



www.tudecideseninternet.es

GUÍA DE LOS JUEGOS PARA EL PROFESOR





ÍNDICE

1.1. OBJETIVOS.....	3
1.2. INTRODUCCIÓN	4
2. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS	5
2.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES.....	6
2.2. MINI JUEGO 1: “PROTÉGE-T”	6
2.3. MINI JUEGO 2: “LOCAS ETIQUETAS”	7
2.4. MINI JUEGO 3: “NICK QUE LO DIGAS”	8
2.5. MINI JUEGO 4: “POPULAR ONLINE”	10
2.6. MINI JUEGO 5: “¿A QUE NO ME PILLAS?”	11
2.7. CUESTIONARIO	12
3. OBJETIVOS DE LOS JUEGOS	13
3.1. MINI JUEGO 1: “PROTÉGE-T”	13
3.2. MINI JUEGO 2: “LOCAS ETIQUETAS”	15
3.3. MINI JUEGO 3: “NICK QUE LO DIGAS”	17
3.4. MINI JUEGO 4: “POPULAR ONLINE”	19
3.5. MINI JUEGO 5: “¿A QUE NO ME PILLAS?”	21
3.6. CUESTIONARIO	23
4. ORIENTACIONES Y CONSEJOS	24
4.1. DECÁLOGO PARA DOCENTES	25
4.2. ENLACES DE INTERÉS	25



1.1. Objetivos

El proyecto *Pandijuegos* de la Agencia Española de Protección de Datos tiene como objetivo fomentar el conocimiento del derecho fundamental a la protección de datos y promover la sensibilización del valor de la privacidad entre los alumnos de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, colectivo que, por su franja de edad (10 – 12 años) y conforme indican los estudios y encuestas disponibles al respecto, se encuentra a las puertas de convertirse en usuario intensivo de los servicios que Internet ofrece.

El objetivo de esta guía es ofrecer una propuesta metodológica que facilite el trabajo con los *Pandijuegos* en el aula y su empleo de forma dirigida a la adquisición de conocimientos sobre protección de datos. Como herramienta pedagógica interdisciplinar, pretende constituirse en un recurso de apoyo para trabajar, junto con el alumnado, la privacidad, la protección de datos, las redes sociales, así como otras temáticas relacionadas con la comunicación, la información y las nuevas tecnologías.

La utilización de los videojuegos en el aula como un recurso más se convierte en tarea fácil debido al interés que despierta en todo tipo de alumnado pero, como docentes, necesitamos estar preparados para poder trabajar aquellos aspectos educativos del juego que necesitan nuestra intervención, y que el jugador difícilmente alcanzaría de forma solitaria.

Estando inmersos de pleno en el mundo de la comunicación digital, ser capaces de utilizar uno de los pasatiempos favoritos de la población, como elemento impulsor de un aprendizaje es, sin duda, un reto apasionante, al tiempo que un ejercicio necesario para que la educación, en su concepción de dinámica y funcional, avance al mismo ritmo que la sociedad.



1.2. Introducción

El uso de Internet por los niños, incluso de manera intensiva, ha alcanzado prácticamente la universalidad a partir de una cierta edad que, los diferentes estudios, cifran alrededor de los 12 años. Internet nos proporciona muchas satisfacciones; nos sirve para comunicarnos, informarnos, jugar, estudiar, aprender, y, aunque piensen que saben utilizarlo, para disfrutar plenamente de lo que nos ofrece tenemos que aprender a usarlo adecuadamente y, así, evitar también los riesgos que, como casi todas las cosas en la vida, puede suponer, no sólo en el propio ámbito escolar, sino en otros entornos especialmente sensibles para ellos (redes sociales, mensajería instantánea,...).

Internet está ligado al uso de los datos, de la información de carácter personal que facilitamos cuando abrimos una cuenta en una red social o intercambiamos con los demás. Información que a veces es nuestra y a veces es de otras personas. El uso adecuado de esta información, saber qué datos se dan, a quién y para qué es fundamental para proteger nuestra vida privada y nuestros derechos y libertades fundamentales y, a través del respeto del derecho de los demás a la protección de sus datos, también de su vida privada.

