

# GUÍA DIDÁCTICA DE LOS GUARDIANES DEL CASTILLO

## IMAGINACIÓN

LA IMAGINACIÓN ES JUEGO, APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN.

A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS, LAS HISTORIAS, LA MÚSICA Y LOS SUEÑOS, TODOS LOS NIÑOS, AL IGUAL QUE NUESTROS PROTAGONISTAS, PUEDEN CONSEGUIR TRANSPORTARSE A UN MUNDO MÁGICO CARGADO DE AVENTURAS DONDE CUALQUIER COSA PUEDE SUCEDER.

PORQUE UN NIÑO TIENE NECESIDAD DE APRENDER Y CONOCER EL MUNDO QUE LE RODEA, CREAR EL SUYO PROPIO Y ESFORZARSE POR CONSEGUIR SUS METAS.

**¿LES AYUDAMOS A DESARROLLAR SU IMAGINACIÓN? ¿LES AYUDAMOS A CRECER?**

## ¿POR QUÉ GUARDIANES DEL CASTILLO?

LOS GUARDIANES DEL CASTILLO TIENEN ILUSTRACIONES MUY LLAMATIVAS PARA CAPTAR LA ATENCIÓN DE LOS MÁS PEQUEÑOS, LLENAS DE INTERACCIONES QUE HARÁN QUE LA LECTURA SE CONVIERTA EN UN JUEGO. ES UN LIBRO CREADO PARA SER LEÍDO Y RELEÍDO... Y VUELTO A LEER.

TIENE UN MILLON DE POSIBILIDADES QUE HARÁN QUE LOS ADULTOS PUEDAN SACARLE TODO EL PARTIDO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS PEQUEÑOS.

**PORQUE LEER, DIVERTIRSE Y APRENDER A LA VEZ, ES POSIBLE.**

## ¿CÓMO UTILIZAR LOS GUARDIANES DEL CASTILLO?

LOS GUARDIANES DEL CASTILLO POR SÍ MISMO ESTA LLENO DE PRUEBAS Y AVENTURAS.

ES UN LIBRO - JUEGO EN EL QUE PUEDES DETENER LA LECTURA PARA INTERCTURAR SIN PERDER EL HILO CONDUCTOR Y DISFRUTAR DE CADA NUEVO RETO CON UN SINFÍN DE VARIACIONES, SOLO HAY QUE DEJAR VOLAR LA IMAGINACIÓN.

PERO ADEMÁS DE LAS PROPUESTAS ADJUNTAS EN EL PROPIO CUENTO, OFRECEMOS MÁS PARA REALIZAR EN EL AULA O EN CASA.

**¿EMPEZAMOS A JUGAR? ¿COMENZAMOS A APRENDER?**

# EL CÍRCULO MÁGICO

Actividad para desarrollar la imaginación y creatividad, además de ayudar a perder el miedo a hablar en público. ¡Ideal para los días de lluvia!

1. Se dibujará un círculo en la pizarra con las palabras dentro: **¡ILLO, ILLO, ILLO!**
2. Cada vez que el docente pulse el círculo, nombrará una acción (saltar, dar palmas, tocar algo de color verde...) y cuando vuelva a pulsar diciendo **¡ILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO!**, todos los niños deberán quedarse quietos sin moverse hasta esperar la siguiente acción.
3. A continuación, cada uno de los niños pueden convertirse en un auténtico guardián del castillo pulsando el círculo y ordenando acciones a sus compañeros.
4. Recordad: **¡ILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO!** y podréis paralizar a vuestros compañeros en cualquier momento.

# LA CAJA VENCE-MIEDOS

Actividad para la ayudar a comunicar ideas y pensamientos sobre un tema concreto, vencer miedos, reconocer objetos con el tacto y buscar objetos en la oscuridad.

1. Uno a uno sacarán fichas de la caja vence-miedo, por ejemplo, imágenes de: un peluche, una flor, un libro, un balón, animales, una tableta de chocolate, unas zapatillas, un columpio, una manzana (las fichas pueden estar relacionados con vocabulario o temario que se esté trabajando en clase esos días para hacerlo más didáctico).
2. El docente preparará de nuevo la caja vence-miedo, pero esta vez con objetos que él haya traído, lo más disparatados posibles, con tactos diferentes para hacer más divertido y generar mayor emoción a la actividad, incluso que puedan generar confusión para que luego sea una sorpresa.
3. Por último, pueden buscar estos objetos escondidos o esparcidos por el docente en la clase con las luces apagadas y con la ayuda de linternas encontrarlos.

# ¡REÍR SIN LÍMITES!

Esta actividad es ideal para perder la vergüenza y disfrutar de una buena sesión de risoterapia.

1. Caminaremos por la clase saludándonos de mil formas diferentes: alegre, triste, con dolor de barriga, jorobado, orinándose, con sueño, a cámara lenta, enfadado, como elefantes...
2. Volveremos a pasear por la clase como si fuéramos desconocidos y presentándonos, poniendo voces divertidas o sin que se vean los dientes, tapándolos con los labios.
3. Crearemos nuestro propio Rincón de la Risa todos juntos.

# ¡JUGAMOS CON LAS LETRAS!

Actividad para comenzar a desarrollar la lectoescritura y reconocer las letras del abecedario.

1. Pintaremos las letras en grupo y entre todos formaremos un abecedario para nuestra aula.
2. Jugaremos a adivinar palabras que le falten letras.
3. Fomentaremos el refuerzo en casa a través de un juego sencillo de buscar palabras que empiecen por la inicial marcada.

# EL COFRE DE LA IMAGINACIÓN

Es la actividad perfecta para desarrollar la imaginación y creatividad.

1. En un cofre se meterán muchas fichas con diversos dibujos que representen, por un lado, algunos personajes del libro y, por otro, objetos o emociones que los niños conozcan, por ejemplo: flor, perro, niño, pelota, lluvia, biberón, zapato, sonrisa, tristeza, etc.
2. El docente sacará tres fichas, se las enseñará a los niños y les contará una historia corta con ellas y, a ser posible, divertida.
3. Uno por uno los niños irán sacando tres fichas y crearán una historia con ellas.