

ENTENDIENDO LA PRIVACIDAD Y LOS DERECHOS DE PI

14+

TEMA: Ciencias de la Computación, Alfabetización digital, Estudios

TEMA DE LA LECCIÓN: Protección de datos, leyes de privacidad y derechos de propiedad intelectual

DURACIÓN: 60 minutos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Objetivos principales: Los estudiantes obtendrán una comprensión introductoria de la protección de datos, la privacidad y los derechos de propiedad intelectual en un mundo digital, y cómo afectan su vida cotidiana.

Competencias que adquirirán los estudiantes:

Reconocer la importancia de la privacidad y la protección de datos en línea. Identificar qué constituye propiedad intelectual (PI) y por qué está protegida. Aprenda formas básicas de proteger los datos personales y respetar la privacidad de los demás. Desarrollar una conciencia de la responsabilidad ética en las plataformas digitales.

MATERIALES/RECURSOS NECESARIOS:

Módulo 1 y 2 (<https://www.digi-civis.eu/e-learning>)

Proyector y PC para presentación.
acceso a Internet

MÉTODOS/TÉCNICAS:

- Juego de rol interactivo
- Discusiones en grupos pequeños.
- Reflexión personal y autoevaluación.
- Discusión y retroalimentación en clase.

RESUMEN DEL PLAN DE LECCIONES

PREPARACIÓN:

- Prepare diapositivas de presentación del MÓDULO 2 de DIGI-CIVIS que describan los elementos clave.
- Pruebe el equipo audiovisual para mostrar videos o demostraciones web en vivo.
- Preseleccionar los contenidos digitales para actividades grupales.

IMPLEMENTACIÓN:

- Introducción (10 min): Introducir brevemente los temas de privacidad, protección de datos y propiedad intelectual utilizando un lenguaje sencillo. Pregunte a los estudiantes qué saben sobre compartir información personal en línea.
- Actividad de juego (30 min): Juego de rol donde los estudiantes comparten información personal en línea y otros reaccionan a las consecuencias.
- Discusión en grupo (10 min): divídase en grupos pequeños y pida a los estudiantes que propongan reglas simples que puedan seguir para proteger sus datos y respetar las creaciones de los demás.
- Conclusión (10 min): Pida a los estudiantes que compartan algo que hayan aprendido y una forma en que lo aplicarán en su comportamiento en línea.

INFORMACIÓN ADICIONAL:

EU OP, [GDPR for Kids](#)
EU, [Digitalisation in Europe 2024](#)
EU, [Better internet for Kids](#)

ANEXOS:

[DataK \(Web Game\)](#)



TAREAS:

Los estudiantes dibujarán un cartel o crearán un breve párrafo sobre cómo pueden proteger su información personal en línea y respetar la propiedad intelectual en la vida cotidiana.

EVALUACIÓN:

- Observe la participación de los estudiantes durante el juego de roles y las discusiones grupales.
- Revisar la tarea de los estudiantes para asegurarse de que hayan identificado correctamente los problemas de privacidad y propiedad intelectual.

