



A - Comprender los modelos de negocio digitales con el reto del hogar inteligente

Plan de lección para las asignaturas: Economía, Educación en Medios, Educación Cívica/Estudios Sociales/Política

Temas enseñados	Según el Clúster Curricular A – Datos como capital: • Permisos de datos y recogida de datos por plataformas digitales • Perfiles de datos personalizados • Modelos de negocio de plataformas y proveedores digitales: ¿Cómo se monetizan los datos? • Concepto de IoT (Internet de las Cosas) • Desarrollo de la conciencia sobre estrategias de minimización de datos
Grupo objetivo	Estudiantes de 13 a 16 años (Cursos 8 a 12, dependiendo del tipo de escuela)
Asignaturas	Economía, Civismo, Ciencias Sociales, Política, Educación en Medios
Tamaño del grupo	Tamaño estándar de las clases, aproximadamente 25 estudiantes
Conocimientos previos útiles	• Conocimiento de la recopilación de datos en plataformas digitales • Experiencia usando dispositivos inteligentes • Comprensión de la conectividad de dispositivos inteligentes (apps, Bluetooth, Wi-Fi)
Objetivos de aprendizaje según el currículo DataPro	• A1 – Entender los datos como moneda • R2 – Comprender los riesgos de seguridad, especialmente la minimización de datos: evaluar críticamente la necesidad de almacenar y compartir datos personales • A3 – Reconocer los intereses empresariales y comprender la economía de los datos
Duración de la lección	90min
Requisitos técnicos	• Proyector



	• Tarjetas de índice / Post-its en dos colores diferentes • Portátiles, cuadernos o tabletas para estudiantes (comprobar la compatibilidad con el Reto del Hogar Inteligente antes de clase)
DataPro Media	Por favor, encuentra el siguiente material en la sección de nuestra web respectiva: https://www.datapro.education/datapro-webgames/ • Diapositivas de PowerPoint 'A – Entendiendo modelos de negocio digitales' (personalizable) + hoja de trabajo asociada 'DataPro Webgames' (editable)) • Agente conversacional DataPro para investigación segura de estudiantes https://datapro.cyber-geiger.com/ • Desafío de Hogar Inteligente en el juego web: https://dataprogames.ph-freiburg.de/
Plan de lecciones	• Introducción: Lluvia de ideas sobre una viñeta IoT; los estudiantes reflexionan sobre dispositivos inteligentes interconectados y su propio uso de plataformas 'gratuitas', especialmente las redes sociales. • Tarea en grupo: completar la tarea 1 de la hoja de cálculo sobre permisos de datos de plataformas digitales; complementar con la creación de un cuestionario usando el Agente DataPro. • Discusión entre profesor y alumno: Crear un diagrama de flujo basado en la tarea 1. • Extensión opcional: Variantes de la tarea de la hoja de trabajo 2 o 3. • Discusión: ¿Qué tipos de datos son especialmente sensibles? ¿Usas dispositivos inteligentes? ¿Qué harías si tuvieras una casa inteligente? • Tarea individual: Jugar al juego web de DataPro 'Smart Home Challenge'. Se recomienda a los profesores revisar la guía del juego antes (disponible en la web) • Conclusión: retroalimentación y reflexión en pleno; los estudiantes informan de las medidas de protección que aprendieron y tienen intención de implementar.



DataPro syllabi

daten as Capital

Paquete de trabajo 2

Institución | Universidad de Educación de Friburgo

Proyecto | DataPro

Nivel de difusión | Público

Fecha de presentación | Marzo de 2026

Autores principales | Deborah Krzyzowski



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 Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser responsables de ellos.