

**— 03**

**Tercera  
actividad**

ACTIVIDAD 3



*Un rastro de huellas,  
huellas digitales*

*Volvemos a la casa familiar de Nacho, en España. La pregunta ahora es, ¿descubrirá averiguar por qué es cómo es? ¿Dejó un rastro por allí?*

Un **scape room** a través de las habitaciones de la casa de su familia adoptiva que le hace recordar los tiempos en los que no era un experto en educación mediática. Acertijos y rompecabezas para prevenir riesgos en los espacios digitales y una nueva **declaración de derechos digitales de la infancia**.



### **Objetivos didácticos**

- **Privacidad**
- **Ética y contenido no apropiado**
- **Derechos digitales**



Recuerda completar el **formulario de observación para el profesorado** al acabar la Actividad 3 y recordar al alumnado que complete el suyo antes de comenzar con el juego individual.

# Material necesario

- **Dispositivos móviles**, de forma preferible uno por cada participante del juego.
- Conexión a **Internet**.
- De forma optativa, unos **auriculares** para mejorar la experiencia individual.
- Un cuaderno o **libreta** para que apunten pistas, claves y contraseñas.
- **Material plástico**: cartulinas, lápices, pinturas rotuladores... Para que construyan su propio decálogo de derechos digitales.

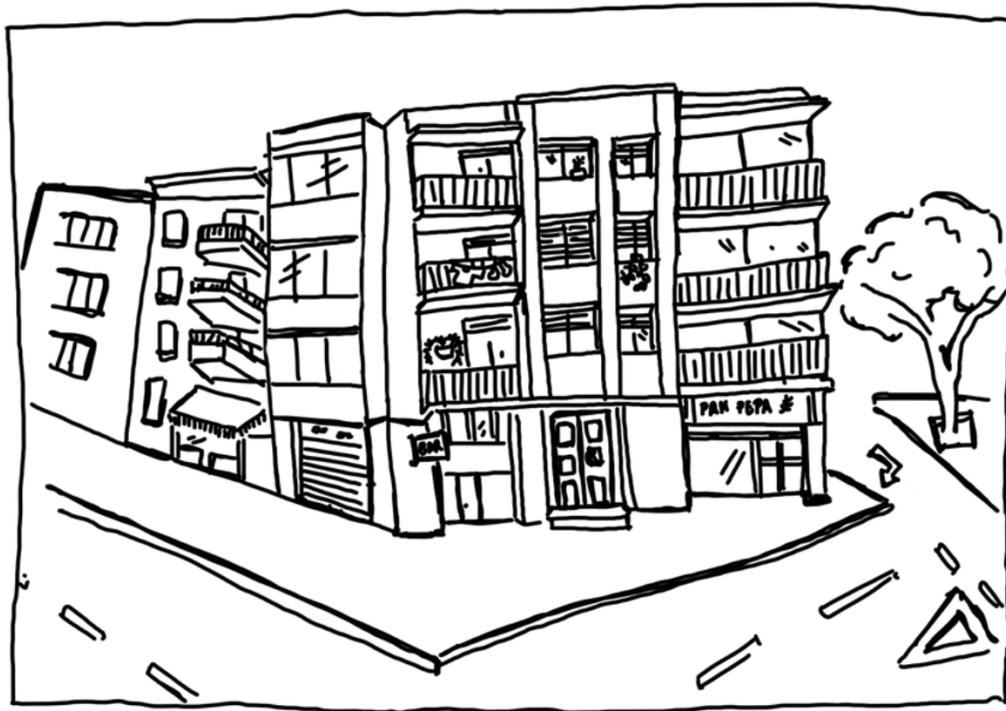




# Juego individual

## *Un rastro de huellas, huellas digitales*

Nacho vuelve a la casa donde se crió con su madre en España. Quiere saber un poco más de si mismo y, aunque ahora no hay nadie viviendo allí, su madre le dice que las llaves están bajo el felpudo.



- Hay tres espacios en el scape room: el **portal de la casa**, la **habitación de Nacho** y la **habitación de su madre**.
- El *scape room* está ideado para ser resuelto de forma individual. Pero, en caso de que necesiten ayuda, aquí contáis con el paso por paso de la resolución.
- Si fallan, vuelven al inicio, así que **es importante recordarles que apunten las claves que descubran y hagan *click* solo cuando estén seguras**.

