




“DE VOZ A VOS: LA VIOLENCIA NO ES UN JUEGO”: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA DE PREVENCIÓN DE VIOLENCIAS BASADAS EN GÉNERO POR MEDIO DEL JUEGO EN LA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA SECCIONAL URABÁ

“From Voice to You: Violence is Not a Game”: an Analysis of a Gender-Based Violence Prevention Experience Through Play at the University of Antioquia, Urabá Campus

JORGE LUIS SOTO ATEHORTÚA¹ , KELLYS PACHECO GUTIÉRREZ²  Y DANIELA ANDREA CASAS VÁSQUEZ³ 

<https://doi.org/10.17533/udea.rp.e356883>

Resumen

Este artículo presenta los resultados de la sistematización de experiencias del proyecto “De voz a vos: la violencia no es un juego”, orientado a promover la cultura del cuidado y la prevención de las violencias basadas en género (VBG) en la Universidad de Antioquia, Urabá. El análisis se centra en la línea “La violencia no es un juego”, donde se describen y evalúan las estrategias metodológicas lúdicas implementadas y sus impactos percibidos. Se detallan las dinámicas, los aportes y las limitaciones de cuatro estrategias, a partir de la propuesta de los “cinco tiempos” de Jara (2018). Los resultados muestran que el juego facilita la concientización sobre género, roles, estereotipos y manifestaciones de violencia; promueve la empatía hacia las víctimas, la desnaturalización de discursos que las responsabilizan y la movilización de actitudes de autocuidado y cuidado colectivo. Además, potencia la participación activa, la implicación emocional y la reflexión simbólica.

Palabras clave: género, violencia de género, juego educativo.

¹Magíster en Motricidad y Desarrollo Humano. Docente Universidad de Antioquia. jluis.soto@udea.edu.co

²Psicóloga. Universidad de Antioquia.

³Psicóloga. Universidad de Antioquia.

Para citar este artículo en APA: Soto, J., Pacheco, K. y Casas, D. (2025). “De voz a vos: la violencia no es un juego”: análisis de una experiencia de prevención de violencias basadas en género por medio del juego en la Universidad de Antioquia seccional Urabá. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 17(1), e356883. <https://doi.org/10.17533/udea.rp.e356883>

Recibido: 12-08-2024 | Aceptado: 4-03-2025



Abstract

This article presents the results of the systematization of experiences from the project “From Voice to You: Violence Is Not a Game”, aimed at promoting a culture of care and the prevention of gender-based violence (GBV) at the University of Antioquia, Urabá. The analysis focuses on the line “Violence Is Not a Game”, which describes and assesses the playful methodological strategies implemented and their perceived impacts. The dynamics, contributions, and limitations of four strategies are detailed, drawing on Jara’s (2018) “five times” methodological framework. The main findings indicate that play fosters awareness of gender, roles, stereotypes, and manifestations of violence; promotes empathy toward victims; challenges discourses that blame them; and encourages attitudes of self-care and collective care. Moreover, it enhances active participation, emotional involvement, and symbolic reflection..

Keywords: gender, gender-based violence, educational game.

Introducción

Históricamente, las relaciones entre hombres y mujeres se han construido alrededor de un sistema desigual que privilegia el lugar ocupado por los hombres, que resalta las cualidades conservadoras de la masculinidad e invalida y desvaloriza, en muchos casos, lo relacionado con lo femenino, lo cual genera en quienes allí se ubican experiencias de subordinación, discriminación, exclusión y violencias. Por ello, numerosos movimientos para la igualdad de género y la reivindicación de derechos han posibilitado avances importantes que han permitido reconocer globalmente a las mujeres como sujetos de derecho y de protección necesaria.

En este contexto, además del progreso normativo en materia de derechos, las mujeres han sido incluidas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2015-2030, en particular en el ODS-5, que propone “lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas”. Este objetivo evidencia cómo la equidad de género es una necesidad social universal, dado que la identificación y la erradicación progresiva de las brechas de género no solo promueven el bienestar individual, sino también el desarrollo económico y social colectivo (Chamorro González et al., 2022).

Entre las acciones que materializa el ODS-5 se encuentran aquellas dirigidas a prevenir y atender las VBG, entendidas como conductas y acciones hostiles que atentan contra la integridad de una persona y que son justificadas por el agresor en razón del género, la identidad de género o la orientación sexual de la víctima. Estas violencias se enmarcan en relaciones de poder asimétricas, constituyen una violación de los derechos humanos y representan un problema de salud pública que pone en riesgo la vida (Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados [ACNUR], 2022).

En contextos universitarios ya Rozo y Torres (2016) habían identificado que más del 50% de las estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia habían sufrido violencia sexual, principalmente por parte de estudiantes, en espacios como salones de clase y fiestas. Asimismo, Quintero-Ramírez (2019) refiere que entre 2017 y 2019 se registraron 157 casos formales, en su mayoría de acoso, violencia sexual y violencia física/psicológica, con víctimas mujeres y atención institucional insuficiente, en la misma institución.

Esto ha motivado a diversas instituciones, incluida la Universidad de Antioquia (UdeA), a construir y desplegar estrategias orientadas a su erradicación.

Los primeros estudios sobre las VBG en la UdeA se remontan a los años 1996 y 1997, con la investigación “Discriminación, acoso y abuso sexual contra las estudiantes de Medicina de la Universidad de Antioquia”. Este estudio evidenció la indiferencia de las directivas universitarias y de algunos docentes ante los hallazgos, lo que derivó en la desaprobación y la censura de su difusión (Ramírez, 2022).

Posteriormente, en 2005, se publicó la primera edición de *Violencia de género en la Universidad de Antioquia*, cuyo propósito fue visibilizar este fenómeno en los ámbitos académicos, administrativos y laborales de la institución. Este estudio tuvo su segunda edición en 2013, en la cual se incluyó una propuesta de política institucional para prevenir, atender y tramitar los casos de VBG en la Universidad (Fernández et al., 2013).

