



Rondas Infantiles

GOBERNADOR DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN
C. LIC. RODRIGO MEDINA DE LA CRUZ

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
C. LIC. JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ TREVIÑO

SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
C. LIC. R. IDALIA REYES CANTÚ

DIRECCIÓN DE PREESCOLAR
C. MTRA. ROSALINDA VILLARREAL ESPARZA

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN MUSICAL
C. MTRO. JOSÉ ALFREDO HERNÁNDEZ TORRES.

COMPILACIÓN DEL PRESENTE FOLLETO:
C. PROFRA. DULCE MARÍA ORTÍZ VÁZQUEZ
C. LIC. DULCE REBECA MARTINEZ DELGADO
C. LIC. RUBÉN MARTÍNEZ SÁNCHEZ
C. PROFRA. ANGÉLICA LOZANO GAONA
C. LIC. LINDA MAYELA GARCÍA GARCÍA

Presentación.	3
Objetivos.	3
Introducción.	4
1.- Rondas Infantiles y el Programa de Educación Preescolar 2011.	5
2.- Tipos de Rondas y Sugerencias de Juego.	6
a).- Personaje central. “La monjita”.	6
b).- Gestual y de acciones. “Las palomitas”.	6
c).- Persecución. “Amadrú”.	7
d).- Juego de palmas. “Una paloma”.	8
e).- Filas o Hileras. “Milano”.	8
f).- Hileras enfrentadas. “ A tapar las calles”.	9
g).- Juego con objetos. “El florón”.	9
h).-Acumulativos. “La chivita”.	10
i).- Sustracción. “En un plato”.	11
3.- Sugerencias.	11
Composición.	11
Tiempo.	11
Presentación.	11
Tipo de ejecuciones.	12
Enlaces.	12

PRESENTACIÓN

Actualmente la Educación Básica promueve la ampliación de competencias a través de aprendizajes significativos en pro del alcance de los Rasgos del Perfil de Egreso; éstos tienen como objetivo fortalecer todas las áreas que integran al ser humano, por lo tanto, acompañar a los alumnos en su desarrollo integral y proveerle experiencias adecuadas que le permitan enfrentarse a los desafíos del futuro con autonomía y creatividad, es una de las tareas prioritarias en el ámbito educativo.

Con el afán de fortalecer la autoconfianza, convivencia armónica, adquisición de habilidades de coordinación motriz, expresión artística y valoración cultural a través de juegos y cantos tradicionales; la Secretaría de Educación en el Estado, por conducto de la Dirección de Educación Preescolar, emite cada ciclo escolar, la convocatoria para la *muestra de Rondas Infantiles*.

El presente cuadernillo es una invitación a la utilización de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en el *nivel de preescolar*; así mismo, este material de apoyo para el docente frente a grupo que tiene la finalidad de facilitar la conformación de *Rondas Infantiles*.

OBJETIVO

- Favorecer el trabajo colaborativo entre el colectivo docente y el Maestro de Educación Musical, para alcanzar los objetivos del PEP 2011.
- Dimensionar al Juego como una estrategia válida para el trabajo *Trasversal* de diferentes competencias.
- Promoción y fortalecimiento de nuestra diversidad cultural.
- Reforzar la identidad nacional a través de los cantos y juegos tradicionales.

INTRODUCCIÓN

El eje central de la educación es el alumno, por lo que, todo proceso de enseñanza aprendizaje, tiene como prioridad atender las necesidades específicas de niñas y niños, postulando su desarrollo físico, cognitivo y afectivo. Nuestro proyecto educativo considera que, el juego, es un aspecto relevante; pues al tener una Intencionalidad Educativa, moviliza saberes y contribuye al incremento de la calidad en la educación.

Cuando el niño juega, están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación. El interés y la decisión son el motor de la actividad lúdica.

A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

“...tomar en cuenta al niño significa hacer de la educación un evento gozoso.”
Sylvia Schmelkes

LAS RONDAS INFANTILES Y EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2011

***Sobre el puente de Avignon todos bailan todos cantan
Sobre el Puente de Avignon todos bailan y yo también....***

Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas, líneas y filas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica.

Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia.

Quién de los adultos no atesora en su memoria alguna remembranza de sus juegos infantiles y haber participado en alguna ronda como. “Buenos días Su Señoría, Matantiru-liru-la”, “Mambrú se fue a la guerra”, “Aserrín, Aserran” o alguna otra en particular.

“El Juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños”. Menciona el Programa de Preescolar 2011 describiendo:

“El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados).

[...] En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. Mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes. Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo.

