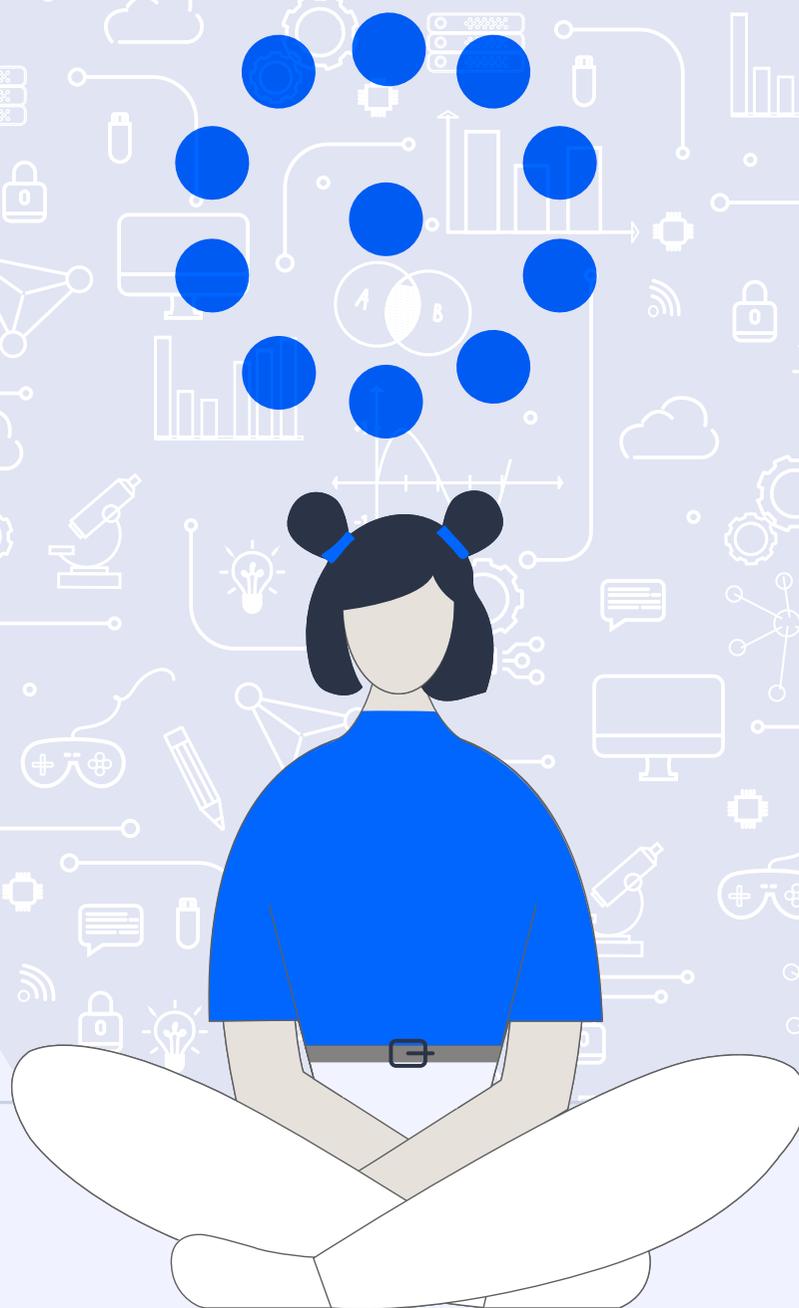


Construyendo un entorno digital *seguro* para los menores

Hacia un diseño y uso responsable de los dispositivos y servicios digitales

Políticas Públicas Digitales, Regulación y Competencia

2025



Contenido 1



Introducción: construyendo un entorno seguro para los menores

2



Acceso de los menores a contenido inapropiado, dañino u ofensivo

Iniciativas de Telefónica para evitar el acceso a contenido inapropiado, dañino u ofensivo

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

3



Vulnerabilidad de los menores frente a interacciones *online*

Iniciativas de Telefónica para reducir los riesgos de las interacciones online

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

4



El impacto de las redes sociales

Iniciativas de Telefónica para mitigar el impacto de las redes sociales

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

5



Distribución de contenido sexual de menores *online*

Iniciativas de Telefónica para combatir la distribución de contenido sexual de menores

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

6



Uso no responsable de dispositivos digitales en las aulas

Iniciativas de Telefónica para lograr un uso responsable en las aulas

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

7



Decálogo de principios: hacia un diseño y uso responsable de los dispositivos y servicios digitales

1. Construyendo un entorno digital *seguro* para los menores

Las tecnologías digitales y la conectividad contribuyen al bienestar y competitividad. La democratización en el acceso a dispositivos y la innovación han impulsado un mundo digital lleno de oportunidades para todos los sectores de la sociedad. La conectividad y las nuevas tecnologías nos permiten estar conectados, tener mejor acceso a la educación o la sanidad, impulsar la productividad, desarrollar nuevos modelos de negocio, dinamizar el mercado laboral, fomentar la autonomía de las personas y promover un desarrollo sostenible.

Internet ha supuesto una revolución cuyo alcance y velocidad de desarrollo eran inimaginables en sus inicios. Hace apenas dos décadas, tener un dispositivo móvil era algo poco común, y poder acceder a Internet desde la palma de la mano, en cualquier lugar, resultaba impensable. Hoy en día, lo inusual es quien no dispone de un smartphone. Internet fue concebido como un espacio abierto y colaborativo para el intercambio de información, donde los principales actores eran instituciones gubernamentales, académicas y desarrolladores con conocimientos

informáticos. Sin embargo, la rápida adopción digital y el uso generalizado de dispositivos abrieron las puertas de los mundos digitales a otros segmentos de la sociedad, entre ellos los menores.

Los menores son usuarios activos en un entorno digital que no les concibió en su diseño. Una de las mayores ventajas de Internet es que cualquier persona puede acceder a todo tipo de contenido o servicio, e interactuar con cualquier usuario desde cualquier lugar y en cualquier momento. No obstante, esta misma característica se ha convertido en todo un reto. Las nuevas generaciones han nacido en la era digital y manejan los dispositivos digitales con cierta soltura en Internet, sin embargo, eso no significa que sepan hacer un uso crítico e inteligente de los contenidos, servicios o contactos con los que se encuentran. La ausencia de la noción de uso responsable en su aprendizaje hace que sean especialmente vulnerables a los riesgos *online*, lo que puede potencialmente afectar a su desarrollo psicológico, cognitivo y social, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad.

Hay varios debates abiertos en torno a la protección de menores *online*. ¿Cómo garantizar su seguridad? ¿Cuál es la mejor forma de verificar la edad? ¿Debería limitarse el acceso a plataformas digitales y redes sociales por debajo de cierta edad? ¿Cómo deberían incorporarse las nuevas tecnologías a las aulas? ¿Cuáles son las áreas sobre las que actuar?, entre otras preguntas. Tras un proceso de análisis, se han identificado cinco ámbitos críticos: el acceso a contenidos inapropiados, ofensivos y dañinos, la vulnerabilidad frente a interacciones con terceros, la influencia de las redes sociales, la distribución de contenido sexual de menores y el uso de dispositivos digitales en las aulas.

En Telefónica somos conscientes de la magnitud del reto, por eso somos actores activos en la protección de menores *online* desde hace dos décadas. Los inicios del compromiso de Telefónica con la protección de menores en el entorno *online* se remontan al año 2005, de la mano de la conferencia organizada por la Comisión Europea acerca de los riesgos del uso de móviles por los menores. Esta conferencia concluyó con la toma de responsabilidad de GSME (predecesor de GSMA, asociación a la que pertenece Telefónica) y la posterior firma del “Acuerdo Marco sobre un uso más seguro del móvil por parte de los menores”.

En el año 2011, Telefónica se adhirió a la iniciativa de corregulación liderada por la Comisión Europea, “CEO Coalition to make a better and safer internet for children”, la cual supuso la implementación de varias medidas en los siguientes 18 meses. En paralelo, la industria firmó de manera voluntaria el Código de autorregulación de los “Principios TIC para el uso seguro de los dispositivos conectados y servicios *online* para niños y jóvenes en la UE”. Adicionalmente, en 2013 nos unimos a la iniciativa “Better Internet for Kids” como evolución de la iniciativa de la Comisión Europea a lo largo de esos años.

En la actualidad, somos miembros de la Alianza Móvil contra contenidos de abuso sexual infantil de GSMA

y trabajamos de la mano de Global Child Forum para proteger los derechos digitales de la infancia. Adicionalmente, bloqueamos contenidos de abuso sexual infantil siguiendo las directrices de la Internet Watch Foundation, la ‘línea de ayuda’ en Internet establecida por Reino Unido. Paralelamente, colaboramos con diversos actores para concienciar y educar sobre la importancia de hacer un uso responsable de la tecnología. Ofrecemos recursos, acciones formativas y programas a familias y docentes para ayudarles a construir un entorno seguro *online* para los menores en colaboración con organismos públicos como Consejerías de Educación o el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, del Ministerio de Educación.

Para abordar este desafío, es necesario una mirada diferente y un mayor compromiso por parte de todos en el diseño y uso responsable de la tecnología. Esto debe sustentarse en la cooperación, en una diferenciación clara de las responsabilidades y en la búsqueda de un equilibrio entre la regulación y la educación. Por un lado, es cada vez más evidente la necesidad de que las plataformas digitales adopten un diseño responsable que tenga en cuenta a los grupos vulnerables, como los menores, así como adopten las medidas necesarias para que se garantice su protección. Por otro lado, es fundamental que los menores, las familias y los docentes reciban el apoyo y las herramientas necesarias para hacer un uso responsable de la tecnología.

