



NUEVA METODOLOGÍA Y APP PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

En la actualidad la violencia de género supone un problema social. A pesar de los múltiples esfuerzos para controlarla y erradicarla realizados por entidades como pueden ser fundaciones, asociaciones, voluntariado, educadores y autoridades, diversos estudios corroboran una tendencia al aumento. Cabe destacar que según informes recientes los casos de violencia entre adolescentes en los últimos años se han multiplicado por diez.

En vista de la necesidad de nuevos desarrollos para prevenir la violencia de género y basándose en la idea del uso de la gamificación (“aprender jugando”) para lograrlo, Un grupo de docentes e investigadoras de las áreas de Trabajo Social, Psicología e Informática, en colaboración con el Instituto de Robótica y Tecnologías de la Información y de la Comunicación IRTIC y el Instituto InterUniversitario de Desarrollo Local (iidL) de la Universitat de València, han creado “Liad@s”. Se trata de una nueva App que trata de identificar el sexismo y los mitos del amor romántico.

Investigaciones en materia de violencia juvenil, destacan la importancia del trabajo preventivo. Incidiendo en que una de las mejores maneras de conseguirla una permitir a los jóvenes el acceso a dinámicas relacionales, mediante herramientas que les resulten cotidianas y con las que habitualmente socializan. De esta forma, Liad@s es una App pionera que permite enseñarles comportamientos prosociales en formato lúdico.

El objetivo es lograr que a través de su uso se pueda empoderar a los adolescentes y favorecer las relaciones de pareja saludables, reconduciendo

aquellas dinámicas que pudieran generar riesgos y comportamientos violentos.

La herramienta consiste en un juego didáctico, que mediante el uso de preguntas y pruebas relacionadas con situaciones que se pueden dar en la vida de los jóvenes, permite a los jugadores conocer cuál es su posición frente a la violencia de género.

La App pretende educar desde la prevención a los adolescentes, de entre 12 a 17 años, a gestionar las emociones afectivas en las relaciones de pareja desde el respeto, la tolerancia y la afectividad. Siendo de utilidad para identificar prácticas agresivas en las relaciones de pareja.

La idea está registrada tanto como App, como en soporte tablero. En soporte tablero el juego permite de algún modo la socialización del conocimiento y la capacidad para interactuar de jugadores adolescentes en formato físico (presencial).

Las principales ventajas de tener la herramienta como App son la facilidad del acceso y divulgación y por tanto extensión del conocimiento entre los jóvenes. Además permite jugar individualmente y en grupo.

Durante el transcurso de las investigaciones realizadas, la herramienta se ha sometido a diferentes test de jugabilidad y se han evaluado los resultados obtenidos tras su aplicación siguiendo un proceso empírico de gran rigor metodológico, lo que ha permitido garantizar científicamente su eficacia. Se ha implementado ya en una muestra de más de 1000 jóvenes, comprobándose el aprendizaje.

SECTORES DE APLICACIÓN EMPRESARIAL

Los sectores de aplicación principales son: educación, áreas de intervención social, psicología y criminología, ya que la herramienta está dirigida a adolescentes y permite fomentar relaciones sentimentales saludables y con ello, prevenir la violencia de género.

VENTAJAS TÉCNICAS Y BENEFICIOS EMPRESARIALES

Se trata de un juego que permite **educar desde la prevención** abordando los factores de riesgo clave para evitar que los adolescentes reproduzcan comportamientos violentos e inadaptados, entre los que destacamos:

- **Identificación temprana de indicadores de violencia de género.** Informando a las y los adolescentes sobre las dependencias afectivas y las relaciones tóxicas con respecto a sus parejas para que tomen conciencia sobre este tipo de violencia.
- **Permite diferenciar entre violencia física, psicológica y sexual** de forma interactiva y adaptable a distintos usuarios. A través de un enfoque integral les permite adquirir competencias de comunicación y relación afectiva.