En la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones, las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

Guía Para la Educadora P. 21-22

TIPOS DE RONDA Y SUGERENCIAS DE JUEGO

Personaje Central: Son las rondas donde hay un personaje central sobre el cual gira la dinámica; puede estar dentro del círculo y el resto fuera, sobre la línea externa, en contraposición al resto de los compañeros.

La Monjita (cada línea se repite 2 veces)

Una Tarde de Verano,
me sacaron a paseo,
al dar vuelta en una esquina,
estaba un convento abierto.
Salieron cuatro monjitas,
todas vestidas de negro,
me tomaron de la mano,
me metieron para adentro.
me sentaron en una silla
me recortaron el pelo
anillito de mi dedo
pariente de mis aretes
salieron mis padres con mucha alegría
a ver si era cierto que yo los quería



Sugerencia de juego

En círculo, tomados de la mano. Una silla dentro el círculo. La Monjita gira en sentido contrario. Cuatro niñas la llevan dentro del círculo la sientan y realizan las acciones que sugiere el juego. Aparecen los “padres” abrazándola.

Gestual y de Acciones: Tipo de ronda donde se realiza una mímica acorde a las indicaciones del texto.

Las Palomitas

Y cuando las Palomitas
Bajan al Agua
Todas juntan sus piquitos
Extienden la ala
Haciendo madejas de hilo
Hacen barañas

(Numero de Participantes en pares)

En círculo simulando volar.
Se inclinan como si bebieran agua.
Se levantan y simulan juntar en pares sus piquitos.
Abren sus brazos simulando extender las alas.
Simulan enrollar hilo.
Se les hace nudos el hilo.

Y cuando los gachuupines, vienen de Francia
Unos en cabellos güeros, otros en caballos prietos
A trote y trote

Todos en ronda girando tomados de la mano.
Trotan como si fueran los caballitos.

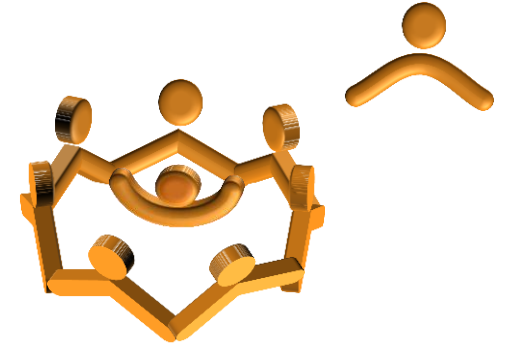


De Persecución: Rondas donde se realiza una persecución según lo indique el texto.

Amadrú

(Se eligen dos personajes, Niño y niña dentro del círculo, la Muerte que está “a la puerta” fuera del círculo)

*Amadrú señores vengo de la Habana
De Cortar manzana para Doña Juana
La mano derecha y después la izquierda
Y después de lado, luego de costado
Tan, tan, ¿Quién toca la puerta?
Tan, tan, yo no quiero abrir
Tan, tan, ¿si será la muerte?
Tan, tan, ¿que viene por mí?.



Todos en coro: Sí, sí, ¡que abra!, ¡que abra!, sale la niña o niño del centro del círculo Abre la puerta, y entra la muerte persiguiendo a quién le abrió. Todos deshacen la ronda corriendo escapando de la muerte

**Sugerencias: Todos giran en círculo tomados de la mano. Cuando dice La mano derecha, y después la Izquierda, realizan dicha acción. Girar un cuarto de vuelta a la derecha cuando dice “y después de lado, luego de costado.*

Todos se detienen cuando el que está “a la puerta” toca (cantando) “Tan, Tan”

El del centro contesta, ¿Quién toca la puerta?

El de “la puerta” solo canta “Tan, Tan”

El de Adentro: “Yo no quiero abrir”

El de afuera “Tan, Tan”

El de adentro, “¿si será la muerte?”

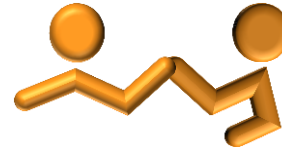
El de afuera: Tan Tan

El de adentro: “¿Que viene por mi?”

Juego de Palma: Juegos por binas, donde los niños se acompañan con ritmos sobre las palmas de su compañero.

Una Paloma.

Una paloma punto y coma
Que perdió su nido, punto y seguido
Que se fue a Marte, punto y aparte
Pobre animal punto final.



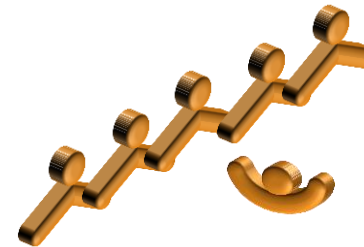
Hileras o Filas: El grupo de niños realiza una fila y sus otros realizan las acciones del canto.

Milano.