Desde 2018, la dirección de Bienestar Universitario UdeA ha liderado la construcción de la política institucional para la prevención y la atención de

las vBG y la violencia sexual (vs), en articulación con docentes, estudiantes y colectivos preocupados por esta problemática. Entre los avances se destacan: la formulación de rutas y protocolos de atención, como la “Línea Violeta te orienta” y la “Ruta Violeta”; la actualización de políticas institucionales en concordancia con el Acuerdo Superior 481 que tipifica como falta disciplinaria todo acto de vBG y vs (Consejo Superior Universidad de Antioquia, 2022); la caracterización de las vBG en la comunidad universitaria, y la capacitación de equipos responsables de los procesos disciplinarios. Asimismo, se ha promovido una transformación cultural hacia la cero tolerancia frente a estas violencias, en busca de construir entornos seguros para toda la comunidad académica. Esta apuesta ha impactado, además, al programa Promotores del Bienestar, que incluye en sus convocatorias iniciativas orientadas a la prevención de vBG.

En respuesta a las manifestaciones públicas, individuales y colectivas realizadas en el campus Medellín, el programa Promotores del Bienestar incorporó en su convocatoria de 2022 un eje temático enfocado en la erradicación de las vBG. Dicha convocatoria, orientada a fomentar estrategias integrales para promover la convivencia pacífica, la autogestión del bienestar y la cultura del cuidado en la comunidad universitaria (Dirección de Bienestar Universitario, 2022), dio lugar al desarrollo del proyecto “De voz a vos: la violencia no es un juego” en la seccional Urabá. Este proyecto respondió también a las particularidades del contexto local, evidenciadas en el informe del Observatorio de vBG y vs del municipio de Apartadó (único en la región), que reportó 280 casos en el primer semestre de 2022, de los cuales 250 afectaron a mujeres y 30 a hombres. Aunque las vBG han sido poco reconocidas en la dinámica cotidiana de la seccional, ello no implica su inexistencia. Las acciones de respuesta institucional, si bien incipientes, han resultado relevantes, entre ellas la creación del Comité de Prevención de vBG en 2023 y la oferta de espacios formativos articulados con los programas de Bienestar Universitario.

En este marco, el artículo propone la *sistematización de las experiencias* de este proyecto, entendida como:

[...] aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica y el sentido del proceso vivido en ellas: los diversos factores que

intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo; [...] produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse críticamente de las experiencias vividas (sus saberes y sentires), comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora (Jara, 2018, p. 61).

De acuerdo con este autor, cada experiencia “constituye un proceso inédito e irreplicable y por eso en cada una de ellas tenemos una fuente de aprendizajes que debemos aprovechar precisamente por su originalidad” (p. 56).

Con base en lo anterior, y siguiendo la propuesta metodológica de los “cinco tiempos” planteada por Jara (2018), la sistematización se estructura de la siguiente manera:

1. *Punto de partida.* La experiencia vivida, que implica la participación y el registro del proceso.
2. *Plan de sistematización.* Definición del objetivo, el objeto, el eje de sistematización, las fuentes de información y el procedimiento.
3. *Recuperación del proceso vivido.* Ordenamiento y clasificación de la información.
4. *Reflexiones de fondo.* Análisis, interpretación crítica e identificación de aprendizajes.
5. *Puntos de llegada.* Conclusiones, recomendaciones y propuestas.

El punto de partida: origen y configuración de la experiencia

“De voz a vos: la violencia no es un juego” es un proyecto que fue ejecutado entre los meses de febrero y mayo de 2023, surgido como respuesta a una serie de acontecimientos sociales, institucionales y académicos. Por un lado, parte del reconocimiento de las VBG como un problema presente tanto a nivel regional, en Urabá, como institucional, en la Universidad de Antioquia.

Por otro lado, el proyecto se gestó desde el Semillero de investigación “Estudios psicológicos y sociales del deporte de Urabá: motrizmente”, en el cual se ha venido incorporando la perspectiva de género y el abordaje de

las VBG en el contexto del juego y el deporte, articulando estos intereses con metodologías emergentes en el campo, como el “aprendizaje basado en juegos” (Sousa y Rocha, 2019).

Finalmente, el objetivo general del proyecto fue “Promover la construcción de una cultura del cuidado y la prevención de las VBG en la comunidad universitaria de la UdeA seccional Urabá”, a partir de los objetivos específicos de: 1) identificar, reconocer, visibilizar las VBG; 2) movilizar actitudes y acciones colectivas de autocuidado y cuidado colectivo respecto a las VBG, y 3) socializar los protocolos y las rutas de atención universitaria y municipal de las VBG.

La experiencia se configuró desde dos líneas de trabajo, cada una con una propuesta metodológica específica, disponible para estudiantes, docentes, administrativos, personal de oficios varios, logística y seguridad, que decidieron participar voluntariamente de las actividades, pertenecientes a los campus Turbo, Apartadó y Carepa.

La primera línea, denominada *La violencia no es un juego*, se desarrolló desde la perspectiva metodológica del “juego con propósito educativo” o el “aprendizaje basado en juegos” (Sousa y Rocha, 2019), el cual consiste en el uso de juegos para la enseñanza de conceptos y desarrollo de habilidades, la sensibilización, la concientización y la reflexión de situaciones o ámbitos cotidianos, entre otros propósitos. Una metodología que se fundamenta en las características del juego, el cual representa una actividad interactiva que replica real o simbólicamente el mundo real con el fin de estimular el aprendizaje (Rumeser y Emsley, 2019).

La segunda línea de trabajo, denominada *Círculos del cuidado*, se desarrolló con el propósito específico de promover la construcción de redes sociales de apoyo en cada campus, orientadas al cuidado y la prevención de las VBG, formando a las personas participantes en temas como el género y la violencia, VBG en el contexto universitario, primeros auxilios psicológicos, y protocolos y rutas de atención institucional y municipales ante vs y VBG. La línea se valió metodológicamente de diversas estrategias, como el taller reflexivo, el juego con propósito educativo, y el juego de roles, haciendo énfasis en el fortalecimiento del grupo, de las capacidades individuales y colectivas al servicio del autocuidado y el cuidado colectivo.

