

CUADERNO DE ACTIVIDADES

LIBRO: VIDAS DE

MUJERES INSPIRADORAS



Capítulo 1: Anne Sullivan.

Dinámica 1: El destino.

Participantes: 6-12

Objetivo: Debatir sobre el concepto de destino y como nuestras decisiones y forma de ver la vida, influyen en nuestro futuro.

Tiempo: 30 minutos.

Material: Power Point "D-1 Destino", ordenador, pantalla grande o proyector y ordenador.

Desarrollo: La persona responsable proyecta el Power Point y va leyendo las afirmaciones que en él aparecen. Tras leer cada afirmación, se les pide a las personas participantes que cierren los ojos y levanten la mano, si están de acuerdo con la afirmación.

Cuando quienes quieran han levantado la mano, se les pide que abran los ojos. A continuación, los y las participantes expondrán los argumentos que los ha llevado a tomar su decisión.

Capítulo 1: Anne Sullivan.

Dinámica 2: Kahoot. Vida de Mujeres Inspiradoras - Anne Sullivan

- Participantes:** 4-6
- Objetivo:** Comprobar el entendimiento de la lectura.
- Tiempo:** 15 minutos.
- Material:** Pantalla grande o proyector, varios dispositivos digitales y el enlace a Kahoot
- Desarrollo:** El responsable ha de pulsar el link e iniciar la partida. Los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en el dispositivo digital. De este modo, este se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

Enlace para el Kahoot ([Pulsar aquí](#))

Capítulo 2: Hellen Keller.

Dinámica 3: La caja Misteriosa

- Participantes:** 6-12
- Objetivo:** Desarrollar distintas perspectivas de percibir la realidad y ser conscientes de las dificultades y retos que tienen las personas con problemas de visión.
- Tiempo:** 45 minutos
- Material:** Caja grande, antifaz o pañuelo y diversos objetos.
- Desarrollo:** A una de las personas participantes se le tapa los ojos con un antifaz, posteriormente, y sin que el resto de los participantes lo vea, se introduce en la caja.
- A continuación, la persona con los ojos vendados tiene que tocar el objeto sin sacarlo de la caja y describirlo al resto de los participantes.
- El resto de los participantes tiene que intentar adivinar de que objeto se trata, con las indicaciones de la persona que tiene tapados los ojos.
-

Capítulo 2: Hellen Keller

Dinámica 3: Kahoot. Vida de Mujeres Inspiradoras - Hellen Keller.

Participantes: 4-10

Objetivo: Comprobar el entendimiento de la lectura.

Tiempo: 15 minutos.

Material: Pantalla grande o proyector, varios dispositivos digitales y el enlace a Kahoot

Desarrollo: El responsable ha de pulsar el link e iniciar la partida. Los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en el dispositivo digital. De este modo, este se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

Enlace para el Kahoot [\(Pulsar aquí\)](#)

Capítulo 3: Harriet Martineau

Dinámica 4: Dímelo sin palabras.

Participantes: 8-10

Objetivo: Aprender otras formas de comunicarse y acercarse al lenguaje de signos.

Tiempo: 45 minutos.

Material: Fotocopias del documento: “D4 - Dímelo sin palabras”, proyector o pantalla de televisor de gran tamaño.

Desarrollo: Se proyecta en una pantalla el alfabeto entero del lenguaje de signos. Juntos, tanto la persona docente como las personas participantes deletrean distintas palabras siguiendo el alfabeto del lenguaje de signos.

Tras haber deletreado varias palabras junto con la persona docente, serán los participantes quienes por turnos y con la supervisión de la persona responsable, deletrearán su propio nombre.

Capítulo 3: Harriet Martineau

Dinámica 5: Kahoot. Vida de Mujeres Inspiradoras - Harriet Martineau

- Participantes:** 4-10
- Objetivo:** Comprobar el entendimiento de la lectura.
- Tiempo:** 15 minutos.
- Material:** Pantalla grande o proyector, varios dispositivos digitales y el enlace a Kahoot
- Desarrollo:** El responsable ha de pulsar el link e iniciar la partida. Los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en el dispositivo digital. De este modo, este se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

Enlace para el Kahoot ([Pulsar aquí](#))

Capítulo 4: Simona Atzori.

