

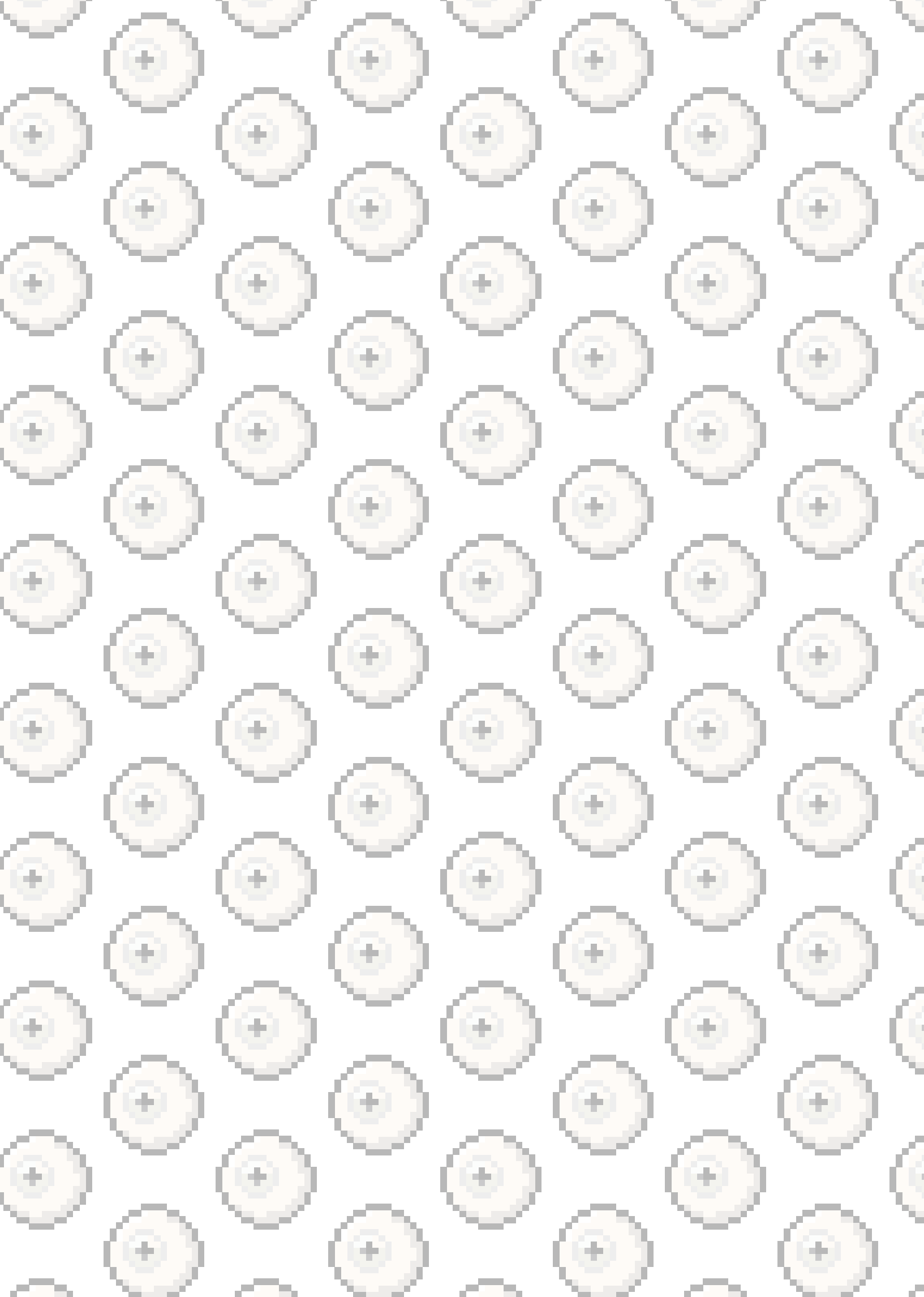


A Junta de Andalucía
Consejería de Inclusión Social,
Juventud, Familias e Igualdad



GUÍA DE RECURSOS EDUCATIVOS Y DE SENSIBILIZACIÓN

PARA LA PREVENCIÓN Y DETECCIÓN DE SITUACIONES DE
RIESGO EN MENORES FRENTE A VIOLENCIAS SEXUALES
EN LA ADOLESCENCIA



Financiado por: Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad. Junta de Andalucía.

Subvenciones destinadas a entidades privadas para la realización de actuaciones de interés general para atender a fines sociales con cargo a la asignación tributaria del 0,7% impuesto sobre la renta de las personas físicas y del impuesto sobre sociedades en el ámbito de las competencias de la consejería.

LÍNEA DE SUBVENCIÓN: Línea 1. Subvenciones destinadas a entidades privadas para la realización de programas de ámbito supra provincial de interés general para atender fines sociales con cargo a la asignación tributaria del 0,7% del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Impuesto sobre Sociedades.

Proyecto: Capacitación de profesionales de ZTS en prevención de violencias sexuales y trata en menores. Financia: CONSEJERÍA DE INCLUSIÓN SOCIAL, JUVENTUD, FAMILIAS E IGUALDAD con cargo a la asignación tributaria del 0,7% del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Impuesto sobre Sociedades.

Edad recomendada: 14 – 18 AÑOS

EDITA:

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC)

Plaza Cardenal Toledo 15-2. (14001). CÓRDOBA

Tlf: 957 08 20 00 Fax: 957 08 21 29

www.mzc.es

E-mail: educacion@mzc.es

Equipo del Área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora de MZC en colaboración con el Equipo de Acción Social de MZC.

Diseño y maquetación: inmaSuanes SL

Año: 2026



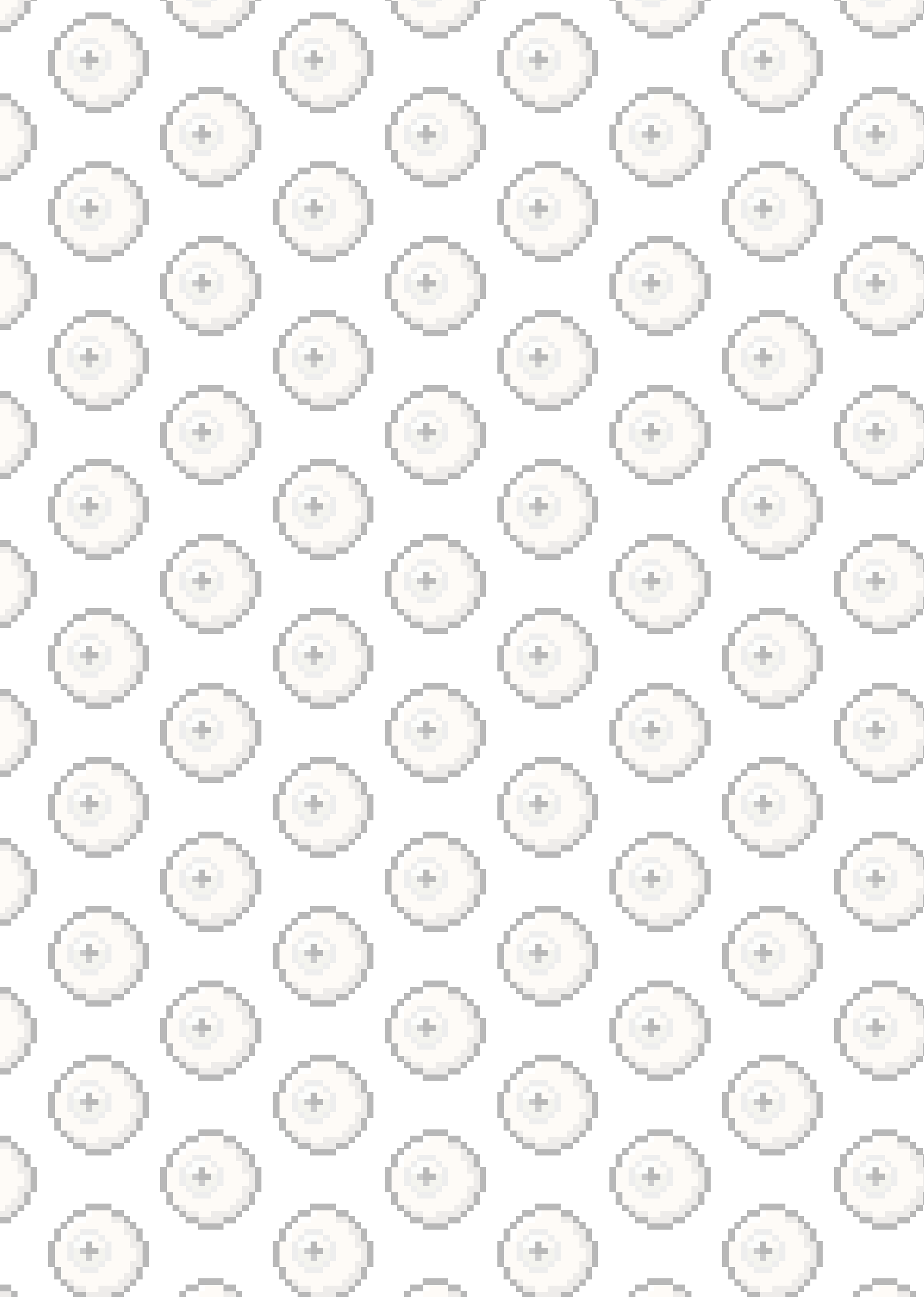
Junta de Andalucía

Consejería de Inclusión Social,
Juventud, Familias e Igualdad

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad Junta de Andalucía



Los contenidos están sujetos a una Licencia Creative Commons por la que, en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría, quedando la explotación a usos no comerciales, pudiendo crearse obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas. Descargo de responsabilidad. Todas las imágenes usadas en este recurso han sido obtenidas de repositorios libres de derechos. Su uso es estrictamente educativo, sin ánimo de lucro y sin fin económico. Ante cualquier solicitud fundamentada de vulneración de derechos de propiedad intelectual o de marca o sobre uso indebido de fotografías según lo recogido en la Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPDGDD), se ruega envíen un correo a educacion@mzc.es solicitando su retirada que se realizará a la mayor brevedad posible.





1. PRESENTACIÓN

2. QUIÉNES SOMOS

**3. NUEVAS FORMAS DE VIOLENCIAS
BASADAS EN EL GÉNERO Y TRATA EN
MENORES**

**4. QUÉ ES ESTA GUÍA Y CÓMO
UTILIZARLA**

5. OBJETIVOS

**6. METODOLOGÍA: ENFOQUES Y
PRINCIPIOS**

7. CONTENIDOS

**8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E
INDICADORES
DE LOGRO**

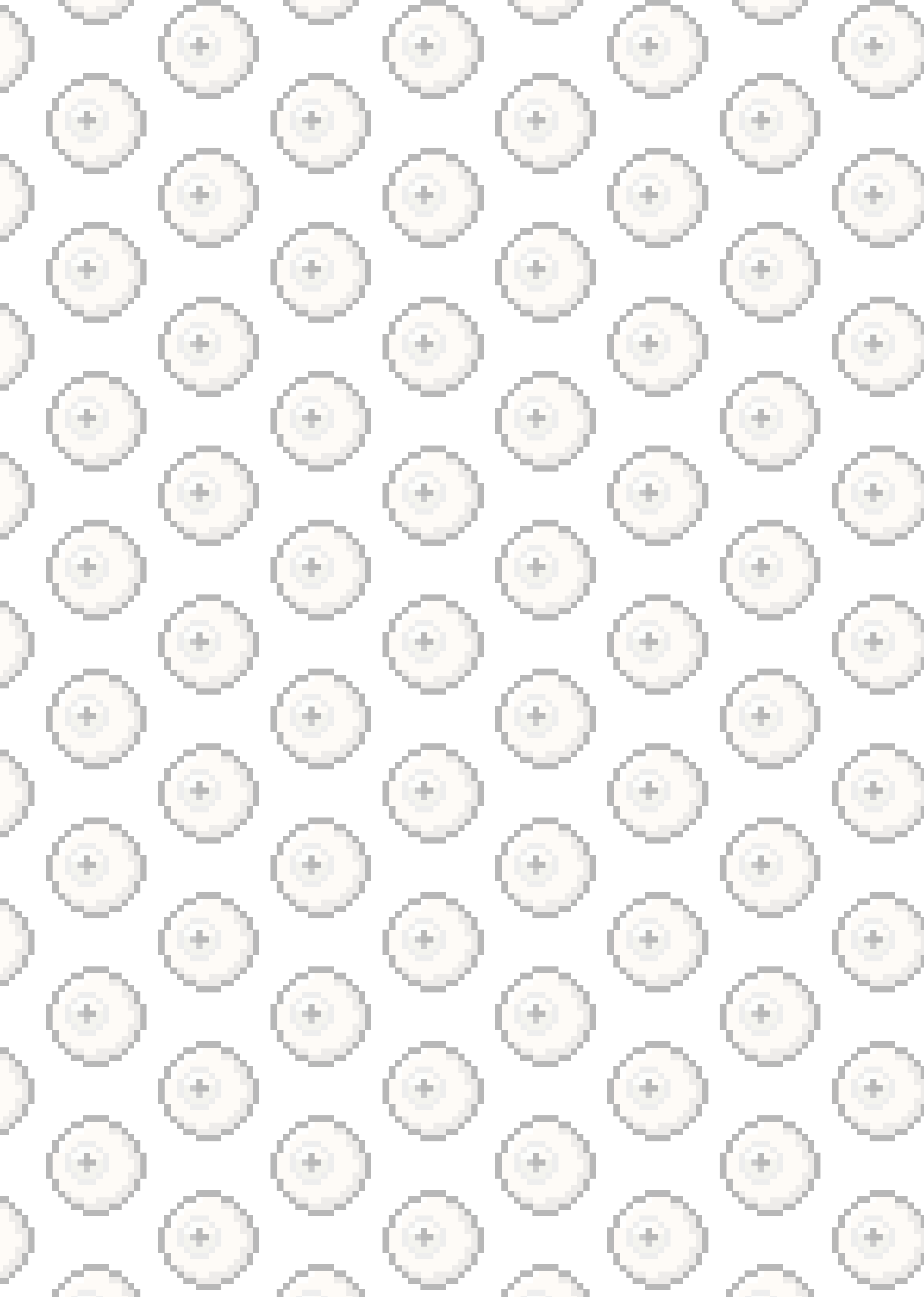
9. HERRAMIENTAS LUDOPEDAGÓGICAS

10. ANEXOS

**ANEXO 10.1 – CYBERMEMORY
PRINT&PLAY**

ANEXO 10.2 – RISKLINE PRINT&PLAY

11. BIBLIOGRAFÍA



1. PRESENTACIÓN

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) crea esta guía de recursos, adaptada a adolescencia de entre 14 y 18 años, con el objetivo de prevenir y detectar situaciones de riesgo en menores frente a las violencias sexuales digitales y, en particular, a la explotación sexual y la trata de personas con fines de explotación sexual, desde una perspectiva de género interseccional.

Esta guía de recursos contiene dos herramientas ludopedagógicas construidas siguiendo las metodologías de la gamificación, ideadas para ser utilizadas en dos o más sesiones.

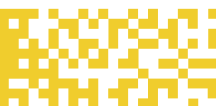
La primera, el juego de memoria **“Cybermemory, tu glosario básico para moverte por la red”**, que tiene como objetivo sensibilizar a través del aprendizaje de diferentes anglicismos y modernismos, que se usan para referir a situaciones en plataformas online, internet o las redes sociales. A través de los términos y definiciones se abre el espacio de reflexión para cuestionarnos si conocemos realmente lo que pasa en internet, o incluso si sabemos ponerle nombre a experiencias que hayamos tenido. De igual forma, el personal docente o educador ampliará sus horizontes con esta nueva terminología para poder detectar posibles situaciones de riesgo en el grupo.



La segunda, el juego de roles **“Riskline. Click, contacto, captura. ¿Dónde empieza el peligro?”**, en la que, a través del análisis de eventos situados que suceden todos los días en las redes sociales y plataformas online, reflexionaremos sobre el riesgo que pasamos al responder mensajes, aceptar términos de uso o visitar ciertas páginas, por poner algunos ejemplos. Se trabajarán los conceptos de huella digital, identidad digital, algoritmos, y plataformas como Onlyfans, Sugardaddy o Fansly. Siguiendo la metodología de roles, y adoptando una identidad digital masculinizada o feminizada, veremos también cómo internet y los algoritmos nos estudian, y colocaremos en una línea del riesgo las situaciones, debatiendo y argumentando en grupo.



2. QUIÉNES SOMOS



La ONGD Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) inició su labor en 1994, con el objetivo de luchar contra cualquier manifestación de violencia basada en el género y violencias machistas a través de procesos de transformación social y defensa de los derechos humanos desde una perspectiva feminista, interseccional y de justicia global. En sus inicios, la organización se centró en contextos de emergencia y postconflicto, pero pronto amplió su marco de intervención para abarcar otras formas de violencias estructurales presentes tanto en lo local como en lo global.

Desde 1996, MZC impulsa la línea el Área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora (anteriormente denominada Educación para el Desarrollo) como una estrategia clave para transformar imaginarios colectivos, desmontar narrativas hegemónicas y promover relaciones más justas y equitativas entre las personas.

Nuestra intervención se sostiene en los enfoques interseccional, feminista, decolonial y de derechos humanos. Trabajamos desde los principios de justicia social, autonomía, participación, reconocimiento de saberes y defensa de la dignidad. Nuestra misión es acompañar procesos individuales y colectivos que favorezcan la emancipación, la equidad y la reparación de las violencias estructurales, especialmente aquellas que afectan a mujeres, niñas, niños y adolescentes.

Esta guía de recursos es el resultado de un proceso pedagógico que busca abordar la problemática de las agresiones sexuales hacia la infancia y adolescencia, y en particular, la explotación sexual menores de edad. El material está especialmente dirigido a menores de entre 14 y 18 años, así como al personal técnico y educativo que trabaja con ellas y ellos. Abordar esta temática con enfoque preventivo no solo es necesario, es urgente.

Esta guía ofrece dos herramientas prácticas, adaptables y críticas para trabajar con la adolescencia. Nos permite abrir conversaciones necesarias, identificar señales de alerta y fortalecer procesos de toma de conciencia; así como detectar indicadores de riesgo en las y los menores, que nos sirvan para prevenir estas violencias.

Desde MZC, reafirmamos la necesidad de abordar este tema desde una mirada interseccional y comunitaria, reconociendo el poder transformador de la educación crítica y el acompañamiento ético.

¿Qué implica la coeducación?

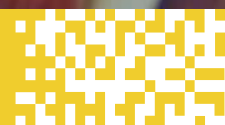
La coeducación como un proceso intencionado y explícito de cambio de actitudes y de enfoque educativo dirigido a toda la comunidad educativa, con la finalidad de propiciar el desarrollo integral del alumnado en igualdad de derechos y de oportunidades y plenas capacidades. SUPONE ELIMINAR TODO TIPO DE DESIGUALDAD Y DISCRIMINACIÓN DE GÉNERO.

Algunas ideas claves:

- Cuestionar la realidad desde la vivencia (lo sentido, lo conocido...) del alumnado.
- Enfrentar y desmontar la división dicotómica entre los roles de género en el alumnado. La coeducación propone educar a "personas", no a "géneros masculinos o femeninos", sino reconocer su pluralidad y diversidad.
- Significa incorporar las realidades y experiencias de las mujeres. Educar en la igualdad desde la diferencia (diferentes miradas del mundo). La Educación afectivo-sexual, la ética del cuidado, la educación para la paz y la prevención de la violencia de género son temáticas esenciales en el proceso coeducativo.



3. NUEVAS FORMAS DE VIOLENCIAS BASADAS EN EL GÉNERO Y TRATA EN MENORES



La violencia de género y la trata de personas son problemáticas sociales graves que afectan de manera especial a niños, niñas y adolescentes [NNA].

Estos fenómenos se dan en entornos familiares, escolares y sociales. En la actualidad no se manifiestan únicamente en estos espacios físicos, sino que también nos los encontramos en entornos digitales que forman parte de la vida cotidiana de NNA.

El uso cada vez más tempranos de dispositivos electrónicos, redes sociales, videojuegos online y plataformas de comunicación genera nuevas situaciones de vulnerabilidad y riesgo.

Además, estas nuevas formas de violencia suelen ser menos visibles, más difíciles de detectar y, en muchos casos, se normalizan como parte del juego, de la interacción virtual o del entretenimiento.

Sin embargo, reproducen las mismas lógicas de poder, desigualdad y control presentes en las violencias machistas tradicionales, afectando de manera especial en niñas y menores en situación de mayor vulnerabilidad.