Los menores de 14 años no pueden darse de alta en una red social o en cualquier otro servicio de Internet, como concursos o juegos online, en los que se recaben sus datos personales sin el consentimiento de sus padres o tutores, por ello hay es preciso formar, concienciar y sensibilizar a los menores antes de que alcancen esa edad, sobre el valor de los datos personales y de la importancia que su uso tiene para la privacidad.

Con esa finalidad se ha desarrollado el proyecto *Pandijuegos*, dirigido a los menores de edad que cursen 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, que corresponden a los comprendidos entre 10 y 12 años.



2. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

2.1. Características generales

Los *Pandijuegos* se componen de cinco mini juegos de utilización secuencial y un cuestionario final. Son juegos de concienciación y sensibilización sobre el valor de la privacidad y de la importancia que para ella tiene el uso responsable de la información de carácter personal, tanto propia como de terceros y que despierte el interés en los menores en los ámbitos de protección de datos de carácter personal y privacidad.

Cada mini juego está formado por tres pantallas:

- Introducción: muestra las instrucciones del juego y sitúa al jugador en la acción a realizar. Cada uno de los mini juegos será presentado por uno de los personajes que componen The Pandi.
- Juego: donde se realizan las acciones. Todos los juegos cuentan con un tiempo determinado (45 segundos) y puntuación.
- Resultados: se muestra la puntuación obtenida y se ofrece un refuerzo textual (feedback) animando al jugador a repetirlo y mejorarlo.



2.2. Mini juego 1: “protége-t”



En este juego el alumnado tiene que eliminar los datos personales que puedan poner en riesgo su privacidad. Estos datos están recogidos en un formulario online-, que representan un proceso de alta para abrir una cuenta en el club “The Pandi”.

Mensaje:

Recuerda que no debemos dar más datos de los que puedan ser necesarios, siempre debemos proteger nuestros datos personales.



2.3. Mini juego 2: “locas etiquetas”



“Locas etiquetas” es un juego de habilidad en el que el alumnado tiene que impedir que el personaje sea etiquetado en una fotografía en la que aparece en una red social.

Mensaje:

Recuerda que antes de subir información personal y fotos o vídeos sobre otros debemos pedirles permiso. Y no olvides revisar las configuraciones de privacidad de las redes sociales en las que participas.



2.4. Mini juego 3: “Nick que lo digas”

Hugo ¡Nick que lo digas!

Chatear es divertido pero también puede ser peligroso si compartimos información personal con desconocidos. Arrastra los mensajes inapropiados a la papelera. ¡Cuidado! Si dejas pasar dos preguntas imprudentes se acabó el juego.

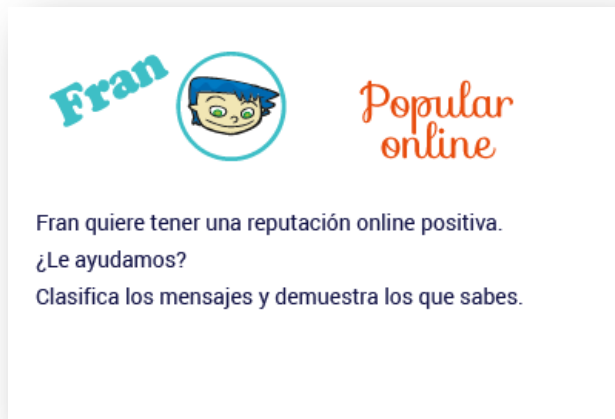
“Nick que lo digas” recrea un chat de un juego online con un usuario malintencionado que intenta ganarse la confianza del personaje. Para evitar que este usuario consiga información, el jugador debe decidir qué mensajes son y no son apropiados.

Mensaje:

Es importante que en los chats siempre mantengas una actitud segura, y en caso de duda no des nunca tu información personal. Ten en cuenta que en Internet no todo el mundo es quien dice ser.



