Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación
Vol. 12, N° 24, 1-17, julio – diciembre, 2026. ISSN: 2443 – 4566
https://doi.org/10.55560/arete.2026.24.12.6

IMPACTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, COGNITIVO Y CULTURAL DE LA INFANCIA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

IMPACT OF TRADITIONAL GAMES ON CHILDREN'S SOCIO-EMOTIONAL, COGNITIVE, AND CULTURAL DEVELOPMENT: A SYSTEMATIC REVIEW

MARÍA LIZETH CHAVESTA SALAZAR
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, CHICLAYO, PERÚ

BERTILA HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, CHICLAYO, PERÚ

Fecha de recepción: 27 junio 2026
Fecha de aceptación: 17 agosto 2026

RESUMEN

El presente artículo de revisión sistemática tuvo como objetivo analizar la evidencia científica publicada entre 2020 y 2025 sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil durante la primera infancia, enfocado en tres dimensiones fundamentales: cognitiva, cultural y socioemocional. Se seleccionaron 28 estudios empíricos de acceso abierto mediante criterios definidos de inclusión y exclusión, aplicados en las bases de datos Scopus, ScienceDirect, Redalyc y EBSCO. El análisis permitió identificar patrones comunes, enfoques emergentes y vacíos en la literatura científica. Los resultados indican que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo cognitivo mediante la mejora del lenguaje, la memoria, la atención y el pensamiento lógico; fortalecen el desarrollo cultural a través de la transmisión de saberes ancestrales, prácticas comunitarias y valores identitarios; y contribuyen al desarrollo socioemocional al fomentar la empatía, la autorregulación emocional, la cooperación y el sentido de pertenencia. Asimismo, se evidencia entre las brechas de investigación, que los estudios solo estuvieron centrados en ciertas regiones geográficas y la falta de articulación entre las dimensiones analizadas. Se concluye que los juegos tradicionales son herramientas pedagógicas efectivas para promover un desarrollo infantil integral y deben ser integrados de forma sistemática en los programas educativos.

PALABRAS CLAVE: Juegos tradicionales; primera infancia; desarrollo cognitivo; desarrollo cultural, desarrollo socioemocional.

ABSTRACT

This systematic review aimed to analyze scientific evidence published between 2020 and 2025 regarding the impact of traditional games on early childhood development, focusing on three fundamental dimensions: cognitive, cultural, and socio-emotional. Twenty-eight open-access empirical studies were selected based on defined inclusion and exclusion criteria applied to the Scopus, ScienceDirect, Redalyc, and EBSCO databases. The analysis identified common patterns,

Chavesta Salazar, M.L. y Hernández Fernández, B. (2026). Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional, cognitivo y cultural de la infancia: una revisión sistemática. *Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación, 12*(24), 1-17. https://doi.org/10.55560/arete.2026.24.12.6

emerging approaches, and gaps in the scientific literature. The results indicate that traditional games foster cognitive development by enhancing language, memory, attention, and logical thinking; strengthen cultural development through the transmission of ancestral knowledge, community practices, and identity-related values; and contribute to socio-emotional development by promoting empathy, emotional self-regulation, cooperation, and a sense of belonging. Furthermore, research gaps were identified, specifically a geographic concentration of studies and a lack of integration among the analyzed dimensions. It is concluded that traditional games are effective pedagogical tools for promoting holistic child development and should be systematically integrated into educational programs.

KEY WORDS: Traditional games; early childhood, cognitive development; cultural development; socioemotional development.

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos son actividades esenciales en la infancia, reconocidos por su papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Así, organizaciones internacionales como la Organización Mundial de la Salud, (OMS, 2019) señala que "para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más" y las promulga en sus nuevas directrices sobre actividad física, sedentarismo y sueños para niños menores de 5 años. De igual manera el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2023) indica que el juego es una actividad imprescindible en la primera infancia en el desarrollo de los seres humanos, que lejos está de ser tan solo un pasatiempo. Estas perspectivas globales refuerzan la importancia de integrar las prácticas lúdicas en edades tempranas en los entornos educativos y comunitarios.