GENERALITAT
VALENCIANA



BANCO DE
PATENTES



VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

NUEVA METODOLOGÍA Y APP PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES

- **Identificación del sexismo benevolente, de actitud paternalista**, que según la literatura científica es difícil de diagnosticar y detectar, colaborando en el mantenimiento de comportamientos que someten a la mujer respecto a la figura del hombre.
- **Empoderamiento a los adolescentes**. La formación y aprendizaje en valores lograda a través del juego les permite conseguir establecer relaciones sanas basadas en la confianza, el respeto, la afectividad y el amor.
- **Facilita conocer los recursos existentes para denunciar** los casos de violencia de género. Favoreciendo la actuación e influencia con integridad en su entorno.

En cuanto al uso de esta herramienta por parte de las administraciones públicas, dado que está construida a partir de valores convergentes con el respeto, la tolerancia, y el codesarrollo humano, los beneficios son de interés en materia de Educación, Igualdad, Servicios Sociales y Bienestar, Ciencia y Tecnología, Justicia, Ocio y Desarrollo Sostenible.

En relación a los beneficios empresariales redundarían en líneas relacionadas con la Responsabilidad Social Corporativa (RSC), es decir, a efectos de imagen de marca.

ESTADO DE DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA

Dado el interés social de esta herramienta recibió el soporte del Programa de Prueba de Concepto "Valoritza i Transfereix" del Vicerectorat d'Investigació i Política Científica de la Universitat de València. Así se desarrolló la App del juego que actualmente es de acceso público, disponible tanto para dispositivos Android como en sistemas IOS. Si bien, en caso de contratos de licencia, se podrían actualizar y mantenimiento para el licenciatario.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL

El resultado se encuentra desarrollado como App y como juego de mesa con instrucciones, ambos están sujetos a Derechos de Propiedad Industrial por parte de la Universitat de València.

COLABORACIÓN BUSCADA

- Transferir la App del juego a administraciones públicas o empresas licenciatarias
- Acuerdos para el desarrollo de proyectos de I+D+i con organismos públicos o privados, con el objetivo de abrir nuevas líneas de investigación o implementar desarrollos tecnológicos novedosos.
- Colaboraciones con empresas cuyo nicho de mercado sean los jóvenes, las relaciones afectivo/sexuales, los juegos interactivos o las dinámicas de entretenimiento, ocio y tiempo libre familiar.
- Colaboraciones con empresas cuyas líneas de acción, negocio, promoción y RSC se posicionen en bases ideológicas análogas.
- Financiación para desarrollar la App en sistemas operativos alternativos.

IMÁGENES RELACIONADAS

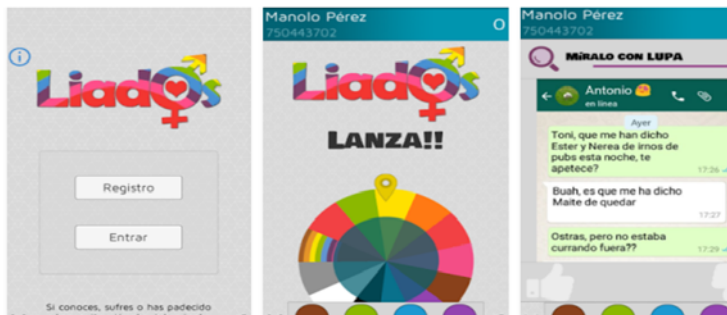


Imagen 1: Imágenes de la aplicación



GENERALITAT
VALENCIANA



BANCO DE
PATENTES



VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

**NUEVA METODOLOGÍA Y APP PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA
DE GÉNERO EN ADOLESCENTES**

DATOS DE CONTACTO

Sección de Innovación: Valorización y Emprendimiento
Servicio de Investigación e Innovación
Universitat de València
Avda. Blasco Ibáñez, 13
46010, València (España)
Teléfono: 34 9639 84044
Fax +34 9639 83809