



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA I.E.S. JUAN
BUSTAMANTE DUEÑAS DE LAMPA - PUNO 2023**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON LA MENCIÓN DE: EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO: GESTIÓN EMPRESARIAL**

PRESENTADO POR

Bach. TUMI APAZA, MARIO

<https://orcid.org/0009-0000-1043-4476>

ASESOR

Dr. ALARCÓN ANCO, RONALD JESÚS

<https://orcid.org/0000-0003-1985-1182>

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mis padres, que han sido mi mayor fuente de inspiración para dar un buen ejemplo a sus hijos y que han sabido inculcarme actitudes positivas, valores y mecanismos de afrontamiento que me han ayudado a superar algunos de los momentos más difíciles de la vida.

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento es para Dios, que me ha guiado y me ha dado el valor para seguir adelante, y para mi familia, que no me ha mostrado más que amor y apoyo durante mi carrera académica.

ÍNDICE

CARÁTULA	<i>i</i>
DEDICATORIA	<i>ii</i>
AGRADECIMIENTO	<i>iii</i>
ÍNDICE.....	<i>iv</i>
RESUMEN	<i>viii</i>
ABSTRACT	<i>ix</i>
INTRODUCCIÓN	<i>x</i>
1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1. Descripción de la realidad problemática	12
1.2. Delimitación de la investigación	13
1.2.1. Delimitación espacial	13
1.2.2. Delimitación social	13
1.2.3. Delimitación temporal	13
1.3. Problemas de investigación	13
1.3.1. Problema principal	14
1.3.2. Problemas específicos.....	14
1.4. Objetivos de la investigación	14
1.4.1. Objetivo general.....	14
1.4.2. Objetivos específicos	14
1.5. Justificación e importancia de la investigación.....	14

1.5.1.	Justificación	15
1.5.2.	Importancia	15
2.	<i>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL</i>	16
2.1.	Antecedentes del problema	16
2.1.1.	Antecedentes Nacionales	16
2.1.2.	Antecedentes Internacionales.....	17
2.2.	Bases teóricas o científicas	18
2.2.1.	Concepto de juegos tradicionales	18
2.2.2.	Evolución de los juegos tradicionales	18
2.2.3.	Importancia de los juegos tradicionales	19
2.2.4.	Características de los juegos tradicionales	20
2.2.5.	Concepto de juego.....	20
2.2.6.	Importancia del juego.....	21
2.2.7.	Juegos populares	22
2.2.8.	Juegos tradicionales y recreativos	23
2.2.9.	Tipos de juegos	23
2.3.	Definición de términos básicos	24
3.	<i>CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL</i>	26
3.1.	Desarrollo de la idea central de la propuesta	26
3.1.1.	Propuesta de la Idea Central del TSP	26
3.1.2.	Desarrollo de la Matriz FODA	26
3.1.3.	Justificación	27
3.2.	Identificación del servicio/ propuesta/análisis de su Tema	28
3.2.1.	Servicio/ propuesta/análisis	28

3.2.2. Valores	28
3.3. Descripción del servicio/propuesta/análisis	28
3.3.1. Características.....	28
3.3.2. Composición	29
3.3.3. Utilidad.....	29
3.3.4. Valor diferenciador.....	30
3.3.5. Presentación.....	30
3.4. La propuesta.....	30
3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar	30
3.4.2. Justificación del proyecto	30
3.4.3. Identificación del mercado según la propuesta	31
3.4.4. Segmentación (Opcional, previa coordinación con su asesor)	31
3.5. Infraestructura	32
3.5.1. De la infraestructura.....	32
3.5.2. Del diseño y flujo de servicio/propuesta/análisis	32
3.5.3. Del proceso de servicio/propuesta/análisis	33
3.5.4. De los equipos para el servicio/propuesta/análisis.....	33
4. CAPITULO IV: RESULTADOS	34
4.1. Logros.....	34
4.2. Estrategias de servicio/propuesta/análisis	34
4.3. Análisis del tema contextualizado	35
4.4. Valores agregados / mejora continua	35
4.5. Oportunidad de crecimiento / alternativa de solución.....	35

CONCLUSIONES	36
RECOMENDACIONES	37
FUENTES DE INFORMACIÓN	38
ANEXOS.....	43

RESUMEN

Este trabajo suficiencia profesional tiene como título: Importancia de juegos tradicionales en estudiantes de primer grado de institución educativa secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa del departamento de puno.

El objetivo de este trabajo fundamental es proponer la importancia e incrementar los niveles de participación de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de estudiantes de primer grado de educación secundaria.

Teniendo en cuenta las actividades recreativas, los juegos tradicionales tienen un alto valor educativo que contribuye al desarrollo físico y emocional con el fin de garantizar el uso adecuado del tiempo libre de los estudiantes. La propuesta está pensada para ser utilizada con alumnos de primer grado de secundaria.

Palabras clave: Juegos tradicionales, actividades recreativas.

ABSTRACT

The title of this work is: Importance of traditional games in first grade students of Juan Bustamante Dueñas secondary school in Lampa, department of Puno.

The objective of this fundamental work is to propose the importance and increase the levels of participation of traditional games to promote the integral development of first grade students of secondary education.

Taking into account recreational activities, traditional games have a high educational value that contributes to physical and emotional development in order to ensure the proper use of students' free time. The proposal is intended to be used with students in the first grade of secondary school.

Key words: Traditional games, recreational activities.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de suficiencia profesional (TSP), titulado: La importancia de juegos tradicionales en los estudiantes del primer grado de I. E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – 2023. Está centrado específicamente en mostrar como importancia los juegos tradicionales ya que esto será para ver una realidad diferente en los estudiantes del primer grado en su formación académica.

El juego tradicional es un valioso recurso educativo en sí mismo, que refuerza la identidad cultural de los alumnos y fomenta una conexión más dinámica entre ellos y su entorno inmediato, al tiempo que promueve el desarrollo emotivo y social.

