

Julio 2023



ESTUDIO 2023

Ciberseguridad y Convivencia escolar



SIC-SPAIN



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**BBK Venture
Philanthropy**

Premio programa
Impacto social 2019



Acreditación Ship2B
Impacto social



Premio EdTech más
innovadora 2020





Programa
KIDS CENTRIC
SIC SPAIN 3.0



Índice

Programa Kids Centric

- Datos de impacto del programa
- Metodología Kids Centric
- Hábitos de uso de la tecnología
- Nivel de convivencia



PROGRAMA KIDS CENTRIC

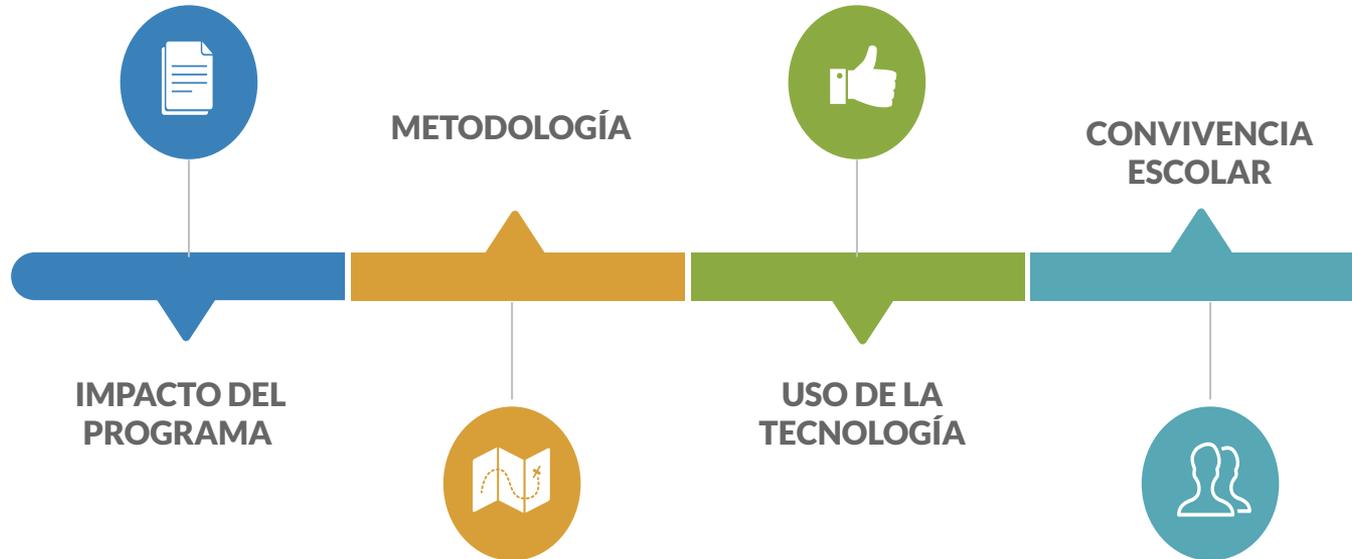
El programa **KIDS CENTRIC** tiene como objetivo cerrar brecha, medir y mejorar la convivencia escolar y familiar en la comunidad de Madrid.

En esta línea, se implanta el programa **KIDS CENTRIC** en 15 colegios y se elabora un estudio para evaluar el **estado de la brecha digital y la convivencia**.

La plataforma Kids Centric capacita al entorno educativo (colegio + familia) con **ciberseguridad y competencia digital**, a la vez que identifica los hábitos de uso de la tecnología por parte del alumnado, y la forma en que estos se relacionan.



PROGRAMA KIDS CENTRIC





IMPACTO DEL PROGRAMA



IMPACTO DEL PROGRAMA

El **programa Kids Centric** se inicia en el mes de Octubre de 2022 y finaliza en Junio de 2023.

El programa contempla implantar la plataforma **Kids Centric** en **nueve centros públicos, cuatro centros concertados, y dos privados**, todos ellos **de Madrid**.

