

Print & Play ¡WIFI Y DATOS!

Preparación

Asegúrese de tener acceso a una impresora de alta calidad y papel con el grosor adecuado para la impresión de tarjetas. Recomendamos el uso de papel tamaño A4, cartulina o papel fotográfico con un peso de 80 g/m² o más.

Impresión de las tarjetas

Imprima las tarjetas en papel A4 y asegúrese de seleccionar la opción de impresión a tamaño real o sin escalado. Esto garantizará que las tarjetas se impriman en las dimensiones correctas. Si su impresora cuenta con la opción de impresión a doble cara, puede seleccionarla para imprimir tanto el frente como el reverso de las tarjetas en una hoja. Si no utiliza esta opción, deberá imprimir por separado el frente y el reverso de las tarjetas.

Recorte de las tarjetas

Una vez que sus tarjetas impresas estén secas, utilice un regla y un cortador o guillotina para recortar las tarjetas. Asegúrese de seguir las líneas de corte en el archivo PDF y corte lo más preciso posible para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si prefiere que sus tarjetas tengan esquinas redondeadas, puede utilizar un cortador de esquinas para darles un acabado profesional.

Inserción de las tarjetas (opcional)

Después de recortar sus tarjetas, puede colocarlas en fundas transparentes de tamaño estándar para cartas. Si ha impreso ambos lados de la tarjeta, coloque una tarjeta en cada funda. Si ha impreso el frente y el reverso de sus tarjetas por separado, deberá emparejar el frente de cada tarjeta con la correspondiente parte posterior antes de colocarlas en la funda.

Tablero de juego

El tablero de juego consta de dos partes separadas, una en cada página de papel A4. Deberá utilizar cinta adhesiva para unir las dos partes y evitar que se deslicen. Esto facilita doblar el tablero por la mitad al guardarlo.

Instrucciones del juego

Puede imprimir las instrucciones en una hoja de papel A4 para usarlas como referencia durante el juego, si lo desea. Sin embargo, recomendamos leerlas en formato digital para proteger el medio ambiente.

Versiones

Las adaptaciones para Personas Mayores (Senior) y para Personas Jóvenes Adultas (Young Adults) están completas. La adaptación para Personas Adultas en General (General Adults) son cartas extras para añadir al mazo de Personas Jóvenes Adultas (Young Adults).

ÍNDICE

Instrucciones _____	3
Cartas Senior _____	7- 22
Cartas General Adults _	23 -24
Cartas Young Adults ___	25 -40
Tablero _____	41



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

¡Wifi y Datos!

Instrucciones

'Wifi y Datos' es una adaptación del popular juego de mesa Serpientes y Escaleras. Recorre el tablero de principio a fin, esquiva las serpientes (cables), y toma atajos subiendo filas (dependiendo de la cobertura Wifi).

¿Quién es el/la mejor resolviendo las tareas de conocimiento de datos que encontrará en su camino hacia la meta? Todo depende de sus conocimientos en torno a los datos... ¡y de un poco de suerte con los dados!

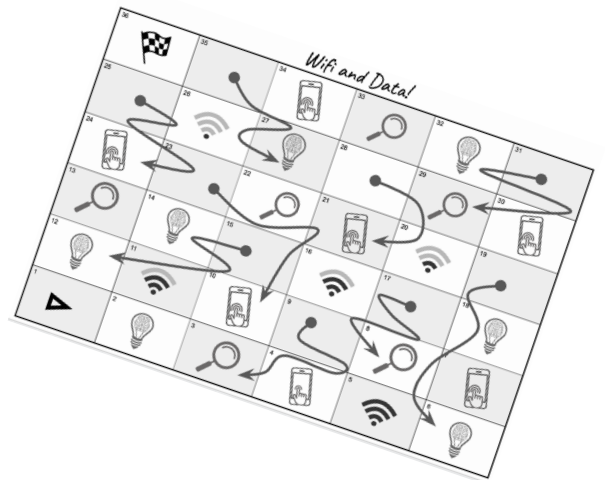
¡Juega para convertirte en el rey/reina de los datos!

Número de jugadores/as

2-4

Material

- Tablero Wifi and Data!
- 1 dado
- 4 figuras de diferentes colores
- 60 tarjetas de conocimiento, acción y situación
- Hojas de papel y un lápiz/bolígrafo para dibujar



Cartas de conocimiento, acción y situación

Las cartas tienen una pregunta y una posible respuesta correcta en el anverso, así como un ícono en el reverso. Los iconos indican lo siguiente:



Una bombilla indica que es una carta de conocimiento.



Un móvil indica una acción que el/la jugador/a tiene que hacer.



Una lupa indica una situación que el/la jugador/a debe afrontar.

Preparación

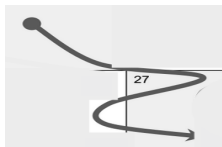
Las cartas se encuentran boca abajo en 3 montones al lado del tablero, 1 por categoría de carta. Cada persona elige una figura para moverse por el tablero.

Cómo se juega

Sugerencia: Empieza el/la jugador/a que posee el dispositivo móvil más antiguo.

Los/as jugadores/as empiezan lanzando los dados y moviendo su figura el número de casillas que les ha salido en el dado. Comienzan en la casilla 1 e irán siguiendo los números del tablero.

Si la persona cae en una posición que muestra un icono, coge una carta del mazo que corresponda al icono (una bombilla, un dispositivo móvil o una lupa) y la persona situada a su izquierda debe leer la pregunta, o tarea, en voz alta. Si la respuesta es correcta, la persona conserva la nueva posición, de lo contrario devuelve su figura a su posición anterior.



Cuando un/a jugador/a aterriza en una casilla que se encuentra en la parte superior de un cable, se desliza hacia abajo y tiene que escoger un tipo de carta. Si responde correctamente, regresa a la casilla en la parte superior del cable. Si su respuesta no es correcta, se queda en la parte de abajo del cable.



Cuando las personas que juegan caen en un símbolo de Wi-Fi, su figura sube verticalmente una, dos, tres o cuatro filas según la cobertura de Wi-Fi (en el ejemplo de la izquierda sería 3 filas). Si responden correctamente a la pregunta en la nueva posición, permanecen allí; de lo contrario, regresa al símbolo de Wifi.

Si las personas que juegan obtienen una tarea de dibujo, tienen 1 minuto como máximo para hacer el dibujo. Si el resto entienden el dibujo, entonces la respuesta es correcta.

Variaciones

- Cuando las personas que juegan aterrizan en la parte superior de un cable, se deslizan hacia abajo y permanecen allí hasta su próximo turno sin responder ninguna pregunta.
- Las personas que juegan no tienen que responder una pregunta sobre la casilla que alcanzan subiendo las filas.



Ganador del juego

La primera persona cuya figura llegue a la línea de meta (casilla 36) gana el juego. Para ganar se debe sacar el número exacto en el dado. Si se saca un número más alto que el necesario para caer exactamente en 36, la figura se mueve hacia atrás y tendrá que esperar hasta su próximo turno.

Wifi and Data! está bajo la licencia [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/).

Todas las imágenes except * son de <https://pixabay.com/>



dalicitizens.eu

um.es/dliteracy

[@DaLi_Citizens](https://twitter.com/DaLi_Citizens)



**Co-funded by
the European Union**

**Dali Data Literacy for Citizenship Project Number: 2020-1-NO01-
KA204-076492**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ADAPTACIONES

Personas mayores

La adaptación para adultos mayores incluye:

- Tarjetas más grandes (6,3x8,9cm)
- Se necesita una sola respuesta correcta (cuando hay más de una opción)
- Algo de tiempo extra para las respuestas correctas (mínimo 90 segundos)

Adultos en general

La adaptación para adultos en general incluye

- Algunas preguntas nuevas

Trabajadores

Te ayuda a comprender y a tomar decisiones bien fundadas haciéndote reflexionar sobre los aspectos digitales de tu vida profesional y laboral en general. Debido a su carácter educativo, sugerimos que se juegue en las horas de trabajo, ya que desarrolla competencias para comprender y comprometerse a través de los datos en la vida profesional, incluye procesos de creación de equipos y permite divertirse, lo que de nuevo te ayuda a ti y a tu equipo en vuestra vida profesional.

1. ¿Para qué pueden utilizar nuestros datos las empresas tecnológicas, los socios comerciales y los gobiernos? Nombra al menos 2 formas de uso.

1. Perfilado para la publicidad
2. Microtargeting / publicidad dirigida
3. Vigilancia pública/vigilancia masiva
4. Mejorar los servicios.

2. ¿Qué datos te piden cuando abres, por ejemplo, una cuenta en una red social? Nombra al menos 2 tipos.

1. Nombre
2. Dirección de correo electrónico
3. Dirección postal
4. Fecha de nacimiento
5. Sexo
6. Contraseña.

3. En cuanto a la protección de datos, ¿qué ocurre cuando uno le da "like" a una publicación en una red social?

Me siguen por los "me gusta" que pongo.

4. En cuanto a la protección de datos, ¿es recomendable que etiquetes a tus amigos/as en las fotos que subes?

No, porque ayudas a la red a rastrear no sólo a ti, sino también a tus amigos.

5. ¿Qué tipos de cookies conoces? Nombra al menos 2 tipos.

1. absolutamente necesario/técnicamente necesario
2. funcional
3. cookies de rendimiento/ análisis/estadísticas
4. cookies con fines de marketing/publicidad/ anuncios/anuncios
5. redes sociales

6. En términos de algoritmos, ¿cómo impacta mi información personal en los resultados proporcionados por un motor de búsqueda cuando lo estoy utilizando?

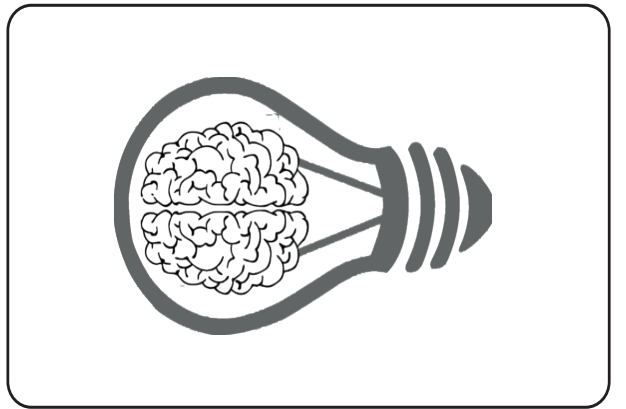
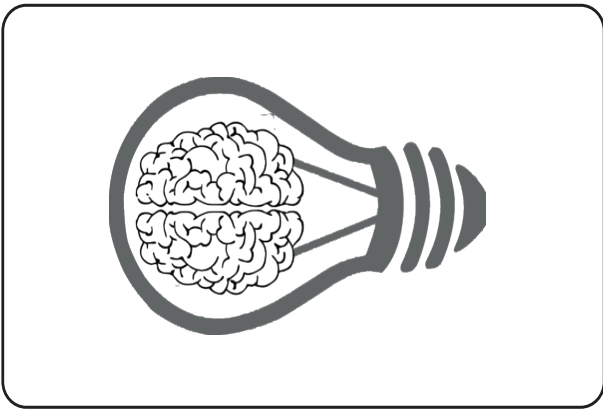
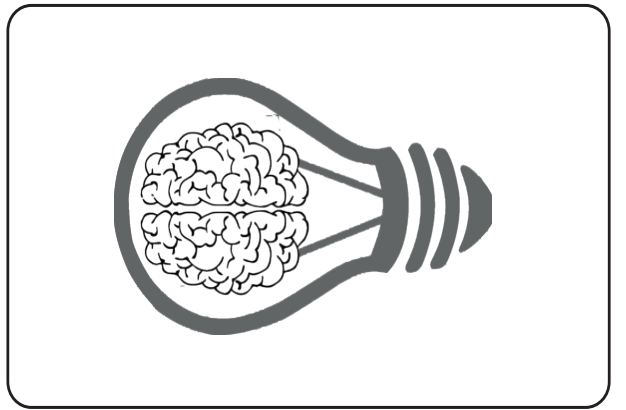
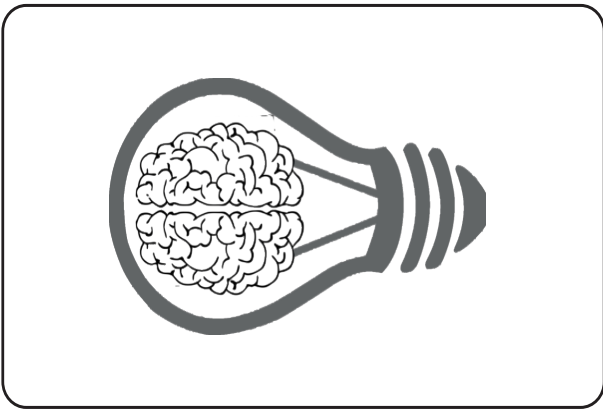
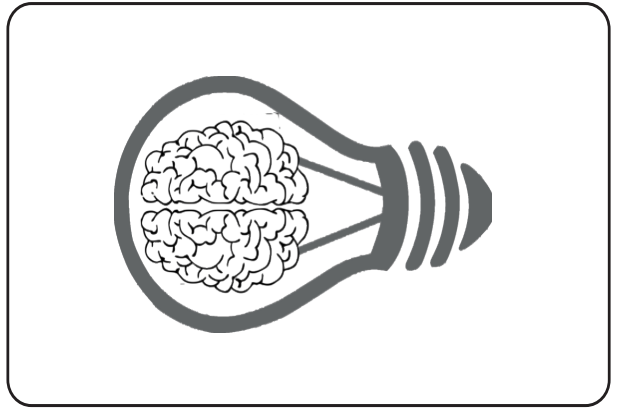
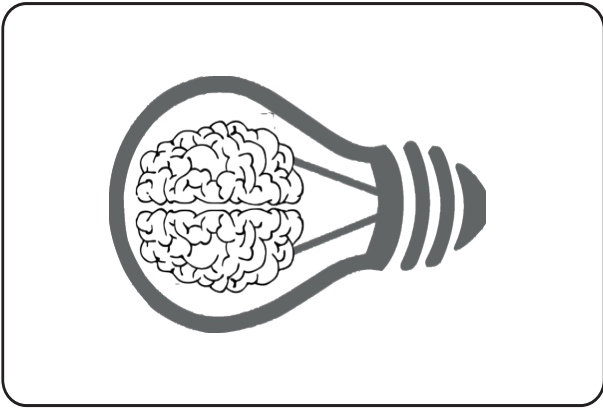
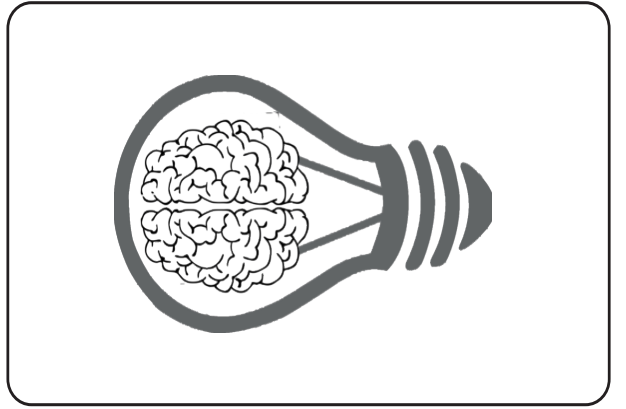
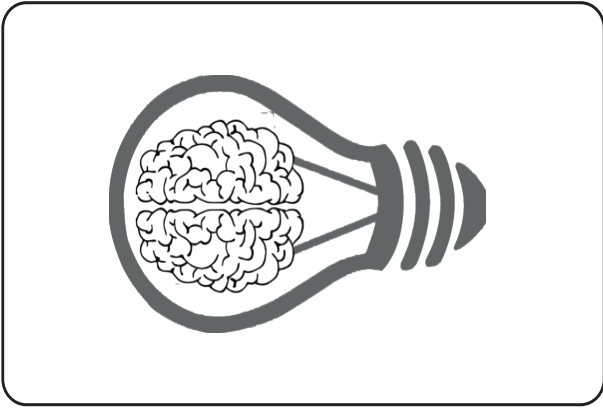
Muestra los resultados en función de mis búsquedas anteriores y de la región en la que vivo.

