

Gincanas y búsqueda del tesoro en el proyecto HerStory: descubriendo la historia de las mujeres en Salamanca

Gymkhanas and treasure hunt in the HerStory project: discovering women's history in Salamanca

Sonia Verdugo-Castro¹, Alicia García-Holgado², Erika García-Silva², Lucía García-Holgado², Francisco José García-Peñalvo²

soniavercas@usal.es, aliciagh@usal.es, erika.garcia@usal.es, luciagh@usal.es, fgarcia@usal.es

¹Grupo de Investigación GRIAL, Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE), Dpto. de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación
Universidad de Salamanca
(<https://ror.org/02f40zc51>)
Salamanca, España

²Grupo de Investigación GRIAL, Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE), Dpto. de Informática y Automática
Universidad de Salamanca
(<https://ror.org/02f40zc51>)
Salamanca, España

Resumen- La forma en que se ha contado la historia, desde una perspectiva androcéntrica, ha invisibilizado las contribuciones de las mujeres, perpetuando estereotipos de género y referentes culturales desiguales. En torno a esta problemática, el proyecto HerStory busca dar visibilidad a las mujeres a lo largo de la historia en diferentes ciudades europeas. El presente trabajo presenta la experiencia educativa desarrollada en Salamanca centrada en la implementación de gincanas y actividades de búsqueda del tesoro con enfoque de género. A través de un diseño metodológico basado en la gamificación, la exploración del entorno local y el aprendizaje experiencial, se han llevado a cabo tres gincanas con público de diferentes géneros y edades. Los resultados evidencian un impacto educativo favorable y una valoración positiva por parte de las personas participantes. La propuesta destaca por su sostenibilidad, accesibilidad tecnológica y potencial de transferibilidad a otros contextos educativos y culturales. Esta iniciativa supone una buena práctica para potenciar el conocimiento sobre la huella de las mujeres en las ciudades.

Palabras clave: *Gincana, búsqueda del tesoro, gamificación, mujeres, ciudadanía, perspectiva de género*

Abstract- The way history has been told, from an androcentric perspective, has made women's contributions invisible, perpetuating gender stereotypes and unequal cultural references. The HerStory project aims to give visibility to women throughout history in different European cities. This work presents the educational experience developed in Salamanca focused on the implementation of gymkhanas and treasure hunt activities with a gender mainstreaming. Through a methodological design based on gamification, exploration of the local environment and experiential learning, three gymkhanas have been carried out with audiences of different genders and ages. The results show a favourable educational impact and a positive assessment by the participants. The proposal stands out for its sustainability, technological accessibility and potential for transferability to other educational and cultural contexts. This initiative is a good practice to promote knowledge about the footprint of women in cities.

Keywords: *Gymkhana, treasure hunt, gamification, women, citizenship, gender mainstreaming*

1. INTRODUCCIÓN

La historia ha sido tradicionalmente transmitida desde una perspectiva androcéntrica, que ha invisibilizado sistemáticamente la presencia y las contribuciones de las mujeres al desarrollo de las sociedades. Esta invisibilización contribuye a la reproducción de estereotipos de género y a la construcción de referentes culturales desiguales que inciden en las motivaciones, percepciones y oportunidades de los y las jóvenes (Pasolli & Smith, 2025). La falta de representación de mujeres en los relatos históricos y en los espacios públicos, como monumentos, nombres de calles o edificios, constituye una forma de violencia simbólica (Bourdieu, 2000) que sostiene estructuras de desigualdad y exclusión.

Varios estudios han puesto de manifiesto cómo el currículo escolar y las prácticas educativas tradicionales tienden a reforzar contenidos de historia focalizados en grandes acontecimientos protagonizados por hombres, relegando a las mujeres a un papel secundario (Bouchat et al., 2023; Parkin & Mackenzie, 2017). Frente a esta problemática, es clave avanzar hacia una pedagogía crítica e inclusiva que incorpore la perspectiva de género en la enseñanza de la historia y contribuya al desarrollo de una ciudadanía más concienciada (Pasolli & Smith, 2025; Schafer, 2025).