Han participado en el programa alumnado de diferentes etapas educativas, con edades comprendidas **entre los 9 y 12 años**.

* 5 centros no completaron el programa en su totalidad. Continuarán en el curso 2023-2024

FECHA DE IMPLANTACIÓN

Octubre 2022 - Junio 2023

TAMAÑO DE LA MUESTRA

465 alumnos/as en el diagnóstico inicial

ETAPAS EDUCATIVAS

5º y 6º PRIMARIA
1º SECUNDARIA



Metodología KIDS CENTRIC

alumnos y alumnas en
el centro del programa





KIDS CENTRIC: EL ALUMNADO EN EL CENTRO

Nuestra metodología **Kids Centric** pone al **alumnado en el centro del programa de intervención**.

Realiza un **diagnóstico inicial** en cada aula en el que, mediante videojuegos, se identifican los riesgos digitales que atañen al alumnado derivados de su **actividad digital** y la **forma en que se relacionan**.





LAS DINÁMICAS **KIDS CENTRIC**

Utilizamos **videojuegos** y **dinámicas orientadas a retos** para identificar los hábitos de uso de la tecnología de los/as menores, los juegos, aplicaciones, los influencers y las redes sociales que más usan...

Utilizamos **IA** para **identificar** casos de **bullying** y **excluidos**, crear el **sociograma** del aula, y **diagnosticar** la unidad didáctica *Prevención y Competencia digital*.

Video juegos para identificar los riesgos digitales en cada aula

Inteligencia artificial para identificar **bullying**, **perflar** y **personalizar** el contenido



CAPACITACION **PERSONALIZADA**

Itinerario **integral**, basado en competencias y **personalizado** al entorno educativo

A partir de los riesgos identificados durante el diagnóstico, definimos el itinerario formativo de **prevención y competencia digital** necesario para el centro.

La unidad didáctica, de forma transversal y coordinada, se lleva al **alumnado**, al **profesorado** y a las **familias**.





¿POR QUÉ VIDEOJUEGOS?

“Me ha gustado mucho hablar con el robot y poder contarle cosas”

Los/as menores **se sinceran más** con la tecnología que con los adultos

Los **videojuegos** son una de las actividades más habituales de los/as menores cuando utilizan las nuevas tecnologías y ¡les encanta jugar!.

Se muestran **eficaces para obtener información** sobre conflictos y prácticas inadecuadas.

Los juegos y retos **despiertan la motivación** del alumnado permitiéndoles adquirir conocimientos de forma lúdica y desarrollar las "soft skills".



¿POR QUÉ COLEGIO + FAMILIAS?

Cerrar brecha generacional, y co educar colegio y familias en el ámbito digital es clave para ser eficaces

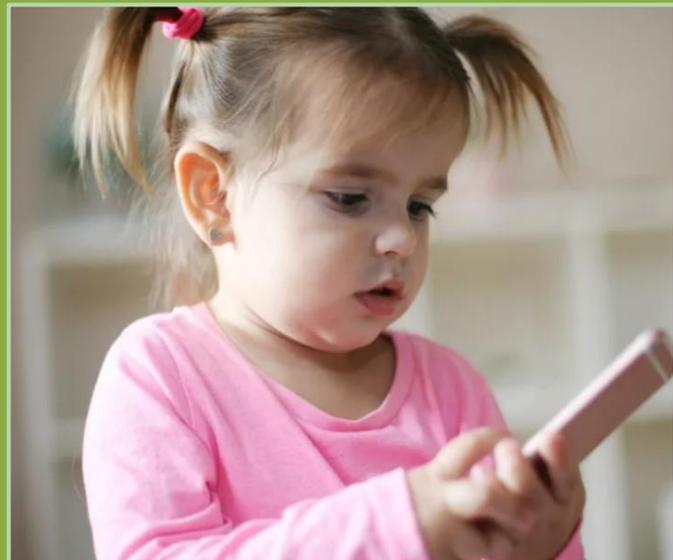
La sociedad digital necesita crear Cultura de ciberseguridad

Para mejorar la educación digital de los/as menores es necesario que **todos/as los involucrados** en ella vayan **en la misma dirección**, y con el mismo mensaje.