Los niños en una fila, y uno acostado fuera de la fila. La última deberá ser una niña.

Vamos a la huerta de toro toronjil
A ver a milano comiendo perejil
Milano no esta aquí, esta en su vergel
Abriendo la rosa y cerrando el clavel.

Mariquita la de atrás, que vaya a ver
Si vive o muere Milano en su vergel (Primera Vez)
Si vive o muere si no para correr. (Segunda Vez)



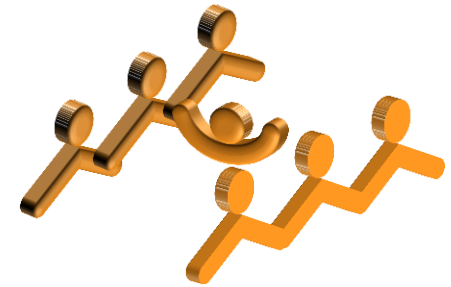
(“Mariquita”, va a dónde esta Milano, le pone la mano en la frente y dice a los niños de la fila, que tiene fiebre, se vuelve a empezar Vamos a la huerta... de preferencia cambiar la niña cada vez. A Milano le duele el estómago, las piernas, la cabeza, hasta que ya no contesta. La niña da por hecho que ha muerto. Va llorando a decirle al grupo que Milano ha muerto. Todos lloran con gran voz, esto despierta a Milano que pregunta. ¿Qué pasa? Todos se asustan y corren desahogados, pensando que Milano es un muerto viviente, (Fantasma))

Hileras Enfrentadas: Los niños juegan en hileras, una frente a otra a fin de obstaculizar algún personaje.

A tapar las calles.

A tapar las calles que no pase nadie
Que pase mis abuelos vendiendo buñuelos
Tortillas amarillas que se hincen de rodillas

(El grupo de niños se acomoda en dos hileras, en el centro habrá dos parejas queriendo llegar a sus equipos. El equipo contrario de cada hilera, obstaculizará que cada pareja llegue a su lugar.)



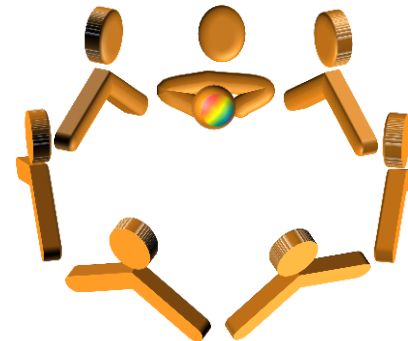
Juego con Objetos: Juego rítmico en que el grupo de niños sentados en círculo, van pasando (un pañuelo, etc.) al compás, pulso, acento, del canto.

El Florón

El Florón anda en la mano y en las manos el florón
El que me lo adivinare será burro cabezón
Plato de china quien lo tendrá el que lo tenga me lo dará
Por aquí paso, por aquí dio vuelta, me aventó una carta
Que calló en la puerta, y si sigue usted por esa portilla
Yo le avisaría a la policía

Sea aquí, será allá, o será mas adelante,
Porque aquí dice que vive la mujer del comandante.

(Los niños sentados en círculo con un objeto pequeño que no sea evidente el cual pasarán hacia la derecha o izquierda, marcando el compás de la música. Un niño o niña fuera del círculo, que no vea, mientras los demás entonan el canto. Al terminar el canto, entra el niño o niña y tratará de adivinar quién trae el “el plato de china”



Acumulativos: Juego donde los niños cantan y representan acciones acordes al texto cantando, pero una parte del texto se va añadiendo al final del siguiente verso. También puede darse a través de la adición seriada.

La Chivita.

En círculo los niños giran a la derecha o a la izquierda, y a medida que el canto se va desarrollando, estarán entrando al círculo los personajes mencionados.

Ahora Saldrá chiva chivita,
 Ahora si saldrá de ese lugar
 Manden traer al perro
 Para que muerda a la chiva.
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de allí.

Ahora Saldrá chiva chivita,
 Ahora si saldrá de ese lugar
 Manden traer a el palo
 Para que le pegue al perro.
 El palo no quiere pegarle al perro
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de ahí

