

Guía para acompañar la lectura de Casimiro y el viaje más allá del sol

Edad sugerida: 3 a 5 años

Objetivo general

Acompañar la lectura del cuento desde una experiencia lúdica, sensorial y afectiva que estimule la imaginación, el lenguaje y el vínculo con la naturaleza.

Antes de leer

1. ¿Quién es Casimiro?

Mostrar la imagen del personaje y hacer preguntas como:

- ¿Qué animal creés que es?
- ¿Cómo pensás que empieza su aventura?

2. Preparar el clima de lectura

Armar un espacio cómodo, con almohadones, luces suaves y sonidos de la naturaleza de fondo (opcional).

Durante la lectura

1. Imitar sonidos y acciones

Invitar a repetir onomatopeyas y gestos que aparezcan en el cuento:

- ¡PUM! (cuando el globo explota)
- ¡SPLASH! (cuando aparece la ballena)
- Mover los brazos como si volaran con las gaviotas, etc.

2. Anticipar lo que viene

Hacer pausas con preguntas sencillas:

- ¿Quién creés que aparece ahora?
- ¿Casimiro tiene miedo o está feliz?

Después de leer

1. Actividad artística: "El mapa del viaje"

Propuesta: dibujar (o pintar con dedos) el recorrido de Casimiro por montañas, mar y selva.

Opcional: usar materiales naturales (hojas secas, ramitas, algodón para la nieve).

2. Juego corporal: "Como se mueve..."

Invitar a imitar cómo caminan o se mueven los animales del cuento (ballena, armadillo, ciervo, yacaré...).

3. Conversación guiada

- ¿Qué animal te gustó más?
- ¿Te gustaría viajar como Casimiro?
- ¿Qué es lo más lindo de volver a casa?

Sugerencia para familias

Podés releer el cuento en partes y repetir las escenas favoritas.

Convertilo en un juego: elegí un animal y representalo con voces o movimientos.