



Programa nº 2 - Ganar dinero con datos

El valor de los datos: perfilado con fines comerciales y protección de datos

Grupo objetivo	Estudiantes de los dos primeros años de secundaria
Tamaño del grupo	Mínimo 15, máximo 25 estudiantes
Requisitos previos y conocimientos previos	Los requisitos previos para los estudiantes son: • Comprensión básica de cómo funcionan las redes sociales, los motores de búsqueda y las aplicaciones populares. • Capacidad para reflexionar sobre su comportamiento en línea, como qué sitios visitan y con qué frecuencia. • Conceptos básicos de privacidad digital y compartición de datos personales. Prepara el acceso a dispositivos con conexión a Internet (smartphones, tabletas o portátiles). Prepara cualquier apoyo multimedia para la enseñanza (tanto del proyecto DATA PRO como externo). Espacio adecuado para trabajo en grupos pequeños y discusión plenaria.
Objetivos de aprendizaje del currículo DataPro	R.1 Ganar dinero con datos: Entiende cómo las empresas tecnológicas monetizan los datos de los usuarios mediante publicidad segmentada, perfilado y ventas de datos. Los estudiantes analizarán ejemplos reales y debatirán sus implicaciones económicas. R.2 Compartir en público: Explora cómo el comportamiento en línea —como clics, movimientos del ratón, preferencias de compra— puede convertirse en un identificador único, a menudo más preciso que un nombre o una dirección de correo electrónico. A.3 Análisis crítico: Promover la conciencia crítica sobre el uso de tecnologías predictivas que influyen en las decisiones, hábitos y libertades individuales. Reflexión sobre la importancia de la autonomía digital. R.4 Comercio de datos: Introduce el concepto de "economía de datos", donde los datos se intercambian como activos valiosos. Los estudiantes debatirán el significado y las implicaciones del "intercambio de datos".



Especificaciones adicionalesObjetivos de aprendizaje	Comprende los mecanismos de seguimiento y perfilado en línea y adquiere herramientas prácticas para proteger tu privacidad digital.
Duración total, incluyendo los deberes	Máximo 60 minutos
Requisitos técnicos/ayudas	Conexión estable a internet Pizarra o proyector multimedia Dispositivos individuales con navegador actualizado Acceso a herramientas de seguimiento y visualización de perfiles (por ejemplo, plugins como Lightbeam o herramientas de visualización de cookies)
Materiales y herramientas de formación de DataPro	Juego interactivo en Interacty: "Arrastrar y soltar: mi huella digital para la publicidad"
Materiales específicos adicionales o materiales didácticos	Juego: Data Hunt, un juego de mesa de privacidad: (https://www.educaredigitale.it/2018/07/cosa-sono-i-dati-personali-gioco/) Vídeo corto de YouTube: ¿Quién es realmente el propietario de tus datos personales? (RSI EDU): https://www.youtube.com/watch?v=2btHMqvm5pl
Consejos para impartir una clase	1. Introducción (5 minutos): "Hemos visto que los datos valen oro. Pero, ¿qué están haciendo exactamente las empresas con estos datos? Crean un 'perfil' de ti, una huella digital que les ayuda a entender quién eres y qué te interesa." Introducción del concepto de "perfilado" Objetivo: introducir el concepto de perfilado. 2. "Arrastrar y soltar: mi huella digital para la publicidad" (15 minutos) - Actividad: Utiliza la actividad "Arrastrar y soltar: Mi huella digital para publicidad" en la web de DataPro (enlace arriba). Haz que los estudiantes interactúen con la actividad arrastrando acciones en línea a los anuncios correspondientes.



- **Discusión:** Comenta sobre asociaciones, aclara cómo cada acción contribuye a construir un perfil y cómo se utiliza este perfil para mostrar anuncios específicos. Explica que incluso un simple "me gusta" o una búsqueda puede tener un impacto.
- **Objetivo:** Hacer que las personas comprendan de forma interactiva y práctica cómo las acciones en línea conducen al perfilado con fines comerciales.

3. Juego "Data Hunt" (15 minutos)

- **Actividad:** Divide la clase en pequeños grupos y juega a "Data Hunt" (enlace arriba). Este juego de mesa te ayudará a consolidar tu comprensión de los datos personales y de las situaciones en las que se comparten o protegen.
- **Discusión:** Al final del juego, pide a los grupos que compartan sus estrategias y los retos encontrados. Comenta las decisiones tomadas y sus implicaciones para la privacidad.
- **Objetivo:** Aplicar los conceptos de privacidad y datos personales en un contexto lúdico y colaborativo.

4. ¿Quién es el propietario de tus datos? Herramientas de protección E (15 minutos)

- **Actividad:** Muestra el vídeo de YouTube "¿Quién es realmente dueño de tus datos personales? (RSI EDU)" (enlace arriba).
- **Discusión:** Después del vídeo, habla sobre el concepto de "propiedad" de los datos. Explica que, incluso si las empresas lo recopilan, los datos siguen vinculados al individuo.
- **Demostración práctica:** Si es posible, muestra un plugin como Lightbeam o una herramienta visora de cookies para mostrar a los estudiantes cuántos "rastreadores" están activos en una web sencilla.
- **Objetivo:** Fortalecer el concepto de control sobre los propios datos y proporcionar herramientas y estrategias prácticas para la protección de la privacidad.

5. Conclusión y compromiso (5 minutos)

- **Actividad:** Pide a los estudiantes que piensen en algo que cambiarán en su comportamiento online después de estas clases.
- **Compromiso:** Anima a los estudiantes a hablar de estos temas con amigos y familiares, convirtiéndose en "embajadores" de la conciencia digital.
- **Objetivo:** Consolidar el aprendizaje, promover la concienciación y fomentar la acción.



Programas de estudios de DataPro <Italia>

Paquete de Trabajo 2

Punto de contacto	Sergio Pelliccioni
Establecimiento	ADM
Correo electrónico	info@archiviodellamemoria.it
Teléfono	

Proyecto	DataPro
Nivel de difusión	Público
Fecha de presentación	
Autores principales	



Co-funded by
the European Union

Aviso legal

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser responsables de esto.