

# Digiworld

Un ejemplo de aplicación práctica de las Directrices de la UIT sobre la protección de la infancia en línea  
2020





Digiworld – Un ejemplo de  
aplicación práctica de las  
Directrices de la UIT sobre la  
protección de la infancia en línea



**Antes de imprimir este informe, piense en el medio ambiente.**

© ITU 2020

Algunos derechos reservados. Esta obra está licenciada al público a través de una licencia Creative Commons Attribution-Non Commercial- Share Alike 3.0 IGO (CC BY-NC-SA 3.0 OIG).

Con arreglo a los términos de esta licencia, usted puede copiar, redistribuir y adaptar la obra para fines no comerciales, siempre que la obra sea citada apropiadamente. Cualquiera que sea la utilización de esta obra, no debe sugerirse que la UIT respalde a ninguna organización, producto o servicio específico. No se permite la utilización no autorizada de los nombres o logotipos de la UIT. Si adapta la obra, deberá conceder una licencia para su uso bajo la misma licencia Creative Commons o una equivalente. Si realiza una traducción de esta obra, debe añadir el siguiente descargo de responsabilidad junto con la cita sugerida: “Esta traducción no fue realizada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). La UIT no se responsabiliza del contenido o la exactitud de esta traducción. La edición original en inglés será la edición vinculante y auténtica”. Para más información, sírvase consultar la página <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

# Introducción

En el presente estudio de caso, analizaremos cómo pueden llevarse a la práctica de forma eficaz las Directrices de la UIT sobre la protección de la infancia en línea (Directrices sobre PIEL) para la industria y los responsables de las políticas, los padres, los educadores y los niños, mediante la creación de asociaciones intersectoriales, el diseño en colaboración los destinatarios locales y la definición de una visión común para ayudar a niños y familias a prosperar en un mundo conectado.





Introducción	iii
¿Qué son las Directrices de la UIT sobre PLeL?	1
¿Qué es Digiworld?	1
Cómo aplica Digiworld las Directrices de la UIT sobre PLeL	2
Diseño y accesibilidad	2
Uso en múltiples plataformas y sin conexión	2
Privacidad por defecto	3
Contenido	4
Apoyo al personal docente	4
Alcance	4
Amabilidad	5
Adecuación a la edad y el nivel	5
Enfoque	6
Resiliencia	6
Participación parental	6
Adaptación al contexto local	7
Campañas	7
Asociaciones	8
Resumen	8
Asociados y enlaces adicionales	9
La UIT y la iniciativa PLeL	9
<i>Parent Zone</i>	10
Telenor	10



## ¿Qué son las Directrices de la UIT sobre PLeL?

Las Directrices de la UIT sobre la protección de la infancia en línea consisten en un conjunto exhaustivo de **recomendaciones** publicadas por la **Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)**, el organismo especializado de las Naciones Unidas en materia de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para todos los interesados pertinentes sobre formas de contribuir al desarrollo de un **entorno en línea seguro y habilitador para niños y jóvenes**.

Las Directrices sobre PLeL van dirigidas a **los responsables de las políticas, la industria, los padres y los educadores, así como a los propios niños**, y han sido elaboradas por un grupo de expertos internacionales en la materia. Su objetivo es **trazar unos lineamientos básicos**, que pueden **adaptarse y utilizarse de una forma coherente con las costumbres y leyes nacionales o locales**.

Dado que ni el carácter ni las repercusiones de las TIC conocen de fronteras, la promoción de la seguridad en línea exige el esfuerzo y la colaboración de todas las partes interesadas a escala local, nacional, regional e internacional. Las Directrices sobre PLeL abogan por la adopción de un **enfoque multipartito y multisectorial a efectos de la protección de la infancia en línea**, y facilitan la elaboración de **marcos de PLeL armonizados**, a través de enfoques integrados que incluyen la participación de los niños, marcos jurídicos y reglamentarios, medidas técnicas y de procedimiento, estructuras organizativas, iniciativas de creación de capacidad y relaciones de cooperación internacional.

## ¿Qué es Digiworld?

Digiworld – <https://www.telenor.com/digiworld-en> – es un recurso didáctico diseñado con el objetivo de ayudar a los **niños de entre 5 y 16 años** a adquirir los conocimientos y las competencias necesarios para navegar por el mundo en línea de una manera más segura y agradable.

