ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"
D.S. Nº 12-85-ED del 20 de febrero de 1985
LICENCIADA CON R.M. N° 293-2024-MINEDU

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"
"MADRE DE DIOS CAPITAL DE LA BIODIVERSIDAD DEL PERÚ"

Puerto Maldonado, 29 de abril del 2026.

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0089-- 2026-GR-MDD/DRE/EESPP "NSR"-D.

APRUEBA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Visto el expediente N°0739 donde se solicita la aprobación del Proyecto de Investigación Documental, presentado por los estudiantes: ETCHEBARNE TORRES, Carolay Patricia y QUICO PUMA, Andres Avelino , estudiantes del IX ciclo del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora del Rosario", quien aprueba el Proyecto de Investigación Documental para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación Física: "Los juegos tradicionales en la educación física: un análisis documental para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria".

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Publico "Nuestra Señora del Rosario"; atender todo trámite administrativo, pedagógico y académico, que solicitan los estudiantes que estudian y egresan, brindar las facilidades ya que se encuentran en proceso de elaboración de su proyecto de tesis con fines de titulación.

De conformidad con las Normas Legales Vigentes como, Ley N° 30512 Ley del Instituto y escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de los Docentes. Artículo 28 de la Ley N° 29394 exceptuado en la décima tercera disposición de la Ley N° 30512 art. 15 grados y el literal b, el D.S. N° 010-2017-MINEDU, en el Art. 36, obtención de grados, títulos y certificación, la Resolución Ministerial N° 244-2025-MINEDU, Norma técnica que regulan los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica públicas y privadas y estando licenciada con Resolución Ministerial N° 293-2024-MINEDU y visto que cumplen con los requisitos establecidos en los protocolos y Reglamento de Investigación y estando facultado según Resolución Directoral Regional N°004982-2025-DRE-MDD-D.

SE RESUELVE:

1° **ARTÍCULO PRIMERO. – APROBAR,** el Proyecto de Investigación Documental: "Los juegos tradicionales en la educación física: un análisis documental para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria". Presentado por ETCHEBARNE TORRES, Carolay Patricia y QUICO PUMA, Andres Avelino.

2° **ARTÍCULO SEGUNDO. - DERIVAR** copia de la presente resolución a los estudiantes y al Jefe de Unidad de Investigación para conocimiento y fines pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública PUERTO MALDONADO DIRECCIÓN GENERAL NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO MADRE DE DIOS

"NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"
Dr. Hector Hugo Diaz Pereira
DIRECTOR GENERAL

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

"Los juegos tradicionales en la educación física: una revisión documental para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria"

Línea de Investigación

Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN EN EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORES:

ETCHEBARNE TORRES, Carolay Patricia

ORCID: 0009-0002-4166-9301

QUICO PUMA, Andres Avelino

ORCID: 0009-0009-5514-1146

ASESOR:

Puerto Maldonado, 2026.

"Los juegos tradicionales en la educación física: una revisión documental para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria"

ÍNDICE

ÍNDICE 3
1. Justificación del estudio 4
2. Tema de investigación 5
3. Objetivos 5
3.1. Objetivo general 5
3.2. Objetivos específicos 5
4. Marco Teórico Referencial 6
4.1. Concepto de los juegos tradicionales 6
4.2. Clasificación de los juegos tradicionales 6
4.3. Importancia de los juegos tradicionales para la actividad física 7
4.4. Los juegos tradicionales en el contexto regional 7
4.5. Aportes teóricos sobre el valor pedagógico de los juegos tradicionales 9
4.6. El valor pedagógico del juego tradicional en la educación física 10
4.7. Los juegos tradicionales en la promoción de la actividad física 11
5. Diseño metodológico 12
6. Limitaciones 14
7. Cronograma de actividades 16
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 17
ANEXOS 19
Anexo 1: Matriz de categorización 19
Anexo 2: Reporte de Similitud 20

1. Justificación del estudio

La presente investigación se desarrollará con la finalidad de analizar el valor de los juegos tradicionales en la educación física para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria. En este marco, los juegos tradicionales serán comprendidos como prácticas lúdicas culturales que se transmiten de generación en generación y que favorecen el desarrollo integral del niño mediante el movimiento, la interacción social y la participación activa (Parlebas, 2001; UNESCO, 2015). Por su parte, el sedentarismo infantil será entendido como la reducción de la actividad física diaria y el predominio de conductas pasivas, generalmente asociadas al uso excesivo de dispositivos tecnológicos, lo cual representa un riesgo significativo para la salud infantil (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020).