En esta línea se enmarca el proyecto europeo HerStory - Combating gender stereotypes by highlighting women's contribution to the history of societies (Ref. 101087984), financiado por el programa Citizens, Equality, Rights and Values Programme (CERV) de la Unión Europea. El proyecto responde a las prioridades establecidas en la Estrategia para la Igualdad de Género 2020-2025 de la UE y el Gender Action Plan III, que abogan por la participación igualitaria en todos los ámbitos de la sociedad y por la transformación de los imaginarios colectivos que sostienen las desigualdades de género. Su ejecución ha sido desde 2023 hasta 2025 y ha sido coordinado por el Grupo de Investigación GRIAL desde la

Universidad de Salamanca (España), involucrando a Martinica (Francia), Chipre, Grecia, Bulgaria, Eslovenia, Lituania e Italia a través de los siguientes socios: D'Antilles et d'Ailleurs (DA&DA), Symvoyleytiko Kentro Stirithis tis Oikogeneias (SYKESO), Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon (K.E.A.N), Vazmozhnosti bez Granitsi (IOA), Andragoski Zavod Ljudska Univerza Velenje (LUV), Center for Social Innovation (CSI), VSI Diversity Development Group (DDG), Specchio Magico Cooperativa Sociale Onlus (SM).

HerStory está dirigido al diseño de una propuesta innovadora de educación histórica y sensibilización social mediante el diseño de itinerarios históricos digitales e interactivos en diversas ciudades europeas: Atenas, Lecco, Martinica, Nicosia, Salamanca, Sofía, Velenje, Vilnius (García-Holgado et al., 2023). A través del desarrollo de una plataforma digital y una aplicación móvil, se ha creado un mapa transnacional que visibiliza figuras femeninas relevantes y lugares vinculados a su legado, configurando así una historia alternativa que cuestiona la narrativa mayormente androcéntrica (<https://map.herstoryproject.eu>).

Un eje fundamental del proyecto es la implementación de metodologías activas centradas en el aprendizaje experiencial y la gamificación, que favorecen la implicación de los y las participantes en el proceso educativo (Llorens-Largo et al., 2016). Entre estas metodologías destacan las actividades tipo búsqueda del tesoro, así como las gincanas temáticas, que permiten recorrer físicamente los espacios urbanos e interactuar con los contenidos históricos a través de dinámicas lúdicas y colaborativas.

Este trabajo presenta y analiza las experiencias de búsqueda del tesoro y gincanas desarrolladas en Salamanca en el marco del proyecto HerStory en tres fechas clave: 15 de mayo, 5 de noviembre y 21 de noviembre de 2024. A través de estas iniciativas se ha buscado promover el conocimiento del legado femenino local, fomentar el pensamiento crítico y contribuir a la transformación de imaginarios sociales. El trabajo describe el diseño y desarrollo de estas actividades, analiza su impacto educativo y plantea propuestas para su integración en contextos formales y no formales de aprendizaje.

Esta iniciativa aporta una combinación innovadora entre contenidos históricos locales, metodologías gamificadas y participación activa de la sociedad, con una atención especial a los y las jóvenes, en espacios urbanos, integrando recursos digitales accesibles y adaptables. La experiencia presentada supone un avance metodológico al articular de forma coherente el uso del espacio urbano como recurso educativo, la gamificación como estrategia de implicación y la tecnología como mediadora del aprendizaje.

2. CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN

La implementación de las gincanas y actividades tipo búsqueda del tesoro en el marco del proyecto HerStory busca fomentar la educación histórica desde la perspectiva de género, y activar el espacio urbano como recurso pedagógico mediante metodologías participativas y tecnológicas. Estas actividades surgen como respuesta a la falta de visibilización de las contribuciones de las mujeres en la historia, con una mirada especial al ámbito local.

A. Objetivos

Los objetivos específicos de estas actividades fueron: (1) visibilizar las contribuciones históricas de mujeres relevantes en la ciudad de Salamanca; (2) generar procesos de aprendizaje experiencial mediante la gamificación; (3) y sensibilizar sobre la persistencia de estereotipos de género en los relatos históricos.

B. Búsqueda del tesoro

Dentro del conjunto de actividades implementadas en Salamanca, el diseño metodológico de la búsqueda del tesoro jugó un papel fundamental como estrategia educativa innovadora que permitiera conectar los contenidos históricos con el espacio urbano mediante una experiencia de aprendizaje activa y participativa.

La búsqueda del tesoro fue comprendida como una herramienta para estimular la curiosidad, el pensamiento crítico y la interacción social, integrando elementos de gamificación y aprendizaje experiencial. El público objetivo era toda la comunidad de la ciudad de Salamanca, con una especial atención en niños/as y jóvenes, así como visitantes que quieran descubrir la ciudad desde otra mirada.

