

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

“Desde el 2023, implementamos la metodología *GAME OVER* con varias organizaciones aliadas en el territorio de Imbabura, enfatizando la importancia del desarrollo del proceso con jóvenes de la ruralidad o de entornos de vulnerabilidad. Esto ha permitido brindar herramientas para que a nivel individual y colectivo se prevenga la violencia contra las mujeres y, sin duda aportar en la construcción de sociedades libres de todo tipo de violencias”.

Luis Cupichamba, Agendas Juveniles Imbabura

“El reto es grande, porque se trata de generar cambios, y ese fue el mayor aprendizaje y compromiso que me llevo: seguir construyendo y poniendo sobre la mesa estas temáticas en mi territorio y mostremos que desde l\*s adolescentes y juventudes podemos ponerle fin a la violencia contra las mujeres y fortaleciendo nuestro tejido social, desde este objetivo”.

Vanessa Reyes, Colectivo Tejiendo Memorias

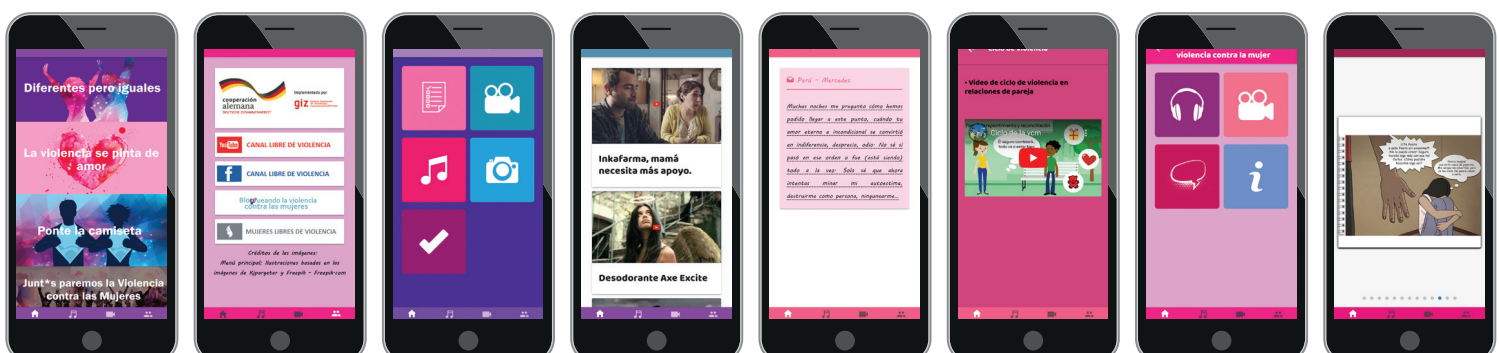
### Contexto

*Game Over: con la violencia hacia las mujeres no se juega* es una metodología validada por el programa regional ComVoMujer, predecesor del proyecto 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 VcM y niñas indica que, cuando las intervenciones escolares para prevenir la violencia sexual o en el noviazgo son bien diseñadas e

implementadas, los enfoques más efectivos se centraron en transformar 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 l\*s 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

<sup>1</sup> Kerr-Wilson, A.; Gibbs, A.; McAslan Fraser E.; Ramsommar, 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-reviewfweb/file](http://www.whatworks.co.za/documents/publications/374-evidence-reviewfweb/file)



sensibilizar a l\*s 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 digitalización, a través de una aplicación móvil (*app*), y que resulta especialmente atractiva para l\*s nativ\*s 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.

## ➔ 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 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 la 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 l\*s adolescentes y jóvenes.

## ➔ ¿Quién puede usar *Game Over*?

*Game Over* puede aplicarse tanto en instituciones educativas formales (escuelas, colegios 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 l\*s facilitador\*s, 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 *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

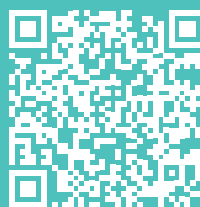
El rol de l\*s facilitador\*s es fundamental para *Game Over*, ya que orienta y refuerza la construcción del aprendizaje durante las sesiones presenciales y brinda soporte durante los tiempos intermedios. Por ello, se requiere la realización de un proceso de capacitación previa, en el que se trabaje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

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

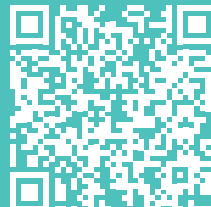
Dado que el nivel de conectividad se encuentra en permanente crecimiento, especialmente en la región, y considerando que cada vez más adolescentes y jóvenes usan la tecnología, se desarrolló esta *app* para vincularles más fácilmente con el tema. *Game Over* se puede descargar de forma gratuita en Google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



## ➔ Alianzas potentes para una prevención eficaz

Esta metodología de prevención primaria de la VcM fue validada por el programa Regional ComVoMujer mediante pilotos desde el 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.