Desde Telefónica, queremos contribuir de forma decidida a la protección de los menores *online*. Continuaremos innovando en nuestras soluciones digitales con vistas a incrementar la protección de los menores en el entorno digital. Además, seguiremos apoyando y desarrollando acciones que contribuyan a una mayor concienciación y formación de menores, docentes y familias en el uso responsable de la tecnología. Entre todos podemos construir un futuro digital seguro para los menores.



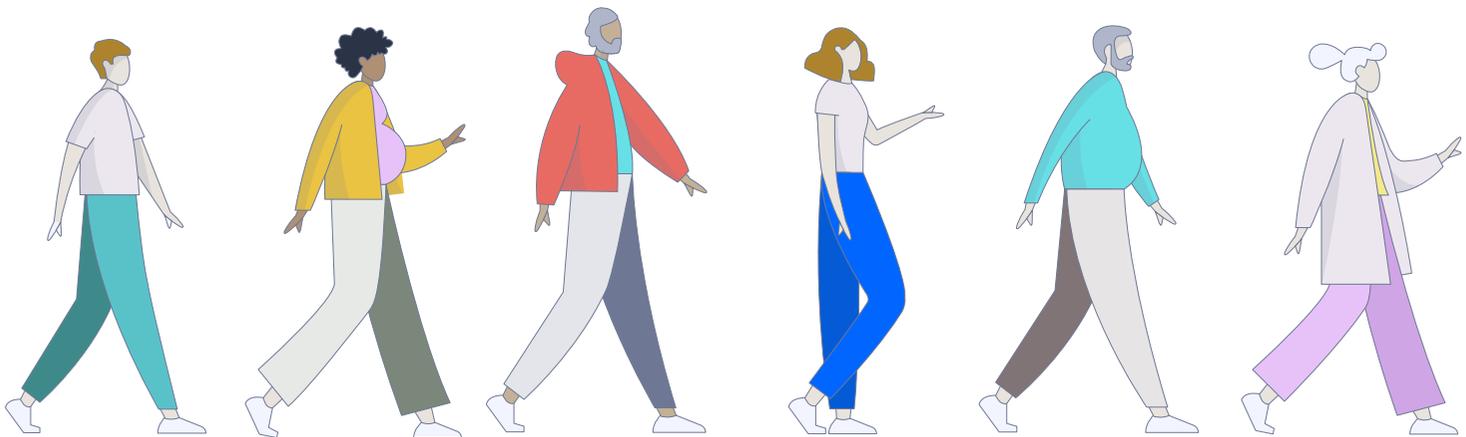
Nuestro compromiso en el presente es lo que definirá el bienestar digital de las futuras generaciones

Si nos remontamos tan solo unas décadas atrás, era inimaginable anticipar el alcance y la velocidad de la transformación digital. Las nuevas generaciones que nacieron en los inicios de la era digital se familiarizaron rápidamente con los avances tecnológicos, llegando a ser intuitivo para ellos el uso de los mismos. No obstante, un manejo intuitivo no quiere decir que hagan un uso inteligente y responsable de la tecnología.

De manera inadvertida, los menores se han convertido en usuarios activos de un entorno digital que no estaba diseñado para ellos, normalizándose el uso de dispositivos y servicios digitales sin concienciación ni formación previa. Esta combinación finalmente ha resultado en diversos riesgos a los que están expuestos los menores *online*.

En Telefónica entendemos la importancia de actuar frente a este desafío, así como nuestra responsabilidad para impactar positivamente en el futuro desarrollo de los menores en la era digital. Por ello, hemos llevado a cabo una tarea de identificación y análisis para comprender mejor los retos que afrontan los menores, pudiendo así contribuir de forma efectiva a su protección. En el proceso se han detectado diferentes riesgos, los cuales se han agrupado en cinco categorías con el objetivo de facilitar su comprensión. Estas categorías son: acceso de los menores a contenido inapropiado, dañino u ofensivo; vulnerabilidad de los menores frente a interacciones *online*; el impacto de las redes sociales; la distribución de contenido sexual de menores *online*; y el uso no responsable de dispositivos digitales en las aulas.

Este documento de posicionamiento detalla los riesgos que enfrentan los menores, ofrece casos de estudio como ejemplos de iniciativas que estamos llevando a cabo desde Telefónica para ayudar a mitigar estos riesgos, y propone recomendaciones concretas para construir un entorno digital seguro para los menores basado en un diseño y uso responsable.



2. Acceso de los menores a *contenido* inapropiado, ofensivo y dañino

En sus inicios, Internet se utilizaba principalmente para compartir información de forma estática. La interacción entre usuarios y la publicación de contenido multimedia eran limitadas. Sin embargo, a mediados de la década de los 2000, la red comenzó a evolucionar hacia un modelo más dinámico, conocido como Web 2.0, caracterizado por la creación y difusión de contenido generado por los propios usuarios. Este cambio democratizó el acceso a la web, convirtiéndola en un espacio mucho más interactivo y colaborativo. Aunque esta transformación trajo numerosas ventajas para los usuarios, también planteó nuevos desafíos.

Durante los primeros años de la Web 2.0, no existían filtros para controlar el contenido publicado por los usuarios, lo que hacía común encontrarse con material inapropiado, ofensivo, dañino o ilegal. Los marcos legales se han ido adaptando a lo largo de estos años para permitir la eliminación de contenido ilegal

en Internet, pero todavía quedan retos pendientes. Por ejemplo, en el momento de compartir texto o contenido multimedia, habitualmente no existen filtros previos para detectar contenido inapropiado, ofensivo o dañino, por lo que puede acumular miles de visualizaciones antes de ser reportado y eliminado. Asimismo, páginas dirigidas a adultos tampoco cuentan con filtros de edad efectivos que prevengan el acceso a los contenidos más explícitos por parte de los menores.

Los menores son usuarios muy activos de Internet. Navegan de forma habitual por diferentes webs y disponen de cuentas propias en diversas plataformas de redes sociales y videojuegos. Esto hace que estén ampliamente expuestos a contenidos inapropiados para su edad, dañinos u ofensivos, los cuales no pueden discernir ni procesar adecuadamente debido a la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

Se han identificado cuatro tipos de contenido inapropiado, dañino u ofensivo a los que los menores tienen acceso:

Acceso a contenidos pornográficos

Informes elaborados en distintos países¹ alarman de la temprana edad en la que los menores consumen contenidos pornográficos, incluyendo casos de niños entre los 6-7 años. Respecto a la primera vez en la que se visualiza este tipo de contenido, muchos menores indican que se lo encontraron de forma accidental navegando por Internet, mediante *pop-ups*, o en redes sociales; mientras que otros afirman haber recibido links por amigos o conocidos. Un aspecto en el que todos estos informes concuerdan es que la edad en la que los menores comienzan a consumir contenido pornográfico de forma más usual son los 12 años.

Acceso a contenidos de promoción del suicidio

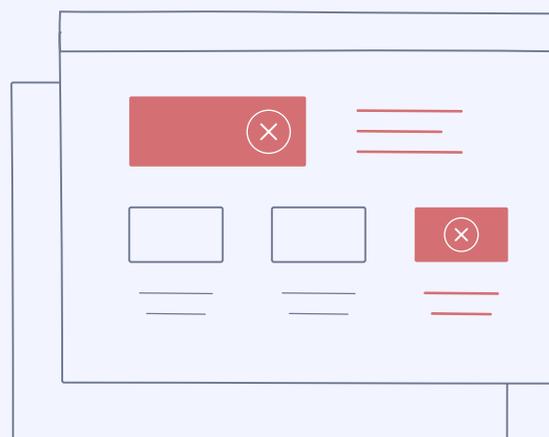
Los contenidos de ensalzamiento del suicidio pueden clasificarse entre aquellos que están más focalizados en sentimientos intensos de desesperanza o depresión, y aquellos de glorificación del suicidio y fomento de autolesiones. Pese a que estos contenidos no son mayoritarios (o *mainstream*), las recomendaciones algorítmicas de las redes sociales causan que los jóvenes que tienden a este tipo de contenido reciban numerosos estímulos que agravan su angustia mental y alteran su percepción del suicidio. Dada la vulnerabilidad de los menores y la necesidad consciente o inconsciente de apoyo, se generan comunidades de usuarios en la misma situación que normalizan las situaciones e incluso animan a continuarlas. Un estudio de C Rodway et al. (2022)³ reveló que el 24% las causas de suicidio de los casos de los jóvenes que se investigaron podrían estar relacionadas con el consumo de este tipo de contenido.

Acceso a contenidos de exaltación de la violencia

Está teniendo lugar una tendencia que consiste en la grabación de peleas entre menores para su posterior publicación, fundamentalmente vía redes sociales. Este contenido recibe un gran número de visualizaciones por la curiosidad que despierta en los jóvenes, lo que conduce a los usuarios que gestionan los perfiles de contenido violento a continuar publicando. El consumo frecuente de contenido violento por parte de los menores puede resultar tanto en una desensibilización, como en conductas agresivas y una falta de gestión de las emociones. Un estudio realizado por Youth Endowment Fund² muestra que el 60% de los encuestados han presenciado actos de violencia reales en las redes sociales en el último año.

