

Actividades para jugar y aprender con Casimiro

Edad sugerida: 3 a 5 años

Estas actividades están pensadas para acompañar la lectura de Casimiro y el viaje más allá del sol. Están diseñadas para hacer en casa o en el jardín, con ayuda de docentes o familiares.

1. Coloreá a Casimiro y sus amigos

Objetivo: explorar colores, desarrollar motricidad fina.

Incluye: láminas para colorear con Casimiro, Franca, Vultur, Guazú ti'í y Sombra.

Sugerencia: usar crayones, fibras, papeles de colores, algodón o lanitas.

2. Casimiro se viste

Objetivo: reconocer prendas y objetos del cuento.

Incluye: plantilla de Casimiro + accesorios del viaje (sombrero, bolso, bufanda).

Sugerencia: recortar y jugar a armar distintos "looks de aventura".

3. ¡Qué llevo en mi bolso?

Objetivo: clasificar objetos y estimular el lenguaje.

Incluye: ilustración del bolso + objetos para pegar: frutas, plumas, hierbas, etc.

Sugerencia: jugar a "preparar la mochila para viajar con Casimiro".

4. Laberinto del regreso

Objetivo: orientación espacial y resolución de problemas.

Incluye: laberinto simple con caminos hacia la selva.

Sugerencia: seguir el camino con el dedo, un autito o una soguita.

5. ¿Quién ayudó a Casimiro?

Objetivo: memoria, narrativa oral.

Incluye: tarjetas con personajes para ordenar según el viaje.

Sugerencia: nombrarlos, imitar sus voces o movimientos.



6. Máscaras para jugar

Objetivo: dramatización, expresión corporal.

Incluye: Casimiro, Franca y Sombra en versión máscara.

Sugerencia: pintar, recortar y usar con palitos o elásticos.



7. Mi escena favorita

Objetivo: estimulación de la creatividad y el relato.

Incluye: hoja con marco para dibujar la parte que más les gustó.

Sugerencia: invitar al niño o niña a contar qué dibujó.

⚡ Todos los materiales pueden imprimirse en casa o utilizarse desde pantallas para pintar con apps o jugar con señalamientos.

¡Listos para descargar y compartir!