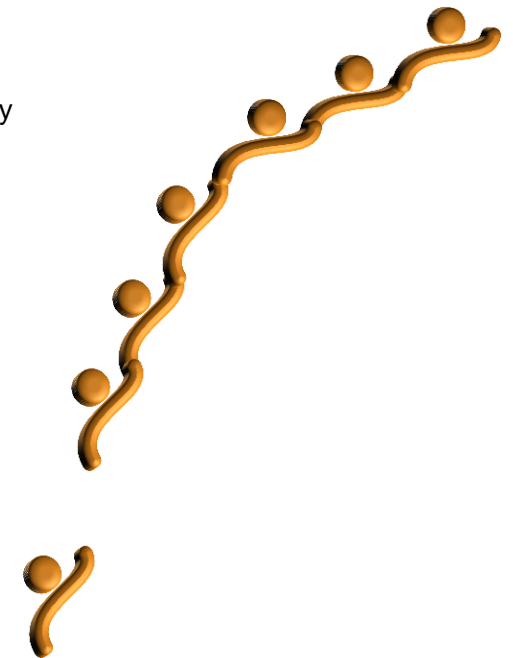
Ahora Saldrá chiva chivita,
 Ahora si saldrá de ese lugar
 Manden traer a la lumbre
 Para que se quemé el palo.
 La lumbre no quiere quemar al palo
 El palo no quiere pegarle al perro
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de ahí

.....
 Manden traer a el agua para apague a la lumbre.
 El agua no quiere apagar a la lumbre
 La lumbre no quiere quemar al palo
 El palo no quiere pegarle al perro
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de ahí

Manden traer a el buey para que se tome el agua
 El buey no quiere tomarse el agua
 El agua no quiere apagar a la lumbre
 La lumbre no quiere quemar al palo
 El palo no quiere pegarle al perro
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de ahí

.....
 Manden traer al herrero para que haga un cuchillo
 Para matar al buey
 El herrero no quiere hacer el cuchillo para matar al buey
 El buey no quiere tomarse el agua
 El agua no quiere apagar a la lumbre
 La lumbre no quiere quemar al palo
 El palo no quiere pegarle al perro
 El perro no quiere morder a la chiva
 La chiva no quiere salir de ahí

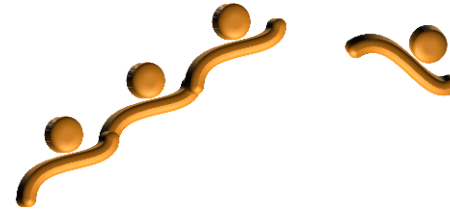
.....
 Manden traer la muerte pa'que se lleve al herrero
 La muerte si quiere llevarse al herrero
 El herrero si quiere hacer el cuchillo
 Para matar al buey
 El buey si quiere tomarse el agua
 El agua si quiere apagar a la lumbre
 La lumbre si quiere quemar al palo
 El palo si quiere pegarle al perro
 El perro si quiere morder a la chiva
 Y la chiva SALIO DE ALLI!



Sustracción: Los niños cantan y representan acciones acordes al texto cantando, pero se realiza conteo en sustracción.

En un plato de enchiladas
Todos comen a la vez, a la vez
Churrumé, churrumé
Sota, caballo, rey,
Sale.... Antonio,

Sale un niño diferente después de recitar el juego



SUGERENCIAS:

- **COMPOSICIÓN.-** Se recomienda que la composición del equipo sea mixta, compuesta de 25 a 40 integrantes como máximo.
- **TIEMPO.-** Se propone que por cada grupo participante, el tiempo sea de 5 minutos máximo, más un minuto de entrada y uno de salida del área de escena.
- **PRESENTACIÓN.-**
 - ✓ **Creatividad.-** Se presentarán rondas tradicionales o creadas a partir de música infantil, que conduzcan a la realización de las evoluciones, sin llegar a bailes o tablas gimnásticas.
 - ✓ **Proyección.-** Naturalidad, espontaneidad y alegría de los niños.
 - ✓ **Música.-** Tradicional u original, acorde al lenguaje y edad de los preescolares.
 - ✓ **Vestuario.-** No ostentoso. Puede utilizar motivos alusivos al tema de la ronda, pero cuidando que estos no cubran la expresión en el rostro de los participantes; además, es necesario recordar que se trata de una muestra en la que lo importante son las destrezas de los niños, no así lo costoso del vestuario.
 - ✓ **Utilería.-** De fácil manejo, de preferencia que la puedan acomodar los mismos alumnos.

- TIPO DE EJECUCIONES.- Cuidar que las progresiones sean con movimientos en ronda, con giros, líneas y que el desplazamiento sea continuo, evitando al máximo el carácter marcial.
 - ✓ Que los movimientos sean uniformes y precisos, acordes al ritmo de la música.
 - ✓ Evitar la intervención de la educadora en la ejecución de la ronda, ya que la finalidad de este tipo de actividades es que el niño desarrolle sus nociones temporal y espacial.

ENLACES

Blog <http://convocatoriaspreescolar.wordpress.com>

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN MUSICAL

Blog www.coordinaciondemusica.com

E-mail cem@coordinaciondemusica.com

TEL: 2020-5484