Gracias a diversos **juegos interactivos en línea**, una **biblioteca** digital repleta de desafíos y una serie de **fichas** descargables, los niños pueden explorar a su propio ritmo distintos niveles y avanzar por ellos en función de su edad, experiencia y capacidad. Cada vez que superan un nivel, los niños reciben un **certificado** con el que pueden demostrar sus nuevos conocimientos y dar a conocer sus logros.

Las guías auxiliares ayudan a **padres, cuidadores y docentes** a jugar y aprender junto a los niños y a brindarles un apoyo activo en la mejora de sus conocimientos y su resiliencia en la esfera digital.

El plan de estudios en la materia ha sido creado para niños, familias y centros escolares por los expertos en vida digital de *Parent Zone* con el apoyo del **Grupo Telenor**.

En estrecha colaboración con proveedores, organizaciones no gubernamentales y centros escolares regionales, así como con los propios niños, Digiworld se ha traducido, adaptado al contexto local y puesto a prueba para usuarios de **Bangladesh, Pakistán y Tailandia**.



## Cómo aplica Digiworld las Directrices de la UIT sobre PlEL

A continuación analizaremos cómo se traducen las Directrices de la UIT sobre PlEL para la industria, los responsables de las políticas, los padres, los educadores y los niños en el diseño de Digiworld, el contenido que proporciona y el enfoque adoptado a lo largo de su desarrollo y su despliegue.

### Diseño y accesibilidad

#### Uso en múltiples plataformas y sin conexión

*Al producir materiales didácticos es importante tener en cuenta que muchas personas que no conocen la tecnología no se sentirán muy cómodas al utilizarla. Ésta es la razón por la cual es importante velar por que se pongan a disposición materiales seguros en forma escrita o utilizando otros medios con los cuales los novatos se sientan más familiarizados (como por ejemplo el vídeo) – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para los encargados de formular políticas.***

Digiworld está disponible en línea y puede utilizarse en dispositivos móviles, tabletas y ordenadores sin necesidad de instalar complementos o aplicaciones. Para ayudar a los padres, los educadores y los niños a familiarizarse con los nuevos conceptos y tecnologías, la sección *library* (biblioteca) incluye una serie de explicaciones sencillas de términos comunes.

La biblioteca, las actividades y los cuestionarios incluidos en el juego también se han adaptado a efectos de su uso sin conexión a Internet: los usuarios pueden descargar las fichas y la biblioteca como documentos que pueden imprimirse. Esta opción permite a todos los niños, educadores y familias utilizar los recursos disponibles y beneficiarse de ellos, incluso con un acceso limitado y puntual.



### **Comprender el mundo digital: 1**

Objetivo didáctico: Comprender diferentes aspectos del mundo digital

Descargar



### **Amabilidad en línea: 1**

Objetivo didáctico: Ser capaz de detectar mensajes amables y desagradables en línea.

Descargar



### **Seguridad en línea: 1**

Objetivo didáctico: Ser capaz de detectar mensajes seguros y peligrosos en línea.

Descargar



### **Recuperación tras un problema: 1**

Objetivo didáctico: Ser capaz de detectar distintas formas de recuperarse de un problema o un error en línea.

Descargar

## Privacidad por defecto

*Adaptar y aplicar parámetros predeterminados de privacidad muy estrictos [...]. Esos parámetros y la información sobre la importancia de la privacidad deben ajustarse a la edad de los usuarios y a la naturaleza del servicio. **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria – Crear un entorno en línea más seguro y apropiado para los diferentes grupos de edad.***

En Digiworld, el volumen de datos recopilados se ha reducido al mínimo. Los usuarios no están obligados a registrarse ni a facilitar ningún dato personal. Para que los usuarios puedan volver al juego y retomarlo donde lo dejaron, Digiworld permite crear un nombre de usuario y conservar los progresos a través de los niveles de forma sencilla. Sin embargo, esos datos se almacenan únicamente en el dispositivo del usuario y no se comparten con nadie.

Google Analytics se utiliza para recopilar datos combinados anonimizados sobre el número de visitantes, los juegos a los que juegan y el número de usuarios que completa cada nivel. Esta información ayuda a los asociados a entender, en términos generales, las trayectorias que describen los usuarios en el juego, su nivel de participación y las esferas en las que podrían introducirse mejoras.

