

# Smart Prevention

Enfoques digitales del sector de la paz y la seguridad  
en la cooperación para el desarrollo



En nombre de

---

# Índice

|                                                                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Prólogo .....                                                                                                              | 1         |
| Introducción: Retos y oportunidades de la digitalización .....                                                             | 3         |
| ¿Por qué recurrir a la digitalización para lograr más paz y seguridad? .....                                               | 3         |
| Hacer frente a los retos digitales.....                                                                                    | 4         |
| En síntesis: ¿Qué ejemplos de enfoques de los aquí presentados se adaptan a qué contexto? .....                            | 9         |
| Presentación de ejemplos de enfoques digitales .....                                                                       | 12        |
| <b>Ejemplos de Asia y Oriente Medio.....</b>                                                                               | <b>13</b> |
| Filipinas (Mindanao): Do No Harm Quick Check – ayuda práctica para la sensibilidad al conflicto .....                      | 14        |
| Yemen: Arabia Felix – juegos serios para apoyar el proceso de paz .....                                                    | 19        |
| Camboya: Mapping Memories – lidiar con el pasado de forma digital .....                                                    | 23        |
| Afganistán: Control a distancia del avance de los proyectos en contextos frágiles.....                                     | 26        |
| <b>Ejemplos de África.....</b>                                                                                             | <b>31</b> |
| Lesotho: Nokaneng – Your Safe Space – una app para la prevención de la violencia de género.....                            | 32        |
| Kenya: Umoja – radios comunitarias para la paz.....                                                                        | 36        |
| Sudáfrica: YouthActs – jóvenes voluntarios colaboran en la prevención de la violencia.....                                 | 41        |
| <b>Ejemplos de Latinoamérica .....</b>                                                                                     | <b>45</b> |
| Colombia: Reconstrucción – un videojuego para afrontar el conflicto violento.....                                          | 46        |
| Colombia: Ojo – sistema de autoprotección y alerta temprana para activistas de la paz.....                                 | 51        |
| Centroamérica: Digitalización de instrumentos de prevención de la violencia y perspectivas para la permanencia.....        | 55        |
| <b>Ejemplos suprarregionales .....</b>                                                                                     | <b>61</b> |
| Internacional: Dealing with the Past – Exchange and Reflect – intercambio y conexión en red para enfrentar el pasado ..... | 62        |
| Internacional: VIVA – una aplicación como plataforma de gestión del conocimiento contra la delincuencia organizada.....    | 66        |
| Ejemplos breves: Otros enfoques digitales interesantes.....                                                                | 71        |
| Conclusiones: ¿Qué podemos aprender? .....                                                                                 | 75        |
| Publicaciones (selección).....                                                                                             | 79        |
| Contacto.....                                                                                                              | 80        |

# Prólogo

El conflicto, la violencia y la fragilidad desempeñan un papel importante en las sociedades de muchos de nuestros países contraparte. Frenan los procesos de desarrollo social y provocan sufrimiento humano. Al mismo tiempo, la comunidad internacional, y con ella la política de desarrollo, se enfrenta a grandes retos como consecuencia no solo del elevado crecimiento demográfico, la creciente urbanización o los devastadores efectos del cambio climático, sino también de los cambios en el mundo laboral derivados de la globalización y los avances técnicos. El revolucionario avance digital a nivel mundial entraña un gran potencial, pero también riesgos que no se deben ignorar.

La digitalización ha creado nuevas formas de comunicación, de difusión y procesamiento de la información y de prestación de servicios. La información se difunde rápidamente por todo el mundo. Incluso zonas rurales que antes se consideraban remotas, se han apuntado a la globalización cuando se han creado las posibilidades técnicas necesarias. Esto no solo implica cambios en el comportamiento individual, sino que la influencia de este desarrollo se extiende a sociedades enteras. Así, estos cambios también están afectando cada vez más a aspectos relacionados con la paz y la seguridad: frente a nuevas formas y motores de conflicto y violencia aparecen también diversas posibilidades para la educación, la prevención de la violencia y la comunicación. La digitalización está teniendo una influencia cada vez mayor en el sector de la paz y la seguridad, tanto en sentido positivo como negativo.

Los efectos potencialmente destructivos para la paz y la seguridad derivados de la rápida difusión de noticias falsas (*Fake News*) y discursos de odio (*Hate Speech*) – especialmente a través de las redes sociales – pueden observarse ya en algunos países. El resultado es la polarización y el desvanecimiento de la cohesión social, lo que favorece la escalada violenta de los conflictos e incluso la guerra. El reclutamiento y la radicalización de grupos violentos y extremistas se llevan a cabo cada vez más también por vía digital. La violencia en línea también avanza y puede potenciar otros tipos de violencia. Además, con la creciente digitalización de nuestra forma de vida, aumentan los riesgos asociados a la falta de ciberseguridad o a la ciberdelincuencia.

Nuestra labor en favor de la paz y el desarrollo exige buscar la forma adecuada de afrontar estos retos digitales. Hay que encontrar una manera de volver a utilizar en mayor medida la comunicación digital y las redes sociales para unir a las personas y las sociedades en lugar de dividirlos. Las aplicaciones digitales pueden y deben servir para desarrollar y poner en práctica formas nuevas e innovadoras de cooperación para la prevención de la violencia y para el fomento de la paz y la cohesión social. Ya no se trata de „sí“ utilizar o no enfoques digitales, sino de „cómo“ utilizarlos. Otro objetivo fundamental debe ser también mejorar las competencias en el uso de los medios sociales y las formas de comunicación digital a fin de contrarrestar el odio y la violencia en línea.

La difusión desigual de las tecnologías digitales ha creado una brecha digital que puede reforzar las desigualdades ya existentes. Frente a esto, la Agenda 2030 pretende reducir los desequilibrios y promover la igualdad. El desarrollo sostenible y orientado a la paz requiere no dejar a nadie atrás o excluirlo del desarrollo social o económico. Por lo tanto, para la utilización de los servicios digitales y el desarrollo de las competencias correspondientes es necesario ampliar sobre todo el acceso, pero también la protección en la red para las mujeres y los grupos marginados de la población. Podemos conseguir que también estas personas se beneficien más de la digitalización acelerando su participación y reforzando sus derechos.

A través del desarrollo y uso inteligente de las tecnologías digitales es posible acercarse al objetivo de desarrollo de crear sociedades pacíficas, sostenibles e inclusivas. El Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (BMZ) aborda la importancia de los enfoques digitales desde el punto de vista estratégico en su documento de posición *Digitalisierung für Entwicklung* (Digitalización para el desarrollo), y a nivel conceptual y práctico en el *BMZ-Toolkit 2.0 – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit* (Caja de herramientas 2.0 del BMZ: la digitalización en la cooperación para el desarrollo) (<https://toolkit-digitalisierung.de>). Asimismo, de cara al compromiso del BMZ en el ámbito de la paz y la seguridad, prestaremos mayor atención al tema de la digitalización a la hora de identificar las causas de la violencia, fortalecer los mecanismos para la resolución pacífica de conflictos y la construcción de la paz, y establecer las condiciones básicas para la creación de sociedades pacíficas e inclusivas.

---

Muchos proyectos de la cooperación para el desarrollo en el sector de la paz y la seguridad ya utilizan enfoques digitales. Para el intercambio de conocimientos y, sobre todo, para mejorar el apoyo a los países contraparte, es importante no solo difundir y aprovechar mejor las experiencias adquiridas con formatos digitales, sino también mostrar a modo de ejemplo las nuevas posibilidades técnicas. Por ello, en la publicación *Smart Prevention* se presentan enfoques digitales del sector de la paz y la seguridad que refuerzan la cohesión social, influyen en la reducción de los conflictos y la prevención de la violencia y promueven la paz.

Esperamos que los ejemplos y enfoques que aquí se exponen sirvan de inspiración tanto a nivel teórico como en el trabajo práctico, y con ello contribuyan al desarrollo de herramientas nuevas y soluciones innovadoras para reforzar la paz y la seguridad en la cooperación para el desarrollo.

Queremos dar las gracias a todos los colaboradores y colaboradoras de los proyectos de la GIZ, de las organizaciones contraparte, así como de FriEnt, KfW, el Servicio Civil para la Paz (SCP) y la Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional, que han participado en esta publicación.

**Dr. Thomas Helfen**

Director de la División Paz y Seguridad, Gestión de Riesgo de Desastres

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo (BMZ) de Alemania

**Nota:**

En la presente publicación se utiliza un lenguaje inclusivo de género. Conceptos como discurso de odio o *Hate Speech* no se utilizan de manera uniforme en el lenguaje.

Dado que algunos de los enfoques digitales presentados se encuentran todavía en fase de desarrollo, posiblemente estén siendo revisados, o funcionan solamente en una región determinada, no se garantiza que las fuentes y los enlaces relacionados con ellos estén disponibles en todo momento. En caso necesario, póngase en contacto con las personas correspondientes indicadas en los ejemplos.

# Introducción: Retos y oportunidades de la digitalización

¿Cómo pueden contribuir los enfoques digitales a la paz y la seguridad? La revolución técnica exige que los principales actores locales y mundiales cooperen para desarrollar, probar y difundir las soluciones técnicas correspondientes. Al mismo tiempo, es importante también identificar y minimizar los riesgos asociados. Smart Prevention presenta ejemplos de enfoques y herramientas provenientes de la cooperación para el desarrollo.

## ¿Por qué recurrir a la digitalización para lograr más paz y seguridad?

Aproximadamente dos tercios de los países socios de la cooperación alemana en África, Asia y Latinoamérica se consideran **Estados frágiles y afectados por conflictos y violencia**. La violencia interpersonal y colectiva desempeña hoy día un papel determinante en muchas sociedades y constituye un obstáculo fundamental para el desarrollo en nuestros países contraparte.

Solo en 2017, la violencia causó la muerte de unas 464.000 personas en todo el mundo, además de lesiones físicas y discapacidades. Los asesinatos y homicidios provocaron muchas más muertes que todos los conflictos armados (89.000 personas). La delincuencia organizada y las bandas son responsables del 19 % de todos los delitos de homicidio. En 2017, alrededor de 50.000 mujeres fueron asesinadas por sus parejas o por miembros de su familia. En todo el mundo, 87.000 mujeres fueron víctimas de delitos de homicidio.<sup>1</sup>

Al mismo tiempo, los enfoques digitales desempeñan un papel cada vez más importante en la cooperación para el desarrollo. También se emplean en el sector de la paz y la seguridad, por la creciente **influencia que ejercen en la cohesión social y el desarrollo pacífico** en las sociedades de nuestros países contraparte. La transformación digital – computadoras, Internet, medios sociales y dispositivos móviles – está transformando en todas partes nuestra forma de vida a una velocidad e intensidad cada vez mayores. Pagar, reservar y comerciar mediante aplicaciones está a la orden del día, pero ¿puede haber además menos violencia, más seguridad y más paz a través de *apps*?

### Cómo se transforma nuestra vida con la digitalización

Para gran parte de la población, los teléfonos inteligentes o *smartphones* se han convertido en instrumentos indispensables para hacer frente a la vida cotidiana, por ejemplo, para la comunicación con otras personas, tanto de la esfera privada como profesional. En 2020, la mitad de la población africana los utilizará. El acceso a teléfonos inteligentes e Internet permite disponer de información y servicios, por ejemplo, para la educación (aprendizaje virtual), la participación social (participación electrónica), la salud, incluso en las zonas rurales (atención de salud en línea), y los servicios financieros (finanzas digitales). Precisamente en los países en desarrollo algunos de estos sectores evolucionan rápidamente: los sistemas de pago móviles en África, por ejemplo, cinco veces más rápido que en el resto del mundo. La mitad de la población mundial (más de 3.500 millones de personas) ya tiene acceso a nuevas formas de información y comunicación a través de Internet. Se crean nuevos modelos empresariales y de negocios, procedimientos administrativos más eficientes, pero sobre todo nuevas formas de interacción social que permiten una mayor participación y fomentan la cohesión social, pero que también entrañan riesgos y amenazas.

La transformación digital está cambiando todos los aspectos de nuestra existencia. Por consiguiente, repercute en la convivencia pacífica, la cultura, la socialización y la educación, así como en el trabajo y la salud. Todo esto ofrece oportunidades y posibilidades, pero también nuevos peligros<sup>2</sup>, que las sociedades aún tienen que aprender a enfrentar. Por eso, la creciente importancia de las herramientas digitales y en línea representa una oportunidad y al mismo tiempo un desafío: las tecnologías digitales pueden reducir o aumentar las desigualdades, llevar a las personas a un diálogo pacífico o potenciar el odio y los prejuicios. Pueden promover el diálogo internacional y la cooperación constructiva, así como el extremismo y la delincuencia organizada transnacional.

<sup>1</sup> Fuente: Estudio de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) de 2019. <https://www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/global-study-on-homicide.html>

<sup>2</sup> Riesgos externos para las personas individuales o grupos sociales, pero también resultados negativos no intencionales derivados de la propia actuación digital, que afectan al contexto del conflicto. En la sección “Hacer frente a los retos digitales” se abordan con mayor detalle los riesgos.



**Smart Prevention** se centra principalmente en **enfoques y herramientas digitales** entendidos como **oportunidades que se han de desarrollar y probar**. Se trata de posibilidades para, a través de herramientas digitales,

- promover la cohesión social y la paz,
- mitigar los conflictos,
- prevenir la violencia, el extremismo y la delincuencia y
- considerar los efectos negativos no intencionales a fin de reducirlos y eliminarlos en la medida de lo posible.

Por lo general, no se aplican individualmente, sino en un paquete de medidas de política de desarrollo. La **experiencia práctica de nuestro trabajo *in situ*** muestra cómo desarrollamos, junto con nuestras contrapartes, enfoques digitales adecuados en **contextos muy diferentes**, a menudo de manera participativa, y sensible al conflicto y al género. Se trata en este caso tanto de aplicaciones para teléfonos inteligentes como de otros productos digitales y ofertas en la red. También se muestra cómo se deben **articular** dichos enfoques **con la cooperación para el desarrollo “análoga” en el ámbito de la paz y la seguridad** para que sean eficaces. En el caso ideal, se integran perfectamente en las actividades de cooperación tradicionales y las complementan. Hasta ahora, apenas hay estudios de resultados que se refieran únicamente a la eficacia de los productos digitales.

A través de ejemplos prácticos, queremos mostrar cómo se utilizan los enfoques digitales en el sector de la paz y la seguridad de la cooperación para el desarrollo, y qué efectos y desafíos pueden conllevar.

Nuestro objetivo es mostrar a modo de ejemplo **la variedad y diversidad de posibilidades digitales para reforzar la paz y la seguridad**. Por eso abordamos diversos tipos y enfoques en distintos contextos regionales y nacionales y con diferentes temáticas. Nuestra pretensión **no es hacer una relación exhaustiva** y nuestros ejemplos **no son una selección representativa**. Por lo tanto, no podemos tratar todos los enfoques interesantes objeto de discusión en el sector de la paz y la seguridad.

No se presentan aquí, por ejemplo, herramientas digitales para la recopilación de datos, para la financiación colectiva (*crowdfunding*) o de la tecnología de geodatos.

## Hacer frente a los retos digitales

**Smart Prevention** se ocupa principalmente de los **enfoques digitales para promover la cohesión social y la paz** en la realidad social, es decir, del desarrollo digital como una **oportunidad para la paz y la seguridad**. Sin embargo, en este punto se tratará brevemente cómo hacer frente a los **retos y riesgos digitales que amenazan un desarrollo pacífico**.

Por ejemplo, los medios sociales desempeñan a menudo un papel ambivalente. Por un lado, se abusa de ellos como **herramienta para la violencia, el acoso y la manipulación**. Por otro lado, organizaciones no gubernamentales e iniciativas ciudadanas utilizan estas plataformas para el diálogo democrático, la participación y el entendimiento.

En muchos países, hay personas que utilizan conscientemente las nuevas tecnologías contra otras personas, incluso como armas de guerra. A ello se suman fuertes restricciones de los derechos humanos y las libertades. Se recogen de forma ilegal los datos privados, se fomentan la represión y la censura en el espacio digital y se limita la libertad de expresión en Internet. Al mismo tiempo, Internet ofrece una cantidad cada vez mayor de **contenidos antisociales, agresivos y violentos**, potencialmente disponibles para cualquier persona que pueda entrar en línea, independientemente de su edad, sexo, cultura o valores. A través de los medios sociales se pueden difundir rápidamente los discursos de odio y las noticias falsas. Se pueden utilizar para contribuir a la segregación social y a los conflictos violentos, por ejemplo difundiendo una interpretación del pasado manipulada o unilateral, exponiendo armas, reclutando a extremistas o incitando al odio contra las minorías. Actualmente, este hecho afecta en muchas sociedades también a los refugiados.

El conflicto, la violencia y la delincuencia se producen, por tanto, en el mundo virtual, igual que antes lo hicieron en el mundo analógico. Sin embargo, debido a **la anonimidad** y a **la ausencia de fronteras**, el Internet presenta otros parámetros que pueden reforzar ciertas formas de conflicto.

Por violencia en línea se entiende generalmente el uso de dispositivos o servicios en línea para realizar actividades que ocasionen daños físicos, psíquicos o emocionales a otra persona.<sup>3</sup> La violencia *online* y *offline* son interdependientes. El abuso no solo se produce en la red, sino que puede complementarse con el acoso *offline*, las amenazas y la violencia, como el vandalismo y la agresión física. Otro aspecto es el carácter potencialmente viral del acoso en las redes. Que un mensaje de odio se haga viral en los medios sociales, significa que va a ser visto por miles, incluso millones de personas en el mundo digital.

<sup>3</sup> La definición correspondiente se encuentra en la siguiente publicación: Cruz-Cunha, M., Portela, I. (Ed.) (2015): *Handbook of Research on Digital Crime, Cyberspace Security and Information Assurance* (p.36).

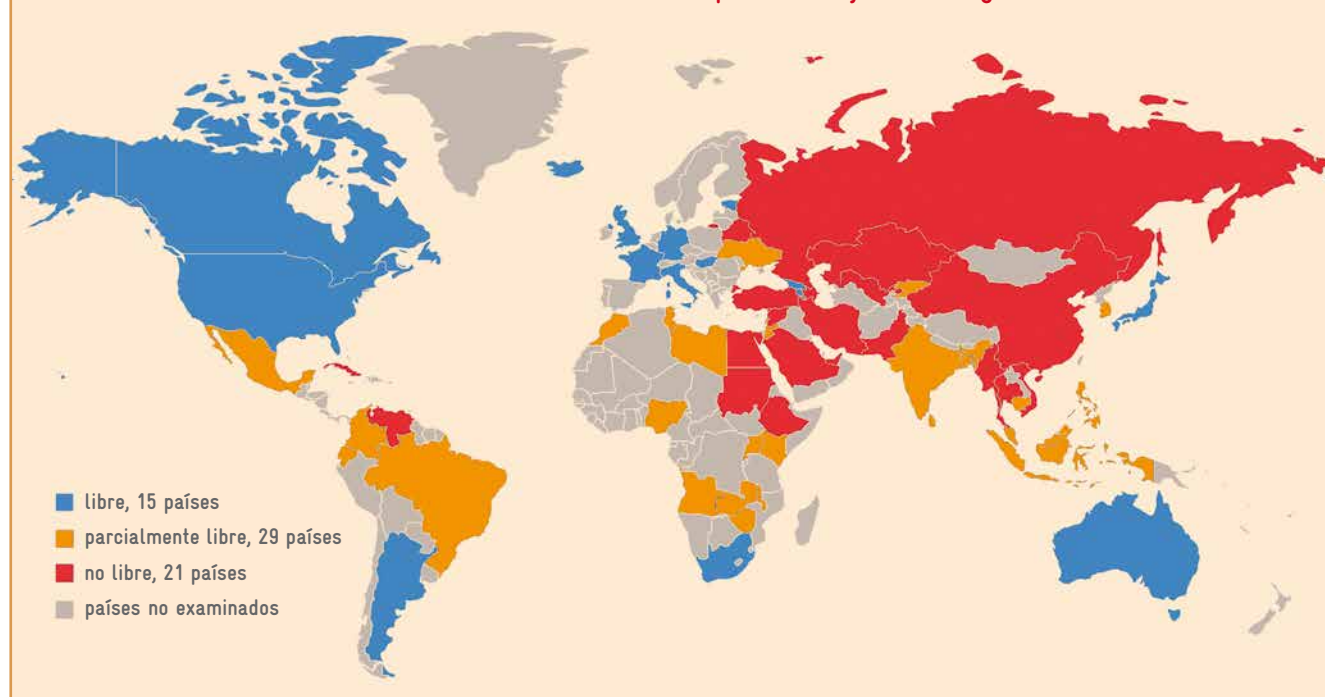
A continuación, se examinan con más detalle tres amenazas digitales: el **autoritarismo digital**, la **delincuencia organizada** y el **extremismo en línea**, así como la **violencia en línea contra las mujeres y las niñas**. Asimismo, se abordarán los puntos de partida para hacer frente a estos desafíos.

### Autoritarismo digital

Además del indiscutible potencial positivo que tienen los medios sociales – participación política, transparencia, libertad de expresión –, precisamente en los países en desarrollo y emergentes existen algunos riesgos vinculados a ellos. Según un informe de *Freedom House*<sup>4</sup>, la libertad en Internet a nivel mundial se deterioró en 2019 y se ve cada vez más amenazada por un autoritarismo digital, cuyos instrumentos se han extendido rápidamente en todo el mundo. Entre ellos figuran, por ejemplo, la **censura y el control** de los medios sociales, el uso con fines de **propaganda, la información falsa y la restricción al acceso** a Internet y a los medios sociales. Regímenes represivos, así como líderes de la política y actores con ambiciones autoritarias, han aprovechado la falta de regulación de las plataformas de medios sociales y las han convertido en instrumentos de manipulación política y control social. En este sentido destaca la importancia, entre otros, de las noticias falsas o *fake news* y los *deepfakes*<sup>5</sup>. Además, muchos gobiernos utilizan herramientas para identificar y controlar a usuarios y

usuarias y recoger datos personales. Los medios de comunicación sociales constituyen una plataforma de bajo costo que los actores nacionales y extranjeros pueden utilizar para **manipular los procesos políticos de formación de la opinión y de la voluntad**. De hecho, el **ascenso del populismo** y de la derecha radical en muchos países coincidió con el aumento de las multitudes en línea (*Online Mobs*). Estas pueden estar compuestas tanto por personas auténticas usuarias de Internet como por cuentas automatizadas. Movilizan a un gran público en base a intereses y opiniones políticas afines, componen su mensaje político con contenidos falsos, provocadores o exaltantes y coordinan su difusión en varias plataformas, por ejemplo, para arruinar la reputación o la carrera de adversarios políticos o para provocar **sentimientos contra las minorías**. A menudo, esto viene acompañado de una creciente disposición a la violencia por parte de grupos sociales que, entre otras cosas, han sido movilizados en línea. Esto puede dar lugar, en casos extremos, a ataques y enfrentamientos violentos. Al mismo tiempo, la vigilancia de los medios sociales y de los servicios digitales permite la **represión de las voces críticas y de la libertad de expresión**: en 47 de los 65 países investigados en el informe de Freedom House de 2019 fueron detenidas personas usuarias por la expresión de opiniones políticas, sociales o religiosas.

La libertad en el Internet varía considerablemente de un país a otro y de una región del mundo a otra.<sup>6</sup>



<sup>4</sup> Freedom House (2019): *Freedom on the Net 2019. The Crisis of Social Media* <https://www.freedomofthenet.org/report/freedom-on-the-net/2019/the-crisis-of-social-media>. Desde junio de 2018, 33 de los 65 países investigados registraron un descenso general de la libertad de Internet, mientras que 16 países se han beneficiado de mejoras.

<sup>5</sup> Tecnología que utiliza herramientas digitales para producir imágenes o videos aparentemente reales, con el fin de presentar una realidad falsificada.

<sup>6</sup> Adaptado del sitio web: <https://www.freedomofthenet.org/report/freedom-on-the-net/2019/the-crisis-of-social-media>

### El caso de Myanmar: medios sociales, crímenes contra la humanidad, desplazamiento y éxodo

Los expertos y expertas consideran que los discursos de odio y las noticias falsas en Facebook antes y durante la crisis de los *rohingya* contribuyeron, en parte, a la catástrofe humanitaria en Myanmar. Más de 700.000 miembros de la minoría musulmana *rohingya* fueron desplazados de Myanmar hasta 2018 en respuesta a los atentados terroristas islámicos de Arakan Rohingya Salvation Army (ARSA). Según estimaciones de la organización Médicos sin Fronteras, han sido asesinados 6.700 *rohingyas*. Las Naciones Unidas hablan de „limpiezas étnicas“. Se cree que la violencia contra la minoría musulmana *rohingya* en Myanmar ha sido planificada y coordinada por el Ejército. Miembros del ejército se hicieron pasar en Facebook por ciudadanos normales, con el fin de fomentar ampliamente el odio contra esta minoría<sup>7</sup> creando cuentas falsas con nombres falsos y difundiendo mensajes a horas en las que la probabilidad de ser leídos es mayor. Además, atacaron a los usuarios y usuarias que criticaban al Gobierno. 30 millones de birmanos poseen una cuenta de Facebook. Para la mayoría, es la única fuente de información sobre el desarrollo de la sociedad. Myanmar muestra también las consecuencias que puede tener el hecho de que el Internet sea prácticamente el único medio social, y que muchas personas apenas tengan otra alternativa para la información y la formación de opiniones. El odio, las noticias falsas y los filtros burbuja afectan a la sociedad con mayor virulencia.

### Violencia, extremismo y delincuencia en línea

El creciente alcance de Internet, la rápida expansión de las tecnologías de la información y la comunicación móviles y la amplia difusión de los medios sociales ofrecen nuevas vías para la delincuencia organizada y no organizada. **La delincuencia en línea** no solo es un problema en los países desarrollados, sino que va extendiéndose a medida que se difunde en Internet. En algunas sociedades puede contribuir al deterioro duradero de la cohesión social y al incremento de la violencia.

Al igual que otras formas de violencia, **la violencia en línea** es utilizada por diversos grupos criminales y aplicada contra diversos grupos de afectados. **Extremistas, bandas criminales y delincuentes organizados** aprovechan los diversos medios sociales para difundir sus ideologías y exhibir el número de

sus miembros y de sus armas, su extensión geográfica y su poder. A través de Internet, estos grupos pueden influir severamente en las personas jóvenes que buscan orientación. Además, formulan amenazas a través de Internet con la intención de atemorizarlas, atormentarlas y obligarlas a actuar. Advierten en línea de que colgarán en la red fotografías comprometedoras para chantajear a las personas afectadas. Muestran lo que les ocurre a las víctimas que no cumplen las peticiones de los delincuentes. Mientras que la mafia antiguamente colgaba a los muertos de las farolas para disuadir, hoy basta con que se publiquen en Internet fotografías de personas maltratadas para **intimidar a la población**. Además, diferentes grupos “combaten” entre sí en Internet y cuentan el número de asesinatos que han cometido. Por lo tanto, una página de Facebook puede convertirse rápidamente en una “arma de guerra” y permitir que se **acelere aún más la escalada violenta de los conflictos**. A parte de esto, grupos extremistas y otros delincuentes reclutan nuevos miembros a través de estos medios sociales.

Otro desafío importante es **la ciberdelincuencia**: los peligros procedentes del ciberespacio pueden aparecer sin previo aviso y causar daños masivos. El abanico de actividades ciberdelictivas abarca desde la inutilización de los servicios en Internet, hasta el “simple” robo de datos, pasando por el chantaje digital, el ciber sabotaje y el ciberespionaje. Los Estados, las instituciones, las empresas y las personas se han hecho más vulnerables a los ataques en el ciberespacio. Por otro lado, Internet facilita el comercio ilegal. Esto es aplicable también al comercio de armas, de modo que en casos extremos se refuerzan las **economías de guerra y los conflictos armados**. Además, la red oscura o *Darknet* así como otras vías digitales permiten a extremistas dotarse de armas y de otros materiales para cometer atentados.

### Violencia en línea contra mujeres y niñas

La violencia en línea contra las mujeres es un fenómeno moderno que afecta a mujeres y niñas en todo el mundo, pero especialmente a las mujeres pertenecientes a **minorías étnicas o religiosas** o que son lesbianas, bisexuales o transexuales. En general, este tipo de violencia y abuso crea un entorno en línea hostil con el fin de **avergonzar, intimidar o humillar a las mujeres**. La respuesta del sistema de justicia penal a las mujeres afectadas por la violencia en Internet sigue siendo insuficiente en muchos países. No todas las formas son punibles, pero todas limitan los derechos humanos de las mujeres y las niñas.

<sup>7</sup> Fuentes: <https://www.nytimes.com/2018/10/15/technology/myanmar-facebook-genocide.html>; <https://www.nytimes.com/2018/11/06/technology/myanmar-facebook.html>



## Intimidación y terror a través de los medios sociales

En San Cristóbal (Colombia), por ejemplo, a través de la página de Internet Loma Libre, Liberta Libre se desplazó a 200 personas de su lugar de origen para poder disponer de sus casas y tierras. En ella aparecían los miembros de la banda junto con policías para dejar claro a la población que no podía esperar ayuda estatal. Para el usuario o la usuaria de Internet resulta difícil determinar, en última instancia, si estas presentaciones son fraudulentas o auténticas.



## La violencia en línea contra las mujeres y las niñas adopta diversas formas que incluyen:

- Misoginia en línea y abuso basado en textos (por ejemplo, en las plataformas sociales como Twitter o Facebook),
- Insultos y acoso sexual en línea,
- Amenazas de violación y muerte,
- *Upskirting* (grabación y publicación no autorizadas de material fotográfico o de vídeo que permita ver bajo la falda u otra prenda de una niña o de una mujer),
- Pornografía no consentida y abuso sexual basado en imágenes (también denominada “pornografía de venganza”),
- Pornografía de violación,
- *Slut shaming* o tildar de prostituta (ataque público, humillante e insultante de personas, especialmente mujeres y niñas, que no responden al comportamiento y a la conducta que espera la sociedad en relación con la sexualidad),
- *Doxing* (recopilación y publicación de datos personales, basados en Internet, en la mayoría de los casos para humillar a una persona),
- *Sextorsion* (chantaje y amenaza de publicar información íntima sobre las personas afectadas si no se satisface una exigencia),
- *Cyberstalking* (hostigamiento y acecho, amenaza y seguimiento de una persona en contra de su voluntad, por ejemplo, mediante la vigilancia total de los teléfonos inteligentes) y
- *Ciberacoso* o *cybermobbing* (ofender, amenazar y poner en evidencia a las personas, generalmente durante un período prolongado).

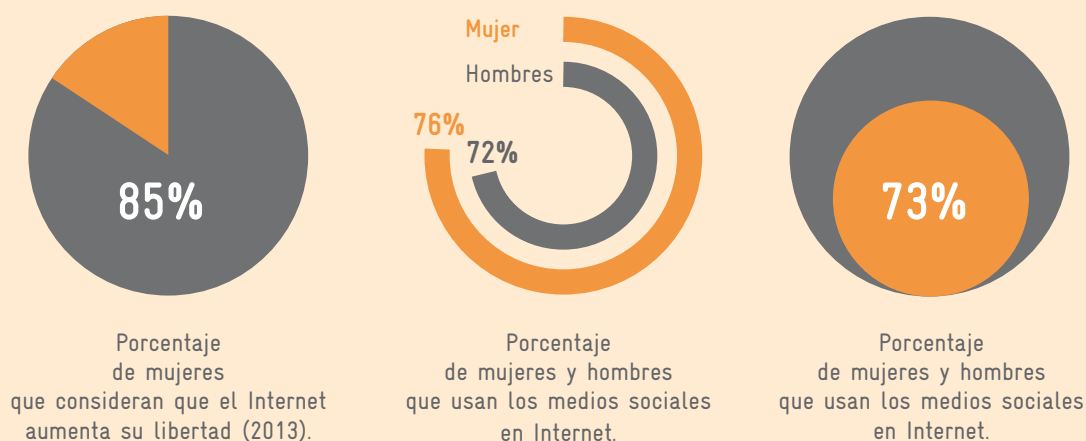
El Internet permite o facilita otras formas de violencia contra las niñas y las mujeres, incluida **la trata** (y el contrabando) **de seres humanos** y **la prostitución**. Una de las principales formas de utilización de Internet por parte de los traficantes de personas es la oferta de mujeres y niños o niñas en los medios sociales, el cambio de divisas a través de servicios de transferencia de fondos en línea y la organización de muchas operaciones logísticas relacionadas con el transporte de las personas afectadas.

El aumento del abuso en línea de las mujeres en Internet no solo socava el ideal de un Internet abierto, inclusiva y participativa, sino que muestra también lo difundidas que están las **desigualdades de género incluso en el mundo virtual**.

La violencia en línea contra las mujeres y las niñas es una violencia real y no debería ser vista como un fenómeno propio frente a la violencia en el “mundo real”, sino como la prolongación de la violencia de género independiente del Internet.

Establecer una **dicotomía entre offline y online** no es solamente **erróneo** en lo relativo a la lucha contra la violencia en línea contra las mujeres. No tiene en cuenta, por ejemplo, el hecho de que las fronteras entre lo real y lo virtual están desapareciendo cada vez más en la vida cotidiana de sociedades violentas. Por ejemplo, la violencia en línea contra las mujeres se produce en Internet, pero sus efectos no se limitan a los espacios virtuales. Con frecuencia, los actos de violencia en línea pasan a ser actos de violencia física. Además, el anonimato de los autores aumenta el miedo a la violencia y genera una sensación de desamparo entre las personas afectadas.