2.5. Mini juego 4: “popular online”



En esta prueba se deben seleccionar aquellos actos o decisiones que permitan consolidar una reputación online positiva.


Mensaje:

Todo lo que haces en Internet deja un rastro que te puede afectar en el futuro, debemos proteger nuestra privacidad y también la de nuestros amigos.

No olvides que cuando subes algo a Internet no sabes a dónde va a parar. Se pierde el control de lo que se publica. Todo se puede copiar y difundir.



2.6. Mini juego 5: “¿A que no me pillas?”

Leke  ¿A que no me pillas?

Evita que los datos de ubicación geográfica de Leke circulen por la red.
Pulsa en los iconos de geolocalización para eliminarlos antes de que lleguen a ella.
¡Atención! No dejes pasar ni uno.

Juego de habilidad ambientado dentro del mapa de una ciudad por la que se mueve el personaje protagonista. El usuario deberá eliminar los iconos representativos de localización para que no lleguen a tocar al personaje.

Mensaje:

Uno de los riesgos de la utilización de teléfonos inteligentes es que no somos conscientes de que podemos estar transmitiendo nuestra ubicación y quién puede verla.



2.7. Cuestionario

Una vez completados los cinco mini juegos se le presentará al usuario un cuestionario de cinco preguntas aleatorias con tres opciones de respuesta cada una.



3. OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

3.1. Mini juego 1: “protége-t”

En este juego el alumnado tiene que eliminar, pulsando sobre ellos, (en el ordenador el cursor se transforma en una goma de borrar) aquellos datos personales que puedan poner en riesgo su privacidad. Estos datos están recogidos en un formulario online que representa un proceso de alta para abrir una cuenta en el club “The Pandi”. Únicamente debe permanecer aquella información adecuada para la finalidad perseguida, que es formar parte de “The Pandi”. La eliminación de datos seguros resta puntos.

El juego finaliza una vez eliminados los datos que pueden poner en riesgo su privacidad o cuando finaliza el tiempo.

En el formulario aparece como primer campo el correo electrónico, que deberá ser eliminado si permite la identificación de la persona (nombre y apellidos, año de nacimiento), y otros seis datos que aparecerán de forma aleatoria entre los siguientes: Nombre, Apellidos, Nick (alias), Edad, Año de nacimiento, Dirección, Calle, Ciudad, Código Postal, Provincia, País, Colegio, Correo electrónico, Raza, Religión, Fotografía, Profesión del padre/madre, Mejor amigo/a, Teléfono, Móvil, Perfil de Facebook, Skype, DNI, Sexo, N° cuenta, Nacionalidad, Lengua materna, Personaje favorito, Música preferida, Último libro, Signo del zodiaco, Animal preferido, Nombre de tu mascota.

Instrucciones:

Para darte de alta en Internet muchas veces te piden más datos de los necesarios. En “protége-t” te proponemos jugar a rellenar una hoja de registro para el club "The Pandi", pero, ¡ten cuidado! Ayúdanos a borrar del formulario aquellos datos que pueden poner en riesgo tu privacidad.

Ten en cuenta que esto es sólo un juego, pero no debes olvidar que en la vida real si eres menor de 14 años no puedes dar tus datos sin el consentimiento de tus padres.





Protége-t

Tiempo 00:21 Puntos 0

FORMULARIO DE ALTA EN EL CLUB "The Pandi"

Correo electrónico	jotahache@correo.es
Edad	11
Calle	Avenida de Barcelona
Religión	Cristiana
Lengua materna	Gallego
Pais	España
Sexo	Femenino

Contenidos educativos:

Conocer qué es un dato personal y algunos ejemplos de tipos y categorías de datos personales. **Conocer** cuándo, cómo y qué datos personales se deben proporcionar. **Valorar** la importancia de proteger nuestros datos personales como medio para salvaguardar nuestra privacidad.