Desde el punto de vista teórico, esta investigación permitirá sistematizar información científica actual sobre los juegos tradicionales y el sedentarismo infantil, contribuyendo a la construcción de un marco conceptual claro, que sustente su relación en el ámbito educativo. Diversos estudios han evidenciado que la actividad física en la infancia es fundamental para el desarrollo físico, cognitivo y emocional, así como para la prevención de enfermedades asociadas al sedentarismo (Tremblay et al., 2011). En este sentido, el estudio aportará una visión integradora que permitirá comprender el valor del juego como recurso educativo y de promoción de la salud.

En el plano práctico y pedagógico, la investigación se justificará en la necesidad de fortalecer el uso de estrategias activas en el área de educación física, alineadas con el enfoque del Currículo Nacional de la Educación Básica, el cual promueve el desarrollo de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). Los juegos tradicionales, por su carácter dinámico, accesible y significativo, se constituyen en una alternativa viable para fomentar la participación activa de los estudiantes, mejorar su condición física y promover valores como la cooperación, el respeto y la convivencia.

Asimismo, desde una perspectiva social, la investigación cobrará relevancia al abordar una problemática actual vinculada al incremento del sedentarismo infantil. Según la OMS (2020), una gran proporción de niños no cumple con los niveles recomendados de actividad física diaria, situación que se ve agravada por el uso excesivo de tecnologías digitales. UNICEF (2019) también destaca que el juego es un derecho fundamental del niño y una condición necesaria para su desarrollo integral, por lo que su promoción en el entorno escolar resulta indispensable.

En relación con la problemática específica que motiva este estudio, se ha observado que los juegos tradicionales en el contexto escolar se aplican con poca continuidad, siendo utilizados de manera esporádica y limitada a ciertos momentos de la planificación, sin una integración sistemática durante el año escolar. Esta situación reduce su impacto en el desarrollo de hábitos activos. Paralelamente, se evidencia que los niños de educación primaria hacen un uso excesivo de la tecnología, lo que ha disminuido significativamente sus espacios de recreación y actividad física. Como consecuencia, se presentan bajos niveles de movimiento, escasa práctica de actividades físicas y una limitada conciencia sobre la importancia de mantener hábitos saludables, lo que puede afectar su salud, su control de peso y su bienestar general.

Y, desde el punto de vista metodológico, la investigación se justificará al emplear un diseño de revisión documental sistematizada, el cual permitirá analizar, comparar y sintetizar evidencia científica reciente (2022–2025), garantizando rigurosidad en la selección y análisis de la información. Este enfoque contribuirá a generar conocimiento organizado y válido que sirva como base para futuras investigaciones y propuestas pedagógicas orientadas a la promoción de estilos de vida activos en la infancia.

2. Tema de investigación

"Los juegos tradicionales en la educación física: una revisión documental para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria"

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Analizar información teórica sobre los juegos tradicionales en la educación física para la promoción de la actividad física en niños de educación primaria".

3.2. Objetivos específicos

- Describir las características de los juegos tradicionales en el contexto de la educación física.
- Identificar los tipos de juegos tradicionales como recurso pedagógico para la actividad física.
- Analizar los aportes de los juegos tradicionales en la promoción de la actividad física en niños de educación primaria.

- Analizar el uso de los juegos tradicionales desde el enfoque del área de educación física y la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".

4. Marco Teórico Referencial.

4.1. Concepto de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen prácticas lúdicas transmitidas de generación en generación, que forman parte del patrimonio cultural de los pueblos y que se caracterizan por su accesibilidad, espontaneidad y valor social. Desde la perspectiva de la praxiología motriz, estos juegos implican interacciones significativas entre los participantes, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y socioemocionales (Parlebas, 2001).

Huizinga (2007) sostiene que el juego es una actividad inherente al ser humano, que trasciende lo recreativo para convertirse en un elemento estructurador de la cultura. En el ámbito educativo, los juegos tradicionales adquieren relevancia como recursos pedagógicos que favorecen aprendizajes significativos a través de la experiencia corporal y la interacción social.

En contraste, los enfoques contemporáneos amplían esta concepción al considerar que los juegos tradicionales no solo cumplen una función cultural, sino también pedagógica y de promoción de la salud. Estudios recientes evidencian que estos juegos favorecen la actividad física, el bienestar emocional y la interacción social en contextos escolares (Lavega-Burgués et al., 2023; Nasrulloh et al., 2024). En este sentido, los juegos tradicionales serán entendidos en la presente investigación como una estrategia educativa activa que contribuye al desarrollo integral del niño y a la reducción del sedentarismo.

