Tres rondas de México

Ficha para jugar, pensar y repartir roles · Educación inicial / primeros grados

Antes de jugar

Necesitas: un lugar despejado, un grupo con acompañamiento adulto y una señal visual de pausa. Pueden cantar o seguir un ritmo con palmadas suaves. No hay que correr, agarrar ni tirar de nadie.

1 · A la rueda de San Miguel

Roles: caminantes de la rueda; una persona que anuncia los turnos; alguien que observa el espacio. **Pasos:** forman un círculo, caminan despacio y, cuando se indica el turno de alguien que dio permiso, esa persona gira para mirar hacia fuera. Terminan cuando todos los que quieran hayan girado.

2 · Doña Blanca

Roles: Doña Blanca al centro; jicotillo afuera; ronda que forma los pilares. **Versión cuidada:** el jicotillo pide entrar, la ronda abre una puerta separándose un paso y Doña Blanca sale caminando. Cambian los papeles. Nadie rompe brazos unidos ni persigue a otra persona.

3 · A la víbora de la mar

Roles: dos personas forman un puente abierto; caminantes pasan en fila; alguien ayuda a contar. **Pasos:** pasan caminando con distancia, se detienen ante la señal y el último elige una de dos palabras (como «sol» o «luna»). Se coloca junto a su grupo. Nadie es atrapado por el puente.

Tres acuerdos de cuidado

1. Se puede elegir otro rol. **2.** El puente queda abierto hasta que el paso esté libre. **3.** Todos pueden cambiar de tarea; no se elimina a nadie.

Para empezar: lee estas reglas con el grupo. Luego completa la página 2 y usa las tarjetas de la página 3. Las orientaciones de corrección están en la página 4.

Probamos las reglas

Actividades para hacer después de leer la página 1

A · ¿A qué ronda pertenece?

Escribe **R** (Rueda), **D** (Doña Blanca) o **V** (Víbora) en cada línea.

____ Una persona gira y queda mirando hacia fuera de un círculo.

____ Una persona pide entrar y la ronda abre una puerta.

____ Un caminante elige entre dos palabras después de pasar un puente.

B · Elegimos una respuesta segura

Rodea **a** o **b** según la regla que mejor cuida a las personas.

1. Alguien no quiere que mencionen su nombre.

a) Insistir hasta que acepte. b) Respetarlo y ofrecer otra forma de participar.

2. El puente empieza a bajar mientras alguien pasa.

a) Detener el juego y dejar el paso libre. b) Seguir avanzando deprisa.

3. Doña Blanca no quiere correr.

a) Sacarla del juego. b) Abrir una puerta y cambiar papeles caminando.

C · Mi turno favorito

Elige un rol. Completa con palabras, dibujos pequeños o dicta al adulto: «Quiero ser… porque…».

D · Así nos organizamos

Dibuja una rueda o un puente. Señala dónde está cada participante y deja espacio para caminar.

Tarjetas de roles

Recorta por los bordes. Entrega, ensaya y cambia los papeles en cada vuelta.

RUEDA

Camina en ronda

Mantén tu lugar. Cuando llegue tu turno, gira con calma.

RUEDA

Marca los turnos

Anuncia o señala a quien dio permiso. Haz una pausa.

RUEDA

Cuida el espacio

Mira que haya sitio para caminar. Muestra la señal de alto.

DOÑA BLANCA

Doña Blanca

Permanece al centro. Cuando abran una puerta, sal caminando.

DOÑA BLANCA

Jicotillo

Espera afuera, pregunta y entra solo cuando la puerta esté libre.

DOÑA BLANCA

Ronda / pilares

Formen el círculo; abran un paso seguro sin empujar.

VÍBORA

Puente (2)

Levanten un arco amplio. Nunca cierren los brazos sobre alguien.

VÍBORA

Caminantes

Pasen de uno en uno. Al parar, elijan una palabra.

VÍBORA

Cuenta grupos

Cuenta participantes con el grupo. Ayuda a cambiar turnos.

Nota: estas tarjetas son roles didácticos propuestos para la actividad. La persona adulta acompaña y adapta las acciones si el espacio o el grupo lo necesita.

Respuestas y criterios

Página de apoyo para familiares y docentes · Consultar después de jugar

A · Relacionar roles y rondas

En orden: **R, D, V**. En la Rueda una persona se gira; en Doña Blanca hay una puerta; en Víbora se elige una palabra al pasar por el puente.

B · Respuestas seguras

1: b. La elección de participar o de oír su nombre debe respetarse. **2: a.** El arco nunca baja sobre el cuerpo de quien pasa. **3: b.** Una puerta abierta permite cambiar de papeles sin perseguir.

C · Mi turno favorito

Es una respuesta abierta. Se considera lograda si la niña o el niño **identifica un rol existente** y **explica una razón**, con palabras, gestos, dibujos o dictado. Por ejemplo: «Quiero contar grupos porque me gusta ayudar». No exigir ortografía convencional.

D · Dibujo del recorrido

Aceptar representaciones variadas. Buscar al menos **dos elementos coherentes**: forma circular o paso del puente; ubicación de una persona; camino despejado; separación entre participantes. Preguntar por el dibujo antes de corregirlo.

Observación breve después del juego

☐ ¿Espera su turno sin empujar a otras personas?

☐ ¿Puede explicar qué hace uno de los roles?

☐ ¿Propone una adaptación para que alguien también participe?

Variante para distintos modos de participación

Si hay movilidad limitada, los gestos pueden realizarse sentados y la rueda puede ser de manos o miradas. La señal visual complementa la canción; no se exige reconocer palabras solo por el oído. El propósito es comprender roles y acuerdos, no reproducir una coreografía exacta.

Las reglas de las páginas 1-3 son adaptaciones pedagógicas. Para consultar letras y versiones tradicionales, visita las fuentes institucionales indicadas en el artículo que acompaña esta ficha.