Este juego está relacionado con los contenidos, conceptos y objetivos de la ficha didáctica *Los Datos Personales y la Privacidad. Nuestros Derechos y Obligaciones. Principales Riesgos en la Red* disponible en la página web <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/padres-y-profesores/datos-personales-y-privacidad-del-menor.html>

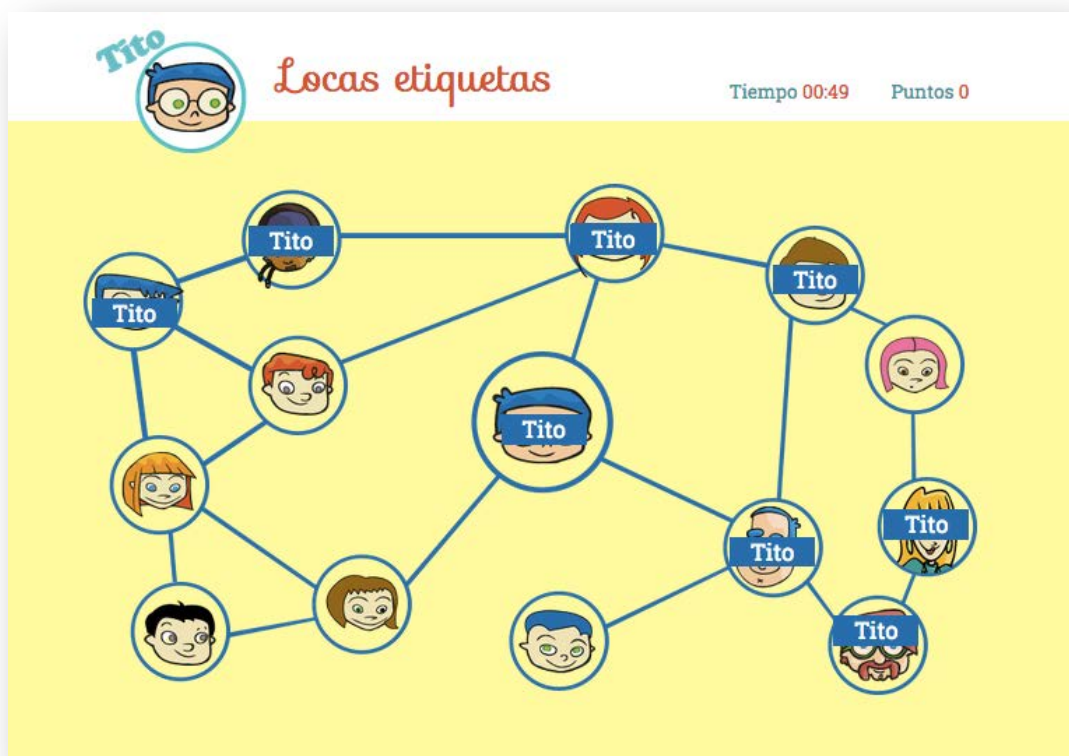


3.2. Mini juego 2: “locas etiquetas”

En “Locas etiquetas” el alumnado tiene que impedir que el personaje sea etiquetado en una fotografía en la que aparece en una red social. Por lo tanto en pantalla se recreará una red social compuesta por contactos agregados, en la que el jugador debe de pulsar sobre la etiqueta “lanzada” por estos, evitando así, la difusión de dicha imagen por toda la red.

La velocidad y el número de etiquetas cambia cada vez que el sujeto inicia una nueva partida.

En el momento en que una etiqueta llega hasta el personaje, se pierde la partida.





Instrucciones:

Tito tiene un motón de amigos en las redes sociales a los que les gusta compartir fotos, y algunos no prestan demasiada atención a la privacidad.

Debemos ayudar a Tito para evitar que se difundan sus fotografías por la red. Pulsa en las etiquetas lanzadas por sus contactos para eliminarlas, antes de que lleguen hasta él.

Contenidos educativos:

Concienciar del uso adecuado de la imagen en los servicios que componen el entorno Web 2.0 y sus consecuencias. Las imágenes muestran directa o indirectamente determinados atributos de la personalidad del usuario que pueden escapar de su control cuando son utilizadas en los servicios de Internet, poniendo en riesgo su privacidad.

