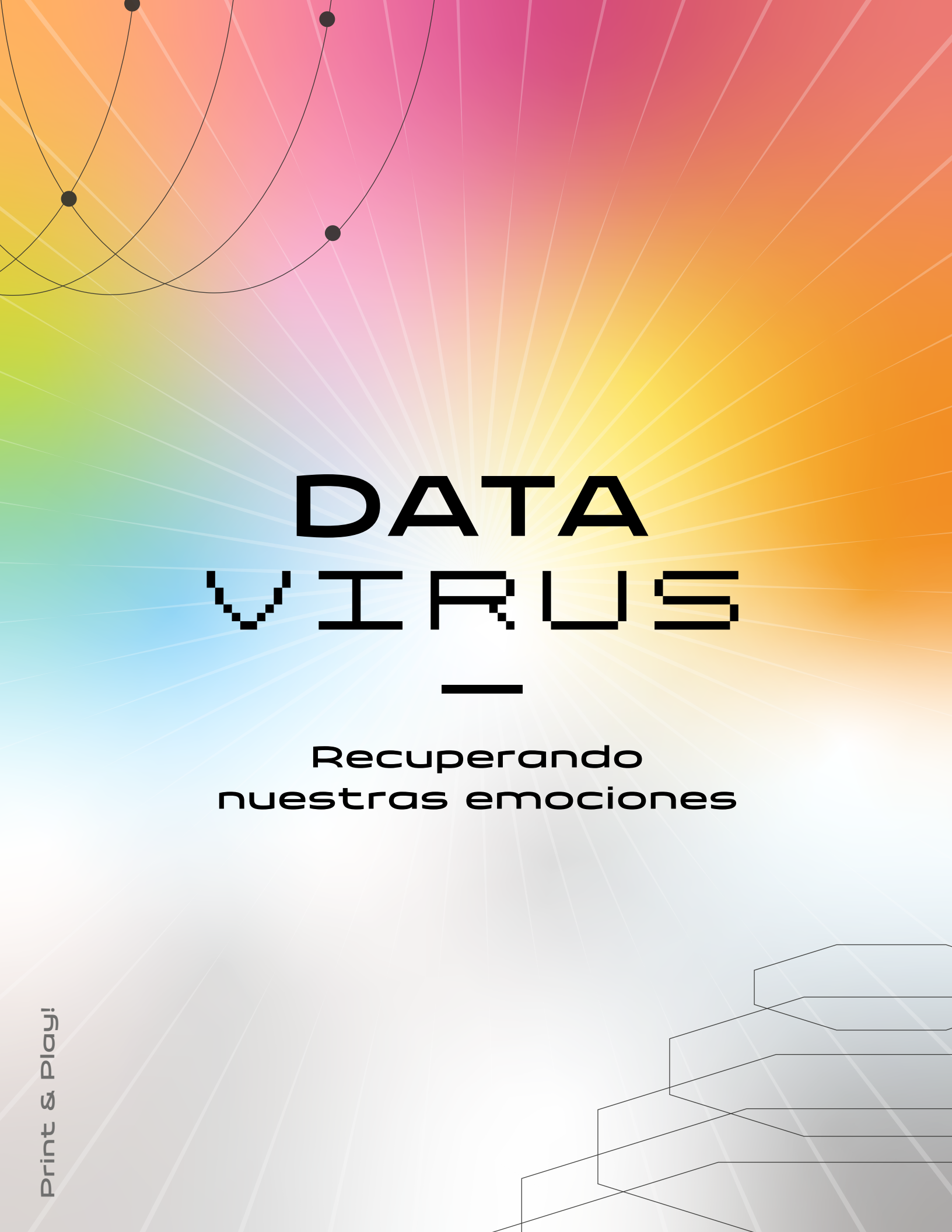
