



Cofinanciado por
la Unión Europea



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid



Generation for INNOVATION, RESILIENCE,
LEADERSHIP and SUSTAINABILITY

THE GAME IS ON!

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



© 2025 GIRLS IN TIME INSTRUCTIONS by GIRLS Project partners is licensed under CC BY 4.0





Cofinanciado por
la Unión Europea



GIRLS

Generation for INNOVATION, RESILIENCE,
LEADERSHIP and SUSTAINABILITY

THE GAME IS ON!

INSTRUCCIONES GIRLS IN TIME

NEXT LEVEL UFV



LAS CLAVES

01

Explora el mundo

Mueve el reloj de la Rosa de los Vientos para moverte por el mapa.



02

Viaja en el tiempo

Dirige el globo hacia los marcadores del mapa para iniciar los niveles.

03

Descubre grandes mujeres

Habla con las mujeres, pulsa y arrastra los objetos para completar los niveles.



INTERFAZ Y NAVEGACIÓN



1. FIN DE LA POBREZA



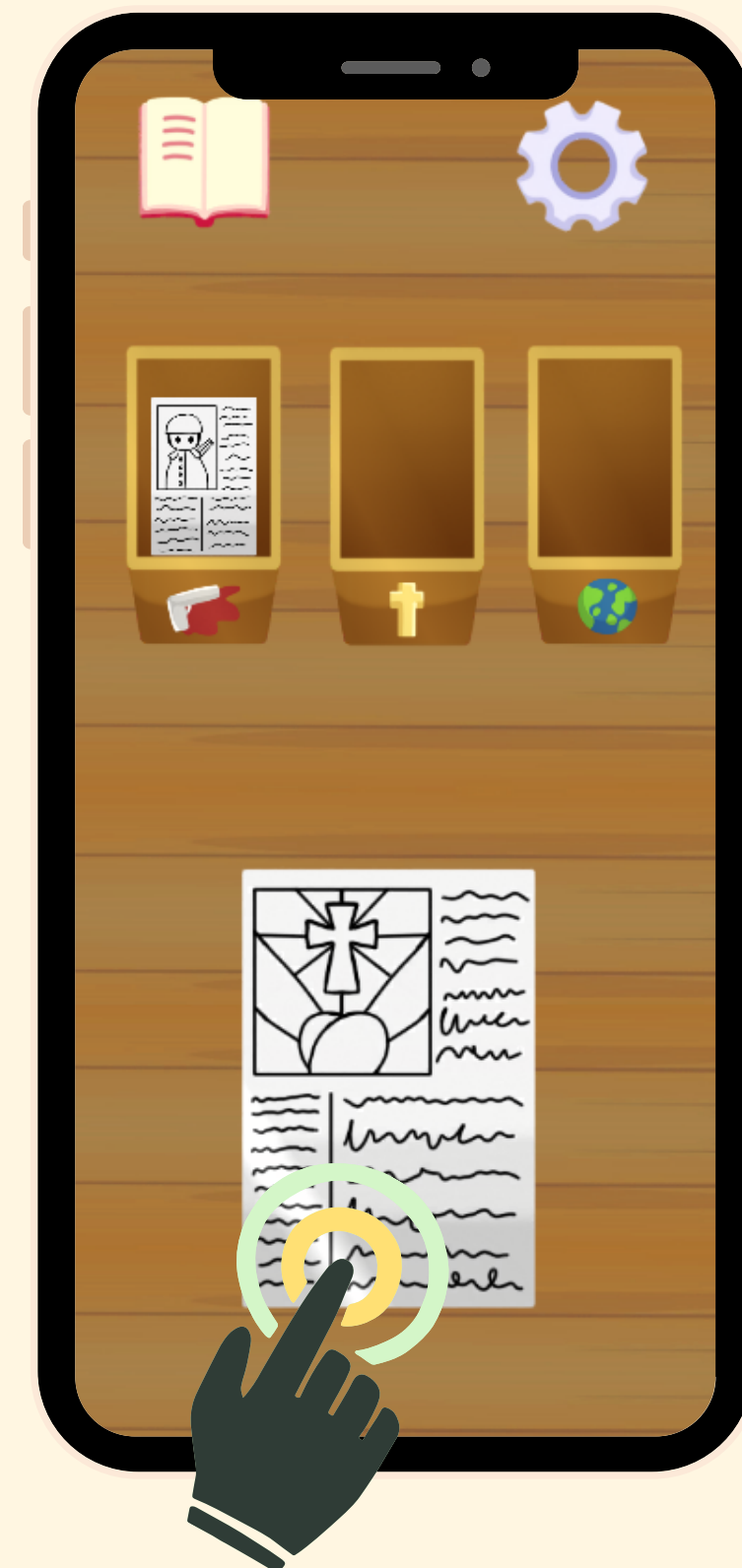
Dorothy Day

Primer nivel

Arrastra los platos de comida a la bandeja y hazlos coincidir con sus correspondientes formas

Segundo nivel

Arrastra los platos de comida a la bandeja y hazlos coincidir con sus correspondientes formas



2. HAMBRE CERO



Evangelina Villegas

Primer nivel

Arrastra el maiz a la matraz

Segundo nivel

Arrastra el maiz mejorado por la tierra para sembrarlo



3. SALUD Y BIENESTAR



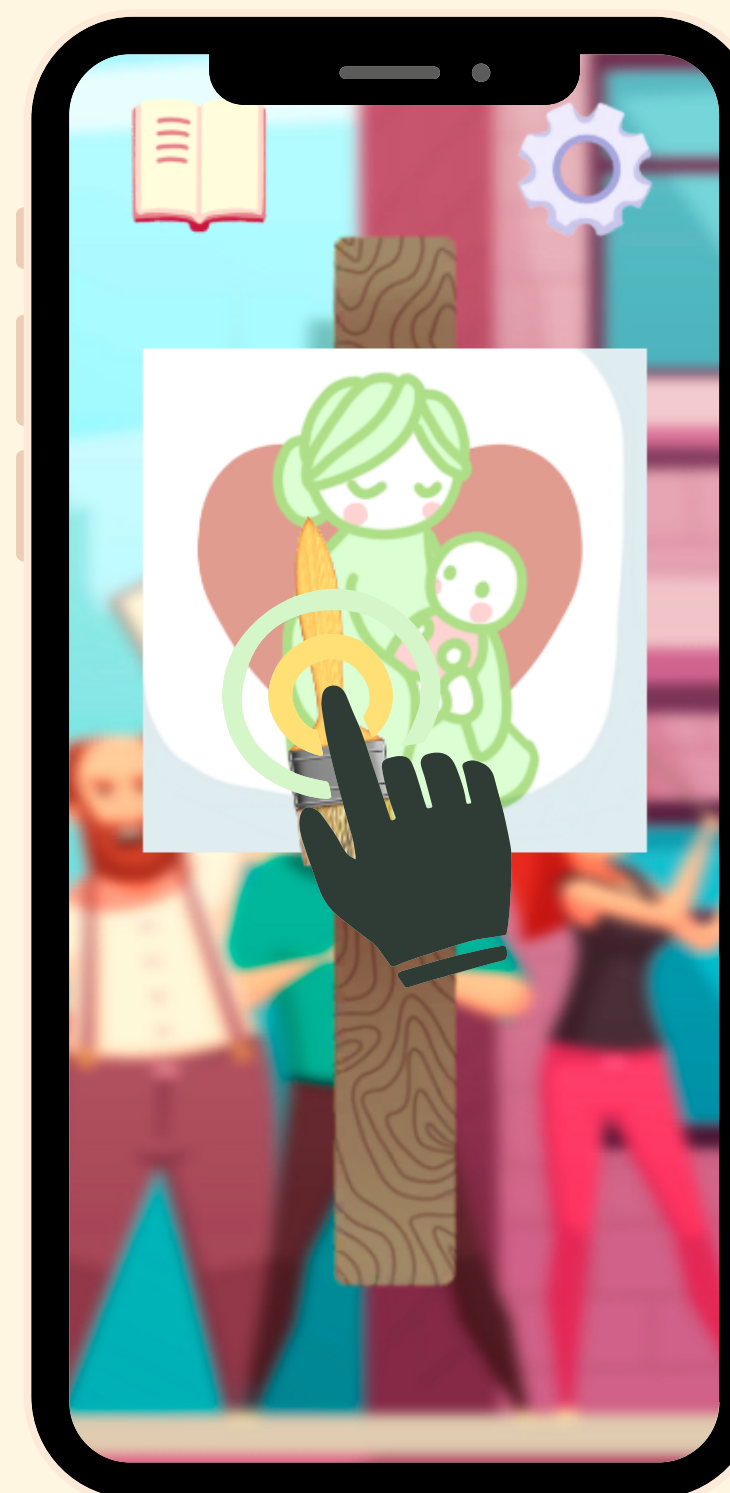
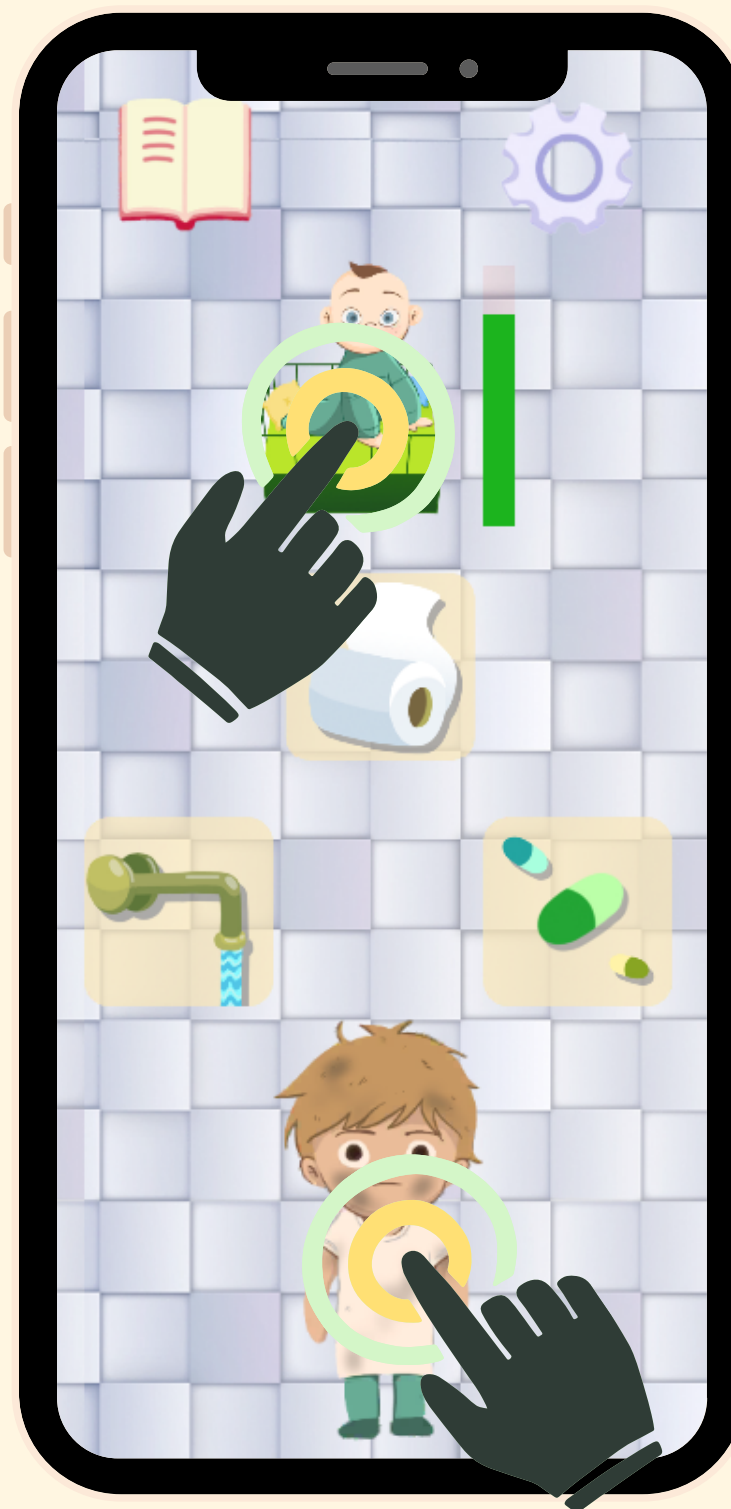
Adelaide Cabete

Primer nivel

Arrastra a los niños a la casilla que corresponda según su dolencia. Pulsa en el bebé para que no llore.