4.2. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales pueden clasificarse según el tipo de experiencia motriz que promueven. Desde el enfoque de la educación física, se distinguen principalmente tres tipos: los juegos motores, que implican desplazamientos, coordinación y habilidades físicas; los juegos cooperativos, orientados a la colaboración y el trabajo en equipo; y los juegos competitivos, que incorporan reglas, metas y oposición entre participantes (Blázquez, 2010).

Esta clasificación permite comprender la diversidad de experiencias que ofrecen los juegos tradicionales, así como su potencial para desarrollar habilidades motrices, sociales y cognitivas. Además, facilita su integración pedagógica, ya que permite al docente

seleccionar el tipo de juego según la intención educativa de la sesión, promoviendo tanto el movimiento como la convivencia y el aprendizaje significativo.

Desde el enfoque de la educación física, se distinguen principalmente:

- **Juegos motores:** implican desplazamientos, coordinación y habilidades físicas (correr, saltar, lanzar).
- **Juegos cooperativos:** promueven la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Juegos competitivos:** implican reglas, metas y oposición entre participantes.

Esta clasificación permite comprender la diversidad de experiencias motrices que ofrecen los juegos tradicionales y su potencial para el desarrollo integral del niño (Blázquez, 2010).

4.3. Importancia de los juegos tradicionales para la actividad física

La importancia de los juegos tradicionales radica en su capacidad para promover la actividad física de manera espontánea, motivadora y sostenida. La Organización Mundial de la Salud (2020) recomienda que los niños realicen al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada a vigorosa, además de reducir el tiempo sedentario. Sin embargo, estas recomendaciones no siempre se cumplen, debido al incremento del uso de dispositivos tecnológicos.

Diversos estudios han demostrado que los juegos tradicionales permiten alcanzar niveles adecuados de actividad física en contextos escolares. Por ejemplo, Adnan et al. (2020) evidenciaron que estos juegos generan actividad física moderada a vigorosa en niños, contribuyendo al gasto energético.

Asimismo, Tremblay et al. (2011) señalaron que la reducción del comportamiento sedentario se asocia con mejoras en la salud física y el bienestar infantil. Por ello, los juegos tradicionales se constituyen en una alternativa pedagógica eficaz para activar físicamente a los estudiantes, especialmente en contextos donde el sedentarismo es una problemática creciente.

4.4. Los juegos tradicionales en el contexto regional.

En el contexto peruano, los juegos tradicionales adquieren un valor significativo al vincularse con la identidad cultural y la diversidad sociocultural. El Ministerio de Educación del Perú (2016), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica, establece que los aprendizajes deben contextualizarse según la realidad del estudiante, lo que incluye la incorporación de prácticas culturales propias de cada región.

En regiones como la Amazonía, los juegos tradicionales no solo cumplen una función recreativa, sino que también fortalecen la identidad, la pertenencia y la transmisión de saberes locales. En este sentido, su incorporación en la educación física permitirá no solo promover la actividad física, sino también revalorar la cultura y generar aprendizajes contextualizados y significativos, y sobre todo hacer toar conocimiento a los niños que la actividad física puede convertirse en un buen momento para empezar con una vida saludable de manera creativa y dinámica.

En el contexto de la región de Madre de Dios, los juegos tradicionales que se practican en comunidades urbanas y rurales, así como en contextos interculturales vinculados a pueblos originarios como los Harakbut, Ese Eja y Matsigenka, constituyen un recurso pedagógico valioso para la Educación Física. Entre los juegos más representativos se encuentran la soga (tirar la cuerda), las carreras de sacos, las escondidas, el mundo (rayuela), las chapadas, las canicas (bolitas), el trompo y el salto de soga, los cuales son ampliamente conocidos y practicados por niños en edad escolar. Estos juegos se caracterizan por requerir movimiento constante, coordinación, agilidad y participación grupal, lo que favorece el desarrollo de habilidades motrices básicas.

Asimismo, en contextos más vinculados a la tradición amazónica, se pueden identificar prácticas lúdicas que implican desplazamientos en espacios naturales, juegos de persecución, competencias de resistencia y actividades que imitan dinámicas de la vida cotidiana, como la caza simbólica o el traslado de objetos, las cuales fortalecen la relación del niño con su entorno y promueven el uso funcional del cuerpo. Estas formas de juego, aunque no siempre formalizadas como "juegos tradicionales escolares", forman parte del acervo cultural y representan oportunidades para el aprendizaje significativo.