7. ¿Qué significa .com?

Comercio

8. ¿Qué dominios de nivel superior conoces? Nombra al menos 3.

Hay muchos como .edu, .gov, .net, .org, .int, o los dominios nacionales como .de, .fr, .fi, ...



9. ¿Cómo se llaman los pequeños bloques de datos creados por un servidor web mientras un usuario navega por un sitio web?

Cookies (galletas)

10. ¿Cómo funciona un navegador web ético? Nombra al menos un aspecto.

1. Presta atención a la protección de datos, no me rastrea ni guarda mi dirección IP.
2. No crea un perfil publicitario mío.
3. Bloquea anuncios y rastreadores de terceros.

11. ¿Cómo funciona una plataforma de mensajería ética en materia de protección de datos? Nombra al menos un aspecto.

1. No recopila datos de uso ni información de ubicación (junto con mi historial de compras, información financiera, información de ubicación, contactos, números de teléfono, direcciones de correo electrónico)
2. Ofrece cifrado de extremo a extremo de última generación
3. No está dirigido a grandes empresas tecnológicas vinculadas
4. Es de código abierto
5. No tiene fines de lucro

12. ¿Qué significa "app"?

Aplicación

13. ¿De qué manera puede un ordenador contraer un virus? Nombra al menos 2 formas posibles.

1. Correo electrónico
2. Navegación por Internet
3. Memoria USB

14. ¿Está autorizado a publicar la fotografía de retrato que hizo de una persona?

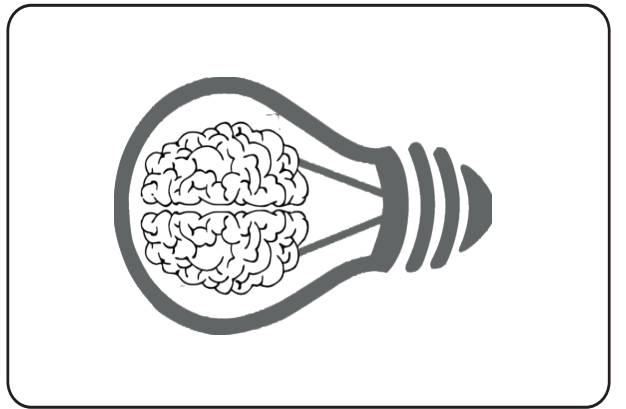
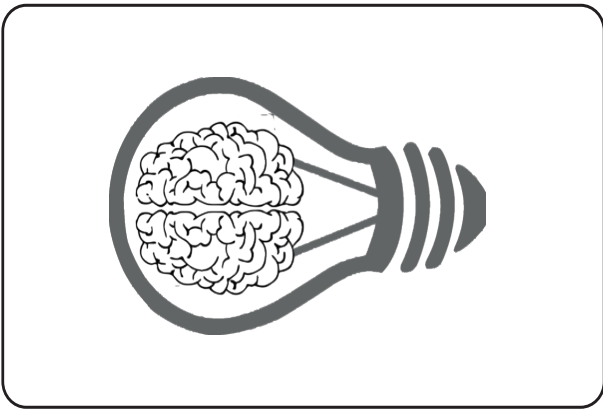
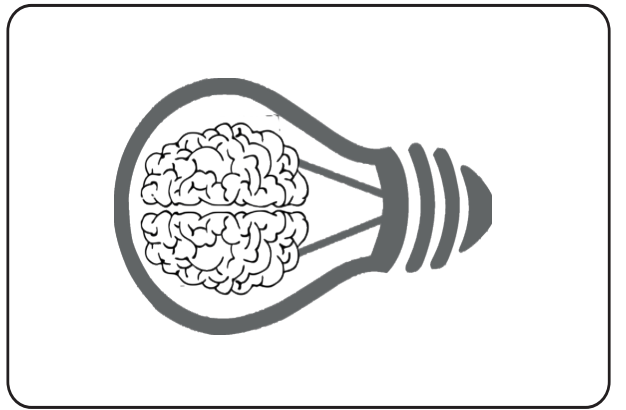
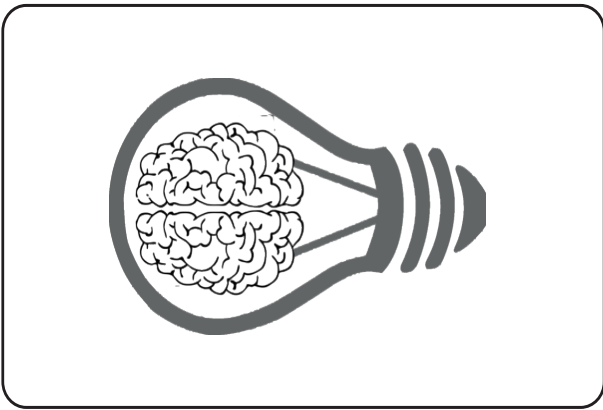
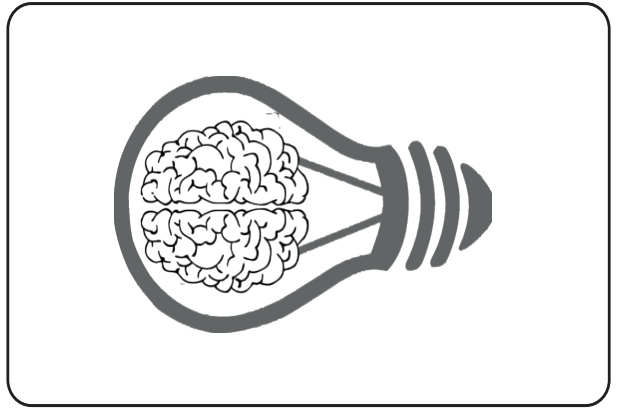
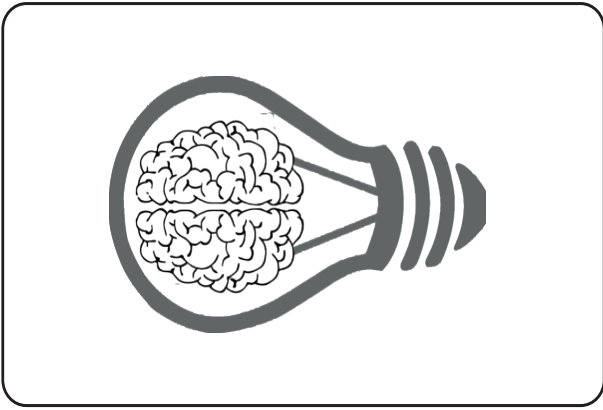
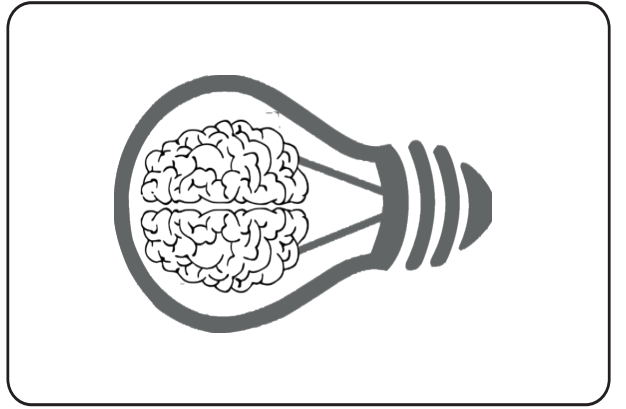
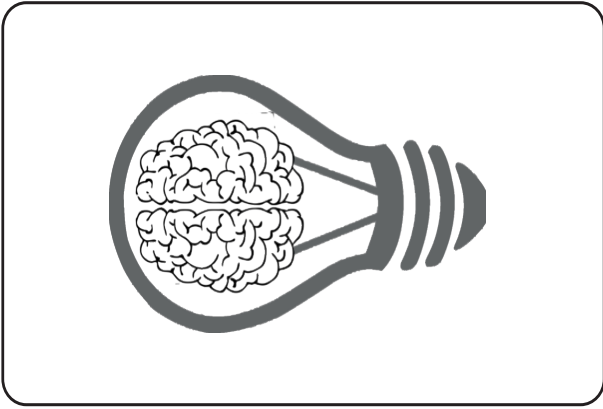
Sí, si y sólo si dicha persona lo consiente

15. ¿Qué puedes hacer cuando alguien publica una foto tuya que no te gusta y sin tu consentimiento?

La única opción que tienes es resolver esto con la persona que subió tu foto y pedirle que la borre.

16. ¿Qué significa "si no pagas por un producto, tú eres el producto"?

Las grandes empresas tecnológicas se benefician de los datos de los usuarios generados en los servicios gratuitos.



17. ¿Cómo ganan dinero los influencers?

Los/as influencers ganan dinero gracias a contratos con empresas de marketing. Las empresas solo están interesadas en un contrato de este tipo si tienes un mínimo de seguidores.

18. ¿Qué significa DALI??

Es el nombre del proyecto Erasmus en el que se desarrolló este juego. Son las siglas de Data Literacy for Citizenship.

19. Si una aplicación es gratuita, ¿cuál es el negocio para el desarrollador de la misma?

El negocio son mis datos.

20. Si una aplicación de música rastrea tu música más descargada, ¿qué hace con estos datos? Nombra al menos un aspecto.

Los utiliza para ofrecerme sugerencias según mis gustos. Y las utiliza para seguir desarrollando la aplicación.

1. Comprueba la configuración de tu aplicación de mensajería. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

¿Realmente necesitas dar permiso en la cámara, el micrófono, los contactos?

2. Comprueba la configuración de tu altímetro. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los demás jugadores/as.

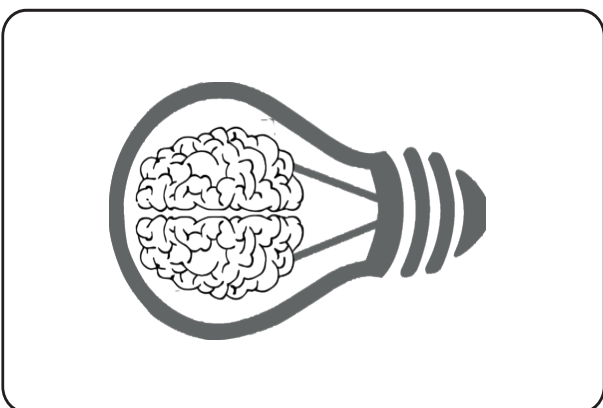
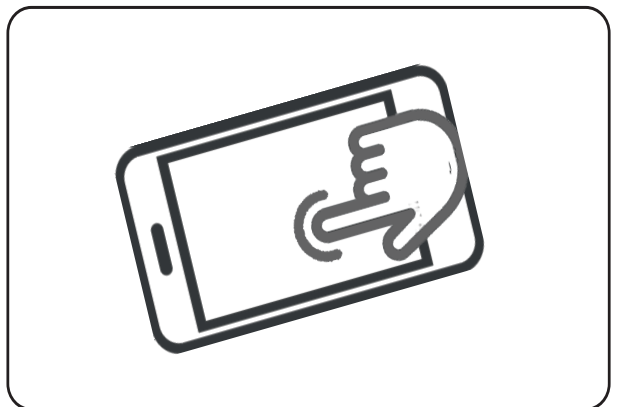
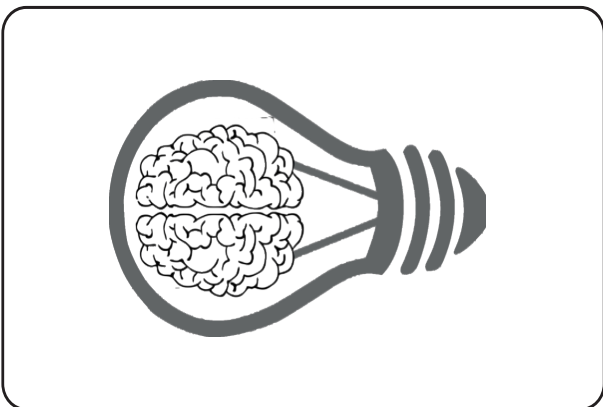
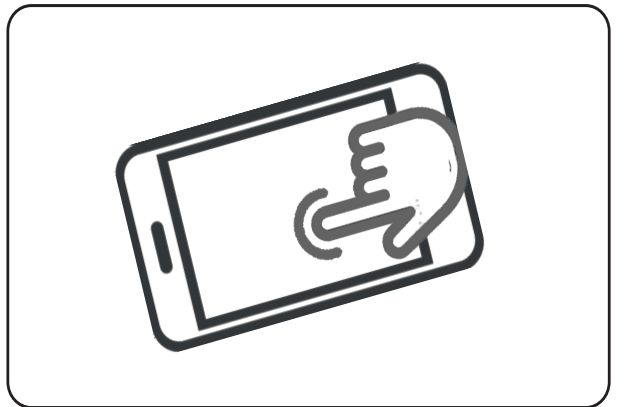
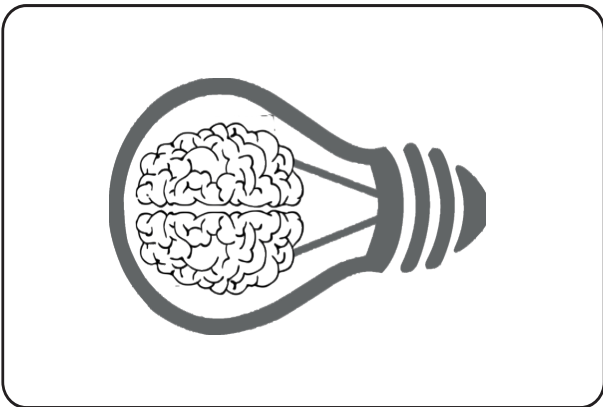
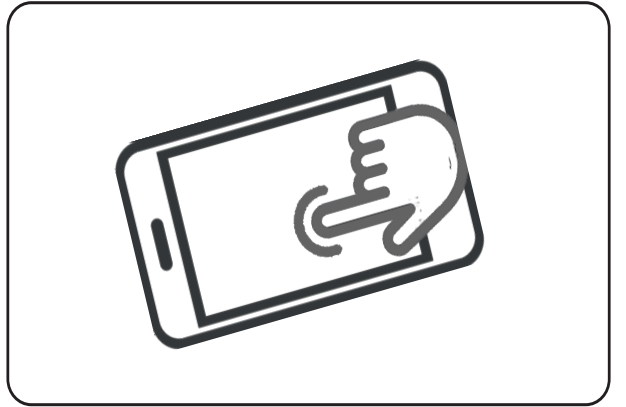
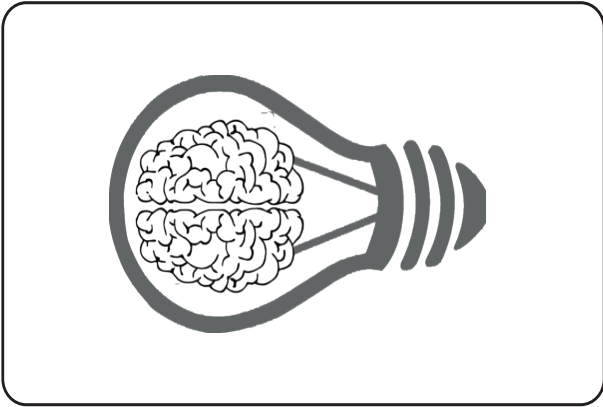
¿Realmente quieres dar permiso a tu ubicación aunque no uses la aplicación?