Segundo nivel

Arrastra repetidamente el pincel sobre los carteles para pintarlos



4. EDUCACIÓN DE CALIDAD



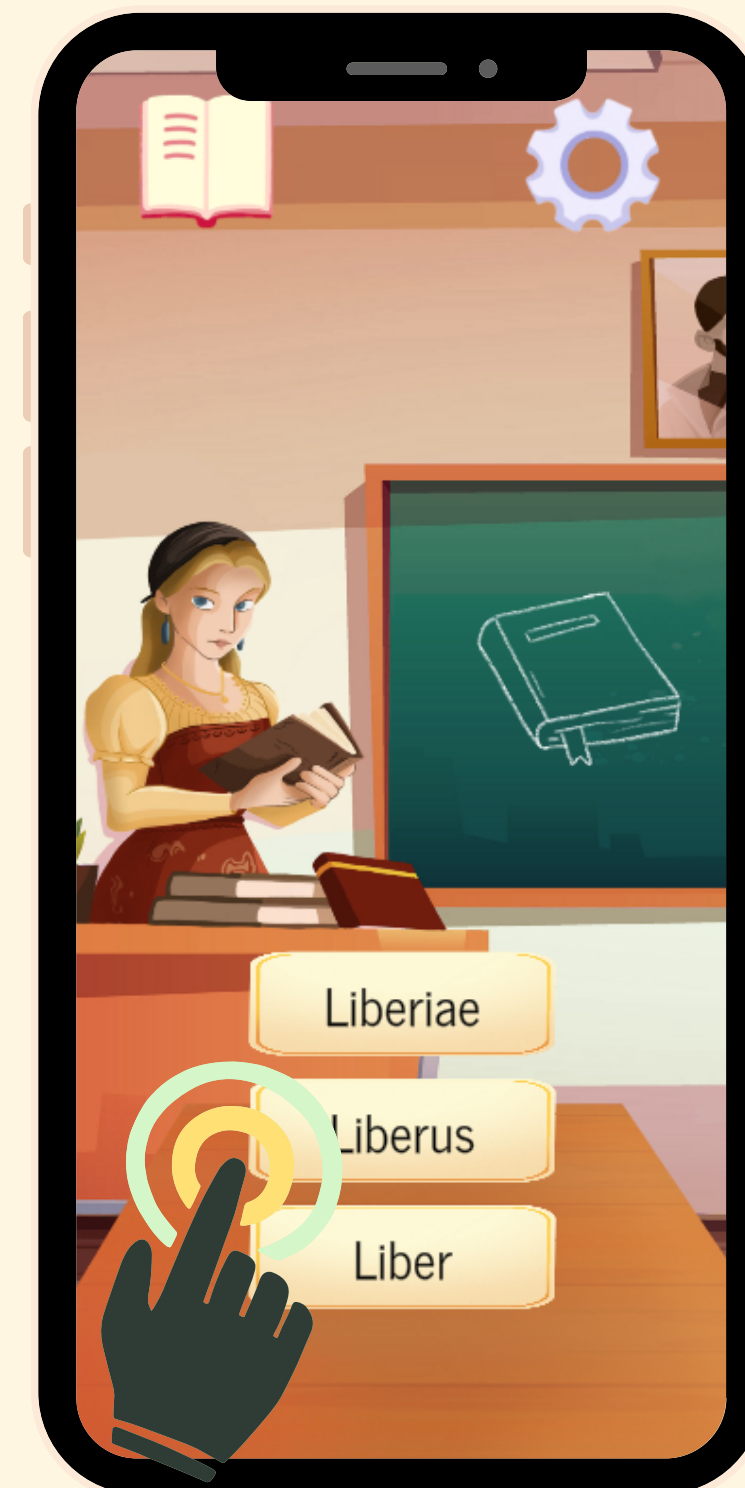
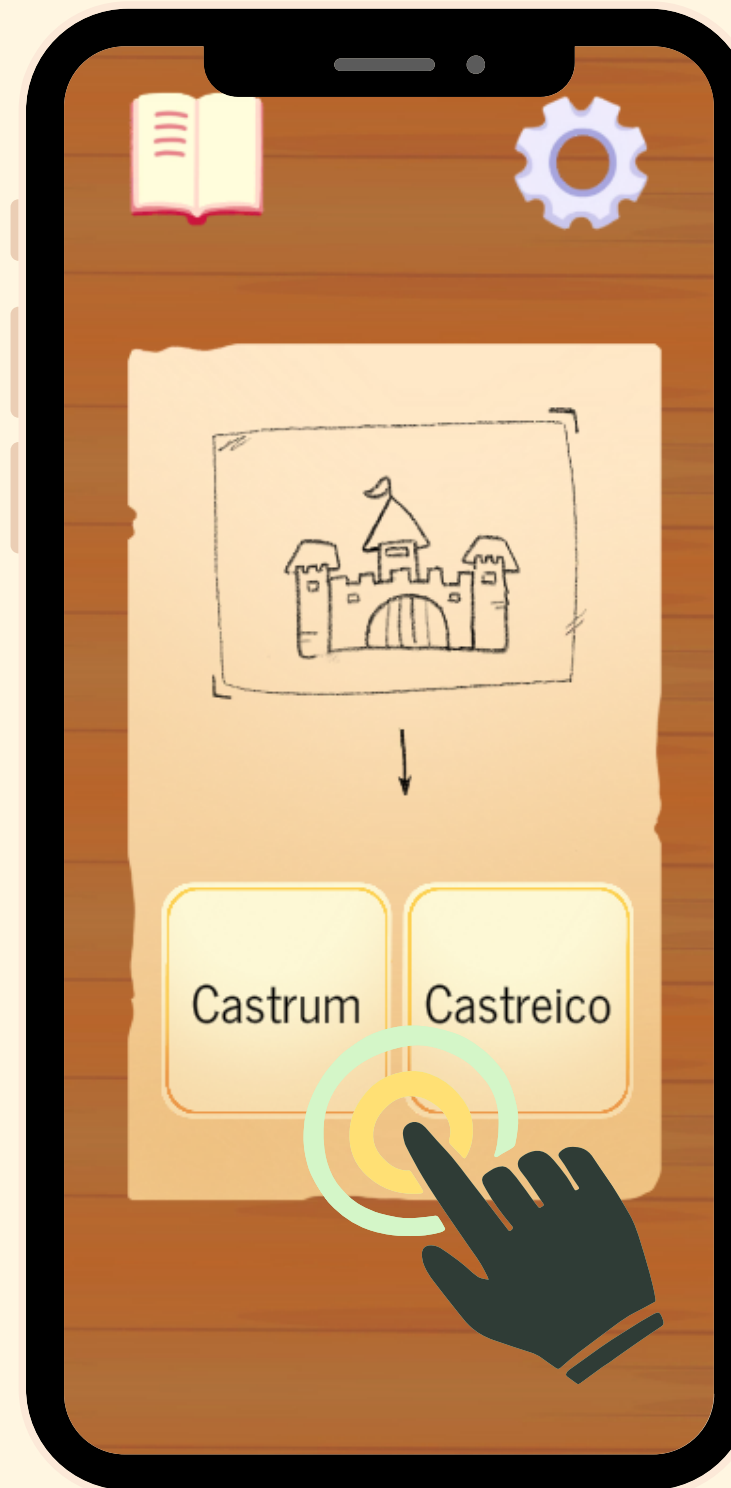
Beatriz Galindo

Primer nivel

Selecciona de entre las dos opciones, cual es la palabra en latín que representa el dibujo.

Segundo nivel

Selecciona de entre las tres opciones, cual es la palabra en latín que representa el dibujo.



5. IGUALDAD DE GÉNERO



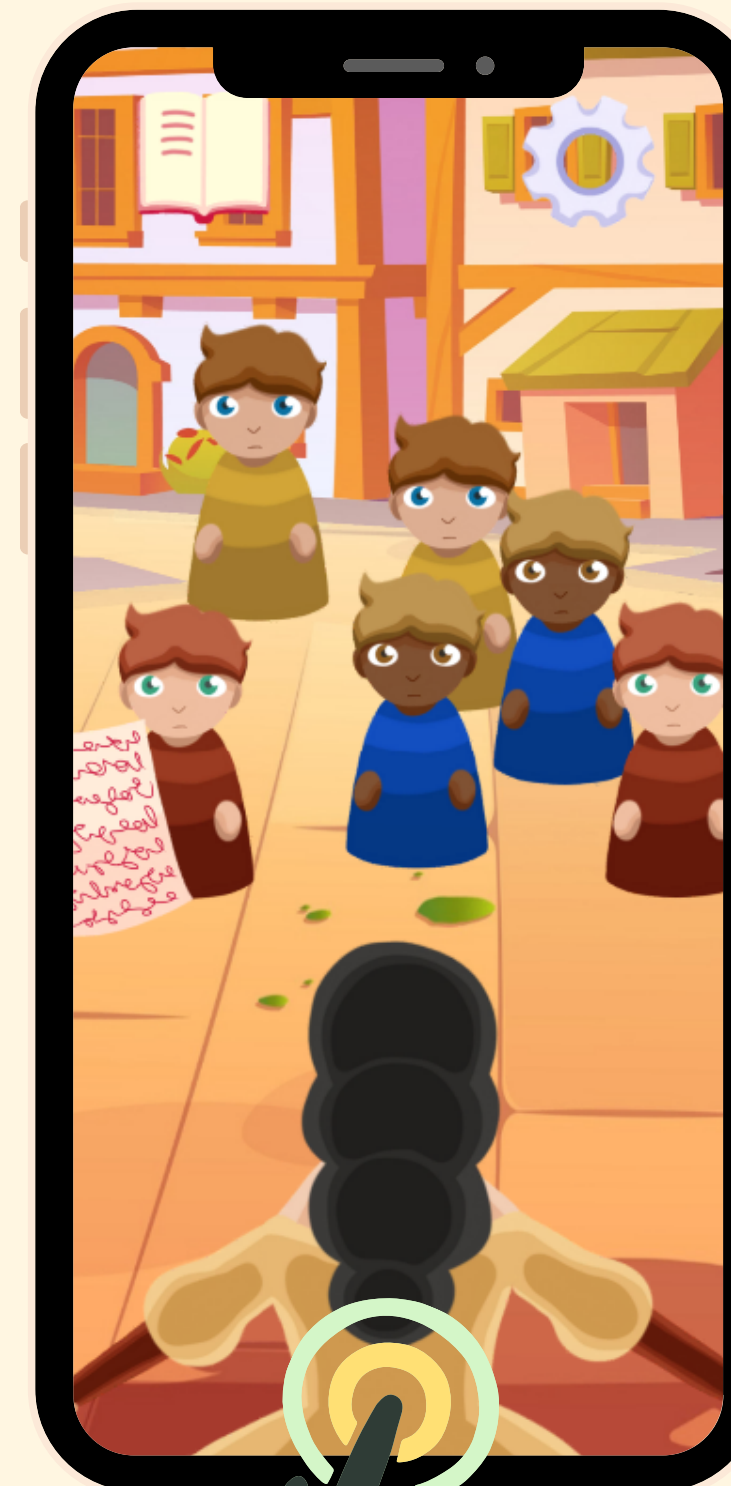
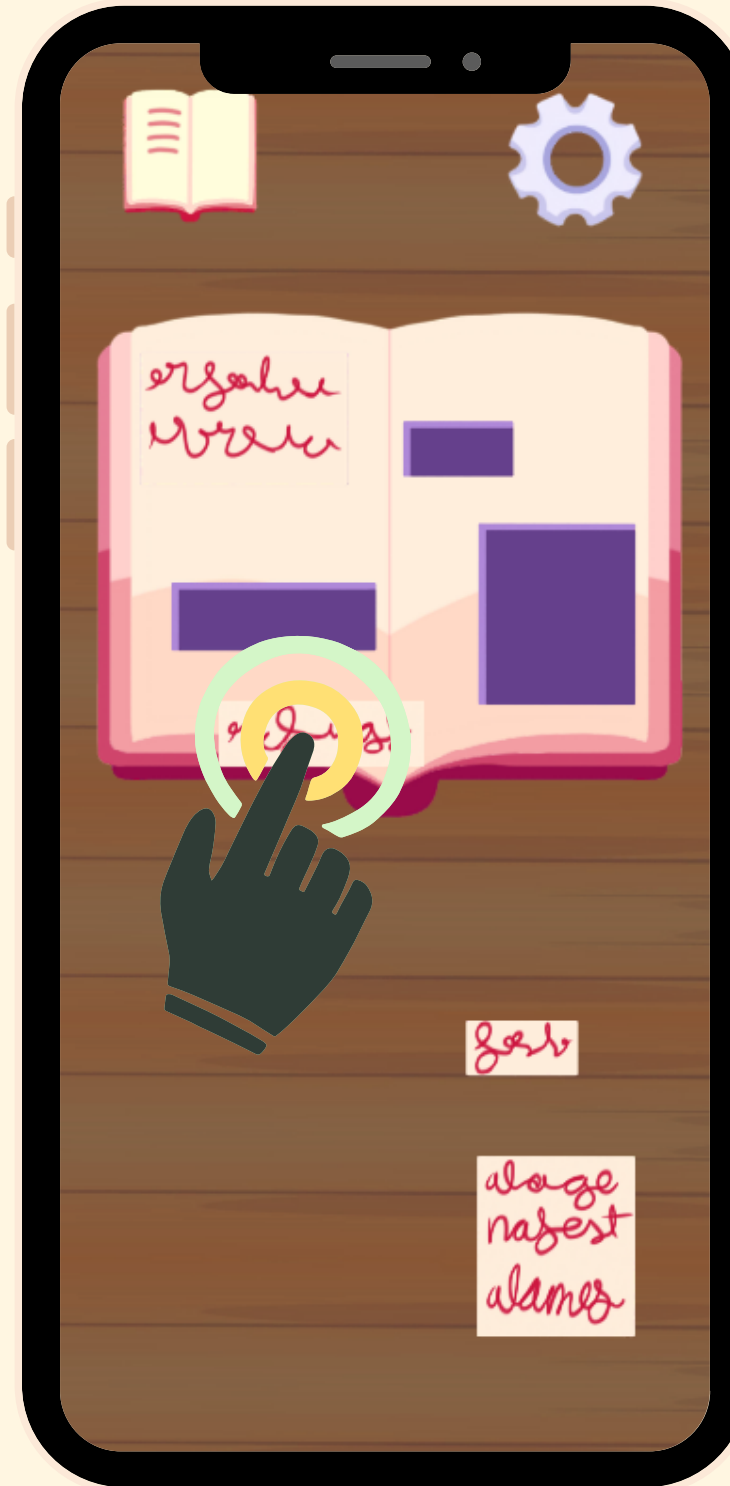
Juana Inés de la cruz