Ahora bien, para efectos de la delimitación y la mayor profundidad en el análisis de los impactos y su relación con la propuesta metodológica específica, este artículo aborda detalladamente la línea de “la violencia no es un juego”, teniendo en cuenta que esta se desarrolla en su totalidad a partir de los juegos con propósito educativo.

Referentes teórico-conceptuales

El proyecto tomó como referencia fundamental la noción de *cultura de paz*, entendida como el

Conjunto de actitudes, valores y comportamientos donde se pueden ver reflejados el respeto a la vida, a las personas, a la diversidad humana, a todos los derechos humanos, a la adhesión a los principios de libertad, a la justicia, a la tolerancia, a la solidaridad y finalmente, al rechazo de la violencia en todas sus formas. (Jiménez-Bautista, 2019, p. 6)

Esta cultura requiere, en primera instancia, la *sensibilización* sobre la problemática, lo cual implica la vivencia de la empatía y la comprensión hacia las demás personas y sus circunstancias (Ander-Egg, 2016). Asimismo, involucra las *actitudes* de los actores, definidas como la “predisposición aprendida a responder de una manera consistentemente favorable o desfavorable a un objeto dado (objeto físico, personas, grupos, etc.)” (Ovejero Bernal, 2007, p. 193), orientadas en este caso a la configuración de una *cultura del cuidado*. Esta última se concibe como “el compromiso a prestar atención y la disposición a responder de modo favorable a las legítimas necesidades del otro” (Noddings, 1996 citado en Weis, 2007, p. 38), y se materializa en *prácticas de cuidado*, entendidas como acciones dirigidas a obtener y mantener estados de bienestar para las personas, originadas en entornos informales y relaciones no profesionales, como las sostenidas en la familia, el grupo de amigos o la comunidad (Botero Suaza, 2017; De la Cuesta, 2007), en este caso, la comunidad universitaria. Tales acciones contribuyen a la prevención de las violencias basadas en género (VBG) en la medida en que implican información, educación, apoyo, atención y cuidado a las personas víctimas o en riesgo de sufrir algún tipo de VBG en el contexto universitario.

Por otro lado, el proyecto reconoce las vBG como toda acción de violencia causada por un ejercicio del poder, fundamentado en estereotipos sobre lo femenino y lo masculino y las relaciones desiguales entre hombres y mujeres en la sociedad. Está cimentada sobre referentes culturales que reproducen la valoración de lo masculino en detrimento de lo femenino y favorecen el ejercicio del poder por medio de actos de agresión o coerción en contra de las mujeres, por el simple hecho de serlo, así como de quienes no encajan en los parámetros de género y sexualidad dominantes, como las personas transgénero, lesbianas, bisexuales y hombres gay (Consejo Superior Universidad de Antioquia, 2022).

La Cartilla género del Ministerio de Justicia y del Derecho (2020) define cuatro tipos de vBG: psicológica, física, sexual y patrimonial, con base en la Ley 1257 de 2008, por la cual se busca proteger a la mujer de toda manifestación de violencia. *La violencia psicológica* es entendida como la consecuencia de acciones que buscan controlar o minimizar comportamientos, emociones y creencias, por medio de insultos, humillaciones, manipulación, etc. *La violencia física* es todo acto de agresión que atente contra la corporalidad de la persona, se presenta con golpes, ahorcamiento, empujones, ataques con armas, halada de cabello, entre otros, y no es necesario que queden marcas. *La violencia sexual* es descrita como el uso de fuerza, manipulación, intimidación o comentarios con la finalidad de insinuar o provocar el acto sexual sin consentimiento, y no necesariamente implica penetración. En cuanto a *la violencia patrimonial o económica*, se puede identificar por medio de la retención, la destrucción o la transformación de objetos, documentos personales o bienes; cualquier castigo monetario o el privar el acceso al trabajo lo que, por ende, afecta la independencia económica de la persona.

Por su parte, y a propósito de su papel central en el proyecto, el juego se concibe como una actividad libre, placentera y simbólica, sin fines utilitarios en sí misma (Lanlade, 1951 citado en García, 2006). Sin embargo, su potencial pedagógico ha sido ampliamente reconocido por diversos campos, que han aprovechado su capacidad para generar experiencias significativas, promover el aprendizaje y transformar actitudes (Betancor y Almeida, 2005 citado en García, 2006). En ese sentido, se erigen propuestas metodológicas para la intervención social y educativa que en él se fundamentan, y que, para

este caso, es descrito por Sousa y Rocha (2019) como “juego con propósito educativo” o el “aprendizaje basado en juegos”, estrategia sobre la que se posiciona fundamentalmente la ruta metodológica de la experiencia.

Plan de sistematización

Este ejercicio tuvo como objetivo “sistematizar la experiencia de la línea *La violencia no es un juego*, con el fin de analizar las estrategias metodológicas lúdicas implementadas e identificar los impactos percibidos sobre la prevención de vBG”. El objeto y los ejes de la sistematización fueron las estrategias metodológicas desarrolladas (que se describen a continuación) y sus impactos, a partir de información obtenida mediante la observación directa y el instrumento del diario de campo.

El procedimiento de recolección de información consistió en el registro de observaciones en diarios de campo, describiendo y analizando la experiencia de las personas en la realización de las actividades, y sus percepciones respecto al impacto de los juegos.

La violencia no es un juego: estructura metodológica de la línea

En las actividades de esta línea participaron 91 personas, quienes en su mayoría fueron estudiantes de 16 a 24 años y hacen parte de las diversas unidades académicas de la seccional, con mayor participación de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, la Facultad de Ciencias Farmacéuticas y la Facultad de Ingeniería.

Cada actividad estuvo orientada a un objetivo específico, acorde con la estructura y el plan del proyecto; tuvieron una duración de entre 20 y 30 minutos, en cada una se entregaron *souvenirs* y folletos educativos sobre el tema, y se compartieron las rutas de atención ante vs y vBG.

