



Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática

Traditional game and pedagogy today: a systematic review

Autores

Adela Quiñones Treinta¹
Alexandre Sotelino Losada¹
José Eugenio Rodríguez-
Fernández¹

¹ Universidad de Santiago de
Compostela (España)

Autor de correspondencia:
José Eugenio Rodríguez- Fernández
geno.rodriguez@usc.es

Cómo citar en APA

Quiñones Treinta, A., Sotelino Losada, A.,
& Rodríguez-Fernández, J. E. (2025).
Pedagogía y juego tradicional en la
actualidad: una revisión
sistemática. *Retos*, 66, 628-642.
[https://doi.org/10.47197/retos.v66.111
127](https://doi.org/10.47197/retos.v66.111127)

Resumen

Introducción: el patrimonio lúdico forma parte de nuestra identidad y es necesario conservarlo, como así lo señalan los numerosos estudios que realzan el valor pedagógico del juego de forma general y, del juego tradicional, en particular. Sin embargo, la incidencia del juego tradicional en nuestra sociedad parece mermar paulatinamente en favor de nuevas iniciativas más modernas y con clara tendencia tecnológica.

Objetivo: el estudio analizó el patrimonio lúdico desde una mirada pedagógica, observando el tratamiento que se hace de este tipo de prácticas en los diferentes contextos educativos.

Metodología: siguiendo las pautas de la declaración PRISMA, se buscaron artículos científicos en español en tres bases de datos: Dialnet, Scopus y Web Of Science, empleando una ecuación que utilizaba los términos "juego tradicional", "educación" y "pedagogía". De los 575 estudios identificados, 11 cumplieron los criterios de inclusión previamente establecidos.

Resultados: se comprobó que estos estudios señalan una mayor presencia del juego tradicional en contextos educativos reglados, así como su pertinencia como recurso educativo para promover conductas, actitudes prosociales y, también, para desarrollar las competencias de diferentes áreas educativas.

Discusión: la literatura revisada está en la línea de otros estudios que indican un claro predominio del juego tradicional en los contextos educativos formales y que contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural que definen a un individuo.

Conclusiones: el juego tradicional es una valiosa herramienta educativa y cultural que favorece el desarrollo formativo de las personas y la preservación del patrimonio inmaterial, siendo la educación formal el principal ámbito de aplicación.

Palabras clave

Identidad; patrimonio lúdico; juego tradicional; educación; pedagogía.

Abstract

Introduction: ludic heritage is part of our identity, and it is our duty to preserve it, as indicated by the numerous studies that highlight the pedagogical value of games in general and traditional games in particular. However, the impact of traditional games in our society seems to be gradually diminishing in favor of new and more modern initiatives with a clear technological trend.

Objective: the study analyzed recreational heritage from a pedagogical perspective, observing the treatment of this type of practice in different educational contexts.

Methodology: to do this, following the guidelines of the PRISMA declaration, scientific articles in Spanish were searched in three databases: Dialnet, Scopus and Web of Science, using an equation that used the terms "traditional game", "education" and "pedagogy". Of the 575 studies identified, 11 met the previously established inclusion criteria.

Results: it was found that these studies indicate a greater presence of traditional games in regulated educational contexts, as well as their relevance as an educational resource to promote prosocial behaviors and attitudes and to develop the competencies of different educational areas.

Discussion: the reviewed literature is in line with other studies that indicate a clear predominance of traditional games in formal educational contexts and that contribute to the strengthening of the cultural identity that defines an individual.

Conclusions: the traditional game is a valuable educational and cultural tool that favors the educational development of people and the preservation of intangible heritage, with formal education being the main area of application.

Keywords

Identity; play heritage; traditional game; education; pedagogy.

Introducción

El juego, como fin, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños y niñas (Pellegrini & Smith, 1998). Además, como medio, se muestra como un importante vehículo para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, aspectos por los que se puede considerar el juego como una herramienta pedagógica primordial en educación (Bergen, 2002, Gallardo-López & Gallardo Vázquez, 2018; González Romero et al., 2024). Muñoz-Arroyave et al. (2020) reafirman su apreciación respecto al juego como recurso pedagógico, haciendo alusión a la importancia del uso que hacen los propios educadores para contribuir al desarrollo holístico de niños y niñas, destacando el efecto positivo que genera en la esfera afectiva. En este mismo sentido, Ghidetti (2020) resalta que existe una convergencia entre la pedagogía del deporte y la educación física, que busca fomentar la autonomía de los individuos al reinterpretar los significados culturales del deporte, una perspectiva que también puede aplicarse al análisis del juego tradicional como recurso educativo.

Su importancia es tal que está recogido como derecho fundamental en la infancia. Principio 7: “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, las cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad de las autoridades públicas por promover el disfrute de este derecho” (Tiana Ferrer, 2008, p.98).

Según Pujolá (2024), en el ámbito educativo el juego puede entenderse desde una doble perspectiva: el juego como un proceso de aprendizaje o el aprendizaje como si fuera un juego. De hecho, los nuevos enfoques lúdicos en el ámbito educativo tienen como base el juego, y este se puede canalizar de múltiples y diferentes formas, pero siempre atendiendo al aspecto formativo de este recurso, sea en el ámbito socio-emocional (González Romero et al., 2024), de las relaciones interpersonales (Alcaraz-Muñoz et al., 2023), del ámbito motriz y cognitivo (Vásquez y Rojas, 2024), del pensamiento lógico, de la memoria y concentración (Uribe-Veintimilla et al., 2024) o, también, en lo referente al patrimonio lúdico inmaterial y la cultura popular (Rodríguez-Fernández, 2016).

Precisamente, en el contexto del patrimonio lúdico inmaterial no podemos dejar de referirnos a un tipo concreto de juegos, esos que fueron transmitidos de generación en generación y que han perdurado a lo largo del tiempo (a través de la práctica o la tradición oral y/o escrita) hasta la actualidad: los juegos tradicionales (Lavega Burgués et al., 2021). Los juegos tradicionales, aquellos que solían practicarse al aire libre, en contacto con la naturaleza y que constituían una importante fuente de transmisión cultural entre distintas generaciones (Bishop & Curtis, 2001, Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011). Por ello, en el contexto español, los juegos tradicionales han mantenido una presencia significativa en el currículum escolar, destacándose como elementos educativos que fortalecen la identidad cultural y promueven valores comunitarios (González-Monteaugado, 2019; Rodríguez-Fernández et al., 2023)

Esa simbiosis entre el juego tradicional y la naturaleza (aire libre, contexto natural, medio ambiente...) es uno de los aspectos más definitorios de estas prácticas, como también lo confirman investigaciones sobre educación al aire libre (Tejero Muñoz et al., 2017). Una forma de entenderlo, precisamente, es en base a los juguetes o a los materiales para desarrollar el juego, elaborados de forma artesanal y de elementos propios de la naturaleza (madera, piedra, tierra, hierro...). Sin embargo, con la industrialización, esta relación con la naturaleza, así como la creación de juegos y juguetes artesanales, fue mermando (Corredor-Matheos, 1999, citado en Navarro Patón et al., 2015), dando paso a juegos modernos y al uso de materiales artificiales (plásticos, sobre todo) y a los divertimientos basados en las nuevas tecnologías (Rodríguez-Fernández, 2016).

