

LA RONDA COMO ELEMENTO LÚDICO PARA LA INCLUSIÓN DE LOS NIÑOS  
CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES (NEE) DEL GRADO 202,  
JORNADA MAÑANA EN EL IED TOBERÍN, SEDE C.

Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Jacqueline Acosta Pinilla, María Del Carmen Gómez Ramos & Jacqueline Romero

BOGOTA D.C., 2016

Copyright ©2016 por Jacqueline Acosta Pinilla, María Del Carmen Gómez Ramos,  
&Jacqueline Romero Duarte. Todos los derechos reservados.

## **DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos a nuestro quehacer pedagógico, razón por la cual nos vemos en la necesidad de actualizarnos cada día, por el compartir, por los encuentros con educadores y personas extraordinarios con quienes tuvimos la oportunidad de interactuar en este espacio de aprendizaje y de logros.

Al Universo por posibilitarnos día a día el cumplimiento de nuestra labor al lado de nuestros estudiantes.

A la vida por la experiencia vital que nos nutre constantemente.

## RESUMEN - ABSTRAC

En este estudio se examina el papel de la ronda, como elemento lúdico-pedagógico, capaz de facilitar la inclusión en una población determinada, a saber; el grado 202 J.M del IED Toberín sede C.

Este grupo ha sido escogido para evaluar la propuesta de intervención pedagógica porque presenta una población en la cual se encuentran tanto niños regulares como niños de necesidades especiales (NEE) que no han logrado establecer una sana convivencia en el aula de clase.

Las acciones de este trabajo están orientadas a fortalecer un sistema de valores que elimine las barreras entre los niños y promueva la inclusión. Para examinar la pertinencia de la ronda como herramienta inclusiva en el aula de clase y en un grupo de tales características nos apoyamos en los estudios sobre neuropedagogía de Carlos Alberto Jiménez, algunas teorías de juego y lúdica de Hegel, Callois, Huizinga, Elkonin.

Palabras claves: Convivencia, Integración, Lúdica, Lúdico-pedagógico, Neuropedagogía, Ronda, Socialización.

In this study the role of the nursery rhymes is examined, as recreational and pedagogical factor, able to facilitate inclusion in a given population, namely; 202 grade morning shiftin Toberín IED headquarters C. This group has been chosen to evaluate the proposed educational intervention that has a population in which both regular children and children with special needs (NEE) who have failed to establish a healthy living in the classroom.

The actions of this work are aimed to strength a system of values that eliminate barriers among children and promote inclusion. To examine the relevance of the nursery rhymes as inclusive tool in the classroom and in a group of such characteristics we rely on studies of Carlos Alberto Jimenez neuropedagogical, some theories of games and lúdicas (enjoyable activities).

Keywords: Coexistence, integration, Playful, recreational and educational, neuropedagogy, nursery rhymes, Socialization.

## TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO 1 LA EXCLUSION, UN PROBLEMA QUE TIENE SOLUCION.....	10
CAPITULO 2 LA RONDA Y EL JUEGO SIN EXCLUSION.....	13
CAPITULO 3 LA RONDA VOY ENSEÑANDO.....	25
CAPITULO 4 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	35
CAPITULO 5 CONCLUSIONES.....	
ANEXOS.....	52

## LISTA DE GRÁFICAS

Grafica general de la encuesta 1 niños.....	29
Grafica encuesta a estudiantes 1 ¿conoce rondas infantiles?.....	30
Grafica encuesta a estudiantes 2 ¿le gusta cantar rondas?.....	30
Grafica encuesta a estudiantes 3 ¿le gustaría aprender nuevas rondas? .....	31
Grafica encuesta a estudiantes 4¿cree que la ronda permite la integración de niños y niñas con discapacidad? .....	31
Grafica encuesta a estudiantes 5 ¿le gustaría participar en el festival de rondas? .....	32
Grafica encuesta a estudiantes 6 ¿cuántas rondas conoce? .....	32
Grafica encuesta a estudiantes 7 conocimientos de rondas.....	33
Conocimiento de la ronda 1. Ola loca.....	33
Conocimiento de la ronda 2la iguana.....	33
Conocimiento de la ronda 3la finca de mi abuelo.....	33
Conocimiento de la ronda 4. Los pollitos.....	33
Conocimiento de la ronda 5arroz con leche.....	34

**LISTA DE FOTOGRAFÍAS**

Fotos taller 1 el renacuajo paseador.....	53
Fotos taller 2 loca.....	55
Fotos taller 3 el juego de los oficios.....	56
Fotos taller 4 ronda de los animales.....	58

**LISTA DE TABLA**

Tabulación de la encuesta..... 28

## CAPITULO 1

### LA EXCLUSION, UN PROBLEMA QUE TIENE SOLUCION

Con este proyecto se pretenden desarrollar propuestas didácticas fundamentadas en la lúdica y en el juego como dimensiones humanas, ambas son experiencias que median las interacciones sociales que, además, contribuyen a la construcción cultural y propicia procesos de pensamiento.

En nuestro caso particular “LA RONDA” es un elemento de integración, cohesión y socialización que permite desarrollar la atención, el manejo grafo motriz, las habilidades auditivas, la sensibilización estética y humana en el desarrollo integral, además del sentido rítmico, melódico y armónico. Todo lo anterior gracias al aprovechamiento de las aptitudes musicales y corporales de los estudiantes.

En el grado 202 J.M del IED Toberín Sede C durante el año electivo, se han presentado situaciones negativas en el comportamiento de los estudiantes dentro de aula que dificultan los procesos académicos y de convivencia. Éste grupo presenta una particularidad consistente en una población conformada por niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE)<sup>1</sup>.

El objetivo es guiar a los estudiantes hacia una sana convivencia por medio de actividades que establezcan una comunicación positiva entre ellos. Estas actividades son de carácter

---

<sup>1</sup> NEE léase como Necesidades Educativas Especiales

lúdico, por ello, en la institución los estudiantes toman clases de música guiadas por la maestra encargada con practicantes de la Universidad Pedagógica Nacional. No obstante, en primaria la institución carece de docentes preparados para desarrollar actividades lúdicas acordes con las necesidades de los estudiantes. Lo anterior presenta una dificultad significativa ya que consideramos que el ejercicio de estas es fundamental en las primeras etapas del crecimiento del niño; pues es desde allí que se promueven los procesos de expresión creativa y proyectiva, la imaginación y la manifestación de la energía de los individuos.

