

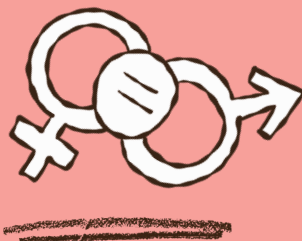
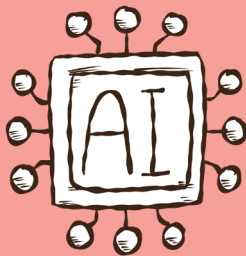
**ALTO
A LA
VIOLENCIA**

**Habla a favor
de los derechos
de las niñas**

**La IA, género y violencia:
Una herramienta para aprender
y tomar acción *#AINeedsHer***
Análisis del papel de la IA en el refuerzo
de la violencia contra mujeres y niñas



**WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS**



Contenido

Bienvenidas y datos sobre este paquete	4
Niñas, mujeres jóvenes y la IA: Voces del Movimiento	5
Lo que las niñas y las jóvenes nos dijeron	5
Cómo usar este paquete (orientación para las guadoras)	6
<i>Para quién es</i>	6
<i>Estructura sugerida de la reunión</i>	6
Alineación con Crecer y Aprender (GAL)	7
Creación de un espacio valiente	8
<i>Lineamientos para establecer un Espacio Valiente</i>	8
Parte uno: ¿Qué es la IA?	10
<i>Actividad 1: ¡La IA nos tiene rodeadas!</i>	10
<i>Actividad 2: Conoce a la IA</i>	12
<i>Actividad 3: Filtros, feeds y sentimientos</i>	14
Parte dos: La IA y la violencia de género	18
<i>Actividad 4: Destapa el sesgo</i>	18
<i>Actividad 5: Historias reales, impacto real</i>	22
<i>Actividad 6: ¿Seguro, Sospechoso o Alzo la Voz?</i>	24
Parte tres: Actuar	27
<i>Actividad 7: ¡Es momento de actuar!</i>	27
<i>Acción 1: Personal, tu pausa de reflexión</i>	27
<i>Acción 2: Local, inicien la conversación</i>	28
<i>Acción 3: Global, agreguen su voz</i>	28
Cierre y reflexión	30
Comparte tu voz: Hashtag de la campaña y redes sociales	30
Recursos y lecturas adicionales	31
Reconocimientos	31
Apéndice	32
<i>Recurso 1: ¡La IA nos tiene rodeadas!</i>	33
<i>Recurso 2: Tarjetas Conoce a la IA</i>	34
<i>Recurso 3: Historias reales, impacto real</i>	35
<i>Recurso 4: ¿Seguro, Sospechoso o Alzo la Voz?</i>	50
<i>Recurso 5: Actuar</i>	52

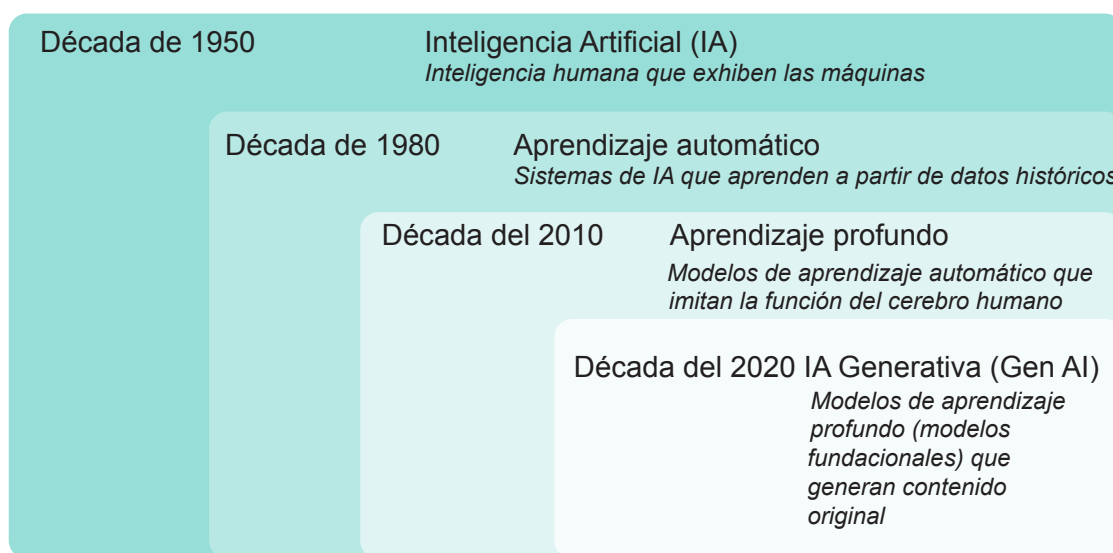
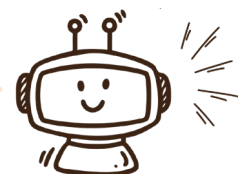
Bienvenidas y datos sobre este paquete



Cada año, del 25 de noviembre (Día Internacional para la Eliminación de la Violencia contra las Mujeres) al 10 de diciembre (Día de los Derechos Humanos), personas de todo el mundo participan en los 16 Días de Activismo contra la Violencia de Género. Como parte de la campaña Alto a la Violencia de la AMGS, las guías y guías scouts de todas partes alzan sus voces, se pronuncian en solidaridad con las sobrevivientes y actúan para construir un mundo libre de violencia.

La campaña de este año aborda un tema que se está convirtiendo en parte de la vida cotidiana de las niñas: la Inteligencia Artificial (IA).

La inteligencia artificial (IA) es la capacidad de las computadoras o máquinas para simular la inteligencia humana, incluyendo el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la percepción y la toma de decisiones. De acuerdo con el *Stanford Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI)*, la IA se define de manera más amplia como “la ciencia e ingeniería de crear máquinas inteligentes” que pueden realizar tareas que requieren intervención humana, como la cognición y la adaptabilidad.



(Fuente: IBM, [What is artificial intelligence \(AI\)](#), 2026)

La IA no es neutral: está desarrollada por personas y puede reflejar y reforzar los mismos sesgos, desigualdades y formas de violencia que ya existen en la sociedad. Desde los deepfakes (falsificaciones profundas) y la generación de imágenes no consensuales hasta la moderación de contenido sesgada y el uso de la IA para acechar o supervisar a mujeres, la IA se está utilizando cada vez más como una herramienta que puede aumentar la violencia contra mujeres y niñas (VCMN).

Este paquete de actividades ayuda a las niñas y a las jóvenes a entender qué es la IA, reconocer cómo se puede usar para causar daño, fortalecer la confianza en su propia identidad digital y saber cómo actuar, por ellas mismas, sus amigas y el movimiento en general, solicitando la reglamentación de la IA.

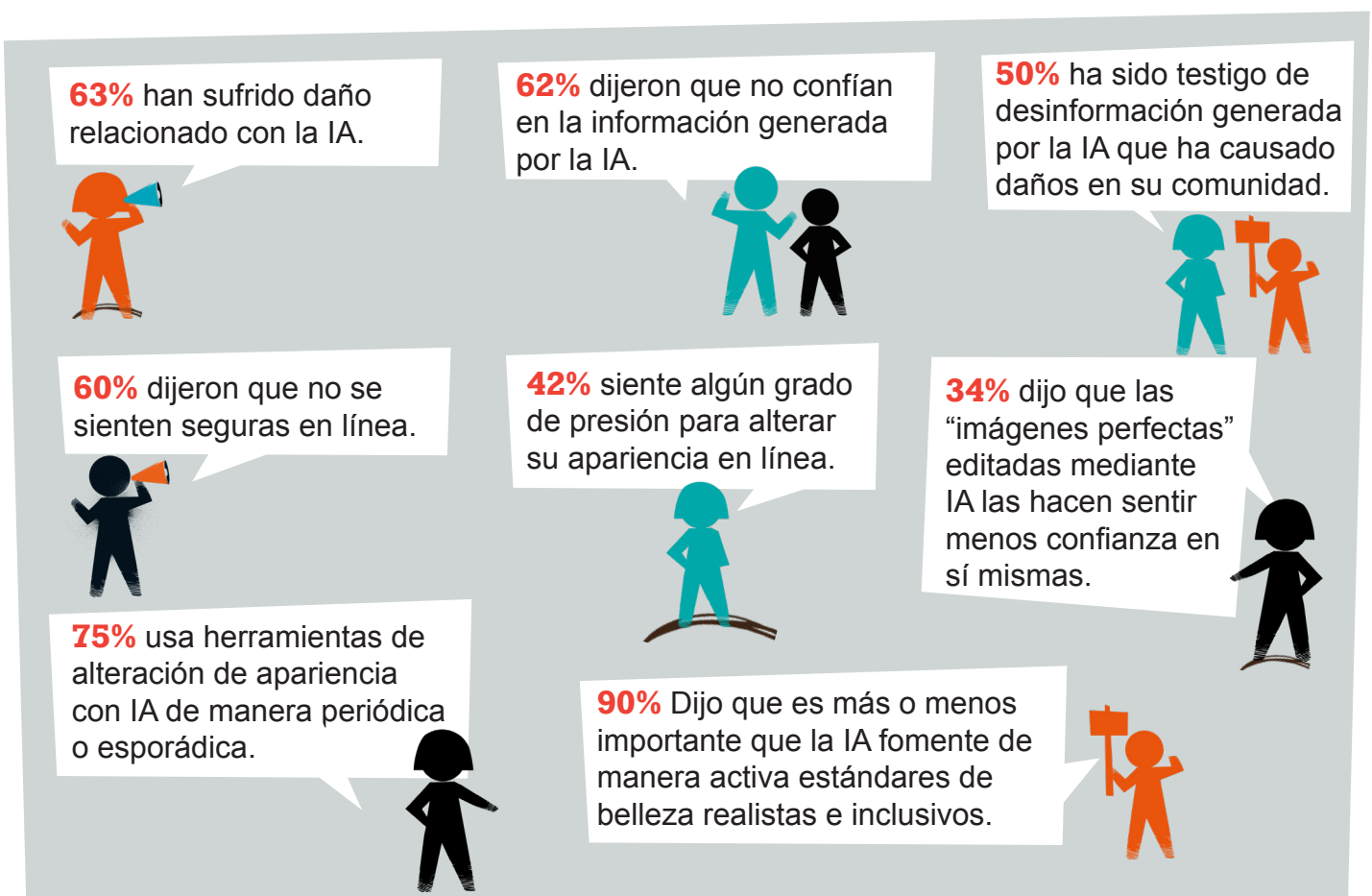
Niñas, mujeres jóvenes y la IA: Voces del Movimiento

La IA ya está desarrollando la forma en que las niñas y las jóvenes aprenden, se conectan, se expresan y viven el mundo en línea. Pero ¿qué piensan las niñas y las jóvenes sobre los cambios que ocurren a su alrededor?

La Consulta con jóvenes de la AMGS sobre la IA escuchó a 685 niñas y jóvenes de 65 países, lo que proporcionó una instantánea importante de sus experiencias, preocupaciones y esperanzas respecto a la IA. Sus voces expresan posibilidad y preocupación. Las niñas y las jóvenes desean beneficiarse de la IA, pero también quieren una tecnología más segura, más justa, más inclusiva y que tenga en cuenta sus voces en la mesa. Las niñas y las jóvenes desean beneficiarse de la IA pero también desean tecnología más segura, más justa, más inclusiva y de acuerdo con sus voces en la mesa.

“Enséñennos a usar bien la IA, no solo nos la entreguen y esperen que todo salga bien.”, voz de una joven en la Consulta Juvenil de la AMGS sobre la IA.

Lo que las niñas y las jóvenes nos dijeron:



Estos hallazgos demuestran por qué las conversaciones sobre la IA deben incluir las experiencias, la seguridad y las voces de niñas y jóvenes. También muestran que las niñas y las jóvenes no solo están viviendo los cambios que conlleva la IA, sino que tienen ideas sobre lo que debe cambiar y cómo la tecnología puede mejorar.

“Las voces de los países desarrollados y de las personas expertas en tecnología, por lo general, son las más representadas, mientras que las voces de las niñas y las jóvenes de algunas comunidades están casi ausentes”. Voces juveniles, Consulta Juvenil de la AMGS sobre la IA, 2026.

Cómo usar este paquete (orientación para las guadoras)

Pueden realizar este paquete en una sola sesión (de hasta 3 horas) o dividirlo en reuniones más cortas; adapten las actividades para adecuarlas a su tiempo y a su grupo. No se necesita conocimiento previo de IA: todo está dentro de este paquete. Léanlo completo antes de aplicarlo, en especial las “Notas para las guadoras” y la orientación sobre Espacio Seguro. Las participantes pueden conservar su Tarjeta de Acción para hacer seguimiento de las acciones en curso.

Para quién es

Guías y guías scouts de cualquier sección. Las actividades marcadas con notas de adaptación pueden simplificarse para participantes más jóvenes o ampliarse para grupos de mayor edad o con mayor experiencia.

Estructura sugerida de la reunión

Section	Suggested Time	Purpose
Bienvenida y espacio valiente	10 min	Presentar la campaña, crear un espacio valiente y acordar cómo el grupo se apoyará mutuamente.
Parte uno: ¿Qué es la IA?	45 min	Desarrollar una comprensión compartida y no técnica de la IA, y pensar de forma crítica sobre cómo da forma a lo que vemos en línea.
Parte dos: La IA y la violencia de género	60 min	Analizar cómo la IA puede reflejar sesgos y facilitar daños contra mujeres y niñas; desarrollar una conciencia práctica sobre la seguridad.
Parte tres: Tomar Acción	30 min + acciones de seguimiento	Pasar de la toma de conciencia a la acción personal, local y global.
Cierre y reflexión	10 min	Cerrar el espacio, recapitular los mensajes clave y compartir el hashtag de la campaña.