Si bien esta línea se estructuró metodológicamente en el *aprendizaje basado en juegos* (Sousa y Rocha, 2019) y toma como referencia la experiencia y algunos recursos metodológicos de la ONG del campo del Deporte para el

Desarrollo y la Paz (DDP) Coaches Across Continents (CAC), el equipo de trabajo diseñó particularmente una forma de desarrollarla con sus respectivos componentes y momentos:

Momento 1. Fase de activación, presentación y acuerdos. Se realiza la activación del grupo; la presentación de los participantes, de la actividad, sus objetivos e indicaciones, y se establecen los acuerdos respectivos.

Momento 2. Fase de provocación. En esta fase se proponen actividades lúdicas que representan simbólicamente situaciones de vida (en este caso relacionadas con las VBG) en las que emergen manifestaciones discursivas y actitudinales (pensamientos, emociones y comportamientos) respecto a la situación, fenómeno o tema representado, las cuales serán objeto de discusión en el siguiente momento.

Momento 3. Fase de reflexión y construcción. En esta fase se orienta el juego, su contenido y las manifestaciones discursivas y actitudinales emergentes hacia el objetivo del juego, promoviendo el diálogo, la reflexión y la creación colectiva.

Momento 4. Fase de conclusiones y cierre. En esta fase se generan colectivamente las conclusiones respecto a lo jugado, conversado y discutido, los compromisos acordados y el cierre.

Es muy importante la introducción de una serie de progresiones en cada fase del juego, de manera que los participantes se familiaricen con este, y se oriente su disposición e implicación hacia retos cada vez más complejos e interesantes. Además, es fundamental también la utilización de preguntas orientadoras que estimulan a los participantes a establecer relaciones entre los juegos y sus objetivos pedagógicos, cuidando el protagonismo de quienes juegan para expresar sus ideas, evitando imponer el conocimiento de los facilitadores del espacio.

Descripción de los juegos

Para efectos de este artículo, se describirán solamente cuatro juegos, cuya estructura, dinámica y posibilidades simbólicas y reflexivas, hicieron de estos

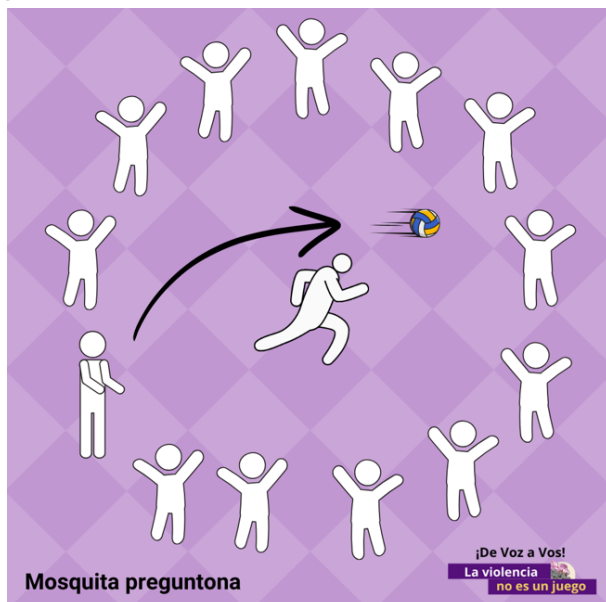
las actividades más importantes y transversales de la experiencia. Así mismo, cada uno de los juegos descritos fueron desarrollados en los momentos y las fases de provocación y reflexión/construcción, teniendo en cuenta que representan el periodo más importante de toda la actividad, aunque la fase de activación también se hiciera de manera lúdica.

A continuación, se procede a describir su dinámica, objetivos y progresiones metodológicas, con el fin de tener una idea clara sobre su desarrollo y sentidos, para la posterior relación con los análisis y los resultados de la experiencia.

1. *La mosquita preguntona.* Este juego se realizó en varias oportunidades y estuvo orientado a dos objetivos puntuales: por un lado, se orientó a la identificación de los saberes previos de los participantes respecto de los conceptos fundamentales sobre las VBG, abordando las nociones de género, identidad de género, orientación sexual, roles y estereotipos de género, y VBG, ayudando a precisarlos para las conversaciones posteriores; por otro lado, se orientó en algunas oportunidades a la identificación de actitudes de quienes participaron respecto de situaciones relacionadas con las VBG.

Figura 1

Mosquita preguntona



Recursos. La mosquita preguntona requiere el grupo participante y una pelota o balón liviano, puede ser de fútbol o voleibol, con la siguiente dinámica:

- a. Se conforma un círculo con todos los integrantes del grupo participante, y a su vez, se propone que una persona voluntaria se ubique en el centro del círculo (que lleva el nombre de la *mosquita*), quien participará más activamente y podrá cambiar de rol en el transcurso de la actividad.
 - b. El juego se desarrolla haciendo que la pelota circule en el grupo, intentando que no sea tocada o atrapada por la mosquita. Si esta lo logra, deberá pasar al centro otra persona y el juego se reanuda.
 - c. Progresivamente, quien acompaña la actividad realizará preguntas, algunas veces abiertas, y otras veces dicotómicas con respuestas de “sí” o “no”, a las cuales los participantes del círculo deberán responder rápidamente cada que tengan la pelota en sus manos, para evitar que la mosquita pueda tocar o agarrar la pelota, o tocar a la persona con esta en su poder. Algunas de las preguntas realizadas fueron ¿sabes cuál es la diferencia entre identidad de género y orientación sexual? ¿Sabes qué es y cuáles son las violencias basadas en género? ¡Nombra un tipo de violencia basada en género! y preguntas sobre actitudes respecto a las vBG, como: ¿estás de acuerdo con que las mujeres deberían estudiar carreras asociadas al cuidado de personas?, etc.
 - d. Estas preguntas están orientadas al objetivo planteado para el juego, sea a la identificación de los saberes previos de los participantes respecto de los conceptos fundamentales sobre las vBG o sea a la identificación de sus actitudes sobre situaciones relacionadas con las vBG.
 - e. Consecuentemente, con cada fragmento del juego en el que se aborda una pregunta o serie de preguntas sobre un tema específico, el juego se pausa para facilitar la conversación y discusión al respecto.
2. *Estaciones vBG*. El objetivo de este juego fue posibilitar la identificación y la comprensión de los tipos de vBG, promoviendo paralelamente una sensibilización sobre sus consecuencias y las diferentes dimensiones y ámbitos de la vida en las que se pueden manifestar.

