



Salud y Educación digital  
**Kids Centric Universe** ®

info@gaptain.com  
(+34) 648 281 775  
www.gaptain.com

**Gaptain**

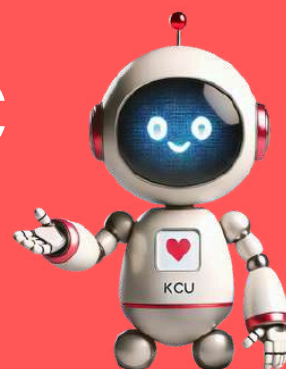


Ganador 2024  
Digital Skills  
AWARDS SPAIN  
**2024**



**PACT FOR  
SKILLS** Leader

**Kids Centric  
Universe** ®



Alfabetización digital 360°  
*alumnado + profesorado + familias*



# ¿QUÉ ES KIDS CENTRIC UNIVERSE?

Kids Centric Universe es la plataforma educativa de las escuelas que educan en la prevención de riesgos digitales y hábitos de uso saludables, potenciando las **habilidades digitales** del alumnado.

Reconocida en 2024 por UNESCO como 'Good educational practise', ayuda al docente generando la unidad didáctica a medida del aula.



Kids Centric Universe realiza una **evaluación inicial** para identificar el nivel de competencia digital, los hábitos de uso, sociogramas y salud emocional del alumnado. Tras el diagnóstico, crea para el docente la **experiencia de aprendizaje** que cada aula necesita.

Trabaja la **salud y competencia digital** del alumnado de la forma más eficaz posible.



- > Acceso online
- > Multi dispositivo
- > Multi lenguaje



Datos seguros y anonimizados. Solo la dirección y profesorado del centro tienen acceso.



**Competencias digitales**  
Digcomp

**Contenido personalizado**  
para cada aula

**Actividades y guías didácticas**  
para docentes

**Adaptado para**  
Primaria y Secundaria

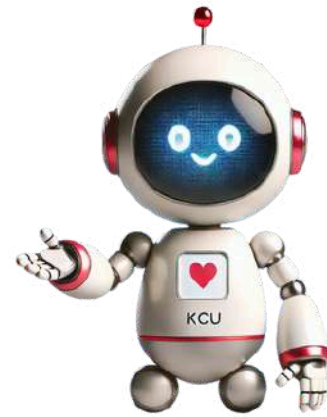


# Metodología KIDS CENTRIC

El método más efectivo para alfabetizar digitalmente entornos educativos

## DIAGNÓSTICO Kids Centric 1

Durante el diagnóstico, se evalúa el nivel de competencia digital, los riesgos digitales, el sociograma de relaciones del aula, e indicadores relativos al clima escolar y la salud emocional del alumnado



## PROGRAMA 360° A MEDIDA 2

A partir del diagnóstico, Kids Centric Universe genera la experiencia de aprendizaje que el aula necesita para la prevención de los riesgos identificados y mejora de sus habilidades digitales.

En paralelo, el profesorado y las familias del centro educativo aprenden técnicas para educar en la prevención de riesgos y adicciones, así como en un uso seguro y saludable de la tecnología,



# DIAGNÓSTICO EVALUACIÓN



## Método Kids Centric

A través de sencillos juegos la plataforma evalúa al alumando para conocer mejor al grupo.

Con la información recabada sobre los hábitos de uso tech, el nivel de competencia digital, clima escolar y las relaciones del aula, Kids Centric Universe crea la experiencia de aprendizaje a medida 'Prevención y Competencia digital' para cada aula.

