



# Juegos de ConSentimiento

## Instrucciones



Presidencia  
Uruguay



Intendencia  
Montevideo



Apoya:



Grupo de Trabajo  
Ciudadanía  
Digital

# Juegos de ConSentimiento

Los Juegos de ConSentimiento son una serie de técnicas lúdicas para abordar qué es y qué no es el consentimiento, quién puede consentir o no, en qué situaciones, y reflexionar sobre la importancia de los sentimientos y las emociones que generan nuestras prácticas, vínculos y relaciones cotidianas en el entorno digital. Los juegos fueron diseñados para ser utilizados por niñas, niños y adolescentes, acompañados de una persona adulta que actúe como referente y moderadora de la actividad.

Este acompañamiento resulta fundamental para orientar a las infancias y adolescencias en la búsqueda de contenidos de calidad, promover un uso equilibrado del tiempo frente a pantallas y garantizar el conocimiento y ejercicio de sus derechos en el entorno digital.

**Escanea el código QR y accedé al Marco conceptual de Juegos ConSentimiento.**

- . Sentir y consentir.
- . Recomendaciones para moderar.
- . Ideas centrales a tener en cuenta.
- . Glosario básico para el mazo de conceptos.
- . Materiales para consultar y profundizar en la temática.
- . Sitios para canalizar consultas, peticiones y denuncias.



## Opción 1

# JUEGO ACTUAR

### Consigna

Escenificar diferentes situaciones vinculadas al consentimiento y al ejercicio de los derechos para intercambiar y construir en conjunto alternativas de resoluciones a la escena. Se sugiere jugar a representar entre 1 y 3 situaciones por cada equipo, pero estos parámetros pueden cambiar en función de las necesidades o intereses de cada grupo.



## Procedimiento

- Acordar previo al inicio del juego cuántas situaciones se van a representar.
- Dividir al grupo en equipos y entregar a cada uno una carta del mazo de situaciones.
- Cada equipo deberá representar teatralmente la escena. Los otros equipos deberán analizarla e interpretar la situación. Cada equipo tendrá un máximo de 3 minutos para representar y adivinar cada situación.
- En plenario promover la reflexión sobre por qué las escenas actuadas podrían ser situaciones de acoso o de vulneración de derechos. Se puede preguntar similitudes y diferencias entre las interpretaciones que cada equipo haga de las escenas actuadas, las posibles formas de abordaje y prevención.

## Puntuación

Se otorgan 3 puntos para el equipo que adivina la situación y otros 3 puntos para el equipo que realizó la representación.

## Variante

Si el grupo ya conoce los conceptos, los pueden representar en lugar de las situaciones. En este caso, quién modera entrega un concepto a cada equipo. Los equipos deberán adivinar cuál es el concepto que se está representando teatralmente.

## Opción 2

# JUEGO DEFINIR

### Consigna

Escribir la definición de cada concepto presentado en el mazo de cartas, ajustado al estilo de redacción del diccionario. Se deberán además traducir al español aquellas palabras del mazo que se encuentran en inglés.

Se sugiere jugar a definir entre 4 y 6 conceptos, pero estos parámetros pueden cambiar en función de las necesidades o intereses de cada grupo.



## Procedimiento

- Formar equipos con una cantidad similar de integrantes (pueden ser equipos de una sola persona).
- Comunicar que no estará permitido usar ningún tipo de dispositivo informático para buscar información.
- La persona que modera el juego elegirá una carta al azar y leerá el concepto en voz alta.
- Cada equipo deberá escribir una definición para esa carta. En caso de no conocer el significado, deberán discutir e inventar una definición que parezca real, y redactarla como si fuera la del diccionario.
- **Ejemplo inventado de concepto: Sexting**  
Anglicismo utilizado para referir al acto de enviar contenido sexual sin consentimiento a otra persona utilizando las redes sociales.
- Una vez que todos los equipos hayan escrito una definición, se la entregarán a la persona que modera para ser leída en voz alta.
- Al finalizar, se realizarán dos votaciones. En la primera, los equipos votarán las definiciones que consideren correctas. Y en la segunda, se votará la definición mejor lograda en su forma, es decir, aquella cuya redacción sea la más parecida a la de un diccionario. Los equipos no pueden votarse a sí mismos.

## Puntuación

Las definiciones más acertadas en su contenido (es decir, las que más se asemejan al glosario compartido) recibirán 3 puntos. Las definiciones más acertadas en la forma (es decir, la que más se acerque al tipo de definiciones que figuran en el diccionario) recibirán 2 puntos. Si una misma definición gana en forma y

contenido obtiene 6 puntos. Si dos o más equipos empatan en máxima cantidad de votos, todos ellos obtienen el puntaje.

## Variante

**Variante 1:** utilizar o agregar conceptos que estén por fuera del mazo de conceptos.

**Variante 2:** cambiar la forma de escribir del tipo diccionario y proponer que la redacción sea parecida a la forma en la que contesta el chat de inteligencia artificial.

