



Cofinanciado pela
União Europeia



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid



Generation for INNOVATION, RESILIENCE,
LEADERSHIP and SUSTAINABILITY

THE GAME IS ON!

*Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável
pela utilização que dela possa ser feita.*



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





Cofinanciado pela
União Europeia



GIRLS

Generation for INNOVATION, RESILIENCE,
LEADERSHIP and SUSTAINABILITY

THE GAME IS ON!

GIRLS IN TIME INSTRUÇÕES

NEXT LEVEL UFV



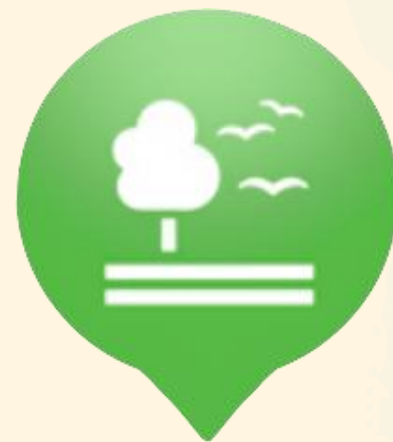
AS CHAVES



01

Explora o mundo

Move a Rosa dos Ventos para te movimentares ao longo do mapa



02

Viagem no tempo

Aponta o globo aos marcadores do mapa para iniciares os níveis.

03

Descobre grandes mulheres

Fala com as mulheres. Clica e arrasta os objetos para completar os níveis.



INTERFACE & NAVEGAÇÃO



1. ERRADICAR A POBREZA



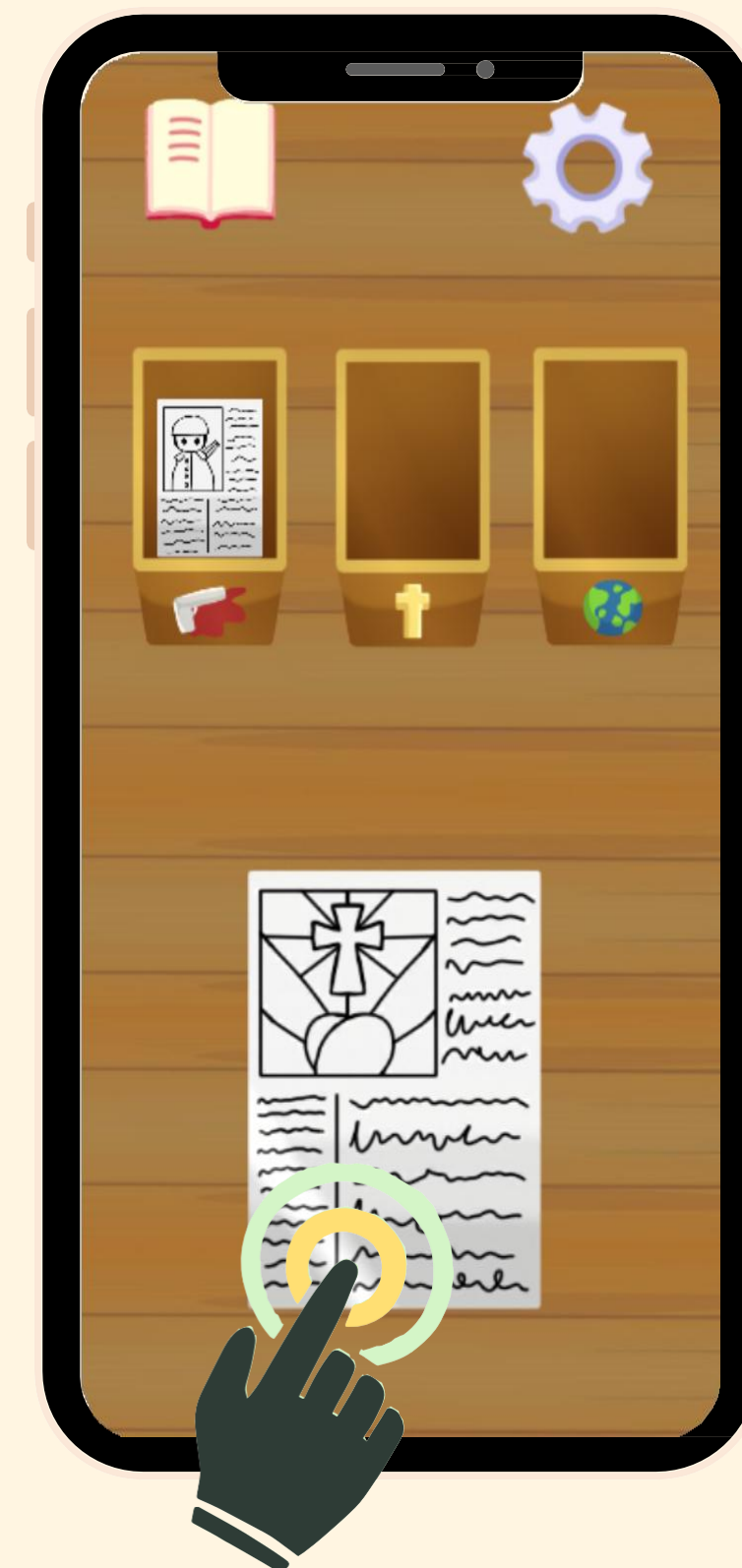
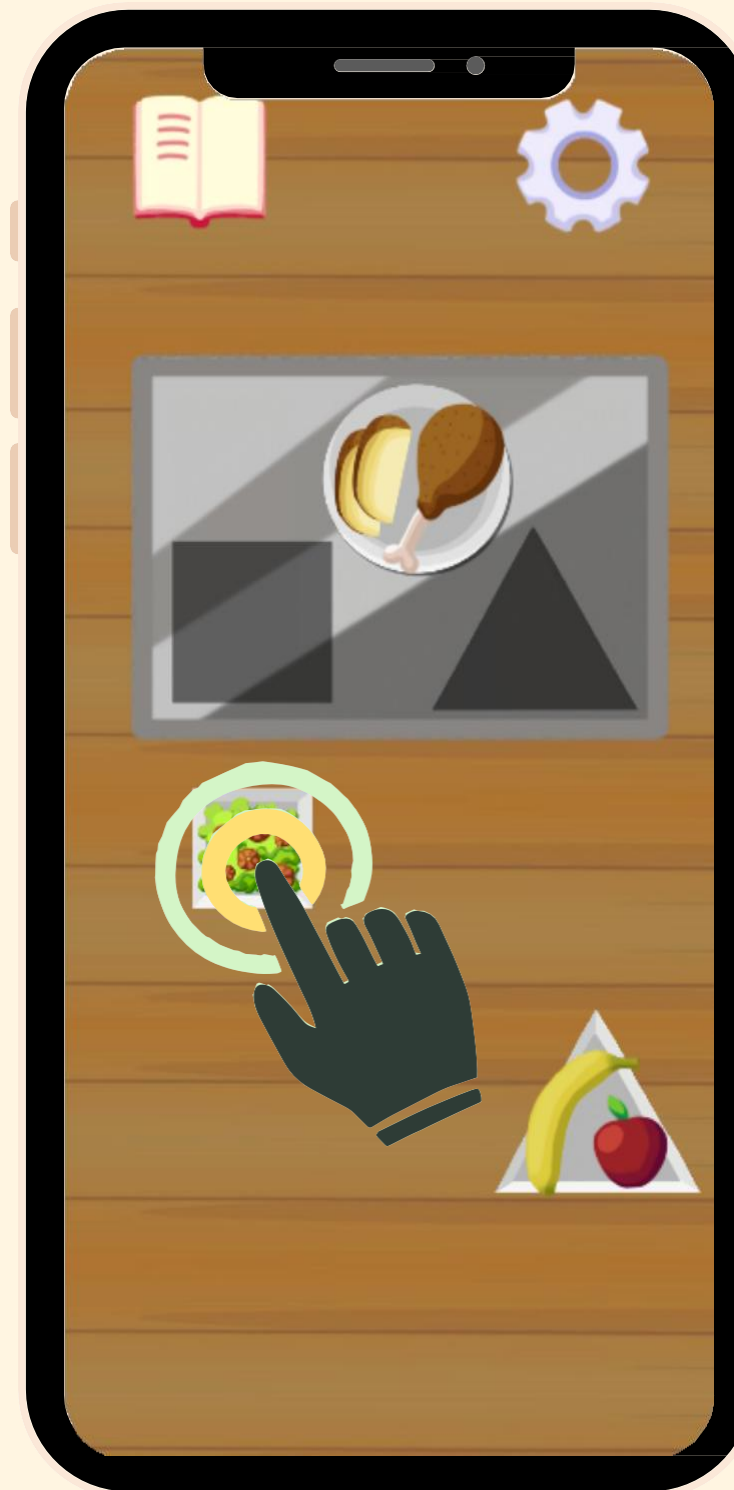
Dorothy Day

Nível Um

Arrasta os pratos de comida para o tabuleiro de acordo com as correspondentes formas.

Nível Dois

Arrasta os pratos de comida para o tabuleiro de acordo com as suas correspondentes formas.



2. ERRADICAR A FOME



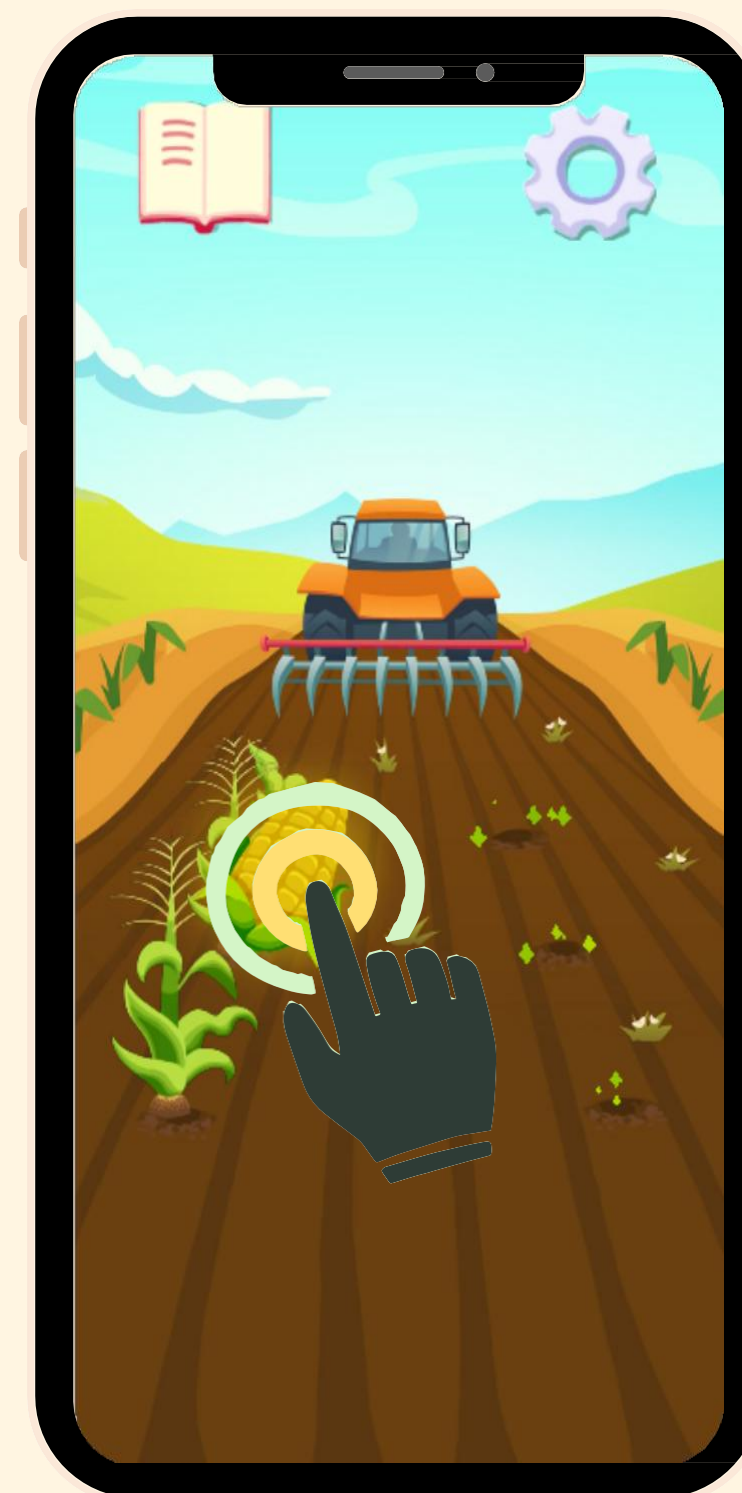
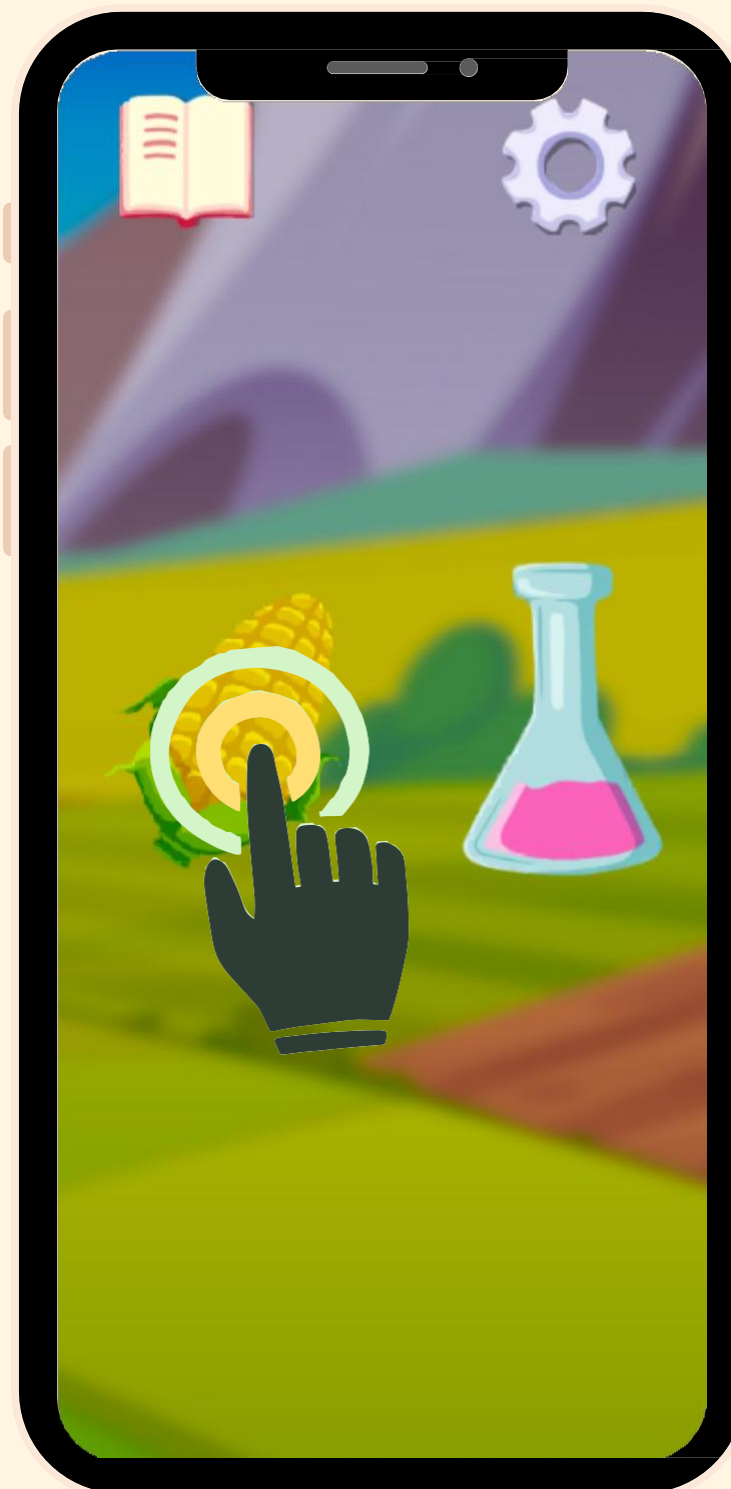
Evangelina Villegas

Nível Um

Arrasta o milho para o frasco.

