

1 Título: (posibilidades)

“O escuadrón do sombreiro branco”

2 Datos persoais

Autores: Izan Regueira Graña e Xes Matthews Carril

IES Monte Carrasco de Cangas

3 Resumo do proxecto

O proxecto busca concienciar, por parte do alumnado de 4º da ESO, aos alumnas e alumnos de 1º de ESO sobre a importancia da ciberseguridade e dos riscos asociados ao uso diario de internet. Para iso, trabállase con dous subgrupos de estudantes, aos que se lles aplican accións formativas diferentes: actividades prácticas, dinámicas de reflexión e pequenos retos dixitais. A comparación entre ambos grupos permite identificar que métodos resultan máis eficaces para mellorar o coñecemento e a actitude do alumnado fronte á súa seguridade en liña. O obxectivo final é determinar que estratexias educativas contribúen mellor a crear hábitos responsables e unha maior conciencia sobre a protección da identidade e da información persoal no entorno dixital.

4 Introducción

Estudiaremos a concienciación inicial, en cuestión de ciberseguridade, por parte do alumnado de 1º da ESO, recollendo datos mediante enquisas. A continuación, gracias aos diferentes materiais elaborados por parte do alumnado de 4º da ESO, valoraremos a capacidade de adquirir hábitos dixitais saudables de dous xeitos diferentes, a un grupo de xeito máis expositivo e a outro mediante gamificación.

5 Propósito do traballo

O propósito central deste traballo é identificar que métodos educativos funcionan mellor para concienciar ao alumnado de 1º de ESO sobre a importancia da ciberseguridade. A idea non é só informar, senón comprobar de maneira práctica que tipo de actividades —retos, dinámicas, explicacións guiadas ou exercicios interactivos— teñen un impacto máis claro na comprensión e nos hábitos dixitais do alumnado.

6 Estudio do estado do arte

Empregaránse aplicacións tipo: canva, scratch, edición de video e audio ... e diferentes materiais tipo cadeados, caixas... para a scape room física.

7 Hipótesis

Espérase que o **Grupo 1**, que participa nunha *scape room* centrada en situacións reais de risco dixital, amose unha **maior mellora na súa conciencia sobre ciberseguridade** en comparación co **Grupo 2**, que realiza cuestionarios, visiona vídeos e participa en actividades dixitais interactivas. A hipótese baséase na idea de que as experiencias inmersivas e gamificadas favorecen unha aprendizaxe máis significativa, ao implicar emocionalmente ao alumnado e permitir que vivan en primeira persoa as consecuencias das súas decisións no entorno dixital. En consecuencia, prevese que o impacto educativo da *scape room* sexa máis profundo e duradeiro ca o das actividades máis tradicionais ou expositivas.

8 Resultados

Representación mediante gráficos e paneles dos resultados obtidos.

9 Conclusión

A predisposición do cerebro é fundamental para a asimilación de conceptos e adquisición de hábitos, ademais canto antes sexamos consciente dos perigos das redes e da pegada dixital, máis saudable será o noso uso de internet.

10 Bibliografía

Fotografías e música Pixabay.

Incibe.es

pantallasamigas.net

tudecideseninternet.es

IS4K: internet seguro for kids