## Violencia en línea contra mujeres y niñas en el mundo<sup>8</sup>



La prevención y el control de la violencia en línea contra las mujeres es un tema que necesita urgentemente un **reconocimiento nacional y global** en los países industrializados y en desarrollo, así como medidas adecuadas por parte de la cooperación para el desarrollo. La lucha contra la violencia ejercida contra las mujeres en Internet debe comenzar por reconocer la existencia de la violencia de género en línea, su alcance, sus múltiples formas y sus amplias consecuencias para las mujeres y las niñas en los países en desarrollo. Por último, hay que reconocer la violencia en línea contra las mujeres como una forma de abuso de género (y sexual) de mujeres y niñas y como un factor que impide su participación plena e igualitaria en espacios públicos y en línea.

### Puntos de partida para hacer frente a los retos mencionados

No cabe duda de que el desarrollo digital va acompañado de una serie de nuevos desafíos para los derechos humanos, la paz y la seguridad. El futuro de la esfera privada, la libertad de expresión y la gobernanza democrática depende de las **decisiones que adoptemos hoy** para, por ejemplo, reformar los medios sociales. Se trata de plantearse cómo pueden cooperar los actores públicos y los representantes de la sociedad civil y de la industria privada en el desarrollo de normas nacionales e internacionales para gestionar las nuevas tecnologías. Para

En cuanto a la violencia digital de género, un informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)<sup>9</sup> señala los siguientes elementos claves que deben cumplirse para observar la debida diligencia (*Due Diligence*) con respecto a las niñas y las mujeres:

1. Desarrollar medidas preventivas contra la violencia ejercida contra las mujeres;
2. Garantizar medidas de protección;
3. Estudiar y seguir los casos de violencia contra las mujeres; adoptar leyes eficaces contra la violencia en línea contra las mujeres;
4. Castigar a los autores de violencia contra las mujeres;
5. Ofrecer vías de recurso a las personas afectadas / supervivientes de la violencia contra las mujeres.

hacer frente a estos retos, la reflexión debería centrarse tanto en la protección del Estado, como en la del individuo y su dignidad humana. Al mismo tiempo, hay que seguir desarrollando la **ciberseguridad**, ya que la seguridad y la confianza son requisitos para que la digitalización sea un éxito.

<sup>8</sup> Fuente: The UN Broadband Commission for Digital Development Working Group (2015): *Cyber Violence against Women and Girls: A World-Wide Wake-Up Call* <https://en.unesco.org/sites/default/files/genderreport2015final.pdf>

<sup>9</sup> Ibid.

Precisamente también en nuestros países contraparte es importante construir y desarrollar la **resiliencia de la red**, en el sentido de desarrollar capacidades preventivas y correctivas de seguridad cibernética.<sup>10</sup> Para conseguir esta capacidad de resistencia, es necesario mejorar los siguientes **ámbitos estratégicos clave** en el marco del desarrollo de capacidades:

- **Prevención mediante un cambio de actitudes sociales:** sensibilizar a la sociedad mediante formación y campañas; apoyar los mecanismos de cohesión social y de desarrollo de una «masa crítica»; mejorar el conocimiento y la comprensión de los problemas y riesgos, especialmente en el caso de los proveedores de servicios digitales.
- **Seguimiento y observación de los avances y riesgos:** establecer medidas de seguridad y mecanismos de protección; crear y mantener una estructura de Internet y prácticas de asistencia a la clientela que tratan la violencia en línea de manera consciente y responsable; elaborar orientaciones y soluciones técnicas adecuadas, incluida la codificación segura de las herramientas digitales; fomentar el deber de diligencia, incluida la obligación de informar de los abusos.
- **Adaptación y aplicación de leyes y normas:** adoptar medidas para mejorar el marco regulador (leyes conformes con el derecho internacional, directrices, normas y estándares), procedimientos (procesos de toma de decisiones y de concertación a nivel sectorial y organizacional, mecanismos de detección y notificación, planes de siniestro) y mecanismos de gobernanza; apoyar una jurisdicción y sistemas judiciales que permitan garantizar el cumplimiento de las normas y aplicar acciones penales y sanciones; negociar y aplicar las agendas y estrategias internacionales para salvaguardar los derechos digitales de los ciudadanos.

Cuando se trata de abordar los retos digitales mencionados, el tema que ocupa un lugar central en **el sector de la paz y la seguridad** es sobre todo **la prevención de la violencia en línea**. Por ello, en *Smart Prevention* se indican algunas propuestas, por ejemplo, en relación con los enfoques digitales contra los discursos de odio. Sin embargo, las medidas contra la violencia en línea no deben limitarse a la red, sino que deben abordarse siempre además en el marco de la convivencia no virtual.

### El enfoque „no hacer daño“ (*Do No Harm*) en los componentes de digitalización

En el desarrollo y la aplicación de herramientas digitales se debe prestar atención a los posibles resultados no intencionales en relación con la violencia en línea y la ciberseguridad. En este sentido, es preciso incluir, entre otras medidas, una estrategia de comunicación digital sensible al conflicto. Precisamente en los Estados frágiles es imprescindible llevar a cabo la planificación y la ejecución de medidas digitales desde la perspectiva de no hacer daño (*Do No Harm*). Por poner solo un ejemplo, las impresoras 3D sirven para producir materiales difíciles de conseguir y pueden ser muy útiles en contextos frágiles o en la reconstrucción (p. ej., para fabricar instrumental médico). Sin embargo, si caen en manos equivocadas, pueden utilizarse para fabricar armas.

Véanse las explicaciones sobre el enfoque “no hacer daño” (*Do No Harm*) en el ejemplo de la aplicación digital *Do No Harm Quick Check*, desarrollada en Filipinas.

### En síntesis: ¿Qué ejemplos de enfoques de los aquí presentados se adaptan a qué contexto?

Los enfoques digitales, como los que presentan aquí los ejemplos, pueden prestar una importante **contribución en los ámbitos de la prevención de la violencia, la gestión de conflictos y la construcción de la paz**. Esto es aplicable en cualquier contexto y no solo donde se producen conflictos armados. Las consecuencias directas y a largo plazo de la fragilidad, la violencia y la guerra son muy graves en las sociedades afectadas. No solo afectan a las personas directamente involucradas (p. ej., víctimas y autores de delitos), sino también a la esfera cercana de la sociedad (p. ej., estrés postraumático y traumas transgeneracionales, incluso en el caso de testigos de la violencia). En última instancia, toda la sociedad resulta dominada cada vez más por el miedo, la inestabilidad, la exclusión y **la ruptura de la cohesión social**. Los recursos públicos se ven sometidos a una enorme carga provocada por la guerra y la violencia; por ejemplo, aumentan los costos para servicios de salud, medidas de apoyo social, la policía y la justicia. En casos extremos, la guerra, la delincuencia y la violencia entorpecen de forma sostenida y durante varias generaciones el desarrollo de todo un país. Además, esto contribuye a perpetuar muchas veces el ciclo de la violencia. En las sociedades afectadas por guerras civiles o por la persecución violenta de seres humanos, las herramientas digitales pueden ayudar a **preservar la memoria**, a generar **empatía** por las víctimas de fenómenos violentos, y de este modo contribuir a **la elaboración del pasado** y a **la reconciliación**. Así lo demuestran los siguientes ejemplos:

<sup>10</sup> Véase la Estrategia de seguridad cibernética del Gobierno Federal alemán. [https://www.bmi.bund.de/cybersicherheitsstrategie/BMI\\_CyberSicherheitsStrategie.pdf](https://www.bmi.bund.de/cybersicherheitsstrategie/BMI_CyberSicherheitsStrategie.pdf)

- **el juego serio en Colombia: Reconstrucción. La Guerra no es un Juego** (p. 46);
- **la aplicación móvil de información e intercambio Mapping Memories, en Camboya** (p. 23).

Las herramientas digitales pueden transmitir a la ciudadanía **de manera realista la necesidad de cohesión social**, así como la complejidad de las **soluciones** pacíficas. Pueden sensibilizar acerca de las condiciones que se dan en el éxodo y hacer posible la solidaridad con las personas desplazadas. Ejemplos al respecto son:

- **la serie de videojuegos Arabia Felix, en Yemen** (p. 19);
- **el juego serio Salaam (ejemplo breve en la p. 74).**

Mediante el **diálogo** digital se pueden fomentar la comunicación sensible al conflicto y la gestión constructiva de los conflictos, al tiempo que se señalan y atajan los peligros derivados de los **discursos de odio**, las **noticias falsas** y el **extremismo violento**. Son ejemplos de ello:

- **Umoja, la radio digital comunitaria para la paz, en Kenya**, (p. 36);
- **la iniciativa T'akad, que desarrolla en Líbano una aplicación para combatir las noticias falsas (ejemplo breve en la p. 72);**
- **la campaña #defyhatenow, por ejemplo en Sudán del Sur, que esclarece *online* y *offline* acerca de los discursos de odio y los debates polémicos (ejemplo breve en la p. 73).**

Allí donde la vida de las personas que defienden la paz y los derechos humanos se ve amenazada, las herramientas digitales pueden contribuir a **la protección y la autoprotección de las personas afectadas**. Un ejemplo de ello es:

- **la aplicación Ojo para la protección y alarma en Colombia** (p. 51).

Los índices de criminalidad son especialmente elevados en los barrios pobres de las metrópolis que crecen con rapidez. Más de la mitad de la población mundial vive hoy en ciudades, a pesar de que éstas solo representan el 2 % de la superficie terrestre. Precisamente en ciudades sometidas a un crecimiento caótico e incontrolable hay muchas personas que viven en asentamientos informales y no tienen perspectivas. La falta de oportunidades de participación, la escasa educación, la precariedad del empleo y el comercio y consumo de drogas constituyen un terreno ideal para las bandas y la delincuencia organizada. En países en los que las personas jóvenes han tenido hasta ahora pocas posibilidades de **participar en el desarrollo de la sociedad**, los enfoques digitales pueden ayudar a organizarse y a **prevenir la violencia y la delincuencia en sus comunidades**, al mismo tiempo que pueden apoyar a las iniciativas ciudadanas contra la delincuencia organizada a solidarizarse, aprender unas de otras y dar a conocer actos de violencia en todo el mundo. Son ejemplos al respecto los siguientes:

- **la *app* YouthActs en Sudáfrica, para el intercambio y el aprendizaje específicos para la organización** (p. 41);
- **la *app* Viva, para la conexión en red, de la Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional** (p. 66).

La fragilidad institucional, económica y social y los conflictos que conlleva tienen como consecuencia que en algunos países las empresas apenas invierten, el comercio y la industria no se desarrollan, el desempleo aumenta y las personas con buena formación emigran. La mayor carga social y económica que soportan grandes sectores de la población, la falta de cohesión social y las experiencias violentas provocan a menudo que el uso de la violencia se extienda y, por ejemplo, que los jóvenes se radicalicen. Se genera un círculo vicioso. Paralelamente, los enfoques digitales también permiten estimular **el diálogo intergeneracional** entre personas adultas y jóvenes y así, al mismo tiempo, crear una **mayor cohesión social** y perspectivas de empleo para la juventud. Un ejemplo en este sentido es:

- **la *app* de intercambio, información y capacitación Moumk'in ("es posible"), en Marruecos (ejemplo breve en la p. 72).**

También la **violencia contra las mujeres y los niños y niñas**, que a menudo se produce de puertas adentro, se está haciendo cada vez más visible. Se trata, en particular, del maltrato físico a mujeres, niños y niñas, así como de los matrimonios forzados, la explotación sexual, los malos tratos y la mutilación genital de las mujeres. Las herramientas digitales, junto con otros tipos de asesoramiento, pueden **sensibilizar** a hombres, mujeres y jóvenes sobre el efecto destructivo de la violencia de género, doméstica o escolar, y facilitar **ayuda directa y anónima** a las personas afectadas. Por ejemplo, esto ocurre en:

- la **plataforma de información e intercambio Nokaneng, en Lesotho** (p. 32).

Al mismo tiempo, los actores pueden aprender unos de otros gracias al **intercambio independiente del lugar** que permiten los enfoques digitales y, de este modo, **mejorar su práctica social**. Un ejemplo al respecto son:

- las **herramientas de gestión del conocimiento a nivel regional y la digitalización de diversos cursos de prevención de la violencia en escuelas, familias y municipios de Centroamérica** (p. 55).

La utilización de plataformas de aprendizaje electrónico (*E-learning*) puede servir también para acompañar proyectos de formación e intercambio de capacitadores y capacitadoras o mentores y mentoras. Esto, a su vez, favorece la participación social y económica de las personas jóvenes, como en el ejemplo de:

- el **enfoque de aprendizaje híbrido (*Blended Learning*) del proyecto JOSY, en Jordania** (ejemplo breve p. 71).

Los enfoques digitales pueden favorecer un diseño más accesible, eficiente, eficaz y sostenible de las contribuciones dirigidas a fomentar la paz y la cohesión social. Esto sucede, por ejemplo, a través de plataformas para el diálogo independiente del lugar, para la interconexión en red y nuevos proyectos de cooperación, así como para el aprendizaje mutuo a través de la difusión de buenas prácticas. Por ejemplo, la **reflexión sobre la reconciliación y la elaboración del pasado** puede ser más integradora y más transparente con el uso de ayudas digitales. El **intercambio de información y experiencias** entre los actores principales puede ser más eficaz. Ejemplos internacionales al respecto son:

- el **blog *Dealing with the Past* de la organización FriEnt** (p. 62);

- la **labor de PeaceTech Lab para apoyar e intercambiar experiencias en el marco de iniciativas de paz, y para sensibilizar sobre los discursos de odio** (ejemplo breve en la p. 74).

Las organizaciones de cooperación para el desarrollo pueden recibir apoyo por medio de **ayudas prácticas digitales** para diseñar sus **actividades con sensibilidad al conflicto** y evitar que sus acciones de desarrollo **agraven los conflictos**. Un ejemplo de ello es:

- la **aplicación *Do No Harm Quick Check*, en Filipinas** (p. 14).

Viajar a países frágiles, con condiciones de seguridad extremadamente difíciles, no es posible, o solo parcialmente, para los y las participantes en proyectos internacionales. Sin embargo, los riesgos deben gestionarse y los actores deben mantener su capacidad de actuación. Los enfoques digitales de **gestión, seguimiento y verificación a distancia** (RMMV, por sus siglas en inglés) permiten a los proyectos de desarrollo recopilar información para hacer un **seguimiento a distancia**. En este sentido, constituyen un aporte importante para la conducción de proyectos que contribuyen, en estos contextos, a mejorar y desarrollar la infraestructura para la cohesión social y la paz. Son ejemplos al respecto:

- la **herramienta de gestión y seguimiento a distancia para proyectos del KfW, en Afganistán** (p. 26);
- la **utilización de drones para la documentación y el control del avance de los proyectos**. También aquí se trata de un ejemplo del KfW en Afganistán (p. 29).

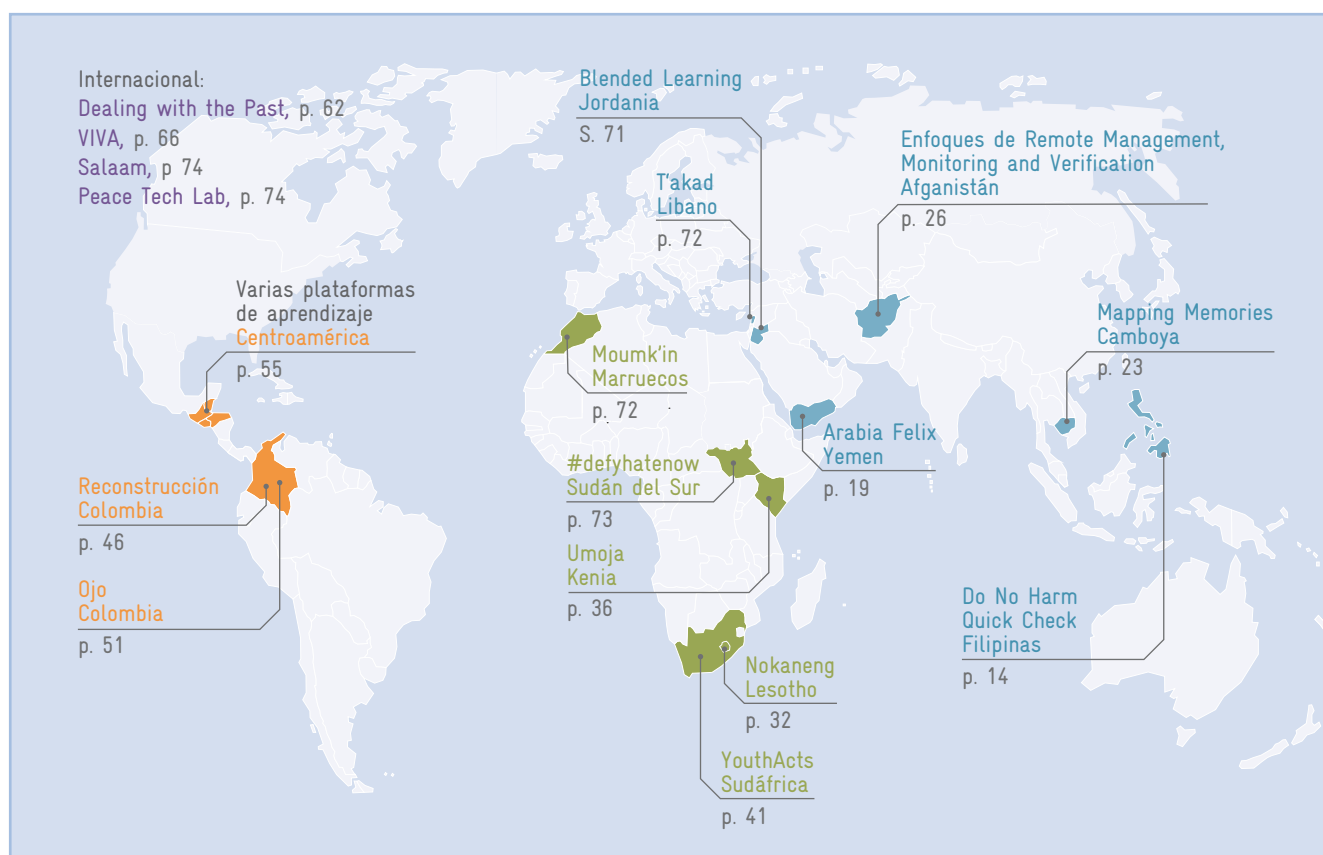


# Presentación de ejemplos de enfoques digitales

La mayor parte de los ejemplos de enfoques digitales del sector de la paz y la seguridad aquí expuestos procede de proyectos de cooperación de la GIZ. Otro ejemplo lo implementa el grupo de trabajo para la paz y el desarrollo FriEnt (Arbeitsgemeinschaft Frieden und Entwicklung). La Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional, uno de los socios de cooperación del Programa sectorial Paz y Seguridad, Gestión del Riesgo de Desastres, aporta otro de los enfoques. También se presentan dos ejemplos implementados en Afganistán por el Kreditanstalt für Wiederaufbau (KfW).

Como complemento se exponen además seis **ejemplos breves** – páginas 71 a 74 – en los que se contribuye de manera innovadora, mediante enfoques digitales, a la paz, a la prevención

de la violencia y a la gestión constructiva de conflictos. Estos ejemplos pueden inspirar también nuevas formas de abordar el tema.



Ejemplos de Asia y Oriente Medio: p. 13 – 30

Ejemplos de África: p. 31 – 44

Ejemplos de Latinoamérica: p. 45 – 60

Ejemplos suprarregionales p. 61 – 74

---

Ejemplos de

# Asia y Oriente Medio



# Filipinas (Mindanao): Do No Harm Quick Check - ayuda práctica para la sensibilidad al conflicto

## En síntesis

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema de la app                            | Sensibilidad al conflicto                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Tipo de app                               | Herramienta digital para la práctica y de seguimiento                                                                                                                                                                                                                                   |
| Nombre del proyecto de cooperación        | Fortalecimiento de las Capacidades para Gestionar el Desplazamiento Forzado por la Violencia en Mindanao (CAPID)                                                                                                                                                                        |
| Organizaciones contraparte                | Contraparte política: Oficina del Asesor Presidencial para el Proceso de Paz (OPAPP)<br>Contraparte ejecutora: Departamento de Bienestar Social y Desarrollo (DSWD)                                                                                                                     |
| Personas de contacto                      | johanna.sztucki@giz.de; arthur.casino@giz.de                                                                                                                                                                                                                                            |
| Resultados previstos de la app            | Evitar posibles consecuencias negativas de las medidas de desarrollo en un contexto de conflicto                                                                                                                                                                                        |
| Personas usuarias<br>grupos destinatarios | Inicialmente: miembros de la red de aprendizaje del DSWD como grupo de prueba para el desarrollo de la app<br>Posteriormente: usuarios y usuarias de otras organizaciones que promueven el desarrollo pacífico y sostenible en Filipinas y, eventualmente, de otros proyectos de la GIZ |
| Información adicional                     | La app se encuentra aún en fase experimental, pero estará disponible gratuitamente en GooglePlay                                                                                                                                                                                        |



## ¿En qué contexto se desarrolló la app?

### Contexto

En la isla meridional filipina Mindanao, los conflictos políticos y sociales violentos vienen obstaculizando desde hace tiempo el desarrollo sostenible. Los conflictos por los recursos y el uso de la tierra también constituyen un grave problema. Una de las principales consecuencias de estos conflictos es el desplazamiento forzado de una parte de la población civil. Este hecho, a su vez, incrementa la marginación y el empobrecimiento, sobre todo de la población indígena y de las mujeres, que de por sí tienen peor acceso a los servicios públicos. Esta situación pone en peligro la cohesión social, precisamente también en las comunidades de acogida.

En Mindanao, la GIZ presta una contribución a la agenda de paz y desarrollo del Gobierno filipino. Entre otras acciones, asesora y apoya a la Oficina del Asesor Presidencial para el Proceso de Paz (OPAPP) en la gestión de los efectos del desplazamiento debido a los conflictos a nivel regional y local.

El proyecto CAPID de la GIZ contribuye a un desarrollo pacífico, inclusivo y basado en los derechos humanos. Apoya a las autoridades regionales y locales, así como a actores no estatales, a gestionar con sensibilidad al conflicto los efectos a largo plazo que producen los desplazamientos recurrentes forzados por los conflictos, **tanto para la población desplazada internamente como para las comunidades de acogida**. El fortalecimiento de la cohesión social en las comunidades que acogen a las personas desplazadas internas va unido a la lucha contra la pobreza y la falta de perspectivas, creando así una **base para la convivencia pacífica**.

### Ámbitos de actuación del proyecto:

- A través de medidas de diálogo en comunidades de origen y de acogida, las personas afectadas y los actores estatales y no estatales debaten las causas y las consecuencias de los desplazamientos forzados temporales y reiterados, por lo que las hacen visibles para poder ser abordadas. El proyecto promueve la integración de medidas para hacer frente a los desplazamientos forzados por conflictos en planes de desarrollo regional y local y en procesos de paz.
- Refuerza el intercambio entre distintos organismos gubernamentales con el fin de alcanzar un enfoque coherente en la gestión de los desplazamientos forzados por la violencia.
- Concede pequeñas ayudas a personas desplazadas en comunidades de origen y de acogida, teniendo en cuenta las necesidades específicas de los grupos especialmente desfavorecidos e intentando mejorar las condiciones de vida.

Una de las iniciativas que promueve el proyecto *CAPID* de la GIZ es **la red de aprendizaje del Departamento de Bienestar Social y Desarrollo** (*DSWD por sus siglas en inglés*). Se presta apoyo a **la capacitación** de actores que llevan a cabo proyectos de desarrollo pacífico a nivel local. La red abarca a los actores más diversos, como organizaciones no gubernamentales, organizaciones religiosas, centros de educación y formación, iniciativas ciudadanas, así como organizaciones estatales, como la policía y el Ejército. En total participan cerca de 60 organizaciones. La aplicación aquí presentada sirve de **complemento a los módulos de formación ya existentes** para reforzar la sensibilidad a los conflictos, en particular en la gestión de los desplazamientos forzados. Su objetivo es brindar una **ayuda práctica** a los actores formados **para aplicar lo aprendido** y, al mismo tiempo, servir como instrumento de seguimiento para “no hacer daño”.



Actividad en el proyecto *CAPID* de GIZ: sesión para crear confianza en el contexto de una medida de fomento del diálogo.

### ¿Qué es el enfoque „no hacer daño“ (en inglés: *Do No Harm*)?

En el contexto de crisis y conflictos, el enfoque de “no hacer daño” desarrollado por Mary B. Anderson brinda una importante orientación para las acciones de la cooperación para el desarrollo y un estándar mínimo para todos los proyectos en contextos frágiles. Se trata de identificar, evitar o mitigar los resultados negativos no intencionales y que agravan el conflicto. El enfoque concede especial importancia a una forma de proceder sistemática y sensible al contexto, para no correr el riesgo de contribuir, sin quererlo, al deterioro de la situación de los grupos de población implicados y cuyas condiciones de vida en realidad se pretende mejorar. Se fomentan los resultados que promueven la paz y ayudan a superar las diferencias entre las partes en conflicto. La metodología usada en el enfoque „no hacer daño“ comprende varias etapas de análisis destinadas a brindar apoyo a las organizaciones de desarrollo en contextos de conflicto, violencia y fragilidad, con el fin de reforzar un procedimiento sensible al conflicto.

Más sobre el enfoque „no hacer daño“:

<https://www.cdacollaborative.org/what-we-do/conflict-sensitivity>.

### ¿Cómo funciona la app?

El proyecto ha desarrollado la aplicación Do No Harm Quick Check (control rápido para “no hacer daño”) con el fin de contribuir a evitar posibles consecuencias negativas de las medidas de desarrollo en el contexto de conflicto de Mindanao. Se prevé utilizarla en diferentes ámbitos, entre ellos, proyectos de investigación (por ejemplo, investigación de campo), servicios y programas públicos, así como iniciativas más pequeñas. La *app* está vinculada a la **capacitación sobre sensibilidad al conflicto** de las distintas organizaciones que participan en la red de aprendizaje del DSWD. En primer lugar, se imparte formación presencial sobre el modo de proceder de manera sensible a los conflictos en la planificación y ejecución de proyectos. A continuación, se trata de que los y las participantes apliquen lo aprendido en sus proyectos. Para ello utilizan la *app* como **ayuda práctica** de orientación y acompañamiento en la implementación. Do No Harm Quick Check permite una reflexión rápida y un análisis de los temas más relevantes sensibles al conflicto, con vistas a la implementación de proyectos y a los actores y grupos destinatarios correspondientes. La posibilidad de generar y sistematizar electrónicamente la **información básica** necesaria **para un informe sobre el enfoque “no hacer daño”** constituye una contribución importante para el seguimiento.

The screenshot shows a mobile application interface titled "Project Name". Below the title bar are four icons: an information icon, a document icon, a group of people icon, and a refresh/clock icon. The main content area contains five questions, each with a status indicator on the left:

- 1. Have conflict-, context- and stakeholder analysis been conducted prior to program planning/ design stage? (Red 'X' icon)
- 2. Does the project identify the main conflict lines (e.g. root causes and effects of displacement) as well as dividing and connecting elements? (Blue checkmark icon)
- 3. Are selection criteria of target "beneficiaries" (individuals and/or communities) transparent and equity-based? (Red 'X' icon)
- 4. Does the project/activity respond to least articulated needs rather than the most common, urgent and relevant? (Blue 'X' icon)
- 5. Are the project objectives and activities (as stated) potential sources of tension? (Blue checkmark icon)

At the bottom of the screen are three navigation icons: a list icon (three vertical bars), a home icon (a square), and a back icon (a left-pointing arrow).

*Captura de pantalla con algunas de las cuestiones que abordan los usuarios y usuarias de la aplicación.*



### Una app que facilita el trabajo

Una de las ventajas de la aplicación consiste en poder elaborar rápidamente y sin gran esfuerzo un informe sobre el enfoque “no hacer daño”, por ejemplo, en el marco de la planificación de un proyecto o del seguimiento periódico de los resultados de proyectos e iniciativas. Puede hacerse independientemente de las condiciones locales y sin acceso a Internet. Para ello solo se necesita un teléfono inteligente y, en el mejor de los casos, un grupo de personas a quien encuestar y otras fuentes que proporcionen información sobre el contexto en cuestión (por ejemplo, expertos o expertas en la región y el tema).

### Características

El elemento central de la *app* es la lista de preguntas basada en la perspectiva de “no hacer daño” para orientar y revisar el propio enfoque sensible al conflicto.

- Cada pregunta de la lista de verificación incluye las **opciones** “Más bien sí” y “Más bien no”, así como los campos de texto “Fuente de información” y “Comentarios” (con los elementos “Observaciones generales” y “Recomendaciones”).
- En las pantallas de control rápido de la *app* se presenta **información básica sobre un proyecto** o una actividad, así como la evaluación correspondiente de las preguntas relativas a “no hacer daño”.
- La información se agrupa en forma digital, se sintetiza en un **cuadro del informe** y se comparte con la comunidad de la red del DSWD.
- El control rápido sobre “no hacer daño” funciona **online y offline**. Si se pulsa “enviar”, el informe quedará listo para el envío posterior en línea.

DO NO HARM Quick Check

Remarks

29. Does the monitoring plan on age and sex disaggregated data and analysis for the project fit to the conflict dynamics in the area?

☐ Rather Yes ☐ Rather No

Source of Information

Remarks

General Notes

Recommendations

SUBMIT

*Captura de pantalla con los elementos necesarios para elaborar el informe de seguimiento sobre el enfoque “no hacer daño”.*

## Retroalimentación e intercambio

La elaboración de informes sobre el enfoque “no hacer daño” no solo sirve para el seguimiento interno sensible al conflicto, sino que permite obtener comentarios del resto de participantes y promover debates constructivos sobre posibles soluciones sensibles al conflicto. Aunque todavía **no existe una función digital de intercambio y comentarios**, otros actores pueden identificar con “banderas rojas” los ámbitos problemáticos sobre los que se debería reflexionar en las reuniones de la red. Intercambios similares se realizan durante los encuentros trimestrales de la red del DSWD, destinados a **la gestión del conocimiento** y a la mejora de la *app*.

## ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

En el momento de elaborar esta publicación, la aplicación se encuentra **aún en fase experimental** y no está disponible para un público más amplio. Los miembros de la red del DSWD actúan como grupo de prueba para el desarrollo de la *app*. Su participación en los talleres de desarrollo y prueba demuestra que existe un **gran interés** por la *app* Do No Harm Quick Check: en el evento de apertura de la fase experimental, el número de participantes superó ampliamente la cifra prevista de 45 personas. También los intensos debates que se han mantenido hasta ahora durante los talleres de prueba demuestran la **necesidad** de esta ayuda práctica.

*«La aplicación es una herramienta muy buena que nos ayudará primero a analizar los conflictos en la comunidad, y luego a evitarlos en nuestras iniciativas.»*  
Participante en un taller en el que se probó la aplicación.

La *app* constituye un **avance importante en el tema de la sensibilidad al conflicto** en Filipinas: por primera vez, una red coordinada por una organización gubernamental integra y pone en práctica en su sistema el enfoque de no hacer daño como instrumento de sensibilidad al conflicto.

## Manejo de los riesgos

La aplicación podría utilizarse para desacreditar a las iniciativas y organizaciones involucradas. Por esta razón, el usuario o la usuaria debe registrarse, y solo se permite el acceso a las direcciones de correo reconocidas en la red del DSWD. Quien no se haya registrado, puede utilizar la aplicación, pero no puede enviar informes ni consultar informes de otras personas usuarias. Entre los contenidos de los cursos de formación previos a la utilización de la *app* se incluye información relativa a la protección de datos. Las informaciones y declaraciones de la aplicación no pueden ser asociadas a personas individuales.

## Perspectivas de desarrollo

Aunque inicialmente se desarrolló para la red de aprendizaje del DSWD en Mindanao, la aplicación puede ser utilizada **por diversos actores y en distintos contextos**. Se prevé que en el futuro la *app* Do No Harm Quick Check sea utilizada también por otras organizaciones gubernamentales, de desarrollo y de ayuda que deseen fomentar el desarrollo pacífico, y sea difundida a nivel nacional. Ya existe interés en este sentido, por ejemplo, por parte del Departamento de Interior y Gobernanza Local, pero también de otros proyectos de la GIZ.

A medio plazo se podría **crear una creciente comunidad de práctica** donde se intercambien, tanto de manera analógica como digital, experiencias en iniciativas y proyectos con enfoque “no hacer daño” y sensibles a los conflictos.

