

Actividad 5: Armá tu propio personaje

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la imaginación, al mismo tiempo que se promueve el conocimiento de especies nativas y la construcción de mundos narrativos propios.

¿En qué consiste?

Esta propuesta invita a los chicos y chicas a crear un nuevo personaje que podría existir dentro del universo de Casimiro y el viaje más allá del sol. Puede estar inspirado en un animal real de la fauna argentina, o ser una mezcla fantástica entre varios.

¿Qué incluye?

Una plantilla ilustrada o en blanco que puede contener estos elementos para completar:

Nombre del personaje

¿Qué animal es o en qué está inspirado?

¿Dónde vive? (hábitat: selva, mar, montaña, río, estepa, etc.)

¿Cómo es su personalidad? (tímido, alegre, sabio, juguetón...)

¿Qué hace? ¿Tiene alguna habilidad especial o costumbre rara?

¿Ayuda o no a Casimiro? ¿Cómo lo hace?

Dibujo del personaje (puede incluir cuerpo entero o solo la cara)

Guía para docentes y familias

Podés presentar la plantilla impresa o proyectarla y armar los personajes de forma libre.

Se puede hacer individualmente o en grupos de 2 o 3 para fomentar el trabajo en equipo.

Al finalizar, pueden contar su personaje a la clase como si lo presentaran en una historia.

Otra opción es inventar una mini aventura en la que ese personaje se encuentra con Casimiro.

¿Qué se trabaja?

Creatividad e imaginación narrativa

Observación de especies autóctonas

Conexión emocional con el cuento

Expresión escrita y oral

Reconocimiento de hábitats y diversidad natural

Sugerencia extra: armar una galería mural con todos los personajes nuevos bajo el título:
"Los nuevos amigos de Casimiro"