El juego es esencial para el ser humano, especialmente en la infancia, y estuvo presente en todas las culturas a lo largo de la historia (Huizinga, 2012). Según la antropología cultural el juego varía entre culturas, es universal y evoluciona con la edad. Así, cada cultura influye en la experiencia lúdica de niños y niñas, siendo el juego un elemento clave en la vida cotidiana, tanto en el pasado como en el presente y en el futuro (Venegas Rubiales et al., 2018).

La UNESCO reconoce a los juegos tradicionales como parte importante del patrimonio cultural intangible de la humanidad (Carmona Ruíz, 2012), siendo promotores de la tolerancia, respeto y la paz en una sociedad diversa. Según Araya Góchez et al. (2018), estos juegos rompen barreras de edad, zona geográfica, nivel socioeconómico y condiciones físicas o intelectuales; además, favorecen la adaptación de los



individuos a los requerimientos sociales, culturales, políticos y económicos, contribuyendo a la preservación de tradiciones y costumbres como parte de la identidad patrimonial de una sociedad.

Sin embargo, como indica Sutton-Smith (2001), los juegos tradicionales enfrentan una amenaza constante de desaparición debido a la modernización cultural, un fenómeno también señalado por Veiga (2007). Rodríguez Fernández et al. (2015), subrayan la importancia de frenar este proceso mediante una planificación que promueva la preservación de estas tradiciones. En este sentido, Cortizas (2007) destaca el papel fundamental de la escuela en la revitalización del juego tradicional, ya que estos juegos, arraigados en el contorno de las personas, no sólo favorecen la asimilación cultural y cubren necesidades de aprendizaje social, sino que también son flexibles, accesibles y fomentan la participación comunitaria, sin ser competitivos, sino en el proceso lúdico integrador y enriquecedor.

Así, entendemos que el juego tradicional tiene una inmensa potencialidad pedagógica, respaldada por estudios que destacan su impacto transversal en el desarrollo académico y social de los estudiantes (Smith, 2010), lo que refuerza el objetivo de este trabajo, que fue analizar el patrimonio lúdico desde una mirada pedagógica, observando el tratamiento que se hace de este tipo de prácticas en los diferentes contextos educativos en los últimos diez años.

Por ello, a pesar del creciente interés en el estudio del juego tradicional como herramienta, existe una notable escasez de investigaciones que aborden de manera sistemática su aplicación en distintos contextos educativos. La mayoría de los estudios previos se han centrado en su uso dentro de la educación formal, dejando en un segundo plano su impacto en entornos no formales e informales. Además, se ha observado un vacío en la literatura respecto a su integración con metodologías emergentes como la gamificación o el aprendizaje basado en la experiencia. Esta revisión sistemática busca cubrir estas lagunas, proporcionando una visión global sobre el estado actual de la investigación en este campo y ofreciendo una base teórica sólida para futuras intervenciones pedagógicas que rescaten y potencien el valor educativo del juego tradicional.

Método

El diseño empleado en este estudio se basó en una revisión sistemática de la literatura, una metodología de investigación que busca condensar información sobre un tema en concreto para dar explicación al fenómeno estudiado. Se siguieron las pautas de la declaración PRISMA (Page et al., 2021), una guía reconocida a nivel internacional que establece estándares para llevar a cabo revisiones sistemáticas y metaanálisis en la literatura científica, desde parámetros de transparencia y de calidad. Usando este protocolo, se describieron los criterios para la selección de los artículos, la estrategia de búsqueda y los procesos para la extracción y el análisis de los datos.

Este enfoque minimiza posibles sesgos y refuerza la validez de los resultados al aplicar criterios replicables en la búsqueda y filtrado de fuentes. No obstante, más allá del cumplimiento de PRISMA, se llevó a cabo una lectura crítica de los estudios incluidos, asegurando que cumplieran con parámetros epistemológicos y metodológicos rigurosos.

El análisis se centró en la coherencia entre el enfoque teórico y el diseño de investigación, la pertinencia de los métodos de recolección de datos, así como en la profundidad del tratamiento de los resultados. Se priorizaron aquellos trabajos con una fundamentación conceptual clara, procedimientos bien definidos y un uso sólido de datos empíricos. De los 575 artículos identificados inicialmente, solo 11 cumplieron con los criterios de inclusión, reflejando un proceso de selección minucioso enfocado en la calidad y relevancia académica.

Si bien no se aplicó una herramienta estandarizada específica como AMSTAR 2 o la escala de PEDro, la evaluación metodológica no se limitó a una revisión superficial. La combinación de PRISMA con un análisis crítico detallado permitió identificar posibles limitaciones y asegurar que los estudios seleccionados aportaran evidencia confiable dentro del ámbito del juego tradicional y la pedagogía.

En primer lugar, se definió el objetivo del estudio y se formularon las preguntas de investigación, con la pretensión de analizar el estado actual del uso del juego tradicional en los diferentes contextos educativos, para lo que se enunciaron las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el estado actual del uso del juego tradicional en los distintos contextos educativos?
- ¿En qué contextos educativos predomina el uso del juego tradicional?
- ¿Cuáles son los focos de investigación sobre el juego tradicional en el ámbito de la pedagogía?

A continuación, se seleccionaron las bases de datos a emplear en el proceso de búsqueda: Dialnet, Scopus y Web of Science (WOS). Las tres fuentes se complementan como bases de datos clave para garantizar la calidad y relevancia de esta investigación. Dialnet destaca por su enfoque en literatura en lengua española, facilitando el acceso a estudios relevantes sobre contextos hispanohablantes y asegurando una perspectiva local en temas culturales y educativos, como los juegos tradicionales. Por otro lado, WOS y Scopus aportan rigor internacional al indexar publicaciones revisadas por pares en revistas de alto impacto, clasificadas en cuartiles, lo que permite identificar investigaciones influyentes y globales. La combinación de estas bases amplía la diversidad de fuentes y refuerza el análisis bibliográfico al integrar perspectivas locales e internacionales, enriqueciendo la fundamentación teórica y metodológica del estudio. Todas ellas incluyen revistas revisadas por pares, lo que asegura que los artículos cumplen con estándares académicos rigurosos, aumentando la calidad y la fiabilidad de los resultados de la revisión sistemática. A su vez, también se empleó también el gestor de referencias bibliográficas RefWorks, herramienta que permitió la organización y clasificación sistemática de documentos, simplificando el proceso de análisis y síntesis de la información para el desarrollo del estudio.

Esta fase previa permitió diseñar la ecuación de búsqueda de documentos, mediante la selección de términos (palabras clave) de búsqueda y operadores booleanos, para dar respuesta a las preguntas anteriormente formuladas. La ecuación resultante fue: ("juegos tradicionales" OR "juego tradicional" OR "traditional game" OR "traditional games") AND (educ* OR pedag*). La premisa empleada fue que los términos se encontraran en el título y/o en el resumen de los estudios.

