

Una guía para acompañar

MOMOTARO

Un cuento tradicional de Japón

Una propuesta de mediación lectora para nivel medio, transición, primero y segundo básico: conversación literaria, dramatización y trabajo en equipo.



ADAPTACIÓN

María José Márquez

EDAD SUGERIDA

3 - 8 años

FORMATO

Álbum ilustrado

ORIGEN

Japón

TRABAJO EN EQUIPO

INTERCULTURALIDAD

RESOLUCIÓN CREATIVA

Qué contiene esta guía — seis secciones —

- | | |
|---|--|
| 01 Síntesis del cuento y claves de mediación cultural. | 02 Vinculación explícita con OAT chilenos para Nivel Medio, Nivel Transición, 1° y 2° básico. |
| 03 Preguntas antes, durante y después de la lectura. | 04 Secuencia didáctica, evidencias y evaluación formativa. |
| 05 Extensiones para aula y hogar. | 06 Glosario y fuentes curriculares. |

1

SOBRE EL LIBRO

Conoce la historia antes de entrar al aula

Un cuento para descubrir que la valentía también puede ser compartir, pensar y pedir ayuda.

Momotaro nace de un durazno gigante que una pareja de ancianos encuentra flotando en el río. Cuando crece, emprende un viaje para recuperar lo que los ogros han quitado al pueblo. En el camino comparte sus mochis con un perro, un mono y un faisán. Cada compañero aporta una habilidad distinta.

Al llegar a la cueva, el grupo no vence por la fuerza: Momotaro usa una lámpara para proyectar sombras enormes. Los ogros, creyendo que se acercan criaturas gigantes, huyen. La adaptación pone en primer plano la cooperación, el ingenio y una resolución no violenta del conflicto.

TIPO DE TEXTO

Cuento tradicional adaptado

LECTORES

3 - 8 años

MEDIACIÓN

Aula y hogar

TEMAS QUE ABORDA

- Cooperación y fortalezas complementarias
- Generosidad y reciprocidad
- Valentía con cuidado
- Ingenio ante los problemas
- Tradición oral y memoria cultural
- Curiosidad por Japón
- Respeto por formas de vida diferentes
- Resolución pacífica de conflictos

“Momotaro no triunfa porque sea el más fuerte, sino porque sabe compartir, reunir un equipo y transformar una idea en una solución.

ALINEACIÓN CURRICULAR

2

OAT de Educación Parvularia

La selección prioriza el ámbito **Desarrollo Personal y Social**. Los códigos se presentan según núcleo y nivel: IA = Identidad y Autonomía; CC = Convivencia y Ciudadanía; NM = Nivel Medio; NT = Nivel Transición.

3 - 4 AÑOS · NIVEL MEDIO

OAT 01 IA NM

Expresión emocional

Representar verbal y corporalmente emociones y sentimientos en el juego.

OAT 01 CC NM

Participación con pares

Conversar, intercambiar y cooperar en actividades y juegos grupales.

OAT 03 CC NM

Colaboración

Proponer acciones simples ante necesidades que presentan sus pares.

OAT 05 CC NM

Resolución pacífica

Dialogar, escuchar, opinar y proponer acciones frente a conflictos.

4 - 6 AÑOS · NIVEL TRANSICIÓN

OAT 01 CC NT

Juego colaborativo

Planificar, acordar estrategias y asumir responsabilidades para un propósito común.

OAT 04 CC NT

Cultura

Apreciar el significado de manifestaciones culturales para personas y comunidades.

OAT 05 CC NT

Convivencia

Aplicar estrategias pacíficas frente a conflictos cotidianos.

OAT 11 CC NT

Diversidad

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida.

OAT complementarios: OAT 05 IA NT (comunicar opiniones e ideas) y OAT 13 IA NT (representar pensamientos y experiencias en juegos sociodramáticos).

2

ALINEACIÓN CURRICULAR

OAT de 1° y 2° básico

Los OAT de Educación Básica atraviesan asignaturas y experiencias. En esta propuesta se concretan mediante conversación literaria, dramatización, creación, comparación cultural y trabajo en equipo.

OAT 8

Comunicación

Exponer ideas, sentimientos y experiencias en variadas formas de expresión.

OAT 9

Pensamiento reflexivo

Resolver problemas aplicando de manera creativa conceptos y criterios.

OAT 20

Diversidad cultural

Respetar culturas e ideas distintas y reconocer el diálogo como fuente de crecimiento.

OAT 24

Iniciativa y creatividad

Practicar iniciativa personal y creatividad en los ámbitos personal, escolar y comunitario.

OAT 25

Trabajo en equipo

Trabajar responsablemente y construir relaciones basadas en la confianza mutua.

EVIDENCIAS OBSERVABLES

- Reconoce el problema central y ordena episodios del relato.
- Explica, con apoyo acorde a su edad, qué aporta cada compañero.
- Propone una solución creativa y no violenta a un desafío.
- Escucha, toma turnos, acuerda un rol y contribuye a una meta común.
- Formula preguntas sobre Japón sin convertir las diferencias en estereotipos.

Registro sugerido: Iniciado · En desarrollo · Logrado · Evidencia o comentario breve.

3

MEDIACIÓN DE LA LECTURA

Antes y durante el cuento**1 La maleta de Japón**

8 MIN

Muestra tres pistas: un durazno, una imagen de Japón en un mapa y un círculo de papel que represente un mochi. Pregunta: ¿qué historia podría unirlos? Registra hipótesis sin corregirlas.