Actualmente nos encontramos con nuevas violencias basadas en el género:

Violencia digital

Con el uso masivo de redes sociales, videojuegos en línea y plataformas de mensajería, han surgido nuevas formas de violencia como:

- Ciberacoso o cyberbullying
- Sextorsión: chantaje a partir de imágenes íntimas.
- Grooming: cuando un adulto se hace pasar por menor para ganar la confianza y abusar sexualmente.

Control y vigilancia a través de la tecnología

Algunas relaciones entre adolescentes reproducen patrones de control mediante.



Hipersexualización de menores

Los medios de comunicación y las redes sociales fomentan estereotipos que señalan a niñas y adolescentes, aumentando el riesgo de violencia sexual y explotación.

Violencia simbólica

Se manifiesta a través de mensajes, imágenes y discursos que refuerzan la desigualdad de género, normalizando la discriminación y la subordinación.

Trata a través de internet

Las redes sociales se han convertido en una herramienta para captar a menores mediante falsas ofertas de trabajo, promesas de fama o relaciones afectivas.

Explotación sexual en línea

Incluye la producción y distribución de material sexual infantil, y transmisiones en vivo y coerción para realizar actos sexuales frente a una cámara.

Con el auge durante la época COVID de plataformas como Onlyfans, el número de este tipo de violencias digitales sexuales no ha dejado de aumentar.

Trata con fines de explotación laboral

Menores utilizados en trabajos forzados, mendicidad, venta ambulante o actividades ilegales.

Matrimonios forzados y uniones tempranas

En algunos contextos culturales, las niñas son obligadas a casarse, lo que constituye una forma de trata y violencia de género.

4. QUÉ ES ESTA GUÍA Y CÓMO UTILIZARLA



Esta guía es un recurso educativo preventivo dirigido a adolescentes de entre 14 y 18 años, así como al profesorado y personal educativo que les acompaña, diseñado para trabajar la prevención de las violencias sexuales (especialmente la explotación sexual y la trata con fines de explotación sexual) desde una perspectiva de género interseccional.

Se ofrecen herramientas pedagógicas adaptadas a la etapa evolutiva del alumnado de la ESO, basadas en la gamificación, la toma de decisiones en grupo, el diálogo, la participación activa y la empatía mediante la toma de roles. Su finalidad no es generar miedo sino fortalecer la seguridad, la autoestima y la capacidad de autoprotección de la adolescencia, promoviendo el pensamiento crítico, el reconocimiento de situaciones de riesgo y el uso de herramientas para mantener nuestra seguridad en el mundo digital.

Para poder dinamizar este juego, debemos disponer de información y formación en relación a las plataformas que utilizan las redes de explotación sexual y de trata de seres humanos con fines de explotación sexual para buscar y captar a sus posibles víctimas. A continuación, se presenta una selección de datos y estadísticas que permiten aproximarse al contexto actual de estas plataformas y cómo se relacionan menores y jóvenes con ellas en el entorno virtual. Esta recopilación no pretende ser exhaustiva ni definitiva. El ecosistema digital y las estrategias de captación están en constante evolución, por lo que invitamos a consultar la bibliografía incluida al final de esta guía y a seguir ampliando el conocimiento de forma continua. Solo desde una actualización permanente y crítica podemos afrontar de manera rigurosa y responsable esta problemática tan compleja y cambiante.

¿Qué es Onlyfans?



Onlyfans es una plataforma digital creada en el año 2016 en Reino Unido. Nace como una herramienta enfocada a la creación de todo tipo de contenido y para ser utilizada principalmente por artistas independientes. Su funcionamiento es sencillo: una persona ofrece contenido privado a cambio de dinero. ¿La realidad? Gran parte del contenido ofrecido en la plataforma es de índole sexual y la gran mayoría de creadoras de este tipo de contenido son mujeres jóvenes. Otras plataformas similares pueden ser Fansly o Candfans. La Federación de Mujeres Jóvenes denuncia que, **aunque las y los menores de edad supuestamente no pueden acceder a la plataforma como creadoras y creadores, la realidad es otra.** Solamente necesitas registrarte con tu nombre, DNI, y subir una foto de un DNI, el cual puedes conseguir o modificar sin problema. Cabe decir que, como consumidor de los perfiles, no es necesario entregar ningún tipo de documentación y te puedes registrar con un nombre falso.

¿Qué es MySugarDaddy?

MySugarDaddy, a su vez, es la aplicación de sugardating más popular de Europa. El sugardating es un tipo de relación interpersonal en la que, en general, una persona de mayor edad y/o poder adquisitivo (Sugar Daddy o Sugar Mommy) entregan regalos, dinero o pagan viajes a una persona joven o menor que ofrece su compañía, intimidad y/o sexo. De igual modo que Onlyfans, se siguen perpetuando la misma asimetría de poder-consumición, los patrones de relaciones patriarcales se repiten y se divulgan como un éxito: un hombre adulto y una chica o mujer bastante más joven.



¿Qué tienen que ver estas plataformas con la explotación sexual o redes de trata con fines de explotación?

Plataformas como OnlyFans, MySugarDaddy o incluso Instagram, son usadas por redes de explotación para captar víctimas mediante ofertas engañosas y otras estrategias de manipulación. En lo referido a Onlyfans, aunque existen personas lo usan de forma “voluntaria”, hay redes que **obligan** a producir contenido bajo coerción. Estas redes de explotación sexual o de trata de seres humanos con fines de explotación sexual emplean tácticas de captación sistémicas, frecuentemente ofreciéndose como agencias de modelaje o managers digitales, con especial focalización en mujeres jóvenes en situaciones de vulnerabilidad.

Datos de la **Oficina de las Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito o UNODC (2021)**, revelan un aumento alarmante de casos donde las víctimas –principalmente mujeres de 18 a 30 años– son contactadas mediante ofertas laborales fraudulentas en redes sociales, para luego ser explotadas en plataformas de contenido adulto. En España, este patrón se intensifica con el tiempo en contextos de exclusión social: la Fundación SURT documentó en 2016 que el 34% de las víctimas de trata fueron captadas a través de anuncios digitales, frente a un 70% que nos presentan organizaciones como la ONU o UNICEF en 2023, evidenciando el gran aumento del riesgo de captación en el espacio digital y cómo la desigualdad económica y de género se convierte en factor de riesgo interseccional.

Estos mecanismos afectan desproporcionadamente a mujeres migrantes, con recursos escasos o a aquellas con redes de apoyo limitadas, perpetuando ciclos de violencia sistémica. Las plataformas que promueven las llamadas “relaciones mutuamente beneficiosas” (MySuggarDating), constituyen un mecanismo de explotación sexual encubierta, donde el 65% de las víctimas identificadas en Europa son mujeres menores de 25 años, según datos de ECPAT Internacional.

Esta problemática afecta de manera desproporcionada a jóvenes en situación de vulnerabilidad socioeconómica, quienes son captadas mediante promesas de remuneración económica y, posteriormente, ser coaccionadas y presionadas para mantener relaciones sexuales bajo estructuras de poder asimétricas. El fenómeno evidencia una clara dimensión de género, en la que la intersección entre edad, condición económica y posición social incrementa exponencialmente el riesgo de explotación. Estas dinámicas reproducen patrones estructurales de violencia machista, aprovechando las desigualdades sistémicas que afectan particularmente a mujeres jóvenes en contextos de vulnerabilidad y/o exclusión social.

Pero, ¿cómo son las tácticas de captación?

Las redes de explotación sexual y de trata han perfeccionado sus tácticas de captación en el entorno digital, aprovechando las asimetrías estructurales que afectan particularmente a mujeres jóvenes. Según datos de la UNODC (2022), el 70% de las víctimas de trata con fines de explotación sexual son mujeres menores de 25 años, cifra que revela la dimensión generacional y de género de esta problemática. Aunque también tratan de captar hombres mediante las mismas técnicas. Los mecanismos que siguen son variados y complejos, pero dos de los más comunes que aparecen en las plataformas ya mencionadas, y en otras como pueden ser Instagram, TikTok, Tinder o Telegram, son los siguientes:

Las **ofertas laborales fraudulentas**, mediante las que, bajo el pretexto de oportunidades como 'modelo digital', 'embajadora de marca' o 'influencer', se hacen con la información y contacto de las víctimas. El 40% de las mismas en España, son contactadas inicialmente por Instagram (Fundación Amaranta y Adoratrices, 2023). Estas propuestas explotan deliberadamente situaciones de vulnerabilidad económica.

Las **estafas románticas** o falsos romances, consisten en perfiles falsos en aplicaciones de mensajería (Instagram, X, TikTok) o de citas (Tinder, Bumble, Badoo), a través de las que establecen relaciones ficticias que escalan progresivamente hacia la extorsión sexual o económica, aprovechando necesidades afectivas. En muchos casos comienzan haciendo regalos a las víctimas para engancharlas, sobre todo cuando son menores o jóvenes. Este panorama evidencia cómo las desigualdades estructurales se ven exacerbadas en el ecosistema digital, donde las plataformas son instrumentalizadas para perpetuar formas contemporáneas de violencia de género.

Asimismo, es necesario conocer los siguientes conceptos clave para el buen funcionamiento de la dinamización:

Algoritmos: llamamos algoritmo al conjunto de reglas y procesos matemáticos que utiliza internet y las redes sociales dentro de su programación para analizar, clasificar y priorizar el contenido que muestran a usuarios y usuarias. Todo "like" que damos, toda visualización que pasa por nuestra pantalla y toda búsqueda que realizamos, queda grabada en el algoritmo, que está creado para conocernos cada vez más y ofrecernos el contenido y publicidad que más nos interese.

Identidad digital: es la imagen que internet construye sobre nosotras y nosotros a partir de nuestra actividad en línea. Todo lo que hacemos deja huella: las cookies que aceptamos, las páginas que visitamos, los contenidos que consumimos, las compras que realizamos, nuestras búsquedas, nuestras redes sociales, etc. A partir de esa información, se genera un perfil sobre quiénes somos, qué nos interesa, qué buscamos y qué es más probable que nos atraiga. El contenido que vemos está profundamente condicionado por la imagen digital que el sistema tiene de cada quien, y es, en función de esa imagen, cuando nos llegan ciertos anuncios, publicaciones, sugerencias o incluso mensajes privados que responden a ese perfil.

En el marco de este juego, hacemos una simplificación intencionada dividiendo entre identidad digital feminizada y masculinizada, para poder analizar de forma clara cómo se reproducen los estereotipos de género también en el entorno digital.

- Una **identidad digital feminizada** es aquella que, por las páginas visitadas, gustos o comportamientos en línea, es leída por los algoritmos como una “identidad de mujer”. A partir de ahí, la persona es más propensa a recibir contenidos que la colocan como objeto de deseo o de consumo, especialmente en plataformas donde hay contenido sexual o relacional. Esto puede incluir anuncios de dietas, maquillaje, ‘sugardating’, OnlyFans, venta de ropa interior o incluso mensajes sexualizados no solicitados.
- Una **identidad digital masculinizada** se construye cuando el sistema interpreta que quien navega tiene una “identidad de hombre” y, por tanto, tiende a ofrecerle contenido como consumidor de cuerpos y servicios, incluyendo pornografía, contenidos sexuales, espacios de contactos, o incluso acceso a plataformas de pago como OnlyFans desde una perspectiva de compra.

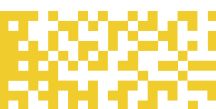
Esta diferenciación no se basa en el género real de la persona, sino en cómo los algoritmos interpretan su comportamiento en línea. Por eso es importante cuestionar cómo estas plataformas refuerzan roles de género y perpetúan dinámicas de desigualdad y violencia que adquirimos según lo que consumimos. El objetivo en el juego no es encasillar, sino visibilizar cómo internet también reproduce estereotipos, y cómo eso puede tener consecuencias en la percepción de una o uno mismo, en las relaciones y en la exposición a riesgos como la explotación sexual o la trata.

Huella digital: La huella digital es el rastro permanente que dejamos en internet con cada una de nuestras acciones en la red. Se trata de un registro acumulativo que incluye desde las imágenes y vídeos que publicamos hasta los comentarios que realizamos, las páginas en las que nos registramos e incluso las búsquedas que llevamos a cabo. Toda esta información, aparentemente efímera, queda almacenada no solo en la vasta red de internet, sino, más concretamente, en los servidores de las plataformas y servicios que utilizamos. Cada vez que aceptamos los términos y condiciones de una página web, una red social o una aplicación, a menudo sin leerlos en detalle, estamos autorizando a estas empresas a recopilar, almacenar y, en muchos casos, utilizar nuestros datos personales. Esta información puede permanecer en línea durante años, incluso después de que creamos haberla eliminado, ya que muchas plataformas conservan copias de seguridad o comparten datos con terceros.

Finalmente, se recomienda evitar los juicios morales, intentando que el alumnado se sienta cómodo, escuchado y en un espacio seguro en el que poder contar sus experiencias o cómo se sienten respecto a lo que van leyendo. Es importante no criminalizar los comportamientos que puedan tener en redes sociales. En ningún momento buscamos culpabilizar las decisiones que tomen en los espacios virtuales, sino darles información y herramientas para que sepan con qué pueden encontrarse en ciertos lugares de la red.

Debemos también adaptar nuestro lenguaje al grupo, sin perder las nociones básicas que le dan sentido a la pedagogía del juego, de manera que no hablaremos de “pornografía infantil”, sino de **explotación sexual de la infancia y la adolescencia a través de las redes**. Ni tampoco de “prostitución infantil”, si no de **ESIA (explotación sexual de infancia y adolescencia)**.

5. OBJETIVOS



Objetivo general:

– Prevenir y diagnosticar situaciones de riesgo en menores frente a las violencias sexuales, y, en particular, a la explotación sexual, desde una perspectiva de género interseccional.

Objetivos específicos:

– Prevenir y detectar posibles situaciones de riesgos frente a las violencias sexuales, a través del juego de roles en experiencias realistas.

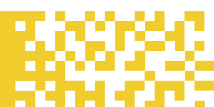
– Fomentar el pensamiento crítico, la reflexión y la toma de decisiones en situaciones de riesgo.

– Conocer los términos de uso y de privacidad de las plataformas y redes en las que nos movemos.

– Tomar conciencia de los conceptos de huella digital, identidad digital y algoritmos y su impacto en la vida de personas usuarias.

– Promover relaciones de buen trato, igualdad, comunicación afectiva y trabajo en equipo desde una perspectiva de género e interseccional.

6. METODOLOGÍA: ENFOQUES Y PRINCIPIOS



La metodología que llevamos a cabo se basa en la combinación de la investigación-acción con una serie de enfoques inherentes a nuestra manera de entender el trabajo en educación.

El método de la investigación-acción es una estrategia de investigación que combina la reflexión crítica y la acción práctica para abordar problemas específicos en un contexto determinado.

Los enfoques en los que basamos la intervención son:

– **Enfoque de género:** en todas las actividades se tiene en cuenta el fomento de la igualdad entre mujeres y hombres, así como desdibujar los roles de género entre el alumnado.

– **Enfoque interseccional:** incidiendo en el respeto a las personas independientemente de su situación y circunstancias, eliminando cualquier elemento de discriminación en cualquiera de sus formas.

– **Enfoque socio afectivo:** combinar la transmisión de información de contenidos con la vivencia personal a través de las actividades, para lograr despertar en los grupos beneficiarios la empatía y la actitud crítica.

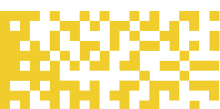
– **Enfoque intercultural:** respetar y apreciar la diversidad cultural para lograr una auténtica igualdad de oportunidades para todas las personas.

– **Enfoque de Derechos Humanos:** acción para el desarrollo humano siguiendo las normas y principios del Derecho Internacional orientados a su promoción y protección. Desarrollamos más el enfoque socio afectivo que nos va a guiar durante la realización de las

Desarrollamos más el enfoque socio afectivo que nos va a guiar durante la realización de las actividades, destacando una serie de principios que implica:

- **Constructivista:** cada persona construye a partir de lo que ya sabe: recupera, aclara, trabaja con otros/as para modificar y/o incorporar los saberes nuevos haciendo el aprendizaje significativo.
- **Participativo:** el grupo como eje principal, partiendo de los conocimientos que ya trae el grupo, fomentando la expresión de todos/as.
- **Activo:** que incite a la acción, que posibilite la reflexión, que promueva la actitud positiva hacia el aprendizaje, que parta del trabajo de las personas participantes, que promueva la motivación y el interés, que haga que quienes participan construyan el conocimiento.
- **Dinámico:** una formación motivadora, diversa en técnicas, sencilla, fomentando la acción por parte del alumnado. Diseñadas para provocar las ganas de aprender y participar.
- **Construcción Colectiva:** las personas participantes, a través de la interacción con el resto del grupo y trabajando cooperativamente, elaboran los conocimientos que luego incorpora a sus esquemas previos.
- **Práctico:** partiendo de la experiencia de las personas participantes, que refleje la realidad, que sea actualizada, que esté en contacto con el medio, que permita aprender habilidades y estrategias para actuar en la vida cotidiana.
- **Reflexivo:** tras cada actividad, se invita a la reflexión, tanto de forma individual como colectiva, de modo que los aprendizajes sean extrapolables a situaciones similares.





Bloque 1. Comprensión del contexto digital y de la problemática

- Análisis del ecosistema digital actual y de las principales plataformas utilizadas por adolescentes y jóvenes.
- Identificación de plataformas vinculadas a la explotación sexual y la trata (contenido adulto, sugardating y redes sociales).
- Comprensión de la relación entre entorno digital, desigualdades estructurales y violencias basadas en el género.

Bloque 2. Dinámicas de captación en entornos digitales

- Reconocimiento de las principales estrategias de captación: ofertas laborales fraudulentas y estafas afectivo-sexuales.
- Análisis de los mecanismos de manipulación emocional y construcción de confianza.
- Identificación del uso de perfiles falsos y anonimato en plataformas digitales.
- Comprensión de los procesos progresivos de captación y coerción.

Bloque 3. Riesgos y consecuencias de la interacción digital

- Identificación de los riesgos asociados a la exposición digital y la monetización del cuerpo.
- Análisis de la pérdida de control sobre la imagen y los contenidos personales.
- Estudio de la presión social, económica y algorítmica en la generación de contenido.
- Comprensión de las consecuencias psicológicas, sociales y legales derivadas.

Bloque 4. Análisis de situaciones de riesgo

- Identificación de señales de alerta en interacciones digitales.
- Análisis crítico de casos prácticos vinculados a contextos reales.
- Desarrollo de habilidades para la toma de decisiones ante situaciones de riesgo.

Bloque 5. Alfabetización digital crítica

- Comprensión del funcionamiento de los algoritmos y su influencia en el consumo de contenidos.
- Análisis de la construcción de la identidad digital.
- Identificación de la reproducción de estereotipos de género en entornos digitales.
- Reflexión sobre la influencia del consumo digital en la percepción de la realidad.

Bloque 6. Huella digital y gestión de la privacidad

- Conceptualización de la huella digital y su carácter permanente.
- Análisis del uso de datos personales por parte de plataformas digitales.
- Identificación de riesgos asociados a la sobreexposición online.
- Desarrollo de estrategias para la protección de la privacidad.

Bloque 7. Violencias digitales

- Identificación de las distintas formas de violencia digital (ciberacoso, sextorsión, grooming, pornovenganza, etc.).
- Análisis de la violencia sexual en entornos digitales.
- Comprensión de la dimensión de género de las violencias digitales.
- Relación entre violencia digital y explotación sexual.

Bloque 8. Prevención y autoprotección

- Identificación de señales de alerta ante situaciones de riesgo.
- Desarrollo de habilidades para una navegación segura.
- Estrategias de gestión de la intimidad y límites personales.

Bloque 9. Ética digital y corresponsabilidad

- Reflexión sobre el impacto del consumo de contenido digital en la perpetuación de violencias.
- Análisis del papel de las plataformas digitales en la protección de las personas usuarias.
- Promoción de un uso responsable, crítico y ético de las tecnologías.

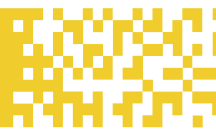
Bloque 10. Comunicación, reflexión y pensamiento crítico

- Desarrollo de habilidades de análisis crítico ante situaciones digitales.
- Fomento del diálogo y la reflexión colectiva.
- Expresión de emociones y percepciones relacionadas con la experiencia digital.
- Construcción de espacios seguros de participación y escucha.

Bloque 11. Terminología digital y conceptos clave

- Adquisición de vocabulario específico relacionado con el entorno digital.
- Comprensión de conceptos vinculados a riesgos y violencias online.
- Identificación de prácticas digitales habituales y sus implicaciones.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



Bloque 1. Comprensión del contexto digital y de la problemática

Criterios de evaluación

- Analizar el funcionamiento del entorno digital y su relación con la explotación sexual y la trata.
- Identificar plataformas digitales utilizadas en procesos de captación.