El siguiente paso fue el establecimiento de unos criterios de elegibilidad que permitieran filtrar y escoger los artículos a incluir en la revisión sistemática:

- Período de publicación: Artículos publicados en los últimos 10 años (2015-2024, incluidos). No se incluyen artículos fuera de ese período.
- Idioma: español. No se incluyen artículos escritos en otros idiomas.
- Relevancia Temática: El resumen debe presentar una relación clara con la temática y los objetivos de la investigación sobre el uso del juego tradicional en contextos educativos, desde la pedagogía como ámbito concreto. No se incluyen artículos realizados desde otros campos como puede ser la medicina o la educación física.
- Contexto: estudios relacionados con la educación formal, no formal y/o informal.
- Tipo de estudio: Investigaciones empíricas que presenten datos y resultados originales. También experiencias en las que el juego tradicional se use como recurso educativo y fueran evaluadas. No se incluyen revisiones de literatura ni artículos teóricos. En el caso de estudios mixtos se utilizarán los resultados obtenidos por vías empíricas.

Una vez determinadas las anteriores cuestiones, se dio comienzo al proceso de recopilación de datos y evaluación de la calidad. La búsqueda se realizó entre los meses de febrero de 2024 y mayo de 2024, cerrando la misma el 20/05/2024, y pasando al proceso de revisión que se dividió en varias fases. En primer lugar, se introdujo la ecuación de búsqueda en el buscador de cada base de datos, sin emplear ningún filtro ni restringir la búsqueda a ningún campo. Obteniendo 1.838 resultados en Scopus, 308 en Dialnet y 286 en WOS. Al realizar esta búsqueda sin ningún filtro, se obtuvo un número de documentos demasiado amplio e inabarcable para esta investigación, totalizando 2.432 registros, y asumiendo la posibilidad de algunos duplicados.

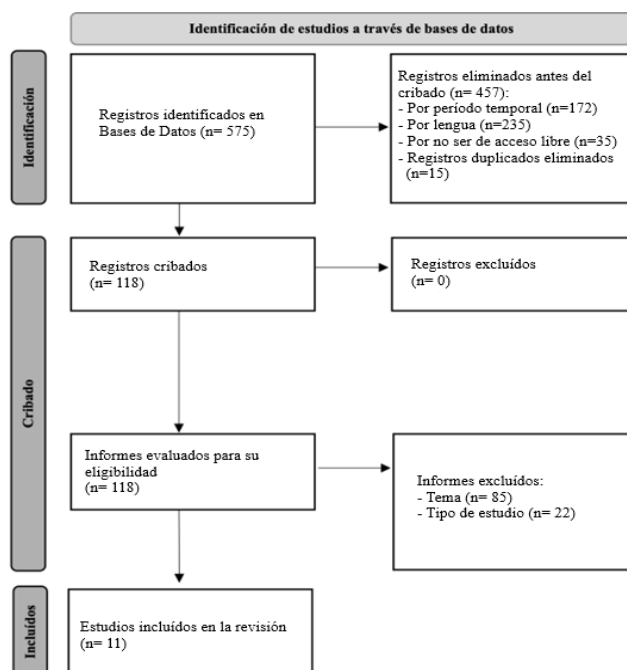
A continuación, en la primera fase de la investigación, se restringió la búsqueda al título y/o resumen con el fin de asegurar que los resultados obtenidos habían estado directamente relacionados con los términos de búsqueda específicos y para disminuir el riesgo de incluir documentos que no abordase adecuadamente el tema de interés. En esta fase se identificaron un total de 575 documentos, de los cuales 207 se tomaron de la base de datos Scopus, 235 de Dialnet y 133 de WOS. A continuación, se aplicaron los filtros de período temporal, idioma español, acceso libre y búsqueda de duplicados, obteniendo un

total de 118 artículos a revisar. Luego se procedió a analizar más a fondo cada uno de los resúmenes de los documentos seleccionados para comprobar y seleccionar aquellos que mejor se ajusten a la temática, y tipo de estudios que se desean incluir en la revisión. Se descartaron en esta fase 85 artículos por “Tema” y 22 artículos por “Tipo de estudio”. Finalmente, se seleccionaron 11 documentos que, tras una lectura crítica de los mismos, se determinó que eran los apropiados para incluir en esta revisión sistemática.

Por último, se emplearon las herramientas básicas de Microsoft Office (Excel) para codificar información relevante acerca de los estudios revisados incluyendo las variables, localización territorial, año de publicación, contexto educativo en el que se enmarca (formal, no formal e informal) y nivel educativo. Finalmente, se realizó un resumen de los estudios incluidos en el estudio.

En la Figura 1 se puede observar el proceso global tal y como se establece en la declaración PRISMA.

Figura 1. Diagrama de flujo de la búsqueda bibliográfica.

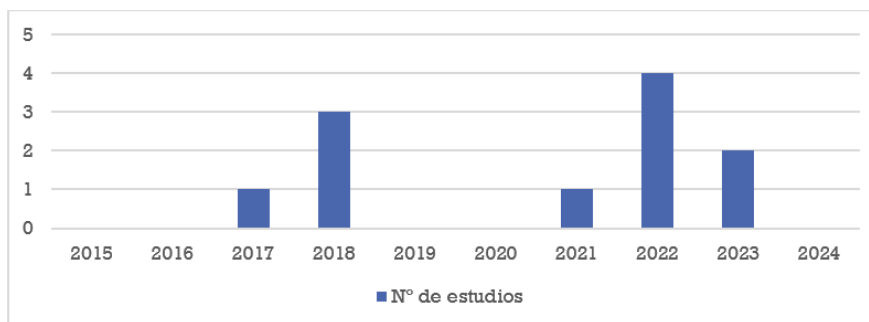


Fuente: elaboración propia.

Resultados

Se seleccionaron un total de 11 artículos para la revisión, distribuidos en cinco años distintos: uno de 2017, uno de 2021, tres de 2018, cuatro de 2022 y dos de 2023. Esto indica una variabilidad en la distribución temporal de los estudios incluidos. En la figura 2 se muestra que el año con mayor representación es 2022 (un poco por encima de los años 2018 y 2023), mientras que 2017 y 2021 tienen la menor proporción de estudios seleccionados. Este patrón sugiere un creciente interés en la investigación sobre juegos tradicionales en los últimos años, posiblemente en respuesta a la necesidad de alternativas educativas más inclusivas y culturalmente relevantes. Además, la evolución en la producción académica podría estar vinculada con un renovado interés en la educación basada en experiencias significativas y aprendizaje activo.

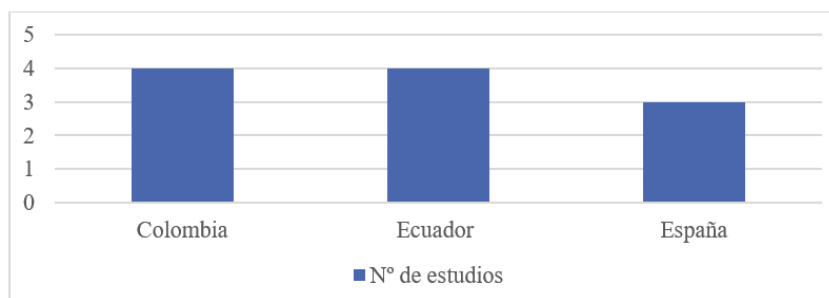
Figura 2. Estudios por año.



