



Seguridad en el mundo digital

Silvia Avellaneda Pavón
Febrero 2024



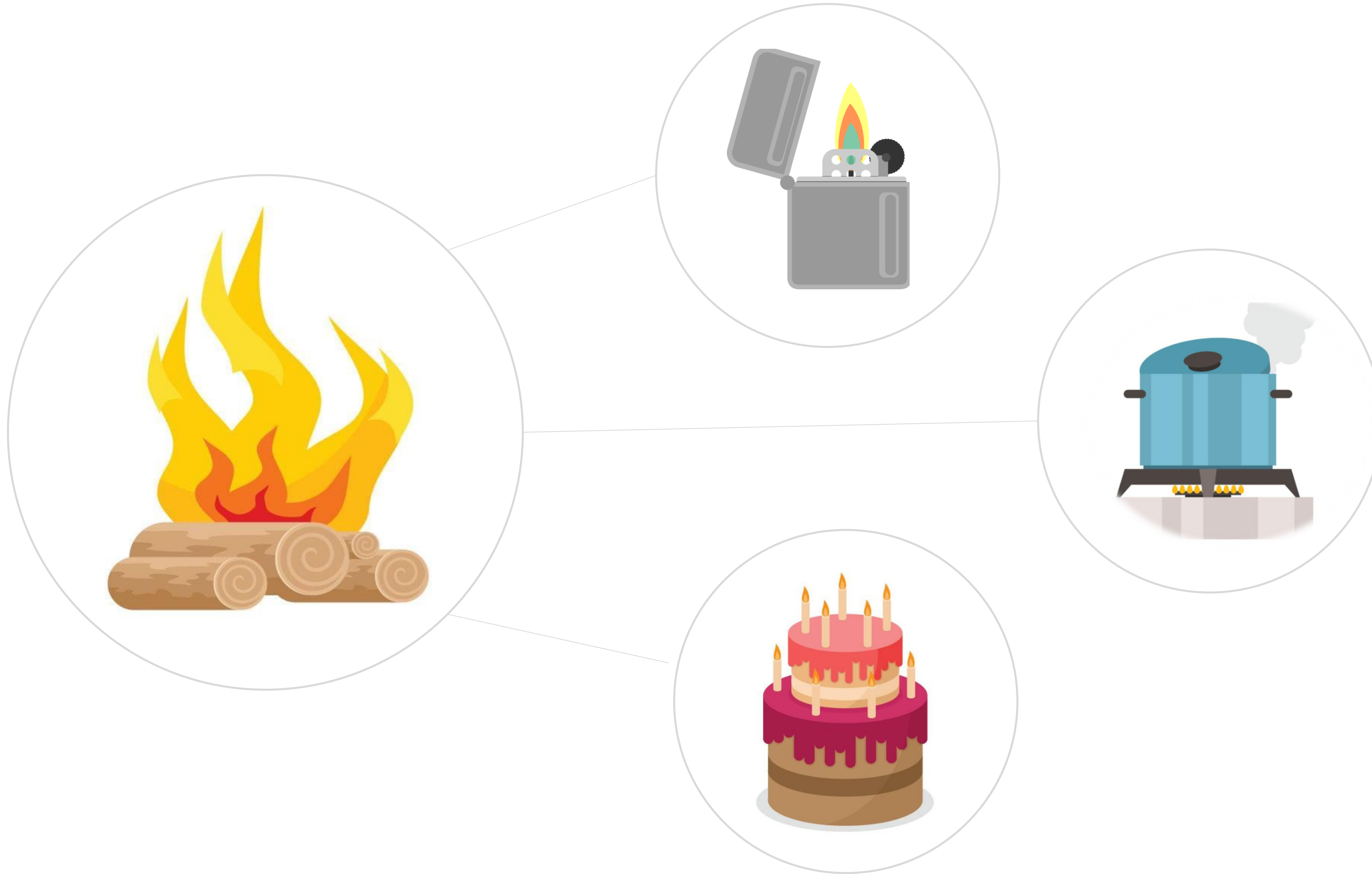
Fundación
Vodafone
España

Un poco de historia...



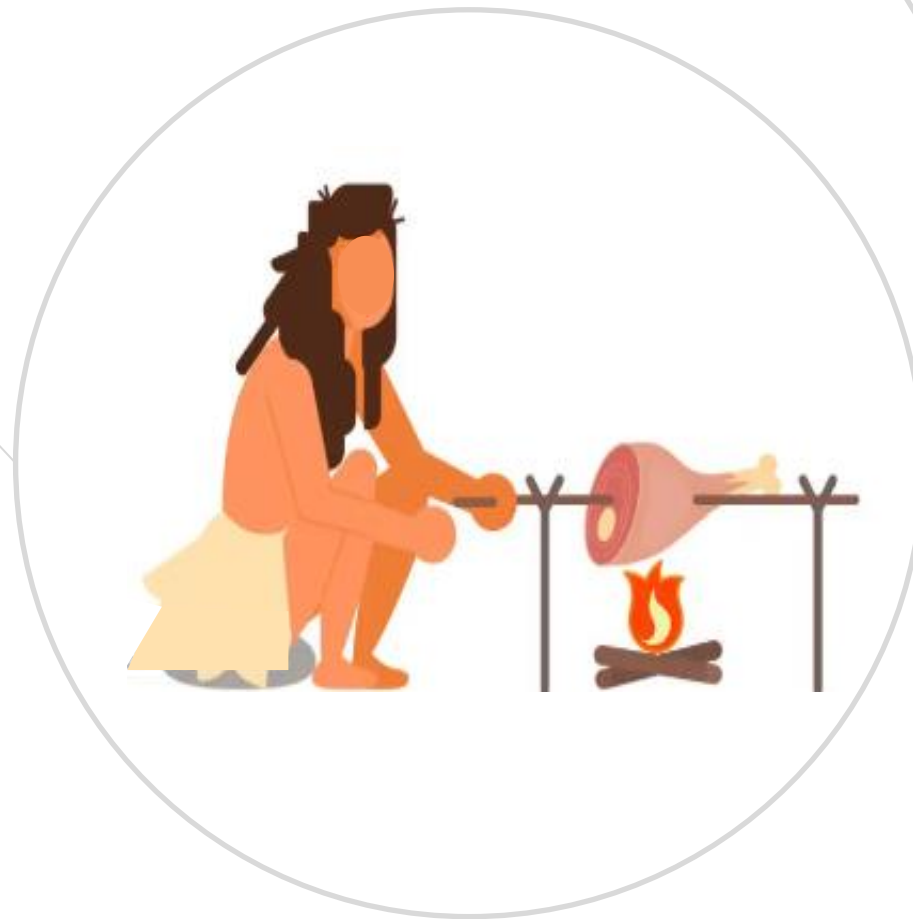
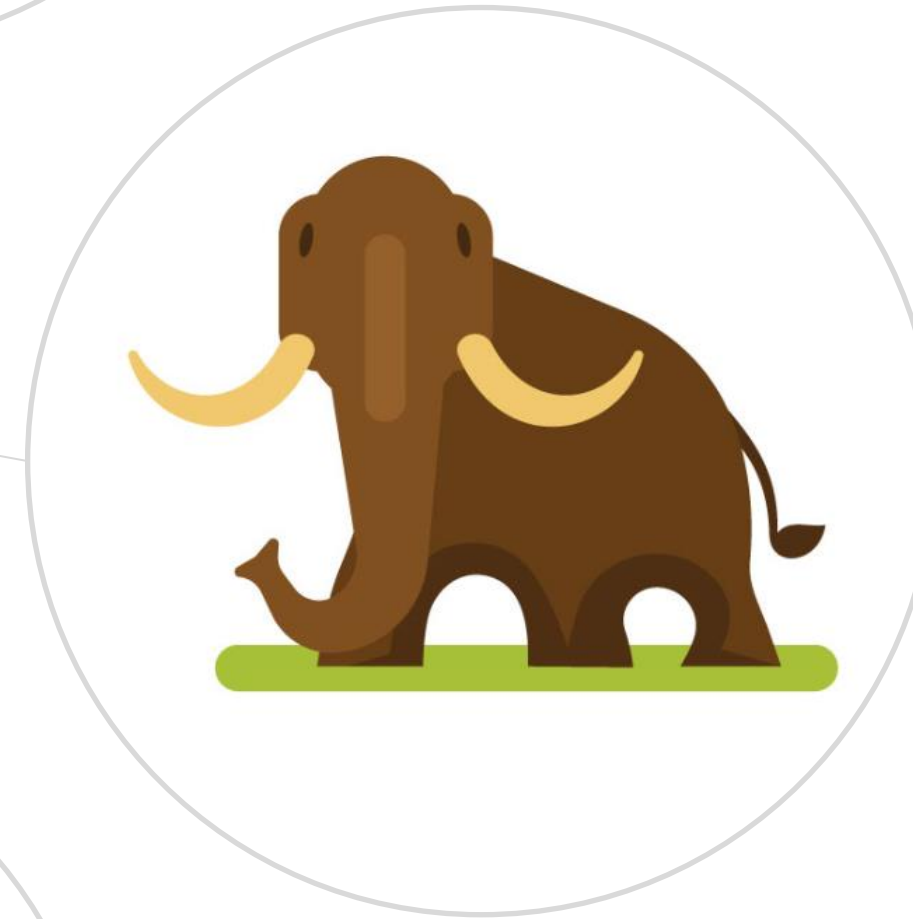
Coordinadora proyectos educativos
Creación de contenidos para desarrollo de competencias digitales







