

# Game Over: con la violencia hacia las mujeres no se juega

“Mi experiencia con *Game Over* fue transformadora e inspiradora. A través de una metodología innovadora y dinámica, pude aprender y comprender en profundidad las diferentes formas de violencia que sufren las mujeres, desde las más sutiles hasta las más brutales. Me ha permitido ser más consciente de la realidad que viven muchas mujeres y me ha dado la motivación para actuar en contra de esta violencia”.

*Robert Jhimmy Intriago Macías, Líder juvenil en Manabí*

## Contexto

*Game Over: con la violencia hacia las mujeres no se juega*, es una medida validada por el Programa Regional ComVoMujer, predecesor del programa Prevenir la Violencia contra las Mujeres (PreViMujer), que surge de la solicitud expresa de las personas e instituciones que, durante la implementación de la “Ruta participativa”, demandaron con insistencia contar con una metodología que permitiera trabajar la prevención de la violencia contra las mujeres (VcM) con adolescentes. Cabe resaltar que una revisión global rigurosa de la evidencia sobre intervenciones para prevenir la violencia contra las mujeres y niñas indica que, cuando son bien diseñadas e implementadas las intervenciones escolares para prevenir la violencia sexual o en el noviazgo son eficaces, especialmente cuando se centran en la transformación de las relaciones de género <sup>1</sup>.

Frente a la naturalización de la VcM es fundamental la sensibilización y ofrecer alternativas para que las primeras relaciones amorosas de las\*os adolescentes y jóvenes sean más sanas e igualitarias. Para ello, se reflexiona de manera individual y grupal sobre los mitos del amor romántico, que pueden llevar a la tolerancia de comportamientos violentos o abusivos basados en la premisa de que “el amor lo puede todo”. Por ello es fundamental sensibilizar a las\*os jóvenes y ofrecerles otra perspectiva para que sean capaces de cuestionar las relaciones interpersonales dañinas y abusivas.

*Game Over* es una metodología que, por un lado, aprovecha las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a través de una *app*, y que resulta especialmente atractiva para las\*os nativas\*os digitales. Por otro lado, resulta altamente estimulante porque promueve la realización de actividades creativas y artísticas, plasmadas en productos que permiten experimentar, reflexionar, conceptualizar y aplicar el conocimiento adquirido.

<sup>1</sup> Kerr-Wilson, A.; Gibbs, A.; McAslan Fraser E.; Ramsoomar, L.; Parke, A.; Khuwaja, HMA.; and Jewkes, R. (2020). A rigorous global evidence review of interventions to prevent violence against women and girls, What Works to Prevent Violence Against Women and Girls Global Programme, Pretoria, South Africa. Recuperado de: [www.whatworks.co.za/documents/publications/374-evidence-review/web/file](http://www.whatworks.co.za/documents/publications/374-evidence-review/web/file)



## ➔ El objetivo

El objetivo principal de *Game Over: con la violencia hacia las mujeres no se juega* es favorecer la reflexión y el entendimiento sobre los actos violentos, discriminatorios y desiguales de relacionamiento por razones de género en adolescentes y jóvenes.

## ➔ ¿Qué es Game Over: con la violencia hacia las mujeres no se juega?

Es una metodología de prevención primaria de la VcM en la que se trabajan temas como como estereotipos y roles de género, los mitos del amor romántico, el *cyberacoso*, las consecuencias que genera la VcM, las formas de romper el círculo de violencia y el potencial del compromiso individual y colectivo para erradicarla. Además, se visibilizan las formas más sutiles de VcM y se cuestiona el modelo amoroso basado en la renuncia de las mujeres a su autonomía. Para ello, se utilizan materiales en formato de videos, canciones, cartas, podcasts y comics. También se brindan alternativas frente a la falta de experiencia en el adecuado manejo emocional, que afectan de manera aguda a las\*os adolescentes y jóvenes.

## ➔ ¿Quién puede usar Game Over?

*Game Over* puede aplicarse tanto en instituciones educativas formales (escuelas, bachilleratos, institutos educativos y similares), como no formales (espacios diversos que trabajan con jóvenes). Está dirigida a adolescentes y jóvenes entre 12 y 16 años y se compone de 7 fases consecutivas: 4 sesiones presenciales y 3 tiempos intermedios dedicados al autoaprendizaje. Las sesiones presenciales se desarrollan en grupos de 15 a 20 adolescentes cada una, y duran alrededor de 4 horas. El tiempo entre las sesiones presenciales puede variar según las necesidades del grupo o la disponibilidad de las\*os

facilitadoras\*es, pero no deberían pasar más de 2 semanas entre una y otra sesión para asegurar su efectividad y coherencia.