Alineación con Crecer y Aprender (GAL)

Este paquete se ha diseñado en línea con el [Marco Crecer y Aprender \(GAL\) de la AMGS](#), de manera que cada parte de la sesión contribuye a uno o más de los ocho resultados de crecimiento, usando el enfoque de GAL: relevante, emocionante, accesible y liderado por quien aprende, para lograr un aprendizaje de calidad y no simplemente para recibir información.

Objetivo del paquete de actividades	Resultados de crecimiento de GAL relacionados
Comprender qué es la IA y cómo se manifiesta en la vida diaria (aplicaciones, filtros, chatbots, moderación de contenido) para que pueda interactuar con ella de manera crítica y no pasiva.	Ser curiosa y creativa.
Reconocer cómo la IA puede reforzar el sesgo de género, los estereotipos y la violencia contra mujeres y niñas, incluso por medio de deepfakes, generación no consensuada de imágenes y opciones de diseño o moderación sesgadas.	Tener integridad y tomar decisiones arraigadas en sus valores. / Estar preparada para adaptarse al cambio.
Desarrollar confianza en la propia identidad digital y autoestima, independientemente de los estándares de belleza generados por la IA o de los bucles de validación.	Tener confianza en sí misma.
Saber cómo apoyar a una amistad que puede verse afectada por daño facilitado por la IA (deepfakes, acoso, acecho).	Poder formar conexiones significativas con todas las personas.
Identificar acciones concretas, personales, locales y globales, así como la propugnación que se puede realizar, incluyendo apoyar el llamado de la AMGS a la legislación en materia de IA.	Cuidar el mundo y saber cómo puede marcar una diferencia.

Nota para las guadoras: no necesitan mencionar en voz alta los resultados del crecimiento durante la sesión; se incluyen aquí para ayudarles a ustedes a comprender el objetivo de cada actividad.



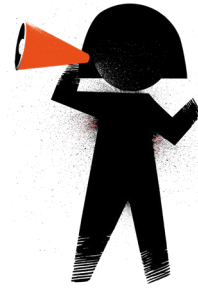
Creación de un espacio valiente

Este tema puede sacar a la luz sentimientos difíciles; las participantes pueden tener experiencia personal de acoso en línea o abuso basado en su imagen, o bien pueden conocer a alguien que lo haya padecido. Antes de empezar, establezcan un espacio seguro, pero también lo suficientemente “valiente” para que las niñas hablen con honestidad.

Lineamientos para establecer un Espacio Valiente

- ☒ Sigán la política de salvaguarda de su organización o consulten la Política de Salvaguarda de la AMGS, si no cuentan con una propia, y tomen nota de todos los detalles de los servicios de apoyo local y nacionales antes de realizar la sesión. Aquí pueden encontrar más información: <https://childhelplineinternational.org/helplines/>
- ☒ Asegúrense de saber qué es legal e ilegal de conformidad con sus leyes nacionales en relación con las imágenes generadas por IA antes de hablar con jóvenes sobre aplicaciones para desvestir. En muchos países, crear, compartir o poseer imágenes sexuales de personas menores de 18 años es un delito, incluso si la imagen es falsa, si es de ellos mismos o si la hizo otra persona joven.
- ☒ No acepten ni toleren lenguaje ni conductas abusivos.
- ☒ Usen un lenguaje claro, adecuado a la edad y al género, y que sea neutral. Revisen con el grupo para ver si alguien necesita una explicación adicional.
- ☒ Identifiquen un espacio tranquilo al que las participantes puedan ir si se sienten abrumadas y hagan un chequeo con quienes lo utilicen.
- ☒ Recuerden a las participantes que siempre tienen derecho a decir que no a cualquier parte de esta sesión, incluida la opción de no compartir algo personal.
- ☒ Expliquen que todo lo que se conversa se queda en la habitación, excepto cuando ustedes deban actuar para mantener segura a una niña. Aborden esto abiertamente antes de empezar.
- ☒ Conozcan la forma de informar sobre imágenes dañinas antes de la sesión. Esto incluye informar a la plataforma, a la línea de Internet directa de su país (pueden encontrar la correspondiente mediante la red INHOPE en inhope.org) y, de ser necesario, a la policía. Herramientas como la plataforma Take It Down (takeitdown.ncmec.org) pueden ayudar a las personas jóvenes a eliminar imágenes suyas.
- ☒ Nunca pidan ver ni guarden, reenvíen o tomen una captura de pantalla de una imagen sobre la cual les cuenten las participantes. El simple hecho de hacer esto puede ser ilegal y causar más daño. Tomen nota de lo que les digan y sigan su procedimiento de salvaguarda.
- ☒ Estén preparadas por si alguna participante les revela que esto le ha sucedido a ella o a alguna persona que conoce. Mantengan la calma, escuchen sin juzgar, refuercen que no es su culpa y sigan el procedimiento de salvaguarda de su organización.
- ☒ Eviten nombrar o describir específicamente aplicaciones o sitios de Internet para desvestir, ya que esto puede hacer que las participantes los busquen.
- ☒ No suban fotos, nombres, voces, videos ni ninguna otra información personal a herramientas de IA, incluidos chatbots, generadores de imágenes, herramientas de voz o aplicaciones de edición de fotos. Esto aplica antes, durante y después de la sesión, incluso cuando la finalidad parece inofensiva, como hacer un cartel del grupo o resumir las notas de la conversación. Una vez que se suba, pueden perder el control sobre cómo se almacena, se comparte o se utiliza la información para entrenar la herramienta. Si utilizan la IA para ayudar a planificar la sesión, mantengan sus aportaciones generales y anónimas, y revisen primero la política de protección de datos de su organización.

¿Están listas para revisar o desarrollar su política de salvaguarda? Nuestro equipo de especialistas voluntarias está aquí para orientarlas en su trayectoria para desarrollar espacios seguros para niñas y jóvenes, [visiten Campfire aquí](#).



Acuerden juntas las reglas del juego

☒ **Pidan a las participantes que ayuden a establecer el código de conducta del grupo. Podrían preguntar:**

- ¿Cómo podemos hacer que este sea un espacio valiente para todas las que estamos aquí?
- ¿Cómo podemos apoyarnos entre nosotras si una de nosotras o una amiga está pasando por algo como esto?
- ¿Cómo podemos asegurarnos de que todas sientan que pueden participar?

☒ **Den a cada quien un minuto al inicio para que escriba en privado el nombre de una persona con quien pueda conversar si algo de esta sesión le preocupa (uno de sus padres, un maestro o maestra, una guiadora o una línea de ayuda).**

Una nota sobre el tono: De qué trata (y no trata) el contenido de este paquete. Lean esto antes de realizar la sesión.

Este paquete aborda daños reales y documentados, sesgos, mal uso y falta de consentimiento, temores no especulativos sobre la posibilidad de que la IA pueda “tomar el control”.

La “toma de control de la IA” (la IA como una amenaza autónoma que reemplaza a los seres humanos) es una idea popular en películas y en línea, pero no es el enfoque de este paquete, y las guiadoras deben reconducir con gentileza las conversaciones al respecto, si se presentan.

Los riesgos reales que se exploran aquí son los que ya están afectando a las mujeres y a las niñas hoy: diseño sesgado, generación no consensuada de imágenes, acoso y acoso habilitados por herramientas de IA y sistemas de moderación de contenido que no protegen a todas las personas por igual.

A lo largo de la sesión, sigan reconduciendo el enfoque hacia la rendición de cuentas de quienes desarrollan y despliegan estas herramientas, y no hacia enmarcar a las mujeres y niñas afectadas como la historia.



 Hora: 15 minutos



Materials:

- ### Preparación:

- ## ¿En qué consiste?

- Empiecen preguntando a las participantes: “¿Dónde creen que la IA aparece en su vida cotidiana?” Recojan algunas respuestas rápidas sin revelar demasiado.
- Dividan a las participantes en parejas. Den a cada pareja el nombre de una herramienta de IA. Repitan herramientas si es necesario, de manera que cada pareja tenga una.

- Expliquen que esta ronda es un juego llamado “guía al robot”. En cada pareja, una participante cierra los ojos y se convierte en el robot, y la otra será su guía.
- Expliquen el código del robot: la guía solamente puede comunicarse mediante toques en el hombro del robot, sin hablar:
 - Un toque en el centro de la espalda significa avanzar hacia adelante.
 - Un toque en el hombro derecho significa girar a la derecha.
 - Un toque en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda.
 - Dos toques rápidos en ambos hombros significa “alto, aquí hay un papel”.
- Expliquen el objetivo: el robot ya sabe el nombre de su herramienta. Las guías deben conducir a su robot alrededor de la sala, usando solo un toque, para encontrar las tres hojas de papel correspondientes a su herramienta: “Característica de IA”, “Qué hace” y “Ejemplo divertido”. Cuando el robot llegue a una hoja de papel, la debe recoger antes de continuar.
- Antes de empezar, revisen que todas se sientan cómodas con que su pareja les haga toques ligeros en la espalda y los hombros. Las parejas que prefieran no hacerlo pueden dar golpecitos en el piso cerca de los pies del robot en lugar de tocarlas directamente.
- Den la señal para empezar. Gana la primera pareja que recolecte las tres hojas de papel correspondientes a su herramienta o, si prefieren que no sea una carrera, permitan que cada pareja termine antes de comparar los resultados.
- Reúnanse de nuevo y pregunten:
 - ¿Qué conexiones las sorprendieron más?
 - ¿Cuáles ya sabían que usaban IA?
 - ¿En qué otra parte creen que la IA puede estar cerca de ustedes?
- Cierren destacando que la IA no son solo robots, chatbots o tecnología futurista. Ya se encuentra a nuestro alrededor, a menudo trabajando detrás de las herramientas que usamos para ver, escuchar, comunicarnos, buscar, comprar y conectar.



Vamos por más:

Pidan a las participantes que elijan otra herramienta digital que utilicen normalmente. ¿Qué hace que ustedes piensen que utiliza IA? Pueden hacer una pequeña investigación después de la sesión y comprobar si acertaron.



Consejos

- No se concentren en cuántas respuestas tienen correctas en los grupos. El punto es que se sorprendan al darse cuenta de todos los lugares en los que aparece la IA.
- Si el espacio es limitado, las hojas de papel se pueden extender entre mesas en lugar de ocupar una habitación, y se guía a los robots para que se estiren y alcancen los papeles en lugar de caminar.
- Para participantes de mayor edad: después del juego, pídanles que reflexionen sobre qué información podría utilizar cada herramienta para tomar sus decisiones. Por ejemplo: “¿Cómo decide Instagram qué mostrar en su feed?”
- Para participantes más pequeñas, utilicen menos herramientas y acorten la distancia entre las hojas de papel.



Actividad 2: Conoce a la AI



Hora: 15 minutos



Resultados:

Las participantes analizarán cuatro ejemplos cotidianos de IA, reconociendo que la IA puede tener beneficios y riesgos, y comenzarán a pensar en las personas detrás de la tecnología.



Materiales:

- Un juego impreso del recurso 2: tarjetas “Conoce a la IA” por grupo pequeño
- Rotafolio o papel grande
- Marcadores



Preparación:

- Impriman y recorten un juego de tarjetas “Conoce a la IA” para cada grupo (ver el “Apéndice”). Cada juego incluye 4 tarjetas de Herramienta de IA, 4 de Beneficios y 4 de Riesgo.
- Antes de la actividad, separen las cuatro tarjetas de Herramientas de IA de las tarjetas de Beneficio y de Riesgo.
- Tengan listas las hojas de rotafolio y los marcadores para el debate del grupo.



¿En qué consiste?

- Dividan a las participantes en grupos pequeños (de 3 a 5 personas funciona bien). Den a cada grupo las cuatro tarjetas de Herramientas de IA: “Amigo” chatbot / aplicación de compañía, foto / filtro de belleza, tarea / auxiliar de estudio y feed de recomendaciones (página “Para ti”).
- Coloquen las cuatro tarjetas de Herramientas de IA boca arriba, de manera que todas puedan ver las cuatro herramientas que están buscando. Barajen las ocho tarjetas de Beneficio y de Riesgo y colóquenlas boca abajo.
- Jugarán como un juego de memoria/pares: las participantes se turnan para dar vuelta dos tarjetas a la vez, tratando de encontrar un par Beneficio + Riesgo que pertenezca a la misma herramienta de IA.
- Si las dos tarjetas coinciden, sáquenlas del juego y coloquen el par junto a la herramienta de IA a la que pertenecen. Si no coinciden, vuelvan a ponerlas boca abajo y el turno pasará a la siguiente persona.
- Cuando un grupo encuentre un par correcto, debatan rápidamente:
 - ¿Qué está haciendo esta herramienta, en realidad?
 - ¿Quién creen que la desarrolló?
- Sigán jugando hasta encontrar los cuatro pares de tarjetas de Beneficio y de Riesgo, o hasta que se acabe el tiempo.
- Reúnan a todas de nuevo y pidan a cada grupo que comparta una pareja en una o dos frases. Como líder, capturen sus respuestas en un rotafolio para crear una imagen compartida, en lenguaje sencillo, de las diferentes formas en que la IA trabaja y a la cual pueda referirse todo el grupo durante el resto de la sesión.



