



Un viaje transformador alrededor del mundo

MANUAL Y GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Índice

1.Descripción del juego.....	3
2.Componentes del juego	4
a) Componentes del kit de juego:.....	4
b) Componentes adicionales (no incluidos en el kit de juego).....	5
3.Objetivo del juego	5
4.Instrucciones y reglas de juego	7
4.1 Cartas de preguntas	7
4.2 Las cartas extra	8
4.3. Cartas “bonus”	9
4.4. Cartas “malus”	10
4.5 Instrucciones y reglas de juego	11
5.Propuestas didácticas para el post-juego	16
6.Recursos útiles	17
7.Descarga aquí los materiales del juego.....	17

No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra. Se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría del juego y las ilustraciones y no se use para fines comerciales.

Este recurso didáctico ha sido realizado con el apoyo financiero del Programa Erasmus+ de la Unión Europea, en el proyecto “Métodos Educativos Transformadores para la Inclusión Social y la Ciudadanía Global” (TEMSIC). El contenido de este recurso didáctico es responsabilidad exclusiva de las organizaciones InteRed, Südwind y CESIE y ni la Unión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

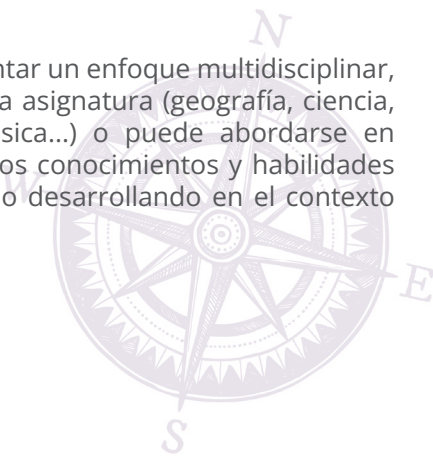
1. Descripción del juego

El juego “Un viaje transformador alrededor del mundo” es un juego de mesa diseñado para alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años). El objetivo del juego es promover entre el alumnado el desarrollo competencial, especialmente de la competencia y la conciencia global, así como un mayor conocimiento de las diferentes áreas del mundo para ser capaces de identificar las interconexiones entre los fenómenos locales y globales, con el fin de promover los valores de la ciudadanía global, cooperación e inclusión educativa.

Vivimos en un mundo cada vez más interconectado y global, en el que las dinámicas de desarrollo se traducen en consecuencias globales y también locales, por ello las personas nos enfrentamos a retos globales que afectan a toda la humanidad, y a todo el planeta, tales como las desigualdades socioeconómicas y de género, las violencias, el cambio climático... Es por esto que resulta esencial desarrollarnos como personas informadas y sensibilizadas sobre la diversidad del mundo y los retos globales que nos afectan, y también como personas críticas, activas y comprometidas con las transformaciones sociales necesarias para combatir estos retos globales desde la transformación del modelo de desarrollo causante de ellas. En este sentido, el juego “Un viaje transformador alrededor del mundo” enfatiza la importancia de la Educación para la Ciudadanía Global, promoviendo el conocimiento y la reflexión en torno a temas centrales como los anteriormente mencionados.

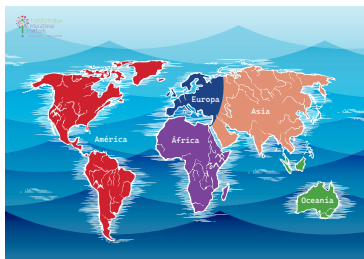
Dentro del juego, el alumnado se convierte en protagonista, explorando y generando directamente su propio conocimiento, en un camino de aprendizaje autodirigido y centrado en el alumnado. De hecho, el alumnado se embarca en un viaje imaginario para descubrir las diferentes áreas del mundo, sus habitantes, culturas, alimentos, animales y sus condiciones climáticas, geográficas y políticas, todo ello respondiendo a una serie de preguntas didácticas.

Este juego tiene el gran potencial de presentar un enfoque multidisciplinar, por lo tanto, se puede jugar dentro de una asignatura (geografía, ciencia, artes plásticas, lengua y literatura, música...) o puede abordarse en actividades interdisciplinares, a partir de los conocimientos y habilidades que el alumnado de 6 a 12 años ya ha ido desarrollando en el contexto escolar.



