

Julio 2023



# ESTUDIO 2023

# Ciberseguridad y Convivencia escolar



SIC-SPAIN



Cofinanciado por  
la Unión Europea



# Ciberseguridad y Competencia digital



Cofinanciado por  
la Unión Europea



edutechcluster

Socios del hub  
innovación educativa



Miembros de Safer  
Internet Centre of Spain



UNESCO ETXEA

CENTRO UNESCO DEL PAÍS VASCO  
EUSKAL HERRIKO UNESCO ZENTROA

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

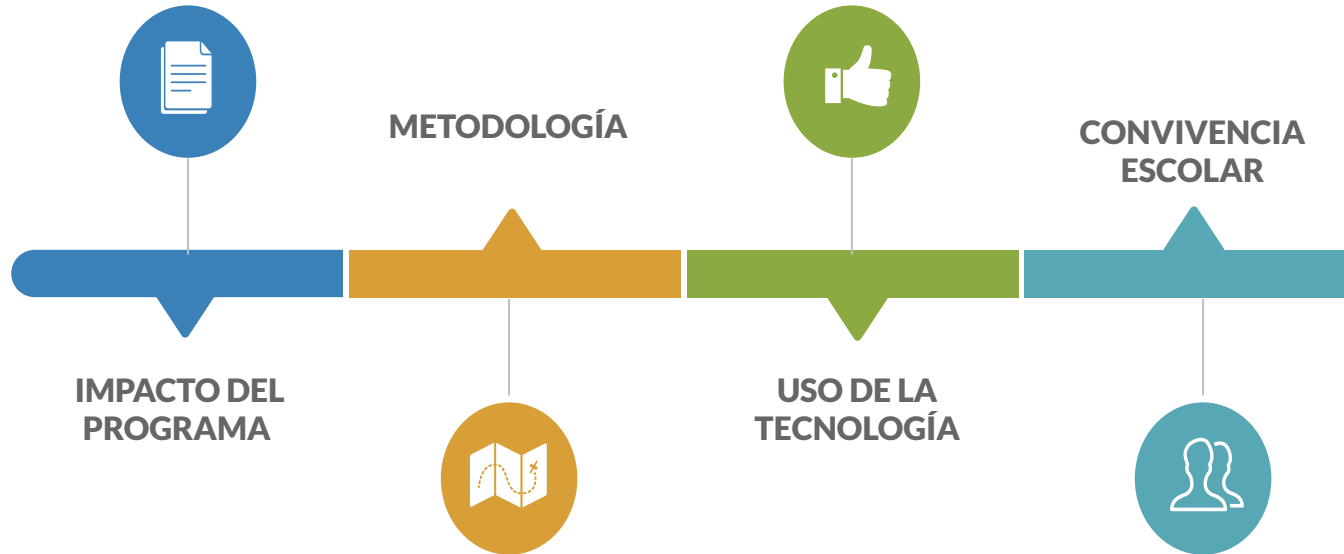
El programa **KIDS CENTRIC** tiene como objetivo cerrar brecha, medir y mejorar la convivencia escolar y familiar en la comunidad de Madrid.

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

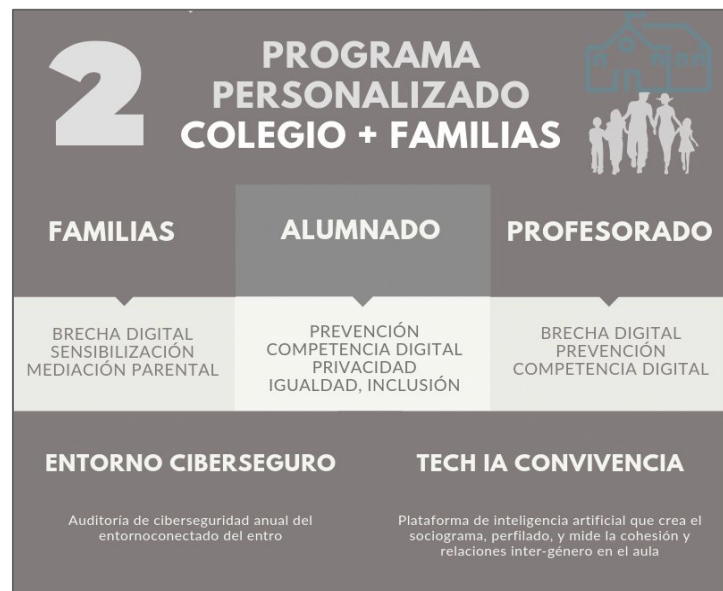


# CAPACITACION **PERSONALIZADA**

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](#)

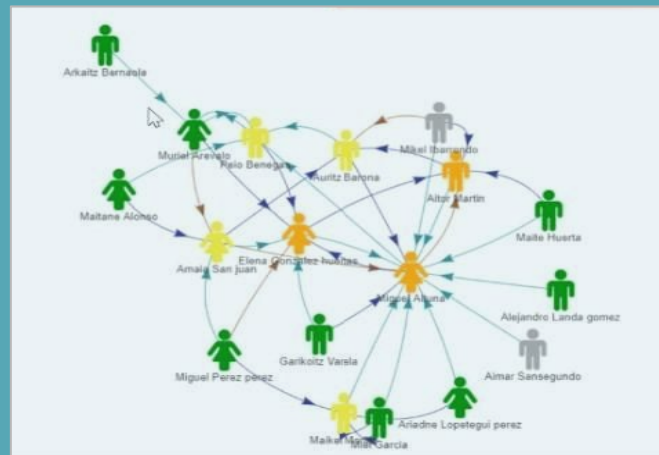
or

[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.

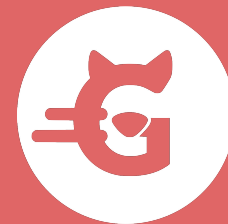


6,9

# 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*