Primer nivel

Arrastra los trozos de libro a su lugar correcto en base a su forma.

Segundo nivel

Reparte los papeles entre los niños pulsando en Juana Inés de a cruz.



6. AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO



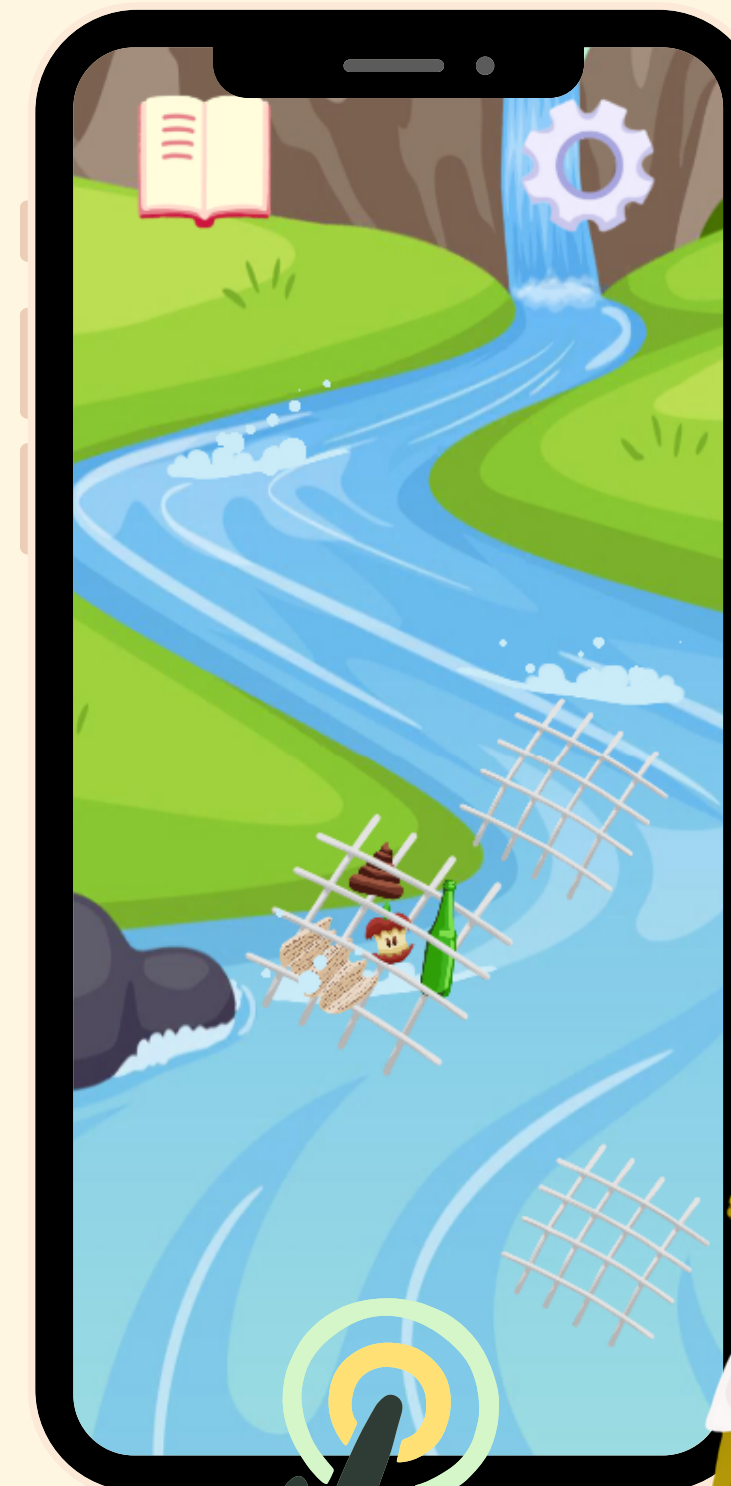
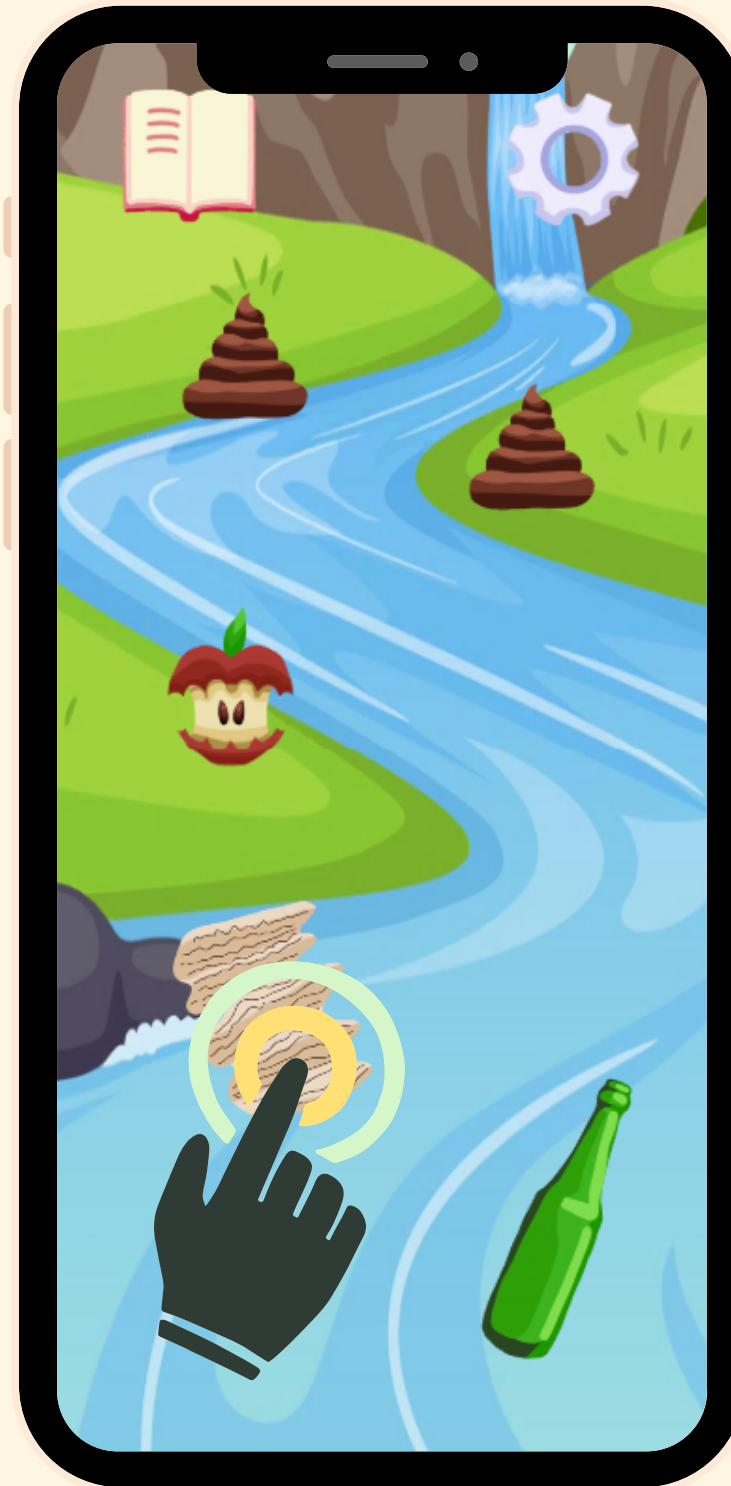
Las lavanderas fantasma

Primer nivel

Pulsa en la basura para eliminarla del río.

Segundo nivel

Instala las rejillas para atrapar la futura basura que caiga al río.



7. ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



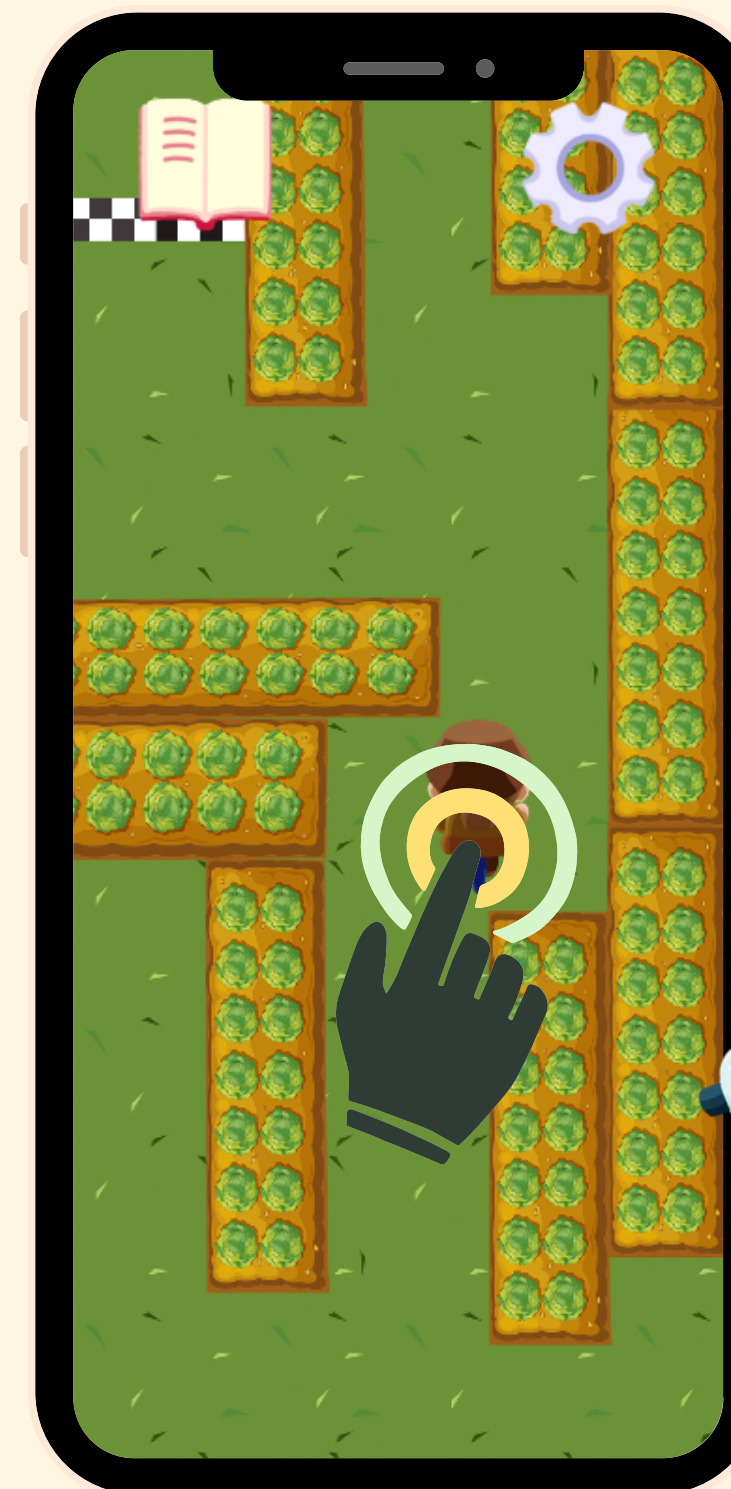
Annie Cohen
Kopchovsly

Primer nivel

Arrastra las piezas de la bicicleta a su sitio para arreglarla.

Segundo nivel

Arrastra al personaje de Annie para ayudarla a llegar a la meta.



8. TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



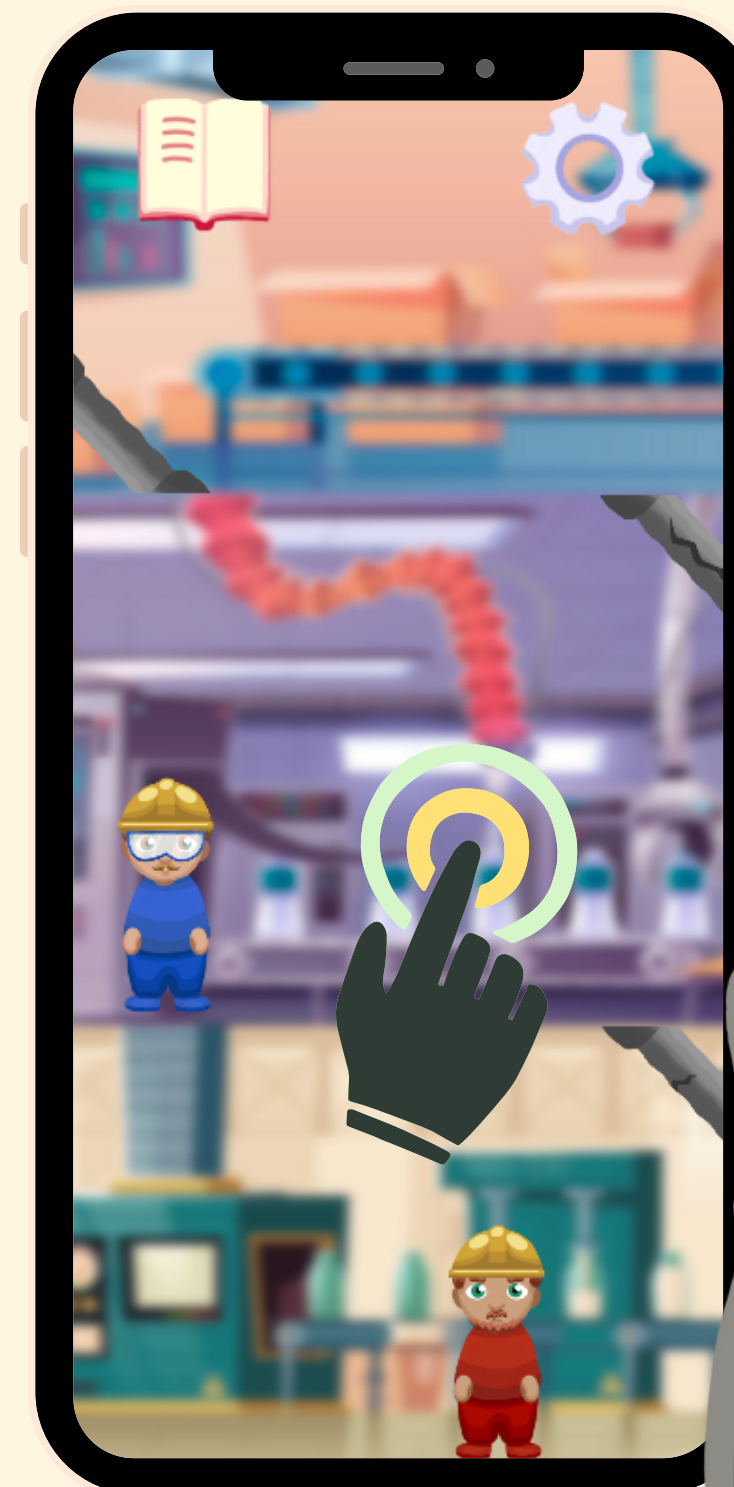
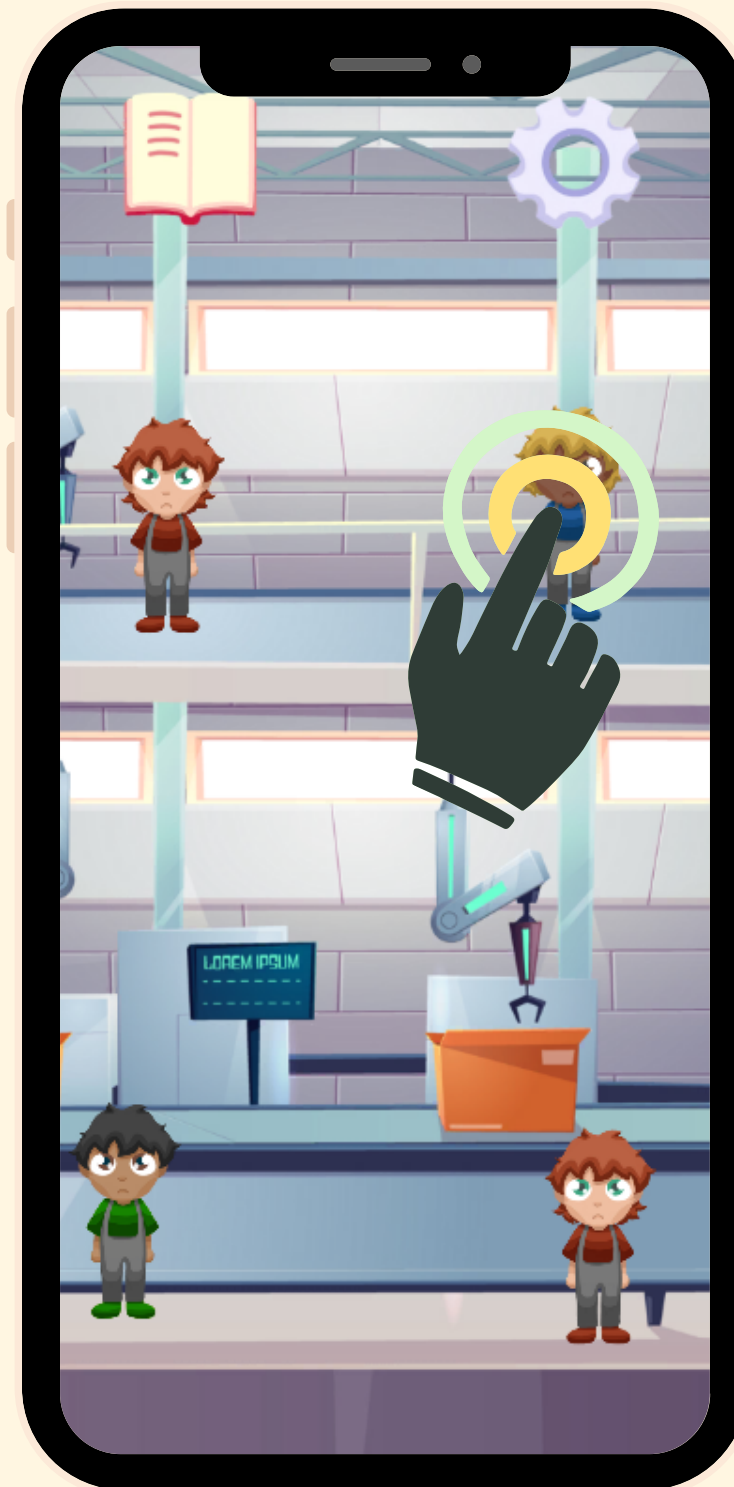
Mary Harris

Primer nivel

Pulsa en los niños para liberarles del trabajo.

Segundo nivel

Pulsa en los elementos destacados para aumentar las medidas de seguridad en el trabajo.



9. INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

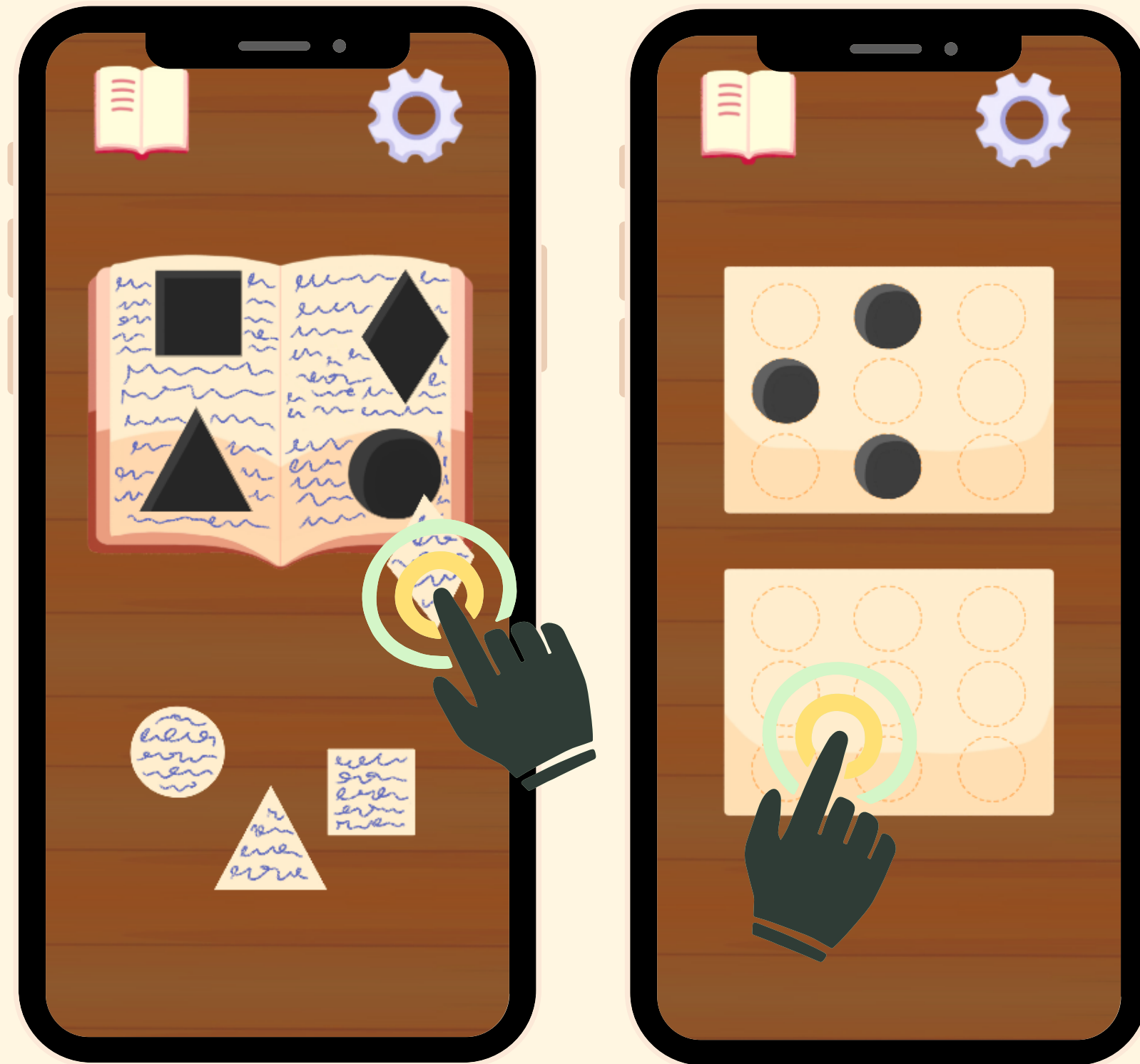
Ada Lovelace

Primer nivel

Arrastra los trozos de papel a la figura que le corresponda dentro del libro.