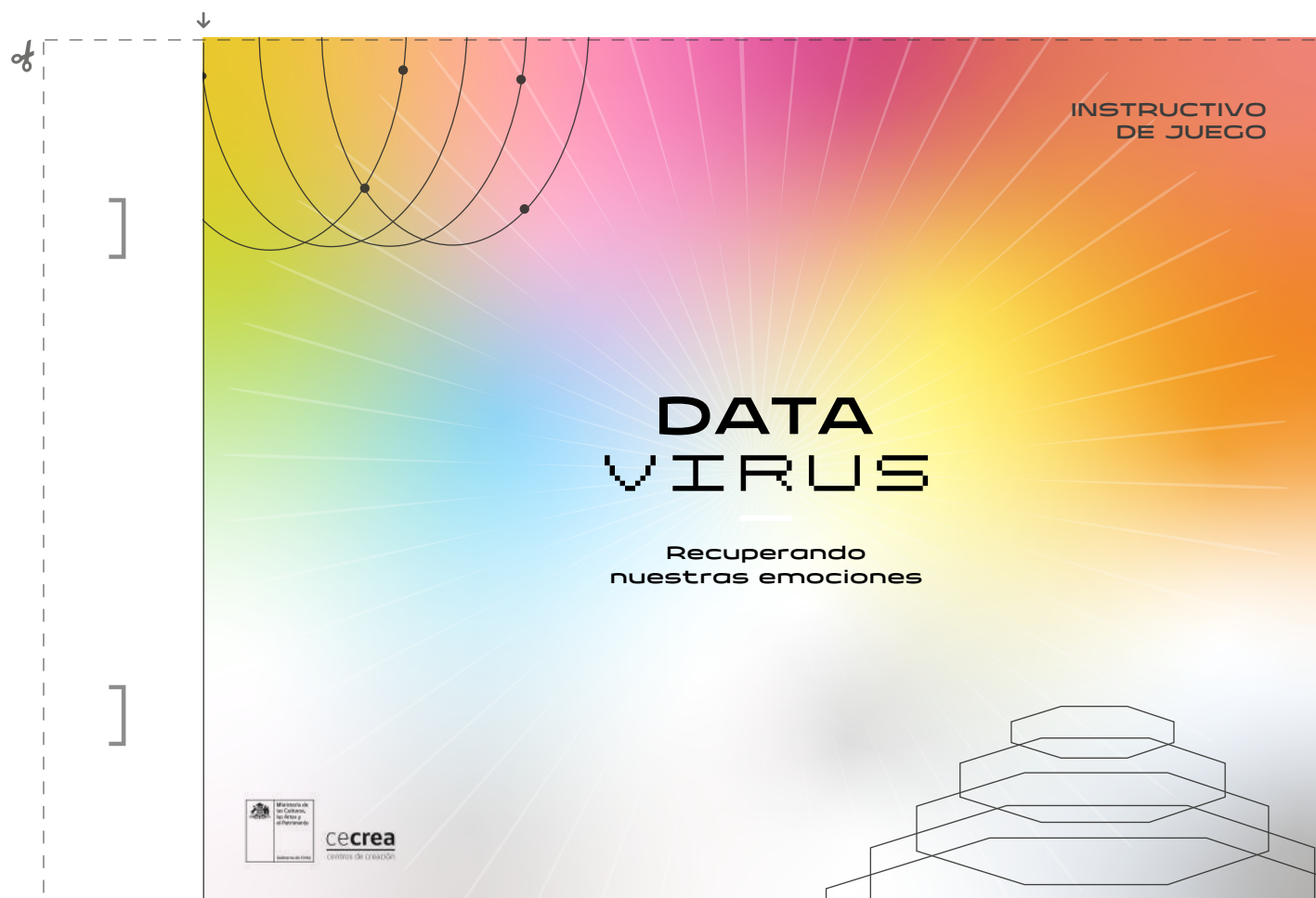