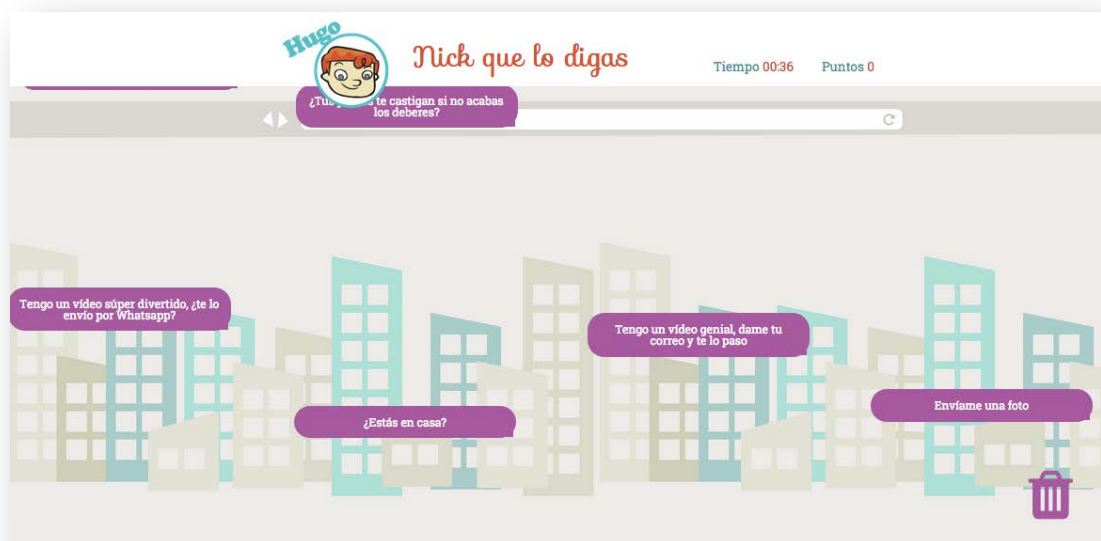
Este juego está relacionado con los contenidos, conceptos y objetivos de la ficha didáctica *Imagen en los Servicios Web 2.0*. disponible en la página web <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/padres-y-profesores/datos-personales-y-privacidad-del-menor.html>



3.3. Mini juego 3: “Nick que lo digas”

“Nick que lo digas” recrea un chat de un juego online con un usuario malintencionado que intenta ganarse la confianza del personaje. Para evitar que este usuario consiga información, el jugador debe decidir qué mensajes son y no son apropiados. Para ello, tiene que seleccionar y arrastrar aquellos más inoportunos (“pásame una foto tuya”, “¿dónde vives?”...) a la papelera, consiguiendo puntos por cada mensaje correctamente eliminado.

Finaliza el juego al eliminar todos los mensajes peligrosos, en el momento en que acaba el tiempo o cuando se aceptan dos mensajes inapropiados (se escucha un sonido de error cuando un mensaje peligroso desaparece en la parte inferior de la pantalla).



Instrucciones:

Hugo está chateando en un juego online y no tiene muy claro el peligro de compartir información con desconocidos.

Ayúdalo arrastrando los mensajes inapropiados a la papelera.



Contenidos educativos:

Aprender a hacer un buen uso de los servicios de chats y mensajería instantánea. **Conocer** los riesgos para nuestros datos personales si utilizamos estos servicios sin algunas precauciones.

Este juego está relacionado con los contenidos, conceptos y objetivos de la ficha didáctica *Correo Electrónico, Chats y Mensajería Instantánea* disponible en la página web <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/padres-y-profesores/datos-personales-y-privacidad-del-menor.html>



3.4. Mini juego 4: “popular online”

Se deben seleccionar aquellos actos o decisiones que permitan consolidar una reputación online positiva. Para ello, aparecerán de forma aleatoria seis mensajes en la pantalla relacionadas con este concepto, como por ejemplo: "en Facebook acepto a todas las personas", "comparto siempre todas mis fotos" o "nunca uso mi nombre real como nick". Para clasificarlos, debajo de cada uno de ellos se muestran iconos representativos de “aceptación” o “rechazo”. De este modo, si el jugador considera que la acción es correcta pulsaría “Me gusta”, mientras que si no es la adecuada pulsaría “No me gusta”. Las decisiones llevan una puntuación asociada.