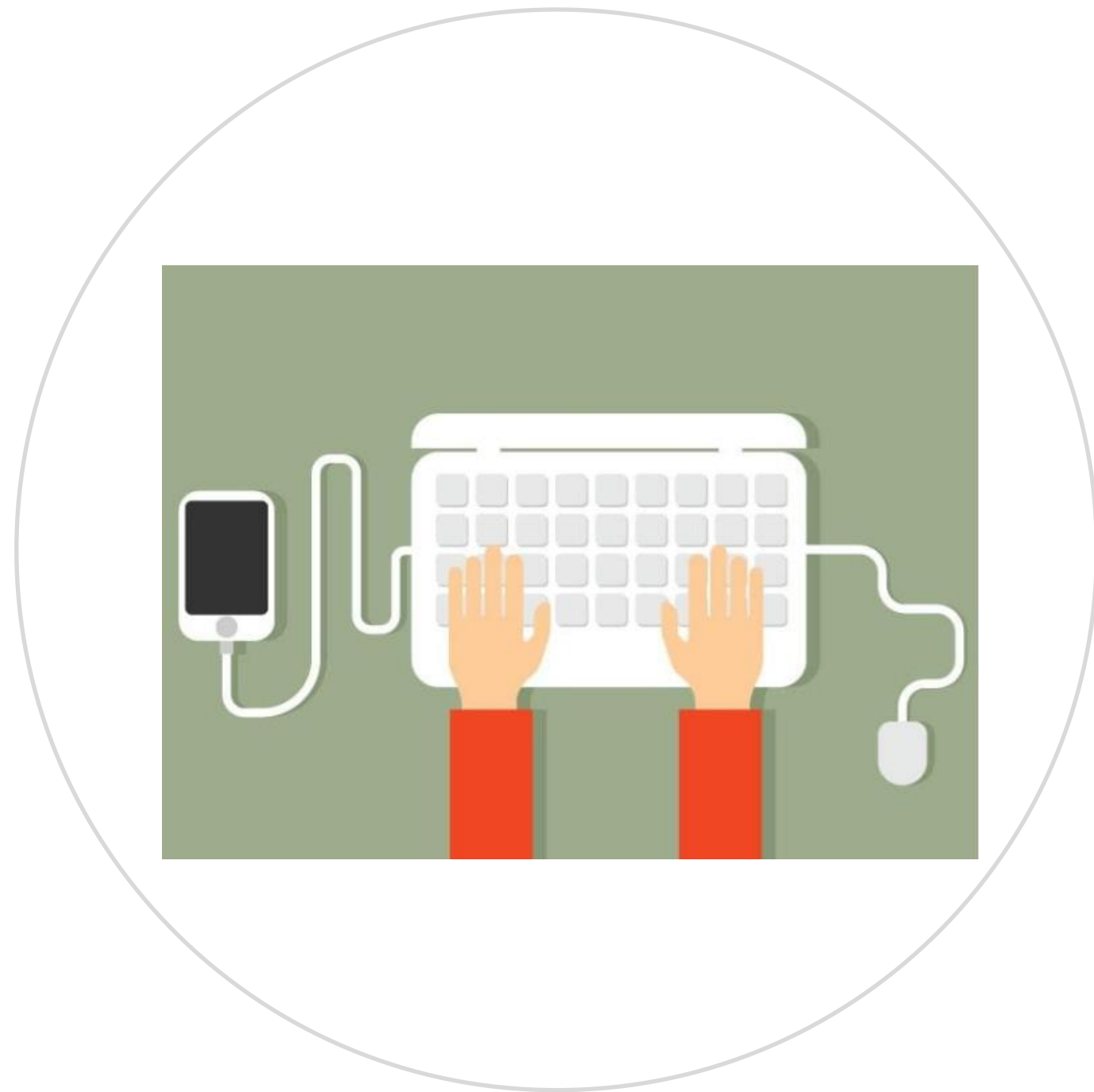
+ 1 millón años





+ 1 millón años





1943



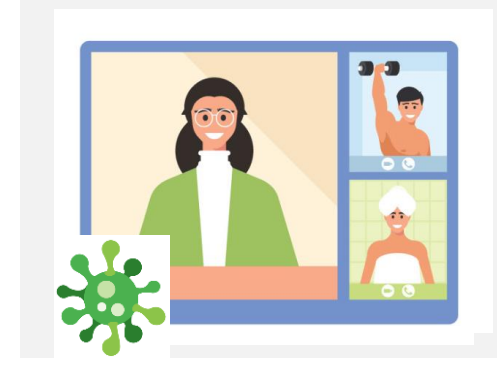
1969



1997



2005



2019



¿¿??

Seguridad en el mundo digital

¿Qué es?

Conocimientos

Aptitudes



EDUCAR

¿De qué hablamos cuando hablamos de seguridad en el mundo digital?

49 responses





DigComp

Marco de Competencia Digital para la Ciudadanía

“Las competencias digitales son aquellas que nos permiten hacer un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas”



¿Nativos digitales?



Seguridad



Protección de dispositivos



Protección de datos personales y privacidad



Protección de la salud y el bienestar



Protección del medio ambiente



Protección de dispositivos

7 de **10**

menores de 16 años
tiene móvil

(Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad, 2022)