### Áreas de evaluación:

1. Riesgos digitales
2. Competencia digital
3. Relaciones (sociograma)
4. Clima escolar y Salud mental



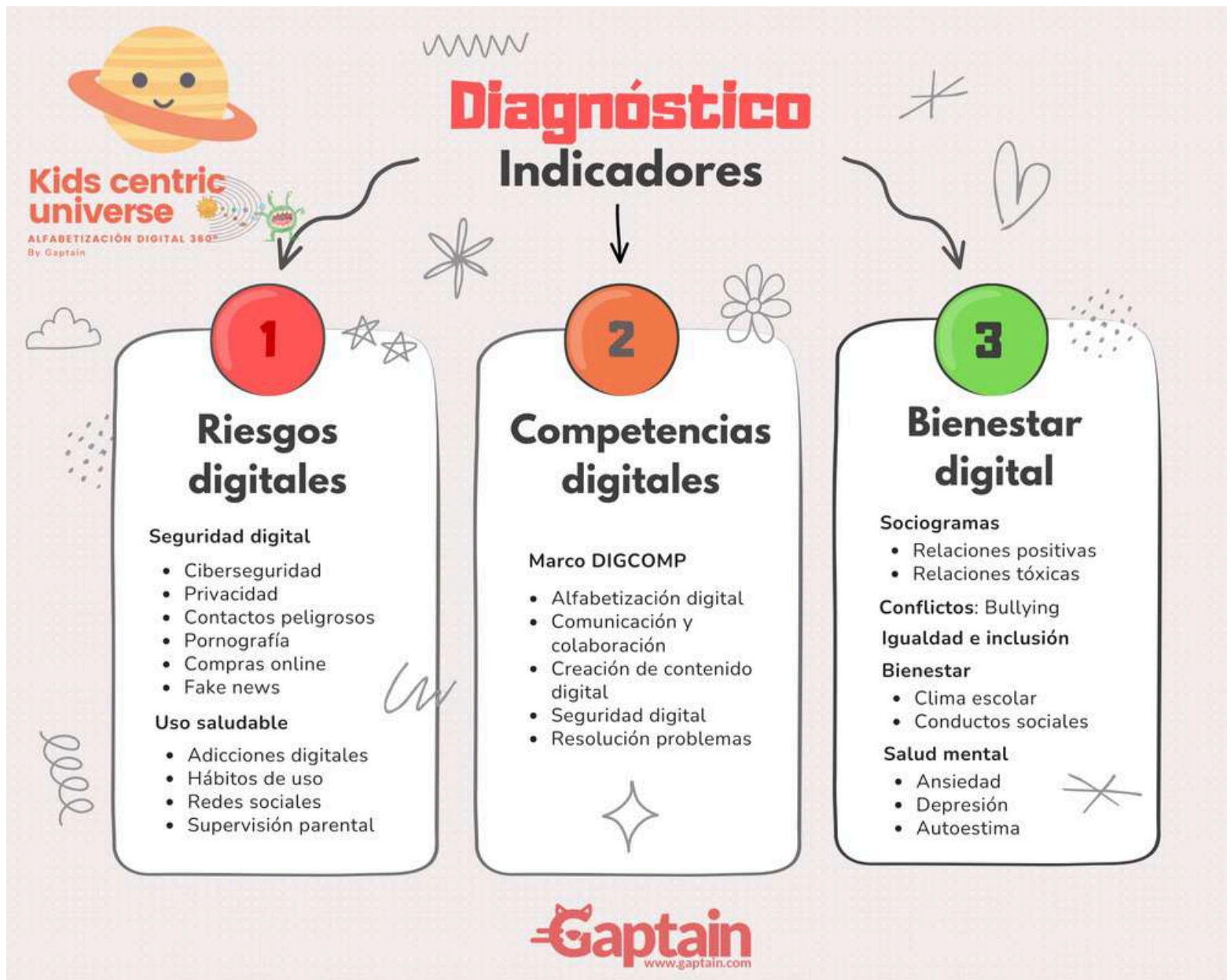


# DIAGNÓSTICO INDICADORES



Toda la información recogida durante la evaluación, así como los indicadores de riesgos y sociogramas de relaciones, constituyen una poderosa herramienta para el/la coordinador de bienestar del centro.

Solo el equipo docente con permisos para hacerlo podrá acceder a ella a través de su área privada - Mi Colegio - ,





# ÁREA MI COLEGIO

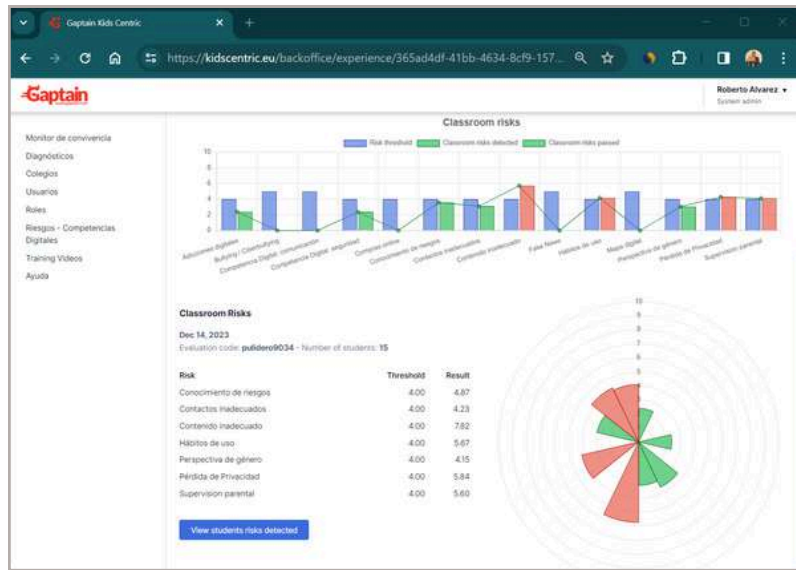
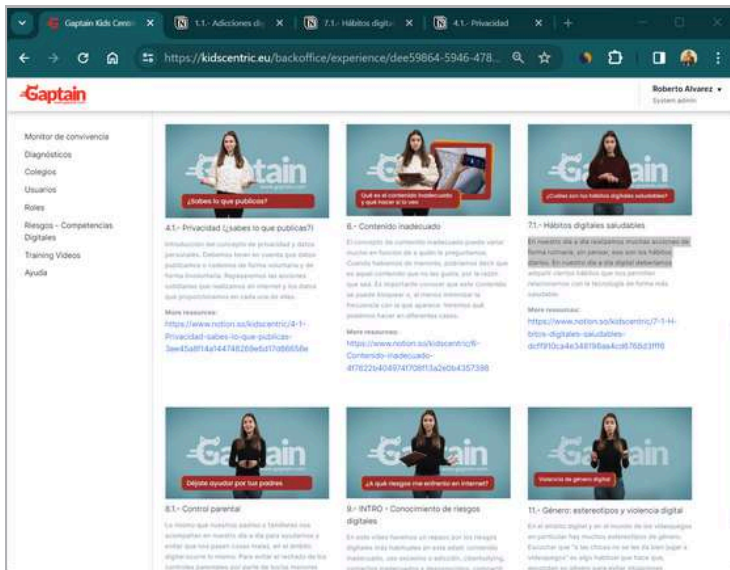
## COMPETENCIA DIGITAL