Acceso a contenidos de alteración de la imagen corporal

Los menores están ampliamente expuestos a contenidos que promueven ideales irrealistas que pueden llegar a alterar su percepción sobre su imagen corporal. En la búsqueda de "soluciones" que les permitan lograr su visión de cuerpo deseada, visualizan contenidos que romantizan la anorexia y la bulimia, presentándolas como un estilo de vida, así como contenidos que fomentan una rutina estricta de alimentación y de ejercicio. Cuando no alcanzan los estándares de imagen corporal que se han fijado, los trastornos alimenticios y las rutinas de ejercicio compulsivo tienden a intensificarse. Un estudio de la Universidad de Waterloo⁴ reveló que el 55% de los jóvenes encuestados expresaron insatisfacción con sus cuerpos.



● Iniciativas de Telefónica para evitar el acceso a contenido inapropiado, dañino u ofensivo



Protección Digital

Protección Digital detecta y bloquea automáticamente y en tiempo real sitios web sospechosos y enlaces maliciosos, garantizando la seguridad de los menores ante amenazas como *malware* (programas maliciosos) o intentos de fraude digital. Adicionalmente, bloquea contenidos sensibles o inapropiados como sitios web de adultos, incitación de la violencia o apuestas, entre otros.

La versión avanzada de esta herramienta, Protección Digital Integral, protege la navegación desde cualquier red, tanto dentro como fuera de casa e incluye un análisis de dispositivos para mantenerlos a salvo de riesgos. Además, cuenta con un control parental avanzado que ayuda a fomentar hábitos saludables en el entorno digital. La herramienta de control parental ofrece diversas funcionalidades: permite gestionar el tiempo que los menores pasan en Internet, comparte la ubicación del dispositivo del menor y establece rutinas para fomentar hábitos tecnológicos saludables, como por ejemplo la regulación de las horas del sueño. Adicionalmente, los menores pueden solicitar más "tiempo libre *online*" y los familiares o tutores pueden ofrecer recompensas de tiempo proactivas a los niños en función de su buen comportamiento.

Control parental Movistar Plus+



Apoyándose en su Código de Comunicación Responsable, Movistar Plus+ cumple con la normativa audiovisual y promueve acciones voluntarias para contribuir a construir un entorno digital seguro para los menores.

En relación a la problemática de la visualización de contenido no apto para menores, Telefónica categoriza la oferta televisiva de Movistar Plus+ por edad y tipo de contenido. Adicionalmente, pone a disposición de familias y tutores la herramienta de Control Parental de Movistar Plus+ para prevenir la visualización de contenido no apto para menores y limitar el tiempo de visionado, así como la posibilidad de crear un perfil de usuario con contenido específicamente creado para menores. Finalmente, Movistar Plus+ también ofrece un pin parental de compra para gestionar las compras y así, evitar que los menores alquilen todo tipo de contenido en el videoclub de estreno o contraten nuevos paquetes u ofertas.

➔ [Código de comunicación Responsable](#)

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

- 1 Impulsar el compromiso de todo el ecosistema digital, asumiendo cada agente su responsabilidad.** La problemática de la protección de los menores online debe contar con el compromiso de todos. Por tanto, a la hora de asignar responsabilidades, cada eslabón de la cadena de valor digital debe asumir su papel, evitando que este recaiga sobre otros agentes que no tienen la capacidad de llevarlo a cabo de forma efectiva, lo que finalmente repercute negativamente en la protección de los menores. Los operadores no tienen control sobre el contenido que circula por sus redes. Imponer obligaciones en este sentido sería incompatible con un reparto equitativo de responsabilidades acorde a las funciones de cada agente.
- 2 Evitar mayores asimetrías entre los actores del ecosistema audiovisual y digital.** Como ejemplo en Europa, a nivel normativo, las plataformas de intercambio de video y redes sociales están sometidas a una doble regulación por la Ley General de la Comunicación Audiovisual y la Ley de Servicios Digitales. En ambos casos, se establece que dichos prestadores deben tomar medidas de protección al menor que controlen el acceso a los contenidos que proporcionan en sus servicios. Sin embargo, a día de hoy, todavía no se han implementado. Los operadores que cuentan con una oferta televisiva disponen tanto de una serie de contenidos no perjudiciales para los menores, como de numerosas opciones de protección como son una programación específica con canales y contenidos para menores, etiquetado y catalogación de contenidos por edad, configuración de perfiles de menores y bloqueo de canales o contenidos a petición del usuario. Adicionalmente, colaboran con otros prestadores audiovisuales de catálogo o canales de televisión que cumplen con las medidas de protección al menor, recogidas en la normativa.
- 3 Establecer un sistema de verificación de edad efectivo.** Existen en el mercado diferentes soluciones de verificación de edad a disposición de las plataformas digitales para evitar que los menores accedan a contenido inapropiado, ofensivo o dañino que se publica y comparte por ellas. Es importante que las plataformas digitales incorporen mecanismos de verificación de edad más efectivos.
- 4 El control parental debe entenderse como una herramienta complementaria a los sistemas de verificación de edad.** El control parental es una buena herramienta para que familiares y tutores puedan establecer ciertos límites en cuanto a acceso y tiempo de uso de aplicaciones digitales para los menores. No obstante, es importante entender que esta herramienta no filtra los contenidos inapropiados, dañinos u ofensivos, ni alerta de los contenidos visionados o compartidos, ni de palabras clave utilizadas en la mensajería con sus contactos a las familias o tutores. En este sentido, es necesario que las plataformas digitales adopten las medidas establecidas en la Ley Audiovisual y la Ley de Servicios Digitales.
- 5 Promover un etiquetado de edad del contenido publicado por los usuarios.** Con el objetivo de reducir la probabilidad de que los menores se encuentren contenido inapropiado, dañino u ofensivo *online*, las plataformas de intercambio de video y redes sociales deberían incluir una funcionalidad de etiquetado de contenido por edades, al momento de que los usuarios publiquen contenido. En el caso de Europa, esto ya se concibe en la Directiva de Servicios Audiovisuales, junto con otras medidas de protección. El éxito de esta funcionalidad también dependerá de la concienciación de la sociedad respecto a los riesgos a los que están expuestos los menores en el entorno digital, así como de la educación a los usuarios de estas plataformas para que hagan un uso correcto del etiquetado de edad.

3. Vulnerabilidad de los menores frente a *interacciones online*

En los inicios de Internet, las interacciones *online* eran menos frecuentes, más lentas y consistían principalmente en contenido de texto. Por un lado, había aplicaciones que facilitaban el contacto directo con personas que el usuario generalmente conocía, como el correo electrónico o mensajería instantánea (como, por ejemplo, Messenger). Por otro lado, Internet ofrecía espacios más abiertos como páginas web de grupos de noticias y foros, donde se generaban comunidades de usuarios. Aunque muchos usuarios adoptaban pseudónimos o alias, las interacciones tendían a ser entre personas con intereses comunes o que pertenecían a nichos específicos, por lo que era inusual que se diesen situaciones de riesgo a raíz de las interacciones.

Hoy en día, la realidad es muy diferente. Las interacciones *online* se caracterizan por ser frecuentes, rápidas y por incluir una amplia variedad de contenido, desde mensajes de texto hasta videos. Los usuarios publican todo tipo de contenido que está sujeto a comentarios

y puede compartirse con otros usuarios. A su vez, la búsqueda constante de reconocimiento y popularidad, que define la actual presencia *online*, hace que muchos usuarios no solo tengan en su comunidad a amigos o conocidos, sino también a personas desconocidas. Por un lado, lleva a que las personas de su entorno perciban muchas más interacciones *online*. Por otro, a la normalización de conocer y establecer relaciones con desconocidos en Internet.



En la actualidad, las interacciones *online* se caracterizan por ser frecuentes, rápidas y por incluir una amplia variedad de contenido

En este sentido, se han identificado cuatro riesgos a los que los menores son especialmente vulnerables frente a las interacciones con terceros *online*:

Acoso o intimidación a menores *online*

La preadolescencia y la adolescencia son etapas complejas para los menores, marcadas por inseguridades y la necesidad de pertenecer a un grupo. En este contexto, algunos recurren al acoso de otros menores para proyectar fortaleza y obtener la aceptación del grupo. Estas conductas se han trasladado al ámbito digital, dando lugar al ciberacoso o *ciberbullying*. Este ciberacoso se produce a través de la publicación de fotos y videos privados o embarazosos, el envío de mensajes y comentarios insultantes o amenazantes, la difusión de rumores o información falsa, y la exclusión deliberada de la persona afectada. En muchos casos, este acoso continúa en el mundo físico, creando un ciclo constante e ininterrumpido para la víctima. En 2024, un estudio de la OMS⁵ estimó que 1 de cada 6 adolescentes ha experimentado ciberacoso, con tasas muy similares entre chicos y chicas.

Acoso sexual a menores *online*

El acoso sexual a menores, conocido como grooming, se refiere a situaciones en las que adultos contactan a menores con el objetivo de obtener contenido sexual o, en casos más extremos, involucrarlos en actividades sexuales. En muchas ocasiones, los menores no saben que están interactuando con un adulto, ya que los perpetradores de grooming suelen crear cuentas falsas y asumir identidades de menores para ganarse su confianza. En un entorno donde es habitual establecer contacto o relaciones con desconocidos *online*, los menores no perciben esta actividad como sospechosa y son especialmente vulnerables a caer en esta forma delictiva de acoso. Un estudio de Thorn y Benenson Strategy Group⁶ muestra que el 54% de los menores cree que el grooming es una experiencia común entre jóvenes de su edad.