Nível Dois

Arraste o milho melhorado pelo solo para semeá-lo.



3. SAÚDE DE QUALIDADE



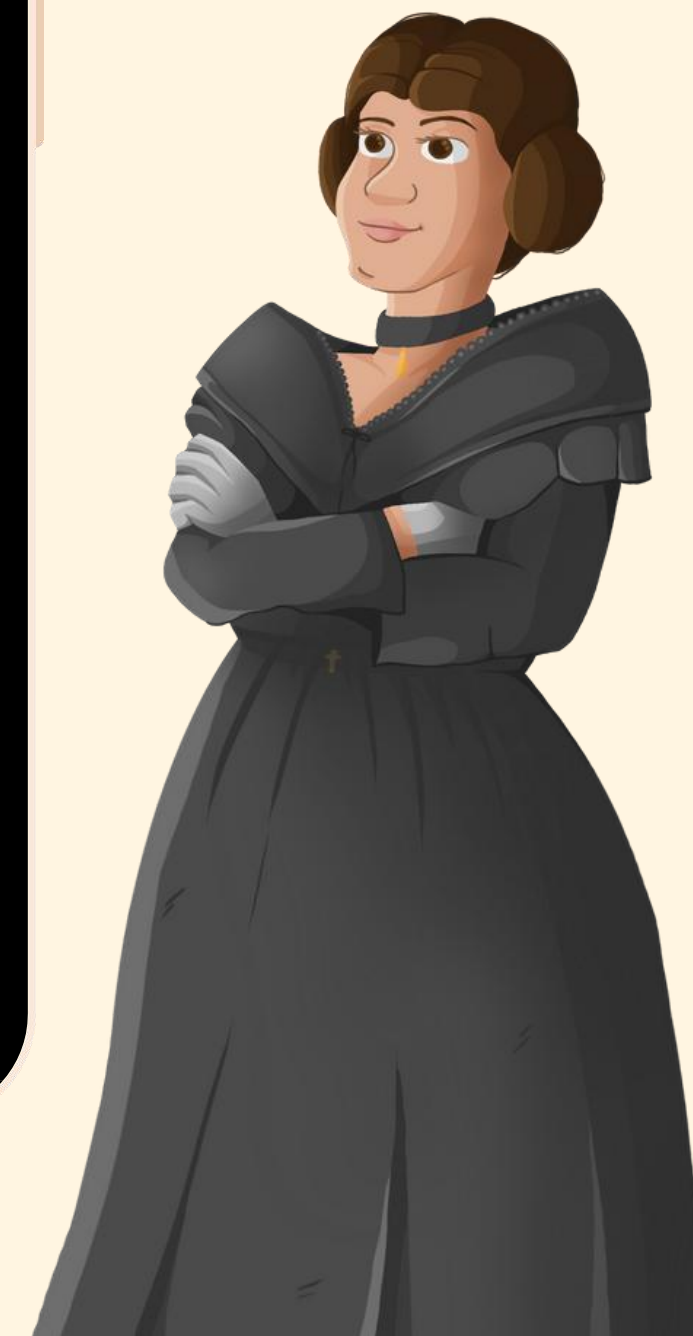
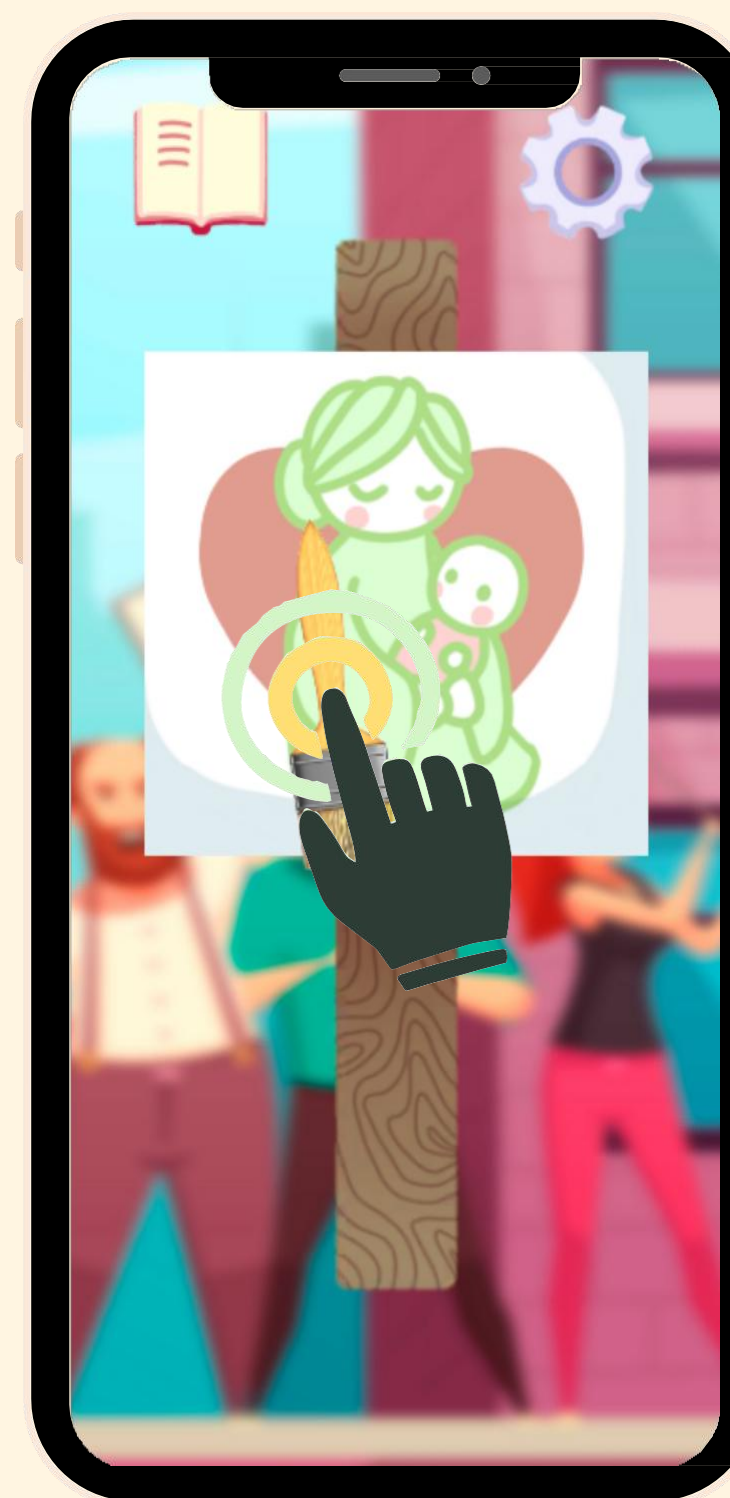
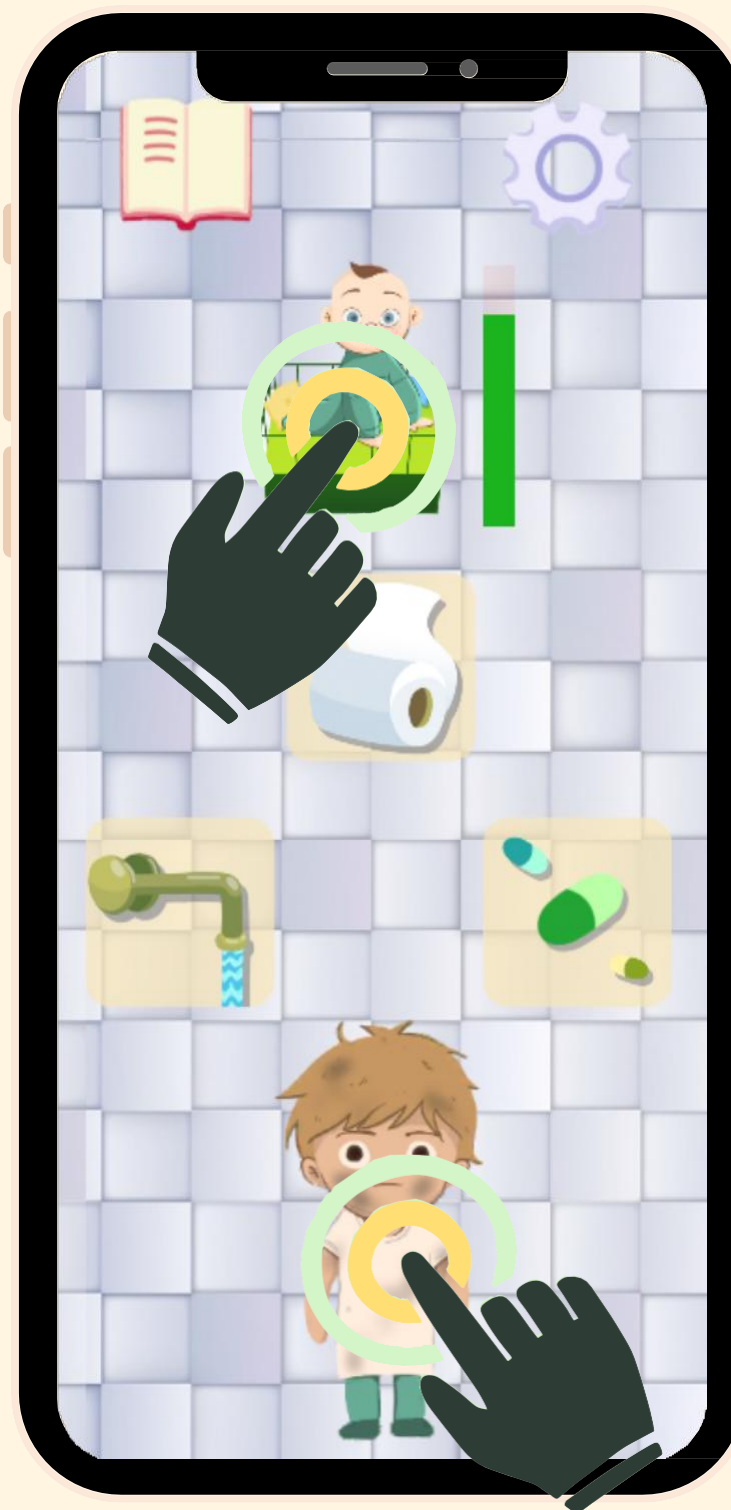
Adelaide Cabete

Nível Um

Arrasta as crianças para a caixa apropriada de acordo com a sua doença. Clica no bebê para que ele pare de chorar.

Nível Dois

Arrasta repetidamente o pincel sobre os pôsteres para os pintar.



4. EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



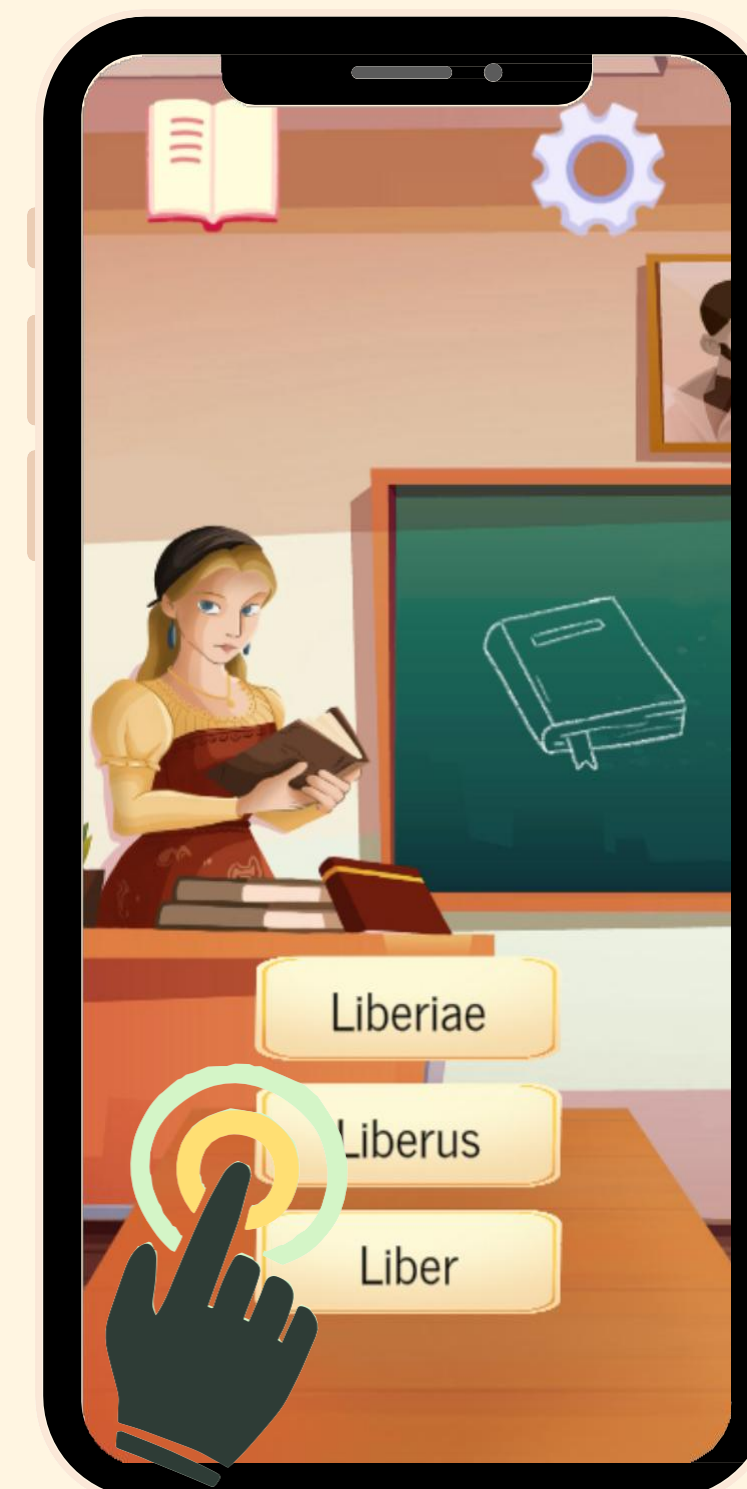
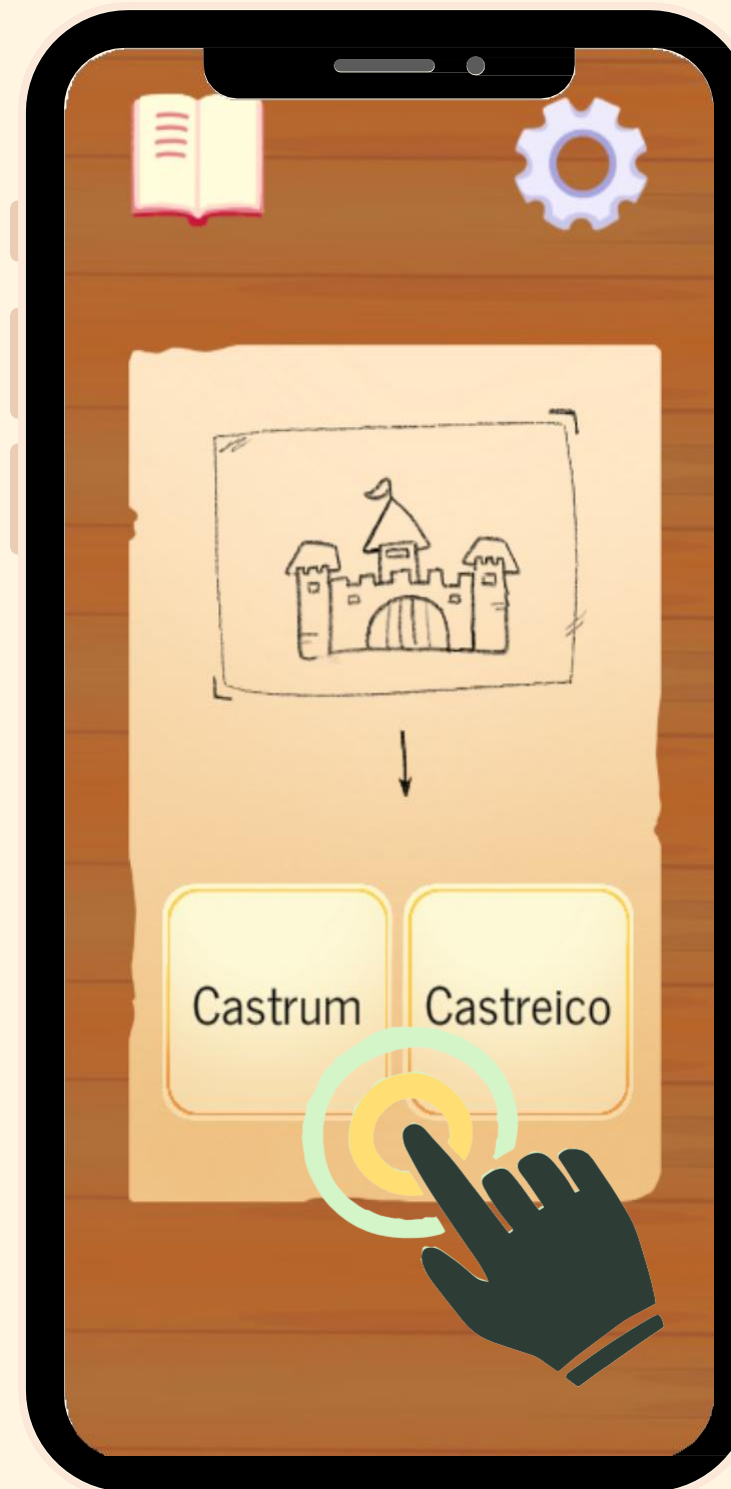
Beatriz Galindo

Nível Um

Selecione entre as duas opções qual é a palavra latina que o desenho representa.

Nível Dois

Selecione entre as três opções qual é a palavra latina que o desenho representa.



5. IGUALDADE DE GÉNERO



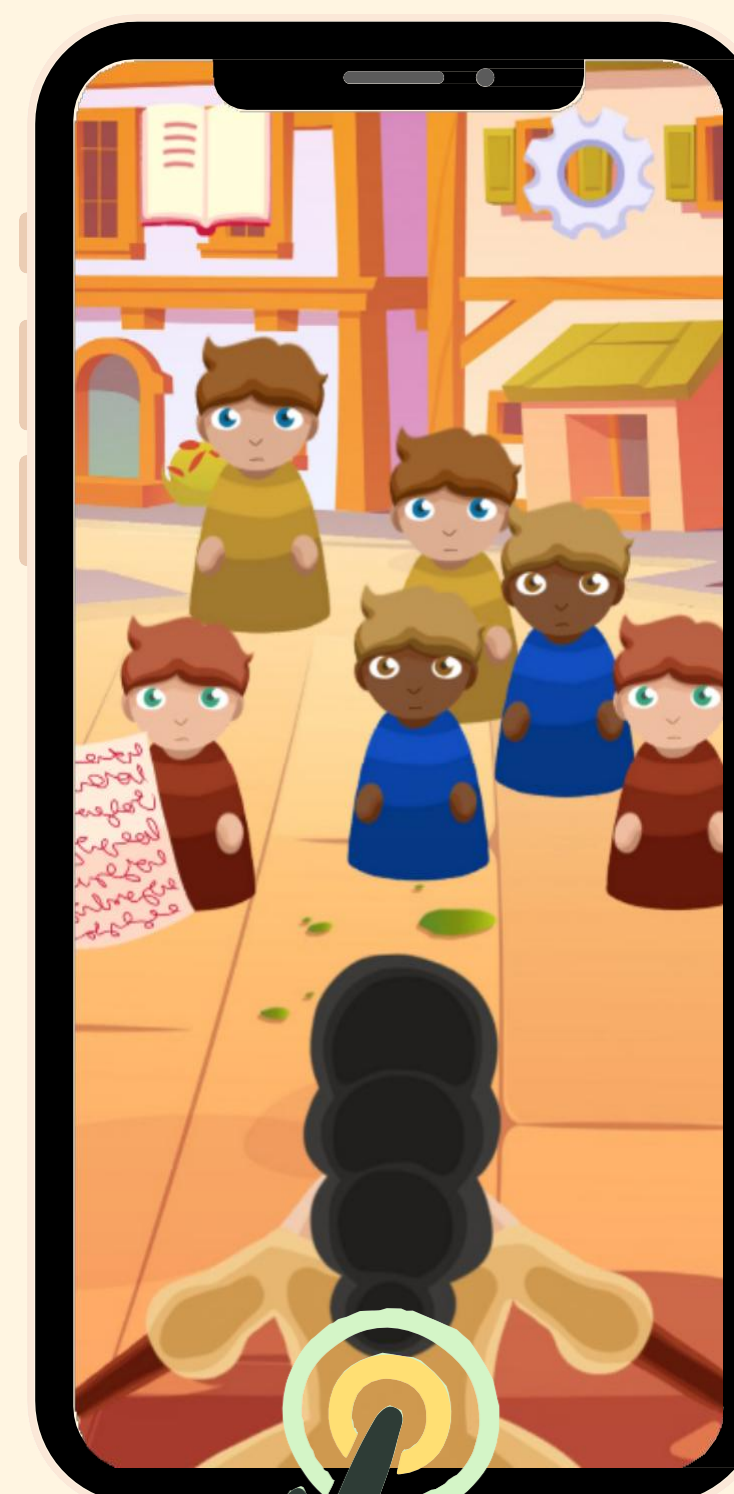
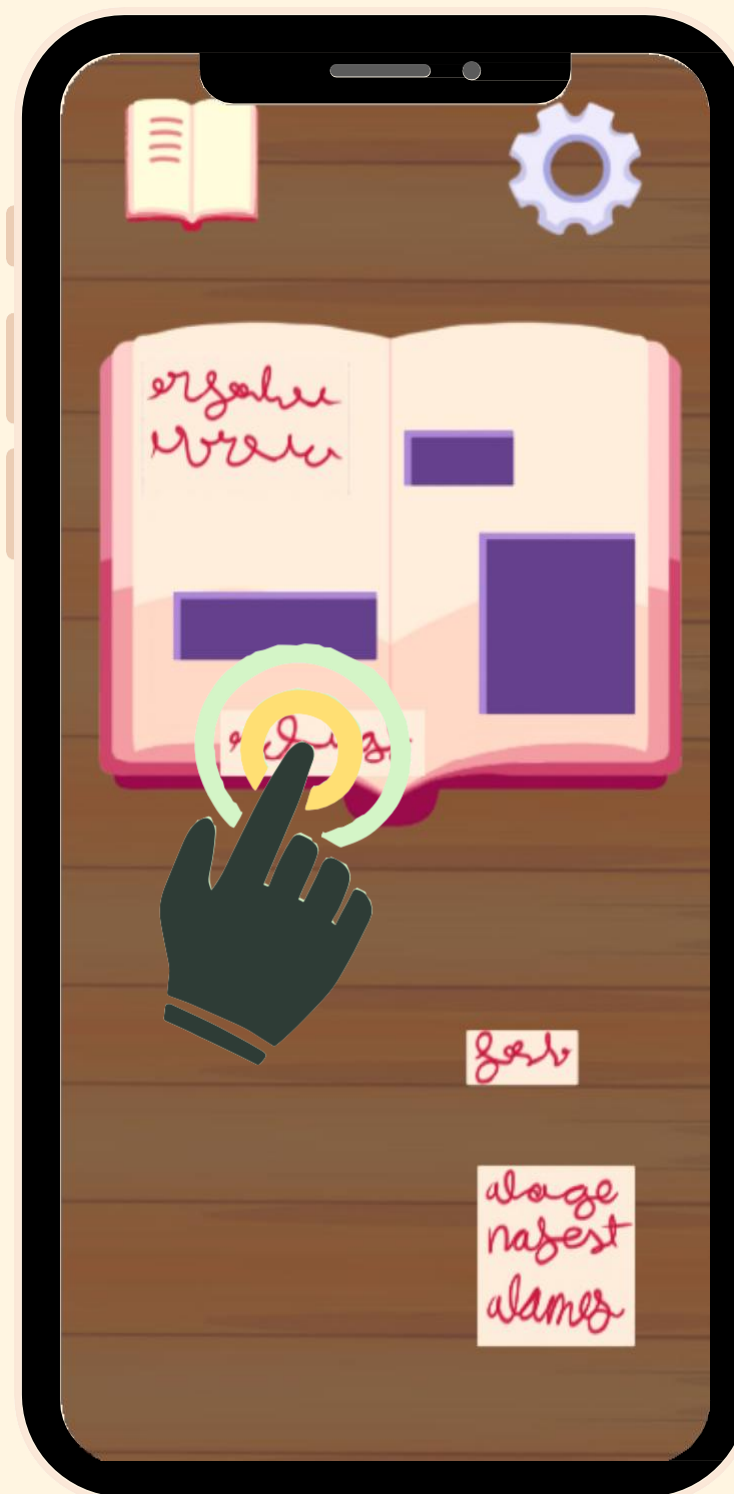
Juana Inés de la cruz

Nível Um

Arrasta as peças do livro para o lugar correto com base na sua forma.

Nível Dois

Distribui os papéis entre as crianças clicando na Juana Inés de la Cruz.



6. ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO



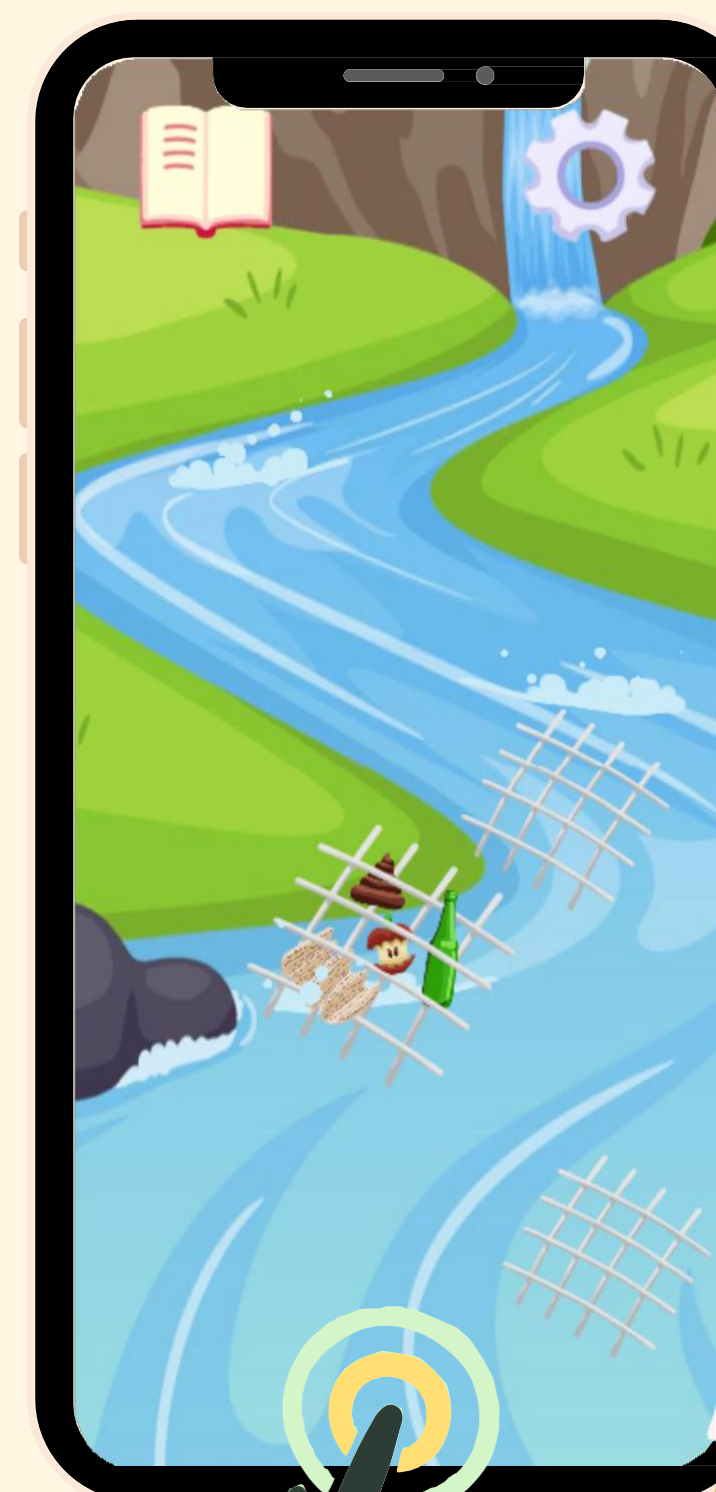
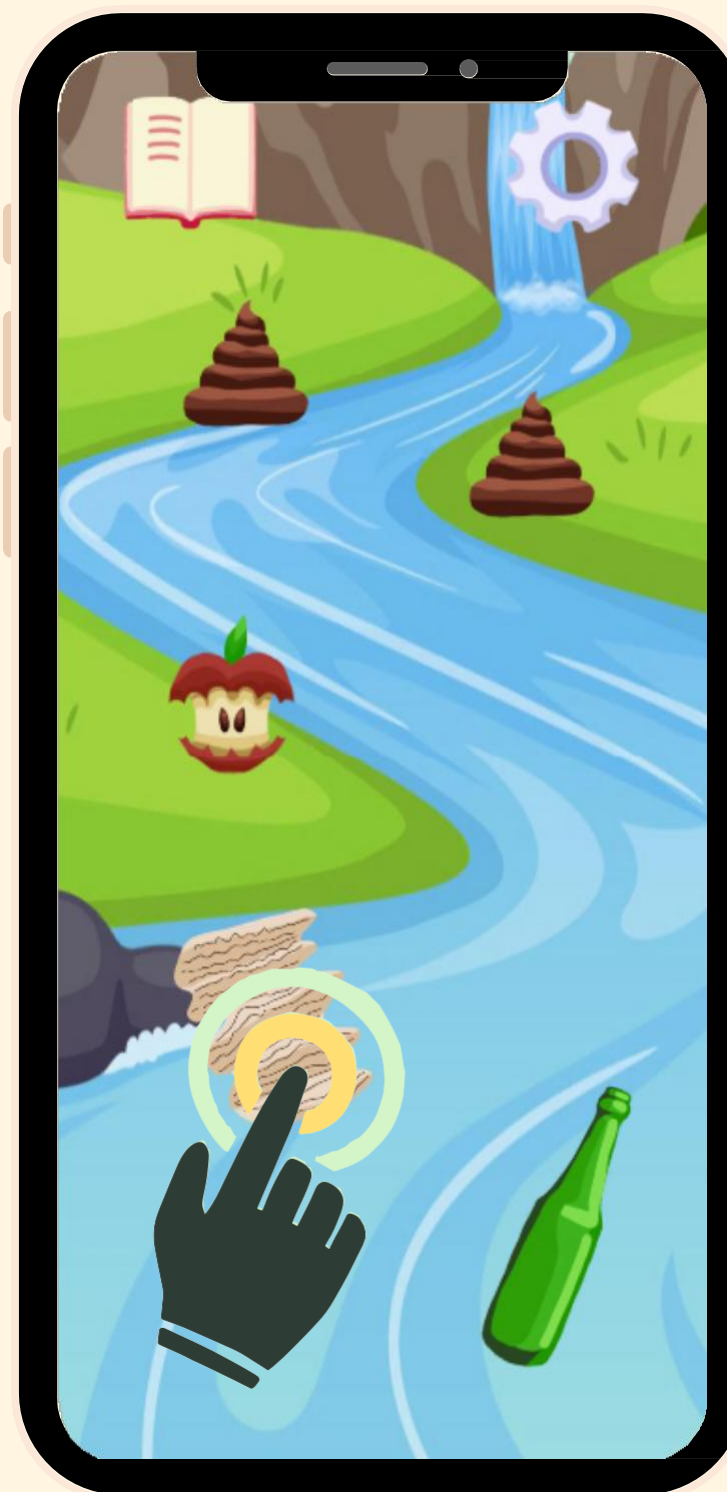
As Lavadeiras Fantasma

Nível Um

Clique no lixo para o remover do rio.

Nível Dois

Instale grades para recolher o lixo que no futuro caia no rio.



7. ENERGIAS RENOVÁVEIS E ACESSÍVEIS



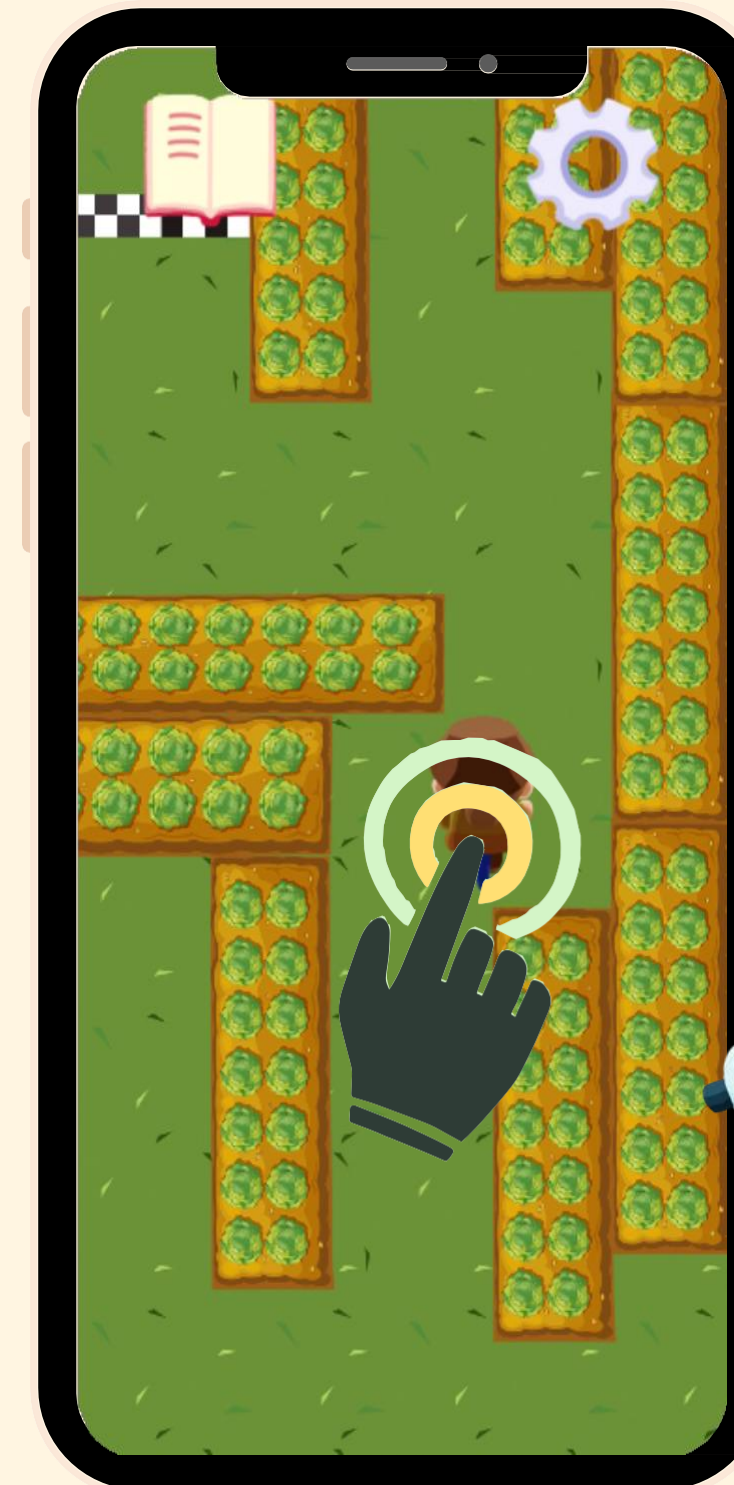
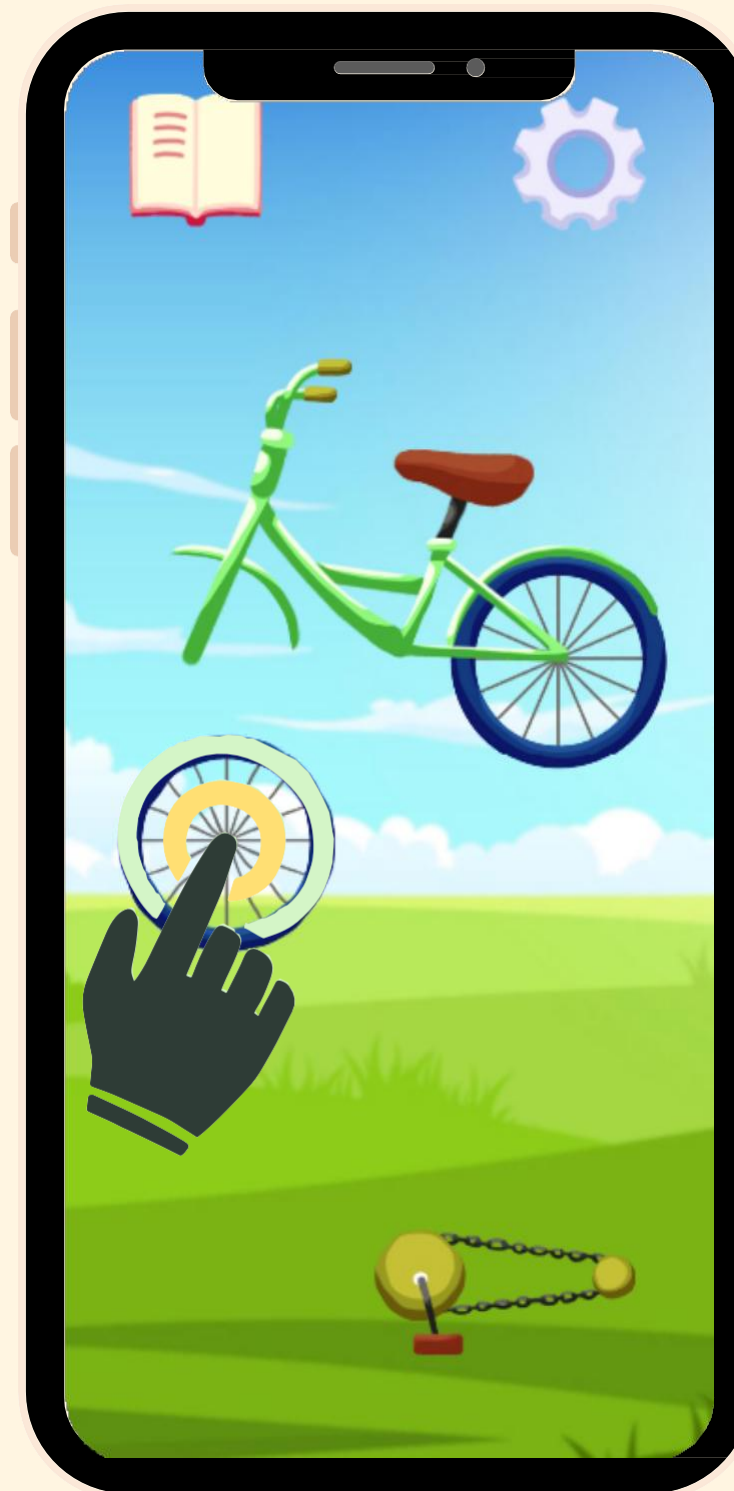
Annie Cohen
Kopchovsny

Nível Um

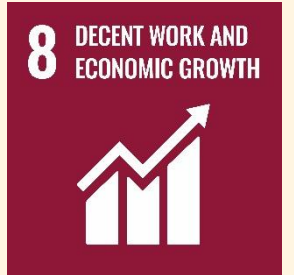
Arrasta as peças da bicicleta de modo a que esta fique consertada.

Nível Dois

Arrasta a imagem da Annie ajudando-a a chegar à linha da meta.