Como señalan Prieto y Troncoso Reyes (2025) el juego es un derecho fundamental de la infancia y un recurso pedagógico esencial que enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en la educación temprana proporciona un contexto significativo donde los estudiantes exploran y negocian, permitiéndoles experimentar de forma única y memorable. De manera similar, cuando se habla de juegos tradicionales, deben ser considerados como parte integral del patrimonio cultural de una región e integrarlos en la educación moderna en los marcos de la educación de la primera infancia, lo cual permita obtener beneficios sustanciales en la formación de los niños (Kurniati & Mwariko, 2025). Otra forma de contextualizar a los juegos tradicionales, es comprenderlo como una forma cultural en la que se materializa la tradición, es decir, la transmisión de valores, costumbres, creencias y normas sociales que han sido compartidas a lo largo de generaciones (Chernushevich, 2023).

Investigaciones recientes indican que los juegos favorecen el desarrollo formativo de los niños, así Liswantiani et al. (2024) señalan que es posible estimular el pensamiento de los niños mediante los juegos, donde a saber, se puede clasificar en dos tipos: juegos modernos que utilizan tecnología y los juegos tradicionales que están arraigados en normas y costumbres, implican a más de un jugador y se han convertido en hábitos transmitidos de generación en generación y conllevan importantes valores de carácter para el desarrollo infantil. Asimismo, Saearani et al. (2024) identificaron que los juegos tradicionales podían

inspirar un movimiento creativo para aumentar la imaginación de los niños en edades tempranas de su educación. Sin embargo, como manifiestan Quiñones Treinta et al. (2025) el impacto de los juegos tradicionales en nuestra sociedad parece estar disminuyendo gradualmente en favor de iniciativas más modernas con una clara tendencia tecnológica.

Desde la perspectiva educativa, los juegos musicales tradicionales como recurso didáctico en el desarrollo de competencias educativas en alumnos infantes, repercute en su integración, inclusión igualitaria y desarrollo social, físico, emocional y cognitivo (Fernández Amat et al., 2024), asimismo, el aprendizaje de danzas creativas basadas en juegos folclóricos tradicionales permitan mejorar la imaginación de los niños en edad preescolar (Saearani et al., 2024), de igual manera en clases de educación física, los juegos infantiles tradicionales constituyen una estrategia esencial para promover la actividad física y la motricidad fina (Reyes Rodríguez et al., 2024).

En el contexto de la educación inicial, el vínculo entre los enfoques pedagógicos y el desarrollo de habilidades, ha permitido que el aprendizaje basado en el juego y sobre todo en juegos tradicionales, mejoran las habilidades sociales como la resiliencia, la autoestima, la autoconfianza, la cooperación y la autonomía de los niños, permitiendo un desarrollo infantil holístico (Mwinsa & Dagada, 2025), de igual manera, la metodología de aprendizaje-servicio y los juegos educativos (aprovechando los recursos culturales locales como los juegos tradicionales) como herramienta didáctica conectan el aprendizaje motriz con otras áreas de conocimiento y desarrollan competencias transversales como la iniciativa, la creatividad o el trabajo en equipo, contribuyendo a una formación holística e inclusiva (de la Cruz Manjón Pozas et al., 2024).

Por otro lado, los juegos tradicionales destacan por su valor pedagógico y su contribución al fortalecimiento de la identidad cultural que define al individuo desde la infancia (Quiñones Treinta et al., 2025), asimismo, el conocimiento y la concienciación de la identidad cultural de un lugar por parte de la comunidad local constituye en sí mismo una acción de conservación (Fiorillo et al., 2021), por lo cual, este tipo de juegos deben integrarse en el currículo educativo como una estrategia eficaz para el desarrollo integral de los niños en general y de los que se encuentran a nivel inicial en particular, porque permite su desarrollo integral y la preservación de su identidad cultural (Calixto et al., 2024).

Asimismo, la implementación de los juegos tradicionales en el desarrollo de los marcos educativos permiten integrar las diversas tradiciones culturales, mejorando la equidad y la inclusión educativa, representando un paso significativo hacia un entorno educativo culturalmente consciente y equitativo, contribuyendo a una experiencia educativa de la primera infancia más rica e inclusiva (Kurniati & Mwariko, 2025), sin embargo, en el contexto de la globalización, las barreras de comunicación y las dificultades de expresión creativa causadas por las mismas diferencias culturales, no siempre permiten que los juegos tradicionales de un lugar sean conocidos en otros y lleguen a convertirse en juegos interculturales (Xu et al., 2025). Por otro lado, es importante reconocer que el juego abarca diversas actividades y se extiende a los fenómenos culturales, donde observar cómo juegan

permite comprender mejor la cultura infantil en un período histórico específico y el desarrollo cultural de una sociedad (Yu, 2024).