El diseño de la actividad se estructuró a partir de los siguientes componentes clave:

- Selección de lugares históricos relevantes vinculados a mujeres influyentes de Salamanca, como Santa Teresa de Jesús, Carmen Martín Gaité, Doña Gonzala Santana, Beatriz de Galindo, entre otras. En total, se incluyeron once puntos en el itinerario, que recorren distintas zonas del casco histórico de la ciudad.
- Secuenciación estratégica del recorrido, adaptando los itinerarios a criterios de proximidad geográfica, atractivo cultural y accesibilidad (con posibilidad de adaptación para personas con movilidad reducida si fuera necesario, dado que se preguntaba en el formulario de registro por ello).
- Redacción de pistas y preguntas específicas para cada parada.
- Implementación de la búsqueda del tesoro en la herramienta ActionBound para permitir su realización de forma individual utilizando cualquier dispositivo móvil con conexión a Internet.

Además, se elaboraron folletos informativos como material de apoyo y se definió un sistema de evaluación participativa, basado en la observación directa, encuestas de satisfacción y recogida de sugerencias. Esto permitió ajustar y perfeccionar la experiencia en cada edición.

C. Gincanas

Respecto a las gincanas, se definieron sobre el recorrido y las preguntas diseñadas para la búsqueda del tesoro. Además, se incluyeron dos componentes clave:

- Integración de la app Quizizz, utilizada como herramienta gamificada para reforzar los contenidos a través de preguntas tipo cuestionario, fomentando el aprendizaje activo y la cooperación por equipos.
- Los equipos podían ganar por haber completado el recorrido en menor tiempo o por haber respondido correctamente al mayor número de preguntas.

Las gincanas se llevaron a cabo en tres fechas distintas. Cada fecha se enmarcó en un contexto concreto:

- 15 de mayo: piloto inicial con participación reducida y carácter experimental.
- 5 de noviembre: gincana celebrada coincidiendo con la conferencia final del proyecto.
- 21 de noviembre: actividad integrada en la Semana de la Ciencia 2024, semana promovida por la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i) de la Universidad de Salamanca.

El público objetivo fue diverso; niñas/os, jóvenes, personas adultas y mayores, con participación tanto de la comunidad universitaria como de la sociedad civil, garantizando una experiencia inclusiva e intergeneracional.

Para cada gincana, las personas participantes se organizaron en equipos que partían desde distintos puntos del recorrido, guiadas por monitoras del equipo HerStory.

A lo largo del trayecto, se combinaron recorridos guiados, con explicaciones históricas en cada parada, el uso de la app Quizizz para responder preguntas relacionadas con cada figura femenina y trabajo colaborativo para responder a las preguntas por equipo. Además, al finalizar la actividad se realizó una entrega simbólica de premios para fomentar la participación y el espíritu lúdico. Durante toda la actividad se tomaron fotografías y vídeos para documentación y difusión, dando visibilidad a la actividad y el conocimiento generado durante el proyecto.

D. Itinerario y puntos visitados

Aunque el recorrido varió ligeramente por adaptaciones realizadas entre ediciones de gincanas, los puntos clave visitados incluyeron los recogidos en la Tabla 1.

Tabla 1. Puntos de la ciudad y mujeres vinculadas.

Punto de la ciudad	Mujer vinculada al punto
Plaza de Monterrey	Doña Gonzala Santana “La Pollita de Oro”
Casa de Santa Teresa de Jesús	Santa Teresa de Jesús
Plaza de los Bandos	Carmen Martín Gaité
Plaza Mayor	Reina Juana Manuel de Villena
Facultad de Geografía e Historia	Teresa Vicente Mosquete
Calle La Latina	Beatriz de Galindo “La Latina”
Torre de la Catedral de Salamanca	Doña Urraca
Arco de Aníbal / Calle Tentenecio	Mujeres Vaceas
Facultad de Filología (piloto)	Helena Pimenta
Aulario de San Isidro (piloto)	Ana Díaz Medina
Catedral Vieja (piloto)	Doña Mafalda

El recorrido se organizó en dos rutas principales: de la Plaza de Monterrey al Puente Romano y viceversa, permitiendo una

distribución equitativa de grupos y evitando aglomeraciones. En la Figura 1 se indica en amarillo ambos puntos.