3. Comprueba el tiempo de pantalla de tu dispositivo móvil. ¿Cuáles son las aplicaciones que has utilizado recientemente? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

4. Comprueba los ajustes de localización de tu teléfono para 2 aplicaciones diferentes. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta



5. Comprueba los ajustes de localización de tu teléfono para 2 aplicaciones diferentes. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

6. Mira tus redes, ¿cuál es la fecha de tu último post? Comparte tus conclusiones con los demás jugadores/as. Si no eres activo en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta

7. Mira tus redes, ¿en qué fecha se produjo la última interacción de alguien con tu contenido? (por ejemplo, un comentario, un "me gusta", una aprobación...) Comparte tus conclusiones con los demás participantes. Si no eres activo en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta

8. Comprueba la configuración de tu aplicación de mapas. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

¿Realmente quieres dar permiso a tu ubicación aunque no uses la aplicación?

9. Piensa: ¿Qué publicidad has visto recientemente en tus redes? Quizá quieras echar un vistazo a tu teléfono para recordarlo. Comparte tus hallazgos con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

10. Mira tus redes y piensa: ¿Puedes relacionar los anuncios que recibes con búsquedas anteriores en un motor de búsqueda? Comparte tus conclusiones con los/as demás participantes.

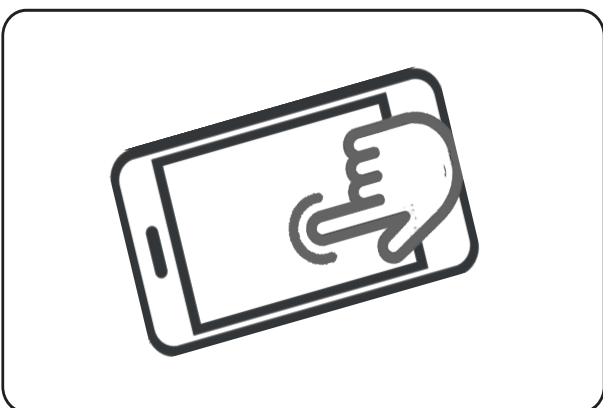
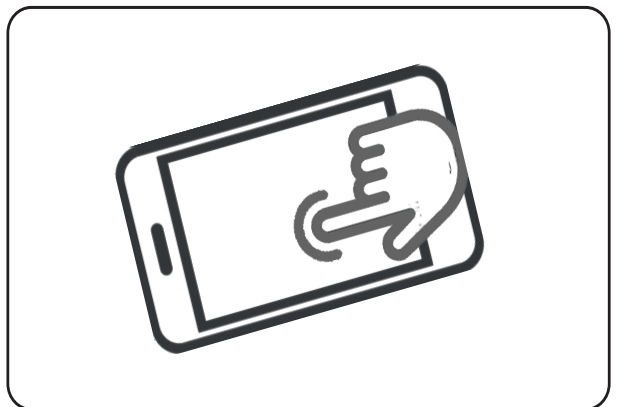
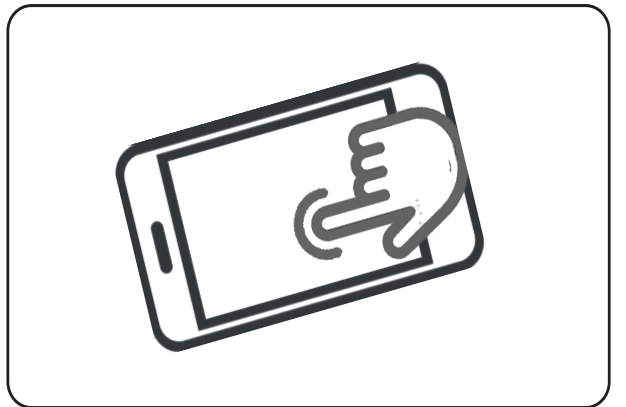
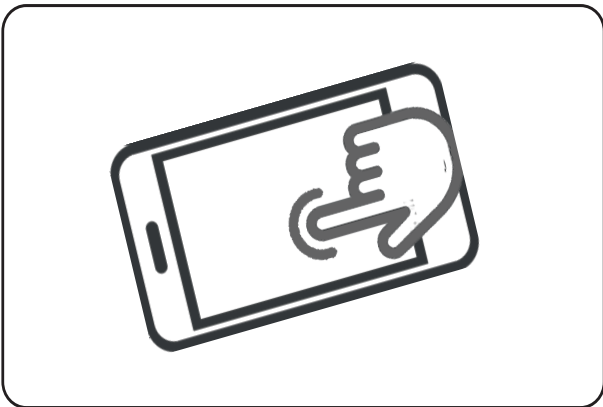
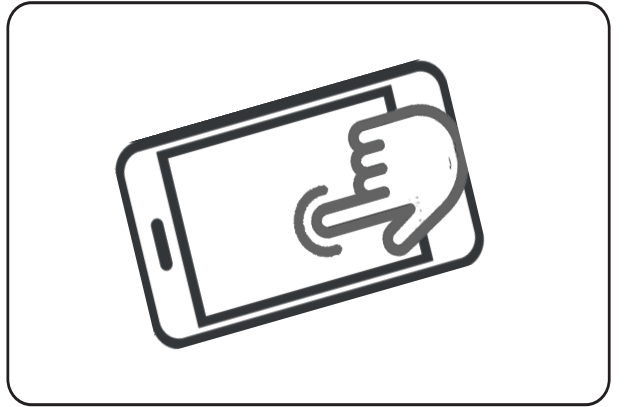
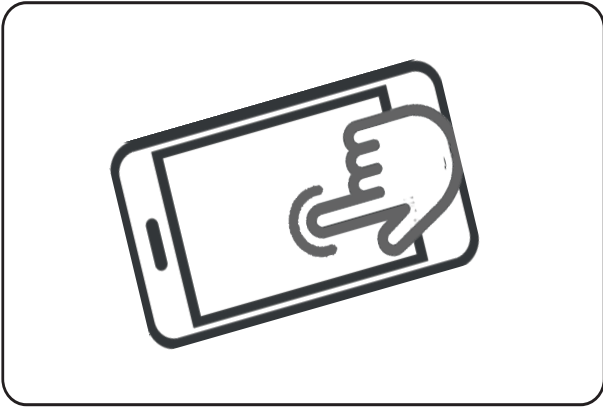
No hay una respuesta correcta

11. Mira las últimas fotos que has subido. ¿Sueles etiquetar a mucha gente? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

12. Piensa en tus redes sociales: ¿Sigues a personas influyentes? Si no eres activo/a en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta



13. Mira el último comentario que has dejado a un amigo, ¿a qué hora lo has enviado? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

14. Los datos no son obligatoriamente electrónicos: Dibuja un gráfico que muestre cómo pasaste las horas del día de ayer (por ejemplo, el tiempo empleado por actividades durante el día). Tienes 1 minuto para esta tarea.

No hay una respuesta correcta

15. Los datos no son obligatoriamente electrónicos: Dibuja un gráfico que muestre cómo has pasado los últimos tres días. Tienes 1 minuto para esta tarea.

No hay una respuesta correcta

16. Mira tu dispositivo móvil: ¿Cuántas fotos has recibido en tu aplicación de mensajería favorita en los últimos tres días? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

17. Mira la configuración de tu aplicación de juegos favorita: ¿Está seleccionada la opción de mostrar anuncios personalizados?

¿Realmente quiere dar permiso para recibir anuncios personalizados? Esta opción es fundamental en términos de protección de datos.

18. Mira la configuración de tu aplicación de calculadora: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que la usas?

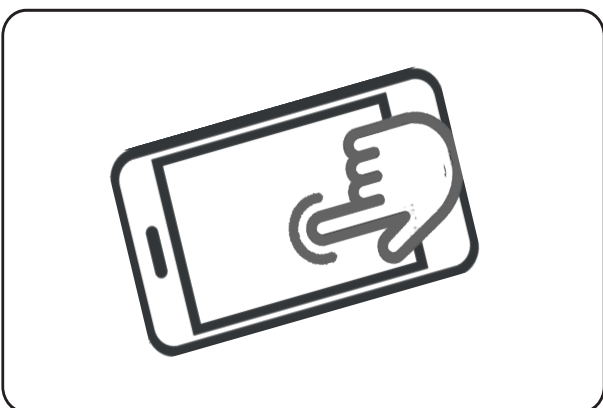
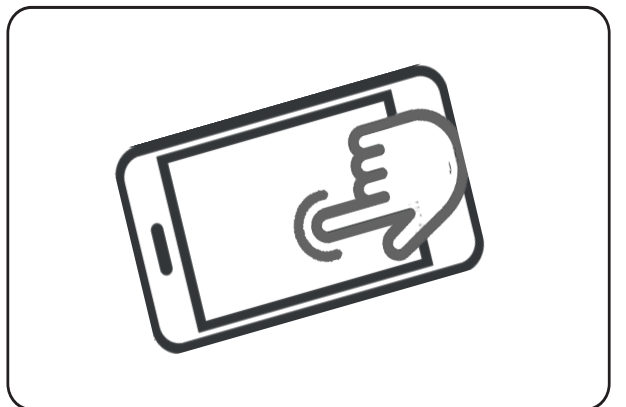
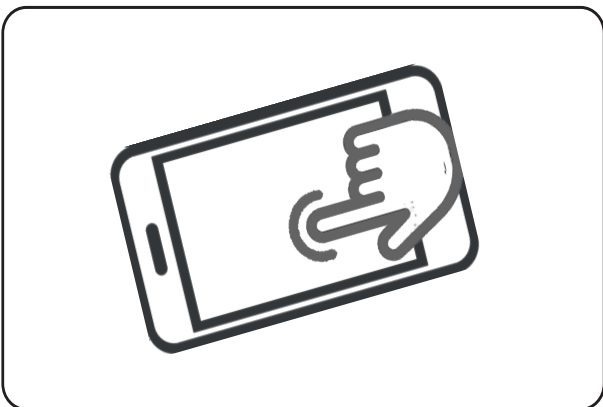
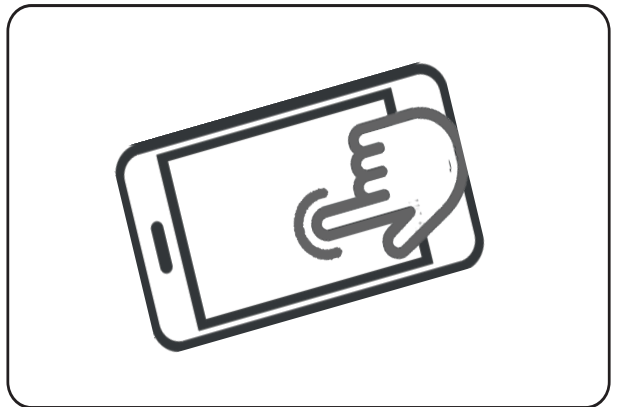
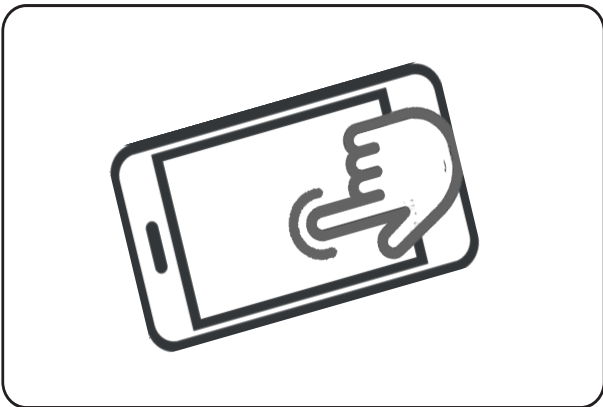
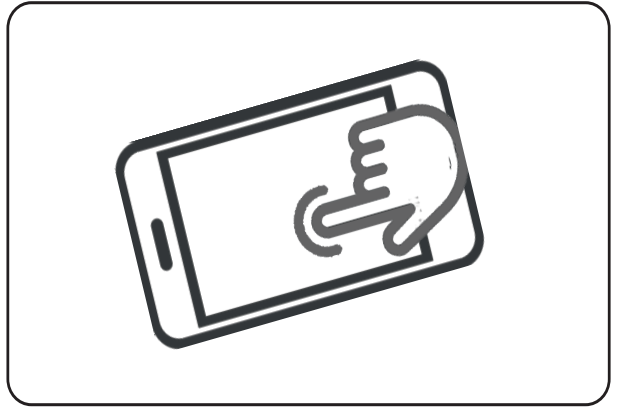
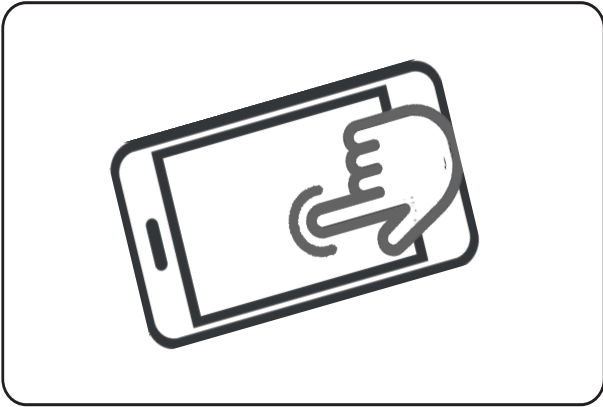
No hay una respuesta correcta

19. Mira la configuración de tu aplicación de calendario: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que lo usas?

