



EduTech Kids Centric Universe

info@gaptain.com
(+34) 946777259



Gaptain



CYBERSECURITYTM
MADE IN EUROPE



Kids Centric Universe[®]

Ciberseguridad y Competencia Digital

alumnado + profesorado + familias



¿QUÉ ES KIDS CENTRIC UNIVERSE?

Kids Centric Universe es la plataforma educativa que crea Cultura de Ciberseguridad en entornos educativos (colegio + familias).

Utiliza **videojuegos** para evaluar al alumnado, e **inteligencia artificial** para personalizar el contenido más adecuado a los riesgos identificados.

La unidad didáctica personalizada es integral, en formato video online y llega al **profesorado**, **alumnado** y a las **familias**.

Además, Kids Centric Universe permite monitorizar su impacto en el centro educativo y la **convivencia escolar**.



- > Online
- > Multi dispositivo
- > Multi idioma



Datos seguros y anonimizados.

Sólo la dirección del centro puede acceder a ellos.

**CONTENIDOS
EDUCATIVOS**
Marco Digcomp

**Adaptados al
ritmo cada aula**

**Atractivos para
el alumnado**

**Motivan el
aprendizaje**



Metodología Kids Centric

El método más eficaz para
alfabetizar digitalmente
entornos educativos

1. DIAGNÓSTICO Kids Centric

Durante el diagnóstico,
obtenemos el mapa digital
(cómo utilizan la tecnología) y
el mapa de relaciones del
aula (sociograma y perfilado).

Con esta información creamos
el mapa de riesgos específicos
de cada aula, y se genera la
unidad didáctica 'Prevención y
Competencia digital' mas
adaptada a cada aula.



2. PROGRAMA 360º

La unidad didáctica es integral,
de forma transversal se lleva
alumnado, profesorado y a las
familias.

Colegio y Familias trabajan en
equipo para que la educación
y acompañamiento digital sean
realmente efectivos.



EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO



Kids Centric Platform

Utilizamos videojuegos para evaluar y conocer mejor al alumnado.

A partir del uso que hacen de la tecnología, el nivel de competencia digital, las habilidades y las relaciones, la inteligencia artificial (IA) identifica los riesgos y genera la unidad didáctica 'Prevención y Competencia digital' más adaptada a cada aula.

Diagnóstico basado en:

1. Riesgos digitales
2. Competencia digital
3. Habilidades (Soft Skills)
4. Relaciones (Sociograma)





EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO

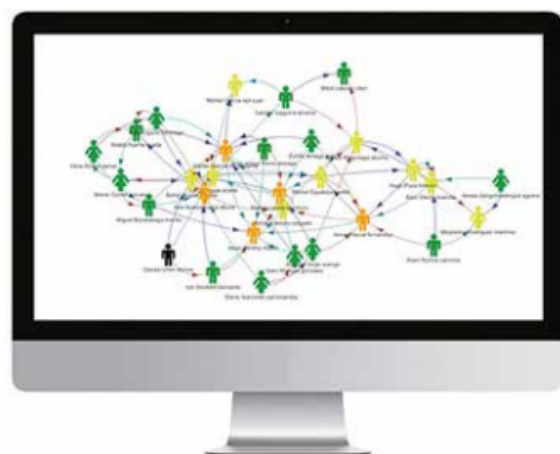
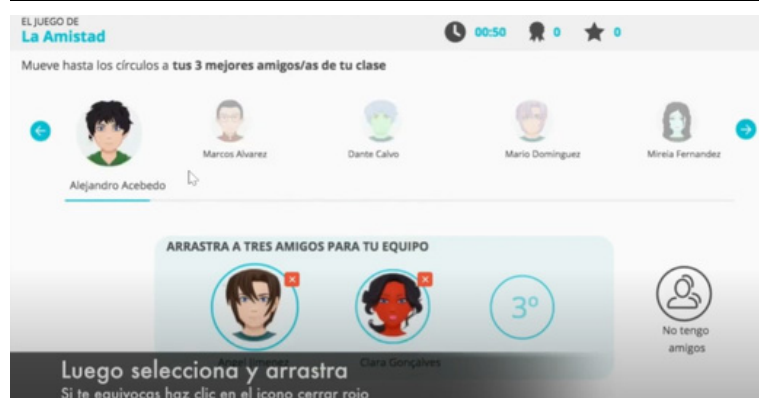


Kids Centric Platform

¿Sabías que los alumnos/as le cuentan más a un videojuego que a un adulto?

