

GYMKANA

MUJERES  
DOCTORAS  
HONORIS CAUSA



VNiVERSiDAD  
DSALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

# PROYECTO

## ¿POR QUÉ?

La gymkana de las Mujeres Doctoras Honoris Causa es una propuesta desde la Universidad de Salamanca para poner en valor a las mujeres que han sido nombradas como tal y sus logros académicos y personales.

## ¿CÓMO?

Una de las mejores maneras de aprender siempre ha sido mediante el juego. Es por ello que se propone esta gymkana, para que los participantes puedan disfrutar de diferentes desafíos y pruebas mientras aprenden sobre la vida y el trabajo de estas ilustres mujeres.

## DESARROLLO

El juego ha de desarrollarse acompañado de la **exposición** relacionada con las figuras de las mujeres Doctoras Honoris Causa de la Universidad de Salamanca. La gymkana comenzará una vez los participantes que deseen jugar hayan leído la información al respecto de dichas mujeres, ya que el **objetivo del juego** es encontrar a la "Doctora Honoris Causa desaparecida".

La gymkana está propuesta como un juego para grupos de **máximo 10 participantes**.

Se podrán apuntar hasta un **máximo de 10 grupos** por pase. Cada grupo será citado a una hora concreta para que primero visualicen la exposición y después comenzar el juego.

Los grupos **jugarán escalonadamente** para evitar aglomeraciones, es decir, un grupo empezará, y hasta que este grupo no haya **superado 3 pruebas** no empezará el siguiente grupo.

En principio el juego se desarrolla con el objetivo didáctico de aprender.

Pero si se quiere añadir competitividad a los grupos para elegir un ganador, se cronometrará a cada uno de los participantes, el tiempo que ha tardado cada equipo se anotará para ver quién ha resuelto la gymkana en el menor tiempo.

Para ganar el juego no se deberá simplemente descubrir a la mujer Doctora Honoris Causa desaparecida, sino que habrá que **completar la cartilla** de las pruebas.

La cartilla se va completando una vez superadas satisfactoriamente las pruebas. Cada prueba superada supondrá que la persona encargada le ponga un "sello" en su cartilla, que será la marca correspondiente a cada mujer Doctora Honoris Causa.

Cada prueba está prevista para que dure **8 minutos máximo**, si un grupo supera la prueba satisfactoriamente en un menor tiempo pasará a la siguiente prueba. En caso de que un grupo no supere la prueba en 8 minutos, deberá pasar a la siguiente prueba sin ese "sello".

Al iniciar el juego, a cada grupo se le entregarán dos documentos:

→ Un pliego con las **instrucciones** y la introducción al juego.

→ Una **cartilla de sellos**.



# PRUEBAS

KRISTEN OSEN



El juego pondrá a prueba el oído de los participantes. Un integrante del grupo deberá sacar un papel de un recipiente en el que habrá escrita una canción. Deberá tararearla de tal manera que sus compañeros adivinen la canción. Una vez adivinada otro integrante pasará a tararear, y así hasta que acierten 5 canciones, entonces habrán superado la prueba.

Los participantes se encontrarán una serie de hitos conseguidos por las mujeres en España a lo largo de la historia. Por otro lado encontrarán una línea cronológica con los años a los que pertenecen esos hitos. Los participantes deberán ordenar correctamente estos hitos y su fecha. Tendrán para ello 3 intentos como máximo.

ANA BLANDIANA



MARÍA TELO



Los participantes tendrán que jugar al famoso "Tabú" con palabras relacionadas con María Telo. Los participantes en un plazo de 8 minutos deberán al menos haber acertado 4 palabras para superar la prueba.

ADELA CORTINA

La prueba consistirá en encontrar separadas diferentes palabras (p.e. aporo - fobia). El grupo deberá unir correctamente todas las palabras y explicar su significado.



REBECA GRYNSPAN



El grupo deberá superar una serie de preguntas de opción "Verdadero o Falso" acerca de la vida de Rebeca y sobre la igualdad de oportunidades, tema en el que se centra principalmente su trabajo.

**ROCÍO  
FERNÁNDEZ  
-BALLESTEROS**



Comienzan jugando dos integrantes del grupo, uno de ellos lanzará una pequeña pelota que tendrá que encestar en un recipiente que sostendrá otro participante. Entre los dos deberán coordinarse para encestar, si esto ocurre, el participante que sujeta la cesta deberá superar un reto mental. Los retos mentales los encontrarán en papelitos dentro de una bolsa (p.e. "nombra las provincias de Castilla y León"). Para superar la prueba los participantes habrán de acertar 5 retos mentales.

Los participantes tendrán que jugar a "El precio justo", pero en este caso tendrán que acercarse a los sueldos que cobran diferentes profesionales. El mensaje final será transmitirles que todos los trabajos mencionados son los que realiza una persona que trabaja en el hogar sin ser remunerado.

**MARÍA ÁNGELES  
DURÁN**



**RITA SEGATO**



"La patata caliente". Mientras se infla un globo que sostendrá algún jugador, éste deberá responder preguntas con respuesta numérica. Cuando falle el monitor deberá ayudarle diciendo "más" o "menos". Cuando el globo explota ese jugador queda eliminado, el grupo debe terminar la batería de preguntas con la mitad del equipo "vivo".

La prueba final. Ésta consistirá en jugar al "teléfono estropeado", dibujando en la espalda del compañero con el dedo palabra a palabra una famosa frase pronunciada por Santa Teresa de Jesús. El grupo superará la prueba una vez hayan transcrito la frase completa.

**SANTA TERESA  
DE JESÚS**



**VICTORIA CAMPS**



La mujer Doctora Honoris Causa desaparecida. El grupo, una vez finalizadas las pruebas deberán recordar las doctoras que vieron en la exposición, y ver que Victoria es la que falta.