Indicadores de logro

- Reconoce las principales plataformas digitales implicadas en la captación.
- Explica la relación entre entorno digital y violencia de género.
- Interpreta datos básicos sobre explotación y trata en contextos digitales.

Bloque 2. Dinámicas de captación en entornos digitales

Criterios de evaluación

- Identificar estrategias de captación utilizadas por redes de explotación.
- Analizar los mecanismos de manipulación emocional en entornos digitales.

Indicadores de logro

- Detecta ofertas fraudulentas y perfiles falsos.
- Reconoce señales de manipulación afectiva o económica.
- Describe las fases del proceso de captación.

Bloque 3. Riesgos y consecuencias de la interacción digital

Criterios de evaluación

- Valorar los riesgos asociados a la exposición digital y la monetización del cuerpo.
- Analizar las consecuencias personales y sociales de estas prácticas.

Indicadores de logro

- Identifica situaciones de riesgo en contextos digitales.
- Explica consecuencias psicológicas y sociales.
- Reconoce dinámicas de presión y normalización de la sexualización.

Bloque 4. Análisis de situaciones de riesgo

Criterios de evaluación

- Clasificar situaciones digitales según su nivel de riesgo.
- Tomar decisiones fundamentadas ante escenarios de riesgo.

Indicadores de logro

- Identifica situaciones de riesgo sutiles y situaciones de violencia explícita.
- Argumenta sus decisiones ante casos prácticos.
- Identifica señales de alerta de forma autónoma.

Bloque 5. Alfabetización digital crítica

Criterios de evaluación

- Comprender el funcionamiento de los algoritmos y su impacto.
- Analizar la construcción de la identidad digital y los estereotipos de género.

Indicadores de logro

- Explica cómo influyen los algoritmos en el contenido que consume.
- Identifica estereotipos de género en entornos digitales.
- Reflexiona sobre su propia identidad digital.

Bloque 6. Huella digital y gestión de la privacidad

Criterios de evaluación

- Analizar el concepto de huella digital y sus implicaciones.
- Aplicar estrategias de protección de la privacidad.

Indicadores de logro

- Reconoce qué información personal deja en internet.
- Identifica riesgos de la sobreexposición digital.
- Propone medidas básicas de protección de datos.

Bloque 7. Violencias digitales

Criterios de evaluación

- Identificar distintas formas de violencia digital.
- Analizar su impacto desde una perspectiva de género.

Indicadores de logro

- Diferencia entre tipos de violencia digital.
- Reconoce situaciones de violencia en casos prácticos.
- Relaciona estas violencias con desigualdades de género.

Bloque 8. Prevención y autoprotección

Criterios de evaluación

- Desarrollar estrategias para una navegación segura.
- Identificar prácticas en redes sociales de riesgo.

Indicadores de logro

- Reconoce cuándo y cómo pedir ayuda.
- Identifica formas de autoprotección y prevención en redes sociales.

Bloque 9. Ética digital y corresponsabilidad

Criterios de evaluación

- Reflexionar sobre el impacto del uso de plataformas digitales.
- Promover actitudes responsables y críticas en el entorno digital.

Indicadores de logro

- Analiza críticamente el consumo de contenido digital.
- Reconoce la responsabilidad individual y colectiva.
- Muestra actitudes de respeto y cuidado en entornos digitales.

Bloque 10. Comunicación, reflexión y pensamiento crítico

Criterios de evaluación

- Participar de forma activa y respetuosa en espacios de diálogo.
- Desarrollar pensamiento crítico sobre experiencias digitales.

Indicadores de logro

- Expresa opiniones fundamentadas.
- Escucha y respeta diferentes puntos de vista.
- Reflexiona sobre sus propias experiencias digitales.

Bloque 11. Terminología digital y conceptos clave

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar correctamente la terminología digital básica.

Indicadores de logro

- Define conceptos clave del entorno digital.
- Aplica el vocabulario en contextos adecuados.
- Reconoce prácticas digitales de riesgo asociadas a los términos.

9. HERRAMIENTAS LUDOPEDAGÓGICAS



CYBERMEMORY (Tarjetas Print&Play en Anexo 10.1)

Instrucciones:

Primero, trabajaremos durante 10–15 minutos el glosario de término junto al alumnado, donde se leerán concepto y definición de forma conjunta.

A continuación, separamos las cartas en términos y definiciones, así como por niveles (aparecen en el dorso de las mismas, del 1 al 4). Barajamos cada mazo de tarjetas y tomamos las de nivel 1, colocándolas de una en una boca abajo formando dos zonas sobre una mesa central, una de definiciones y otra de términos. Podemos dividir al alumnado en grupos o jugarlo individualmente según el número de participantes.

Para decidir qué persona o grupo empieza, se elegirá uno de los términos del glosario, quién más rápido levante la mano y sea capaz de explicar lo que significa con sus palabras será el que empiece.

Por turnos, se elegirá una tarjeta de cada zona, se les dará la vuelta y las leeremos en voz alta. Cuando no coincidan, se les volverá a dar la vuelta y continuará el siguiente jugador/a o grupo. En el caso de que el término y la definición coincidan, el jugador o jugadora explica con sus palabras el término y se queda las dos tarjetas. Si coinciden las tarjetas, el turno no pasa al siguiente grupo o jugador/a hasta que se equivoque.

Cuando la última pareja de tarjetas sea recogida, el grupo/persona con mayor número de cartas será el ganador. Como conclusión y cierre, se puede realizar una ronda de pequeñas aportaciones, en la que cada participante cuente qué término o definición le ha parecido más interesante o no conocía.

Listado de términos, por niveles, y sus respectivas definiciones:

NIVEL 1: Hábitos y cultura digital

FOMO: Ansiedad por pensar que otras personas se divierten sin ti.

Nomofobia: Miedo a quedarse sin móvil o sin internet.

Phubbing: Ignorar a alguien por mirar el móvil.

Phonbie: Persona que vive pendiente del móvil todo el tiempo.

Oversharing: Compartir en exceso la vida privada en redes.

Fail: Error o situación que sale mal y da vergüenza.

Boomer: Persona vista como antigua en temas digitales.

Shippear: Desear que dos personas formen pareja.

Crush: Persona que te gusta mucho. Como un amor platónico.

Photobombear: Colarse en una foto para arruinarla o hacerla graciosa.

Hype: Expectación exagerada por algo.

Gamer: Persona que juega videojuegos con frecuencia.

NIVEL 2: Incivismo digital y Manipulación

Ghosting: Dejar de responder y desaparecer sin explicación.

Denigration: Hablar mal de alguien para dañar su reputación.

Flaming: Insultar a alguien en internet.

Gossip: Difundir rumores sobre otras personas.

Vamping: Usar el móvil de noche en vez de dormir.

Orbiting: cortar contacto con otra persona, pero seguir dando likes.

Gaslight: Manipular a alguien para que dude de sí mismo/a.

Cyberbaiting: Grabar a una persona para burlarse de esta en redes.

Fake: Contenido o información falsa en internet.

Fat-shaming: Burlarse de alguien por su peso.

Gendertrolling: Ataques en internet dirigidos a mujeres.

Sealioning: Hacer preguntas insistentes para molestar o provocar.

NIVEL 3: Privacidad, identidad, acoso y control digital

Deepfake: Crear vídeos o audios falsos con IA.

Doxing: Publicar datos privados de alguien en internet.

Frapping: Entrar en las redes sociales de otra persona para suplantar su identidad.

Phishing: Intentar robar contraseñas o datos con mensajes engañosos.

Sharenting: Familias que comparten mucha información de sus hijos/as en redes.

Spoofing: Suplantar identidad usando correos o teléfonos falsos.

Ciberacoso: Acoso repetido a través de internet.

Ciberbullying: Acoso digital entre menores o iguales.

Stalking: Vigilancia constante de una persona online.

Ciberamenazas: Mensajes digitales que buscan intimidar.

Cibercoacciones: Presión digital para obligar a actuar.

Ciberstalking: Seguimiento obsesivo mediante redes sociales.

NIVEL 4: Violencia y delitos graves de acoso

Ciberacoso sexual: Acoso con contenido o intención sexual.

Cyberflashing: Envío de imágenes sexuales sin consentimiento.

Downblousing: Fotografiar el pecho sin consentimiento.

Upskirting: Fotografiar bajo la ropa sin consentimiento.

Slut-shaming: Criticar a alguien por su vida sexual.

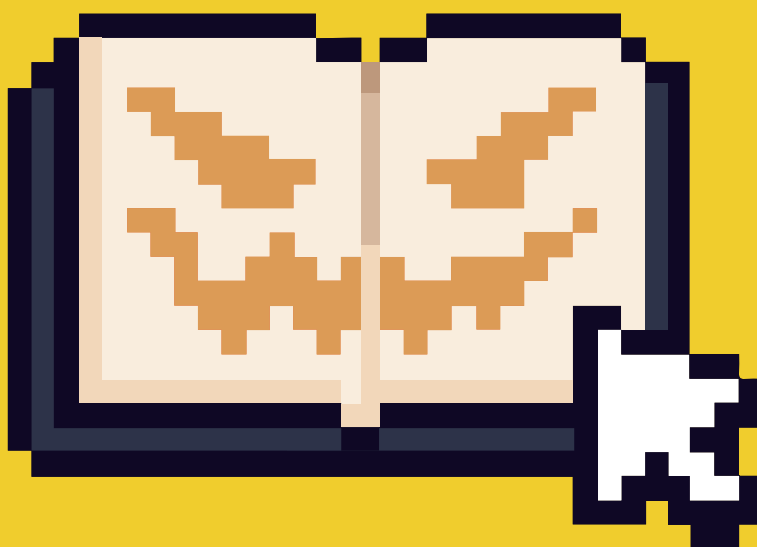
Sexting: Envío voluntario de contenido íntimo

Virtual rape: Simulación de agresión sexual en entornos digitales

Sextorsión: Chantaje con contenido íntimo.

Pornovenganza: Difusión de contenido íntimo sin consentimiento.

Happy slapping: Grabar agresiones para difundirlas



RISKLINE (Tablero y tarjetas en Anexo 10.2)

Instrucciones:

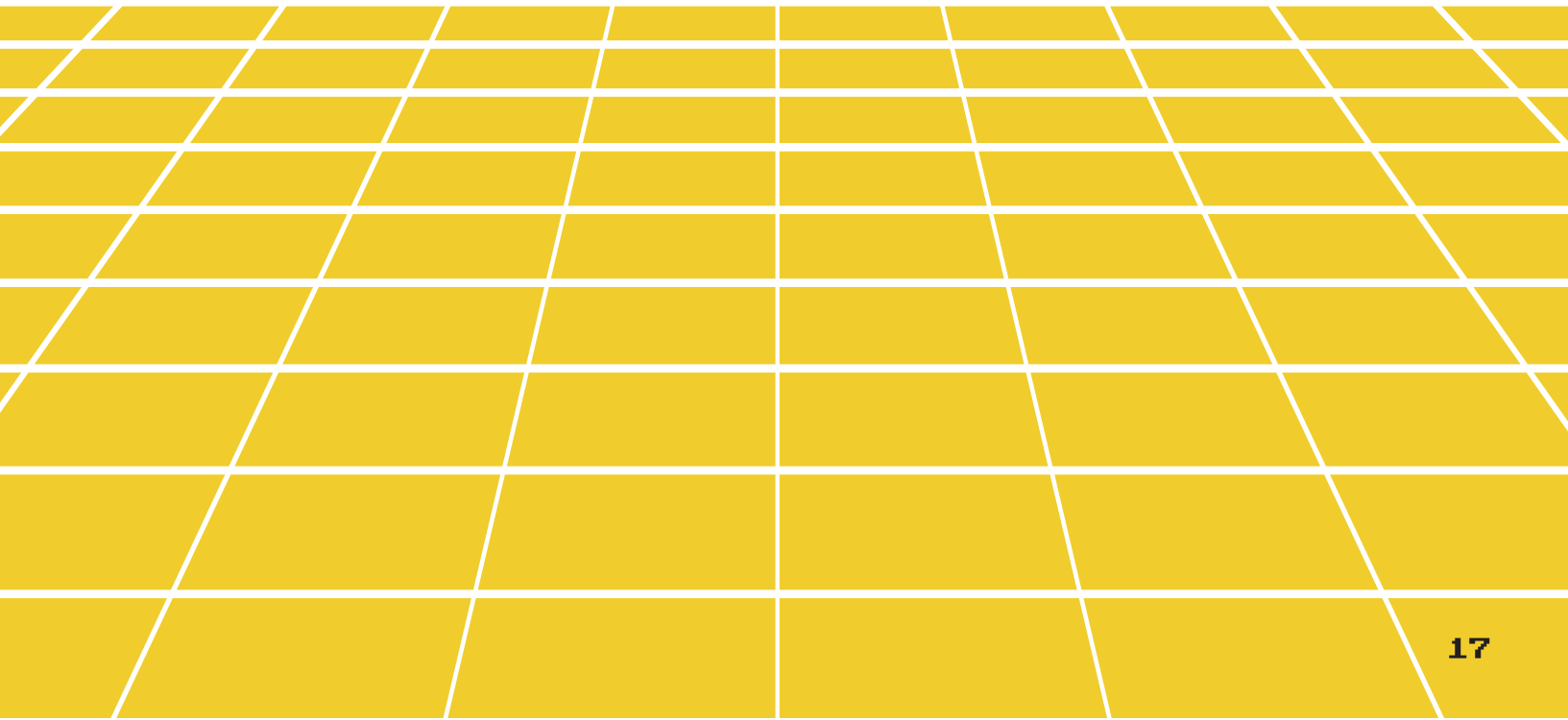
Se sitúa el tablero en el centro del grupo, por ejemplo, en una mesa larga. Antes de dividir al alumnado y comenzar la partida, debemos explicar brevemente qué significan conceptos como: identidad digital (tanto feminizada como masculinizada) y algoritmos. Luego, se plantea la siguiente pregunta: ¿el algoritmo te considera objeto de consumo o posible consumidor? A partir de las respuestas, se puede dividir en tres formas al alumnado participante:

- 1. De manera individual identifican su identidad digital (feminizada o masculinizada), que puede estar correlacionada con su género o no. En el caso de que alguna persona no sepa/quiera identificarla, puede tirar el dado y jugar a partir de lo que salga (naranja/fem., verde/masc.).
- 2. De forma grupal (de 2 a 4 grupos) o a través del dado identifican su identidad digital y juegan en base a ella.
- 3. También pueden ser divididos por género, si no tienen muy claro qué papel juegan en redes o en internet, o no quieren plantearse su identidad digital (grupo de chicas y grupo de chicos).

Para comenzar a jugar, se decide aleatoriamente quién empiece. Se saca una carta de situación del mazo de identidad digital que coincida con el seleccionado y se lee en voz alta. Tras la reflexión pertinente (individual o colectiva), se colocará en la línea del riesgo, siendo la parte izquierda de riesgo bajo y la parte derecha de riesgo alto. Se debe argumentar el porqué de su decisión.

Se permite el espacio para el debate entre todas las personas jugadoras, sobre el riesgo que conlleva para la vida de esa persona o grupo. El debate puede alargarse el tiempo que la facilitadora estime oportuno, aportando datos e información para aclarar, desmitificar o asegurar los contenidos que vayan saliendo. Si tras el debate se decide modificar el nivel de riesgo, el grupo o persona puede modificarla, pero siempre será decisión de a quien le haya tocado la tarjeta.

Cuando se acaben las tarjetas, o bien cuando se acabe el tiempo, se realizará la conclusión o reflexión final. Esta debe ir orientada a aclarar los riesgos que conllevan estas situaciones y brindar herramientas para prevenirlos y/o denunciarlos. Reflexionar sobre como los riesgos bajos pueden llevar a los riesgos altos. Para ello se utiliza el listado de contextualizaciones más adelante.



Listado de contextualización

Para señalar los 'cómo' y los 'por qué' del nivel de riesgo de cada tarjeta, así como para agregar datos que puedan añadirse en los debates para aclarar, informar o generar un impacto en el alumnado, se han recogido datos concretos que hablan sobre los casos y situaciones que nos presentan las tarjetas.

Éstas están señaladas con una letra y un número, para que sea más sencillo hablar de cada una de ellas sin pérdida. A continuación, en formato de lista, tenemos el código de cada tarjeta junto con su justificación. Al final de cada explicación de tarjeta, podemos ver también el nivel de riesgo estimado de cada situación, dividido en 3 niveles:

– **RIESGO I:** Situaciones cotidianas y normalizadas

– **RIESGO II:** Situaciones directas que pueden provocar cambios en tu vida

– **RIESGO III:** Situaciones que producen secuelas graves y peligro inminente

Estos niveles de riesgo están ocultos para el alumnado y no aparecen en las tarjetas ni en el propio tablero, pero se pueden utilizar para guiar el debate de cada una de ellas o para la reflexión y conclusión final.

F1 – En ocasiones, los mensajes privados recibidos por Instagram pueden proceder de personas que buscan establecer relaciones de "sugardating" donde, a cambio de compañía, hay un intercambio económico. Según la Cyber Civil Rights Initiative, el 60% de las mujeres jóvenes que aceptan este tipo de contacto reciben presión para enviar contenido sexual explícito. (RIESGO I)

F2 – Onlyfans funciona de forma que cuanto más te expones, más dinero ganas. Por lo que no simplemente se acaba normalizando este espacio de pornografía y prostitución, sino que se acaba valorando como algo positivo. La otra cara de la moneda es lo difícil que se va volviendo salir después de ella por lo atractivo de recibir dinero y las presiones que se ejercen para mostrar y exponerse cada vez más. (RIESGO I)

F3 – Buscando una forma de ingreso 'rápido' y supuestamente 'anónimo' podemos entrar en este mercado olvidando, o no sabiendo, que lo que estamos vendiendo es nuestra intimidad. Muchos compradores de este tipo de artículos exigen la venta en mano, ofreciendo buenas sumas de dinero por conseguir verle la cara a la persona a la que le están comprando. (RIESGO I)

F4 – Esto también se puede conocer como deepfake, una forma de violencia digital y vulneración de la identidad. Este tipo de vídeos se usan como arma psicológica para chantajear a cambio de dinero o contenido sexual. Este tipo de sextorsión es vista como una 'puerta de entrada' a la explotación sexual, coaccionando a las víctimas y siendo manipuladas para que entren en círculos de webcam, venta de contenido explícito o prostitución. (RIESGO I)

F5 – Las creadoras de contenido sexual sufren niveles más altos de estigmatización, discriminación y violencia que otras mujeres, viéndose limitadas al querer salir de este tipo de plataformas. El rechazo institucional y la dificultad de encontrar un trabajo real hace que estas mujeres sigan generando contenido, haciéndolo incluso más explícito o cosificador, para cumplir con las expectativas de los fans o de las propias plataformas. (RIESGO I)

F6 – En sus términos y condiciones de uso, Onlyfans prohíbe que se comparta o distribuya el contenido que se vende en la plataforma, pero se reserva el derecho de usar, reproducir y compartir ese contenido de forma indefinida. Al aceptar las condiciones, estás aceptando que, aunque cierres la cuenta, no hay garantías de que el contenido desaparezca por completo, por lo que una creadora no tiene control total sobre lo que ocurre con sus imágenes, vídeos..., lo que perpetúa la vulnerabilidad frente al acoso o la explotación. (RIESGO II)

F7 – Esta situación es frecuentemente usado por tratantes y explotadores sexuales para captar víctimas, especialmente mujeres jóvenes. Bajo la excusa de una oferta laboral y profesional, se esconde la intención de ganarse la confianza de la víctima para llevarla a sesiones donde la puedan chantajear, abusar de ella o introducirla en redes de pornografía o trata. Un estudio de ECPAT International encontró que el 65% de las adolescentes, víctimas de explotación sexual online, fueron contactadas por primera vez a través de perfiles falsos en redes sociales como Instagram o Facebook. (RIESGO II)

F8 – Además de los riesgos que ya corremos por la existencia de captadores que trabajan para redes de explotación sexual o trata de seres humanos, en este caso nos ofrecen contactar por Telegram. Esta plataforma de mensajería rápida permite registrarse únicamente con el número de teléfono, lo que facilita la creación de canales anónimos y difíciles de rastrear, lo que hace que muchas personas lo usen con 'total libertad' y para actuar impunemente. Telegram, no tiene filtros tan estrictos ni tanto control como otras redes sociales. (RIESGO II)

