

Febrero 2024



# ESTUDIO 2024

# Ciberseguridad y Convivencia escolar



SIC-SPAIN



Cofinanciado por  
la Unión Europea



# 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

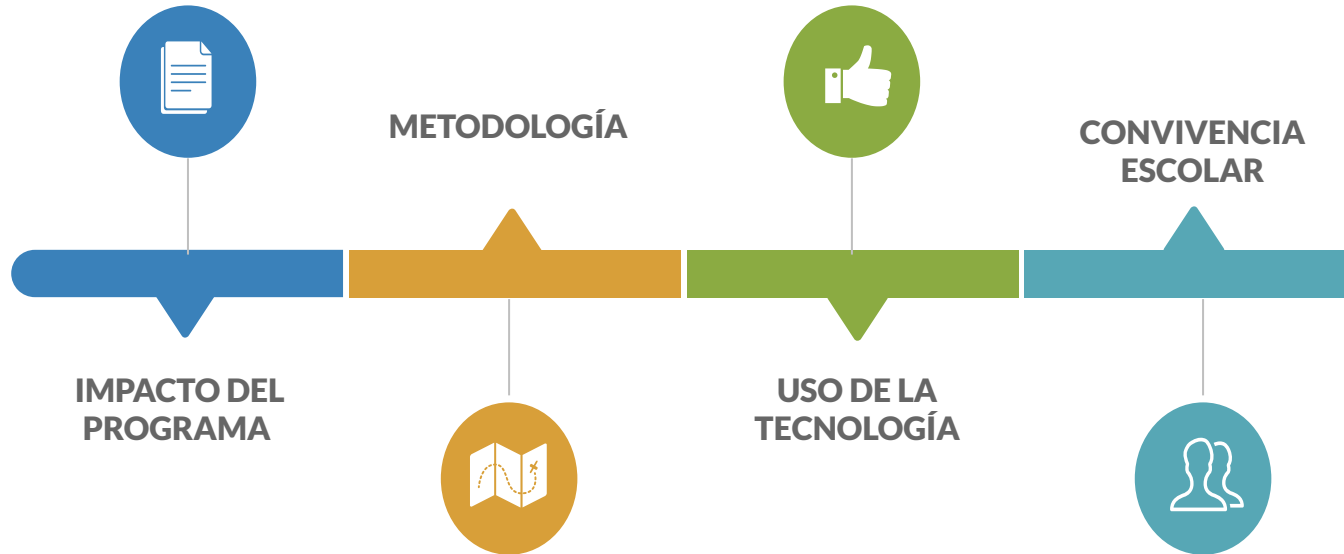
El programa **KIDS CENTRIC** tiene como objetivo cerrar brecha, medir y mejorar la convivencia escolar y familiar en la comunidad de Madrid.

El presente informe presenta los resultados de la implantación del programa **KIDS CENTRIC** en 30 colegios a lo largo de 2 cursos escolares: curso 2022-2023 y curso 2023-2024. Con los datos obtenidos durante la etapa de diagnóstico se elabora este 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** dentro del proyecto SIC Spain 3.0 se inicia en el mes de Octubre de 2022 y finaliza en Febrero de 2024.

El programa contempla implantar la plataforma **Kids Centric** en **treinta centros públicos, privados y concertados de Madrid**.

En el programa ha participado alumnado de diferentes etapas educativas, con edades comprendidas **entre los 9 y 12 años**. Con el objetivo de conocer la situación en edades tempranas, en el diagnóstico ha participado un **65%** de alumnado de **primaria** y un **35%** de **secundaria** (51.22% chicos, 48.13% chicas, 0.65% otros).

## FECHA DE IMPLANTACIÓN

Octubre 2022 - Febrero 2024

## TAMAÑO DE LA MUESTRA

493 alumnos y alumnas en el diagnóstico inicial

## ETAPAS EDUCATIVAS

5º y 6º PRIMARIA

1º SECUNDARIA



# RESUMEN: DATOS DESTACADOS

A continuación presentamos un resumen de los datos más destacados obtenidos de las respuestas proporcionadas por el alumnado de 10 a 13 años participante en el programa.