Segundo nivel

Pulsa los círculos de la tarjeta inferior para que se parezcan al de la superior.



10. REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



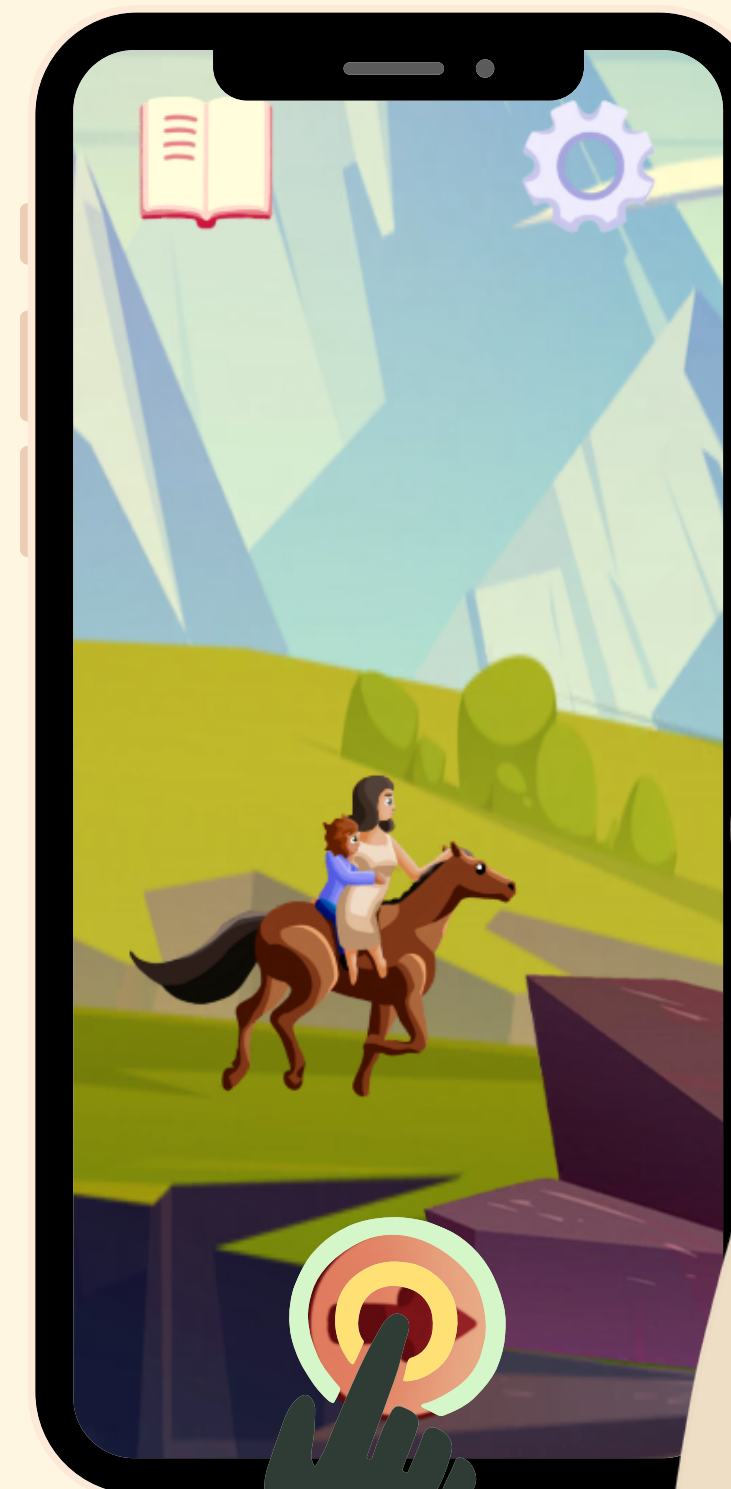
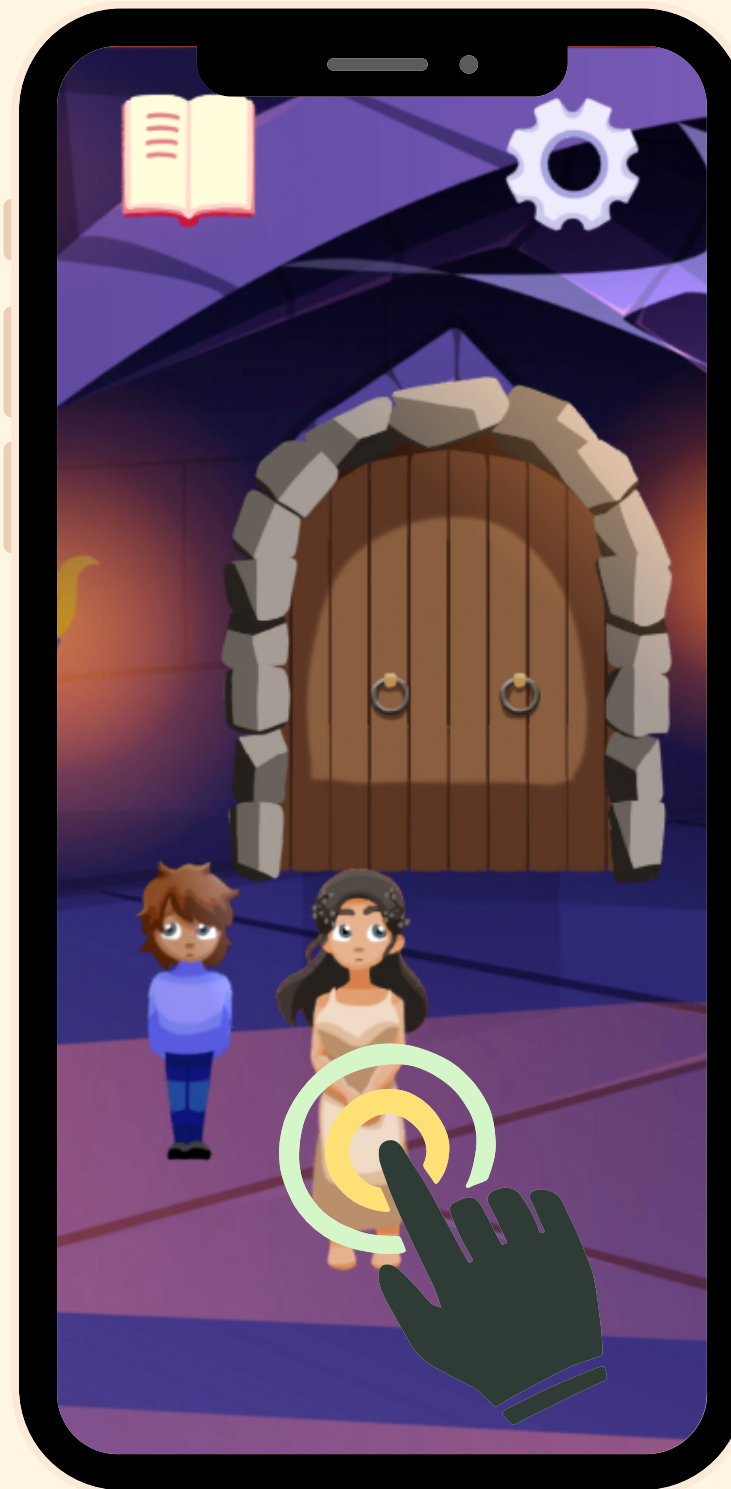
Reina mora de Ciuriana

Primer nivel

Arrastra a la reina junto a su hijo y cuando se junten, arrástralos hacia la puerta para que puedan huir.

Segundo nivel

Pulsa repetidamente en el botón para huir a caballo.



11. CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



Sheila
Cloutier

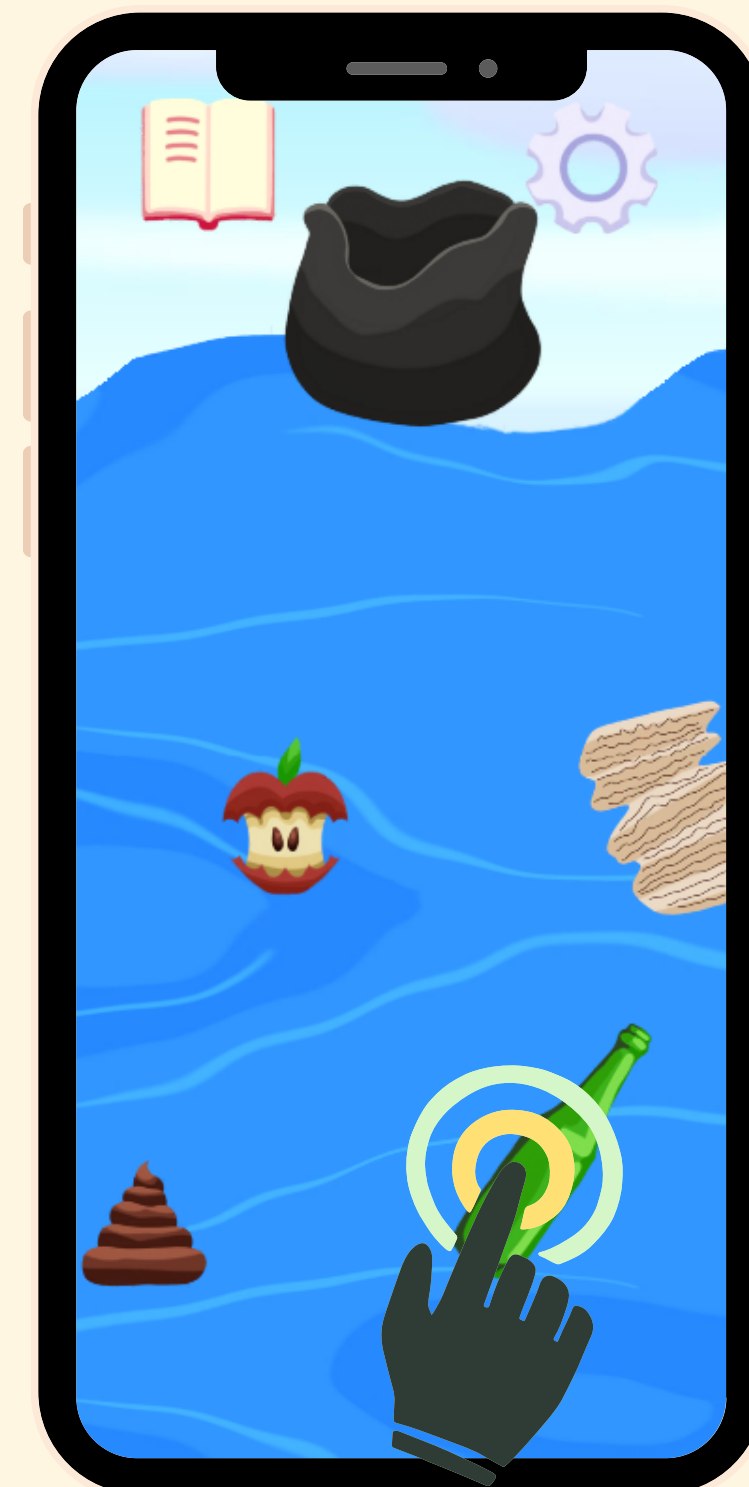
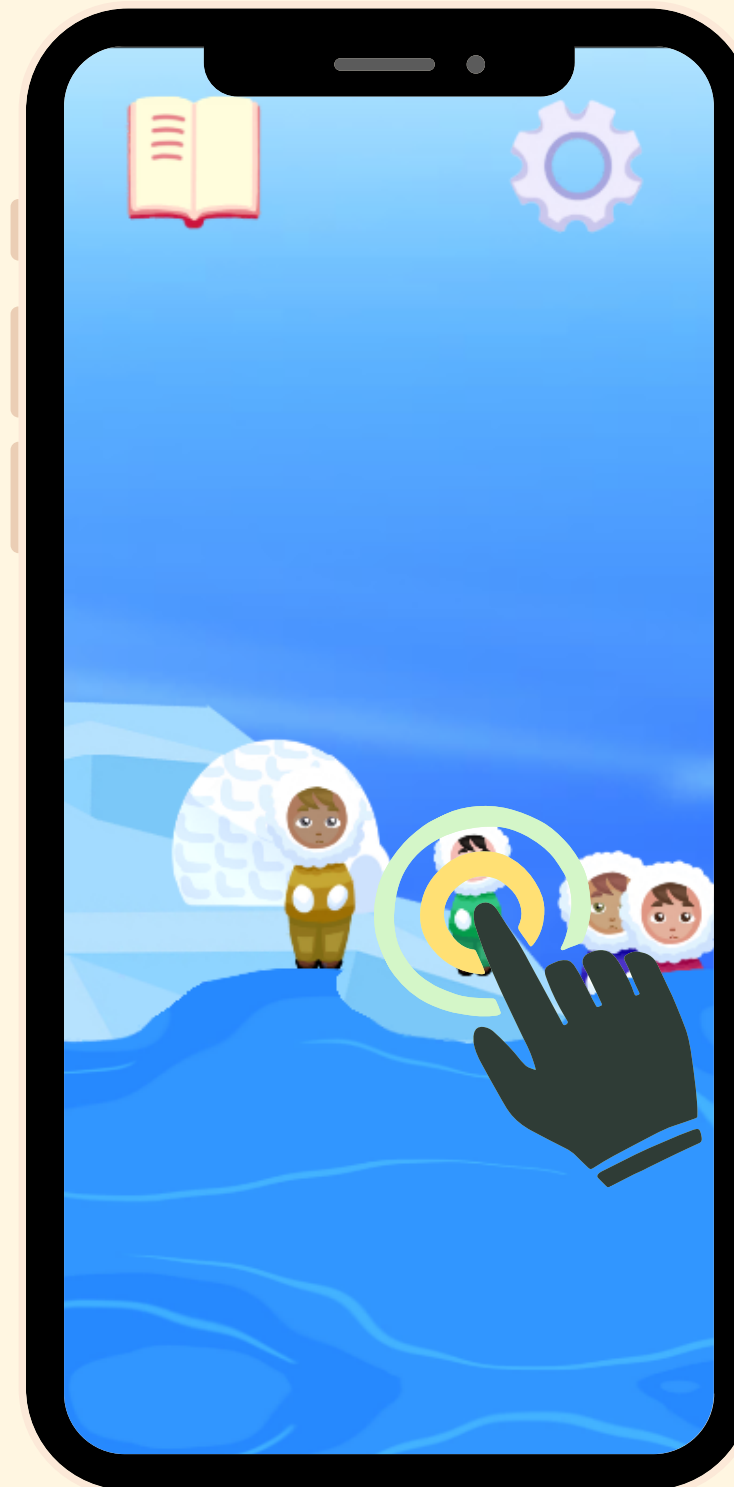
Watt-

Primer nivel

Arrastra a los inuits hacia el iglú para salvarles de la subida del mar.

Segundo nivel

Arrastra la basura del mar hacia la bolsa limpiarlo.



12. PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLE

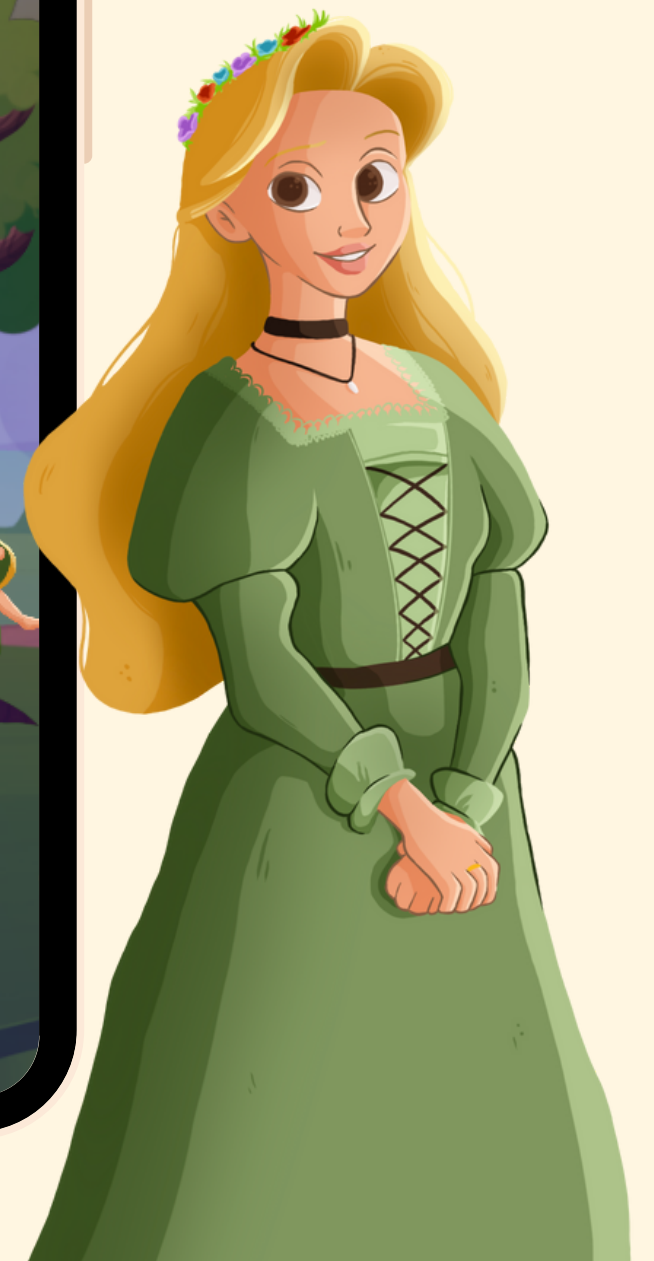
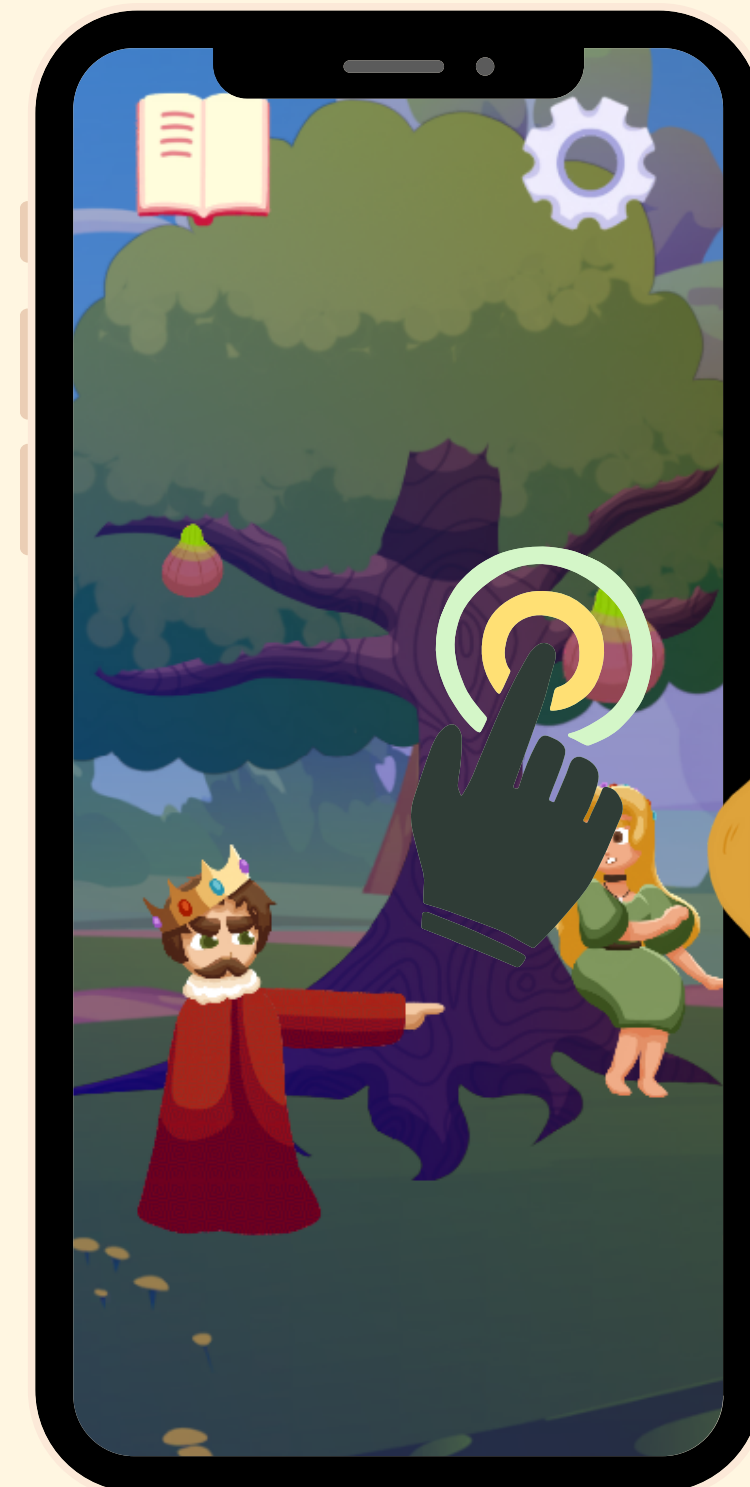
La higuera encantada

Primer nivel

Pulsa en los higos que van cayendo del árbol para recogerlos.

Segundo nivel

Toca en los higos que van apareciendo en el árbol para hacer crecer el gran higo.