Figura 2
Estaciones VBG



Recursos. Este juego requiere cuatro elementos tipo conos, platillos, banderas, etc., que permitan señalar cuatro estaciones en un espacio específico. Su dinámica es la siguiente:

- Se rotulan con los conos, platillos o banderas los cuatro extremos del espacio con los nombres de los cuatro tipos de violencias basadas en género: sexual, económica, psicológica y física (Ley 1257 de 2008), de modo que queden configuradas como “estación”.
- Quienes participan se ubican en el centro de las cuatro estaciones, en el que se disponen a realizar un juego rítmico y musical denominado “mingle, mingle”, el cual consiste en su canto colectivo e invitación de quien acompaña la actividad a seguir ciertas instrucciones emitidas en medio del canto relacionadas con la realización de algunos movimientos y conformación de subgrupos con una cantidad específica de integrantes.
- En el transcurso del juego/canto se presentan frases o situaciones relacionadas con las VBG, las cuales deberán ser identificadas por quienes participan para dirigirse rápidamente a la estación y tipo de violencia que consideren que corresponde.

- d. Una vez se ubican en la estación elegida, se genera una conversación al respecto, justificando la elección, proporcionando información complementaria y generando discusiones sobre las causas y las consecuencias de cada tipo de violencia.
 - e. Se desarrolla el juego de la misma manera con diversas frases y situaciones sobre VBG, de modo que se logre mejor comprensión y reflexión sobre sus tipos, causas y consecuencias.
3. *Derribando estereotipos*. El objetivo de este juego es promover la reflexión sobre los estereotipos de género, sus causas, manifestaciones y consecuencias en la vida cotidiana. A su vez, posibilita la creación colectiva de acciones para su prevención.

Figura 3

Derribando estereotipos



Recursos. Se requiere un balón de fútbol, de fútbol de salón o sala, o de balonmano (de acuerdo con el deporte que desees elegir para el juego), elementos para delimitar el espacio de juego y dos porterías, que pueden ser cintas, conos o platillos. Su dinámica es la siguiente:

- a. Se propone jugar un partido de fútbol, fútbol de salón o sala, o balonmano, en un espacio específico determinado por la cantidad de participantes. Quienes participan conformarán dos equipos, distribuyéndose de la manera en que deseen o sugiera quien facilita.
- b. Se indica a los participantes jugar con normalidad el deporte elegido, de modo que se enfrenten y busquen anotar la mayor cantidad posible de goles.
- c. Posteriormente, en el transcurso del juego, se suspende la dinámica esporádicamente para pedir a los jugadores mencionar estereotipos de género que identifiquen y recuerden hayan escuchado en su cotidianidad. Por cada estereotipo nombrado se asignará una limitación en la movilidad (caminar en un pie, en cuclillas, de espaldas, con ojos vendados, etc.) de algún o algunos participantes de cada equipo, a elección del facilitador. Una vez asignada la limitación se continúa jugando con el mismo objetivo inicial.
- d. Después de varios minutos de juego, se suspende la actividad para conversar con el grupo sobre la experiencia del juego, sobre todo la de los participantes con limitaciones en la movilidad, orientando la conversación y la reflexión a la relación del juego con las limitaciones y malestares que pueden generar los estereotipos de género en la vida de las personas.
- e. Acto seguido, se invita a los participantes a proponer ideas para “derribar”, afrontar y prevenir dichos estereotipos, por ejemplo, ante el estereotipo de “un verdadero hombre no llora”, los participantes propusieron asumir culturalmente que “las personas tenemos derecho a expresar nuestras emociones”. Por cada idea propuesta se elimina una limitación de movilidad anteriormente impuesta, reanudando, a su vez, nuevamente el juego.
- f. Finalmente, se intenta llegar a la terminación del juego sin limitaciones de movilidad en los participantes, proponiendo una conversación alrededor de lo experimentado, las limitaciones y malestares que generan los estereotipos, la tranquilidad que supone su ausencia, y reconociendo y recogiendo las ideas colectivas para su afrontamiento y prevención.

4. *Congelado*. Este juego tuvo como objetivo movilizar actitudes y acciones de autocuidado y cuidado colectivo en relación con las VBG, como la capacidad de establecimiento de límites, el consentimiento, las redes de apoyo, entre otros.

Figura 4
Congelado



Recursos. Se requieren elementos como conos, cinta o platillos para delimitar el espacio de juego. Su dinámica es la siguiente:

- Se dispone el grupo para realizar el juego tradicional de “congelado”, que consiste que en una persona al tocar a otra le inmoviliza, intentando lograrlo con todas las demás.
- En medio del juego, esporádicamente se realizan pausas para invitar a los participantes a proponer posibilidades de defensa y evitar ser “congelados”.
- Además de las propuestas de quienes participan, se sugiere utilizar la palabra “no” como defensa ante la persona que “congela”, de modo que se promueva la capacidad de establecimiento de límites.

- d. En cada pausa se propone la conversación sobre la relación que tienen las VBG con el acto de “congelar”. Asimismo, se orienta la discusión sobre las posibilidades existentes en nuestro contexto para prevenir las VBG y evitar que estas les “inmovilicen”.
- e. El juego puede tener diferentes variaciones de acuerdo con el sentido que desee proponer quien facilita y con la necesidad observada. Por ejemplo, puede orientarse a la creación de redes sociales de apoyo, sugiriendo como estrategia para evitar ser “congelado”, el juntarse con otras personas.
- f. Se finaliza el juego reconociendo y recogiendo las estrategias utilizadas y creadas colectivamente para evitar ser congelado, comparando esta experiencia con acciones reales de prevención de las VBG.

Recuperación del proceso vivido y reflexiones de fondo

En este apartado se recupera el proceso vivido y, a partir de allí, se generan reflexiones de fondo, análisis, interpretación crítica e identificación de aprendizajes de la experiencia, en relación con sus objetivos específicos planteados.