Fuente: elaboración propia.

La localización geográfica de los artículos incluidos en la revisión muestra una concentración en tres países principales. Cuatro estudios fueron realizados en Ecuador, cuatro en Colombia y tres en España, por lo que se dispone de una muestra territorial limitada en términos geográficos (ver figura 3). Esta concentración geográfica puede estar influenciada por la fuerte presencia de los juegos tradicionales en los currículos de América Latina y España, donde todavía se consideran un componente esencial del patrimonio cultural y educativo. Sin embargo, la ausencia de estudios en otras regiones sugiere la necesidad de explorar cómo los juegos tradicionales pueden impactar en contextos educativos de diferentes latitudes y culturas.

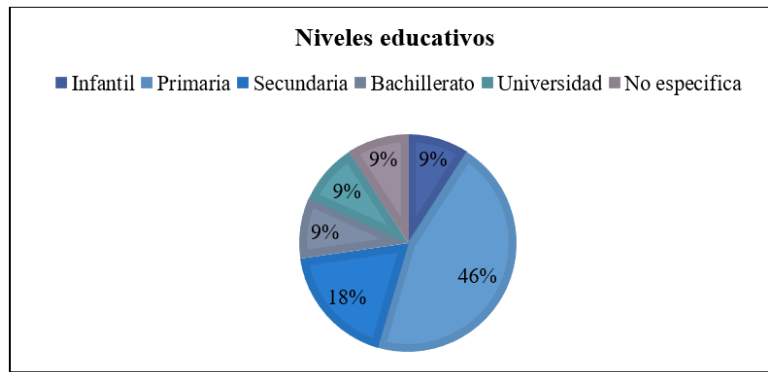
Figura 3. Estudios por país.



Fuente: elaboración propia.

Se observa una limitación en la variedad de contextos educativos abordados en los estudios incluidos. Casi todos los artículos se centran exclusivamente en la educación formal, sin incluir investigaciones sobre el uso del juego tradicional en contextos educativos informales, y solamente una en contextos no formales. Con todo se encontraron estudios que abarcan diferentes niveles educativos (ver figura 4). El predominio de estudios en educación formal evidencia un enfoque estructurado hacia la integración de los juegos tradicionales en el currículo, pero deja un vacío en cuanto a su potencial en entornos comunitarios, recreativos y familiares. Es fundamental explorar su aplicación en estos ámbitos para aprovechar al máximo su impacto en la transmisión de valores, el aprendizaje intergeneracional y la socialización.

Figura 4. Estudios por nivel educativo.



Fuente: elaboración propia.

La tabla 1 muestra, de forma resumida y siguiendo un orden cronológico, una síntesis de los 11 estudios que cumplieron los criterios de inclusión y que fueron incorporados a la revisión sistemática final.

Tabla 1. Resumen de los estudios incluidos en la revisión.

Nº, autor, año, País	Objetivo	Metodología	Instrumento	Muestra	Contexto	Resultados
(1) Rodríguez-Fernández et al. (2023)	Estudiar la presencia y efectos de los juegos deportivos tradicionales (JDT) durante el recreo	Observación directa no participante	Observación ad hoc	1.014 estudiantes 6-12 años	Formal, primaria	El estudio confirma que los JDT pueden desempeñar un papel clave en la inclusión escolar
España						
(2) Cevallos Goyes et al. (2023)	Desenvolver la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales	Estudio longitudinal y experimental con dos etapas de tiempo (pre y post)	Guía de observación	19 niños de 4 años	Formal, primaria	La guía didáctica resultó en un aumento significativo en el nivel de percepción, uso, comprensión y manejo emocional, lo que indica una mejora notable en la inteligencia emocional
Ecuador						
(3) Ardila Barragán (2022)	Establecer la aportación de los juegos tradicionales del entorno local al desarrollo sociocultural	Cualitativa. Hermenéutica, investigación acción y cartografía social	Entrevista	20 estudiantes de grado octavo, 13 a 15 años	Formal, secundaria	El intercambio de saber y la interacción social amplían el conocimiento y las percepciones de los estudiantes sobre los juegos tradicionales, dinamizando el desarrollo sociocultural escolar y garantizando su preservación como parte de la herencia cultural regional
Colombia						
(4) Barcia Briones et al. (2022)	Analizar los juegos de ruedas tradicionales y su contribución en el desarrollo de la inteligencia musical	Cualitativa. Inductiva-deductiva y documental, métodos descriptivos, analítico-sintético	Entrevista y guía de observación	2 docentes y 30 niños/as de preparatoria	Formal, primaria	Mediante la utilización de manera constante de los juegos tradicionales como la rueda contribuye de manera positiva al desarrollo de la inteligencia musical de los niños
Ecuador						
(5) Mendoza Fuentes & Gañán Ríos (2022)	Fortalecer la convivencia intercultural en estudiantes de cuarto grado mediante juegos tradicionales	Cualitativa, investigación-acción, hermenéutica, descriptivo	Encuesta, entrevista, diario de campo	12 estudiantes del grado cuarto y un docente	Formal, primaria	Diminución y prevención de los problemas que se pueden generar en el aula intercultural
Colombia						
(6) Tenesaca Simancas et al. (2022)	Ejecutar juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática y disminuir los problemas en el aprendizaje	Investigación descriptiva	Encuesta de 12 preguntas en escala de Likert	60 niños de 9 a 12 años	Formal, primaria	Sugiere la integración de juegos tradicionales en el aula para fomentar el pensamiento lógico
Ecuador						
(7) Toapanta Flores & Ávila Mediavilla (2021)	Analizar el uso de juegos tradicionales para enseñar nociones lógico-matemáticas	Explicativo, investigación de campo	Ficha observación, pre y post a la implementación	24 estudiantes de cuarto año de básica	Formal, secundaria	Los resultados positivos obtenidos demuestran la eficacia del empleo de juegos tradicionales para la enseñanza de matemáticas
Ecuador						
(8) Barrios Gómez (2018)	Fomentar la formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica	Investigación-Acción, observación participante	Diario de campo y cuestionario	40 estudiantes	Formal, no se especifica el nivel educativo	Los niños mostraron comprensión de las reglas, desarrollaron habilidades sociales y demostraron respeto hacia sus compañeros durante la interacción en los juegos
Colombia						
(9) Fernández Amat et al. (2018)	Mejorar la adquisición de competencias en estudiantes de Magisterio en Educación Primaria	Descriptivo, observacional y reflexivo	Observación directa y encuestas inicial y final	54 estudiantes del Grao de Magisterio en EP. Mención en Educación Musical	Formal universitario	Se produjo una mejoría significativa en la adquisición de estas nueve competencias, en cinco de ellas la mejoría fue en el cien por cien de los estudiantes
España						
(10) Verdooren Ortiz et al. (2018)	Determinar la pertinencia de los juegos tradicionales como estrategia y herramienta pedagógica para desenvolver competencias artísticas-cognitivas.	Enfoque cualitativo etnográfico con investigación cualitativa	encuesta inicial a estudiantes y observación directa	32 estudiantes de 10º y 11º, 2 directivos, 13 docentes, 60 padres	Formal, bachillerato	El uso de juegos tradicionales demostró tener una alta incidencia y relevancia en el desarrollo de competencias artísticas-cognitivas, lo que abre nuevas posibilidades para un escenario educativo integral
Colombia						
(11) Tejero Muñoz et al. (2017)	Destacar el potencial educativo de los juegos y juguetes tradicionales para la socialización y desarrollo infantil	Diseño, implementación y evaluación	Observación, cuestionario y reflexión final grupal	Niños y niñas de 3 a 6 años	No formal, educación infantil	El juego tradicional en la educación promueve competición sana, disfrutar al aire libre, relaciones interpersonales, exploración activa del entorno, motivación y respeto a la tradición
España						