### Desafíos y consideraciones

La decisión de reducir al mínimo el volumen de datos recopilados plantea un desafío para los asociados de Digiworld, ya que aumenta la complejidad del seguimiento y la constatación de las repercusiones. No obstante, en este caso, los derechos de los niños pueden salvaguardarse mejor con unos parámetros predeterminados de privacidad más estrictos.

## Contenido

### Apoyo al personal docente

*En función del contexto local, facilitar materiales para su uso en la escuela y en el hogar a fin de educar a los niños y los jóvenes y mejorar la utilización que hacen de las tecnologías de la información y la comunicación – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria.***

Además de las actividades en línea y de las fichas descargables, se ha creado una plataforma específica para el profesorado en la que los educadores pueden encontrar planes didácticos detallados y pautas para ampliar las actividades y los debates en las aulas. Esta herramienta resulta particularmente útil para llevar a cabo actividades docentes con recursos y/o acceso a Internet limitados, o abordar temas más complejos, como el discurso de odio, con estudiantes de mayor edad.

### Alcance

*Los niños y los jóvenes deben ser capaces de reconocer los riesgos en línea; algunos son evidentes, pero otros no tanto (por ejemplo, la coacción, el chantaje, la humillación, etc.). [...] Los docentes deben comprender lo que hacen los niños y los jóvenes cuando se conectan a Internet y los riesgos y las ventajas que ello conlleva – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para padres y educadores.***

Uno de los objetivos principales de Digiworld es ayudar a los niños a entender el riesgo en línea en todas sus formas. Cada ámbito del juego en línea explora distintos tipos de riesgos, cómo reconocerlos y, lo que es más importante, cómo recuperarse de los daños conexos. Los temas abordados se fundamentan en una serie de trabajos de investigación, experiencias prácticas con familias y aportaciones directas de niños.



## Amabilidad

*Además de sensibilizar sobre la seguridad, las empresas pueden facilitar que los niños y jóvenes tengan experiencias positivas desarrollando contenidos para niños y jóvenes sobre cómo ser respetuosos, amables y abiertos al utilizar las TIC y cómo cuidar de los amigos – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria – Educar a los niños, tutores y educadores sobre la seguridad de los niños y la utilización responsable de las TIC.***

Digiworld incluye cuestionarios y fichas que ayudan a los niños a reflexionar acerca de las conductas amables y desagradables en línea, así como del modo en que ciertos mensajes pueden ser malinterpretados o resultar hirientes. Una vez que los niños completan un nivel, se les plantea un problema hipotético y se les invita a considerar cómo podrían utilizar sus nuevos conocimientos y competencias para ayudar a sus amigos.

## Adecuación a la edad y el nivel

*Elaborar y/u ofrecer una gama de contenidos de gran calidad que estén adaptados a la edad de los usuarios – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria.***

Todo el contenido de Digiworld es apto para niños de entre 5 y 16 años. Existe una esfera de aprendizaje específica para niños de entre 5 y 6 años, a la que estos pueden acceder junto a sus padres y/o cuidadores. Para los niños de entre 7 y 16 años, se han previsto tres niveles. Con cada nivel aumenta la dificultad y el volumen de conocimientos acumulados. Al completar un cuestionario, los estudiantes reciben una insignia digital. Una vez conseguidas todas las insignias de un nivel, obtienen un certificado digital en el que se detallan los conocimientos adquiridos y los logros alcanzados. Al completar un nivel también se desbloquea el siguiente nivel de juegos, de tal manera que los usuarios puedan seguir progresando y aprendiendo.

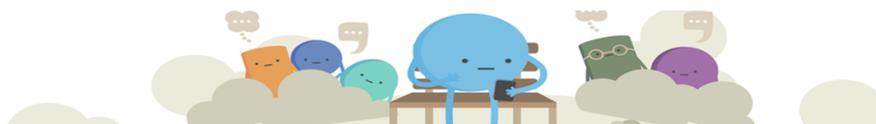


## Enfoque

### Resiliencia

*Recuperarse y aprender de las experiencias vividas reviste una importancia crucial para el desarrollo de la resiliencia digital. Si los niños se enfrentan a riesgos o sufren daños en línea, sus padres pueden ayudarles a encontrar formas de recuperarse que les permitan aprovechar las ventajas existentes de forma segura, cuando proceda, y evitar la exclusión cuando sea posible – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para padres y educadores.***

El entramado de Digiworld comprende una metodología de fomento de la resiliencia, basada en el Marco de resiliencia digital del Consejo para la seguridad de Internet del Reino Unido. Dicha metodología incluye un juego interactivo específico y una ficha centrada en la recuperación. Otros planes y recursos didácticos ahondan en el concepto de recuperación, de tal manera que padres y docentes puedan proporcionar el apoyo adecuado con mayor confianza.