95%

menores de 16 años
usa **PC diario**

10 años

edad media de
tener un móvil

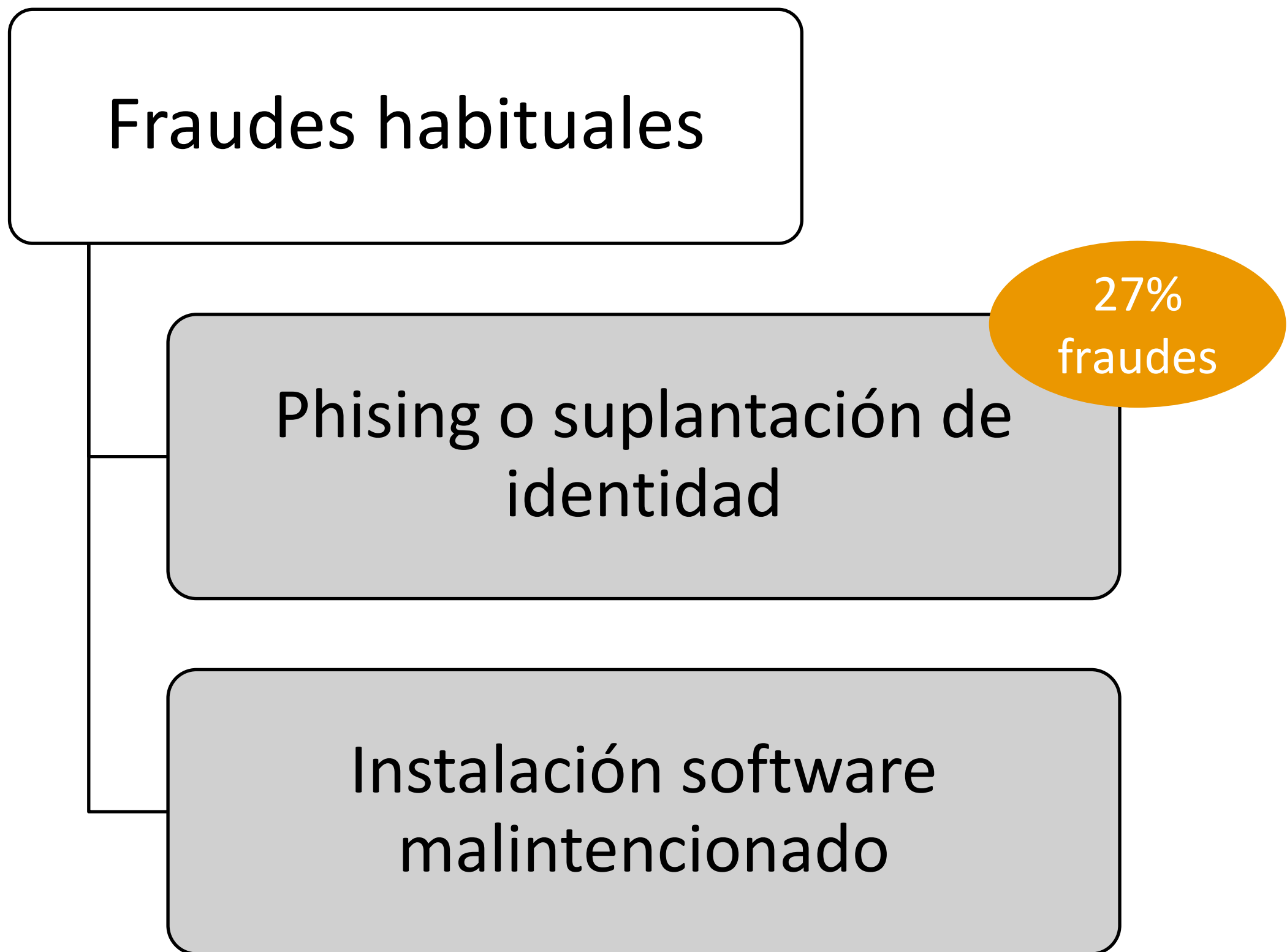
(Unicef, 2021)

¿Saben cómo proteger esos dispositivos que utilizan?

¿Sabemos qué debemos enseñarles para protegerlos?



Protección de dispositivos



Contraseñas

Contraseñas más usadas en España

RANGO	CONTRASEÑA	TIEMPO PARA DESCIFRARLA	RECUESTO
1	admin	< 1 Segundo	31.361
2	123456	< 1 Segundo	27.966
3	12345678	< 1 Segundo	10.359
4	123456789	< 1 Segundo	7573
5	12345	< 1 Segundo	7391

(NordPass, 2023)



Protección de dispositivos

Fraudes habituales

Phishing o suplantación de identidad

Instalación software malintencionado



Contraseñas

30% españoles
misma contraseña
en distintas plataformas

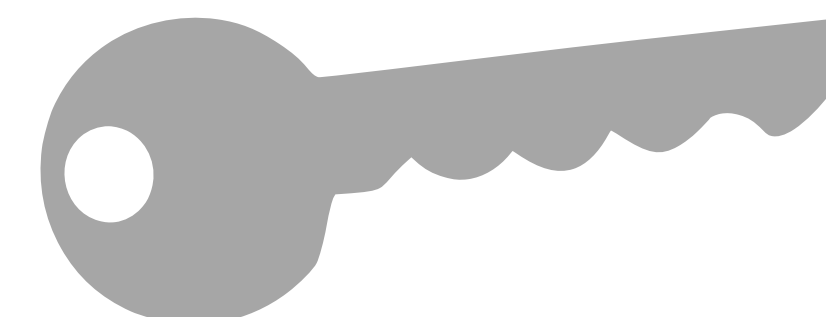
(Panda Security, 2022)

86% ataques
se realiza con
credenciales robadas

(Verizon, 2023)



PayPalTM





Protección de dispositivos

Fraudes habituales

Phising o suplantación de identidad

Instalación software malintencionado



Contraseñas



Antivirus





Protección de dispositivos

Fraudes habituales

Phising o suplantación de identidad

Instalación software malintencionado



Contraseñas



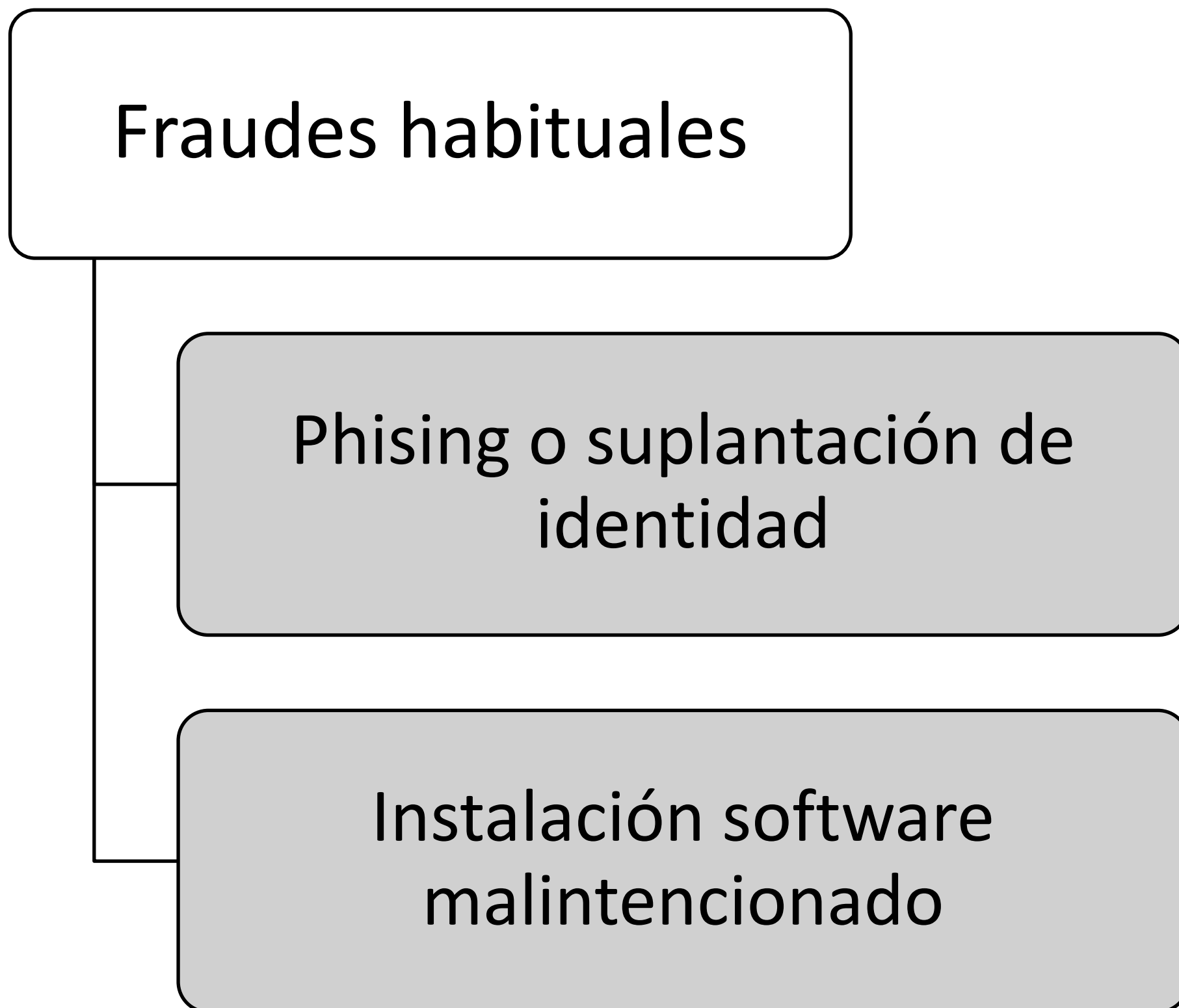
Antivirus



Actualizaciones



Protección de dispositivos



Contraseñas

Antivirus



Actualizaciones

Protección física



¿MENORES A SALVO?



Explicando



Acompañando

23% comparte actividades digitales con hijos/as

27% anima a descubrir cosas en RRSS

(EU Kids Online Spain, 2019)



Siendo modelos de referencia



DigiCraft



Juegos Seguridad

O me cuidas o me pierdes >

Juego de cartas en el que deberemos proteger nuestros dispositivos ¡mientras el resto de jugadores trata de estropearlos!

