

En línea con
SANGO



En línea con
SANGO



www.itu.int/cop

Este libro tiene como finalidad que los niños conozcan sus derechos y la seguridad en línea.

Contiene seis escenarios a los que se ven enfrentados los niños en relación con el entorno digital:

1. Derecho a jugar en línea

2. Gestionar el tiempo de pantalla

3. Exposición a contenidos no apropiados

4. Derecho a utilizar los medios digitales para aprender

5. Privacidad

6. Papel del adulto para modelizar el uso positivo de los medios digitales

Cada escenario presenta una pregunta a su niño y dos posibles respuestas. Leyendo el libro con su hijo crea la oportunidad de discutir con él o ella la cuestión de la conexión en línea. Al final de este libro puede encontrar la respuesta correcta para cada escenario.

Al leer el libro, le alentamos a hablar abiertamente con su hijo acerca de lo que ve y hace en línea. También le recomendamos que asegure a su hijo que puede hablar con usted en cualquier momento acerca de las cosas que ocurren en línea y que, diga lo que diga, no tendrá problemas.

Este libro se ha concebido para niños de menos de 9 años. La UIT también tiene recursos sobre derechos y seguridad en línea para niños de más edad y para niños que están dispuestos a seguir aprendiendo: www.itu.int/cop.

*¡Hola, soy Sango, un teléfono ninja!
Vivo en Japón con mi familia. Mi trabajo es
ayudar a los niños a estar seguros y divertirse
en línea. ¡También quiero ayudarte a ti!
Si escuchas con atención lo que dice Sango en
este libro, ¡te ayudaré a encontrar
las respuestas correctas!*

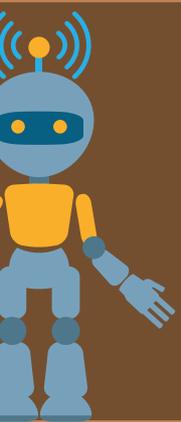


Te presento a

HUGO



Hugo está jugando con su computadora. Pero su hermanita también quiere jugar.



¿Qué debería hacer Hugo?



A

Decir a su hermana "de ninguna manera"

B

Dejar jugar a su hermanita, todo el mundo se divierte jugando

SANGO DICE...

*¡Todos los niños
tienen que jugar y
divertirse!*

*¿Cuándo debes dejar a
tu hermanita o hermanito
jugar también a juegos
en línea?*



Te presento a

AMAL



Amal ha pasado todo el día viendo dibujos animados. Ahora tiene los ojos irritados.



¿Qué debería hacer Amal?



A

Ir a la tienda y comprar unos ojos nuevos

B

Dejar de ver dibujos animados y jugar con su hermano

SANGO DICE...

¡Hay muchos juegos divertidos a los que se puede jugar sin televisores, teléfonos ni computadoras!



¿Cuál es tu juego favorito para jugar con otros?

Te presento a

TOM



Tom está mirando Youtube Kids.
Pero algo aparece en la pantalla
que le hace sentirse inseguro y
raro por dentro.



¿Qué debería hacer Tom?



A

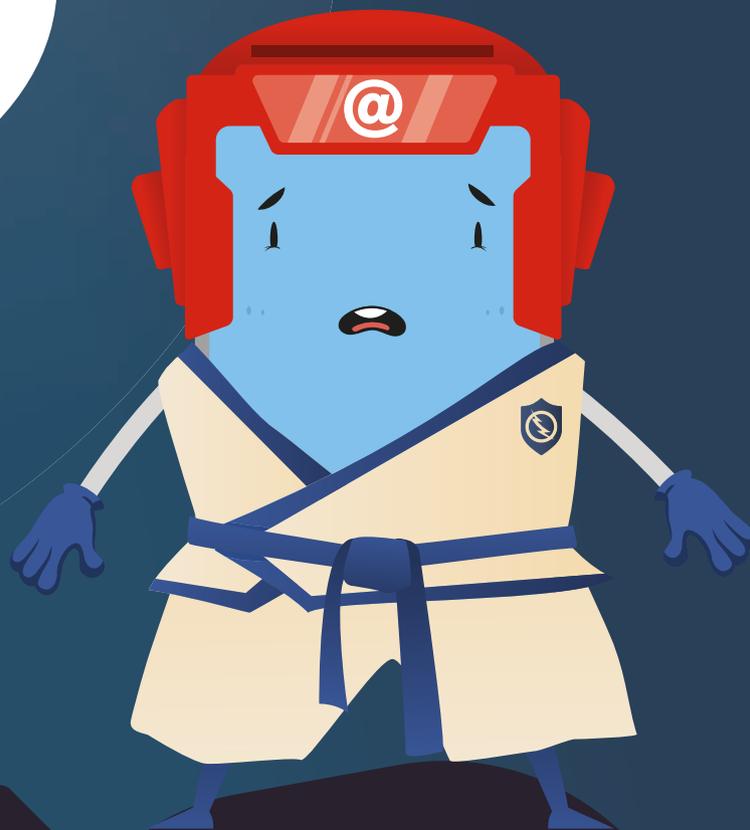
Apagar la tableta y contárselo a un mayor