13. ACCIÓN POR EL CLIMA



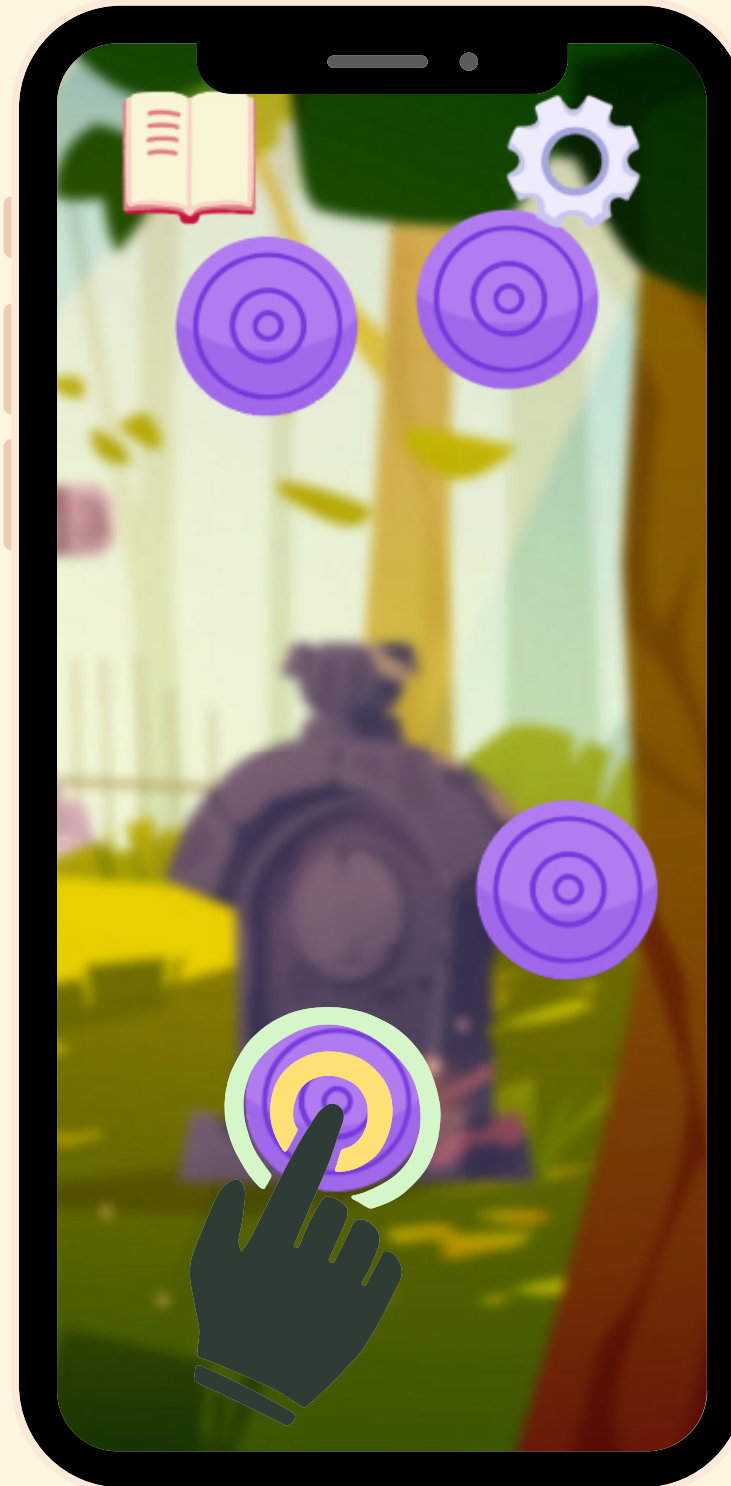
La fantasma blanca

Primer nivel

Pulsa en las dianas según vayan apareciendo.

Segundo nivel

Pulsa las dianas y arrastra las flechas de una punta a otra del camino.



14. VIDA SUBMARINA



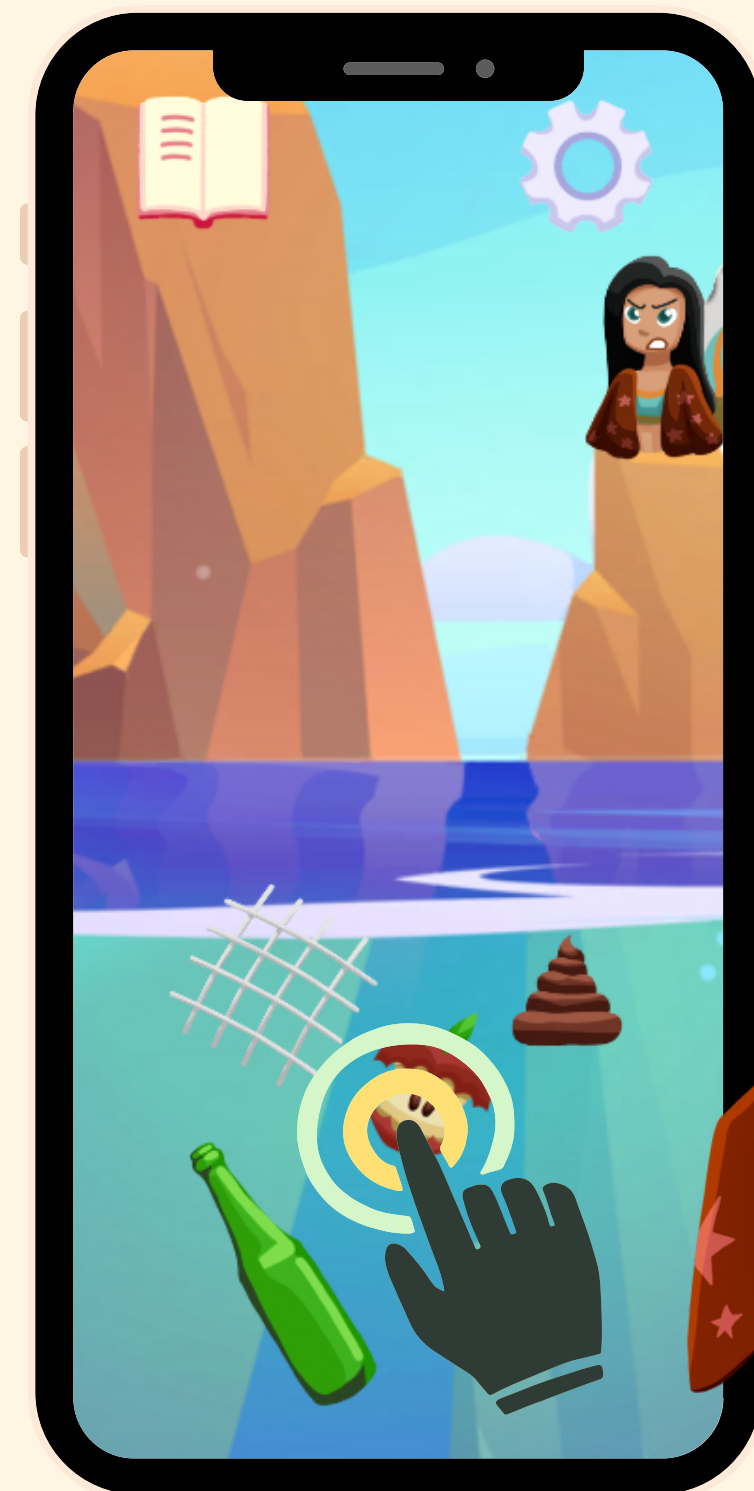
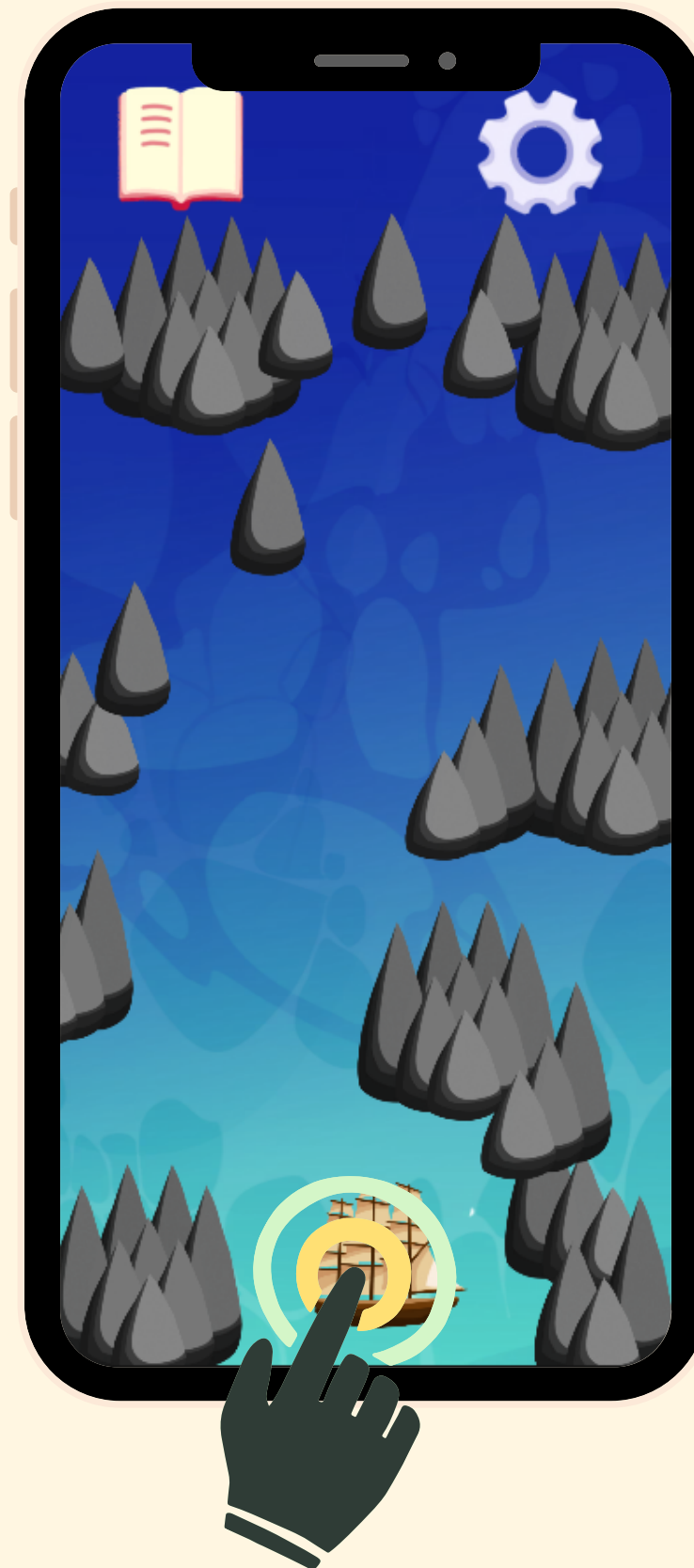
El peñón de las doncellas

Primer nivel

Arrastra el barco fuera de las rocas peligrosas.

Segundo nivel

Pulsa sobre la basura para limpiar el hogar de las doncellas.



15. VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES



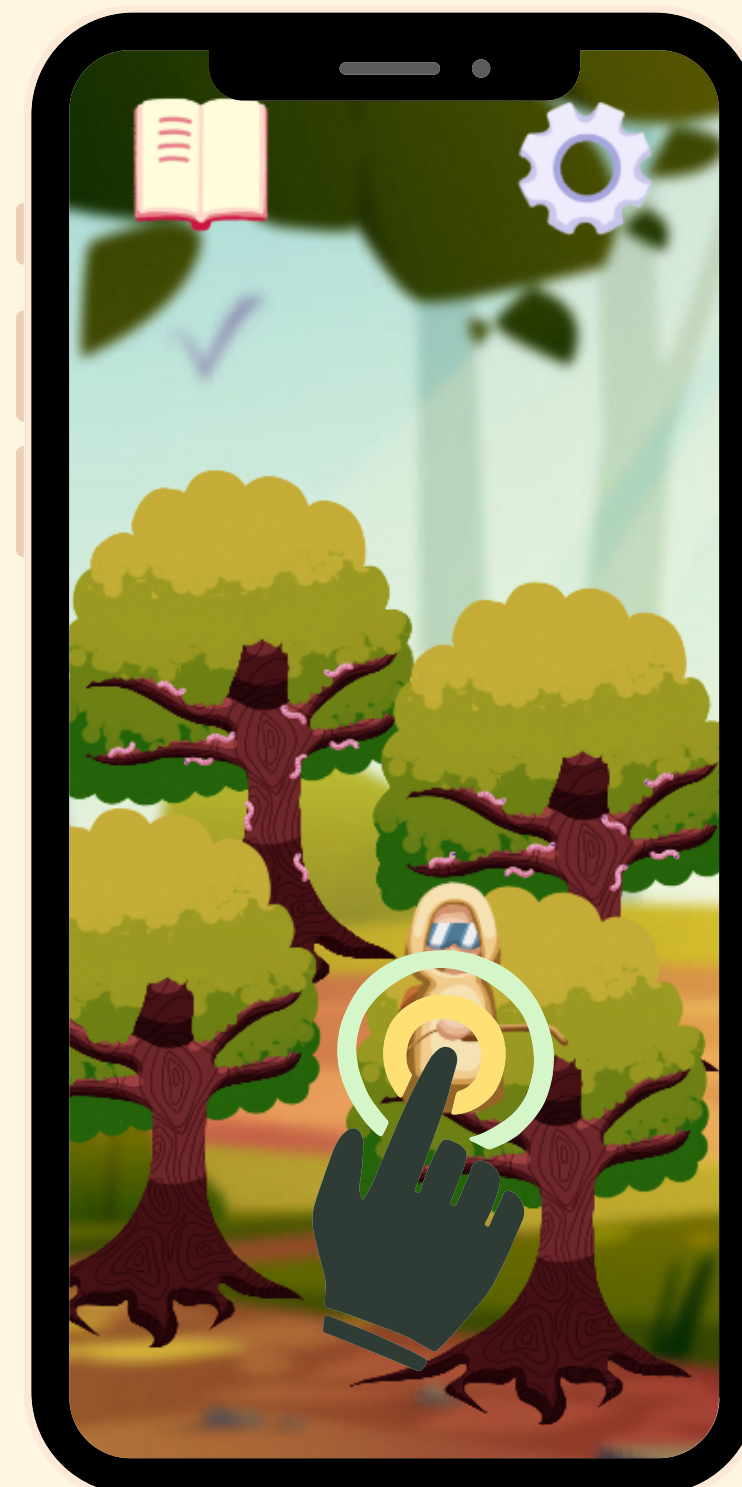
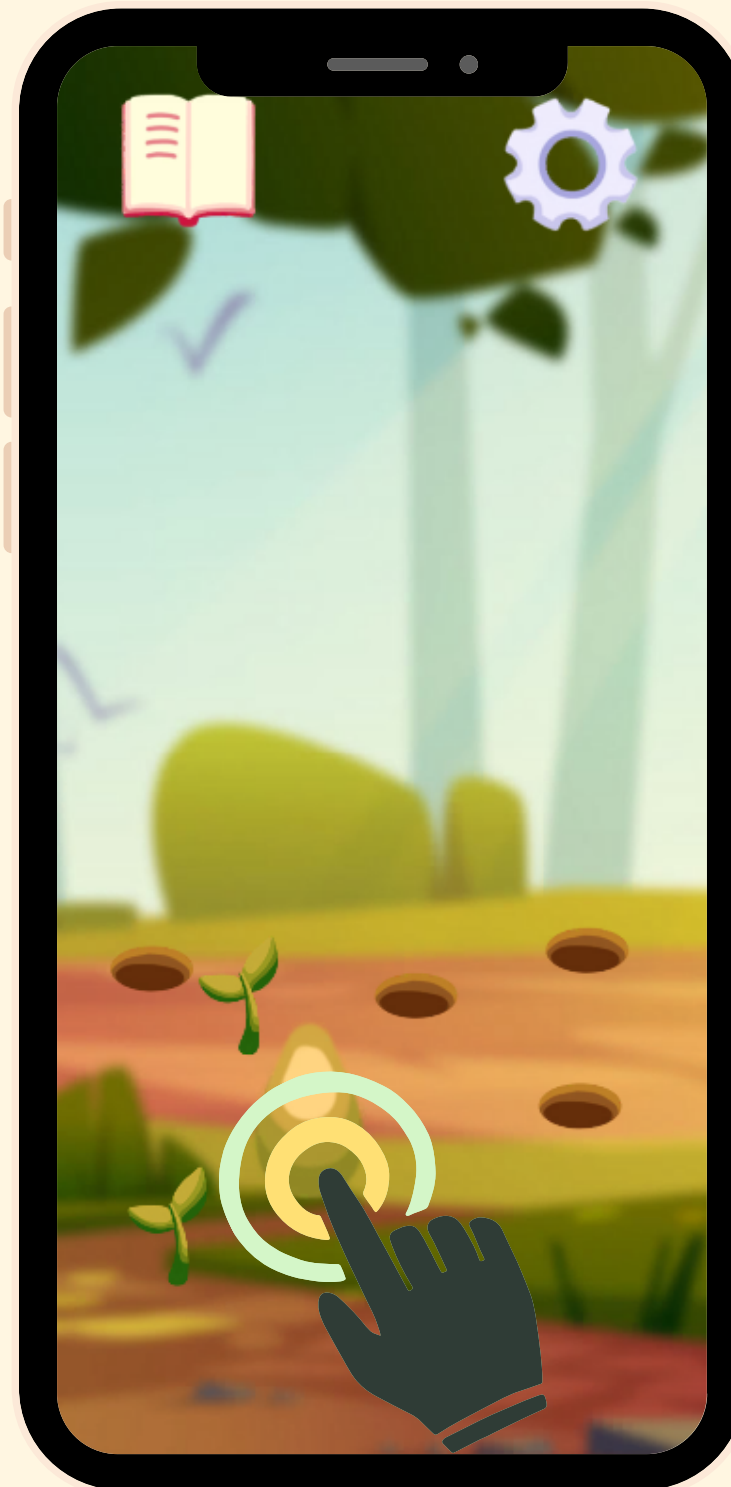
Aurora
Gruescu

Primer nivel

Arrastra la semilla por el suelo del bosque para plantar los árboles

Segundo nivel

Arrastra al personaje por los árboles para eliminar la plaga.



16. PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS



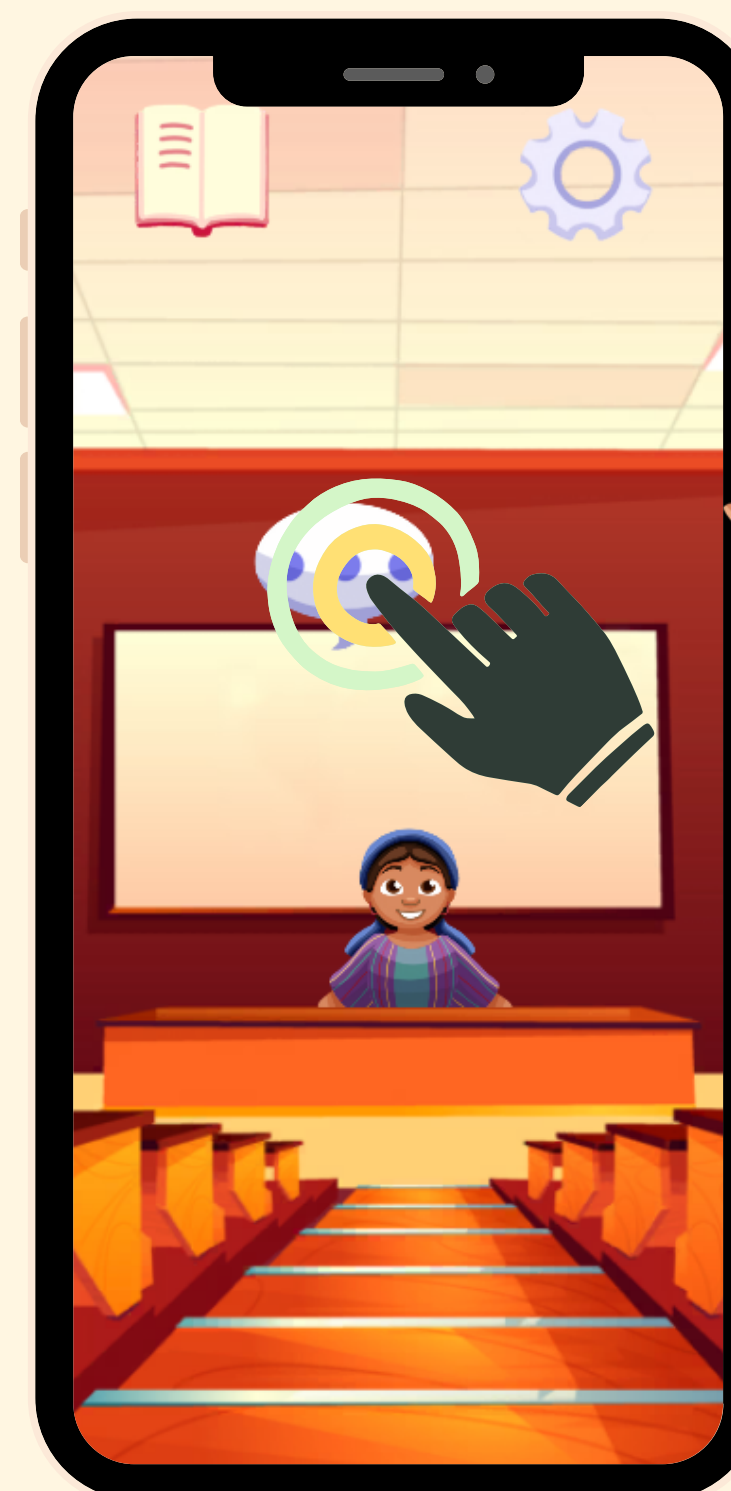
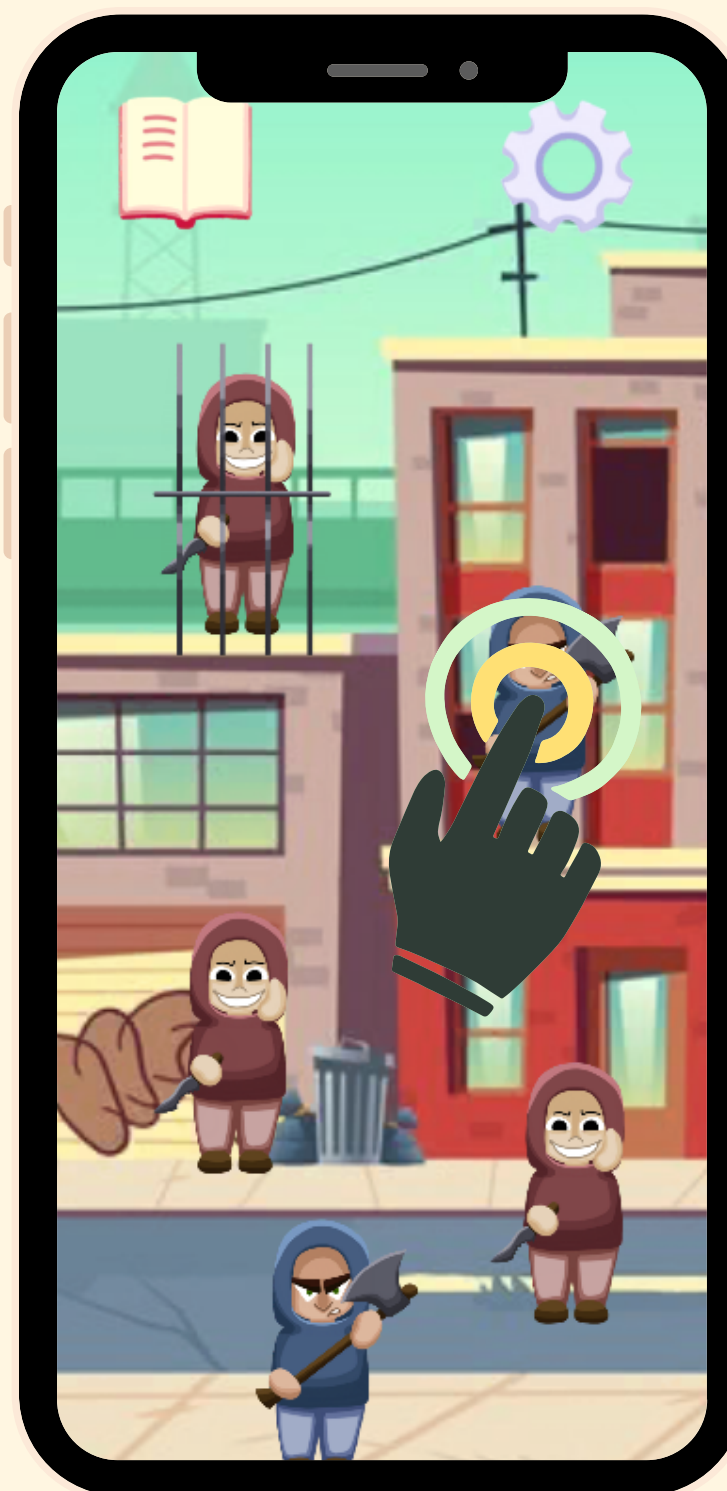
Rigoberta Menchú

Primer nivel

Pulsa sobre los criminales para encerrarles.

Segundo nivel

Pulsa en los bocadillos para hablar en el congreso.



17. ALIANZAS PARA LOS OBJETIVOS

Santa Teresa de Jesús

Primer nivel

Arrastra el lápiz sobre los libros para escribir.

Segundo nivel

Arrastra los iconos sobre los castillos para hacer alianzas entre los reinos.





**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid**



Generation for INNOVATION, RESILIENCE,
LEADERSHIP and SUSTAINABILITY

THE GAME IS ON!

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