2. Componentes del juego

a) Componentes del kit de juego:



1 tablero de juego con una representación del mundo con los 5 continentes



1 mazo de cartas que contiene 180 preguntas de opción múltiple o verdaderas/falsas



1 mazo de cartas de bonificación (cartas "bonus") con beneficios y recompensas



1 mazo de cartas de penalización (cartas "malus") con pequeñas penalizaciones



2 cartas extra: carta "Ayuda: Necesito información" y carta "¿Puedes llevarme?"



1 diario de viaje para registrar lo vivido mientras se explora el mundo (para fotocopiar, se recomienda no pintar el original)



1 set de peones



1 manual e instrucciones del juego

Nota: El juego está planteado para un mínimo 3 personas jugando durante unos 30 minutos con las cartas del juego. Si hay más de 20 estudiantes jugando, la recomendación es dividir las cartas en 2 bloques y repartirlas en dos grupos grandes de 10; o descargar e imprimir otro juego de cartas para disponer de 2 kits de juego, uno para cada grupo de 10 estudiantes.

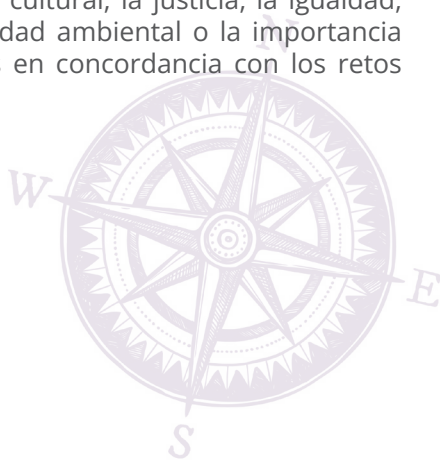
Puede descargar e imprimir los materiales del juego a través este enlace: <https://www.intered.org/es/recursos/un-viaje-transformador-alrededor-del-mundo> y del código QR en la página final de este manual.

b) Componentes adicionales (no incluidos en el kit de juego)

- > 1 globo terráqueo o una proyección del mundo con sus áreas y continentes
- > 1 cronómetro (30 minutos es el tiempo sugerido para jugar con las cartas en cada sesión de juego)
- > Hojas de papel
- > Lápices/bolígrafos
- > Peones contruïdos a mano (con materiales reciclados, papel, hojas, etc.) para ser movidos al jugar

3. Objetivo del juego

Este juego tiene como objetivo invitar al alumnado a embarcarse en un viaje alrededor del mundo, con el fin de promover el desarrollo competencial, especialmente de la competencia y la conciencia global, así como un mayor conocimiento de las diferentes áreas del mundo y sus diferentes continentes para ser capaces de identificar las interconexiones entre lo local y lo global, con el fin de promover los valores de la ciudadanía global e inclusión educativa. El alumnado aprenderá sobre las particularidades en cada continente, y podrá establecer relaciones y similitudes entre los fenómenos locales y globales. Todo ello, con el fin de sensibilizar al alumnado sobre el valor de la diversidad cultural, la justicia, la igualdad, la inclusión, la cooperación, la sostenibilidad ambiental o la importancia de ser sujetos activos y transformadores en concordancia con los retos globales del siglo XXI.



Referencias didácticas

El juego proporciona algunas pautas para trabajar en varias áreas de conocimiento, así como para promover el desarrollo de habilidades necesarias desde un enfoque de Educación para la Ciudadanía Global, como son:

- > Desarrollar el sentimiento y la conciencia de vivir como una comunidad global y ser parte de ella
- > Desarrollar los conocimientos, habilidades, valores y actitudes necesarios para comprender los fenómenos globales y locales;
- > Entender las dinámicas de poder fruto del sistema de organización económica y social neoliberal-capitalista;
- > Identificar las desigualdades y las inequidades socioeconómicas y de género;
- > Asumir comportamientos responsables para la sostenibilidad del planeta y sus recursos.
- > Fortalecer las creencias y valores que son comunes a toda la humanidad: los valores de paz, libertad, progreso social, igualdad de derechos y dignidad humana, reconocidos por la Carta de las Naciones Unidas y en la Declaración Universal de Derechos Humanos.
- > Reconocer, comprender y valorar positivamente la diversidad humana, incluyendo personas, identidades, religiones, idiomas, etc.
- > Desarrollar una actitud positiva hacia las demás personas, promoviendo la comprensión mutua y la cooperación, frente a las actitudes individualistas y competitivas.
- > Explorar los paisajes socioculturales de todo el mundo y mejorar la cultura del aprendizaje, y desarrollar la comprensión mutua y la comunicación entre las diferentes culturas.
- > Interiorizar los valores de igualdad y justicia social.
- > Desarrollar una actitud positiva y mostrar responsabilidad por los bienes comunes de la humanidad, como los océanos, los bosques o el patrimonio cultural.
- > Desarrollar una actitud positiva hacia el medio ambiente y una actitud de corresponsabilidad de los cuidados, como imprescindibles para que la vida en el planeta pueda continuar de forma sostenible y responsable.