#### Para los padres

Aquí encontrarán más información sobre los aspectos clave de la resiliencia digital, cómo utilizar los recursos del sitio y cómo ayudar a sus hijos a desarrollar una mayor **resiliencia digital**.

#### ¿Qué es la resiliencia digital?

"... la capacidad de detectar situaciones de riesgo en línea, saber qué hacer si algo sale mal, aprender de las experiencias en línea y ser capaz de recuperarse de cualquier problema o dificultad".\*

Los niños dotados de resiliencia digital podrán:

- Detectar situaciones de riesgo en línea.
- Saber qué hacer para buscar ayuda.
- Aprender de sus experiencias.
- Recuperarse cuando algo sale mal.

\* Definición del Grupo de trabajo sobre resiliencia del Consejo del Reino Unido para la seguridad de la infancia en Internet (UKCIS).



#### Cómo utilizar el sitio web y los juegos

Preguntas frecuentes sobre los recursos en línea y cómo sacarles el máximo partido con sus hijos.

[Más información...](#)

## Participación parental

*La industria puede colaborar con el gobierno y los educadores para reforzar la capacidad de los padres para apoyar a sus hijos a aumentar su resiliencia digital y actuar como ciudadanos digitales responsables. Directrices para la industria – Educar a los niños, tutores y educadores sobre la seguridad de los niños y la utilización responsable de las TIC – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria.***

Desde un primer momento, Telenor reconoció que la participación de los padres y los cuidadores era esencial para lograr un resultado satisfactorio en lo que concernía a la protección de la infancia en línea, pero también supo que estos se beneficiarían del asesoramiento de algunos expertos en esta esfera. La colaboración con *Parent Zone* –una empresa social internacional– permitió dotar a Digiworld de un sólido enfoque basado en datos empíricos con miras a la prestación de apoyo a los padres y el fomento de su participación. Al proporcionar a los padres materiales auxiliares adaptados

al contexto local, se garantizó que los niños pudieran recibir apoyo dentro y fuera de la escuela, tuvieran o no conexión a Internet.

### Adaptación al contexto local

*Es importante que se produzcan materiales a escala local en los que se reflejen las leyes locales así como las normas culturales locales. Este aspecto será esencial para cualquier campaña sobre la seguridad en Internet o cualesquiera materiales de capacitación que se elaboren. – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para los encargados de formular políticas.***

Todos los recursos de Digiworld están disponibles en urdu, bengalí y tailandés. *Parent Zone* trabajó en estrecha colaboración con asociados locales y consultó a especialistas de todos los países destinatarios a fin de asegurarse de que el contenido reflejara las normas, tendencias y prioridades culturales pertinentes. Una vez elaborada la versión en inglés, las unidades comerciales de Telenor trabajaron con ONG y especialistas de los correspondientes países para traducir, adaptar al contexto local y poner a prueba Digiworld.

#### Desafíos y enseñanzas extraídas

La traducción y la adaptación local de los contenidos plantean un desafío complejo que exige una buena comunicación entre los asociados y una clara visión común. Esta tarea requiere tiempo y recursos, pero es esencial para garantizar que las necesidades locales de los niños se entiendan y satisfagan de manera satisfactoria.

### Campañas

*Organizar campañas nacionales de sensibilización para propiciar que se pongan de relieve a escala universal las cuestiones relativas a la protección de la infancia en línea. Para preparar dichas campañas, puede resultar beneficioso aprovechar las que se celebran a nivel mundial como el Día de la Internet Segura – **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para los encargados de formular políticas.***

En un principio, Digiworld se puso en marcha en el marco del Día de la Internet Segura del Grupo Telenor. La iniciativa también se incorporó a su campaña *Be Smart Use Heart*. Ello proporcionó un contexto más amplio y permitió a los asociados aprovechar las actividades anteriores en esta esfera.

Cada país participante desarrolló su propia campaña de comunicación y comercialización para impulsar la puesta en marcha de su versión local de Digiworld. En Tailandia, este proceso incluyó una asociación con el Ministerio de Educación para implantar el programa en las escuelas y una amplia cobertura mediática dirigida a los padres y las familias.