8. TRABALHO DIGNO E CRESCIMENTO ECONÓMICO



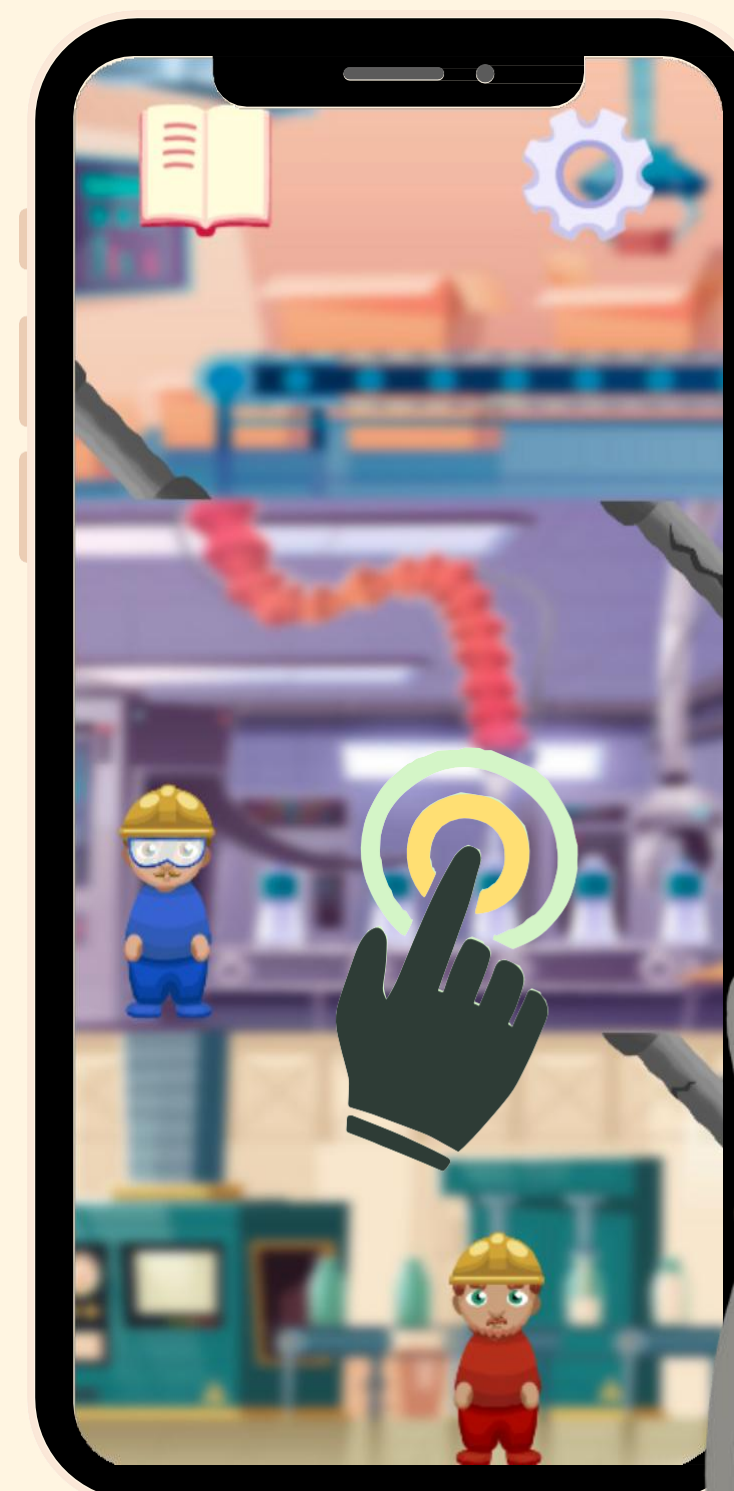
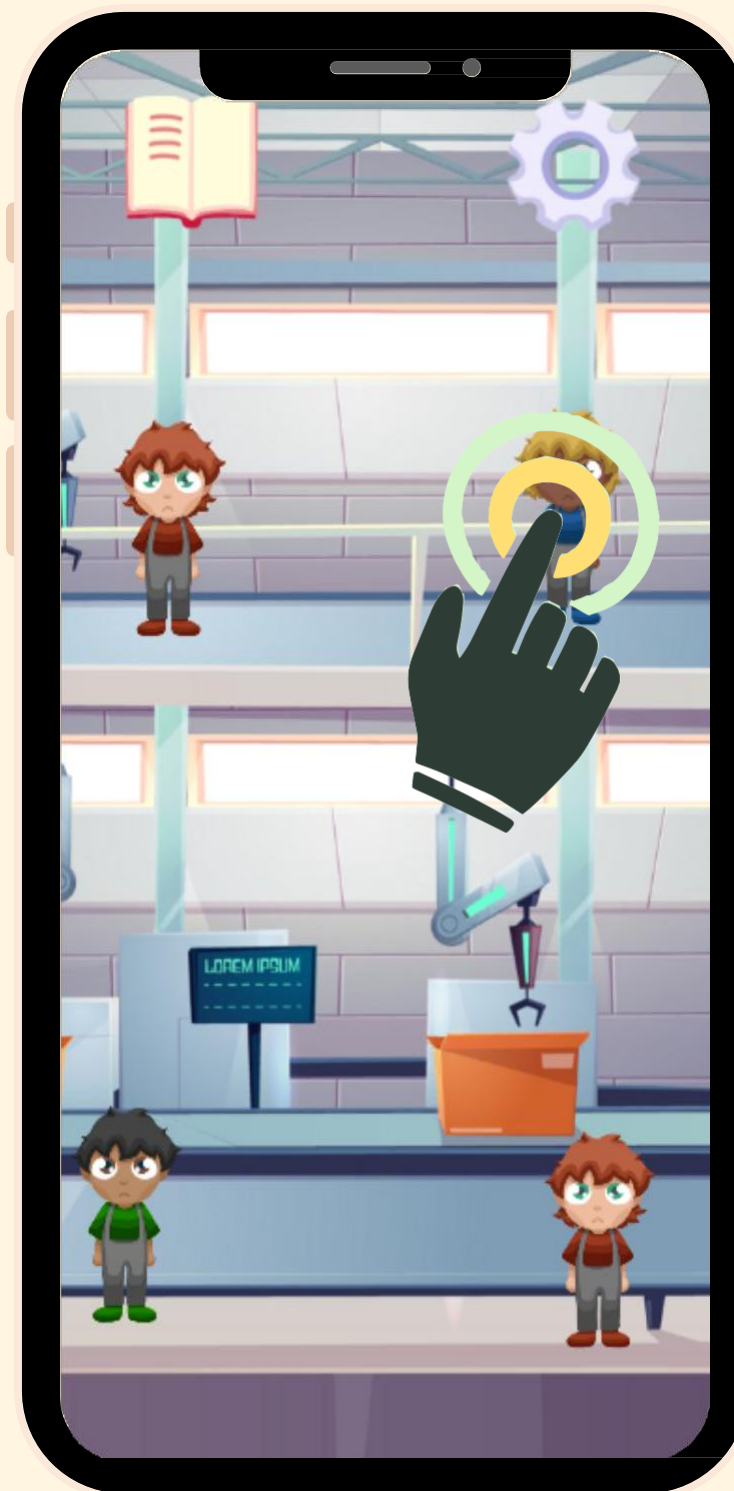
Mary Harris

Nível Um

Clica nas crianças para as libertar do trabalho.

Nível Dois

Clica nos elementos destacados para aumentar as medidas de segurança no trabalho.



9. INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRASTRUCTURAS



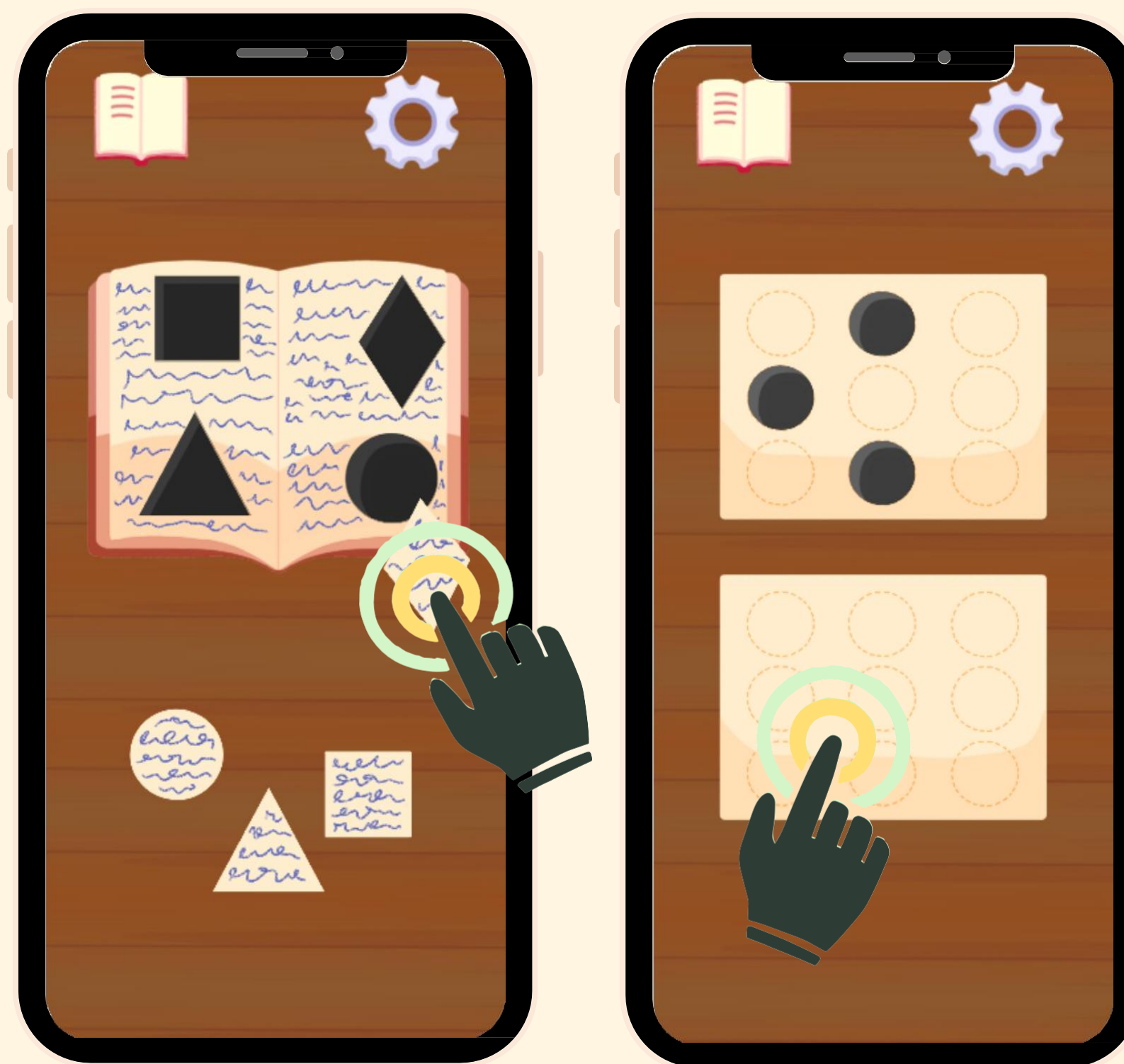
Ada Lovelace

Nível Um

Arraste os pedaços de papel para a figura correspondente no livro.

Nível Dois

Clica nos círculos no cartão inferior para os tornar parecidos com o cartão superior.



10. REDUZIR AS DESIGUALDADES



Moorish Queen of Ciuriana

Nível Um

Arrasta a rainha para junto do seu filho e, quando eles se reunirem, arraste-os em direção à porta para que possam escapar.

Nível Dois

Clica repetidamente no botão para escapar a cavalo.



11. CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS



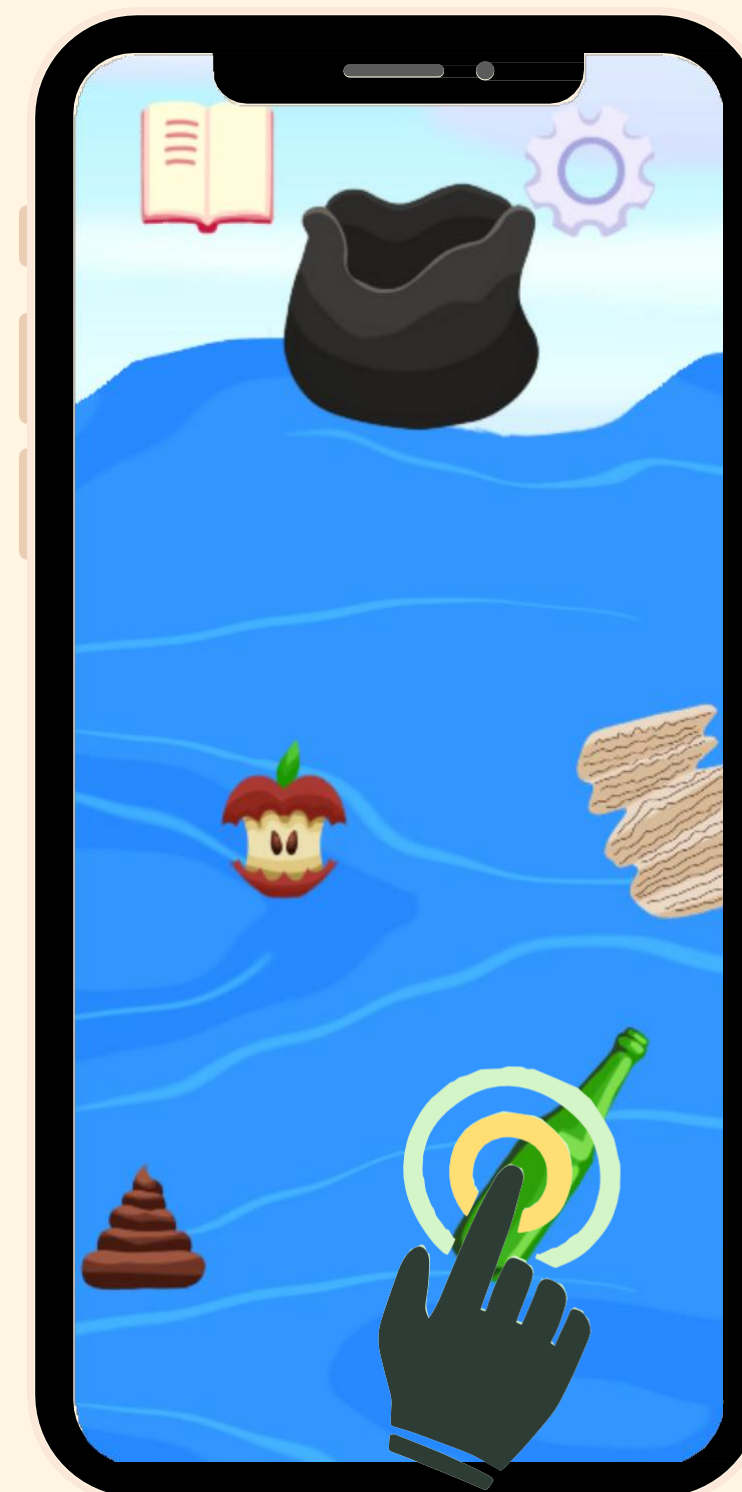
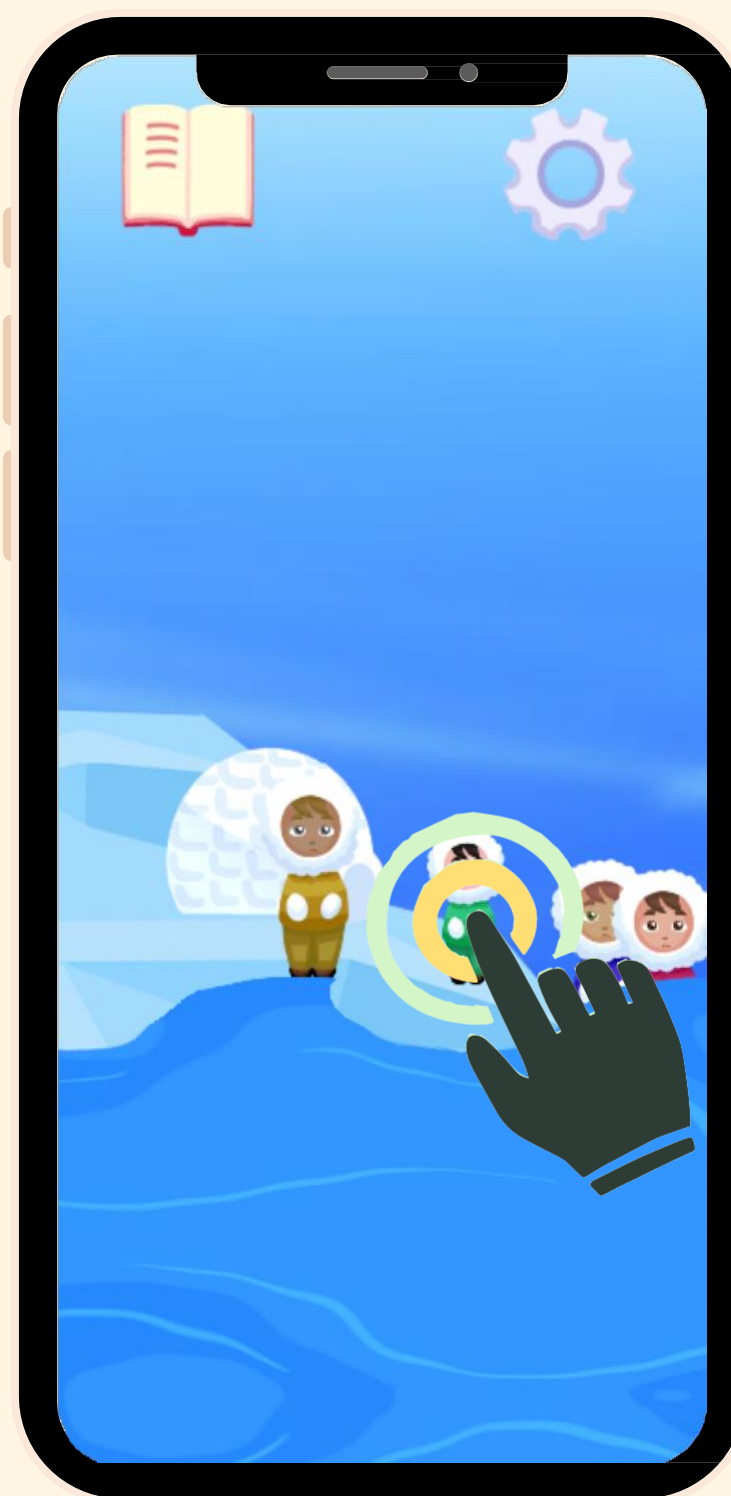
Sheila Watt-
Cloutier

Nível Um

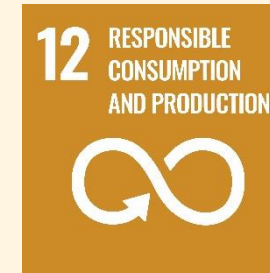
Arrasta os Inuitas para o iglo para os salvar da elevação do mar.