Ganador 2024  
Digital Skills  
AWARDS SPAIN  
2024

El/la docente, a través de su panel de control privado, visualizará el nivel de competencia digital del aula en cada área de DigComp, los riesgos digitales y los sociogramas de relaciones de cada aula.

Además, encontrará la experiencia de aprendizaje generada para cada aula con la que trabajar la prevención de riesgos digitales identificados y mejora de las habilidades digitales del alumnado.



El/la coordinador/a de bienestar y protección del centro educativo por su parte, visualizará en su área privada los sociogramas y los indicadores relativos a la convivencia escolar, la salud emocional y el bienestar del alumnado.

La Consejería de Educación / agrupaciones de colegios visualizan los datos agrupados relativos a la competencia digital, bienestar y convivencia escolar de todas sus escuelas, pudiendo hacer comparativas entre ellas y viendo su evolución.



# ÁREA MI COLEGIO



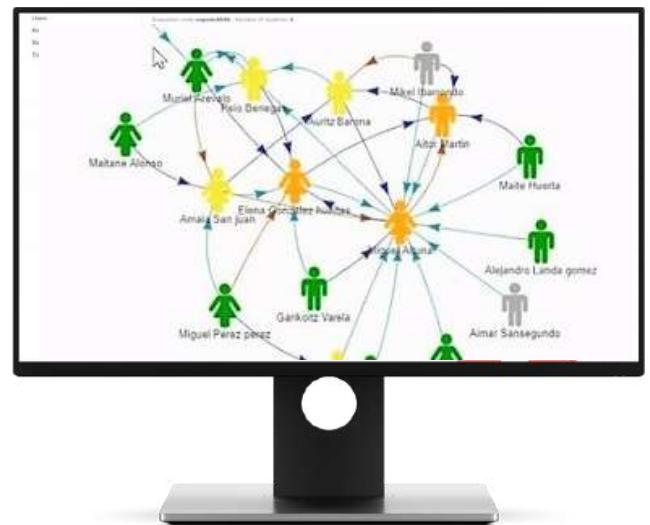
## SALUD EMOCIONAL Y CONVIVENCIA

Desde su área privada, el **coordinador/a de bienestar** podrá hacer seguimiento del clima escolar y bienestar del alumnado a través de 3 indicadores clave: Conflictividad, Igualdad y Convivencia.

Además, contará con información detallada relativa al bienestar, inclusión, cohesión o la relación inter-género para ayudarle a identificar puntos de mejora, casos de bullying o problemas de salud mental entre su alumnado.

### Convivencia escolar

Permite identificar conflictos, casos de bullying y alumnos/as excluidos. Monitoriza los niveles de inclusión, bienestar, igualdad y salud emocional.



### Riesgos digitales

Muestra los riesgos digitales identificados, así como las competencias que el alumnado necesita a partir de sus hábitos de uso tech, conductas y actividad digital



# UNIDAD DIDÁCTICA



## PREVENCIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

Contenido educativo **diseñado por expertas** en **Digcomp**.  
Integral al entorno educativo (alumnado, profesorado y familias).