Es importante resaltar que la aplicación de actividades lúdicas tiene un fin pedagógico y no solamente recreativo. Así, a través de la lúdica y, específicamente, de las rondas infantiles, podemos constituir una sana convivencia y la integración exitosa de niños con NEE en el aula de clase. Para lo anterior, es importante anotar que *la ronda*, como herramienta lúdica, permite eliminar las barreras entre los niños, puesto que ayuda a establecer un contacto físico que, desarrollado en un contexto lúdico, se vuelve un acercamiento positivo influyendo en las relaciones que se dan entre los estudiantes. Por tanto, la pregunta que guiará nuestra investigación se enuncia de la siguiente manera:

¿Por qué la ronda es un elemento lúdico para la inclusión de niños de necesidades educativas especiales en el curso 202 J.M. en el IED Toberín Sede C?

Son objetivos del presente trabajo los que a continuación se exponen

Implementar la ronda como elemento lúdico para la inclusión de los niños con necesidades educativas especiales (NEE) del grado 202, jornada mañana en el IED Toberín, Sede C.

- ❖ Propiciar espacios lúdicos para mejorar las relaciones entre los alumnos del curso 202 J.M en el IED Toberín Sede C.
- ❖ Crear un espacio de respeto y tolerancia para la convivencia de los niños del curso 202 J.M en el IED Toberín Sede C.
- ❖ Sentar un precedente en la institución sobre la importancia de la utilización de la lúdica como herramienta pedagógica para la resolución de conflictos.

Debido a los problemas de convivencia que se presentan en el grado 202 de la Institución Toberín Sede C, se hace necesario plantear estrategias para mejorar las relaciones de los niños y las niñas. Para tal fin, nuestra propuesta está encaminada a resolver dichos problemas implementando el uso de *las rondas infantiles* como elemento lúdico y de integración.

## **CAPITULO 2 LA RONDA Y EL JUEGO SIN EXCLUSION**

La convivencia de los alumnos del curso 202 J.M. en el IED Toberín Sede C presenta problemas de agresividad entre los estudiantes, lo que impide que se desarrollen los procesos académicos y de convivencia en un ambiente adecuado.

Son muchos los investigadores que han destinado su quehacer a evidenciar y reconocer la lúdica como elemento integrador del pensamiento en cuanto que las funciones cerebrales estimuladas al máximo puedan explorar infinitas posibilidades de acceder al conocimiento.

Con base en las investigaciones propuestas desde la Neuro-pedagogía, planteadas por Carlos Alberto Jiménez, se han llegado a establecer ciertos criterios que permitirían al docente, que se desempeñe en cualquiera de las áreas del conocimiento, generar actividades lúdicas que faciliten el desarrollo de las capacidades aprovechando las posibilidades del cerebro humano.

Desde las teorías de Need Herman se encuentran los aportes para el desarrollo del cerebro total, dichas teorías nos permiten evaluar, e incluso, potenciar las posibilidades del conocimiento. Como Callois, Huizinga, Elkonin y otros que se citarán en adelante han aportado sus saberes desde el estudio del juego y la lúdica y su rol en el proceso de aprendizaje del ser humano total.

Para dar curso a este proyecto investigativo se presentan los siguientes ejes teóricos, los cuales direccionan el presente estudio.

Según Carlos Alberto Jiménez: la lúdica, Magisterio. 2002 La lúdica es considerada una dimensión humana, que puede explorarse en las diferentes actividades y contextos en los que se relacionan los seres humanos. Por tal razón, se asocia a los procesos pedagógicos, didácticos y académicos, pues a través de ella somos capaces de desarrollar conceptos, de crear y de relacionarnos de manera agradable y satisfactoria porque ésta se encuentra permeada por el goce y el placer. La lúdica favorece el aprendizaje, en tanto que facilita la adaptación a los cambios modernos y la velocidad que estos presentan en el desarrollo de los acontecimientos; esto porque los seres humanos han creado nuevas tendencias para ampliar sus niveles de aprendizaje.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego es un enunciado que invita a reflexionar sobre la dimensión de la lúdica para el ser humano, si revisamos sus orígenes encontramos que lúdica "*ludique*" derivado del latín "*ludus*", hace referencia al juego, sin embargo, lúdica no es igual al juego.

Para Carlos Alberto Jiménez: la lúdica, Magisterio.2003 Como experiencia cultural, es una dimensión transversal que está presente a lo largo de la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

La lúdica se hace palpable en la cotidianidad, en situaciones tales como compartir en la mesa con nuestros semejantes, participar en actividades culturales, tomar parte en las

competencias deportivas, jugar juegos electrónicos, juegos de mesa e incluso, los juegos de azar, así mismo, en actividades tales como expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en el material didáctico, en las terapias e inclusive, en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, ambientes agradables, logra potenciar el gozo y el placer. Además, propicia la aparición de muchos procesos creativos.

La creatividad, como proceso que incrementa el desarrollo biológico y cultural, logra integrar lo emocional y lo racional; es decir, logra establecer la relación entre la acción física y la acción mental.

Gracias a diferentes procesos que tienen lugar en el cerebro, tales como la sinapsis, es posible disponernos al goce, al placer, a la vida y, con ello, damos paso a la evolución y producción de la acción y el pensamiento de principios fundamentales de todo aprendizaje.

El aprendizaje, desde esta perspectiva, puede limitarse a los procesos neurológicos que tienen lugar en nuestro cerebro, como apoya la escuela tradicional. No obstante, hoy en día, gracias al desarrollo de los procesos lúdicos podemos utilizar metodologías más enriquecedoras y comprensivas en la asimilación de información de los roles sociales, culturales y comunicativos, que contribuyen al jalonamiento de un ser humano más feliz.

Para entender cómo funciona el juego y el aprendizaje plantearemos algunos postulados de acuerdo al autor Carlos Jiménez, como se sigue: ligado al desarrollo y al aprendizaje es necesario entender, la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que

el concepto de objeto transicional de Winnicott es fundamental. Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes), para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebémadre), antes del período del destete.

El juego, para el niño, es una herramienta con distintos objetos, que tiene por finalidad suplir demandas y conocer las cosas. Esta es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que este actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En tanto mediador del proceso psíquico, gracias al juego, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, podríamos afirmar recordando a Vygotsky que para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales.

Asumir el juego, desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando, violando, de esta forma, la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías piagetianas en este

sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo propuestos por este autor (fase sensorio motor - pensamiento simbólico - operaciones intuitivas - operaciones concretas - operaciones formales).

En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre lo interior y lo exterior, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados, en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

Desde la Neuropedagogía se entiende que cada uno de los cuadrantes cerebrales propicia habilidades tales como saber hacer, saber ser y saber crear; dichas habilidades se encuentran en estrecha relación con el desarrollo de las inteligencias; es así como vemos que es posible aprender jugando y desarrollar procesos lúdicos en inteligencias tales como: lógico matemática, lingüística-comunicativa, cinético-corporal, naturalista, intuitivo-inconsciente, espacial-visual, musical-artística, lúdico humorística, emocional intrapersonal, emocional interpersonal.