El juego “Un viaje transformador alrededor del mundo” está diseñado para abordar los retos de la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En particular, a través del juego se abordan los siguientes ODS:

- > ODS 2: Poner fin al hambre
- > ODS 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todas las personas en todas las edades
- > ODS 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas las personas
- > ODS 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas
- > ODS 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos
- > ODS 7: Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna
- > ODS 10: Reducir la desigualdad en y entre los países
- > ODS 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles
- > ODS 13: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos
- > ODS 14: Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos
- > ODS 15: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad
- > ODS 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas

4. Instrucciones y reglas de juego

Antes de explicar las reglas del juego, se presenta una descripción de los componentes de juego principales para una mejor comprensión posterior de las instrucciones.

4.1 Cartas de preguntas

El juego de mesa “Un viaje transformador alrededor del mundo” tiene como componente principal un mazo de 180 cartas de preguntas que el alumnado responderá mientras juega. Las 180 preguntas están divididas por continente y por temática.

En el juego tenemos:



5 continentes: África, América, Asia, Europa, Oceanía



Medio
ambiente



Clima



Animales



Cultura




Nutrición y
alimentación



Paz
y justicia

6 temas específicos: Los temas representan las diferentes áreas de exploración y conocimiento y además guardan relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible anteriormente mencionados: a) medio ambiente, b) clima, c) animales, d) cultura, e) nutrición y alimentación, f) paz y justicia

Por cada continente, hay 6 preguntas para cada tema, es decir, un total de 36 preguntas por continente. Las preguntas son de opción múltiple y traen la respuesta correcta marcada en negrita.

Nota: ¡Atención! Las preguntas más difíciles contienen este símbolo . Significa que esa pregunta es más difícil y que puede omitirse y elegir otra. Dependerá de la edad y habilidades del alumnado.

4.2 Las cartas extra

En el juego, se incluyen dos cartas extra (para colocar fuera de la baraja de cartas). Estas cartas estarán siempre a disposición del alumnado (por ejemplo ubicadas en el mismo tablero de juego) y podrán utilizarlas cuando lo necesiten.

- > Carta “Ayuda: Necesito información”: mediante esta carta, el grupo pequeño que está intentando responder puede pedir ayuda a otro grupo pequeño. Esta carta se puede usar en cualquier momento que un grupo pequeño no sepa una respuesta.
- > Carta: ¿Puedes llevarme?/: mediante esta carta, un grupo pequeño puede ofrecerse a ayudar al grupo pequeño que está intentando

responder. Esta carta se puede usar en cualquier momento.

Cuando usan las dos tarjetas adicionales, todos los estudiantes que responden cooperativamente se benefician y marcan la respuesta correcta en cada diario de viaje.

4.3. Cartas “bonus”

Con el fin de ayudar al alumnado en su exploración del mundo, durante el viaje encontrarán una serie de cartas bonus que les permitirán recibir algunas ventajas adicionales. De esta manera, el alumnado podrá continuar su viaje alrededor del mundo, conociendo sus 5 continentes. Estas cartas se mezclan con las cartas de preguntas. Por lo tanto, al jugar, el alumnado puede sacar aleatoriamente una carta bonus o una carta de preguntas (o una carta minus, ver sección 6.4).

Tipos de cartas bonus:

- > Carta bonus “Viaje gratis” (4 cartas en total en la baraja)
- > Carta bonus “Estudios en profundidad” (4 cartas en total en la baraja)



4.4. Cartas “malus”

El maravilloso viaje alrededor del mundo puede tener imprevistos... ¡las cartas malus!

Las cartas malus contienen pequeñas penalizaciones que ralentizarán el viaje pero no impedirán la exploración. Estas cartas se mezclan y camuflan entre las cartas de preguntas, de modo que mientras juegan, pueden sacar una carta malus o una carta de pregunta de forma aleatoria. Las cartas malus son opcionales, por lo que se pueden eliminar o reducir su cantidad para que el juego sea más simple y menos frustrante para el alumnado.