No hay una respuesta correcta

20. Mira la configuración de tu aplicación de cámara: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender de tu forma de usarla?

No hay una respuesta correcta



1. Si subes tu propio contenido en tu blog, ¿qué licencia puedes utilizar? Puedes responder a esta pregunta aunque no tengas un blog.

Eres libre de elegir la licencia que prefieras a la hora de crear y compartir contenidos. Pero si eliges licencias abiertas, estás haciendo lo bien, manteniendo la atribución para ti pero permitiendo que otros usen tu contenido.

2. Si puedes elegir entre dos aplicaciones de linternas similares, ¿qué factores debe tener en cuenta a la hora de decidir cuál descargar?

La aplicación menos atractiva será probablemente la que respete más la privacidad de los datos. Tú eliges ;)

3. Si vas a descargar una aplicación, y necesitas registro, ¿es recomendable -en términos de privacidad- que utilices tu cuenta existente en una gran red social?

No, porque la gran red también podrá rastrear tus datos en la nueva aplicación.

4. Si te descargas una aplicación con publicidad, puede pedirte que rastrear tus datos para ofrecerte publicidad personalizada. En términos de privacidad, ¿qué deberías hacer?

Sólo debe aceptar si está interesado en recibir anuncios personalizados y ser consciente de que cede sus datos.

5. Si compartes noticias de un sitio de noticias, ¿qué puedes hacer para evitar participar en noticias falsas?

Será mejor que compruebes las fuentes (cuenta del/de la usuario/a original que lo publicó, fecha del post original y origen de los elementos visuales del post) y que seas consciente de tus propios prejuicios como mínimo. Mantén una mentalidad crítica.

6. Si utilizas una aplicación que registra tus pasos, ¿comprobarías si has hecho el número recomendado de pasos en un día?

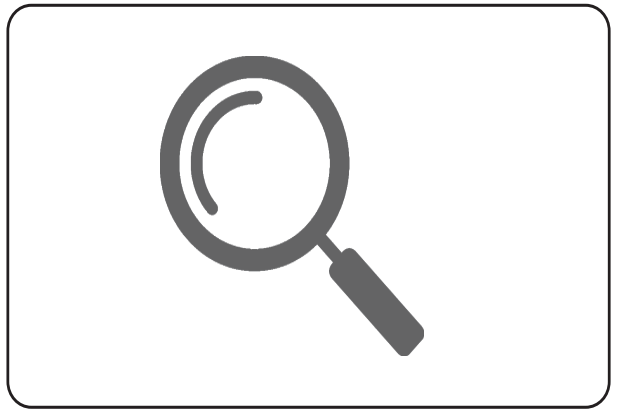
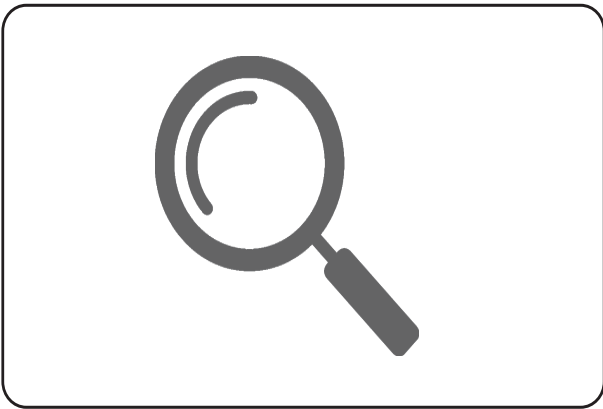
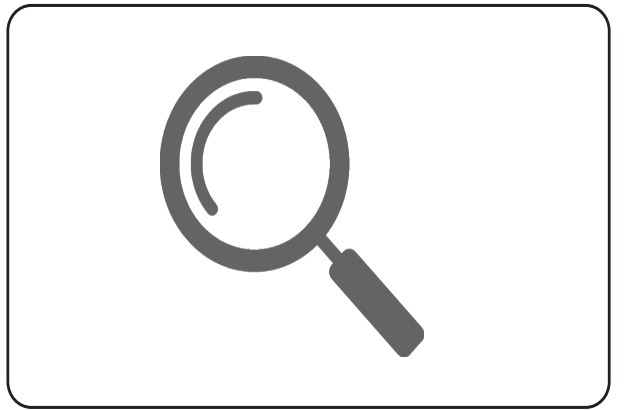
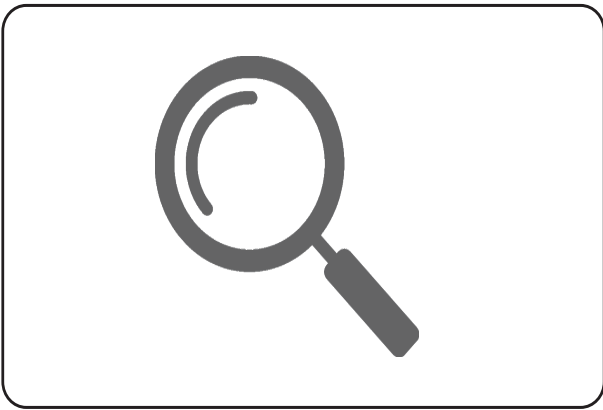
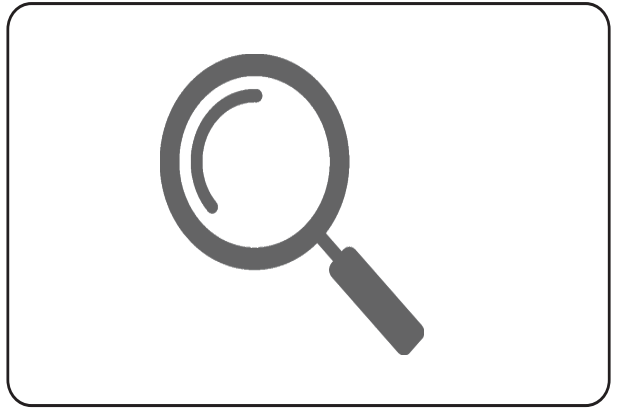
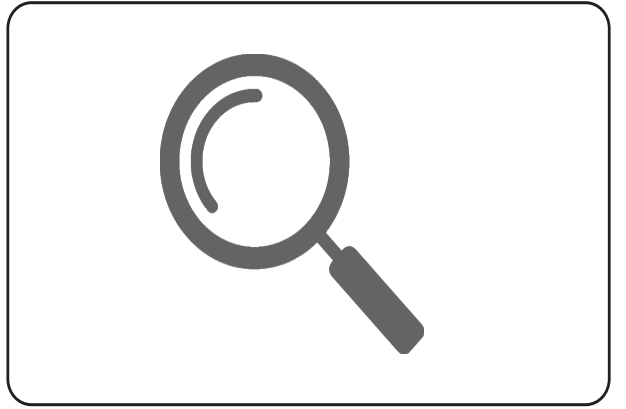
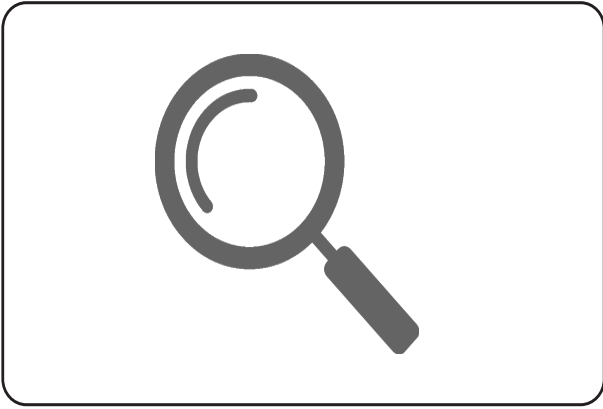
Las aplicaciones de salud pueden ser muy beneficiosas (para sus problemas de salud), pero son críticas en términos de privacidad. Es tu elección ;)

7. ¿Cómo se genera un "feed" en las redes sociales?

Se genera a través de nuestras interacciones, anuncios, datos personales, etc., por lo que se me ofrecerán en primer lugar las publicaciones de los/as usuarios/as con los que más interactúo.

8. Los datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas pasaste leyendo libros la semana pasada? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.

Los datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas sueles escuchar música durante los fines de semana? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.



9. Si utilizas una aplicación para escuchar música y te recomiendan bajar el volumen, ¿qué debes hacer?

Debes aprovechar tus datos y seguir las recomendaciones de la aplicación.

10. Si te etiquetan en una noticia que se ha compartido miles de veces, ¿qué debes hacer antes de volver a compartirla?

Debes comprobar si la noticia es cierta o si puede ser una noticia falsa.

11. ¿Qué debes tener en cuenta antes de compartir un artículo periodístico en las redes sociales?

Deberías comprobar si la información de dicho artículo es cierta o no

12. Si un sitio le pide que acepte las cookies esenciales, ¿aceptaría?

Las cookies esenciales le permiten navegar por el sitio web y utilizar sus funciones, como el acceso a zonas seguras del sitio. Las cookies que permiten a las tiendas web mantener sus artículos en el carrito mientras compra en línea son un ejemplo de cookies necesarias.

13. Los datos no son obligatoriamente datos electrónicos. Si escribe una carta en un papel, ¿está creando datos?

Sí, el texto son los datos.

14. Si haces una foto a un amigo, ¿quién es la persona que es propietaria?

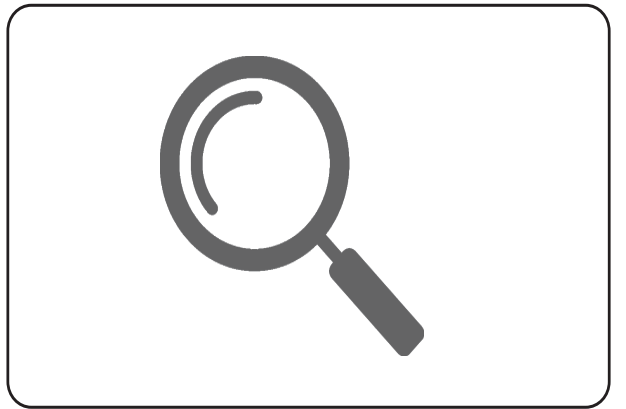
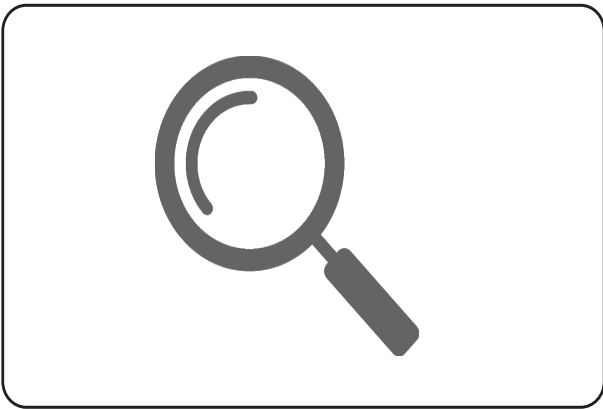
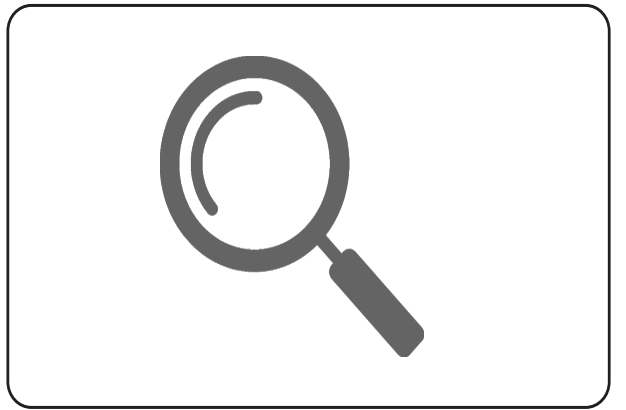
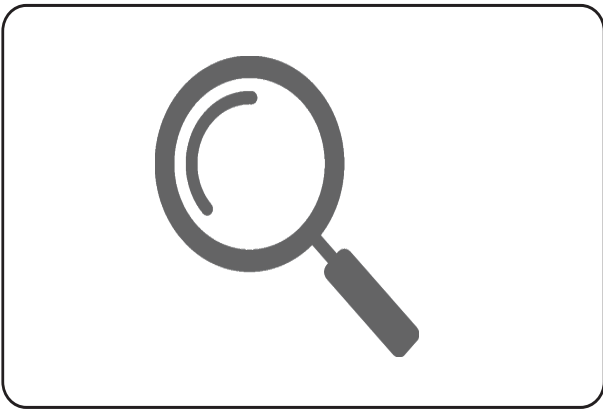
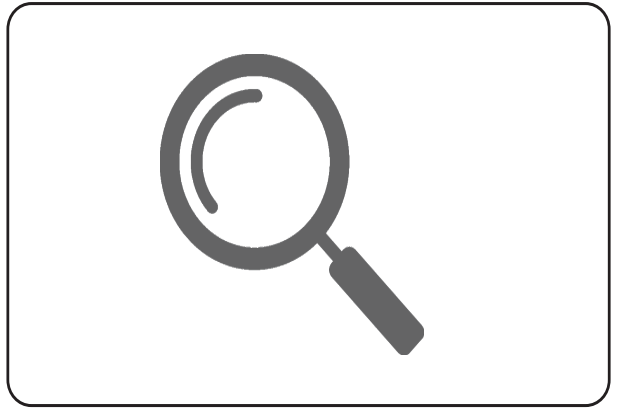
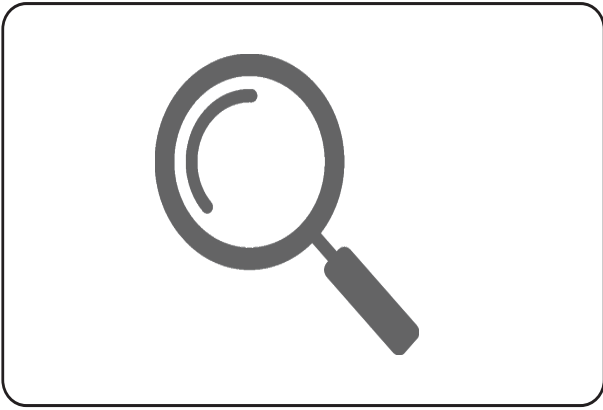
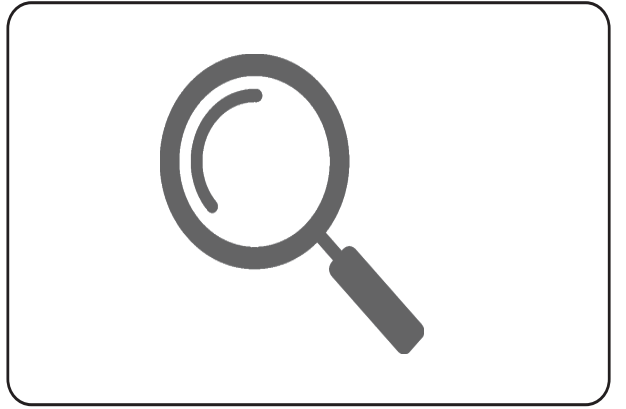
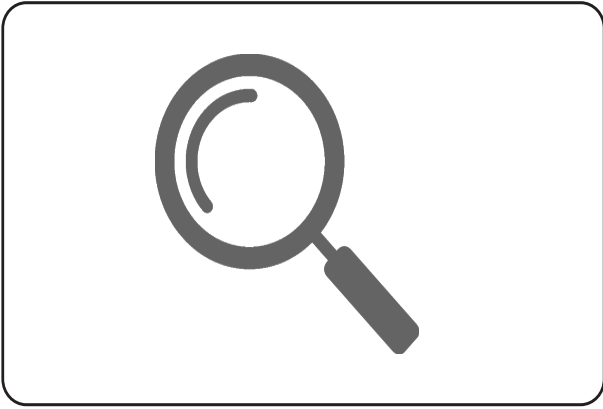
La persona que hace la foto es el/la propietario/a, que en este caso eres tú.