## Asociaciones

*Basarse en expertos internos y externos y mantener consultas con las principales partes afectadas, incluidos los niños, a propósito de mecanismos para la seguridad de la infancia en línea a fin de obtener orientación e información constante sobre los enfoques de la empresa*  
– **Directrices sobre la protección de la infancia en línea para la industria.**

En el desarrollo y la puesta en marcha de Digiworld participaron numerosos asociados y partes interesadas, que ayudaron a fundamentar, diseñar, poner a prueba y promover el servicio. Los conocimientos técnicos y la experiencia de *Parent Zone* en materia de protección de la infancia en línea y la participación de las familias se vieron complementados por la contribución de organismos de desarrollo local y socios en la prestación de servicios.

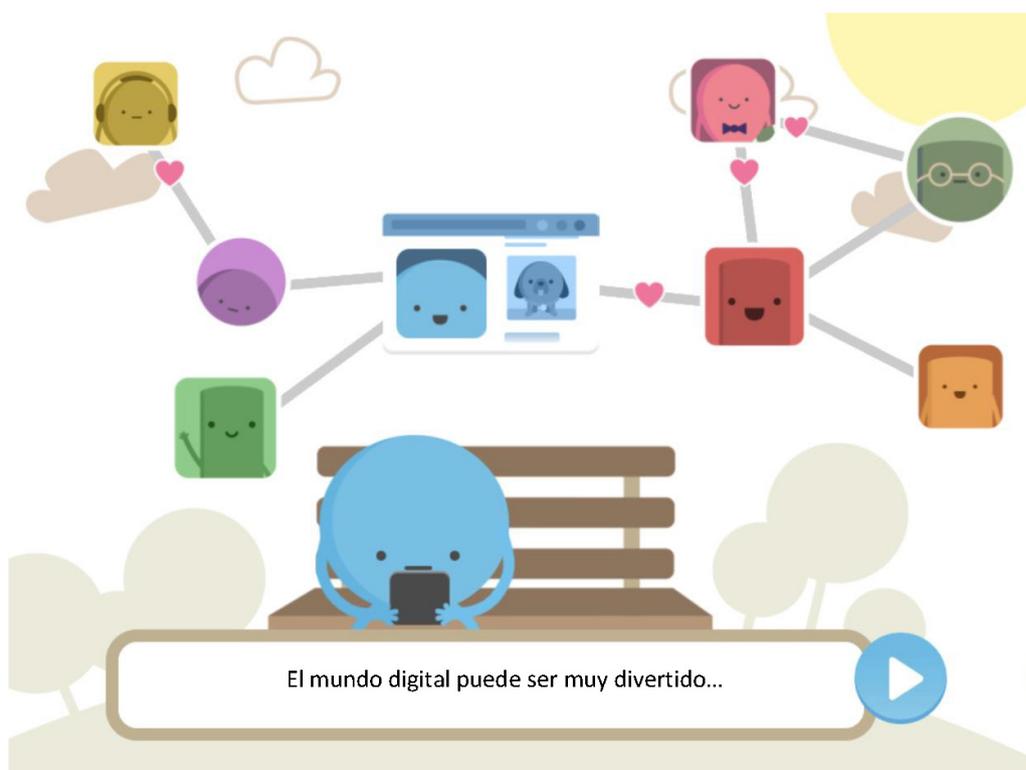
Niños y docentes participaron en las consultas y las pruebas realizadas a lo largo del proceso de desarrollo y formularon observaciones que permitieron mejorar el servicio. Digiworld sigue perfeccionándose y adaptándose a diversos contextos locales de acuerdo con las observaciones formuladas por niños, familiares, educadores y asociados.

### Desafíos y enseñanzas extraídas

Cabe la posibilidad de que la coordinación de las asociaciones revista cierta complejidad y que lograr la participación significativa de niños y usuarios finales requiera tiempo y recursos. Sin embargo, la inversión en estas esferas ha facilitado el desarrollo de una iniciativa más meditada y de alta calidad, el fomento del apoyo local y la consolidación de la participación de niños, familias y educadores.

## Resumen

Digiworld representa tan solo un ejemplo del modo en que las Directrices de la UIT sobre la protección de la infancia en línea pueden llevarse a la práctica para fundamentar diseños, contenidos y enfoques relacionados con la protección de la infancia en línea. Si bien podrían aplicarse de muchas otras formas, las enseñanzas y consideraciones que se destacan en el presente informe son aplicables a muchas otras iniciativas de protección de la infancia en línea.