Tipos de cartas malus:

- > Carta malus “Maleta olvidada” (4 cartas en total en la baraja)
- > Carta malus “Amnesia” (4 cartas en total en la baraja)



4.5 Instrucciones y reglas de juego

A continuación se explica el modo de juego a través de instrucciones detalladas paso a paso, para aclarar la dinámica, el mecanismo y el tiempo del juego.

Paso 1:

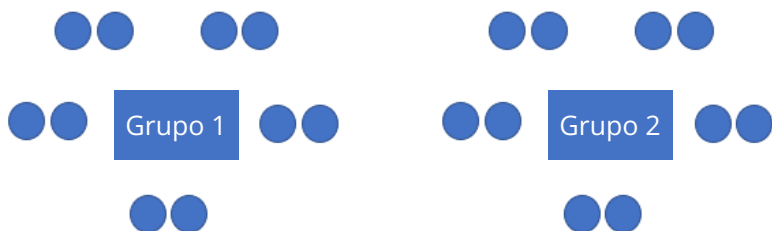
Si tenemos una clase compuesta por más de 20 estudiantes, será necesario formar 2 grupos para poder tener unos 10 estudiantes por cada grupo. En este caso, cada grupo tendrá su propio kit de juego. Para ello, el profesorado puede dividir en dos bloques las cartas de preguntas, (también las cartas bonus y malus) y entregar cada mitad a cada grupo de 10 estudiantes; o descargar e imprimir un juego extra de cartas y cualquier otro material necesario desde el código QR al final de este manual.

Paso 2:

Cada grupo (ya sea 1 grupo grande de menos de 20 o dos grupos grandes de cerca de 10) recibe un kit de juego (tablero de juego, cartas de preguntas, cartas bonus, cartas malus (opcionales), 2 cartas extra y diarios de viaje suficientes)

Paso 3:

Dentro de cada grupo grande de 10 estudiantes, se formarán grupos pequeños que recibirán un peón cada uno y que elegirán un continente del tablero de juego (la distribución quedará así: 2 en Asia, 2 en África, 2 en Oceanía, 2 en América, 2 en Europa = total 10 estudiantes en 5 grupos pequeños)



Nota: Si la clase está formada por menos de 20 estudiantes, es posible jugar con un solo kit de juego. Para clases de menos de 20 estudiantes se recomienda que los grupos pequeños los formen 3 estudiantes en lugar de 2.

Antes de empezar a jugar, la / el docente deberá asegurarse de barajar bien el total de cartas, con las cartas bonus y las cartas malus (opcionales) dentro del mazo para que el alumnado pueda extraerlas de forma aleatoria junto con las cartas de preguntas. También deberá asegurarse de dejar las 2 cartas extra fuera del mazo para usarlas en cualquier momento, por ejemplo dejándolas sobre el tablero de juego.

Paso 4:

Todos los grupos pequeños eligen su propio continente desde el que empezar su viaje (colocando sus peones en ellos) y comienza el juego. Arranca el cronómetro de 30 minutos (o el tiempo que la duración de la clase permita, por ejemplo, si la clase es de 1 hora se recomiendan 15 minutos para la explicación, 30 minutos para el juego y 15 minutos para la reflexión en grupo grande).

¡Atención antes de seguir leyendo!

Regla 1:

Cada grupo pequeño no puede leer las preguntas antes de responder.

Esto es porque la carta de pregunta ya tiene la respuesta correcta marcada en negrita. Por lo tanto, será necesario que sea otro grupo pequeño (el de su izquierda) quien lea la pregunta en voz alta al grupo pequeño que está jugando y tratando de responder.

Regla 2:

Cuando cada grupo pequeño adivina la respuesta correcta, **mueve su peón sobre el tablero de juego (el mapamundi) y marca la casilla correspondiente en el diario de viaje.** Por ejemplo, si se responde correctamente a una pregunta sobre África, moverán el peón hacia África y lo anotarán en la casilla que corresponda en el diario de viaje.

Regla 3:

El diario de viaje **es una herramienta a distribuir a cada grupo pequeño** (si tenemos 10 estudiantes divididos en parejas, por lo tanto, debemos imprimir 5 diarios de viaje). Esta herramienta consiste en una tabla compuesta por filas y columnas. Tenemos una fila para cada continente y 6 columnas que se corresponden con 6 temas a abordar para cada continente: 1. Medio ambiente, 2. Clima, 3. Animales, 4. Cultura, 5. Nutrición y alimentación, 6. Paz y justicia.

