



Cultura de Ciberseguridad Proyecto KIDS CENTRIC UNIVERSE



SIC-SPAIN



Cofinanciado por el Mecanismo
Conectar Europa de la Unión Europea



PROBLEMA

Brecha digital generacional

ORIGEN Acelerada irrupción de la tecnología en la sociedad

IMPACTO ⇒ ESCUELAS y FAMILIAS: No pueden acompañar/educar en digital
⇒ SOCIEDAD DIGITAL= RIESGOS para niños/as y adolescentes

RIESGOS Bullying y Cyberbullying / Violencia online
Sextorsion y Groomers
Hiperviolencia y Pornografía
Influencers y Retos virales
Ciber adicciones y Apuestas / Juego online
Fake news y mensaje de odio

Kids Centric Universe

Diagnóstico + Unidad Didáctica

Gaptain Designed by Gaptain **Segureskola**

Metodología
KIDS CENTRIC
SOLUCIÓN INTEGRAL
Prevención y Competencia digital

1 **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO**
2 SEMANAS

ALUMNADO
2 Talleres
DIRECCIÓN
1 Sesión

1 **MAPA DIGITAL**
Talleres con el alumnado de 5º primaria y 1º ESO para elaborar el mapa de actividad digital del aula.

2 **SOCIOGRAMA**
Videogames para crear sociograma y perfilado del aula: se identifican líderes, mediadores, excluidos, conflictos, y acoso escolar.

4 **DIAGNÓSTICO**
Contextualizamos la información recogida con Dirección y definimos el programa Prevención y Competencia digital a medida.

3 **MAPA DE RIESGOS**
Extraeramos los riesgos derivados de la actividad digital y las relaciones sociales.

2 **PROGRAMA ANUAL SEGURESKOLA**
COLEGIO + FAMILIAS

10 SEMANAS

FAMILIAS
2 Sesiones (divulgativas) (3h.)

ALUMNADO
Unidad didáctica (5h.)
3 Sesiones + 2 Niveles

PROFESORADO
Unidad didáctica (4h.)
2 Talleres

BRECHA DIGITAL
MEDIACIÓN PARENTAL
+
PROGRAMA ONLINE

PREVENCIÓN RIESGOS
COMPETENCIA DIGITAL
IGUALDAD. VALORES

BRECHA y RIESGOS
USO SEGURO TECH
+
COMPETENCIA DIGITAL

Kids Centric Universe

alumnado + profesorado + familias



1. La brecha digital
Captain, #afiliaciondigital

2. La Mediación Parental
Captain, #afiliaciondigital

3. Instagram
Captain, #afiliaciondigital

4. YouTube
Captain, #afiliaciondigital

5. Tik Tok
Captain, #afiliaciondigital

6. Twitch
Captain, #afiliaciondigital

7. Snapchat
Captain, #afiliaciondigital

8. Facebook y Twitter
Captain, #afiliaciondigital

9. WhatsApp
Captain, #afiliaciondigital

10. Telegram
Captain, #afiliaciondigital



58% DE SUFRIR BULLYING

45%

ACOSADOR

1%

LÍDER

1%

OBSERVADOR

Se te está acabando la batería del móvil ¿que haces?

Búscala la forma de cargarla inmediatamente

Lo poco en modo avión / sin notificaciones

No pasa nada, espero a llegar a casa para cargarlo

AMIGOS

Laura Fernandez

Carla Vizcaino

ENEMISTADES

Pelayo Castillo

Hugo Fernandez

Marta Lopez

Evolución de competencias

Comparativo de grupos

Riesgos detectados



Para el profesorado

Ciberseguridad y Competencia digital



Competencia Digital Docente

En este módulo trataremos la Competencia Digital Docente, y cómo puedes adquirirla. Será fundamental para llevar al aula todas las ventajas del mundo tecnológico digital.

Compartir



PC 5 Introducción

Gaptain: alfabetización digital

Hablemos de lo que es la Competencia Digital Docente.



PC 5 Competencia Digital. Marc...

Gaptain: alfabetización digital

A nivel Europeo el documento de referencia será el Marco Europeo para la Competencia Digital Docente: DigComp...



PC 5 Diferentes competencias s...

Gaptain: alfabetización digital

En el entorno digitalizado en el que vivimos todos y cada uno de los agentes sociales tienen necesidad de desarrollar la...



PC 5 Información y Alfabetizaci...

Gaptain: alfabetización digital

Las competencias digitales buscan un uso crítico y seguro tanto de los dispositivos electrónicos como de Internet en...