Fuente: elaboración propia.

En base a los resultados extraídos durante la investigación, cumple dar respuesta las preguntas de investigación formuladas al inicio del estudio.

- ¿Cuál es el estado actual del uso del juego tradicional en los distintos contextos educativos?

Según la bibliografía seleccionada, se observó una escasez de investigaciones que aborden el uso del juego tradicional en el ámbito educativo, lo que sugiere una limitación en la cantidad de estudios indexados en las diversas bases de datos como Scopus, Dialnet y Web of Science. Con todo, los estudios revisados revelaron una amplia gama de aplicaciones del juego tradicional en la educación. Se destacó su uso en materias específicas, donde se busca alcanzar los objetivos del currículo relacionados con áreas culturales como las matemáticas. Este hallazgo subraya el potencial del juego tradicional como un recurso didáctico flexible, capaz de adaptarse a distintos enfoques pedagógicos y metodológicos. No obstante, es necesario seguir investigando sobre su impacto en áreas menos exploradas, como el desarrollo de competencias digitales y el pensamiento crítico.

Además, se evidenció su utilidad como una herramienta para abordar objetivos educativos transversales y generales, tales como la adquisición de valores, la mejora de las relaciones interpersonales y el desarrollo de habilidades para gestionar las emociones. A pesar de la limitada investigación existente, los estudios revisados subrayaron el potencial del juego tradicional como una estrategia versátil y efectiva para promover el aprendizaje integral en contextos educativos. El enfoque transversal del juego tradicional refuerza la idea de una educación holística, donde el aprendizaje no se reduce a la mera transmisión de conocimientos, sino que también involucra el desarrollo emocional y social. Su implementación en los currículos educativos podría potenciar una formación más completa y significativa.

Como puede observarse en la tabla 2, en base a las investigaciones seleccionadas para esta revisión, se pudieron identificar beneficios que comporta el uso educativo del juego tradicional. Existe un alto grado de concordancia en cuanto a que el juego tradicional, como recurso educativo, favorece la adquisición de valores, habilidades emocionales, habilidades sociales y conductas prosociales. Además, se evidenció que impulsa la participación activa y la motivación de los/as estudiantes, facilitando la adquisición de conocimiento, aprendizaje y competencias, así como el desarrollo cognitivo. Las investigaciones también destacaron su capacidad para fomentar relaciones interpersonales, promoviendo la cooperación, la colaboración y la competición sana, lo que contribuye a un buen clima en el aula.

Tabla 2. Aportaciones del juego tradicional en cada uno de los estudios.

	Número de artículo										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Habilidades emocionales		x	x	x				x			
Participación		x			x		x	x		x	
Aprendizaje, conocimientos y competencias					x	x	x		x	x	x
Relaciones interpersonales	x				x			x		x	x
Motivación					x	x	x	x		x	x
Desarrollo cognitivo				x			x				
Habilidades sociales				x				x			
Valores			x	x	x			x			
Cooperación y colaboración	x							x	x		
Conductas prosociales	x		x		x			x	x		
Competición sana	x										x
Buen clima					x			x			

Fuente: elaboración propia.

Por tanto, el estado actual del uso del juego tradicional en diversos contextos educativos exhibe una diversidad de enfoques y aplicaciones, todos ellos resaltando su relevancia y beneficios en la formación integral de los estudiantes.

- ¿En qué contextos educativos predomina el uso del juego tradicional?

La literatura revisada mostró que, fundamentalmente, el uso de juegos tradicionales predomina en el contexto educativo formal. Algunos autores consideraron que es muy importante trabajar e impulsar desde la escuela los juegos tradicionales para favorecer su uso en otros contextos, fuera del ámbito escolar, en el tiempo libre (Ardila Barragán, 2022; Verdooren et al., 2010). El énfasis en el ámbito formal refleja una tendencia a estructurar y regularizar su uso, aunque podría ser igualmente relevante fomentar su práctica en contextos no reglados para garantizar su transmisión cultural de manera más natural y espontánea.

Con todo, también se destacaron referencias a la importancia de su transmisión en los museos, en el ámbito familiar y su relevancia en el contexto comunitario (Ardila Barragán, 2022; Tejero Muñoz et al., 2017). Estos espacios alternativos pueden desempeñar un papel clave en la preservación del juego tradicional, facilitando su integración en experiencias de aprendizaje no convencionales. Es crucial que las políticas educativas consideren estrategias para fortalecer estos lazos entre la escuela, la familia y la comunidad.

Por lo tanto, aunque su uso principal se concentra en instituciones educativas, donde se aprovechan como herramientas pedagógicas para el desarrollo integral de los estudiantes, no se puede subestimar su impacto fuera de este ámbito. Esto plantea la necesidad de iniciativas que promuevan la educación intergeneracional y el aprendizaje basado en la comunidad, asegurando que el juego tradicional continúe siendo una práctica significativa más allá del contexto escolar.

- ¿Cuáles son los focos de investigación sobre el juego tradicional en el ámbito de la pedagogía?

Según lo expuesto, los focos de investigación sobre el juego tradicional en el ámbito de la pedagogía abarcan diversas áreas:

Aprendizaje de diferentes áreas curriculares: Investigaciones como las de Tenesaca Simancas et al. (2022) y Toapanta Flores y Ávila Mediavilla (2021) exploran como los juegos tradicionales pueden ser empleados para el aprendizaje de áreas específicas como las matemáticas. El valor de estas investigaciones radica en su capacidad para demostrar que los juegos tradicionales no solo tienen una función recreativa, sino que pueden ser herramientas eficaces para mejorar el rendimiento académico en diversas disciplinas.

