

EL ROBO DE DATOS

Materiales: tres papelitos (para simbolizar los datos).

Preparación del juego: Se convoca al grupo y se les pide formar un círculo. En el juego habrá tres tipos de personajes:

Definiciones:

Hacktivista: Persona que utiliza de forma no violenta, herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines políticos.

Cibernauta: Persona que utiliza servicios informáticos del ciberespacio.

Cracker: Programadores maliciosos y ciberpiratas que actúan con el objetivo de violar ilegal o moralmente sistemas cibernéticos.

Datos: Bits que describen información de los usuarios, por ejemplo: tus fotos de facebook, tus mensajes de whatsapp o tu historial de navegación.

1. **Hacktivista (2 personas):** Es el encargado de encontrar los tres datos y **salvar** a los cibernautas del cracker; para hacer esto basta con establecer contacto con algún cibernauta y guiñar el ojo, si recibe un guiño de regreso, logra salvar al cibernauta y obtiene un dato. El hacktivista debe mantener en secreto su identidad y el cracker no puede matarlo, si el hacktivista recibe un guiño de un cracker, debe seguir jugando sin revelar la identidad del cracker.
2. **Cracker (2 personas):** Es el encargado de encontrar los tres datos y **sacar** a los cibernautas del juego. Para hacer esto, basta con establecer contacto con algún cibernauta y guiñar el ojo, si el cibernauta que recibió el guiño tenía uno de los tres datos, debe entregarlo al cracker; si el cibernauta que recibió el guiño no tenía ninguno de los tres datos, debe sentarse en dónde está y queda fuera del juego. El cracker debe mantener en secreto su identidad y, si descubre a un hacktivista, no podrá matarlo, debe seguir jugando sin revelar la identidad del hacktivista.
3. **Cibernauta (el resto del grupo):** Son quienes se ven amenazados por el cracker. Tres cibernautas deben ser elegidos por quien coordina la actividad y se les entregará un papel que represente los datos de la red a cada quien (tres papelitos en total). La identidad de estos tres cibernautas debe quedar en secreto desde el principio del juego. Los cibernautas deben comportarse como si estuvieran en la red, viendo videos, descargando contenido, jugando

o consultando redes sociales. Deben interactuar entre sí, mantener un diálogo con otros cibernautas y seguir las reglas en caso de encontrarse con un cracker o un hacktivista.

- a. Si se encuentran con un hacktivista: Reciben un guiño, si tienen el papel con los datos, regresan el guiño, entregan el dato al hacktivista y se salvan quedando fuera del juego.
- b. Si se encuentran con un cracker: Reciben un guiño, si tienen el papel con los datos, lo entregan y se sientan en donde estén ubicados, quedando fuera del juego.

Los cibernautas cumplen además con el papel del denunciante en la red. Esto funciona de la siguiente manera:

- Si uno o varios cibernautas que siguen en el juego, observan a un cracker y descubren su identidad, deben levantar la mano y decir a quien coordine que creen haber encontrado a un cracker. Si existen dos personas que apoyen la moción del denunciante, se revela si la persona acusada es o no un cracker. En caso de que sí lo sea, queda fuera del juego. En caso de que no lo sea, la persona acusada también queda fuera del juego dando posibilidad de que saquen a un hacktivista o a otro cibernauta del juego.

Desarrollo:

1. Se les pide que en un círculo cierren los ojos, pongan los pulgares al centro y quien coordina elige a los hacktivistas tocándoles el pulgar. Entonces, se da la indicación de que solamente quienes fueron tocados en el pulgar para ser hacktivistas, abran los ojos, se ubiquen y los vuelvan a cerrar.

2. Quien coordina toca los pulgares de los dos crackers, se da la indicación de que solamente quienes fueron tocados en el pulgar para ser crackers, abran los ojos, se ubiquen y los vuelvan a cerrar.

3. Quien coordina toca los pulgares de los tres cibernautas que tendrán los papeles con los datos, se da la indicación que solamente quienes fueron tocados en el pulgar para ser los cibernautas con los papeles, abran los ojos, se ubiquen y los vuelvan a cerrar.

4. Da inicio el juego y quien coordina se mantiene al pendiente de las denuncias, de los hacktivistas, los crackers y los cibernautas.

5. El juego termina cuando los hacktivistas o los crackers hayan encontrado a los tres cibernautas con los papeles. En caso de que no puedan encontrarlos a los tres

antes que sus contrapartes en el juego, gana el equipo que encuentre la mayoría de cibernautas con papeles.

Evaluación:

¿Cómo nos sentimos durante el juego?

¿Qué tipo de relaciones buscamos en la red, de engaño y manipulación o de amor y encuentro?

¿Cómo podemos hacer presente el Reino de Dios en internet?