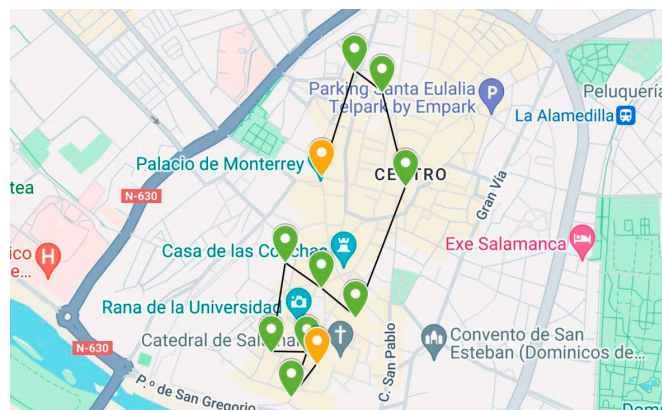


Figura 1. Recorrido de la gincana en Salamanca

3. RESULTADOS

La implementación de las gincanas en el marco del proyecto HerStory permitió evaluar la eficacia e impacto de la propuesta en contextos reales. Las actividades evidenciaron una participación activa y diversa por parte del público asistente. La evaluación del impacto se realizó a través de observaciones directas, encuestas de satisfacción y recogida cualitativa de comentarios por parte de los participantes. Las valoraciones obtenidas tras cada gincana reflejan una acogida muy positiva de la propuesta, tanto en su planteamiento metodológico como en los contenidos trabajados, confirmando su potencial educativo y transformador.

A. 15 de mayo de 2024 – Actividad piloto

La gincana piloto se llevó a cabo con un total de 17 participantes, organizados en dos grupos, acompañados por tres miembros del equipo HerStory. Hubo un total de 2 niñas, 9 jóvenes y 9 adultos (16 mujeres y 4 hombres). Así pues, el perfil del público fue diverso, con presencia destacada de mujeres jóvenes y niñas, además de personas adultas y mayores, lo que favoreció la dimensión intergeneracional de la actividad.

Cada grupo inició el recorrido desde un punto distinto de la ciudad. Como ambos grupos llegaron simultáneamente al punto final, se utilizó el número de respuestas correctas en Quizizz como criterio de desempate.

Los comentarios recogidos indicaron una alta satisfacción general. Los aspectos más valorados fueron la posibilidad de aprender caminando por la ciudad, el enfoque colaborativo y gamificado, y el descubrimiento de referentes femeninos invisibilizados en la historia local. Se valoró especialmente la interacción social entre los participantes durante los trayectos y el uso del Quizizz como herramienta dinamizadora.

B. 5 de noviembre de 2024 – Segunda gincana

La segunda gincana se desarrolló coincidiendo con la conferencia final del proyecto y contó con la participación de 30 personas distribuidas en tres equipos (24 mujeres y 6 hombres), cada uno acompañado por un miembro del equipo HerStory. Se mantuvo la estructura competitiva, iniciando dos equipos desde uno de los puntos y el otro en el punto contrario. El equipo ganador fue el primero en completar el recorrido.

Los participantes valoraron muy positivamente el formato dinámico, participativo y culturalmente enriquecedor de la actividad. Las figuras históricas que generaron mayor interés fueron Carmen Martín Gaité, Santa Teresa de Jesús y Doña Gonzala Santana - “La Pollita de Oro”. Asimismo, se reconoció el papel de las guías como mediadoras del aprendizaje y el valor simbólico de la entrega de premios al final del recorrido.

Los cuestionarios de evaluación señalaron que la mayoría de los asistentes puntuó los distintos aspectos de la experiencia con calificaciones de 4 (“mucho”) o 5 (“muchísimo”), especialmente en relación con el interés despertado por los contenidos, la eficacia del formato gamificado y la utilidad del aprendizaje adquirido.

C. 21 de noviembre de 2024 – Tercera gincana

La tercera gincana se enmarcó en la Semana de la Ciencia de la Universidad de Salamanca. Participaron 39 personas (30 mujeres y 9 hombres), organizadas en dos grupos guiados por miembros del equipo HerStory.