Desde una perspectiva pedagógica, la incorporación de estos juegos en la planificación de educación física permitirá contextualizar los aprendizajes, tal como lo plantea el MINEDU, (2016), al promover prácticas que respondan a la realidad sociocultural del estudiante. Además, estos juegos favorecen el desarrollo de la competencia motriz, ya que implican correr, saltar, lanzar, equilibrarse y coordinar movimientos en situaciones reales de juego.

Por otro lado, estos juegos tradicionales contribuyen directamente a la disminución del sedentarismo, ya que sustituyen actividades pasivas, como el uso excesivo de dispositivos electrónicos por experiencias activas, dinámicas y socialmente significativas. En concordancia con la OMS, (2020), la promoción de actividades físicas lúdicas en la

infancia es fundamental para el desarrollo de hábitos saludables y la prevención de problemas asociados a la inactividad.

Por lo que, es importante destacar que estos juegos no solo pueden desarrollarse en la escuela, sino que también tienen la posibilidad de ser replicados en el hogar y la comunidad, lo que fortalece su impacto educativo. De esta manera, los estudiantes no solo aprenderán a moverse, sino que también reconocerán el valor del juego como parte de su vida diaria, contribuyendo a la construcción de estilos de vida activos, saludables y culturalmente pertinentes.

4.5. Aportes teóricos sobre el valor pedagógico de los juegos tradicionales

Desde el enfoque socioconstructivista, el juego constituye un medio fundamental para el aprendizaje, en tanto favorece la interacción social y la construcción activa del conocimiento. Lev Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje se produce en interacción con otros, siendo el juego un espacio privilegiado donde el niño desarrolla funciones superiores como el pensamiento, el lenguaje y la autorregulación. En este sentido, el juego no solo es una actividad recreativa, sino un contexto formativo donde el estudiante internaliza normas, roles y significados sociales.

Desde la perspectiva de la educación física, diversos autores han profundizado en el valor pedagógico del juego. Parlebas (2001) plantea que los juegos tradicionales son situaciones motrices estructuradas que implican relaciones de cooperación, oposición y comunicación, lo que los convierte en escenarios complejos de aprendizaje motor y social. Por su parte, Blázquez Sánchez (2010) señala que el juego constituye un recurso didáctico central en la enseñanza de la educación física, ya que permite desarrollar habilidades motrices básicas en contextos significativos, favoreciendo la participación activa del estudiante.

Asimismo, Devís Devís (2000) enfatiza que el juego en la educación física debe orientarse hacia el aprendizaje comprensivo, promoviendo la toma de decisiones, la reflexión y la interacción social. En esta misma línea, Delgado Noguera (1991) destaca que el juego es una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje global del movimiento, integrando aspectos cognitivos, afectivos y motrices.

En la actualidad, investigaciones recientes refuerzan esta perspectiva integradora. Lavega-Burgués et al. (2023) evidencian que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de múltiples dimensiones física, emocional, social y cognitiva, favoreciendo la toma de decisiones, la regulación emocional y las relaciones interpersonales. Este enfoque

multidimensional coincide con la tendencia actual de la educación física, que busca formar sujetos activos, reflexivos y socialmente competentes.

De igual manera, Çinar y Hassani (2025) demuestran que la práctica sistemática de juegos tradicionales mejora significativamente la alfabetización física en escolares, entendida como la capacidad de moverse con competencia, confianza y motivación en diferentes contextos. Este hallazgo resulta relevante, ya que vincula directamente el juego con la formación de hábitos activos y el desarrollo integral del estudiante.

Estos aportes teóricos permiten afirmar que los juegos tradicionales no solo cumplen una función cultural o recreativa, sino que constituyen una estrategia pedagógica integral en la educación física. Su implementación favorece el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades motrices y sociales, así como la formación de estudiantes activos, lo que los convierte en un recurso clave para enfrentar problemáticas actuales como el sedentarismo infantil.

4.6. El valor pedagógico del juego tradicional en la educación física

En el marco del enfoque de la corporeidad, la incorporación de los juegos tradicionales en el área de Educación Física se vinculará con la formulación de criterios de evaluación, los cuales permitirán valorar de manera concreta y observable el desarrollo de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", establecida por el Ministerio de Educación del Perú (2016).

Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales constituirán situaciones significativas que permitirán evaluar cómo los estudiantes utilizan su cuerpo, interactúan con otros y resuelven situaciones motrices en contextos reales de juego. En ese sentido, se propondrán criterios que valoren el control corporal, la coordinación, la participación activa y la toma de decisiones, en coherencia con el enfoque de corporeidad.

