

Curso Abierto de Gobernanza de Internet 2025



Guía 2 - Guía de la dinámica

La gobernanza de Internet se entiende como el conjunto de principios, normas, reglas y procesos que dan forma a la manera en que Internet se organiza, utiliza y desarrolla. A diferencia de los modelos tradicionales de toma de decisiones, este campo se caracteriza por un arreglo multisectorial, en el que diferentes actores —gobiernos, sector privado, comunidad científica y sociedad civil— participan en igualdad de condiciones.

Tabla 2. Los cuatro sectores y sus roles

Sector	¿Quiénes son?	Intereses típicos	Tensiones comunes
Gobierno	Ministerios, tribunales electorales, agencias reguladoras	Estabilidad democrática, orden público, elecciones seguras	Evitar la censura, pero garantizar la confianza en las elecciones
Empresas (Sector Privado)	Plataformas digitales, empresas de medios y telecomunicaciones	Libertad de expresión, innovación, reputación	Presión para regular vs. riesgo de perder usuarios e ingresos
Comunidad Científica y Tecnológica	Universidades, centros de investigación, especialistas en datos	Evidencia, transparencia, auditoría en algoritmos	Falta de acceso a datos y recursos de para investigación
Sociedad Civil	ONGs, movimientos sociales, ciudadanos organizados	Derechos humanos, diversidad, inclusión digital	Riesgo de que las medidas se conviertan en censura; exclusión de voces vulnerables

Curso Abierto de Gobernanza de Internet 2025



Este modelo presupone que ninguna instancia aislada tiene legitimidad para definir unilateralmente el rumbo de Internet, siendo el diálogo y la negociación entre sectores la base del proceso decisorio.

En el contexto de la simulación, los participantes se dividirán en cuatro grupos, correspondientes a los principales sectores de la gobernanza de Internet. El sector gubernamental involucra ministerios, tribunales electorales y agencias reguladoras, con la responsabilidad de asegurar la estabilidad democrática, el orden público y la legitimidad del proceso electoral. El sector privado comprende empresas de tecnología, plataformas digitales y compañías de telecomunicaciones, que buscan preservar la libertad de expresión, garantizar la innovación y sostener sus modelos económicos, pero que enfrentan presiones regulatorias y cuestionamientos sobre la transparencia de sus prácticas. La comunidad científica y tecnológica está compuesta por universidades, centros de investigación y especialistas, que producen evidencia, desarrollan métricas y ofrecen subsidios técnicos para la formulación de políticas, aunque frecuentemente enfrentan restricciones de acceso a datos. La sociedad civil, por su parte, incluye organizaciones no gubernamentales, movimientos sociales y colectivos de ciudadanos, que actúan en la defensa de los derechos humanos, la inclusión digital y la diversidad, pero que frecuentemente desconfían tanto de las intenciones gubernamentales como del poder concentrado en las plataformas digitales.

La dinámica seguirá etapas previamente estructuradas. Inicialmente, habrá una presentación del caso y de la problemática central, buscando nivelar el conocimiento de los participantes. A continuación, los jóvenes serán dirigidos a salas simultáneas, en las que discutirán, en sus grupos, tres cuestiones principales: cuáles son los intereses del sector que representan, qué propuestas concretas pueden formularse y qué puntos serían considerados innegociables. Después, los grupos regresarán a la sala principal, donde presentarán sus conclusiones y debatirán con los demás sectores, identificando convergencias y divergencias. Tras este momento, se realizará una votación, en la que cada sector deliberará colectivamente sobre qué propuestas acepta como consenso y cuáles permanecen como disenso. Finalmente, el facilitador sistematizará los resultados, destacando que, en la práctica de la gobernanza de Internet, los consensos parciales y la explicitación de los disensos también forman parte del proceso democrático multisectorial.

Curso Abierto de Gobernanza de Internet 2025



Tabla 3. Etapas de la dinámica

Etapa	Descripción	Tiempo
1. Apertura	Explicación del caso y del papel de cada sector	15 min
2. División en Grupos Sectoriales	Discusión interna del sector con 3 preguntas clave	25 min
3. Plenaria	Cada sector presenta sus propuestas (3 min cada) y debate cruzado	30 min
4. Votación	Definición de lo que es consenso y disenso	10 min
5. Cierre	Reflexión sobre el aprendizaje y conexión con el YouthLACIGF real	05 min

El objetivo central de esta dinámica es proporcionar a los jóvenes una experiencia práctica de simulación de negociación multisectorial, permitiendo que comprendan los intereses, tensiones y responsabilidades atribuidos a cada sector en la gobernanza de Internet. Se busca, además, estimular la reflexión sobre los desafíos concretos de formular políticas públicas y regulatorias en un ambiente de diversidad de perspectivas y conflictos de valores, acercando la vivencia de los participantes a la realidad de los procesos del IGF y del YouthLACIGF.

Ejemplos

Nº	Pregunta-guía	Finalidad de la pregunta
1	¿Cuáles son los principales intereses y preocupaciones del sector en relación con el caso del sector que representan.	Llevar a los jóvenes a comprender el papel estratégico del sector que representan.

Curso Abierto de Gobernanza de Internet 2025



presentado?

- 2 ¿Qué **propuestas concretas** de Estimular la formulación de acción, política o regulación medidas realistas y presentaría el sector para enfrentar fundamentadas. el problema?
- 3 ¿Qué se consideraría un **punto innegociable** (disenso) para el que no pueden ser violados. sector?
- 4 ¿Qué puntos podrían ser **negociados** para buscar consenso Incentivar el pensamiento estratégico y la construcción de puentes.