🕒 50 - 60 minutos

👤 6 - 8 años

🧩 Dificultad baja



ESCANÉAME



O haz [click aquí](#)



Seguridad



Protección de dispositivos



Protección de datos personales y privacidad



Protección de la salud y el bienestar



Protección del medio ambiente

81% de
menores de 2 años
tiene **huella digital**

23%
ecografía

(AVG, 2010)

Con **5 años**
niños/as en más de
1500 fotos online

(Nominet, 2016)

Cada progenitor
+ 295 amigos/as
50% no en vida real

(Nominet, 2016)

**#PorUnSharenting
Responsable**

(Fundación ANAR, 2023)

70% de
adolescentes publica
fotos/vídeos
1 vez a la semana

41% lo hace
diariamente

406
seguidores de
media

(LIVE Panel, 2020)

FUERTE IMPACTO POSITIVO

- Crean su identidad en línea.
- Se comunican con sus pares y construyen lazos sociales.
- Apoyo valioso, especialmente en exclusión.
- Medio de expresión.
- Medio de entretenimiento/ocio.
- Mejora algunas de sus habilidades sociales, como colaborativas.

(Universidad Mohamed V Souissi, 2023)

Protección de datos personales y privacidad

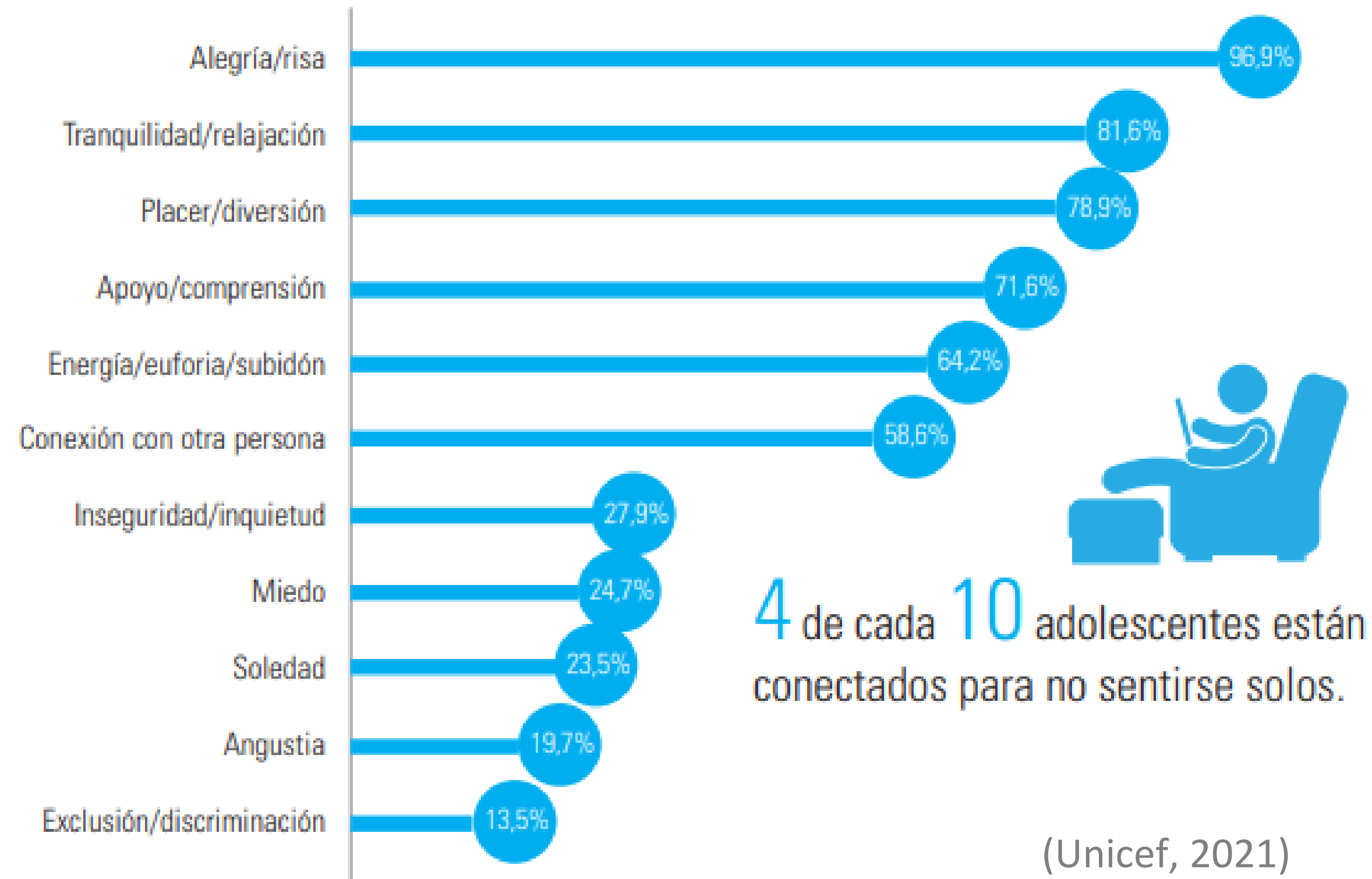
70% de adolescentes publica fotos/vídeos 1 vez a la semana

41% lo hace diariamente

406 seguidores de media

(LIVE Panel, 2020)

Gráfico 4. En Internet he sentido...



70% de
adolescentes publica
fotos/vídeos
1 vez a la semana

41% lo hace
diariamente

406
seguidores de
media

(LIVE Panel, 2020)

¿Dónde están los riesgos?

¿Qué información debemos
y no compartir en Internet?

¿Dónde está el problema?

¿Dónde está el problema?

Tipo de información que compartimos

Cómo interactuamos con la información que nos llega

¿Dónde está el problema?