Por ejemplo, a través de juegos motores como carreras, saltos o persecuciones, se podrá evaluar si el estudiante coordina sus movimientos con seguridad y controla su cuerpo durante el desplazamiento, evidenciando dominio de habilidades motrices básicas. Asimismo, en juegos cooperativos, se podrá observar si el estudiante participa activamente respetando normas y colaborando con sus compañeros, lo que permitirá valorar su capacidad de interacción y convivencia.

De igual manera, los juegos tradicionales permitirán evaluar la capacidad del estudiante para tomar decisiones en situaciones motrices, adaptando sus movimientos según las reglas del juego y el comportamiento de los demás. Este aspecto resulta fundamental

dentro del enfoque de corporeidad, ya que implica que el estudiante no solo ejecuta movimientos, sino que piensa, decide y actúa corporalmente en función del contexto.

Además, se considerarán criterios relacionados con la expresión corporal y la actitud frente a la actividad física, valorando si el estudiante participa con entusiasmo, muestra iniciativa y reconoce la importancia del movimiento para su bienestar. Esto permitirá evidenciar no solo aprendizajes motrices, sino también el desarrollo de hábitos de vida activa.

Por lo que consideramos que, los juegos tradicionales facilitarán la evaluación auténtica del aprendizaje, ya que permitirán observar al estudiante en acción, en situaciones reales y significativas. De esta manera, los criterios de evaluación se constituirán en herramientas clave para valorar el desarrollo integral del estudiante, articulando el movimiento, la interacción social y la construcción de una relación positiva con su propio cuerpo.

4.7. Los juegos tradicionales en la promoción de la actividad física

La OMS (2020) recomienda que los niños de 5 a 17 años realicen al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada a vigorosa, además de limitar el tiempo sedentario, particularmente el asociado al uso recreativo de pantallas. Estas orientaciones resaltan la necesidad de generar oportunidades de movimiento dentro y fuera del contexto escolar, siendo el juego activo una de las estrategias más accesibles y efectivas para lograrlo.

En concordancia con estas recomendaciones, el enfoque del Ministerio de Educación del Perú (2016) plantea que la educación física debe promover la actividad física desde el desarrollo de la motricidad a través de experiencias significativas que involucren al estudiante de manera activa, favoreciendo la construcción de hábitos saludables y una relación positiva con su cuerpo. Desde esta perspectiva, el movimiento no se entiende únicamente como ejecución física, sino como una manifestación integral de la corporeidad, donde el estudiante explora, se expresa y aprende en interacción con su entorno.

En este marco, los juegos tradicionales se configuran como una estrategia pedagógica pertinente para promover la actividad física, ya que permiten reemplazar conductas pasivas por experiencias activas, dinámicas y socialmente significativas. A diferencia de otras actividades estructuradas, estos juegos poseen un carácter lúdico que favorece la motivación, la participación continua y la adherencia a la actividad física, aspectos clave para la formación de hábitos en la infancia. La evidencia científica respalda esta afirmación. Kacar y Ayaz-Alkaya (2022) demostraron que la práctica sistemática de juegos tradicionales

contribuye a reducir el uso de internet y mejorar la interacción y las habilidades sociales en niños.

Asimismo, Rauber et al. (2014) evidenciaron que estos juegos generan beneficios fisiológicos, como la disminución de la presión arterial y la mejora de la respuesta cardiovascular. Estos hallazgos confirman que el juego tradicional no solo impacta en el comportamiento activo, sino también en indicadores concretos de salud.

Desde el enfoque pedagógico del CNEB, MINEDU (2016), la incorporación sistemática de los juegos tradicionales permitirá desarrollar en los estudiantes la competencia de actuar con autonomía a través de su motricidad, esto implica que el estudiante no solo participe en actividades físicas durante la clase, sino que también reconozca su importancia y las integre en su vida cotidiana, replicando estos juegos en los espacios escolares, en su hogar y comunidad.

Tal es así que, los juegos tradicionales se constituyen en una estrategia educativa integral que responde tanto a las recomendaciones de la OMS como a los enfoques pedagógicos del MINEDU, al favorecer la promoción de la actividad física y el desarrollo del bienestar integral en los niños. Su implementación sistemática en la escuela permitirá transformar el tiempo pasivo en tiempo activo, contribuyendo a la formación de hábitos saludables desde la educación física.

5. Diseño metodológico

La presente investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, en tanto se orientará a la comprensión, interpretación y análisis crítico de la evidencia teórica y empírica disponible sobre los juegos tradicionales como estrategia para la promoción de la actividad física en niños de 9 a 10 años. Este enfoque permitirá examinar el fenómeno desde una perspectiva interpretativa, integrando aportes de diversas fuentes académicas para construir un sustento teórico coherente y fundamentado.