El juego al servicio de la concientización y sensibilización de las VBG

Una de las acciones centrales del proyecto fue la implementación de ejercicios exploratorios para identificar las representaciones sociales sobre las VBG en la comunidad universitaria de la seccional Urabá. Para ello, se utilizaron principalmente los juegos mosquita preguntona y estaciones VBG, los cuales permitieron reconocer cómo se comprenden los conceptos que subyacen a estas violencias (como orientación sexual, identidad de género, género, roles de género, relaciones de poder y violencia), visibilizar su existencia y reflexionar sobre sus manifestaciones.

Desde esta aproximación, se identifican logros significativos en términos de concientización y sensibilización.

En cuanto a la concientización, entendida como el reconocimiento consciente de las VBG, se lograron importantes avances conceptuales respecto

al género, la identidad de género, la orientación sexual, los roles y los estereotipos de género, así como sobre las violencias que se derivan de estas construcciones sociales, tal y como lo señala una participante: “Siento que he sufrido violencia basada en género y no he sabido identificarla” (D. Casas, diario de campo, comunicación personal, 21 de marzo de 2023). En particular, el juego mosquita preguntona permitió de manera lúdica explorar saberes previos, identificar imaginarios colectivos y generar acuerdos compartidos sobre definiciones clave. Este tipo de clarificación conceptual es vital, pues el desconocimiento es una condición que facilita la reproducción de la violencia (Cortina, 2017).

Dicho desconocimiento puede actuar en dos sentidos, por un lado, en la negación de la diversidad sexual, reforzando los roles de género tradicionales y sus consecuencias; y por otro, en la imposición de sanciones sociales a quienes transgreden dichos roles, lo que se traduce en coerciones que perpetúan el sistema hegemónico patriarcal.

Por medio de los juegos, también se cuestionaron las creencias reduccionistas sobre la violencia, que tienden a limitar su comprensión a formas explícitas y físicas. La dimensión simbólica de las dinámicas permitió construir escenarios hipotéticos donde se evidenciaron otras expresiones de la VBG —como la violencia económica, la psicológica, la patrimonial, la institucional y la por prejuicio— que no implican contacto físico, pero que son igual de dañinas. Esto contribuyó a ampliar la comprensión del fenómeno y a identificar expresiones de violencia que se encuentran normalizadas en el lenguaje y la cultura, tales como la manipulación, los insultos, la discriminación o el silenciamiento.

Además, se abrió espacio para debatir sobre las relaciones de poder y su papel en la perpetuación de estas violencias, visibilizando cómo los abusos limitan la autonomía de las personas en contextos familiares, académicos o profesionales.

En relación con la sensibilización, concebida como la movilización emocional frente a situaciones reales o hipotéticas de VBG, se logró fomentar empatía hacia las personas afectadas. Al reconocer distintos comportamientos

violentos, se desnaturalizaron algunos discursos que responsabilizan a las víctimas, como la idea de que “lo permiten” o “no hacen nada para evitarlo” (K. Gutiérrez, diario de campo, comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

El juego estaciones VBG permitió simular escenarios en los que se ilustraban situaciones aparentemente inofensivas pero que, en realidad, limitan progresivamente la autonomía de las personas y dificultan su capacidad para identificar o salir de una relación violenta. Esta dinámica propició una reflexión introspectiva en las y los participantes, quienes empezaron a cuestionarse si habían vivido algún tipo de VBG.

A partir de estas inquietudes, surgieron preguntas clave como: “¿Qué puedo hacer si soy víctima? ¿Qué rutas existen dentro de la universidad? ¿A qué servicios puedo acceder?” (D. Casas, diario de campo, comunicación personal, 10 de abril de 2023).

Estas preguntas abrieron la posibilidad de informar sobre los mecanismos institucionales disponibles, como la Ruta Violeta y el protocolo para la prevención, la atención, la investigación y la sanción de la VBG y la violencia sexual en la Universidad de Antioquia. La información se compartió tanto en espacios físicos como digitales, mediante la distribución de folletos y el envío de documentos institucionales a las personas interesadas.

Este conocimiento permitió que las y los estudiantes visualizaran alternativas frente a la violencia, más allá del silencio o la inacción. La posibilidad de denunciar, recibir acompañamiento psicológico y orientación jurídica se posicionó como una herramienta de empoderamiento. De igual modo, muchas de las personas participantes asumieron un rol activo en la divulgación de esta información entre sus pares.

El juego en función de la movilización de actitudes y acciones de autocuidado y cuidado colectivo respecto a las VBG

“No me permiten hacer algo que me gusta por pensar que no es para mí” (participante mujer).

Desde el proyecto se reconoce que los estereotipos de género oficializan como catalizadores de violencias en tanto que estos pueden desencadenar

consecuencias discriminatorias porque funcionan como sistemas de clasificación que reducen y enmarcan el comportamiento de una persona, según su contexto, por el hecho de pertenecer a un género u otro (Ministerio de Justicia y del Derecho, 2020; Ovejero Bernal, 2007). Así las cosas, ¡De voz a vos! construyó el juego derribando estereotipos para movilizar el pensamiento crítico frente a la existencia de los estereotipos de género y algunos de sus efectos a nivel personal y social. Este juego permitió que las personas experimentaran situaciones desiguales debido a las limitaciones de movilidad impuestas, donde, junto a la oportunidad para resolver el reto propuesto, se generó satisfactoriamente la posibilidad de reconocer las barreras que implican tales estereotipos, la forma en que son experimentados por las personas, sus sentires y percepciones, y sus manifestaciones en su relacionamiento social y vida cotidiana.

En ese sentido, la identificación y la enunciación de numerosos imperativos sociales establecidos para hombres y mujeres, permitió mostrar, a quienes participaron, la profundidad que conllevan las generalizaciones sobre una persona, debido a que esto no se reduce a un mero ejercicio nominal. La interiorización de los estereotipos de género establece, de manera consciente e inconsciente, los comportamientos esperados de las personas, delimitando componentes propios del desarrollo individual, entre estos están características físicas (cómo deben verse), aspectos cognitivos y emocionales (cómo deben sentirse, cuál es su capacidad de razonamiento), lo que además afecta las relaciones interpersonales (cómo deben expresarse y relacionarse con los demás). De ese modo, lo que no se ajuste a la norma se califica como indeseable, defectuoso, desviado.