En el aspecto socioemocional de los niños, los juegos tradicionales al aire libre y con una frecuencia de juego son predictores de habilidades sociales y mejoran los niveles de estrés (Ayaz-Alkaya & Akca, 2025), de igual manera, protegen su salud física, emocional y mental, siendo eficaces en estos tiempos modernos, para reducir el uso de internet y aumentar las habilidades sociales, por lo cual, deben ser considerados para utilizarse en la protección y promoción de la salud infantil (Kacar & Ayaz-Alkaya, 2022).

También debe considerarse la tendencia en el crecimiento de los juegos integrados con tecnologías, donde el juego infantil contemporáneo refleja los procesos de digitalización y globalización de la infancia contemporánea (Salomatova, 2023), sin embargo, jugar al aire libre en la naturaleza con compañeros se le ha atribuido la mayor importancia para el desarrollo saludable de los niños, pero está cada vez más marginado debido al atractivo del juego basado en las pantallas de los dispositivos (Sallnäs Pysander et al., 2024), por otro lado, la tendencia de los juegos integrados con tecnologías ofrecen comodidad, accesibilidad e interactividad mejoradas a través de funciones como animaciones, efectos de sonido y aplicación automatizada de reglas, por lo tanto, es imperativo examinar esta situación que existe actualmente (Ariya et al., 2025), considerando que la primera infancia puede ser un momento crucial en el que se forman patrones y hábitos persistentes de uso de la pantalla y por lo tanto, las interacciones asociadas y el propósito de su uso podría traer implicaciones en el desarrollo social de los niños (Mallawaarachchi et al., 2025).

Si bien se reconoce el valor de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil, la producción científica en torno a su impacto en dimensiones específicas del desarrollo como la cognitiva, la socioemocional y la cultural, presenta cierta dispersión teórica y metodológica, además de cambios en los patrones de juegos infantiles post-pandemia, donde las tecnologías digitales están desplazando gradualmente las prácticas lúdicas tradicionales, lo que plantea interrogantes sobre su preservación y valor pedagógico. En este sentido, resulta pertinente realizar una revisión sistemática de la literatura reciente (2020-2025) que permita identificar tendencias, vacíos de investigación, enfoques predominantes y metodologías empleadas. Este tipo de investigación no solo contribuirá a consolidar el conocimiento existente, sino también a orientar futuras líneas de investigación y a fortalecer políticas educativas y prácticas pedagógicas basadas en el juego como estrategia de desarrollo integral en la infancia.

El objetivo de esta revisión sistemática es analizar la evidencia científica publicada entre 2020 y 2025 sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de niños y niñas en la primera infancia, con énfasis en tres dimensiones clave: el desarrollo socioemocional, el desarrollo cognitivo y el desarrollo cultural. Se busca identificar patrones comunes, enfoques emergentes y vacíos en la literatura que permitan orientar intervenciones educativas y futuras investigaciones.

2. MÉTODO

Se utilizó la declaración (PRISMA, 2024) para la recopilación y sistematización de los documentos científicos que formaron parte de esta investigación. En la Figura 1 se detalla las etapas de PRISMA y como se realizaron los filtros necesarios para obtener finalmente los documentos científicos que formaron parte de la revisión sistemática.

La búsqueda de documentos científicos se realizó en marzo de 2025, considerando las bases de datos Scopus, ScienceDirect, Redalyc y EBSCO, considerando los años del 2020 al 2024. Estas bases fueron seleccionadas por gran contenido científico y porque las revistas cumplen con la revisión de doble ciego, garantizado así la confiabilidad en las fuentes encontradas.

Las cadenas de búsqueda utilizadas se integraron con términos y tesauros definidos en UNESCO (2022) y complementados con ERIC Thesaurus (2022) Educational Resources Information Center, quedando seleccionadas las palabras clave para juegos tradicionales: "traditional games", "folk games", "cultural games", "traditional play"; para infancia o educación inicial: "early education", "pre-school education", "early childhood education", "preschool children"; así como para identificar artículos para la dimensión socioemocional: "socio-emotional development", "social skills", "emotional education", "emotional intelligence", "socio-emotional competencies", para la dimensión cultural: "cultural identity", "Ethnic identity", "Community identity", "Regional identity", "Traditional identity", "Multicultural identity"; y para la dimensión cognitiva: "cognitive development", "cognitive skills", memory, attention, perception, "logical thinking", "cognitive functions".

