**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 Clave Relacionados | 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 juegos de decisión. | **Riesgos digitales reales:** Phishing, grooming, sexting, smishing, vishing, malware, ciberacoso, contenido nocivo. | Juegos tipo “elige tu camino”, escenarios interactivos con consecuencias. |
| 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 practica de los conocimientos adquiridos.