Compartición de contenido sexual

El descubrimiento de la sexualidad en la etapa de adolescencia, combinado con la normalización de la publicación de contenidos sensuales, ha hecho que se extienda la práctica de compartición de contenido explícito entre los menores. Esta compartición puede ser mediante el envío directo de imágenes o videos (*sexting*), la publicación de contenido sexual en sus perfiles digitales, o la muestra en directo a través de plataformas de videollamada (*sexcasting*). De acuerdo a una encuesta realizada por ESET⁷, el 39% de los menores han enviado contenido sexual, mientras que un 31% afirma haberlo recibido sin solicitarlo.

Contacto por parte de ciberdelincuentes

Como se ha mencionado anteriormente, los menores tienden a normalizar el contacto con desconocidos. Esto los convierte en un objetivo perfecto para los ciberdelincuentes. A través de las plataformas digitales, los ciberdelincuentes se ponen en contacto con los menores y buscan generar una relación de confianza con dos finalidades. Por una parte, pueden cometer una actividad delictiva contra ellos, como pueden ser estafas, robo de información personal, sustracción de datos bancarios o secuestro. Por otro, los cibercriminales pueden tratar de reclutarles para actividades delictivas gestionadas por bandas, como el tráfico de drogas.

1

Introducción: construyendo un entorno seguro para los menores

2

Acceso de los menores a contenido inapropiado, dañino u ofensivo

3

Vulnerabilidad de los menores frente a interacciones *online*

4

El impacto de las redes sociales

5

Distribución de contenido sexual de menores *online*

6

Uso no responsable de dispositivos digitales en las aulas

7

Decálogo de principios: hacia un diseño y uso responsable de los dispositivos y servicios digitales

● **Iniciativas de Telefónica** para reducir los riesgos de las interacciones online



WAKE UP!

Para poder dotar a los menores de la educación y orientación necesaria para afrontar los riesgos del ciberacoso y grooming, Telefónica O2 Alemania ha lanzado WAKE UP! Esta iniciativa busca lograr crear un entorno digital en el que prime un comportamiento respetuoso entre los usuarios. Para ello, ofrece diversos recursos como edustories y talleres para menores, eventos informativos para familias o material didáctico para que los docentes usen en sus aulas.

[➤ WAKE UP](#)

Esto no es un juego



El corto de concienciación producido por Telefónica Movistar México, "Esto no es un juego", se centra en los peligros del contacto de los menores con desconocidos de la comunidad de gamers, especialmente en cuanto al grooming y la presencia de ciberdelincuentes. El corto ganó cuatro premios en el festival de Cannes, entre los que destacan dos Leones de Oro en las categorías "Entretenimiento en Juegos" y "Propósito Corporativo y Responsabilidad Social". Adicionalmente, Telefónica lanzó un sitio web con consejos para menores sobre cómo jugar de manera responsable, así como para familias sobre cómo gestionar los posibles riesgos asociados al contacto *online*.

[➤ Esto no es un juego](#)

[➤ Vídeo en YouTube](#)



Love Story

"Love story" es otro de los cortos de concienciación producidos por Telefónica Movistar México sobre los riesgos del contacto online. Este corto se centra en los peligros del grooming, mostrando la relativa facilidad con la que los adultos pueden suplantar su identidad para entrar en contacto con menores. El corto recibió múltiples premios, como el "Sol de plata" del Festival Iberoamericano de la Comunicación 2017 o el premio de oro en el Festival Ojo de Iberoamérica 2017.

[➤ Love Story](#)

1

Introducción: construyendo un entorno seguro para los menores

2

Acceso de los menores a contenido inapropiado, dañino u ofensivo

3

Vulnerabilidad de los menores frente a interacciones *online*

4

El impacto de las redes sociales

5

Distribución de contenido sexual de menores *online*

6

Uso no responsable de dispositivos digitales en las aulas

7

Decálogo de principios: hacia un diseño y uso responsable de los dispositivos y servicios digitales



Campaña Stop Ciberacoso

Telefónica España lanzó la campaña "Stop Ciberacoso" con el propósito concienciar a la sociedad sobre la importancia de frenar el ciberacoso. La campaña, que contó con una impactante pieza audiovisual mostrando las consecuencias de compartir un contenido ofensivo en Internet, se apoyó de las reflexiones y consejos de numerosos expertos que daban las claves para identificar y actuar ante una problemática que afecta a niños y jóvenes y de la que no podemos ser espectadores pasivos.

[Stop Ciberacoso](#)

Movimiento Azul



Movistar España cuenta con el portal Movimiento Azul, un programa de acciones e iniciativas sociales y medioambientales para ayudar a las personas a mejorar su vida. Dentro del pilar de Impulso Digital, Movistar busca acercar la tecnología sin dejar a nadie atrás, asegurándose de que las personas realizan un uso seguro y responsable. A través de la plataforma educativa que ofrece, Movistar pone foco en las familias y los niños y adolescentes para ofrecerles, de la mano de diferentes expertos, diversos contenidos educativos, como por ejemplo claves para incrementar su protección ante los riesgos que surgen del contacto con terceros *online*.

[Movimiento Azul](#)

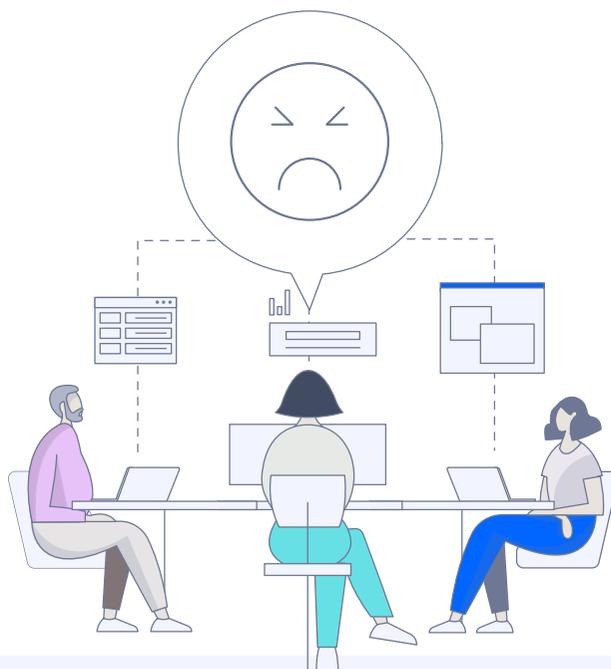
Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

1 Ofrecer una herramienta de reporte y ayuda *online*. Esta herramienta debe estar claramente visible y ser intuitiva, permitiendo que los usuarios, especialmente menores, puedan denunciar cualquiera de los riesgos asociados a la interacción con terceros descritos en esta sección del documento. Adicionalmente, las plataformas digitales deberían poner a disposición un número de teléfono o chat de ayuda para aquellos menores que estén atravesando problemas psicológicos y no sepan con quien contactar para contar con apoyo. Este soporte no solo debe estar dirigido a tratar de orientarles en la situación en la que se encuentran, sino también a animarles a compartir esos problemas con su familia o amigos para que les ayuden a encontrar soluciones reales.

2 Establecer una distinción entre los perfiles de adultos y de los menores. Las plataformas digitales, especialmente aquellas de videojuegos y redes sociales, deberían integrar una funcionalidad que permitiese distinguir fácilmente entre un perfil adulto de un perfil de un menor. Esto permi-

tiría prevenir los riesgos de grooming y contacto con ciberdelincuentes al reducir la posibilidad de que los menores creen una relación de confianza con un adulto desconocido.

3 Promover acciones de sensibilización y cursos a menores, familias y docentes de los riesgos de las interacciones con terceros *online*. Los centros educativos, en colaboración con otros agentes del ecosistema digital como Telefónica, podrían incluir como parte de su programa de estudio cursos dirigidos a informar a los menores de los riesgos de la interacción con terceros *online*, así como consejos y contactos de ayuda para cuando se encuentren ellos o una persona de su entorno en una situación de riesgo. Adicionalmente, se debe contemplar la oferta de acciones de sensibilización a los familiares, tutores y docentes, así como orientación sobre cómo detectar si un menor está sufriendo de manera inadvertida algún abuso o manipulación y, en el caso que sea así, cómo manejar ese tipo de situaciones.



4. El impacto de las *redes sociales*

A pesar de su popularidad en la última década, las redes sociales han estado presentes en Internet desde sus inicios. La primera plataforma reconocida como red social fue SixDegrees.com, lanzada en 1997. Poco tiempo después surgieron otras páginas web como Meetup.com, Friendster, MySpace y Facebook, conformando lo que puede denominarse como “la primera generación de redes sociales”. En ese momento, pocos eran los hogares que disponían de Internet y ordenadores, los cuales eran los únicos medios que permitían al usuario estar *online*. Por lo tanto, la base de usuarios era limitada, al igual que su influencia.

A principios de la década de 2010, emergió “la segunda generación de redes sociales”, protagonizada por Instagram, Vine y Musical.ly -renombrada como TikTok a finales de esa misma década-. En esta nueva etapa, el panorama digital empezó a transformarse

rápidamente. Cada vez más personas tenían acceso a una conexión de mayor calidad y a una variedad de dispositivos digitales, como tablets y smartphones. Las generaciones que habían crecido con los inicios de Internet, ya familiarizadas con el entorno digital, adoptaron rápidamente estas nuevas redes sociales.