Notas para las guadoras

- No necesitan ser expertas técnicas. En términos simples, la IA utiliza gran cantidad de información para localizar patrones, hacer predicciones o crear contenido, como texto, imágenes y recomendaciones. No “piensa” ni “siente” como lo hace la gente.
- Es importante recordar que son personas quienes desarrollan la IA. Las personas deciden para qué la diseñan, de dónde aprende la información y cómo se utiliza. Esto significa que la IA puede ser útil y creativa, pero también puede reflejar errores, estereotipos y desigualdades que ya existen en el mundo.



Vamos por más:

Pidan a las participantes que piensen en otra herramienta de IA que usen o sobre la que sepan algo. Si se agregara al juego, ¿qué dirían sus tarjetas de Beneficio y de Riesgo?



Consejos

- Si a un grupo le cuesta trabajo explicar quién desarrolló una herramienta, usen preguntas guía como: ¿Una persona real ve lo que escriben o cargan? ¿Quién creen que decide cómo responde y qué está tratando de que ustedes sigan haciendo (conversar, buscar, editar)?
- Para participantes más pequeñas: Usen solo dos de los cuatro pares (por ejemplo, foto / filtro de belleza y feed de recomendaciones) más que todo el juego de 8 tarjetas.





Actividad 3: Filtros, feeds y sentimientos



Hora: 15 minutos



Resultados:

Las participantes reflexionan sobre cómo los filtros y el contenido en línea influyen en la imagen que tienen de sí mismas y se llevan una práctica concreta de autocuidado que eligen por sí mismas.



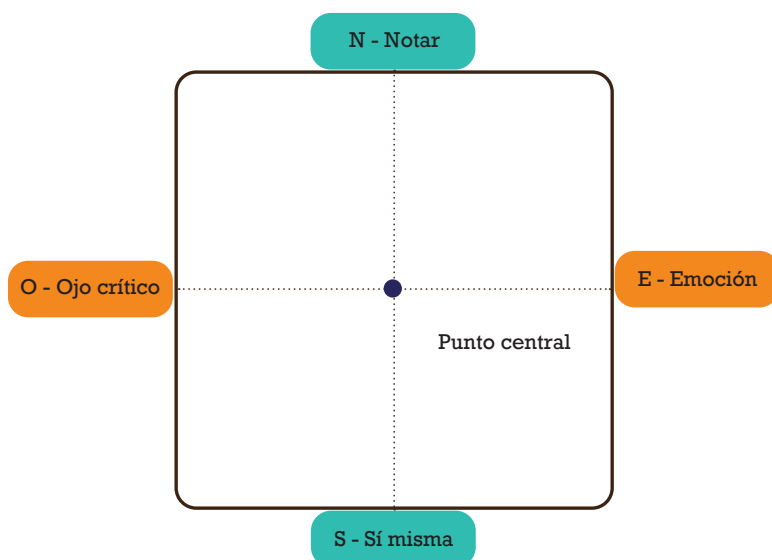
Materiales:

- 4 hojas de papel, cada una marcada con una letra: N, E, O y S, colocadas en las cuatro esquinas de la habitación (o, de preferencia, en lugares al aire libre, si se cuenta con ellos)
- Tarjetas pequeñas en blanco o notas adhesivas y bolígrafo (para el paso de autocuidado)
- N.E.O.S Indicaciones de brújula
- Una pieza de cuerda, cordón o cinta



Preparación:

- Conviertan la habitación en la brújula. Coloquen las cuatro letras: N (Notar), E (Emoción), O (Ojo crítico), S (Sí misma) en cuatro esquinas o distribúirlas en el espacio con espacio suficiente para que las participantes caminen entre ellas.
- Para marcar el espectro: Las participantes no solo caminan hacia una esquina, sino que se colocan a lo largo de un espectro dentro de ella (por ejemplo, justo en el letrero = “sí, con frecuencia”; a distancia media = “en ocasiones”; lejos del letrero = “rara vez” o “nunca”). Para que esto sea visible, pasen una pieza de cuerda, cordón o cinta desde el centro de la habitación hasta cada letrero con letra, convirtiendo cada esquina en un mini continuo. Expliquen a las participantes que cuanto más cerca se coloquen del letrero, más se identifican con esa respuesta. Esto evita la necesidad de letreros adicionales y es fácil de colocar y de guardar.
- Usen el plano que se presenta a continuación como guía.



Plano de piso sugerido para la actividad.

Distancia desde el centro = intensidad de la respuesta en las 4 cuerdas

Rara vez / nunca A veces A menudo / sí

Mesa de preparación de las preguntas indicadoras

Aguja de la brújula	Ronda 1 ¿Qué noto y siento?	Ronda 2, una visión un poco más profunda
N para Notar	¿Has usado alguna vez un filtro que cambiara la forma en que te veías? ¿Qué notaste que cambiaba?	¿Qué mensajes nos dan los filtros sobre lo que se considera bello?
E para Emoción	¿Cómo te sentiste después de usar un filtro?	¿Cómo pueden los filtros afectar la forma en que te sientes o te ves a ti misma en la vida real?
O para Ojo Crítico	¿Por qué crees que las aplicaciones y los feeds nos siguen mostrando ciertos tipos de contenido?	Si la IA nos sigue mostrando caras, cuerpos o ideas similares de belleza, ¿cómo puede afectar eso a lo que empezamos a considerar “normal” o bello?
S para Sí Misma	¿Alguna vez te sientes presionada a usar filtros para ser aceptada, gustar o encajar en línea?	¿Cómo podemos redefinir la belleza para nosotras mismas? ¿Qué te gustaría que las niñas y las jóvenes recordaran sobre su belleza cuando están en Internet?



¿En qué consiste?

Reúnan a las participantes en el centro del espacio y expliquen:

“Por lo general, una brújula nos ayuda a encontrar nuestra dirección. Hoy, la brújula N.E.O.S. les señalará el camino hacia ustedes mismas, ayudándoles a Notar lo que ven, a pensar en sus Emociones, a tener un Ojo Crítico sobre por qué suceden las cosas y a reflexionar sobre Sí mismas. En esta ocasión, en lugar de escribir nuestras respuestas, nos vamos a mover”.

- **Ronda 1:** Lean una de las preguntas indicadoras en voz alta (por ej., “¿Has usado alguna vez un filtro que cambiara la forma en que te veías?”). Inviten a las participantes a que se dirijan a la esquina que sientan más cercana a su respuesta o que represente con qué fuerza se identifican con ella (por ejemplo, pararse justo junto al letrero = “sí, con frecuencia”; en algún punto a mitad del camino = “en ocasiones”; cerca del muro opuesto = “nunca”). Una vez que se hayan movido, den 1-2 minutos para que las parejas o grupos pequeños cercanos conversen sobre las razones por las cuales están ahí. No es requisito compartir con todo el grupo; el movimiento y las pequeñas conversaciones propician la reflexión.

Repitan para las preguntas indicadoras de E, O y S, permitiendo que la habitación se reorganice cada vez.



Ronda 2: una visión un poco más profunda: Repitan el movimiento y el formato de conversación en parejas utilizando las preguntas indicadoras de la Ronda 2 (filtros, algoritmos, IA, presión, auto-imagen).

Cerrar de autocuidado: Después de las dos rondas, inviten a las participantes a encontrar un lugar tranquilo y entreguen a cada persona una tarjeta pequeña. Pregunten:

“Con base en todo lo que acaban de notar y sentir, escriban o dibujen una cosa que harán por ustedes mismas esta semana para proteger cómo se sienten, ya sea en línea o fuera de línea”.

Ofrezcan ejemplos si las personas se quedan atoradas con la respuesta:

- Silenciar o dejar de seguir una cuenta que te hace sentir peor.
- Tomarse una hora sin desplazarse en Internet.
- Den un paseo al aire libre.
- Díganle a una amiga cuando un feed se sienta abrumador.
- Recuérdense a sí mismas que los filtros y los algoritmos no son la realidad.
- Tómense una foto sin filtro y consérvenga.

Inviten (no obliguen) a que algunas participantes lean sus tarjetas en voz alta. Cierre como grupo:

“No tienes que renunciar a la tecnología para cuidarte. Tan solo notar lo que te está haciendo y elegir una cosa pequeña en respuesta es una forma poderosa de autocuidado”.

Las participantes pueden conservar su tarjeta o el grupo puede exhibirlas juntas como un “muro de autocuidado” en su local de reuniones.



Nota para las guadoras

- Los filtros de belleza pueden usar IA para reconocer y modificar rasgos faciales, mientras que los algoritmos pueden influir en el contenido que la gente ve de forma repetida en sus muros. Con el tiempo, esto puede moldear ideas sobre lo que se considera “normal” o bello. Esta reflexión promueve el hábito de hacer una pausa y revisar con una misma, una habilidad de autocuidado que va más allá de los filtros de belleza y se extiende a los contenidos generados por la IA (feeds de noticias, algoritmos de recomendación, chatbots, etc.).
- Si el espacio es limitado, marquen las esquinas con sillas o marcas en el piso en lugar de usar muros.
- Hagan que el movimiento sea opcional; algunas participantes pueden preferir quedarse inmóviles y hablar solo con quienes están cerca, y está bien.
- Mantengan la actividad reflexiva y sin juicios, más que inclinada a la instrucción. Eviten mostrar filtros o aplicaciones específicos; la meta es la reflexión crítica, no la promoción.
- La imagen corporal y la autoestima pueden ser temas sensibles. Observen a las participantes que parezcan sentirse incómodas, así como los temas que surjan en el grupo, sin señalar a nadie en particular. Hagan un seguimiento en privado y, en caso necesario, sigan sus procedimientos de salvaguarda.
- La tarjeta de autocuidado es privada por omisión; compartirla en voz alta siempre es opcional.



Vamos por más:

Mantengan las tarjetas de autocuidado (o una foto del “muro de autocuidado”) y úsenlas para identificar temas que podrían beneficiar a su grupo retomando una actividad o conversación en el futuro.



Consejos

- Mantengan el ejercicio divertido, activo y libre de juicios. Alienten el movimiento, las conversaciones breves, los dibujos y los símbolos en las tarjetas de autocuidado, más que esperar respuestas largas por escrito.
- Cuando sea posible, usen el espacio al aire libre.
- Para participantes más pequeñas: lean cada pregunta indicadora lentamente y simplifíquela si es necesario. Animen a las niñas a que dibujen y usen emojis y símbolos en las tarjetas de autocuidado, en lugar de esperar que cada respuesta sea por escrito.



Pausar y ponderar

Antes de avanzar, tómense un momento para recordar a las participantes algunas de las cosas clave que han descubierto sobre la IA hasta ahora y compartan con ellas el siguiente hecho adicional:

La IA ya es parte de nuestra vida cotidiana. En 2025, el 66% de las personas en el mundo informó que usaba la IA de manera regular, mientras que más de mil millones de personas informaron que utilizaban herramientas autónomas de IA cada mes.

A pesar de lo que vemos en las películas, hoy la IA no puede pensar ni razonar como un ser humano. Puede realizar tareas específicas muy bien, pero aún falta mucho para que la IA “humana” que vemos en la ciencia ficción se convierta en una realidad.

Las personas son quienes desarrollan y utilizan la IA. Esto significa que puede reflejar los sesgos y las desigualdades existentes, y que se le puede dar un mal uso de formas que afecten la seguridad, la dignidad y el consentimiento de las personas.

Los riesgos reales y documentados que veremos a continuación se relacionan con el sesgo, el mal uso y el consentimiento, y ya están afectando la vida de mujeres y niñas. En la parte dos analizaremos estos riesgos más de cerca y veremos cómo la IA puede conectarse con la violencia de género.



Parte Dos: La IA y la violencia de género



Actividad 4: Destapa el sesgo

⌚ Hora: 15 minutos



Resultado:

Las participantes entienden cómo aparece el sesgo en imágenes generadas por la IA, ven cómo la tecnología puede reflejar estereotipos y aprenden cómo hacer prompts más inclusivos que cambien lo que crea la IA.



Materiales:

- Dispositivos con acceso a Internet, acceso a un generador de imágenes por IA
- Hojas de rotafolio
- Bolígrafos



Preparación:

Eliján uno o dos generadores de imágenes por IA accesibles en su país (consulten las opciones más adelante). Hagan primero una vista previa de la herramienta elegida con ustedes para revisar que sus filtros de contenido sean adecuados para su grupo.

Herramientas	¿Se necesita una cuenta?	Notas
Craiyon (craiyon.com)	No	Sin fricción, trabaja casi en todas partes, la calidad de la imagen es más baja.
Adobe Firefly (firefly.adobe.com)	No cuenta con modo invitado (25 gratuitos al mes con la cuenta gratuita).	Filtros de contenido sólidos, buenos ajustes predeterminados para una configuración juvenil.
Microsoft Designer / Creador de Imágenes Bing (bing.com/images/create)	Cuenta gratuita de Microsoft.	Calidad más alta (FALL-E 3); buena opción de respaldo.
Leonardo.Ai (leonardo.ai)	Cuenta gratuita.	Créditos gratuitos todos los días, buena calidad.



¿En qué consiste?

