



BANCO DE ACTIVIDADES

PARA NIÑAS Y NIÑOS

Para crear, jugar y conversar

18

ACTIVIDADES

Para después de leer
MOMOTARO



3 - 4 AÑOS

Nivel Medio

4 - 6 AÑOS

Nivel Transición

6 - 8 AÑOS

1° y 2° básico

¡Hola!

Este es tu banco de actividades.

Aquí encontrarás **18 propuestas** para hacer después de leer Momotaro. Algunas son para moverse, otras para crear, conversar, escribir o resolver problemas con un equipo.

No es necesario seguir un orden. Una persona adulta puede leer las instrucciones, registrar lo que dices o adaptar los materiales. Lo importante es participar y descubrir qué puedes aportar.

TIPOS DE ACTIVIDADES

AR

Arte

OR

Oralidad

JU

Juego

EX

Exploración

ES

Escritura

RE

Reflexión

CÓMO LEER LAS CLAVES OAT

Cada actividad incluye una conexión curricular breve. IA significa Identidad y Autonomía; CC, Convivencia y Ciudadanía; NM, Nivel Medio; NT, Nivel Transición. En 1° y 2° básico se utiliza la numeración general de OAT.

La vinculación completa y las evidencias observables están en la Guía docente de Momotaro.

UNA GUÍA PARA ELEGIR

3 - 4 años Juego, cuerpo, dibujo y conversación acompañada.

4 - 6 años Planificación simple, dramatización y acuerdos.

6 - 8 años Escritura inicial, análisis y proyectos colaborativos.

Las edades orientan; los apoyos se ajustan a cada niña o niño.

01

3 - 4 AÑOS · NIVEL MEDIO

¡Hola, pequeños exploradores!

Estas actividades se realizan jugando, moviéndose y conversando con la ayuda de una persona adulta.

6 actividades · Arte, juego, oralidad y exploración

ELIGE SEGÚN EL DESARROLLO Y LOS APOYOS QUE CADA NIÑA O NIÑO NECESITE

1

El durazno sorpresa

ARTE Y ORALIDAD

NECESITAS Hoja doblada, lápices de colores

- 1 Dibuja un durazno grande sobre una hoja doblada.
- 2 Ábrelo y dibuja adentro algo inesperado.
- 3 Cuenta qué sentiste al descubrir la sorpresa de Momotaro.

PARA RECORDAR

Momotaro se presenta como el niño que nació de un durazno.

OAT 01 IA NM · EXPRESIÓN DE EMOCIONES

2

Caminamos como el equipo

JUEGO Y MOVIMIENTO

NECESITAS Un espacio despejado

- 1 Elijan ser Momotaro, perro, mono o faisán.
- 2 Muévase como su personaje por el espacio.
- 3 Cambien de guía para que todos puedan proponer un movimiento.

PARA RECORDAR

El perro, el mono y el faisán son los compañeros clásicos de Momotaro.

OAT 01 CC NM · JUEGO GRUPAL Y COOPERACIÓN

3

Mochis de papel para compartir

MANUALIDAD

NECESITAS Círculos de papel, lápices

- 1 Decora varios círculos como si fueran mochis.
- 2 Entrega uno a un compañero o compañera.
- 3 Dile una cosa amable o invítalo a jugar contigo.

PARA RECORDAR

En el cuento, compartir ayuda a que comience una amistad.

OAT 03 CC NM · COLABORACIÓN CON PARES

4

¿Qué cara puso?

DRAMATIZACIÓN

NECESITAS Tu cara y tu cuerpo

- 1 Piensa cómo se sintió un personaje: sorpresa, miedo, alegría o valentía.
- 2 Muéstralo con tu cara y tu cuerpo.
- 3 El grupo adivina la emoción y el momento del cuento.

PARA RECORDAR

Una misma historia puede despertar emociones diferentes.

OAT 01 IA NM + OAT 04 IA NM · EMOCIÓN Y REGULACIÓN

5

Sombras grandes y pequeñas

EXPLORACIÓN

NECESITAS Linterna, pared, apoyo adulto

- 1 Haz una sombra con tu mano o una figura de papel.
- 2 Acércala y aléjala de la luz.
- 3 Miren juntos cuándo la sombra se vuelve más grande.