El estudio será de tipo básico, debido a que buscará ampliar, organizar y sistematizar el conocimiento científico existente en torno a las variables de estudio de juegos tradicionales en la actividad física, sin intervenir directamente en la realidad educativa, sino a partir del análisis riguroso de literatura especializada. En ese sentido, se proyectará como un aporte teórico que servirá de base para futuras investigaciones aplicadas o propuestas pedagógicas en el área de educación física.

En cuanto al diseño, se adoptará la revisión documental sistematizada, entendida como un proceso planificado, ordenado y crítico de recopilación, selección, evaluación y

análisis de fuentes académicas relevantes. Este diseño permitirá identificar tendencias investigativas, enfoques teóricos predominantes, hallazgos significativos y vacíos en la literatura científica relacionada con el objeto de estudio.

El proceso metodológico se desarrollará en varias fases, en primer lugar, se realizará la búsqueda sistemática de información en bases de datos académicas reconocidas como Scopus, Scielo, Redalyc y Google Scholar, utilizando descriptores como "juegos tradicionales", "actividad física", "motricidad", "educación física" y "corporeidad", así como sus equivalentes en inglés. En esta etapa se priorizarán estudios publicados en el intervalo 2022 – 2025, con el fin de garantizar la actualidad y pertinencia de la evidencia recopilada.

Seguidamente, se llevará a cabo la selección y depuración de los estudios, aplicando criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos, tales como la relevancia temática, la calidad metodológica, el tipo de población (niños en edad escolar) y la coherencia con los objetivos de la investigación. Como resultado de este proceso, se proyecta identificar un total de 30 estudios potencialmente relevantes, de los cuales, tras una evaluación rigurosa, se seleccionarán aproximadamente 15 estudios para el análisis en profundidad. Los demás serán excluidos por motivos como duplicidad, limitada relación con las variables de estudio o insuficiente rigor metodológico, lo que permitirá garantizar la consistencia y validez del corpus documental. La técnica principal que se empleará será el análisis documental, el cual permitirá examinar de manera sistemática el contenido de las fuentes seleccionadas, identificando categorías, patrones, relaciones y aportes significativos en función de los objetivos planteados.

Para la recolección, organización y sistematización de la información se utilizarán como instrumentos las fichas bibliográficas y las fichas de análisis de contenido. Las fichas bibliográficas permitirán registrar de manera ordenada los datos generales de cada fuente (autor, año, título, tipo de documento, base de datos), mientras que las fichas de análisis facilitarán la identificación de ideas centrales, categorías emergentes, resultados relevantes y aportes teóricos vinculados a las variables de estudio.

La investigación se orientará mediante una matriz de categorización, propia del enfoque cualitativo documental, la cual permitirá organizar y analizar la información en función de categorías, subcategorías e indicadores previamente definidos. Esta estructura facilitará la identificación de patrones, relaciones y aportes teóricos en las fuentes revisadas, asegurando coherencia entre los objetivos del estudio y el proceso de análisis, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1: *Matriz de categorización de la variable juegos tradicionales*

Categoría	Subcategorías	Indicadores
Juegos tradicionales	Concepto y características	Prácticas culturales, reglas simples, participación colectiva
	Tipos de juegos	Motores (correr, saltar), cooperativos, competitivos
	Contexto sociocultural	Pertinencia regional, adaptación al entorno
Valor pedagógico	Enfoque de corporeidad	Control corporal, coordinación, conciencia del cuerpo, expresión motriz
	Estrategias activas	Participación, movimiento constante, interacción social
	Desarrollo integral	Dimensión física, social, emocional y cognitiva
Aplicación en educación física	Promoción de la actividad física	Disminución del tiempo sedentario, hábitos activos, práctica fuera de la escuela
	Enfoque curricular (CNEB)	Competencia motriz, autonomía, toma de decisiones
	Criterios de evaluación	Control del movimiento, respeto de normas, participación activa
	Transferencia del aprendizaje	Replicación en el hogar, práctica comunitaria

Así, la información recopilada será organizada en matrices de análisis, lo que permitirá establecer relaciones entre categorías, contrastar evidencias y elaborar una interpretación crítica y fundamentada de los hallazgos. Este proceso contribuirá a garantizar la rigurosidad, coherencia y validez teórica del estudio, en correspondencia con los objetivos propuestos y la naturaleza documental de la investigación.

6. Limitaciones

La presente investigación, al ser de tipo documental, presentará algunas limitaciones que es importante reconocer. En primer lugar, el estudio dependerá únicamente de la información disponible en fuentes secundarias como artículos científicos, tesis y documentos institucionales, lo que significa que no se contará con evidencia directa obtenida en campo con estudiantes de educación primaria. Esto podría limitar la comprensión de la realidad específica del contexto educativo donde se desea aplicar la propuesta.