Para la base de datos SCOPUS se definió la cadena de búsqueda: TITLE-ABS-KEY (("traditional games" OR "folk games" OR "cultural games" OR "traditional play") AND ("early education" OR "pre-school education" OR "early childhood education" OR "preschool children" OR toddlers OR "young children")) AND PUBYEAR > 2019 AND PUBYEAR < 2026, con lo cual se obtuvo 29 documentos científicos.

Para la base de datos ScienceDirect se definió la cadena de búsqueda: ("traditional games" OR "folk games" OR "cultural games" OR "traditional play") AND ("early education" OR "pre-school education" OR "early childhood education" OR "preschool children"), lo cual permitió acceder a 40 documentos científicos.

Para la base de datos Redalyc se definió la cadena: ("juegos tradicionales" OR "juegos folclóricos" OR "juegos culturales" OR "juego tradicional") AND ("educación inicial" OR "educación temprana" OR "educación preescolar" OR "educación de la primera infancia" OR "niños en edad preescolar" OR "niños pequeños"), alcanzado un total 25 documentos encontrados.

Finalmente, para la base de datos EBSCO se tuvo la cadena: ("traditional games" OR "folk games" OR "cultural games" OR "traditional play") AND ("early education" OR "pre-school education" OR "early childhood education" OR "preschool children" OR toddlers OR "young children")

Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación
Vol. 12, N° 24, 1-17, julio – diciembre, 2026. ISSN: 2443 – 4566
https://doi.org/10.55560/arete.2026.24.12.6