- En grupos, abran la herramienta que hayan seleccionado. Todavía no expliquen el objetivo de la actividad.
- Todas deben escribir: **“Crea una imagen de una persona titular de la dirección ejecutiva”**. Obsérvenla, pero aún no la comenten.
- Repitan, ahora escribiendo: **“Crea una imagen de una persona profesional de enfermería”**.
- Comparen los resultados: ¿Qué notaron sobre las personas que aparecen? ¿Hay más hombres o más mujeres en ciertos roles? ¿Qué tonos de piel, edades y antecedentes se muestran? ¿Quién falta? ¿Qué las sorprendió? (Los diferentes grupos pueden tener resultados distintos y está bien; lo que se busca son patrones).
- Presenta el concepto de sesgo de manera simple: El sesgo es cuando ciertas personas, ideas o experiencias se consideran o se tratan de forma injustamente preferente sobre otras. La IA aprende enormes cantidades de contenido creado por humanos, por lo que puede incorporar y reproducir sesgos que ya existen en la sociedad.
- Expliquen que los prompts dan forma a los resultados: Pregunten: *“¿Cómo podemos cambiar nuestros prompts de persona titular de dirección ejecutiva/profesional de enfermería para incluir más tipos de personas?”* Permitan que las participantes sugieran ideas primero.
- Intenten volver a redactar algunos prompts y comparen el antes y el después usando los siguientes como inspiración, si fuera necesario:

Empiecen con...	Un prompt inclusivo podría ser...
Piloto.	Una mujer piloto con cabello rizado volando un avión.
Persona científica.	Una mujer negra científica trabajando en un laboratorio.
Profesional de enfermería.	Un enfermero cuidado de un paciente.
Maestro.	Una persona con discapacidad impartiendo una clase de ciencias.
Un grupo de amistades.	Un grupo de amistades de diversos tonos de piel y tipos de cuerpo pasando el rato juntas.

Comparen las primeras imágenes con las segundas: ¿Qué cambió? ¿Quién aparece ahora que no estaba ahí antes?



Conversen sobre:

¿Por qué podría la IA tomar estas decisiones cuando se le proporcionan pocos detalles?
¿Cómo se pueden reflejar los estereotipos sociales en la tecnología? ¿Por qué es importante la representación?





Cierre:

La IA no está separada de la sociedad: la desarrollan personas y se entrena con contenido creado por personas, por lo que puede incorporar los sesgos que ya nos rodean.

También vale la pena entender quiénes son esas personas. En la actualidad, unas cuantas grandes empresas tecnológicas ubicadas en un reducido número de países desarrollan la mayoría de las principales herramientas de IA. La investigación muestra de forma constante que los equipos que desarrollan IA no reflejan la diversidad de las personas que la usan. Por ejemplo, las mujeres representan solo una cuarta parte de las personas que investigan IA en todo el mundo y tienen una participación aún menor en los roles de liderazgo en IA. En estos momentos no existe un proceso democrático global para decidir cómo entrenar o regular estas herramientas: esas decisiones las toma un grupo relativamente pequeño y poco representativo de personas y empresas.

Esas son algunas de las razones por las que la AMGS está haciendo un llamado a una reglamentación más justa sobre la IA, con mayor rendición de cuentas, y son parte de las razones por las que esta actividad importa. Comprender cómo se desarrollan estas herramientas es el primer paso para preguntarse quién falta y exigir que más voces, incluidas las niñas y las jóvenes de todas partes del mundo, contribuyan a construir el futuro de la IA.

Cuando utilicen la IA, hagan una pausa y pregúntense: *¿Quién podría estar faltando? ¿Qué supuestos estoy tomando? ¿Cómo podría hacer esto más inclusivo?*



Notas para las guadoras

- La IA puede reflejar sesgos ya presentes en la sociedad porque aprende del contenido creado por humanos y es utilizada por personas.
- Un prompt como “Persona titular de la dirección ejecutiva” no especifica género, raza ni edad; sin embargo, lo que genera la IA revela sus supuestos implícitos.
- Los prompts inclusivos ayudan, pero no pueden corregir el sesgo por sí solos. Cada persona que desarrolla, entrena o utiliza la IA tiene la responsabilidad de cuestionarla.



Vamos por más:

Seleccionen otro empleo, rol o grupo. Prueben primero un prompt simple y luego uno más inclusivo, y comparen ambos.

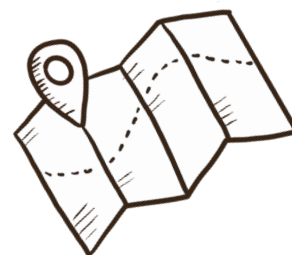
Llévenlo fuera de línea

- ¿No cuentan con Internet o dispositivos? Generen de antemano e impriman imágenes utilizando prompts como “persona titular de la dirección ejecutiva”, “persona profesional de la enfermería”, “científico”, “piloto”, “maestro”.
- Hagan las mismas preguntas sobre las imágenes impresas: ¿A quién pueden ver? ¿Quién podría estar faltando? ¿Qué notan?
- Las participantes escriben o dibujan su propio prompt inclusivo y describen lo que esperan ver.



Consejos

- No anticipen lo que van a notar; permitan que los patrones surjan de manera natural. Distintos grupos o herramientas pueden obtener resultados diferentes; esa es parte del experimento.
- Participantes más pequeñas: usen menos prompts, trabájenlos juntas. Quédense con tres preguntas: ¿A quién pueden ver? ¿Quién podría estar faltando? ¿Cómo les podríamos incluir?





Actividad 5: Historias reales, impacto real



Hora: 30 minutos



Resultados:

Las participantes analizarán ejemplos reales de cómo la IA y otras tecnologías pueden utilizarse para ocasionar o amplificar el daño contra mujeres y niñas, y reflexionarán sobre quién es responsable y qué podría contribuir a hacer más seguros los espacios digitales.



Materiales:

- Tarjetas impresas de Historias Reales, Impacto Real adecuadas para el grupo de edad de sus participantes
- Rotafolio o papel grande (opcional)
- Marcadores (opcional)



Preparación

- Encontrarán las tarjetas de Historias Reales, Impacto Real en el Apéndice.
- Seleccionen dos o tres historias adecuadas para su grupo y su edad.
- Opcional: rotafolios y marcadores para capturar las reflexiones clave



¿En qué consiste?

1. Expliquen que el grupo va a analizar historias reales de diferentes partes del mundo en las que se ha usado la IA u otras tecnologías de formas que han perjudicado a mujeres y niñas. Recuerden a las participantes que estas son experiencias reales en las que estuvieron involucradas personas reales. El objetivo no es centrarse en los detalles aterradores o perturbadores, sino entender cómo se puede hacer un mal uso de la tecnología, quién es responsable y qué podemos aprender de lo ocurrido.
2. Dividan a las participantes en grupos pequeños y den a cada grupo una tarjeta de Historias reales, impacto real. Cuando sea posible, seleccionen historias de diferentes regiones e incluyan al menos una que sea relevante para la parte del mundo donde se encuentran.
3. Den a los grupos unos minutos para leer su historia y debatir:
 - ¿Qué sucedió?
 - ¿Cómo se utilizó la tecnología para ocasionar o agravar el daño?
 - ¿Quién tenía el poder o la responsabilidad de prevenir o responder al daño?
 - ¿Qué creen que se debería haber hecho de manera diferente?
4. Díganle a cada grupo que ahora son **reporteras** que comparten la historia con el resto del grupo. Pídanles que presenten un informe breve en el que expliquen lo que sucedió y algo importante que crean que todas y todos deberían aprender de la historia. Las participantes pueden decidir cómo desean hacer el informe. Por ejemplo, una persona puede ser la reportera, varias pueden presentarlo juntas o pueden crear un informe breve al estilo noticiero.

5. Después de cada informe, concedan al grupo grande un tiempo para responder. Pregunten: *¿Qué nos enseña esta historia sobre cómo mantener más seguras a las mujeres y las niñas en los espacios digitales?*
6. Una vez que todos los grupos hayan compartido, reúnan todas las historias.

Subrayen que, aunque los ejemplos provienen de distintos lugares e involucran diversas tecnologías, la IA puede crear nuevas formas de abuso y también puede facilitar que las formas existentes de violencia y daño se creen, se extiendan o se escalen.



Notas para las guías

- Preparen las historias con anticipación y léanlas antes. Decidan cuánto detalle es adecuado para la edad y el contexto de su grupo y seleccionen dos o tres de las cinco historias si disponen de tiempo limitado.
- Mantengan el tono considerado y respetuoso. El elemento de las reporteras tiene la intención de que el acto de compartir sea interactivo, no de convertir la experiencia de una persona en un espectáculo.
- Mantengan el foco en las personas que crearon, desplegaron o hicieron un mal uso de la tecnología y de los sistemas responsables de responder, más que en responsabilizar a la persona que sufrió el daño.
- Estas son historias reales y actuales. Vuelvan a revisar los enlaces de la fuente en las tarjetas antes de su sesión, por si hubiera actualizaciones en los casos.



Consejos

- Si tienen un grupo grande, pueden analizar la misma historia y quizá notar algo diferente.





Actividad 6: ¿Seguro, sospechoso o alzo la voz?

⌚ Hora: 15 minutos



Resultado:

Las participantes reconocerán señales de alerta de situaciones inseguras o potencialmente perjudiciales en línea y practicarán acciones simples que pueden tomar para protegerse a sí mismas y a las demás del abuso en línea.



Materiales:

- 10 tarjetas de situaciones impresas por equipo (del recurso 4 en el anexo), 3 zonas por equipo marcadas con cinta y otros obstáculos, como sillas, mesas, etc. (o zonas compartidas si el espacio es reducido).



Preparación:

- Dividan a las participantes en grupos pequeños.
- En un extremo de la habitación, marquen tres zonas por equipo (o un grupo compartido de zonas si el espacio es limitado).



SEGURO



**SOSPECHOSO,
EVITAR**



**ALZAR LA VOZ,
INFORMAR**

- En el otro extremo, coloquen las 10 tarjetas de situaciones de cada equipo boca abajo en una pila.
- Revisen que el espacio esté despejado y seguro para realizar movimientos rápidos; si no se puede correr en el lugar de reunión, caminar con energía está bien.



¿En qué consiste?

Expliquen las tres categorías como es habitual (Seguro / Sospechoso, evitar / Alzar la voz, informar).

- Los equipos se alinean como en una carrera de relevos en el extremo donde está la pila de tarjetas.
- A la señal de salida, la primera corredora de cada equipo toma la tarjeta superior, la lee en silencio (o la regresa y la lee en voz alta al equipo si necesita apoyo), decide a qué zona pertenece, la coloca ahí, regresa corriendo y le da el relevo a la siguiente compañera de equipo.
- Repitan hasta que cada equipo haya colocado las 10 tarjetas.
- Una vez que los equipos terminen, hagan juntas un recorrido para comparar dónde colocaron cada situación los equipos. Revelen la acción y el mensaje de seguridad sugeridos en la Guía de situaciones para cada caso, debatiendo las diferencias que pudieran existir entre los equipos.
- Hagan las mismas preguntas de debate de cierre que en la actividad original.



Conversen sobre:

- ¿Qué señales de advertencia siguieron apareciendo? ¿En qué situaciones les costó más trabajo decidir? ¿En qué momentos deben pedir ayuda? Piensen en una cosa que recordarán la próxima vez que algo les parezca raro cuando estén en Internet.



Cierre

- Mantenerse seguras cuando están conectadas a Internet no significa tener miedo a todo, sino observar las señales de advertencia, proteger su información, confiar en sus instintos y saber cuándo alzar la voz o pedir ayuda.



Notas para las guías

- El abuso en línea incluye acoso, suplantación de identidad, amenazas, difusión de imágenes no consensuadas, conducta sexual no deseada, fraudes e intentos de obtener información privada. La IA puede facilitar la creación, personalización y difusión de lo anterior.
- La guía es un punto de partida, no una clave rígida de respuestas; lo sospechoso o aquello ante lo que se debe alzar la voz pueden superponerse. Lo importante es que las participantes detecten las señales de advertencia y sepan qué deben hacer a continuación de manera segura.
- Ustedes tienen la libertad de agregar situaciones relevantes de su comunidad, sin identificar a nadie. Nunca pidan a las participantes que compartan experiencias personales; sigan los procedimientos de salvaguarda si se revela algo.
- Mantengan un tono centrado en la toma de conciencia y no en el temor.



Vamos por más:

- Inviten a las participantes a escribir una situación realista basada en sus propios espacios en línea (sin detalles personales de identificación) y coméntenla en grupo.





Consejos

- **Tiempo:** la carrera de relevos agrega tiempo real de movimiento adicional a los 25 minutos originales. Si tienen tiempo limitado, usen entre 6 y 8 situaciones en lugar de 10, o háganlo como un conjunto compartido de zonas en el que todos los equipos corran hacia las mismas tres pilas de tarjetas, en lugar de que cada equipo tenga las suyas propias.
- **Inclusividad:** formen parejas entre las participantes de manera que una lea la tarjeta y la otra la coloque, así quienes no pueden correr o moverse rápidamente no quedan excluidas. Roten los roles entre cada ronda.
- Participantes más pequeñas: reduzcan a cinco las situaciones y permitan que las guadoras las lean una por una en lugar de que las participantes las lean de manera independiente.
- Mantengan el tono de que “no hay respuestas incorrectas”, incluso con el elemento competitivo agregado. Esta actividad se trata de notar las señales de alerta, no de ganar. Consideren no declarar en absoluto a un equipo “ganador” ni otorgar puntos solo por colocar todas las tarjetas (y no porque las hayan colocado “correctas”), para que la velocidad no prevalezca sobre la reflexión metódica.



Pausar y ponderar

Antes de continuar, recuerden a las participantes que mantenerse seguras en línea no significa tener miedo a la tecnología. Significa estar atentas, pensar antes de actuar, protegerse a sí mismas y a los demás, y saber cuándo pedir ayuda.

La IA puede crear nuevos riesgos y facilitar la difusión de formas existentes de abuso en línea, pero ustedes no están indefensas. Pueden cuestionar lo que ven, proteger su información personal, respetar la privacidad y el consentimiento de los demás y alzar la voz cuando algo no les parece correcto.





