# STEAM Euskadi Sariak

# **Memoria de solicitud**

***Instrucciones para cumplimentar el documento:***

***- Rellenar los apartados en Arial, tamaño de letra 11, interlineado sencillo***

***- Extensión máxima del documento: 6 páginas***

**Título de la iniciativa:** ProgramaSegureskola

**Entidad solicitante:** Gaptain

## Descripción de la iniciativa

*Descripción de la iniciativa presentada indicando en que consiste la actividad, a quien va dirigida, periodicidad (anual, puntual…) y estado en el que se encuentra la iniciativa en el tiempo, colaboraciones con otras entidades y su principal objetivo.*

Segureskola es una solución de capacitación digital para Colegios y Familias.

El programa de intervención es integral (llega al profesorado, alumnado y familias), y personalizado (en un diagnóstico inicial se identifican los riesgos específicos del alumnado en base a sus relaciones y su actividad digital. Estos riesgos son la fuente del programa de prevención y competencia digital a medida para el centro).

- La intervención inicial ‘Evaluación y Diagnóstico’ se realiza en 1 semana con un aula PRE Móvil (4 o 5º primaria) y otro POST Móvil (1º o 2º ESO).

- El programa personalizado Segureskola es anual (se ejecuta en 2-3 meses), y se imparte generalmente en todas las aulas de 2 niveles (5º primaria y 2º ESO).

Por último, Segureskola diferencia a aquellos Centros Ciberseguros comprometidos con la educación digital e igualdad, otorgándoles la acreditación Segureskola.

**Colaboradores:**

La solución Segureskola y metodología Kids Centric han sido diseñadas por Gaptain.

En el desarrollo de la **Unidad Didáctica Segureskola: *Prevención y Competencia digital*** intervienen:

1. Expertos de Gaptain diseñan el contenido basado en competencias.
2. El equipo eDucaR de Univ. de Deusto valida que el contenido está alineado con el marco de competencia digital definido por DigComp.
3. Expertos de la Univ. Camilo José Cela aportan actividades pedagógicas para el refuerzo de las competencias.
4. Expertos de la Univ. Complutense de Madrid definen los cuestionarios de evaluación de cada taller.
5. Especialistas en Igualdad (Carmen Ruiz Repullo), Convivencia escolar (José Antonio Luengo Latorre), y Riegos digitales (Patricia Nuñez Gomez) aportan contenido relacionado con su especialidad.

Técnicos de la empresa Tabira Berezi realizan la auditoría en base al checklist de ciberseguridad validado por el Centro Vasco de Ciberseguridad.

Formadores de las empresas Gaptain, Centros digitales, Tandem imparten los talleres educativos en los centros previa formación de Gaptain.

Gaptain tiene un acuerdo con IBM para el uso de tecnología gamificada que obtiene el Sociograma y Perfilado del aula.

Gaptain tiene un acuerdo con IMT Lazarus para proveer el SW de seguridad para los dispositivos 1x1 del centro.

**Video explicativo Segureskola**: https://youtu.be/h-OeTjwmC60

## Objetivos

*Indicar en cuales de los objetivos de la* [*Estrategia STEAM Euskadi*](https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/11906/STEAM_Euskadi_aurkezpena_gazt.pdf?1529248652) *incide la iniciativa y cómo lo hace:*

**Objetivo 1. Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en ciencia, tecnología, ingeniería y matemática**

El objetivo final es educar y proteger a los menores en el ámbito digital, así como garantizar la convivencia digital en los entornos educativos.

Para lograrlo, se cierra brecha digital y sensibiliza a familias y profesorado sobre los riesgos concretos a los que están expuestos los menores. A continuación, se les capacita con las competencias digitales y herramientas necesarias para que puedan acompañar a los menores en este ámbito.

En paralelo, a través de la **Unidad didáctica**: *Prevención y Competencia digital,* se capacita a los jóvenes con las competencias digitales necesarias para que puedan utilizar la tecnología de forma segura y responsable.

