

Objetivo pedagógico:

Permitir que los chicos ordenen las tarjetas según el orden en que aparecen los personajes en el cuento, y que los reconozcan por sus acciones. Se puede usar para:

Juegos de memoria.

Contar la historia con las tarjetas.

Juegos teatrales o de imitación (voces, movimientos).

Actividad: ¿Quién ayudó a Casimiro?

Edad sugerida: 3 a 5 años

Objetivo: estimular la memoria, la secuencia narrativa y el juego simbólico.

¿Cómo se juega?

Recortá las tarjetas con los personajes del cuento.

Colocalas todas sobre una mesa o alfombra.

Leé (o recordá) el cuento junto a los chicos y proponé:

¿Quién fue el primero en ayudar a Casimiro?

¿A quién conoció después?

¿Qué hizo cada uno?

Ordenen las tarjetas según el viaje de Casimiro.

Jugá a imitar voces, gestos o sonidos que haría cada personaje.

Variantes:

Mezclar las tarjetas y hacer un juego de memoria narrativa.

Guardarlas en una bolsita y sacar una al azar para contar qué hizo ese personaje.

Usarlas como personajes teatrales para recontar la historia con títeres o muñecos.