# Yemen: Arabia Felix - juegos serios para apoyar el proceso de paz

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre de los juegos                   | Diversos juegos distribuidos bajo la misma marca Arabia Felix                                                                                                 |
| Temas de los juegos                    | Cohesión social, buena gobernanza, género                                                                                                                     |
| Tipo de juego                          | Juegos serios o formativos                                                                                                                                    |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Construcción de la Paz en Yemen                                                                                                                               |
| Organizaciones contraparte             | Los juegos han sido desarrollados independientemente por una organización contraparte estatal, en colaboración con diversas organizaciones no gubernamentales |
| Persona de contacto                    | wolfgang.herdt@giz.de                                                                                                                                         |
| Resultados previstos de los juegos     | Cohesión social y coexistencia pacífica                                                                                                                       |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Distintas personas usuarias en función del juego (sobre todo jóvenes yemenitas)                                                                               |
| Información adicional                  | Todos los juegos pueden descargarse gratuitamente en <a href="#">GooglePlay</a> <sup>11</sup> bajo el nombre respectivo                                       |



## ¿En qué contexto se desarrollaron los juegos?

### Antecedentes

Más de cuatro años de guerra en Yemen han dejado el país sumido en graves problemas humanitarios, económicos y de seguridad. Desde que estalló la guerra civil, la situación se ha ido deteriorando cada vez más. Y aún no se vislumbra una solución política del conflicto. En la actualidad, más de la mitad de la población del Yemen padece desabastecimiento de alimentos y agua potable. Solo un reducido número de personas tiene acceso a servicios de salud básicos. Más del 10 % de los casi 27 millones de yemenitas son desplazados y desplazadas en su propio país. Tras numerosos ataques a la población civil, ha disminuido considerablemente la disposición de las partes implicadas a buscar una solución pacífica. La sociedad civil apenas tiene fuerza para promover la paz. Faltan visiones, ideas o propuestas sobre la manera de resolver el conflicto sin violencia.

El proyecto de la GIZ Construcción de la Paz en Yemen transmite mensajes y habilidades para **promover la gestión pacífica de un conflicto** en condiciones de una guerra civil.

Entre otras cosas, el proyecto de la GIZ apoya a las organizaciones contraparte de la sociedad civil en la sensibilización de la opinión pública. Una de las acciones que lleva a cabo es una campaña de relaciones públicas que promueve la **convivencia pacífica mediante el empleo de juegos serios** en dispositivos móviles. Un juego serio o formativo es una aplicación para jugar, no solo como entretenimiento sino también con **finés pedagógicos**, tales como desarrollar empatía o sensibilizar por determinados temas de la sociedad.

Precisamente en el contexto del Yemen, el empleo de aplicaciones de juegos presenta numerosas **oportunidades y ventajas**:

- El entorno interactivo es el mejor medio para llegar al **grupo destinatario**: la mayor parte de la población yemenita es joven (el 70 % tiene menos de 30 años) y utiliza teléfonos inteligentes. Al mismo tiempo, también en Yemen está aumentando el interés por el **creciente sector de los juegos**.

<sup>11</sup> Enlace al ejemplo: el juego Republic of Sheba.

- Para el proyecto es mucho más difícil llegar a los grupos destinatarios del Yemen de forma directa y “analógica”, ya que el **personal internacional** no está autorizado a viajar al Yemen.
- Los enfoques digitales permiten acceder al grupo destinatario **sin tener que recurrir a la intervención de una contraparte local** como intermediario. De este modo se evita el riesgo de apoyar, por ejemplo, a organizaciones que adoptan una postura partidista en el conflicto o que aprovechan su rol con fines políticos.

*“Existe una gran oportunidad de entrar en contacto directo con la llamada generación G, que creció con los videojuegos. A través de los juegos podemos hacer que sean conscientes de la necesidad de una coexistencia pacífica.”*

*Un colaborador del proyecto.*

## ¿Cómo funcionan los juegos?

A continuación se presentan los **contenidos y objetivos** de cuatro de las siete aplicaciones para jugar publicadas hasta ahora. Todas ellas se distribuyen bajo la **marca Arabia Felix** en el marco de una campaña de medios sociales.

### The Secrets of Arabia Felix I y II

El objetivo de la **aventura point and click** *The Secrets of Arabia Felix* es la **gestión de conflictos y la reconciliación**. En la primera parte del juego, el protagonista camina por un pueblo intentando que sus habitantes le ayuden a encontrar soluciones a conflictos. Casualmente, la clave se encuentra en el reino oculto de Saba. Debe dar respuestas sobre cómo encontrar la paz y lograr una coexistencia pacífica. El juego termina a la entrada de este antiguo reino. La segunda parte del juego trata además de sensibilizar acerca del patrimonio cultural del Yemen y tiene por objeto reforzar la identidad ciudadana. Aquí el o la protagonista entra y explora el antiguo



reino de Saba. Para llegar al centro de la ciudad debe realizar diversas tareas, por ejemplo, recoger varios artefactos provenientes de diferentes regiones del Yemen. Al final del juego, el verdadero corazón del Yemen solo puede encontrarse a través de la reconciliación y el perdón.

### Arwa's World

*Arwa's World* tiene como objetivo el **fortalecimiento y el fomento del empleo de niñas y mujeres yemenitas** entre los 8 y los 35 años de edad. La solución de este **juego rompecabezas** permite a las jugadoras conocer los diferentes pasos que una mujer debe recorrer para hacer con éxito una carrera profesional en Yemen. Durante el juego se habilitan gradualmente ofertas de fomento, que pueden ser compartidas y utilizadas a través de los medios sociales.



### Republic of Sheba

El **juego de estrategia** *Republic of Sheba* aborda el tema de la **buena gobernanza y la gestión de los recursos** haciendo entender la dificultad que entraña tomar decisiones en el caso de dilemas políticos y sociales si lo que se pretende es lograr un desarrollo pacífico. El jugador o la jugadora desempeña el rol de un dirigente del Yemen asesorado por la reina de Saba. Tiene que tomar **decisiones que promuevan la paz y la cohesión social** y, al mismo tiempo, poner a disposición la infraestructura necesaria para todo el país.



### Nuevas apps

*Tuba*, el séptimo juego, se puso en línea en agosto de 2019. Trata de la reconstrucción de un pueblo yemenita devastado, involucrando en ello a personas desplazadas dentro del propio país. Otro juego se desarrolló en junio de 2019, en el marco del primer *hackatón* organizado en Yemen. Este juego, que todavía se encuentra en fase de producción, es la primera app comunitaria de seguidores y seguidoras yemenitas.

## Desarrollo de los juegos

Antes de desarrollar las aplicaciones, se identificó como reto **conseguir la aceptación y el interés** del grupo destinatario, y se abordaron estos temas con el método de pensamiento de diseño (*Design Thinking*). Durante las distintas etapas del desarrollo de los juegos se involucra y consulta a posibles usuarios y usuarias. Aunque el enfoque técnico de Arabia Felix se ha desarrollado en Europa, son actores yemenitas los que han identificado las necesidades sobre el terreno. Además, están elaborando los contenidos (por ejemplo, las historias, la música, el sonido, las ilustraciones y los textos). En el marco de varias medidas de capacitación, algunas de ellas digitales, se ha **formado a relatistas yemenitas**.

Como acompañamiento de los juegos se llevan a cabo **campañas de sensibilización online y offline**. Los juegos se complementan con medidas “analógicas”, entre las que se incluyen eventos *offline* y acciones de marketing. Este tipo de actividades se desarrolla en el marco de debates de radio, acontecimientos deportivos o eventos sociales e interactivos relacionados con los juegos. Además, la marca Arabia Felix se **comercializa** a través de **plataformas en línea**, como la página homónima de Facebook, con lo que aumenta el interés por los juegos y su contenido. Al mismo tiempo, se plantean y debaten de manera recurrente temas como la cohesión social y la coexistencia pacífica.

Adicionalmente se están desarrollando **otros proyectos** que se combinan con el uso de los juegos, por ejemplo:

- una **plataforma de aprendizaje virtual** en cooperación con el proyecto de la GIZ *Africa Cloud*, sobre la convivencia pacífica, la innovación social, la comunicación sensible al conflicto y la coexistencia pacífica;
- una **plataforma digital para el intercambio entre mujeres**, como lugar “neutral” para la comunicación y el diálogo.

## ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

La **demand**a de los juegos en Yemen es muy alta. Todos los juegos serios publicados hasta la fecha han alcanzado más de 10.000 descargas en la tienda de aplicaciones (Appstore). Además del enorme éxito cuantitativo, los juegos también han sido objeto de una valoración extraordinariamente positiva, con una media de 4,9 de los 5 puntos máximos que pueden alcanzar. Por lo tanto, responden a las necesidades y requerimientos de los usuarios y usuarias. Algunos juegos han alcanzado el puesto nº 3 de la *Playstore Charts* del Yemen, justo detrás de *FIFA* y *Clash of Clans*, ¡los superventas a nivel internacional! Muchos usuarios y usuarias comentan en sus valoraciones que se sienten orgullosos y orgullosas de que los juegos sean productos de su país y que **se refieran a la realidad yemenita**.

En relación con la marca Arabia Felix se ha creado una **gran comunidad en línea**. Por ejemplo, la página homónima de Facebook se utilizó en un principio solamente para difundir los videojuegos. Sin embargo, con el tiempo se ha convertido también en un auténtico foro de intercambio. En esta plataforma hay actores y actrices que utilizan los juegos delante de la cámara, los comentan y reflexionan sobre sus contenidos. Esto tiene muy buena acogida entre la juventud y supone un **valor pedagógico añadido en favor de la paz**.

El proyecto considera como un éxito especial el siguiente fenómeno: las medidas de capacitación y el procedimiento participativo han permitido la creación de una agencia para el desarrollo de videojuegos en Yemen. En ella, jóvenes yemenitas, independientemente de la GIZ, desarrollan juegos serios sobre la paz y la cohesión social. Una colaboradora de la agencia de videojuegos consiguió una plaza en un programa de promoción y ahora es becaria de Google.

El **uso de enfoques digitales** en el contexto yemenita plantea también **desafíos**, como la inestabilidad de Internet, los cortes de la corriente eléctrica y la falta de seguridad para los colaboradores y colaboradoras de los proyectos. Por ejemplo, los ataques aéreos obligaron a interrumpir varios talleres de desarrollo de juegos.



La **evaluación cualitativa de los resultados** representa un gran reto para el proyecto, ya que es difícil demostrar **un cambio de comportamiento y de actitud** de los usuarios y usuarias **a largo plazo**. Si no se involucra a contrapartes locales, la repercusión que tienen los juegos en la juventud puede ser aún más difícil de observar. Los cuestionarios digitales han permitido consultar la actitud antes y después del juego, con el resultado de que esta ha **mudado gradualmente hacia una actitud positiva** para gran parte de las personas encuestadas. Sin embargo, los cambios a largo plazo en el comportamiento y la actitud solo se consiguen si coinciden varios factores, vivencias y experiencias. Los juegos no son más que una contribución.

### *No hacer daño (Do No Harm)*

La focalización del proyecto de la GIZ en el principio de „no hacer daño“ ha resultado ser muy importante en el desarrollo de los juegos. Por ejemplo, en el tema de género: aunque se ofrecieron diversas opciones a las personas usuarias (por ejemplo, elección entre héroes y heroínas), el equipo de desarrollo se dio cuenta de que los juegos habían alcanzado principalmente a usuarios masculinos. Las mujeres suelen tener otras preferencias (por ejemplo, rompecabezas) en relación a los juegos. Por eso se desarrolló el juego de rompecabezas Arwa's World, que tuvo muy buena acogida entre las mujeres. Siguiendo el enfoque de pensamiento de diseño o *Design Thinking*, se dio a las mujeres, como usuarias, mayor participación en el desarrollo. Por lo tanto, la personalización o *customizing*, en el sentido de adecuar una oferta a los deseos específicos de la clientela, es una actividad útil y que puede realizarse no solo durante el desarrollo de un juego, sino también en la concepción de nuevos juegos. En cualquier caso, es importante involucrar al grupo destinatario en el proceso de desarrollo.

*Nota:* Véase explicación sobre el enfoque „no hacer daño“ (*Do No Harm*) en el primer ejemplo (Filipinas).

### **Necesidades de desarrollo**

En el marco del proyecto de la GIZ, se prevé posibilitar **más formación *in situ*** en el futuro, por ejemplo, a través de medidas de capacitación en medios sociales y cursos para el desarrollo de juegos. Además, se pretende extender, tanto el uso como el desarrollo de juegos y aplicaciones, más allá de la capital Sana. El objetivo es ampliar el alcance a las zonas rurales y a otras ciudades y crear una **comunidad de especialistas en desarrollo a escala nacional**.

# Camboya: Mapping Memories - lidiar con el pasado de forma digital

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre de la app                       | Mapping Memories Cambodia – Digital Dealing with the Past (MMC)                                                                                                               |
| Tema de la app                         | Elaboración del pasado                                                                                                                                                        |
| Tipo de app                            | Sitio web y aplicación móvil para el intercambio, la información y el aprendizaje                                                                                             |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Servicio Civil para la Paz (SCP)                                                                                                                                              |
| Organización contraparte               | Royal University of Phnom Penh                                                                                                                                                |
| Persona de contacto                    | julia.ilse@giz.de                                                                                                                                                             |
| Resultados previstos de la app         | Facilitar la elaboración constructiva del pasado violento de Camboya                                                                                                          |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Todos los camboyanos y camboyanas, especialmente la generación joven                                                                                                          |
| Información adicional                  | La app puede descargarse gratuitamente en <a href="#">GooglePlay</a> . Sitio web multimedia Mapping Memories Cambodia:<br><a href="#">Perfil de Facebook</a> del proyecto MMC |



## ¿En qué contexto se desarrolló la app?

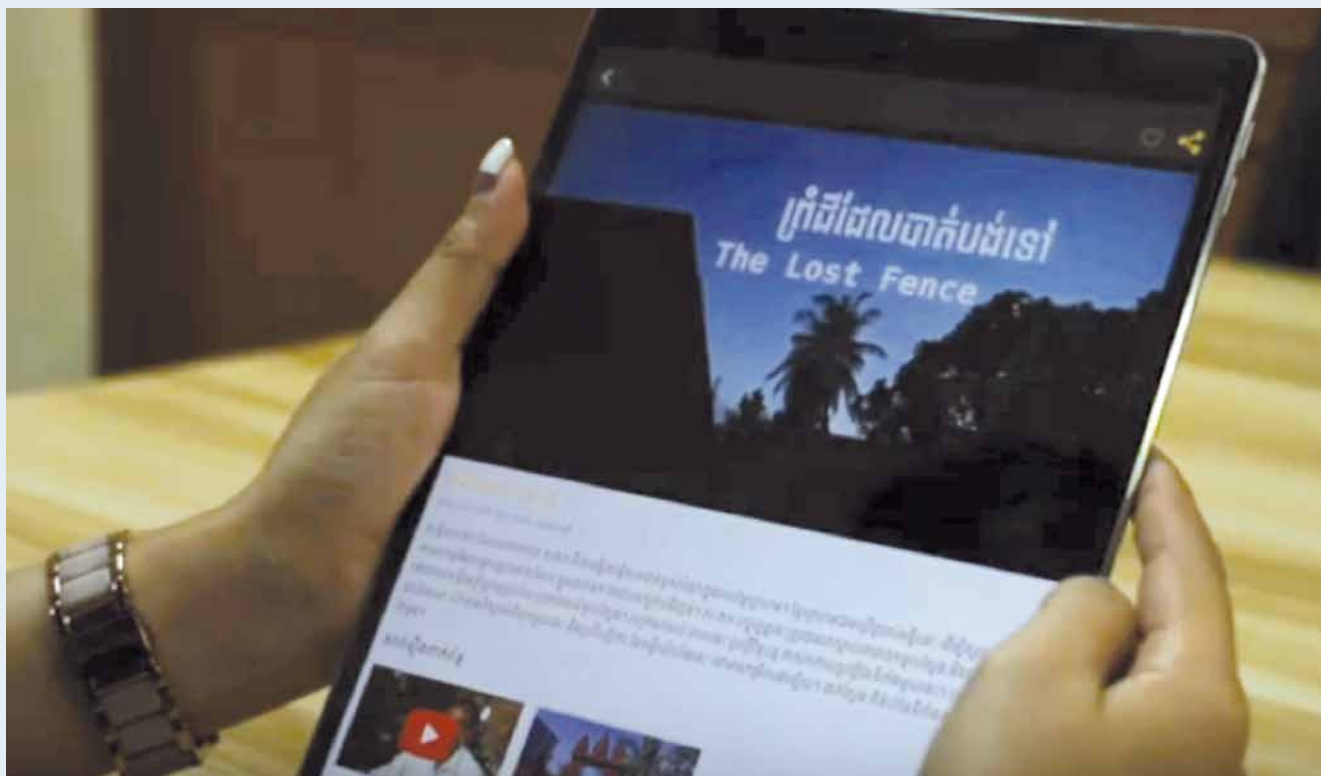
Aunque han pasado más de tres décadas desde que finalizó la dominación de los Jemeres Rojos, Camboya tiene que lidiar todavía con el legado del régimen. Este asesinó a la élite intelectual del país y cometió innumerables crímenes contra la humanidad. Gran parte de la población camboyana sigue traumatizada por la matanza masiva fundada en motivos políticos y las décadas de guerra civil. También la **deficiente elaboración del pasado** impide que el país lleve a cabo la construcción pacífica de estructuras democráticas, propias de un Estado de Derecho.

El Servicio Civil para la Paz (SCP) tiene como objetivo apoyar a la sociedad camboyana para lidiar mejor con los horrores de la guerra civil y el genocidio, y para desarrollar métodos y estructuras de gestión civil de conflictos.

El 70 % de la población camboyana tiene menos de 30 años. Esta juventud camboyana es sobre todo la que suele estar poco informada de lo que ocurrió realmente durante el régimen de los Jemeres Rojos. Es un período que apenas ha sido abordado en el discurso público y en el sistema educativo, y que ha sido ignorado y considerado como tabú durante mucho tiempo.

La cooperación del SCP con la **Facultad de Medios y Comunicación** de la *Royal University of Phnom Penh* tiene como objetivo capacitar a periodistas y profesionales de los medios de comunicación en el **manejo del pasado con sensibilidad al conflicto**. Después, estas personas pueden promover las iniciativas oportunas en la sociedad camboyana.

El SCP ha apoyado a estudiantes de esta facultad en el desarrollo de una **app para elaborar el pasado** en Camboya, la cual se presenta a continuación.



Utilización de la app en una tableta.

### ¿Cómo funciona la app?

Ya en 2017, un grupo de estudiantes de la Royal University of Phnom Penh, con el apoyo del SCP, había desarrollado una página multimedia en Internet llamada también Mapping Memories. La *app* se basa en esta página, ampliando la oferta a los dispositivos móviles. El objetivo de la *app* es facilitar la elaboración del pasado violento de Camboya **sobre todo a los jóvenes camboyanos y camboyanas**, que utilizan preferentemente los medios digitales.

La *app* ofrece **información y testimonios** sobre la tiranía y la violencia de los Jemeres Rojos. Acerca a la realidad de aquel tiempo, ya que los supervivientes hablan de su vida cotidiana, así como de sus sentimientos y de la violencia vivida.

La información se presenta en **recuadros informativos, vídeos, reportajes de radio e historias fotográficas**. Los contenidos están enlazados en un mapa con el lugar respectivo de los acontecimientos. Los usuarios y usuarias pueden explorar dichos contenidos tanto en forma digital como “analógica” *in situ*. Además, pueden aportar sus **propios recuerdos en forma de contribuciones** y se les invita a participar en el debate usando las funciones de comentario.

Más de 50 lugares en 18 provincias y ciudades de Camboya, que fueron importantes durante el régimen de los Jemeres Rojos, han sido señalados y objeto de relatos específicos. En un **mapa interactivo** se pueden identificar los lugares y hacer clic en las historias correspondientes. Además, la *app* ofrece una **función de búsqueda exhaustiva** que permite encontrar datos históricos sobre determinados lugares, organizaciones e instituciones.



*El sitio web permite profundizar en el tema.*

## ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

La aplicación permite a la población usuaria camboyana transmitir información y conocimientos sobre su propia historia, a la vez que **crea conciencia sobre la democracia y el Estado de Derecho**:

*“La aplicación juega un papel importante en la transmisión de conocimientos al público. Contribuye a evitar que vuelvan a ocurrir crímenes horribles como los cometidos bajo el régimen de los Jemeres Rojos en Camboya”.*

*Neth Phektra, Presidente del Tribunal de los Jemeres Rojos.<sup>12</sup>*

La *app* desempeña también un papel en la **formación de estudiantes de la Facultad de Medios y Comunicación**, en lo que se refiere a la historia reciente y a los Jemeres Rojos. Las futuras y futuros redactores, periodistas y diseñadores multimedia participan en seminarios donde analizan a fondo sus posibilidades de influir en la elaboración del pasado. Proyectos como Mapping Memories ofrecen a los y las estudiantes la oportunidad de ensayar en la práctica lo aprendido y de desarrollar su sentido de responsabilidad por los contenidos de los medios. Además, interiorizan las técnicas aprendidas para contribuir a configurar el manejo del pasado.

**Datos sobre la utilización de la app hasta la fecha:** Desde su publicación en febrero de 2019, se han registrado unas 1500 descargas de la aplicación. El sitio web asociado ha sido consultado hasta ahora 2000 veces.

**Desarrollo posterior:** En la actualidad se está elaborando una **estrategia para ampliar y enriquecer** los contenidos de la *app*. La Royal University of Phnom Penh ha desarrollado una fuerte apropiación de la *app* y actualmente gestiona su uso y avance de forma autónoma, lo que garantiza la **sostenibilidad**. Al mismo tiempo, el SCP financiará un experto o experta local que prosiga el desarrollo estratégico del proyecto durante los próximos cinco años. Su tarea consistirá en integrar la *app* a nivel institucional de tal modo que reciba contribuciones de manera regular. La **valoración de la app por parte de los usuarios y usuarias** es una tarea de evaluación que forma parte de la estrategia.

<sup>12</sup> Fuente: <https://www.voacambodia.com/a/new-app-maps-experiences-of-khmer-rouge-survivors/4773452.html>

# Afganistán: Control a distancia del avance de los proyectos en contextos frágiles

El KfW realiza cada vez más proyectos en contextos frágiles. Esto conlleva una elevada atención política, expectativas y presión para actuar. Al mismo tiempo, algunos países no pueden ser visitados – o solo parcialmente – por personal internacional que participa en los proyectos. Sin embargo, es preciso gestionar los riesgos, y los actores deben seguir siendo operativos. Los **enfoques de gestión, seguimiento y verificación a distancia** (*RMMV*, por sus siglas en inglés) permiten seguir planificando, gestionando y haciendo el seguimiento de los proyectos, y verificando la información, incluso sin la presencia *in situ*, o solo temporalmente, del personal internacional participante. Para este fin se utilizan herramientas digitales y técnicas.

Aquí se presentan **dos de estos enfoques digitales**: un **sistema de información para la gestión a distancia** (*Remote Management Information System (RMIS)*, por sus siglas en inglés) y **la utilización de drones** para la documentación y el control del avance de los proyectos. Ambos enfoques, a través de la mejora y el desarrollo de la infraestructura contribuyen, entre otras cosas, a la cohesión social y a la paz.

## Herramienta de gestión y seguimiento a distancia de la infraestructura social y económica

### En síntesis

| Proyecto de cooperación                              | Stabilisation Programme Northern Afghanistan (SPNA) (Programa de Estabilización en el Norte de Afganistán)                                                                                                                                                     | Regional Infrastructure Development Fund (RIDF) (Fondo Regional para el Desarrollo de Infraestructura)                                                                                                                |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo                                             | Estabilizar regiones frágiles mejorando la infraestructura social y económica y fortaleciendo los consejos de desarrollo locales                                                                                                                               | Mejora de la infraestructura social y económica y fortalecimiento de las capacidades de planificación e implementación de proyectos de las autoridades provinciales responsables de las medidas en seis provincias    |
| Actividad principal                                  | Medidas de infraestructura visibles a corto plazo (subvenciones globales), elegidas por la administración del distrito con participación ciudadana; desarrollo de las capacidades de los Consejos de Desarrollo del Distrito (DDAs)                            | Financiamiento de obras de infraestructura mediana en los sectores de caminos y puentes, protección contra inundaciones, riego, aguas residuales, agua, energía y escuelas                                            |
| Instituciones responsables y contrapartes ejecutoras | <ul style="list-style-type: none"><li>Aga Khan Foundation AFG (socio de financiamiento), Agence d'Aide à la Coopération Technique Et au Développement (ACTED) – Mercy Corps</li><li>Seguimiento a través de un equipo consultor de Nisar-Sickert GbR</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Ministerio de Finanzas (MoF) como institución responsable del contenido</li><li>Joint Venture Sweco – GOPA Infra – INTEGRATION como grupo consultor para la ejecución</li></ul> |
| Persona de contacto                                  | <a href="mailto:anja.hanisch@kfw.de">anja.hanisch@kfw.de</a>                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                       |

El KfW financia **obras de infraestructura pequeñas y medianas** en el norte de Afganistán a través del *Stabilisation Programme Northern Afghanistan (SPNA)* y del *Regional Infrastructure Development Fund (RIDF)*. La precaria situación de seguridad que persiste en el país impide, por un lado, que el personal internacional responsable de los proyectos lleve a cabo *in situ* controles periódicos del avance de los proyectos y

del uso de los fondos y, por otro, que el personal técnico internacional asuma directamente en el caso de proyectos de infraestructura en algunas regiones la supervisión de las obras o la recopilación de datos. Los enfoques de gestión, seguimiento y verificación a distancia (*RMMV*) ofrecen la posibilidad de realizar estos controles de forma remota.

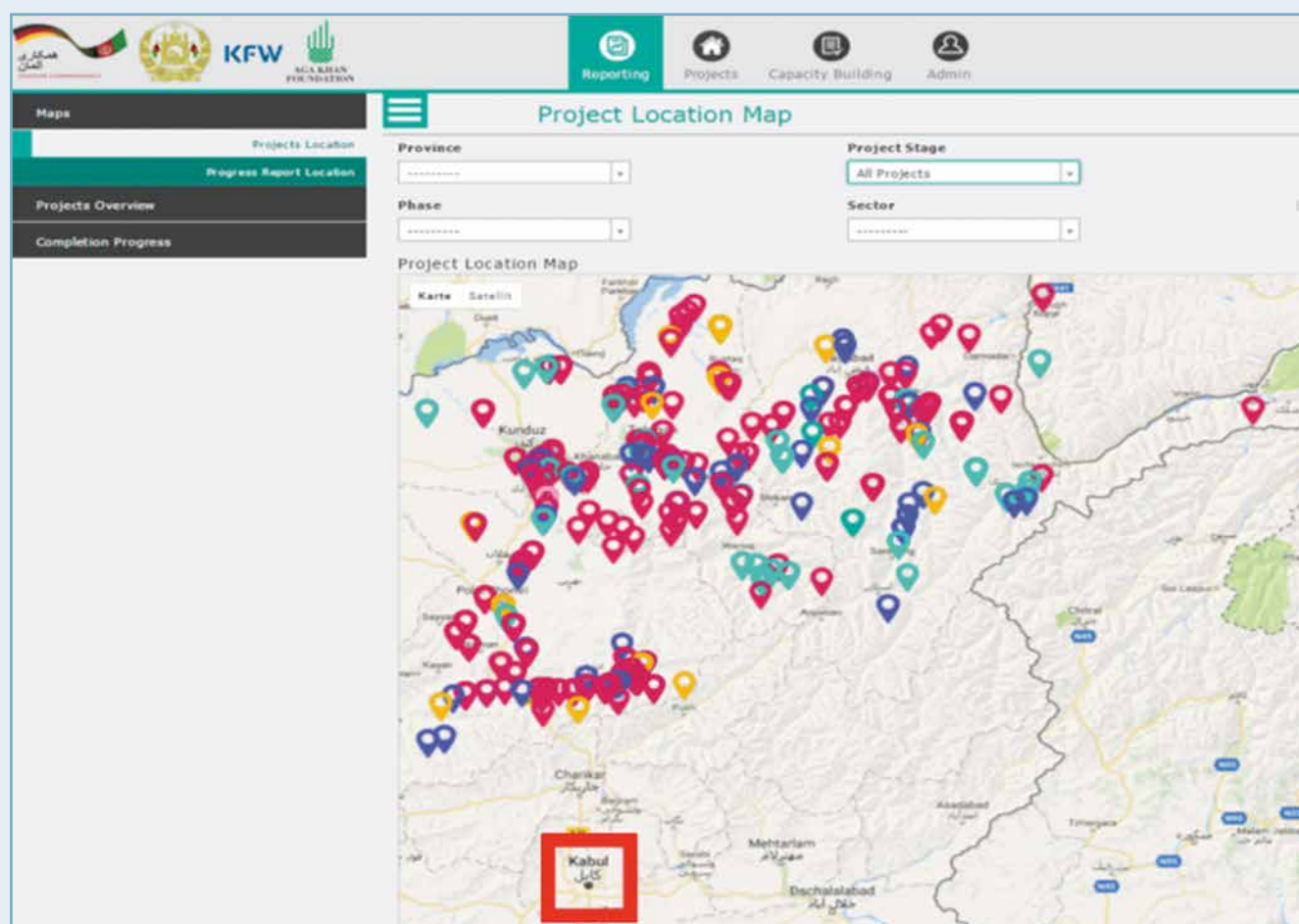


Con el desarrollo y la aplicación de un sistema de gestión e información a distancia (*RMIS*) se pretende poner a disposición una **herramienta para el intercambio de información, la presentación de informes y la recopilación de información** para los responsables de la gestión del programa y la organización ejecutora. De este modo, es posible hacer un seguimiento a distancia de la cartera de proyectos, el desarrollo de las capacidades y el avance de la ejecución del programa. SPNA y RIDF fueron dos de los primeros proyectos del KfW para los que se diseñaron y aplicaron dichas herramientas.

El *RMIS* respectivo del SPNA y del RIDF es una **base de datos de gestión de proyectos en línea**, adaptada a las necesidades prácticas que plantean los problemas de seguridad. Contiene información básica sobre cada medida individual, las imágenes y los documentos correspondientes, datos de GPS y ubicación, el estado de los proyectos individuales, descripciones e intercambios sobre el avance de los proyectos, una sección sobre el desarrollo de capacidades, así como datos sobre análisis e informes. El *RMIS* complementa los informes trimestrales que presentan las contrapartes encargadas de la

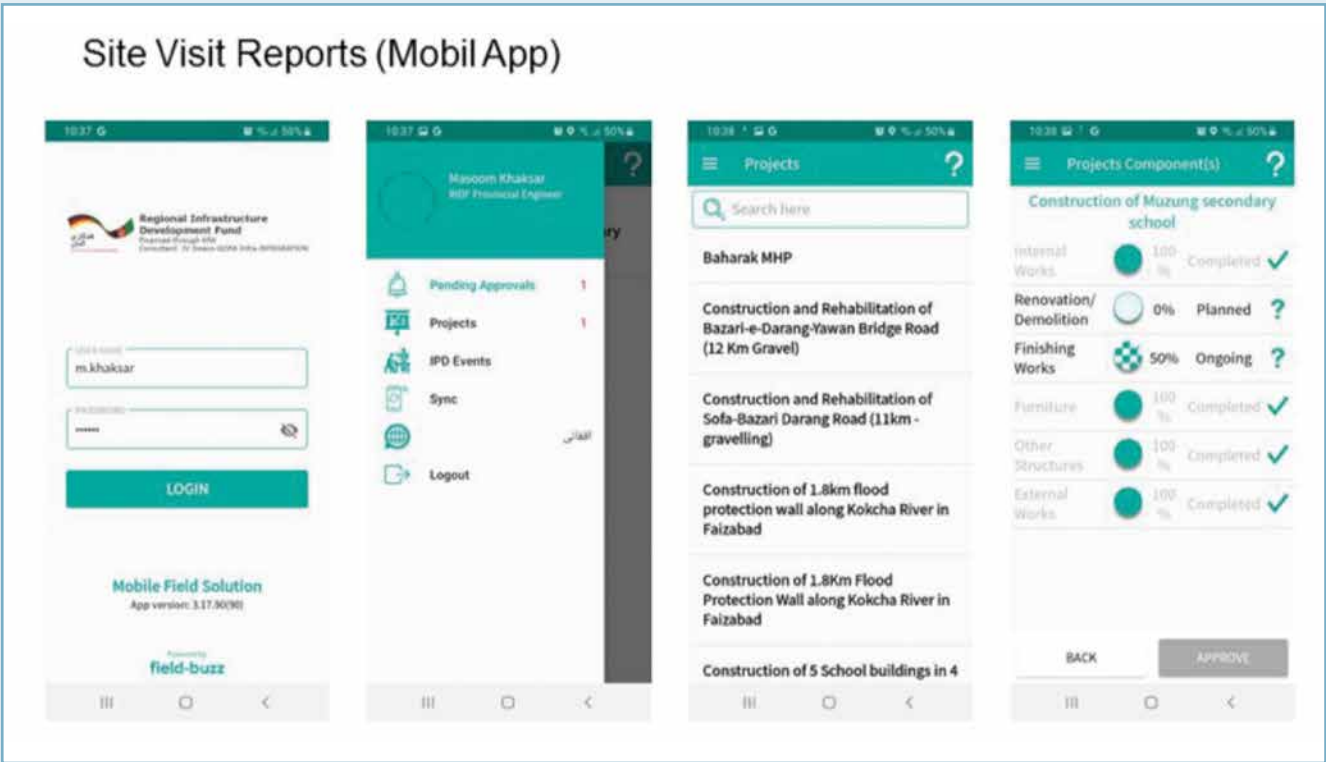
implementación, las videoconferencias, los talleres periódicos con dichas contrapartes en terceros países y la comunicación diaria sobre el estado de los proyectos.