La construcción de senderos y caminos neuronales en el cerebro depende de los hábitos y formas de vivir y aprender que construye cada ser humano, para ello se busca desde la Neuropedagogía alternativas pensadas y formas didácticas de facilitar este tipo de procesos desde la escuela y la educación, por tal razón es muy importante que la lúdica, así como el juego posibiliten el desarrollo de este tipo de procesos desde la escuela como una alternativa de facilitar los procesos de pensamiento y el adecuado desarrollo de las inteligencias de manera más eficiente mediante formas didácticas más significativas. A lo largo de la historia, la cultura se ha venido construyendo y transformando gracias a la capacidad para evocar de manera agradable ciertos momentos, rituales y/o habilidades que son propios de nuestra ontogénesis y filogénesis. La idea de concebir el cerebro humano como una totalidad que se alimenta de unidades constitutivas es tanto como poder pensar en transformar la escuela con la idea de no seguir atomizando y sectorizando los contenidos en asignaturas o áreas del conocimiento sino que más bien poderlos dimensionar como aspectos que componen el todo de nuestra vida.

Razón por la que la Neuropedagogía intenta dar cuenta de otras alternativas didácticas centradas en el cerebro y sus procesos de pensamiento, la propuesta de Carlos Alberto Jiménez da cuenta de los dos hemisferios cerebrales divididos en cuadrantes de donde se reconocen algunos procesos básicos como las operaciones formales, las operaciones concretas, los procesos creativos y los procesos axiológicos o como lo denomina el autor lo espiritual: a partir de allí aparecen las inteligencias que se ubican en cada cuadrante y su posterior relación con los demás cuadrantes y sus respectivas inteligencias dan origen a lo que llama Ned Herman el cerebro total, dicho en otras palabras

se busca un equilibrio en el desarrollo de los procesos de pensamiento de cada uno de los cuadrantes y sus inteligencias aun cuando se reconoce que cada ser humano como individuo manifiesta una tendencia en la predominancia hemisférica la que es producto de factores hereditarios, culturales y sociales producto de su desarrollo.

Para abordar el tema de los procesos de pensamiento en la presente propuesta, se tomará como soporte conceptual el aporte teórico de Pablo Ibáñez y el estudio adelantado por el grupo de investigación “identidad” de la Universidad Sur colombiana, desde la iniciativa dada por el grupo de investigación “Acción motriz” el cual es liderado por Carlos Bolívar Bonilla y el profesor Hipólito Camacho en dicha institución. Por pensamiento, podemos entender “Toda actividad mental que requiere esfuerzo y a su vez la capacidad de anticipar las consecuencias de la conducta sin realizarla” según Hegel Todo es pensamiento y nada hay fuera del pensamiento; las cosas son lo que son pensadas; las formas subjetivas del conocimiento son también formas objetivas de la realidad.

Relacionando estas ideas con la propuesta se puede inferir que tanto la lúdica como la recreación puede convertirse en un espacio que estimule los momentos de cambio en la proyección del razonamiento; es decir que el acto de pensar se da a través de distintos procesos cognitivos, acciones presentes en todos los ámbitos del desarrollo humano, que pueden ser beneficiadas desde propuestas educativas y estrategias tales como la lúdica. En síntesis se podría decir que pensar es una habilidad que puede desarrollarse.

Moran plantea que uno de los desafíos más difíciles para la humanidad es el de modificar nuestro pensamiento de manera que enfrente la complejidad creciente, la rapidez de los cambios y lo imprevisible que caracteriza nuestro mundo, bajo esta premisa sería muy pertinente preguntarse, ¿Qué actividades lúdicas, recreativas, deportivas fortalecen no solo el aspecto físico sino que a través de ellas se pueden desarrollar diversos procesos de pensamiento?

Retomando a Ibáñez se plantea una taxonomía de las formas de pensamiento elaborada por el autor en la que se plantean algunas estrategias desde la lúdica y la creatividad para desarrollar dichos procesos, que se presenta a continuación:

Capacidad del hombre para aplicar con habilidad y destreza un conocimiento determinado, permite generar procesos prácticos y creativos en la solución de problemas cotidianos. Por lo planteado anteriormente se presentan algunos aspectos o estrategias a tener en cuenta en lo referente a lo visual, y otras habilidades propias del ser humano, que a continuación se detallan

- ✓ Atención individual y colectiva para indagar y verificar solución de problemas...
- ✓ Estimular procesos creativos para que los estudiantes busquen sus propias soluciones.
- ✓ Realizar tareas eficaces y rápidas.

La capacidad que le permite al ser humano observar, representar, comprender, interpretar y explicar el mundo visual. Facilita el afinamiento de la percepción, desarrollo de curiosidad, capacidad de abstracción y de expresión.

- ✓ Observación, representación gráfica y ejecución de secuencias.
- ✓ Realizar recorridos con diferente tipología y variedad de paisajes.
- ✓ Representación de imágenes mentales de juegos u otros.

El pensamiento formal o categorial permite al ser humano construir conceptos, ordenarlos, jerarquizarlos, clasificarlos, e interpretarlos en un contexto específico.

- ✓ Hacer hipótesis, ideas y argumentarlas, sustentarlas, fundamentarlas.
- ✓ Hacer clasificaciones teniendo en cuenta categorías.

Deducir procesos metodológicos para la ejecución de determinadas destrezas.

El pensamiento espacial es el procesos a través de los cuales las personas perciben almacenan, recuerdan, crean, editan, comunican imágenes espaciales. Para ello se sugieren las siguientes actividades:

- ✓ RONDAS, juegos... que impliquen desplazamientos variados.
- ✓ Coreografías que se tengan que adecuar a escenarios o espacios.
- ✓ Localizar lugares, comprender distancias, direcciones.

El pensamiento social se relaciona con vivencias y prácticas que estimulen el pensamiento hacia situaciones de orden social con sentido crítico. Se relaciona con el desarrollo de valores y competencias ciudadanas, relaciones interpersonales y comunicación.

- ✓ Interacción con distintas personas y grupos.
- ✓ Facilitar acuerdos, respetar opiniones, interés por el entorno social y propuesta de soluciones a problemas del contexto.
- ✓ Actividades que estimulen la inclusión y acepten las diferencias.
- ✓ Juegos y ejercicios donde se pongan en práctica valores con las rondas.