F9 – Puede parecer inofensivo, pero lo que comienza con una cena, puede convertirse en una captación para explotación sexual. Se crea una relación desigual de poder, donde se ofrece dinero a cambio de la intimidad y la compañía de la persona más pequeña. Al aceptar este tipo de encuentros, se genera una situación de riesgo para la seguridad de la víctima. Aunque no exista a priori una violencia explícita, podríamos estar siendo captadas por una red de explotación sexual o trata bajo la premisa del amor. (RIESGO II)

F10 – Este tipo de ofertas de trabajo pueden ocultar un intento de captación por parte de redes de explotación sexual o trata de seres humanos. Asimismo, el pedir fotografías del cuerpo de una persona está empezando a ser usado para crear deepfakes y poder chantajear a la víctima y presionarla para beneficiarse de ella. (RIESGO II)

F11 – Esta práctica, a menudo denominada 'house accounts', monetiza la convivencia de influencers que generan contenido apelando a la sexualización, especialmente de mujeres. En muchos casos, como ya pasaba con Playboy, estas casas pueden ser o convertirse en la forma perfecta de nido para una red de explotación sexual, teniendo a las víctimas controladas en todo momento y pudiendo generar presión fácilmente para que accedan a hacer cosas que en otros casos no harían. (RIESGO III)

F12 – Onlyfans presiona a las creadoras cuando su contenido se vuelve muy regular o tibio para que accedan a este tipo de peticiones, ya que se puede ganar más dinero que con la creación normalizada por la plataforma y aumenta el número de seguidores que ingresan dinero. Con esto se pierde esa barrera de 'seguridad' que primeramente te ofrece la plataforma en la que 'solo' tendrás que quitarte la ropa delante de una cámara. (RIESGO III)

F13 – En 2021, The Avery Center publicó un informe sobre Onlyfans donde se señalaba que el 30% de quienes se exhiben en esta plataforma fueron amenazadas/os con la eliminación de su perfil si no creaban contenido nuevo. La presión de los desarrolladores de este espacio les condiciona, con frecuencia, a producir contenido más explícito; esto incentiva la sensación y normalización de prostituirse. (RIESGO III)

F14 – Este tipo de chantaje se considera un delito, llegada a este punto, una persona ya está siendo explotada sexualmente o incluso dentro de una red de explotación. (RIESGO III)

F15 – Este tipo de agencias creadas bajo la premisa de hacer la vida de las creadoras de contenido más fácil (respondiendo por ellas a los fans y manejando las cuentas para que ellas solo tengan que crear el contenido), esconden en ocasiones redes de explotación sexual, como empresas proxeneta, dedicadas a hacerse con el control de todo el contenido de la víctima para luego exigirle que suba más y más explícito. (RIESGO III)

M1 – Este tipo de cuentas generan contenido que apela a la sexualización, especialmente de mujeres. Aunque no siempre explícitamente pornográfico, el contenido puede normalizar la sexualización de las mujeres jóvenes. La línea entre ‘suggerente’ y ‘explícito’ se difumina, lo que contribuye a la hipersexualización y puede exponer a los usuarios más jóvenes a contenido inapropiado o a la cosificación. (RIESGO I)

M2 – Se juega con el doble sentido para generar un tipo de contenido que, aunque no es pornográfico en sí, utiliza actos sugerentes para atraer y monetizar audiencias que buscan estímulos sexuales. Esto contribuye a la normalización de la sexualización de las mujeres en plataformas de streaming y a la mercantilización de sus cuerpos, ya que su valor se mide en cuánto satisfacen las demandas de quienes consumen su contenido. (RIESGO I)

M3 – Estas agencias a menudo operan como intermediarias que gestionan perfiles de OnlyFans, y su objetivo es maximizar el beneficio a través de la explotación sexual de las creadoras de contenido y, en algunos casos, replicar dinámicas de proxenetismo disfrazadas de negocio legítimo. Se normaliza la idea de que la sexualidad de una mujer es una vía "empresarial" para el éxito económico, sin tener en cuenta el riesgo que esto conlleva a ser captada. (RIESGO I)

M4 – Además de los riesgos que entraña la propia plataforma de Onlyfans (que se pueden ver en otras tarjetas), al compartir enlaces para aprender a manejar la plataforma, el streamer actúa como un facilitador y promotor, legitimando la industria del contenido sexual explícito y alentando a más personas a participar, sin abordar los riesgos, las presiones o la potencial explotación inherente a este modelo de negocio. (RIESGO I)

M5 – Estos grupos suelen ser espacios donde se cosifica y sexualiza el cuerpo de las mujeres, perpetuándose comportamientos que cruzan la línea de la legalidad y la ética. Además, las características de Telegram como aplicación de mensajería rápida permiten que estos grupos sobrepasen líneas que no se cruzan en otras plataformas, como el envío de material sexual de menores de edad o contenido sexual sin consentimiento para ser compartido. (RIESGO I)

M6 – Según Adoratrices (Proyecto ESPERANZA 2023) el 40% de las víctimas de trata en España fueron captadas mediante ofertas falsas de sugardating. Siendo consumidores de este tipo de plataformas podemos estar siendo implicados en redes criminales sin saberlo. Además, el número de personas jóvenes menores de 25 años aumentó un 30% en 2021 (Informe anual de UNICEF 2022), muchas de ellas actuando bajo coerción económica y sufriendo acoso o presión para realizar actos sexuales no deseados. (RIESGO I)

M7 – La existencia de plataformas que facilitan la venta anónima de ropa interior crea un mercado para fetiches, donde prendas que tuvieron contacto corporal se convierten en un producto sexual. La promesa de "anonimato" puede ser un doble filo: por un lado, atrae a quienes desean participar sin exponer su identidad; por otro, puede generar una falsa sensación de seguridad que enmascara los riesgos de la difusión de información personal si el anonimato se rompe. Además, contribuye a la sexualización de objetos cotidianos y a la ampliación del espectro de lo que se considera "contenido sexual" en línea, diluyendo las barreras entre lo personal y lo íntimo para el consumo de terceros. (RIESGO II)

M8 – Debido a los términos Onlyfans, sabemos que no se preocupan demasiado porque no haya contenido ilegal en su plataforma, ya que no tienen responsabilidad vinculante al mismo. Aunque dicen tener a unas 300 personas contratadas para revisar y filtrar el contenido que se sube, por los ya varios casos de menores que han subido contenido a la plataforma para el beneficio económico de parejas o familiares sabemos que no tienen un control real sobre quienes entran como creadores/as, y menos aún de quienes entran como Fans, pudiendo ponernos en riesgo de ponernos en la mira de redes de explotación sexual o trata simplemente registrándonos. (RIESGO II)

M9 – La propuesta que se plantea explota la idea de un nicho de mercado (contenido para el público gay), para atraer a hombres que podrían sentirse halagados o ver una oportunidad de ingresos. Esto normaliza la idea de monetizar la propia imagen de forma sexualizada y puede ser una vía de entrada a la presión para crear contenido explícito, más allá de los límites que pudiera tener la víctima en un principio, haciéndolo así más vulnerable a caer en redes de explotación sexual o de trata de seres humanos. (RIESGO II)

M10 – Esto sugiere que el valor de un hombre en el espacio online puede estar condicionado por la maleabilidad de su imagen para atraer a una audiencia más amplia, lo que implica una sexualización forzada o una renuncia a la autenticidad y a la identidad. Se promueve la idea de que la identidad sexual es una variable a manipular para fines lucrativos, empujando a los hombres a adaptarse a narrativas preestablecidas para maximizar ganancias en el entorno del contenido explícito o implícito. Estas actuaciones pueden causar daños psicológicos a largo plazo, como la sensación de pérdida de identidad o depresión, como ya cuentan muchas creadoras de contenido sexual que sufren a raíz de la sexualización y la deshumanización. (RIESGO II)

M11 – La persona al otro lado de la pantalla utiliza el halago y la promesa de reciprocidad para crear una situación de presión en la que el hombre se siente incitado a desnudarse. Esta dinámica es una forma común de "sextorsión" o chantaje sexual, donde las imágenes o vídeos obtenidos pueden ser usados posteriormente para extorsión económica, acoso o difusión no consentida. Se explota la vulnerabilidad emocional y el deseo de conexión, llevando a un escenario donde la intimidad es utilizada como una herramienta para obtener material explícito, con consecuencias potencialmente graves para la víctima. Esto puede ser el inicio de una captación a una red de explotación sexual. (RIESGO II)

M12 – Comprar o participar en la filtración de este tipo de contenidos alimenta el mercado de filtraciones, donde en muchos casos hay también material sexual ilegal de menores. Podemos estar cometiendo un delito sin que nos hayan informado de lo que se nos está compartiendo realmente. Todo esto sin contar con las consecuencias sociales y psicológicas que este tipo de delitos pueden suponer para la víctima. Según el Cyberpsychology Journal de 2017, un 48% de las creadoras de contenido que han sufrido filtraciones de este tipo han desarrollado sintomatología de ansiedad y depresión y 1 de cada 3 víctimas considera el suicidio. (RIESGO II)

M13 – Una vez que el vídeo está subido, pertenece a Onlyfans y a la creadora de contenido que lo ha puesto en su página. Esto te deja expuesto, pudiendo ser chantajeado o extorsionado por una red de explotación sexual, ya que pueden llegar a manipular, coaccionar y chantajear con difundir ese contenido si no sigues subiendo imágenes o vídeos. Además de la posibilidad de que la propia chica sea parte de una de estas redes y sólo busque posibles víctimas para captarlas. (RIESGO III)

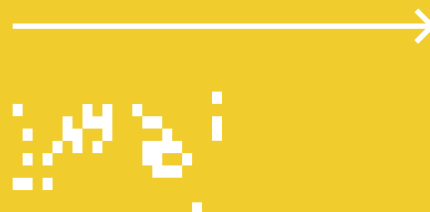
M14 – Esto es una forma de violencia digital y vulneración de la identidad. Este tipo de imágenes se usan como arma psicológica para chantajear a cambio de dinero o contenido sexual. Este tipo de sextorsión es vista como una "puerta de entrada" a la explotación sexual, coaccionando a las víctimas y siendo manipuladas para que entren en círculos de webcam, venta de contenido explícito o prostitución. (RIESGO III)

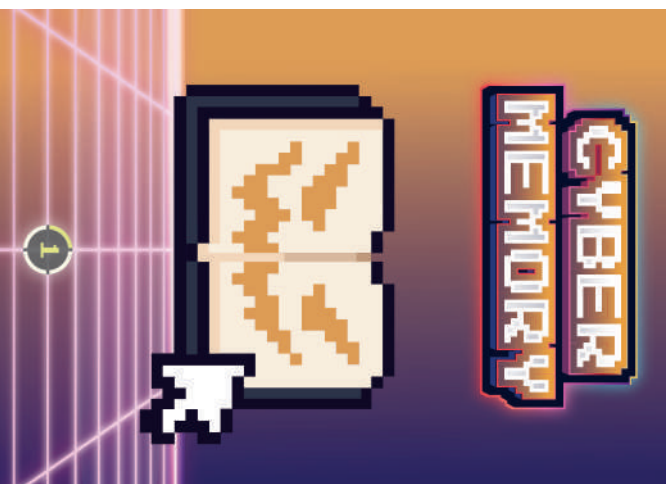
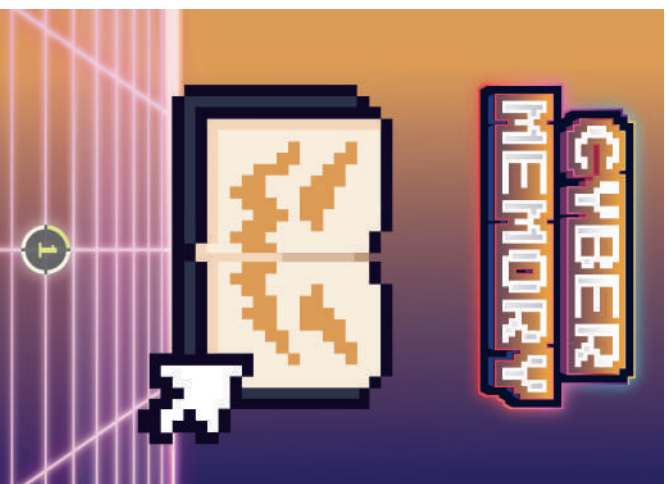
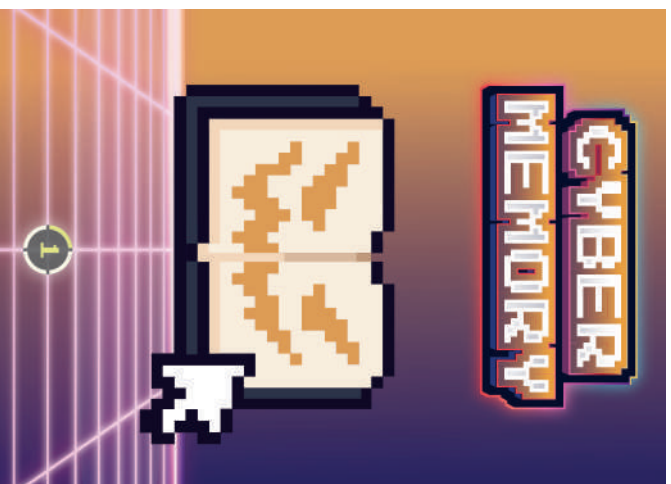
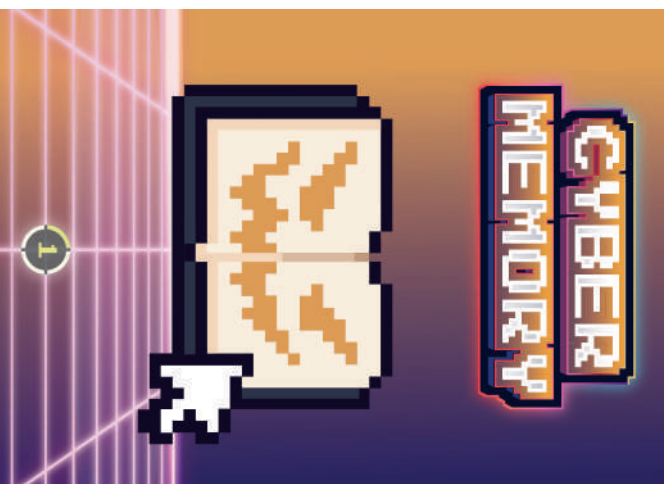
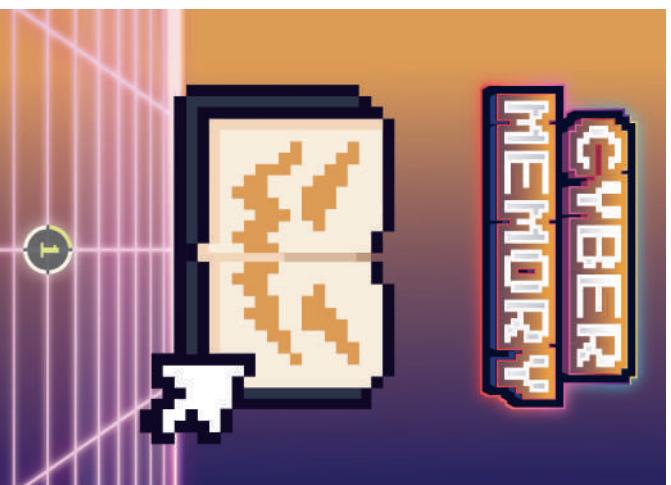
M15 – Según la Oficina de las Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito (Informe mundial sobre Trata de Personas, 2023), el 70% de las víctimas de trata con fines de explotación sexual son obligadas a producir contenido en plataformas "legales". Estos casos sobresalen por lo bien que parece funcionar el perfil de la creadora de contenido desde fuera, pareciendo que está conectada 24/7 y subiendo siempre nuevo contenido. Realmente estaremos siendo testigos de una víctima de explotación sexual y estaremos financiando una red criminal sin saberlo. (RIESGO III)

10. ANEXOS

ANEXO 10.1 - CYBERMEMORY PRINT&PLAY

ANEXO 10.2 RISKLINE PRINT&PLAY





Persona que vive
pendiente del
móvil todo
el tiempo

Ignorar a
alguien por
mirar el móvil

Miedo a quedarse
sin móvil o
sin internet

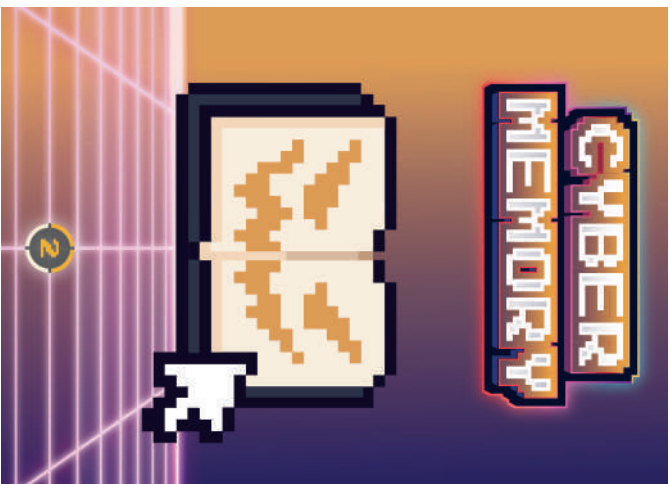
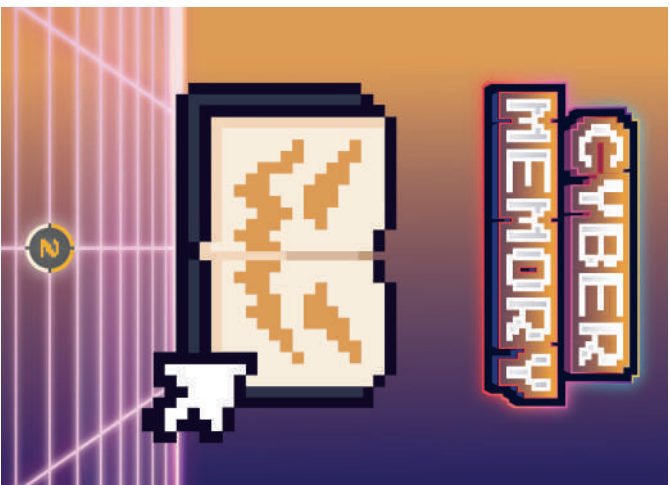
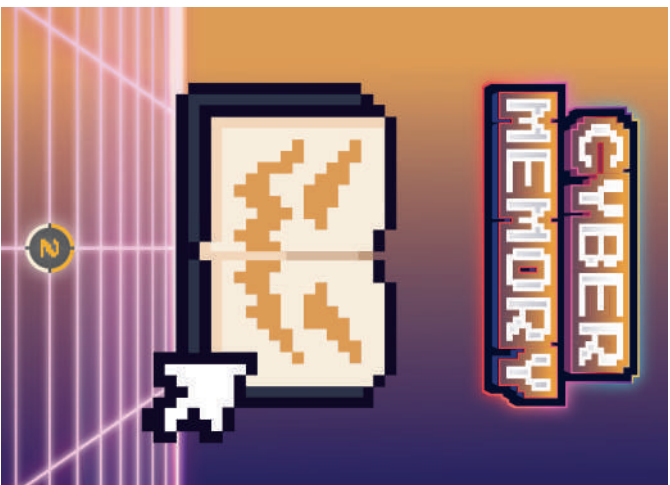
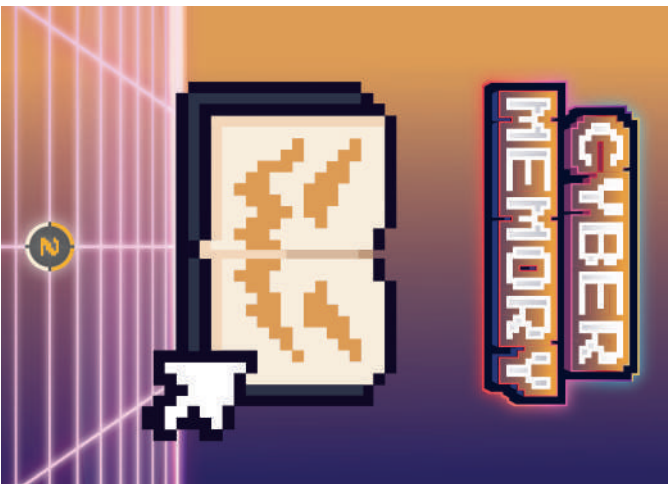
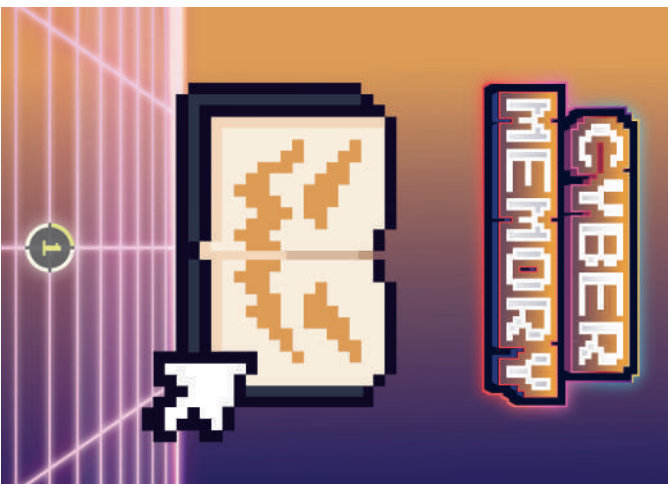
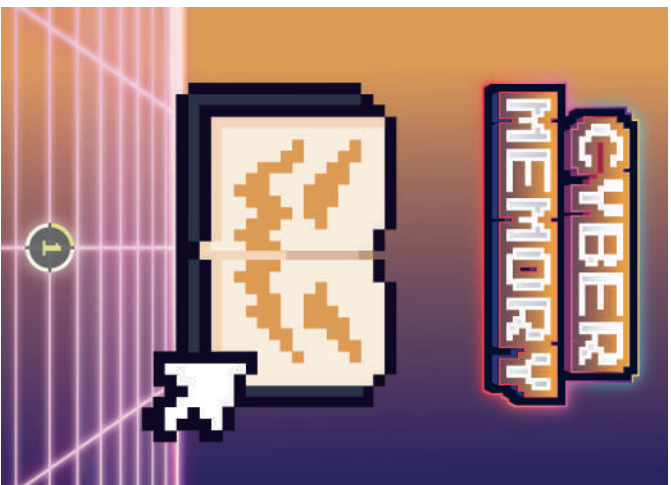
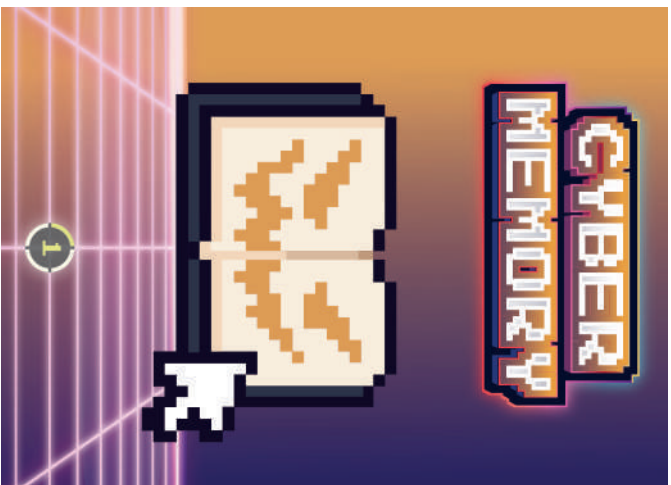
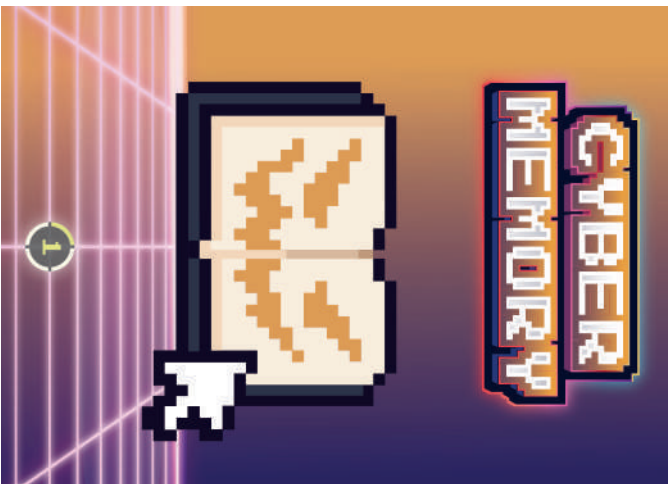
Ansiedad por
pensar que otras
personas se
divierten sin ti