La herramienta se ha diseñado a partir de una versión personalizada de la plataforma *FieldBuzz* de *Field Information Solutions*. *FieldBuzz* fue desarrollada específicamente para la recopilación de datos y la gestión del flujo de trabajo en entornos de campo con escasos recursos. Ya se ha configurado e implementado con éxito varias veces en contextos de países en desarrollo. La herramienta consiste en una *app* adaptable y ampliable, así como una interfaz de gestión y elaboración de informes basada en Internet (*Mission Control* y sitio web).



Mapa con las ubicaciones de los proyectos facilitado por el *RMIS* del SPNA. Detrás de cada alfiler se oculta información adicional del proyecto, por ejemplo, sobre financiamiento y el estado de implementación.

El personal local, directamente sobre el terreno, proporciona información sobre el avance de las obras y el desarrollo de las capacidades a través de una aplicación para teléfonos inteligentes. El personal consultor contratado se encarga de verificar y asegurar la calidad de los datos, tanto a distancia como mediante visitas *in situ*.



La presentación de informes acerca de la situación actual in situ se realiza a través de la app.

## Tecnología digital para revitalizar el tiempo libre y la cultura en Kabul

### En síntesis

|                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Proyecto de cooperación                              | Revitalización de Chihilsitoun Garden                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Objetivo                                             | Contribuir a la construcción de la paz y al acercamiento en la ciudad de Kabul mediante la rehabilitación de un histórico parque público y de cultura (12 hectáreas)                                                                                                                                                                                                       |
| Actividad principal                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ampliar la oferta de actividades recreativas de calidad a través de espacios verdes y deportivos y actividades culturales para la población de Kabul</li><li>• Componente socioeconómico: Oportunidades de empleo para la población del distrito circundante construido ilegalmente y creación de infraestructura básica</li></ul> |
| Instituciones responsables y contrapartes ejecutoras | <ul style="list-style-type: none"><li>• Financiamiento del Ministerio Federal de Relaciones Exteriores de Alemania</li><li>• Aga Khan Trust for Culture (AKTC)</li><li>• Cooperación con el Ayuntamiento de Kabul y el Ministerio de Información y Cultura (MoIC)</li></ul>                                                                                                |
| Persona de contacto                                  | <a href="mailto:anja.hanisch@kfw.de">anja.hanisch@kfw.de</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### Uso de drones para documentar el avance del proyecto

El objetivo del proyecto es **contribuir al esparcimiento de la población urbana de Kabul** mediante la rehabilitación y la creación de espacios verdes, jardines y áreas deportivas. Esta medida de saneamiento del parque beneficia directamente a unos 350 000 habitantes del distrito 7 (Char Deh). Otra opción que ofrece el parque es la posibilidad de realizar actos culturales.

El componente principal incluye la revitalización del área del parque, la creación de ofertas de ocio y esparcimiento para la población urbana y una contribución para mejorar el clima urbano. El proyecto contiene además un componente socioeconómico, ya que las posibilidades de ocio y esparcimiento conllevan **efectos de empleo para la población** del distrito circundante. La creación de infraestructuras básicas contribuye a mejorar las condiciones y el nivel de vida.



Imagen de dron que indica el grado de avance actual de una medida.





*Imagen de dron con listado de actividades pendientes.*

Char Deh es, hasta la fecha, un asentamiento ilegal, aunque tolerado y aceptado por la administración municipal. Por eso **no forma parte de los planes de urbanización** de la municipalidad y ha permanecido hasta ahora **sin conexión con la infraestructura básica de la ciudad**. El proyecto ayuda a las contrapartes a cambiar esta situación.

Debido a la gran superficie del recinto (12 hectáreas), a la vegetación y a las instalaciones existentes, a las nuevas construcciones previstas y a la continua afluencia de visitantes al parque durante las obras de rehabilitación y construcción, se optó por aplicar un **concepto de implementación gradual**. La totalidad del recinto se dividió en diez sectores, los cuales, además de definir una dimensión espacial, hacían referencia a las diferentes medidas parciales del proyecto. La implementación en cada uno de estos sectores se realizó en dos fases: (i) elaboración de conceptos de uso y diseño individuales y, a partir de ellos, (ii) implementación de las medidas físicas.

Debido a la situación de seguridad, no era posible que el personal internacional controlara el avance del proyecto *in situ*. Por eso, además de los informes mensuales y trimestrales presentados por las contrapartes responsables de la implementación, las videoconferencias y los talleres periódicos con las

contrapartes ejecutoras en terceros países, el avance del proyecto se documentó continua y visualmente **con el uso de un dron**, entre otros. Los vídeos emitidos por AKTC muestran el **estado actual de implementación de las medidas físicas** en los distintos sectores. Las fotografías del área sobrevolada por el dron se completan con el grado actual de avance de las obras individuales, indicado en porcentaje, y con las actividades pendientes planificadas en los sectores. La captura de imágenes a intervalos regulares visualiza además la terminación de trabajos físicos, como la pavimentación de un camino o la cubierta de un techo.

El proyecto goza de una **elevada atención por parte del Gobierno afgano** y, por ejemplo, ha sido visitado en varias ocasiones por el presidente afgano. Los vídeos obtenidos con el dron permiten que las personas que gestionan el proyecto en el KfW dispongan de una visión actual de toda el área del parque y del estado de aplicación de las medidas. Por tanto, fue una muy buena posibilidad adicional de **controlar la implementación del proyecto también a distancia**. Dada la envergadura del parque, resultó especialmente útil sobrevolar el área con drones para obtener una **visión general** de la implementación de las medidas previstas a lo largo del calendario acordado.

---

# Ejemplos de África





# Lesotho: Nokaneng – Your Safe Space – una app para la prevención de la violencia de género

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                      |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre de la app                       | Nokaneng – Your Safe Space (Nokaneng – Tu espacio seguro)                                                                            |
| Tema de la app                         | Roles de género, prevención de la violencia de género                                                                                |
| Tipo de app                            | Aplicación con funciones de asesoramiento, intercambio y llamada de alarma                                                           |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Cooperaciones para la Prevención de la Violencia contra las Mujeres y las Niñas en África Meridional (PfP, por sus siglas en alemán) |
| Contraparte política en Lesotho        | Ministerio de Género, Juventud, Deporte y Ocio                                                                                       |
| Personas de contacto                   | begona.castro@giz.de; likeleli.khotle@giz.de                                                                                         |
| Resultados previstos de la app         | Prevenir (a nivel primario) la violencia contra las mujeres y las niñas                                                              |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Niñas, mujeres y hombres en Lesotho                                                                                                  |
| Información adicional / Link           | La app puede descargarse gratuitamente en <a href="#">GooglePlay</a>                                                                 |



## ¿En qué contexto se desarrolló la app?

Más del 60 % de las mujeres *basotho* ha sufrido violencia doméstica. Las normas sociales predominantes contribuyen a mantener los roles de género tradicionales y a estigmatizar a las personas afectadas por la violencia de género. El ideal de la masculinidad tiene efectos negativos en la prevención de la violencia de género. Es necesario un esfuerzo coordinado para modificar las normas que favorecen la continuidad de la violencia de género y permiten que sea tolerada.

El **proyecto regional de la GIZ PfP** en África Meridional (Lesotho, Sudáfrica, Zambia y Zimbabwe) intenta reforzar la cooperación entre actores públicos, no estatales y privados para modificar las normas y actitudes que provocan la violencia contra las mujeres y las niñas y que favorecen su continuidad. El proyecto se centra en el desarrollo de **proyectos emblemáticos**: iniciativas innovadoras, específicas de cada país, para la prevención de la violencia contra las mujeres y las niñas. La prevención de la violencia de género es un tema complejo que afecta a todos los grupos sociales y que, por tanto, requiere esfuerzos conjuntos y la cooperación de múltiples actores. Por esta razón, los proyectos emblemáticos se implementan como **cooperaciones de diferentes actores** (Gobierno, sociedad civil y sector privado).

Aquí se presentan el **proyecto emblemático Nokaneng** de Lesotho y su enfoque digital, la aplicación *Nokaneng – Your Safe Space* (Nokaneng – Tu espacio seguro).

### Los siguientes factores aconsejaban el uso de enfoques digitales:

- **Alcance:** Según informan las personas encargadas del desarrollo de la *app*, la mayoría de las mujeres *basotho* disponen de un teléfono móvil. Por lo tanto, existen muchas posibilidades de conectar con ellas a través de una aplicación o de otras herramientas basadas en mensajes cortos (SMS).
- **Anonimidad:** Es posible acceder a información y asistencia profesional sin revelar la identidad personal.
- **Eficiencia de costos:** Durante el desarrollo de la *app* se generan costos de inversión, pero las fases siguientes (p. ej., de difusión de la *app*) se consideran de bajo costo.

### ¿Cómo funciona la app?

La *app* Nokaneng se utiliza como solución móvil complementaria a otros enfoques del proyecto, con el fin de proporcionar a las mujeres y a las niñas de Lesotho **información relevante** sobre la violencia de género y ofrecer un **servicio completo de apoyo** a las personas afectadas. Al mismo tiempo, se propone contribuir a la **sensibilización** de las mujeres y las niñas en relación con la violencia de género. *Nokaneng* permite a las mujeres intercambiar información y opiniones y, de este modo, favorece la **solidaridad** entre ellas.

#### Características:

- **Videos cortos:** Se trata de la historia ficticia de una relación con violencia de género y las estrategias para superarla.
- **Videos y textos:** Explican e informan sobre el rol y la función que desempeñan los servicios disponibles a nivel local (p. ej., centros de salud, policía, representantes municipales). Además, ofrecen información sobre los derechos y las leyes relevantes en Lesotho.
- **Foro moderado:** Aquí pueden formularse de manera anónima cuestiones relativas a la violencia de género. Tanto especialistas y moderadores o moderadoras profesionales como la propia comunidad de usuarios y usuarias brindan asesoramiento y apoyo.
- **Función de emergencia y alarma** por SMS o llamada telefónica.

Solo el 44 % de las mujeres *basotho* poseen un teléfono inteligente capaz de acceder a Internet. El 69 % afirma que nunca ha utilizado Internet. Para no excluir a las mujeres más pobres, se optó conscientemente por desarrollar no solo una *app* para teléfonos inteligentes, sino también una versión que funcionara en teléfonos móviles con estándar del sistema global para las comunicaciones móviles (GSM, por sus siglas en inglés).

### Desarrollo de la aplicación

- La *app* Nokaneng se desarrolló utilizando **el método** ágil e iterativo **de gestión de proyectos SCRUM**, que se ha convertido actualmente en un estándar para el desarrollo de *software*. Entre 2017 y 2018, se elaboró un prototipo de la *app* y se puso a prueba con un centenar de mujeres. De esta manera se desarrolló un concepto orientado al uso de la aplicación.
- *SCRUM* tiene en cuenta, entre otras cosas, la complejidad del contexto (p. ej., la importancia de muchos actores y grupos de interés diferentes), lo que permitió un **desarrollo participativo, flexible y gradual del concepto**, conjuntamente con las contrapartes.
- *Vodacom* en calidad de socio presta el apoyo técnico necesario para **la difusión de la app**. El apoyo de *Vodacom* se materializa sobre todo mediante el llamado *zero-rating*, lo que significa que el consumo de datos para el uso de la *app* es gratuito para clientes de *Vodacom*.
- En la actualidad ya puede accederse libremente a la aplicación. En 2019 empezó a desarrollarse una **solución basada en SMS** para hacer llegar también la información importante a las mujeres que solo disponen de teléfonos móviles sencillos. La solución basada en SMS cuenta también con el apoyo de *Vodacom* permitiendo la interacción gratuita mediante SMS a clientes de *Vodacom*.
- El proyecto permite **capacitar y apoyar** sistemáticamente a las **personas encargadas del contenido y de la moderación de los foros** en relación con el funcionamiento de *Nokaneng*. Una empresa local de desarrollo de aplicaciones ha asumido el mantenimiento técnico y el perfeccionamiento de la *app*.



Mujeres jóvenes que acaban de descargar la app Nokaneng durante el acto de lanzamiento.

**Otras medidas complementarias:** El proyecto de la GIZ utiliza, además del enfoque digital, **medios de comunicación** como la radio y la televisión para tratar el tema de la violencia contra las niñas y las mujeres y para poner en cuestión los roles de género. Se realizan también **intervenciones a nivel de comunidad** con el fin de reforzar las iniciativas locales y apoyar el compromiso en favor de la prevención de la violencia. A nivel local se organizan reuniones de grupos de mujeres en las que se tratan temas relacionados con la violencia de género y se promueven debates y ejercicios en torno al empoderamiento (*Empowerment*).

### Paralelamente a Nokaneng

La prevención de la violencia de género tiene éxito cuando no solo se coopera con las mujeres y las niñas sino, de modo complementario, también con los hombres y los niños. Por ello, el proyecto *Sakeng*, dirigido a los hombres, refuerza las normas de género y los conceptos de masculinidad que protegen a las mujeres y a las niñas de la violencia. También se está desarrollando una solución basada en SMS para los hombres. En este caso se utiliza como incentivo el interés de muchos hombres por los resultados deportivos: los usuarios pueden registrarse y obtener regularmente noticias de la actualidad deportiva. Con cada noticia reciben información sobre violencia de género que transmite una comprensión positiva de la masculinidad. El servicio se complementa con actividades deportivas, artísticas, culturales y religiosas a nivel de la comunidad, así como con acciones en los medios de comunicación y digitales.

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

*“Esta aplicación es muy importante porque puedo recibir información en casa sin que nadie se dé cuenta.”*  
Joven usuaria, que desea mantener el anonimato, en un taller de información de retorno.

*“Cuando mi esposo vio los videos en la aplicación, reconoció su propio comportamiento violento. Eso le hizo cambiar. Dejó de pegarme.”*  
Usuaría casada, que desea mantener el anonimato, en un taller de información de retorno.

**Datos sobre la utilización de la app:** La app ha registrado hasta ahora 1220 descargas. Las mujeres afectadas han formulado hasta ahora 114 preguntas en el foro de consulta y debate. Las personas que actúan como moderadoras y otras usuarias han formulado 148 respuestas.

Más adelante se realizará una **evaluación de la aceptación de la app** por parte del público usuario, que permitirá dar una información más precisa sobre los resultados. No obstante, las reacciones y comentarios de las usuarias muestran que muchas mujeres valoran la posibilidad de intercambiar experiencias de manera anónima o de informarse sobre la violencia de género en un entorno seguro. La facilidad de acceso a la información y la seguridad para poder comunicarse y recibir apoyo ayudan a fortalecer a las mujeres y a poner en tela de juicio las normas de género.

La experiencia con la *app* ha permitido extraer las siguientes **conclusiones**:

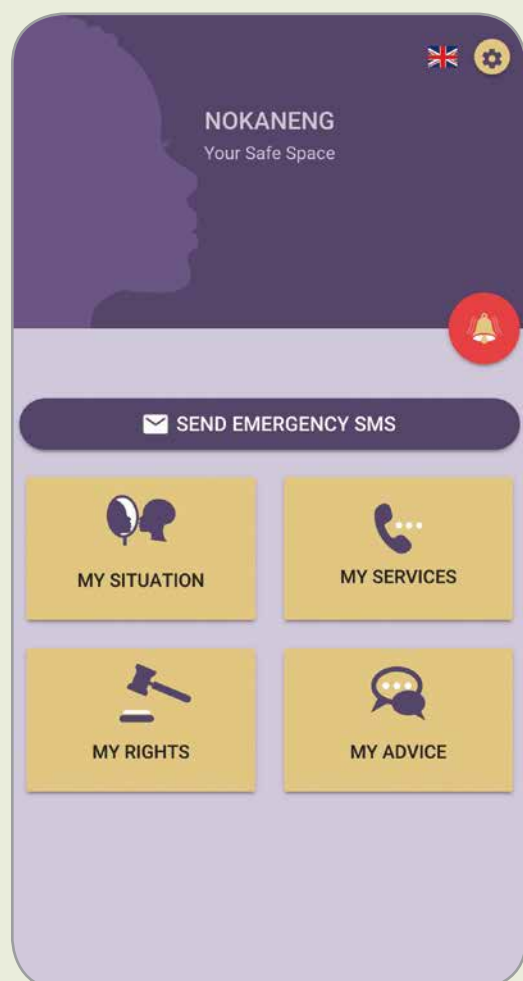
- Los **contenidos** de una *app* destinada a la información y al intercambio para la prevención de la violencia deben responder a las necesidades locales.
- Es importante desarrollar los prototipos **de modo participativo y con orientación al público usuario**, a fin de asegurar que responden a las necesidades de este. Para ello se requiere un procedimiento gradual, ágil, flexible y coordinado.

### *No hacer daño (Do No Harm)*

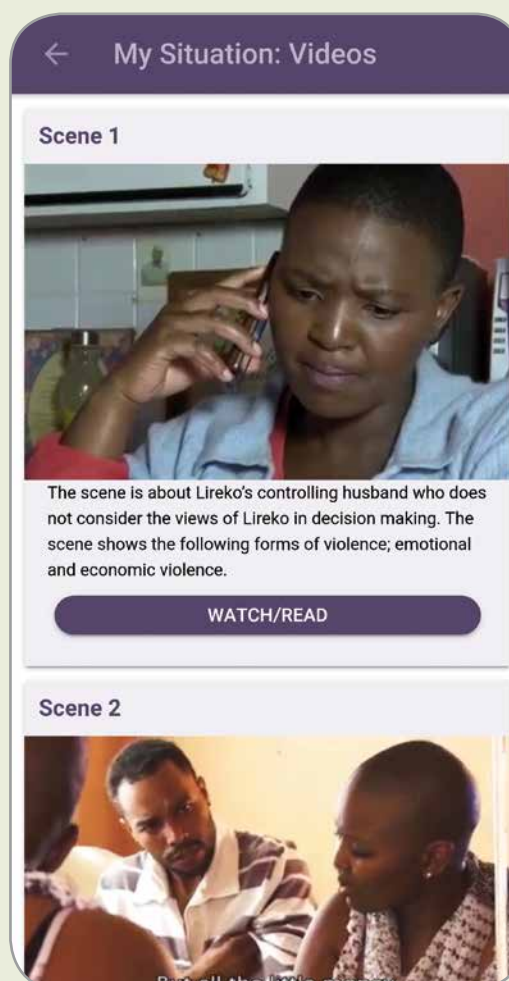
- Con el fin de evitar comentarios ofensivos y discursos de odio, la *app* incluye una moderación de calidad. Se imparte la capacitación correspondiente a los moderadores y moderadoras, y se revisan los contenidos.
- También se garantiza la confidencialidad. La anonimidad de la *app* evita consecuencias negativas para las personas afectadas que intervienen.
- Para garantizar que la *app* responde realmente a las necesidades de las mujeres y las niñas, pero también para asegurar la comprensión y evitar ambigüedades en la interpretación, se realizaron numerosas pruebas en las que se consultó a posibles usuarias.

*Nota: Véase explicación sobre el enfoque „no hacer daño“ (Do No Harm) en el primer ejemplo (Filipinas).*

- En el futuro, **las medidas a nivel de la comunidad** deben combinarse en mayor grado con el empleo de la *app*.
- Las cooperaciones y la inversión continua son imprescindibles para la **difusión sostenible** de soluciones de tecnología de la información y la comunicación (TIC).



Las cuatro áreas de servicio de la app.



Ejemplo de un vídeo con situaciones que abordan el tema de los roles de género y la violencia de género

# Kenya: Umoja - radios comunitarias para la paz

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del enfoque                     | Umoja – Radio for Peace (Umoja – Radio para la paz)                                                                                                                                                                                                                              |
| Tema del enfoque                       | Construcción de la paz, y fomento del pluralismo y la democracia mediante un periodismo de calidad sensible al conflicto                                                                                                                                                         |
| Tipo de enfoque                        | Red de estaciones de radio de frecuencia modulada, respaldada por herramientas digitales tales como grupos de WhatsApp y una plataforma en línea para los medios a nivel de la comunidad (Sikika)                                                                                |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Servicio Civil para la Paz (SCP) de la GIZ en Kenya                                                                                                                                                                                                                              |
| Organización contraparte               | Kenya Community Media Network (KCOMNET – organización no gubernamental)                                                                                                                                                                                                          |
| Persona de contacto                    | michael.schweres@giz.de                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Resultados previstos del enfoque       | Fomentar una paz y un desarrollo sostenibles en Kenya mediante una labor informativa sensible al conflicto                                                                                                                                                                       |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Directamente: profesionales de la radio y periodistas<br>Indirectamente: radioyentes                                                                                                                                                                                             |
| Información adicional                  | Sitio web del proyecto: <a href="https://umojaradioforpeace.org">https://umojaradioforpeace.org</a><br>Sitio web de la organización contraparte<br><a href="https://kcomnet.org/project/the-radio-for-peace-program">https://kcomnet.org/project/the-radio-for-peace-program</a> |



## Apoyo digital a una solución analógica

En el proyecto Umoja se presta apoyo a las radios comunitarias en el diseño de programas que fomentan la paz. Es el único ejemplo de la serie *Smart Prevention* que se centra en un enfoque no digital como es la radio. Se trata de mostrar cómo el uso de herramientas digitales puede apoyar de manera óptima las medidas analógicas. Además, el ejemplo revela por qué en algunos contextos conviene dar prioridad a los medios de comunicación analógicos.

## ¿En qué contexto se desarrolló el enfoque?

Kenya está muy dividida desde la época colonial. Las causas principales son la desigualdad en la distribución de recursos y la falta de equidad en el acceso a los servicios públicos. La **inseguridad y la delincuencia** predominan en gran parte del país. Durante las elecciones es habitual que se produzcan escalladas violentas. El punto culminante fueron los disturbios posteriores a las elecciones de 2007/08, que se saldaron con alrededor de 1200 muertos y 600.000 desplazados internos. El **desplazamiento forzoso** desempeña un papel importante en la historia de Kenya, ya que los traslados forzados de la población durante la época colonial transformaron el panorama étnico. La política de asentamientos y adjudicaciones de los Gobiernos kenianos, que solía favorecer a las élites, agravó los conflictos. La mayoría de las personas desplazadas no tiene acceso suficiente a tierras, servicios básicos y medios de subsistencia. Las **comunidades de acogida se sienten amenazadas** o temen ser expulsadas por la población desplazada. Los conflictos por unos recursos ya de por sí escasos se desarrollan generalmente asociados a diferencias étnicas y reforzados por intereses políticos.



### Objetivos del SCP y de la iniciativa especial sobre desplazamiento

El SCP se ha propuesto fortalecer una forma de trabajar sensible al conflicto en las organizaciones contraparte en Kenya. El objetivo es que estas contribuyan a la resolución pacífica de los conflictos locales y a la consideración de los derechos de todas las partes implicadas. Se pretende que aumenten la confianza y la cohesión a nivel de la comunidad. Esto es aplicable a las relaciones tanto entre las personas desplazadas y las comunidades de acogida como, en general, entre las diferentes etnias. De este modo, los actores previenen que surjan conflictos violentos y vuelvan a producirse desplazamientos y expulsiones.

En Kenya, las radios comunitarias se consideran la **forma fundamental y más importante de comunicación ciudadana** a nivel local. La radio comunitaria combina distintos medios y formas de expresión y les proporciona espacio. A diferencia de las radios comerciales y estatales, su foco de atención se centra en los asuntos de interés para los miembros de la comunidad y de la ciudadanía. En este sentido, pueden actuar como una **plataforma para la transformación social**. Después de las elecciones de 2007/08 en Kenya, varias organizaciones independientes de medios de comunicación destacaron el papel de las radios comunitarias en la contención de la violencia. Estas se han hecho más sensibles a los conflictos étnicos y han fomentado cada vez más la convivencia pacífica en sus comunidades. En este sentido, han desempeñado un papel muy importante en los esfuerzos por la consolidación de la paz y la resolución de conflictos en Kenya. A pesar de su pequeño tamaño, las emisoras de radio independientes constituyen un medio prometedor para la **comunicación sensible al conflicto**. Sin embargo, un gran número de periodistas de radio comunitaria carecen de formación formal en periodismo y en materia de información sensible al conflicto. Con frecuencia carecen de métodos, experiencia y conocimientos de fondo a los que recurrir para informar sobre la violencia o abordar la retórica del odio.

El **proyecto Umoja** – Radio for Peace que aquí se presenta comenzó en 2016 apoyando a radios comunitarias de Kenya a promover la paz. La Kenya Community Media Network (KCOMNET), una organización sin fines de lucro para el desarrollo y apoyo de los medios de comunicación comunitarios, confeccionó en colaboración con el SCP un **programa nacional de capacitación y creación de redes para periodistas de radio comunitaria y actores comunitarios**. En Umoja participan 23 radios comunitarias y 17 emisoras católicas. En una red intercambian información, aprenden, se apoyan mutuamente e intentan configurar su compromiso con un enfoque más estratégico.

**Umoja es una palabra swahili y significa unidad.**

### ¿Por qué centrar la atención en la radio „analógica“?

La radio analógica de frecuencia modulada tiene un costo bajo y está disponible para todos los kenianos. En 2019, un equipo de investigación del Instituto Alemán de Desarrollo (DIE) constató que gran parte de la población keniana, pero sobre todo de las personas que viven en campos de refugiados o desplazados, se informa a través de la radio: „*Precisamente en los campos de refugiados y en las zonas rurales, a veces resulta más útil invertir en ofertas offline, como eventos comunitarios, emisiones radiofónicas o centros de asesoramiento, que desarrollar aplicaciones digitales caras que solo funcionan en un teléfono móvil con acceso a Internet. Además, la radio sigue siendo para muchas personas la vía más económica y sencilla de acceder a la información.*“<sup>13</sup> Por tanto, la radio como medio de comunicación tiene una gran influencia en la vida diaria keniana. Se ha ampliado la buena cobertura mediante receptores de telefonía móvil adicionales en viviendas rurales, en medios de transporte público o en teléfonos móviles.

En comparación, los enfoques digitales como la radio web tienen aún escasa importancia. El problema no es solo la recepción, sino sobre todo el factor costo. Para gran parte de la población keniana, el Internet móvil es demasiado caro. Como solución, se suele buscar un punto de acceso wifi, pero este no siempre es gratuito. Por lo tanto, durante el día y cuando viaja, la gente utiliza más bien los mensajes SMS que, por ejemplo, WhatsApp. En general, los medios sociales y los servicios digitales funcionan relativamente bien con los llamados servicios *push and pull*. Se pueden utilizar incluso con una conexión breve y de poca calidad. Por el contrario, la utilización de medios que consumen un gran volumen de datos, como el *streaming* de audio o vídeo, plantea problemas. Para disfrutar de un contenido en streaming de cinco minutos de duración se necesitaría disponer de una conexión estable a Internet durante 15 minutos. Sin embargo, las emisoras de radio, incluso las que participan en Umoja en el área rural, no disponen de ella, por lo que prefieren recibir, por ejemplo, audiciones sobre temas de paz en una memoria USB, que descargarlas de la red. Esto rige en mayor medida para los oyentes particulares: descargar y escuchar los contenidos de audio de forma fragmentada resulta caro, engorroso y frustrante. Descargar completamente un programa para escucharlo después no se corresponde con los hábitos de uso más bien espontáneo de las personas usuarias.

Conclusión: el requisito previo para promover los enfoques digitales en el futuro sería disponer de una red wifi estable, económica o gratuita. Así podrían generar una demanda y un alcance similares a los que tiene la radio analógica, incluso entre la población pobre o marginada. Por lo tanto, en este contexto y actualmente, las herramientas digitales resultan apropiadas como complemento y en combinación con la radio como medio de comunicación de masas.

13 Fuente: <https://www.die-gdi.de/die-aktuelle-kolumne/article/warum-digitale-dienstleistungen-fuer-gefluechtete-ofimals-ibr-ziel-verfehlen>

## ¿Cómo funciona el enfoque de Umoja?

### Objetivos de la red

El objetivo de Umoja es que las radios comunitarias contribuyan a fomentar la paz y el desarrollo sostenibles en Kenya informando con sensibilidad al conflicto. Se pretende lo siguiente:

- Democratizar la comunicación de los medios informativos reforzando la participación, el diálogo y el intercambio.
- Difundir las perspectivas de los ciudadanos y las ciudadanas de las comunidades.
- Combatir los discursos de odio, la polarización étnica y las noticias falsas.
- Fomentar la convivencia pacífica de toda la población keniana, así como entre personas desplazadas y comunidades de acogida.

### Los principales ámbitos de acción de Umoja son:

- **Capacitación basada en las necesidades** de periodistas y locutores o locutoras de radio comunitaria en todas las emisoras locales, en los ámbitos de la comunicación no violenta, la información sensible al conflicto y la gestión pacífica de conflictos: La capacitación se orienta al análisis de las fortalezas y desafíos de la información sensible al conflicto en diferentes emisoras de radio.

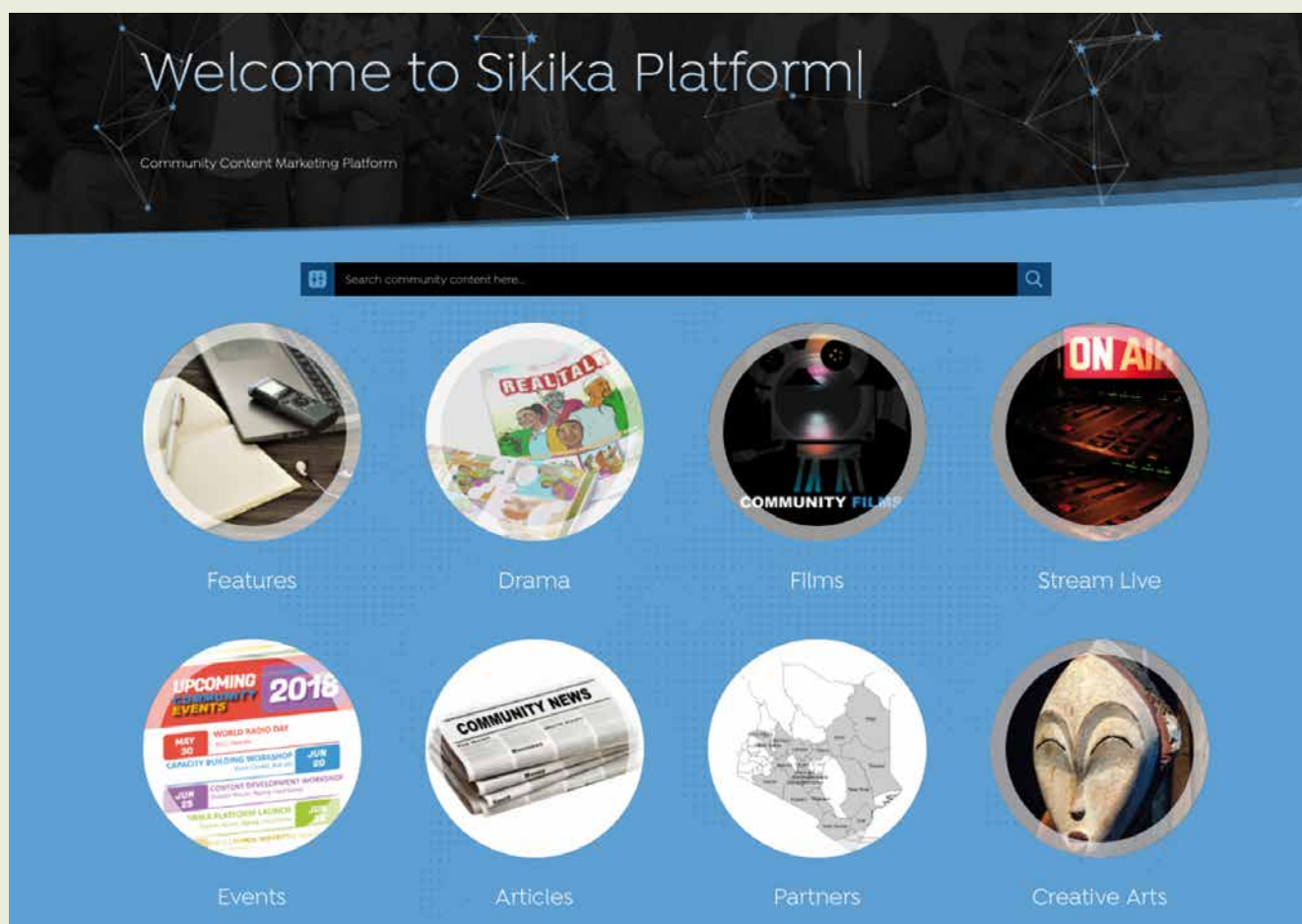
- **Producción y difusión de programas de calidad** que promuevan la consolidación de la paz y la resolución de conflictos por parte de todas las radios comunitarias participantes: Se trata, por ejemplo, de ficciones documentales y de audiodramas con elementos documentales. Algunas producciones involucran a grupos de teatro locales.

### „Esto puede ocurrirle a cualquiera de nosotros“

Umoja ha producido series de radioteatro como *This Can Happen to Anyone of Us*. La serie explicaba al público oyente las causas y consecuencias del desplazamiento interno. Fue emitida por 40 estaciones de radio alcanzando a alrededor de 12 millones de oyentes, tal como se constató a través de un análisis de audiencia (registro de oyentes, principalmente mediante encuestas en la zona de emisión). El éxito fue tal que se ha producido una segunda temporada con diez episodios en los que se tratan, entre otros temas, la desigualdad social y el acceso a la educación. Además de swahili e inglés, el programa se emite también en somalí para superar las barreras lingüísticas que sufren las personas refugiadas.



*Imagen del estudio de una emisora de radio comunitaria.*



Captura de pantalla de la plataforma digital Sikika (<https://sikika.net>).

## Fusión entre radio y herramientas digitales

Aunque *Umoja* centra su atención en la radio analógica, aprovecha las **sinergias con las herramientas digitales**. Por ejemplo:

- *Umoja* ayuda a la Comisión Nacional para la Cohesión y la Integración (NCIC) a **combatir los discursos de odio** (*#hatespeechwithoutme*) mediante mensajes de paz y sensibilización. Los mensajes cortos pero efectivos de la radio se combinan con los medios sociales generando un efecto de identificación. Los usuarios y usuarias reconocen en *Facebook* y *Twitter* las escenas de audiodramas y los mensajes hablados y en Instagram los mensajes gráficos.
- Ya en el taller inicial del proyecto *Umoja Radio For Peace* se formaron dos **grupos de WhatsApp** con un total de 200 participantes: uno de responsables de redacción y de gestión, y otro de periodistas y actores comunitarios. Desde entonces, los grupos se han consolidado y desempeñan un papel importante en el **intercambio, la información y el apoyo mutuos**.
- *Umoja* desarrolla una oferta digital de fácil acceso para el transporte de personas. Debido a los retos mencionados (costo de Internet y calidad de recepción), los **audiodramas** se distribuyen **en memorias USB a las empresas de autobuses interurbanos**. Estos se pueden reproducir sin problemas durante los viajes y de este modo llegar a las personas que viajan. En el futuro, el proyecto se propone introducirse también en los cines, de modo que, antes de proyectar la película, se ofrezca al público un “pre-audio-drama” con contenidos de apoyo a la paz.
- Al mismo tiempo, se están considerando otras vías, **más allá de la radio**, para alcanzar mejor a los diferentes grupos destinatarios, por ejemplo, a las víctimas de desplazamiento. Una de ellas consiste en conectar con la población desplazada mediante **mensajes SMS**, en colaboración con el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR). En los campos de refugiados se forman grupos de oyentes que pueden escuchar los mensajes de paz o los audiodramas *offline*, por medio de una memoria y radio USB previamente distribuida.



### Sikika: plataforma de marketing conjunta para contenidos comunitarios

Conjuntamente con el Community Media Fund de HIVOS<sup>14</sup>, KCOMNET ha creado una base de datos en la web, donde se ponen a disposición diversos productos para medios comunitarios. Sikika es una plataforma de marketing que utilizan varios proyectos como herramienta digital para apoyar a los medios comunitarios independientes. El objetivo de la base de datos es aumentar el alcance y la difusión sinérgica de los diversos productos mediáticos. En la plataforma Sikika pueden ver en línea o descargar vídeos o contenidos de radio tanto los consumidores y consumidoras como los potenciales compradores y compradoras de los productos mediáticos. Por ejemplo, los programas producidos por las radios comunitarias participantes pueden ser utilizados por emisoras de radio de otras zonas del país.

Al finalizar el programa de HIVOS, el SCP ha integrado el mantenimiento del sitio web en el proyecto Umoja.

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

Uno de los principales logros de Umoja hasta ahora es que las emisoras de radio comunitarias **han dejado de actuar por cuenta propia**. Se ha creado una comunidad que facilita el intercambio, resuelve problemas conjuntamente y en la que los y las participantes piden y ofrecen apoyo mutuo. Por ejemplo, se hacen comprobaciones conjuntas de los datos cuando no se sabe con seguridad si una noticia es verdadera o falsa. La solidaridad en la red funciona: en una especie de “misión de rescate” conjunta se consiguió la donación a las radios comunitarias de los equipos que ya no utiliza el Instituto Nacional de Meteorología.

Al mismo tiempo, se muestran también **resultados en las comunidades** que escuchan las producciones de radio de Umoja: muchos de los contenidos que se producen sobre temas como el discurso de odio y la polarización étnica son objeto de intensos debates por parte del público. En las comunidades participantes se habla cada vez más abiertamente de lo que significa ser una comunidad multiétnica y de las necesidades y derechos que tienen los diferentes grupos. Esto ha contribuido a que durante y después de las elecciones de 2017 **apenas se produjeran conflictos violentos**.

*“El llamado a la paz ha sido atendido. No se vio a jóvenes en grupos o con un comportamiento agresivo frente a los colegios electorales. No hubo ninguna noticia sobre intimidación de las personas votantes, ya que todas fueron informadas sobre sus derechos constitucionales.»*

*Lydia Wangoma, de la emisora de radio Bulala FM.<sup>15</sup>*

La experiencia de Umoja demuestra la **idoneidad del uso de la radio para fines de información y sensibilización en Kenia**. Por este motivo, se considera conveniente ampliar algunos de los enfoques y utilizarlos, por ejemplo, en relación con otros temas relevantes en materia de cooperación, tales como el cambio climático, la protección del medio ambiente o el uso del agua.

<sup>14</sup> Información: <https://east-africa.hivos.org/program/community-media-fund>

<sup>15</sup> Cita de la publicación *Community Radios Broadcasting for Peace (Radios comunitarias, la radio para la paz)* Información: <https://drive.google.com/file/d/1xdZLIJ8lQb78-BLaehiSic8sZes55HgJ/view>

# Sudáfrica: YouthActs - jóvenes voluntarios colaboran en la prevención de la violencia

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema de la app                         | Apoyo al voluntariado juvenil interesado en acciones de prevención de la violencia en sus comunidades y en contribuir a la cohesión social                                                                                                                                                                                             |
| Tipo de app                            | Herramienta digital práctica específica para la organización (plataforma social de aprendizaje, información e intercambio)                                                                                                                                                                                                             |
| Nombre del proyecto de cooperación     | VCP (Inclusive Violence and Crime Prevention, Prevención Inclusiva de la Violencia y el Crimen)                                                                                                                                                                                                                                        |
| Organizaciones contraparte             | Institución responsable a nivel político: Ministerio de Gobernanza Cooperativa, que preside el Comité Director nacional<br>Contraparte para la labor de prevención con jóvenes: la policía sudafricana<br>Apoyo al desarrollo de la app: University of Cape Town (coaching para los enfoques de pensamiento de diseño y de Impact Hub) |
| Personas de contacto                   | thomas.hellmann@giz.de, noxolo.thabatha@giz.de                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Resultados previstos de la app         | Prevención de la violencia; apoyo a la organización y creación de una red de jóvenes con compromiso social                                                                                                                                                                                                                             |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Jóvenes voluntarios y voluntarias entre 18 y 35 años: <ul style="list-style-type: none"> <li>• los llamados Junior Commissioners (embajadores y embajadoras para la prevención de la violencia en las escuelas)</li> <li>• miembros de los Youth Crime Prevention Desks (en su mayoría jóvenes en situación de desempleo)</li> </ul>   |
| Información adicional                  | La app puede descargarse gratuitamente en <a href="#">GooglePlay</a>                                                                                                                                                                                                                                                                   |



## ¿En qué contexto se desarrolló la app?

El Fondo de Innovación de la GIZ, creado en 2017, es el primer mecanismo a nivel de empresa que fomenta la innovación dentro de la GIZ. El objetivo del Fondo es identificar y promover ideas innovadoras, que tengan potencial para reforzar la eficacia de los proyectos de la GIZ, por ejemplo, mediante el uso de datos y tecnologías digitales. El Fondo de Innovación se propone además contribuir a fomentar una cultura de experimentación, crear nuevos espacios de acción y aportar a la GIZ impulsos innovadores y métodos de trabajo ágiles. Cada año se organiza un concurso de ideas en el que pueden participar equipos de colaboradores y colaboradoras de la GIZ y contrapartes locales e internacionales (fundaciones, organizaciones no gubernamentales, empresas emergentes, organismos públicos, etc.). Las seis ideas más prometedoras entran en un programa acelerador, donde reciben *coaching* metodológico, acceso al ecosistema de innovación local y apoyo financiero para su ulterior desarrollo.

Con la idea de **apoyar a jóvenes voluntarios organizados** interesados en el cambio social positivo de sus comunidades, un equipo de colaboradores y colaboradoras de la GIZ en Lesotho y Sudáfrica solicitó con éxito en 2017 la ayuda del Fondo de innovación de la GIZ. En diciembre de 2017, fueron seleccionados por un jurado como el proyecto con la “curva de aprendizaje más pronunciada” en el desarrollo de un prototipo operativo (producto viable mínimo), lo que permitió al equipo implementar posteriormente el producto que había desarrollado. El resultado son dos aplicaciones: YouthActs en Sudáfrica y Methaka (*app* de aprendizaje para reforzar la participación ciudadana) en Lesotho. Puesto que ambos proyectos están arraigados en diferentes contextos, YouthActs se dividió en dos aplicaciones. De este modo, las *apps* podían centrarse en el contexto respectivo. El principal objetivo de las dos aplicaciones es animar a los y las jóvenes a prestar una **contribución positiva al desarrollo de sus comunidades**.

En *Smart Prevention* nos centramos en la aplicación de Sudáfrica.



### Contexto

Incluso 25 años después del final del *Apartheid*, Sudáfrica sigue teniendo cifras de violencia extremadamente altas (seis veces más que la media mundial). La desigualdad social, el elevado desempleo, la falta de acceso a los servicios públicos y la ausencia de perspectivas de futuro, en particular para la juventud, favorecen la violencia. Además, en las estructuras sociales se tiende a normalizar y legitimar la violencia.

La plataforma digital YouthActs está ubicada en el **proyecto VCP (Prevención Inclusiva de la Violencia y el Crimen) de la GIZ**, que tiene como objetivo reforzar la prevención de la violencia abordando las distintas causas de la misma. El proyecto promueve un enfoque sistémico para la prevención de la delincuencia y la violencia en varios niveles (local, regional y nacional). Entre otras cosas, anima y fomenta a jóvenes y adolescentes para trabajar sin fines lucrativos en su entorno social. Por un lado, los voluntarios y voluntarias de los **Youth Crime Prevention Desks** (servicios de prevención de la delincuencia juvenil) locales apoyan a la policía en la prevención de la violencia social; por otro, los y las jóvenes actúan como **embajadores y embajadoras para la prevención de la violencia en las escuelas**.

Los grupos juveniles organizados suelen tener un alto grado de motivación para trabajar por el desarrollo pacífico y la seguridad de sus comunidades. Pero a menudo no saben cómo comprometerse y organizarse de forma más eficaz. Por esta razón se ha desarrollado la *app*, como **herramienta digital para apoyar sus organizaciones**.

### ¿Por qué usar un enfoque digital y móvil?

Antes del desarrollo de la *app*, el proyecto VCP ya apoyaba a grupos de jóvenes organizados con cursos sobre la utilización de los medios sociales, por ejemplo, para la presentación y comercialización de sus actividades, y para animar a otros y otras jóvenes a participar. Estos grupos juveniles mostraron un gran interés por las herramientas digitales. Además, la mayoría de los voluntarios y voluntarias jóvenes disponían de teléfonos inteligentes. Las organizaciones contraparte estaban interesadas en apuntarse a la tendencia mundial de las soluciones digitales móviles.

### ¿Cómo funciona la app?

Para los jóvenes voluntarios y voluntarias del proyecto VCP, *YouthActs* funciona como herramienta de organización, planificación y ejecución de actividades y eventos contra la violencia. La *app*, como plataforma, ayuda a conectarse en red con otros y otras jóvenes que persiguen objetivos similares.

Los **grupos juveniles de los Youth Crime Prevention Desks** existen en todo Sudáfrica. Sin embargo, reciben poco apoyo técnico o asesoramiento orientativo. A menudo no saben lo que hacen los grupos en otros lugares y cómo actúan para contribuir a la prevención de la violencia. Por ello, el objetivo de la *app* es apoyar la organización y conexión en red de estos y estas jóvenes socialmente comprometidos. Para ello se pretende fomentar, entre otros, **el diálogo, el aprendizaje mutuo y la cooperación** entre los diferentes grupos juveniles organizados.

YouthActs no fue concebido como un complemento útil, en el sentido de un accesorio opcional, sino como un **instrumento de apoyo importante** para el fomento de las organizaciones juveniles en el marco del proyecto VCP. Como tal, la *app* se basa en directrices para el fomento técnico de las organizaciones juveniles y contiene ayudas estructuradas para la gestión de proyectos. Permite a los y las jóvenes poner en marcha acciones y eventos nuevos y adjudicarse tareas mutuamente. Los jefes y jefas de grupo, por ejemplo, pueden asignar responsabilidades en determinados ámbitos. Al mismo tiempo, las organizaciones juveniles pueden hacer publicidad de sus eventos, presentarlos e informar sobre ellos, por ejemplo, mediante artículos, vídeos y fotografías.

### Características

- **Public Wall** funciona como tablón de anuncios donde se publican eventos y actividades y se presentan experiencias. A través de un mapa se puede saber qué evento se ha celebrado, cuándo y dónde. En el futuro se integrará aquí una función de comentario para que los y las jóvenes puedan intercambiar sus opiniones.
- En **My Group** se pueden ver los proyectos del propio grupo y seguir trabajando en ellos a través de las funciones de gestión. Aquí hay también un enlace directo al propio grupo de WhatsApp para intercambiar otro tipo de información. Los jefes y jefas tienen algunos permisos distintos a los de los simples miembros del grupo y, por ejemplo, pueden repartir tareas.

- En **Manager** se pueden asignar las tareas directamente a los y las miembros del grupo. El jefe o la jefa puede seleccionar aquí determinados paquetes de actividades y asignarlos a diferentes miembros. A su vez, estos reciben instrucciones detalladas paso a paso.
- En **Magazine** se publican artículos y blogs sobre el tema de la prevención de la violencia, que permiten a los y las jóvenes un acceso fácil a los enfoques de prevención y ayudan a comprenderlos. Magazine está vinculado a la plataforma oficial en línea *SaferSpaces* para profesionales.
- Dado que los y las jóvenes ya utilizan grupos de WhatsApp, no se ha añadido esta función de intercambio. En su lugar, la *app* permite **enlazar a jóvenes con su propio grupo de WhatsApp** para poder comentar y debatir actividades y su organización.
- **Otras funciones:** aquí se informa al usuario o la usuaria sobre antecedentes, funcionamiento y normas de utilización de la *app*, entre otros.

**Desarrollo de la app:** La primera versión de la aplicación se introdujo en Sudáfrica en diciembre de 2018. Se desarrolló con el apoyo de *Impact Hub* y la *University of Cape Town*. Como **enfoque** metodológico se aplicó **el pensamiento de diseño**. Se procedió de manera gradual, consultando en cada etapa a las personas posteriormente usuarias. Desde la introducción de la primera versión de la *app*, el equipo sigue trabajando para mejorar **la facilidad de uso** del software. Está previsto incorporar como socio a un operador móvil para incrementar la difusión de la *app*.

*„La aplicación YouthActs es genial e impresionante. Hay muchas actividades que pueden ser rastreadas. Esto me ayudará mucho y me dará una dirección sobre cómo hacer esas actividades yo mismo.“*

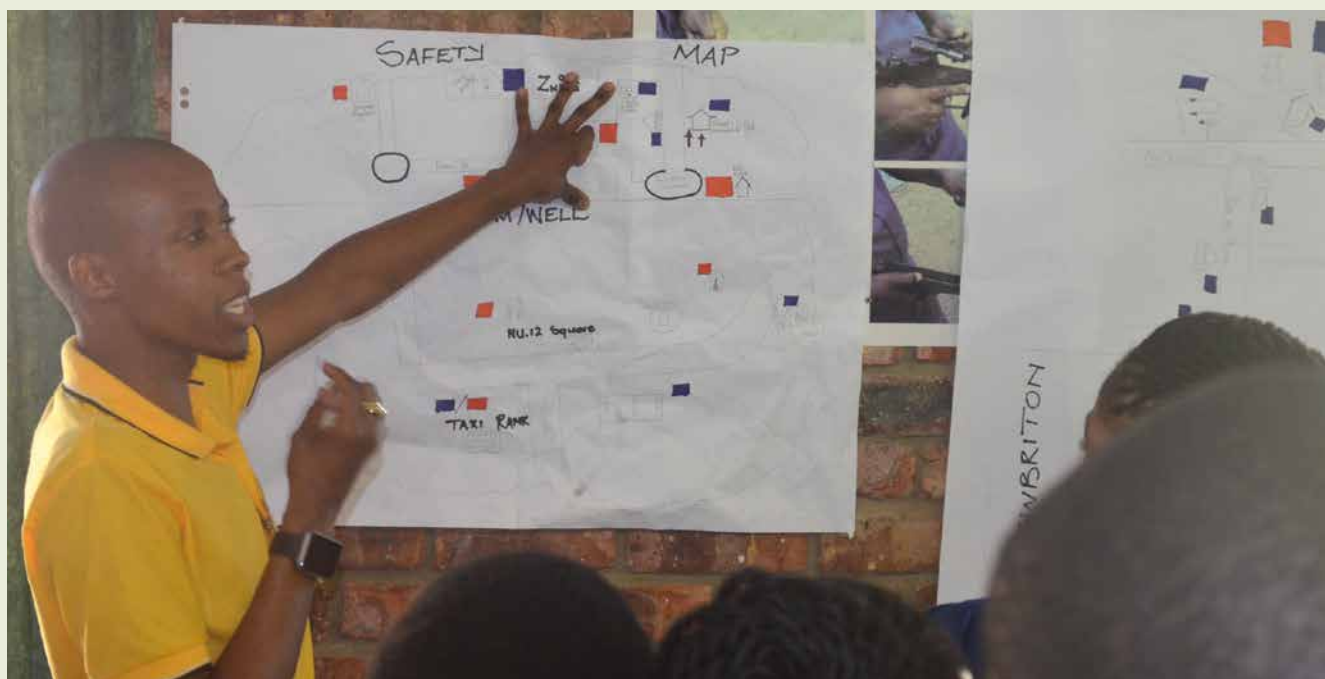
*„Puedes investigar, explorar y conocer el trabajo de otras personas. También puedes ponerte en contacto y conectarte en red con otros miembros del servicio.“*

*Jóvenes voluntarios en el vídeo de presentación de la app.<sup>16</sup>*



*Capturas de pantalla de las funciones de la aplicación Public Wall y Magazine.*

<sup>16</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=xMF\\_EX-r0bA](https://www.youtube.com/watch?v=xMF_EX-r0bA)



*Joven colaborador de un Youth Crime Prevention Desk en un taller.*

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

En agosto de 2019, más de 350 voluntarios y voluntarias utilizaban YouthActs en 190 estaciones de policía locales de Sudáfrica. Como la aplicación se encuentra **todavía en fase experimental**, no se ha desarrollado aún un sistema de seguimiento que permita medir los resultados positivos o proporcionar datos estadísticos sobre su utilización.

No obstante, los grupos juveniles que utilizan la *app* **hablan de ella con entusiasmo**. Se dan cuenta de que ayuda a introducir, integrar y orientar a nuevos y nuevas miembros jóvenes del grupo. En este sentido, puede ser muy útil para la sostenibilidad del trabajo voluntario juvenil, que tiene una corta duración: en cuanto encuentran un empleo, gran parte de los jóvenes abandona la labor de voluntariado. Es preciso introducir y motivar rápidamente a nuevas generaciones de jóvenes voluntarios y voluntarias para que colaboren. Esto es lo que la *app* facilita enormemente como **herramienta de orientación, intercambio y aprendizaje de fácil acceso**. Los y las jóvenes destacan también la utilidad del tablón de anuncios y del *Magazine*: ver las actividades que están llevando a cabo otros grupos juveniles en otros lugares, cómo lo hacen y los resultados que consiguen, les sirve de inspiración. Las actividades pueden verse a nivel nacional a través de *Showcasing* (reportes, presentaciones e información) en la plataforma. Así, los grupos juveniles de diferentes regiones aprenden unos de otros y

se animan a buscar nuevas formas de acción. El resultado es un **intercambio y proyectos conjuntos** entre grupos de jóvenes que colaboran con la policía en los *Youth Crime Prevention Desks* y jóvenes que difunden la prevención de la violencia en las escuelas. Como ejemplo de ello puede citarse la organización conjunta de programas vacacionales y de tiempo libre para alumnos y alumnas.

La experiencia con la *app* ha permitido extraer las siguientes **conclusiones**:

La **facilidad de uso de la aplicación** es un aspecto prioritario. También debe ser fácil de usar para personas que no están acostumbradas a utilizar Internet o teléfonos inteligentes, ya que en Sudáfrica existe una fuerte brecha digital. Al utilizar el enfoque de pensamiento de diseño, el equipo de desarrollo tomó conciencia de que **sin involucrar a la población joven** en el proceso **no se puede desarrollar** un producto digital como YouthActs. Al mismo tiempo, incluirla y consultarla en cada fase es un procedimiento que lleva tiempo. Por ejemplo, para jóvenes marginados y desempleados no siempre es fácil tener acceso a Internet. Por eso, el equipo de desarrollo se ha propuesto crear una **funcionalidad offline** de la *app*, para que pueda ser usada también sin acceso a Internet.

Se prevé asegurar **la sostenibilidad y el financiamiento** de la *app* a través de las estructuras contraparte del proyecto de la GIZ. Por lo tanto, la participación de las contrapartes en el desarrollo continuo de la *app* es de suma importancia.

---

## Ejemplos de Latinoamérica



# Colombia: Reconstrucción - un videojuego para elaborar el conflicto violento

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del juego                       | Reconstrucción: La guerra no es un juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Tema del juego                         | Elaboración del pasado y reconciliación; elaboración pedagógica de la historia del conflicto colombiano                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Tipo de juego                          | Juego serio y aventura virtual con fines informativos y educativos, para teléfonos inteligentes y computadoras                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Fondo de Innovación como Contribución a la Construcción de la Paz (2015-2017)                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Organizaciones contraparte             | Organización contraparte nacional: Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia (APC-Colombia)<br>Organización ejecutora: Organización no gubernamental Pathos en cooperación con ViveLab Bogotá, un laboratorio de medios de la Universidad Nacional de Colombia                                                                               |
| Personas de contacto                   | barbara.haeming@giz.de, renae.tidow-schuetz@giz.de                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Resultados previstos del juego         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Sensibilizar acerca de que la violencia nunca es una solución</li><li>• Informar y aprender sobre el conflicto armado y las circunstancias de vida de las personas afectadas</li><li>• Contribuir a la reconciliación y a la paz creando empatía y haciendo entender las diferentes perspectivas del conflicto</li></ul> |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Jóvenes de Colombia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Información adicional                  | El juego se puede descargar gratuitamente en <a href="#">GooglePlay</a> y <a href="#">AppStore</a> .<br>Información sobre el videojuego: <a href="http://www.reconstruccion.co">http://www.reconstruccion.co</a><br>En <a href="#">Youtube</a> está disponible un tráiler del juego.                                                                             |



## ¿En qué contexto se desarrolló el juego?

A raíz del acuerdo de paz con la guerrilla de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) surgió una **fuerte polarización** en el seno de la población colombiana. El tratamiento de las diversas verdades, la reconciliación y la reintegración constituyen un gran desafío social. Cuando se trata de comprender e interpretar en general la historia del conflicto armado en Colombia, se muestran grandes diferencias entre los distintos sectores de la población afectada (entre clases sociales, etnias, generaciones, población urbana y rural, o grupos políticos). Esto se debe no solo a las causas históricas que han provocado el conflicto, sino también a **falsas informaciones y al desconocimiento**. Es necesario seguir elaborando los terribles sucesos de la guerra y hacer un mayor trabajo de información y divulgación, precisamente para sensibilizar a las generaciones jóvenes respecto de que los conflictos también pueden resolverse sin violencia.

*“Cuanto más cerca estábamos del conflicto violento, mayor era la empatía y el deseo de ponerle fin. Cuanto más nos alejamos, más indiferentes nos volvemos. Esta es exactamente la carga emocional que queremos hacer comprensible a la gente aquí en Bogotá.”*

*Álvaro Triana, coordinador de ViveLab, en una entrevista con una emisora de radio nacional.<sup>17</sup>*

<sup>17</sup> Fuente: <https://www.semana.com/educacion/articulo/videojuego-de-conflicto/515701>



El Fondo de Innovación de la GIZ apoyó en Colombia, entre 2013 y 2017, varios **proyectos piloto innovadores para la construcción de la paz y la prevención de crisis** acompañando su desarrollo continuo y su difusión. El punto de partida fue la reflexión de que existen numerosos métodos, más bien convencionales, acerca de esta temática. Si se buscaban enfoques que **abordaran el tema de manera conscientemente diferente**, sería posible enriquecer y fortalecer los enfoques existentes. Se pretendía aplicar un procedimiento nuevo para involucrar a los grupos destinatarios y/o llegar a las regiones del país especialmente azotadas por el conflicto, desfavorecidas y de difícil acceso.

Aquí se presenta uno de los proyectos fomentados, el videojuego **Reconstrucción: La Guerra no es un Juego**.

### Fomento por parte de la GIZ

Los siguientes factores fueron decisivos para que el proyecto de videojuego recibiera **apoyo técnico y financiero** del Fondo de innovación:

- Se consideró que la **gamificación o ludificación** del tratamiento del pasado era una forma nueva y creativa de superar el desinterés, sobre todo en **contextos más bien urbanos**, por elaborar la historia del **conflicto colombiano**. Un videojuego permite acceder al público de manera totalmente diferente y llegar a otros grupos de personas. Sobre todo permite conectar de manera más fácil con la juventud.
- El **acceso a jóvenes**, por ejemplo a través de la Universidad Nacional de Colombia como organización contraparte, constituía un buen punto de partida para difundir el juego (estudiantes como multiplicadores).
- Era importante usar un **enfoque multidisciplinario y coordinado**: el juego es fruto de la labor de un equipo interdisciplinario compuesto por profesionales de la técnica, el diseño y la ciencia, que han elaborado conjuntamente una propuesta innovadora.
- El **acompañamiento científico** a cargo de la Universidad Nacional de Colombia, en Bogotá, y **la elaboración didáctica** del videojuego resultaron de gran utilidad (p. ej. en grupos de debate cara a cara y a través del correspondiente sitio web).

Era importante que, una vez finalizada la duración del Fondo de Innovación, el apoyo técnico y el seguimiento continuaran en el marco de otros proyectos de cooperación, y se crearan perspectivas para que los resultados fueran sostenibles. Posteriormente, el proyecto de la GIZ para la consolidación de la paz en Colombia (ProPaz) se encargó de fomentar **el uso y la difusión del videojuego en las escuelas y en la educación**.

**Objetivo:** Como destaca el propio título, „la guerra no es un juego“. Pero se puede jugar para comprender mejor sus consecuencias. El videojuego pretende mostrar a la juventud colombiana cómo era la vida en la época del conflicto armado. El objetivo es hacer entender los motivos que llevan a ciertas acciones en un contexto de violencia y en las situaciones excepcionales que implica. *Reconstrucción* recurre a ejemplos y escenarios realistas para sensibilizar sobre la violencia, generar empatía con las personas implicadas y transmitir un sentimiento de pertenencia a la sociedad colombiana, independientemente del grupo social y la perspectiva de este sobre el conflicto violento. En este sentido, el juego pretende contribuir a la reconciliación. Con su mensaje central de que la violencia nunca es la solución correcta, *Reconstrucción* ofrece un contrapunto importante a los videojuegos habituales, que en parte enaltecen la violencia en Colombia.

### ¿Cómo funciona el juego?

*Reconstrucción* debe entenderse como un **proyecto transmedia** que **combina** diversos **elementos mediáticos** (vídeos, informes de prensa, archivos digitales, sitio web, videojuego, enlaces con medios sociales, etc.). El eje central es una aventura con animación digital, que propone a la población colombiana, sobre todo a los y las jóvenes, **una forma diferente de acercarse a la memoria** del conflicto armado colombiano. El videojuego ofrece a los usuarios y usuarias una experiencia de inmersión y conocimiento sobre diferentes historias y perspectivas de guerra y resistencia en Colombia. Narra la violencia, el desplazamiento y el asedio de grupos ilegales que sufrió la población, tomando como ejemplo una joven que regresa a su pueblo azotado por el conflicto violento. El juego se basa en hechos históricos y en vivencias de testigos de la época. Los relatos y escenarios narrados en *Reconstrucción* se desarrollaron, entre otros, a partir de talleres celebrados con representantes de los diferentes grupos participantes.



*Captura de pantalla: Se puede analizar el pasado de un lugar afectado por la guerra civil desde la perspectiva de la protagonista.*

#### Características del videojuego:

- **Elementos de animación y cómic** en los que el usuario o la usuaria se ve obligado a tomar decisiones en medio del conflicto violento.
- Cortos **documentales en vídeo** que presentan experiencias de testigos y **material informativo** complementario al que se accede a través del juego.

#### Características de la página de inicio del juego:

- **Blog periodístico.**
- **Archivo** de fuentes históricas, p. ej., telegramas y artículos de prensa.
- Descripciones y **antecedentes de los diferentes personajes** del juego (basados en investigaciones y talleres con testigos afectados).



*Captura de pantalla de una secuencia del juego: Dilema de decisión ante la amenaza de paramilitares.*

El jugador o la jugadora asume el **rol de la protagonista**, Victoria, que regresa a su antiguo pueblo, azotado durante décadas por los violentos enfrentamientos entre paramilitares, guerrillas y el Ejército. Poniéndose en la piel de Victoria, debe **tomar decisiones difíciles** que pueden cambiar el rumbo de su vida y la de personas allegadas. De este modo, los jugadores y jugadoras conocen a los diferentes actores del conflicto y la complejidad de su entorno respectivo.

En la visita a su pueblo natal, Victoria encuentra libros y fotos, pero también a antiguos vecinos y vecinas, que le recuerdan el conflicto armado y el día que tuvo que huir ante la llegada de grupos paramilitares. A través de las fuentes que encuentra Victoria, el usuario o la usuaria se ve **confrontado con los hechos**.



*Tanto el juego como el sitio web correspondiente permiten ahondar en documentos de la época que reflejan las perspectivas de las personas afectadas e incitan al debate sobre las circunstancias vividas en aquel tiempo.<sup>18</sup>*

## ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

### *No hacer daño (Do No Harm)*

Un efecto no deseado podría haber sido que, por la manera de presentar los hechos, el juego contribuyera a la exaltación de la violencia. Esto se evitó, por ejemplo, haciendo que el usuario o la usuaria asumiera la perspectiva de la protagonista, Victoria, que es testigo y potencialmente víctima de la violencia. Por tanto, a diferencia de los juegos de guerra *Ego-Shooter*, se invierte el papel de los jugadores y jugadoras, centrando el foco en la empatía por las personas afectadas.

*Nota:* Véase explicación sobre el enfoque „no hacer daño“ (*Do No Harm*) en el primer ejemplo (Filipinas).

Desde su lanzamiento en enero de 2017, el juego ha despertado un gran interés entre el público y ya se ha descargado más de 23.000 veces. La evaluación media del juego en las tiendas de aplicaciones es de 4,6 (de un máximo de 5). Independientemente de los datos cuantitativos, se supone que el uso del juego ha producido importantes **resultados cualitativos**, tanto para la elaboración del pasado como para la cohesión social.

El juego contribuye a que las personas afectadas elaboren su historia vital y el conflicto y se comprometan **en favor de la reconciliación, la reintegración y la paz**. Un efecto positivo, por ejemplo, es el hecho mismo de que antiguas víctimas y autores de violencia estuvieran dispuestos a participar como testigos en los talleres para la creación del juego. Estas personas aportaron historias con sus respectivas perspectivas. En este sentido, la elaboración del pasado, además de ser el objetivo del juego, se materializó ya a pequeña escala a través del **diálogo y el intercambio en el proceso de creación**.

Tanto durante la creación del juego, como con el debate público que suscita y con su uso pedagógico, surgen **espacios para el diálogo entre víctimas y representantes de los grupos en conflicto**, así como con la población colombiana en general.

<sup>18</sup> Captura de pantalla del sitio web <http://www.reconstruccion.co>

### Un ejemplo:

Durante el acto de presentación del juego en marzo de 2017 surgió un debate constructivo entre participantes que hasta hacía poco aún luchaban entre sí.

*“En el videojuego Reconstrucción, al igual que en la vida real, se trata de tomar decisiones. Porque está en nuestro poder dar forma al futuro. ...Todos tenemos una misión para el futuro de Colombia, elegir el camino correcto para un futuro pacífico.”*

(Aura Abril, una afectada por el conflicto, que ha sufrido desde su niñez innumerables pérdidas personales como consecuencia de la violencia entre guerrillas y paramilitares, en un panel de discusión con distintos actores del conflicto. En la discusión participaron también antiguos combatientes de grupos paramilitares y de la guerrilla.).

**Uso en la enseñanza escolar:** Un elemento importante del proyecto era el *spin-off* del videojuego. Por su carácter técnicamente innovador, el producto debía usarse en otros ámbitos, por ejemplo en la labor pedagógica con jóvenes o en la enseñanza escolar. *Reconstrucción* fue seleccionado en 2017 como parte del programa del Gobierno Nacional Computadores para Educar, que impulsa el uso de las tecnologías digitales para fines educativos y en las escuelas. En cooperación con el Ministerio de Educación y la Universidad de Pedagogía, se han encontrado vías para **reforzar el aspecto didáctico del juego e integrarlo en los programas escolares**. Tanto el personal educador como el profesorado recibió capacitación para utilizar el juego en el debate crítico sobre el pasado y en la sensibilización contra la violencia. El juego está preinstalado en computadoras y tabletas para uso escolar y se utiliza en clase.

Una **evaluación anónima del comportamiento en el juego** ha permitido constatar lo siguiente: cuando repiten el juego varias veces, los jugadores y jugadoras toman otras decisiones y exploran caminos alternativos, lo que les permite asumir y **reflexionar sobre las diferentes perspectivas**. En la labor con jóvenes, esto se aborda de manera didáctica: juegan diferentes opciones de acción y discuten en grupos cómo les afecta cada una. En este contexto, comentan cómo han modificado su comportamiento de juego después de haber recibido y considerado más información.



*Alumnas jugando al videojuego Reconstrucción.*



# Colombia: Ojo - sistema de autoprotección y alerta temprana para activistas de la paz

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema de la app                         | Protección, autoprotección y apoyo a activistas sociales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Tipo de app                            | Plataforma de intercambio con funciones de protección, alerta temprana y alarma                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Fondo Vivir la Paz                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Organización contraparte               | Movilizadorio (organización no gubernamental)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Persona de contacto                    | britta.scholtys@giz.de                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Resultados previstos de la app         | Mecanismos de protección adecuados, incluido un sistema de alerta temprana, para activistas de la paz y los derechos humanos y para las comunidades afectadas                                                                                                                                                                                                                            |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Activistas sociales y de la paz, cuya seguridad personal corre peligro o cuyas vidas están amenazadas                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Información adicional                  | Por razones de seguridad se invita directamente a cada activista a utilizar la app<br>Información sobre la ONG Movilizadorio y el proyecto Colidérate:<br><a href="https://www.movilizadorio.org">https://www.movilizadorio.org</a><br>Información sobre el Fondo Vivir la Paz:<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QXpcaB4znr0">https://www.youtube.com/watch?v=QXpcaB4znr0</a> |



## ¿En qué contexto se desarrolló la app?

La **poca firmeza** que se ha mostrado hasta ahora en la **implementación del Acuerdo de Paz** con la guerrilla de las FARC de 2016 divide a la población colombiana: mientras una parte aplaude, otra observa la situación con recelo. En el país impera una gran desigualdad social y la violencia sigue estando muy extendida. Los y las activistas sociales se han convertido en actores clave porque reivindican la participación ciudadana, impulsan iniciativas de cambio social, combaten la corrupción y tratan de defender los derechos de las comunidades sociales más afectadas por el conflicto. Además, desempeñan un rol central en el proceso de paz en muchas regiones, en las que la representación del Estado es escasa o nula. Este rol estratégico hace que los y las activistas de la paz se hayan convertido en objetivo de amenazas y ataques mortales. Desde la entrada en vigor del Acuerdo de Paz a finales de 2016, han aumentado en Colombia las **amenazas contra activistas de los derechos humanos**. Las personas que apoyan activamente el Acuerdo de Paz ponen sus vidas en peligro. Entre 2016 y mayo de 2019, fueron asesinados y asesinadas en Colombia 837 activistas sociales.

La capacidad de la sociedad civil para contribuir a la implementación del Acuerdo de Paz es limitada, también desde el punto de vista económico. Por este motivo, el **Fondo Vivir la Paz** de la GIZ ha fomentado en Colombia hasta agosto de 2019 proyectos enfocados en la sociedad civil. El Fondo pretende contribuir a que el Acuerdo de Paz se haga tangible para la población y se enriquezca con iniciativas concretas que generen confianza en el seno de la sociedad (sobre todo entre el Estado y la sociedad civil). Entre otros, se financian y acompañan **proyectos innovadores para proteger a activistas de la paz**.

La ONG *Movilizadorio* fomenta el acceso a seguridad para activistas sociales y la participación ciudadana en general. La *app* que aquí se presenta, *Ojo*, forma parte de su proyecto *Colidérate*, una **estrategia de protección para activistas de la paz, el medio ambiente y los derechos humanos**. El diálogo, la transferencia de conocimientos y la capacitación son herramientas fundamentales para la seguridad de los y las activistas y para el proceso de paz en el país. El objetivo de la estrategia es que los activistas amenazados y las activistas amenazadas adopten **medidas individuales o colectivas para una autoprotección eficaz**. La *app* es una de varias medidas para reforzar la red de apoyo y protección.



### ¿Qué valor añadido tiene una app?

La mayor parte de la población colombiana, incluso en las zonas rurales y más apartadas del país, dispone de teléfonos inteligentes. Los enfoques digitales permiten implementar un sistema de alerta rápida y de autoprotección más eficaz. Facilitan el intercambio, la asociación y la conexión en red. En cursos para los y las activistas sociales, se aprende a utilizar la *app* y a crear un sistema propio para su protección y la de sus comunidades.

El prototipo de la *app Ojo* consistía básicamente en funciones de alarma, como el llamado „botón de pánico“ que podía activarse ante una amenaza inminente, y en una notificación de alerta que se enviaba a seis personas de contacto del entorno de confianza de la persona afectada. Sin embargo, una evaluación por parte del público usuario puso de manifiesto que en caso de alarma no era probable que se produjera una respuesta directa y que se adoptaran medidas rápidas para proteger a la persona afectada. El desarrollo posterior de la *app* se centró principalmente en la conexión en red de personas activistas y en medidas de autoprotección en las comunidades afectadas. El Fondo Vivir la Paz de la GIZ financió y acompañó dicho desarrollo, y a finales de 2019 se introdujo la *app* denominada *Ojo*.



Activistas de la paz en un taller de la ONG Movilizadorio sobre autoprotección.

## ¿Cómo funciona la app?

El **objetivo** de la *app* es crear una red o una “**comunidad privada**” de activistas de la paz, que intercambien información sobre posibles amenazas, ataques y violaciones de los derechos humanos. De este modo, se puede informar a las personas amenazadas sobre incidentes de violencia en su entorno inmediato y en todo el país, para que asuman un rol activo en la protección mutua. En este sentido, es importante **desarrollar planes adecuados de respuesta ante amenazas**, y aplicarlos en cuanto se active una de las funciones de la *app*.

Por lo tanto, se pretende que los usuarios y usuarias sean capaces de identificar ciertos patrones en las intenciones de los grupos violentos y llevar a cabo *online* y *offline* medidas estratégicas con procedimientos claros. En este contexto, Movilizadorio imparte **capacitación complementaria** destinada a ejercitar el desarrollo y la aplicación de procedimientos de protección personalizados y adaptados a las necesidades.

### Características de la app:

- **Sistema de alerta rápida:** Los y las activistas pueden compartir las advertencias de manera directa y anónima, anticiparse a las situaciones de peligro y a los riesgos que se presenten en su entorno y reaccionar a tiempo.
- **Función de información, intercambio y conexión en red:**  
En relación con situaciones de amenaza e incidentes inusuales se exponen los riesgos y actos de violencia. Las personas activistas y las redes suprarregionales pueden reaccionar a ellos de manera más coordinada, con más apoyo y menos aisladas. Los casos y los datos correspondientes se hacen visibles y comprensibles para la opinión pública.
- **“Botón de pánico”:** Se utiliza si se percibe amenaza inminente, y permite a la persona que se siente amenazada informar directamente a miembros de su círculo de confianza.
- **Notificación de alerta** para otras personas afectadas en la red o la comunidad.
- **Geolocalización:** Se genera automáticamente un mensaje SMS que permite a las personas de contacto localizar al o a la activista en cuestión.



*Intercambio de información sobre un atentado contra activistas sociales en Valle del Cauca.*



*Indicaciones para el uso anónimo de la app y utilización de un seudónimo.*

Un aspecto importante de la *app* es la posibilidad de intercambiar información **de forma segura y anónima**, sin que se revele la identidad del usuario o usuaria. En la implementación de los mecanismos de protección deben participar activamente miembros de las instituciones públicas y de la sociedad civil. Sin embargo, el personal de organizaciones estatales como la Policía y los cuerpos de seguridad no son personas usuarias directas de la *app*. No obstante, al igual que las organizaciones de derechos humanos y el colectivo periodista, puede recibir SMS e informarse en el sitio web y conocer dónde, **cuándo y con qué frecuencia** se han activado **alarmas y advertencias**.

**Estrategia de protección y apoyo:** La *app* forma parte de una estrategia integral de protección y apoyo a los y las activistas sociales, en el marco de la cual se llevan a cabo cursos que facilitan el diálogo, el intercambio de experiencias y una formación acorde con las necesidades en materia de protección y autoprotección. Según las necesidades individuales, se les capacita en los siguientes ámbitos:

- **Seguridad digital:** por ejemplo, uso de teléfonos móviles (*WhatsApp*, *You Tube*, *Facebook*, *Messenger*, etc.) y protección de datos.
- **Autoprotección:** por ejemplo, capacitación sobre medidas y protocolos de seguridad establecidos por el Gobierno, o desarrollo y ensayo de protocolos de protección (digitales y analógicos) propios.

- Enfoques para **reacciones pacíficas y no violentas**: por ejemplo, autoobservación de las capacidades individuales y socioemocionales para la construcción de la paz, creación de redes, identificación y apoyo de actores clave y difusión de información.

Al mismo tiempo, Movilizadorio apoya a activistas sociales en el uso de **mecanismos y protocolos** institucionales **a escala nacional e internacional** destinados a reforzar su protección (por ejemplo, esclarecimiento sobre, y uso de, los mecanismos de denuncia y seguimiento en relación con actos de violencia, asesinatos y amenazas, hasta el nivel del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos).

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

*“Nos gusta todo de la app, porque con ella podemos comunicarnos mejor y saber lo que pasa en distintas zonas del país.”*

*“Podemos poner a toda la comunidad en alerta en caso de peligro.”*

*“La aplicación es muy rápida, fácil de usar y al mismo tiempo anónima. Protege la identidad de los usuarios y usuarias.”*

*“A través de la aplicación, podemos conocer lo que está pasando, lo que los medios tradicionales no informan.”*

Respuestas a la pregunta formulada en un grupo de discusión sobre lo que más gusta en relación con el uso de la app.

La app está todavía en proceso de desarrollo. La versión actual de la app ha sido objeto de dos tests piloto en los que han participado un centenar de activistas, de los y las cuales 60 han enviado sus respuestas hasta la fecha. Los **comentarios han sido positivos en todos los sentidos**, tanto respecto de los contenidos de la app como de las medidas de seguridad personalizadas desarrolladas en los cursos.

La experiencia de los tests confirma asimismo la **eficacia del nuevo sistema de alerta rápida de la app** para informar sobre amenazas. En los lugares donde se recibieron alertas tempranas sobre acciones y movimientos inusuales, se produjeron poco después incidentes violentos.

Al mismo tiempo, los tests permitieron identificar qué adaptaciones eran necesarias para **optimizar la app y los cursos**. La tecnología de la app se seguirá perfeccionando para adaptarla aún más a las necesidades de las personas activistas.

Para alcanzar a más activistas, Movilizadorio se propone difundir la app en otras regiones de Colombia. Al mismo tiempo, Movilizadorio **no pretende una difusión masiva de la app** e insiste en que sea utilizada solamente por personas seleccionadas e invitadas dentro de una “comunidad privada”. Con ello se intenta evitar poner en peligro al o la activista de la paz, por ejemplo por la infiltración de posibles autores de violencia.

En algunas regiones de Colombia, la conectividad a Internet aún es insuficiente. En ellas, la app no sirve de ayuda. Por eso, Movilizadorio se propone, por un lado, contribuir a **ampliar el alcance** y, por otro, reforzar las posibilidades alternativas de protección y autoprotección en zonas donde no hay buena recepción. Una app, por sí sola, no es suficiente. Una protección eficaz debe combinarse siempre con otros **mecanismos analógicos de protección y redes de apoyo**.

#### *No hacer daño (Do No Harm)*

Es necesario un tratamiento muy cuidadoso y restrictivo de los datos personales para no exponer a los y las participantes a riesgos adicionales. Por este motivo, en los cursos sobre seguridad en Internet se busca sensibilizar para que no se intercambien datos personales ni fotografías en la red. Durante el desarrollo de la app se discutió si la protección de los datos de la persona usuaria era suficiente y si una posible ubicación del teléfono inteligente no incrementaría el riesgo para el o la activista. Sin embargo, se constató que la comunicación vía app es más difícil de ubicar que, por ejemplo, el intercambio de mensajes SMS con un teléfono móvil tradicional, y que no es posible identificar el nombre del usuario o usuaria o activista.

*Nota:* Véase explicación sobre el enfoque „no hacer daño“ (Do No Harm) en el primer ejemplo (Filipinas).

La experiencia de Movilizadorio es que las autoridades públicas **raramente ofrecen una respuesta rápida a una amenaza**. Además, el proyecto no cuenta con socios estatales. A menudo, las instituciones estatales prefieren no comprometerse de forma vinculante a respaldarlo. La ONG teme el uso indebido de la información si se comparte demasiada con los organismos públicos. Su apuesta se dirige más bien a la participación ciudadana, por ejemplo, a través del sitio web <http://web.une-tealajo.com>.

# Centroamérica: Digitalización de instrumentos de prevención de la violencia y perspectivas para la permanencia

## En síntesis

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Región                                         | Centroamérica (países prioritarios: El Salvador, Honduras, Guatemala)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Nombre de los enfoques digitales               | Varios: Miles de Manos, TuChance y otros                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Temas                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión del conocimiento, capacitación para la prevención de la violencia y la (re)integración de niños, niñas y jóvenes en riesgo de migración irregular</li> <li>Orientación, cualificación y colocación para el empleo</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tipos de enfoques digitales                    | Diferentes: Aprendizaje híbrido (Blended Learning); cursos masivos abiertos en línea; plataformas de gestión del conocimiento; plataformas de orientación y asesoramiento                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Nombre de los proyectos de cooperación         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Programa de Prevención de la Violencia Juvenil en Centroamérica (PREVENIR, hasta 2019)</li> <li>Promoción del Empleo, de la Formación y Capacitación para Jóvenes Marginados para Contribuir a la Prevención de la Violencia que Afecta a la Juventud en Centroamérica (CaPAZ, desde 2020)</li> <li>(Re)integración de Niños y Jóvenes en Riesgo de Migración Irregular en Centroamérica (ALTERNATIVAS)</li> <li>Fomento de la Seguridad Ciudadana Integral y Transformación de Conflictos Sociales en Guatemala (FOSIT)</li> </ul> |
| Organización contraparte                       | Secretaría General del Sistema de la Integración Centroamericana (SG-SICA)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Persona de contacto                            | manuel.novoa@giz.de                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Resultados previstos de los enfoques digitales | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión del conocimiento para difundir enfoques, políticas y estrategias de fomento juvenil, prevención de la violencia y (re)integración de jóvenes</li> <li>Mejora de la calidad y coordinación de la prevención de la violencia sistémica mediante la capacitación</li> <li>Mejora de la empleabilidad y la integración laboral de jóvenes</li> </ul>                                                                                                                                                                            |
| Personas usuarias/grupos destinatarios         | Diferentes (p. ej. actores encargados de la planificación e implementación de medidas de prevención de la violencia en comunidades o escuelas)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Información adicional / Link                   | Véase abajo, en los enfoques presentados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## ¿En qué contexto se desarrollaron los enfoques?

El desarrollo en los países del llamado triángulo norte (Guatemala, El Salvador, Honduras) de Centroamérica se caracteriza por un **nivel de violencia extremadamente alto**. La violencia contra jóvenes, la violencia familiar, el maltrato infantil, la violencia contra mujeres, la violencia asociada al tráfico o consumo de drogas, el robo y la extorsión por protección son fenómenos ampliamente extendidos. Especialmente los hombres jóvenes entre 15 y 30 años son autores o susceptibles de actos violentos, a la vista del elevado índice de violencia. Las mujeres jóvenes son sobre todo víctimas de violencia doméstica. Al mismo tiempo, al menos

40.000 niños, niñas y jóvenes no acompañados abandonan cada año su país en dirección hacia el norte. Huyen de la violencia de las bandas juveniles, de la violencia familiar, sexual y de género y de las condiciones de vida precarias.

Los proyectos regionales citados tienen como objetivo **la disminución de la violencia y la migración irregular** en Centroamérica. Contribuyen a diseñar la labor de los diferentes actores estatales y no estatales para la prevención de la violencia, el fomento del empleo y la integración de jóvenes en riesgo de migración irregular de manera más eficaz y orientada a las necesidades. De este modo, se pretende **mejorar las perspectivas de permanencia** y lograr **la integración social de las personas jóvenes**.



Los proyectos operan a distintos niveles:

Se prestan asesoramiento y apoyo al Sistema de la Integración Centroamericana (SICA) para facilitar la integración e implementación de enfoques y estrategias eficaces a nivel regional, nacional y local. Esto implica el fomento de las organizaciones clave en la **implementación de enfoques probados y con perspectivas de éxito**. Se trata en particular de mejorar la cooperación entre actores de distintos sectores (por ejemplo, educación, fomento del empleo y trabajo comunitario). Un papel fundamental en este contexto lo desempeñan la **gestión del conocimiento** y la **capacitación** de los actores involucrados.

Mediante la **digitalización de enfoques existentes** se presta apoyo a la capacitación de los actores y a un mejor intercambio entre ellos. Estos enfoques se presentan a continuación:

#### ¿Qué ventajas tienen el uso de tecnologías digitales o la digitalización de enfoques analógicos ya existentes?

Los enfoques digitales proporcionan mayor alcance y accesibilidad, lo cual facilita precisamente la capacitación e información de los actores locales. Para muchos de ellos, se ofrece así una mejor disponibilidad de los contenidos de la formación. Adicionalmente, se reducen los costos, por ejemplo, para la logística de los eventos o los gastos de viaje de las personas participantes. Esto es aplicable tanto a los cursos de capacitación como a los foros de diálogo e intercambio. Al mismo tiempo, las soluciones digitales son más interesantes para algunas personas que no se sienten atraídas por las ofertas formales de capacitación o asesoramiento. Además, el tratamiento digital de los contenidos ofrece posibilidades didácticas que son un buen complemento para los formatos tradicionales.

## ¿Cómo funcionan los enfoques?

### Digitalización de los cursos de capacitación

En Centroamérica, una región gravemente afectada por la violencia social, la GIZ ha digitalizado varios programas de formación para la prevención de la violencia y los ha puesto a disposición para la capacitación en línea. Estas plataformas de aprendizaje electrónico funcionan como cursos masivos abiertos en línea (*MOOC*, por sus siglas en inglés; véase la lista de herramientas digitales al final de *Smart Prevention*). Entre ellos figura un **curso de prevención de la violencia en las escuelas y en las familias** (Miles de Manos) y un **diplomado de prevención intersectorial de la violencia en los municipios** (Diplomado de Actualización Profesional en Prevención de la Violencia y el Delito a Nivel Local), que ofrece una serie de herramientas metodológicas disponibles también en línea. El diplomado proporciona métodos de prevención intersectorial de la violencia (Caja de Herramientas). Ambos cursos combinan contenidos teóricos y conceptuales con el acompañamiento de la implementación práctica de las medidas. Al mismo tiempo, combinan elementos del aprendizaje en línea con la asistencia *offline* por mentores y mentoras, en el sentido del aprendizaje híbrido (*Blended Learning*).

Las plataformas incluyen **distintos módulos de formación**, con métodos, ejercicios y enlaces a la información pertinente. El profesorado acompaña a los y las participantes y entabla un diálogo con ellos. Después de cada módulo se puede hacer un examen virtual para asegurarse de que se han comprendido los contenidos.

Por otra parte, algunos contenidos en línea pueden utilizarse también para el autoaprendizaje de fácil acceso, sin participación oficial en el curso y sin asistencia. **Según la situación y las necesidades**, las personas interesadas pueden acceder fácilmente a métodos y enfoques útiles para la práctica.

### Capacitación en prevención de la violencia:

#### *Diplomado y Caja de Herramientas*

El Diplomado de Actualización Profesional en Prevención de la Violencia y el Delito a Nivel Local está dirigido al personal de organismos estatales, administraciones municipales y organizaciones no gubernamentales que trabajan en la prevención de la violencia. En el marco del proyecto PREVENIR ya se desarrollaron y probaron con éxito cursos de formación práctica para la prevención de la violencia en los municipios.



Resultados „analógicos“: En El Salvador, Guatemala y Honduras ha sido capacitado hasta la fecha un total de 570 empleados y empleadas de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. Los multiplicadores han desarrollado planes de prevención propios en 19 municipios de El Salvador, 6 municipios de Guatemala y 15 municipios de Honduras.

La digitalización del diplomado ha puesto de manifiesto algunas ventajas decisivas. Por ejemplo, toda la información y los documentos del curso, vídeos, formularios y ejercicios están en un mismo lugar, accesible en línea. Asimismo, se facilitan el **intercambio** entre las personas participantes y el aprendizaje en común, **independientemente del lugar**. Muchas de las actividades que se realizan en el marco de la formación, pueden ser implementadas desde el teléfono inteligente. Por ejemplo, durante la formación, el o la participante elabora un mapa de su municipio en el que indica los lugares de riesgo. Además, el formato digital permite un seguimiento de las actividades de prevención: **los resultados pueden registrarse y documentarse directamente**.



Página de inicio de la primera de las cuatro partes de la caja de herramientas online. (Fuente: <https://www.gizprevenir.com/cajadeherramientas>).

En el momento de elaborar esta publicación, se estaba actualizando la presentación del diplomado en Internet. La **Caja de Herramientas**, de libre acceso en línea, ofrece numerosos enfoques teóricos e instrumentos prácticos para la prevención de la violencia sistémica a nivel local. La Caja de Herramientas contiene una guía para el diseño participativo de talleres de prevención.

## Digitalización de la capacitación en el enfoque

### Miles de Manos



La oferta pedagógica Miles de Manos (MdM) trata de **prevenir la violencia en las escuelas y en las familias**

fomentando la comunicación no vio-

lenta y el intercambio constructivo entre docentes, progenitores y estudiantes. MdM ha sido ensayada con éxito en cada país contraparte, empezando en escuelas piloto del Ministerio de Educación.

**Resultados “analógicos”:** En estas escuelas, la violencia física visible entre jóvenes se redujo un 20 % en seis meses. La comunicación entre docentes y estudiantes mejoró, permitiendo resolver de manera cada vez más cooperativa los problemas de aprendizaje y comportamiento. Entre 2014 y 2016, los ministerios de Educación de Guatemala, Honduras, Nicaragua y El Salvador introdujeron Miles de Manos en 600 escuelas y redes escolares. En la formación participaron 9.000 docentes y estuvieron involucrados e involucradas 120.000 estudiantes.

El **curso de capacitación para Miles de Manos** tiene como objetivo formar al personal docente y colaborador de las escuelas, a padres y madres voluntarios y a empleados y empleadas del Ministerio de Educación para convertirlos en multiplicadores. El objetivo es difundir el enfoque. Se pretende proporcionar a los actores locales los conocimientos necesarios para la aplicación de MdM en su entorno.

En la actualidad se está procediendo a **digitalizar la oferta de capacitación** con el fin de lograr el mayor alcance posible y de configurar eficientemente el proceso de aprendizaje. La **plataforma de aprendizaje para MdM** incluye, entre otros:

- Material auxiliar para cada módulo:
- Vídeos con funciones diferentes, p. ej., vídeos para transmitir conceptos y prácticas, o vídeos como guías didácticas para la práctica para multiplicadores (véase la siguiente página):
- Posibilidades de intercambio para multiplicadores y profesionales de la práctica:
- Enlaces a las páginas web y plataformas de socios estratégicos.



Videoclips animados sobre temas diversos (comunicación eficaz, manejo de emociones, comprensión básica de la prevención). Los y las participantes en Miles de Manos formados y formadas como multiplicadores pueden utilizar los vídeos en sus escuelas y municipios.

Además, está disponible una **versión interactiva** que permite utilizar **también offline** los contenidos de la oferta digital. Esta se hace necesaria sobre todo en ciertas zonas rurales, donde apenas hay acceso a Internet.

El portal de formación digital *Miles de Manos* está disponible en <https://milesdemanos.com>.

### Gestión regional del conocimiento

Con ayuda de la GIZ, la SG-SICA utiliza el desarrollo digital para mejorar la **cooperación y el intercambio** entre los países que participan en el sistema de integración regional. Lo mismo rige para dos temas importantes en el contexto centroamericano: la prevención de la violencia y la (re)integración de niños y jóvenes en riesgo de migración irregular. Además, se busca facilitar a los distintos niveles políticos la toma de decisiones en estos temas. Por eso, las buenas prácticas y las estrategias e instrumentos prometedores se difunden a través de **plataformas digitales** para la **gestión del conocimiento** de la SG-SICA. También se facilita el acceso a resultados de investigaciones y otras informaciones relevantes. Los **foros de diálogo** moderados y los **webinarios** hacen posible –salvando fronteras y distancias– los debates y el intercambio interactivo de experiencias entre expertos o expertas, profesionales, políticos o políticas y funcionarios o funcionarias responsables de la temática.

- La **plataforma de gestión del conocimiento en materia de prevención de la violencia** de la SG-SICA está en línea y se actualiza continuamente. La Subcomisión competente del SICA cuenta con un procedimiento político que permite a los países participantes presentar y difundir sus contribuciones.<sup>19</sup>
- El sitio web del **tema (re)integración de niños y jóvenes en riesgo de migración irregular** está aún en construcción. Puede obtenerse información general sobre el proyecto regional de la GIZ ALTERNATIVAS en <https://alternativasca.com>.



Lanzamiento de la plataforma.

<sup>19</sup> La plataforma está disponible en <https://www.sica.int/gestionconocimiento/prevencionviolencia/inicio>.

# Lanzamiento de la Plataforma de Gestión del Conocimiento en Prevención de la Violencia

SICA: Ocho países construyendo una región de oportunidades



#SICADigital



Buenas Prácticas



Prácticas Prometedoras



Investigaciones



Instrumentos

Los diferentes contenidos de la plataforma: buenas prácticas y prácticas prometedoras, investigaciones, instrumentos.



## Calificación e integración profesional de jóvenes: plataforma digital TuChance y aplicación Empleo para ti

TuChance y Empleo para ti son herramientas digitales destinadas a facilitar a jóvenes de Guatemala, Honduras y El Salvador un mejor acceso a **ofertas de formación y empleo**. La orientación al empleo y la información sobre cursos de capacitación y plazas de formación pretenden aumentar su capacidad de inserción profesional.

En Guatemala, el desarrollo continuo de la plataforma prevé registrar la movilidad laboral de las personas migrantes retornadas a este país. De este modo, el Ministerio de Trabajo guatemalteco dispondrá de estadísticas fiables sobre la situación laboral de estas personas, en particular de los y las jóvenes que están buscando empleo para su reinserción en la sociedad.

Los usuarios y usuarias deben registrarse en el portal de la plataforma para acceder a sus servicios. Las empresas que ofrecen oportunidades de empleo también deben crear una cuenta para actualizar las ofertas de empleo.



Visión general de los ámbitos de servicios de TuChance.

*TuChance* está **gestionada por organizaciones contraparte** de fomento del empleo, tanto estatales como no estatales (Fundación Gloria Kriete en El Salvador, Swisscontact en Honduras, Asociación Emprendores Juveniles en Nicaragua y Ministerio de Trabajo en Guatemala).

- La **plataforma *TuChance*** se encuentra en [www.tuchance.org](http://www.tuchance.org).
- La **aplicación asociada Empleo para ti** solo se utiliza en El Salvador y puede descargarse gratuitamente en [GooglePlay](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tuchance). Cuenta ya con más de 10.000 descargas y una valoración de 3 estrellas (de 5).

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

La mayoría de los enfoques digitales presentados para Centroamérica son relativamente nuevos o están en proceso de desarrollo. Por ello, hasta ahora apenas se han recibido comentarios sobre los resultados o la satisfacción con su uso. No obstante, cabe señalar que ya existe una **demand**a muy alta de estos productos, lo que supone un gran potencial de utilización. Varios ministerios de educación y organizaciones no gubernamentales internacionales, como *ChildFund International*, han manifestado su interés por el uso de la plataforma digital de MdM.

En cuanto a la plataforma para mejorar las oportunidades de empleo juvenil, *TuChance*, se ha constatado que es importante considerar y clarificar desde el principio la **transferencia jurídica de la propiedad intelectual** sobre el producto. De lo contrario, el proceso de registro puede resultar complejo. Y se hace más difícil garantizar la adopción y continuación institucional y técnica por parte de una organización contraparte.

En Guatemala, el proyecto bilateral de la GIZ Fomento de la Seguridad Ciudadana Integral y Transformación de Conflictos Sociales (FOSIT) ha seguido desarrollando el diplomado y la plataforma digital correspondiente, y el organismo estatal Unidad para la Prevención Comunitaria de la Violencia (UVCP) lo ha incorporado como un enfoque nacional de la prevención de la violencia. Esto permite, entre otras cosas, la **formación continua de profesionales locales**, que trabajan en la prevención de la violencia en las comunidades.

La SG-SICA se ha hecho cargo de la **administración, asistencia y continuación** de los instrumentos presentados para la gestión del conocimiento, de modo que se garantiza institucionalmente que se compartan las mejores prácticas entre los países participantes.

Sin embargo, se constata en general que la **sostenibilidad** de los enfoques digitales representa un gran desafío en Centroamérica. Este hecho es preocupante, sobre todo por el **elevado costo que implica el desarrollo de enfoques digitales**. Se prevé que las organizaciones contraparte aseguren a largo plazo la continuidad y el financiamiento de los instrumentos de gestión del conocimiento. Pero, en muchos casos, estas no disponen de medios ni de prioridades para ello. Esta situación suele derivarse de cambios políticos, por ejemplo, de cambios de Gobierno. Estos implican a su vez **cambios en el personal técnico**. A los nuevos colaboradores o colaboradoras y responsables de la toma de decisiones les falta, en la mayoría de los casos, apropiación, es decir, no se identifican con los productos promovidos por sus predecesores.

#### *La tecnología digital como recurso no reconocido*

*“Es necesario un cambio cultural. Hasta ahora, apenas se ha desarrollado una cultura de acercamiento y uso de soluciones digitales. Los usuarios potenciales aún no están familiarizados con ellas. Hay una falta de conocimientos técnicos.”*

*Mauricio Cáceres, colaborador de la GIZ (participante en el desarrollo del diplomado y MdM).*

Por esta razón, es muy importante, desde el punto de vista estratégico, garantizar el **onboarding**, es decir, la introducción de los nuevos actores clave y la instrucción de los nuevos colaboradores y colaboradoras, por parte del equipo de desarrollo.

Otra perspectiva consiste en dar a conocer y difundir los enfoques digitales a través de una **estrategia de marketing digital**. Los instrumentos de gestión del conocimiento del SICA presentados anteriormente pueden desempeñar un papel importante, tanto en este contexto como para apoyar la integración institucional de los enfoques.

---

Ejemplos

# suprarregionales





# Internacional: Dealing with the Past – Exchange and Reflect – intercambio y conexión en red para la elaboración del pasado

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre del enfoque                     | Dealing with the Past – Exchange and Reflect (Lidiar con el pasado – intercambio y reflexión)                                                                                                                                                                                                             |
| Tema del enfoque                       | Justicia transicional – Elaboración del pasado y reconciliación                                                                                                                                                                                                                                           |
| Tipo de enfoque                        | Blog basado en la web (integrado en el sitio web de FriEnt)                                                                                                                                                                                                                                               |
| Organizaciones participantes           | Grupo de Trabajo para la Paz y el Desarrollo (FriEnt)<br>Stiftung “Erinnerung, Verantwortung und Zukunft” (Fundación “Memoria, Responsabilidad y Futuro”) (EVZ)                                                                                                                                           |
| Persona de contacto                    | ralf.possekel@frient.de                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Resultados previstos del enfoque       | Intercambio técnico a nivel internacional sobre retos seleccionados de la elaboración del pasado, difusión de enfoques metodológicos útiles.                                                                                                                                                              |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socios de FriEnt: organizaciones de desarrollo alemanas que trabajan en materia de elaboración del pasado</li> <li>• sus socios internacionales</li> <li>• otros expertos y expertas alemanes e internacionales dedicados a la elaboración del pasado</li> </ul> |
| Información adicional                  | <a href="https://www.frient.de/en/transitional-justice-blog">https://www.frient.de/en/transitional-justice-blog</a>                                                                                                                                                                                       |



## ¿En qué contexto se desarrolló el enfoque?

### ¿Por qué es importante el tema de la justicia transicional (elaboración del pasado y reconciliación)?

Cuando terminan los conflictos violentos y los regímenes de injusticia o dictatoriales son sustituidos por gobiernos legítimos, las sociedades reorganizan su convivencia. Las violaciones de los derechos humanos y la violencia padecida son un tema importante en este período de transición. Muchas personas traumatizadas y afectadas exigen que se haga justicia. Entonces, es preciso establecer (o restablecer) la confianza en el Estado, en su legitimidad y en su función protectora. El análisis específico del pasado puede ayudar en estas situaciones a consolidar la paz, generar confianza y restablecer la cohesión social perdida.

El Gobierno Federal ha aprobado una **estrategia interministerial para apoyar la elaboración del pasado y la reconciliación**.<sup>20</sup> Desde el punto de vista conceptual, la estrategia se inspira en la comprensión europea e internacional de elaboración del pasado y apunta a apoyar los procesos y las medidas que adopta la sociedad de un país contraparte para elaborar los efectos de violaciones masivas de los derechos humanos y de violencia generalizada. El *blog* de FriEnt acompaña y apoya la estrategia desde el punto de vista técnico.

El grupo de trabajo para la paz y el desarrollo FriEnt es una asociación de organizaciones estatales, misiones religiosas, redes de la sociedad civil y fundaciones políticas, cuyo objetivo es reunir competencias, promover la creación de redes y la cooperación y contribuir a una cooperación al desarrollo sensible al conflicto. Juntos, los miembros del grupo de trabajo quieren dar a conocer, tanto en la política como en la opinión pública, los múltiples enfoques y potenciales que ofrece la labor por la paz de la política para el desarrollo.

<sup>20</sup> <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/ressortgemeinsame-strategie-zur-unterstuetzung-von-vergangenheitsarbeit-und-versoehnung-transitional-justice--1717602>

El diálogo sobre enfoques y métodos seleccionados de tratamiento del pasado comenzó en 2018 con contribuciones al *blog* PeaceLab. Los resultados fueron adoptados en 2019 en la citada estrategia del Gobierno Federal. El *blog* que aquí presentamos, *Dealing with the Past (DwP)*, es la continuación del trabajo que FriEnt inició entonces. El nuevo *blog* está dirigido a las organizaciones alemanas para el desarrollo y a sus socios internacionales, así como a los expertos y expertas que trabajan en la elaboración del pasado y en la construcción y mantenimiento de la democracia en Alemania. Ofrece un **espacio para el diálogo, la creación de redes y el intercambio de experiencias** sobre el trabajo en diversos contextos de elaboración del pasado y reconciliación. En el *blog* presentan sus experiencias colegas que trabajan en los países y regiones más diversos.

## ¿Cómo funciona el blog?

### ¿Qué ventajas tiene un *blog* para el diálogo sobre elaboración del pasado?

- Los artículos para un *blog* son menos extensos y, por tanto, más fáciles de leer que las monografías, pero tienen más contenido que los posts en las redes sociales como *Twitter*.
- Un *blog* es accesible en todo momento y desde cualquier región del mundo.
- Para la comercialización y difusión del blog, es posible combinarlo con medios sociales, p. ej. enlazarlo a través de *Twitter*.
- El filtrado por parte del equipo editor asegura la relevancia temática y un nivel de calidad mínimo.

El **objetivo** del *blog* es dar a conocer enfoques metodológicos e informar sobre nuevos desarrollos en la labor de elaboración del pasado. La reflexión común de las experiencias y las lecciones aprendidas permite adquirir un mayor conocimiento sobre enfoques y métodos en diferentes contextos sociales y culturales, lo cual conducirá, en última instancia, a **innovaciones para mejorar la práctica**. Además, la confrontación con el pasado es un ámbito temático que afecta a todas las sociedades. En este sentido, el blog debe entenderse como **contribución a una cultura de aprendizaje universal**.

Un *blog* permite la **construcción acumulativa de aportes** sobre determinados temas de la justicia transicional. Conformar una historia completa, de modo que se perfila una estructura, dirección o desarrollo de las ideas y enfoques debatidos. Este proceso se puede acompañar con criterios analíticos: los actores de la elaboración del pasado, y sobre todo las organizaciones que participan en *FriEnt*, pueden destacar los elementos clave del desarrollo de ideas y abordarlos desde un punto de vista estratégico.

A través del blog se busca identificar los temas que más enriquecen y a los que más conocimiento aportan el diálogo y el debate entre expertos y expertas alemanes e internacionales. Estos temas son los que constituirán la base para intensificar los intercambios en este ámbito. Las partes involucradas pueden beneficiarse de ello, tanto para la práctica como en el **desarrollo estratégico** de la temática.

## Dealing with the Past - Exchange and Reflect



*Dealing with the Past  
Exchange and Reflect*

### Anne Frank. Not an exhibition

🕒 24. Oct. 2019 [TJ Blog, Youth](#)

👤 **Dr. Meron Mendel**  
The Anne Frank Educational Centre (Frankfurt/Main) opened a learning lab in 2019. How does it work? We talked to Centre Director Dr Meron Mendel

Show post

### What Would Satisfy Us? - Taking Stock of Critical Approaches to Transitional Justice

🕒 24. Oct. 2019 [TJ Blog, Radical Critical](#)

[View all posts by Dr. Meron Mendel](#)

#### About this Blog

We collect and collate practical insights, experiences and approaches relating to the challenges of implementing dealing with the past processes in the world as well as in Germany itself, thereby promoting truly universal learning.

Editors

Captura de pantalla: Ejemplos de entradas en el blog.

### El *blog* pretende fomentar el diálogo sobre las siguientes cuestiones:

- Debate crítico sobre el tema: la *justicia transicional* es un ámbito político profesional, reconocido a nivel internacional. *Pero ¿cuáles de las hipótesis subyacentes, patrones de pensamiento o prácticas son pertinentes? ¿Cuáles deben someterse a un análisis crítico?*
- Política: el pasado es objeto a menudo de apasionados enfrentamientos políticos, tanto en el ámbito nacional como en el internacional. *¿Qué iniciativas políticas existen en este ámbito? ¿Apuestan por una elaboración del pasado coherente e inclusiva? ¿Cuáles son sus perspectivas de éxito?*
- Diversidad/diálogo: la construcción de la paz requiere integrar narrativas contradictorias. Para ello, es preciso transformar estas narrativas y hacerlas „aptas para la paz“. *¿Cómo es posible lograrlo? ¿Cómo se pueden visualizar diversas perspectivas en el discurso social? ¿Cuál es el común denominador dentro de la diversidad? ¿Cómo se pueden excluir el relativismo y la arbitrariedad?*
- Resultados: la justicia transicional pretende contribuir a la construcción de sociedades pacíficas y equitativas. *¿Qué sabemos sobre los efectos reales?*
- Prevención: la justicia transicional se entiende como contribución a la prevención de conflictos violentos. *¿Qué se puede hacer para reforzar la capacidad de prevención?*
- Equidad de género: se trata, entre otras cosas, de integrar las perspectivas de las mujeres en los procesos e instituciones. *¿Cuáles son los retos que esto plantea? ¿Cómo pueden superarse mediante la práctica?*
- Historia digital/pública: *¿qué posibilidades ofrece la digitalización de la memoria? ¿Qué se puede hacer para minimizar los riesgos y evitar los peligros? ¿Cómo hacer que el conocimiento y los relatos del pasado lleguen al público en general?*
- Juventud: las personas que nacieron más tarde no tienen ninguna responsabilidad directa. Pueden optar por ignorar la historia o por identificarse con los autores o con las personas afectadas. *¿Qué se puede hacer para despertar el interés de la juventud por la historia y animarla a contribuir al establecimiento de relaciones pacíficas entre las comunidades?*
- Las personas que participan en el *blog* pueden proponer otros temas, por ejemplo, experiencias con programas de reparación, trato con delincuentes, etc.

Hay dos vías para **publicar nuevos posts en el blog**:

- **La persona interesada toma la iniciativa** y envía sus aportaciones a la dirección de correo electrónico del *blog* (tj@frient.de). *FriEnt* las examina y luego se suben al *blog*. Para la publicación se exigen ciertos criterios, entre ellos **actualidad, pertinencia, claridad y extensión**. No existe un derecho automático a la publicación.
- El equipo editor del *blog* observa la temática de elaboración del pasado y reconciliación, tanto en Alemania como en el plano internacional. **Consulta a expertos y expertas o a actores** que defienden métodos interesantes o desarrollos prometedores, les solicita una aportación o hace una entrevista. A continuación, los resultados se publican en el *blog*.

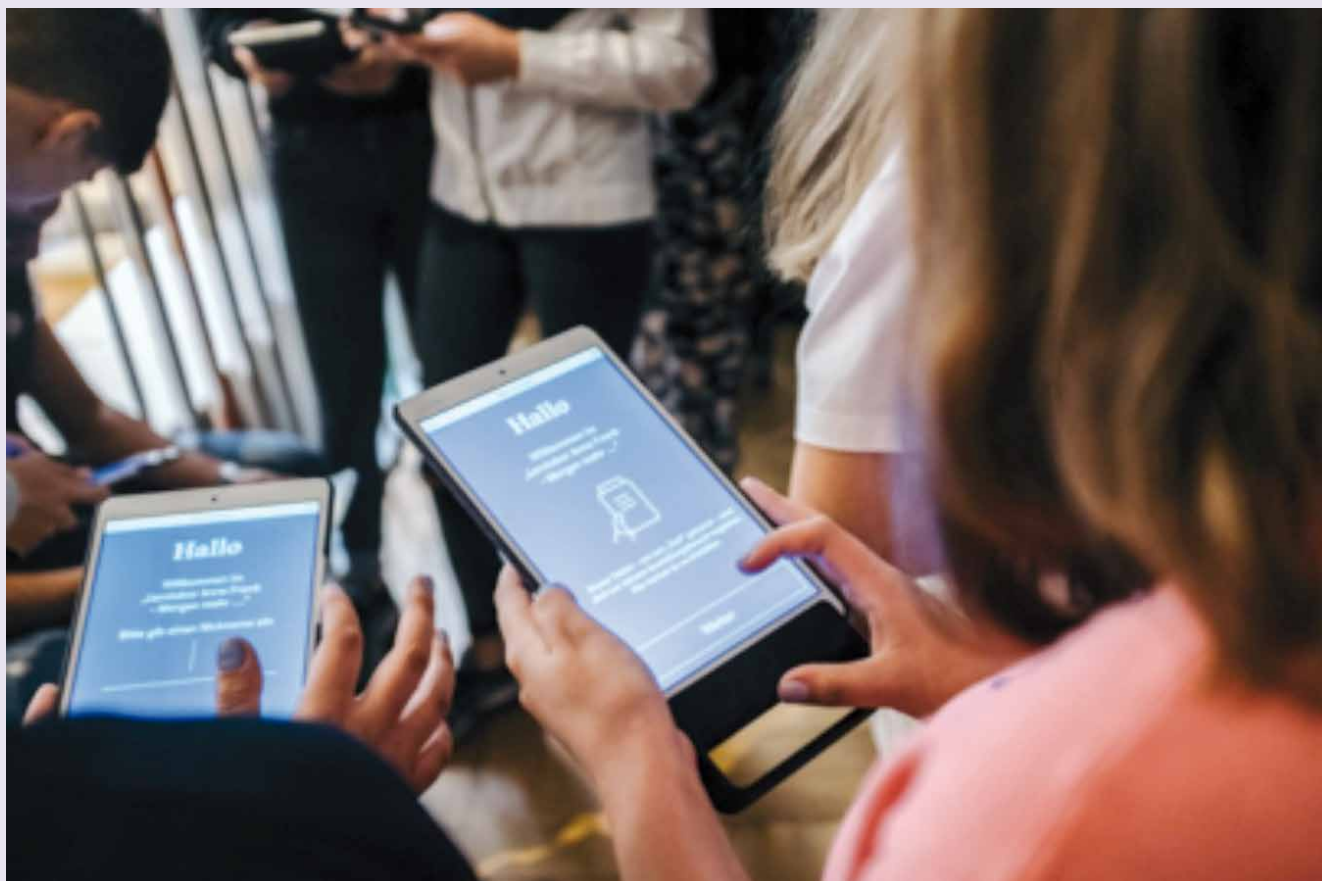
El *blog* **no busca la actualidad diaria**; en cambio, trata de reflejar noticias relacionadas con el tema en los medios sociales y de aprovecharlas para elaborar aportaciones informativas.

### Ejemplo de requisitos para publicaciones en el *blog*

- Las aportaciones deben centrarse principalmente en uno de los temas presentados anteriormente.
- Pueden ser en forma de artículos (observaciones personales, impresiones de la práctica), noticias (sobre proyectos, eventos, publicaciones, resultados de investigaciones) o comentarios.
- Los artículos, las noticias y los comentarios no deben exceder la extensión definida para cada caso.
- Se pueden proponer nuevos temas enviando un artículo sobre el tema en cuestión.

### ¿Qué se ha conseguido hasta ahora y qué se seguirá desarrollando?

El nuevo *blog* comenzó en agosto de 2019 y está en **fase de exploración** hasta mediados de 2020. Al comienzo de la fase de prueba, se contactó y reclutó a posibles autores y autoras para publicaciones. Hasta finales de diciembre de 2019 se habían publicado 30 aportaciones. No se puede decir mucho todavía sobre la satisfacción de autores y lectores ni sobre patrones de uso.



*El centro educativo Anne Frank dispone de un laboratorio de aprendizaje digital que se presenta en una aportación al blog.*

A los seis meses está previsto hacer una **encuesta a usuarios y usuarias**, que permita extraer conclusiones sobre las opciones adecuadas para seguir desarrollando el *blog* y hacer una evaluación de la relación costo-beneficio. Se consideraría un **logro**, por ejemplo,

- que el desarrollo temático de los debates del *blog* resultara relevante para orientar la implementación de la Estrategia para el Fomento de la Elaboración del Pasado y la Reconciliación,
- que entre 100 y 200 miembros del público especializado participaran en el *blog* y se intercambiaran información.

Uno de los principales **retos** del *blog* consiste en generar suficiente **relevancia temática** como para que el intercambio dentro del mismo sea percibido y aprovechado por la comunidad especializada, a pesar de la sobreoferta de información que existe.

Parte de la **comunidad especializada** que tiene interés en tratar el tema de la elaboración del pasado y la reconciliación, utiliza los medios sociales. Por eso el *marketing* del *blog* se realiza, por ejemplo, mediante un enlace en *Twitter*. El *blog* se da a conocer también a través del boletín de noticias de *FriEnt*, que se publica mensualmente y donde se difunden los posts.

La **posibilidad de establecer contactos de trabajo directos y personales**, y las oportunidades de intercambio, son factores de motivación para participar en el blog. Por ello, en el futuro quizás se ofrezcan talleres presenciales sobre temas específicos.



# Internacional: VIVA - una aplicación como plataforma de gestión del conocimiento contra la delincuencia organizada

## En síntesis

|                                        |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                     |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema de la app                         | Intercambio global entre iniciativas locales que trabajan contra la delincuencia organizada                                                                                                                      |  |
| Tipo de app                            | Plataforma digital de conexión en red para los informes de proyectos, el intercambio de experiencias y la gestión del conocimiento                                                                               |  |
| Nombre del proyecto de cooperación     | Resilience Fund (Fondo de Resiliencia)                                                                                                                                                                           |  |
| Organización                           | Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional (Global Initiative against Transnational Organized Crime)                                                                                      |                                                                                     |
| Persona de contacto                    | siria.gastelum@globalinitiative.net                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| Resultados previstos de la app         | Se prevé que el intercambio, la conexión en red, la divulgación y la sensibilización respecto de las iniciativas locales contra la delincuencia organizada transnacional contribuyan a fortalecer la resiliencia |                                                                                     |
| Personas usuarias/grupos destinatarios | Iniciativas fomentadas por el Fondo de Resiliencia (activistas de la sociedad civil, periodistas y organizaciones locales que luchan contra la delincuencia organizada transnacional)                            |                                                                                     |
| Información adicional                  | Información sobre el Fondo de Resiliencia: <a href="https://globalinitiative.net/resiliencefund">https://globalinitiative.net/resiliencefund</a>                                                                 |                                                                                     |

## ¿En qué contexto se desarrolla la app?

La Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional es una red fundada en 2013 y con sede en Ginebra, compuesta por más de 430 expertos y expertas mundiales y regionales independientes que trabajan en temas de derechos humanos, democracia, gobernanza y desarrollo, entre otros, en los que la delincuencia organizada está adquiriendo una importancia creciente. La Iniciativa Global proporciona también una plataforma que promueve la investigación pertinente, extensos debates y enfoques innovadores como componentes de una estrategia global integral contra la delincuencia organizada.

En 2019, la Iniciativa Global creó el *Civil Society Resilience Fund against Organized Crime* (Fondo de Resiliencia de la Sociedad Civil contra la Delincuencia Organizada). La división sectorial del BMZ Paz y Seguridad, Gestión de Riesgo de Desastres, a través del proyecto sectorial homónimo, financió varias medidas piloto destinadas a fortalecer la resiliencia de la sociedad civil contra la delincuencia organizada, que contribuyeron, junto con otras medidas, al establecimiento posterior del citado Fondo. El objetivo del Fondo es desarrollar **iniciativas para el fortalecimiento de la resiliencia** en las comunidades y apoyar a las organizaciones locales de la sociedad civil como socios importantes en la lucha contra la delincuencia organizada. El Fondo provee recursos financieros y apoyo técnico a las iniciativas para el desarrollo de sus capacidades. Esta forma de proceder permite identificar enfoques innovadores, no estatales, para la seguridad ciudadana y la consolidación de la paz, tener en cuenta su diversidad y aprovecharla.





Participantes en un diálogo sobre resiliencia, organizado por la Iniciativa Global en Nebaj, Guatemala, con el apoyo del BMZ.

### Antecedentes: ¿Por qué se decidió la Iniciativa Global por una red digital vinculada a los medios sociales?

En 2019, la población mundial ascendía a 7700 millones de personas, de las cuales 4400 millones utilizan regularmente Internet. Las conexiones de Internet de alta velocidad también están aumentando rápidamente: hasta 2020, las redes 5G se implantarán en numerosos países y para 2024, a más tardar, proveerán Internet hasta a un 65 % de la población mundial.

En 2019, 3500 millones de personas usaban activamente medios sociales por sus diversos canales. El tiempo promedio diario que una persona dedica a las redes sociales es de 142 minutos al día.

Facebook, YouTube, Instagram y otras plataformas de medios sociales ofrecen **la posibilidad de compartir contenidos e información con amigos o amigas y personas con intereses afines**. A la vista de la creciente utilización de las aplicaciones digitales, el desarrollo de una *app* móvil para el Fondo de Resiliencia es más que una buena idea: es un avance necesario. La aplicación VIVA que aquí presentamos ofrecerá funciones similares a las de otras plataformas de redes sociales, aunque con importantes ajustes y mejoras adaptadas a las necesidades específicas.



El objetivo de la aplicación es posibilitar la creación de una red de grupos de la sociedad civil y periodistas de todo el mundo y reunirlos para intercambiar experiencias.

## ¿Cómo funcionará la app?

La aplicación VIVA se está desarrollando mediante el enfoque de pensamiento de diseño (*Design Thinking*). En este proceso participan futuros usuarios y usuarias.

La **app VIVA** estará al servicio del Fondo de Resiliencia como **plataforma digital para la conexión en red**. Además, funcionará como herramienta para la información actual sobre los proyectos, para la gestión del conocimiento y para la representación de los intereses de los actores participantes. Con la *app*, no será necesario escribir largos informes o celebrar costosos cursos de formación. Estos últimos se podrán realizar virtualmente.

La aplicación dispondrá de una interfaz sencilla, de modo que pueden utilizarla personas muy diversas (independientemente de su competencia con los medios: desde escasa hasta muy avanzada). Los contenidos podrán intercambiarse fácilmente a través de las redes sociales habituales como *Facebook*, lo que permitirá **difundirlos más allá de la red existente de grupos usuarios**.

VIVA busca ser un **lugar de intercambio seguro para las personas usuarias**. Solo pueden pertenecer a ella los y las miembros de la *Resilience Fund Network* (Red del Fondo de Resiliencia), creándose así una comunidad de **personas con intereses afines que apoyan el tema** en todo el mundo.

### Objetivos de la aplicación:

- Crear una **red virtual global de las iniciativas y organizaciones** que reciben apoyo del Fondo de Resiliencia, y facilitar el intercambio de ideas con la Iniciativa Global.
- **Recopilar datos** sobre los proyectos e iniciativas locales, que puedan ser utilizados por el Fondo de Resiliencia y la Iniciativa Global para **trabajos científicos y actividades de formación e información a la opinión pública**.
- **Documentar y compartir** experiencias y *buenas prácticas*.
- Efectuar **el seguimiento y la evaluación** local de los proyectos e iniciativas que reciben apoyo del Fondo de Resiliencia.
- Promover el **aprendizaje mutuo a nivel mundial** entre los actores que reciben apoyo.

- Informar a la opinión pública y dar a conocer las iniciativas, ofreciéndoles la posibilidad de narrar historias auténticas de la realidad sobre el terreno.

Por la experiencia de las organizaciones locales e iniciativas de base sabemos que la resiliencia es uno de los factores esenciales en la lucha contra la delincuencia organizada. La aplicación VIVA dará a las comunidades e iniciativas la posibilidad de narrar, difundir y compartir historias sobre su experiencia y su resistencia.

Como plataforma, *VIVA* ofrecerá funciones similares a las de **otras redes sociales**. No obstante, la aplicación tendrá unas características adaptadas específicamente al contexto de la lucha contra la delincuencia organizada y acordes a las necesidades de los grupos usuarios.

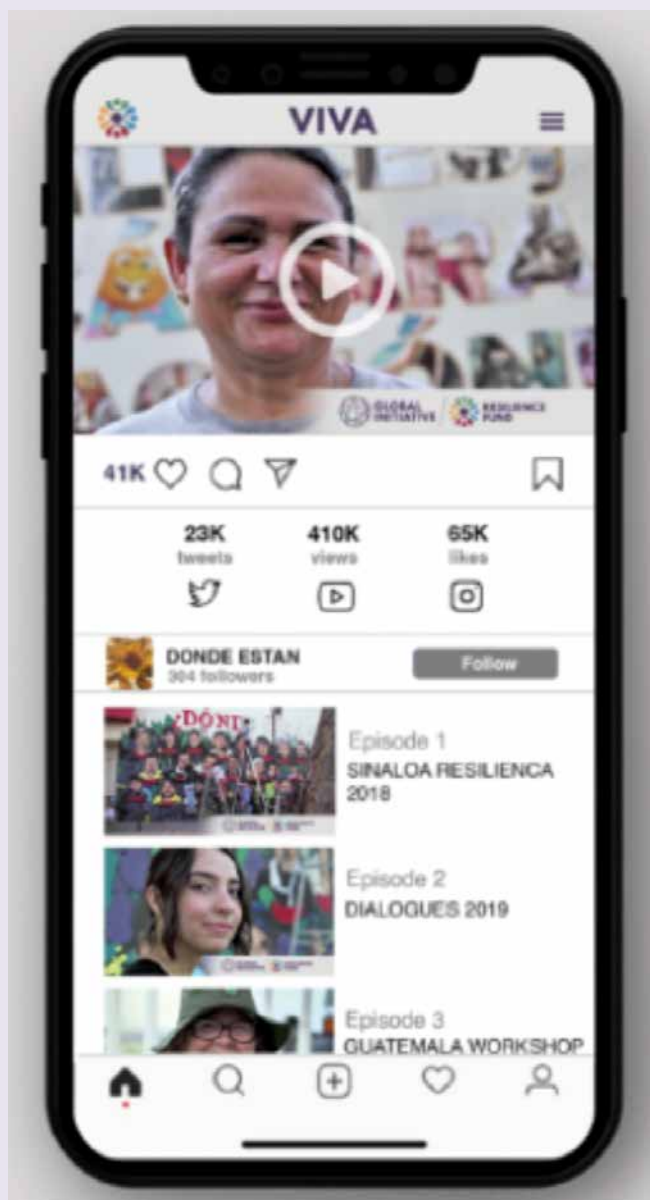
### Funciones que ofrecerá la aplicación:

- Gestión del conocimiento y posibilidad de aprender y de mejorar las iniciativas gracias a la aportación de las experiencias de los proyectos.
- Motor de creación de historias: permite narrar las propias historias y, con ello, sensibilizar acerca de la propia perspectiva en la lucha contra la delincuencia organizada.

La aplicación se desarrolla siguiendo las distintas fases de un proyecto. Las fases sirven como modelo para facilitar **interacciones inter pares lógicamente estructuradas** entre las personas usuarias.

### Otros elementos fundamentales de la aplicación:

- Canales y grupos basados en vídeo con diferentes opciones de visualización para proteger la esfera privada.
- Actividades de aprendizaje con metas específicas que promueven la participación de las personas usuarias.
- Documentación en vídeo e informes de proyectos.
- Utilización de datos adaptable para optimizar la velocidad de Internet en función de la región.
- Subtítulos e interfaz de usuario en varios idiomas.
- Pantalla intuitiva con uso mínimo de texto.



*Con unos pocos clics se podrá narrar la historia de la propia comunidad en episodios de vídeo.*

La aplicación ofrecerá diversas **actividades y posibilidades de interacción**. Así, se podrán formar **grupos de trabajo moderados** sobre diversos temas, por ejemplo sobre los métodos de mediación entre pandillas. También se pueden fijar objetivos de interacción para los grupos de trabajo. Un ejemplo sería identificar estrategias de resiliencia para grupos destinatarios específicos (p. ej. las mujeres).



*Distintas funciones para organizar el proyecto en fases.*

Al igual que en los proyectos, la interacción entre las personas participantes se dividirá en varias fases que abarcan desde la planificación hasta la documentación y las lecciones aprendidas de la historia de un proyecto. Cada fase incluye **objetivos de interacción específicos** y es introducida por el moderador o la moderadora con las correspondientes preguntas grabadas. Los grupos participantes disponen de una **amplia gama de instrumentos** para responder, integrados en la aplicación. Entre ellos figuran encuestas, exámenes, comentarios, audios, fotos y vídeos.

## ¿Qué se ha conseguido ya y qué se seguirá desarrollando?

La facilidad de uso de la aplicación VIVA permite crear una **red que integra a los más diversos actores**: líderes de organizaciones no gubernamentales, víctimas sobrevivientes y afectadas por la delincuencia organizada, responsables de las administraciones municipales, activistas de los derechos humanos y periodistas. Estas personas perciben el espacio virtual que ofrece la aplicación como un lugar seguro para el intercambio entre “afines”. En él se pueden formar grupos *ad hoc* y utilizar los canales para intercambiar historias, información y hallazgos. El objetivo es que las personas participantes cooperen cada vez más entre sí, de modo que se puedan generar sinergias y compartir los recursos. Asimismo, la *app* permitirá crear una **base de datos para la gestión de conocimientos** sobre resiliencia contra la delincuencia organizada. Gracias a la aplicación, la comunidad científica y otros actores dispondrán de datos actualizados del terreno sobre nuevos temas relacionados con la delincuencia organizada.

Una característica especialmente interesante de la *app*, además de las otras presentadas (p. ej. los canales y cursos basados en vídeo), es el motor de creación de historias. Con él, los y las protagonistas serán capaces de **narrar sus propias historias, prepararlas de manera interesante, documentarlas y difundirlas**. Así es como la *app* se propone ayudar a sensibilizar contra la delincuencia organizada y a representar los intereses de las organizaciones de base. Por otro lado, el Fondo de Resiliencia aprovechará los informes de la práctica para presentar y dar a conocer las actividades y los resultados de los proyectos que reciben apoyo.

## Perspectivas de desarrollo del Fondo de resiliencia

El Fondo se propone prestar apoyo financiero a largo plazo a iniciativas contra la delincuencia organizada, para contribuir así a su **independencia y sostenibilidad**. Al mismo tiempo, se pretende **difundir las buenas prácticas y experiencias** y promover su transferencia y adaptación a nuevos contextos. De esta forma, se podrán utilizar en otras comunidades que se vean afectadas de modo similar por la delincuencia organizada. A este respecto, VIVA desempeñará un papel importante como canal digital y permitirá intercambiar ideas y experiencias, además de impulsar acciones conjuntas.



## Ejemplos breves: Otros enfoques digitales interesantes

Aquí se presentan otras aplicaciones digitales que fomentan la cohesión social, la prevención de la violencia y la paz. Nos han llamado la atención mientras se elaboraba la presente publicación por su **carácter innovador** y porque evidencian la **heterogeneidad y diversidad** de los enfoques existentes. No se trata solo de ejemplos desarrollados en proyectos o en cooperación con la GIZ, sino también de enfoques y desarrollos interesantes que están siendo **implementados por otros actores**.

### Educación y fortalecimiento de las afinidades mediante aprendizaje híbrido (Blended Learning) en el proyecto de la GIZ JOSY

Jordania está ofreciendo refugio a la población siria desplazada por la guerra civil en su país. Gran parte de ella son **jóvenes adultos y adultas** que esperan abrirse nuevas perspectivas de vida después de sufrir las experiencias traumáticas de la guerra y del desplazamiento forzoso. Más del 80 % de la población desplazada vive fuera de los campos de refugiados, en comunidades de acogida. La falta de perspectivas de futuro fiables afecta tanto a jóvenes refugiados sirios como a la población jordana más pobre en las comunidades de acogida.

El objetivo del proyecto de la GIZ “Nuevas Perspectivas a través de la Educación Académica y la Capacitación para Personas Jóvenes Sirias yordanas (JOSY)” es contribuir a mejorar las perspectivas de vida de hombres y mujeres jóvenes en comunidades jordanas que acogen a la población refugiada. Con el fin de **contrarrestar las tensiones sociales** y de reforzar las afinidades, se fomenta tanto a la población refugiada siria como a jóvenes jordanos y jordanas que de lo contrario no tendrían oportunidad de acceder a una formación académica.

El proyecto recurre a enfoques digitales en **dos medidas**:

- En el marco del proyecto se estableció una cooperación con Kiron Open Higher Education. El objetivo de esta empresa social emergente es eliminar los obstáculos que impiden el acceso de las personas refugiadas a la formación académica, ofreciendo opciones digitales de aprendizaje y apoyo. Conjuntamente se puso en marcha un **enfoque de aprendizaje híbrido (Blended Learning)** para personas refugiadas de Siria y jóvenes de Jordania. Los y las estudiantes tuvieron la oportunidad de participar en una **Online Summer School** (escuela de verano en línea) para desarrollar sus aptitudes básicas para la vida y sus competencias técnicas y digitales. El elemento *online* se ofreció en forma de **cursos masivos abiertos en línea (MOOCs)** hospedados en una plataforma de Internet. Otros proyectos y cursos adicionales se ofrecieron en aulas físicas de Amman, que ponían a disposición computadoras y acceso a Internet.
- Un **programa de mentoría**, realizado conjuntamente con la organización *Imtiaz*, puso a disposición de estudiantes mentores y mentoras *online* que brindaban asesoramiento profesional. La mentoría tenía como objetivo desarrollar la confianza profesional, la comunicación y las relaciones interpersonales. El programa de mentoría en línea a través de una plataforma tiene una **serie de ventajas** para las personas participantes. Los usuarios y usuarias pueden ponerse en contacto con un mayor número de especialistas en su ámbito de interés. Los algoritmos generados por computador, basados en valores, intereses y objetivos compatibles, permiten poner en contacto a los y las estudiantes con **mentores o mentoras idóneos**. La función de chateo en línea ofrece un entorno flexible para el intercambio. La plataforma de mentoría integrada, con tareas, objetivos y servicios de apoyo para el aprendizaje electrónico, puede ser **usada de forma individualizada, independiente del momento y el lugar** donde se encuentre la persona. La mentoría ha posibilitado a algunos y algunas estudiantes el acceso a la vida profesional y su integración en la sociedad.

**Contacto:** [iris.grobenski@giz.de](mailto:iris.grobenski@giz.de)



## Moumk'in – una aplicación como plataforma para el diálogo entre generaciones, la cohesión social y el empleo juvenil



En **Marruecos**, la agencia consultora del jefe del Gobierno está desarrollando prototipos de una aplicación para teléfonos inteligentes y

otros dispositivos, que pretende contribuir **al diálogo entre generaciones y potenciar el empleo juvenil** y, de este modo, promover la cohesión social. El proyecto de la GIZ sobre Fomento del Empleo Juvenil en Zonas Rurales (PEJ) prestó apoyo técnico al Gobierno marroquí en las actividades piloto en el área rural.

Además de otros servicios (p. ej. orientación profesional), la aplicación cuenta con un **mecanismo de matching** que establece una **relación de asesoramiento** entre mentores o mentoras adultos voluntarios y jóvenes que buscan trabajo. El nombre de la aplicación, Moumk'in, significa **“es posible”**.

**Contacto:** lisa.etzoldt@giz.de



Jóvenes manifestantes en Líbano.



*Esbozo para la futura labor de información a la opinión pública sobre Moumk'in.*

## T'akad: una aplicación contra las noticias falsas

Numerosos ciudadanos y ciudadanas se manifiestan en Líbano reclamando más democracia y menos corrupción. El debate se está produciendo también con más frecuencia en Internet y en los medios de comunicación. En Líbano no existen normas generalmente válidas que regulen la información en los medios. Tanto en las redes sociales como en los canales habituales, se **difunden deliberadamente noticias falsas**, por ejemplo, para atemorizar a la población manifestante con una escalada violenta y, de ese modo, conseguir que se desmovilicen las protestas. Otras noticias falsas establecen nexos entre los protestantes y los grupos extremistas. Al mismo tiempo, las fuerzas nacionalistas y populistas se sirven de la información falsa para incitar el odio contra los refugiados sirios en el país.

La **iniciativa T'akad** (“Asegúrate”) actúa específicamente contra las noticias falsas. **Escanea las redes sociales e identifica las noticias falsas** verificando las fuentes de la noticia. Las noticias falsas se dan a conocer en canales sociales propios. T'akad desarrolla herramientas digitales para este fin. Utiliza un **scraper** que detecta mediante algoritmos pasajes falseados en informaciones llamativas. A través de una aplicación se prevé publicar y difundir la información rectificada. De esta manera, la iniciativa intenta desarrollar una **contranarrativa** dirigida a **combatir los bulos y el hostigamiento**.

**Información:** <https://www.instagram.com/takadofficial>

El 84 % de la población libanesa utiliza WhatsApp, por lo que esta aplicación tiene una importancia sustancial para la difusión de noticias. Las noticias que se comparten a través de grupos cerrados de WhatsApp siguiendo el sistema de bola de nieve son muy difíciles de escanear. Por este motivo, T'akad intenta también sensibilizar respecto de un manejo más cuidadoso de los medios.

## #defyhatenow – crear una conciencia crítica online y offline contra el discurso de odio



Lidiar con el odio en Internet se ha convertido en un desafío global. La falta de competencias digitales en el manejo de las redes sociales es la causa de que muchas personas se muevan en “cámaras de eco” anónimas. Este hecho puede

potenciar las actitudes radicales y la información falsa e incluso reforzar la violencia. La iniciativa #defyhatenow actúa en Sudán del Sur desde que estalló la guerra civil a finales de 2013. Combina **medidas online y offline** dirigidas a **concienciar** a las personas **contra los discursos de odio** y la incitación **en línea** a la violencia. En el marco de la iniciativa se analizan conceptos que generan visiones hostiles y otros riesgos digitales. Entre ellos, por ejemplo, la apropiación y el uso de material gráfico con fines de manipulación. Asimismo, se analiza y evidencia la manera en la que estas amenazas se incorporan al discurso más amplio. Para difundir el enfoque a nivel comunitario, se han formado en todo el país, y en los asentamientos de refugiados de los países vecinos, los llamados movilizadores y movilizadoras de paz en redes sociales. Se han elaborado un Código de conducta en línea para las personas que participan en el programa y un completo manual práctico con medidas para combatir el discurso de odio en los medios sociales. En proyectos piloto y campañas como #ThinkB4Uclick y #FactsMatter se desarrollan herramientas para comprender los algoritmos e identificar *bots* de odio (*hate bots*)<sup>21</sup> que realizan acciones automatizadas y, por ejemplo, incorporan comentarios en discusiones y chats. Los métodos de la iniciativa #defyhatenow permiten **advertir y sensibilizar** a las personas en las redes sociales respecto de **los debates polarizados**.



Una imagen de la campaña.

Muchos de los actores y de los mecanismos automáticos que ejercen influencia en línea sobre el conflicto se encuentran fuera de las fronteras del país. #defyhatenow contribuye a mitigar esta influencia. La iniciativa se dirige también a los ciudadanos y ciudadanas que tal vez nunca hayan accedido a Internet. Difundiendo relatos que fomentan la paz, busca conectar sobre todo con los y las jóvenes. En este contexto, se les transmiten competencias a fin de desarrollar alternativas a la radicalización y el odio en el espacio virtual.

**Información:** <https://defyhatenow.org>

<sup>21</sup> Un bot es un programa informático que puede realizar tareas repetitivas, en gran parte sin interacción con personas usuarias.

## Salaam – un videojuego para la empatía y el apoyo a personas refugiadas

La empresa Junub Games de Nueva York desarrolla videojuegos que apuestan por **la construcción pedagógica de la paz generando empatía**. Lual Mayen, de 24 años, es el director de la empresa. Su propia biografía es su fuente de experiencia y motivación: Cuando era niño, Mayen huyó de la guerra en Sudán del Sur y entró en un campo de refugiados en el norte de Uganda. Uno de los juegos es, por ejemplo, **Salaam** (significa “paz” en árabe). Se trata de un **juego serio** cuya primera versión ya desarrolló Mayen en el campo de refugiados. En él, el jugador o jugadora asume **el papel de una persona refugiada** y actúa desde su perspectiva. Intenta sobrevivir a la guerra, al hambre y a las múltiples privaciones y riesgos que implica la vida de refugiado o refugiada. Si durante el juego pierde la energía necesaria para seguir adelante, puede comprar con dinero “de verdad” recursos esenciales para sobrevivir en el juego, tales como alimentos, agua o medicamentos (son las llamadas transacciones dentro del juego o *In-Game Transactions*). El dinero se usa después para prestar **apoyo real a desplazados y desplazadas a través de cooperaciones con organizaciones de refugiados**.

Información: <https://junubgames.com>

### Videojuegos como potencial

Según una encuesta realizada en 2018 por el Pew Research Center, el 80 % de la población adolescente tiene acceso a consolas de juego y el 90 % dice jugar con videojuegos en computadoras, teléfonos inteligentes o consolas.<sup>22</sup>

La industria de los videojuegos, en constante crecimiento, entraña riesgos de socialización para la juventud, pero también ofrece un gran potencial en cuanto a enfoques pedagógicos de fácil acceso y adaptados al público joven para la prevención de la violencia y la construcción de la paz.

## PeaceTech Lab – apoyo digital para organizaciones que promueven la paz



La organización no gubernamental PeaceTech Lab contribuye a evitar conflictos violentos en todo el mundo. Utiliza recursos de bajo costo y cooperaciones locales para proporcionar a activistas de la paz y ONG **herramientas digitales apropiadas**. La actividad de PeaceTech Lab adopta distintas modalidades:

- El PeaceTech Accelerator es un **programa intensivo de capacitación y mentoría** de ocho semanas de duración, que ayuda a empresas emergentes, ya sean con fines comerciales o sin ánimo de lucro, a desarrollar iniciativas de paz de manera rápida y sostenible.
- PeaceTech Exchange ofrece a activistas de los derechos humanos, estudiantes, emprendedores y emprendedoras sociales, periodistas, gobiernos locales y otros la posibilidad de emplear **tecnologías de uso sencillo** para reforzar los resultados de su trabajo.



*Han tenido lugar PeaceTech Exchanges en decenas de países, entre ellos Irak.*

- El programa de prevención del discurso de odio de PeaceTech Lab enfoca su trabajo en detener la difusión de los discursos de odio en los medios sociales, generando una **conciencia fundamental sobre el riesgo potencial que entraña la difusión de discursos de odio**. Busca la sensibilización de los colectivos académicos, políticos, de empresas privadas y de la sociedad civil.
- La plataforma GroundTruth Global utiliza datos de código abierto (*open source*) **para alertar de forma temprana sobre violencia** a organizaciones no gubernamentales y organizaciones que trabajan en el ámbito de la prevención de conflictos.
- Los programas para la paz en los medios de comunicación, implementados a nivel local, están dirigidos a jóvenes que viven en entornos de conflicto. A través de cursos de capacitación en medios como la radio, se les transmite cómo pueden **establecer relaciones constructivas entre grupos en sus comunidades locales**.

Información: <https://www.peacetechnology.org>

<sup>22</sup> Fuente: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018>



## Conclusiones: ¿Qué podemos aprender?

*“Los enfoques digitales no son una panacea: no cambian las normas sociales, ¡pero sí a las personas!”*

*Cita de uno de los programadores que participó en el desarrollo de la app Nokaneng.*

### Lidiar con la brecha digital y necesidad de enfoques „cara a cara“ y offline

Tal como se aclaró al principio, los enfoques presentados se han examinado sobre la base de principios fundamentales de la cooperación para el desarrollo, entre ellos, el enfoque “no hacer daño” (*Do No Harm*) – no generar **resultados no intencionales que agraven el conflicto** –, la Agenda 2030 y el principio de “no dejar a nadie atrás” (*Leave No One Behind*). Los enfoques digitales ofrecen una posibilidad sencilla, rápida y, en algunos casos, económica, de comunicación y de información para gran parte de la población mundial. Las conexiones a Internet de alta velocidad están creciendo rápidamente. Sin embargo, esto no es aplicable a *todas* las personas, pues por otro lado se ha creado una enorme **brecha digital**. En este sentido, es preciso preguntarse qué personas están excluidas actualmente del uso de las tecnologías de información y comunicación o tienen solo un acceso limitado a ellas. Aquí juegan un papel clave los factores técnicos y socioeconómicos. A pesar de que los servicios digitales se están extendiendo en muchos países contraparte de la cooperación para el desarrollo, especialmente las personas marginadas, o que viven en zonas rurales o de conflicto de estos países, no tienen acceso, o solo limitado, a estos servicios. Para ellas, el costo de un teléfono inteligente, una computadora u otros dispositivos terminales es demasiado alto. Sin embargo, lo que representa un gran reto financiero y logístico es, sobre todo, asegurar **el acceso duradero a una conexión estable de Internet** (por un lado, debido a los costos de Internet y wifi, y por otro, a la mala calidad de las redes de telefonía móvil o el deficiente abastecimiento eléctrico).

Se trata de entender y fomentar los enfoques digitales como componente esencial de la futura cooperación para el desarrollo pacífico, pero también de no perder de vista y de mitigar sus riesgos. Al mismo tiempo, se debe asegurar la reducción de la brecha digital y que nadie quede ser excluido, tampoco en contextos frágiles. Es preciso que las personas más necesitadas de servicios digitales tengan acceso seguro y reciban formación digital. Solo así podrán convertirse en un elemento clave del apoyo a la cohesión social y la paz.

En los ejemplos presentados, el posible resultado negativo de agravamiento de la brecha digital se aborda en general de manera muy consciente, a través de diferentes **estrategias de solución adaptadas al contexto**. Por ejemplo, se intenta fomentar un acceso a Internet más económico o mejorar la infraestructura de la red en zonas rurales. Se abre la posibilidad a soluciones de comunicación alternativas para teléfonos móviles convencionales, más económicos, con función SMS. Las aplicaciones se diseñan para que consuman poca energía y un volumen de datos reducido. Además, se consideran importantes las posibilidades de uso intuitivas y lúdicas, de modo que el empleo de las aplicaciones no represente un problema para personas con bajo nivel educativo.

Sin embargo, entre los actores involucrados predomina sobre todo la convicción de que las herramientas y aplicaciones digitales representan un **complemento útil e innovador de los enfoques analógicos y no tecnológicos acreditados** y refuerzan la cohesión social, la prevención de la violencia y la construcción de la paz. El motivo para impulsar una solución digital siempre debería ser un reto en la vida social (véanse los principios digitales más abajo, en las recomendaciones para la práctica). Por lo tanto, la mayoría de los enfoques digitales están integrados en la actividad analógica de un proyecto, y complementan medidas en las que el intercambio entre las personas es directo (cara a cara) o a través de técnicas analógicas, no digitalizadas (p. ej., la radio). Como ejemplos de ello cabe citar las ayudas digitales para mejorar la organización o para agilizar las llamadas de emergencia, así como las herramientas digitales de sensibilización y difusión en el marco de campañas.

En ocasiones, los propios enfoques digitales pueden ser el elemento central de la estrategia de un proyecto, cuando implican una ventaja comparativa, por ejemplo, posibilitando una mayor eficiencia y un mayor alcance del proyecto. También en este caso se combinan y enriquecen con elementos que, bien funcionan de manera analógica o bien hacen posible una **interacción directa entre personas**. Ejemplos de ello serían elaborar didácticamente medios digitales o videojuegos en grupos de discusión analógicos – por ejemplo, en las escuelas –, o complementar plataformas en línea o redes digitales mediante eventos presenciales, debates analógicos en profundidad y asesoramiento cara a cara.

## Costo y eficacia

Frente al **elevado costo** que conlleva, en parte, **el desarrollo de herramientas digitales**, tenemos los **resultados** relativos a la construcción de la paz, la cohesión social y la prevención de la violencia, no pocas veces **difícilmente mensurables**.

En muchos de los ejemplos presentados se han podido constatar, por un lado, **logros observables** considerables. Las cifras de usuarios y usuarias (descargas, visualizaciones, comentarios, etc.) demuestran, por ejemplo, un interés elevado y en rápido aumento. Algunos de los ejemplos han llevado a un incremento de los debates sobre temas tabú o silenciados. Otros enfoques digitales permitieron sensibilizar a las personas frente a los discursos de odio o aumentaron la atención prestada a las necesidades de diversos grupos de la población. Numerosas personas han recibido ayuda a tiempo, gracias a lo cual no se han visto afectadas por la violencia. Algunas personas se han agrupado para poder organizar mejor la autoayuda y las aportaciones voluntarias o profesionales al desarrollo pacífico. Actores locales se han convertido en activistas de la paz a raíz de su colaboración en un instrumento digital o por su utilización. Otros han desarrollado nuevos enfoques, por ejemplo, videojuegos contra el odio. No obstante, resulta complicado desde el punto de vista metodológico, y difícil, debido al estado de desarrollo actual – ya que muchos de los productos presentados son relativamente nuevos o están todavía en proceso de desarrollo –, comprobar si se han producido **cambios duraderos a largo plazo en el comportamiento o la actitud** de las personas usuarias. Además, tales resultados deben consi-

derarse siempre junto con un gran número de otros factores de influencia. Por ello, es preciso desarrollar, y utilizar más en el futuro, **instrumentos adecuados para hacer un seguimiento continuo de los resultados** y vigilar posibles resultados negativos.

Por lo tanto, siempre se deben **ponderar cuidadosamente los costos y beneficios**, para asegurar que los enfoques digitales aportan una contribución eficiente y eficaz a soluciones aptas para el grupo destinatario. Así es sin duda en algunos contextos, por ejemplo, cuando el grupo de usuarios y usuarias lo componen principalmente personas pertenecientes a la clase media urbana. En otros contextos, por ejemplo, en el caso de grupos de usuarios y usuarias de zonas rurales o fuertemente marginados, conviene dirigir el foco hacia inversiones en ofertas *offline*, como eventos comunitarios, asambleas ciudadanas, emisiones de radio, ofertas culturales o centros de asesoramiento, y, dado el caso, **completarlas con enfoques digitales adecuados**.

Los canales de comunicación digitales que existen en la actualidad, como *WhatsApp* o *Facebook*, están ampliamente extendidos y son bien conocidos por personas de diferentes grupos sociales. Un aprovechamiento creativo de estos canales resulta en muchos casos más eficiente y eficaz que **el costoso desarrollo de nuevos instrumentos**, los cuales primero hay que difundir y con los que los grupos usuarios se deben familiarizar. Precisamente por el alcance que tienen y porque son utilizados por todos los segmentos sociales, los canales existentes entrañan un **enorme potencial para la integración y el diálogo**, a pesar de los riesgos mencionados en algunos de los ejemplos. No obstante, hay que tener en cuenta las objeciones relativas a la protección de datos en contra de estos medios sociales y su presencia a menudo oligopolística, y también escrutar la posibilidad de servicios alternativos aunque supongan un costo adicional para los proyectos.

Además, con el fin de **ahorrar costos de desarrollo**, conviene priorizar enfoques fáciles de difundir que utilizan un código abierto y son, por lo tanto, fácilmente replicables (véase más abajo, la explicación sobre los principios digitales).



## Recomendaciones para la práctica

¿Cómo deben proceder los lectores y lectoras motivados que se planteen usar enfoques digitales en su trabajo? ¿Qué elementos contribuyen como factores clave al éxito de una **práctica digital de calidad y responsable** en el contexto de la prevención de la violencia y la construcción de la paz? Los y las colegas que han participado en los enfoques aquí presentados fueron entrevistados para *Smart Prevention* y formularon las siguientes recomendaciones:

La metodología del proyecto de desarrollo digital debe ser fundamentalmente «ágil», desde la planificación hasta la implementación y el acompañamiento, sobre todo si se desconocen los procesos relacionados y si el contexto es difícilmente predecible. Es decir, debe responder de manera **proactiva y flexible** a las dinámicas y las circunstancias del contexto exterior, muchas veces conflictivo o violento. El desarrollo del enfoque debe orientarse ya en la fase de concepción a las necesidades y los hábitos de las personas usuarias. Debe basarse en características y contenidos adaptados a la realidad local y, al mismo tiempo, **tener en cuenta los riesgos**. Para ello es preciso realizar un análisis profundo y sensible al conflicto del contexto y el público usuario – por ejemplo, en el marco del desarrollo de prototipos –, y consultar en cada fase de desarrollo a las personas afectadas y los grupos usuarios potenciales. Este proceder permite una **implementación** integrativa y

transparente, “**sin sorpresas desagradables**”. Enfoques metodológicos para ello son, por ejemplo, el pensamiento de diseño (*Design Thinking*) o la gestión de proyectos *SCRUM* (algunos de los ejemplos presentados abordan estos métodos ágiles).

El aprendizaje a partir de los errores debe tener lugar con rapidez, **recopilando y evaluando las experiencias paso a paso**. Las conclusiones deben integrarse como reacción directa al proceso de desarrollo continuo. La confección de contenidos adaptados a las necesidades requiere tiempo y paciencia. Este hecho debe tomarse en cuenta en la planificación. Por otro lado, conviene prescindir de **estrategias de desarrollo prolongadas, excesivamente complejas** y con un horizonte de futuro lejano.

Para implementar con éxito enfoques digitales innovadores se requieren **cooperaciones basadas en la confianza** y una **comprensión del objetivo definida claramente y en común con los socios**. Para **asegurar la sostenibilidad** es necesario construir cooperaciones y permitir que los actores claves importantes se apropien del enfoque. Para ello deben ser capaces de acompañar y mejorar los enfoques digitales, hacer el seguimiento de sus resultados y, dado el caso, poner su uso al servicio de una base más amplia. **La capacitación y el onboarding** o la integración de todos los actores participantes en el desarrollo son muy importantes. Precisamente cuando se trata



En el espacio digital necesitamos un enfoque centrado en la persona. El foco de atención no debe ser la tecnología, sino deben serlo las personas in situ y sus necesidades.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> El gráfico está extraído del siguiente documento: Harvard Humanitarian Initiative (2017): *The Signal Code: A Human Rights Approach to Information During Crisis*. ([https://hhhi.harvard.edu/sites/default/files/publications/signalcode\\_final.pdf](https://hhhi.harvard.edu/sites/default/files/publications/signalcode_final.pdf))

de transferir la asistencia y el mantenimiento de productos digitales son imprescindibles un período de transición y una capacidad suficientes, además de una introducción adecuada del producto.

Al mismo tiempo es necesario hacer un análisis de los posibles resultados negativos. La perspectiva de «no hacer daño» se ha tenido en cuenta en la planificación, el desarrollo y la implementación de los enfoques, pero no solo en lo concerniente a la brecha digital y la posible exclusión de grupos destinatarios importantes. Se ha visto que, en algunos contextos, es preciso llevar a cabo medidas para garantizar la **anonimidad y proteger la identidad de las personas usuarias**. Además, es necesario desarrollar las **capacidades para moderar las aportaciones a debates**, de manera que, por un lado, no se creen oportunidades para los discursos de odio ni las noticias falsas y, por otro, se fomenten la libertad de expresión y el diálogo desde diversas perspectivas.

En el marco de las medidas digitales debe garantizarse que los proyectos cumplan su propio **compromiso de protección frente a los grupos usuarios y destinatarios**. Esto rige en particular en regímenes frágiles, autoritarios o represivos o en contextos fuertemente afectados por la violencia. Por ejemplo, el manejo de mensajes cargados de odio puede afectar a la salud física y mental de una persona, y ocasionar o reavivar traumas, y la participación en discusiones críticas puede acarrear graves riesgos para la persona usuaria.

Al igual que otras organizaciones, la GIZ se orienta por los **Principios para el Desarrollo Digital** (<https://digitalprinciples.org>), una serie de directrices que rigen la planificación e implementación eficaz y responsable de los enfoques de desarrollo digital. Desde el punto de vista del contenido, los principios se corresponden con las recomendaciones formuladas en *Smart Prevention* y, en algunos puntos, aportan un complemento adecuado:

**Diseñar conjuntamente con las personas usuarias:** Un diseño orientado a la utilización empieza por conocer a las personas destinatarias del enfoque que se desarrolla, a través del diálogo, la observación y posibilidades de participación en el diseño.

**Comprender el contexto:** Los instrumentos digitales bien concebidos tienen en cuenta las estructuras y necesidades especiales que se dan en el país, la región o la comunidad correspondiente.

**Actuar de manera informada y orientada a los datos:** En la adopción de todas las decisiones y medidas, recurrir a información de calidad y verificada, considerarla y ponerla a disposición de las personas clave.

**Considerar el alcance y la sostenibilidad:** Para difundir y seguir desarrollando los enfoques digitales es preciso planificar los recursos financieros necesarios y asegurar el apoyo de las organizaciones contraparte. Asimismo, debe fomentarse desde el principio el apoyo sostenible de las personas usuarias y los grupos de interés.

**Utilizar estándares abiertos, datos abiertos, fuente abierta e innovación abierta:** Recurrir a instrumentos de libre acceso y gratuitos en el desarrollo de enfoques digitales puede contribuir a mejorar la cooperación dentro de la comunidad digital y a evitar duplicaciones del trabajo.

**Reutilizar y mejorar los enfoques existentes:** Seguir desarrollando el trabajo de la comunidad global de desarrollo digital en lugar de inventar la rueda de nuevo.

**Garantizar la protección de datos y la seguridad:** Es preciso analizar cuidadosamente qué datos se recopilan, y cómo se utilizan, almacenan y transmiten.

**Ser colaborativo o colaborativa:** Las informaciones, los hallazgos, las estrategias y los recursos deben intercambiarse más allá de los proyectos, las organizaciones y los sectores. Así se incrementan la eficiencia y la eficacia.

## Publicaciones (selección)

Ministerio Federal de Relaciones Exteriores de Alemania (2017): Krisen verhindern, Konflikte bewältigen, Frieden fördern. Leitlinien der Bundesregierung (Prevenir crisis, superar conflictos, fomentar la paz. Lineamientos del Gobierno Federal alemán.). <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/283636/d98437ca3ba49c0ec6a461570f56211f/leitlinien-krisenpraevention-konfliktbewaeltigung-friedensfoerderung-dl-data.pdf>

Ministerio Federal de Relaciones Exteriores de Alemania (2020): Ressortgemeinsame Strategie zur Unterstützung von „Vergangenheitsarbeit und Versöhnung (Transitional Justice)“ im Kontext von Krisenprävention, Konfliktbewältigung und Friedensförderung (Estrategia interministerial para apoyar la “elaboración del pasado y reconciliación (justicia transicional)” en el contexto de la prevención de crisis, la superación de conflictos y la construcción de la paz). <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/publikationen/ressortgemeinsame-strategie-zur-unterstuetzung-von-vergangenheitsarbeit-und-versoehnung-transitional-justice--1717602>

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2019): BMZ Toolkit 2.0 – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit (Caja de herramientas 2.0 del BMZ - Digitalización en la cooperación para el desarrollo). <https://toolkit-digitalisierung.de>

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2019): Der Zukunftsvertrag für die Welt. Die Agenda 2030 für Nachhaltige Entwicklung (El tratado del futuro para el mundo. Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible). [https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren\\_flyer/infobroschueren/Materialie270\\_zukunftsvertrag.pdf](https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren_flyer/infobroschueren/Materialie270_zukunftsvertrag.pdf)

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2019): Digitalisierung für Entwicklung (BMZ Papier 01/2019). (Digitalización para el desarrollo – Documento del BMZ 01/2019). [https://www.bmz.de/en/zentrales\\_downloadarchiv/ikt/Glossary-Digitalisation-and-Sustainable-Development.pdf](https://www.bmz.de/en/zentrales_downloadarchiv/ikt/Glossary-Digitalisation-and-Sustainable-Development.pdf)

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2019): Digitalisierung für Entwicklung. Den digitalen Wandel gemeinsam gestalten (Digitalización para el desarrollo. Diseñar juntos la transformación digital). [http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren\\_flyer/infobroschueren/sMaterialie405\\_digitalisierung.pdf](http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren_flyer/infobroschueren/sMaterialie405_digitalisierung.pdf)

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2013): Entwicklung für Frieden und Sicherheit. Entwicklungspolitisches Engagement im Kontext von Konflikt, Fragilität und Gewalt (BMZ-Strategiepapier 4/2013). (Desarrollo para la paz y la seguridad. Compromiso de política de desarrollo en el contexto de conflictos, fragilidad y violencia. Documento de estrategia del BMZ 4/2013). [https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Strategiepapier328\\_04\\_2013.pdf](https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Strategiepapier328_04_2013.pdf)

Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (2019): Glossar – Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit (Glosario - La digitalización en la cooperación para el desarrollo). <https://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/strategiepapiere/Glossar-Digitalisierung-und-nachhaltige-Entwicklung.pdf>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (2018): Let's Talk Digital. Anwendungsbeispiele digitaler Technologien im Bereich Governance und Konflikt (Hablemos de lo digital. Ejemplos de aplicaciones de las tecnologías digitales en el ámbito de la gobernanza y los conflictos). <https://www.giz.de/expertise/downloads/giz2018-de-case%20book-Lets%20Talk%20Digital.pdf>

Como empresa federal, la GIZ asiste al Gobierno de la República Federal de Alemania en su labor para alcanzar sus objetivos en el ámbito de la cooperación internacional para el desarrollo sostenible.

**Publicado por:**

Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Domicilios de la Sociedad:  
Bonn y Eschborn, Alemania

|                               |                          |
|-------------------------------|--------------------------|
| Friedrich-Ebert-Allee 32 + 36 | Dag-Hammarskjöld-Weg 1-5 |
| 53113 Bonn                    | 65760 Eschborn           |
| T +49 228 44 60 - 0           | T +49 6196 79-0          |
| F +49 228 44 60 - 1766        | F +49 6196 79-1115       |

E [info@giz.de](mailto:info@giz.de)  
I [www.giz.de](http://www.giz.de)

**Responsable/Asesoramiento e implementación:**

Programa Sectorial Paz y Seguridad, Gestión del Riesgo de Desastres  
Dr. Linda Helfrich, [linda.helfrich@giz.de](mailto:linda.helfrich@giz.de)

**Concepción y realización:**

Dr. Timo Weinacht

**En cooperación con los proyectos de la GIZ**

Fortalecimiento de las Capacidades para Gestionar el Desplazamiento Forzado por la Violencia en Mindanao (CAPID)

Construcción de la Paz en Yemen

Cooperaciones para la Prevención de la Violencia contra las Mujeres y las Niñas en África Meridional (PfP)

Promoción del Empleo, de la Formación y Capacitación para Jóvenes Marginados para Contribuir a la Prevención de la Violencia que Afecta a la Juventud en Centroamérica (CaPAZ)

(Re)integración de Niños y Jóvenes en Riesgo de Migración Irregular en Centroamérica (ALTERNATIVAS)

Prevención Inclusiva de la Violencia para un Espacio Público Seguro (VCP) en Sudáfrica

Nuevas Perspectivas a través de la Educación Académica y la Capacitación para Personas Jóvenes Sirias y Jordanas (JOSY) en Jordania

Así como en cooperación con el KfW, FriEnt y la Iniciativa Global contra la Delincuencia Organizada Transnacional/Fondo de Resiliencia

**Nuestro especial agradecimiento va dirigido a:**

Christian Müller, Johannes Wander, Sonja Vorwerk-Halve, Fabian Hetz, Johanna Sztucki, Arthur Casino, Joanna Atkinson, Jannike Riesch, Sven Krause, Thore Schröder, Philipp Busch, Wolfgang Herdt, Julia Ilse, Lina Friedrich, Michael Schweres, Likeleli Khotle, Daniel Brumund, Jana Miriam Borkenhagen, Thomas Hellmann, Matsetsebele Tleane, Barbara Häming, Britta Scholtys, Manuel Novoa, Mauricio Cáceres, Bayron Flores, Rafael Guevara, Ralf Possekel, Siria Gastelum, Francy Carranza, Lisa Etzoldt, Stephanie Petrasch, Iris Grobowski, Fatima Zahrae Touzani, Michael Gruber, Anja Hanisch, Carl Richter, Nico Hybbeneth, Kelly Willis, Estefanía López-Granados, Stephen Kovats, Daniel Mittermaier y Isabel Redies.

**Diseño**

Nikolai Krasomil, [www.design-werk.com](http://www.design-werk.com)

**Imágenes**

p. 1, 72 ©: Thore Schröder; p. 15 ©: GIZ/Jul Jimenez; p. 16, 17, 20, 35, 43, 44 ©: GIZ; p. 24, 25 ©: GIZ/SCP; p. 27, 28, 29, 30 ©: KfW;  
p. 34 ©: GIZ/Annabelle Metzner; p. 38 ©: Michael Schweres; p. 48 ©: Pathos; p. 50 ©: Juana Callejas; p. 52, 53 ©: Movilizatorio;  
p. 58, 59 ©: SG-SICA; p. 63 ©: FriEnt; p. 65 ©: Centro de capacitación Anne Frank/Felix Schmitt; p. 67, 69 ©: Global Initiative;  
p. 73 ©: George Hegily/r0g\_agency for open culture GmbH; p. 74 ©: PeaceTech Lab; p. 82 ©: Timo Weinacht

**Referencias a URL:**

Los contenidos de las páginas externas a las que se remite en la presente publicación son responsabilidad exclusiva del respectivo proveedor. La GIZ se distancia expresamente de estos contenidos.

**Material cartográfico:**

Las representaciones cartográficas tienen carácter netamente informativo y no han sido validadas por fuentes del derecho internacional público en lo que respecta a la determinación de fronteras y territorios. La GIZ no garantiza la actualidad, exactitud o integridad del material cartográfico puesto a disposición. No se asume responsabilidad alguna por cualquier perjuicio surgido directa o indirectamente de su uso.

**Por encargo de:**

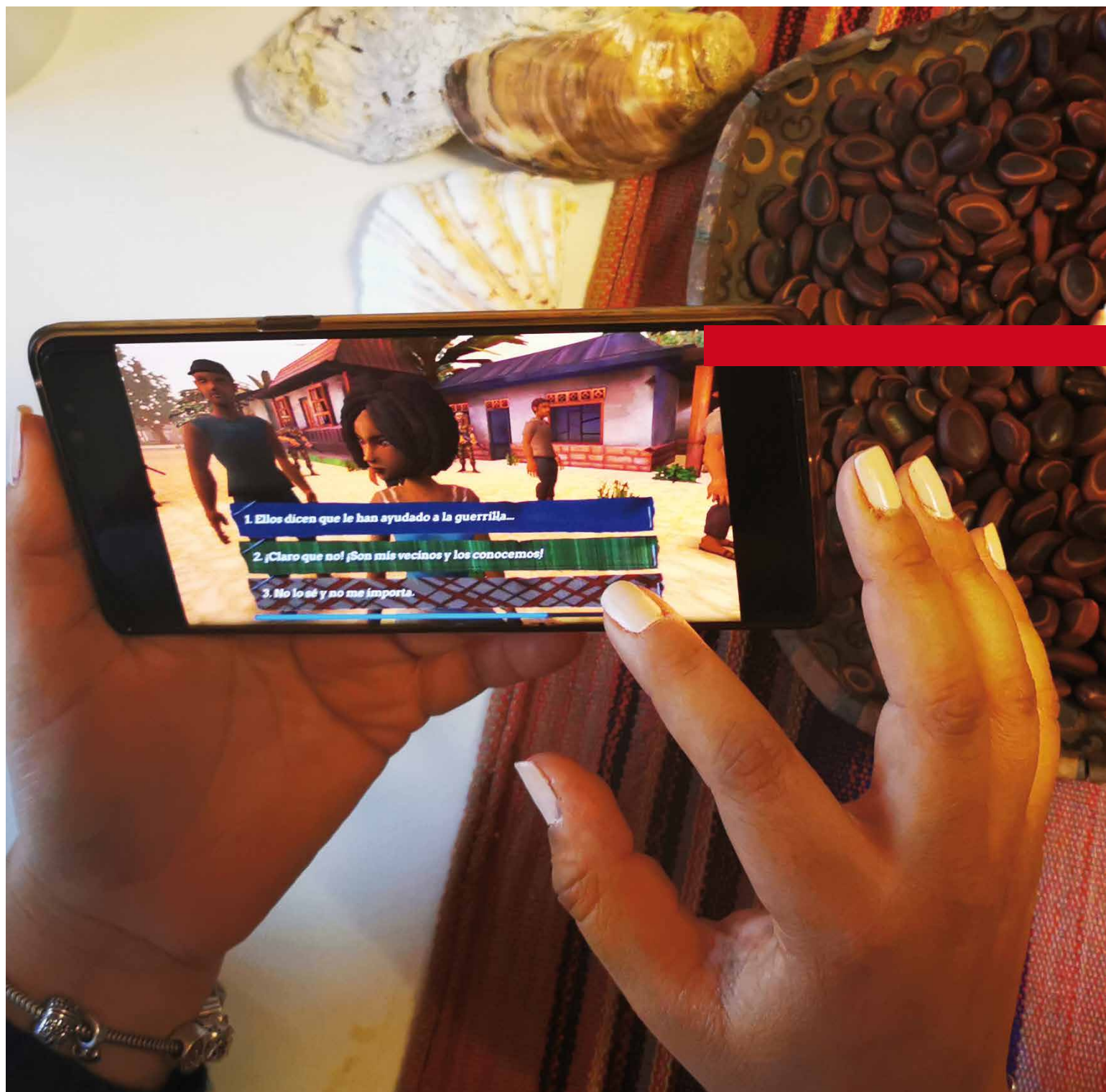
Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (BMZ), División 223 Paz y Seguridad, Gestión de Riesgo de Desastres  
Contacto: [rl223@bmz.bund.de](mailto:rl223@bmz.bund.de)  
Berlín

La GIZ es responsable del contenido de la presente publicación.

Eschborn, 2020







Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Domicilios de la Sociedad  
Bonn y Eschborn, Alemania

Friedrich-Ebert-Allee 32 + 36  
53113 Bonn, Alemania  
T +49 228 4460-0  
F +49 228 4460-1766

Dag-Hammarskjöld-Weg 1 - 5  
65760 Eschborn, Alemania  
T +49 6196 79-0  
F +49 6196 79-1115

E [info@giz.de](mailto:info@giz.de)  
I [www.giz.de](http://www.giz.de)