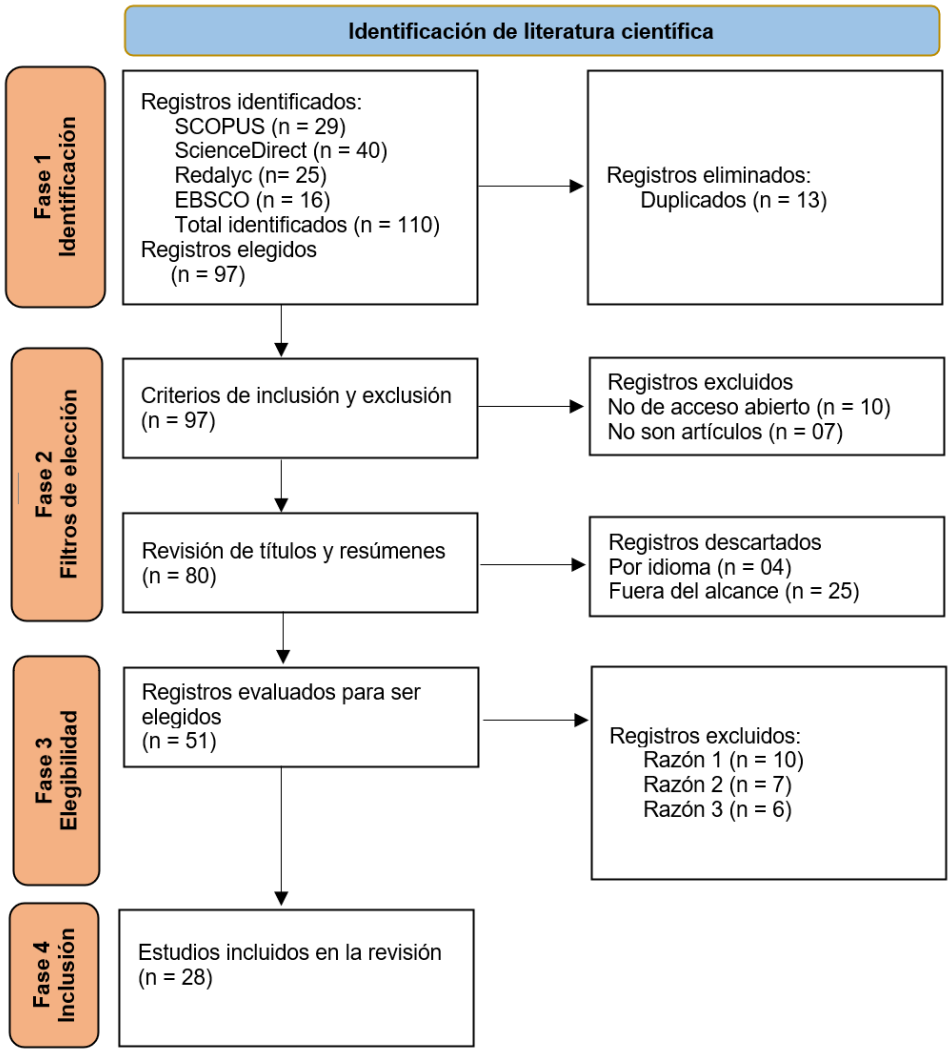


Figura 1: El estándar PRISMA para identificar literatura

Entre las cuatro bases de datos consultadas se obtuvieron 110 documentos científicos. Para la sub fase de registros eliminados, mediante el uso del gestor de referencias Zotero y el software Microsoft Excel, se identificaron 13 documentos repetidos y que no formarán parte del estudio, con lo cual se contó para esta fase con 97 estudios seleccionados.

Para la fase 2 se excluyeron 10 documentos que no fueron de acceso abierto y 07 documentos que no tuvieron el formato de artículo científico. Fueron considerados solamente artículos de acceso abierto, con la finalidad de garantizar una revisión a profundidad de su contenido y garantizar su transparencia y posibilidad de replicación de sus métodos y obtención de resultados, por lo tanto, quedaron excluidos 17 documentos, contando hasta esta sub fase con 80 artículos disponibles.

De igual manera solamente se consideraron artículos científicos que se encontraban en idioma español e inglés, descartando 04 de ellos. Al revisar títulos y resúmenes, fueron descartados aquellos artículos que estuvieron fuera del alcance de la investigación, encontrando 25 de ellos enfocados en temas como: juegos tradicionales en el nivel universitario, calidad de la educación preescolar, clima de aula y manejo conductual, ambientes físicos de aprendizaje según percepción infantil, relaciones entre padres e hijos con los juegos con enfoque solo en su comunidad y otros que solo hablan de la infancia sin considerar los juegos tradicionales. Por lo tanto, en la fase 2 fueron descartados 29 artículos, siendo considerados solamente 51 para la siguiente etapa.

Para la fase 3, se procedió a revisar el contenido detallado de cada artículo científico, buscando su aporte en el enfoque de la presente investigación, que permita identificar las dimensiones de análisis para los juegos tradicionales. En esta etapa fueron descartados 10 artículos (razón 1) cuyo enfoque fue específicamente el estudio sobre los juegos digitales, otros 7 (razón 2) si consideraron los juegos tradicionales, pero en su evolución en las comunidades, por otro lado 6 artículos más fueron dejados de lado (razón 3), a pesar de que en sus títulos aparecía el término "juegos tradicionales", el foco de estudio se relacionaba con adolescentes y el deporte. Por lo tanto, en esta fase 3 se obtuvieron los 28 artículos que formaron parte de esta revisión sistemática.

Finalmente, en la fase 4 se realizó la revisión detallada de los 28 artículos seleccionados, los cuales fueron considerados por su aporte a las dimensiones en estudio: vínculos de los juegos tradicionales y habilidades motoras en niños de educación inicial, diferentes tipos de roles en los juegos de niños infantes que aportan en su desarrollo cognitivo y corporal, asimismo, artículos que detallan como se generan habilidades sociales cuando se utilizan juegos tradicionales en el ambiente educativo.

Los 28 artículos que cumplieron los criterios de selección conformaron el corpus definitivo de la revisión y fueron organizados de acuerdo con su aporte predominante a las dimensiones cognitiva, cultural y socioemocional. La selección se sustentó en los criterios de inclusión, exclusión, alcance temático y elegibilidad definidos para la revisión. No se aplicó una herramienta estandarizada adicional para la valoración de la calidad metodológica o del riesgo de sesgo de los estudios incluidos. Asimismo, la revisión no contó con un registro previo de protocolo.