The background features a vibrant rainbow gradient with thin white lines radiating from the center. In the top left, there are three intersecting arcs with black dots at their points of intersection. In the bottom right, there are several overlapping, semi-transparent geometric shapes resembling steps or a staircase.

DATA VIRUS

—

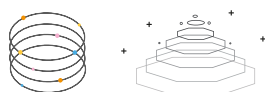
Recuperando
nuestras emociones



DATA VIRUS

+ El Programa Cecrea

El Programa Centros de Creación (Cecrea), parte del Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura del Ministerio de las Culturas, busca potenciar el derecho a imaginar y crear de niños, niñas y jóvenes (NNJ) mediante procesos creativos que integran artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad, desde un enfoque de derechos de la niñez. Cecrea promueve el derecho al juego como un aspecto fundamental de su quehacer, considerándolo no solo como un motivador del aprendizaje, sino también como una herramienta para desarrollar la creatividad.



"Data Virus" se ideó en 2022, en un taller facilitado por el Observatorio del Juego para Cecrea. Este es un juego colaborativo que aborda el reconocimiento y expresión de emociones.

+ Data Virus: ¡Recuperando nuestras emociones!

 Tiempo	45 minutos
 Cantidad de jugadores	2 a 6 personas
 Edad	8+ años
 Dinámica	Colaborativa

La tierra enfrenta una nueva pandemia, esta vez es un virus tecnológico que se ha esparcido en los dispositivos digitales de todo el mundo. El virus creado por la Big Machine provoca que las emociones desaparezcan de las personas, transformándolas en autómatas sin sentimientos.

Ayuden a recuperar las emociones de la humanidad para poder ¡enfrentar a la Big Machine y eliminar el Data Virus!

DATA VIRUS

Pregunta decisiva: ¿Las personas dominan las máquinas o las máquinas a las personas? La respuesta y la salvación de la humanidad dependen de ustedes. ¡A jugar!

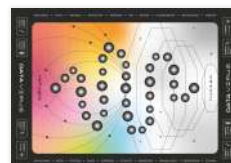
+ Objetivos del juego

Las y los jugadores conformarán un solo equipo llamado **"LA RESISTENCIA"**. Un grupo de sobrevivientes al Data Virus que tienen la misión de llegar al núcleo de la Big Machine y así desactivarla para siempre.

Para ello tendrán que apoyarse mutuamente, reconociendo las emociones de sus compañeros/as y avanzando hasta llegar a la meta, el **"NÚCLEO"**, antes que la Big Machine alcance el **"REFUGIO"** de las últimas personas que no han sido corrompidas por el Data Virus.



+ Componentes del juego



Tablero de juego
Con inicio en el "Refugio" y fin en el "Núcleo"



Dado de Resistencia
De 4 caras
(1 al 4)



Dado de Big Machine
De 6 caras
(3, 4, 4, 5, 5, 6)



Ficha de Resistencia
Representa al grupo de jugadoras/es.



Ficha de Big Machine



Mazo de Cartas (50)
Compuesto de 3 categorías de cartas.

DATA VIRUS

Cartas de Emociones (26): Desafíos que seleccionan los/as jugadores por turno.

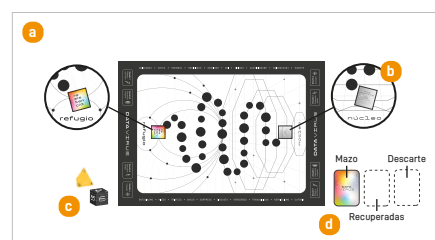
Cartas de Data Virus (18): Penalizan a los/as jugadores y hacen avanzar a la Big Machine. Las cartas que se dejan frente a los/as jugadores solo pueden ser eliminadas con las Cartas de Poder.

Cartas de Poder (6): Ayudan a los/as jugadores a eliminar los efectos de las Cartas de Data Virus.

+ Preparación del juego

- Pongan el Tablero al medio de la mesa. Recorten y doblen las fichas de la Resistencia y Big Machine para que puedan pararse.
- Posicionen la Ficha de Resistencia en la casilla de inicio, en el ícono de el **"REFUGIO"** y ubiquen la Ficha de Big Machine en la casilla final en el ícono del **"NÚCLEO"**.
- Recorten por las líneas punteadas los dados de Resistencia y Big Machine. Doblen y peguen las aletas de cada uno para formar una pirámide, en el caso del dado de Resistencia, y un cubo en el caso del dado de Big Machine. Dejen los dados cerca del tablero.

- Recorten por las líneas punteadas las 50 cartas. Mezclen y dejen apilado boca abajo por el lado blanco para formar el Mazo de Cartas a un lado del tablero. Dejen dos espacios al lado de este mazo, uno para formar la "Pila de Emociones Recuperadas" y otro para formar la "Pila de Descarte".
- Luego, cada persona tendrá que sacar 3 cartas del Mazo y las dejará en su mano, sin que las otras personas puedan verlas. Si una o más personas sacan Cartas de Data Virus, éstas se devuelven al mazo y vuelven a sacar cartas hasta que solo tengan Cartas de Emociones y/o Cartas de Poder. Todas las personas deben comenzar con al menos una Carta de Emoción. comenzar con al menos una Carta de Emoción.