Parte tres: Actuar



Las participantes pueden usar su **recurso Actuar (ver apéndice)** a lo largo de esta sección para registrar sus reflexiones, compromisos y acciones. A medida que terminan cada acción, pueden marcar el escudo correspondiente en su Escudo de Acción para llevar un seguimiento de sus avances.



Actividad 7: ¡Es momento de actuar!

Acción 1: Personal, tu pausa de reflexión

Den a las participantes unos minutos tranquilos para reflexionar sobre lo que han descubierto sobre la IA y cómo quieren relacionarse con la IA y con los espacios en línea de aquí en adelante.

Pídanles que reflexionen en cuatro indicadores. Pueden escribir algunas palabras, una frase o dibujar su respuesta directamente en su **Tarjeta de acción**.

 FOCO...	PUEDO...	ELIJO...	DESCONECTO...
Algo sobre la IA que ahora entiendo de forma diferente.	Algo que puedo hacer para que mi tiempo con la IA o en línea sea más seguro.	Una decisión positiva que quiero tomar cuando use la IA o me conecte a Internet.	Una forma de darme un descanso de las pantallas esta semana (salir, moverme, estar con la gente o con la naturaleza en persona).



Hagan su compromiso

En parejas, expresen en voz alta su compromiso una a la otra antes de escribirlo: “Cuando uso la IA y paso tiempo en línea, me comprometo a...” Decírselo a alguien hace que se pegue más que escribirlo sola.

Acción 2: Local, inicien la conversación

¡Compártanla!

Como grupo, elijan una actividad de este paquete (o una idea propia) para compartir con las demás. Acuerden qué, quién y cuándo, y después inviertan 2 minutos en ensayarla juntas, como un repaso rápido, en lugar de solo planearla en papel.

¡Muestren su impacto!

Después de presentarla, tomen una foto o escriban una publicación breve y compártanla con [#AINeedsHer](#)

Acción 3: Global, agreguen su voz

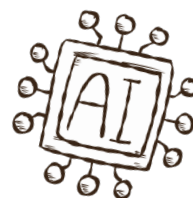
En parejas, imaginen el Chatbot de Propugnación de la AMGS, un personaje ficticio solo por hoy; nada se enviará a ninguna parte. Decidan: ¿Cómo se llama? ¿Qué cosas le importan? ¿Qué haría que las niñas se sintieran seguras al conversar con él? ¿Qué no debería hacer jamás con lo que se comparte? Después “presenten” su chatbot a otra pareja, como si conocieran a una nueva amiga. Dibújenlo o descríbanlo en su tarjeta.

Recuerden a las participantes que este no es un chatbot real y que nada de lo que escriban se enviará a ninguna parte. Es simplemente una forma creativa de imaginar cómo serían las cosas si las niñas y las jóvenes pudieran hablar directamente con la gente que desarrolla la IA.

¡Agreguen su voz!



Respondan a: “¿Qué quieren que sepan las personas que desarrollan la IA?” Tomen como base cualquier elemento del paquete, el sesgo, la seguridad, la privacidad o aquello que ustedes deseen que la IA haga de una forma adecuada para las niñas. Es opcional leerlo en voz alta.





Notas para las guiadoras

- La **Tarjeta de Acción** está diseñada para ayudar a las participantes a registrar y hacer seguimiento de sus acciones. Anímenlas a que terminen la sección correspondiente y la marquen como un escudo al finalizar cada acción.
- Mantengan la reflexión personal positiva y empoderadora. La meta es la autoconciencia y la capacidad de acción, sin limitar el uso de la tecnología de las participantes.
- Para la sección **Compártanla**, animen a los grupos a elegir algo que puedan lograr en las próximas semanas y que no requiera recursos especiales.
- Para la sección **Demuestren su impacto**, sigan los procedimientos de salvaguarda, consentimiento y fotografía de la AMGS antes de compartir en línea fotos o información sobre las participantes.
- La sección **Agreguen su voz** debe mantenerse creativa y con poca presión. Las participantes no tienen que compartir sus mensajes en voz alta si no lo desean.
- La Tarjeta de Acción (recurso 6 en el anexo) es opcional. Úsenla si prefieren tener un recuerdo físico y el elemento de sombreado del escudo, o realicen la actividad solo mediante conversación y movimiento, donde las participantes tomen notas en sus libretas, si así lo desean.



Pausar y ponderar

Para cerrar, pidan a las participantes que imaginen que su mensaje se une al de las niñas y jóvenes de todo un Movimiento de 11 millones de niñas en más de 150 países.

Recuérdenes que sumar su voz, iniciar conversaciones y actuar en sus comunidades son formas en que pueden contribuir a hacer que la tecnología sea más segura, más justa y mejor para las mujeres y las niñas.





Cierre y reflexión

Reúnan al grupo de nuevo en un breve círculo de cierre (aproximadamente 10 minutos).

- ☒ Pidan a las participantes que compartan una palabra o algo que recordarán de la sesión de hoy.
- ☒ Recapitulen los tres mensajes clave: La IA no es neutral; puede reforzar el sesgo y la violencia contra mujeres y niñas, y hay cosas que podemos hacer al respecto a nivel personal, local y global.
- ☒ Agradezcan a las participantes su honestidad y valentía en un Espacio Valiente y recuérdense adónde ir si quieren seguir conversándolo.
- ☒ Compartan el hashtag de la campaña #AINeedsHer e inviten a las participantes a tomar parte en la campaña más amplia de 16 Días de Activismo, si así lo desean.

Comparte tu voz: Hashtag de la campaña y redes sociales

Se puede animar a las guidoras y a las participantes a que compartan reflexiones, acciones locales o creaciones artísticas de esta sesión en redes sociales, cumpliendo con las políticas de salvaguarda y consentimiento de su Organización Miembro para todo lo que incluya a menores de 18 años.



Recursos y lecturas adicionales

Para las lectoras que deseen profundizar más antes de llevar a cabo esta sesión.

[Programa Surf Smart AI](#)

[Política de Salvaguarda de la AMGS](#)

[Hub Crecer y Aprender](#)

[Alto a la Violencia de la AMGS. campaña de los 16 días de activismo](#)



Reconocimientos

Escrito por Nefeli Themeli y Kabwe Yambayamba

Diseñado por [@lrazemika](#)

Un agradecimiento especial a Anber Raz y Verity Shaw por sus contribuciones y apoyo.

Asociación Mundial de las Guías Scouts

Oficina Mundial

12c Lyndhurst Road, London NW3 5PQ, Reino Unido

+44 (0)77941181

wtd@waggggs.org

www.waggggs.org

www.worldthinkingday.org

El contenido de este recurso ha sido generado por seres humanos. Dado que somos un equipo que utiliza varios idiomas, hemos usado IA en partes del proceso de edición para ayudarnos a expresar las ideas de forma más clara y sencilla.





APÉNDICE

Recurso 1: ¡La IA nos tiene rodeadas!

Clave de respuestas

Herramienta cotidiana	Característica de la IA	Lo que hace	Ejemplo divertido
Netflix	Recomendaciones	Sugiere películas y series que te podrían gustar.	Terminaste de ver una serie de comedia y entonces te sugiere otra comedia.
Facebook	Sugerencias de amistades	Sugiere personas que quizá conozcas.	Tienes varios amigos en común con alguien, por lo que esa persona te aparece como sugerencia de amistad.
Instagram	Algoritmo	Ayuda a decidir qué publicaciones y reels aparecen en tu feed.	Ves muchos reels de viajes, por lo que empieza a aparecer cada vez más contenido de este tipo.
WhatsApp	Detección de mensajes no deseados	Ayuda a detectar mensajes no deseados o sospechosos.	Un mensaje sospechoso de alguien a quien no conoces se puede marcar como mensaje no deseado.
Google Meet	Reducción de ruido	Ayuda a que las voces suenen más nítidas y claras durante una llamada en línea.	Hay mucho ruido a tu alrededor; con esto, las voces en tu llamada se pueden escuchar más fácilmente.
Spotify	Recomendaciones de música	Sugiere música en función de lo que escuchas.	Si escuchas mucha música pop, empiezan a aparecer canciones similares.
Siri	Asistente de voz	Escucha lo que dices y responde a tu petición.	Preguntas cómo está el tiempo y te da el pronóstico.
Snapchat	Filtros faciales	Reconoce tu rostro, por lo que puede añadir efectos.	Si mueves la cabeza, el efecto de rostro gracioso se mueve contigo.
TikTok	Recomendaciones de videos	Sugiere videos en función de lo que ves y con lo que interactúas.	Ves videos graciosos, por lo que empiezan a aparecer videos similares.
Amazon	Sugerencias de productos	Sugiere productos que te podrían interesar.	Buscas una mochila, por lo que te sugiere bolsas similares.
YouTube	Recomendaciones de videos	Sugiere videos que podrías querer ver.	Ves varios videos de cocina, por lo que te recomienda más videos de este tipo.
Google Search	Predicción de búsqueda	Adivina lo que podrías estar buscando.	Escribes “cómo hacer p...” y aparece la frase “cómo hacer pizza” como sugerencia.

Recurso 2: Tarjetas Conoce a la IA

Corten a lo largo de las líneas de la cuadrícula; debajo de cada celda hay una tarjeta.

Chatbot “Amigo” / Aplicación Companion	BENEFICIO Puede sentirse como un espacio seguro para hacer preguntas o practicar conversar sobre sentimientos que aún no estás lista para expresar en voz alta a otra persona.	RIESGO No puede interesarse de hecho en ti y algunas aplicaciones están diseñadas para mantenerte conversando el mayor tiempo posible, lo cual no siempre es bueno para ti.
Filtro de belleza para fotos	BENEFICIO Puede ser una forma divertida y creativa de editar fotos, probar nuevos looks o expresarte.	RIESGO Con frecuencia, los filtros se desarrollan a partir de estándares de belleza muy estrechos que pueden afectar la forma en que las niñas se sienten respecto de su apariencia real.
Ayudante de tareas o estudio	BENEFICIO Puede explicar un tema complicado de otra manera o ayudarte a empezar cuando te atorras.	RIESGO Puede presentar las cosas incorrectas con mucha seguridad, y confiar demasiado en ella puede hacer que no desarrolles la habilidad por ti misma.
Feed de recomendaciones (página “para ti”)	BENEFICIO Puede ayudarte a descubrir contenido, comunidades y creadores que disfrutes genuinamente.	RIESGO Está diseñada para que sigas deslizando y puede mostrar contenido cada vez más extremo o reducido con el tiempo para mantener tu atención.



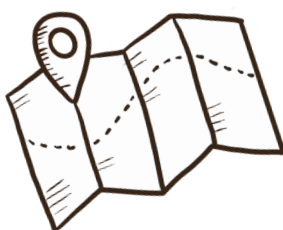
Recurso 4: Historias reales, impacto real

Seis historias reales de las cinco regiones (Árabe, Asia-Pacífico, África, Europa, Hemisferio Occidental y un caso global), cada una redactada para Edades Tempranas (5-10), Edades Medianas (11-15) y Edades Mayores (16+).

Cómo usar este recurso:

- Usen solo la sección adecuada para el rango de edad de su grupo. No entreguen a las participantes más pequeñas las versiones para edades medianas; la redacción y la profundidad son deliberadamente diferentes.
- Seleccionen dos o tres de las seis historias por sesión; no es necesario que usen todas. Cuando puedan, seleccionen una mezcla de regiones y traten de incluir al menos una que sea relevante para la parte del mundo donde se encuentran.
- Para edades tempranas (5-10 años) reformulamos las historias para eliminar referencias explícitas a imágenes sexuales no consensuadas, y nos concentramos en el consentimiento, la amabilidad, la importancia de contarle a una persona adulta de confianza y en el mal uso que se les puede dar a estas herramientas. Recomendamos que las guadoras las lean en voz alta en lugar de entregar tarjetas.
- Para las edades medianas (11-15 años), las historias mencionan deepfakes y el uso de imágenes no consensuadas con un lenguaje sencillo y sin descripciones gráficas.
- Para las edades mayores (16 años o más), las historias incluyen todo el contexto, incluidos los detalles legales y de rendición de cuentas de la plataforma, y coinciden con las tarjetas originales del caso de estudio.
- En cada versión mantengan el enfoque en quienes desarrollaron y desplegaron la herramienta, no en la persona afectada por ella.

Al igual que con el juego original de cartas, lean todas las historias con anticipación y decidan cuántas usar y con cuánto detalle, según sea adecuado para su grupo.



Edades tempranas, de 5 a 10 años

Estas versiones evitan toda referencia explícita a la desnudez o a contenido sexual. Se concentran en ideas que las niñas más pequeñas pueden comprender y poner en práctica: siempre pedir permiso antes de tomar, editar o compartir la imagen de alguien; entender que las herramientas diseñadas para ayudar a las personas a veces pueden usarse de manera incorrecta; y saber que siempre está bien decirle a una persona adulta de confianza si algo en línea o en un dispositivo las hace sentir inseguras, avergonzadas o confundidas.

Lean las tarjetas en voz alta en lugar de entregárselas para que ellas las lean por su cuenta. Mantengan cada historia durante un par de minutos y dediquen la mayor parte del tiempo a la pregunta para la conversación. Si su grupo se encuentra en el extremo más joven de este rango, quizá prefieran usar solo una historia en lugar de las tres.



Historia 1: Juego justo en línea Las aplicaciones de “Imagen falsa”

Global (2024, 2026)

Algunas personas desarrollan aplicaciones que pueden tomar la foto normal de una mujer o una niña y convertirla en una imagen falsa, que no es real y que puede avergonzarla o perturbarla sin siquiera pedirle su permiso.