Asimismo, la selección de los estudios estará condicionada por el acceso a bases de datos y la disponibilidad de investigaciones recientes (2022–2025), por lo que es posible que algunos aportes relevantes no hayan sido incluidos, especialmente aquellos que no se encuentren indexados o de libre acceso.

Otra limitación será la diversidad de enfoques y contextos en los estudios revisados, ya que muchas investigaciones sobre juegos tradicionales para la actividad física han sido

desarrolladas en otros países o realidades distintas a la región de Madre de Dios. Esto implicará que los resultados deban ser interpretados con criterio pedagógico para su adecuada contextualización.

De igual manera, al tratarse de un análisis cualitativo, la interpretación de la información dependerá en parte del criterio del investigador, lo que podría generar cierto grado de subjetividad en el análisis. Sin embargo, esta limitación se reducirá mediante el uso de matrices de categorización y criterios claros de selección de información.

En ese sentido, se reconoce que la presente investigación no evaluará directamente la aplicación práctica de los juegos tradicionales en contextos educativos, ya que no contempla una intervención en campo. Por ello, sus resultados se centrarán en el análisis teórico de esta variable, permitiendo comprender sus características, fundamentos y aportes pedagógicos en la educación física. Asimismo, este estudio servirá como base para futuras investigaciones de tipo experimental o aplicadas que busquen implementar y evaluar el uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de la actividad física en escolares.

7. Cronograma de actividades

	Actividades a realizar	M	A	J	J	A	S	O	N	D
1.	Definición del tema de investigación.	x								
2.	Definición de criterios de inclusión y exclusión	x								
3.	Diseño del plan de investigación documental									
4.	Aprobación del plan con Resolución Directoral.									
5.	Búsqueda en bases de datos (Scopus, ERIC, Scielo, Redalyc, Google Scholar).	x	x	x						
6.	Descarga y clasificación de fuentes relevantes.		x	x						
7.	Lectura crítica de artículos, libros y tesis seleccionados				x					
8.	Revisión y aprobación del plan de investigación bibliográfica.	x								
9.	Elaboración de fichas de lectura (autores, año, objetivos, hallazgos).	x	x	x	x					
10.	Registro de información en la matriz de análisis documental.				x	x	x			
11.	Identificación preliminar de categorías (teorías, enfoques valor pedagógico, clasificación).			x	x					
12.	Análisis de contenido temático: categorías y subcategorías			x	x	x	x			
13.	Redacción del Marco teórico (valor pedagógico de los juegos tradicionales).			x	x	x	x	x		
14.	Redacción del diseño metodológico.							x		
15.	Redacción de resultados (síntesis de hallazgos) y discusión.							x	x	
16.	Redacción de conclusiones y limitaciones.								x	
17.	Elaboración de la bibliografía en normas APA (7.ª edición).		x	x	x	x	x	x	x	x
18.	Revisión de estilo, coherencia y formato académico.								x	
19.	Entrega del informe final.									x
20.	Aprobación del informe de tesis									x

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adnan, M., Shaharudin, S., Abd Rahim, B. H., & Ismail, S. M. (2020). *Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children.* Journal of Taibah University Medical Sciences, 15(6), 486–494. https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2020.09.006

Blázquez, D. (2010). *La educación física.* INDE.

Cocca, A., Espino Verdugo, F., Ródenas Cuenca, L. T., & Cocca, M. (2020). *Effect of a game-based physical education program on physical fitness and mental health in elementary school children.* International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(13), 4883. https://doi.org/10.3390/ijerph17134883

Çınar, M., & Hassani, F. (2025). *The effects of traditional games on physical literacy among school-aged children.* Frontiers in Sports and Active Living. https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1759890

Chaput, J.-P., et al. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour.* International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 17(1), 141. https://doi.org/10.1186/s12966-020-01037-z

Devís Devís, J. (2000). *Educación física, deporte y currículo.* Visor.

Delgado Noguera, M. Á. (1991). *Los estilos de enseñanza en la educación física.* ICE.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens.* Alianza Editorial.

Kacar, D., & Ayaz-Alkaya, S. (2022). *The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level.* Applied Nursing Research, 66, 151604. https://doi.org/10.1016/j.apnr.2022.151604

Lavega-Burgués, P., et al. (2023). *Traditional sporting games and play in physical education.* Frontiers in Psychology, 14, 1302853. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1302853

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica.* MINEDU. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/

Nasrulloh, A., et al. (2024). *Health benefits of traditional games: A systematic review.* Retos, 59. https://doi.org/10.47197/retos.v59.107467

Organización Mundial de la Salud. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour.* OMS. https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz.* Paidotribo.