Desear que
dos personas
formen pareja

Persona vista
como antigua en
temas digitales

Error o situación
que sale mal
y da vergüenza

Compartir en
exceso la vida
privada en redes



Persona que juega
videojuegos
con frecuencia

Expectación
exagerada
por algo

Colarse en una
foto para
arruinarla o
hacerla graciosa

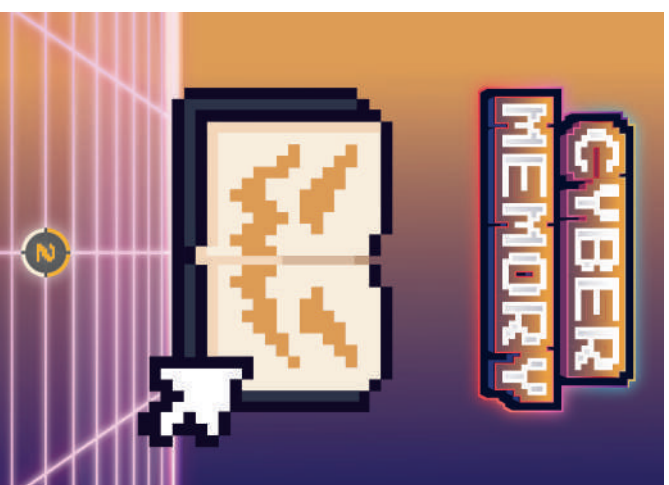
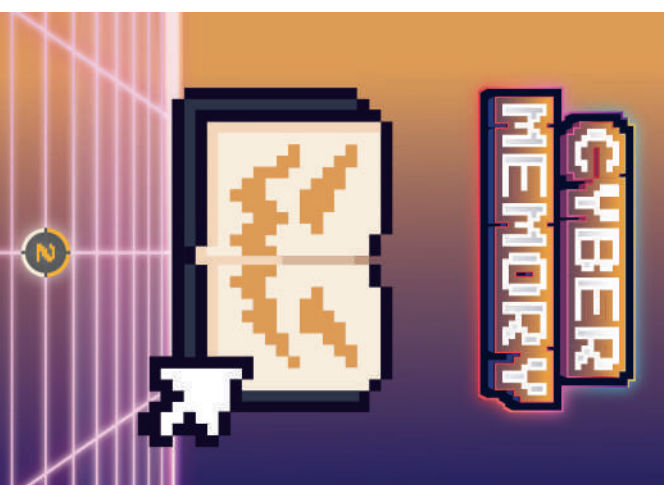
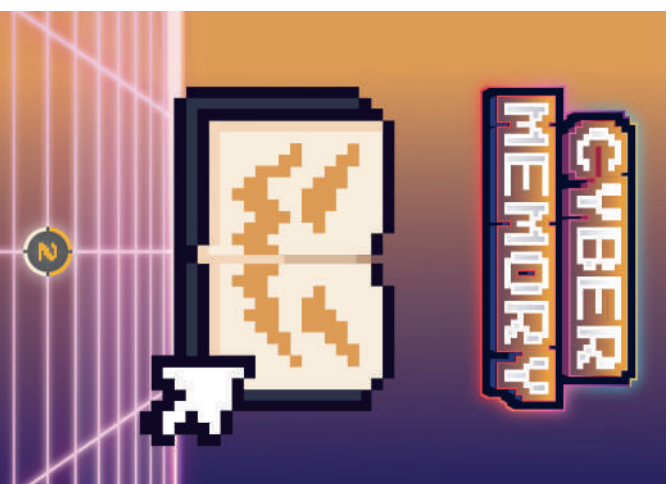
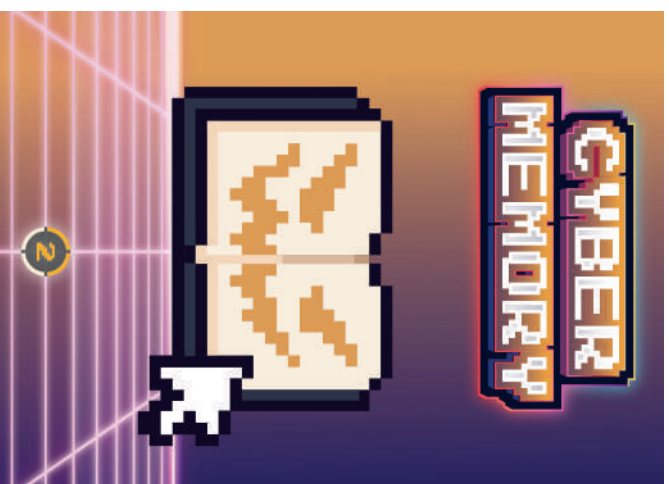
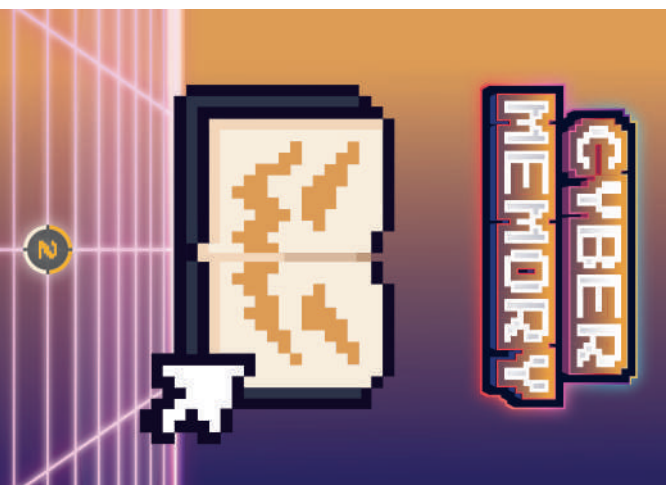
Persona que
te gusta mucho.
Como un amor
platónico

Difundir rumores
sobre otras
personas

Insultar
a alguien
en internet

Hablar mal
de alguien
para dañar
su reputación

Dejar de
responder y
desaparecer
sin explicación



Grabar a una
persona para
burlarse de
esta en redes

Manipular a
alguien para
que dude de
sí mismo/a

Cortar contacto
con otra persona
pero seguir
dando likes

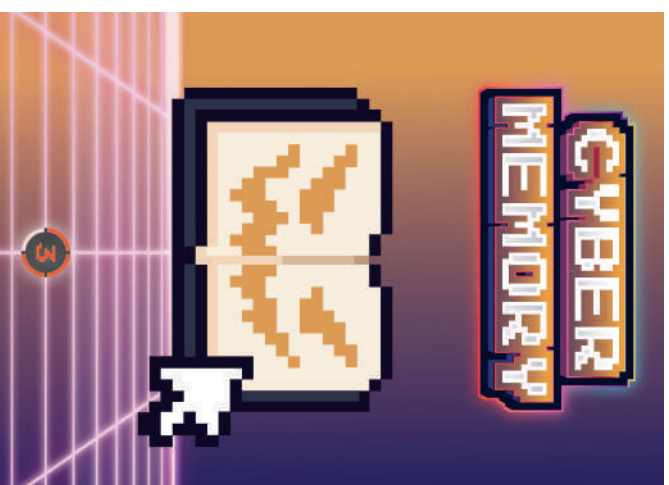
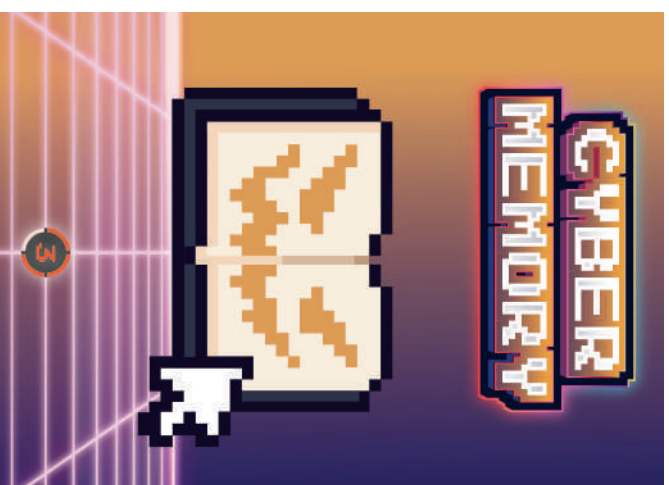
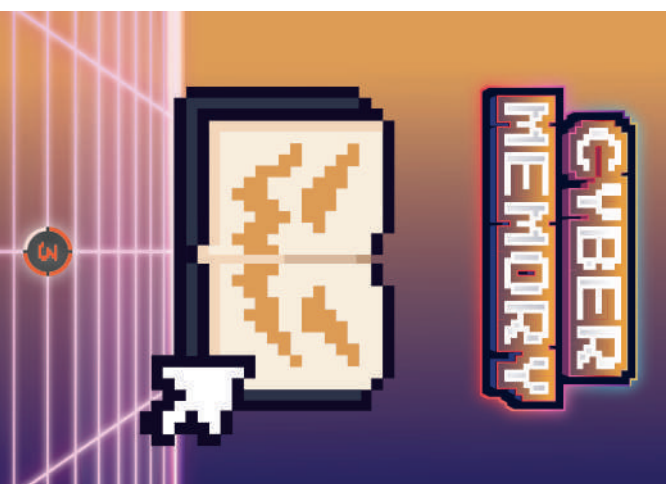
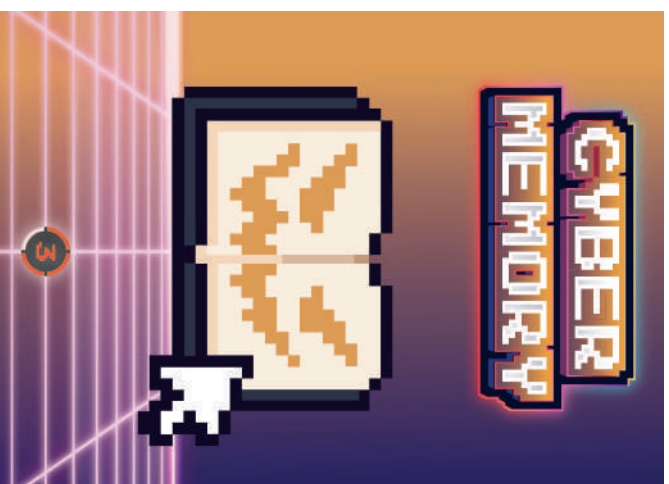
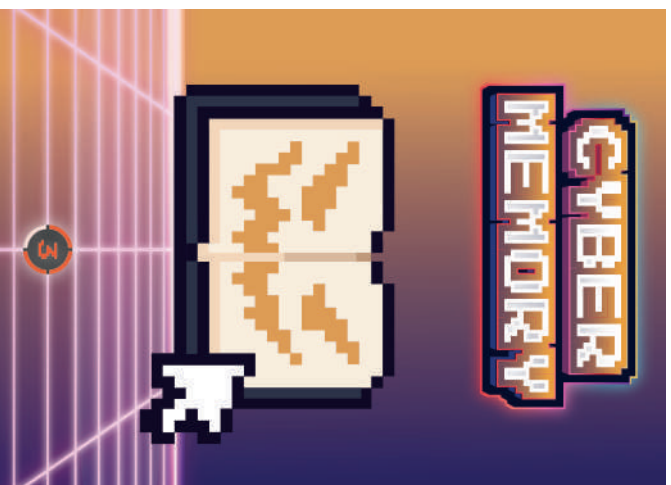
Usar el móvil
de noche en
vez de dormir

Hacer preguntas
insistentes
para molestar
o provocar

Ataques
en internet
dirigidos
a mujeres

Burlarse de
alguien por
su peso

Contenido o
información
falsa en internet



Intentar robar
contraseñas
o datos con
mensajes engañosos

Entrar en las
redes sociales
de otra persona
para suplantar
su identidad

Publicar datos
privados de
alguien
en internet

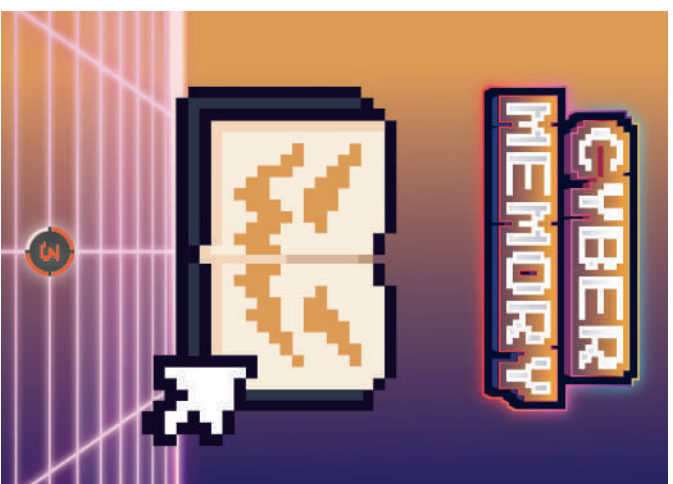
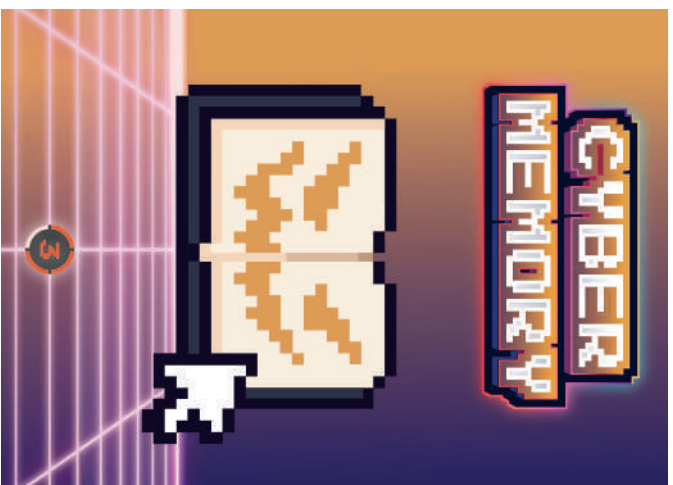
Crear videos
o audios falsos
con IA