3. Resultados

En la Tabla 1 se presentan los 28 artículos considerados en la revisión sistemática, organizados según la dimensión a la que contribuyen principalmente, el autor y año de publicación, la base de datos de procedencia y su aporte al estudio. La distribución de los artículos fue de 16 estudios para la dimensión cognitiva, 8 para la dimensión cultural y 4 para la dimensión socioemocional. Esta diferencia responde a la cantidad de investigaciones identificadas que, después de la aplicación de los criterios de inclusión, exclusión y elegibilidad, aportaron específicamente a cada dimensión de análisis. Por tanto, no se estableció previamente una cantidad equivalente de estudios por dimensión ni se otorgó

predominancia metodológica a alguna de ellas; la distribución obtenida refleja la evidencia científica disponible dentro del corpus seleccionado.

Tabla 1. Autores seleccionados por año de publicación

N°	AUTORES(ES) Y AÑO	BASE DE DATOS	APORTE AL ESTUDIO
Dimensión cognitiva			
1	Saearani et al. (2024)	Scopus	Juegos como herramienta creativa en preescolar.
2	Mwinsa y Dagada (2024)	Scopus	Mejora de habilidades de alfabetización y numeración en preescolares.
3	KetutYoda et al. (2024)	Scopus	Juegos y desarrollo de habilidades motoras.
4	Ospankulov et al. (2023)	Scopus	Juegos y la educación física con impacto en desarrollo motor y social.
5	Siregar et al. (2021)	Scopus	Juegos y el desarrollo cognitivo y corporal.
6	Yile y Schuh (2022)	ScienceDirect	Los juegos y la enseñanza numérica.
7	Gasteiger y Korbinian (2021)	ScienceDirect	Los juegos de mesa y el desarrollo de competencias numéricas.
8	Valderrama y Arrubla (2022)	Redalyc	El juego y el desarrollo de estrategias matemáticas.
9	Ruíz y Soberano (2021)	Redalyc	Desarrollo cognitivo con los juegos.
10	Echeverría y Macancela (2021)	Redalyc	Juegos tradicionales didácticos y su aporte al desarrollo cognitivo.
11	Cañas (2021)	Redalyc	Metodologías activas con juegos como eje de aprendizaje preescolar.
12	Zambrano y García (2020)	Redalyc	Efecto de los juegos en el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas.
13	Vergara et al. (2020)	Redalyc	Los juegos y el desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problemas.
14	Gul (2023)	EBSCO	Juegos tradicionales y el desarrollo integral infantil.

N°	AUTORES(ES) Y AÑO	BASE DE DATOS	APORTE AL ESTUDIO
15	Kenanoglu y Duran (2021)	EBSCO	Los juegos y el desarrollo del lenguaje.
16	Góez Truco et al. (2022)	EBSCO	Los juegos como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza-aprendizaje.
Dimensión cultural			
1	de la Cruz Manjón Pozas et al. (2024)	Scopus	Los juegos y el aprendizaje inclusivo en la infancia.
2	Rodríguez et al. (2023)	Scopus	Roles de género en los juegos para el análisis cultural y social.
3	Suteja et al. (2022)	Scopus	Los juegos como medio de transmisión cultural.
4	Utami et al. (2021)	ScienceDirect	Los roles de género en juegos tradicionales dramatizados.
5	Bermudez et al. (2023)	ScienceDirect	Los juegos y el diseño comunitario.
6	E. L. Rodríguez et al. (2022)	Redalyc	La defensa del juego tradicional frente al digital.
7	Bada-Laura (2021)	Redalyc	Los juegos y su influencia en la noción espacial de los niños.
8	Alarcón et al. (2021)	EBSCO	Los juegos y su rol de desarrollo integral de los niños en contextos familiares.
Dimensión Socioemocional			
1	Mwinsa y Dagada (2025)	Scopus	Los juegos y su impacto en habilidades sociales.
2	Kristanto y Wibowo (2023)	Scopus	Los juegos y el desarrollo de valores socioemocionales en los niños.
3	González et al. (2021)	Redalyc	El juego tradicional en contextos de vulnerabilidad social.
4	Agustin et al. (2020)	Scopus	Los juegos y valores de relevancia cultural y socioemocional.