Esta capacitación digital transversal y personalizada en base a riesgos, se complementa con una auditoría de ciberseguridad anual del entorno conectado del centro, y sw para securizar los dispositivos y supervisar la actividad digital.

Segureskola además, mide su impacto durante el diagnóstico inicializando los indicadores (nivel de violencia, de igualdad, de bienestar y de competencia), y otra medición al final del programa para registrar la mejora y evolución anual en el centro.

Durante esta medición se identifican alumnos excluidos, casos de bullying, conflictos, la relación entre géneros, y el nivel de cohesión del alumnado.

Se evalúan aspectos como: Cuando la niñas pierden la orientación a carreras técnicas, primer acceso a pornografía, Influencers inadecuados y apps que ponen en riesgo la privacidad de la familia.

![Una captura de pantalla de un celular con texto

Descripción generada automáticamente]()

**Objetivo 2. Mejorar la capacitación STEM (competencia científica y matemática)** **del alumnado**

Los talleres de la unidad didáctica, en base a retos y actividades gamificadas, refuerzan las competencias digitales definidas por ([DigComp](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC110624/dc_guide_may18.pdf)). En ellos, se tratan aspectos como la Privacidad y Seguridad en redes sociales y en dispositivos electrónicos, el pensamiento crítico e identificación de noticias falsas, prevención y bloqueo de ciberacoso y riesgos digitales, ciberseguridad personal (uso seguro de contraseñas, copias de seguridad, actualización de sistemas operativos, seguridad de red wifi y router…), identidad digital, netiqueta y valores en la red.

## Carácter educación STEAM

*Indicar cuales de las siguientes características de la educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y humanidades y matemáticas) aborda la iniciativa y como responden a ellas.*

**Característica 1. Incorporación de la perspectiva de género.**

*Justificar cómo tiene en cuenta la iniciativa la perspectiva de género.*

El programa Segureskola a través de su unidad didáctica pone especial foco en la Igualdad, inclusión, y la prevención de la violencia de género como fuente de agresiones sexuales, sextorsión y conflictividad en el ámbito digital.

Además, se observa un repunte de violencia de género entre adolescentes utilizando las redes sociales como herramienta de control y sometimiento, y un preocupante acceso cada vez más temprano a pornografía a través del móvil que proyecta una imagen de la mujer inadecuada. Estos riesgos se mitigan mediante prevención, y concienciando a las familias para retrasar la ‘cesión’ del móvil y que aprendan a gestionar correctamente esta situación.

**Característica 2. Transversalidad de disciplinas de educación STEAM.**

*Indique cuantas disciplinas de educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y humanidades y matemáticas) aborda la iniciativa.*

La iniciativa aborda las competencias digitales definidas por [DigComp](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC110624/dc_guide_may18.pdf) en base a 2 niveles, básico y avanzado, como herramienta para combatir los riesgos identificados en el diagnóstico inicial. Par el **alumnado**, 4 talleres de 3h cada uno en cada aula.

Para el **profesorado**, se utiliza el marco de [competencia digital docente](https://gaptain.com/blog/las-6-competencias-digitales-para-profesores/), 2 talleres de 2/3h cada uno. Para las **familias,** 2 sesiones divulgativas de 1,5 h y el programa de formación online Familia digital (8h)

La unidad didáctica, contiene además una parte específica de prevención de riesgos digitales diseñada por Gaptain (ciberbullying, sextorsión, ciber adicciones, fake news, violencia género digital, virus ransomware ..).

**Característica 3. Desarrollo de competencias básicas.**

*Justifique cómo la iniciativa desarrolla competencias básicas del alumnado.*

Las dinámicas que implementan los talleres Segureskola tienen un fuerte componente gamificado y están orientados a retos.

Se comienza con una breve explicación de un concepto (3 min). Este se refuerza con un contenido audiovisual (7 mins), y se continúa con una actividad para practicar lo aprendido (20 mins). Estas actividades se realizan por equipos, o en forma de retos individuales. Se utilizan apps gamificadas como Kahoot o Quizizz, Google Forms, y VideoGames propios que además de enseñar, miden y evalúan al alumno.