No obstante, en muchas ocasiones **familia** y **profesorado dejan de ser referentes** para los menores en el ámbito digital **debido a la brecha digital** y a la falta de competencia y habilidades en esta materia.



EVIDENCIAS. HÁBITOS DE USO DE LA TECNOLOGÍA





CÓMO USAN LA TECNOLOGÍA

En primaria el 61% ya tiene dispositivo móvil propio y al 58% les parece que pasan suficiente tiempo conectados/as a internet.

En secundaria, la mayoría (84%) disponen de móvil y cuenta de email (70%) propia. Un 23% cree que pasa mucho tiempo en internet.

Mayoritariamente, los menores **prefieren jugar de forma presencial** con amigos/as (**83%**) frente a hacerlo de forma online.

Sólo el 23% cree que pasa mucho tiempo en internet.

Más del 60% no mide el tiempo que pasa conectado.



DEPENDENCIA DE LA TECNOLOGÍA

El **67%** se conecta a internet por las noches, el **20%** lo hace a diario.

El **11% del alumnado de secundaria** afirma que, si se queda sin batería, la intenta **cargar de forma inmediata**, sin esperar a llegar a casa.

El 70% se conectan para pasar el rato, sin un objetivo en concreto, lo que **hace que aumente el tiempo de conexión**.

Disponer de dispositivo móvil propio a edades tempranas hacer que **aumente su nivel de dependencia** de la tecnología



CONOCIMIENTO **SOBRE RIESGOS**

El 95% del alumnado de primaria cree que en internet hay peligros (el 62% cree que es muy peligroso).

En secundaria, el 91% cree que hay peligros, sin embargo el 46% cree que no es muy peligroso.

El 29% afirma **conocer TODOS los riesgos de internet** y dicen que les han informado de ello sobre todo desde casa y en el colegio.

El **73%** dice que **saber más** de internet que los adultos.



PRIVACIDAD E IDENTIDAD DIGITAL

La mayoría de los menores **son conscientes** de que deben **proteger sus datos** y **cuidar su identidad digital**, aunque solo el **42% dice tener todas sus cuentas privadas** y presuponen que están seguros.

El 42% reconoce tener cuentas con datos falsos. En muchos casos lo perciben como ganar seguridad.

Cambiar el año de nacimiento no lo perciben como tener *falseada* la cuenta.

En secundaria, un 34% reconoce tener **varios perfiles en redes sociales.**

Desde primaria cambian su fecha de nacimiento para poder tener cuentas en redes sociales y juegos online



CONTACTOS PELIGROSOS

El **alumnado de primaria** dice tener una media de 50 contactos. **El 11% dice tener más de 500.**

En **secundaria** la mayoría tiene más de 50 contactos, **el 15% dice tener más de 500.**

Están acostumbrados a **jugar online con personas que no conocen**, el **74%** lo hace **de forma habitual.**

Cada vez son más habituales las **apps de contactos con desconocidos.** El **31%** del alumnado tanto de primaria como de secundaria reconoce usarlas.

El **15%** ha quedado **presencialmente** con alguien que ha conocido por internet.

El **8%** ha quedado más de una vez.



CONTENIDO INADECUADOS

Hay mucha diferencia entre lo que los adultos entendemos por contenido inadecuado y lo que entienden los menores.

Para ellos/as es contenido desagradable o inadecuado:

- Peleas, violencia, guerra
- Maltrato a animales
- Sangre
- Cosas de miedo
- Anuncios y publicidad
- Contenido falso
- Racismo
- Desnudos
- Burlas a otros

El **73%** dice que encontrarse con contenidos que no le gustan.



EDUCACIÓN SEXUAL

En primaria, sólo el **9%** del alumnado dice que ha visto **contenido sexual** en internet (aunque en muchas páginas y juegos que dicen usar lo hay). El **43%** afirma que nunca le han hablado de sexo.