A día de hoy, las redes sociales han pasado a ser una pieza central en la vida de la población. Según los datos más recientes, más de la mitad de la población global utiliza alguna red social. En concreto, en 2023, de los 7.910 millones de personas en el mundo, aproximadamente 4.620 millones son usuarios activos de redes sociales. Se estima que estos usuarios dedican, en promedio, dos horas y media diarias a estas plataformas -de las siete horas diarias totales que destina la población de media a Internet⁸-. A largo plazo, se proyecta que este tiempo podría aumentar a tres o cuatro horas diarias⁹.

Se han identificado tres problemáticas con relación a la influencia y repercusión de las redes sociales en menores:

Desarrollo de comportamientos adictivos hacia las redes sociales

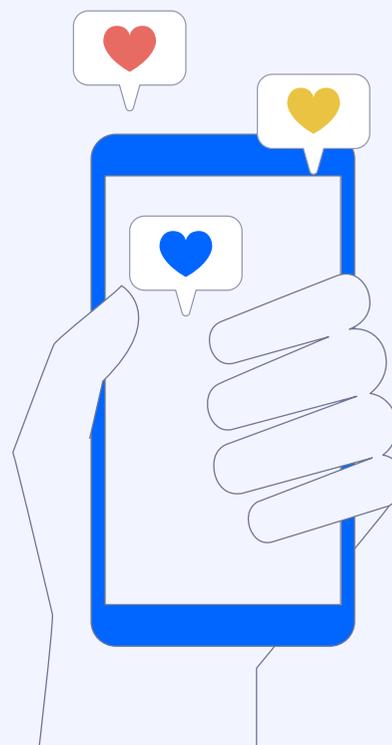
Los algoritmos de las redes sociales están diseñados para mostrar al usuario contenido adaptado a sus gustos e intereses. Por tanto, los usuarios tienen una expectativa continua de encontrar contenido entretenido, informativo o divertido, que les proporcione una gratificación inmediata o "recompensa". Los menores son especialmente susceptibles de entrar en esa dinámica debido a que los sistemas de recompensa de su cerebro se desarrollan antes que los sistemas de autocontrol y aplazamiento de la gratificación. Esto se ve nutrido de otras características de captación de la atención de las redes sociales como son el deslizamiento o *scrolling* infinito, en el que el contenido de las plataformas parece ser ilimitado, o los estímulos visuales, logrados mediante una sucesión rápida de imágenes y videos con efectos visuales y cambios de escena. Finalmente, los menores se ven inmersos en las redes sociales, donde el tiempo pasa inadvertidamente y es complejo retomar la atención. Una encuesta de Reino Unido realizada entre jóvenes reveló que dos tercios de los encuestados estaban preocupados por el tiempo que pasaban en redes sociales; sin embargo, continuaban utilizando estas aplicaciones con frecuencia.

El papel de los influencers en la generación de expectativas

Los influencers son creadores de contenido que cuentan con un gran número de seguidores en redes sociales. Se perciben como personas exitosas tanto a nivel económico como social. Los menores, en particular, tienden a ver a los influencers como modelos a seguir, lo que los lleva a querer formar parte de las tendencias que estos promueven y a imitar sus estilos de vida. Además de los ingresos que obtienen por la creación de contenido, los influencers generan ganancias a través de acuerdos publicitarios. Los menores son más susceptibles a entrar en esta dinámica de consumismo, adquiriendo productos o servicios que en realidad no necesitan con la premisa de que dichos productos les ayudarán a cumplir con sus expectativas.

Publicación de contenidos de menores por familiares

Las redes sociales ofrecen un espacio donde los usuarios pueden compartir de manera sencilla e instantánea momentos que consideran especiales con las personas de su entorno. Como es comprensible, muchos padres y familiares publican imágenes y videos de menores sin ser plenamente conscientes de los riesgos a los que los están exponiendo. Con los avances en tecnologías como el deepfake, es posible tomar una fotografía de un menor y transformarla en una imagen o video realista que los ciberdelincuentes pueden utilizar con otros fines. Por ejemplo, este material puede emplearse para engañar a la familia con el objetivo de obtener una compensación económica o para generar contenido sexual de menores, que luego se distribuye en sitios web ilícitos. El estudio de Ferrara, Pietro *et al.* (2023) estima que el 73% de los niños en Europa, y el 92% en Estados Unidos, tienen algún tipo de presencia en redes sociales antes de los dos años¹¹.



1

Introducción: construyendo un entorno seguro para los menores

2

Acceso de los menores a contenido inapropiado, dañino u ofensivo

3

Vulnerabilidad de los menores frente a interacciones *online*

4

El impacto de las redes sociales

5

Distribución de contenido sexual de menores *online*

6

Uso no responsable de dispositivos digitales en las aulas

7

Decálogo de principios: hacia un diseño y uso responsable de los dispositivos y servicios digitales

● **Iniciativas de Telefónica para mitigar el impacto de las redes sociales**



Efecto Mil

Fundación Telefónica y Fundación Atresmedia han desarrollado en colaboración la iniciativa “Efecto Mil”, la cual tiene el objetivo de sensibilizar a los menores sobre los riesgos de las redes sociales para fomentar un buen uso. Más concretamente, se tratan los temas de comportamientos adictivos, desinformación, retos virales, acoso y discursos de odio. Para captar la atención de los jóvenes e involucrarlos activamente en la iniciativa, Efecto Mil lanza un concurso anual de videos cortos de menos de un minuto en el que los jóvenes expresan su visión acerca de una de las temáticas anteriormente mencionadas.

[➤ Efecto Mil](#)

Conectemos con responsabilidad y aprendamos sobre el Sharenting



Telefónica Movistar Argentina presentó una campaña de sensibilización sobre la práctica de compartir contenidos de menores en redes sociales de forma excesiva por parte de las familias. El objetivo es fomentar un uso responsable de las redes sociales entre las familias y educarles sobre la importancia de la protección de la identidad digital de los menores. Como complemento a esta campaña, Telefónica Movistar Argentina lanzó un sitio web en el que se ofrece información a familias, tutores y docentes sobre los diversos riesgos del *sharenting*, así como consejos para evitarlos.

[➤ Conectamos con responsabilidad](#)

[➤ Aprendemos sobre el Sharenting](#)



Dialogo con jóvenes de BASECAMP

Telefónica O2 Germany une las iniciativas BASECAMP, –un lugar de encuentro popular para la comunidad digital de Berlín–, y WAKE UP! para ofrecer un espacio de debate intergeneracional en el que los jóvenes tienen la oportunidad de hablar directamente con políticos, expertos y representantes sobre los temas que les preocupan, además de recibir consejos valiosos sobre cómo utilizar las redes sociales de manera competente y segura.

[➤ Diálogo con jóvenes](#)

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

1 Promover la adopción de un Código ético a firmar por las plataformas de redes sociales.

Dado que la protección de los menores en las plataformas de redes sociales va a depender en gran medida del compromiso y la voluntariedad de estas empresas, proponemos la elaboración de un Código ético que recoja una serie de buenas prácticas como la eliminación de previsionalizaciones de videos en los feeds, la ralentización de las tasas de actualización de contenido después de un cierto período para interrumpir los estímulos visuales y auditivos continuos, notificar a los usuarios sobre el tiempo que han pasado en la plataforma después de un tiempo a determinar por expertos y psicólogos en la materia.

2 Generar campañas de sensibilización para concienciar a la sociedad de los riesgos a los que están expuestos los menores *online* y fomentar un uso más responsable de las redes sociales.

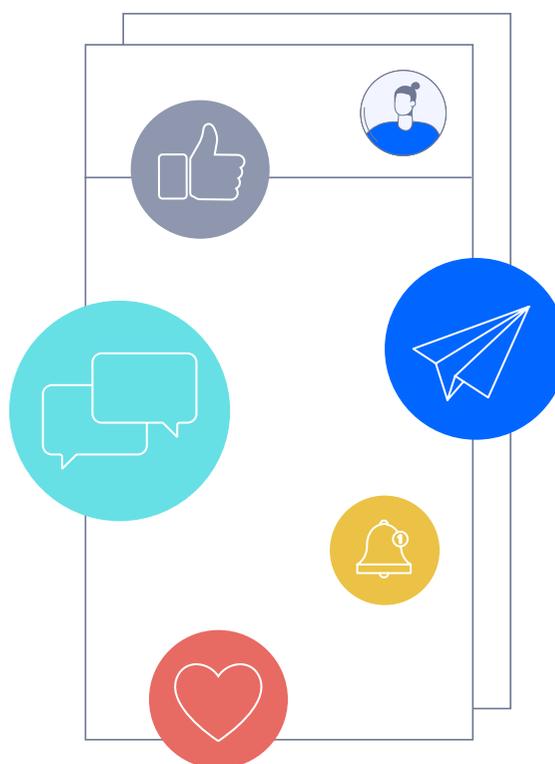
Las redes sociales se construyen en torno al contenido que publican los usuarios. Una mayor concienciación podría influir positivamente en su comportamiento al momento de publicar contenido, promoviendo un uso efectivo del etiquetado por edades y cuidando que el contenido accesible para menores sea apropiado.