Los juegos consuetudinarios ayudan a identificar las costumbres y tradiciones al servir de expresión lúdica que forma parte de los procesos en curso de las distintas localidades. Debido al valor educativo del juego, estas actividades de ocio no sólo apoyan la identidad cultural, sino que también fomentan las habilidades sociales y aceleran los procesos de aprendizaje en los entornos escolares.

Finalmente, el trabajo de suficiencia profesional está comprendido en cuatro capítulos: capítulo I: Planteamiento de problema. En este capítulo se presenta la descripción del problema, su delimitación, objetivos y justificación. En el capítulo II: Marco teórico conceptual que desarrolla antecedentes, bases teóricas y definiciones,

en el capítulo III: Planteamiento operacional el cual presenta el desarrollo de la idea, definición u propuesta. En el capítulo IV: Resultado finalmente las conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la realidad problemática

Al contar con menos espacios en las escuelas, los juegos tradicionales han visto disminuido su uso. En consecuencia, se ha debilitado su uso como recurso didáctico para apoyar las estrategias pedagógicas y el desarrollo integral de los alumnos del primer grado de educación secundaria.

Los juegos tradicionales, también llamados clásicos o populares, son los que están profundamente arraigados en la cultura de un pueblo o nación. Estos juegos perduran a través de los tiempos, transmitiéndose de abuelos a padres y luego de padres a hijos y así sucesivamente. Pueden cambiar con el tiempo, pero siempre conservan sus cualidades fundamentales Ofele (2018).

En vista de que los juegos tradicionales no se practican desde hace muchos años y no se consideran un medio fiable para desarrollar aptitudes específicas para nuestro programa nacional, el departamento de educación propone potenciar las competencias relacionadas con las aptitudes y actitudes a través del nuevo programa nacional.

Trigueros (2000), Los juegos tradicionales se diseñan para satisfacer las demandas de los alumnos, ajustando la dinámica del juego al contexto en el que se crea. Esto permite que el juego se establezca como una excelente herramienta de enseñanza.

Dado que los alumnos desarrollan su personalidad, habilidades sociales, capacidades comunicativas y autocontrol a través de juegos libres durante la formación del primer grado, nuestro objetivo es que nuestros alumnos se gradúen de la educación básica regular con el conjunto de habilidades requeridas por nuestro plan de estudios nacional, teniendo en cuenta también el progreso de un plan de estudios inclusivo durante la formación en actitudes y valores como el multiculturalismo.

En el IES Juan Bustamante Dueñas se considera que los alumnos pertenecen a la Generación Alfa, ya que utilizan ordenadores, tabletas, teléfonos e internet para centrarse en juguetes mecánicos a los que han jugado recientemente. Los juegos tradicionales no se practican en las actividades diarias a lo largo de la formación. Dado que el movimiento corporal es tan crucial para el desarrollo físico, mental, psicológico e intelectual del alumno, incluso en ausencia de desarrollo motor, aconsejo preservar los juegos tradicionales e integrarlos en la educación secundaria. Se trata de actividades atractivas y divertidas que ayudan a los alumnos a concentrarse y a perfeccionar su psicomotricidad mediante el uso de gestos físicos que fomentan la alegría y la calma en lugar de la ansiedad.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

El TSP se realizó en la IES Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023.

1.2.2. Delimitación social

El TSP se aplicó con los estudiantes del primer grado.

1.2.3. Delimitación temporal

El TSP se desarrolló en el año 2023.

1.3. Problemas de investigación

1.3.1. Problema principal

¿Por qué son importantes los juegos tradicionales en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023?

1.3.2. Problemas específicos

¿Qué tipos de juegos tradicionales son importantes en el aprendizaje en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de lampa – Puno 2023?

¿Qué beneficios tiene los juegos tradicionales en el aprendizaje en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023?

¿Cómo se aplica los juegos tradicionales en el aprendizaje en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa -Puno 2023?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Demostrar la importancia de juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023

1.4.2. Objetivos específicos

Determinar los tipos de juegos tradicionales en el aprendizaje en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023.

Identificar los beneficios de los juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023.

Aplicar los juegos tradicionales en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno 2023.

1.5. Justificación e importancia de la investigación.

1.5.1. Justificación

Machado (1992) indica que el juego es “un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales, los mismos son transmitidos en generación en generación”.

Justificación teórica: Los conceptos teóricos desarrollados en el TSP, está debidamente fundamentados y citados.

Justificación practica: Se justifica porque dentro del trabajo se está aplicando a los estudiantes de primer grado de educación secundaria dentro del TSP.

Justificación metodológica: El TSP. Sigue un proceso metodológico según el esquema de la UAP.

1.5.2. Importancia

Piaget (1969) el juego es esencial para los alumnos porque les sirve como lenguaje primario cuando interactúan a través del juego. Esto tiene sentido dadas las experiencias y exigencias que los alumnos tienen a lo largo de su vida, especialmente en la etapa de educación secundaria, cuando el juego es una valiosa herramienta educativa para su desarrollo. Por otro lado, dado que los alumnos pasan su tiempo jugando tanto en casa como en el colegio, éste juega un papel crucial en el desarrollo de la personalidad de cada alumno. Se crea un TSP ya que éste puede ser destinado a otros como herramienta lúdica y educativa.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes del problema

El trabajo de suficiencia profesional (TSP), de los juegos tradicionales a nivel nacional e internacional que nos aportan informaciones valiosas.