B

Tirar la tableta a la basura

SANGO DICE...

¡Pedir ayuda a un mayor puede hacerte sentir mejor!



¿A qué persona mayor puedes pedir ayuda?



Te presento a

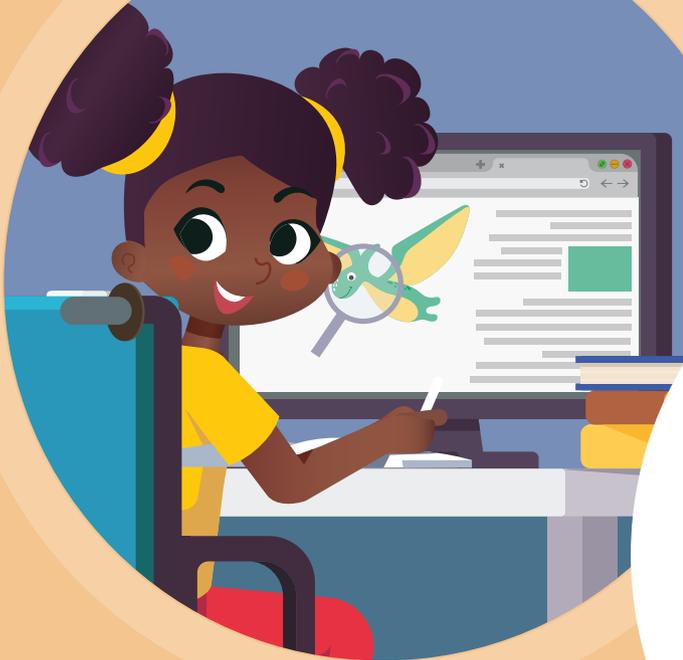
ZOLA



Zola adora los dinosaurios y quiere saber más de ellos.



¿Qué debe hacer Zola?