Muchas personas adultas estuvieron de acuerdo en que esto estaba muy mal. Así que los líderes de varias ciudades en Estados Unidos llevaron a juicio a las personas que hicieron estas aplicaciones para que dejaran de producirlas. Debido a esto, ya se han cerrado muchas aplicaciones y personas adultas de todas partes están trabajando en nuevas reglas para evitar que esto siga pasándoles a más personas.



¿Quién hizo esto?

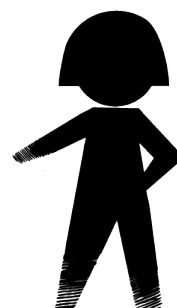
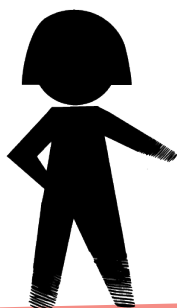
Los adultos que desarrollaron y vendieron las aplicaciones, y no las niñas y mujeres de quienes se hicieron las imágenes falsas.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué creen que es importante pedir permiso a alguien antes de tomar, editar o compartir una foto suya?

Referencia solo para líderes (no para participantes): Engadget: La fiscalía de San Francisco ordenó a Apple y Google tomar medidas contra las aplicaciones de “desnudo digital” https://www.engadget.com/2217578/apple_and_google_ordered_by_san_francisco_attorney_to_take_action_against_nudify_apps/





Historia 2: Amigas que se defendieron entre sí

Región Europea, España (2023, 2024)

En un pueblo pequeño, más de veinte niñas se dieron cuenta de que habían cambiado fotos suyas con una aplicación de computadora para crear imágenes falsas y perturbadoras, sin siquiera pedirles permiso previamente.

Una mamá alzó la voz públicamente para ayudar a otras familias a entender lo que había sucedido. Al final, un tribunal decidió que los niños y niñas responsables necesitaban aprender a tratar a las demás personas de manera justa y amable, así como enfrentar las consecuencias por lo que habían hecho.



¿Quién hizo esto?

Los compañeros de clase que usaron la aplicación para crear y compartir las imágenes falsas, no las niñas a quienes les tomaron las fotos, porque ellas no hicieron nada malo.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué creen que es importante que las personas adultas y los tribunales tomen en serio este tipo de cosas, incluso cuando ocurren a través de un teléfono o una computadora?

Referencia solo para líderes (no para participantes): [CNN: Outcry in Spain as artificial intelligence used to create fake naked images of underage girls](#)



Historia 3: Cuando las personas adultas escucharon

Asia, Corea del Sur (2024-2025)

En un país, muchas estudiantes se dieron cuenta de que sus compañeros de clase habían usado una aplicación de computadora para crear imágenes falsas y vergonzosas de sus compañeras, así como de sus maestras, y las estaban compartiendo en grandes grupos de chat en línea, algunos de los cuales tenían cientos de miles de personas.

Esto enfadó a tantas personas que todo el país empezó a hablar de ello, y el gobierno hizo una nueva ley para ayudar a que dejara de suceder.



¿Quién hizo esto?

Los estudiantes que hicieron los grupos de chat y usaron la aplicación para hacer las imágenes falsas, y no las alumnas, y maestras a quienes les tomaron las fotos.



Indicador para iniciar el debate:

Si ustedes se dieran cuenta de que algo así está pasando en su escuela, ¿qué sería lo primero que harían?

Referencia solo para líderes (no para participantes): [Gulf News: Deepfake porn crisis batters South Korea schools](#)



Historia 4: Una prueba para ver si las leyes de verdad funcionan.

Región Africana, Sudáfrica (2023)

Algunos investigadores querían averiguar si las aplicaciones de redes sociales realmente podían detener los mensajes de odio hirientes contra las mujeres, tal como prometen hacerlo. Mandaron algunos mensajes desagradables falsos a las aplicaciones, escritos en diferentes idiomas, para ver si las aplicaciones se daban cuenta y los bloqueaban. Casi todos los mensajes desagradables pudieron publicarse, incluso cuando rompían las reglas de las aplicaciones.



¿Quién hizo esto?

Las empresas de redes sociales, cuyos sistemas y revisores supuestamente deberían detectar este tipo de mensajes y detenerlos, pero no lo hicieron.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué creen que sería más difícil que un programa informático detecte mensajes desagradables o inseguros en algunos idiomas más que en otros?

Referencia solo para líderes (no para participantes): [CNN: Outcry in Spain as artificial intelligence used to create fake naked images of underage girls](#)



Historia 5: Cámaras fabricadas para ayudar se usaron para seguir personas

Región del Hemisferio Occidental, Estados Unidos (2023-2026)

Se fabricaron algunas cámaras especiales para ayudar a la policía a mantener las calles seguras mediante la lectura de los números de las placas de los autos. Pero algunos oficiales de policía usaron las cámaras para seguir en secreto a un auto que pertenecía a una mujer a la que conocían personalmente, aun cuando ella nunca estuvo de acuerdo en que la vigilaran de esa forma.

Cuando las otras personas se dieron cuenta de lo que había pasado, esos oficiales tuvieron graves problemas en el trabajo. Algunos perdieron su trabajo.



¿Quién hizo esto?

Los oficiales de policía que usaron las cámaras de forma incorrecta por razones personales y no para el trabajo que se suponía que debían hacer.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué creen que no está bien usar una herramienta que se creó para ayudar a las personas de una manera que haga que alguien se sienta inseguro o vigilado?

Referencia solo para líderes (no para participantes): [Institute for Justice: Police Have Reportedly Used License Plate Readers to Stalk Romantic Interests](#)



Historia 6: El anuncio de trabajo que no era lo que parecía

Región Árabe, Egipto (reportado en 2025)

Algunas mujeres en Egipto vieron anuncios de empleo en línea que parecían ofrecer trabajo. Como parte de la solicitud, se les pidió que enviaran fotografías claras de su cara y que hablaran en llamadas de voz. Sin embargo, se advirtió que los empleos no eran lo que parecían. Las fotografías y las voces podían capturarse y cambiarse con IA para crear cosas que las mujeres nunca habían hecho ni consentido. Esta historia nos recuerda que debemos tener cuidado cuando alguien en línea nos pide fotografías, grabaciones o datos personales. Si algo no se siente bien o no están seguras de por qué alguien necesita su información, deténganse y hablen con una persona adulta de confianza.



¿Quién hizo esto?

Las personas que usaron los anuncios de empleo falsos para recopilar y hacer mal uso de las fotos y voces de las mujeres, no las mujeres que creyeron que estaban solicitando un empleo.



Indicador para iniciar el debate:

¿Qué podrías hacer si alguien en línea te pide una fotografía, una grabación o información personal y tú no estás segura de por qué?

Lean más: [Al. Masry Al. Youm, Arabic report](#); [OECD AI Incidents and Hazards Monitor, English summary](#). La página de la OCDE declara expresamente que el

contenido sobre supervisión de incidentes no representa los puntos de vista oficiales de la OCDE ni de sus estados miembro.



Edades medianas, de 11 a 15 años

Estas versiones mencionan el abuso mediante deepfakes e imágenes no consensuadas con un lenguaje sencillo y directo, adecuado para preadolescentes y sin descripciones gráficas. Se explican brevemente en contexto términos como “deepfake”.

Pueden entregar estos a grupos pequeños para que los lean juntos o leerlos en voz alta con todo el grupo. Usen su criterio para decidir qué es lo mejor para su grupo. Al igual que en la actividad original, agradezcan a las participantes por compartir en caso de que surja algo personal y sigan después su procedimiento de salvaguarda.



Historia 1: Los sitios de Internet desarrollados para “desvestir” a las mujeres. Global (el caso se presentó en Estados Unidos, los sitios estaban en varios países), (2024, 2026)

En 2024, las autoridades de San Francisco emprendieron acciones legales contra las personas que operaban 16 sitios de Internet que usaban IA para convertir fotos normales de mujeres y niñas en imágenes falsas de desnudos sin su consentimiento, en ocasiones llamadas aplicaciones de “desnudo digital”. En solo seis meses, los sitios de Internet recibieron más de 200 millones de visitas. Once se cerraron poco después de que se les presentó la demanda. Los operadores mencionados tenían base en varios países, entre ellos Estonia, Serbia y el Reino Unido.

Desde entonces, las autoridades también han perseguido a Apple y Google por permitir aplicaciones similares en sus tiendas y obtener dinero de ellas. Para 2026, algunas de las personas que operaban estos sitios han estado de acuerdo en detenerse, aunque la lucha no se ha terminado por completo.



¿Quién hizo esto?

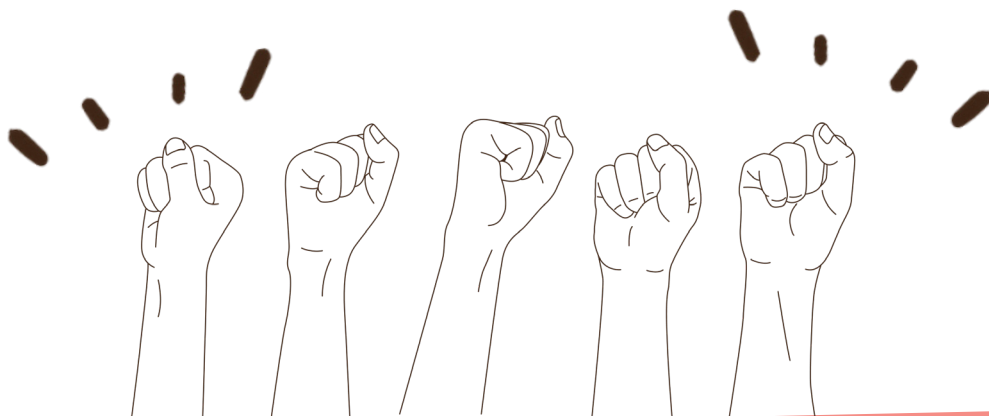
Las personas que desarrollaron y operaron los sitios de Internet de “desnudo digital”, así como las tiendas de aplicaciones que permitieron su descarga y se beneficiaron financieramente de ellas.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué creen que es importante tomar acciones legales contra las personas que desarrollaron estas herramientas y no solo contra quienes las usaron?

Lean más: [Engadget: Apple and Google ordered by San Francisco attorney to take action against <nudify> apps](#)





Historia 2: Un pueblo pequeño, un gran llamado de atención

Región Europea, España (2023, 2024)

En 2023, más de veinte niñas del pueblo español de Almendralejo descubrieron que circulaban imágenes falsas desnudas de ellas en grupos de WhatsApp. Habían tomado las imágenes de sus redes sociales y las habían alterado con una aplicación de IA gratuita para “desvestirlas” sin que ellas lo supieran. Las niñas afectadas tenían entre 11 y 17 años. Una madre llamada Miriam Al Adib se pronunció públicamente después de que su hija fuera víctima, lo que atrajo la atención internacional sobre el caso. En 2024, un tribunal de menores sentenció a 15 compañeros de clase a un año de libertad condicional y a recibir clases obligatorias sobre igualdad de género y uso de la tecnología. La aplicación utilizada sigue disponible en línea al día de hoy.



¿Quién hizo esto?

Los desarrolladores de la aplicación gratuita de IA creaban las imágenes y los compañeros de clase que la usaban para victimizar a sus compañeras, no las niñas afectadas.



Indicador para iniciar el debate:

La aplicación utilizada sigue disponible en línea hasta el día de hoy, incluso después de haberse llevado ante el tribunal y de la cobertura en las noticias internacionales. ¿Qué nos dice esto sobre los límites de sancionar a los usuarios individuales sin legislar también sobre las propias herramientas?

Lean más: [CNN: Outcry in Spain as artificial intelligence used to create fake naked images of underage girls](#)



Historia 3: Cuando llegó a miles de salas de chat

Región Asia Pacífico, Corea del Sur (2024, 2025)

En agosto de 2024, periodistas de Corea del Sur descubrieron salas de chat en Telegram donde la mayoría de los participantes eran muchachos adolescentes que compartían imágenes explícitas generadas por IA de sus compañeras de clase y profesoras. Una sala de chat tenía más de 220,000 miembros. El descubrimiento provocó protestas en todo el país y, a principios de 2025, cientos de sospechosos, principalmente adolescentes, habían sido detenidos.

La activista de 18 años Bang Seo Yoon comenzó a recopilar los testimonios de las víctimas para presionar por un cambio, contribuyendo a impulsar una nueva ley que hacía ilegal incluso la visualización de este tipo de contenido generado por IA, no solo su creación o difusión.



¿Quién hizo esto?

Las personas que gestionaban las salas de chat en Telegram y los alumnos que usaron herramientas de IA para crear y compartir las imágenes, y no las niñas ni las maestras víctimas.



Indicador para iniciar el debate:

La nueva ley en Corea del Sur vuelve ilegal simplemente visualizar este contenido, y no solo crearlo o compartirlo. ¿Crees que es una buena manera de reducir la demanda de este material? ¿Por qué sí o por qué no?

Lean más: [Gulf News: Deepfake porn crisis batters South Korea schools](#)



Historia 4: ¿De quién es la seguridad que se protege en línea? Región Africana, Sudáfrica (2023)

A finales de 2023, los investigadores pusieron a prueba el nivel de protección del discurso de odio hacia las mujeres en plataformas de redes sociales. Presentaron diez anuncios falsos basados en amenazas reales que enfrentaron periodistas sudafricanas, en inglés, afrikáans, xhosa y zulú, para hacer 40 anuncios de prueba en total, a Facebook, TikTok, X y YouTube. Los anuncios pedían golpear o asesinar a las mujeres.