Si bien el manual para facilitador\*s y la *app* se encuentran disponibles desde inicios del 2018, la medida empieza a ser implementada a mediados de ese año, con el inicio del proyecto PreViMujer en Ecuador. En su primera y segunda fase, PreViMujer ha venido trabajando con contrapartes de la educación formal y no formal, algunas de ellas del sector público como el Consejo Cantonal de Protección de Derechos de Nobol, Secretaría Técnica del Plan Toda una Vida, Ministerio de Educación en el Distrito del Noroccidente de Pichincha; instituciones educativas como la Unidad Educativa Fernández Madrid y la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora de la ciudad de Macas (Morona Santiago); Unidad Educativa Pául Rivet, Unidad Educativa Isla Santay y Unidad Educativa Particular Santa Ana de la ciudad de Guayaquil (Guayas). Están también otras instituciones de la sociedad civil, como la Fundación PreVenSud, la Cruz Roja Ecuatoriana, la Mesa de Concertación de Discapacidades de Guayaquil, Fundación Aliada y Agendas Juveniles. La metodología y la *app* también han sido utilizadas por instituciones del sector privado como el grupo corporativo Cid, el Club Independiente del Valle Sub-14, la selección de la Asociación de Fútbol Amateur de Pichincha (AFAP) Sub-14. En total, un mínimo de 55 instituciones públicas, privadas y de la sociedad civil han aplicado *Game Over*.

## ➔ Lecciones aprendidas e impactos

### Adolescentes se ponen la camiseta para ganarle el partido a la VcM

En Ecuador, *Game Over* ha capacitado a más de 340 facilitador\*s 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 julio 2025, se ha alcanzado un total de 3.946 adolescentes y jóvenes (1.959 mujeres y 1.987 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 el 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.

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 VcM con adolescentes provenientes de diferentes contextos y situaciones socioeconómicas.

La metodología aprovecha las herramientas de digitalización y las expresiones artísticas, que sirven para generar aprendizajes significativos, y promueve además la reflexión y el pensamiento crítico en un público adolescente 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 las herramientas digitales y 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 voluntari\*s del programa Juventudes de las provincias de Esmeraldas, Guayas, Manabí, Santo Domingo, Imbabura, Loja, Machala y Cotopaxi. Así también, multiplicador\*s formad\*s de la sociedad civil, entre estas Agendas Juveniles, implementaron la metodología en zonas rurales en coordinación con otras organizaciones, llegando a 129 adolescentes (78 mujeres y 51 hombres) de las provincias de Imbabura, Carchi, Santo Domingo de los Tsáchilas y Manabí.

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 l\*s adolescentes pueden realizar preguntas sobre el tema y reciben mensajes generados por inteligencia artificial sobre cómo identificar, reportar y prevenir la VcM, además de los servicios a los cuales pueden recurrir para pedir ayuda.

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

Tras la implementación de *Game Over*, l\*s facilitador\*s han notado un cambio de comportamiento de parte de l\*s beneficiari\*s al promover igualdad y el rechazo a la violencia contra las mujeres.

Video informativo sobre *Game Over*:  
[www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU](https://www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU)



Implementación de la sesión 2 "La violencia se pinta de amor" con adolescentes del sector El Tejar en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, a cargo de jóvenes multiplicador\*s de Agendas Juveniles en colaboración con Fundación Wambra Wambrakuna. Foto: © Agendas Juveniles Imbabura

Taller de refuerzo de la metodología Game Over, con la violencia hacia las mujeres no se juega con jóvenes de organizaciones de la sociedad civil como Agendas Juveniles, colectivo Tejiendo Memorias, entre otras. Foto: © GIZ / PreViMujer

**Game Over**  
ha capacitado a más de  
**340 facilitador\*s**  
de **10 provincias**  
del Ecuador:  
Quito, Guayaquil, Carchi,  
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 Olaleye, Eschborn

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

Quito, septiembre 2025



[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)



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



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