Nível Dois

Arrasta o lixo do mar para o saco para que as fiquem limpas.



12. PRODUÇÃO E CONSUMO RESPONSÁVEIS



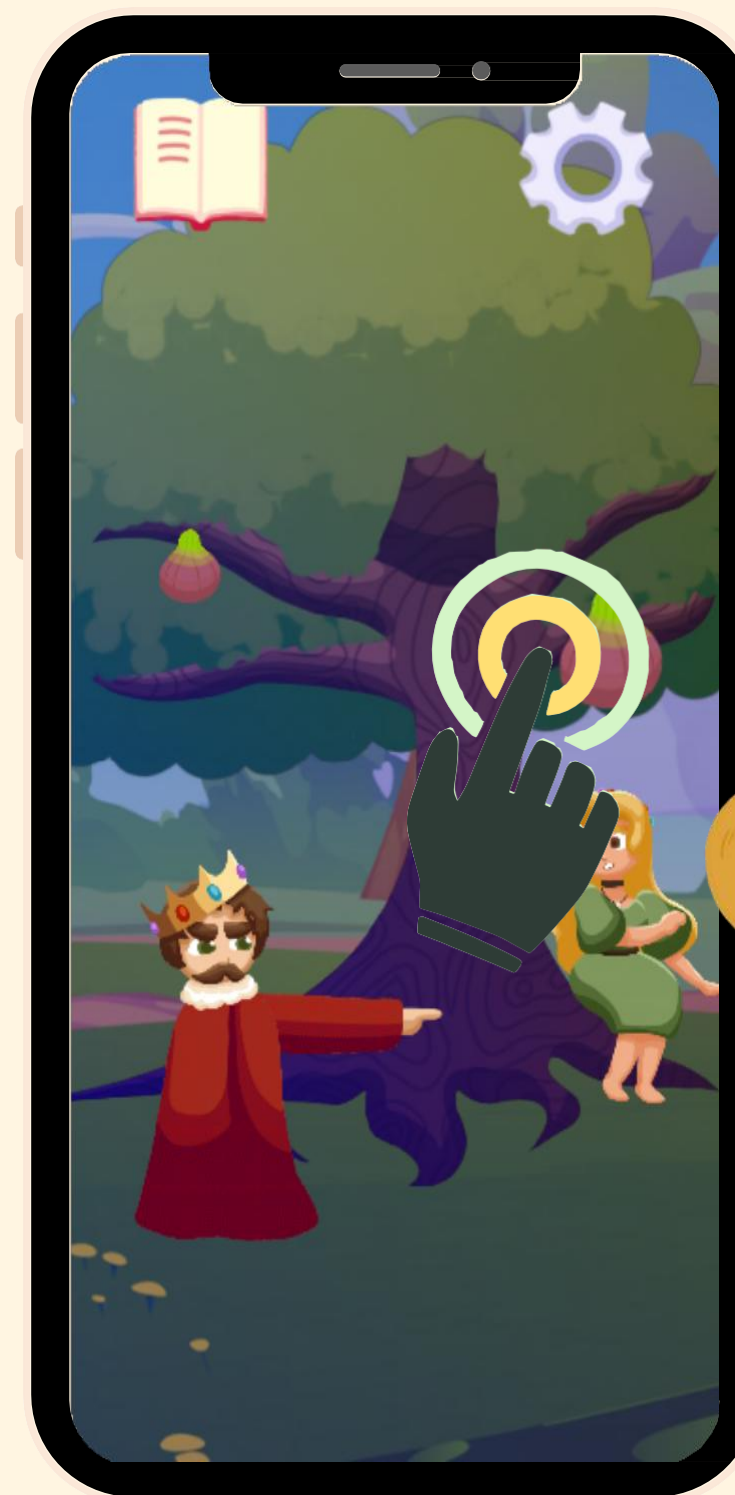
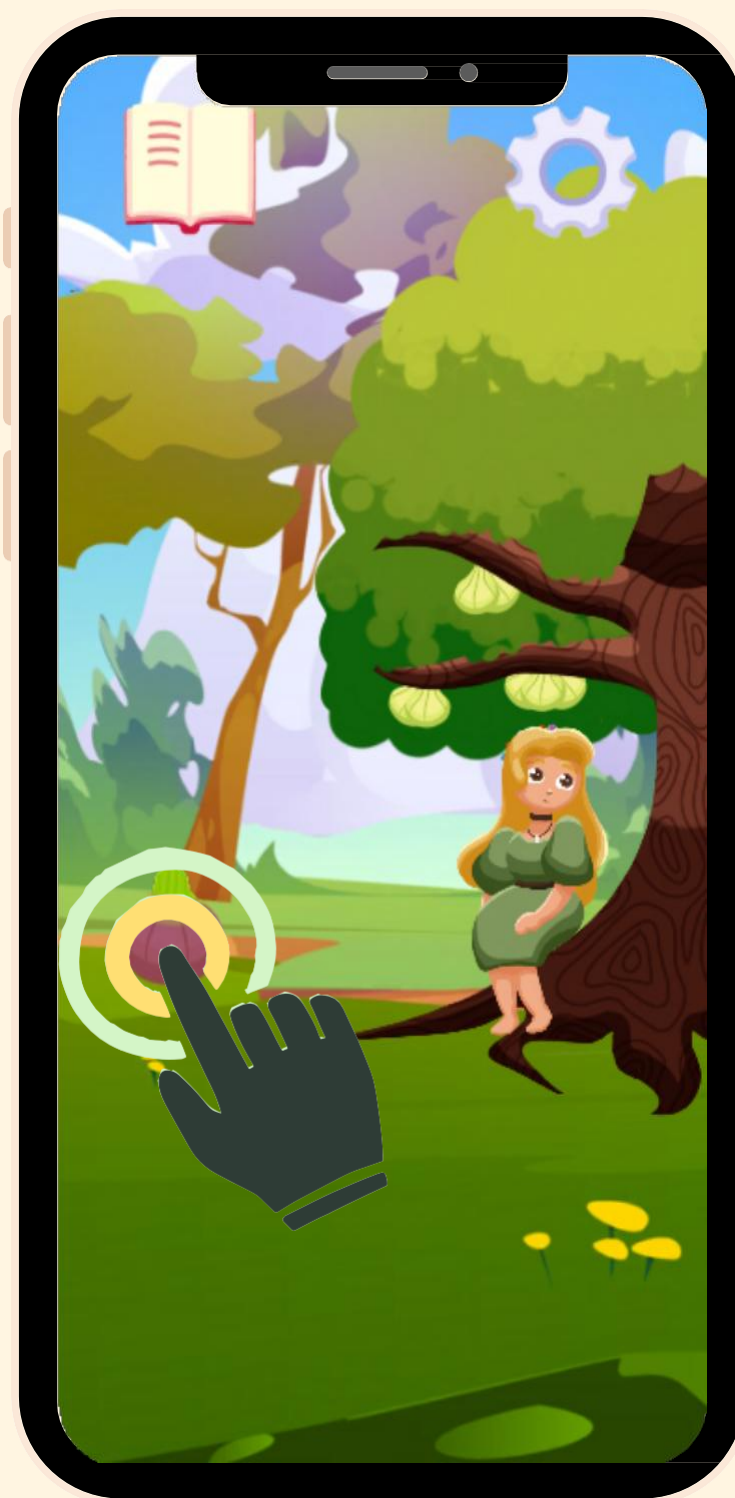
A Figueira Encantada

Nível Um

Clica nos figos que caem da árvore para os apanhar.

Nível Dois

Toca nos figos que aparecem na árvore para fazer crescer o figo grande.



13. AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA



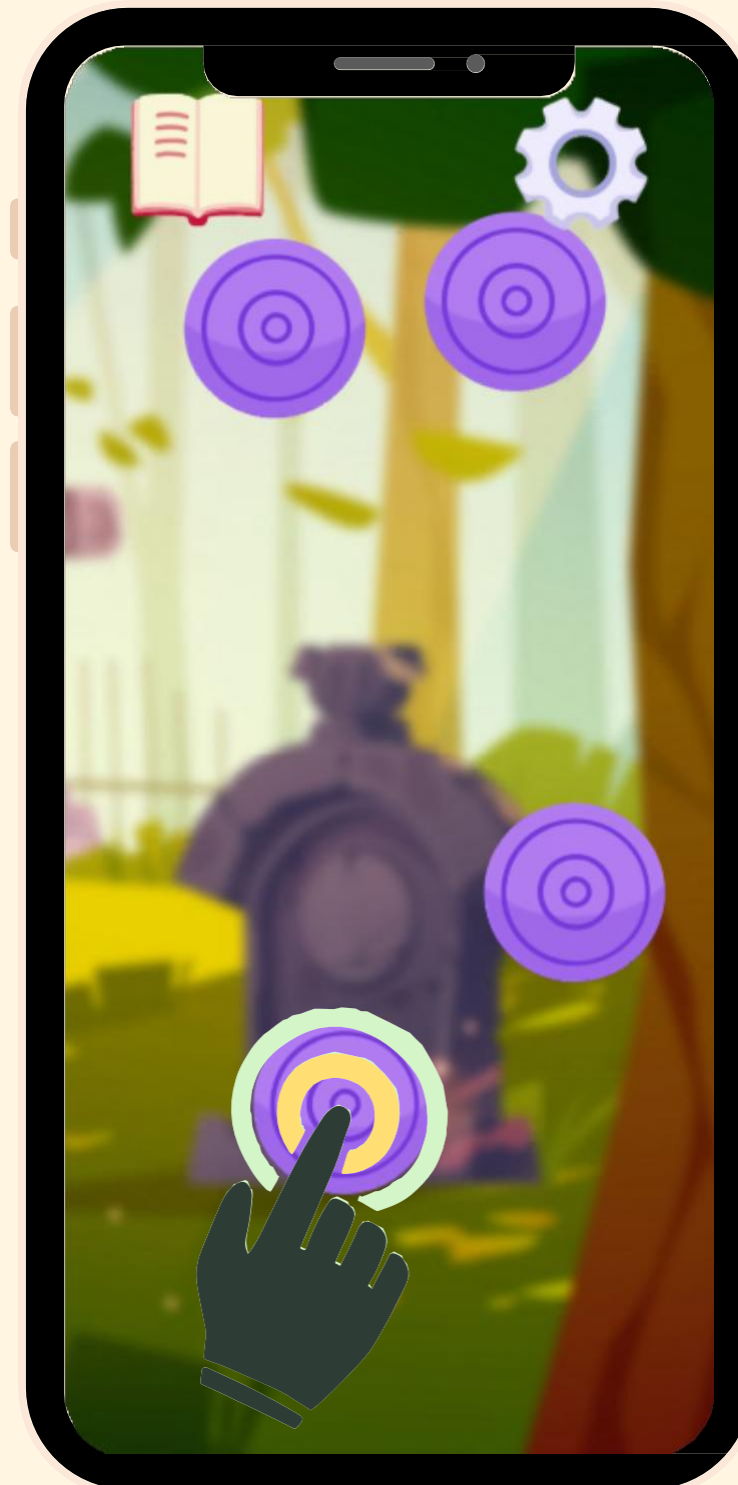
O Fantasma Branco

Nível Um

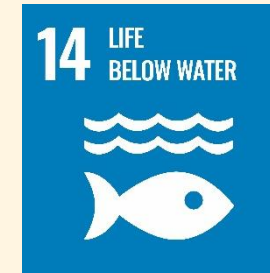
Clica nos alvos conforme eles aparecem.

Nível Dois

Clica nos alvos e arrasta as setas de uma ponta a outra da estrada.