La valoración global fue nuevamente muy positiva. Los aspectos más destacados fueron el dinamismo de la actividad, la utilización de la tecnología como recurso didáctico, la adecuación del itinerario y la narrativa histórica con perspectiva de género. Las mujeres que mayor interés suscitaron en esta edición fueron Beatriz de Galindo (“La Latina”) y Santa Teresa de Jesús.

Entre las sugerencias de mejora recogidas se incluyeron ampliar el número de mujeres representadas en el itinerario, incorporar dramatizaciones o teatralizaciones en el recorrido, y diseñar versiones más breves del recorrido para facilitar la participación de distintos públicos.

4. CONCLUSIONES

La propuesta implementada en el contexto de Salamanca describe la búsqueda del tesoro diseñada en el marco del proyecto HerStory y las tres gincanas realizadas en 2024 para visibilizar a las mujeres que a lo largo de la historia tuvieron un papel relevante en la ciudad.

En conjunto, las tres gincanas demostraron ser experiencias educativas altamente valoradas, con un impacto significativo en la concienciación sobre el papel histórico de las mujeres y sus huellas en la ciudad. El enfoque metodológico, basado en la gamificación, la exploración urbana y la perspectiva de género, resultó eficaz para generar aprendizaje significativo, participación activa y reflexión crítica sobre los estereotipos históricos en participantes de diversas edades y géneros.

Los resultados reflejan un alto nivel de satisfacción y aprendizaje, destacando el impacto en la sensibilización sobre las huellas de mujeres en la historia y la integración de herramientas digitales como Quizizz para dinamizar el proceso. Además, la combinación de recorridos guiados, dinámicas colaborativas y tecnología accesible ha permitido consolidar un formato educativo atractivo y replicable.

El modelo de gincana desarrollado se distingue por su sostenibilidad y facilidad de adaptación a distintos contextos educativos y geográficos. Su aplicación es recomendable en programas escolares, divulgación cultural y proyectos curriculares con perspectiva de género, promoviendo la

participación activa del alumnado. Entre sus claves de éxito destacan la identificación de figuras femeninas relevantes, el diseño de un itinerario coherente y el uso de la gamificación como motor del aprendizaje. Más allá de visibilizar las contribuciones de mujeres en el ámbito local, HerStory propone una estrategia educativa replicable y transformadora, que fomenta una ciudadanía crítica, inclusiva y comprometida con la igualdad de género.

AGRADECIMIENTOS

HerStory, “Combating gender stereotypes by highlighting women's contribution to the history of societies”, es un Proyecto financiado por el Programa de la Unión Europea Ciudadanos, Igualdad, Derechos y Valores (CERV) (Ref. 101087984). El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

REFERENCIAS

- Bouchat, P., Cabecinhas, R., Licata, L., Charton, M., Chryssochoou, X., Delouvé, S., Erb, H.-P., Facca, L., Flassbeck, C., Haas, V., Kalampalikis, N., Franc, R., Mari, S., Pavlovic, T., Petrović, N., Raudsepp, M., Sá, A., Sakki, I., Sekerdej, M., ... Hilton, D. (2023). Social Representations of European History by the European Youth: A Cross-Country Comparison. *Journal of Social and Political Psychology, 11*(2), 606–622. <https://doi.org/10.5964/JSPP.9805>
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Anagrama.
- García-Holgado, A., García-Holgado, L., García-Silva, E., Verdugo-Castro, S., & García-Peñalvo, F. J. (2023). HerStory, poniendo en valor a las mujeres en la historia de nuestras localidades. *Actas del VII Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación, CINAIC 2023 (18-20 de Octubre de 2023, Madrid, España)*, Article COMPON-2023-CINAIC-0126. <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2023.0126>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the Learning Process: Lessons Learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje, 11*(4), 227–234. <https://doi.org/10.1109/RITA.2016.2619138>
- Parkin, C. L., & Mackenzie, S. (2017). Is there Gender Bias in Key Stage 3 Science Textbooks?: Content Analysis Using the Gender Bias 14 (GB14) Measurement Tool. *Advanced Journal of Professional Practice, 1*(1), Article 1. <https://doi.org/10.22024/UniKent/03/ajpp.426>
- Pasoli, L., & Smith, J. (2025). *Rethinking feminist history and theory: Essays on gender, class, and labour* (p. 331). <https://doi.org/10.3138/9781487525897>
- Schafer, V. (2025). What the history of women and computing teaches us. *First Monday, 30*(1). <https://doi.org/10.5210/fm.v30i1.13892>