Tipo de información que compartimos

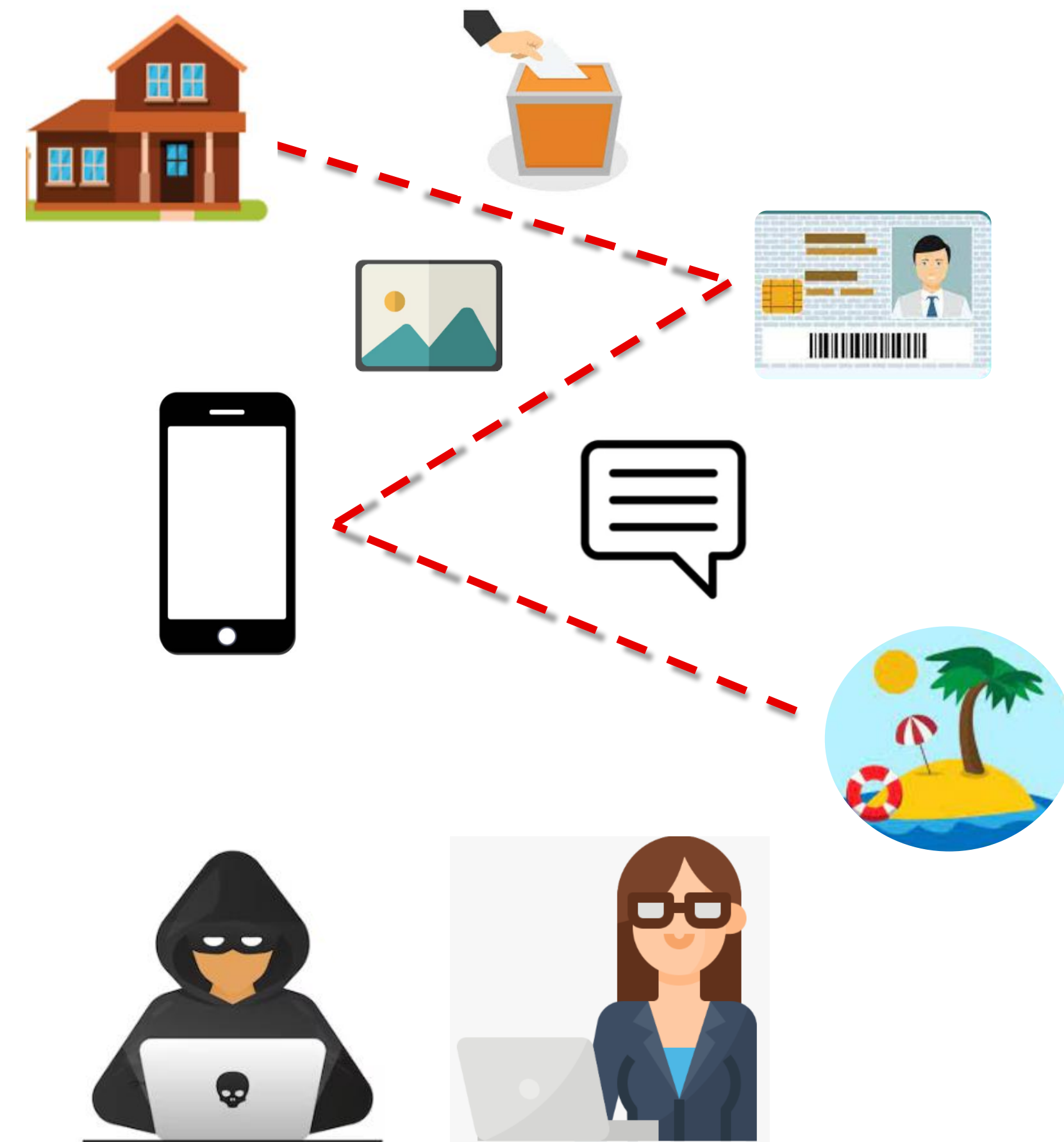


Pincha aquí para ver el vídeo

¿Dónde está el problema?





Tipo de información que compartimos



¿Dónde está el problema?

Tipo de información que compartimos

-  Datos personales
-  Cualquier información o publicación que no queremos que perdure

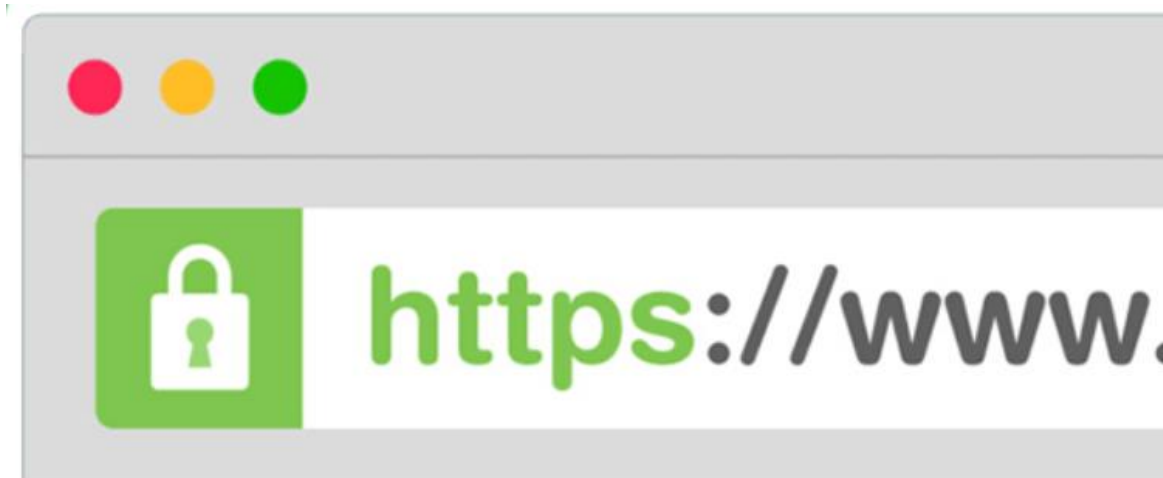
¿Dónde está el problema?

Cómo interactuamos con la información que nos llega



Compras online

- ¿Conocida? ¿Sección “Quiénes somos”?
- ¿Cumple normativa? –Aviso legal/condiciones de compra
- ¿Tiene certificado seguridad?
- ¿Tiene info sospechosa?



Mensajería fraudulenta



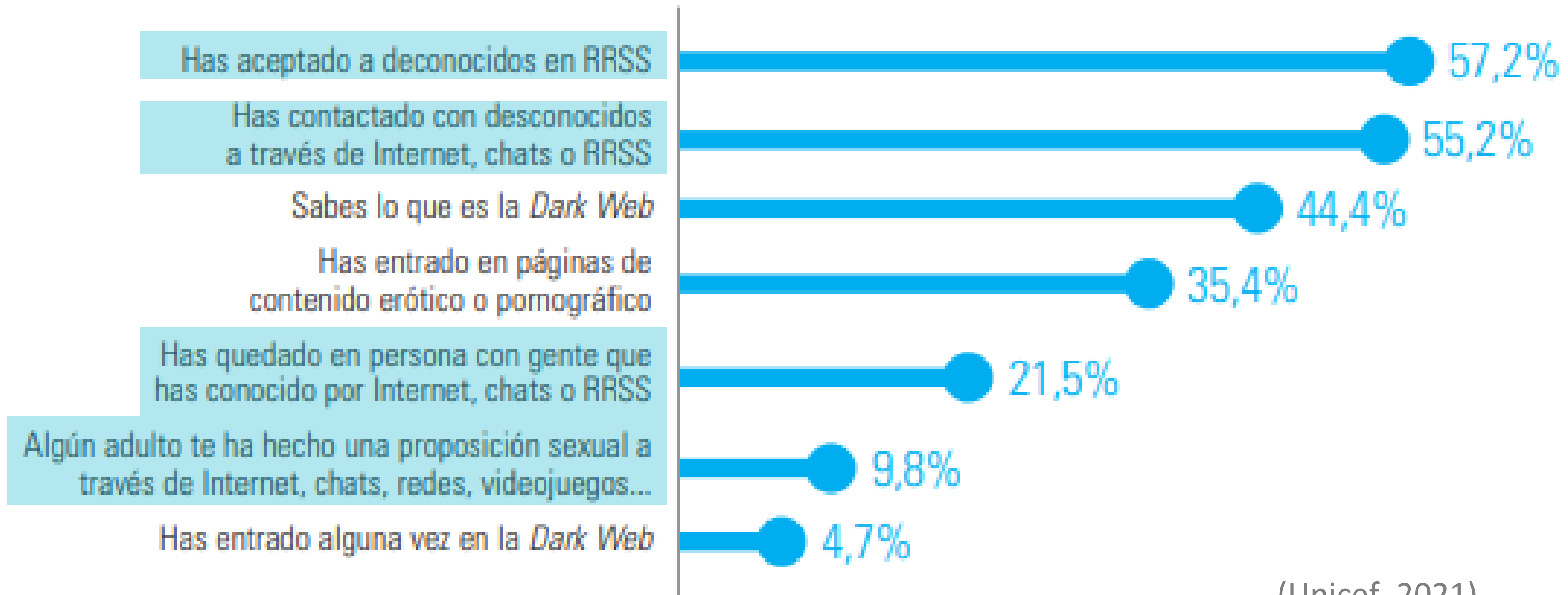
Ciberdelincuencia

¿Dónde está el problema?

Cómo interactuamos con la información que nos llega



Ciberdelincuencia



(Unicef, 2021)

¿MENORES A SALVO?



Explicando



Acompañando



Siendo modelos de referencia

DigiCraft



Seguridad **Realidad aumentada**

Y qué si lo cuento todo... >

Juego de detectives en el que se debe averiguar información de una persona ficticia a través de un espacio de realidad virtual ya creado con CoSpaces.

 50 - 55 minutos

 9 - 12 años

 Dificultad baja



O haz [click aquí](#)

DigiCraft



ESCANÉAME



O haz [click aquí](#)



3 vistas restantes

Recibidos
Destacados
Enviados
Eliminados

Las 7 claves para entender la ONU
De: Marina Camarín. Equipo de comunicación.
Las 7 claves para entender la ONU. Ya puede leer el documento para entender la ONU desde nuestra página web.

Has ganado un mensaje, gratis
De: Mensajes en la ONU
¡Felicidad! Ha ganado un sorteo para un mensaje. Para cargar el mensaje, por favor, haga click en el siguiente [enlace](#) e introduzca sus datos personales.

Seguridad Videojuegos-app

SPAM Internacional >

Ánodo y Cátodo han jaqueado el sistema informático de la ONU y nuestro equipo de expertos y expertas en ciberseguridad tiene que averiguar qué correos han sido modificados y ejecutar un programa antivirus.