**Característica 4. Enfoque a reto. Metodologías activas y colaborativas.**

*Justifique cómo la iniciativa plantea retos reales y/o utiliza metodologías específicas.*

Partiendo de los riesgos identificados en el diagnóstico del aula, vamos planteando diferentes retos basados en casos reales (del propio centro o de otros). En base a ese reto deben investigar y ofrecer la solución que consideren más adecuada.

Por ejemplo, un aula está teniendo problemas con diferentes grupos de WhatsApp que han ido creando y que están generando conflictos. Partiendo de la situación, analizamos cuales son los problemas, qué es lo que ha provocado los conflictos, investigamos posibles soluciones y, de forma conjunta, creamos unas normas propias de comunicación y relación de los alumnos/as por ese medio.

**Característica 5. Utilización de tecnologías digitales.**

*Indique el uso que se da de las tecnologías digitales para desarrollar la iniciativa.*

A lo largo de todo el programa Segureskola se usa la tecnología en diferentes momentos. Partimos de un taller de diagnóstico en el que utilizamos diferentes herramientas (kahoot, padlet, formularios online) para extraer los riesgos digitales que aplican a cada aula. Además, usamos un software dotado de algoritmos de inteligencia artificial que nos permite dibujar el sociograma del aula y perfilar a los alumnos de la misma en base a las respuestas que proporcionan en forma de videojuego.

En los talleres de capacitación, que forman parte de la unidad didáctica Prevención y Competencia Digital, el alumnado usa la tecnología en las diferentes dinámicas que les planteamos mediante retos. Tienen que colaborar entre grupos, investigar conceptos en internet, filtrar y analizar los resultados que obtengan, y crear nuevos productos digitales para comunicar los resultados obtenidos al resto de la clase.

## Metodología utilizada

*Describir y justificar la metodología utilizada para la realización de las actividades de la iniciativa.*

Todo el programa Segureskola está basado en la metodología propia KIDS CENTRIC diseñada por Gaptain y definida en la infografía referenciada al final del documento

***Video explicativo Kids Centric:*** https://youtu.be/OXyUrXIxhS0

## Resultados obtenidos

*Describir los resultados obtenidos en cuanto a alcance (número de participantes, colaboradores…), en cuanto a percepción de los y las participantes (gusta/no gusta), en cuanto a la consecución de los objetivos (mejora de la capacitación STEM (competencia científica y matemática), aumento de aspiraciones, mayor participación de niñas, jóvenes y mujeres…) etc.*

El programa ha llegado a 730 niños y niñas, 110 docentes, 222 familias y 12 centros en Bizkaia con resultados esperanzadores. Además, el blog gratuito de sensibilización [Bienestar Digital](https://gaptain.com/blog/) cuenta con más de 350.000 usuarios únicos anuales. Se han recogido muy altos niveles de satisfacción tanto en alumnos como en la dirección de los centros donde se ha implementado.

Varios nuevos centros comenzaban antes del parón en País vasco y Madrid (colegios SEK). Consejerías de País Vasco, Cantabria y Navarra habían solicitado presentación y la intención de comenzar pilotos en la escuela pública.

**Ver doc. adicional**: Resultados

## Carácter innovador

*Indicar cual es el aspecto diferencial de esta iniciativa respecto a otras actividades de educación STEAM similares o respecto a la propia iniciativa en ediciones anteriores y qué resultados ofrece dicho aspecto diferencial. La innovación puede aplicarse a la metodología utilizada, el modelo de organización, el diseño, el modelo de colaboración, la evaluación de resultados o las tecnologías aplicadas entre otros.*

El aspecto diferenciador de Segureskola es su carácter integral (alumando – profesorado - familias), y personalizado (prevención y competencia digital basada en riesgos identificados).