Fomento de comportamientos y habilidades prosociales: estudios como el de Mendoza Fuentes y Gañán Ríos (2022) investigan como los juegos tradicionales contribuyen a la convivencia escolar y previenen problemas interculturales. Asimismo, el trabajo de Barrios-Gómez (2018) indaga sobre cómo utilizarlos para fomentar valores, mientras que estudios como el de Rodríguez-Fernández et al. (2023) analizan como los juegos deportivos tradicionales pueden promover la inclusión y la igualdad de género en el entorno escolar. Estos enfoques refuerzan la idea de que el juego tradicional no solo facilita el aprendizaje, sino que también tiene el potencial de ser una herramienta transformadora en la construcción de sociedades más equitativas e inclusivas.

Promoción de la identidad, medio y herencia cultural: artículos como el de Ardila Barragán (2022) y el de Tejero Muñoz et al. (2017) examinan como los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo socio-cultural y educan en el respeto por la tradición. Esto reafirma la importancia del juego como una herramienta de transmisión cultural, permitiendo que las nuevas generaciones se apropien de su patrimonio y fortalezcan su sentido de identidad.

Estimulación de capacidades diversas: se encontraron resultados positivos en la utilización de juegos tradicionales para favorecer las competencias de futuros docentes (Fernández Amat et al., 2018), el desarrollo de la inteligencia musical (Barcia Briones et al., 2022), las competencias artísticas-cognitivas (Verdooren Ortiz et al., 2018) y mismo la inteligencia emocional (Cevallos Goyes et al., 2023).

Discusión

La literatura revisada muestra un claro predominio del juego tradicional en los contextos educativos formales, así como una gran versatilidad y flexibilidad en su adaptación a diferentes objetivos y áreas educativas. Estos hallazgos coinciden con los de Baena-Extremera y Ruiz-Montero (2016), quienes identificaron que la incorporación de juegos tradicionales en la educación física mejora tanto el currículo escolar como la comprensión de la cultura local. Sin embargo, la integración del juego tradicional en la educación formal sigue siendo limitada en comparación con otros enfoques pedagógicos más estructurados. Esto plantea la necesidad de evaluar hasta qué punto estos juegos pueden consolidarse como parte integral del currículo, en lugar de ser utilizados solo como estrategias complementarias. En este sentido, Méndez Giménez y Fernández Río (2011) enfatizan que su implementación requiere adaptaciones pedagógicas específicas para maximizar su impacto en contextos escolares. La falta de guías estandarizadas

darizadas para su implementación puede estar obstaculizando su consolidación como un recurso educativo de primer orden, lo que refuerza la necesidad de desarrollar propuestas metodológicas más estructuradas.

Autores como Ardila Barragán (2022) y Tejero Muñoz et al. (2017) destacan su papel significativo como parte del patrimonio cultural de las sociedades, lo cual requiere ser cuidado y protegido debido a su potencial para fortalecer la identidad cultural y su valor pedagógico. No obstante, es fundamental cuestionar hasta qué punto su presencia en el ámbito educativo está contribuyendo efectivamente a la preservación del patrimonio inmaterial o si, por el contrario, su transmisión sigue dependiendo mayoritariamente del ámbito familiar y comunitario. La falta de integración en planes de estudio específicos podría estar contribuyendo a su relegación a espacios extracurriculares sin reconocimiento formal.

Según Ardila Barragán (2022), en contextos rurales, los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural y las habilidades sociales de los estudiantes, dinamizando los procesos de aprendizaje a través de la interacción social y el intercambio de saber. Este enfoque también es respaldado por Alquézar (2011), quien subraya que los juegos tradicionales son fundamentales para preservar la identidad cultural y transmitir valores intergeneracionales en un mundo globalizado. Este autor sostiene la idea de que es fundamental incorporar el tratamiento y conocimiento de los juegos tradicionales en el ámbito académico para que puedan ser trasladados como opción recreativa alternativa a otros contextos. Sin embargo, el reto actual radica en cómo lograr una adaptación de estas prácticas a las dinámicas educativas contemporáneas sin perder su esencia. Su preservación requiere más que una mera reproducción en el aula; debe ir acompañada de un proceso reflexivo que conecte su valor cultural con el aprendizaje significativo de los estudiantes. Además, destaca la importancia de promover este conocimiento a través de la interacción social con diferentes actores de la comunidad. Sin embargo, Sutton-Smith (2001) advierte que la modernización y la industrialización presentan retos significativos para la continuidad de estas prácticas, lo que resalta la necesidad de promoverlas en contextos educativos formales. Es importante reflexionar sobre cómo las tendencias globales están afectando la transmisión de estas prácticas lúdicas y qué estrategias pueden implementarse para evitar su desaparición en el futuro cercano.

Siguiendo a Morejón et al. (2024), los juegos tradicionales se emplean como estrategia pedagógica para fortalecer valores culturales en la comunidad, promoviendo el respeto, la cooperación, la honestidad y el sentido de pertenencia entre los estudiantes. A través de un enfoque cuantitativo, su estudio evidenció que la percepción sobre estos valores mejora significativamente cuando se incorporan dinámicas lúdicas tradicionales en el entorno educativo. A pesar de estos hallazgos, sigue siendo un desafío trasladar estos beneficios a un modelo pedagógico sistemático que garantice su continuidad y aplicabilidad en diversos contextos educativos. Los valores promovidos por los juegos tradicionales requieren ser articulados con el currículo formal para consolidarse como una estrategia educativa sostenible.

Tejero Muñoz et al. (2017) realizan su investigación desde el ámbito de la educación no formal, basándose en una experiencia llevada a cabo al aire libre con niños. Su estudio confirma que el juego tradicional promueve el desarrollo de procesos didácticos, estimula la motivación de los niños para interactuar con su entorno y aumenta su interés por descubrir, conocer y aprender cosas nuevas. Además, contribuye significativamente a educar a la infancia en el respeto por las tradiciones culturales. Este punto es clave, ya que plantea una posible divergencia entre la educación formal y la educación no formal en la manera en que se transmiten estos juegos. Mientras que en el ámbito formal se incorporan con un propósito didáctico estructurado, en la educación no formal se mantienen como prácticas espontáneas. Esto sugiere la necesidad de mayor integración entre ambos enfoques para maximizar su impacto.

Por otro lado, Mendoza Fuentes y Gañán Ríos (2022) resaltan su contribución a la convivencia escolar al reducir problemas y fomentar una educación inclusiva bajo el foco de la interculturalidad. Sin embargo, Zapatero Ayuso et al. (2024) señalan que, incluso en intervenciones diseñadas para fomentar el ocio activo y la inclusión, persisten patrones de segregación por género en los patios escolares. Esto pone en evidencia que la implementación de juegos tradicionales en el ámbito educativo no garantiza automáticamente una transformación en las dinámicas de género y participación. Se requiere un análisis más profundo sobre cómo estas actividades pueden ser diseñadas y gestionadas para evitar la reproducción de estructuras de exclusión.

En términos de inteligencia musical y emocional, estudios como los de Barcia Briones et al. (2022) y Cevallos Goyes et al. (2023) revelan que los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo de estas



capacidades en los niños, mejorando habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como la percepción y gestión de emociones. Sin embargo, es necesario que futuras investigaciones analicen si estos beneficios pueden ser generalizados a diferentes grupos de edad y niveles educativos. Hasta qué punto estos hallazgos son extrapolables a otros contextos es una cuestión clave para su aplicabilidad real en el sistema educativo.