> **Alumnado:** Más de 8h. de actividades, videos y guías didácticas para el docente. Adaptado a Primaria y Secundaria:

- > Prevención de riesgos y ciber adicciones
- > Competencias y habilidades digitales
- > Hábitos de uso saludables e Identidad digital

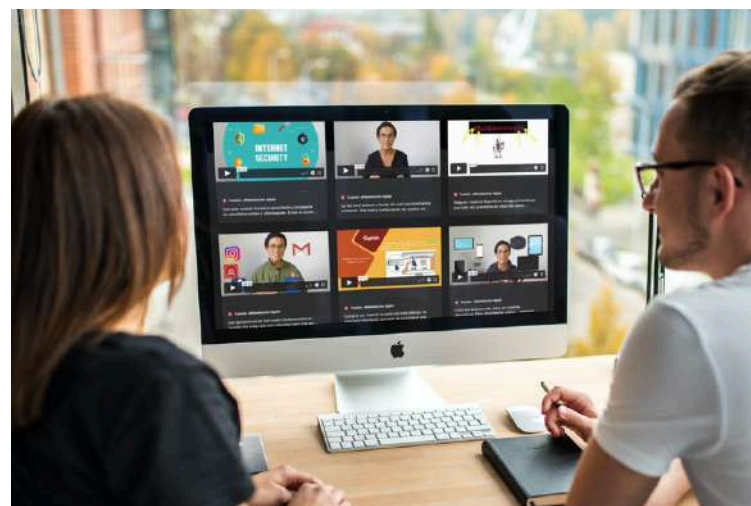


> **Profesorado:** Itinerario online para el equipo docente:

- > Uso seguro de la tecnología educativa
- > Ciberseguridad y prevención de ciberataques

> **Familias:** Itinerario online 'Educando en digital':

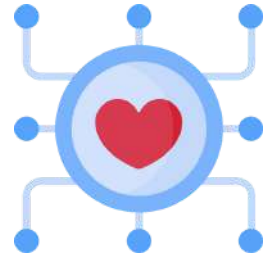
- > Brecha digital y mediación parental
- > Uso saludable del móvil y redes sociales
- > Riesgos digitales y ciber adicciones
- > Ciberseguridad personal





# UNIDAD DIDÁCTICA

## BIENESTAR Y SALUD DIGITAL



Contenido educativo **diseñado por expertas** de **SASOIA Educación para la Salud**, con el que trabajar la salud mental del alumnado.

Prevención de trastornos, conductas de riesgo y técnicas de refuerzo emocional para guiar al alumno/a hacia el bienestar digital.

> **Alumnado:** 3h. de contenido, videos, fichas y guías didácticas para el docente.

- > Salud mental: Autoestima y autoconfianza
- > Estrés vs ansiedad
- > Trastornos de alimentación
- > Sexualidad y pornografía
- > Déficit de atención en la era digital como consecuencia de la sobre-estimulación



Adaptado a Primaria y Secundaria





# RESULTADOS



En muy pocos meses percibirás el impacto positivo en tu escuela. Indicadores medibles para cuantificar tu progreso.

## Bienestar alumnado

Mejora del 20%

## Convivencia escolar

Mejora del 18%

## Ciberseguridad

Mejora en el 100% de  
los centros

## Conflictividad

Disminuye un 17%

## Igualdad

Mejora del 16%

## Relación con familias

Excelente



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

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



Kids Centric Universe ayuda a escuelas y familias a educar en un uso seguro y saludable desde los 7 hasta los 15 años.



# YA SON KIDS CENTRIC



**Gaptain** es, desde 2017, la edTech referente en educación digital para escuelas de primaria y secundaria. UNESCO, INCIBE y los numerosos reconocimientos recibidos nos avalan.



**Kids Centric Universe** es la herramienta más eficaz para enseñar competencias digitales y hábitos de uso saludables.

Mira lo que dicen nuestros usuarios.



“ Kids Centric Universe ayuda a los alumnos a prevenir riesgos digitales y a hacer un buen uso de las pantallas y dispositivos móviles”

> Isabel Serrano. Consejería de Educación de Madrid

“ La mejora en los indicadores es evidente. La conflictividad baja y los niveles de bienestar suben. Estamos muy satisfechos con el resultado.

> Oihane Aldaiturriaga. Directora de Educación en BBK Foundation

“ Después de trabajar con el alumnado, los tutores y el grupo de Orientación vimos rápidamente el impacto positivo. El sociograma y demás indicadores aportan mucho valor para el centro.

> Alazne ikastetxea. Tutor DBH 2º



> **Agenda tu DEMO aquí** <

**CONTACTO**

info@gaptain.com / +34 648 281 775 / www.gaptain.com



**Digital SKILLS 2024**  
Ganador *Educación*



**European SKILLS**  
Finalist 2024



**Alfabetización mediática**  
Ganador 2024



**LAB** | Innovación  
Comité Español  
Impacto social 2021



**Innovación educativa**  
Ganador award 2020



**UNESCO, GEM report 2024**

" In Spain, Gaptain, a non-government organization, developed the Kids Centric Universe, an educational platform to promote cybersecurity in educational environments. It uses video games to evaluate students and artificial intelligence to assess cybersecurity risks. It has trained more than one million students in Spain"