En secundaria, **la mayoría** han accedido a contenido para adultos a través de aplicaciones y sitios web. El **53%** ha recibido algún tipo de **educación sexual** por parte **de sus familias o el colegio**.

El 15% busca información por su cuenta o preguntando a amigos/as.

Están accediendo a pornografía **antes de recibir educación sexual en casa o el colegio**

Casi todos los que disponen de **móvil propio** han accedido a contenido **de adultos** alguna vez



ESTEREOTIPOS DE GÉNERO

El **86%** cree que la tecnología se les da igual de bien a los chicos como a las chicas, **no ven diferencias** (89% en primaria, 84% en secundaria).

Con respecto a los juegos online, **el 28% cree que se les da mejor a los chicos** frente a las chicas.

El **67%** cree que se discrimina o trata mal a las chicas cuando usan videojuegos online

El porcentaje sube hasta el **78%** cuando responden las **chicas**.



COMPRAS y JUEGO ONLINE

En secundaria, los menores compran en internet artículos que eligen **en compañía de sus padres y madres** (ropa, tecnología ...).

En ocasiones, **hacen compras online** de forma autónoma **utilizando tarjetas prepago**.

El 25% del alumnado de **secundaria** reconoce haber entrado alguna vez a una **casa de juego online** (el 18% en primaria).

Desde primaria ya **compran en videojuegos** a través de monedas virtuales y mediante **tarjetas prepago**



MEDIACIÓN PARENTAL

El alumnado de **primaria** manifiesta que les gustaría pasar más tiempo con su familia cuando están en internet 64%, y que a menudo **se sienten solos/as** en este ámbito (22%).

En **secundaria**, el **52% rechazan conectarse con sus padres y madres** en internet. La supervisión parental la perciben en su mayoría como “vigilancia” o control.

El primer móvil es clave en la educación digital. Poco después de recibirlo empiezan a rechazar la supervisión parental

Al 50% del alumnado de primaria no le molestaría que les instalaran un control parental.

A el 64% de secundaria le resultaría molesto.



CONOCIMIENTOS CIBERSEGURIDAD

Es preocupante el desconocimiento y poca importancia que le dan a la ciberseguridad en general:

- El 31% no dispone de antivirus en ningún dispositivo.
- El 16% comparte sus contraseñas con amigos/as.
- El 72% reutiliza sus contraseñas.
- El 34% nunca revisa las opciones de privacidad o desconoce que existen.
- El 63% se conectan a redes wifi de forma habitual sin tomar precauciones.
- Solo el 16% realiza copias de sus datos de forma habitual.



CONOCIMIENTOS CIBERSEGURIDAD

Sin embargo hay otros aspectos que sí tienen en cuenta.

- El 97% solo descarga juegos o aplicaciones desde las apps stores oficiales o las páginas de los creadores.
- Si tienen algún problema técnico o de funcionamiento, preguntan a un adulto (62%) o a amigos (9%).



QUIÉNES SON SUS REFERENTES

La brecha digital origina que padres, madres y profesores **dejen de ser referentes** en el ámbito digital en la medida en que los menores se van “digitalizando”.

Estos, son seguidores habituales de numerosos influencers en redes sociales: tiktokers, youtuber, instagramers, streamers de Twitch.

Desde los 8 años, las **redes sociales están “co educando”** a los menores a través de los **influencers a los que siguen**



QUIÉNES SON SUS REFERENTES

En su mayoría “**envidian**” a estas personas por su **estilo de vida**, su **trabajo** y por su **su dinero**.





MAPA ACTIVIDAD DIGITAL

Las aplicaciones y redes sociales más usadas por los menores son **Instagram (secundaria)**, **TikTok (primaria)** y **YouTube**.

También hay que destacar en el último año la el aumento de uso de BeReal y de Twitch. Tras estas están las diferentes plataformas de vídeo bajo demanda: **Netflix, HBO**.