A medida que se van obteniendo respuestas correctas, el alumnado irá tachando las casillas correspondientes hasta completar la tabla. El diario de viaje tiene como objetivo principal aumentar el conocimiento sobre la diversidad del mundo para desarrollar una conciencia global y planetaria, a través de un aprendizaje participativo sobre el mundo en que vive.

Paso 5:

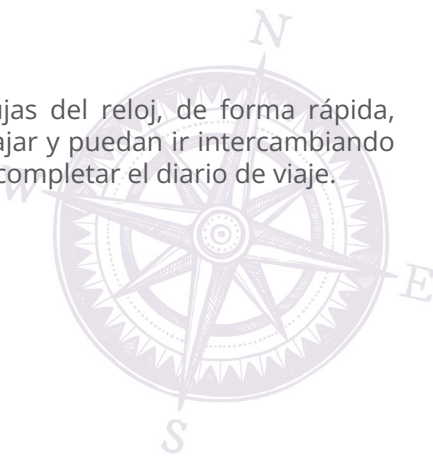
En primer lugar se elige al grupo pequeño que empezará a jugar y empieza el juego. Cada grupo pequeño ya tiene un peón (si no se tiene la versión física del juego, se pueden crear a mano a partir de pequeños objetos simples).

El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer grupo pequeño saca una carta de la baraja y trata de responder a una pregunta específica sobre un continente, que será leída por el grupo pequeño a su izquierda. En este punto podrán usarse las cartas extra para pedir información o para ofrecer ayuda.

Importante: Cuando el alumnado usa las dos tarjetas extra, ambos grupos pequeños se benefician por su trabajo en equipo y marcan la respuesta correcta en cada diario de viaje.

Paso 6:

El juego avanza en el sentido de las agujas del reloj, de forma rápida, para que todo el alumnado comience a viajar y puedan ir intercambiando preguntas y respuestas mientras intentan completar el diario de viaje.



Uno o más grupos pequeños están en el mismo continente

Podría ser que dos o más grupos pequeños estén en el mismo continente en algún momento durante el juego. En este caso, los grupos pequeños responderán en equipo. Elegirán una nueva carta e intentarán responder colaborativamente. Luego, después de responder (no importa si responden correctamente o no), cada grupo pequeño marcará como respuesta correcta en el diario de viaje (porque trabajar en equipo es también un bonus) y luego elegirán su propio destino por separado para seguir jugando.

Cuando dos o más grupos pequeños responden en equipo porque están en el mismo continente, no se pueden usar las cartas extra.

Aparece una carta bonus

La carta bonus significa una pequeña ventaja o ayuda extra. En concreto permite al grupo pequeño que la obtiene completar una sola casilla o una línea completa en el diario de viaje, dependiendo del tipo de carta bonus que sea.

Hay dos tipos de cartas bonus:

- > Carta bonus “Viaje gratis” (4 en la baraja): esta carta permite completar una fila completa del diario de viaje. El grupo pequeño que extrae al azar la carta bonus “viaje gratis” marcará por lo tanto una línea completa (eligiendo el continente que desee, y marcando con una X todas las casillas para completar la línea).
- > Carta bonus “Estudios en profundidad” (4 en la baraja): esta carta permite completar solo una casilla del diario de viaje. El grupo pequeño que extrae al azar la carta bonus “estudios en profundidad” marcará solo una casilla (eligiendo el continente que desee, y marcando con una X una sola casilla de una sola temática).

Aparece una carta malus

La carta malus significa una pequeña desventaja durante el viaje. De hecho, tendrá la consecuencia de eliminar una sola casilla o una fila completa del diario de viaje, dependiendo del tipo de carta malus que sea (opuesto a las cartas bonus).

Hay dos tipos de cartas malus:

- > Carta malus “Maleta olvidada” (4 en la baraja): esta carta hará borrar una fila completa del diario de viaje. El grupo pequeño elige un continente y elimina la fila correspondiente, borrando las X que se hayan conseguido hasta el momento. Esta es una pequeña penalización, por lo tanto, el grupo pequeño no queda excluido ni detenido en el juego, sigue jugando cuando sea su turno de nuevo.
- > Carta malus “Amnesia” (4 en la baraja): esta carta implica borrar una sola casilla del diario de viaje. El grupo pequeño elige un continente y elimina una de las casillas correspondiente a un tema dentro de un continente. Esta es una pequeña penalización, por lo tanto, el grupo pequeño no queda excluido ni detenido en el juego, sigue jugando cuando sea su turno de nuevo.