3 Promover acciones de sensibilización de los riesgos de las redes sociales para los menores.

Los centros educativos, en colaboración con otros agentes del ecosistema digital como Telefónica, deben tratar de concienciar a los jóvenes sobre la importancia de mantener un equilibrio entre el mundo digital y el real, así como de los riesgos asociados a las redes sociales, fomentando un uso responsable y crítico de las mismas.

4 Promover acciones de sensibilización de los riesgos del *sharenting* para familiares, tutores y docentes.

El sector público, en colaboración con otros agentes del ecosistema digital como Telefónica, deben tratar de dar a conocer a familiares, tutores y docentes los riesgos a los que exponen a los menores al darles presencia en redes sociales, especialmente si son cuentas públicas.



5. Distribución de contenido sexual de menores *online*

En la última década, las denuncias de abusos sexuales a menores en Internet se han multiplicado por un factor de 200 en todo el mundo. De 2019 a 2023, ha habido un aumento de casi el 90% en los casos reportados de contenido sexual de menores, con más de 32 millones de informes a nivel mundial¹². Pese a no contar con previsiones, se puede anticipar que estas cifras continuarán aumentando impulsado por los avances en nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial (IA).

El uso de la IA permite a los cibercriminales crear de manera rápida y sencilla imágenes realistas de contenido sexual de menores a partir de cualquier fotografía de un menor. Esto genera que la tendencia es que se distribuya un mayor número de este tipo de contenido en páginas web ilícitas. La Internet Watch Foundation (IWF)¹³ descubrió que en medio año se publicaron en la misma página de contenidos ilícitos que tenían de referencia más de 3.500 nuevos contenidos sexuales de menores generados por IA. Según IWF, el 90% de las imágenes evaluadas por los analistas eran lo suficientemente realistas como para ser consideradas como material sexual de menores por futura legislación regional o nacional de contenido de abuso sexual de menores.



**Las denuncias de
abusos sexuales a
menores en Internet se han
multiplicado por un factor
de 200 en todo el mundo**

● **Iniciativas de Telefónica** para combatir la distribución de contenido sexual de menores



Alianza móvil de la GSMA

Telefónica forma parte de la Alianza móvil de la GSMA para combatir la explotación sexual infantil digital, la cual tiene el objetivo de combatir los abusos sexuales a menores de edad en Internet con el objetivo de intercambiar buenas prácticas, así como impulsar acciones concretas alrededor del uso responsable de la tecnología y la protección al menor. Adicionalmente, como parte de esta iniciativa, la GSMA es miembro de la iniciativa de Protección Infantil *online* de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, forma parte de la Coalición Financiera contra la Pornografía Infantil, ha desarrollado junto a INHOPE una guía para las líneas de ayuda contra el abuso infantil en Internet y ha ofrecido su experiencia a ICMEC para investigar casos de abuso y explotación infantil *online*.

[➤ Alianza móvil de la GSMA](#)

Bloqueo de contenidos de abuso sexual a menores



Bloqueamos sitios web siguiendo las listas proporcionadas por la Internet Watch Foundation para todos nuestros mercados, a excepción de Colombia y Perú por petición de sus gobiernos. En Colombia, seguimos las directrices del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de Colombia, Dirección de Investigación Criminal e Interpol y autoridades judiciales. En Perú, realizamos los bloqueos a petición de las autoridades. Adicionalmente, trabajamos activamente con las autoridades competentes en caso de detectar contenido de abuso sexual a menores. Como ejemplo, en España colaboramos con la Policía Nacional, la Guardia Civil, la Agencia de protección de datos y el INCIBE.



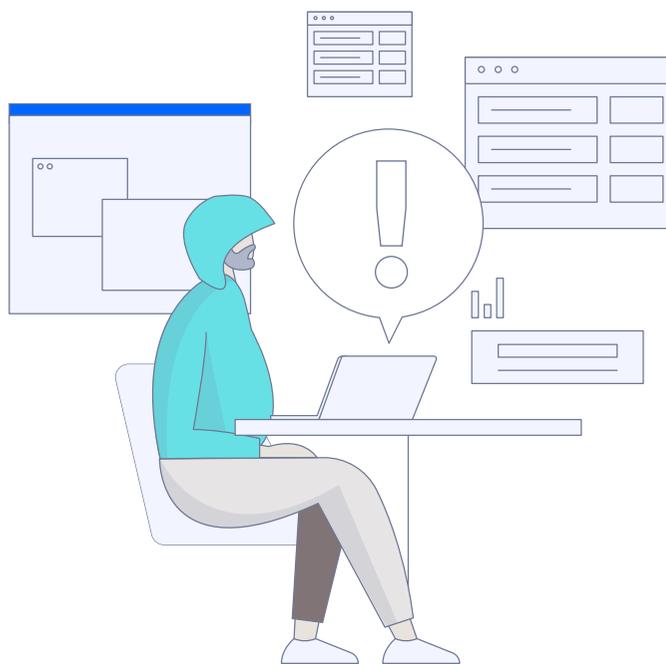
Términos de Mutua Cooperación Contra la Pedofilia

Telefónica Vivo Brasil es firmante del acuerdo de Términos de Mutua Cooperación Contra la Pedofilia la cooperación en el combate a los delitos virtuales contra niños y adolescentes. Otros firmantes del acuerdo son el Senado Federal, el Ministerio Público Federal y los estatales, la Policía Federal, el Comité Gestor de Internet en Brasil y la ONG Safernet Brasil, así como otros operadores de telecomunicaciones de la región. Al firmar el documento, Telefónica Vivo Brasil se compromete a proporcionar, mediante previa autorización judicial, acceso a los datos de usuarios bajo investigación por delitos cibernéticos contra menores, con el objetivo de la investigación criminal y el proceso penal. Esto abarca información sobre la conexión, datos de registro de los investigados, contenido accedido y direcciones IP.

Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

1 Repartir adecuadamente la responsabilidad de detección y bloqueo de contenidos sexuales de menores a lo largo de toda la cadena de valor digital. Es relevante entender que la diseminación de contenido de abuso sexual de menores no sólo se hace por las redes de comunicaciones electrónicas tradicionales, sino también en plataformas como la *Dark Web*, redes Tor, proxies anonimizados, navegación cifrada y eventos en vivo que se financian con criptomonedas. Estos canales a menudo escapan a la normativa existente, así como a la actividad de los operadores y hacen más complejo el combate efectivo contra actividades ilícitas. Los operadores ya estamos trabajando activamente en el bloqueo de contenido sexual de menores. Por una parte, colaboramos con otros actores comprometidos, así como con la policía y cuerpos de seguridad del estado encargados de combatir contenido ilegal. Por otra, contamos con varias medidas para evitar la diseminación de ese contenido, pero se sigue necesitando una mayor implicación de otros agentes del ecosistema digital que puedan contribuir a esta labor de forma más efectiva. Es fundamental que las autoridades, los legisladores y los actores del ecosistema digital trabajen en conjunto para establecer marcos normativos más robustos y mecanismos de cooperación internacional, que permitan abordar eficazmente estos espacios digitales “oscuros”, donde la ilegalidad persiste sin control.

2 Establecer distinción entre los Servicios de Comunicación Interpersonal basados en número de teléfono y los independientes del número de teléfono a la hora de asignar obligaciones regulatorias sobre la detección de contenidos sexuales de menores. Como ejemplo, en Europa, el Reglamento para Prevenir y Combatir el Abuso Sexual Infantil, actualmente en desarrollo, no establece esta distinción, asignando la misma responsabilidad a los agentes cuya comunicación se basa principalmente en contenido visual, así como a aquellos que utilizan SMS o llamadas tradicionales, centrados en texto y voz. No solo porque impone obligaciones desproporcionadas en servicios no utilizados para estos fines, sino que además estas obligaciones podrían entrar en conflicto con los requisitos de confidencialidad en telecomunicaciones establecidos en la Directiva de Privacidad Electrónica.



6. Uso *no responsable* de dispositivos digitales en las aulas

Internet permite acceder a una gran cantidad de información de manera rápida y sencilla, permitiendo a los estudiantes explorar temas más allá de los libros de texto tradicionales. Mediante los dispositivos digitales los jóvenes pueden acceder a aplicaciones educativas, recursos y plataformas interactivas que ofrecen una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva, lo que ayuda a mantener la atención y la motivación de los estudiantes en el proceso educativo.

Adicionalmente, la integración de herramientas digitales y nuevas tecnologías a su educación permite a los jóvenes familiarizarse con el mundo digital desde una edad temprana. Por una parte, ven mejoradas sus competencias TIC necesarias para su participación en una sociedad y vida laboral cada vez más digital, y su capacidad de adaptación a un entorno en constante evolución.

A pesar de las diversas ventajas que los dispositivos digitales aportan en el aula, un uso poco responsable y sin intencionalidad pedagógica, puede llevar a los estudiantes a distraerse, obstaculizando la materialización de los beneficios de la digitalización y, en algunos casos, su proceso de aprendizaje.

Generalmente, las escuelas bloquean sitios web que pueden irrumpir el aprendizaje, como pueden ser por ejemplo las plataformas de redes sociales y videojuegos, con el fin de evitar que los estudiantes se distraigan. No obstante, los alumnos suelen encontrar otros medios con los que desviar su atención, como aplicaciones de mensajería o sitios web no bloqueados. Adicionalmente, con los avances y democratización de la inteligencia artificial, los estudiantes tienen acceso a diversas plataformas con recursos ilimitados. La facilidad del acceso a información y respuestas hace que reduzcan su esfuerzo en las materias escolares, impidiéndoles desarrollar habilidades esenciales para su futuro como el pensamiento crítico y la creatividad.