Con respecto al origen de la ronda este se remonta al surgimiento de las civilizaciones humanas. El baile en círculo se encuentra en el nacimiento de las religiones. Aparecen dibujos de rondas desde la Edad de Piedra y también se practicaron en ritos mágicos de Asia, África, Europa y América. En la actualidad aún son ejercitados por algunos grupos étnicos que conservan su cultura ancestral.

Las rondas y canciones infantiles, además de ser una forma de expresión recreativa de los niños, tiene la misión de enseñar jugando, constituyéndose en un elemento pedagógico de especial importancia.

La técnica instrumental de la música, es decir, aquello que se relaciona con movimientos ágiles, rápidos y ordenados, no así en el canto se relaciona con el concepto de juego directamente, debido a que en ambos casos la acción se desarrolla en un determinado

campo, es repetible, consiste en orden, ritmo y cambio regulado y arrebatada a los oyentes y al ejecutante de la esfera ordinaria transportándolo con sereno sentimiento de gozosa exaltación, aun siendo la música melancólica.

Johan Huizinga. Los niños tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas entre ellas las rondas; actividad social que desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problema (adaptación, ubicación, respeto al compañero, manejo de espacio). La ronda no es una actividad solitaria sino debidamente social y comunitaria, el niño expresa mejor su “Yo” por el principio de la realidad que trata de satisfacer los impulsos del ello de una manera aceptable.

La ronda es un instrumento o recurso educativo de gran influencia formativa ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora, entusiasmo de tal forma que da rienda suelta a su fantasía.

Las rondas enseñan relatando acciones de personas, animales, paisajes y fenómenos de la naturaleza, que llevan al niño a un mundo de expresión creativa.

La ronda como elemento lúdico tiene en cuenta los movimientos naturales o fundamentales, toda esta manifestación de movimientos lleva una organización rítmica que es a la vez el impulso en la ronda se va enriqueciendo con una serie de pautas relacionadas o sea ese aporte intelectual que es el nuevo conocimiento que va a enriquecer la actividad a realizarse.

Por su pluriculturalidad, Colombia es un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas, donde el juego habla de la diversidad de su cultura y tradición, con juegos de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas que se han transformado a lo

largo del tiempo por las tendencias de la globalización y los medios masivos de comunicación, desplazando el repertorio del juego tradicional del individuo, la escuela, la calle, el hogar y la plaza pública, desvaneciendo la tradición oral.

### CAPITULO 3 LA RONDA VOY ENSEÑANDO

Para los propósitos de este tema, investigar es una actividad más sistemática dirigida hacia el descubrimiento del desarrollo de un cuerpo de conocimientos organizado. Se basa en el análisis crítico de proposiciones hipotéticas para el propósito de establecer relaciones causa-efecto, que deben ser probadas frente a la realidad objetiva. Este propósito puede ser ya la formulación-teoría o la aplicación- teoría, conduciendo a la predicción y, últimamente, al control de hechos que son consecuencia de acciones o de causas específicas.

El modelo social siempre exige la producción investigativa como herramienta de progreso, por lo tanto la investigación no puede quedarse pasiva e indiferente a las transformaciones del mundo.

La investigación como práctica científica adquiere un compromiso de transformación tanto de la naturaleza como de la sociedad; a su vez, toda práctica social está influenciada por factores políticos y económicos, por mencionar los más relevantes.

No se puede esperar una forma distinta de hallar la investigación como práctica científica a la que se expresa con resultados, inmersa en el contexto social productivo, cuando es la ciencia el elemento llamado a dar respuestas y explicaciones a la sociedad moderna. Todo evento investigativo responde a cierto proceso de evolución enmarcado en

el desarrollo social y de la naturaleza. Siempre será la realidad humana la que dé veracidad o rechazo a toda clase de práctica científica.

La población de la presente investigación la constituye el grado 202 J.M del IED Toberín Sede C que durante el presente año ha presentado situaciones negativas en el comportamiento de los estudiantes dentro de aula que dificultan los procesos académicos y de convivencia. Éste grupo presenta una particularidad consistente en una población conformada por cinco (5) niños con necesidades especiales de educación y veintinueve (29) niños del aula regular.

Como instrumentos a emplear se señalan;

La observación directa se realizó en el aula de clase

La encuesta se diseñó para los y las niñas y niños del IED Toberín Sede C Jornada Mañana se diseñó con pregunta cerrada para ser aplicada, constituye el anexo A

Los talleres como elemento para ser aplicados en el proyecto de intervención. Se diseñaron cuatro (4) los que se realizaran cada semana, y en el capítulo cuarto se detallaran

La evidencia será el registro de las fotos, las cuales constituyen la realidad de lo realizado en cada taller

TABLA DE ENCUESTA SOBRE LA RONDA 1 **TABULACION DE LA ENCUESTA****TABULACION DE LA ENCUESTA**

SUJETO	¿Conoce rondas infantiles?	¿Le gusta cantar rondas?	¿Le gustaría aprender nuevas rondas?	¿Cree que la ronda permite la integración de niños y niñas con discapacidad?	¿Le gustaría participar en el festival de rondas?	¿Cuántas rondas conoce?	OLALOCA	FINCA DE MI ABUELO	IGUANA	POLLITOS	ARROZ CON LECHE	SUJETO
1	S	N	S	S	S	3	S	S	S	0	0	1
2	S	S	S	S	S	1	0	0	S	0	0	2
3	S	S	S	N	S	3	0	S	S	0	0	3
4	S	S	S	S	S	1	0	0	0	0	S	4
5	S	S	S	S	S	2	0	S	S	0	0	5
6	S	S	S	S	S	3	0	S	S	S	0	6
7	S	S	S	S	S	3	0	S	S	S	0	7
8	S	S	N	S	S	2	S	S	0	0	0	8
9	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	9
10	S	N	N	S	N	1	0	0	S	0	0	10
11	S	S	S	S	S	3	S	S	0	S	0	11
12	S	S	S	S	S	2	0	S	0	0	S	12
13	S	S	S	S	S	1	0	S	0	0	0	13
14	S	S	S	S	S	2	0	S	0	0	S	14
15	S	S	S	S	S	3	0	S	S	S	0	15
16	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	16
17	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	17
18	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	18
19	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	19
20	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	20
21	S	N	0	S	S	3	S	0	S	S	0	21
22	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	22
23	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	23
24	S	S	S	N	N	1	0	S	0	0	0	24
25	S	S	S	N	S	2	S	0	0	S	0	25
26	S	S	S	S	S	1	0	0	0	S	0	26
27	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	27
28	S	S	S	S	S	3	S	0	S	S	0	28
29	S	N	N	N	N	3	0	0	S	S	S	29
30	S	S	S	S	S	3	0	S	0	S	S	30
31	S	N	N	S	S	N	0	0	0	0	0	31
32	0	0	0	0	0	N	0	0	0	0	0	32
33	S	S	S	S	S	3	S	S	0	S	0	33
si	32	27	27	28	29	6	16	14	20	20	5	1
no	0	5	4	4	3	5	0	0	0	0	0	2

GRAFICA GENERAL DE LA ENCUESTA 1 NIÑOS



FUENTE: Datos de las investigadoras

## ANALISIS DE DATOS

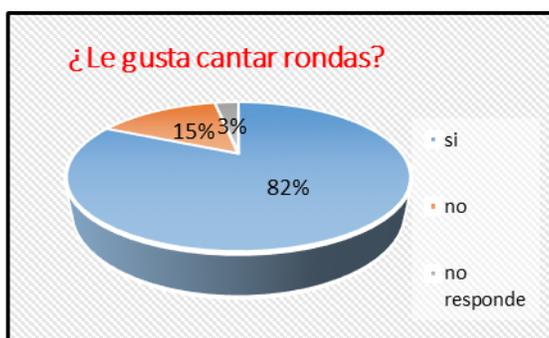
**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 1** *Conoce rondas infantiles?*



Fuente las autoras

Se determina que el 90% de la población encuestada conoce rondas infantiles. Lo que supone que la ronda es una tradición cultural que se mantiene en la ciudad.

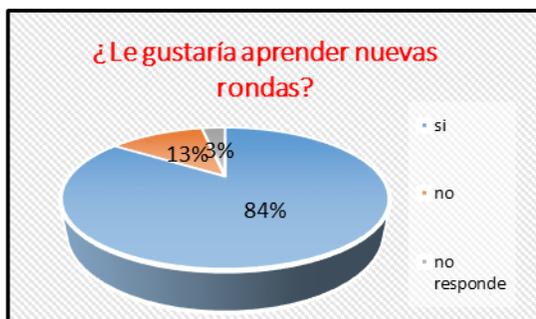
**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 2** *¿Le gusta cantar rondas?*



Fuente las autoras

Se determina que el 82% de la población encuestada le gusta cantar rondas. Lo que supone que el interpretar rondas hará que haya integración de las y los niños NEE.

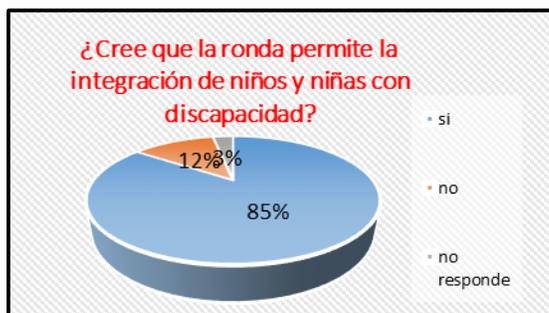
**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 3** *Le gustaría aprender nuevas rondas?*



Fuente de las autoras

Se determina que al 84% de la población encuestada le gustaría aprender rondas.

**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 4 ¿Cree que La ronda permite la integración de niños y niñas con discapacidad?**



Fuente de las autoras

Se determina que el 85% de la población encuestada desea la integración con las y los niños de NEE

Siendo la mayoría se hará de las rondas una integración ciudadana para que ayude a la mejorar la convivencia.

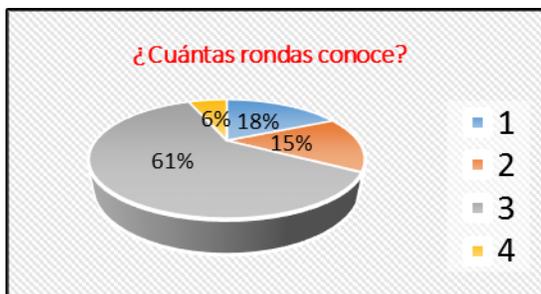
**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 5 ¿Le gustaría participar en el festival de rondas?**



Fuente de las autoras

Se determina que al 88% de la población encuestada le gustaría participar en el festival de rondas

**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 6 ¿Cuántas rondas conoce?**

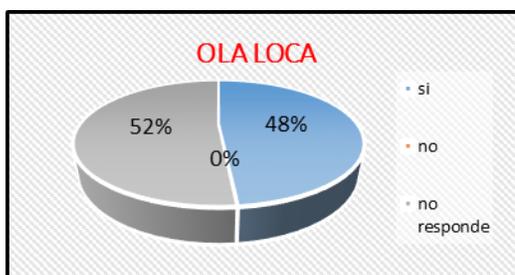


Fuente de las autoras

Se determina que el 61% de la población encuestada conocen tres canciones.

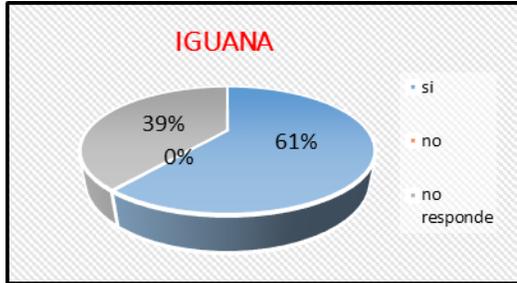
**GRAFICA ENCUESTA A ESTUDIANTES 7 CONOCIMIENTO DE RONDAS**

**CONOCIMIENTO DE LA RONDA 1. Ola Loca**



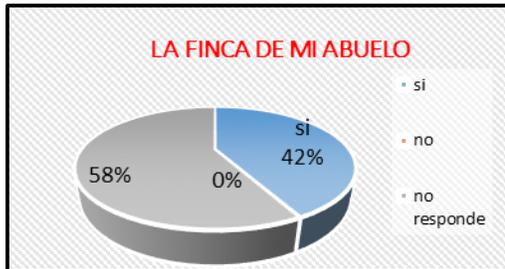
Fuente de las autoras

CONOCIMIENTO DE LA RONDA 2 La Iguana



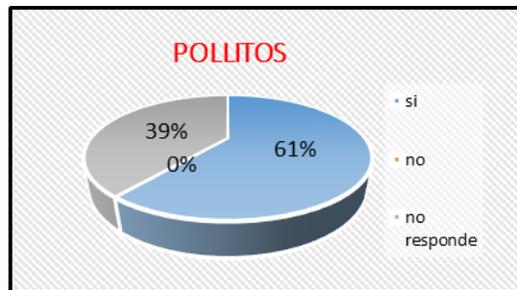
Fuente de las autoras

CONOCIMIENTO DE LA RONDA 3 La Finca de mi Abuelo



Fuente de las autoras

CONOCIMIENTO DE LA RONDA 4. Los Pollitos



Fuente de las autoras

CONOCIMIENTO DE LA RONDA 5 Arroz con Leche



Fuente de las autoras

## **CAPITULO 4 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Título: jugando, jugando con la ronda me voy integrando

### **DESCRIPCIÓN**

Este trabajo está encaminado a rescatar los valores humanos, minimizando el efecto en los antivalores en la vida escolar.

Para crear escenarios de formación que permitan abordar contextos escolares en valores (Secretaria de Educación), proponemos multiplicar en los estudiantes aspectos involucrados en el desarrollo Socioafectivo y abordemos algunas herramientas pedagógicas como:

- ✓ Inteligencias intrapersonal e interpersonal para comprender elementos socioafectivos y su relación con el otro.
- ✓ Comunicación asertiva en los procesos lingüísticos en la interacción con otros, relación con el contexto, signos, símbolos, significados y juegos que tienen lecturas verbales y no verbales contemplando los sentimientos, emociones y reacciones para comprender el mundo y construir normas.
- ✓ La capacidad para resolver problemas como estrategia buscando la armonía en el contexto, la interacción social y el medio ambiente al encontrar formas creativas, asertivas, dialogantes y pacíficas para resolver el conflicto y la diferencia.

Muchas veces no se puede cambiar las circunstancias, pero se puede actuar con respecto a lo que se siente frente a determinadas circunstancias.

Entonces podemos desarrollar habilidades que permitan en los estudiantes mantener la perspectiva a pesar de las dificultades, demostrar capacidades de negociación, buscar soluciones creativas a los problemas de siempre y tomar decisiones de manera responsable.

Se proponen cuatro talleres de rondas infantiles para dividirlos en dos momentos, comenzando a realizarlos a partir del año 2015 se organizarán y ejecutarán dos talleres dentro del horario escolar, realizándose en el patio central del colegio y en el aula de clase, y las otras dos en la misma forma a partir del inicio del año 2016, luego se realizarán ensayos haciendo una presentación ante la comunidad para culminar el proyecto.

Para dar respuesta a la necesidad de integrar los niños de necesidades educativas especiales (NEE) del grado 102 Jornada mañana del IED Toberín Sede C en el año 2015 y 202 Jornada mañana en el año 2016, con la ronda como elemento lúdico, en el diagnóstico se proponen actividades con el objetivo de que los niños conozcan las rondas infantiles, se relacionen con ellas y las incluyan como una opción más para desarrollar y mejorar las relaciones entre ellos.

Como objetivo se propone: Ejecutar e identificar las rondas infantiles a través de la lúdica para integrar los niños de (NEE) al grupo 102 J.M del IED Toberín Sede C en el año 2015 y terminar esta integración a la inclusión en Marzo del año 2016 cuando los estudiantes estén en grado 202 J.M del mismo colegio.

## **ELABORACIÓN APLICACIÓN DE LOS TALLERES**

Se utilizó un cuestionario con el objetivo de constatar el conocimiento, los gustos y preferencias de las y los niños por rondas infantiles. De 34 estudiantes los encuestados fueron 33 y de estos 32 conocen las rondas y uno no respondió.

## **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

Son precisas dándose orientaciones del contenido según la ronda que corresponda partiendo del aspecto más simple a lo más complejo, explicando cómo se pueden desarrollar.

El material ofrece variadas rondas de diferentes tipos como son:

- ❖ Rondas de Expresión Corporal
- ❖ Rondas Teatrales
- ❖ Rondas de Artes Plásticas
- ❖ Rondas para danzar

Podemos enriquecer nuestro trabajo en algunos aspectos del marco teórico y realizar la propuesta de aquellas rondas que han pasado a formar del Patrimonio, transmitiéndose de una generación a otra y que hoy por hoy están prácticamente alejadas de las actividades recreativas en la escuela.

## **TALLER # 1**

### **RONDA-RAP EL RENACUAJO PASEADOR**

Objetivo: Identificar diferentes valores (antivalores) como RESPETO, RESPONSABILIDAD, SOLIDARIDAD Y TOLERANCIA entre otros para la sana convivencia

Método: Oral, lúdico - corporal.

Medios: Escucha del CD – versión rap

Lugar: Aula de clase y patio central de la escuela.

La actividad fue realizada durante seis días en el grado 102 Jornada Mañana, integrado por 34 estudiantes de los cuales se encuentran dos niños y dos niñas con Necesidades Educativas Especiales.

❖**DIA 1** Sensibilización por medio de la Ronda-Rap El RENACUAJO PASEADOR Dimos a conocer la ronda e iniciamos a los niños y niñas en el aprendizaje de la música y letra con movimientos corporales de la misma en el aula y en el patio del descanso.

❖**DIA 2** Se dividió el curso en cinco (5) grupos.

Cada grupo elige una imagen que representa uno a varios valores humanos.

Pegamos las láminas en cinco estaciones alrededor del aula para que los estudiantes las escogieran a su gusto.

Iniciamos la lectura de cada lámina, la releímos fijando la atención en la interpretación de las imágenes de cada lámina en el respectivo grupo y describiendo las situaciones pertinentes en cada verso de la fábula para que los niños y niñas interpretaran mejor las lecturas verbales y no verbales.

Coloreamos los personajes de la fábula y repetimos varias veces la lectura memorística para recitarla.

❖ **DIA 3 y 4** A continuación cada grupo reescribe la ronda utilizando el valor y antivalor a resaltar.

Iniciamos la búsqueda de los valores y antivalores por grupos según la hubiesen escogido.

Encontramos:

- ✓ La amistad y la enemistad
- ✓ El respeto y el Irrespeto
- ✓ La tolerancia y la Intolerancia
- ✓ El Autocuidado y el Descuido
- ✓ La responsabilidad e irresponsabilidad

Socialización y aportes del grupo

❖ **DIA 5 y 6** Retomamos los valores encontrados y sus antivalores para aplicarlos a nuestra realidad.

### **AMISTAD: (ENEMISTAD)**

Los amigos rin-rin y su vecino el ratón

Y doña ratona los recibe en su casa como amigos

- ✓ Los enemigos la gata y sus hijos gatitos.

- ✓ Irse con los malos amigos sin importarle nada.

### **RESPECTO: (IRRESPECTO)**

Entrar a otra casa golpeando y cuando atiendan saludar con respeto a la persona que abra.

Saludo a doña ratona: saludar con buenos modales a las personas mayores.

- ✓ No hacer caso a la mamá
- ✓ Salir sin permiso con una actitud equivocada.

### **TOLERANCIA: (INTOLERANCIA)**

Doña ratona estaba haciendo su trabajo y los atendió con gusto.

- ✓ Ratico manda a la señora a traer la guitarra.
- ✓ Rin-rin le dice que no lo hace si ella no le trae algo de tomar.