15. Si haces una foto a un amigo/a, ¿puedes subirlo a tus redes?

Si tomas la foto de alguien, aunque seas el/la propietario/a, no puedes subirlo a las redes si la persona no ha dado su consentimiento.

16. Si quieres difundir que un contenido es una noticia falsa, ¿por qué no deberías poner un enlace a la misma?

Si difundes que algo es una noticia falsa, estarás promoviéndola aún más si publicas el enlace.



17. Si seleccionas la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que utilizas tu aplicación de mapas, ¿qué estás haciendo?

Das permiso para que la aplicación aprenda de tu uso.

18. Si seleccionas la opción de que el control por voz pueda aprender de la forma en que utilizas tu aplicación de reloj, ¿cuál es la consecuencia?

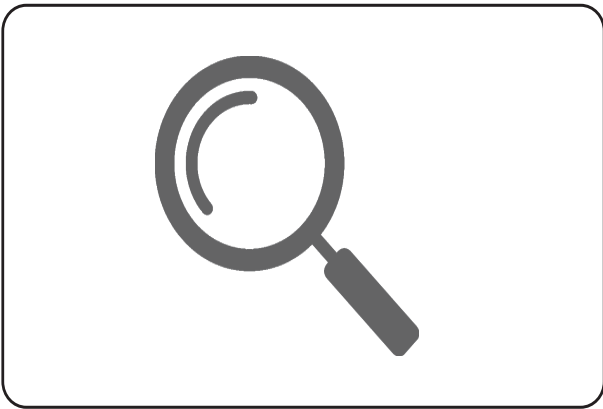
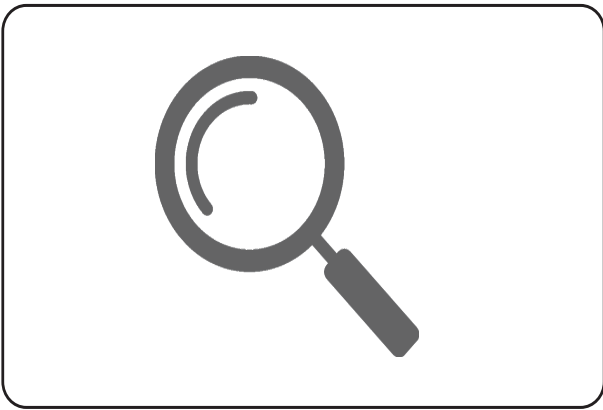
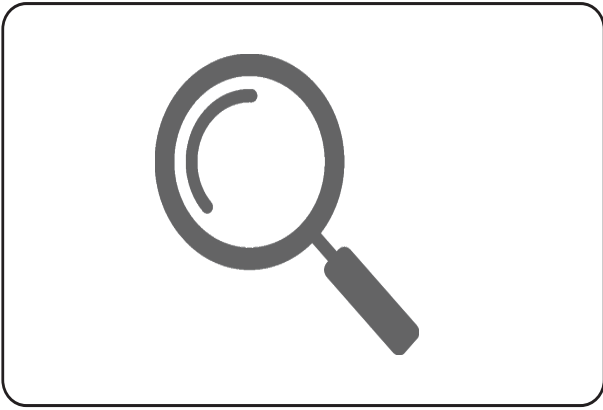
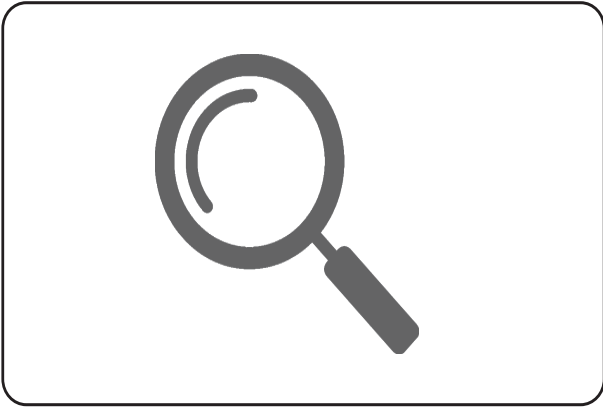
Das permiso para que la aplicación aprenda de tu uso.

19. DLos datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántos cafés te has tomado hoy? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.

No hay una respuesta correcta

20. Los datos no son necesariamente datos electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas sueles escuchar música los fines de semana? Comparte tus reflexiones con los demás jugadores."

No hay una respuesta correcta



21. Si una aplicación de redes sociales te pide que introduzcas tu edad antes de poder descargarla, ¿qué debes hacer?

Deberías añadir tu edad real

22. ¿Es aconsejable añadir tu dirección en las redes sociales?

No, no lo es

23. Si una red social se recomienda a partir de cierta edad, ¿qué debes hacer si estás por debajo de ella?

No debes utilizarlo si te encuentras por debajo

24. Si una aplicación permite utilizar filtros, ¿qué es lo más recomendable de las fotos que se hace a sí mismo/a?

No deberías compartir tantas fotos tuyas con los filtros, aunque te parezcan muy bonitas o muy divertidas

25. Si una aplicación permite utilizar filtros, ¿qué es lo más recomendable de las fotos que haces a tus amigos/as?

No deberías compartir tantas fotos de tus amigos/as con los filtros, aunque te lo permitan y a todos os parezcan muy gracioso o divertido



1. ¿Para qué pueden utilizar nuestros datos las empresas tecnológicas, los socios comerciales y los gobiernos? Nombra al menos 2 formas de uso.

1. *Perfilado para la publicidad dirigida*
2. *Microtargeting / publicidad dirigida*
3. *Vigilancia pública/vigilancia masiva*
4. *Mejorar los servicios.*

2. ¿Qué datos te piden cuando abres, por ejemplo, una cuenta en una red social? Nombra al menos 2 tipos.

1. *Nombre*
2. *Dirección de correo electrónico*
3. *Dirección postal*
4. *Fecha de nacimiento*
5. *Sexo*
6. *Contraseña.*

3. En cuanto a la protección de datos, ¿qué ocurre cuando uno le da "like" a una publicación en una red social?

Me siguen por los "me gusta" que pongo.

4. En cuanto a la protección de datos, ¿es recomendable que etiquetes a tus amigos/as en las fotos que subes?

No, porque ayudas a la red a rastrear no sólo a ti, sino también a tus amigos.

5. ¿Qué tipos de cookies conoces? Nombra al menos 2 tipos.

1. *absolutamente necesario/técnicamente necesario*
2. *funcional*
3. *cookies de rendimiento/ análisis/estadísticas*
4. *cookies con fines de marketing/publicidad/ anuncios/anuncios*
5. *redes sociales*

6. ¿Cómo afecta mi información personal a los resultados proporcionados por un motor de búsqueda cuando lo estoy utilizando?

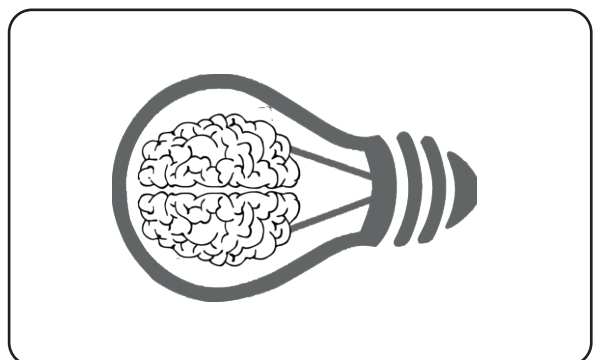
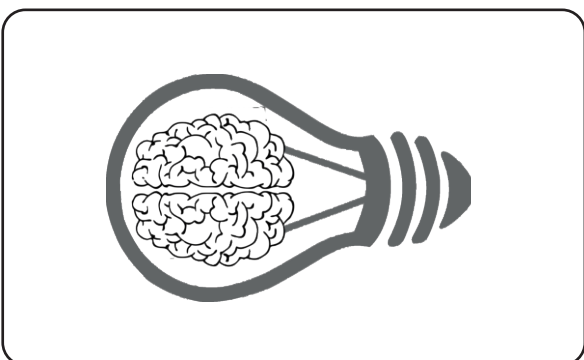
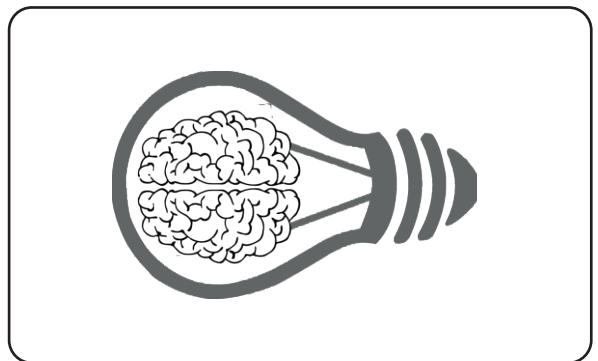
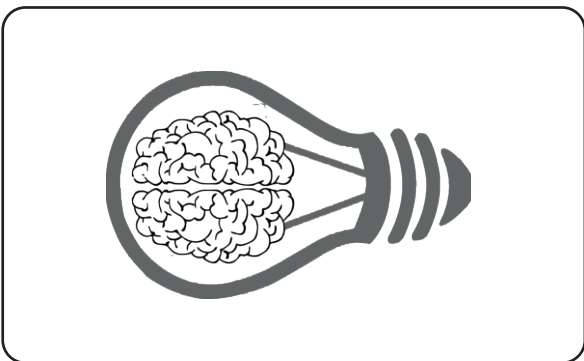
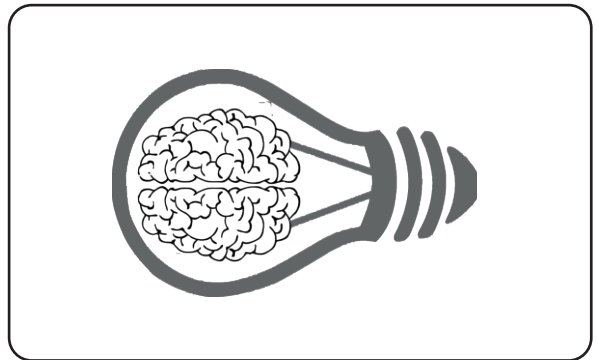
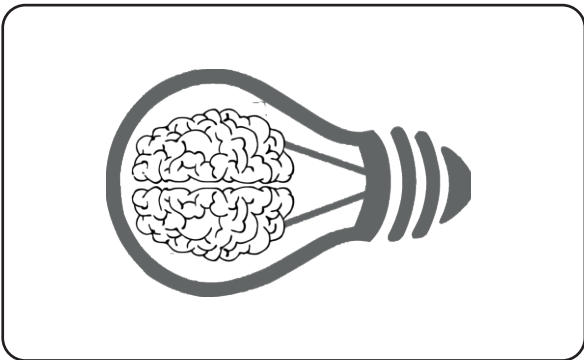
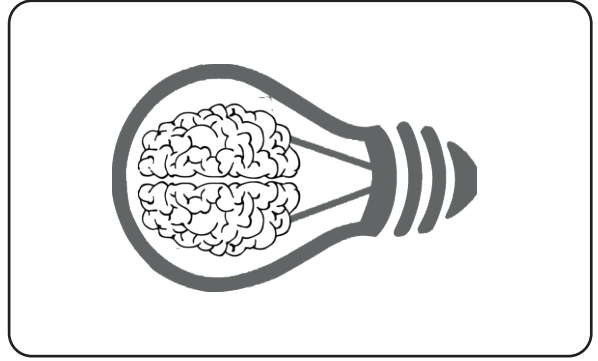
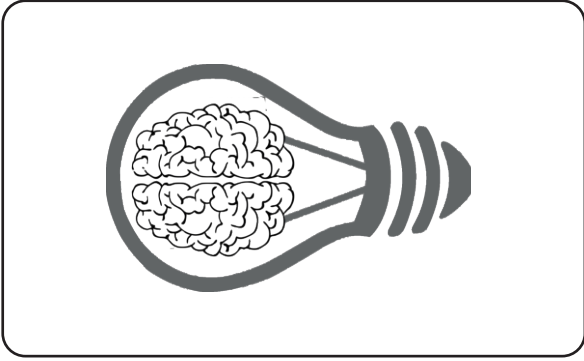
Muestra los resultados dependiendo de mis búsquedas anteriores y de la región en la que vivo

7. ¿Qué significa .com?