En su mayoría tienen cuenta en estas redes sociales (66%) pese a **no tener la edad mínima requerida** para disponer de cuentas en ellas (13-14 años).





MAPA ACTIVIDAD DIGITAL

Con respecto a los juegos online, los más utilizados por los menores son **Fortnite** y **Roblox**.

Además de los anteriores, es muy habitual que jueguen con videojuegos de **código Pegi +18** (contenido para adultos, violento, drogas...) como **Grand Theft Auto**, **Call of Duty** o **Assassin's Creed**.





MAPA ACTIVIDAD DIGITAL

Además de estas apps, se identifican nuevas redes sociales potencialmente peligrosas que se están haciendo habituales entre ellos.

Estas aplicaciones no requieren de registro y fomentan **el contacto con desconocidos**.

Entre ellas se encuentran **Omegle** y **Chatroulette**, que invitan a hablar por chat o vídeo con personas aleatorias de forma **totalmente anónima**.



Omegle is a free chat room that allows you to connect with millions of people. No login is required, just start chatting.

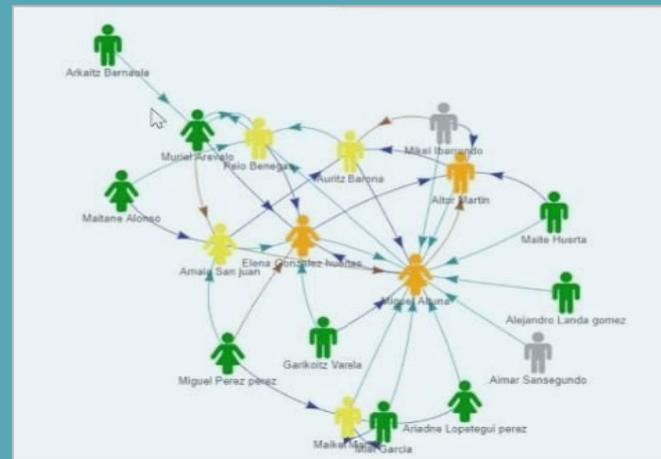
[Download Omegle App](#)

or

[Chat Online](#)



Gaptain



EVIDENCIAS. CONVIVENCIA ESCOLAR



CONVIVENCIA ESCOLAR

Como parte del programa, se realiza también un diagnóstico que permite medir y evaluar la situación de convivencia escolar en cada colegio y en cada una de las aulas evaluadas.

Para calcular este nivel se tienen en cuenta 3 variables:

- Nivel de conflictividad o violencia
- Nivel de igualdad
- Nivel de bienestar

Todas esas variables se evalúan en rangos del 0 al 10 y tienen en cuenta diferentes parámetros que se detallan a continuación.



NIVEL DE VIOLENCIA

Para calcular este nivel (0-10) se tienen en cuenta el nivel de cohesión del aula, el número de conflictos y casos de acoso escolar, y el número de alumnos/as excluidos o alumnos/as invisibles.

7.3

() valor 0 = máxima violencia ; valor 10 = entorno sin violencia*



NIVEL DE IGUALDAD

Para calcular este nivel (0-10) se tienen en cuenta las relaciones y conflictos entre géneros que se producen en cada aula. Además se tiene en cuenta la percepción de género y la exposición a pornografía antes de recibir algún tipo educación sexual.



7.02



NIVEL DE BIENESTAR

Para calcular este nivel (0-10) se tiene en cuenta la percepción de riesgo del alumno/a en el colegio y en el aula, así como su sentimiento de bienestar general.



6,43



NIVEL DE CONVIVENCIA

Para obtener este nivel (0-10) se calcula la media entre el nivel de violencia, el nivel de igualdad y el nivel de bienestar.



6,9

Gaptain

Educación y Seguridad digital

Julio 2023



SIC-SPAIN



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Esta iniciativa se desarrolla en el marco del proyecto europeo SIC-Spain3.0 para la promoción de una Internet más segura para los menores, coordinado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) a través del Centro de Seguridad en Internet IS4K