2 ¿Qué hace fuerte a un equipo?

7 MIN

Cada niña o niño nombra algo que sabe hacer o que le gusta. Reúne las respuestas: un equipo no necesita personas iguales, sino aportes que puedan complementarse.

3 Portada y predicciones

5 MIN

Observa la portada: personajes, paisaje, colores y gestos. Pregunta qué podría querer Momotaro, quiénes lo acompañarán y qué dificultad imaginan.

PAUSAS QUE ABREN PENSAMIENTO

El durazno aparece ¿Qué creen que habrá dentro? ¿Qué les hace pensar eso?

Se suma un compañero ¿Por qué Momotaro comparte? ¿Qué podría aportar este animal?

Frente a la cueva ¿Cómo podrían recuperar el tesoro sin pelear?



Cuidado intercultural: presenta los elementos japoneses como parte de una tradición viva. Evita usar “raro” o “exótico”. Puedes explicar que oni es un ser del folclore japonés que en esta edición se nombra como ogro.

4

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

Después de la lectura — adapta según tu grupo

3 - 4 AÑOS · NIVEL MEDIO

¿De dónde salió Momotaro?

¿Qué animales caminaron con él?

¿Qué compartió con sus nuevos amigos?

¿Qué parte te dio alegría, sorpresa o miedo?

Actividad breve: elige un personaje e imita cómo se mueve. El grupo adivina quién es.

4 - 6 AÑOS · NIVEL TRANSICIÓN

¿Por qué el perro, el mono y el faisán quisieron acompañarlo?

¿Qué sabía hacer cada integrante del equipo?

¿Cómo resolvieron el problema sin pelear?

¿Qué otra idea pacífica podrían haber probado?

Actividad breve: representa con tres compañeros la escena de las sombras y cambia un detalle.

6 - 8 AÑOS · 1° Y 2° BÁSICO

¿En qué momento compartir se transforma en confianza?

¿Por qué la idea de la lámpara funciona? Usa una pista del cuento.

¿Ser valiente es lo mismo que no sentir miedo?

¿Qué aprendemos de Japón y qué preguntas nos quedan?

¿Cómo cambiaría la historia si uno de los compañeros no aportara?

Actividad breve: completa “El problema era... / La idea fue... / Funcionó porque...”.

5

CIERRE Y EXTENSIÓN

Una secuencia flexible de 2 a 3 sesiones

SESIÓN 1 · 35 - 45 MIN

Leer, predecir y conversar

Activa ideas previas, realiza lectura dialogada y registra una respuesta final: dibujo, frase dictada o párrafo breve.

SESIÓN 2 · 45 MIN

Laboratorio de equipo

En grupos, asigna un desafío sencillo. Cada integrante recibe un rol y luego explica qué aporte hizo posible el resultado.

SESIÓN 3 · 45 MIN · OPCIONAL

Un cuento de Japón y uno de Chile

Comparen personajes, problema, ayudas y enseñanza con un relato tradicional chileno conocido por el curso.

EN CASA

Una historia que viaja

Entrevisten a una persona mayor: ¿qué cuento escuchaba cuando era niña o niño? ¿Quién se lo contaba?

ACCESO, PARTICIPACIÓN Y MÚLTIPLES FORMAS DE RESPONDER

- Ofrece respuesta oral, señalamiento, dibujo, dramatización o escritura.
- Anticipa vocabulario con imágenes: durazno, ogro, lámpara, sombra, mochi.
- Entrega roles concretos: narrar, sostener materiales, ordenar, dibujar o registrar.
- Permite observar antes de participar y evita forzar actuaciones públicas.
- Evalúa el aporte y la estrategia, no la destreza artística.

Uso formal: la propuesta integra OAT, conversación literaria y evaluación formativa. Ajusta tiempos, apoyos y criterios al diagnóstico del grupo y a tu planificación institucional.

GLOSARIO Y FUENTES

6

Palabras para conversar mejor

Momotaro	Nombre del protagonista; en el libro se presenta como “el niño durazno”.
Oni	Ser del folclore japonés, a menudo traducido como ogro. No representa a un pueblo real.
Mochi	Preparación japonesa de arroz glutinoso. La edición en español usa esta palabra por ser más conocida.
Kibidango	Dulce tradicional elaborado con mijo en versiones clásicas del relato. La edición japonesa conserva el término.
Cuento tradicional	Relato transmitido y recreado a lo largo de generaciones.
Cooperación	Acción de aportar junto a otros para alcanzar un propósito común.
Ingenio	Capacidad de encontrar una solución creativa con los recursos disponibles.

FUENTES CURRICULARES OFICIALES

Ministerio de Educación de Chile. Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018, vigentes desde 2019), ámbito Desarrollo Personal y Social; Bases Curriculares de 1° a 6° básico, Objetivos de Aprendizaje Transversales.

Consulta oficial: curriculumnacional.cl · parvularia.mineduc.cl

¿Usaste esta guía en tu aula?

Comparte tu experiencia. Tus observaciones ayudan a crear mejores materiales para leer, conversar y aprender juntos.

→ editorialvinculo.cl

→ contacto@editorialvinculo.cl

→ [@editorialvinculo](https://www.instagram.com/editorialvinculo)