El reconocimiento de los estereotipos es complejo, puesto que están inmersos en lo que se considera normal, algunos de los nombrados durante el juego dan cuenta de las dinámicas sociales que repiten patrones relacionales, tal como se evidencia en las siguientes expresiones:

“Las mujeres son más emocionales y bullosas”; “El hombre tiene que ser protector con su pareja; tiene que ser bravo, tiene que ser frío”; “Un hombre no puede tener el cabello largo, no puede tener aretes ni llevar uñas pintadas”; “La mujer es femenina, frágil, débil, lo contrario a

lo que debe ser un hombre, fuerte, sin emociones”. (K. Gutiérrez, diario de campo, comunicación personal, 8 de marzo de 2023)

Las normas sociales son inherentes al vivir en sociedad, a partir de estas se establecen reglas de comportamiento, y algunas de ellas están ligadas al género de manera sesgada, limitando así las capacidades de las personas de acuerdo con su género o incluso otorgándoles roles de poder. Esto es legitimado desde el hogar y demás instituciones sociales llegando a ser perjudicial debido a que determina el valor de una persona y su aporte a la sociedad (Fondo de Población de las Naciones Unidas [UNFPA], 2020).

Proponer una conversación alrededor de los estereotipos de género y cómo se pueden “derribar” permite la reflexión frente a lo que se discrimina o se indica socialmente para determinado grupo social, siendo esta una forma de empatizar, tener una perspectiva desde quien se ve afectado por este y así poder cuestionarse sobre el sesgo que se crea y lo que imposibilita cargar con él, considerando nuevas posturas al respecto y cómo no son generalizables. El juego, en ese sentido, posibilitó que las personas reconocieran la experiencia diferencial existente entre jugar y vivir con limitaciones-estereotipos y sin ellos, quienes valoraron significativamente la segunda experiencia, y lograron hacer una relación empática entre lo que puede sentir una persona que es víctima de estos estereotipos y lo que podría sentir sin ellos (K. Gutiérrez, diario de campo, comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

Por otro lado, desde el juego congelado se identifican varios logros; inicialmente, posibilitó que quienes participaron exploraran e identificaran formas y actitudes de autocuidado respecto a las situaciones de VBG, reconociendo el valor del diálogo, de la voz para el establecimiento de límites y la activación de rutas de atención (D. Casas, diario de campo, comunicación personal, 23 de marzo de 2023). Esto fue movilizado a partir de la necesidad de no dejarse congelar y lograr el objetivo del juego, eligiendo la expresión de la palabra “no”, de forma fuerte y segura, como mecanismo de defensa y prevención de ser congelado, asunto que fue relacionado en la discusión como una manera idónea, concreta y poderosa para no ser inmovilizado, violentado, y que se reconoce que puede ser útil de manera similar en la vida cotidiana, incluso no solo en situaciones de VBG, sino también de otro tipo de violencias como el acoso escolar-universitario, el acoso laboral, etc.

Del mismo modo, este juego ayudó a explorar y dar cuenta de las posibilidades del cuidado colectivo, de la construcción de redes de apoyo para la prevención y la atención de las VBG; a reconocer actores cercanos y cotidianos, y a movilizar actitudes necesarias para la cultura del cuidado, la cual impulsa el interés en la protección individual y colectiva. Este aspecto fue muy evidente en la dinámica del juego que buscaba otras formas de prevenir ser congelado, en la que el grupo identificó que juntarse con los demás, armar grupos, acercarse a un amigo, etc., ayudaba significativamente a esta intención, y generaba mayor dificultad para quien congelaba (D. Casas, diario de campo, comunicación personal, 23 de marzo de 2023). La discusión del juego giró alrededor del reconocimiento de esta posibilidad, de lo importante y determinante que puede ser para una persona en riesgo de VBG, para darse cuenta de que hay personas que lo necesitan y les es difícil alzar la voz o acercarse a alguien para solicitar ayuda, y para reconocer que pueden o podrían ser ellos quienes lo estén necesitando, asunto que movilizó genuinamente una actitud favorable para el cuidado colectivo, que nutre la intencionalidad de la promoción de la cultura del cuidado, en tanto que estimula el “compromiso a prestar atención y la disposición a responder de modo favorable a las legítimas necesidades del otro” (Noddings, 1996 citado en Weis, 2007, p. 38).

Reflexiones alrededor de la propuesta metodológica: posibilidades y limitaciones del juego para la prevención de las VBG

En esta experiencia, el juego aportó en dos aspectos fundamentales:

1. Implicación emocional y participación activa. Al tratarse de una actividad lúdica, generó un ambiente positivo, propicio para la participación espontánea y el disfrute. Esto resultó clave para captar el interés de una comunidad que suele mostrar cierta resistencia a las actividades extracurriculares o no académicas.
2. Simbolización y reflexión. Al permitir representar metafóricamente situaciones de violencia y desigualdad, el juego favoreció una conexión emocional con los temas abordados, facilitando la reflexión desde la vivencia personal, más allá del discurso teórico.

No obstante, también se identificaron limitaciones. Por ejemplo, en actividades colectivas, algunas personas pueden inhibirse o evitar participar plenamente, ya sea por timidez, temor al juicio o falta de confianza. Además, al desarrollarse en espacios abiertos, hubo dificultad para traducir las reflexiones en productos tangibles, como escritos o piezas gráficas, que permitieran consolidar y visibilizar el aprendizaje de manera más concreta.

Estos aspectos representan, al mismo tiempo, oportunidades de mejora para futuras implementaciones metodológicas, como el fortalecimiento del componente creativo o expresivo posterior al juego, y el diseño de estrategias más inclusivas que garanticen la participación equitativa de todas las personas.

Puntos de llegada: conclusiones, recomendaciones y propuestas

La experiencia desarrollada en el marco del proyecto “De voz a vos: la violencia no es un juego” constituyó una oportunidad inédita para promover la reflexión y el diálogo en torno a las violencias basadas en género (VBG) en la Universidad de Antioquia, seccional Urabá. Aunque previamente habían existido algunas iniciativas aisladas, lideradas principalmente por mujeres estudiantes y por el Departamento de Bienestar Universitario, esta intervención marcó un hito en cuanto a su alcance, metodología y profundidad.