PC 5 Comunicación y Colabora...

Gaptain: alfabetización digital

Enseñar es comunicar. Transmitir una información de forma efectiva para que el receptor la comprenda, entienda y de...



PC 5 Creación de Contenidos D...

Gaptain: alfabetización digital

El profesorado tiene en los contenidos digitales un gran aliado para mejorar los procesos educativos y de...



PC 5 Seguridad

Gaptain: alfabetización digital

Las aulas cada vez están más digitalizadas y los dispositivos electrónicos forman parte importante de la práctica docent...



PC 5 Resolución de problemas.

Gaptain: alfabetización digital

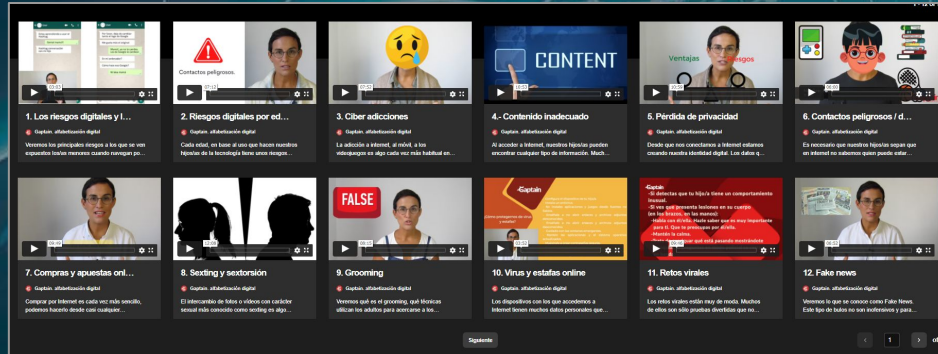
El profesorado debe ser capaz de dar una respuesta efectiva cuando los dispositivos electrónicos o herramientas digital...

- Pautas básicas de ciberseguridad
- Riesgos Digitales
- Cierre de brecha digital
- Acoso escolar: bullying y cyberbullying
- Competencia digital docente



Para las familias

Ciberseguridad y Mediación digital



- Brecha y mediación digital
- Uso seguro del móvil
- Ciberadicciones y riesgos digitales
- Bullying y cyberbullying
- Ciberseguridad personal



Segureskola IMPACTO



Gaptain



CYBERSECURITY
MADE IN EUROPE

Ciberseguridad

mejora en **100%** centros

Convivencia + **13%**

Igualdad: + **6%**

Bienestar: + **15%**

Conflictividad: - **14%**

2 alumnos/as **excluidos** y
1 caso de **bullying** por **aula**

ESCUELAS



International
Schools
El Castillo · Madrid



LAUAXETA IKASTOLA



Resultados %

mejora media conseguida en los centros Segureskola



13

% nivel convivencia



14

% nivel conflictividad



15

% nivel bienestar

Alcance e Impacto del proyecto

Puesta en marcha de la plataforma Kids Centric Universe para llevar Ciberseguridad y Competencias Digitales a 10 colegios de la comunidad de Madrid

DIAGNÓSTICO		UNIDAD DIDÁCTICA			
COLEGIOS	ALUMNOS / AS	COLEGIOS	ALUMNOS / AS	PROFESORADO	FAMILIAS
10	500	10	3.000	500	5.000