## Asociados y enlaces adicionales

### La UIT y la iniciativa PleL

La UIT presentó la [iniciativa de protección de la infancia en línea \(PleL\)](#) en noviembre de 2008, como una iniciativa internacional y multipartita, para hacer frente a los desafíos que planteaba el rápido desarrollo de las TIC y los riesgos y daños que el mundo en línea podía entrañar para los niños.

En su calidad de **organismo especializado de las Naciones Unidas en materia de tecnologías de la información y la comunicación** y en consonancia con la función de la UIT de agente organizador, la iniciativa PleL tiene por objeto congregar a asociados de todos los sectores de la comunidad mundial para brindar a los niños de todo el mundo una experiencia en línea segura y habilitadora.

Centrándose tanto en las grandes oportunidades que alberga el entorno digital para que los niños aprendan, se comuniquen y jueguen, como en los riesgos y daños que los niños pueden afrontar en línea, la iniciativa PleL elaboró una serie de directrices sobre la protección de la infancia en línea para todas las partes interesadas, niños y jóvenes incluidos, que refuerzan la responsabilidad de todos los actores y proporcionan recomendaciones concretas para cada destinatario en materia de protección de la infancia en línea, seguridad de los niños en línea y desarrollo de competencias digitales.

La iniciativa PleL goza de reconocimiento como plataforma para sensibilizar y compartir prácticas óptimas respecto de las cuestiones relativas a la seguridad de la infancia en línea, pues brinda asistencia y apoyo a los Estados Miembros de la UIT en la elaboración y aplicación de hojas de ruta relacionadas con la PleL a nivel nacional. La iniciativa también acentúa la importancia de la protección de la infancia en línea en el marco de la Convención sobre los Derechos del Niño y otros tratados

de derechos humanos, alentando la colaboración entre todos los interesados en la protección de la infancia en línea.

En el sitio web dedicado a la PleL se ha incluido más información al respecto.

### *Parent Zone*

El grupo *Parent Zone* se compone de expertos en vida familiar digital, que proporcionan apoyo e información a padres, niños y centros escolares de todo el mundo, ayudando así a las familias a navegar por Internet con seguridad y confianza.

Este grupo colabora regularmente con padres, escuelas, gobiernos y empresas, a fin de analizar, comprender y abordar las repercusiones que tienen las nuevas tecnologías en los niños y las familias.

Partiendo de su experiencia y de sus conocimientos técnicos en materia de creación de recursos didácticos para niños, *Parent Zone* ha elaborado un plan de estudios relacionado con el mundo digital en exclusiva para Telenor, que incluye recursos descargables y un juego interactivo.

Para obtener más información sobre su labor y sus recursos, visite [www.parentzone.org.uk](http://www.parentzone.org.uk) o envíe un correo electrónico a [info@parentzone.org.uk](mailto:info@parentzone.org.uk).

### Telenor

El Grupo Telenor es una compañía líder en telecomunicaciones que opera en Escandinavia y Asia, se compromete a desarrollar sus actividades comerciales con responsabilidad y pretende mejorar la calidad de vida de las sociedades. En los esfuerzos que despliega a tal efecto, Telenor contribuye al logro del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 10 de las Naciones Unidas, que consiste en reducir las desigualdades.

Telenor lleva más de 160 años trabajando en el ámbito de la conectividad y su objetivo es conectar a sus clientes con aquello que más les importa. Telenor se compromete a proteger a los grupos vulnerables y ayudarlos a optimizar los beneficios de la conectividad.

En colaboración con asociados experimentados, Telenor desempeña un papel activo en la promoción de un uso más seguro de los servicios de comunicaciones tanto entre niños y jóvenes, como entre docentes, padres y cuidadores. Entre sus prioridades principales figuran la prevención del ciberacoso y la construcción de un entorno en línea más seguro para los jóvenes.

Telenor cotiza en la Bolsa de Oslo con la clave de pizarra TEL. Para obtener más información, visite [www.telenor.com](http://www.telenor.com)

### Con la colaboración de:





Unión Internacional de  
Telecomunicaciones  
Place des Nations  
CH-1211 Ginebra 20  
Suiza

Publicado en Suiza  
Ginebra, 2020  
Derechos de las fotografías: Shutterstock