**Variante 3:** jugar únicamente a la mejor definición en términos generales. Esto implica no separar la puntuación por forma y contenido. Para esta variante se hace una única votación por todo concepto y se asignan 3 puntos al equipo cuya definición reciba más votos.

**Variante 4:** con el objetivo de abrir el intercambio sobre los conceptos seleccionados las definiciones son intercambiadas entre los equipos.





## Opción 3

# JUEGO INVENTAR

### Consigna

Inventar una palabra y definir un concepto asociado a una situación seleccionada de las cartas del mazo de situaciones.

Este juego se puede jugar por tiempo (por ejemplo 50 minutos); por puntos (gana el primer equipo que llega a 10 puntos) o por partidas (jugar 4 situaciones). Lo importante es definir este criterio antes de iniciar el juego.





## Procedimiento

- La persona que modera elige una carta del mazo de situaciones y la lee para que los equipos propongan una palabra nueva asociada a la problemática que plantea la carta.
- Los equipos comparten todas las palabras propuestas. Se discute y se vota una única nueva palabra inventada entre todas las propuestas presentadas. Los equipos no pueden votarse a sí mismos.
- Con la nueva palabra definida, cada equipo dispone de 5 minutos para crear su propia definición. Pasados los 5 minutos, las definiciones son entregadas a quien modera.
- Se vota la mejor definición. Los equipos no pueden votarse a sí mismos.

## Puntuación

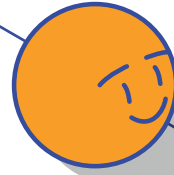
El equipo que inventa la palabra más votada gana 2 puntos.

El equipo que inventa la definición más votada gana 3 puntos.

**Más puntos:** una vez finalizada la primera etapa de puntuación, todos los equipos tendrán la posibilidad de sumar 1 punto por recomendar qué hacer en esa situación y 2 puntos por describir los derechos que pueden ser vulnerados en el nuevo concepto definido. La secuencia de recomendaciones y derechos se hace por turnos, empieza el equipo con menos puntos y se juega hasta que se acaben las ideas.

## Variante

En vez de elegir una carta del mazo de situaciones, se elige una carta del mazo de conceptos. Los equipos deberán escribir una historia en la que se ponga en juego ese concepto. Una vez que todos los equipos hayan escrito las historias, se procede a votar, con los mismos criterios que la versión original. A partir de la historia más votada, los equipos elaboran una serie de recomendaciones e información sobre los derechos que pueden ser vulnerados y lugares donde reclamar, acudir o denunciar lo sucedido. Transcurrido 10 minutos se pone en común la información y se vota qué equipo brinda mejores recomendaciones e información.



## Opción 4

# DÍGALO CON EMOTICONES

### Consigna

Representar una escena del mazo de situaciones con dibujos de emoticones, en un máximo de 10 minutos.

Lograr que todos los equipos identifiquen la situación representada y que la asocien a uno o más conceptos del otro mazo.

Al finalizar el juego, se sugiere reflexionar sobre las escenas narradas vinculadas a situaciones de acoso o de vulneración de derechos. Se pueden preguntar similitudes y diferencias, así como las interpretaciones sobre un mismo tema, formas de abordaje y prevención.



## Procedimiento

- Dividir el grupo en equipos con una cantidad similar de integrantes.
- Quien modera selecciona tantas cartas del mazo de situaciones como equipos conformados. Y del otro mazo, las cartas de conceptos relacionados con las situaciones seleccionadas que quiera abordar, más algunas cartas extra.
- Cada equipo debe elegir a dos representantes para que dibujen.
- Al azar se les entrega, a quienes van a dibujar, una situación que deberá ser representada a través de emoticones.
- Mientras estas personas dibujan, al resto de los integrantes de cada equipo se les entregan las cartas de conceptos para que lean e intercambien acerca de los conceptos seleccionados y sus significados.
- Una vez finalizado el tiempo para dibujar, quien modera muestra las cartas de las situaciones que fueron representadas con emoticones.
- Todos los grupos exponen los dibujos al mismo tiempo. Cada equipo, sin contar a quienes dibujaron, deberá asociar cada situación con una de las representaciones.
- Quienes dibujaron revelan qué situación fue la que les tocó representar, se corrobora qué equipos lograron identificarlas y se suman los puntos.
- Una vez identificadas las situaciones, en plenario y de forma colaborativa, se deberá asociar cada situación a uno o más conceptos de los seleccionados.

## Puntuación

**Por cada situación correctamente identificada:** 1 punto para el equipo que la dibujó y 1 punto para el equipo que acertó.

**Más puntos:** Una vez finalizada la primera etapa de puntuación, todos los equipos tendrán la posibilidad de sumar 1 punto por recomendar qué hacer en esa situación y 2 puntos por hacer referencia a algún derecho que es o puede ser vulnerado en la situación descrita. La secuencia de recomendaciones y derechos se hace por turnos, empieza el equipo con menos puntos y se juega hasta que se acaben las ideas.



Presidencia  
Uruguay



Intendencia  
Montevideo



Apoya:



Grupo de Trabajo  
**Ciudadanía**  
Digital