2.1.1. Antecedentes Nacionales

Bantula (2006) sobre el estudio sociocultural de los juegos tradicionales, una contribución antropológica al estudio de los juegos como un área específica dentro de la disciplina de la antropología del juego. Se consideran en detalle los estudios antropológicos, folclóricos, etnográficos que se preocupan de dilucidar los aspectos socioculturales de los fenómenos del entretenimiento. El autor desarrolla una perspectiva antropológica sobre los juegos y se centra en varias taxonomías destinadas a sistematizar las diversas representaciones de los juegos. En la sección final, los autores sistematizan el juego utilizando criterios morfológicos y funcionales, asegurando en segundo lugar la coherencia en la creación de categorías no excluyentes y una heterogeneidad. Desafortunadamente, ninguna de estas dos características es la mejor para crear una buena clasificación.

Ospina (2015) realizó un estudio sobre el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en los estudiantes preescolares. El objetivo es “demostrar como el juego puede ser una estrategia que promueva el desarrollo de procesos básicos de aprendizaje en los estudiantes” que se centre en el juego

tradicional y fomente el aprendizaje de los estudiantes a través de la observación y el acompañamiento de un docente responsable.

En resumen, el juego como táctica de apoyo al proceso fundamental de escolarización los alumnos pueden reforzar, estimular y despertar la integración y participación de los estudiantes, sentar las bases para el pensamiento creativo y es una base importante para el desarrollo general.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

Alfaro (2016) afirma que “los juegos tradicionales son una estrategia de enseñanza que fortalece aspectos de los estudiantes”. Los juegos tradicionales son una herramienta tranquilizadora que no requiere de fondos, solo de la actitud de las personas para utilizar correctamente y conseguir que el juego no desaparezca. Es muy importante introducir a los alumnos en los juegos tradicionales y concienciarlos sobre sus costumbres y las actividades que practican sus padres y abuelos cuando tienen tiempo libre.

Ahora puede ayudar a reconstruir las variables que impulsan su aprendizaje. Los juegos tradicionales corresponden a las habilidades y gustos especiales de cada estudiante despierta la creatividad en el adolescente activo a través de actividades físicas que requieren diversos juegos, como Sprint, saltos, equilibrios, ejercicios de fuerza, etc.

Ardila-Barragán (2022) afirma que los juegos tradicionales “construyen al desarrollo sociocultural en el contexto de la educación urbana” y forman parte del patrimonio cultural local, brindando entretenimiento que permite el reconocimiento de costumbres y tradiciones que reivindicó. Este documento expresa que fue creado como expresión de una propuesta de intervención para estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa con el objetivo de

contribuir al desarrollo sociocultural de las tradiciones ambientales locales. Allí se desarrollaron “talleres de capacitación” con el propósito de promover la construcción social del conocimiento y la comunicación. La conclusión es que el conocimiento y las opiniones de los alumnos sobre los juegos tradicionales pueden ampliarse mediante el intercambio de conocimientos, que es un subproducto del contacto social, y pueden utilizarse como recursos para el desarrollo sociocultural de la población escolar. Para preservar la supervivencia, la precisión, la memoria y la innovación de las prácticas tradicionales de juego, el contacto social es un componente crucial, además de fomentar el conocimiento sobre ellas.

2.2. Bases teóricas o científicas

2.2.1. Concepto de juegos tradicionales

Cabe considerar que las ideas que subyacen a juegos famosos o muy populares, que también se consideran juegos tradicionales. Saavedra (2019), en relación con las ideas de los juegos tradicionales recuerdan hechos, acontecimientos y circunstancias de nuestra cultura que se transmiten de generación en generación, acercándonos a nuestra historia, costumbres, creencias y tradiciones.

García (2022) Los juegos tradicionales también imitan actividades comunales como la agricultura, la caza, la siembra, el baile, etc. Aunque los enfoques educativos contemporáneos demuestran que los juegos son la forma más eficaz de adquirir un aprendizaje de alta calidad, los juegos convencionales siguen desempeñando un papel importante en la vida de los alumnos de hoy en día. Sin embargo, como ya no son ejercicios, corren el riesgo de extinguirse. Hoy en día, el objetivo de la educación es mantenerlos como medio de ampliar la población y fomentar la competencia.

2.2.2. Evolución de los juegos tradicionales

Borrego (2019) la historia del juego de la península ibérica comienza en el año 218, fue introducido por los romanos, a partir de ese momento pasó a formar parte de

nuestra cultura. Los casinos aparecieron mucho más tarde, alrededor de la edad media, y no se desarrollaron a pequeña escala hasta principios del siglo XX. La iglesia empezó a desaprobar el desarrollo de estos centros por que los veía como sinónimo de pecado y destrucción, por lo que la llegada de Miguel Primo de Rivera reflejo el rechazo a los casinos y las formas organizadas de juego durante la dictadura. Prohibiciones y sierras masivos. Se pretendía que esta prohibición absoluta coexistiera con la proliferación del juego clandestino, que recreaba peligros más reales que los que pretendía prevenir.

2.2.3. Importancia de los juegos tradicionales

Cabe considerar que los juegos clásicos o populares, a veces denominados juegos tradicionales, son aquellos que están profundamente arraigados en la cultura de un pueblo o nación. Estos juegos perduran a lo largo del tiempo, pasando de abuelos a padres, de padres a hijos, etc., con ligeros cambios, pero fieles a su esencia. (García, 2022).

Trautmann (1995) Se cree que los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los alumnos. Aunque en la sociedad globalizada actual hay muchos juegos técnicos atractivos para los niños, el objetivo principal de los juegos tradicionales es mantener el afecto y la lealtad de los alumnos entre sí. personas de la comunidad. De hecho, uno de los principales argumentos a favor de clasificarlo como método de enseñanza en el marco del aprendizaje a través del disfrute es que aporta felicidad y satisfacción y una razón importante para considerarla una estrategia de juego, porque permite la actividad neuronal en la corteza cerebral para que los elementos están interconectados.