PARA RECORDAR

Momotaro usa luz y sombras para resolver el desafío de la cueva.

OAT 01 CC NM · EXPLORAR Y COOPERAR

6

Entre todos lo logramos

ARTE COLABORATIVO

NECESITAS Papel grande, lápices o recortes

- 1 Dibujen juntos un camino largo.
- 2 Cada persona agrega una parte: río, bosque, montaña o cueva.
- 3 Miren la obra y nombren qué aportó cada integrante.

PARA RECORDAR

Un trabajo cambia cuando cada persona añade algo propio.

OAT 01 CC NM + OAT 03 CC NM · COOPERACIÓN Y APOORTE

02

4 - 6 AÑOS · NIVEL TRANSICIÓN

¡Hola! Preparémonos para crear en equipo.

Puedes dramatizar, ordenar, proponer y descubrir. Elige apoyos según lo que necesites.

6 actividades · Juego colaborativo, cultura y resolución

ELIGE SEGÚN EL DESARROLLO Y LOS APOYOS QUE CADA NIÑA O NIÑO NECESITE

7

Ordenamos la aventura

ORALIDAD

NECESITAS 5 tarjetas, lápices

- 1 Dibuja cinco momentos del cuento en tarjetas.
- 2 Mézclalas y ordénalas con un compañero.
- 3 Vuelvan a contar la historia usando primero, después y al final.

PARA RECORDAR

Ordenar episodios ayuda a comprender cómo avanza una historia.

OAT 05 IA NT · COMUNICAR IDEAS

8

El equipo y sus fortalezas

JUEGO COLABORATIVO

NECESITAS Tarjetas de personajes

- 1 Cada participante elige un personaje.
- 2 Cuenta qué sabe hacer y cómo puede ayudar al equipo.
- 3 Acuerden una misión breve y un rol para cada uno.

PARA RECORDAR

Los equipos se fortalecen cuando sus integrantes aportan habilidades distintas.

OAT 01 CC NT · ESTRATEGIA Y PROPÓSITO COMÚN

9

Teatro de sombras

DRAMATIZACIÓN

NECESITAS Linterna, cartulina, palitos, apoyo adulto

- 1 Construyan siluetas simples de los personajes.
- 2 Repartan roles y ensayen la escena de la cueva.
- 3 Presenten la escena y expliquen cómo evitaron la pelea.

PARA RECORDAR

Mover una figura cerca de la luz puede agrandar mucho su sombra.

OAT 13 IA NT Y OAT 01 CC NT · JUEGO Y ROLES

10

El bolso de los buenos gestos

REFLEXIÓN Y ACCIÓN

NECESITAS Bolsa, círculos de papel, lápices

- 1 Dibuja en cada círculo un gesto amable: ayudar, invitar o compartir.
- 2 Guarden los círculos en una bolsa.
- 3 Saquen uno y acuerden cómo realizarlo durante el día.

PARA RECORDAR

La generosidad también puede expresarse con tiempo, ayuda y palabras.

OAT 01 CC NT + OAT 05 CC NT · ACUERDOS Y CONVIVENCIA

11

Una ventana a Japón

EXPLORACIÓN CULTURAL

NECESITAS El libro, hoja, lápices

- 1 Busca en las ilustraciones tres elementos que te den curiosidad.
- 2 Dibuja uno y completa oralmente: Veo... / Me pregunto...
- 3 Escucha las preguntas de otros sin decir que algo es raro.

PARA RECORDAR

Los cuentos tradicionales guardan palabras, símbolos y costumbres de una cultura.

OAT 04 CC NT + OAT 11 CC NT · CULTURA Y DIVERSIDAD

12

Tres ideas para un problema

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NECESITAS Hoja grande, lápices

- 1 Recuerden el desafío de la cueva.
- 2 Inventen tres maneras de resolverlo sin pelear.
- 3 Elijan una idea, expliquen por qué y escuchen otra opinión.

PARA RECORDAR

Pensar más de una opción ayuda a elegir con cuidado.

