diseño: [@luciabelchi](https://www.instagram.com/luciabelchi)



# ANTES DE COMENZAR

...

Este juego busca que aprendamos sobre **seguridad digital** de forma sencilla y divertida.

Siguiendo la mecánica clásica de **Serpientes y Escaleras**, los riesgos digitales se representan como serpientes y las prácticas de cuidado como escaleras.

Una herramienta lúdica para fortalecer el autocuidado y los cuidados colectivos en los entornos digitales.

# ¡A JUGAR!

# INSTRUCCIONES

Objetivo del juego: llegar primera a la meta (casilla 50), avanzando por el tablero mientras aprendemos sobre riesgos y cuidados digitales.

## Materiales:

1. Tablero con 50 casillas, serpientes (riesgos digitales) y escaleras (cuidados digitales)
2. Fichas: una diferente por jugadora.
3. Dados: 1 o 2. 4.

Tarjetas: 50 tarjetas numeradas del 1 al 50.

**-Frontal:** símbolo y temática de la casilla.

**-Reverso:** definición básica del concepto del casillero y una pregunta relacionada con la temática de la misma.

## Preparación:

Coloca el tablero en una superficie plana.

Ordena las tarjetas del 1 al 50 y colócalas boca abajo en una pila, con la tarjeta 1 en la parte superior.

Cada jugadora elige una ficha y la coloca en la **SALIDA**.

Por turnos, cada jugadora tira el dado una vez.

**Para empezar el juego debes sacar un 6,** entonces vuelve a tirar el dado y comienza a jugar con el número que salga. Si no sacas un 6, pierdes el turno y debes esperar al siguiente para intentar entrar al juego.

**Una vez dentro del juego,** tira el dado y ve avanzando el número de casillas que determine.

## Al caer en una casilla:

Toma la tarjeta correspondiente al número de la casilla (por ejemplo, si caes en la casilla 7, tomas la tarjeta número 7).

## Otra persona lee la tarjeta:

1. Define el **concepto** (por ejemplo, phishing: intento de robo de información)
2. Lee la **pregunta** en voz alta y la jugadora que ha caído en la casilla debe responder y reflexionar, por ejemplo:

*¿tienes bloqueo de pantalla  
activado en todos tus  
dispositivos?*

*¿Qué puedes hacer para  
protegerte?*

## En comunidad se decide si tu respuesta es adecuada o no:

Si aciertas: avanzas una casilla extra y acaba tu turno (no debes tomar la siguiente carta ni avanzar ni retroceder).  
Si fallas: te quedas en la misma casilla.

## Casillas especiales:

Si caes en una **casilla con serpiente**, significa un **riesgo digital**. Lee la carta correspondiente y sigue la serpiente hacia abajo, retrocediendo a la casilla indicada.

**Reflexiona:** ¿Cómo evitarías este riesgo en la vida real?

Si caes en una **casilla con escalera**, es una **práctica segura**, lee la carta y sube por ella hasta la casilla indicada. Una vez avanzado o retrocedido se acaba tu turno

**Apoyo colectivo:** si una jugadora no sabe responder la pregunta, las demás pueden ayudarla, pero sin dar la respuesta directamente.