2.2.4. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen la característica de juegos en si, además de otros argumentos para su implementación en las escuelas, ya que demuestran ser un medio para fortalecer el crecimiento de los niños en la infancia. (Mendez y Fernandez, 2011). “A través de los juegos tradicionales, los estudiantes se divierten, practican habilidades y socializan”, sino también puede explorar la vida de otras personas y conocer más a fondo información sobre generaciones anteriores.

Posibilitar el desarrollo de habilidades motrices básicas genéricos y específicos, así como la mejora de las capacidades coordinativas.

Suponemos una alternativa para la ocupación del tiempo libre del estudiante.

Son elementos básicos para la integración social.

Estimulan la imaginación y la creatividad.

Estimulan comportamientos entorno a la cooperación el afán de superación, el respeto.

2.2.5. Concepto de juego

El juego se considera un pasatiempo mundial del que disfrutan personas de diferentes etnias, edades y entornos socioeconómicos. En este sentido, los gustos y costumbres alrededor del mundo pueden haber evolucionado al mismo tiempo que la ciencia y tecnología, pero hoy en día en cualquier planeta puedes encontrar a un estudiante jugando con autos, ya sean de madera, plástico u otros materiales, los estudiantes juegan con trapos, muñecos de porcelana o fieltro (Torres 2002).

Por otro lado, cabe considerar que el juego cuenta con una extensa bibliografía. Diversos autores han estudiado las actividades lúdicas en campos muy diversos: educación, sociología, historia, etc. Muchos escritores han publicado teorías sobre las

ventajas y el valor del juego, pero casi todos lo han hecho desde un punto de vista utilitario, y nada más alejado de la esencia del juego (García 2009).

Sin embargo, el juego está diseñado como una actividad creativa y auto educativa que estimula el interés, satisface necesidades y produce alegría, entretenimiento y aprendizaje. Otra forma de describir el juego es como una actividad con un objetivo definido. El juego tiene como objetivo principal obtener placer y promover la expresión y la comunicación, y está regulado por normas de diversa gravedad (Palacios, 1998). El juego es crucial para el desarrollo psicológico de los niños es fundamental para los aspectos de aprendizaje, emocionales y sociales de los adolescentes. El juego también amplía el abanico de experiencia al fomentar la creatividad y el desarrollo de nuevas habilidades, además de permitir que los estudiantes participen en el proceso de toma de decisiones estableciendo las reglas del juego y marcando el camino del grupo, hacer esto.

2.2.6. Importancia del juego

Si bien los adolescentes aprenden a comunicarse jugando, de ahí que el juego sea esencial para ellos como primer lenguaje que se entienden de acuerdo con las experiencias y necesidades del estudiante, Putton y Cruz (2021) sostienen que la educación y el aprendizaje a través del juego afirma que este proceso resulta en una vida sana y armoniosa, desarrollo. A través del juego, los alumnos desarrollan su autonomía y afinan sus sentidos auditivos y visuales, aprenden los beneficios de la cultura popular, se vuelven menos agresivos, mejoran su imaginación, desarrollan la creatividad, equilibra su mente y aumenta sus habilidades intelectuales, crecimiento y adaptación social.

Gómez (2023) coinciden al idear que la movilidad permite el diálogo permanente entre los alumnos y su entorno, que sirve de telón de fondo a la

comunidad, ya que se estructura en un crecimiento participativo que se acerca a la integración y se refleja en la génesis del grupo. Se trata de un hecho social significativo, ya que ha contribuido a hacer realidad las aspiraciones de convivencia de la comunidad.

Damián (2007) menciona los juegos, juguetes y actividades que ayudan al incremento motor de los estudiantes en perduración preescolar música aquellos que estimulan los músculos grandes les permiten correr, gatear, saltar, brincar, trotar y todo lo que fomente a los juegos, actividades que estimulan diversos movimientos. Los juegos que promueven la coordinación y la cadencia ojo-peana incluyen tirar, eliminar y efectuar volver autos y los juguetes que pueden balancearse incluyen cuerdas para saltar, pelotas, etc. Los juegos que favorecen la coordinación mano-ojo, como tirar, pellizcar, rasgar, tijeras, pegar, coser, atesorar y pegar forma, amamantar, dibujar y otras actividades manuales, música ejercicios divertidos que estimulan la motricidad fina, entrenan y promueven la memoria. Aprenda los conceptos y el ejercicio de concentrarse de acción concretas.

2.2.7. Juegos populares

Rebollo (2002) comparte sus observaciones, afirmando que los adolescentes cada vez juegan menos a diario; en cambio, los juegos a los que juegan son cada vez peores. Por otro lado, así como las escuelas deben enseñar a jugar y participar activamente en el uso del tiempo libre, no debemos olvidar que los estudiantes pueden convertirse en elementos pasivos del tiempo libre y no volverse perezosos. El sector deportivo ocupa un lugar especial en la realización de estas actividades y los juegos populares construyen un medio interesante.

Ciertamente nadie duda de que el juego es muy útil para la educación, pero ¿realmente lo utilizamos de forma extensiva y a gran escala en nuestros patios

traseros? ¿a veces tengo la impresión de que el juego se utiliza mucho como medio para conseguir algo? O transmitir un determinado contenido y creo que, si no los utilizamos para ese fin, no basta y hay que educarlos. Descubre como jugar y la imagen complementa el juego.

2.2.8. Juegos tradicionales y recreativos

Los juegos tradicionales han sido durante mucho tiempo parte de la cultura popular desde que fueron inventados por los pueblos indígenas hace más de 400 años. (Mendoza-Fuentes y Gañan-Ríos, 2022), por lo que este artículo destaca los juegos de ocio tradicionales como un invento que fortalece la convivencia escolar. Incorporar el juego al proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego lúdico tradicional, la convivencia y la educación para reforzar la importancia de la convivencia. Empezando por los alumnos, el primer eje define el juego como una parte importante del desarrollo y el aprendizaje social. Las estrategias diseñadas e implementadas incluyen juegos tradicionales orientados a la convivencia intercultural y a reducir y prevenir los problemas que los juegos pueden causar

2.2.9. Tipos de juegos

Díaz y Tron (2011) el juego es una de las formas de expresión humana más importante en los adolescentes; no es sólo un pasatiempo natural; también es crucial para su crecimiento intelectual y, lo que es más importante, para su auto identificación e integración social. Los juegos infantiles imitan elementos y comportamientos cotidianos de los adultos para educar a los adolescentes y ayudarles a sentirse más conectados con la sociedad.