A

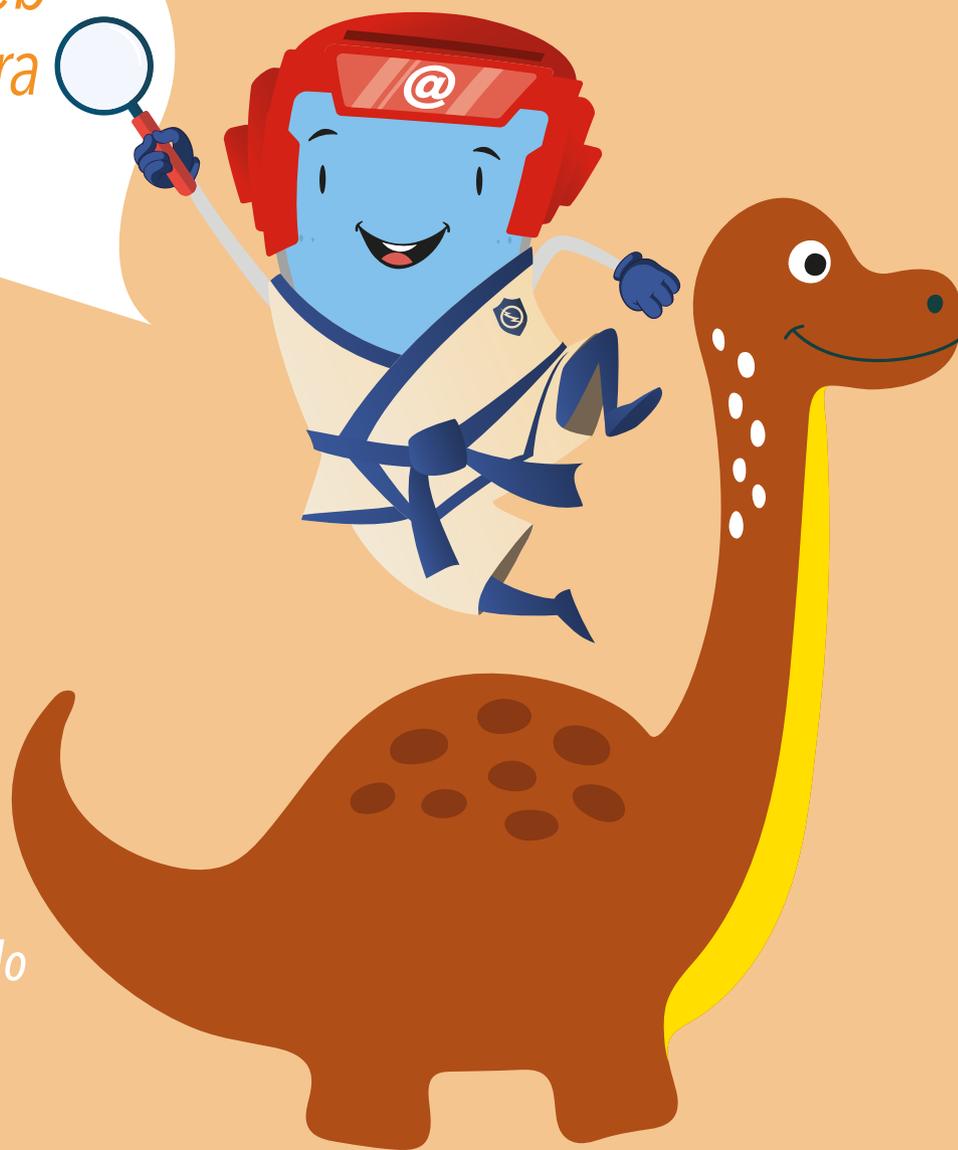
Encontrar un dinosaurio real vivo para hablar con él

B

Pedir a un mayor que le ayude a busca cosas divertidas sobre los dinosaurios en su computadora

SANGO DICE...

*¡Hay sitios web
guay sólo para
niños!*



*¿Cuál es tu sitio web sólo
para niños favorito?*

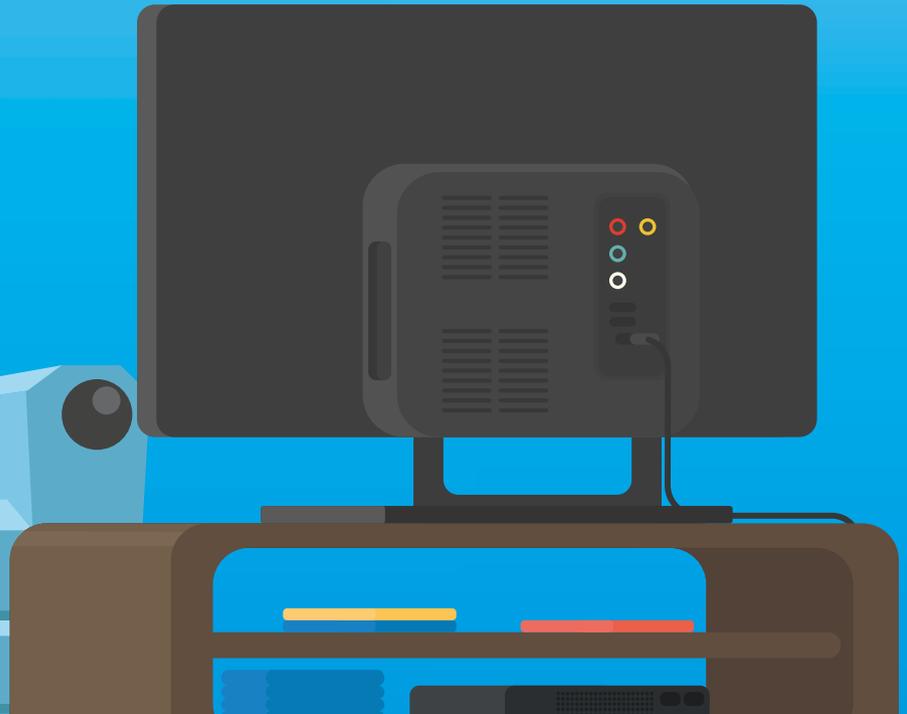
Te presento a

KAYLA



Kayla está jugando a un juego.
Otro jugador le pide que
le envíe un selfie.