La propuesta permitió visibilizar formas de violencia presentes en el entorno universitario, generar conciencia sobre sus múltiples manifestaciones y promover acciones de prevención fundamentadas en el cuidado individual y colectivo. Además, contribuyó a que la comunidad universitaria identificara y comprendiera situaciones que vulneran la integridad personal y social, fortaleciendo el interés por la protección y la construcción de entornos seguros.

Desde el punto de vista metodológico, el *aprendizaje basado en juegos* se reveló como una estrategia eficaz en dos niveles. Primero, facilitó la participación activa de la comunidad universitaria, superando la reticencia habitual hacia las actividades extracurriculares mediante el componente lúdico. Segundo, ofreció un marco simbólico que posibilitó la reflexión profunda sobre experiencias reales de violencia, favoreciendo la empatía, el pensamiento crítico y la movilización de actitudes transformadoras.

La dimensión lúdica, al estar asociada al disfrute, la espontaneidad y la creatividad, generó un ambiente propicio para el diálogo abierto, la expresión emocional y la construcción colectiva de conocimiento. Esta combinación de juego y contenido pedagógico dotó a la propuesta de una potencia particular para abordar temas sensibles, como las VBG, de una manera respetuosa, comprometida y significativa.

En suma, el proyecto no solo aportó a la prevención de las VBG en la comunidad universitaria, sino que también abrió camino para continuar consolidando una cultura del cuidado como base para la convivencia, la equidad de género y la paz territorial. Asimismo, su carácter innovador y su solidez metodológica evidencian el alto potencial de réplica y adaptación en otros contextos educativos y comunitarios, lo que lo convierte en una experiencia transferible para fortalecer procesos de prevención de violencias de género en distintos territorios.

Referencias

- Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados [ACNUR] (2022). *Violencia de género*. <https://www.acnur.org/violencia-sexual-y-de-genero.html>
- Ander-Egg, E. (2016). *Diccionario de psicología*. Editorial Brujas.
- Botero Suaza, J. C. (2017). *Prácticas de cuidado de la salud mental juvenil: experiencias desde Porto Alegre, Brasil y Medellín, Colombia* [tesis de maestría], Universidade Federal Do Río Grande Do Sul. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7427401>
- Chamorro González, C., Rangel Gil, D. y Acevedo Valencia, J. (2022). Revisión del cumplimiento del ODS-5 (Igualdad de género) en el contexto colombiano. *Revista Criterio Libre*, 20(36), 1-11. <https://doi.org/10.18041/1900-0642/criteriolibre.2022v20n36.8907>
- Consejo Superior Universidad de Antioquia (2022, 25 de octubre). Acuerdo Superior 481, por el cual se establece como falta disciplinaria

y prohibición todo acto de violencia basada en género y/o violencia sexual y se establecen otras disposiciones. <https://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/ff6ce1f1-ce71-4c5c-ae2e-fdecea2dff5/AS+481.pdf?MOD=AJPERES&CVID=oh2ZdXP>

- Cortina, A. (2017). *Aporofobia, el rechazo al pobre*. Ediciones Paidós.
- De la Cuesta, C. (2007). El cuidado del otro: desafíos y posibilidades. *Investigación y Educación en Enfermería*, 25(1), 106-112. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105215404012>
- Dirección de Bienestar Universitario (2022), *Convocatoria programa Promotores del Bienestar*. <https://acortar.link/DWcRQO>
- Fernández, S., Hernández, G. y Paniagua, R. (2013). *Violencia de género en la Universidad de Antioquia*. 2.ª ed. Lealon.
- Fondo de Población de las Naciones Unidas [UNFPA] (2020). *Cómo cambiar las normas sociales es crucial para lograr la igualdad de género*. <https://www.unfpa.org/social-norms-change>
- García, S. (2006). Juego y deporte: aproximación conceptual. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 1(83), 82-89.
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE).
- Jiménez-Bautista, F. (2019). Cartografía de paces que construye una cultura de paz. *Cultura de Paz y Derechos Humanos*, (4), 4-9.
- Ley 1257 de 2008 (4 de diciembre), por la cual se dictan normas de sensibilización, prevención y sanción de formas de violencia y discriminación contra las mujeres, se reforman los Códigos Penal, de Procedimiento Penal, la Ley 294 de 1996 y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial* 47193. https://www.oas.org/dil/esp/ley_1257_de_2008_colombia.pdf
- Ministerio de Justicia y del Derecho (2020). *Cartilla género*. [https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/tejiendo-justicia/Documents/publicaciones/genero/Cartilla%20G%C3%A9nero%20final%20\(2\).pdf#search=cartilla%20g%C3%A9nero](https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/tejiendo-justicia/Documents/publicaciones/genero/Cartilla%20G%C3%A9nero%20final%20(2).pdf#search=cartilla%20g%C3%A9nero)

- Quintero-Ramírez, Ó. A. (2019). Violencias de género e intervención institucional en la Universidad Nacional de Colombia. *Nómadas*, (51), 191-209.
- Ramírez, R. (2022). La rebelión de las estudiantes. *Las 2 Orillas*. <https://www.las2orillas.co/la-rebelion-de-las-estudiantes/>
- Rozo, L. y Torres, J. (2016). *Rompiendo el silencio: análisis de encuesta sobre violencia sexual a estudiantes mujeres*. Dirección de Bienestar Universitario, Universidad de Antioquia.
- Rumeser, D. y Emsley, M. (2019). Can Serious Games Improve Project Management Decision Making Under Complexity? *Project Management Journal*, 50(1), 23-39.
- Ovejero Bernal, A. (2007). *Las relaciones humanas: psicología social teórica y aplicada*. Biblioteca Nueva.
- Sousa, M. J. y Rocha, Á. (2019). Leadership Styles and Skills Developed Through Game-Based Learning. *Journal of Business Research*, 94, 360-366.
- Weis, R. (2007). *Programa de formación ética: desarrollo de una cultura del cuidado*. Noveduc Libros.