El juego sensorio motor: La actividad recreativa sensorio motor en un juego de entretenimiento típico que persigue principalmente la gratificación inmediata, el

éxito operativo y esencialmente actúa sobre eventos y objetos reales para la gratificación de resultados.

El juego simbólico: El estudiante asigna diversos significados más o menos evidente a los objetos, simula acontecimientos imaginarios, interpreta escenarios creíbles utilizando personajes y personas reales o ficticios y coordina varios personajes diferentes situaciones a un nivel cada vez más complejo.

El juego de reglas: Las reglas deben seguirse, ya que romperlas significaría perder la idea central del juego. Los juegos de reglas comienzan siendo muy progresivos y complicados, y su inicio está muy influido por el entorno de desarrollo del adolescente.

Juego de contacto físico: Debido a su aparición entre los 12 y los 14 años, se considera el juego preferido de los adolescentes. Aunque se juega con un compañero para comprometerse con él, se basa en el juego sensorio motor. Son los clásicos juegos de carreras, persecución, lucha y similares.

2.3. Definición de términos básicos

Competencia: Un enfoque conceptual que asume competencia desde una perspectiva técnico profesional refleja. En comparación con una visión más humanista formativa (Ortiz, Greca y Adúriz 2021).

Generación: Los autores pretendían ilustrar la relación entre épocas sociales e individuales, que es importante en el enfoque generacional. (Leccardi y Feixa 2011).

Estrategias metodológicas: El juego como estrategia metódica es una excelente herramienta que ayuda a la integración de todo el grupo y genera alegría y placer que promueve el ejercicio físico y la creación de valor (Villacís 2019).

Juego tradicional: Aunque en el actual entorno globalizado hay juegos electrónicos más atractivos para los niños, los juegos tradicionales siguen cumpliendo

el propósito fundamental de permitir a los jóvenes establecer relaciones estrechas y duraderas con los demás. Los residentes de la comunidad (Trautmann, 1995).

Juego: Una táctica clave para introducir a los alumnos en el reino de la información es el juego. Proviene de Grecia. Desde entonces, se considera uno de los mejores formatos de aprendizaje para los adolescentes dada su edad, requisitos, intereses y preferencias. (Torres, 2002).

Juego infantil: El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial (Bejerano, 2009).

Motivación: Mucho se ha hablado de la motivación, que hoy en día es un elemento presente en cada momento de la vida de una persona (Peña y Villón 2017).

Psicomotricidad: Es un campo que describe cómo los elementos físicos (motores), emocionales y cognitivos de un individuo forman parte de lo que es como un todo, ya que son interdependientes y no pueden dividirse. (Minedu, 2012).

CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

3.1. Desarrollo de la idea central de la propuesta

3.1.1. Propuesta de la Idea Central del TSP

La propuesta de la idea central del TSP es realizar juegos tradicionales de competencia entre los estudiantes durante su tiempo libre, una vida activa y saludable para realizar la actividad física utilizando estrategias.

Sugiero realizar seminarios para profesores y padres de familia ya que los monitores de la secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa no se involucran con los alumnos ni les enseñan el valor de los juegos tradicionales para reconocer su importancia.

3.1.2. Desarrollo de la Matriz FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - Excelente acogida y participación del juego tradicional por parte de los estudiantes, habitantes y de quienes visitan - Tener una buena organización por parte del docente responsable. - Una tradición que tiene varios años. 	<ul style="list-style-type: none"> - Predisposición e interés de los estudiantes por conocer el juego tradicional. - contar con recursos. - interés por conocer los juegos tradicionales por parte de los padres y docentes.

- Participación por parte de los barrios cercanos	- Conservar la tradición lúdica, propias de la zona. - Demostrar un mejor aprendizaje de los juegos.
DEBILIDADES	AMENAZAS
- Falta de promoción y publicidad de los juegos tradicionales. - Espacio físico inadecuado para la realización de los juegos tradicionales. - Desinterés por parte de las autoridades locales para la realización de los juegos tradicionales - Desconocimiento del juego tradicional.	- Falta de apoyo por parte de las autoridades municipales. - Falta de señalización vial. - Inadecuada atención y servicio de los estudiantes. - Padres de familia no apoyan a sus hijos.

3.1.3. Justificación

Los juegos tradicionales son aquellos que han perdurado en su esencia a lo largo del tiempo, soportando los cambios que han visto cómo adolescentes y padres los sustituían por la tecnología. Nos introducen en el fascinante mundo de la adolescencia, lleno de imaginación y fantasía, cabe resaltar que los juegos tradicionales han pasado de generación en generación desde los abuelos a los padres y de los padres a los hijos.

Los juegos tradicionales son importantes porque ayudan a los alumnos de primer grado a desarrollar valores, destrezas, habilidades y atributos que serán importantes en su vida futura. También está claro que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo disciplinario de los alumnos.

3.2. Identificación del servicio/ propuesta/análisis de su Tema

3.2.1. Servicio/ propuesta/análisis

El servicio que se les ofrecerá a los estudiantes es aplicar una propuesta didáctica para el rescate de los juegos tradicionales, con el fin de fomentar en los estudiantes de primer grado.

Se propone capacitaciones y talleres para mejorar el mejor aprendizaje de los juegos en los estudiantes.

3.2.2. Valores

Físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en los juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales ayuda a descubrir el derecho ajeno, a conducir dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e innovación.

Psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, la adolescente tiene la oportunidad de construir su propio yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

3.3. Descripción del servicio/proposta/análisis

La propuesta se desarrolla de acuerdo a los siguientes.

3.3.1. Características

Este juego de espacio libre está estructurado con una fuerte conexión con las habilidades psicomotoras. Los juegos tradicionales, también conocidos como juegos

motores, son practicados por los alumnos desde una edad temprana tanto por diversión como por ejecución, ya que están ampliamente considerados en la cultura popular como un instrumento vital para el desarrollo de las habilidades motoras.

Son varios los rasgos que suelen poseer los juegos tradicionales.

- Los alumnos juegan a estos juegos sólo para divertirse.
- Los alumnos toman las decisiones sobre dónde, cuándo y cómo jugar.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Sus leyes son fáciles de comprender, memorizar y cumplir.
- Las directrices son flexibles.
- Son baratas y no requieren mucho material.
- Compartirlas es fácil.
- Pueden aplicarse en cualquier lugar y en cualquier momento.
- Mejora sus capacidades coordinativas.

3.3.2. Composición

Social: Se realizará mediante los juegos de campo.

Logística: Se contará con el apoyo de los docentes y los padres de familia.

Tecnológico: los estudiantes de primer grado tendrán acceso por WhatsApp a buscar más información tecnológica.

3.3.3. Utilidad

Además de ser un valioso recurso educativo en sí mismo, la propuesta del taller de juegos tradicionales favorece el crecimiento físico, emocional y sociocultural de los alumnos, fortaleciendo su identidad cultural y fomentando una conexión más dinámica con la comunidad.

3.3.4. Valor diferenciador

El juego tiene muchos usos beneficiosos. A través de él, los alumnos desarrollan sus capacidades morales, intelectuales, emocionales, sociales y físicas. Es el proceso mediante el cual se establecen y mantienen vivas las amistades, cuenta con docentes capacitados, relación de estudiantes, participación de otros estudiantes.

3.3.5. Presentación

Tengo el honor de presentar el tema “Importancia de los juegos tradicionales” con la finalidad de dar a conocer a los estudiantes, docentes y público en general sobre los diversos tipos de juegos tradicionales, presentando la propuesta que es una excelente opción para contribuir e impulsar y alentar el conocimiento de los juegos tradicionales que se deben realizar y emplear en las diferentes instituciones educativas y en nuestros hogares.

3.4. La propuesta

La propuesta es para demostrar la importancia del juego tradicional en el aprendizaje en estudiantes de primer grado de educación secundaria.

3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar

Incrementar los niveles de participación de los estudiantes en los juegos, teniendo en cuenta las actividades deportivas recreativas, así como practicantes y espectadores, los juegos convencionales son pasatiempos de ocio activo diseñados para garantizar el adecuado uso del tiempo libre en estudiantes de primer grado de I.E.S. Juan Bustamante Dueñas de Lampa – Puno.

3.4.2. Justificación del proyecto

El presente trabajo de suficiencia profesional es una propuesta de un conjunto de actividades recreativas que son empleadas para lograr el objetivo de que los alumnos estén contentos y entretenidos que practican en las escuelas, los cuales son

producto de expresiones tradicionales y culturales transmitidos de generación en generación.

3.4.3. Identificación del mercado según la propuesta

Incrementar los niveles de participación de los docentes y estudiantes en los juegos tradicionales.

3.4.4. Segmentación (Opcional, previa coordinación con su asesor)

3.4.4.1. Precios

No existe precio adicional por concepto de la enseñanza del docente capacitado y actualizado, la implementación de la tecnología en la sala multiuso para la enseñanza con videos, prácticas de juegos tradicionales.

3.4.4.2. Plaza y/o distribución

Se contará con docentes capacitados dirigidos a los estudiantes de primer grado y dar solución a las diferentes situaciones que afectan el bienestar del estudiantado para brindarles los juegos de calidad en la institución.

3.4.4.3. Producto

Se ofrece un servicio de enseñanza y aprendizaje por sesiones de clase teórico y práctico para la realización del juego tradicional y su importancia en la institución de ser un apoyo estratégico para la enseñanza y aprendizaje.

3.4.4.4. Promoción

Involucrar al mayor número posible de estudiantes de las diferentes aulas en el proceso de enseñanza y aprendizajes de los juegos tradicionales en la institución educativa.

3.4.4.5. Publicidad (afiches, publicidad, banners, trípticos y spot o video publicitario)

Difusión en redes sociales acerca de juegos tradicionales.