Rauber, S. B., et al. (2014). *Traditional games resulted in post-exercise hypotension.* Frontiers in Physiology, 5, 235. https://doi.org/10.3389/fphys.2014.00235

Tremblay, M. S., et al. (2011). *Systematic review of sedentary behaviour and health indicators.* International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 8(98). https://doi.org/10.1186/1479-5868-8-98

UNICEF. (2019). *El juego en la infancia.* UNICEF.

UNESCO. (2015). *Quality physical education guidelines.* UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

Categoría	Subcategorías	Indicadores
Juegos tradicionales	Concepto y características	Prácticas culturales, reglas simples, participación colectiva
	Tipos de juegos	Motores (correr, saltar), cooperativos, competitivos
	Contexto sociocultural	Pertinencia regional, adaptación al entorno
Valor pedagógico	Enfoque de corporeidad	Control corporal, coordinación, conciencia del cuerpo, expresión motriz
	Estrategias activas	Participación, movimiento constante, interacción social
	Desarrollo integral	Dimensión física, social, emocional y cognitiva
Aplicación en educación física	Promoción de la actividad física	Disminución del tiempo sedentario, hábitos activos, práctica fuera de la escuela
	Enfoque curricular (CNEB)	Competencia motriz, autonomía, toma de decisiones
	Criterios de evaluación	Control del movimiento, respeto de normas, participación activa
	Transferencia del aprendizaje	Replicación en el hogar, práctica comunitaria

Anexo 2: Reporte de Similitud

proyecto documental.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	17%	9%	8%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Adela Quiñones Treinta, Alexandre Sotelino Losada, José Eugenio Rodríguez-Fernández. "Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática", Retos, 2025 Publicación	1%
2	Miriam Mariño Sánchez, Javier Rico Díaz, José Eugenio Rodríguez Fernández, Lucía Peixoto Pino. "Instrumentos para evaluar las habilidades motoras en niños con Trastorno del Espectro Autista entre 5 y 12 años: Revisión Sistemática (Instruments to assess motor skills in children with Autism Spectrum Disorder between 5 and 12 years old: Systematic Revi", Retos, 2021 Publicación	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio-api.eespli.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%

8	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	1 %
9	recyt.fecyt.es Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.uniscjsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	www.rededuca.net Fuente de Internet	< 1 %
13	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	< 1 %
14	www.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	< 1 %
16	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
17	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
18	Submitted to Fundación Universitaria Los Libertadores Trabajo del estudiante	< 1 %
19	emasf2.webcindario.com Fuente de Internet	< 1 %
20	Submitted to Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco Trabajo del estudiante	< 1 %
21	es.slideshare.net Fuente de Internet	

		<1 %
22	uccenter.org Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Uniminuto Virtual Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
25	pubmed.ncbi.nlm.nih.gov Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
28	truthverifier.com Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Del Magdalena Trabajo del estudiante	<1 %
30	es.unionpedia.org Fuente de Internet	<1 %
31	hoc-hamecher.microsoftcrmportals.com Fuente de Internet	<1 %
32	www.fepafem.org.ve Fuente de Internet	<1 %
33	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
34	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

35	Camelo Quintero, Elber Fernando. "Prácticas de laboratorio en los cursos de los programas de ingeniería electrónica y telecomunicaciones de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.", Universidad de La Sabana (Colombia) Publicación	<1 %
36	auvlwd.stikescirebon.com Fuente de Internet	<1 %
37	congresos.isfodosu.edu.do Fuente de Internet	<1 %
38	es.polyether-amine.com Fuente de Internet	<1 %
39	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
40	repositori.uib.es Fuente de Internet	<1 %
41	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
43	www.femp.com Fuente de Internet	<1 %
44	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
45	Artaza, Nicolás Santelices. "Coastal Planning Comparative Analysis and Recommendations for the Spatial Planning System in Chile", Universidade do Porto (Portugal), 2022 Publicación	<1 %
46	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %

47	Submitted to Universidad de Cartagena Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1 %
50	digibug.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
51	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
52	revistas.isfodosu.edu.do Fuente de Internet	<1 %
53	usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	www.accionmotriz.com Fuente de Internet	<1 %
55	www.dykinson.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.hrw.org Fuente de Internet	<1 %
57	www.librossanitarios.com Fuente de Internet	<1 %
58	www.regionmadrededios.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
59	doaj.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Activo