A pesar de infringir claramente las reglas de cada plataforma, se aprobaron casi todos los anuncios para su publicación en cada uno de los idiomas que se pusieron a prueba. Más tarde, una de las plataformas declaró que su sistema había marcado correctamente los anuncios como perjudiciales pero un revisor humano desestimó esa decisión.



¿Quién hizo esto?

Las plataformas, cuyos sistemas operados por la IA y los revisores humanos debían haber detectado y bloqueado este tipo de contenido, lo dejaron pasar.



Indicador para iniciar el debate:

Los anuncios de prueba se enviaron en cuatro idiomas distintos. ¿Por qué la moderación de contenido funciona de manera diferente según el idioma en que algo está escrito?

Lean más: [Global Witness: Facebook, X/Twitter, YouTube and TikTok approve violent misogynistic hate speech adverts for publication in South Africa](#)



Historia 5: Las cámaras fabricadas para supervisar las calles se utilizaron para acechar a mujeres Región del Hemisferio Occidental, Estados Unidos (2023-2026)

Flock Safety fabrica cámaras con IA que leen los números de las matrículas de autos, y la policía las utiliza en todo Estados Unidos. Una investigación de 2026 encontró al menos 18 casos de agentes de policía que usaron este sistema para seguir a mujeres con quienes estaban saliendo o con quienes habían salido.

En un caso, un agente de Florida revisó la matrícula del coche de su exnovia más de 100 veces en siete meses. Se arrestó a varios agentes involucrados, se despidió a otros y algunos renunciaron cuando fueron descubiertos, pero los investigadores creen que muchos más casos no se detectan porque la mayoría de los departamentos de policía rara vez revisa cómo se está usando realmente el sistema.



¿Quién hizo esto?

Flock Safety, la compañía que fabricó y vendió la red de cámaras a los departamentos de policía sin exigirles que registraran una razón para cada búsqueda, y los agentes individuales que hicieron un uso indebido de su acceso.



Indicador para iniciar el debate:

Esta herramienta se diseñó para el trabajo policial, no para acechar a las personas. ¿Qué nos dice esto sobre la diferencia entre las razones para diseñar una herramienta y la forma en que se puede terminar usándola?

Lean más: [Institute for Justice: Police Have Reportedly Used License Plate Readers to Stalk Romantic Interests](#)



Historia 6: Una oferta falsa de empleo que recopilaba las caras y las voces de las mujeres

Región Árabe, Egipto (reportado en 2025)

En 2025 se emitió una alerta en Egipto sobre grupos que anunciaban empleos falsos en línea para mujeres. Las solicitantes declaran que se les pedía enviar fotografías nítidas de su rostro y participar en llamadas de voz, supuestamente para ayudar a entrenar tecnología de animación. La alerta advertía que, en lugar de eso, estas fotografías podían utilizarse con IA para colocar el rostro de una mujer en un video sexualizado falso. Su voz grabada también podía clonarse y hacerla decir cosas que nunca habría dicho. Entonces, el material falso podría utilizarse para amenazarla o exigirle dinero. Quizá las mujeres aceptaron compartir sus fotografías y sus voces para lo que parecía ser una oportunidad de empleo, pero no consintieron en que se usaran de esa forma. Existe una diferencia importante entre compartir algo y dar permiso a alguien para que haga lo que quiera con eso.



¿Quién hizo esto?

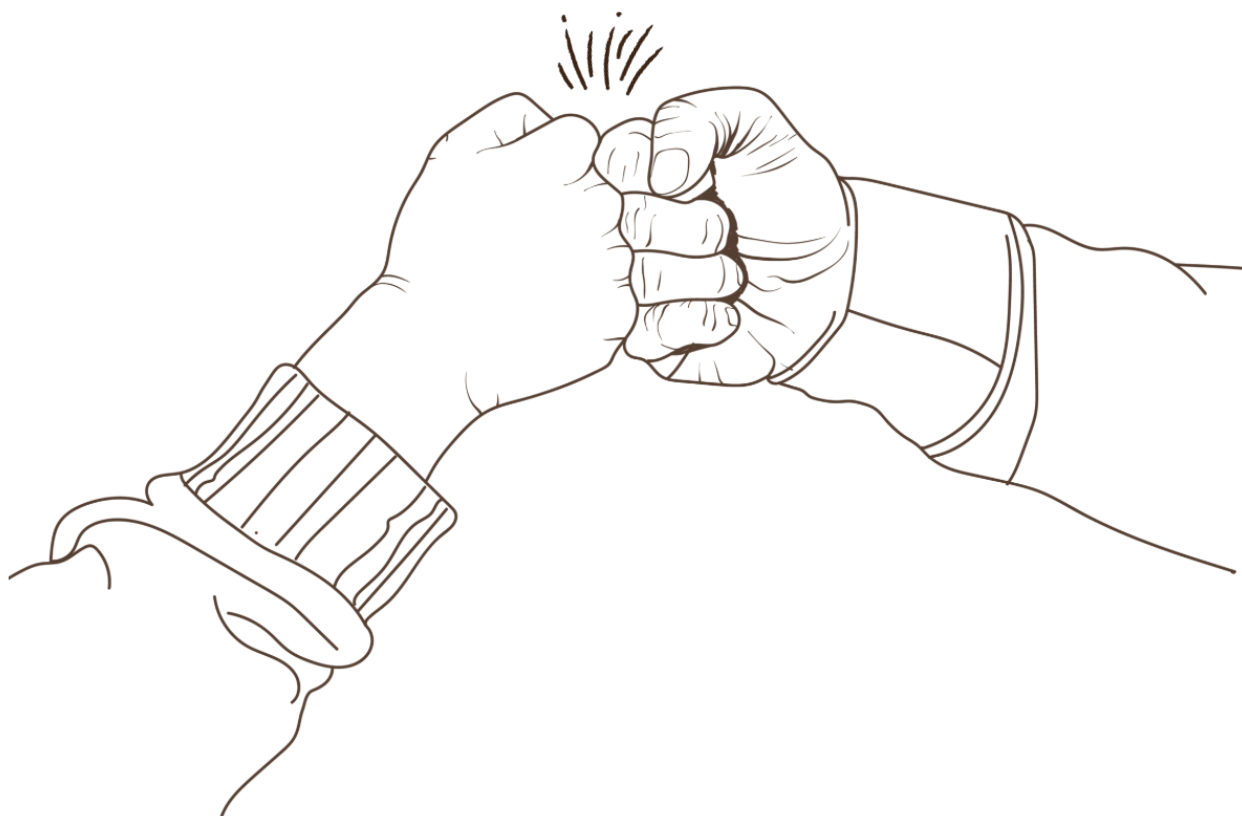
Los grupos denunciados por crear anuncios falsos de empleo y recopilar fotografías y voces de mujeres para hacer un uso indebido de ellas con la IA.



Indicador para iniciar el debate:

Si por alguna razón ustedes comparten una fotografía o una grabación, ¿eso significa que alguien tiene permiso para usarla para otra cosa? ¿Por qué o por qué no?

Lean más: [Al. Masry Al. Youm, Arabic report](#); [OECD AI Incidents and Hazards Monitor, English summary](#). La página de la OCDE declara expresamente que el contenido sobre supervisión de incidentes no representa los puntos de vista oficiales de la OCDE ni de sus estados miembro.



Edades mayores, 16 años y más

Estas son las versiones completas de los tres casos de estudio, que incluyen detalles legales y de rendición de cuentas de la plataforma. Este coincide con el juego de tarjetas original “Historias reales, impacto real”.

Las participantes de mayor edad, por lo general, pueden leer las tarjetas de manera independiente en grupos pequeños. Las preguntas para iniciar el debate se orientan más hacia la rendición de cuentas sistémica y la legislación, en línea con el llamado de propugnación de la AMGS a legislar la IA.



Historia 1: Los sitios de Internet desarrollados para “desvestir” a las mujeres

Global (el caso se presentó en Estados Unidos, los sitios estaban en varios países), (2024, 2026)

En agosto de 2024, la fiscalía de la ciudad de San Francisco demandó a los operadores de 16 sitios de Internet que utilizaban IA para convertir fotos normales de mujeres y niñas en imágenes falsas de desnudos, las llamadas herramientas de “desnudo digital” o de “desvestir”. Los investigadores descubrieron que, en apenas seis meses, esos sitios de Internet recibieron más de 200 millones de visitas. Poco después se cerraron once sitios. Los operadores mencionados tenían base en varios países, entre ellos Estonia, Serbia y el Reino Unido, lo que demuestra el alcance global de este problema.

El gobierno de la ciudad no se detuvo ahí. Durante todo 2025 y comienzos de 2026 presionaron más en la cadena y enviaron avisos formales a Apple y a Google en los que denunciaban que las empresas se estaban beneficiando de los pagos en aplicaciones similares de “desnudo digital” aún disponibles en sus tiendas de aplicaciones, y les pedían cortar lazos con los desarrolladores. Algunas listas de tiendas de aplicaciones ya se retiraron; otras están en proceso de hacerlo.

Para mediados de 2026, varios operadores de los sitios originales de Internet han aceptado acuerdos extrajudiciales, mientras que al menos uno sigue litigando el caso ante los tribunales.



¿Quién hizo esto?

Los mencionados operadores de los sitios de Internet y de aplicaciones de “desvestir” que usaban IA, con base en varios países, y que adaptaron de forma específica modelos de imagen de IA abiertamente disponibles para quitar la ropa de fotos reales de mujeres y niñas, así como las tiendas de aplicaciones que alojaban, distribuían y obtenían una participación en los ingresos de estas aplicaciones.



Indicador para iniciar el debate:

¿Por qué podría ser más eficaz para los legisladores demandar a las empresas y plataformas detrás de una herramienta de este tipo en lugar de solo a las personas que la utilizaron? ¿Qué debería incluirse concretamente en una legislación significativa para esta industria?

Lean más: [Engadget: Apple and Google ordered by San Francisco attorney to take action against ‘nudify’ apps](#)



Historia 2: Un pueblo pequeño, un gran llamado de atención

Región Europea, España (2023, 2024)

Cuando más de veinte niñas del pueblo español de Almendralejo regresaron a la escuela después de las vacaciones de verano de 2023, descubrieron que circulaban imágenes falsas desnudas de ellas en grupos de WhatsApp. Habían tomado las imágenes de sus perfiles en redes sociales y las habían alterado con una aplicación de IA gratuita para “desvestirlas”, y las compartieron sin que ellas lo supieran. Las niñas afectadas tenían entre 11 y 17 años.

Una madre, la doctora Miriam Al Adib se pronunció públicamente después de que su hija fuera víctima, lo que atrajo la atención nacional e internacional sobre el caso. A mediados de 2024, un tribunal de menores en Badajoz sentenció a 15 compañeros de clase de las niñas por diversos cargos, incluida la creación de material de abuso infantil, y los condenó a un año de libertad condicional y a clases obligatorias sobre igualdad de género y uso responsable de la tecnología. La aplicación que utilizaron en el caso sigue disponible de manera gratuita en línea hasta el día de hoy.



¿Quién hizo esto?

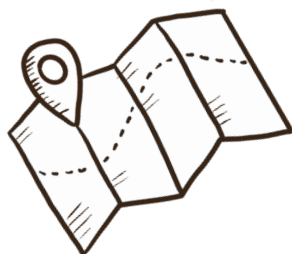
Los desarrolladores de la aplicación gratuita de IA para “desvestir” que usaron para crear las imágenes, así como los compañeros de clase que eligieron usarla para victimizar a sus compañeras, y no las niñas de quienes se tomaron las fotos normales y se alteraron sin que ellas lo supieran.



Indicador para iniciar el debate:

La aplicación utilizada en este caso sigue disponible en línea hasta el día de hoy, incluso después de haberse llevado ante el tribunal y de la cobertura en las noticias internacionales. ¿Qué nos dice esto sobre los límites de sancionar a las personas usuarias individuales sin legislar también sobre las propias herramientas?

Lean más: [CNN: Outcry in Spain as artificial intelligence used to create fake naked images of underage girls](#)





Story 3: When It Reached Thousands of Chat Rooms

Asia, Pacific Region, South Korea (2024, 2025)

En agosto de 2024, periodistas y activistas en Corea del Sur descubrieron una extensa red de salas de chat en Telegram donde, principalmente, adolescentes varones compartían imágenes sexualmente explícitas generadas por IA de sus compañeras de clase e incluso de sus maestras, creadas mediante la superposición de fotos reales sobre contenido explícito. Tan solo una sala de chat tenía más de 220,000 miembros.

El descubrimiento dio origen a protestas nacionales y a medidas enérgicas por parte del gobierno; para inicios de 2025 se había arrestado a cientos de sospechosos, la mayoría de ellos menores de 20 años. La activista de dieciocho años Bang Seo Yoon comenzó a recopilar testimonios de víctimas para presionar por un cambio, contribuyendo a generar la presión que llevó a Corea del Sur a aprobar una nueva ley a fines de 2024, que convertía en delito incluso la mera visualización de este tipo de contenido generado por IA, no solo su creación o difusión.



¿Quién hizo esto?

Las personas que construyeron y operaron las salas de chat en Telegram y los estudiantes que utilizaron herramientas de IA disponibles gratuitamente para generar y difundir las imágenes y no las niñas, maestras y otras mujeres víctimas, que no tenían idea de que sus fotos se estaban utilizando de esa manera.



Indicador para iniciar el debate:

Este caso condujo directamente a un cambio en la ley. ¿Creen que hacer ilegal únicamente ver este tipo de contenido, y no solo crearlo o compartirlo, es una buena forma de reducir su demanda? ¿Cuáles son las implicaciones de criminalizar la visualización en lugar de solo la creación y el intercambio?