OAT 05 CC NT Y OAT 05 IA NT · DIÁLOGO Y OPINIÓN

03

6 - 8 AÑOS · 1° Y 2° BÁSICO

¡Hola! Ahora toca pensar, escribir y crear.

Estas propuestas te invitan a explicar tus ideas, escuchar otras voces y construir algo con tu equipo.

6 actividades · Escritura, análisis, cultura y proyecto

ELIGE SEGÚN EL DESARROLLO Y LOS APOYOS QUE CADA NIÑA O NIÑO NECESITE

13

Mapa de la aventura

ARTE Y ESCRITURA

NECESITAS Hoja grande, lápices, regla opcional

- 1 Dibuja el río, el camino, los encuentros y la cueva.
- 2 Agrega flechas para mostrar el recorrido.
- 3 Escribe una oración para tres lugares importantes.

PARA RECORDAR

Un mapa narrativo muestra dónde ocurren los episodios de una historia.

OAT 8 · EXPRESAR IDEAS EN DIVERSAS FORMAS

14

Cada aporte cuenta

ANÁLISIS Y EQUIPO

NECESITAS Hoja dividida en cuatro, lápiz

- 1 Escribe: Momotaro, perro, mono y faisán.
- 2 Anota qué hizo y qué fortaleza mostró cada uno.
- 3 Comparen respuestas y construyan una versión del equipo.

PARA RECORDAR

La confianza crece cuando reconocemos el aporte de los demás.

OAT 25 · TRABAJO RESPONSABLE Y CONFIANZA

15

Problema, idea y resultado

REFLEXIÓN

NECESITAS Hoja, lápiz

- 1 Describe el problema que encontró el grupo en la cueva.
- 2 Explica la idea de Momotaro y por qué funcionó.
- 3 Inventa otra solución pacífica y compárala con la del cuento.

PARA RECORDAR

La lámpara cambia el tamaño aparente de las sombras.

OAT 9 Y 24 · REFLEXIÓN Y CREATIVIDAD

16

Noticias desde Japón

ESCRITURA

NECESITAS Hoja, lápiz, colores

- 1 Elige una noticia: llegó un durazno gigante o volvió el tesoro.
- 2 Escribe un titular y tres datos: qué, quién y dónde.
- 3 Agrega una ilustración y presenta tu noticia al grupo.

PARA RECORDAR

Hacia 1903, Momotaro apareció en libros nacionales de lectura escolar en Japón.

OAT 8 Y 24 · COMUNICACIÓN CREATIVA

17

Un cuento de allá y uno de acá

COMPARACIÓN CULTURAL

NECESITAS Un cuento chileno conocido, hoja

- 1 Elijan un cuento tradicional chileno.
- 2 Comparen protagonista, problema, ayuda y enseñanza con Momotaro.
- 3 Escriban una semejanza, una diferencia y una nueva pregunta.

PARA RECORDAR

Todas las culturas crean relatos que viajan de generación en generación.

OAT 20 · DIÁLOGO Y DIVERSIDAD CULTURAL

18

Creamos un cuento en equipo

PROYECTO COLABORATIVO

NECESITAS Hojas, lápices, materiales de arte

- 1 Inventen un héroe, tres compañeros y un problema.
- 2 Repartan roles: ideas, escritura, ilustración y narración.
- 3 Incluyan una solución sin violencia y presenten el cuento.

PARA RECORDAR

Cada nueva versión mantiene algo del pasado y agrega la voz de quien la cuenta.

OAT 24 Y 25 · CREATIVIDAD Y EQUIPO

¡Bien hecho!

Cada aporte hace más fuerte al equipo.

Completar una actividad es una forma de seguir conversando con la historia. Puedes volver a una propuesta, cambiarla o invitar a alguien más: los cuentos tradicionales siguen vivos cada vez que una nueva voz los comparte.

COMPARTE TU FAVORITA

@editorialvinculo

#Momotaro

MÁS RECURSOS

editorialvinculo.cl

Guías para aula y hogar

CLAVE CURRICULAR

OAT chilenos

3 - 8 años