2018-1-ES01-KA201-050461

BE@CYBERPRO Fostering cybersecurity careers

NEWSLETTER

4th issue | April 2021

BE@CYBERPRO: A VIDEO GAME FOR FOSTERING CYBERSECURITY CAREERS IN SCHOOLS

Copyright © Be@CyberPro Consortium

FIN DE PROYECTO

Y EL VIAJE QUE ESTÁ POR VENIR

Parece que fue ayer cuando tuvimos nuestra primera reunión en Madrid, y ahora, tras un par de años, nos encontramos al final de nuestro proyecto. Nos propusimos crear un proyecto, con el objetivo de abordar la brecha de género que afronta la industria de la ciberseguridad. Según diferentes estudios, existe una grave carencia de profesionales cualificados e información clara sobre las carreras profesionales de seguridad de la información. Por otro lado, alrededor del 90% de la fuerza laboral mundial en ciberseguridad es masculina. Al comienzo del proyecto, nos propusimos crear una plataforma en línea dedicada, que ahora alberga materiales educativos de ciberseguridad multilingües y cursos completos para profesores y estudiantes, basados en los marcos de DigComp y DigCompEdu, además de un inmersivo videojuego educativo. Por último, pero no menos importante, creamos dos libros electrónicos, uno dirigido a profesores y otro dirigido a estudiantes. Dos años y medio después, tras haber testeado todo con más de 200 estudiantes y 20 profesores de los cuatro países del proyecto, encontramos un resultado inesperado: una comunidad de apoyo. A todos los maestros y educadores, que nos apoyaron y confiaron en nuestros pilotos, especialmente durante estos tiempos difíciles para Europa y el mundo, con la pandemia de COVID-19, extendemos nuestro más sincero agradecimiento y respeto.

Cómo empezó todo hace más de dos años: Momentos de la primera reunión del Proyecto dirigida por la coordinadora de la Universidad Europea de Madrid en Madrid, España, Diciembre 2018

LO QUE VIENE...

El proyecto Be@CyberPro continuará trabajándose con su comunidad de socios

El consorcio se dedica a ampliar la comunidad de práctica, creada en torno al proyecto, y continuará organizando y participando en actividades conjuntas, destinadas a crear conciencia sobre la ciberseguridad entre cuatro grupos objetivo, a saber: profesores, escuelas, estudiantes y padres.

Todos los materiales y productos intelectuales, creados como parte del proyecto, se mantendrán y utilizarán para continuar nuestra misión de informar a los jóvenes sobre la profesión de la ciberseguridad y brindarles a los educadores las herramientas y la confianza para hablar sobre este tema en sus aulas.

Todas las próximas iniciativas y actividades se compartirán en los canales de redes sociales del proyecto, así como en el sitio web oficial del proyecto. ¿Interesado en participar? Ponte en contacto:

Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

LO ÚLTIMO DEL PROYECTO

Conclusiones de nuestros estudiantes piloto

Pilotos de Be@CyberPro

A lo largo de los últimos 4 meses, el videojuego y los materiales educativos, creados bajo el proyecto, se han probado con estudiantes de los 4 países socios en escuelas de educación secundaria y ciclos formativos. Unos pocos más de 300 estudiantes de entre 12 y 19 años participaron en los pilotos en general. Se realizó un análisis cualitativo y cuantitativo de los pilotos, para evaluar y validar el impacto educativo del juego, la relevancia para el aprendizaje, la motivación y el grado de satisfacción de estudiantes y docentes con los recursos educativos y el videojuego.

Los resultados del análisis del feedback y las reflexiones de los tutores, realizados como parte del protocolo de evaluación de los pilotos en las escuelas, se agregan y repotan en el sitio web del proyecto aquí.

Los pilotos tienen éxito en general con más del 75% de los comentarios analizados de los estudiantes, indicando que éstos han aprendido cosas nuevas sobre ciberseguridad al participar en nuestras actividades. Los estudiantes generalmente expresan un mayor interés en el tema y una disposición para explorar más. Un hito de los resultados del piloto es la revelación de que se necesitan esfuerzos específicos para ofrecer información más accesible y concienciación sobre ciberseguridad como dominio, y tener materiales adaptados según edad sobre buenas prácticas en ciberseguridad y técnicas de protección de privacidad online. Dado que los estudiantes acceden a Internet a una edad más temprana que nunca, además de poseer sus propios dispositivos conectados a Internet, el papel de los padres y educadores es cada vez más crucial para el cultivo de una buena cultura digital, y no únicamente la seguridad en línea. Con iniciativas y materiales apropiados para empoderar a los maestros y padres, creemos que podemos influir en los estudiantes y orientarlos hacia buenas prácticas de ciberseguridad.

Nuestros materiales están disponibles online y gratis.
Navega por nuestros repositorios online y contáctanos para más información sobre cómo integrar el enfoque Be@CyberPro en tu aula o en casa. ***Haz click en las imágenes de abajo para descubrir más:***

for teachers, students and families

for students

for students and teachers

Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.