Lean más: [Gulf News: Deepfake porn crisis batters South Korea schools](#)





Historia 4: ¿De quién es la seguridad que se protege en línea? Región Africana, Sudáfrica (2023)

A fines de 2023, investigadores de Global Witness y del bufete de abogados de interés público Legal Resources Centre pusieron a prueba el nivel de protección de las plataformas de redes sociales frente al discurso de odio contra las mujeres. Presentaron diez anuncios falsos basados en amenazas reales que ya habían enfrentado periodistas sudafricanas, en inglés, afrikáans, xhosa y zulú, para hacer 40 anuncios de prueba en total, a Facebook, TikTok, X y YouTube. Los anuncios incitaban a golpear o asesinar a las mujeres y se referían a ellas como alimañas. Aunque infringían claramente las reglas de las plataformas, se aprobó la publicación de casi todos, en cada plataforma y en cada idioma de prueba. Posteriormente, TikTok declaró que su sistema automatizado había identificado correctamente los anuncios como dañinos, pero un revisor humano anuló esa decisión y permitió que se publicaran de todos modos.



¿Quién hizo esto?

Las plataformas, cuyos sistemas de moderación mediante IA y procesos de revisión humana supuestamente deberían detectar y bloquear el contenido que infringía sus reglas, en lugar de hacerlo lo dejaron pasar en cada uno de los idiomas en que se pusieron a prueba.



Indicador para iniciar el debate:

Los anuncios de prueba se enviaron en cuatro idiomas distintos, todos hablados por millones de personas en Sudáfrica. ¿Por qué es posible que la moderación de contenido funcione de manera diferente según el idioma en que está escrito, y qué se necesitaría para corregirlo a escala entre los cientos de idiomas que hablan las integrantes de la AMGS en todo el mundo?

Lean más: [Global Witness: Facebook, X/Twitter, YouTube and TikTok approve violent misogynistic hate speech adverts for publication in South Africa](#)





Historia 5: Las cámaras fabricadas para supervisar las calles se utilizaron para acechar a mujeres

Región del Hemisferio Occidental, Estados Unidos (2023-2026)

Flock Safety vende cámaras con IA que leen automáticamente los números de las matrículas de autos, y miles de departamentos de policía en todo Estados Unidos las usan. Una investigación de 2026 realizada por el Institute for Justice, basada en expedientes de tribunales y de auditoría interna, documentó al menos 18 casos de agentes de policía que utilizaron este sistema para rastrear a mujeres con quienes estaban saliendo o con quienes habían terminado la relación.

En un caso, un agente de Florida buscó el número de matrícula de su exnovia en el sistema más de 100 veces a lo largo de siete meses, mientras que también colocó en secreto un dispositivo de rastreo en sus pertenencias. Varios agentes involucrados en casos similares fueron arrestados, despedidos o renunciaron una vez que se descubrieron sus búsquedas. Investigadores y defensores de la privacidad señalan que el número de casos probablemente es mayor, ya que la mayoría de los departamentos rara vez comprueban cómo se está utilizando realmente el sistema.



¿Quién hizo esto?

Flock Safety, la empresa que desarrolló y vendió la red de vigilancia a miles de departamentos de policía, en gran medida sin solicitar el registro de las razones de cada búsqueda ni auditorías rutinarias de la actividad de los agentes, así como los agentes que utilizaron su acceso para vigilancia personal en lugar de trabajo policial.



Indicador para iniciar el debate:

Esta herramienta no se desarrolló para ayudar a alguien a acechar a su expareja; se desarrolló y vendió para el trabajo de la policía. ¿Qué nos dice esta historia sobre la brecha entre la forma en que se diseña una herramienta para ser usada y la forma en que se puede usar en la práctica? ¿Qué tipo de supervisión sugieren que debería existir antes de que una herramienta de vigilancia como esta se implemente a gran escala?

Lean más: [Institute for Justice: Police Have Reportedly Used License Plate Readers to Stalk Romantic Interests](#)





Historia 6: Una oferta falsa de empleo que recopilaba las caras y las voces de las mujeres Región Árabe, Egipto (reportado en 2025)

En 2025, un integrante del comité de comunicaciones parlamentarias de Egipto advirtió sobre grupos que anunciaban oportunidades falsas de empleo para mujeres en línea. A las postulantes se les pedía que enviaran fotografías nítidas de su rostro y que participaran en llamadas de voz, supuestamente para ayudar a entrenar tecnología de animación. De acuerdo con la advertencia, estas fotografías y grabaciones podrían utilizarse como material para abuso generado por IA. Los rostros de las mujeres se podían colocar en videos sexualizados falsos usando tecnología de intercambio de rostros, mientras que las voces grabadas se podían clonar para que dijeran cosas que nunca habían dicho. El material resultante presuntamente se utilizó para exigir dinero o para publicar amenazas. Lo que hace que este caso sea especialmente importante es que las personas que cometieron el ilícito no necesitaban material íntimo auténtico. Fotografías comunes y grabaciones de voz proporcionadas para un fin aparentemente legítimo pudieron convertirse en contenido fabricado convincente. Esto nos lleva a preguntarnos, a un nivel más amplio, sobre el consentimiento, los datos personales y la manera en que la IA puede reforzar formas existentes de chantaje y violencia de género. Las fuentes disponibles describen esto como un patrón organizado y denunciado, y no como un caso concluido ante tribunales que involucre a perpetradores identificados.



¿Quién hizo esto?

Los grupos que presuntamente utilizaron anuncios de empleo engañosos para recopilar fotografías y grabaciones de voz de mujeres, y hacer un uso inadecuado de ese material mediante intercambio de rostros y clonación de voz con IA.



Indicador para iniciar el debate:

¿Cómo cambia la IA el significado del consentimiento y la protección de la información personal cuando una fotografía común o una grabación de voz pueden transformarse en algo que una persona nunca creó?

Lean más: [AI, Masry AI, Youm, Arabic report](#); [OECD AI Incidents and Hazards Monitor, English summary](#). La página de la OCDE declara expresamente que el contenido sobre supervisión de incidentes no representa los puntos de vista oficiales de la OCDE ni de sus estados miembro.



Recurso 4: ¿Seguro, Sospechoso o Alzo la Voz?

Tarjetas y clave de respuestas

Tarjetas de situaciones utilizadas para el juego de relevos

Acción sugerida

¿Por qué? / Mensaje de seguridad

Recibes una nota de voz que suena exactamente como tu amiga y te pide tu contraseña porque "necesita ayuda urgentemente".



ALZAR LA VOZ, INFORMAR

Las voces se pueden copiar o falsificar usando IA. Nunca compartas contraseñas. Comunícate con tu amiga de otra forma para verificar que realmente se trata de esa persona.

Alguien con quien has estado conversando por chat en línea parece amigable pero empieza a pedirte fotos personales y te dice que mantengas la conversación en secreto.



ALZAR LA VOZ, INFORMAR

Las solicitudes privadas de fotos y de mantener el secreto son señales de alerta. Deja de conversar y cuéntale lo ocurrido a una persona adulta de confianza o a una guiadora. No envíes nada que te haga sentir incómoda al compartirlo.

Un cuestionario divertido en línea te pide tu nombre completo, fecha de nacimiento, escuela y lugar de residencia antes de mostrarte tus resultados.



SOSPECHOSO, EVITAR

Ten cuidado con los sitios de Internet que te piden información personal que no necesitan. Cierra la página en lugar de proporcionar información innecesaria.

Alguien te envía una imagen graciosa editada de una niña que conoces y te pide que la compartas con tus amigos. Al parecer ella no sabe que esa foto existe.



ALZAR LA VOZ, INFORMAR

No compartas imágenes que puedan avergonzar o perjudicar a alguien sin su consentimiento. Cuéntale a una persona adulta de confianza o a una guiadora y denuncia el contenido cuando corresponda.

Tu escuela recomienda una herramienta de IA para estudiar y explica cómo el alumnado puede usarla de forma segura.



SEGURO

La herramienta procede de una fuente confiable. Aun así, debes seguir las reglas de la escuela para evitar compartir información personal innecesariamente.

Una nueva "amistad" en línea pasa el tiempo preguntando dónde vives, a qué escuela vas y cuándo sueles estar sola.



ALZAR LA VOZ, INFORMAR

Estas preguntas traspasan límites importantes de seguridad. No compartas la información, deja de responder y cuéntaselo a alguien de tu confianza.

Tarjetas de situaciones utilizadas para el juego de relevos

Acción sugerida

¿Por qué? / Mensaje de seguridad

Un mensaje dice que has ganado un teléfono nuevo y te pide abrir un enlace extraño y proporcionar de inmediato tu contraseña para reclamarlo.



SOSPECHOSO, EVITAR

Los premios inesperados y las solicitudes urgentes de contraseñas son señales habituales de alerta de fraudes. No abras el enlace ni proporciones tus datos.

Alguien que conoces te manda un enlace diciendo: "¡Mira esta foto tuya!" El mensaje procede realmente de su cuenta, pero no reconoces el sitio de Internet al que lleva el enlace.



SOSPECHOSO, EVITAR

Incluso los mensajes de personas que conoces pueden ser peligrosos si alguien ha hackeado su cuenta o si, sin saberlo, han compartido un enlace inseguro. No lo abras de inmediato. Primero verifica con la persona de alguna otra forma.

Una persona con la que has estado conversando en línea te pide que pasen la conversación a un chat privado. No han dicho nada perjudicial ni han pedido información personal todavía.



SOSPECHOSO, EVITAR / HACER UNA PAUSA Y REVISAR

Una conversación privada no es automáticamente insegura, pero alejarse de espacios visibles y moderados puede ser una señal de alerta. No compartas información personal, fotos ni tu ubicación. Si la conversación empieza a pedirte secretos, a presionarte o a hacerte sentir incómoda, detente y habla con alguien en quien confíes.

Alguien publica una imagen cruel generada por IA de una niña de tu comunidad, y la gente comienza a compartirla y a hacer bromas sobre ella.



ALZAR LA VOZ, INFORMAR

El contenido generado por IA aún puede causar daños reales. No des "me gusta", no comentes ni la compartas. Denuncia el contenido y coméntalo con una persona adulta de confianza o una guiadora que pueda ayudar a la víctima.

Recurso 5: Actuar

Impriman un recurso por participante; es opcional utilizar la siguiente plantilla.

TU ESCUDO DE ACCIÓN



Realiza las acciones en tu Tarjeta de Acción y construye tu escudo.
Sombrea un escudo por cada acción que realices.



1/4, ¡Actuar! Has empezado a convertir lo aprendido en acción; terminaste la parte 1. Personal.



2/4, ¡Construir espacios más seguros! Estás tomando decisiones positivas y ayudando a otras personas a navegar la IA y los espacios en línea de manera más segura; terminaste la parte 2. Inicia la conversación.



3/4, ¡Marcar la diferencia! ¡Excelente trabajo! Estás actuando para que los espacios digitales sean más seguros y justos; ya terminaste la parte 3. Global, diseña tu futuro.



4/4, ¡Forjar el futuro! ¡Lo lograste! Has actuado por ti, por tu comunidad y por un futuro con una IA más segura y justa; terminaste la parte 4. Global, agrega tu voz.

Acción 1: Personal



Tu pausa de reflexión

Reflexiona sobre tres (o más) aprendizajes clave de este paquete de actividades:

FOCO	PUEDO...	ELIJO...	DESCONECTO...
Algo sobre la IA que ahora entiendo de forma diferente.	Algo que puedo hacer para que mi tiempo con la IA o en línea sea más seguro.	Una decisión positiva que quiero tomar cuando use la IA o me conecte a Internet.	Una forma de darme un descanso de las pantallas esta semana (salir, moverme, estar con la gente o con la naturaleza en persona).



Haz tu compromiso

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Acción 2: Inicia la conversación



Comparte

Como grupo, elijan una actividad que puedan realizar para compartir con otras personas lo que han aprendido. **Usen una actividad de este paquete, adapten una o creen una propia.**

Nuestra actividad:

¿Con quién la vamos a compartir?

¿Cuándo la haremos?



Comparte tu impacto

Una vez que hayan realizado su actividad, capturen el momento y compartan su acción

Usen: #AINeedsHer

Acción 3: Global



Diseña tu futuro

Diseña tu chatbot ideal de propugnación de la AMGS.



A large, empty, light green rectangular area with rounded corners, intended for drawing or writing.



Agrega tu voz

Un mensaje de una guía o guía scout a las personas que desarrollan IA.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



¿Qué quieres que sepan las personas que desarrollan la IA?

(Podrías escribir sobre algo que te preocupa, algo que te gustaría que cambiara o algo que desees que la IA haga bien para niñas como tú).

.....

.....

.....

.....

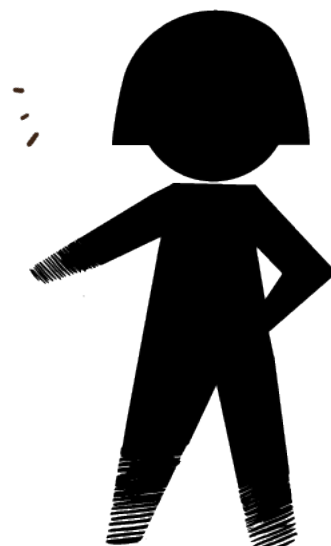
.....

.....

.....

Nombre: _____

País: _____



**ALTO
A LA
VIOLENCIA**

Habla a favor
de los derechos
de las niñas



www.waggs.org

f i X @waggsworld

World Association of Girl Guides & Girl Scouts,
World Bureau, Olave Centre, 12c Lyndhurst Road, London, NW3
5PQ, United Kingdom



**WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS**