**Escuela Normal de Educación Preescolar**



**Ritmos, Cantos y Juegos**

Prof.: Jesús Armando Posada Hernández.

Reporte y Análisis de la Práctica en Relación a RCJ

Gabriela Berenice Ortiz Aguilar

Tercer grado sección “B”

En la culminada práctica docente la cual se realizó en el municipio de Palaú, Muzquiz, Coahuila por motivo de la movilidad académica a la Escuela Normal Experimental de San Juan de Sabinas, tuvo diversos momentos y actividades en las cuales se utilizaron los ritmos, cantos y juegos en distintas formas los cuales fungían como estrategia, apoyo o recurso didáctico en el aula de clases, en la planificación de la jornada de práctica de constaba de dos semanas fueron diversas las actividades en las cuales se utilizaron juegos, cantos y bailes para así hacer más enriquecedor el momento.

Desde el comienzo del día, hubo momentos en los cuales se utilizaron recursos rítmicos, un ejemplo fue la activación física que se realiza al comenzar el día, la cual tiene un papel de suma importancia en el desarrollo integral del alumno ya que se desarrollan capacidades rítmicas y físicas motrices, la música que se utilizo era llena de ritmo, motivadora, llamativa hacia los alumnos para que se despertara en ellos el deseo de moverse pero con conjunto de movimientos guiados para que haya un orden y equilibrio entre ellos.

*“La actividad física debe formar parte de sus rutinas cotidianas. No importa si estas son de tipo estructurado, como en el caso de las clases de educación física, o sin estructura, toda forma parte de las necesidades de los niños y niñas para mantenerse saludables y en buena condición física” (Activación física escolar en la educación preescolar)*

La implementación de cantos en el aula en la planeación fue utilizada como estrategia de control de grupo, la cual era la más eficaz en dicho aspecto, ya que atrapaba la concentración y atención de los alumnos, los cantos eran populares, con letras graciosas o relacionadas con cosas que realizan cotidianamente, un ejemplo de ellos son los siguientes:

PIN PON



Pin pon es un muñeco,

muy guapo y de cartón, de cartón,

se lava la carita

con agua y con jabón, con jabón.

Se desenreda el pelo,

con peine de marfil, de marfil,

y aunque se da tirones

no grita y dice ¡uy!, dice ¡uy!

EL SAPO NO SE LAVA EL PIE



El sapo no se lava el pie

No se lava porque no quiere

El vive en la laguna

No se lava el pie

porque no quiere

Que apestoso

En las actividades que se realizaron en el aula referentes a ritmos, cantos y juegos también fueron las actividades para iniciar bien el día las cuales se definen como actividades planeadas que se realizan antes de iniciar la jornada laboral, con la finalidad de que los niños desarrollen más sus capacidades, habilidades, destrezas y conocimientos que tienen acerca de un tema o algo de su interés, pues no son cosas nuevas lo que se va a tratar en cada actividad.

En muchas de las actividades se utilizan recursos como cantos, movimientos, y juegos y así cada actividad se hace mucho más interesante y llama la atención de los alumnos lo cual es de suma importancia ya que así se tiene muchos mejores resultados y es eficaz la actividad.

Algunos ejemplos de actividades en las cuales se utilizaron juegos son:

La Reina pide Competencia:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo Intención didáctica: Que los alumnos reúnan colecciones de diferente cantidad para que las ordenen según su numerosidad de manera ascendente.

Consigna 1: Vamos a jugar a “La Reina pide”.

Estas son las reglas: Primera: Vamos a formar dos equipos con el mismo número de participantes y entre todos designaremos quién será la reina.

Segunda: La Reina pedirá a los dos equipos la cantidad de cosas que deberán conseguir y los irán acomodando en el espacio que le corresponde a su equipo, cuidando que no se revuelvan las colecciones que vayan juntando.

Consigna 2: Cada equipo, cuente los elementos de sus colecciones y colóquenlas en una fila ordenadas de manera ascendente, es decir empiezan por la que tiene menos objetos. Consideraciones previas: Este juego se desarrollará en un lugar abierto donde los niños tengan la posibilidad de desplazarse con libertad y no corran riesgos, previamente dividir el espacio de juego con líneas en color visible y a cada equipo se le designará el que le corresponde.

Antes de iniciar el juego asegúrese de que los dos equipos comprendieron en qué consiste este, si observa dificultad de comprender la dinámica del juego pida a un niño que lo explique. Los equipos deben estar equilibrados considerando el desarrollo de sus posibilidades de conteo, esto hará que no exista ventaja entre uno y otro equipo. La cantidad y las cosas que la reina pedirá estarán escritas en unas tarjetas elaboradas previamente por la educadora de manera que la reina pueda “leerlas” por ejemplo: el número y la palabra para niñas o niños que puedan “leer” esto, o el objeto y la cantidad representada con dibujo o foto de cada uno. (Cuidando, no repetir la cantidad ya solicitada). Mientras la Reina pide es necesario ir registrando en una hoja de rotafolio la cantidad de objetos y cosas que se solicitan para que al término del juego sirva de referencia para hacer la comparación con las colecciones recolectadas. (Esto lo puede hacer la educadora u otro de los alumnos) La Reina pedirá únicamente objetos que se encuentran a su alrededor y al alcance de los participantes, acordará con los participantes el tiempo que se utilizará para conseguir cada colección y la forma de marcarlo, por ejemplo la Reina puede tocar el tambor 15 veces y cuando termine se acaba el tiempo para formar las colecciones propuestas.

Durante el juego observe las estrategias de conteo que utilizan los niños para que al final recupere aquellas que pueden apoyar el avance en los procedimientos de los niños. El número de rondas en que la Reina pide puede delimitarse al inicio del juego o puede ir cambiando en cada ronda, esto lo puede acordar con los niños. Cuando se termine el juego cada equipo comparará sus colecciones con lo registrado en la hoja de rotafolio. Para generar la reflexión se sugiere preguntas como:

• ¿Cuántos objetos tenemos en la primera colección solicitada por la reina?

• ¿Cuántos en la segunda?

• ¿Tienen el mismo número de objetos en la colección tres? Si no es así

• ¿Qué tienen que hacer? Si el niño no dice cómo resolver la situación hacerles notar que tienen que ajustar la colección quitando o agregando objetos, ya que estas se utilizarán para el desarrollo de la consigna 2.

En la consigna 2. Una vez ajustado el número de elementos de cada colección solicitar a los niños que en equipo decidan con base en la numerosidad de sus colecciones cuál colocarán primero en la fila, cuál el siguiente y así sucesivamente atendiendo a la consigna de que este ordenamiento sea de manera ascendente, es decir deben colocar primero la colección con menos objetos.

Es necesario estar al pendiente de lo que hacen los niños e identificar las formas en las que resuelven la situación planteada, para poder intervenir en el momento necesario. En caso de que los niños tengan dificultades para decidir dónde colocar cierta colección, cuestionarlos para ayudarlos a reflexionar, para ello se les puede hacer las siguientes preguntas:

• ¿Qué pueden hacer para saber si esa colección va ahí?

• ¿Cómo saben cuál sigue?

• Hay que recordar que los niños necesitan tiempo suficiente para hacer sus reflexiones al resolver un problema.

Cuando los equipos hayan concluido con la actividad es necesario darles un tiempo razonable para que observen la forma en que los demás ordenaron sus colecciones, en seguida realizar una plenaria donde los equipos tengan la oportunidad de exponer los criterios que utilizaron para hacer el ordenamiento, expresen sus acuerdos y/o desacuerdos con lo realizado por los demás equipos, este momento es fundamental para que los niños argumenten sus acciones y construyan explicaciones que contribuyan al desarrollo del pensamiento matemático.

La Rayuela Competencia:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo Identificación del lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada. Intención didáctica: Que los alumnos identifiquen y describan el lugar que ocupa un objeto en relación a otros objetos. Consigna: Vamos a formar equipos de 5. Cada participante tendrá un tazo para jugar a la rayuela.

El juego consiste en que los cinco participantes se colocan atrás de la línea y al mismo tiempo lanzan su tazo hacia la línea del otro extremo. Cada jugador menciona en qué lugar quedó su tazo. Gana el niño que su tazo quede más cerca a la meta. Consideraciones previas: Para realizar este juego es necesario pintar en el patio dos líneas paralelas para cada equipo. Considere dejar un espacio entre las líneas de cada equipo a fin de que no se interfieran. Asegurarse que todos los integrantes de los equipos tengan un tazo diferente o una moneda que le haya pegado un pedazo de cinta de color diferente a las otras. En el desarrollo del juego después de que lanzan el tazo o moneda es importante que observe y escuche el lenguaje oral de los niños para señalar al que ganó, y la posición de los otros. Intervenga si observa que los niños sólo señalan con la mano el lugar de los tazos, les puede hacer algunas preguntas como: ¿entre qué tazos cayó el morado por ejemplo?