Acoso digital
entre menores
o iguales

Acoso repetido
a través
de internet

Suplantar
identidad
usando correos o
teléfonos falsos

Familias que
comparten mucha
información de
sus hijos/as
en redes



Seguimiento
obsesivo mediante
redes sociales

Presión digital
para obligar
a actuar

Mensajes
digitales
que buscan
intimidar

Vigilancia
constante
de una persona
online

Fotografiar bajo
la ropa sin
consentimiento

Fotografiar
el pecho sin
consentimiento

Envío de imágenes
sexuales sin
consentimiento

Acoso con
contenido o
intención sexual



Chantaje con
contenido íntimo

Simulación de
agresión sexual en
entornos digitales

Envío
voluntario de
contenido íntimo

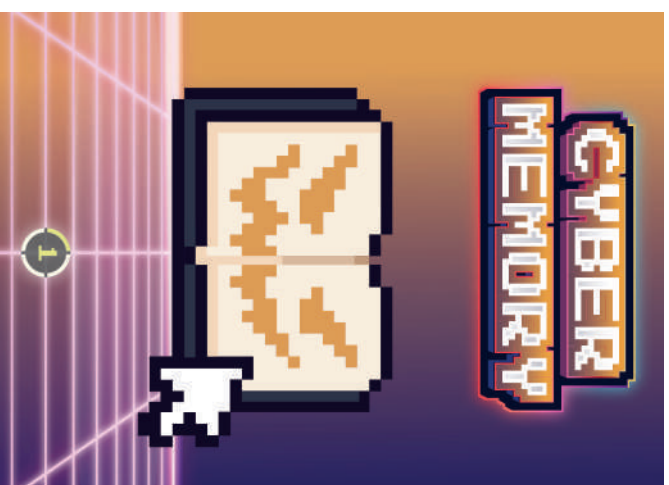
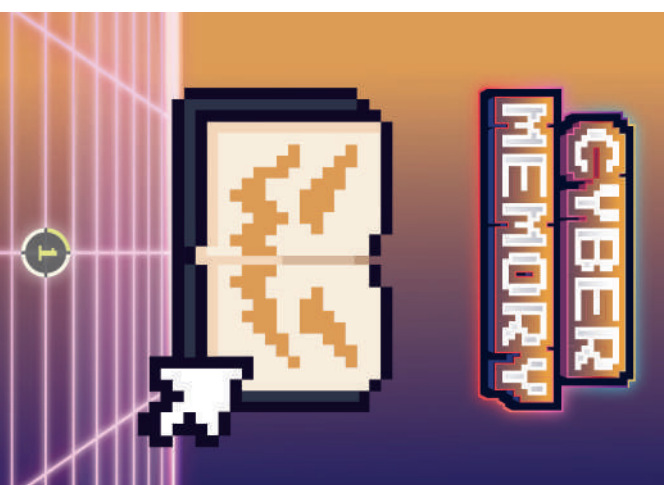
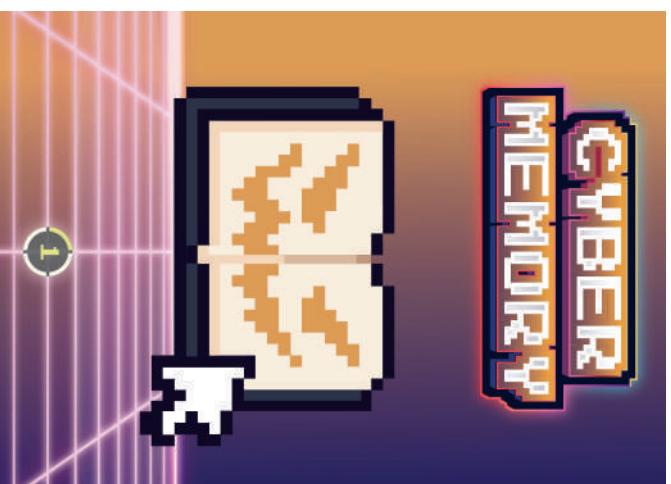
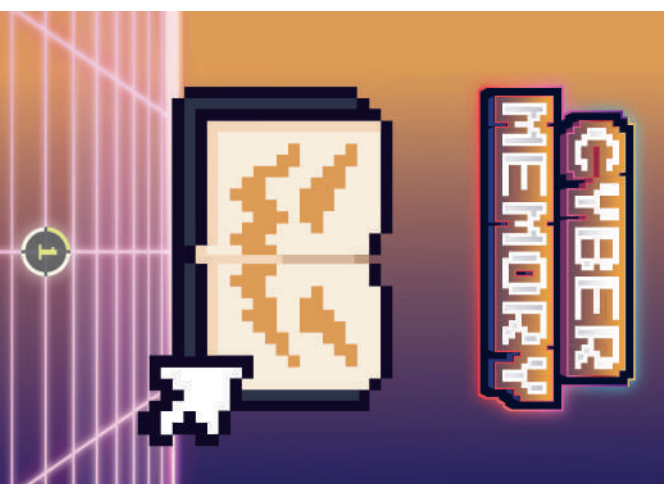
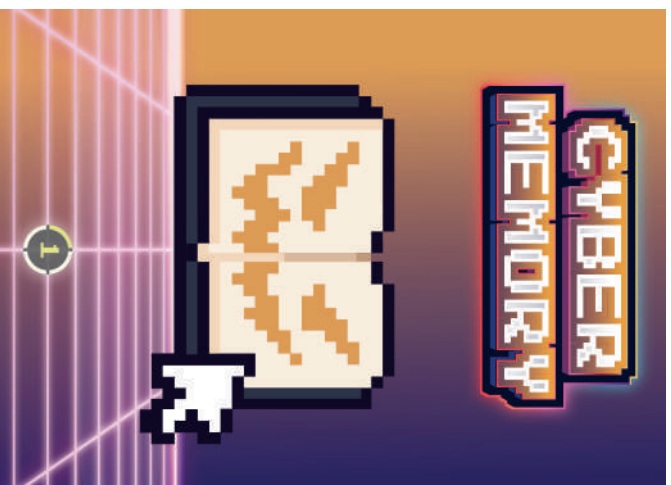
Criticar a
alguien por su
vida sexual

Persona adulta
que manipula a
una menor de edad
con fines sexuales

Crear
identidades
falsas para
engañar

Grabar agresiones
para difundirlas

Difusión de
contenido
íntimo sin
consentimiento



PHONEBITE

PHUBBING

NOMOFOBIA

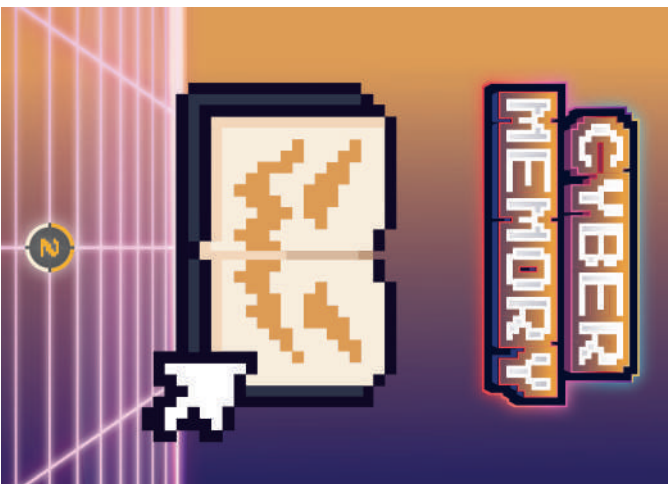
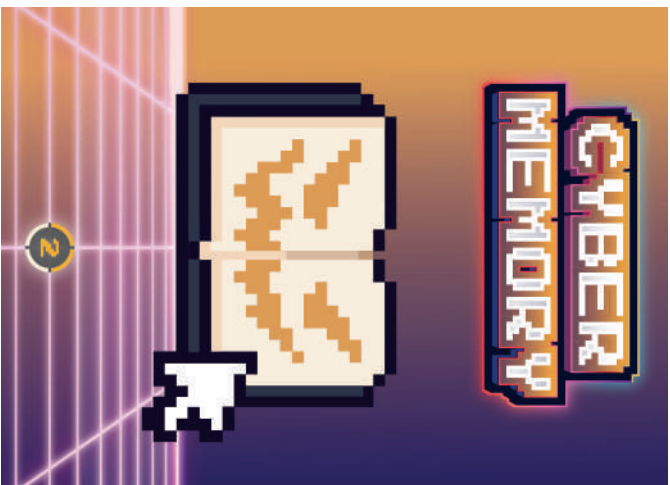
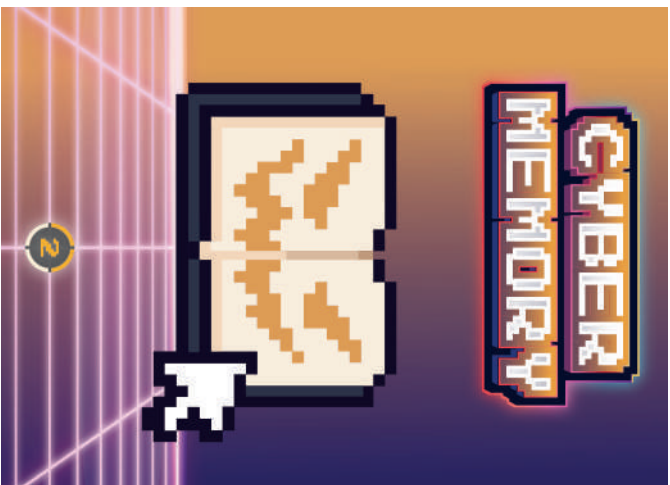
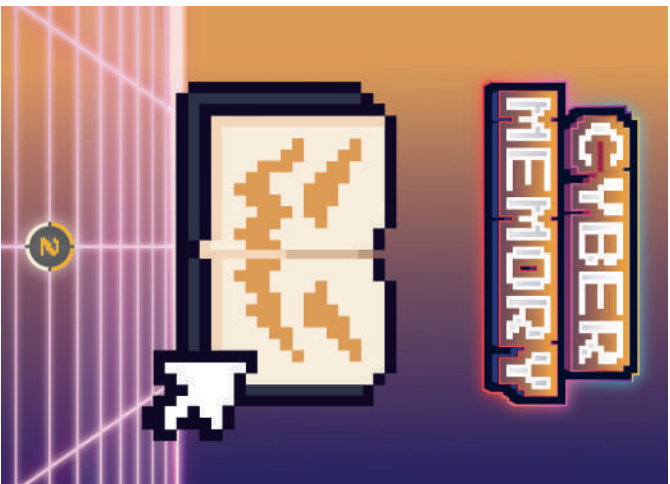
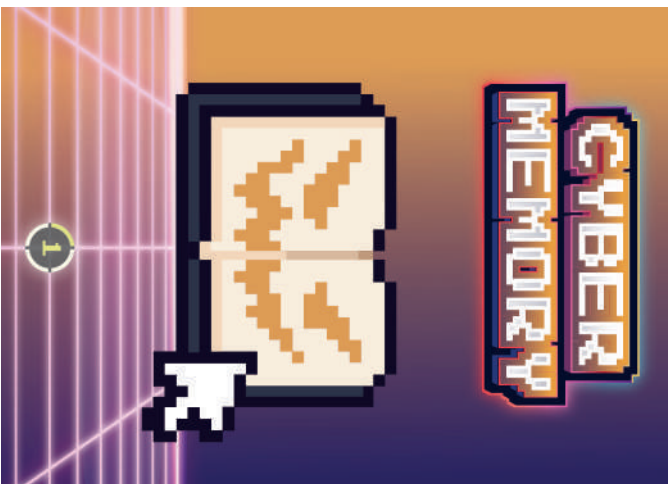
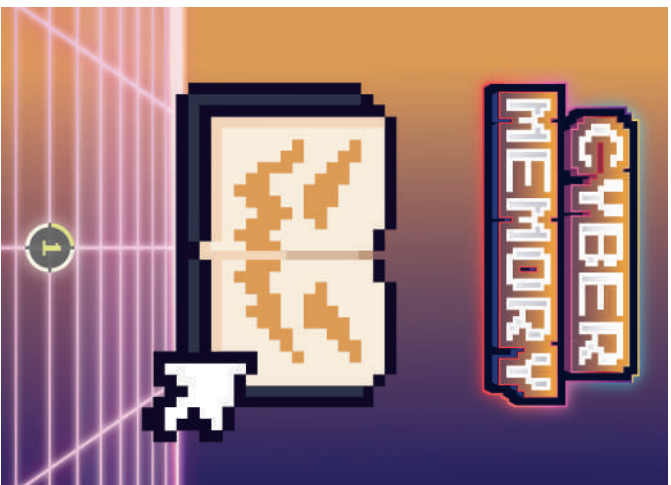
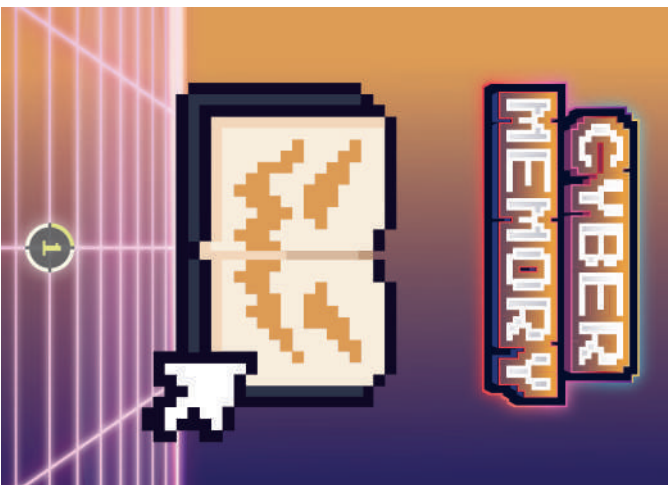
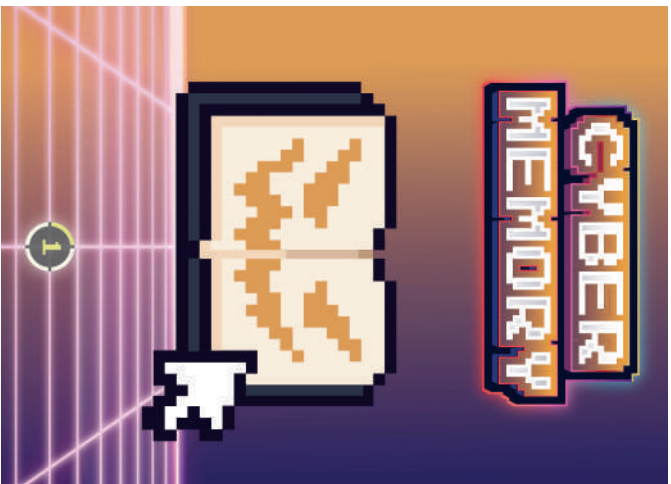
FOMO

SHIPPEAR

BOOMER

FAIL

OVER-
SHARING



GAMER

HYPE

PHOTO-
BOMB

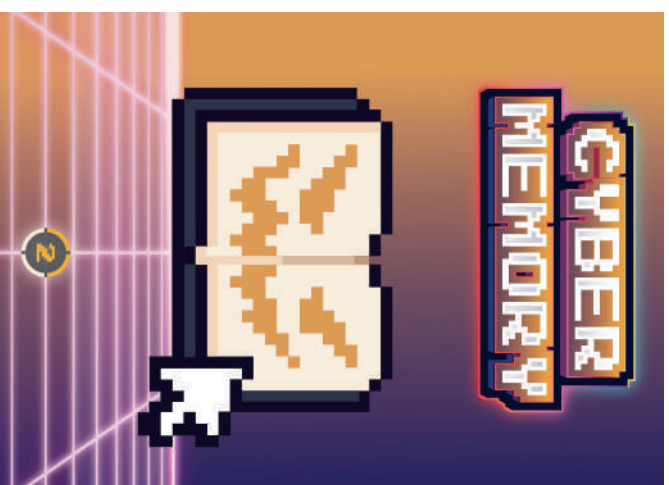
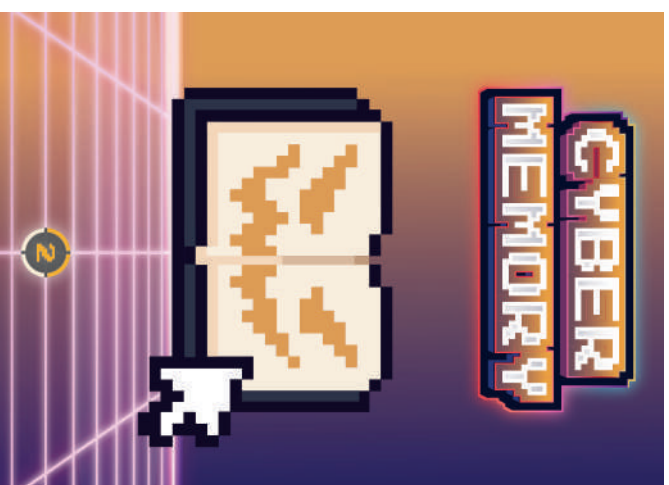
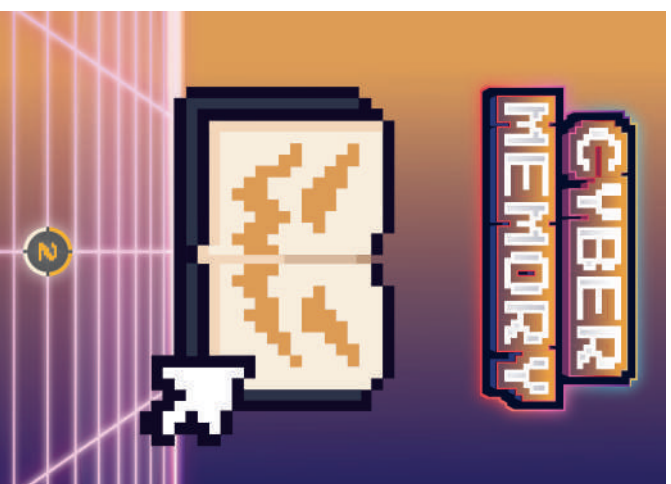
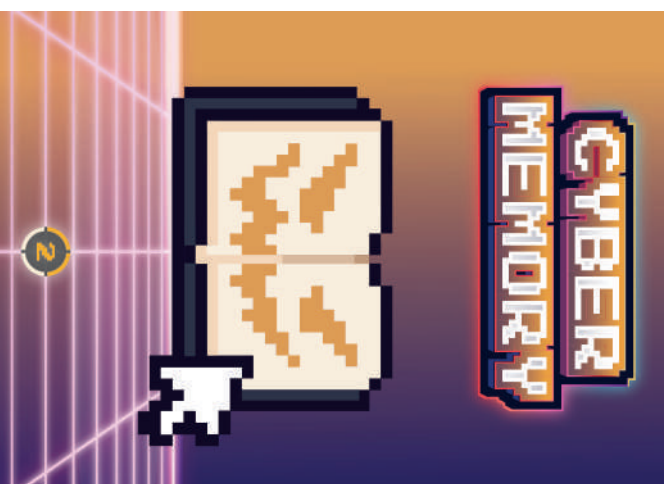
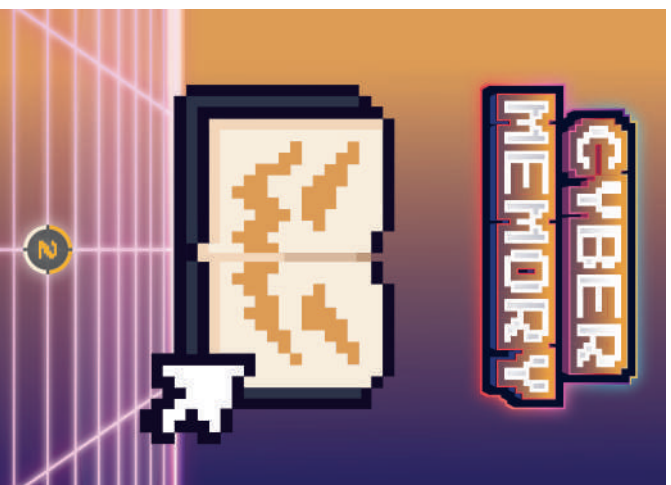
CRUSH

GOSSIP

FLAMING

DENIGRATION

GHOSTING



CIBER
BAITING

GASLIGHT

ORBITTING

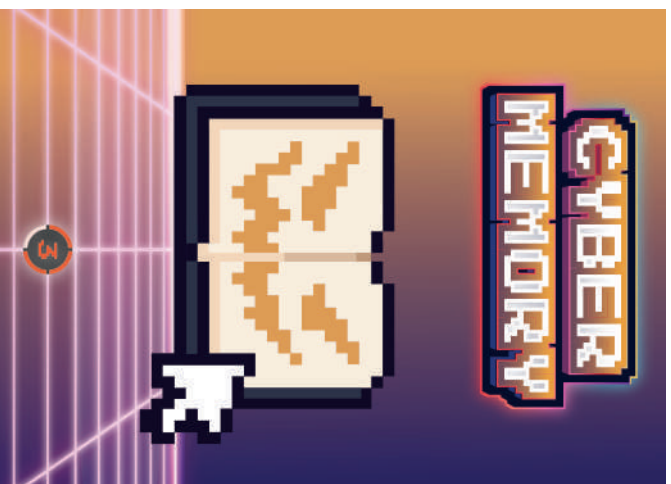
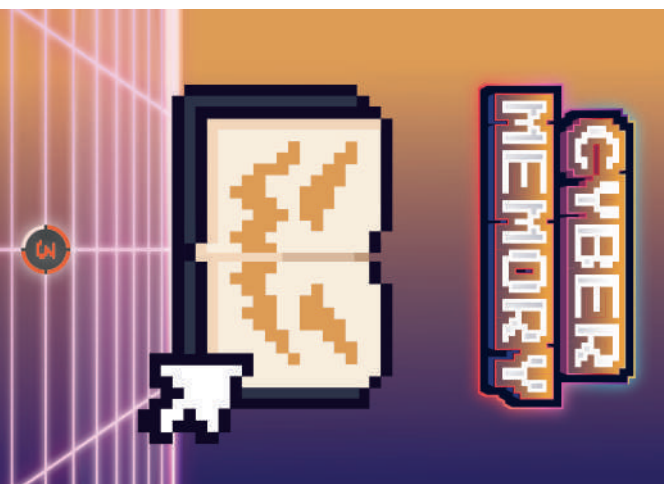
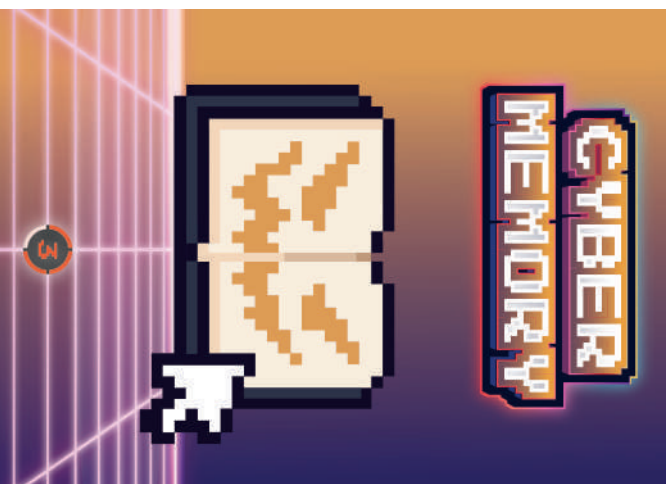
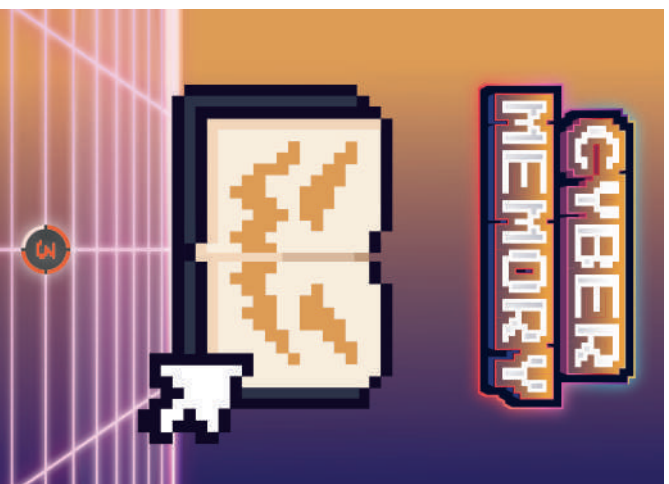
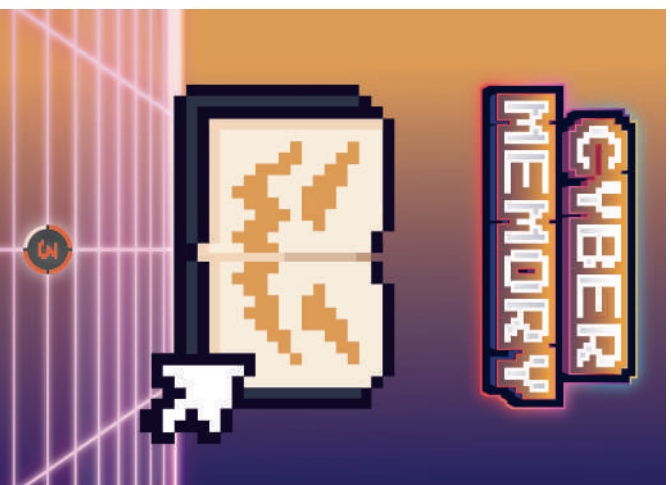
VAMPING