 50 - 55 minutos

 9 - 12 años

 Dificultad baja



Seguridad



Protección de dispositivos



Protección de datos personales y privacidad



Protección de la salud y el bienestar



Protección del medio ambiente



Tabla 1. Preocupaciones de madres y padres

Preocupaciones de madres y padres	Total familias (% Sí)
La salud de su hijo/a	70
El rendimiento escolar de su hijo/a	78
Que otros traten a su hijo de forma desagradable	77
Que su hijo beba mucho alcohol o consuma drogas	62
Que pueda ver contenido inapropiado en Internet	71
Que un desconocido se ponga en contacto con su hijo/a	79
Sus actividades sexuales	53
Que su hijo/a pueda dar información personal <i>online</i>	68

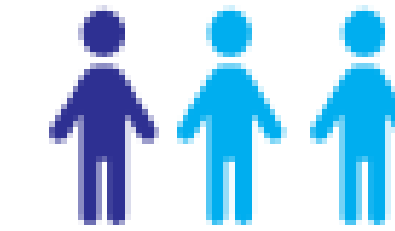
EU Kids Online 2019: P27 Piense en su hijo/hija. ¿Cuáles de las siguientes situaciones le preocupan mucho? Base: Padres y madres de niños y niñas de 9-17 años.

(EU Kids Online Spain, 2019)



Acoso

Existencia de una intimidación o agresión física, verbal o psicológica reiterada en el tiempo y basada en una relación de desequilibrio de poder físico o psicológico entre el agresor y la víctima

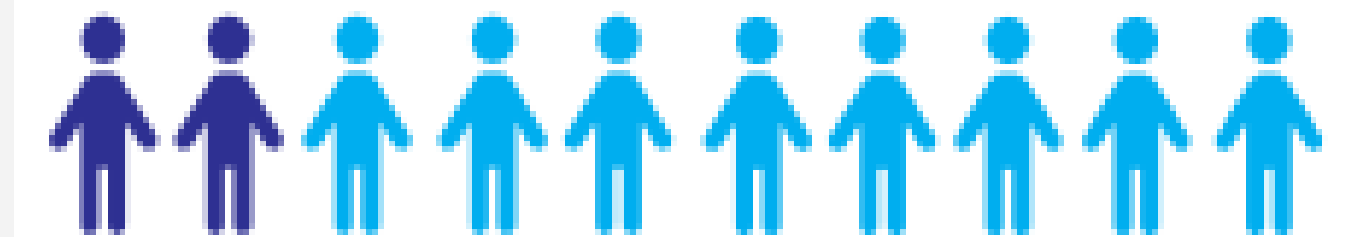


1 de cada 3 adolescentes podría estar siendo víctima de acoso escolar.



Ciberacoso

- Identidad agresor desconocida: indefensión
- No hay contacto: más fácil
- No en persona: permanente
- Fácil propagación: viral
- Diferentes roles agresor/víctima

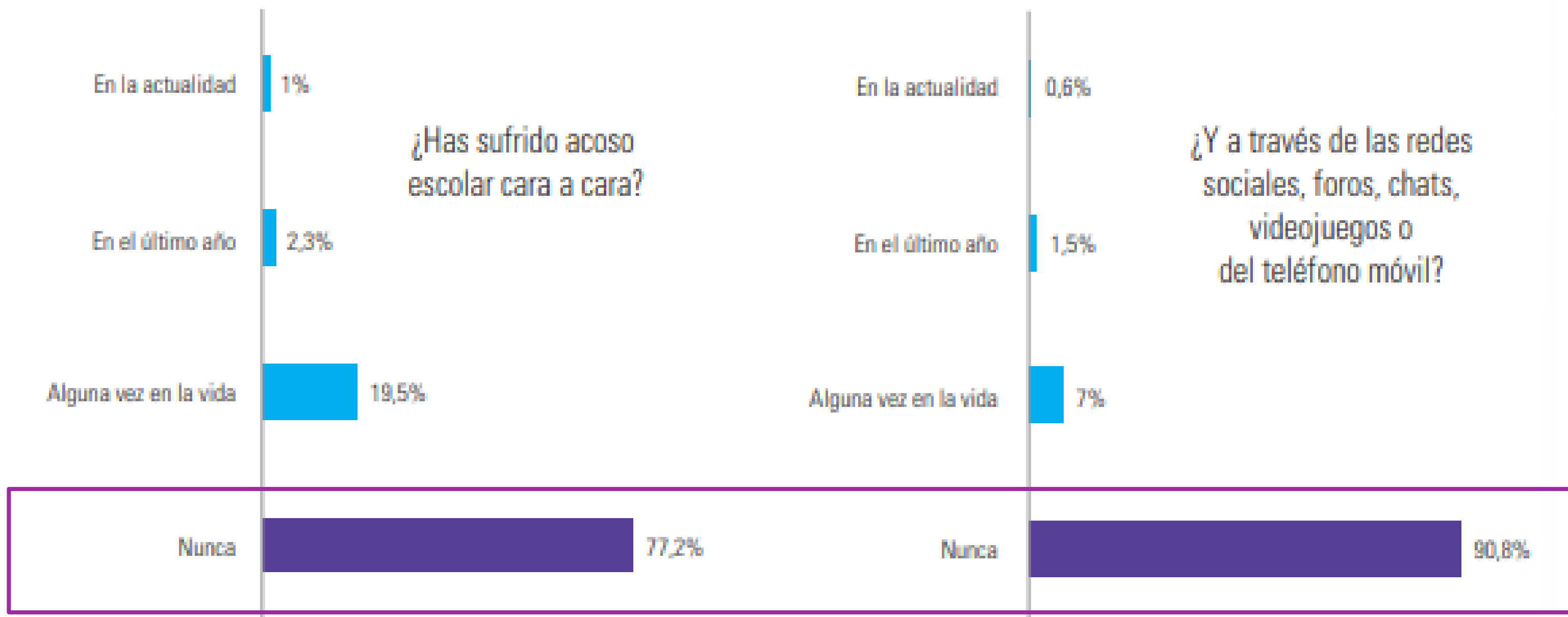


2 de cada 10 adolescentes podría estar siendo víctima de ciberacoso.

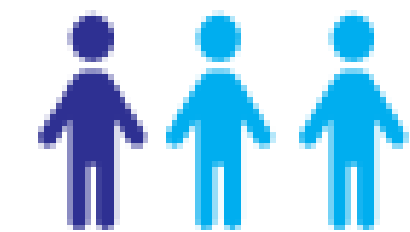
(Unicef, 2021)



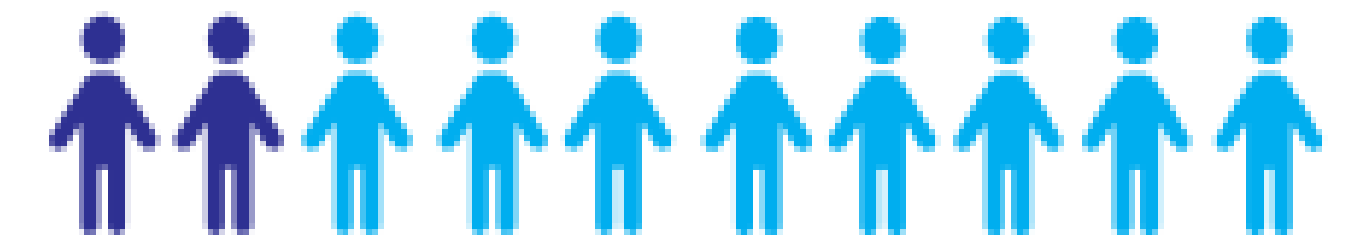
Autoconsciencia del acoso



(Unicef, 2021)



1 de cada 3 adolescentes podría estar siendo víctima de acoso escolar.



2 de cada 10 adolescentes podría estar siendo víctima de ciberacoso.



¿MENORES A SALVO?



Explicando



Acompañando



Siendo modelos de referencia



DigiCraft

Seguridad Videojuegos-app

Ciberdefensores y ciberdefensoras con Scratch (1/2) >

El alumnado descubre qué es el ciberacoso y aprende cómo combatirlo mediante diferentes soluciones. A continuación completan en grupo un cómic sobre la temática.