Comercio

8. ¿Qué dominios de nivel superior conoces? Nombra al menos 3.

Hay muchos como .edu, .gov, .net, .org, .int, o los dominios nacionales como .de, .fr, .fi, ...



9. ¿Cómo se llaman los pequeños bloques de datos creados por un servidor web mientras un usuario navega por un sitio web?

Cookies (galletas)

10. ¿Cómo funciona un navegador web ético? Nombra al menos un aspecto.

1. Presta atención a la protección de datos, no me rastrea ni guarda mi dirección IP.
2. No crea un perfil publicitario mío.
3. Bloquea anuncios y rastreadores de terceros.

11. ¿Cómo funciona una plataforma de mensajería ética en materia de protección de datos? Nombra al menos un aspecto.

1. No recopila datos de uso ni información de ubicación (junto con mi historial de compras, información financiera, información de ubicación, contactos, números de teléfono, direcciones de correo electrónico)
2. Ofrece cifrado de extremo a extremo de última generación
3. No está dirigido a grandes empresas tecnológicas vinculadas
4. Es de código abierto
5. No tiene fines de lucro

12. ¿Qué significa "app"?

Aplicación

13. ¿De qué manera puede un ordenador contraer un virus? Nombra al menos 2 formas posibles.

1. Correo electrónico
2. Navegación por Internet
3. Memoria USB

14. ¿Está autorizado a publicar la fotografía de retrato que hizo de una persona?

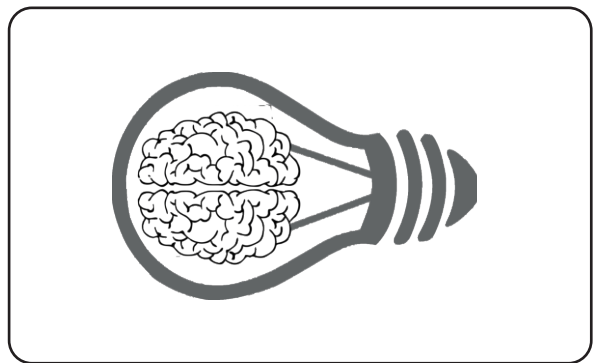
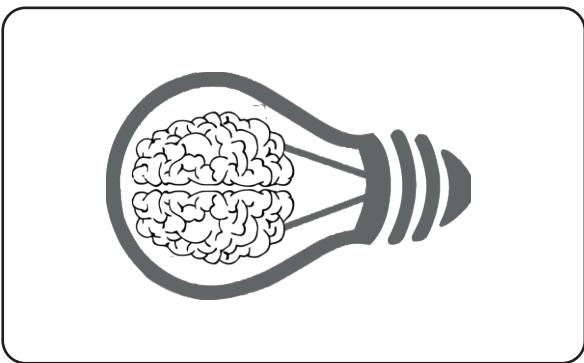
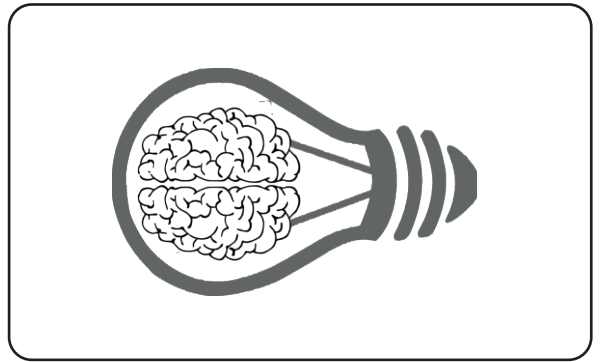
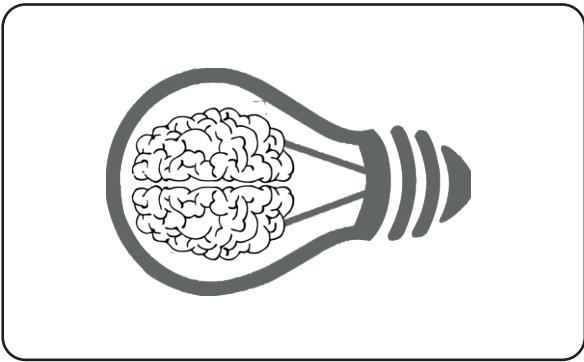
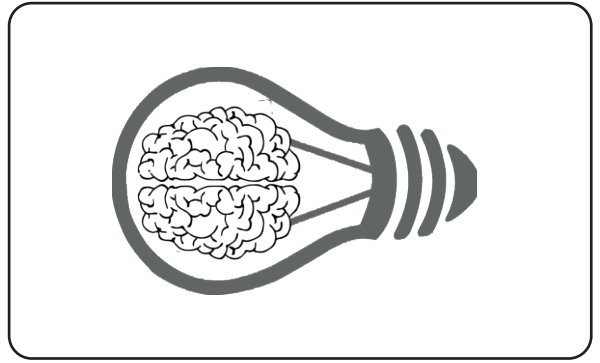
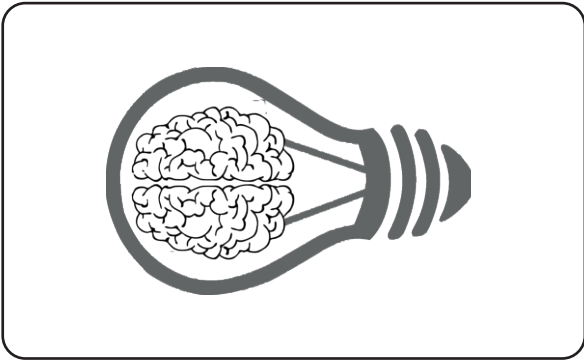
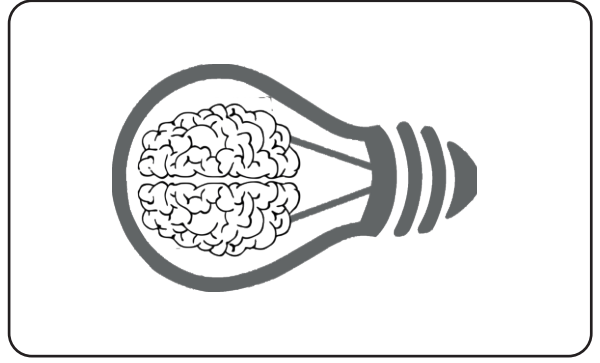
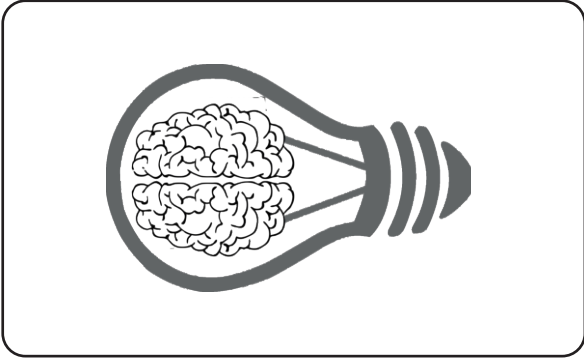
Sí, si y sólo si dicha persona lo consiente

15. ¿Qué puedes hacer cuando alguien publica una foto tuya que no te gusta y sin tu consentimiento?

La única opción que tienes es resolver esto con la persona que subió tu foto y pedirle que la borre.

16. ¿Qué significa "si no pagas por un producto, tú eres el producto"?

Las grandes empresas tecnológicas se benefician de los datos de los usuarios generados en los servicios gratuitos.



17. ¿Cómo ganan dinero los influencers?

Los/as influencers ganan dinero gracias a contratos con empresas de marketing. Las empresas solo están interesadas en un contrato de este tipo si tienes un mínimo de seguidores.

18. ¿Qué significa DALI??

Es el nombre del proyecto Erasmus en el que se desarrolló este juego. Son las siglas de Data Literacy for Citizenship.

19. Si una aplicación es gratuita, ¿cuál es el negocio para el desarrollador de la misma?

El negocio son mis datos.

20. Si una aplicación de música rastrea tu música más descargada, ¿qué hace con estos datos? Nombra al menos un aspecto.

Los utiliza para ofrecerme sugerencias según mis gustos. Y las utiliza para seguir desarrollando la aplicación.

1. Comprueba la configuración de tu aplicación de mensajería. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

¿Realmente necesitas dar permiso en la cámara, el micrófono, los contactos?

2. Comprueba la configuración de tu altímetro. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los demás jugadores/as.

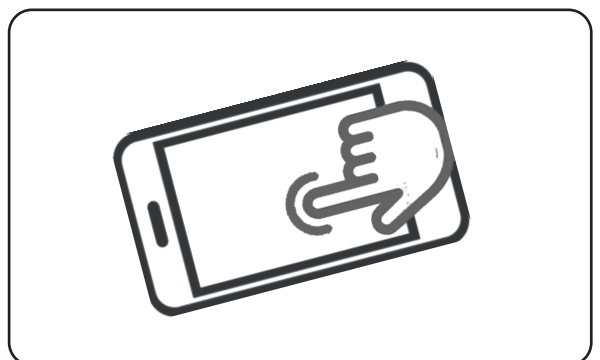
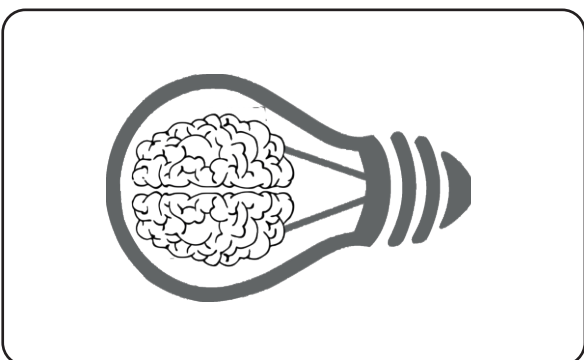
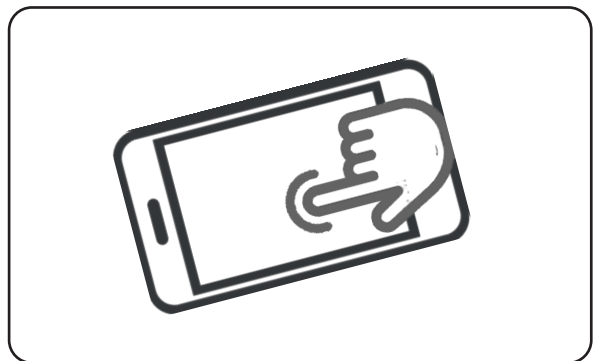
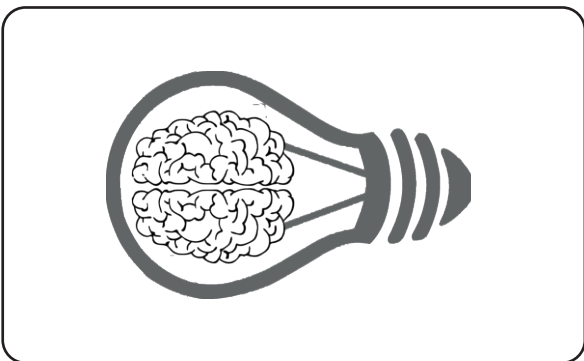
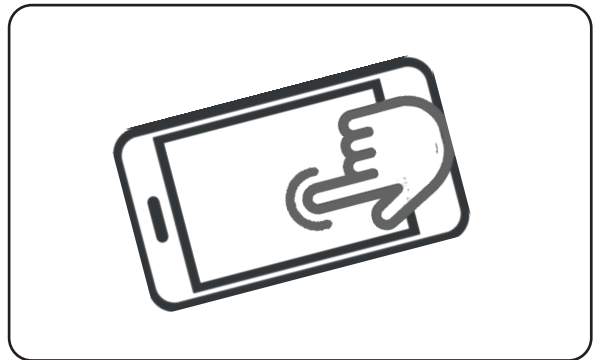
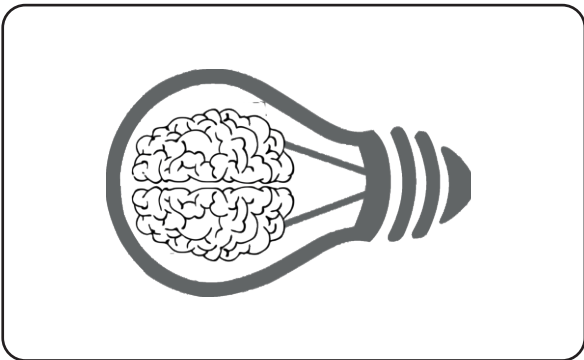
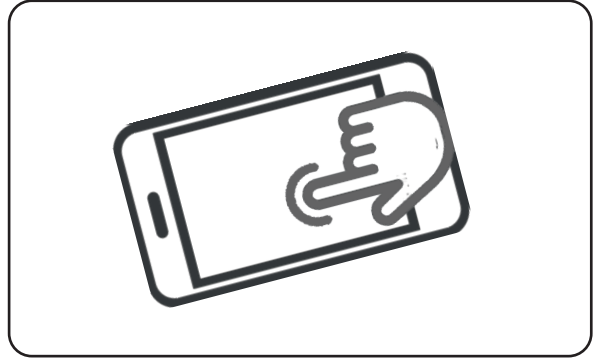
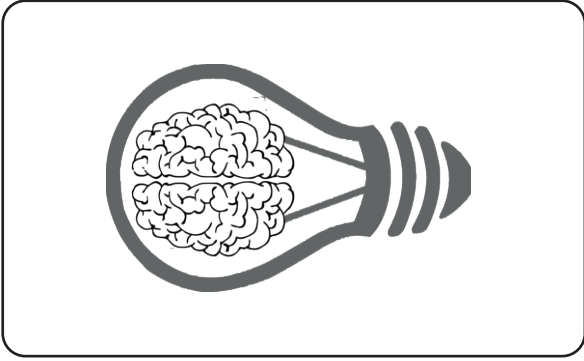
¿Realmente quieres dar permiso a tu ubicación aunque no uses la aplicación?