En la actualidad, el desarrollo de habilidades psicológicas y sociales a través del juego ha sido ampliamente estudiado en el contexto de los deportes electrónicos (Bonilla Gorrindo et al., 2022). Sin embargo, a diferencia de los esports, los juegos tradicionales ofrecen una experiencia lúdica que fomenta el contacto interpersonal directo, la cooperación espontánea y la adaptación a normas sociales en espacios físicos. Este contraste abre un debate sobre los efectos de la digitalización en el desarrollo de habilidades sociales y la posible coexistencia de ambas formas de juego en la educación moderna.

Por otra parte, aunque la implementación de estrategias educativas mediante el uso de juegos tradicionales demostró ser muy beneficiosa, algunas investigaciones sugieren que su potencial educativo podría ser aún mayor. Su incorporación en el aula no debe verse solo como una herramienta complementaria, sino como un recurso con capacidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. Esto implica replantear su papel en el currículo y en la formación docente para asegurar su integración efectiva.

Conclusiones

Los juegos tradicionales constituyen una valiosa herramienta educativa y cultural, ya que no solo favorecen la preservación del patrimonio inmaterial, sino que también contribuyen al desarrollo integral de las personas. Este estudio ha evidenciado su impacto en distintos entornos formativos, resaltando su capacidad para promover valores prosociales, fortalecer habilidades emocionales y potenciar competencias cognitivas. Además, su carácter inclusivo y su vínculo con la identidad cultural los convierten en un recurso esencial para la cohesión social y la transmisión de saberes intergeneracionales.

Aunque su desarrollo teórico ha sido más profundo en el ámbito de la educación física, lo que ha llevado a considerarlos erróneamente como exclusivos de esta disciplina, su alcance es mucho más amplio. Más allá de su aporte al bienestar motor y físico, estas prácticas lúdicas ofrecen alternativas enriquecedoras frente a enfoques deportivos competitivos, promoviendo el ejercicio al aire libre y la interacción social. Su aplicación en diversos espacios educativos y comunitarios permite generar aprendizajes significativos, estableciendo conexiones con áreas como las matemáticas, la historia y la educación ambiental, lo que refuerza su valor como estrategia pedagógica flexible y adaptable.

Siguiendo a Ismoyo et al. (2024), los juegos tradicionales no solo fortalecen la cooperación y el respeto, sino que también generan beneficios para la salud física y mental. Se ha comprobado que favorecen la coordinación, las destrezas motoras y el bienestar emocional, además de reducir el estrés y fomentar la socialización. En este sentido, su práctica en contextos escolares, familiares y comunitarios es clave para potenciar su impacto en el desarrollo individual y colectivo.

No obstante, los resultados de este trabajo también reflejan una disminución en la presencia de estos juegos debido a la industrialización y al auge de las tecnologías digitales. Para contrarrestar esta tendencia, es fundamental diseñar estrategias que fomenten su integración en distintos espacios educativos, recreativos y culturales. Su incorporación no solo garantizaría la conservación de este legado, sino que también potenciaría sus beneficios en la educación no formal, el ocio activo y la formación en valores.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos de este estudio subrayan la importancia de promover los juegos tradicionales como herramientas metodológicas que trascienden el entretenimiento. Su implementación en diversos ámbitos favorece la convivencia, la inclusión y el aprendizaje vivencial. Además, su desarrollo en espacios no convencionales, como proyectos comunitarios, eventos culturales y programas de educación al aire libre, puede fortalecer su transmisión a nuevas generaciones. Para ello, es esencial que educadores, gestores culturales y responsables de políticas públicas desarrollen estrategias que faciliten su revitalización y adaptación a los desafíos contemporáneos.

Finalmente, futuras investigaciones deberían explorar su combinación con metodologías innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en la experiencia, para ampliar su impacto en la formación



integral de las personas. Asimismo, un enfoque interdisciplinar que contemple dimensiones pedagógicas, culturales y motrices permitiría una mayor proyección y permanencia de estas prácticas, asegurando su relevancia en una sociedad en constante transformación.

Limitaciones del estudio

Aunque este estudio ha permitido identificar el valor pedagógico y físico de los juegos tradicionales en diversos contextos educativos, presenta ciertas limitaciones que deben considerarse al interpretar los hallazgos. En primer lugar, la escasez de literatura científica en lengua española que aborde el uso de juegos tradicionales fuera del ámbito de la educación física restringió la profundidad del análisis. Esta carencia refleja un sesgo disciplinar que podría limitar la comprensión integral de su impacto en otras áreas pedagógicas.

En segundo lugar, la revisión se centró exclusivamente en estudios publicados entre 2015 y 2024, lo que pudo excluir investigaciones previas relevantes que aportaran perspectivas históricas o contextuales más amplias. Si bien este enfoque temporal permite evaluar tendencias recientes, puede haber omitido referencias fundamentales que expliquen la evolución del uso de los juegos tradicionales en la educación.

Una de las principales debilidades de este trabajo es la ausencia de una herramienta estandarizada para evaluar la calidad metodológica de los estudios analizados. Para futuros trabajos en esta línea, sería recomendable emplear escalas como AMSTAR 2 o la escala de PEDro, que permitirían una evaluación más rigurosa y transparente de la calidad de la evidencia disponible. Aunque cabe señalar que los investigadores han suplido esta carencia con una lectura pormenorizada de cada documento atendiendo a los criterios de inclusión-exclusión del protocolo PRISMA señalados anteriormente y una valoración objetiva de las premisas ontológicas internas de cada documento.

Además, la mayoría de los artículos seleccionados para el análisis se enfocan en contextos educativos formales, dejando relativamente inexplorados los entornos no formales e informales. Esta concentración en un único ámbito limita la posibilidad de generalizar los resultados a otros espacios educativos donde estas prácticas también podrían ser aplicadas con éxito.

Por último, se identificó una limitada representación geográfica en las publicaciones revisadas, con una mayor concentración de estudios en Ecuador, Colombia y España. Esto podría restringir la validez externa de las conclusiones, al no reflejar plenamente las experiencias de otros contextos socioculturales y educativos.