Esta actividad es una colaboración con:

🕒 55 - 60 minutos

👥 9 - 12 años

🧩 Dificultad baja



ESCANÉAME

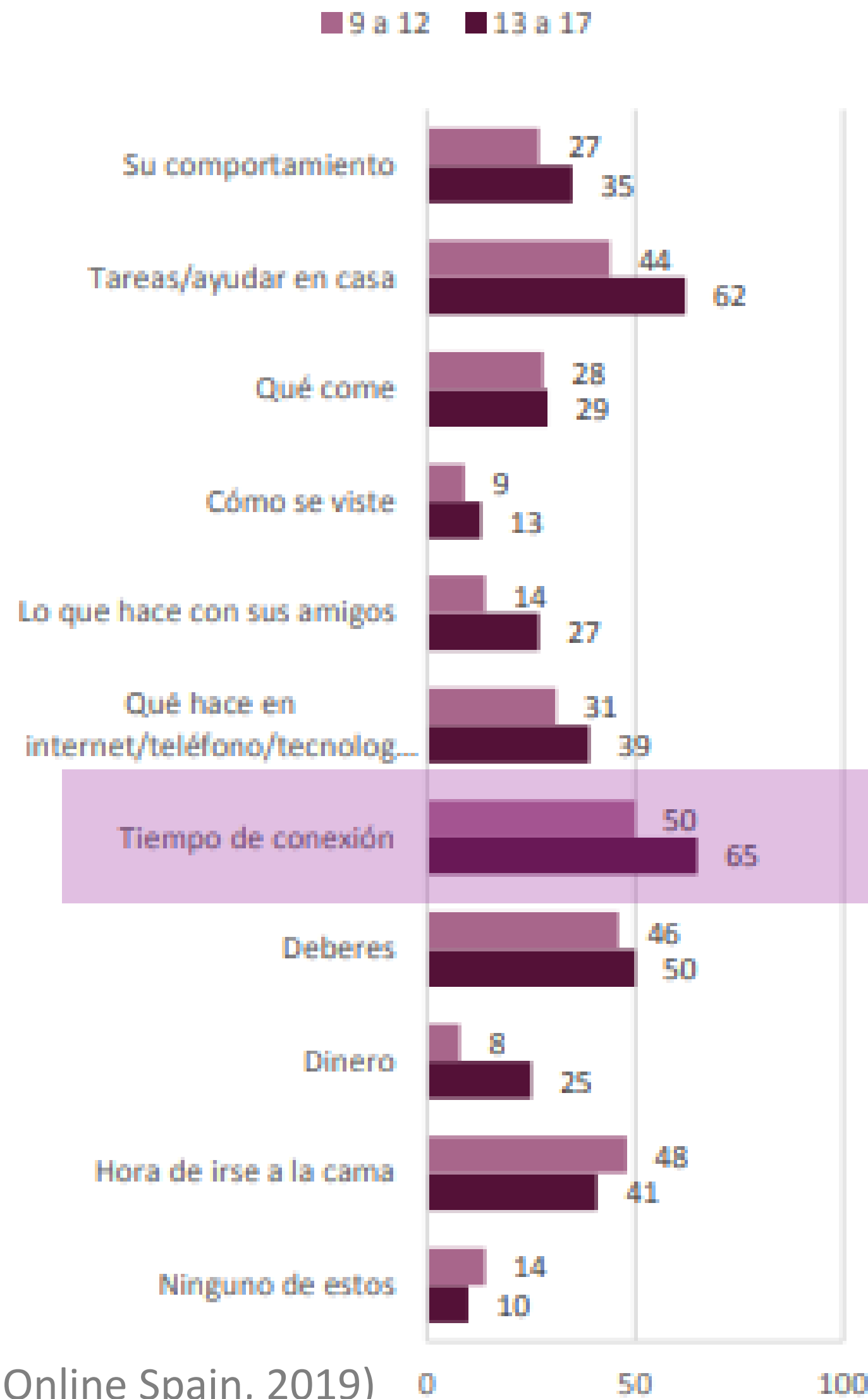


O haz [click aquí](#)



Protección de la salud y el bienestar

Gráfica 18. Causas de conflictos familiares (edad de hijos/hijas)



30%
de adolescentes
más de **5 horas al día** en internet
49%
el fin de semana
(Unicef, 2021)

Consumo de internet en España
5:45 horas
(DataReportal, 2023)



Riesgos físicos:

como dolor de espalda, vista cansada, sedentarismo, obesidad

Riesgos psicológicos:

alteraciones del sueño, problemas de conducta o adicciones digitales.





¿MENORES A SALVO?



Explicando



Acompañando



Siendo modelos de referencia



CONTRATO FAMILIAR DE USO DE DISPOSITIVOS



1. Escribir tareas obligatorias y voluntarias
2. Asignar tiempos
3. Acordar uso de dispositivos: frecuencia y momento
4. Establecer consecuencias (refuerzo positivo)
5. Firmar contrato y colocar en lugar visible
6. Compartir contrato con otras personas implicadas



ESTRATEGIAS DE MEDIACIÓN



HABILITANTES



RESTRICTIVAS



MONITORIZACIÓN



TÉCNICAS



Seguridad



Protección de dispositivos



Protección de datos personales y privacidad



Protección de la salud y el bienestar



Protección del medio ambiente



Protección del medio ambiente



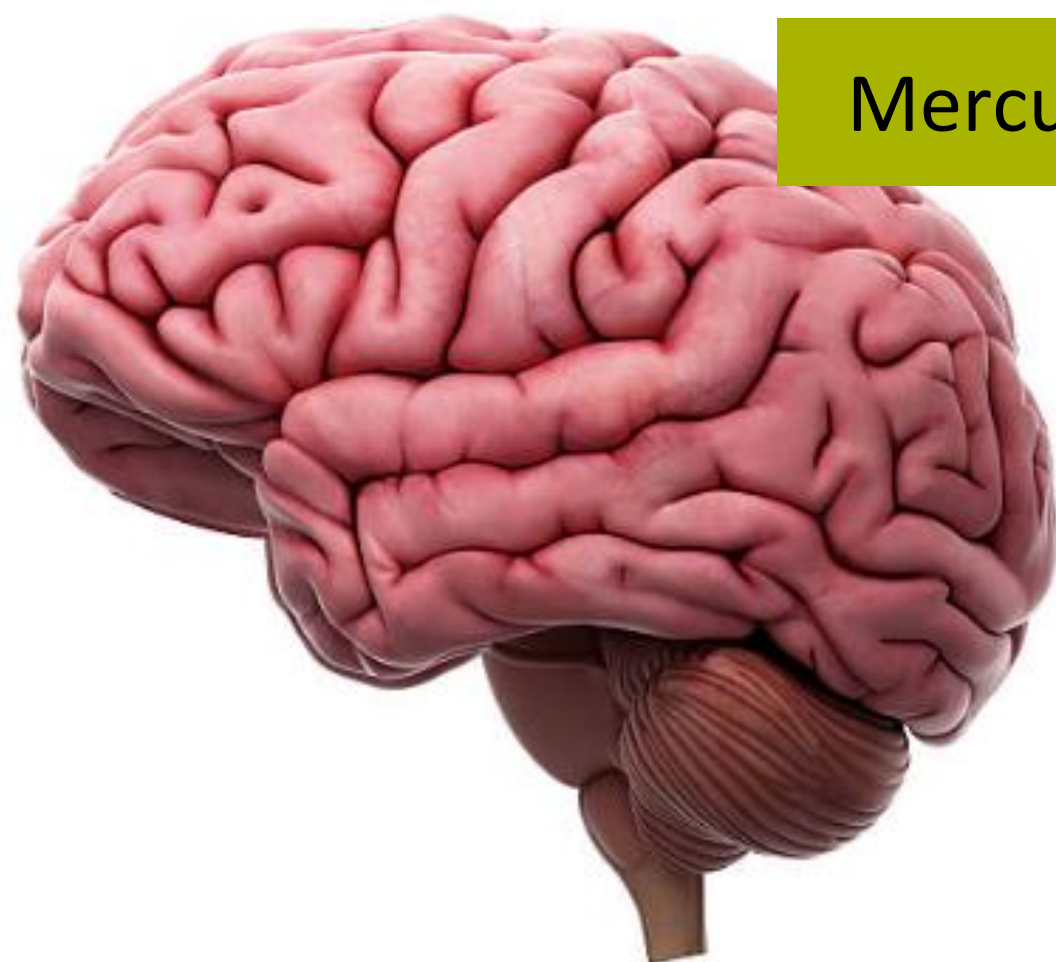


50 millones de toneladas
de basura electrónica
anuales

(Naciones Unidas, 2023)