El análisis descriptivo de los 28 estudios incluidos evidencia una mayor representación de la dimensión cognitiva, con 16 investigaciones (57,1 %), seguida de la dimensión cultural, con 8 estudios (28,6 %), y la dimensión socioemocional, con 4 estudios (14,3 %). En cuanto al año de publicación, la mayor frecuencia se registró en 2021, con 10 artículos (35,7 %); le siguieron 2022 y 2023, con 5 estudios cada uno (17,9 %), 2024 con 4

Chavesta Salazar, M.L. y Hernández Fernández, B. (2026). Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional, cognitivo y cultural de la infancia: una revisión sistemática. *Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación, 12*(24), 1-17. https://doi.org/10.55560/arete.2026.24.12.6

(14,3 %), 2020 con 3 (10,7 %) y 2025 con 1 estudio (3,6 %). Respecto a la procedencia de los artículos, Scopus concentró 11 estudios (39,3 %), Redalyc 9 (32,1 %), mientras que ScienceDirect y EBSCO aportaron 4 estudios cada una (14,3 %). La menor frecuencia correspondiente a 2025 debe interpretarse considerando que la búsqueda bibliográfica se realizó en marzo de dicho año y, por tanto, solo comprendió las publicaciones disponibles hasta ese momento.

4. Discusión

La presente revisión sistemática exploró el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil temprano, considerando tres dimensiones fundamentales: cognitiva, cultural y socioemocional. Se analizaron 28 estudios publicados entre los años 2020 y 2025, permitiendo identificar patrones de evolución, enfoques emergentes y vacíos de investigación que enriquecen la comprensión del papel de estos juegos en la formación integral de los niños y niñas de la primera infancia.

Desde una perspectiva cronológica, los estudios muestran un desarrollo progresivo en la manera en que se entiende y valora el aporte de los juegos tradicionales. En la dimensión cognitiva, en los años 2020 y 2021, se caracterizó por un enfoque inicial centrado en las habilidades básicas como la lógica, el conteo, la memoria y la atención. En los años siguientes, especialmente en 2022 y 2023, se evidencia un viraje hacia enfoque más integradores, en los que el juego se asocia a aprendizaje más complejos como el razonamiento matemático, la alfabetización emergente y el desarrollo metacognitivo. Para el año 2024, se incorpora la perspectiva de la innovación educativa y la adaptación de los juegos a contextos escolares diversos, incluyendo la colaboración entre familia y escuela.

En la dimensión cultural, los estudios del 2021 inician con una revalorización del juego tradicional como vehículo de transmisión de saberes ancestrales y prácticas comunitarias, particularmente en contextos indígenas. Hacia 2022 y 2023, se profundiza en cómo estas prácticas lúdicas son resignificadas dentro del sistema educativo, permitiendo a los niños vincularse con sus raíces culturales y fortalecer su identidad. En 2024, las investigaciones destacan el carácter dinámico y adaptable del juego tradicional, que puede integrarse al currículo sin perder su esencia, contribuyendo a una educación más inclusiva y pertinente.

Respecto a la dimensión socioemocional, los primeros estudios en 2020 y 2021 mostraron resultados centrados en intervenciones puntuales que promovían la empatía, la convivencia y la autorregulación. Sin embargo, desde el 2022 en adelante, los estudios comienzan a enfocarse en escenarios más complejos, donde se analiza el juego como contexto de socialización, construcción de vínculos, resolución de conflictos y desarrollo de la autonomía. Los estudios de 2024, en particular, destacan el papel del juego en la promoción del bienestar emocional y la resiliencia, en especial en contextos de vulnerabilidad.

Los hallazgos obtenidos refuerzan la necesidad de integrar los juegos tradicionales en las prácticas educativas de la primera infancia, tanto en contextos escolares como

comunitarios. En el plano cognitivo, estos juegos ofrecen una oportunidad pedagógica para consolidar aprendizajes desde la experiencia lúdica y el entorno cotidiano del niño. Culturalmente, son una vía para fortalecer el sentido de pertenencia, el respeto a la diversidad y la revitalización de la identidad. En el plano socioemocional, su uso favorece la construcción de habilidades interpersonales, autorregulación y la confianza en sí mismos. Su incorporación efectiva en el currículo requiere formación docente, adaptación contextual y participación activa de las familias, su entorno y las comunidades.

Se identifican varias brechas en la literatura. En primer lugar, la concentración de estudios en Latinoamérica y Asia deja subrepresentadas otras regiones como África o Europa del Este. En segundo lugar, hay escasa atención al impacto de los juegos tradicionales en niños con discapacidades o necesidades educativas especiales. En tercer lugar, es limitada la articulación entre las dimensiones analizadas: pocos estudios examen de manera integrada los aportes cognitivos, culturales y socioemocionales del juego. Finalmente, se observa una falta de estudios que exploren la coexistencia o complementariedad entre juegos tradicionales y entornos digitales.