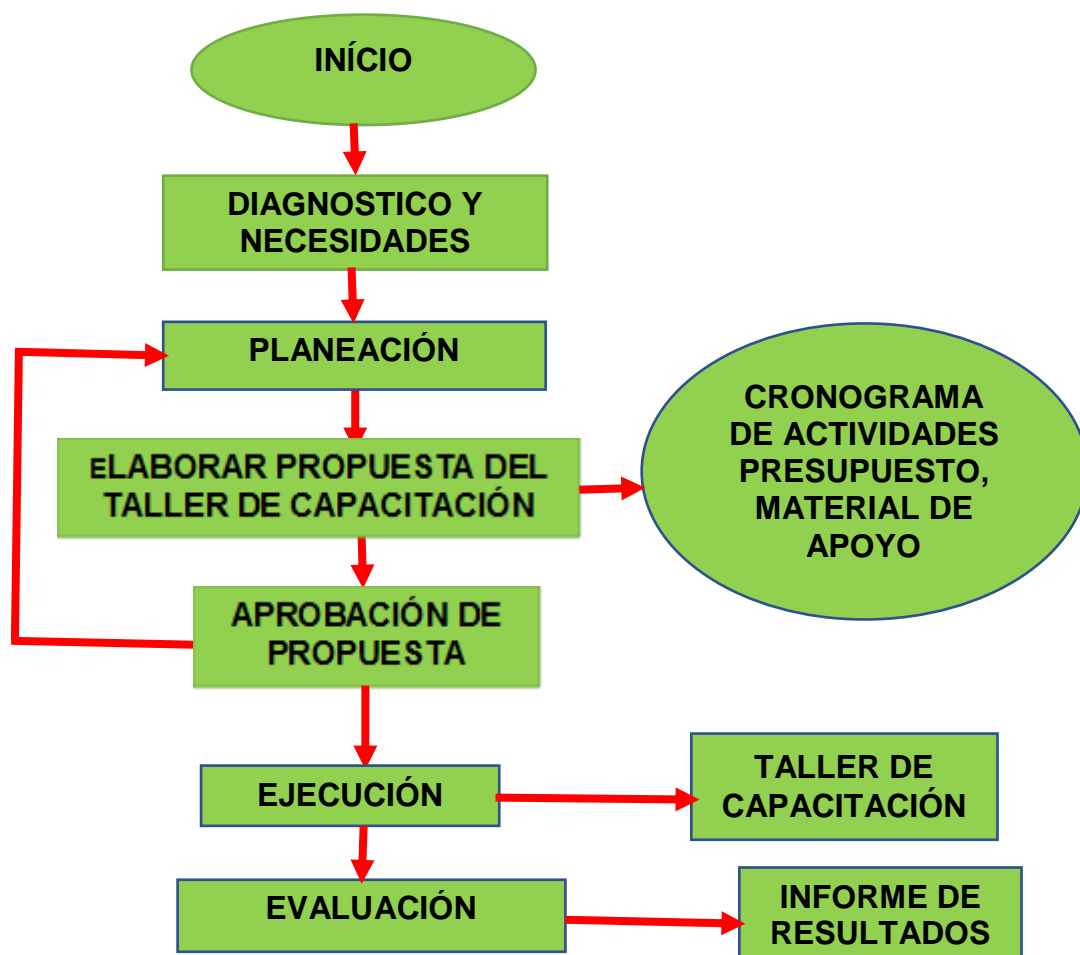
Se muestra en la figura 01.

3.5. Infraestructura

3.5.1. De la infraestructura

La infraestructura en donde se aplicará la propuesta está ubicada en la provincia de Lampa en pasaje Víctor Humareda Gallegos s/n. Para estos juegos tradicionales se habilitará un espacio (lusa deportiva o patio de la institución), siempre con el permiso del director de la mencionad institución y de la junta directiva.

3.5.2. Del diseño y flujo de servicio/propuesta/análisis



3.5.3. Del proceso de servicio/propuesta/análisis

Dirección y administración y finanzas: La principal responsabilidad de esta unidad es planificar, llevar a cabo y supervisar las tareas necesarias para garantizar el correcto funcionamiento administrativo de la institución.

Dirección social: Mejorar las capacidades de los estudiantes para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.

Coordinación de estudios: Son una clase de juegos con múltiples estrategias puesto que los jugadores eligen ser evaluados.

Coordinación de comunicaciones: Este departamento es responsable de coordinar y gestionar la imagen mediante la implementación de la comunicación social y relaciones públicas.

3.5.4. De los equipos para el servicio/propuesta/análisis

MATERIALES			
	Cantidad	Cantidad intervenciones js	Cantidad total
TROMPOS	10	05	50
CANICAS	30	05	15
SOGAS	10	05	15
DADOS	10	03	30
LATAS	20	02	40
CHAPAS	30	05	150
MESA	02	02	04

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Logros

El juego tradicional es una valiosa herramienta pedagógica en sí misma, que ayuda a desarrollarse física, emocional y socioculturalmente, al tiempo que refuerza su identidad cultural y fomenta una conexión más dinámica con su entorno inmediato.

4.2. Estrategias de servicio/propuesta/análisis

Enseñanza:

El juego tradicional es la comprensión de límites, reglas y convenciones que tienen precedentes históricos. Para participar hay que atenerse a las reglas predeterminadas; no está permitido crear restricciones propias.

Es importante recordar que los materiales necesarios son fáciles de conseguir y tienen un precio razonable, aunque las normas se hayan transmitido de generación en generación.

Aprendizaje:

Como cualquier juego en este nivel de desarrollo, los juegos tradicionales requieren la implicación y/o supervisión de un adulto con experiencia previa alumno-profesor. especialmente los educadores que dirigen las actividades propuestas y tienen el control.

Participando en estas actividades, los alumnos pueden mejorar sus capacidades cognitivas en casa y ganar importancia en la comunidad.

4.3. Análisis del tema contextualizado

La institución educativa secundaria Juan Bustamante Dueñas analiza su importancia de los juegos tradicionales. Representa los aspectos formales y cualidades que los estudiantes deben considerar entre el espacio, tiempo, los jugadores (oponentes), los objetivos y las reglas al participar en un juego. Eso sí, en este momento presta atención a que habilidades motoras se están fortaleciendo para no descuidar el juego.

4.4. Valores agregados / mejora continua

Como sabemos que los juegos tradicionales en los estudiantes brindan abundantes beneficios, la competencia entre compañeros, los alumnos de este programa crecen en todas las áreas física, intelectual, emocional, social y moral bajo la guía de profesores cualificados.

4.5. Oportunidad de crecimiento / alternativa de solución

Teniendo en cuenta los juegos tradicionales, que brinda alegría y diversión en el desarrollo físico emocional y sociocultural de los estudiantes en la competencia de los juegos, así como mantener nuestra identidad, formación de valores, ser la mejor institución educativa secundaria con estudiantes talentosos y competitivos.

CONCLUSIONES

Primera: Se pudo demostrar su importancia del juego tradicional en el área de educación física en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa. Logrando su identidad de manera más dinámica.