3. Comprueba el tiempo de pantalla de tu dispositivo móvil. ¿Cuáles son las aplicaciones que has utilizado recientemente? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

4. Comprueba los ajustes de localización de tu teléfono para 2 aplicaciones diferentes. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta



5. Comprueba los ajustes de localización de tu teléfono para 2 aplicaciones diferentes. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

6. Mira tus redes, ¿cuál es la fecha de tu último post? Comparte tus conclusiones con los demás jugadores/as. Si no eres activo en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta

7. Mira tus redes, ¿en qué fecha se produjo la última interacción de alguien con tu contenido? (por ejemplo, un comentario, un "me gusta", una aprobación...) Comparte tus conclusiones con los demás participantes. Si no eres activo en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta

8. Comprueba la configuración de tu aplicación de mapas. ¿Son los ajustes adecuados o das más permisos de los realmente necesarios? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

¿Realmente quieres dar permiso a tu ubicación aunque no uses la aplicación?

9. Piensa: ¿Qué publicidad has visto recientemente en tus redes? Quizá quieras echar un vistazo a tu teléfono para recordarlo. Comparte tus hallazgos con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

10. Mira tus redes y piensa: ¿Puedes relacionar los anuncios que recibes con búsquedas anteriores en un motor de búsqueda? Comparte tus conclusiones con los/as demás participantes.

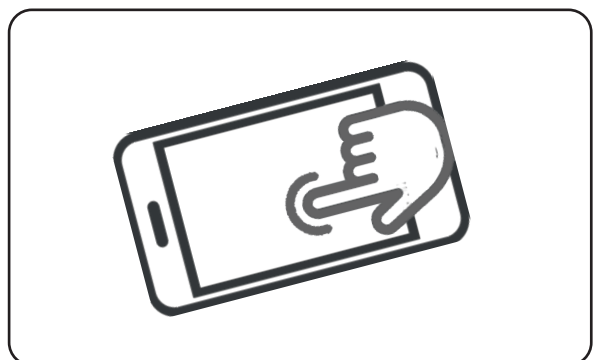
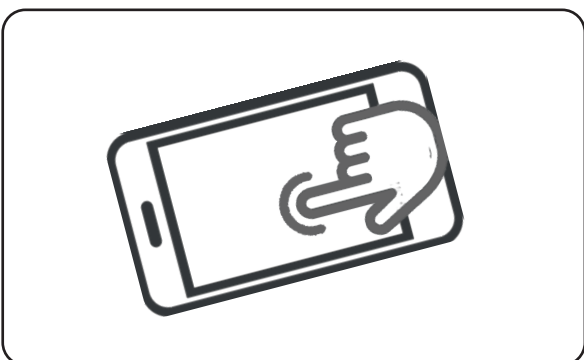
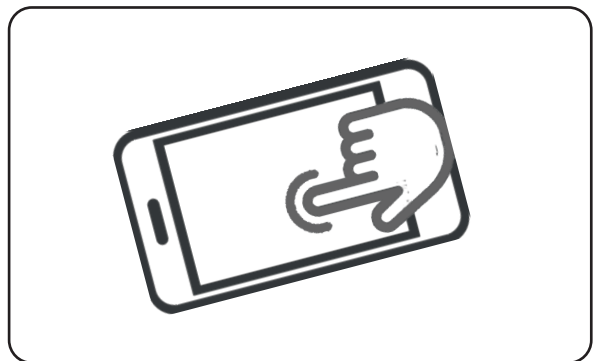
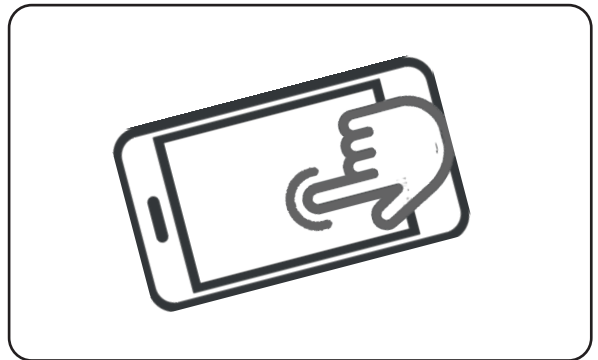
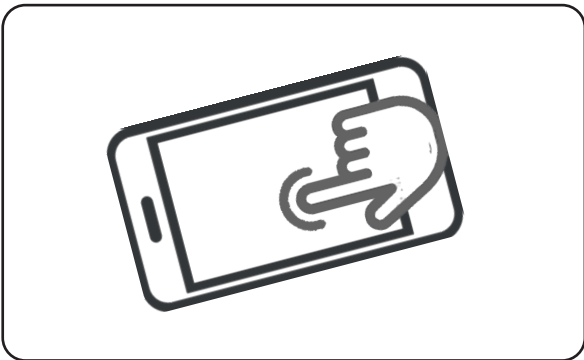
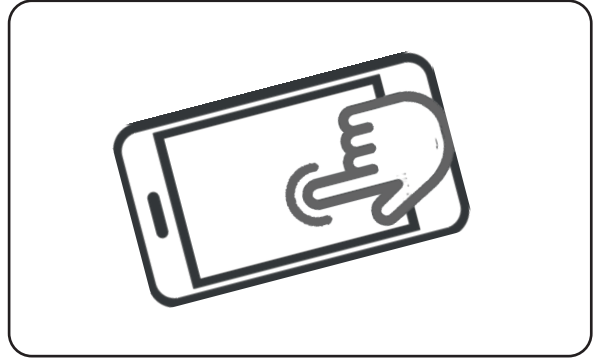
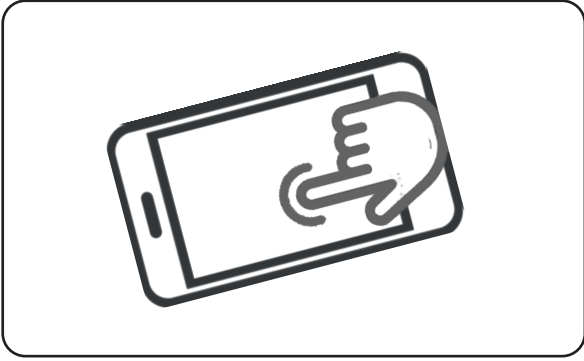
No hay una respuesta correcta

11. Mira las últimas fotos que has subido. ¿Sueles etiquetar a mucha gente? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

12. Piensa en tus redes sociales: ¿Sigues a personas influyentes? Si no eres activo/a en los canales de las redes sociales, toma otra tarjeta de acción.

No hay una respuesta correcta



13. Mira el último comentario que has dejado a un amigo, ¿a qué hora lo has enviado? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

14. Los datos no son obligatoriamente electrónicos: Dibuja un gráfico que muestre cómo pasaste las horas del día de ayer (por ejemplo, el tiempo empleado por actividades durante el día). Tienes 1 minuto para esta tarea.

No hay una respuesta correcta

15. Los datos no son obligatoriamente electrónicos: Dibuja un gráfico que muestre cómo has pasado los últimos tres días. Tienes 1 minuto para esta tarea.

No hay una respuesta correcta

16. Mira tu dispositivo móvil: ¿Cuántas fotos has recibido en tu aplicación de mensajería favorita en los últimos tres días? Comparte tus conclusiones con los/as demás jugadores/as.

No hay una respuesta correcta

17. Mira la configuración de tu aplicación de juegos favorita: ¿Está seleccionada la opción de mostrar anuncios personalizados?

¿Realmente quiere dar permiso para recibir anuncios personalizados? Esta opción es fundamental en términos de protección de datos.

18. Mira la configuración de tu aplicación de calculadora: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que la usas?

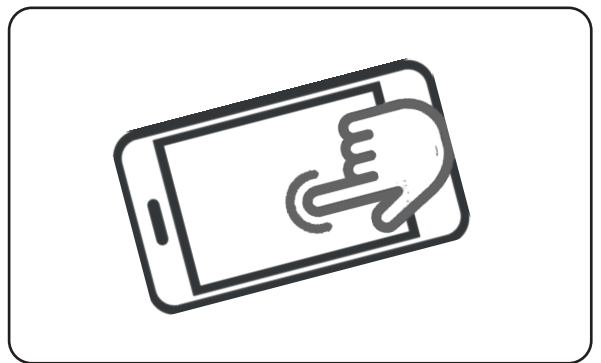
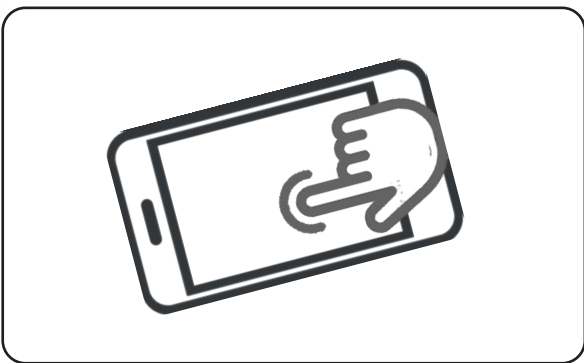
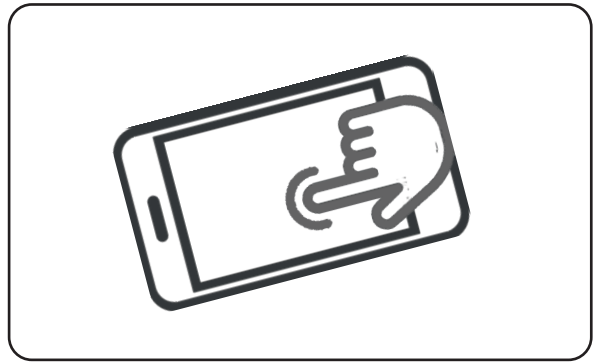
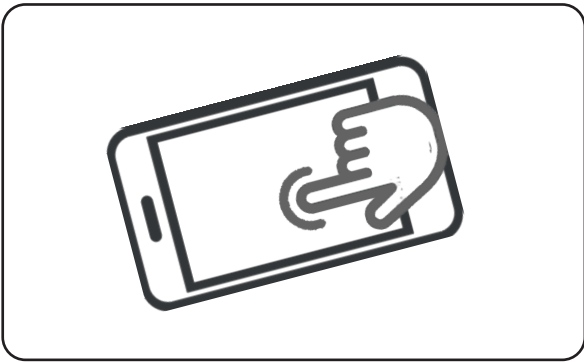
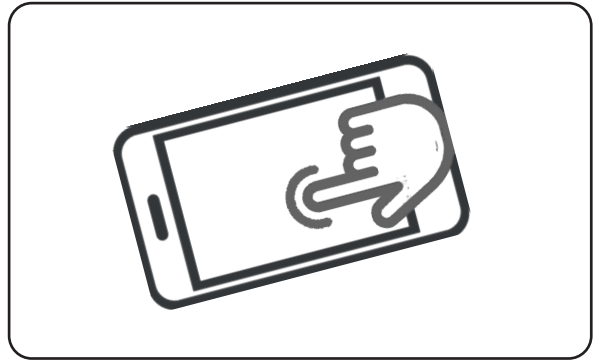
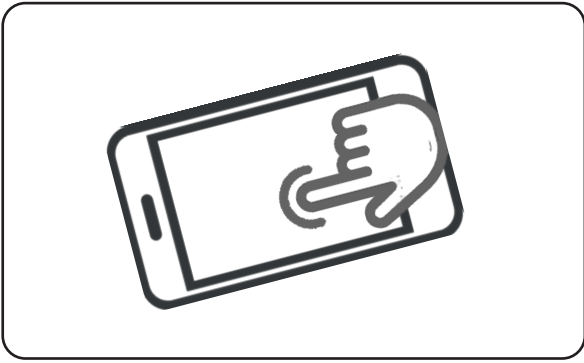
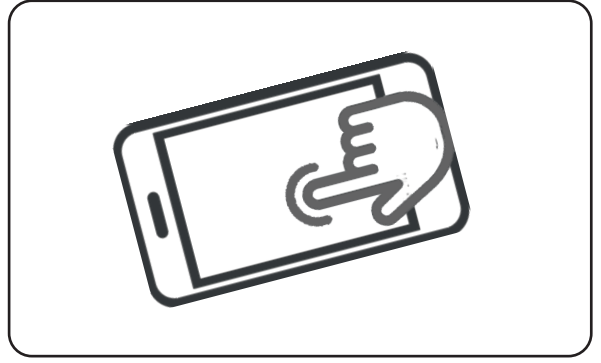
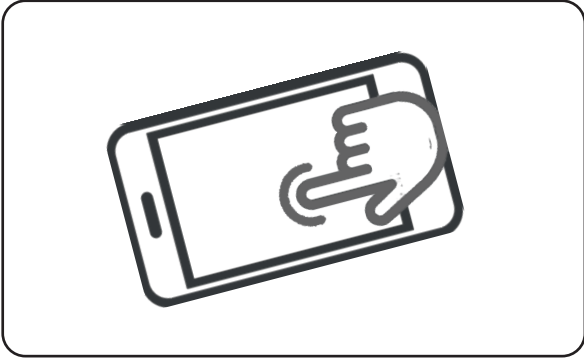
No hay una respuesta correcta

19. Mira la configuración de tu aplicación de calendario: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que lo usas?

No hay una respuesta correcta

20. Mira la configuración de tu aplicación de cámara: ¿Está seleccionada la opción de que el control por voz pueda aprender de tu forma de usarla?

No hay una respuesta correcta



1. Si subes tu propio contenido en tu blog, ¿qué licencia puedes utilizar? Puedes responder a esta pregunta aunque no tengas un blog.

Eres libre de elegir la licencia que prefieras a la hora de crear y compartir contenidos. Pero si eliges licencias abiertas, estás haciendo el bien, manteniendo la atribución para ti pero permitiendo que otros usen tu contenido.

2. Si puedes elegir entre dos aplicaciones de linternas similares, ¿qué factores debe tener en cuenta a la hora de decidir cuál descargar?

La aplicación menos atractiva será probablemente la que respete más la privacidad de los datos. Tú eliges ;)

3. Si vas a descargar una aplicación, y necesitas registro, ¿es recomendable -en términos de privacidad- que utilices tu cuenta existente en una gran red social?

No, porque la gran red también podrá rastrear tus datos en la nueva aplicación.

4. Si te descargas una aplicación con publicidad, puede pedirte que rastrear tus datos para ofrecerte publicidad personalizada. En términos de privacidad, ¿qué deberías hacer?

Solo debe aceptar si está interesado en recibir anuncios personalizados y ser consciente de que cede sus datos.

5. Si compartes noticias de un sitio de noticias, ¿qué puedes hacer para evitar participar en noticias falsas?

Será mejor que compruebes las fuentes (cuenta del/de la usuario/a original que lo publicó, fecha del post original y origen de los elementos visuales del post) y que seas consciente de tus propios prejuicios como mínimo. Mantén una mentalidad crítica.

6. Si utilizas una aplicación que registra tus pasos, ¿comprobarías si has hecho el número recomendado de pasos en un día?

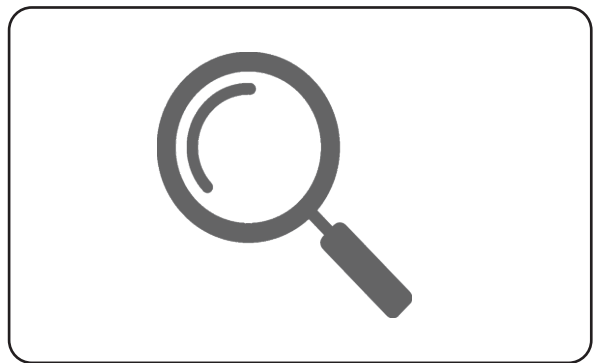
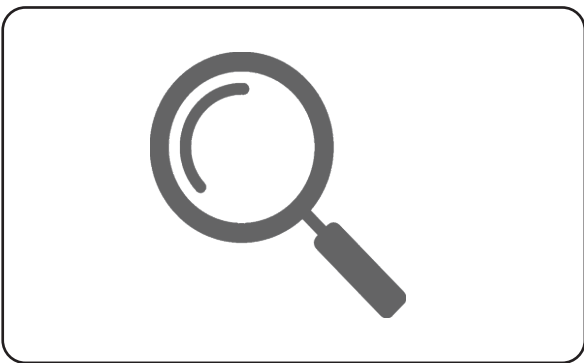
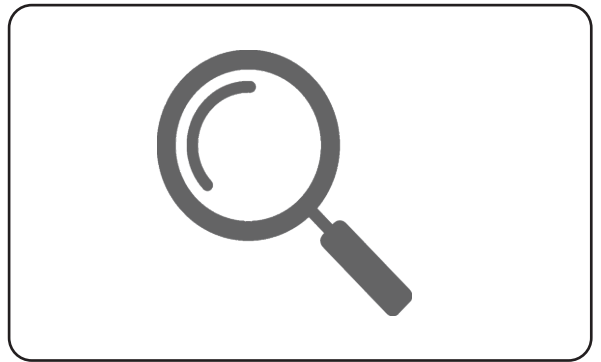
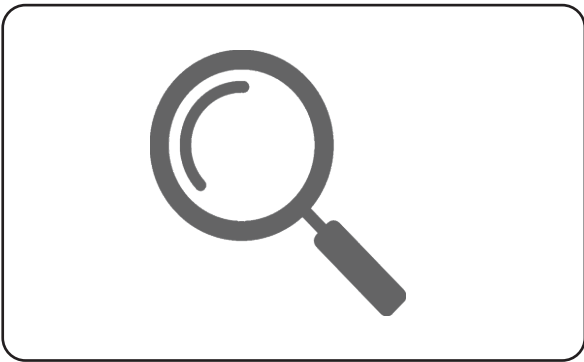
Las aplicaciones de salud pueden ser muy beneficiosas (para sus problemas de salud), pero son críticas en términos de privacidad. Es tu elección ;)

7. ¿Cómo se genera un "feed" en las redes sociales?

Se genera a través de nuestras interacciones, anuncios, datos personales, etc., por lo que se me ofrecerán en primer lugar las publicaciones de los/as usuarios/as con los que más interactúo.

8. Los datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas pasaste leyendo libros la semana pasada? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.

Los datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas sueles escuchar música durante los fines de semana? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.



9. Si utilizas una aplicación para escuchar música y te recomienda bajar el volumen, ¿qué debes hacer?

Debes aprovechar tus datos y seguir las recomendaciones de la aplicación.

10. Si te etiquetan en una noticia que se ha compartido miles de veces, ¿qué debes hacer antes de volver a compartirla?

Debes comprobar si la noticia es cierta o si puede ser una noticia falsa.

11. ¿Qué debes tener en cuenta antes de compartir un artículo periodístico en las redes sociales?

Deberías comprobar si la información de dicho artículo es cierta o no

12. Si un sitio le pide que acepte las cookies esenciales, ¿aceptaría?

Las cookies esenciales le permiten navegar por el sitio web y utilizar sus funciones, como el acceso a zonas seguras del sitio. Las cookies que permiten a las tiendas web mantener sus artículos en el carrito mientras compra en línea son un ejemplo de cookies necesarias.

13. Los datos no son obligatoriamente datos electrónicos. Si escribe una carta en un papel, ¿está creando datos?

Sí, el texto son los datos.

14. Si haces una foto a un amigo, ¿quién es la persona que es propietaria?

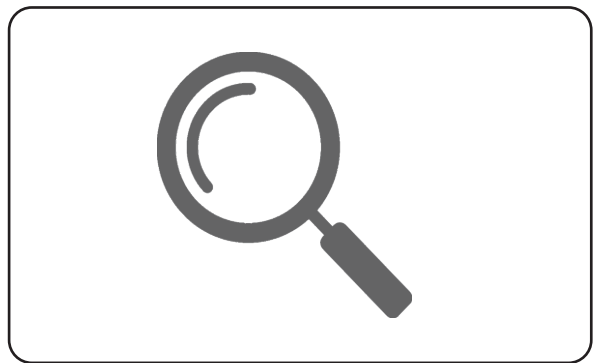
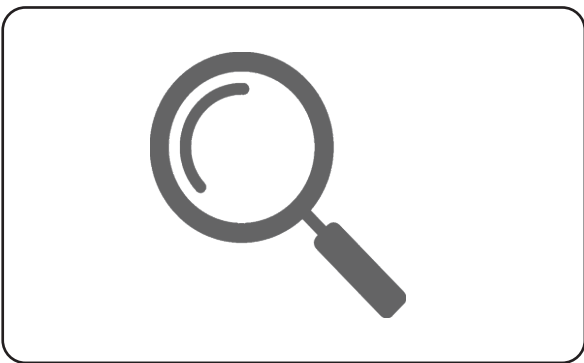
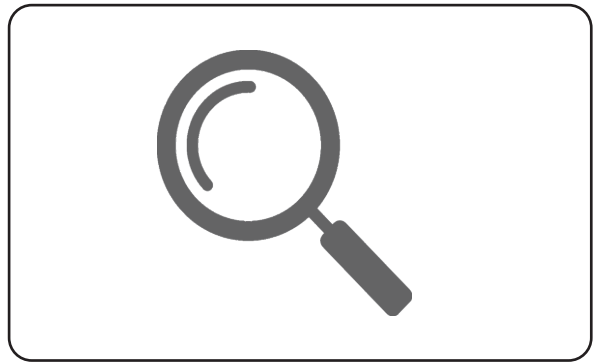
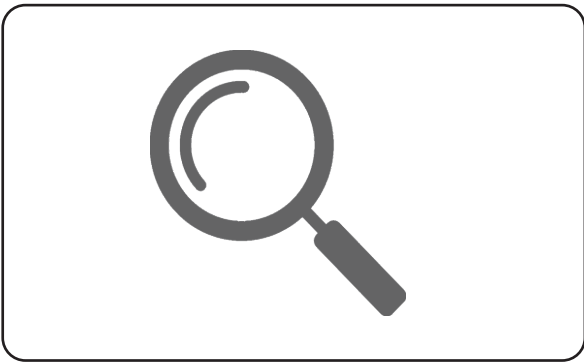
La persona que hace la foto es el/la propietario/a, que en este caso eres tú.

15. Si haces una foto a un amigo/a, ¿puedes subirla a tus redes?

Si tomas la foto de alguien, aunque seas el/la propietario/a, no puedes subirla a las redes si la persona no ha dado su consentimiento.

16. Si quieres difundir que un contenido es una noticia falsa, ¿por qué no deberías poner un enlace a la misma?

Si difundes que algo es una noticia falsa, estarás promovéndola aún más si publicas el enlace.



17. Si seleccionas la opción de que el control por voz pueda aprender del modo en que utilizas tu aplicación de mapas, ¿qué estás haciendo?

Das permiso para que la aplicación aprenda de tu uso.

18. Si seleccionas la opción de que el control por voz pueda aprender de la forma en que utilizas tu aplicación de reloj, ¿cuál es la consecuencia?

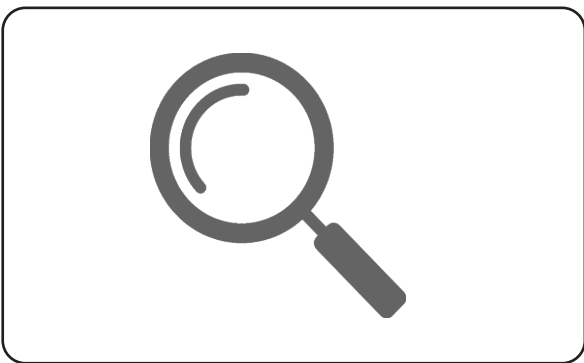
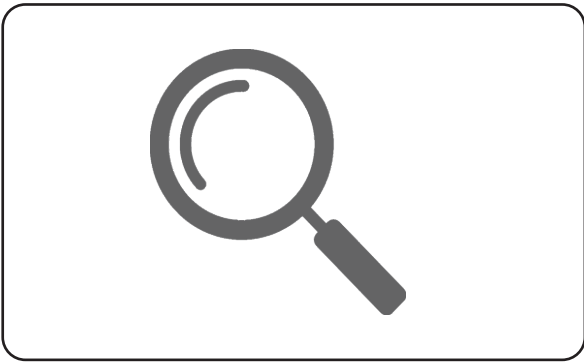
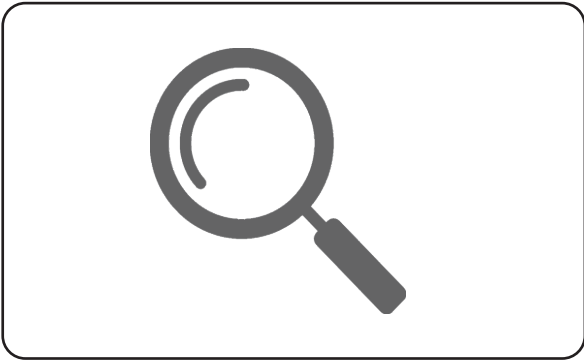
Das permiso para que la aplicación aprenda de tu uso.

19. DLos datos no son obligatoriamente electrónicos. Piensa: ¿Cuántos cafés te has tomado hoy? Comparte tus conclusiones con las demás personas que juegan.

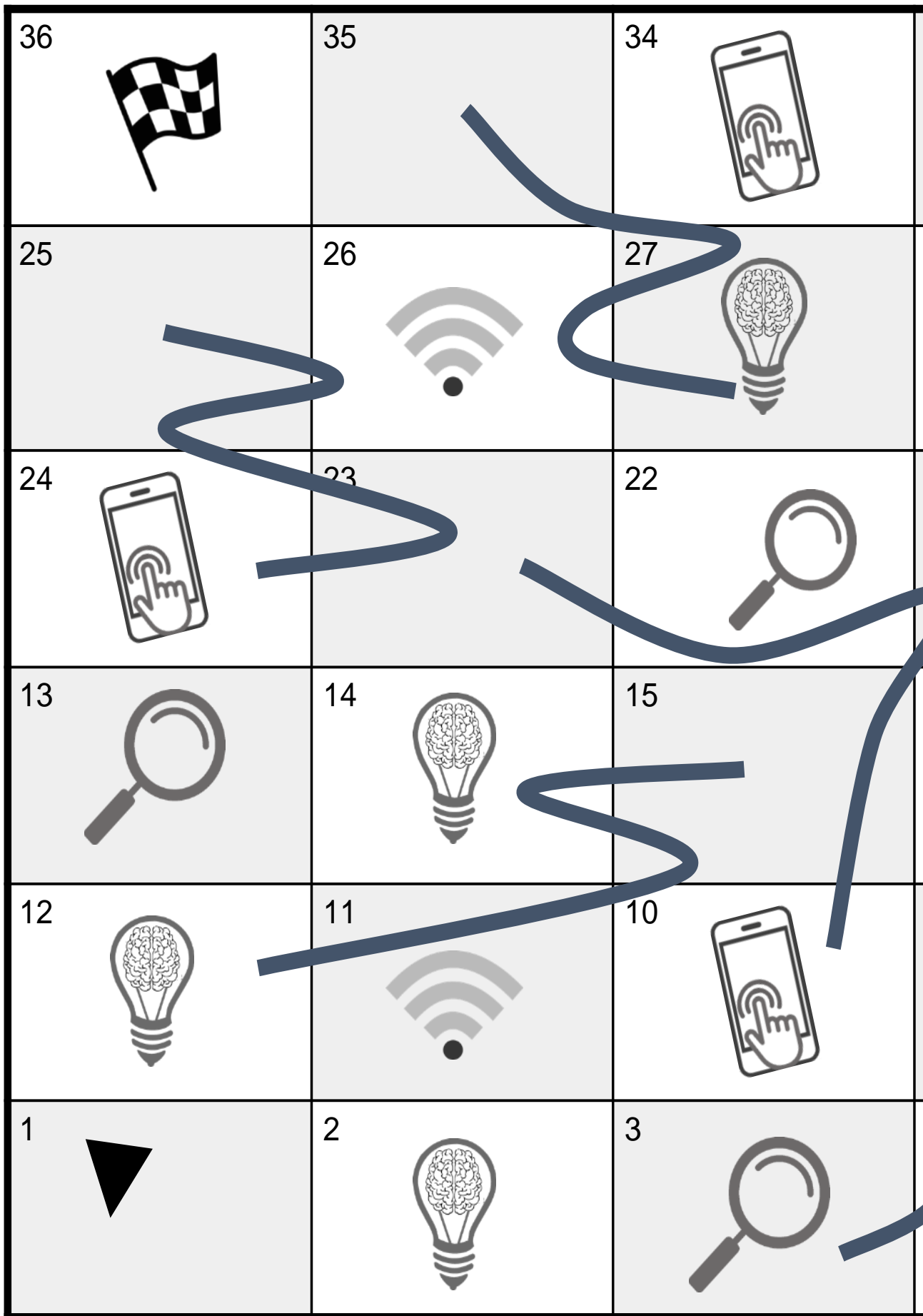
No hay una respuesta correcta

20. Los datos no son necesariamente datos electrónicos. Piensa: ¿Cuántas horas sueles escuchar música los fines de semana? Comparte tus reflexiones con los demás jugadores."


















No hay una respuesta correcta



Wifi and



d Data!

33 	32 	31 
28 	29 	30 
21 	20 	19 
16 	17 	18 
9 	8 	7 
4 	5 	6 