¿Puedes enviarme un selfie?



¿Qué debe hacer Kayla?



A

Enviar una foto de su perro mascota

B

Comprobar con una persona mayor

SANGO DICE...

*¡Enviar selfies
puede ser arriesgado,
es mejor comprobar
con una persona
mayor!*



*¿A qué persona mayor
puedes preguntar cuándo
está bien enviar selfies?*



Te presento a

LUCAS



Lucas está construyendo una torre enorme. Quiere que su papá le ayude, pero su papá está jugando con su móvil.



¿Qué debe hacer Lucas?



A

Pedir respetuosamente a su padre que construyan la torre juntos

B

Enfadarse y tirar bloques por todos lados

SANGO DICE...

*¡Hacer cosas juntos
como familia puede
ser divertido!*





ESCENARIO 1: DERECHO A JUGAR EN LÍNEA

La respuesta correcta es la B

Todos los niños tienen derecho a jugar. Esto puede incluir jugar a juegos, ver vídeos y conectarse en línea con los amigos y la familia, según corresponda a su edad.

ESCENARIO 2: GESTIONAR EL TIEMPO DE PANTALLA

La respuesta correcta es la B

Es importante para la salud y el bienestar de un niño que su tiempo de pantalla esté equilibrado con las actividades fuera de línea. Pueden ser actividades fuera de línea divertidas los juegos imaginativos en el interior o en el exterior, leer libros, realizar actividades artísticas y practicar deportes.

ESCENARIO 3: EXPOSICIÓN A CONTENIDO NO APROPIADO

La respuesta correcta es la A

A veces, los niños se ven expuestos accidentalmente en línea a algo que asusta, molesta o es grosero. Es importante que los niños sepan que siempre pueden hablar con adultos de confianza acerca de lo que han visto, cómo les afecta y qué pueden hacer cuando se producen estos casos.

ESCENARIO 4: DERECHO A UTILIZAR LOS MEDIOS DIGITALES PARA APRENDER

La respuesta correcta es la B

Todos los niños tienen derecho a acceder a la información, a aprender y a desarrollar nuevas calificaciones.

Los medios digitales pueden ofrecer apoyo para estas cosas. Por ejemplo, hay muchos sitios web educativos creados sólo para niños.

ESCENARIO 5: PRIVACIDAD

La respuesta correcta es la B

Los niños tienen derecho a la privacidad. Conservar la información personal, incluidas las fotos privadas, ayuda a mantener la seguridad de los niños en línea. Muchos sitios web y aplicaciones tienen ajustes de privacidad que puede utilizar para ayudar a mantener privada la información sobre sus hijos.

ESCENARIO 6: PAPEL DEL ADULTO PARA MODELIZAR EL USO POSITIVO DE LOS MEDIOS DIGITALES

La respuesta correcta es la A

Los niños aprenden a través del ejemplo, por lo que la UIT alienta a los padres y adultos a dar ejemplo cuando utilicen los medios digitales. Si desea más información, la UIT dispone de directrices para los padres, los cuidadores y los educadores: www.itu.int/cop

Este libro de cuentos ha sido elaborado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y un grupo de trabajo constituido por autores colaboradores pertenecientes a importantes instituciones del sector de los derechos del niño y la protección del niño en el entorno digital.

Este libro no habría sido posible sin el tiempo, el entusiasmo y la dedicación de los autores contribuyentes y el equipo de diseño gráfico de la UIT.

La UIT expresa su agradecimiento a los siguientes asociados, que han creado este recurso para los niños, contribuyendo con su valioso tiempo y sus conocimientos: Amy Jones y Olivia Solari Yrigoyen (Child Rights Connect), John Carr (ECPAT International) así como Lilly Moody y Amanda Third (Western Sydney University). Un agradecimiento especial a los niños, cuya valiosa información ha dado forma a este libro de cuentos.



©UIT 2020

Unión Internacional de Telecomunicaciones

Place des Nations, CH-1211 Ginebra, Suiza

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse por procedimiento alguno sin previa autorización escrita por parte de la UIT.

www.itu.int/cop

ISBN: 978-92-61-30433-1



9 789261 304331