DATA VIRUS

+ Cómo se juega:
Desarrollo del turno

En este juego todo el grupo de jugadores/as es representado por la Ficha de Resistencia, su misión será intentar llevar esta ficha hasta la casilla del "NÚCLEO".

Por turno, las personas deberán elegir una Carta de Emoción en su mano y representarla según el tipo de desafío que haya salido en el dado:

- Si las demás personas son capaces de adivinar el nombre de la emoción representada, entonces podrán avanzar la Ficha de Resistencia, tantas casillas como indique el Dado de Resistencia.
- De lo contrario avanzará la Big Machine, cuyo rol no lo tiene ningún jugador/a, sino que es el obstáculo a vencer.

Comienza jugando su turno quien haya dado un abrazo más recientemente.

Para jugar un turno, sigue los siguientes pasos:

- a) La persona que está jugando su turno lanza el Dado de Resistencia (dado del 1 al 4).

Luego busca en la Franja de Desafíos el número que salió en el dado, para conocer el "Tipo de Desafío" con el cual tendrá que representar una de sus cartas de emoción.

+ Tipos de desafíos



DIBUJO O ESCRITURA

Haz un dibujo sobre la emoción elegida para que otros/as la adivinen. Puedes escribir también, pero no el nombre de la emoción, ni dando pistas sobre cómo es la palabra (ej.: no se puede escribir "empieza con a", ni tampoco letras solo para hacer referencia a la palabra).



EXPRESIÓN CORPORAL

Exprésate con tu cuerpo, sin hablar, para que otros/as puedan adivinar una de tus cartas de emoción. Puedes hacer mímica, bailar, etc.

DATA VIRUS



EXPRESIÓN VERBAL

Puedes dar pistas habladas a los demás, sin decir el nombre de la emoción ni sinónimos, ni dando pistas sobre la palabra (ej.: "empieza con p"). También puedes tararear una canción relacionada a la emoción o incluso inventar una rima corta sobre la misma.



COMODÍN

La persona que lanzó el dado elige cómo representar una de sus cartas de emoción (Dibujo o escritura, Expresión corporal o Expresión verbal).

- b) Luego, elige una **CARTA DE EMOCIÓN** de entre las cartas de su mano. Su misión será representar esa emoción según el desafío que te tocó en los dados.

Ejemplo: Laura tira el dado y le aparece el número 2 de "Expresión corporal". Hecho esto, elige la carta de emoción de su mano (ej.: alegría).

Laura deberá representar la alegría a través del baile, para lo que se mueve extendiendo sus manos y saltando de un lado a otro con una gran sonrisa en su rostro.

- c) Las demás personas conversan entre ellas para elegir la emoción que creen que su compañero/a representó. Para ello, definen una sola emoción todos/as en conjunto como respuesta de grupo. En caso de no llegar a consenso pueden votar abiertamente por la que escoge cada persona.