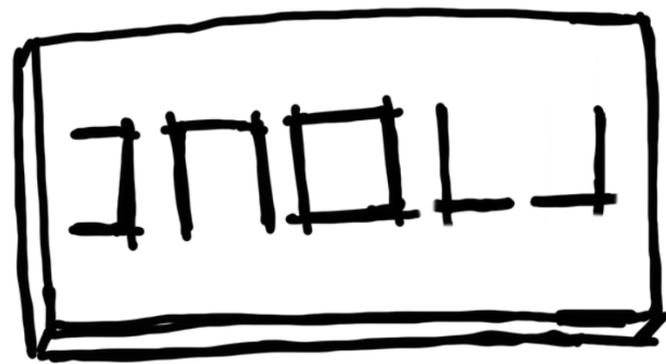
Las bombillas, como esta de aquí, cobran mucha importancia en este juego. Si alguien se queda atascado, puede recurrir a ellas para resolver la habitación.



# El portal de la casa

Para que se familiaricen con la dinámica del scape room virtual, verán un rompecabezas simple:

- La pista principal es el felpudo. Las letras están representadas dentro de la cuadrícula y **se corresponden con la forma que hacen las líneas al rodearla.**



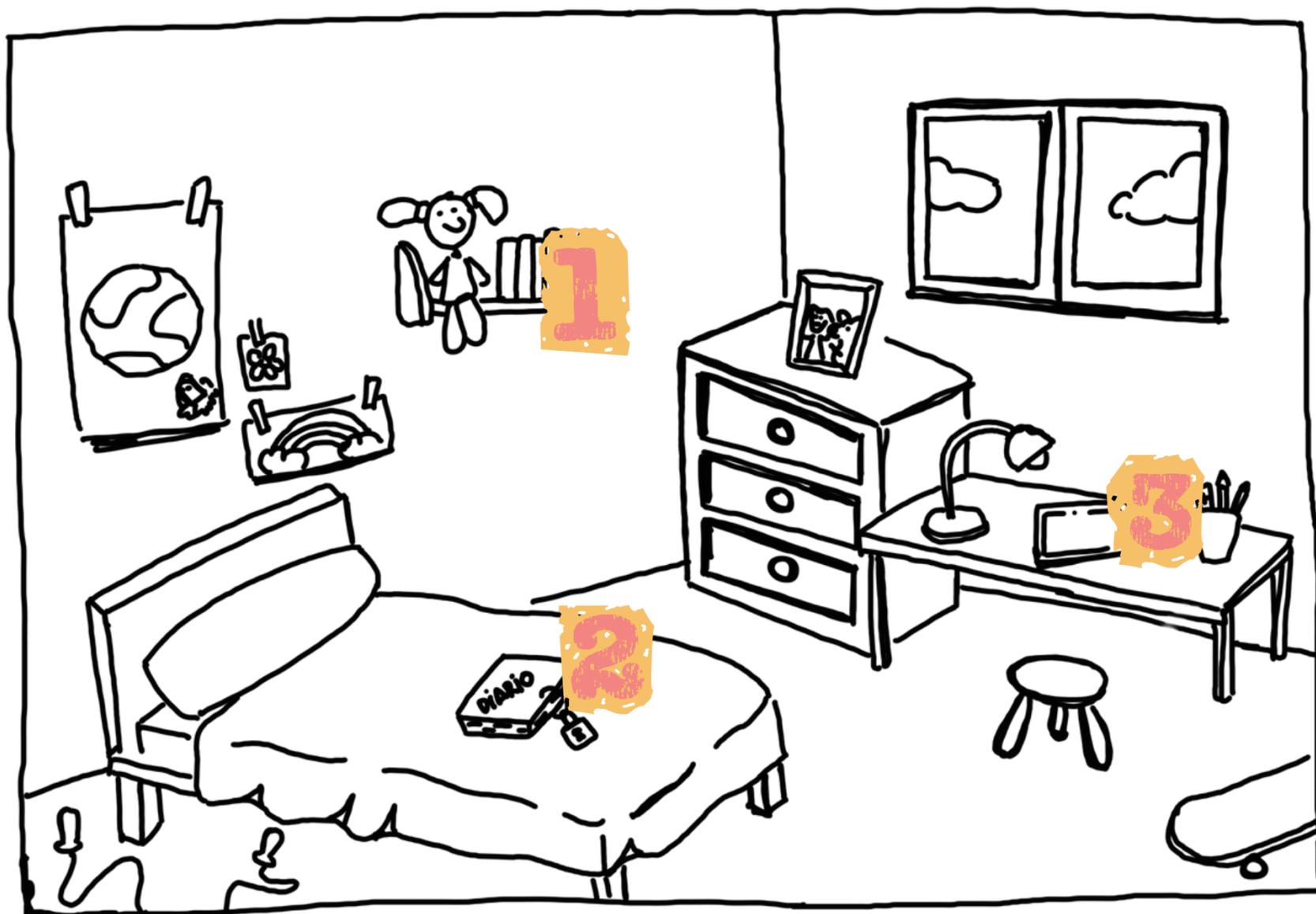
**N A C H O**

Si pulsan el botón correcto, avanzarán. Si no, volverán a empezar

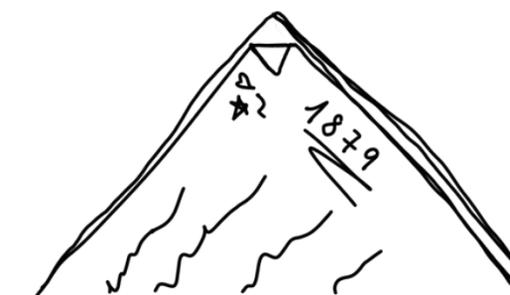