Además, Gaptain ha sido capaz de aunar en un mismo equipo a expertos, universidades y empresas para proveer a Centros educativos + Familias de todo lo que necesitan para sus nuevas responsabilidades derivadas del ámbito digital.

Gaptain ofrece 3 canales de Educación digital gratuitos a familias y educadores :

* **Blog** [Educación y Bienestar Digital](https://gaptain.com/blog/) (> 500.000 visitas)
* **Canal** [video Educación Digital](https://www.youtube.com/channel/UCxCJzMG_oHOYFf2pcmETToQ/videos)
* **Videoteca** [Brecha y Riesgos digitales](http://segureskola.centrosdigitales.net/) *euskera - castellano*

**Reconocimientos 2019:**

Ganador del programa BBK Phylanthropy impacto social

Ganador EdTech SEK Lab awards innovación educativa

Galardón ‘Innovación y talento’ otorgado por Dpto. desarrollo económico Barakado.

**Reconocimiento 2020:**

Invitados por el *Instituto Nacional de Ciberseguridad* para ingresar en el selecto consorcio de entidades españolas [Safer Internet Center - SIC Spain](https://www.incibe.es/proyectos-europeos/sic-spain) beneficiarias de fondo/programa europeo [CEF Telecom](https://ec.europa.eu/inea/en/connecting-europe-facility/cef-telecom) , cuya misión será dotar de infraestructuras y competencias digitales a los ciudadanos europeos.

## Mejoras a implementar

*Identificar los ámbitos de mejora de la iniciativa e indicar las acciones necesarias a poner en marcha para su crecimiento y continuidad en el tiempo.*

La mejora a implementar es la automatización del proceso Kids Centric que facilite el escalado de la solución. Se ha definido y presupuestado el proyecto que además permitirá crear el observatorio Kids Centric (buscando financiación para comenzar).

Cada taller Segureskola dispondrá de un VideoGame que evaluará al alumno en términos de competencia digital, y Convivencia. Todos los indicadores recogidos por el VideoGame se enviarán automáticamente a un repositorio unificado que almacenará los datos de actividad y comportamiento de cada colegio Segureskola.

El repositorio, junto con un motor de reglas-riesgos, permitirán realizar el diagnóstico de forma automática en base a los datos recabados, definir programa de competencias, y facilitar el contenido del programa a medida a impartir por los educadores o implantadores del programa en cada región - país.

Además, aplicando Machine Learning sobre la big data del observatorio, se podrán identificar y corregir tendencias de comportamiento en edades tempranas que puedan afectar a la convivencia (1. Orientación a carreras técnicas de las niñas -> taller que iguale la tendencia. 2. Primer acceso a pornografía -> taller educación afectivo-sexual, 3. Conflictividad inter-género -> Taller prevención violencia género, 4. Falta de empatía – creatividad -> taller que refuerce la competencia o ‘soft skill’ ….)

## Documentación adicional

*Adicionalmente, si cuenta con ella, puede aportar otra documentación de interés (videos, testimonios…).*

|  |  |
| --- | --- |
| Documento | Enlace |
| Infografia Kids Centric | https://drive.google.com/open?id=14x1yrFSV45QubsJrgzxzaYW0eOMaCkH1 |
| Dossier | https://drive.google.com/open?id=1ocrIaD44VyUOPv00J1S4JaVKeTgZGkdT |
| Resultados | https://drive.google.com/open?id=1gs7wm-1oMS79LHdFsfbWXIoGE7qr4fDA |
| Presentación Segureskola | https://drive.google.com/open?id=10Ib1tUGUH8MImWJCsI05--pYU9N0ywEo |
| Testimonio | https://drive.google.com/open?id=1HZ6hkYy-apFLuzsSYPeY1yCtoaYSyZsM |
| ElEconomista | https://drive.google.com/open?id=1ra9YytQ8uuwFclp9Z9RUfjWN0SNmwuIs |
| ElCorreo | https://drive.google.com/open?id=1TIja--LaTr4mgQX6UZ\_yCoj31s3aza6I |