El **59%** del alumnado **de 10 a 12 años** **tiene dispositivo móvil propio**

Sólo el **21%** cree que **pasa mucho tiempo en internet**

El **72%** **se conecta a internet por las noches**

El **88%** del alumnado de **primaria** afirma **conocer todos o casi todos los riesgos de internet**. En **secundaria**, el **90%**

El **72%** dice que **sabe más de internet que los adultos**

El **65%** del alumnado **de 10 a 12 años** **tiene cuenta en redes sociales**





# RESUMEN: DATOS DESTACADOS

El **74%** juega online de forma habitual **con personas que no conoce**

Sólo el **38%** dice **conocer a todos sus contactos en persona**

El **14%** dice haber realizado alguna vez **apuestas online**

Aunque **acceden a contenido sexual o pornografía**, a el **49%** **no le han hablado de sexo**

El **64%** cree que se **discrimina a las chicas cuando usan videojuegos online**

A el **65%** del alumnado de **primaria le gustaría pasar más tiempo con su familia cuando están en internet**

A el **66%** del alumnado de **12 a 13 años le resultaría molesto** que su familia le instalara **un control parental**

El **71%** **reutiliza sus contraseñas**. El **33%** **las comparte**

El **64%** se **conecta habitualmente a redes wifi sin tomar precauciones**



# 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 **generar** 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 59% ya tiene dispositivo móvil propio y al 57% les parece que pasan suficiente tiempo conectados/as a internet.

**En secundaria**, la mayoría (88%) disponen de móvil y cuenta de email (72%) personal propia (además de la educativa). El 59% cree que pasa suficiente tiempo en internet.

*El porcentaje de alumnado que tiene móvil propio ha disminuido un 2% en primaria y aumentado un 9% en secundaria en 1 año.*

**Sólo el 21% cree que pasa mucho tiempo en internet.**

**Solo el 39% mide el tiempo que pasa conectado.**



# DEPENDENCIA DE LA TECNOLOGÍA

El **72%** se conecta a internet por las noches, casi el **19% lo hace a diario**.

El **16% del alumnado de secundaria** afirma que, si se queda sin batería, la intenta **cargar de forma inmediata**, sin esperar a llegar a casa.

Disponer de dispositivo móvil propio a edades tempranas hace que **auge su nivel de dependencia** de la tecnología



# CONOCIMIENTO **SOBRE RIESGOS**

El 95% del alumnado de primaria cree que en internet hay peligros (el 57% cree que es muy peligroso).

El 88% afirma conocer **TODOS o CASI TODOS los riesgos de internet.**

En secundaria, el 93% cree que hay peligros, **el 46% cree que es muy peligroso.**

El 90% afirma conocer **TODOS o CASI TODOS los riesgos de internet.**

El 80% dicen que les han hablado de los riesgos de internet en casa y en el colegio, sin embargo **el 72% dice que sabe 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 sólo el **43% dice tener todas sus cuentas privadas**.

**El 46% reconoce tener cuentas con datos falsos** siendo la razón principal para ello la de protegerse.

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

**En secundaria**, un 32% reconoce tener **varios perfiles en una misma red social**.

**El 65% del alumnado de primaria tiene cuenta en redes sociales.**

**De ellos, el 10% son cuentas públicas.**



# CONTACTOS PELIGROSOS

El alumnado de **primaria** el **25%** tiene más de 50 contactos. **El 7% 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.**

**El 33% reconoce usar app, redes sociales o juegos para hacer nuevos amigos.** El 24% dice haber usado apps de contactos como Omegle, Chatroulette, etc.

Tener muchos contactos en redes sociales es valorado de forma positiva.

**Sólo el 38%** dice conocer a todos sus contactos en persona.



# CONTENIDO **INADECUADO**

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

Para ellos/as contenido desagradable o inadecuado es:

- Peleas, sangre
- Maltrato a animales
- Guerra
- Cosas de miedo, sustos
- Anuncios y publicidad
- Contenido falso
- Racismo
- Desnudos
- Burlas a otros

El **73%** dice que habitualmente se encuentra en Internet con contenidos que no le gustan.