Los tiempos intermedios entre las sesiones permiten que cada adolescente investigue y realice un trabajo autónomo e individual sobre el tema, utilizando la aplicación móvil (*app*) *Game Over*, que cuenta con actividades complementarias y contenidos de apoyo disponibles digitalmente para facilitar los trabajos. Finalmente, se realiza un trabajo colaborativo que se comparte en subgrupos de trabajo de 4 a 6 adolescentes quienes, en conjunto, son responsables de entregar un producto común.

## ➔ El rol de la facilitación

El rol de los\*as facilitadores\*as es fundamental para *Game Over*, ya que orienta y refuerza la construcción del aprendizaje durante las sesiones presenciales y brinda soporte durante los tiempos intermedios. Por ello se requiere la realización de un proceso de capacitación previa, en el que se trabaje en la eliminación de estereotipos y prejuicios. Esto permitirá a las\*os facilitadoras\*es convertirse en agentes de motivación para generar un cambio en los patrones socioculturales de relacionamiento de las\*os adolescentes.

## ➔ Alianzas potentes para una prevención eficaz

Esta metodología de prevención primaria de la violencia contra las mujeres fue validada por el Programa Regional ComVoMujer mediante pilotos realizados en 2017, en tres colegios peruanos uno del Movimiento Internacional de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría (Fe y Alegría N° 53), la IE Manuel Calvo Pérez (público) y el Colegio Antares (privado), en los cuales 148 estudiantes usaron la aplicación a lo largo de 10 semanas.

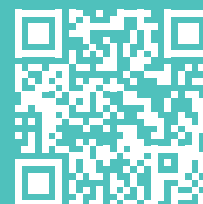
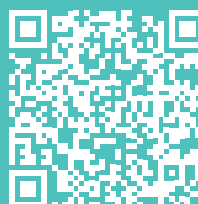
*Game Over* cuenta con una aplicación (*app*), diseñada para dispositivos inteligentes (móviles y *tablets*), en la cual las\*os usuarias\*os podrán encontrar actividades complementarias a las sesiones presenciales o virtuales.

Dado que el nivel de conectividad se encuentra en permanente crecimiento, especialmente en la región, y considerando que cada vez más adolescentes y jóvenes usan la tecnología, se desarrolló esta *app* para vincularlas\*os más fácilmente con el tema. *Game Over* se puede descargar de forma gratuita en Google Play y en App Store.



**Android**  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.addsoft.tech.gameover>

**iOS**  
<https://apps.apple.com/app/id1276454870>



Si bien el manual para facilitadoras\*es y la app se encuentran disponibles desde inicios de 2018, la medida empieza a ser implementada como parte de una oferta regular de GIZ Ecuador, a mediados de 2018, con el inicio del Programa Prevenir la Violencia contra las Mujeres (PreViMujer). Actualmente, PreViMujer viene trabajando con contrapartes de la educación formal y de la educación no formal, algunas de ellas del sector público como el Consejo Cantonal de Protección de Derechos de Nobol, la Secretaría Técnica del Plan Toda una Vida o el Ministerio de Educación en el Distrito del Noroccidente de Pichincha. Están también otras fundaciones e instituciones de la sociedad civil, como la Fundación PreVen-Sud, la Cruz Roja Ecuatoriana, la Mesa de Concertación de Discapacidades de Guayaquil y la Fundación Aliada. Y también la han utilizado instituciones del sector privado como el Club Independiente del Valle Sub-14, la selección de la Asociación de Fútbol Amateur de Pichincha (AFAP) Sub-14, la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar, la Unidad Educativa Fernández Madrid y la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora de la ciudad de Macas (Morona Santiago). En total, un mínimo de 51 instituciones públicas, privadas y de la sociedad civil han aplicado *Game Over*.

## ➔ Lecciones aprendidas e impactos

### **Adolescentes con la camiseta bien puesta para ganarle el partido a la VcM**

En Ecuador, *Game Over* ha capacitado a más de 331 facilitadoras\*es de 10 ciudades del país, quienes ahora están en capacidad de realizar una adecuada aplicación de la metodología en el público adolescente, garantizando la sostenibilidad futura de la medida. Hasta febrero de 2024 se ha alcanzado un total de 3.581 adolescentes (1.767 mujeres y 1.814 hombres) en instituciones del sistema educativo formal y no formal (en formatos presenciales y virtuales).

