

Plataforma Educativa sobre Privacidad y Derechos Digitales para Adolescentes en el Marco Jurídico Mexicano

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo general

Diseñar un sistema de formación digital dirigido a adolescentes de entre 13 y 17 años que les permita **comprender sus derechos en materia de protección de datos personales**, conforme a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares (LFPDPPP), la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (LGDNNA), y la Ley Federal de Ciberseguridad. El sistema integrará **actividades prácticas, contenidos gamificados y quejas y sugerencias**, a fin de fomentar el aprendizaje activo, la participación responsable y el desarrollo de una cultura digital de respeto a la privacidad.

Objetivos específicos

1. Proporcionar un recurso interactivo que explique, mediante simulaciones, los derechos digitales y el consentimiento informado. (Juego de ROL)
2. Recrear situaciones de riesgo para fomentar decisiones informadas en el uso de datos personales.
3. Implementar mecanismos de medición del aprendizaje a través de cuestionarios y retroalimentación.
4. Promover prácticas seguras en el entorno digital mediante ejercicios interactivos que reflejen escenarios reales.
5. **Para adolescentes:** Facilitar el aprendizaje sobre el cuidado de los datos personales y la toma de decisiones informadas en internet, mediante juegos, simulaciones y desafíos digitales que enseñen cómo proteger la privacidad y cómo actuar ante riesgos como el phishing, el ciberacoso y otras amenazas comunes.
6. **Para madres, padres o tutores:** Brindar herramientas digitales accesibles que les permitan comprender los derechos digitales de sus hijos, acompañar su proceso formativo en materia de protección de datos personales y promover un uso crítico y responsable de la tecnología en el hogar.
7. **Para docentes:** Dotar al personal docente de un recurso digital estructurado que facilite la integración de contenidos sobre privacidad, derechos digitales

y seguridad cibernética en el aula, alineado con el marco normativo mexicano y los planes y programas educativos vigentes.

8. Capacitar a los adolescentes en el valor de la privacidad, los riesgos digitales y la corresponsabilidad en la protección de datos personales, mediante estrategias de sensibilización adecuadas a su contexto, que promuevan una conciencia crítica y responsable sobre su actividad en entornos digitales.

¿Qué incluye?

Módulo	Descripción del Módulo	Temas Relacionados	Clave	Funciones Didácticas
Inicio y Registro	Captación de Datos del usuario, Correo electrónico, contraseña, Alias con el que se van a identificar	Datos personales (protección de identidad), consentimiento en menores.		Personalización, anonimato, entrada segura.
Módulo 1: ¿Qué son mis datos?	Explica la diferencia entre datos personales y sensibles con ejemplos prácticos.	Datos personales vs. Sensibles: Nombre, CURP vs. religión, orientación sexual, salud.		Actividades interactivas de clasificación, cuestionarios de comprensión.
Módulo 2: Derechos ARCO	Simulaciones donde el usuario accede, corrige o elimina sus datos en distintos escenarios.	Derechos digitales: Acceso, Rectificación, Cancelación y Oposición (ARCO), derecho al olvido.		Simulaciones prácticas, retroalimentación inmediata.
Módulo 3: Riesgos digitales	Recreación de situaciones como grooming, phishing, sexting, smishing, vishing, etc. mediante	Riesgos digitales reales: Phishing, grooming, sexting, smishing, vishing, malware,		Juegos tipo “elige tu camino”, escenarios interactivos con consecuencias.

	juegos de decisión.	ciberacoso, contenido nocivo.	
Módulo 4: Consentimiento informado	Evaluación de avisos de privacidad y ejercicio del consentimiento informado.	Consentimiento informado: Aceptación explícita, comprensión de términos, capacidad de decir no, revocabilidad.	Lectura crítica de avisos de privacidad, simulaciones de aceptación o rechazo de condiciones.
Módulo 5: Huella digital	Juego que ilustra cómo se genera y rastrea la huella digital a partir de acciones cotidianas.	Huella digital: Publicaciones en redes, cookies, historial, geolocalización, navegación.	Juego interactivo con retroalimentación sobre consecuencias de las acciones.
Módulo 6: Recomendaciones prácticas	Simulaciones para crear contraseñas seguras, configurar privacidad, navegar seguro y usar redes sociales correctamente.	Recomendaciones de ciberseguridad: Gestión de contraseñas, privacidad en redes, navegación segura.	Ejercicios guiados, actividades de “configura tú mismo”, autoevaluación.
Evaluación y Retroalimentación TECNICA DE GAMIFICACION Y TRAZABILIDAD	Genera un reporte automático con logros, recomendaciones y reforzamientos personalizados según desempeño.	Trazabilidad del aprendizaje, logros personales, recomendaciones adaptadas.	Reporte personalizado, progreso por módulo, puntuación obtenida, sugerencias de mejora.

Funcionalidades Generales de la Plataforma:

- Plataforma web interactiva accesible desde **computadoras y navegadores QUE MANEJEN LOS ESTANDARES DE HTML, CSS, JS** (Chrome, Edge, Brave).
- **Cuestionarios** con retroalimentación inmediata en cada módulo.
- **Trazabilidad del aprendizaje:** seguimiento de tiempo de interacción, progreso por módulo, puntuación obtenida.
- **Generación de reportes** al finalizar.
- Recolección, almacenamiento o tratamiento de datos reales de menores.

¿Qué no incluye?

- Integración con redes sociales o plataformas externas.
- Funcionalidades de monitoreo o control parental.

Medición de Contenidos Gamificados

La medición de los contenidos Gamificados en la plataforma se enfocará en evaluar el nivel de participación, el aprendizaje y la experiencia (ADOLESCENTES, PADRE/TUTORES, DOCENTES). Garantizando que los objetivos educativos y de sensibilización en materia de protección de datos personales y derechos digitales se cumplan.

Indicadores Cuantitativos

Se implementarán métricas dentro de la plataforma para registrar datos objetivos relacionados con la interacción del usuario:

- **Tasa de Participación:** Porcentaje de usuarios que accedan y completan cada modulo gamificado, incluyendo simulaciones, juegos y ejercicios interactivos.
- **Progreso y Avance:** Niveles, retos y actividades completadas por usuario en cada módulo.
- **Tiempo de Interacción:** Duración efectiva que cada usuario dedica a las actividades.
- **Puntajes y Logros:** Acumulación de puntos, obtenidos en función del desempeño en cuestionarios, simulaciones y juegos.

Reintentos: Cantidad de veces que el usuario intenta resolver un reto o actividades antes de obtener la resolución correcta, permitiendo medir la dificultad y aprendizaje progresivo.

Indicadores Cualitativos.

Se complementará el análisis cuantitativo con información cualitativa que permita entender la experiencia y percepción del usuario.

- **Feedback Abierto:** Espacio para que los usuarios, expresen opiniones, sugerencias y posibles áreas de mejora del contenido y la experiencia.
- **Autoevaluación y Reflexión:** Ejercicios que permitan identificar su nivel de comprensión y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.