# La habitación de Nacho



**1** Si responden correctamente las preguntas, encuentran una clave de cuatro números.



## Las respuestas correctas son:

- Pregunta 1: No haces *click* en ningún vínculo y marcas el mensaje como *spam*
- Pregunta 2: Le haces una captura, dejas de chatear y se lo pasas a adultos de confianza.
- Pregunta 3: No haces *click* en ningún enlace y denuncias el video



2

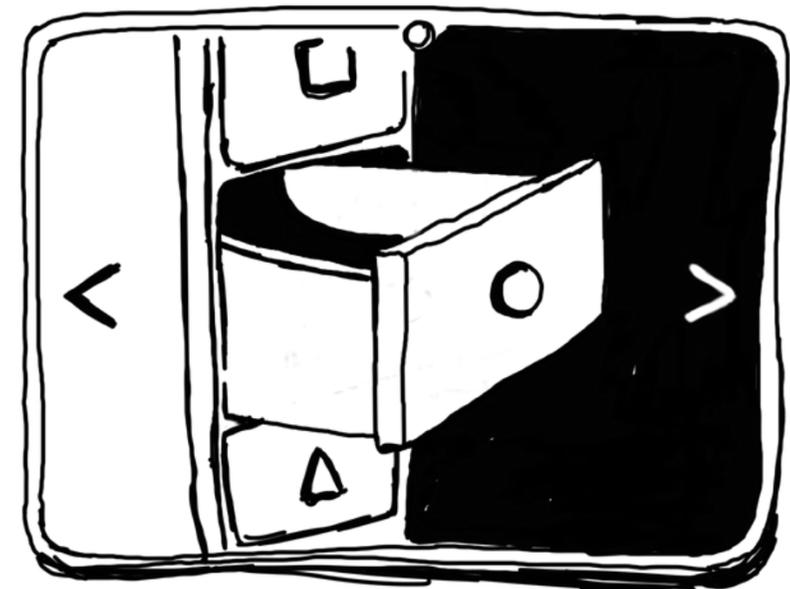
La contraseña **1879** abre el candado del diario. Después de leer una entrada del mismo en el que se relata un caso de *ciberbullying*, podemos ver un **post-it con una clave:**



¿Por qué rosa=4? El número de letras que tiene la palabra de cada color es la respuesta. **Rosa tiene 4 letras.**