### **AUTOCUIDADO: (DESCUIDO)**

Salir de la casa muy bien presentado con ropa nueva para el colegio.

Tener nuestro cuerpo aseado y protegido.

- ✓ No tomar bebidas que puedan dañar nuestro cuerpo y ponernos mal como la cerveza que emborracha.
- ✓ No cuidar su ropa nueva y romperla por jugar o correr.

## **RESPONSABILIDAD: (IRRESPONSABILIDAD)**

Estar en su trabajo haciéndolo juiciosa.

- ✓ Dejar de hacer su trabajo y dedicarse a otra cosa.
- ✓ Pensar solo en divertirse y no en su comportamiento.
- ✓ No ayudar a los amigos y salir corriendo para salvarse.

## **CONCLUSIONES DE ESTA RONDA**

El sábado realizamos el final de la actividad con la frase

**“POR NO HACER CASO A SU MAMÁ NO SE VA PARA  
EL COLEGIO SINO A HACER OTRA COSA CON SUS AMIGOS,  
SIN DARSE CUENTA QUE PODIA ESTAR EN PELIGRO”**

### **❖Personas responsables:**

Grupo del proyecto

- ✓Beneficiarios: las y los estudiantes del curso 102 Jm año 2015 y 202 JM 2016IED

Toberín sede “C”.

### **❖Recursos:**

- ✓Humanos: las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JMV 2016IED

Toberín sede “C”.

✓Materiales: Cd – Audio, Imágenes en láminas, esferos, colores, hojas tamaño carta, plegados, etc.

✓Tecnológicos:

✓Grabadora, USB, computador.

## TALLER # 2

### RONDA "OLA LOCA"

Objetivo: Danzar la ronda infantil "Ola loca"

Método: Oral, lúdico - corporal.

Medios: Audición.

Lugar: Aula de clase y patio central de la escuela.

#### ACCIONES A SEGUIR:

❖ Audición de la ronda "Ola loca" en el aula de clase, por parte de la maestra directora de grupo.

❖ Preguntar si la conocen, de qué trata y si saben cómo se danzaría.

❖ Montaje de la ronda con su metodología:

Observar y aprender el baile de la cumbia e interpretar la ronda con las guías del proyecto y luego interpretándola solos.

❖ **Caracterizar la ronda:** hablar del tema que trata la ronda y de los movimientos que se realizarán haciendo una ola que es como se baila la cumbia.

❖ **Movimientos corporales que pueden acompañarla:**

Explicar y ensayar como se danza la cumbia que es lo que dice la ronda, aprender la letra de la ronda, danzar la ronda y ensayar el baile, realizarlo con sus compañeros, después de este paso iremos al patio central de la escuela a hacer el montaje y danzar.

Los niños y niñas harán la ronda interpretándola ellos y danzando siguiendo las instrucciones dadas por las integrantes del proyecto.

❖ **Personas responsables:**

Grupo del proyecto

Beneficiarios: las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016IED Toberín sede “C”.

❖ **Recursos:**

✓ Humanos:

✓ Estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016IED Toberín sede “C”

✓ Materiales: Cd – Audio de Ronda que ronda la ronda de Olga Lucia Jiménez.,

Imágenes en láminas, esferos, colores, hojas tamaño carta, plegados, etc.

✓ Tecnológicos: grabadora, USB, computador.

❖ Evaluación y seguimiento: Se les preguntará si les ha gustado cantar y danzar la ronda aprendida.

**CONCLUSIONES DE ESTA RONDA**

La presentación fue enriquecedora se dio un buen manejo de la niña de sillas de rueda con el movimiento se logró la integración de las y los niños (NEE) con ayuda, comprensión y mucha diversión.

En el diario de campo observamos que las y los niños ayudaban a las y los compañeros con dificultad para realizar la danza de la ronda e interpretarla.

### **TALLER # 3**

#### **RONDA " EL JUEGO DE LOS OFICIOS"**

Objetivo: Ejecutar la ronda infantil anónima del pacífico "El juego de los oficios" Método:

Oral, lúdico - corporal.

Medios: Audición a capela.

Lugar: Aula de clase y patio central de la escuela.

#### **ACCIONES A SEGUIR:**

❖ Audición de la ronda infantil anónima del pacífico "El juego de los oficios" en el aula de clase, por parte de la maestra directora de grupo.

❖ Preguntar si la conocen, de qué trata y si saben cómo se representarían los oficios.

❖ Montaje de la ronda con su metodología:

✓ Aprender a interpretar la letra y movimientos lúdico – corporales de la ronda con las guías del proyecto y luego interpretándola solos.

❖ **Caracterizar la ronda:** hablar del tema que trata la ronda y de los movimientos que se realizarán haciendo los diferentes oficios que dice la ronda.

❖ **Movimientos corporales que pueden acompañarla:**

- ✓ Aplicar y ensayar la letra de la ronda, danzar la ronda, practicar los movimientos de los oficios, realizarlo con sus compañeros, después de este paso iremos al patio central de la escuela a hacer el montaje de la ronda.
- ✓ Los niños y niñas interpretaran la ronda siguiendo las instrucciones dadas por las integrantes del proyecto y haciendo los movimientos lúdico - corporales.

❖ **Personas responsables:**

Grupo del proyecto

❖ **Beneficiarios:**

Las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016 IED Toberín sede “C”.

❖ **Recursos:**

- ✓ Humanos: Las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016 IED Toberín sede “C”.
- ✓ Materiales: Cd – Material didáctico de la letra. Instrumento musical (la voz).
- ✓ Tecnológicos:
- ✓ Grabadora, USB, computador.

- ❖ Evaluación y seguimiento: Se les preguntará si les ha gustado cantar y aprender los diferentes oficios de la ronda aprendida.

## **CONCLUSIONES DE ESTA RONDA**

En la presentación la niña de sillas de ruedas dio un buen manejo del movimiento logrando la integración de las y los compañeros quienes se preocuparon por ayudarla, hubo mucha diversión.

En el diario de campo observamos que las y los niños se ayudaban mucho más que la integración a la ronda fue mayor que las anteriores veces.

## **TALLER # 4**

### **RONDA: “LA RONDA DE LOS ANIMALES”**

Objetivo: Ejecutar la ronda infantil anónima del pacífico "La ronda de los animales" Método:

Oral, lúdico - corporal.

Medios: Audición a capela.

Lugar: Aula de clase y patio central de la escuela.