A través de sencillos videojuegos se recopila la información necesaria para perfilar, crear el sociograma y el mapa digital de cada aula.

1



Automáticamente se genera el mapa digital, el mapa de relaciones, y el mapa de riesgos identificados en el aula.

2

A continuación, nuestra IA genera la unidad didáctica 'Prevención y Competencia digital' necesaria para mitigar los riesgos detectados.

3



UNIDAD DIDÁCTICA 360°



La unidad didáctica 'Prevención y Competencia digital' es integral (**profesorado**, **alumnado** y **familias**). Está dentro del marco Europeo de competencias digital Digcomp, y se genera a medida para cada entorno educativo a partir del diagnóstico inicial.

Para el alumnado 3 módulos educativos formados por videos y materiales didácticos que enseñan:

- > Prevención de riesgos digitales y ciberadicciones
- > Seguridad digital y Privacidad
- > Identidad digital y netiqueta

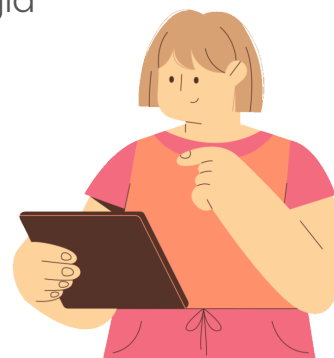


Para el profesorado, 2 módulos formativos y contenido pedagógico para educar al alumnado:

- > Brecha digital y prevención de riesgos digitales
- > Protocolos de ciberseguridad y uso seguro de la tecnología

Para las familias, programa online 'Educando en digital':

- > Cierre de Brecha digital y mediación parental
- > Educar en un uso saludable del móvil y redes sociales
- > Prevenir riesgos digitales y ciberadicciones
- > Prevenir, identificar y actuar ante casos de ciberacoso
- > Ciudadanía digital y ciberseguridad personal





MONITOR DE CONVIVENCIA



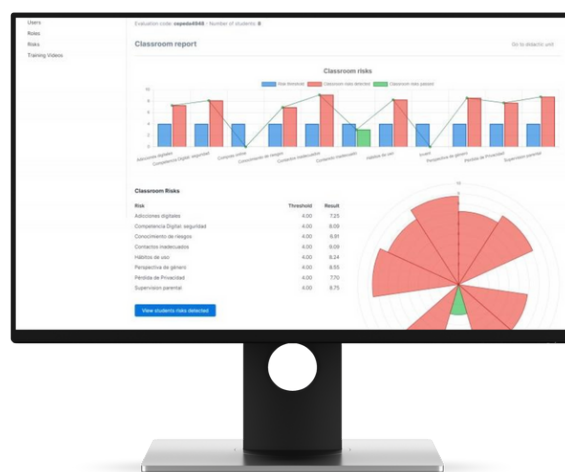
La plataforma monitoriza la **convivencia escolar** en base a 3 indicadores clave: **nivel de conflictividad**, **nivel de igualdad** y **nivel de bienestar**.

Además, conocerás el **nivel de competencia digital**, las **habilidades** (soft skills), y el nivel de **cohesión del aula** y **relación inter género**.