El tiempo de juego termina pero aún no hemos completado nuestro diario de viaje

¿Qué hacer si se acaba el tiempo? ¡Que no cunda el pánico! Hay dos opciones:

- > El juego termina porque el tiempo termina, pero continuaremos jugando en otra sesión (comenzando desde donde lo dejamos en nuestro diario de viaje). En la siguiente sesión los grupos pequeños podrán rotar o cambiarse, para facilitar mayor interacción e inclusión entre todo el alumnado de la clase. Los grupos pequeños pueden jugar hasta completar todos los diarios de viaje y para lograrlo, irán cooperando cada vez más.
- > El juego termina porque el tiempo termina y no hay opción de jugar en una lección posterior. En este caso, la / el docente reúne al alumnado en grupo grande y un diario de viaje colectivo se completa después de un debate conjunto, en sesión plenaria, uniendo en un único diario de viaje las casillas marcadas por los grupos pequeños. De esta manera, todo el alumnado realizará un ejercicio conjunto de reflexión sobre las 6 temáticas centrales, obteniendo una visión del mundo desde un enfoque intercultural y global.

Nota: Las sesiones de juego pueden ser una o más, realizadas durante el horario lectivo (que puede ser 1 hora o menos) y en función de la disponibilidad del profesorado. Lo importante es que el profesorado dedique al menos 15 minutos para hacer una reflexión colectiva al final, en sesión plenaria y asegurarse de que cada grupo tenga el diario de viaje completo, por ejemplo dando prioridad a la reflexión del alumnado que haya obtenido menos respuestas correctas hasta el momento y otorgándole puntos en su diario a medida que la reflexión avanza o a medida que se intercambia con el resto del grupo el conocimiento adquirido. No existe un equipo ganador, sino que el objetivo del juego es la construcción colectiva de conocimiento. El tiempo solo se utiliza para dar dinamismo al juego.

5. Propuestas didácticas para el post-juego

A través de este juego, el alumnado desarrolla su competencia global, al mismo tiempo que adquiere conocimiento en distintas áreas temáticas relacionadas con el currículo escolar. Aprende sobre la diversidad del mundo y de los pueblos que lo habitan, más allá de los continentes, conociendo realidades locales que en muchas ocasiones no se abordan en el currículo escolar de forma explícita, y deconstruyendo prejuicios y estereotipos. También aprenden sobre retos globales como las desigualdades, el cambio climático o la paz y la justicia social, al mismo tiempo que abordan otros temas de interés básico como los climas, la geografía, la biodiversidad o la diversidad cultural.

El profesorado podrá profundizar en las temáticas centrales del juego desde un enfoque de Educación para la Ciudadanía Global, tales como la diversidad cultural, las desigualdades socioeconómicas y de género, los derechos humanos, la justicia social, el cambio climático, etc. Una vez terminado el juego, podrá invitar al alumnado a explorar más sobre estos temas, a través de algunas preguntas para profundizar (ver más abajo) o también mediante investigación (en libros, enciclopedias, en Internet, en libros de texto, preguntando a sus familias o a otros grupos de alumnado...).

Algunas preguntas para profundizar:

- > ¿Qué os sorprendió? ¿Os gustó el juego?
- > ¿Cómo fue vuestro trabajo en equipo? ¿Cómo os sentisteis: como parte del grupo o fuera del grupo?
- > ¿Qué tipo de papel tuvisteis?
- > ¿Cómo fomentasteis la inclusión de todas y todos?
- > ¿Qué descubriste sobre Asia, África, América, Europa, Oceanía?
- > ¿Qué significa ser ciudadanos y ciudadanas del mundo?
- > ¿Qué significa ciudadanía global?
- > ¿Qué significa sociedad multicultural?
- > ¿Cuáles son los derechos universales de los seres humanos?
- > ¿Cuál es el principio de no discriminación, aplicable para todas las personas en el mundo?

6. Recursos útiles

Educación para la Ciudadanía Mundial (UNESCO):

<https://es.unesco.org/themes/ecm>

Lucha contra la discriminación (Consejo de Europa):

<https://rm.coe.int/1680487829>

Video explicativo sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible: ¿Qué tienen en común una naranja, un balón de fútbol y el Planeta Tierra? (Fundación InteRed)

<https://www.youtube.com/watch?v=b1qhBf6RS08>

7. Descarga aquí los materiales del juego





Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.