#### **ACCIONES A SEGUIR:**

- ❖ Audición de la ronda infantil "La ronda de los animales" en el aula de clase, por parte de la maestra directora de grupo.
- ❖ Preguntar si la conocen, de qué trata y si saben cantarla.
- ❖ Montaje de la ronda con su metodología:
  - ✓ Aprender a interpretar la letra y movimientos lúdico – corporales de la ronda con las guías del proyecto y luego interpretándola solos.
- ❖ **Caracterizar la ronda:** hablar del tema que trata la ronda, se realizaran varias actividades dentro del taller: primero haremos un elemento que identifique a los diferentes animales para que se las y los niños se lo coloquen, recrear por medio de

dibujos la ronda y escribir en cada dibujo los sonidos (onomatopeyas) que realizan los diferentes animales de la ronda.

❖ **Movimientos corporales que pueden acompañarla:**

- ✓ Aplicar y ensayar la letra de la ronda, practicar los sonidos (onomatopeyas) de los diferentes animales, realizarlo con sus compañeros, después de este paso van a colocarse el elemento que identifique a los diferentes animales, ensayaremos e iremos al patio central de la escuela a hacer el montaje de la ronda.
- ✓ Los niños y niñas interpretaran la ronda siguiendo las instrucciones dadas por las integrantes del proyecto y haciendo los movimientos lúdico – corporales donde los animales iguales se reúnen para realizar su sonido (onomatopeya).

❖ **Personas responsables:**

Grupo del proyecto

❖ **Beneficiarios:**

Las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016 IED Toberín sede “C”.

❖ **Recursos:**

- ✓ Humanos: Las y los estudiantes del curso 102 JM año 2015 y 202 JM 2016 IED Toberín sede “C”.
- ✓ Materiales: fomi, pegante, lana, colores, papel iris, papel periódico por pliegos, escarcha, colores plumones, vinilos, tijeras, para realizar las partes significativas de los animales. Cd de Ronda de los animales.
- ✓ Tecnológicos: grabadora, USB, computador

- ❖ Evaluación y seguimiento: Se les preguntará si les ha gustado la ronda y la realización de los diferentes elementos de animales, lo mismo que el imitar las voces de los animales (onomatopeyas).

## **CONCLUSIONES DE ESTA RONDA**

En el diario de campo observamos que las y los niños se ayudaban mucho más que la integración a la ronda fue mayor que las anteriores veces.

En el caso de los niños de (NEE) se abordó de forma muy simple, haciendo el ritmo con palmadas o un instrumento de percusión, otra forma integrándose en ocasiones o de forma independiente haciendo consciente al niño del proceso.

## **CAPITULO 5**

### **CONCLUSIONES**

- ❖ La ronda como herramienta lúdica propicia la comunicación entre los estudiantes del curso 202 J.M en el IED Toberín Sede C.
- ❖ La práctica de las rondas en contextos escolares elimina las barreras socio afectivas en el desarrollo de las y los niños con necesidades educativas especiales NEE.
- ❖ Se determinó que la ronda es un elemento lúdico que se debe perpetuar a través de los proyectos pedagógicos, pues a través de ellos se recuperan valores fundamentales como el respeto y la tolerancia para la convivencia humana.

### Lista de Referencias

- ACOSTA, Luis. La recreación, una estrategia para el aprendizaje. Editorial Kinesis. 2002.
- ALVARADO, Luis Alberto. DINELLO, Raimundo y otros. Recreación, Lúdica y Juego. Aula alegre del magisterio. 2004.
- CALLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. Fondo de cultura económica. 1971
- DINELLO, Raimundo A, JIMENEZ Y OTROS, Lúdica cuerpo y creatividad. Bogotá, editorial aula alegre del magisterio. 2005.
- DINELLO, Raimundo y otros. Recreación, lúdica y juego. Cooperativa editorial magisterio. 2004.
- ELKONIN, Daniil B. Psicología del juego. Edit. Visor. 1980
- FAIRSTEIN, Gabriela. ¿Cómo se aprende? Fe y Alegría. 2003.
- FAIRSTEIN, Gabriela. ¿Cómo se enseña? Fe y Alegría. 2003.
- GARDNER, Howard. Inteligencias múltiples, Barcelona. Paídos. 1998
- HERRMANN, NED. The creative brain, New York. Brain Books. 1993 HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Fondo de cultura económica. 1981.
- IBÁÑEZ, Pablo y el estudio adelantado por el grupo de investigación “identidad” de la Universidad Surcolombiana. 2009. Pág. 15.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. Cerebro creativo y lúdico. Bogotá cooperativa editorial del magisterio. 2000.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. El Juego, nuevas miradas desde la Neuropedagogía. Editorial del magisterio. 2002.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad. Editorial del magisterio. 1998.
- JIMENEZ, Olga Lucía. Investigación de rondas y juegos infantiles en toda Colombia. CD “RONDA QUE RONDA LA RONDA” 1999.
- JUEGO Y EDUCACION. REVISTA MAGISTERIO. No 6 Diciembre de 2003.
- MAX-NEEF Manfred. Desarrollo a escala humana, una opción para el futuro. Cepaur. 1996.
- WAICHMAN, Pablo. Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico. Editorial Kinesis. 2000.

## ANEXOS

### ANEXO 1 ENCUESTA

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES  
 ESPECIALIZACION EN EDUCACION PEDAGOGIA DE LA LUDICA  
 PROYECTO JUGANDO, JUGANDO EN LA RONDA ME VOY INTEGRANDO  
 ENCUESTA PARA NIÑOS

#### INSTRUCTIVO:

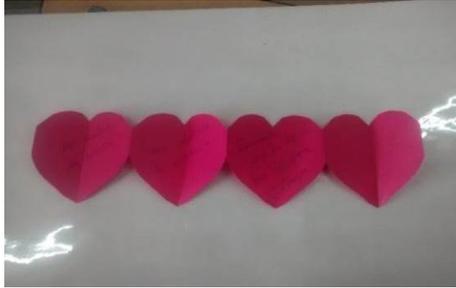
Por favor responda las siguientes preguntas marcando con una  en el cuadro que corresponde y con letra legible.

1. ¿Conoce rondas infantiles? SI  NO
2. ¿Le gusta cantar rondas? SI  NO
3. ¿Le gustaría aprender nuevas rondas? SI  NO
4. ¿Cree que la ronda permite la integración de niños con discapacidad? SI  NO
5. ¿Le gustaría participar en el festival de rondas? SI  NO
6. ¿Cuáles rondas conoce? \_\_\_\_\_

GRACIAS POR SU COLABORACION

## ANEXO 2 FOTOS

### FOTOS TALLER 1 *EL RENACUAJO PASEADOR*





FOTOS TALLER 2LOCA



FOTOS TALLER 3 *EL JUEGO DE LOS OFICIOS*





FOTOS TALLER 4 RONDA DE LOS ANIMALES