Protección del medio ambiente



Mercurio



Plomo

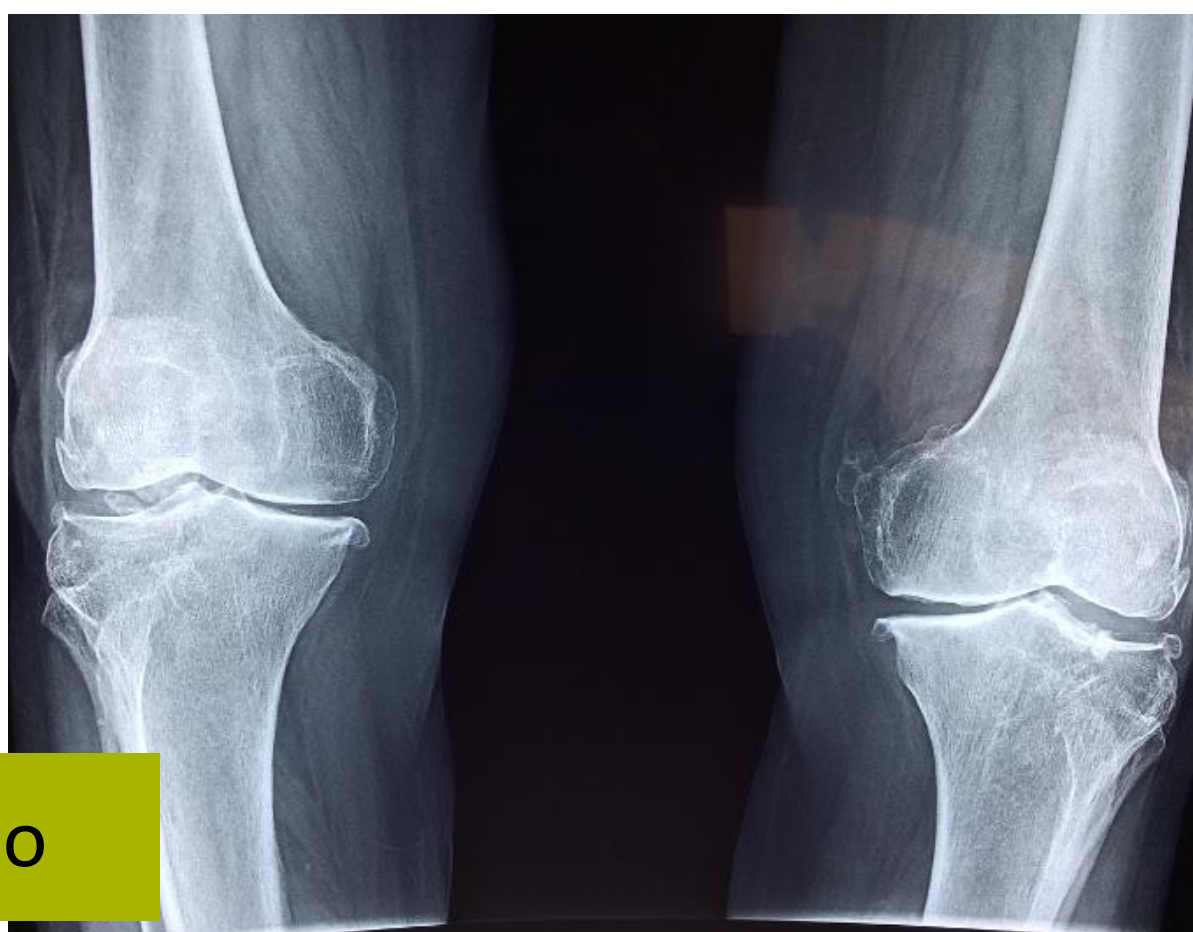
50 millones de toneladas
de basura electrónica
anuales

(Naciones Unidas, 2023)

Cadmio



Cromo







DigiCraft



Audiovisuales

Manualidades

Seguridad

Cambiando el mundo fotograma a fotograma >

En esta actividad el alumnado se convierte en directores y directoras de una campaña de concienciación social sobre el buen uso de los dispositivos electrónicos.

🕒 55 - 60 minutos

👤 9 - 12 años

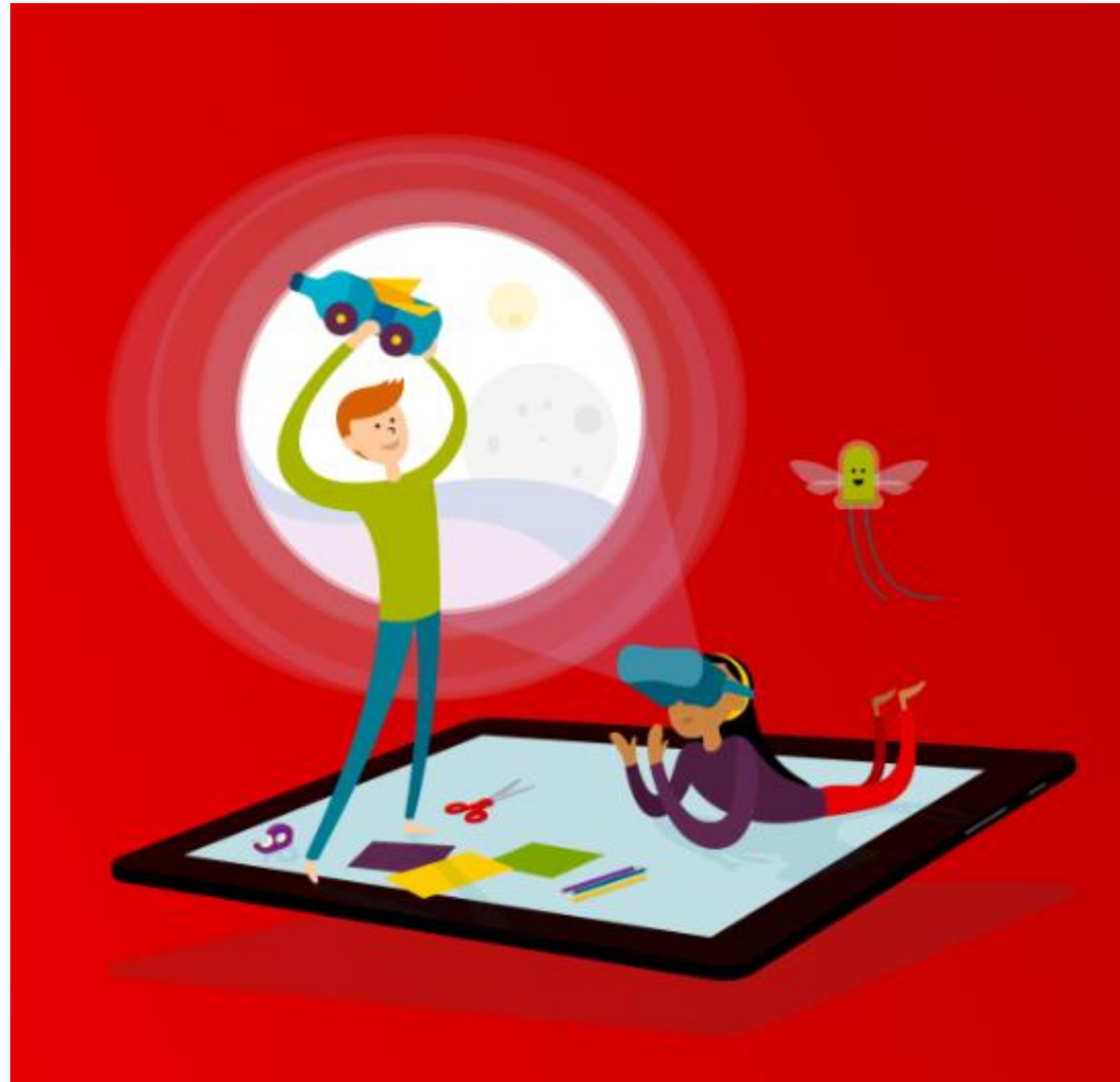
🧩 Dificultad alta



ESCANÉAME



O haz [click aquí](#)



DigiCraft



O haz [click aquí](#)

Sección para profundizar en [Seguridad en el mundo digital](#)

**MUCHAS
GRACIAS**

Silvia Avellaneda
Fundación Vodafone
silvia.avellaneda@vodafone.com