SEALIONING

GENDER-
TROLLING

FAT-
SHAMING

FAKE



PHISHING

FRAPING

DOXING

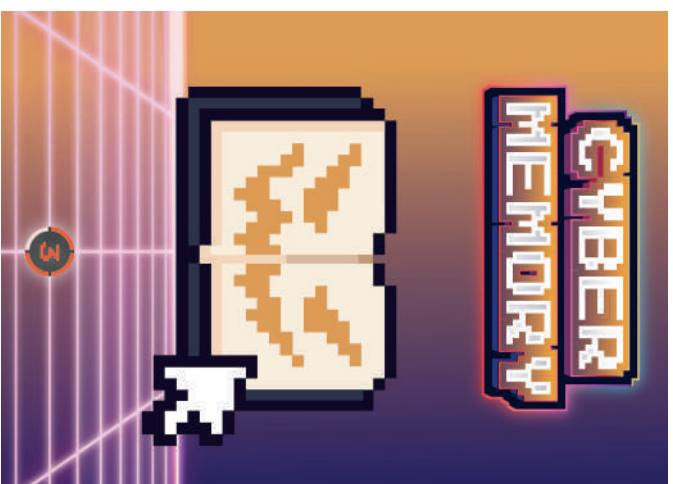
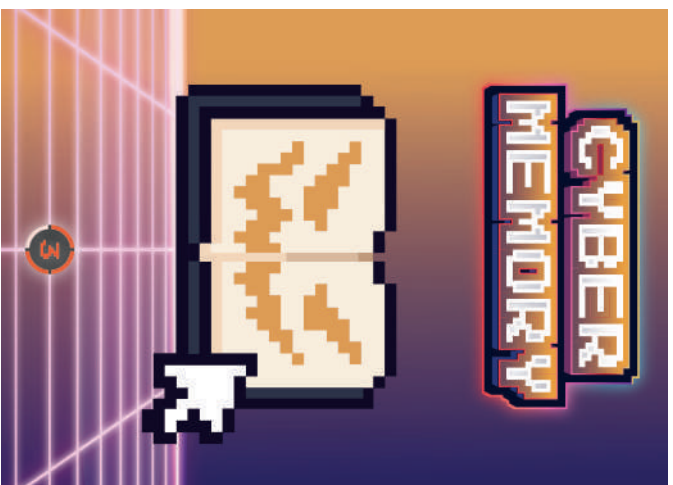
DEEFAKE

**CIBER
BULLYING**

**CIBER
ACOSO**

SPOOFING

SHARENTING



CIBER
STALKING

CIBER
COACCIONES

CIBER
AMENAZAS

STALKING

UPSKIRTING

DOWN-
BLOUSING

CYBER
FLASHING

CIBER
ACOSO
SEXUAL



**SLUT-
SHAMING**

SEXTING

**VIRTUAL
RAPE**

SEXTORSIÓN

**PORNO
VENGANZA**

**HAPPY
SLAPPING**

**CAT
FISHING**

GROOMING

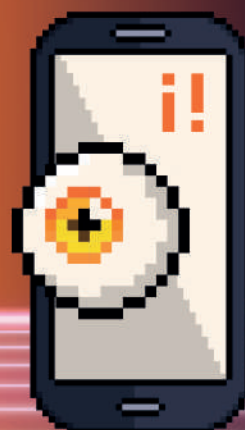
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



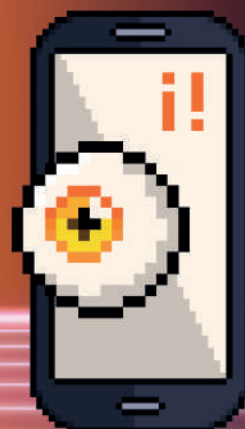
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0X

Un desconocido
te escribe por
privado en
instagram y te
ofrece dinero
por hablar con
él regularmente



- 0X

Lees un tuit
de una chica
de 20 años
que, gracias
a OnlyFans,
logró
comprarse
una casa



- 0X

Pasando reels
de TikTok,
ves uno de
una chica
que cuenta
cuanto dinero
ha ganado
vendiendo su
ropa interior y
promociona una
página donde se
puede hacer de
forma anónima



- 0X

Un amigo te
cuenta que
ha visto un
vídeo tuyo
en internet,
manteniendo
relaciones
sexuales.
Por lo que te
cuenta, es
probable que
esté hecho
con IA

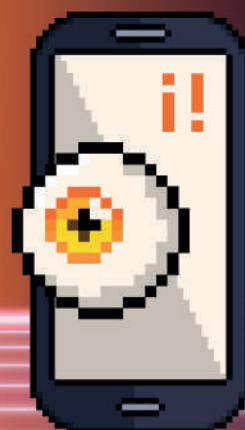
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



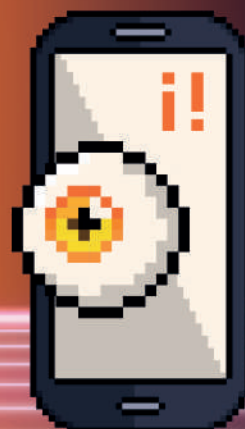
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

En una entrevista de trabajo te dicen que han encontrado un perfil tuyo de Onlyfans y te rechazan



- 0 X

Abres un perfil de Onlyfans, para ver cómo funciona, aceptando los términos de uso y la política de privacidad



- 0 X

Tienes tu perfil de instagram abierto. Te llega un MD de un fotógrafo que te ofrece una sesión de fotos porque encajas en el perfil que busca. Cuando entras en su perfil la mayoría son fotografías de ropa interior



- 0 X

Un cazatalentos te contacta por TikTok, te dice que eres perfecta para un casting y te invita a que le agregues en Telegram para darte más información

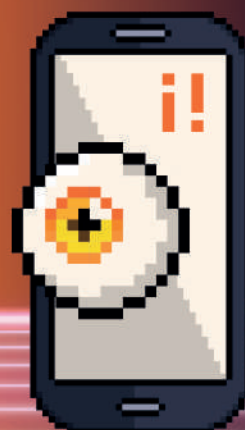
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



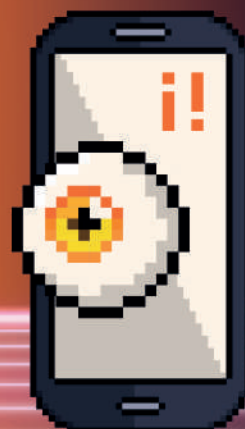
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





F9

- 0 X

Un hombre,
que parece
tener más de
30 años, te
ofrece dinero
por instagram
a través de
MDs, a cambio
de quedar con
él en persona,
sólo para cenar
y conversar



F10

- 0 X

Te han ofrecido
un trabajo de
camarera por MD
de instagram
después de ver
tu perfil.
Te piden, para
formalizar una
entrevista,
tus datos y
fotos de cuerpo
completo



F11

- 0 X

Una agencia de
Onlyfans te
contacta para
vivir en una
Bop House
junto a otras
creadoras de
contenido



F12

- 0 X

Uno de tus
suscriptores
en Onlyfans
pide una cita
presencial,
ofreciéndote
mucho dinero
a cambio.
Onlyfans tiene
servicio de
mediación para
estos casos

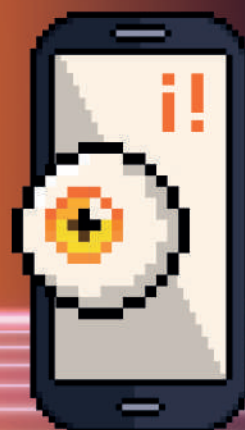
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



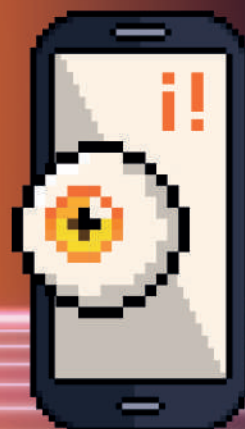
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

Teniendo una cuenta de Fansly, un manager se ofrece a llevarte la red social y a abrirte también un Onlyfans y otras páginas para aumentar tus beneficios



- 0 X

Has decidido que quieres dejar de subir contenido a tu plataforma de Onlyfans, pero la página te amenaza con cerrar tu perfil si dejas de publicar

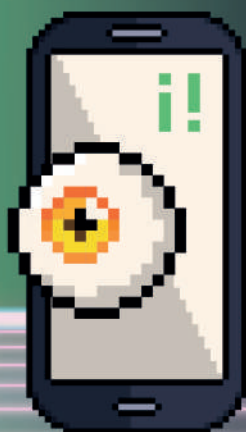


- 0 X

Una empresa te obliga a hacer transmisiones en vivo 24/7 bajo amenaza de hacerte doxxing

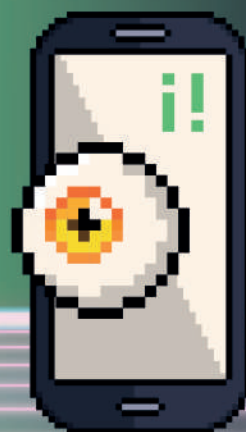
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



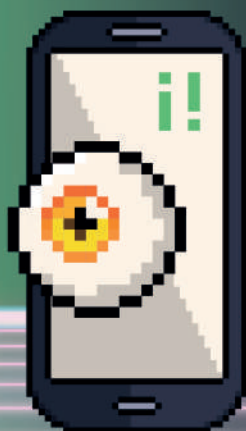
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



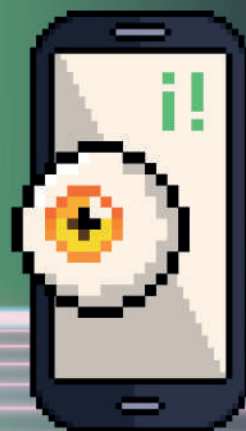
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

Instagram te
recomienda
un perfil de
varias chicas
que viven
en la misma
casa y suben
fotos y videos
implícitamente
sexuales



- 0 X

Una modelo
que conoces
ha empezado
a grabar en
Twitch directos
haciendo ASMR,
chupando el
micrófono



- 0 X

Ves un anuncio
para aprender
a llevar una
agencia de
Onlyfans, el
anuncio invita
a hacerse
rico ayudando
a mujeres
que quieren
emprender

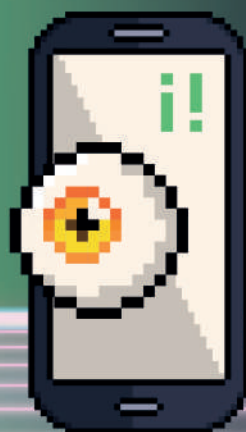


- 0 X

Un streamer
famoso en
Twitch bromea
diciendo que
los hombres
ganan más en
OnlyFans porque
hay menos
competencia
y comparte
enlaces donde
aprender a
manejar dicha
plataforma

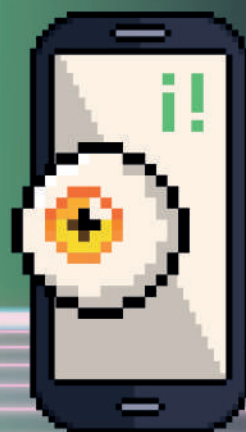
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



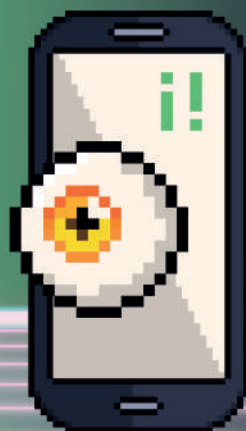
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



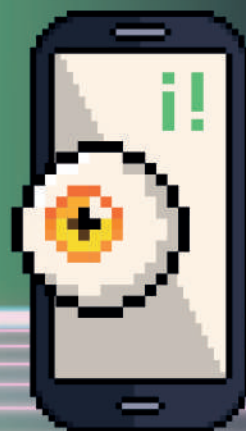
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

Un contacto de Telegram te invita a un chat grupal donde se comparten imágenes y vídeos de creadoras de contenido de OnlyFans



- 0 X

Un influencer que sigues en Twitch habla de "cazar sugar babies" ahora que tiene dinero de sobra



- 0 X

Encuentras una página en la que puedes vender tu ropa interior, de forma anónima

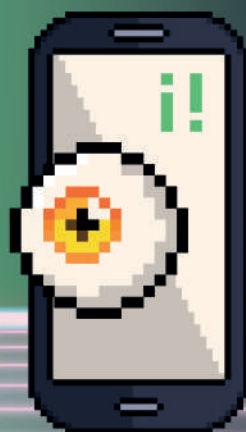


- 0 X

Creas una cuenta de Onlyfans como consumidor, aceptando la política de uso y privacidad

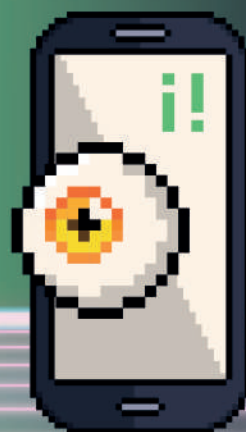
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



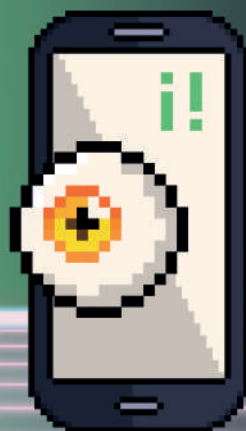
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



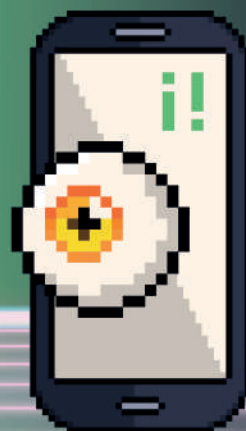
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

Un cazatalentos en Instagram comenta que tienes 'el perfil ideal' para generar contenido para gays (aunque lo seas tú o no) y te pide contacto por Telegram



- 0 X

Un manager en Telegram te recomienda que ocultes tu orientación sexual para aumentar tus visitas en redes sociales y te pasa su contacto por si quieres empezar a ganar dinero fácil en internet



- 0 X

Conoces a través de Omegle a una chica que te dice después de hablar un rato que le gustas y que si te quitas la ropa ella también lo hará

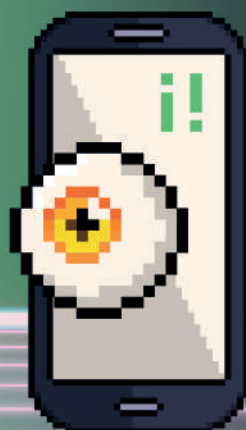


- 0 X

Te ofrecen a través de Telegram acceso a un archivo de fotografías y vídeos filtrados de Onlyfans

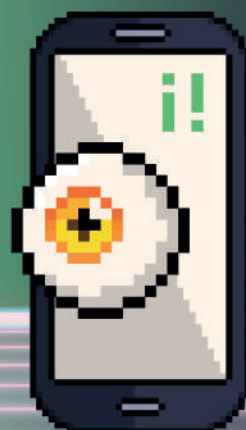
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



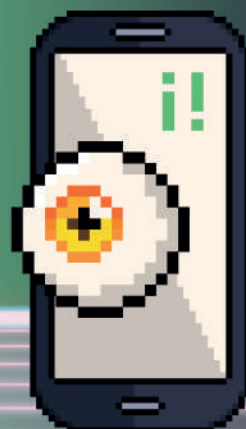
RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?



RISKLINE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?





