

TALLER LIBRO-JUEGO DUNGEONS & DRAGONS



INTRODUCCIÓN

Numerosas investigaciones demuestran que el nivel lector del niño en los primeros años de escolaridad es básico para el rendimiento en todas las asignaturas, y los hábitos lectores asentados no sólo obtienen buenos resultados, sino que les ayuda a confiar más en sus capacidades académicas, son más creativos e imaginativos y aumentan su potencial intelectual.

OBJETIVOS

Entre otros muchos beneficios, destacan:

- El desarrollo y perfección del lenguaje, aumentando su vocabulario y mejorando su ortografía y expresión escrita y oral.
- Aumento del conocimiento y la asertividad.
- Estimulación positiva de la curiosidad intelectual.
- Incremento de la agilidad mental y sentido crítico.

Todo ello no puede ofrecerse mediante la imposición, por ello es necesaria la creación de clubes de lectura que motiven su curiosidad mediante métodos afectivos y entusiastas, huyendo de actividades tradicionales como los resúmenes o análisis gramaticales, en la mayoría contraproducentes para la creación del hábito de lectura.

En este caso contaremos con un taller muy entretenido en el cual se les hace partícipes a los asistentes de vivir en su propia piel una historia animada.

GRUPOS DE LECTURA

El club se dividirá en grupos, y cada uno vivirá una aventura a través de un libro-juego en el cual ellos mismos tendrán que elegir una salida u otra dependiendo de la dinámica de la historia y de las decisiones que tomen. El libro en cuestión es de género Aventura en cavernas, de fantasía, donde tendrán que hallar una salida y enfrentarse a numerosos peligros.

EDAD DE LOS ASISTENTES

A partir de primaria.

ELEMENTOS NECESARIOS

Un proyector o pizarra digital.

MATERIAL

En cuanto a los recursos necesarios para el desarrollo la actividad, los aporta todos la monitora del taller.

RETRIBUCIÓN DEL TALLER

3 horas de preparación del taller

2 horas de ejecución del taller

1 hora elaboración de orla

Coste: 20€ cada hora.

Coste de desplazamiento, según distancia