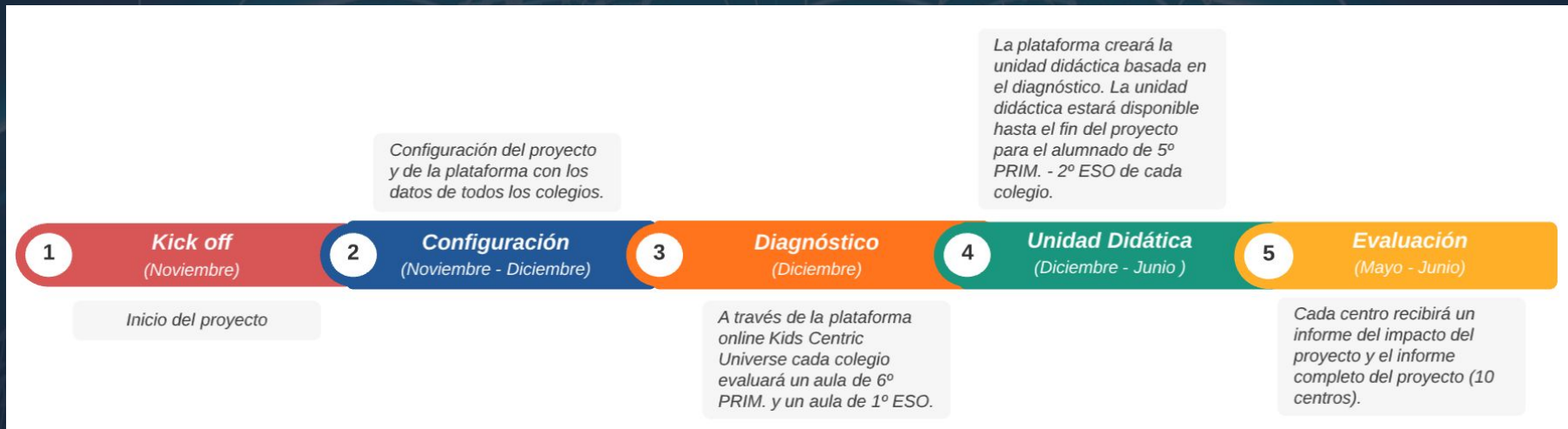
Recursos necesarios

Para la puesta en marcha del proyecto serán necesarios una serie de recursos tanto materiales como personales.

MATERIALES	HUMANOS
<ul style="list-style-type: none">● Plataforma Kids Centric Universe● Dispositivos con conexión	<ul style="list-style-type: none">● 1 gestor/a proyecto: Consejería Educación Comunidad Madrid● 1 responsables del proyecto en cada colegio.

Hitos del proyecto

El proyecto está dividido en 5 fases/hitos a desarrollar entre Noviembre de 2021 y Junio de 2022



1.- KICK OFF

Reunión inicial, definición de hitos, cronograma e inicio del programa

Fecha	Participantes	Entregables
23/11/21	<ul style="list-style-type: none">● Gaptain● C. Educación Madrid● 10 centros	<ul style="list-style-type: none">● Cronograma del proyecto● Ficha del proyecto

2.- CONFIGURACIÓN

Recopilación de datos necesarios para la puesta en marcha del proyecto y configuración de la plataforma

Tiempo	Participantes	Entregables
10 días	<ul style="list-style-type: none">● Gaptain● C. Educación Madrid● 10 Colegios	<ul style="list-style-type: none">● Datos de acceso de colegios participantes

3.- DIAGNÓSTICO

Uso de los 2 videojuegos disponibles desde la plataforma para recopilar información sobre hábitos de uso y relaciones

Tiempo	Participantes	Entregables
Diciembre	<ul style="list-style-type: none">● Gaptain● C. Educación Madrid● Colegios	<ul style="list-style-type: none">● Informe de resultados del diagnóstico para cada aula.● Unidad didáctica para cada aula.

4.- UNIDAD DIDÁCTICA

Cada colegio tendrá acceso a la unidad didáctica para el alumnado (desde 5º PRIMARIA hasta 2º ESO), para todo su profesorado y para todas sus familias.

Tiempo	Participantes	Entregables
Hasta Junio 22	<ul style="list-style-type: none">• Gaptain• C. Educación Madrid• Colegios	<ul style="list-style-type: none">• Unidad didáctica para el alumnado.• Accesos para las familias de cada centro al programa online “Educando en digital”.• Acceso al programa para el profesorado.

5.- EVALUACIÓN

Cada colegio recibirá un informe del impacto del programa en su centro y el informe final del proyecto.

Tiempo	Participantes	Entregables
2 meses	<ul style="list-style-type: none">• Gaptain• C. Educación Madrid• Colegios	<ul style="list-style-type: none">• Informe de impacto para cada colegio.• Informe de impacto del proyecto.

MÉTRICAS DE EVALUACIÓN

- Alcance del proyecto: alumnado, profesorado, familias impactadas.
- Nivel de conflictividad.
- Nivel de igualdad.
- Nivel de bienestar.
- Nivel de convivencia escolar

Gaptain



CYBERSECURITY
MADE IN EUROPE



Reconocimientos



LAB | Innovación
Comité Español



Cofinanciado por la Unión Europea
Mecanismo «Conectar Europa»



Finalista 2021
Impacto social



Premio EdTech más
innovadora 2020



Ganador impacto social



Galardón
BKENpreSariak
Innovación 2019



i Gracias por participar !





EVALUACIÓN PARTICIPANTES



Video *Valoraciones de directores/as de colegios Segureskola*



Fundación BBK