Cabe resaltar que durante la etapa más álgida de la pandemia por la COVID-19, PreViMujer desarrolló una adaptación metodológica 100% virtual, adecuando ciertas actividades del formato original e incluyendo más herramientas audiovisuales y actividades lúdicas en línea que permitieron mantener la medida vigente a pesar de la crisis sanitaria.

La medida ha resultado exitosa para instituciones educativas formales y no formales, públicas y privadas, y ha sido probada y efectiva en la transformación de patrones socioculturales que legitiman la violencia hacia

las mujeres con adolescentes provenientes de diferentes contextos y situaciones socioeconómicas.

La metodología aprovecha las TIC y las expresiones artísticas, sirve para generar aprendizajes significativos, y promueve además la reflexión y el pensamiento crítico en un público adolescente que se encuentra ávido de descubrir mecanismos originales de expresión de su individualidad y diferenciación de las generaciones predecesoras.

### **Apropiación y ampliación del horizonte**

Por tratarse de una metodología con contenidos variados, aprovechando tanto las TIC como el arte, su adaptabilidad a diferentes contextos y su alto potencial de eficacia, es previsible que la medida continúe aplicándose más allá del apoyo que pueda brindar el proyecto.

A modo de ejemplo, la Cruz Roja ecuatoriana, ha demostrado su apropiación de la medida habiendo capacitado por su propia cuenta a 94 mujeres y hombres voluntarias\*os del programa Juventudes de las provincias de Esmeraldas, Guayas, Manabí, Santo Domingo, Imbabura, Loja, Machala, y Cotopaxi. Estas\*os multiplicadoras\*es fortalecen el compromiso de prevenir la violencia contra las mujeres en la población joven, permitiendo que la implementación de la metodología se convierta en una acción sostenible y que, cada vez, más jóvenes y adolescentes sean sensibilizadas\*os sobre el tema.

Por su parte, la Fundación Aliada, como consecuencia del trabajo con *Game Over*, desarrolló el chatbot *Ali, el chat que sí te cree*, que es un número de WhatsApp donde las\*os adolescentes pueden realizar preguntas sobre el tema y reciben mensajes generados por inteligencia artificial sobre cómo identificar, reportar y prevenir la violencia hacia las mujeres, los servicios a los cuales pueden recurrir para pedir ayuda.

Chatea con Ali:  
[fundacionaliada.com](https://fundacionaliada.com)

Tras la implementación de *Game Over* los\*as facilitadores\*as han notificado un cambio de conducta de parte de las\*os beneficiarias\*os al promover la equidad de género.

Pueden encontrar un video informativo sobre *Game Over* en el enlace a continuación:  
[www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU](https://www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU)



Durante una casa abierta de presentación de la metodología *Game Over* en un colegio de Quito. Foto: © GIZ/Xavier Romero, PreViMujer

**Game Over**  
ha capacitado a más de  
**330 facilitador\*s**  
de **10 ciudades**  
del Ecuador:  
Quito, Guayaquil, Ibarra,  
Loja, Santo Domingo,  
El Oro, Esmeraldas, Manabí,  
Imbabura y Cotopaxi.



**cooperación  
alemana**

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Implementada por

**giz** Deutsche Gesellschaft  
für Internationale  
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

**Publicado por:**  
Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Domicilios de la Sociedad  
Bonn y Eschborn, Alemania

Oficinas GIZ Quito-Ecuador  
Av. Isabel La Católica N24-430 y Luis Cordero  
Edif. RFS Centro de Negocios, piso 8,  
CP 170525

Proyecto Prevenir la Violencia contra  
las Mujeres (PreViMujer) Ecuador

Contacto:  
Viviana Maldonado,  
E [viviana.maldonado@giz.de](mailto:viviana.maldonado@giz.de)  
I [www.giz.de](http://www.giz.de)

Autor\*s:  
GIZ PreViMujer

Diseño/diagramación:  
Ira Olaley, Eschborn

Por encargo de:  
Ministerio Federal de Cooperación Económica y  
Desarrollo (BMZ) de Alemania (BMZ)

Diseño/diagramación:  
Ira Olaley, Eschborn

Quito, marzo 2024



[www.mujeressinviolencia.org](http://www.mujeressinviolencia.org)



[www.facebook.com/  
MSVEcuador](https://www.facebook.com/MSVEcuador)



[www.instagram.com/  
msvecuador](https://www.instagram.com/msvecuador)



[twitter.com/MSVEcuador](https://twitter.com/MSVEcuador)



[www.youtube.com/c/  
canallibredeviolencia](https://www.youtube.com/c/canallibredeviolencia)



[comvomujer.org](http://comvomujer.org)