- 0 X

Una chica que llevas un tiempo conociendo, y con la que has mantenido relaciones sexuales, te confiesa que tiene una cuenta en Onlyfans y que le gustaría subir un video de ambos, dividiendo las ganancias



- 0 X

Una persona desconocida te escribe anónimamente diciéndote que ha creado deepfakes pornográficos con tus fotos de Instagram. Los subirá a redes si no le obedeces



- 0 X

Encuentras un perfil de Onlyfans con muy buenas críticas por parte de los usuarios de la plataforma, ya que sube mucho contenido todos los días y responde a todos los mensajes. Además, tiene abierto un plazo de suscripción gratuito de 5 días y ofertas en la venta de contenido exclusivo

CLICK

CONTACTO

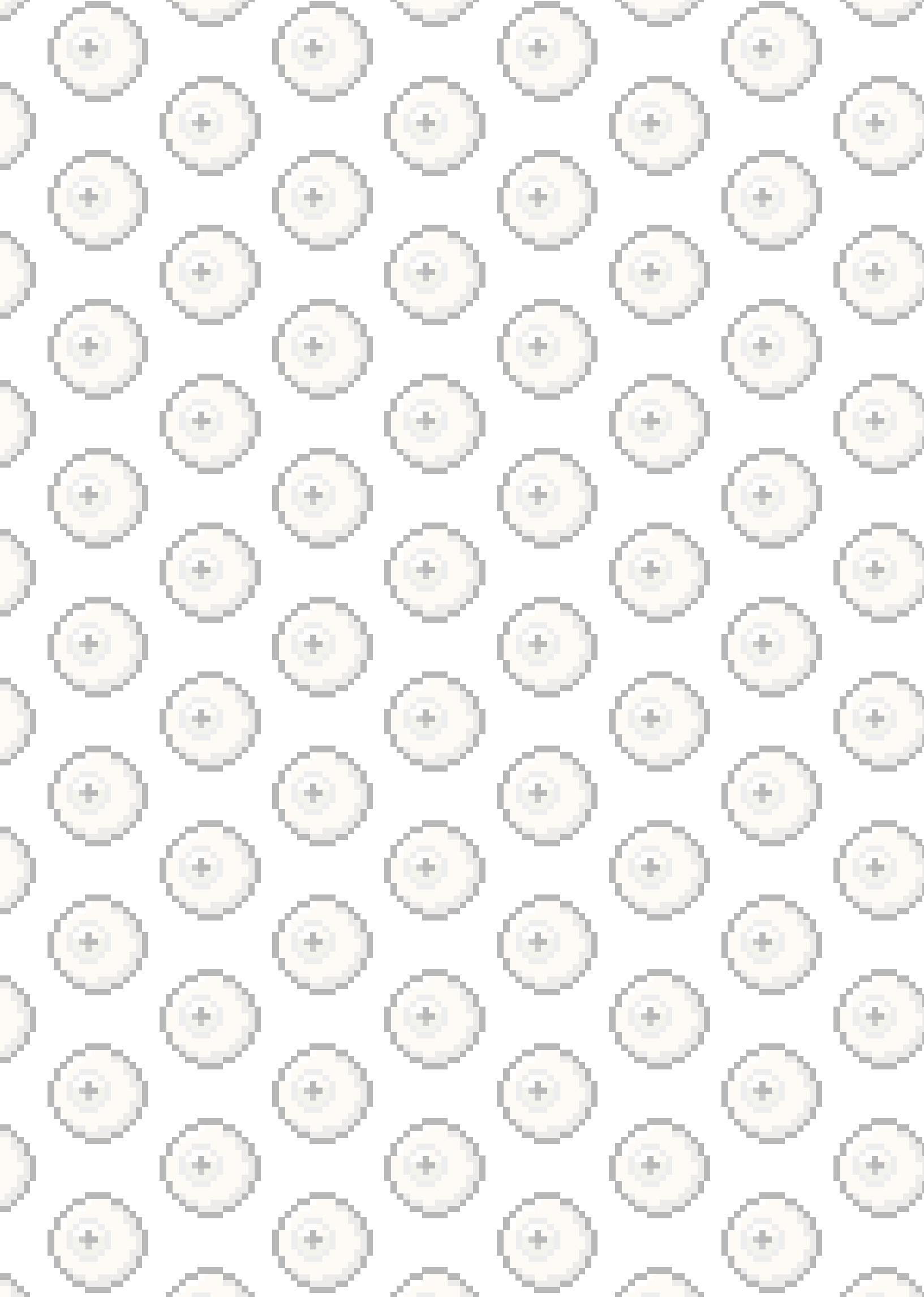
CAPTURA

CLICK

CONTACTO

CAPTURA



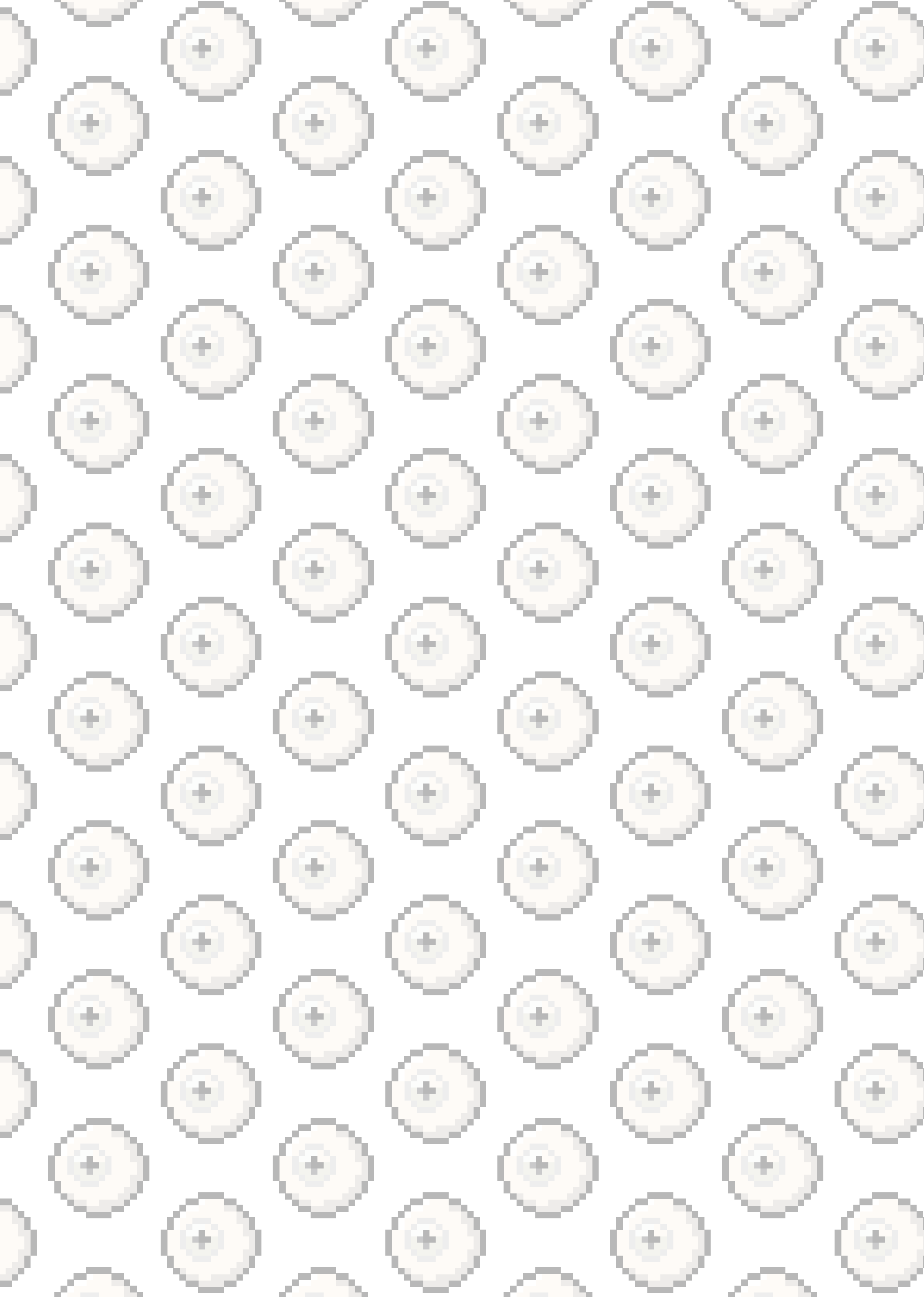


RESISTE

¿DÓNDE EMPIEZA EL PELIGRO?

x

Aprendiendo a prevenir
VIOLENCIAS SEXUALES
y nuevas formas de
EXPLOTACIÓN Y TRATA



CLICK

CONTACTO

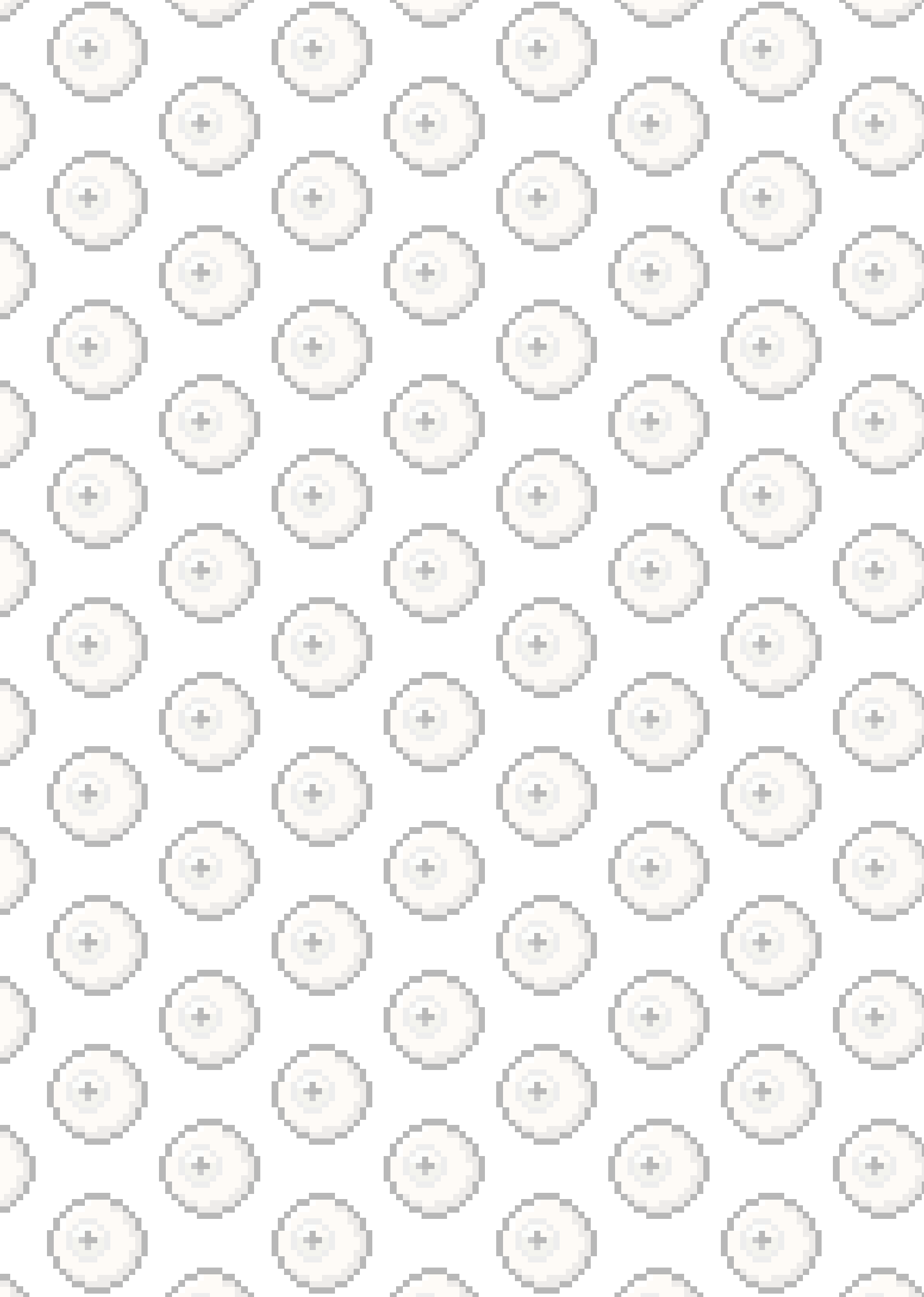
CAPTURA

CLICK

CONTACTO

CAPTURA





11. BIBLIOGRAFÍA



Orden de Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación, del 30 de julio de 2019.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOMLOE).

Guía de indicadores para la detección de casos de violencia social sexual y pautas de actuación dirigidas a los Centros de Protección de Menores. Junta de Andalucía (2014).

GUÍA ESIA (Explotación Sexual en Infancia y Adolescencia). Ministerio de Igualdad.
<https://violenciadegennero.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/GuiaESIA.pdf>

UNODC (Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito). Informe Mundial sobre la Trata de Personas (2023)
https://www.unodc.org/lpomex/es/noticias/enero-2023/informe-mundial-de-unodc-sobre-trata-de-personas_-las-crisis-cambian-los-patrones-de-la-trata-de-personas-y-dificultan-la-identificacin-de-las-vctimas.html

ECPAT International. IV Plan de Acción contra la Explotación Sexual Infantil y Adolescente en España (2021 – 2024)
https://bienestaryproteccioninfantil.es/wpfd_file/iv-plan-de-accion-contra-la-explotacion-sexual-infantil-y-adolescete-en-espana-2021-2024-informe-completo/

Federación de Mujeres Jóvenes. Informe Onlyfans, un espacio blanqueado del negocio del sexo
https://mujeresjovenes.org/wp-content/uploads/2024/05/Informe-Onlyfans_Federación-Mujeres-Jovenes.pdf

Ministerio del Interior. Trata y Explotación de Seres Humanos en España. Balance estadístico (2019 – 2023)
<https://www.interior.gob.es/opencms/export/sites/default/galleries/galeria-de-prensa/documentos-y-multimedia/balances-e-informes/2023/BALANCE-ESTADISTICO-TSH-2019-2023.pdf>

UNICEF. Informe Anual de UNICEF (2023)
<https://reliefweb.int/report/world/informe-anual-de-unicef-2023>

Fundación SURT. Informe presentado por elDiario.es (2016)
https://www.eldiario.es/catalunya/victimas-explotacion-espana-origen-rumano_1_3883946.html

Avery Center. Publicación en Fight the new drug (2023)
<https://fightthenewdrug.org/onlyfans-content-creators-report-the-avery-center/#:~:text=These%20findings%20were%20published%20in%20a%20December%202021,dicated%20to%20eradicating%20sex%20trafficking%20in%20the%20U.S.>

Cyber Civil Rights Initiative. Investigación sobre sextorsión y explotación en plataformas digitales (2017)
<https://www.cybercivilrights.org/wp-content/uploads/2017/06/CCRI-2017-Research-Report.pdf>

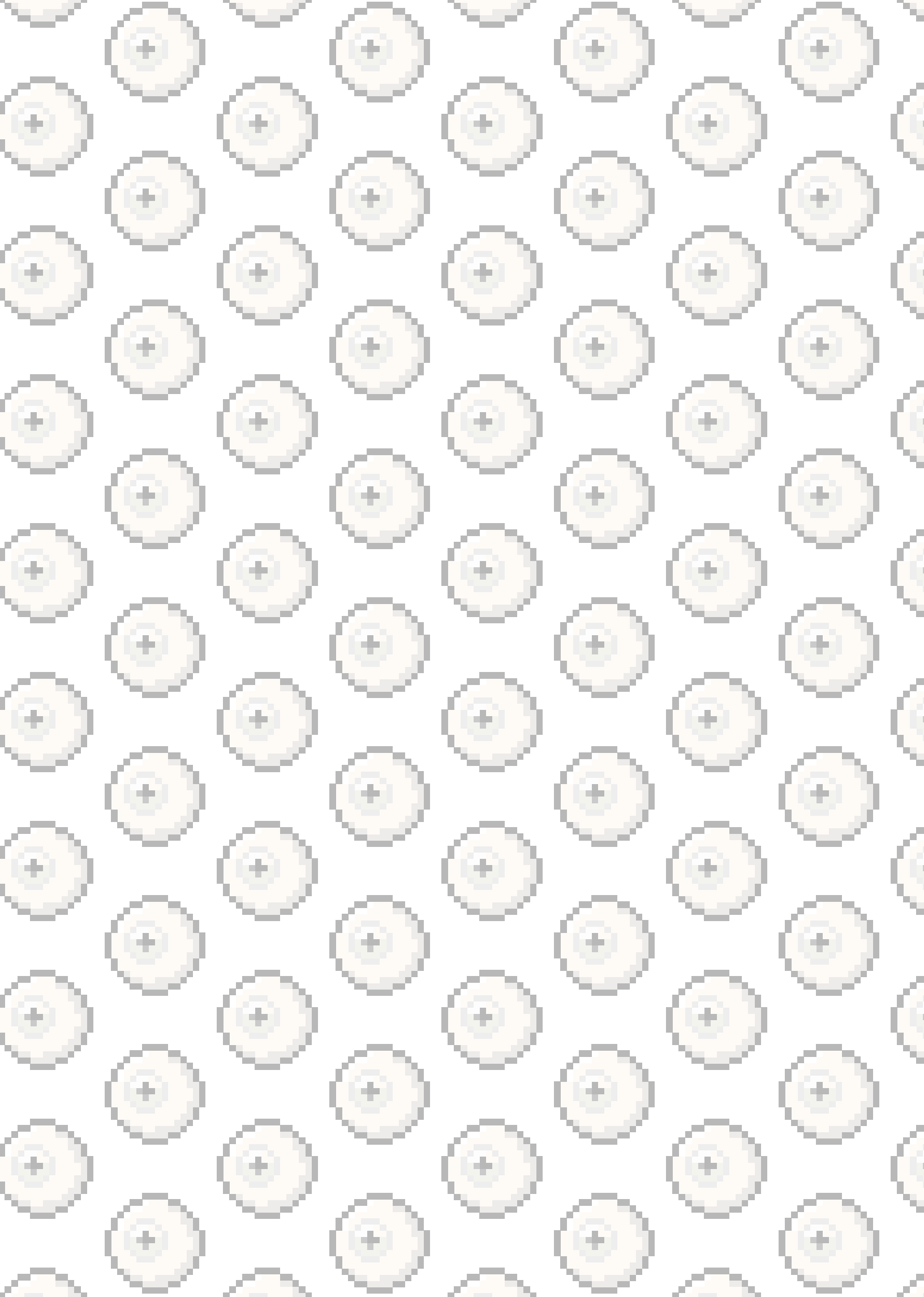
Adoratrices (Fundación Amaranta y Proyecto ESPERANZA). Informe sobre trata y explotación sexual en España (2023)
<https://www.proyectoesperanza.org/informes/>

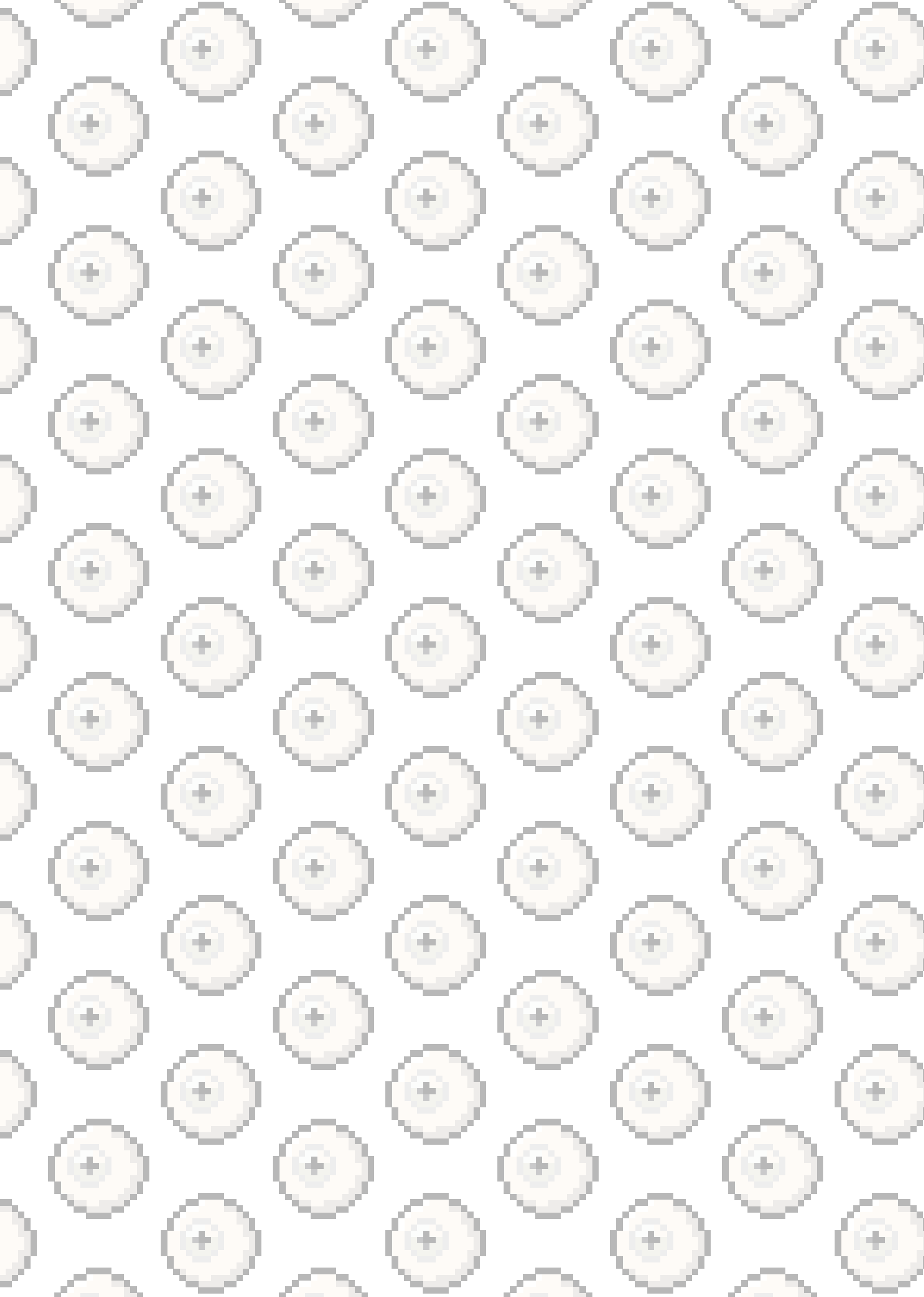
Institut Balear de la Dona. Guía para la actuación ante casos de explotación sexual en la infancia y adolescencia. Elaboración de una herramienta de detección (2020)

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7936_d_ActuacionExplotacionSexual.pdf

Junta de Andalucía. Guía de indicadores para la detección de casos de violencia sexual y pautas de actuación dirigidas a centros de protección de menores (2014)

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/4314_d_Gu%C3%ADa%20de%20indicadores%20para%20la%20detecci%C3%B3n%20de%20casos%20de%20violencia%20sexual%20y%20pautas%20de%20actuaci%C3%B3n%20dirigidas%20a%20los%20Centros%20de%20Protecci%C3%B3n%20de%20Menores.pdf







Junta de Andalucía
Consejería de Inclusión Social,
Juventud, Familias e Igualdad



MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO

GUÍA DE RECURSOS EDUCATIVOS Y DE SENSIBILIZACIÓN
PARA LA PREVENCIÓN DE SITUACIONES DE RIESGO EN MENORES FRENTE A VIOLENCIAS SEXUALES EN LA ADOLESCENCIA