Dinámica 6: El poder de la danza.

- Participantes:** 10 -12
- Objetivo:** Reflexionar sobre la capacidad de superación.
- Tiempo:** 15 minutos.
- Material:** Ordenador con acceso a Internet, pantalla o proyector y el siguiente video ([Pulse aquí](#))
- Desarrollo:** Para comenzar la dinámica se ha de visualizar el video indicado en el apartado material. En el video aparece Simona Atzori realizando una coreografía con otros bailarines.

Tras visualizar el video, se les invita a describir lo que han visto y se abre un debate sobre las posibilidades que tienen las personas con discapacidad de cumplir sus sueños y realizarse profesionalmente.

Capítulo 4: Simona Atzori.

Dinámica 7: ¿Qué Simona Atzori eres hoy?

Participantes: 12 -16

Objetivo: Fomentar la expresión artística y romper estereotipos impuestos a las personas con discapacidad.

Tiempo: 45 minutos.

Material: Documento “Dinámica D-7 ¿Qué Simona Atzori eres hoy?”, tijeras, caja o saco, lapiceros, pinturas, rotuladores y folios.

Desarrollo: En el documento ¿Qué Simona Atzori eres hoy? Aparecen un listado de profesiones. La persona responsable recorta el listado y los introduce en una caja o saco.

Sin mirar, cada una de las personas participantes coge uno de los papales de la caja. Tampoco pueden decir al resto del grupo que profesión le ha tocado.

A continuación, las personas participantes tienen que dibujar a Simona Atzori realizando la profesión que pone en su cartel.

Cuando las personas participantes hayan finalizado su dibujo, lo enseñarán al resto de compañeros y compañeras. El resto del grupo intentará adivinar de que profesión se trata.

Capítulo 4: Simona Atzori.

Dinámica 8: Kahoot. Vida de Mujeres Inspiradoras - Simona Atzori.

Participantes: 4-10

Objetivo: Comprobar el entendimiento de la lectura.

Tiempo: 15 minutos.

Material: Pantalla grande o proyector, varios dispositivos digitales y el enlace a Kahoot

Desarrollo: El responsable ha de pulsar el link e iniciar la partida. Los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en el dispositivo digital. De este modo, este se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando.

Enlace para el Kahoot ([Pulsa aquí](#))

Capítulo 5: Gloria Ramos

Dinámica 9: Esta Gloria... ¡¡¡no para!!!

Participantes: 4-10

Objetivo: Descubrir más en profundidad la vida profesional de la actriz Gloria Ramos.

Tiempo: 20 minutos.

Material: Conexión a internet, ordenador y proyector.

Desarrollo: La dinámica consiste en ver en internet algunos de los cortos que ha hecho la protagonista del capítulo para, tras ello, debatir sobre varias preguntas:

- 1) ¿Crees que Gloria Ramos es buena actriz?
- 2) ¿Crees que tener discapacidad ha sido una barrera para poder cumplir su sueño de ser actriz?
- 3) ¿Cuál es tu sueño en la vida?

Todas estas preguntas deberán responderse en conjunto y ser explicadas por cada una de las personas participantes para compartir opiniones entre todos/as.

Los vídeos que se pueden ver son los siguientes:

- [Cortometraje Hamlet](#)
 - [Reportaje Gloria Ramos Fundación Caser](#)
-

Capítulo 5: Gloria Ramos

Dinámica 10: Ser o no ser, esa es la cuestión...

Participantes: 4-10

Objetivo: Imitar personajes famosos de películas sin emitir sonidos ni hablar.

Tiempo: 15 minutos.

Material: Papel y bolígrafo.

Desarrollo: A través de la mímica, las personas participantes tienen que imitar a personajes famosos de películas que previsiblemente conozcan.

Mediante mímica tienen que imitar el personaje señalado por la persona que dinamice la actividad y el resto tienen que averiguarlo.