Convivencia

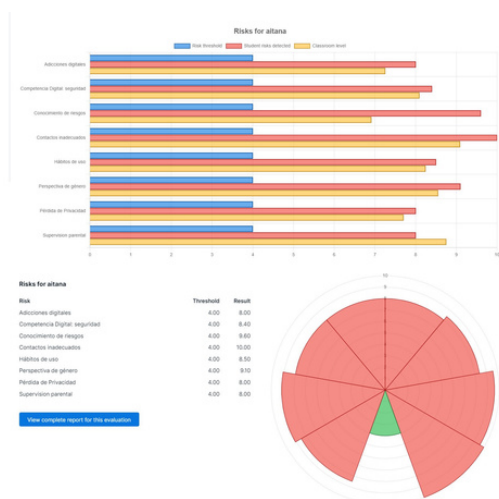
Te ayuda a identificar conflictos, posibles casos de acoso y alumnos/as excluidos en el aula.

Mide el nivel de cohesión y relación inter-género.



Mapa de Riesgos digitales

Identifica los riesgos y las competencias necesarias a partir de los hábitos y actividad digital del alumnado



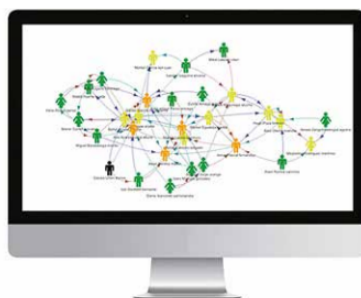


RESULTADOS



Ciberseguridad

mejora en el 100% de los centros



Convivencia

mejora más de un 13%

Se han Identificado una media de 2 **alumnos/as excluidos** por aula.

Bienestar

mejora más de un 15%

Igualdad

mejora más de un 6%

Conflictividad

disminuye un 14%



El primer móvil es crítico en la educación digital. Hasta el momento de recibirlo los/as menores demandan acompañamiento, después lo rechazan.

> [Estudio Ciberseguridad y Convivencia escolar 2020 - Gaptain](#)

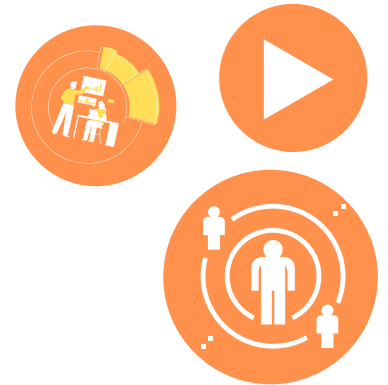


Kids Centric Universe te ayuda a educar en digital desde **edades tempranas**.

Antes y después del primer móvil, con niños y niñas de **entre 8 y 12 años**.



MONITOR DE IMPACTO Y EVOLUCIÓN



La dirección del centro educativo dispone de un dashboard privado para monitorizar **el impacto y evolución** del programa en el colegio.

Agrupaciones de colegios, consejerías y ministerios de educación monitorizan la convivencia y el nivel de competencia y brecha digital de todas sus escuelas, realizando comparativas entre ellas y siguiendo su evolución.





CONFÍAN EN NOSOTROS



Gaptain, a día de hoy, es un referente en educación digital y ciberseguridad educativa.

La organización europea de ciberseguridad, el INCIBE, edutech cluster y la confianza de los colegios más innovadores nos avala.



VALORACIONES DE LOS CENTROS



La mejora en los indicadores es evidente. La violencia se ha reducido en un 14% y el bienestar del alumnado ha aumentado un 15%. Estamos muy satisfechos con el programa

> Oihane Aldayturriaga. Directora educación en Fundación BBK



Tras trabajar con los alumnos, los tutores y el grupo de Orientación vimos los resultados por medio de un sociograma en el que se reflejaba el perfil del aula y la relación inter-género de los alumnos. Información de mucho valor para el centro

> El Carmen de Indautxu (Bilbao). Tutora de DBH 2º





EduTech Kids Centric Universe

info@gaptain.com
(+34) 946777259



CONTACTO

info@gaptain.com
+34 946 777 259

<https://www.gaptain.com>
<https://www.segureskola.com>



CYBERSECURITYTM
MADE IN EUROPE

RECONOCIMIENTOS