Instrucciones:

Nuestro amigo Fran quiere ser popular en las redes sociales, pero no tiene muy claro lo que significa una reputación online positiva.

Ayúdalo a clasificar los mensajes evitando los riesgos de las plataformas Web 2.0.



Contenidos educativos:

Concienciar del uso adecuado de los servicios que componen el entorno Web 2.0 (plataformas colaborativas, redes sociales, imágenes en la red: webcams, fotografías, videos en la red, etc.) y sus consecuencias. Al utilizar estos servicios el usuario muestra atributos de la personalidad que escapan de su control debido a la estructura de participación de las nuevas tecnologías. Por tanto, dependiendo de su utilización construiremos una identidad “digital” que se proyecta en los demás forjando así una determinada reputación.

Este juego está relacionado con los contenidos, conceptos y objetivos de la ficha didáctica *Identidad Digital y reputación Online. Redes Sociales* disponible en la página web <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/padres-y-profesores/datos-personales-y-privacidad-del-menor.html>



3.5. Mini juego 5: “¿A que no me pillas?”

En pantalla se encuentra el mapa de una ciudad por la que se mueve el personaje protagonista. De la parte superior de la pantalla caen iconos representativos de localización, que el jugador deberá eliminar (pulsando sobre ellos) para que no lleguen a tocar al personaje.

Por cada icono de localización eliminado el jugador consigue puntos. Si el icono “impacta” sobre el personaje se pierde el juego. La velocidad y cantidad de iconos cambiarán de forma aleatoria en cada partida.



Instrucciones:

Leke no sabe que su teléfono móvil tiene activada la opción de compartir ubicación. Evita que sus datos de situación geográfica y hábitos de desplazamiento circulen por la red eliminando los iconos de geolocalización antes de que lleguen a ella.



Contenidos educativos:

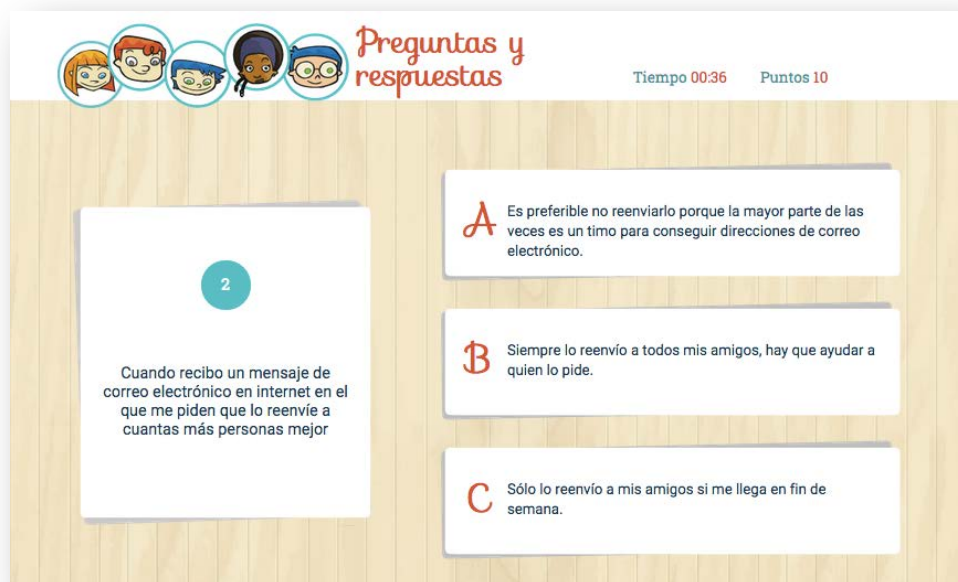
Valorar la importancia de proteger nuestros datos personales como medio para salvaguardar nuestra privacidad. Conocer los riesgos de la utilización despreocupada de teléfonos móviles inteligentes