Segunda: Se determinó mediante la participación, los tipos de juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado, siendo una parte esencial en la vida de los estudiantes ya que ayuda a desarrollar diversas actividades recreativas como la motricidad gruesa y fina.

Tercero: Se ha identificado varios beneficios de los juegos tradicionales con alto valor educativo que contribuye al desarrollo físico, emocional y sociocultural de los estudiantes.

Cuarto: Se aplicó los juegos tradicionales con los estudiantes del primer grado esto permite un dialogo dinámico y animado durante el desarrollo de la idea y nos ayudó a lograr en su totalidad.

RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los docentes de educación física y estudiantes. Realizar los juegos tradicionales porque son muy importantes y optimiza el aprendizaje ya que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural de los estudiantes.

Segundo: Se recomienda practicar diferentes tipos de juegos tradicionales por que fortalece la identidad cultural y utilizar un enfoque más dinámico a la hora de enseñar a los alumnos actividades recreativas.

Tercero: Se recomienda que los profesores de educación física identifiquen a sus alumnos y lleven a cabo una evaluación.

Cuarto: Se recomienda a los docentes la aplicación de habilidades motrices básicas a los estudiantes para mejorar los resultados, adquirir conocimientos sobre los juegos clásicos o tradicionales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Alfaro, I. (2016). los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión de los niños. *universidad del Tolima*, 1(22), 92

<https://repository.ut.edu.co/handle/001/2337>

Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 2152.

<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdaafd/article/view/2152/2269>

Bantulà i Janot, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional. *Revista De Dialectología y tradicionales populares*, 61(2), 19-42.

<https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/12>

Bejerano, F. (2009). El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. *Educación y Desarrollo*, 1(3), 1-14.

<https://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.pdf>

Borrego Elena, I. (2019). Evolución del juego en España en el periodo 2011-2017. *Universidad de Sevilla*, 1(1), 3-4.

<https://idus.us.es/handle/11441/108232>

Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133 – 149.

<https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765495003.pdf>

Díaz, M. y Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(4). 191-199

<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art11.pdf>

García, S. (2009). sobre el concepto de juego. *Ediciones Universidad de Salamanca*, Vol. 7, 27-30

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, V. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE*, 26(2), 35-36

https://www.researchgate.net/publication/362756209_Importancia_de_los_juegos_tradicionales_para_fortalecer_el_desarrollo_psicomotor_de_los_ninos_de_3_a_5_años

Gómez Cabrera, N. A. (2023). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Ciencia Y Actividad Física*, 3(2), 30–40.

<http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/revista/article/view/41>

Machado. (1992). Manual de educación física, deportes y recreación. Caracas: *Italgrafica, S.R.L.*

Mendoza-Fuentes, A. y Gañán-Ríos, M. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76- 88.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736432>

Minedu (2012). La psicomotricidad en el centro de educación básica especial (cebe). guía de orientaciones.

<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

Leccardi, C y Feixa, C. (2011). El concepto de generación en las teorías sobre la juventud. *Última Década*, 19(34), 11-32.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362011000100002

Ofele. (2018). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.

<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>.

Ortiz-Revilla, J., Greca, M., y Adúriz, A. (2021). Conceptualización de las competencias: revisión sistemática de su investigación en Educación Primaria. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 25(1), 223- 250.

https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/162582/CONICET_Digital_Nro.15e7b003-ecbb-466c-996d-62b0e3b0c0d0_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Ospina, M. (2015). los juegos como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. *Pedagogía infantil*. 104

academia.edu/42683026/EL_JUEGO_COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR MARIA DEL PILAR OSPINA MEDINA

Palacios, j. (1998). Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria.

Educación Física, Deporte y Recreación, 14(1), 88-89.

<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet->

[UtilizacionDelRecreoEscolarPorNinosDe4Y6DePrimaria-3311335%20\(2\).pdf](UtilizacionDelRecreoEscolarPorNinosDe4Y6DePrimaria-3311335%20(2).pdf)

Peña Rivas, H. C., & Villón Perero, S. G. (2017). Motivación Laboral. Elemento

Fundamental en el Éxito Organizacional. *Revista Scientific*, 4(2), 165-173.

<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet->

<MotivacionLaboralElementoFundamentalEnElExitoOrgan-7011913.pdf>

Pérez Vásquez, R. (2019). Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria. *Universidad Nacional de Tumbes*, 1(1), 14.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1616/PEREZ%20VASQUEZ%2C%20ROLANDO%20EDINSON.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget. (1969). "El juego es una herramienta tanta poderosa de aprendizaje como imaginación tenga un niño". (p.68.).

Puttón, M. y Cruz, S. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar*, 05 (11), 114 y 125.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Rebollo González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Educación Física, Deporte y Recreación*, 3(1), 31–36.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i3.35098>

Saavedra Zulueta, L. (2019). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. *UNTUMBES-Institucional*, 1(1), 24.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63858>

Trautmann, t. (1995). Importancia de los juegos tradicionales. *Educación Física y Deportes*, 1(1),65.

<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

Trigueros. (2000). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada. 683-683.

Torres, C. (2002). El juego una estrategia importante. *Educare*, 6 (19), 289-296.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Villacís, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Revista de divulgación de experiencias*, 84-94.

<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet->

[ElJuegoComoEstrategiaMetodologicaParaUnaEducacionF-8380412.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaMetodologicaParaUnaEducacionF-8380412.pdf)

ANEXOS

Figura 01. Publicidad digital de los juegos tradicionales.



Figura 02. Frontis de la institución educativa secundaria Juan Bustamante Dueñas Lampa - Puno



Figura 03. Foto de patio de nuestra institución educativa secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa - puno



Figura 04. En la foto se aprecia la zona de juegos tradicionales de nuestra Institución Educativa Secundaria Juan Bustamante Dueñas de Lampa.



- Otros