● Iniciativas de Telefónica para lograr un uso responsable en las aulas



Tecnologías digitales en las escuelas municipales de Brasil

Fundación Telefonica Vivo en Brasil ha elaborado el documento “Tecnologías digitales en las escuelas municipales de Brasil: Escenario y recomendaciones” con el objetivo de entender las diferentes realidades a las que se enfrentan las escuelas públicas en su proceso de digitalización. Además, aporta recomendaciones con el objetivo de apoyar a la Secretaría de Educación de Brasil para ampliar e implementar políticas y programas para la adopción de soluciones digitales en las aulas, así como para desarrollar las competencias digitales de docentes y estudiantes con vistas a fomentar un uso responsable de la tecnología.

➤ Escenario y recomendaciones

Docentes Digitales



Docentes digitales es una propuesta de Fundación ProFuturo para ayudar a los docentes a familiarizarse con el uso de diferentes herramientas tecnológicas que les permitan crear experiencias memorables de aprendizaje para sus alumnos. Los cursos ofrecen a los docentes la oportunidad de reflexionar sobre las posibilidades pedagógicas de las tecnologías que van a aprender a utilizar, conocer en qué momentos puede ser útil y realizar una práctica para compartir con otros docentes. Para poder adaptarse a las necesidades de cada docente, Pro Futuro divide los cursos de acuerdo a cuatro niveles de competencia digital: básico medio, avanzado y experto.

➤ Docentes digitales

➤ Aprendiendo a enseñar con tecnología



Escuela TIC Familia

Fundación Telefónica Movistar en Colombia lanzó el proyecto Escuela TIC Familia para formar y acompañar a familias y tutores en el proceso de adquisición de competencias TIC con el apoyo de un asesor pedagógico o un tutor. Escuela TIC Familia reconoce a los familiares y tutores como figuras clave en la protección y garantía de los derechos digitales de los menores. Por tanto, su rol es fundamental tanto en el entorno familiar como en las comunidades educativas. Es por ello, por lo que Fundación Telefónica Movistar busca fortalecer su participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje digital, promoviendo un rol activo y colaborativo.

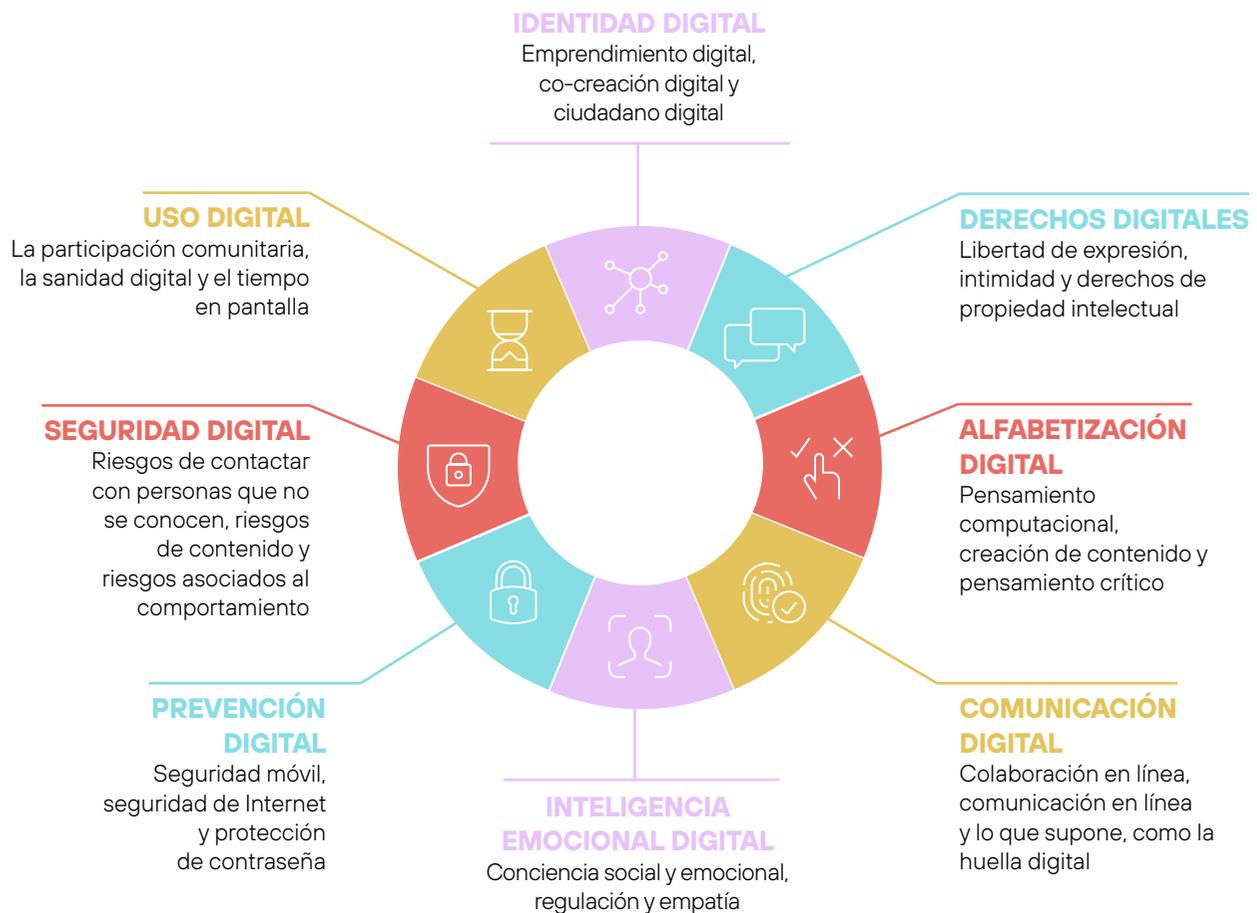
➤ Escuela TIC Familia



Líderes Digitales

Líderes Digitales es un proyecto desarrollado por Fundación Telefónica, como parte del Programa Voluntarios Telefónica. Su propósito principal es fomentar un uso responsable y beneficioso de la tecnología entre todos los integrantes de la comunidad educativa, abarcando tanto el ámbito escolar como el familiar, además de promover el desarrollo de competencias digitales en niños, niñas y jóvenes. Para ello, se ofrecen actividades formativas dirigidas a docentes, padres y alumnos en diversos ámbitos, como el desarrollo de habilidades digitales, el uso responsable de la tecnología desde edades tempranas, la adopción de hábitos digitales saludables, el papel del profesorado en la transformación digital y la sensibilización de las familias sobre su responsabilidad compartida. Esta formación integral es impartida por los Voluntarios Telefónica y se realiza a lo largo de un mes, el cual se denomina como "Mes Digital". En el caso de los docentes, la formación se compone de 20 horas de autoestudio teórico y 10 horas de talleres prácticos para realizar en el aula, trabajar el pensamiento crítico y entrenar los buenos usos.

Líderes Digitales



Propuestas para lograr un entorno digital seguro para los menores

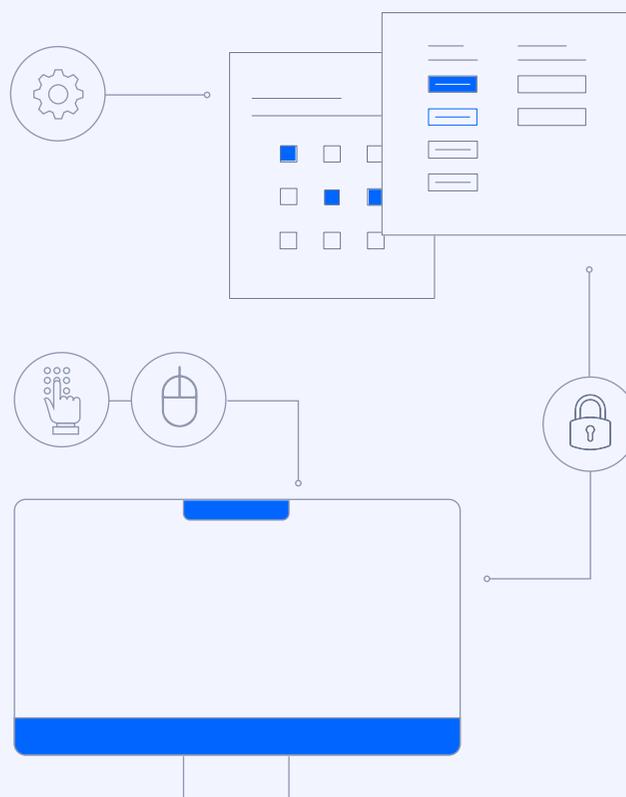
- 1** Ofrecer charlas de concienciación sobre el uso responsable de soluciones digitales y nuevas tecnologías antes de su implementación en las aulas. Los centros educativos, en colaboración de otros agentes del ecosistema digital como Telefónica, deben educar a los estudiantes sobre el uso responsable de los dispositivos digitales en las aulas antes de implementarlos. Adicionalmente, se les debe ayudar a comprender que estos dispositivos son herramientas complementarias que contribuyen a potenciar sus habilidades y conocimiento.
- 2** Acompañar la introducción de dispositivos con la oferta continuada de cursos para la adquisición de habilidades digitales y el uso responsable de la tecnología. Los centros educativos, en colaboración de otros agentes del ecosistema digital como Telefónica, deben ofrecer un programa de formación continuo y progresivo que acompañe el uso de dispositivos digitales por parte de los estudiantes. Estos programas no solo deben incluir aspectos técnicos, como la navegación y el uso de software educativo, sino también competencias digitales más amplias como la identificación de información falsa o la privacidad. Asimismo, se debe fomentar un equilibrio saludable entre el tiempo con y sin pantallas.