Este juego está relacionado con los contenidos, conceptos y objetivos de la ficha didáctica *Los Datos Personales y la Privacidad. Nuestros Derechos y Obligaciones. Principales Riesgos en la Red* disponible en la página web <http://www.tudecideseninternet.es/agpd1/padres-y-profesores/datos-personales-y-privacidad-del-menor.html>



3.6. Cuestionario

Una vez completados los cinco mini juegos se le presentará al usuario un cuestionario de cinco preguntas aleatorias con tres opciones de respuesta cada una. Al pulsar una de las respuestas se marca durante unos segundos la corrección de la pregunta y se pasa automáticamente a la siguiente. El tiempo disponible para responder a las cinco preguntas es de 60 segundos.



Instrucciones:

Antes de finalizar la partida deberás contestar un pequeño cuestionario. Son 5 preguntas con tres opciones de respuesta, pulsa en la opción correcta.

Contenidos educativos:

Conocer la importancia de proteger nuestros datos personales como medio para salvaguardar nuestra privacidad. Valorar los peligros del uso irresponsable de los datos de carácter personal que se facilitan al utilizar la mayoría de los servicios que ofrece internet: redes sociales, servicios de almacenamiento, mensajería instantánea, correo electrónico, etc.



4. ORIENTACIONES Y CONSEJOS

4.1. Decálogo para docentes

1. Comprobar los requisitos técnicos:

El diseño de los juegos está optimizado para ordenadores de sobremesa y tabletas (orientación horizontal), tomándose como resoluciones de referencia 1366x768, 1920x1080 y 1024x768 píxeles, por ser las resoluciones más utilizadas en estos dispositivos.

Los juegos son compatibles con las últimas versiones de los navegadores más habituales, en concreto:

- Linux: Firefox 15.0 y superior, Opera 11.X, Chrome 25.X
- Windows: Firefox 15.0 y superior, Opera 11.X, Chrome 25.X, Safari 4.X e Internet Explorer 10 y superior.
- iPad: Safari 5.02 y superior.

En caso de que su navegador no soporte HTML5 puede descargar la última versión de [Mozilla Firefox](#) o [Google Chrome](#).

2. Jugar. Participar como jugadores para conocer a fondo los juegos.
3. Repasar los contenidos del área didáctica para el profesorado en <http://www.tudecideseninternet.es>
4. Adaptar las propuestas de actividades a las características de su alumnado y a sus objetivos como docente.
5. Tener confianza en "Pandijuegos". Están especialmente diseñados para ir dirigiendo el aprendizaje del alumnado que juega. En las sesiones de juego, se deberá observar cómo se va produciendo este proceso, recogiendo datos que permitan ir evaluando los aprendizajes y el modo en que se producen.
6. Asumir el papel de guía experta/ y de dinamizador en el acompañamiento del trabajo con el alumnado. Nuestra actuación debe centrar las preguntas y orientarlas para adquirir un mayor conocimiento. Debemos observar, mediar y conducir el juego.



7. Limitar los objetivos para cada sesión.
8. Fomentar la exploración y el descubrimiento. Facilitar situaciones donde sea el propio alumnado el que reconozca su aprendizaje, siendo capaz de elaborar hipótesis y tomar conciencia de su progreso.
9. Mantener una actitud positiva y motivadora. Fomentar el debate y el intercambio de opiniones sobre los resultados obtenidos en cada mini juego.
10. Controlar el tiempo de juego, las condiciones de iluminación, posturas adoptadas delante del ordenador, etc.

4.2. Enlaces de interés

Página web del proyecto: <http://www.tudecideseninternet.es/>

Página web de la Agencia de Protección de Datos: <http://www.agpd.es/>

Contacto: canaljuven@agpd.es