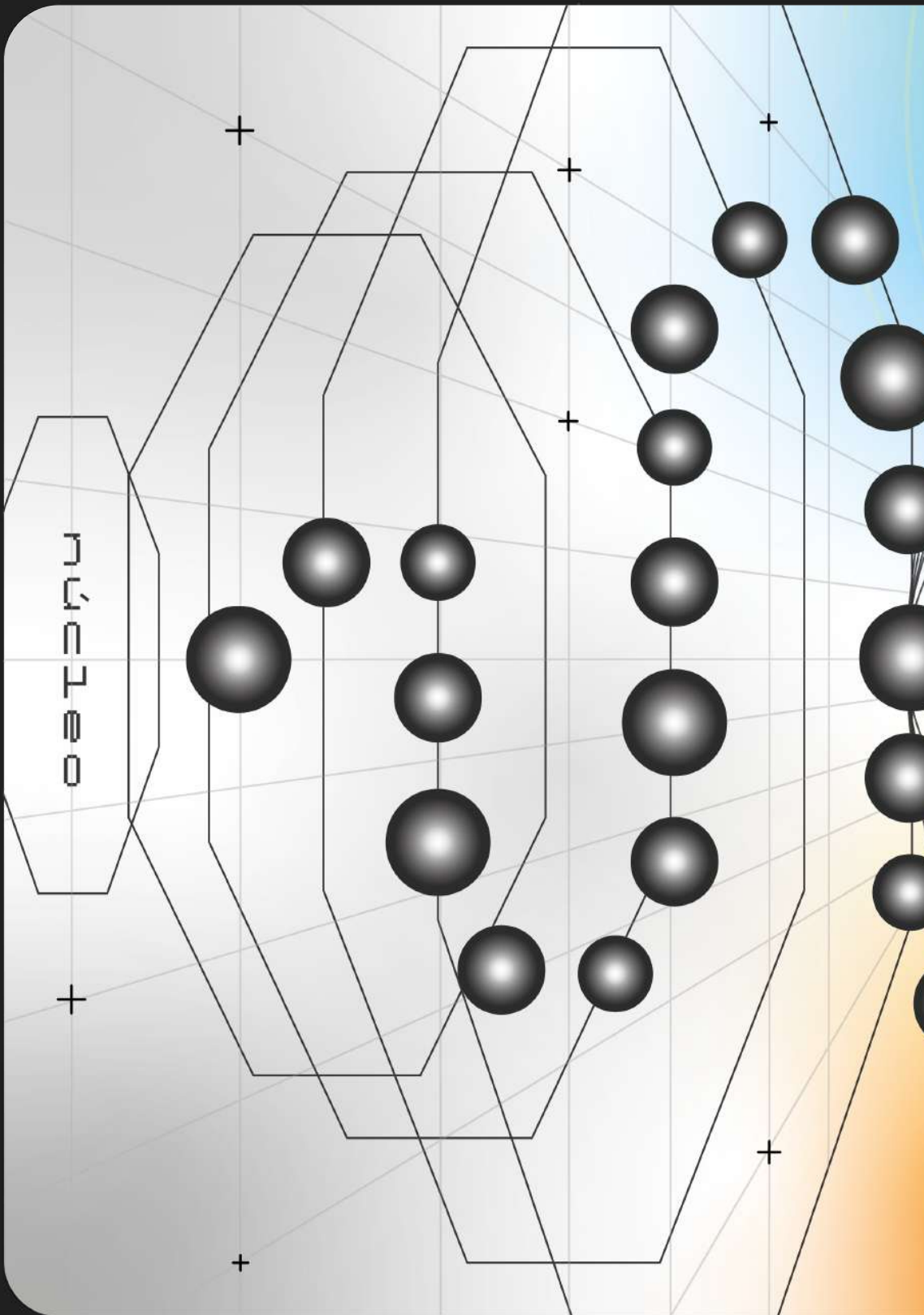
- Si el grupo (o la mayoría) **acertó a la emoción**, entonces la persona que está jugando su turno tira nuevamente el Dado de Resistencia (1 al 4) para avanzar la Ficha de Resistencia hacia la casilla del "NÚCLEO" tantos espacios como indique el dado⁽¹⁾. Luego deja la Carta de Emoción en la "Pila de Emociones Recuperadas".

⁽¹⁾ Si juegan dos personas, luego de acertar a la emoción, la persona activa deberá lanzar el dado dos veces, sumando el resultado de estos para avanzar.