Referencias

- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso-Roque, J., & Yuste-Lucas, J. (2023). How do Girls and Boys Feel Emotions? Gender Differences in Physical Education in Primary School. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 100(1), 25-330. <https://doi.org/10.2478/pccsr-2023-0016>
- Alquézar, M. (2011). Los juegos como elementos socioculturales en la Educación Física. *Revista Arista Digital*, 4, 1-10
- Araya Góchez, A., Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2018). Perspectiva intergeneracional del juego como patrimonio cultural. *Revista Latinoamericana De Derechos Humanos (Heredia, Costa Rica)*, 28(2). <https://doi.org/10.15359/rldh.28-2.5>
- Ardila Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Baena-Extremera, A., & Ruiz-Montero, P. J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acción Motriz*, (16), 19-26.
- Barcia Briones, M. F., Burgos Posligua, M. O., Cobeña Avila, B. L., Díaz Molina, R. E., Demera Aragundi, M. L., Laz Laz, L. M., & Loza Pisco, D. C. (2022). Los juegos de ruedas tradicionales en la inteligencia musical. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(5), 10. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i5>

- Barrios Gómez, N. N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación Y Sociedad*, 9(3), 775-782. <https://doi.org/10.17981/culteducoc.9.3.2018.91>
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1), 1-13.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning and creativity*. Open University Press.
- Bonilla Gorrindo, I., Chamarro, A., & Ventura, C. (2022). Habilidades psicológicas en los esports: Estudio cualitativo en jugadores individuales y de equipo. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(1), 36-41. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.36-41>
- Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: Revista Digital De Educación Física*, (15), 7-20. <http://dx.doi.org/10.25145/j.pasos.2015.13.084>
- Cevallos Goyes, A. A., Gavilanes, A. E. F., & Ayala Gavilanes, D. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 8(2), 117-128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7942209>
- Cortizas Amado, A. (2007). O xogo popular como recurso escolar. *Revista Galega De Educación*, (37), 41-45.
- Fernández Amat, M. C., Maestro Guerrero, F., & Balsera Gómez, F. J. (2018). Juegos Tradicionales: Recurso interdisciplinar para la adquisición de diferentes competencias en Educación Primaria a través de la música. *Innovación docente y aprendizaje: experiencias y retos* (pp. 164-174). Vice-rectorado de Política Académica e Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Zaragoza.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24, 41-51.
- Ghidetti, F. F. (2020). Pedagogia do esporte e educação física: a convergência na busca da autonomia em relação aos significados culturais do esporte. *Movimento*, 26, e26034. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.96529>
- González Romero, L., Burgos Mendieta, D., Morán González, M., & Miranda Moreira, J. (2024). Juegos recreativos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. *Retos*, 58, 528-533. <http://dx.doi.org/10.47197/retos.v58.107272>
- González-Cordero, L. H., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(Extra 2), 234-257. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1201>
- González-Monteagudo, J. (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española: Una aproximación histórica. *Historia de la Educación*, 38, 13-34.
- Greaves, R., & Vlachopoulos, D. (2023). El uso de la gamificación como vehículo de intercambio pedagógico para el desarrollo profesional del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1). <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34026>
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Ismoyo, I., Nasrulloh, A., Ardiyanto Hermawan, H., & Ihsan, F. (2024). Beneficios para la salud de los juegos tradicionales: una revisión sistemática (Health benefits of traditional games - a systematic review). *Retos*, 59, 843-856. <https://doi.org/10.47197/retos.v59.107467>
- Lavega Burgués, P., Alonso Sánchez, A., Centeno Manteca, L., & Lavega Burgués, D. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
- Lavega-Burgués, P., Alonso, J. I., & Serna, J. (2021). Los juegos tradicionales como recurso pedagógico en educación física: Promoción de valores y habilidades motrices. *Retos*, 41, 1-8. <https://doi.org/10.47197/retos.v41.101856>
- Méndez Giménez, A., & Fernández Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos*, 19, 54-58. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i19.34638>
- Mendoza Fuentes, A., & Gañán Ríos, M. A. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.2-art5>

- Morejón Calixto, S. E., Mayanza Paucar, O., Barcia Maridueña, A. M., & Vásquez Alvarado, E. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad (Traditional games as a pedagogical strategy for the strengthening of cultural values in the community). *Retos*, 57, 859–865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*, 38, 166-172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Navarro Patón, R., Álvarez Fernández, M., & Basanta Camiño, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de Educación Secundaria Obligatoria. *EmásF*, 33, 111-132. <http://dx.doi.org/10.6018/sportk.401081>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., . . . Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, 372, 71-71. <http://dx.doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). The development of play during childhood: Forms and possible functions. *Child Development*, 69(3), 577–598. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x>
- Pujolá, J.T. (2024). La gamificación: una estrategia didáctica en el ámbito educativo. En O. Ripoll y J.T. Pujolá (Eds), *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas* (pp. 17-26). Octaedro.
- Rodríguez Fernández, J. E., Núñez García, J., & Sáez Gambín, D. (2023). El juego deportivo tradicional en el recreo. Un recurso para promover la inclusión y la igualdad de género. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 26(3), 45-59. <https://doi.org/10.6018/reifop.574551>
- Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M., & Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis: Revista Técnico-Científica Del Deporte Escolar, Educación Física Y Psicomotricidad*, 1(1), 53-74. <https://doi.org/10.17979/sportis.2015.1.1.1401>
- Rodríguez-Fernández, J.E. (2016). *O xogo dos bolos en Boiro: tradición, cultura e educación*. Toxosoutos.
- Smith, P. K. (2010). *Children and play: Understanding children's worlds*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444307591>
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1s7czd>
- Tejero Muñoz, M., Prieto Barrera, L., & Álvarez Domínguez, P. (2017). Educar a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre. *Cabás*, (18), 75-108. <https://doi.org/10.35072/CABAS.2017.26.26.001>
- Tenesaca Simancas, M. C., Aucahuallpa Fernández, R., & Ávila Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(1), 287-303. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i1.1790>
- Tiana Ferrer, A. (2008). Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño. *Transatlántica de educación*, (5), 95-111. <http://dx.doi.org/10.2307/j.ctv1s7cj9h.18>
- Toapanta Flores, M. T., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Aprendizaje basado en juegos tradicionales para la enseñanza de matemática en niños de Educación Básica. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica De Ciencias De La Educación, Humanidades, Artes Y Bellas Artes*, 4(1), 92-108. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i1.1457>
- Uribe-Veintimilla, A., Góngora-Cheme, R., Zúñiga-Muñoz, H., Tomalá-Chavarría, M., & Zambrano-Vélez, W. (2024). La psicopedagogía en la aplicación de los juegos recreativos con estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje. *Retos*, 55, 992–998. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.104617>
- Vásquez, J., & Rojas, G. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. *Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1), 1-21.
- Veiga, P. (2007). O patrimonio lúdico galego. *Revista Galega De Educación*, 37, 28-31.

- Venegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. P., & Venegas Rubiales, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Antequera
- Verdooren Ortiz, H. E., Hernández De León, Y., Borrero Gutiérrez, B., & Páez Borrero, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes. *Cultura, Educación Y Sociedad*, 9(3), 443-448. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>
- Zapatero Ayuso, J. A., Ramírez Rico, E., Rocu Gómez, P., & Navajas Seco, R. (2024). El ocio en el patio de un colegio de la Comunidad de Madrid: análisis del profesorado y alumnado de una intervención con una perspectiva de género. *Revista de Educación*, 1(404), 109-137. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-404-619>

Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Adela Quiñones Treinta	adela.quinones@rai.usc.es	Autor/a
Alexandre Sotelino Losada	alexandre.sotelino@usc.es	Autor/a
José Eugenio Rodríguez-Fernández	geno.rodriguez@usc.es	Autor/a
José Eugenio Rodríguez-Fernández	geno.rodriguez@usc.es	Traductor/a