14. VIDA NA ÁGUA



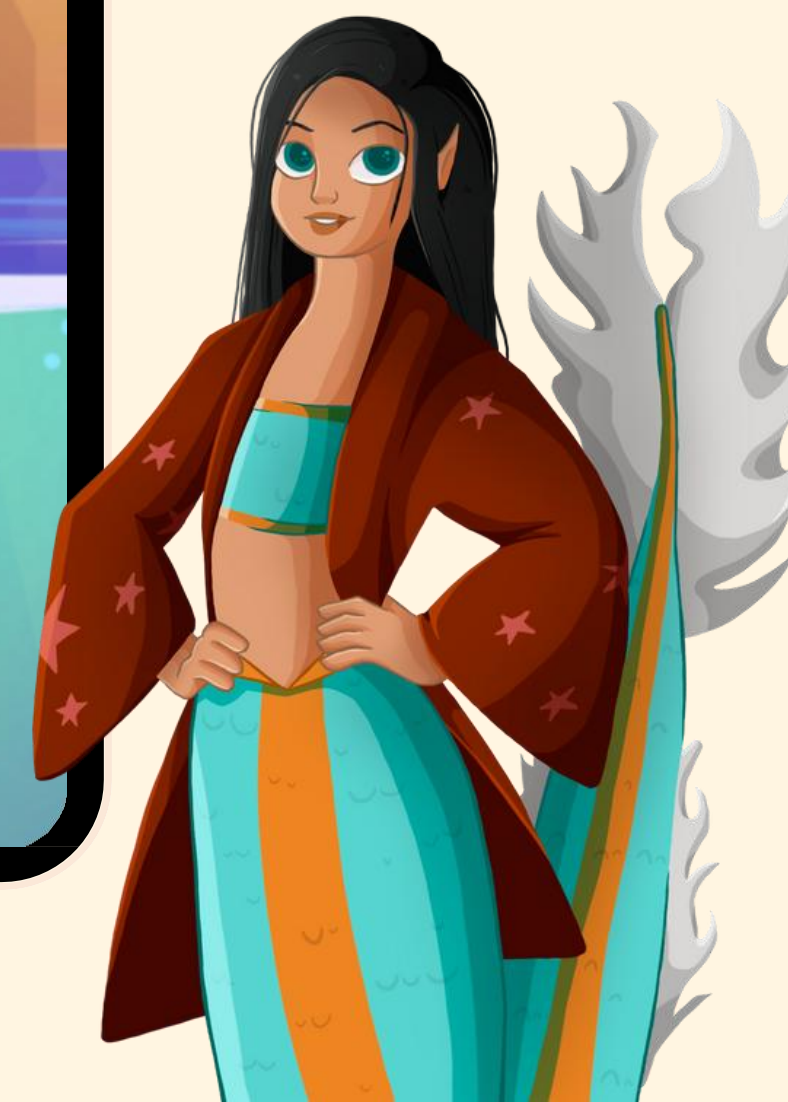
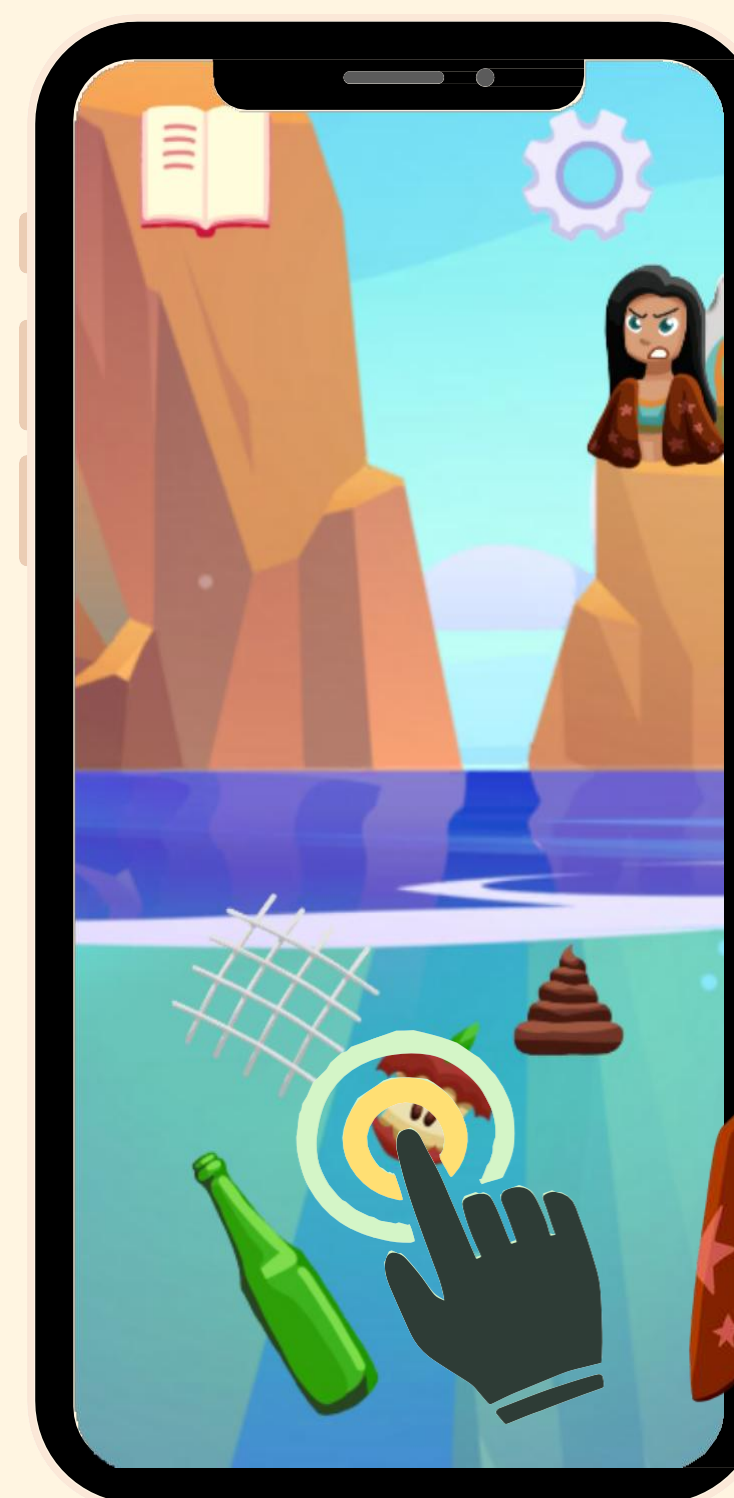
A Rocha das Donzelas

Nível Um

Arrasta o navio para longe de rochas perigosas.

Nível Dois

Clica no lixo para limpar a casa das donzelas.



15. VIDA TERRESTRE



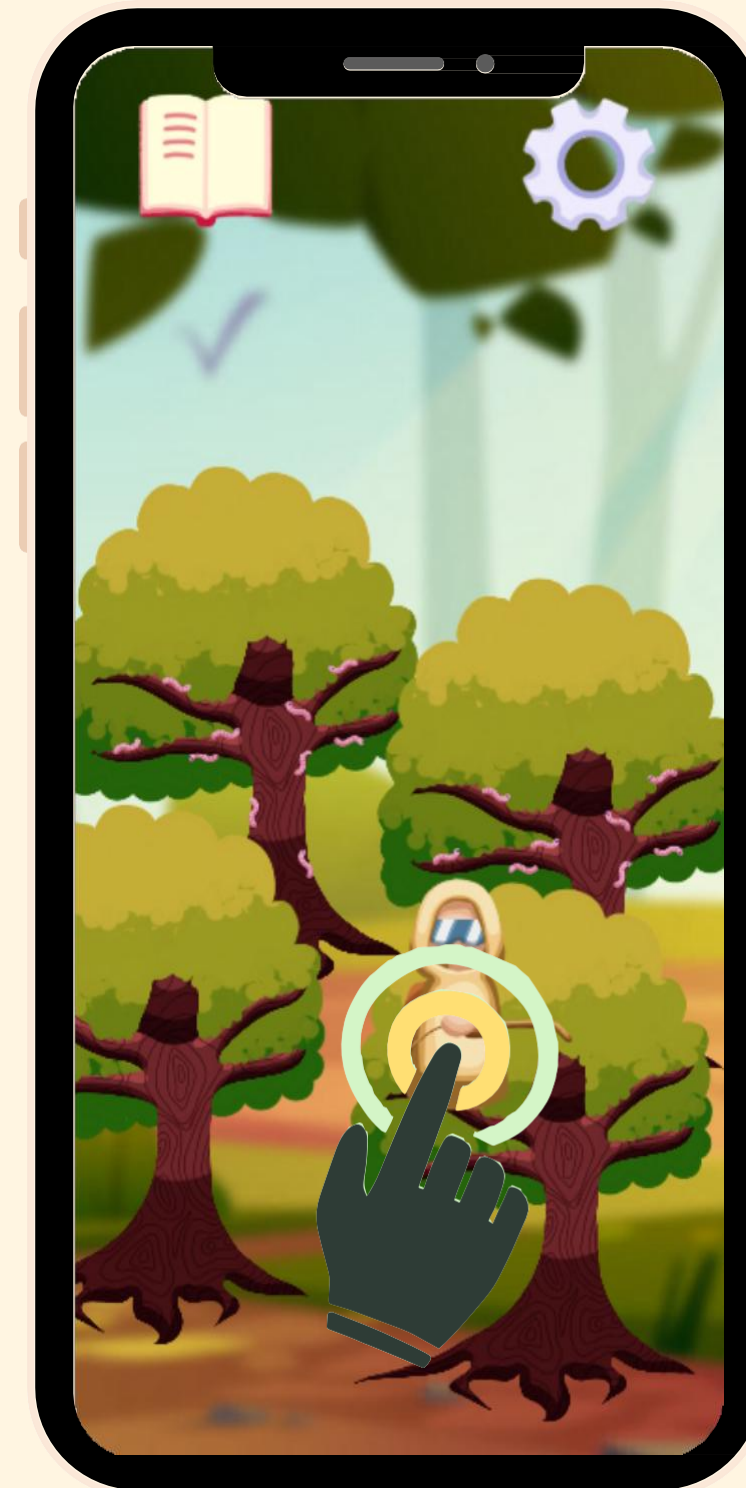
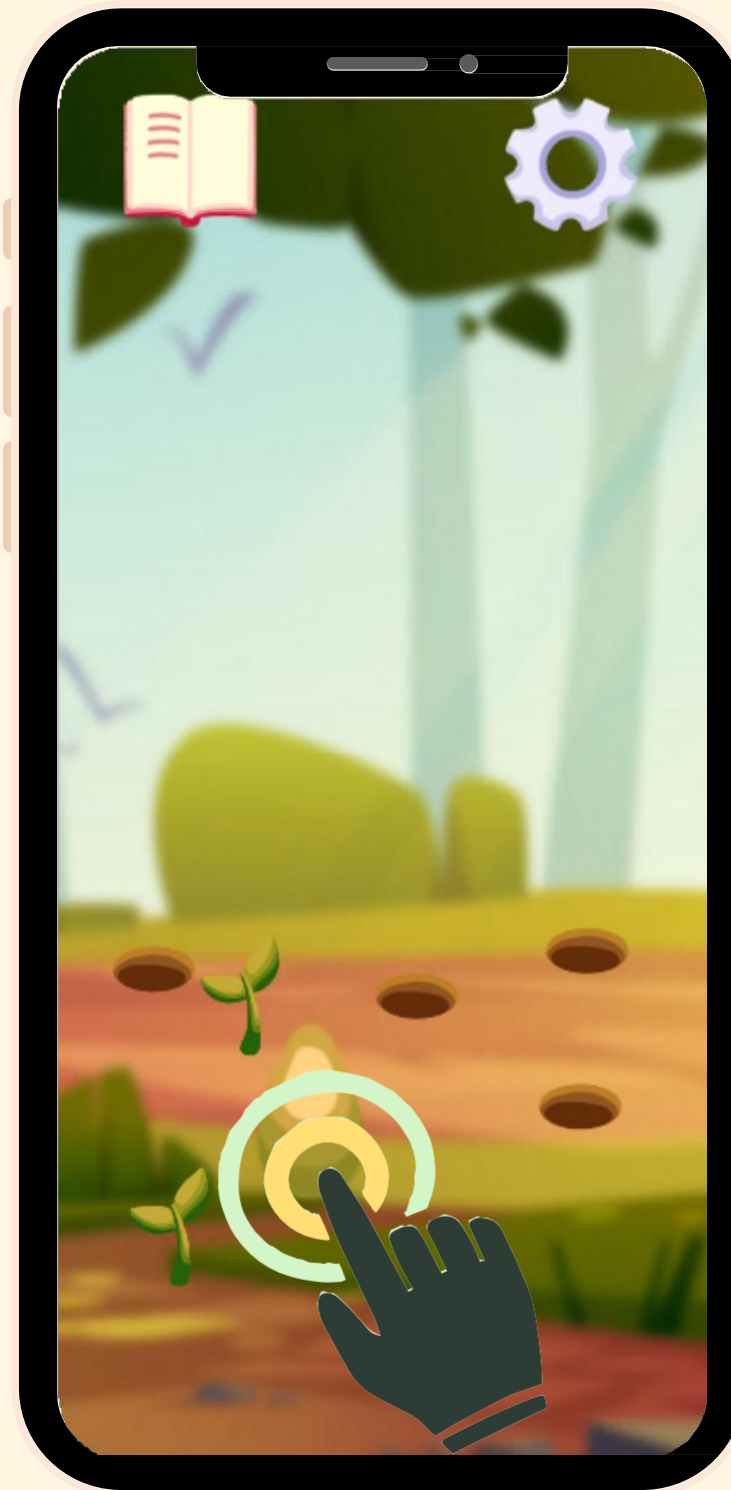
Aurora Gruescu

Nível Um

Arrasta a semente pelo chão da floresta para semear as árvores.

Nível Dois

Arrasta o personagem pelas árvores para eliminar a praga.



16. PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES



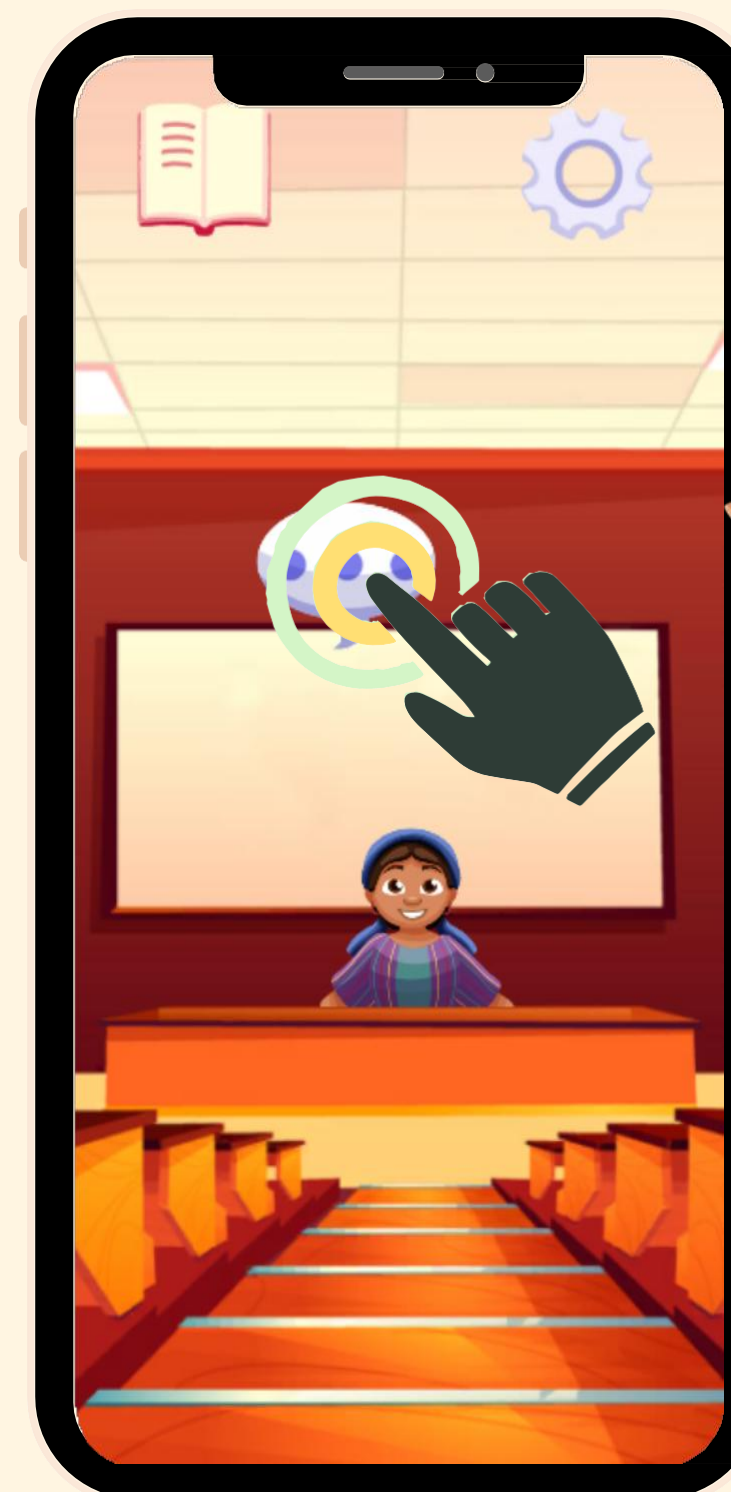
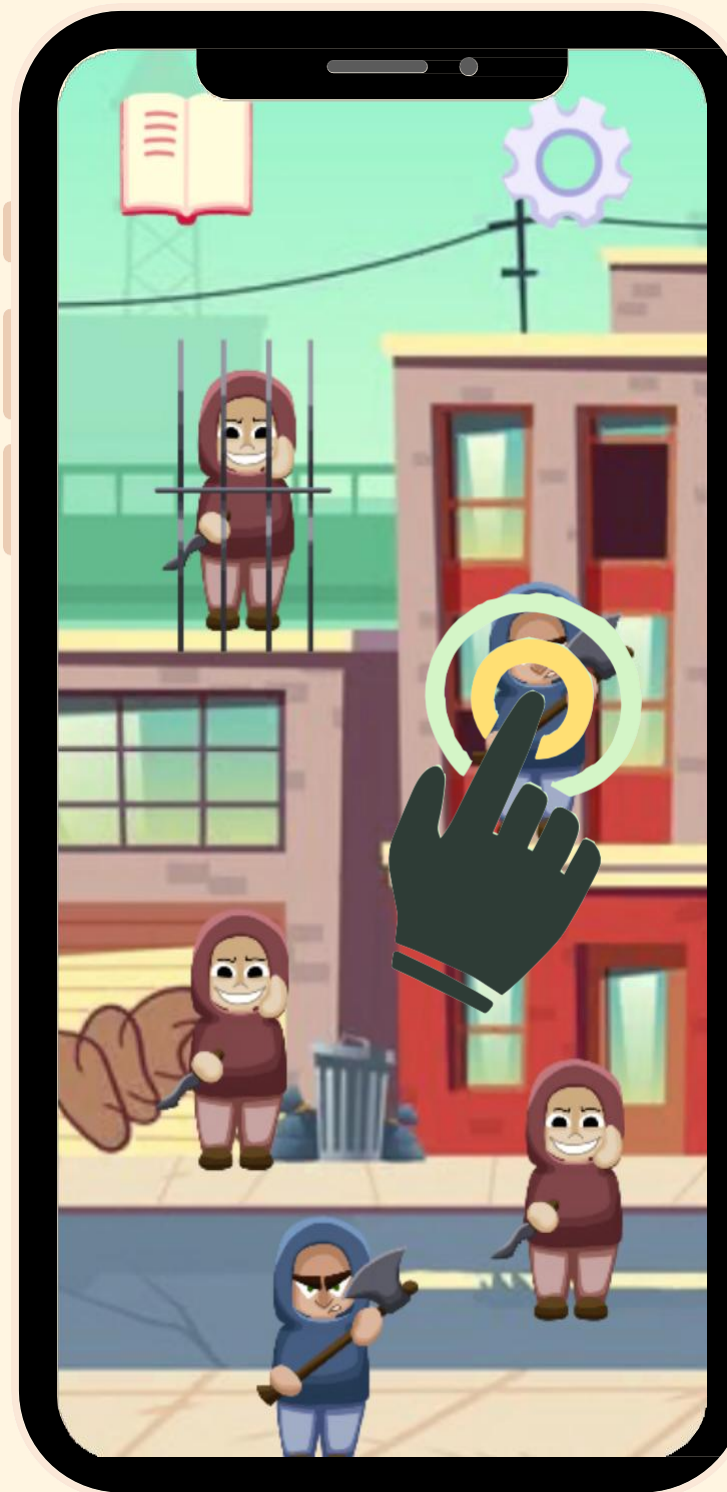
Rigoberta Menchú

Nível Um

Clica nos criminosos para os prender.

Nível Dois

Clica nos balões de fala para falar no congresso.



17. PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

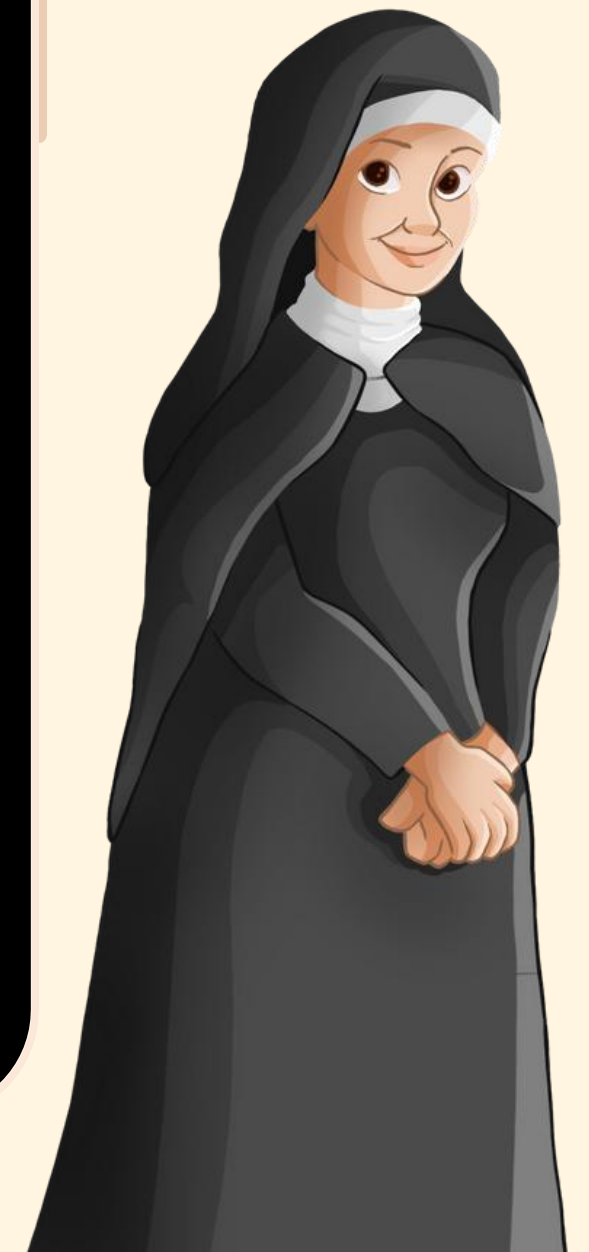
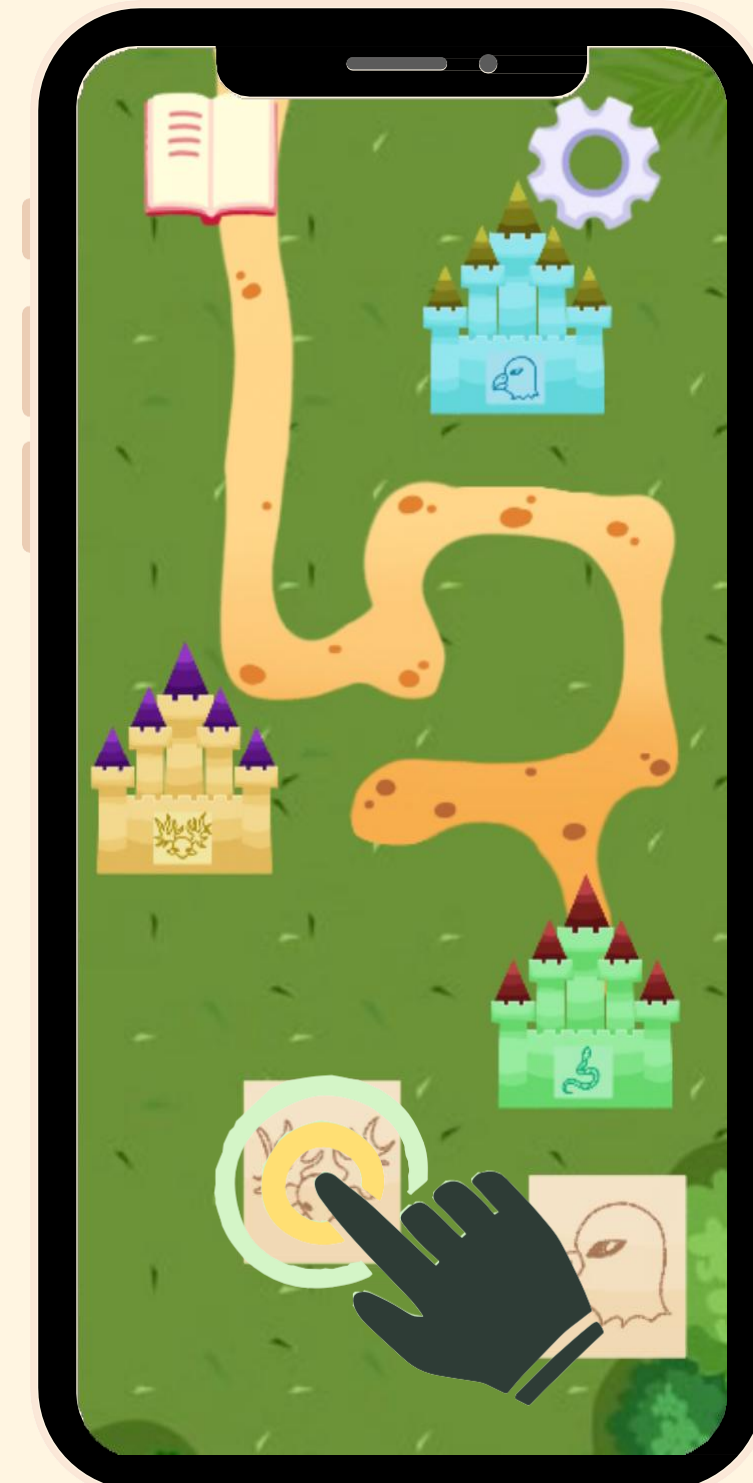
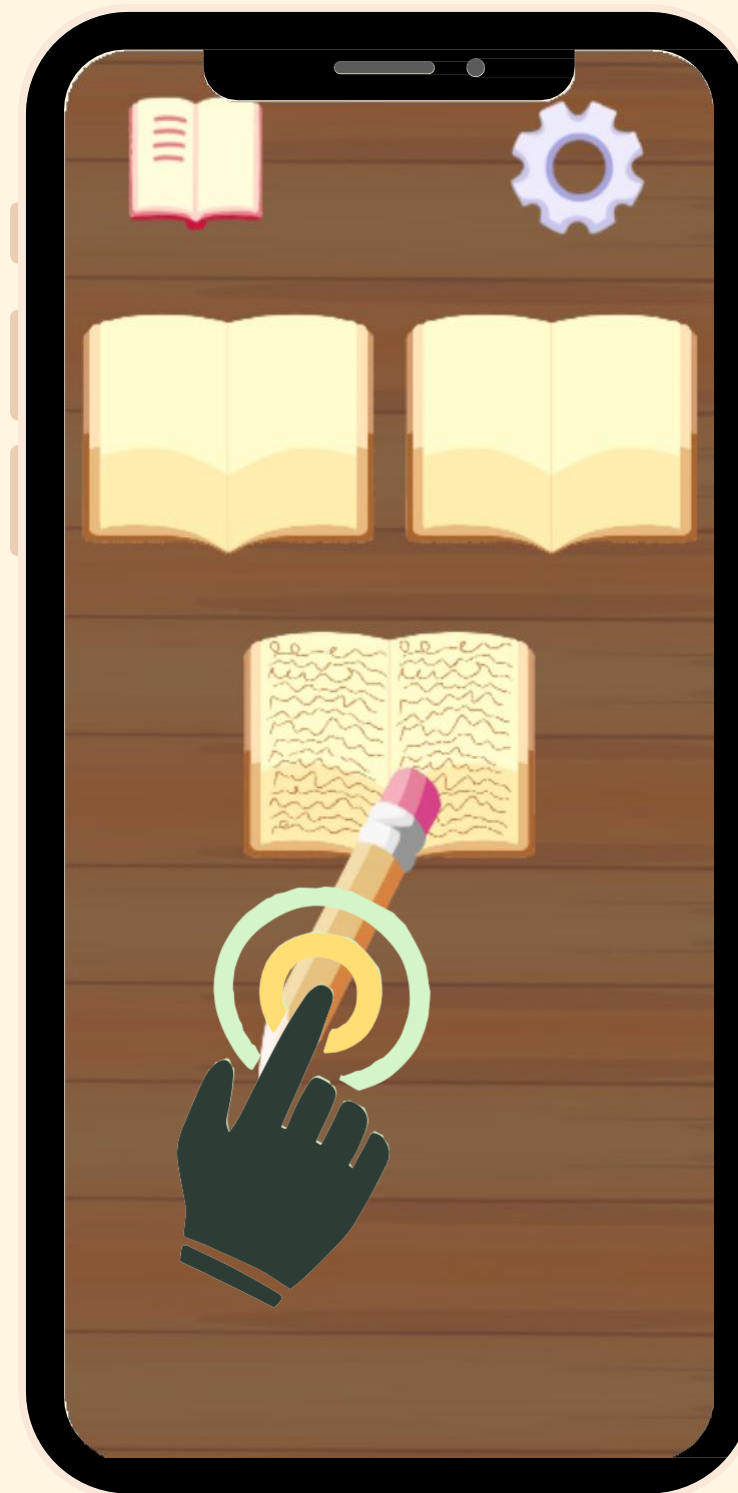
Santa Teresa de Jesús

Nível Um

Arrasta o lápis sobre os livros para escrever.

Nível Dois

Arrasta os ícones sobre os castelos para fazer alianças entre reinos.





**Cofinanciado pela
União Europeia**



**Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid**



Generation for **INNOVATION**, **RESILIENCE**,
LEADERSHIP and **SUSTAINABILITY**

THE GAME IS ON!

*Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia.
A informação contida nesta publicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável
pela utilização que dela possa ser feita.*