3

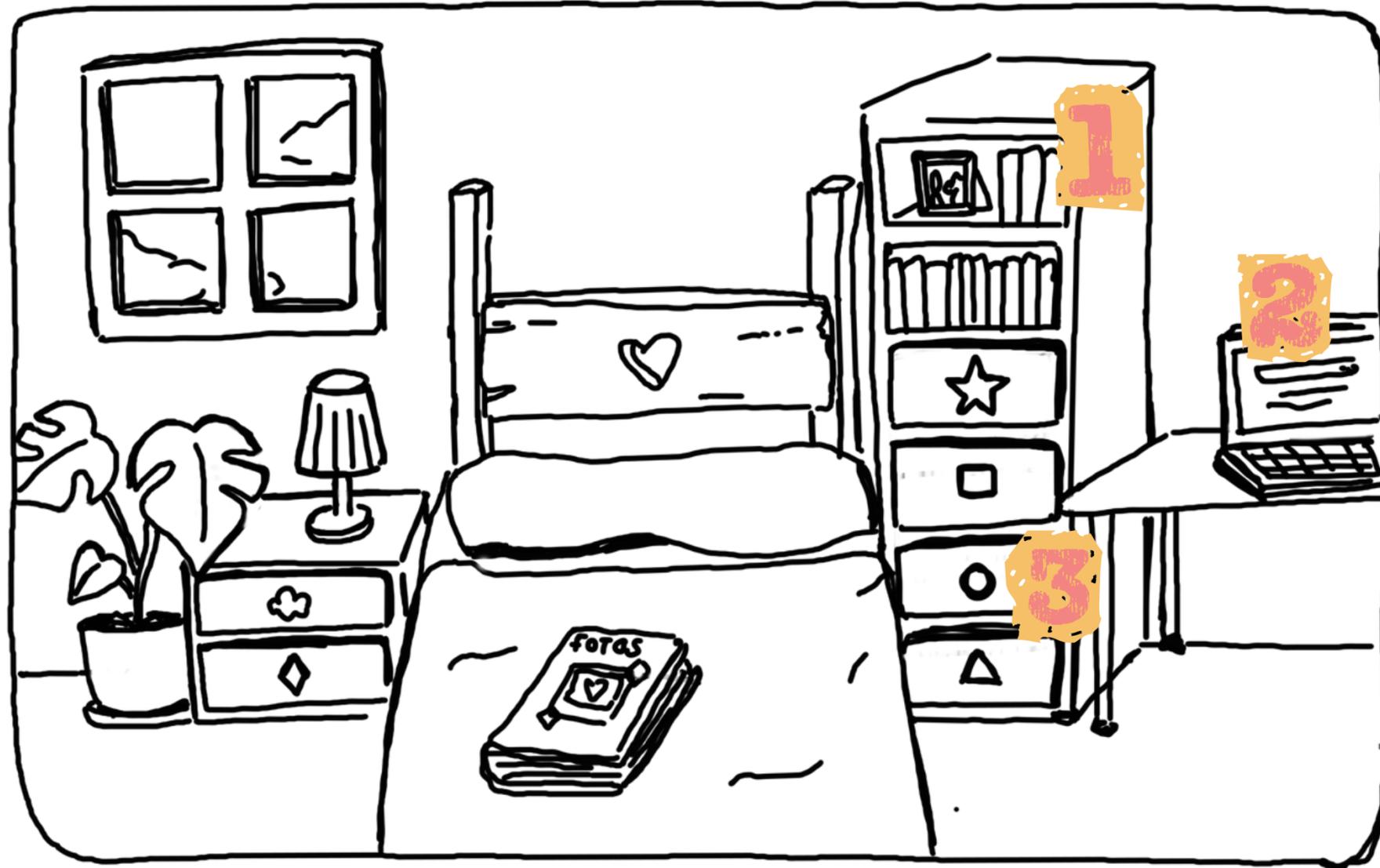
Ahora que sabemos la relación, podemos descubrir la contraseña de la tablet.



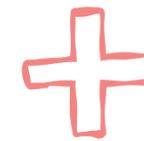
Al desbloquear la tablet, los investigadores ven un cajón de la habitación de la madre. **Deben fijarse atentamente en él.**



# La habitación de la madre de Nacho



**1** Encuentran una guía para para familias con los tipos de riesgos que encuentran los menores en internet. **Los riesgos están numerados.**

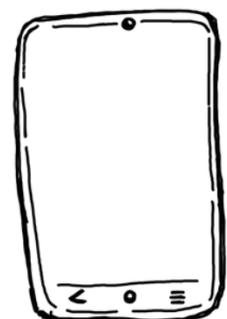


**2** La madre de Nacho busca ayuda en foros de internet sobre comportamientos de su hijo que le preocupan cuando era pequeño.

**Los investigadores deben relacionar la situación del portátil con el tipo de riesgo que es en la guía.** Eso les dará la clave del móvil, que está en el cojón que debían recordar.



# La reflexión final



3

Para acabar, encuentra en el móvil un video que su madre subió a las redes sociales cuando Nacho era muy pequeño. Nacho no le pudo dar su consentimiento y eso también forma parte de la huella digital.

Para ir sacando el tema de los derechos digitales de la infancia, que será el foco de la dinámica grupal, podemos preguntarles:

- **Qué les parece que las personas adultas, aunque sean familia, suban muchas fotos o videos de los niños. ¿Está bien que haya *influencers* que son niños?**

## OTROS DE LOS TEMAS QUE SE HAN CRUZADO EN EL SCAPE ROOM:

- Ciberseguridad
- Estafas
- Supervisión adulta
- *Cyberbullying*
- Juegos y gastos de dinero
- Contenidos no apropiados
- Tiempo de uso

Y aun así, internet tiene muchas cosas buenas, es por eso que estar protegidos de los riesgos es la mejor forma de aprovecharlas.



# La puesta en común

## Decálogo de derechos digitales

Se habla mucho de los derechos digitales de la infancia pero no hay una convención y la mayoría de las veces los debates no llegan a la infancia.

**¿Que derechos creen los niños y niñas que son más importantes para sí mismos?**



En grupos reducidos, de unas cinco personas, pueden hacer una lluvia de ideas sobre qué derechos digitales deberían tener todos los niños y niñas



Luego es momento de hacer un decálogo, escoger solo diez y ponerlos en una cartulina para poder presentárselos a la clase.



Puedes proyectar el [póster de la Convención de las Naciones Unidas sobre los derechos del niño](#) para que se inspiren y vean que, entre otros, tienen el derecho de acceso a la información (Nº17)