# EDUCACIÓN SEXUAL

En primaria, sólo el **18%** del alumnado dice que ha visto **contenido sexual** en internet. El **49%** 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.

Sólo el **46%** dice haber recibido algún tipo de **educación sexual** por parte **de sus familias o el colegio**.

*El 13% ha buscado 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 **83%** cree que la tecnología se les da igual de bien a los chicos como a las chicas, **no ven diferencias** (89% en primaria, 78% en secundaria).

Del resto, menos del 3% cree que se le da mejor a las chicas.

Con respecto a los juegos online, **el 25% cree que se les da mejor a los chicos** frente a las chicas.

El **64%** cree que se discrimina o trata mal a las chicas cuando usan videojuegos online





# 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 pagos online** de forma autónoma **utilizando tarjetas prepago**.

El **14%** del alumnado reconoce haber realizado alguna vez **apuestas online** (casi el mismo porcentaje en primaria y secundaria).

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 (65%), y que a menudo **se sienten solos/as** en este ámbito (24%).

En **secundaria**, el **57% rechazan conectarse con sus padres y madres** en internet. La supervisión parental la perciben en su mayoría como “vigilancia” o control.

Al **56% del alumnado de primaria no le molestaría** que les instalaran un control parental.

A el **66% de secundaria** le resultaría molesto.



# CONOCIMIENTOS CIBERSEGURIDAD

Por lo general, no se priorizan medidas de ciberseguridad al usar la tecnología. Algunos de los datos obtenidos al respecto son:

- Solo el 38% dispone de antivirus en todos sus dispositivos.
- El 44% nunca hace copias de seguridad.
- El 33% comparte sus contraseñas, el 7% con amigos/as.
- El 71% reutiliza sus contraseñas.
- El 30% nunca revisa las opciones de privacidad o desconoce que existen.
- El 64% se conectan a redes wifi de forma habitual sin tomar precauciones.



# CONOCIMIENTOS CIBERSEGURIDAD

Sin embargo hay otros aspectos que sí tienen en cuenta.

- El 98% 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 (61%). El 33% recurren a internet o a amigos.



# 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





# MAPA ACTIVIDAD DIGITAL

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

En primaria el 58% dice tener cuenta en TikTok y el 39% en Instagram.

En secundaria el 82% dice tener cuenta en TikTok y el 55% en Instagram.

**La edad mínima legal requerida** para disponer de cuentas en estas redes sociales es de 13-14 años.





# MAPA ACTIVIDAD DIGITAL

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

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







# 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.*

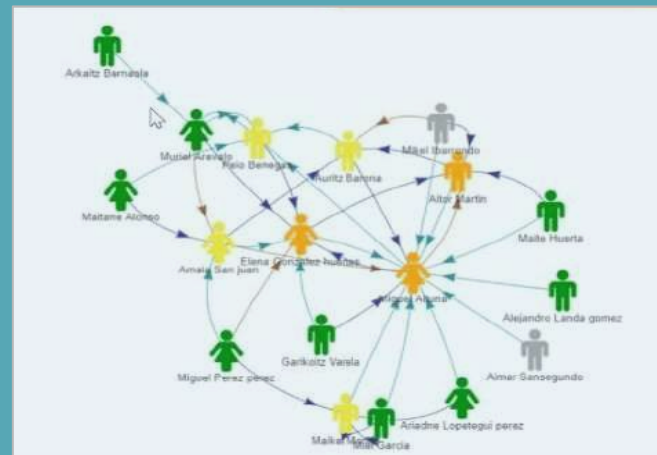
[Download Omegle App](#)

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.

**7.37**

*(\*) 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.



9.4



# 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.



**6,47**



# 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.

**9,02**

# Gaptain

*Educación y Seguridad digital*

*Febrero 2024*



**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*