7. Hacia un diseño y uso *responsable* de los dispositivos y servicios digitales

Tenemos ante nosotros un gran reto que requiere la acción conjunta de todos; el sector público, el sector privado, academia y sociedad. "Cooperación" no es una palabra desconocida para ninguno de estos agentes, pero adquiere un especial significado cuando se trata la protección de los menores. Es crucial que todos los agentes tomen consciencia de la importancia de garantizar un entorno digital seguro y asuman la responsabilidad que les corresponde de acuerdo con su actividad e impacto.

Desde Telefónica proponemos abordar este desafío desde la perspectiva del diseño y uso responsable, lo cual hemos reflejado en las recomendaciones aportadas a lo largo de este documento. Con este enfoque ofrecemos un decálogo de principios que sirva para orientar las acciones hacia la construcción de un entorno digital seguro para los menores.



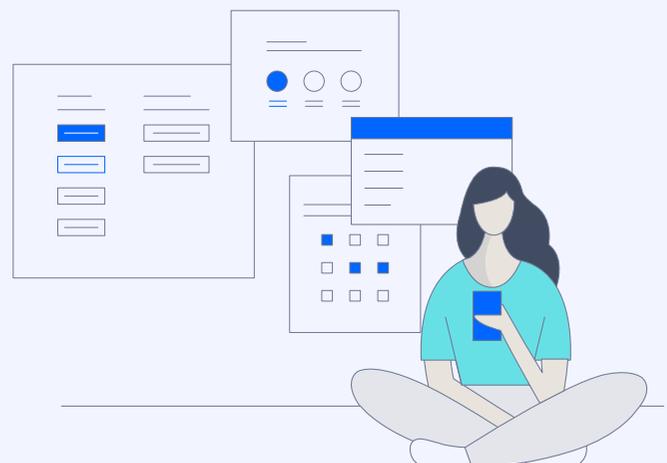
Decálogo de principios para un diseño y uso responsable

Hacia un diseño responsable

- 1 Establecer un sistema de verificación de edad efectivo en plataformas de intercambio de video, redes sociales, videojuegos *online* y webs de contenido adulto para evitar que los menores accedan a contenido explícito e inadecuado para su edad.
- 2 Implementar buenas prácticas como avisos de tiempo de uso excesivo, ralentización de la recarga de videos secuenciados pasado ese tiempo o desactivación del sistema de recomendación basado en las interacciones que generan perfiles secundarios, entre otros.
- 3 Habilitar el uso de la clasificación por edad del contenido en perfiles de usuario públicos, facilitando el filtrado de contenido según su adecuación al grupo de edad del usuario.
- 4 Facilitar una herramienta de reporte que considere los diferentes riesgos a los que están expuestos los menores para que las plataformas digitales tomen las medidas adecuadas de manera acorde a la gravedad de la situación.
- 5 Ofrecer un chat de ayuda online para aquellos menores que no saben como gestionar la situación en la que se encuentran.

Hacia un uso responsable

- 6 Incluir en el programa educativo cursos o charlas dirigidas a concienciar a los menores sobre los riesgos a los que están expuestos y promover un buen uso de los dispositivos y servicios digitales.
- 7 Ofrecer a las familias y docentes charlas de concienciación y cursos que aporten claves de cómo detectar posibles situaciones de riesgo e información sobre las herramientas que tienen a su disposición.
- 8 Incluir en el programa educativo cursos para que los menores hagan un uso responsable de dispositivos digitales en las aulas.
- 9 Ofrecer a los docentes charlas y cursos sobre como implementar tecnologías digitales en las aulas.
- 10 Promover campañas de sensibilización dirigidas a la sociedad en general para concienciar sobre los diversos riesgos que atraviesan los menores y aportar una serie de buenas prácticas online para mitigar estos riesgos entre todos.



Referencias

1. BBFC. (2020). *Young people and pornography*. Disponible en: <https://www.revealingreality.co.uk/wp-content/uploads/2020/01/BBFC-Young-people-and-pornography-Final-report-2401.pdf>. Estudio realizado en Reino Unido con menores de entre 16 y 18 años.

Common Sense. (2022). *Teens and Pornography*. Disponible en: <https://www.common SenseMedia.org/sites/default/files/research/report/2022-teens-and-pornography-final-web.pdf>. Estudio realizado en Estados Unidos con menores de entre 13 y 17 años.

Merlyn, M.F. et al. (2020). *Consumo de pornografía y su impacto en actitudes y conductas en estudiantes universitarios ecuatorianos*. Disponible en: https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2451-66002020000200059. Estudio realizado en Ecuador con jóvenes de entre 18 y 25 años.

Save the children. (2020). *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*. Disponible en: https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2020-09/Informe_Desinformacion_sexual-Pornografia_y_adolescencia.pdf Estudio realizado en España con menores de entre 13 y 17 años.

2. Youth Endowment Fund. (2023). *Children, violence and vulnerability*. Disponible en: <https://youthendowmentfund.org.uk/reports/children-violence-and-vulnerability-2023/> Estudio realizado en Inglaterra y Gales con menores entre 13 y 17 años.

3. C Rodway et al. (2022). *Online harms? Suicide-related online experience: a UK-wide case series study of young people who die by suicide*. Disponible en: <https://doi.org/10.1017/s0033291722001258> Estudio realizado en Reino Unido que examinó los antecedentes del suicidio de jóvenes entre 10 y 19 años en un periodo de tres años.

4. Hock, K., et al. (2024). *Body Weight Perceptions Among Youth From 6 Countries and Associations With Social Media Use: Findings From the International Food Policy Study*. Disponible en: [https://www.jandonline.org/article/S2212-2672\(24\)00517-3/fulltext#%20](https://www.jandonline.org/article/S2212-2672(24)00517-3/fulltext#%20) Estudio realizado en Australia, Canada, Chile, México, Reino Unido y Estados Unidos con menores entre 10 y 17 años.

5. World Health Organization Europe. (2024). *One in six school-aged children experiences cyberbullying*. Disponible en: <https://www.who.int/europe/news/item/27-03-2024-one-in-six-school-aged-children-experiences-cyberbullying-finds-new-who-europe-study> Estudio realizado en 44 países con menores entre los 11 y 15 años.

6. Thorn. (2022). *Online Grooming: Examining risky encounters amid everyday digital socialization*. Disponible en: https://info.thorn.org/hubfs/Research/2022_Online_Grooming_Report.pdf Estudio realizado en Estados Unidos con menores entre 9 y 17 años.

7. ESER. (n.d) *Think Twice: The risks of online intimacy*. Disponible en: <https://www.eset.com/uk/thinktwice/> Estudio realizado en Reino Unido con menores entre 12 y 17 años; y con jóvenes de más de 18 años.

8. DataReportal. (2024). *The time we spend on social media*. Disponible en: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-deep-dive-the-time-we-spend-on-social-media>

9. Arthur D. Little. (2023). *The evolution of data growth in Europe*. Disponible en: <https://www.adlittle.com/en/insights/report/evolution-data-growth-europe>

10. Stem4. (2022). *Body image among young people: negative perceptions and damaging content on social media, combined with pandemic fallout, contribute to a low sense of self-worth and a rise in eating difficulties, new survey reveals*. Disponible en: <https://stem4.org.uk/wp-content/uploads/2022/12/Body-image-among-young-people-Negative-perceptions-and-damaging-content-on-social-media...-new-survey-reveals-Dec-22.pdf> Estudio realizado en Reino Unido con jóvenes entre 12 y 21 años.

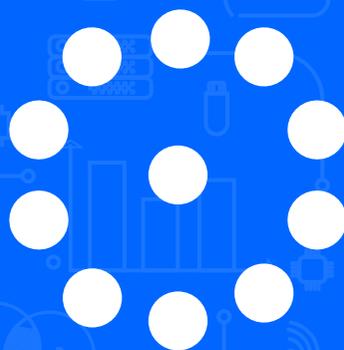
11. Ferrara, Pietro et al. (2023). *Online "Sharenting": The Dangers of Posting Sensitive Information About Children on Social Media*. Disponible en: [https://www.jpeds.com/article/S0022-3476\(23\)00018-5/fulltext](https://www.jpeds.com/article/S0022-3476(23)00018-5/fulltext)

12. WeProtect Global Alliance. (2023). *Fourth Global Threat Assessment Report*. Disponible en: <https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Global-Threat-Assesment-2023-Press-Release.pdf>

13. Internet Watch Foundation. (2024). *What has changed in the AI CSAM landscape?* Disponible en: https://www.iwf.org.uk/media/nadlc-b1z/iwf-ai-csam-report_update-public-jul24v13.pdf

Construyendo un entorno digital *seguro* para los menores

Hacia un diseño y uso responsable de los
dispositivos y servicios digitales



Sigue la conversación en:
nuestra [Web](#), [Linkedin](#) o
suscríbete a nuestra [Newsletter](#)