MIEDO • VERGÜENZA • TRANQUILIDAD • NERVIOSISMO • EUFORIA



pegar 

ALEGRÍA • FRUSTRACIÓN • ABURRIMIENTO • ENVIDIA • IRA •

Desafío 1
Dibujo o
escritura



Desafío 2
Expresión
corporal



DATA VIRUS

Desafío 3
Expresión
verbal

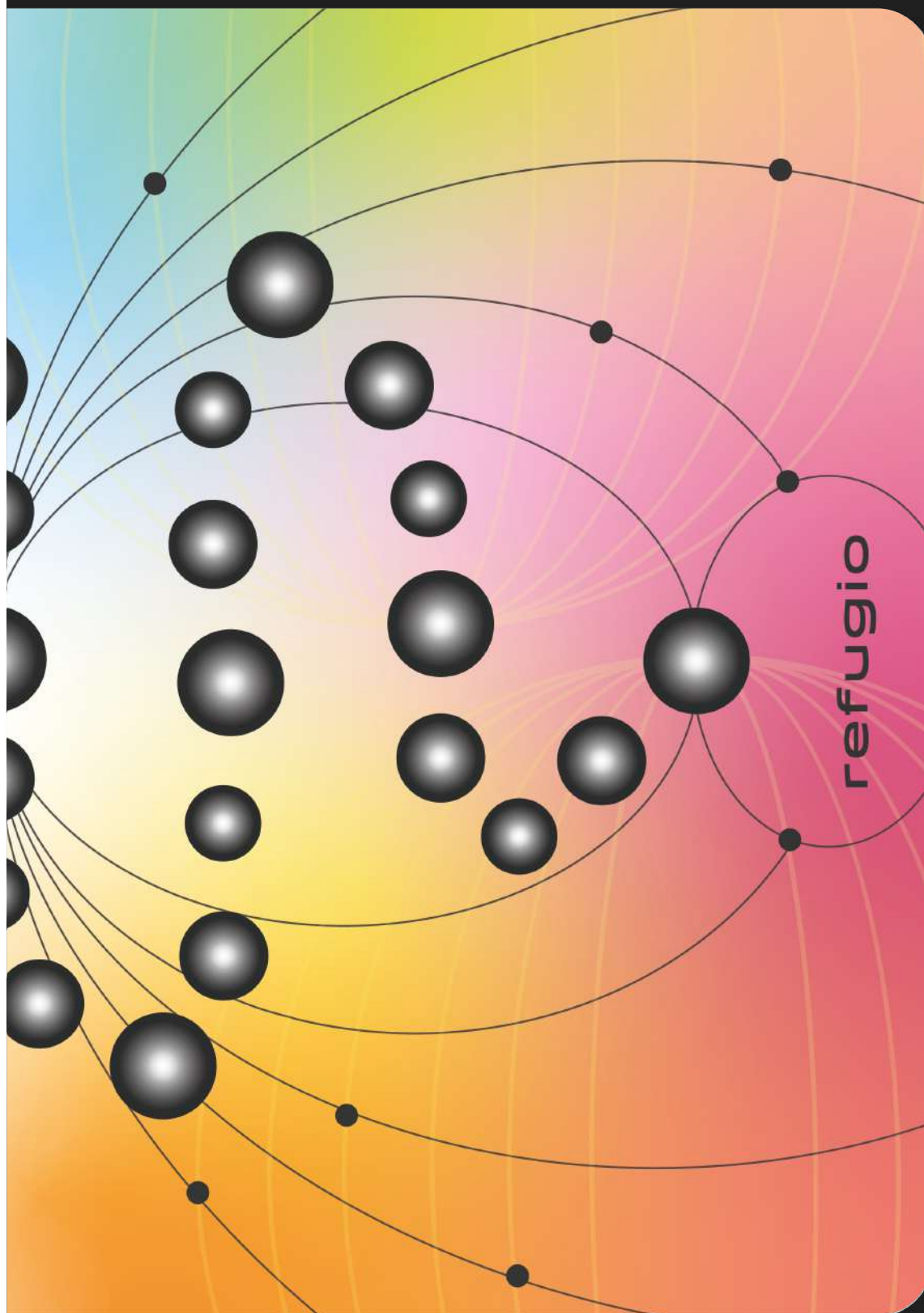


Desafío 4
Comodín





ENTUSIASMO • DISGUSTO • TRISTEZA • ENOJO • SORPRESA •



ANSIEDAD • HOSTILIDAD • TERNURA • CULPA • CONFUSIÓN



Desafío 4
Comodín



Desafío 3
Expresión
verbal

DATA VIRUS



Desafío 2
Expresión
corporal



Desafío 1
Dibujo o
escritura







DATA
VIRUS

EMOCIONES

tristeza

Surge ante situaciones desfavorables y la desilusión.

El cuerpo se siente decaído, el rostro se pone serio o con muecas hacia abajo.

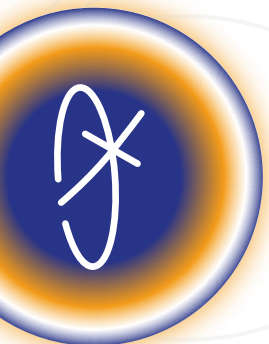


EMOCIONES

frustración

Surge cuando no logramos ni obtenemos lo que deseamos a pesar del esfuerzo.

Se manifiesta en forma de agresividad e impaciencia.



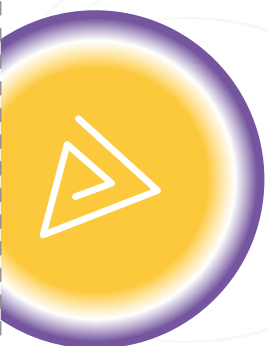
DATA
VIRUS

EMOCIONES

nerviosismo

Surge ante situaciones amenazantes.

El cuerpo está tenso, nos exaltamos con facilidad y el humor es inestable.

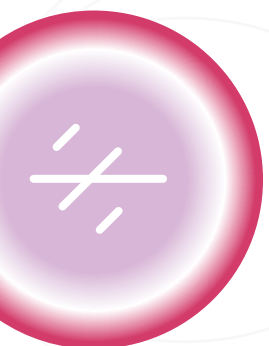


EMOCIONES

hostilidad

Surge ante algo o alguien que rechazamos o nos molesta.

Se expresa con una conducta oposicionista, invalidando al otro y evitando la cercanía.













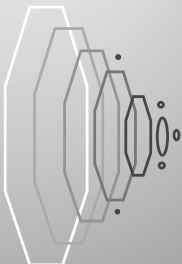






DATA VIRUS

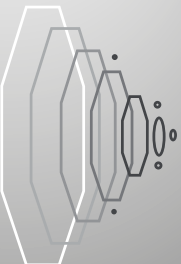
DATA VIRUS



Cuando robes esta carta, muéstrala inmediatamente a tu grupo y luego **déjala frente a ti**:

Los desafíos de “**Dibujo o escritura**” puedes hacerlos solo con tu mano no dominante, y los desafíos de “**Expresión corporal**”, sin hacer muecas.

DATA VIRUS

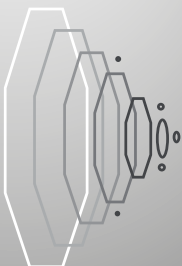


Cuando robes esta carta, muéstrala inmediatamente a tu grupo y luego **déjala frente a ti**:

Los desafíos de “**Dibujo o escritura**” puedes hacerlos solo con tu mano no dominante, y los desafíos de “**Expresión corporal**”, sin hacer muecas.

DATA VIRUS

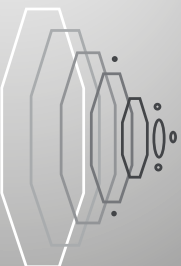
DATA VIRUS



Cuando robes esta carta, muéstrala inmediatamente a tu grupo y luego **déjala frente a ti**:

Los desafíos de “**Dibujo o escritura**” puedes hacerlos solo con tu mano no dominante, y los desafíos de “**Expresión corporal**”, sin hacer muecas.

DATA VIRUS



Cuando robes esta carta, muéstrala inmediatamente a tu grupo y luego **déjala frente a ti**:

Los desafíos de “**Dibujo o escritura**” puedes hacerlos solo con tu mano no dominante, y los desafíos de “**Expresión corporal**”, sin hacer muecas.



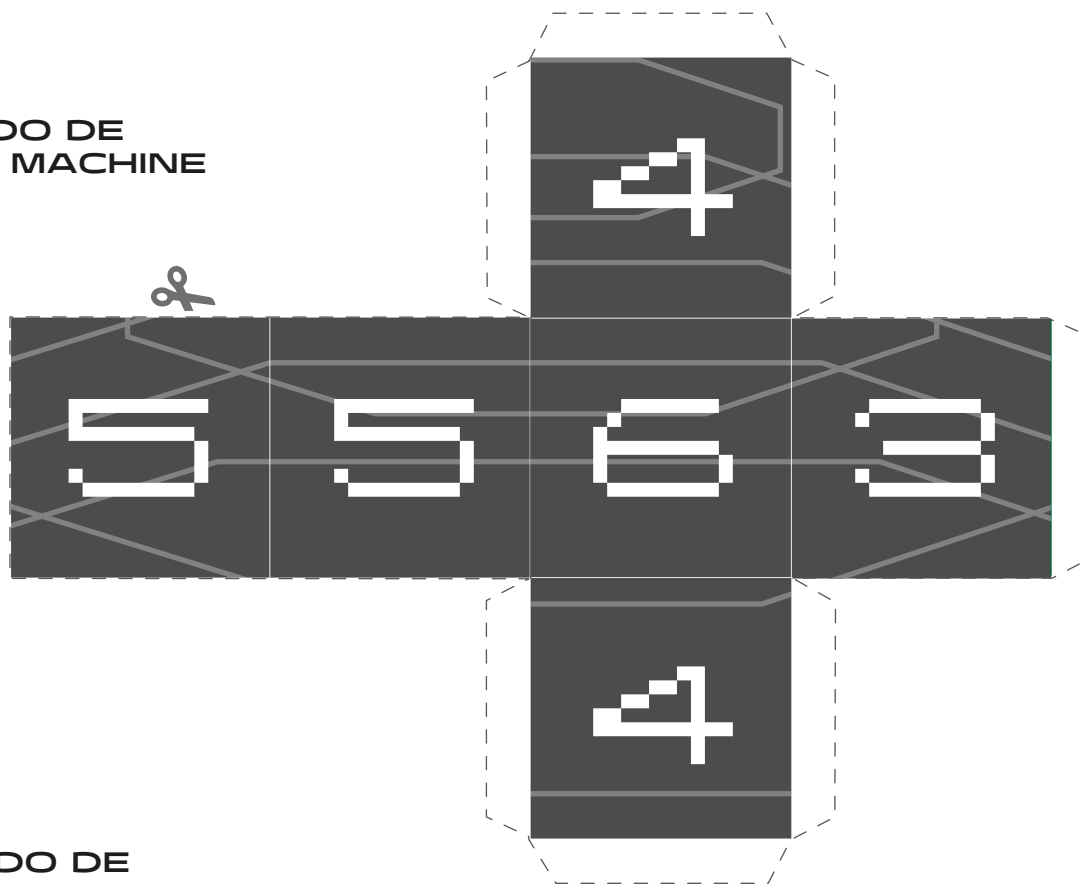




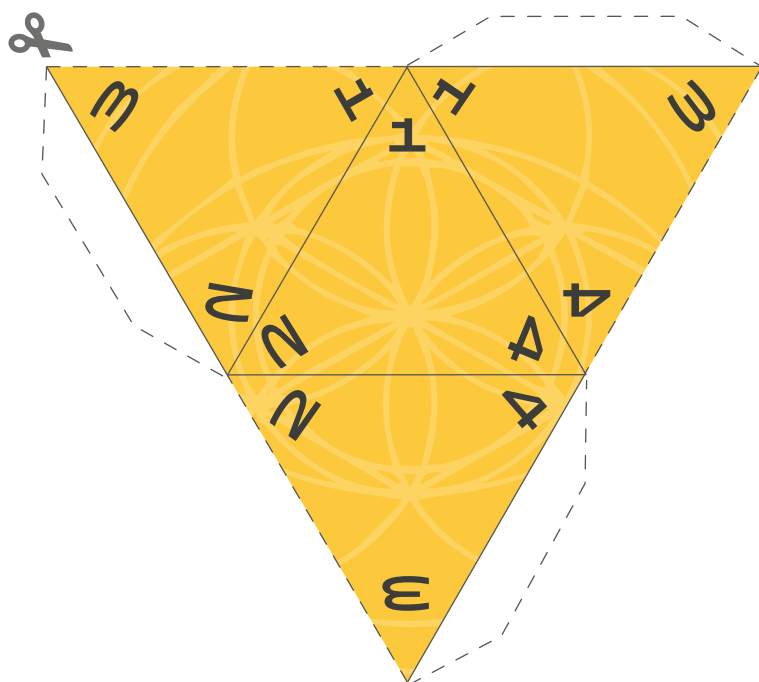
+ ELEMENTOS DEL JUEGO

— plegar — cortar

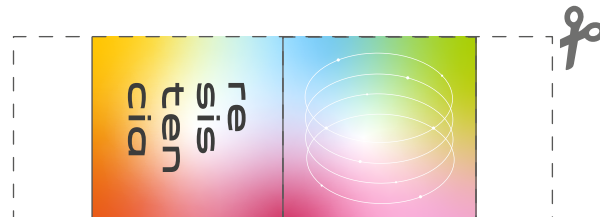
+ DADO DE BIG MACHINE



+ DADO DE RESISTENCIA



+ FICHA DE RESISTENCIA



+ FICHA DE BIG MACHINE