Una limitación relevante fue el uso exclusivo de artículos de acceso abierto, lo cual, si bien favorece la transparencia y equidad en el acceso al conocimiento, puede haber excluido investigaciones de calidad disponibles solo por suscripción. También se identificaron sesgos lingüísticos, al priorizar estudios en español e inglés. Asimismo, algunos artículos carecían de información metodológica detallada, lo que dificultó una evaluación comparativa. Estas restricciones podrían haber influido en la representatividad de los resultados.

Se recomienda ampliar la cobertura geografía de las investigaciones e incluir contextos no muy representados. Es fundamental incluir a poblaciones diversas, especialmente a niños con discapacidad, comunidades rurales y contextos urbanos marginales. Las investigaciones futuras deberían adoptar enfoques metodológicos mixtos, combinando análisis cuantitativos con relatos etnográficos y estudios de caso que rescaten las voces de los propios niños, familias y docentes. Asimismo, se sugiere explorar el potencial de hibridación entre juegos tradicionales y juegos basados en tecnologías digitales, como una estrategia de conexión entre la herencia cultural y las demandas de la educación contemporánea. Finalmente, se alienta el diseño de políticas públicas que reconozcan y promuevan el valor pedagógico del juego tradicional en la educación inicial.

Las evidencias revisadas sugieren que las dimensiones cognitiva, cultural y socioemocional no operan de forma aislada dentro de los juegos tradicionales, sino que se articulan durante la experiencia lúdica. Las habilidades cognitivas vinculadas con la atención, la memoria, el razonamiento, el lenguaje y la resolución de problemas se desarrollan en situaciones de juego que, al mismo tiempo, requieren interacción con otros, cumplimiento de reglas, cooperación y autorregulación. A su vez, estas dinámicas se encuentran vinculadas con prácticas, significados, valores y formas de participación transmitidas dentro de determinados contextos culturales. De esta manera, el componente cultural proporciona un marco de significado a la actividad lúdica, mientras que las capacidades socioemocionales

facilitan la interacción y participación del niño y los procesos cognitivos intervienen en la comprensión, ejecución y adaptación a las situaciones propias del juego. Esta interrelación permite comprender el juego tradicional como una experiencia potencialmente integradora del desarrollo infantil y no únicamente como una estrategia asociada a beneficios independientes en cada dimensión.

5. Conclusiones

Sintetizar los hallazgos más relevantes, resaltando la importancia de los juegos tradicionales en las dimensiones del desarrollo infantil analizadas y la necesidad de integrarlos en la educación inicial.

Esta revisión sistemática ha demostrado que los juegos tradicionales poseen un valor formativo significativo en el desarrollo integral de los niños y niñas en la primera infancia, impactando positivamente en las dimensiones cognitiva, cultural y socioemocional. A lo largo del periodo comprendido entre 2020 y 2024, se evidenció una progresión notable en los enfoques investigativos, pasando de estudios centrados en beneficios específicos a propuestas más holísticas que integran múltiples dimensiones del desarrollo infantil.

Desde una perspectiva cognitiva, los juegos tradicionales han sido reconocidos por su capacidad para estimular habilidades esenciales como el razonamiento lógico, la memoria, la atención y la expresión verbal, particularmente cuando se integran en contextos pedagógicos significativos. En la dimensión cultural, estos juegos actúan como vehículos para la transmisión de valores, lenguas, costumbres y saberes ancestrales, fortaleciendo el sentido de identidad y pertenencia en las infancias. En lo socioemocional, se identificó su contribución en el fortalecimiento de la empatía, la cooperación, la autorregulación emocional y el respeto por normas compartidas, consolidando vínculos sociales saludables en ambientes lúdicos y seguros.

La evidencia recogida destaca la importancia de revalorizar e integrar los juegos tradicionales en los programas de educación inicial, no solo como estrategias recreativas, sino como herramientas pedagógicas que fomentan un aprendizaje profundo, contextualizado y culturalmente pertinente. Incorporarlos sistemáticamente en las prácticas docentes puede enriquecer la experiencia educativa, responder a la diversidad de las entornos culturales y emocionales, y promover un desarrollo equilibrado desde las primeras etapas de su vida.

En este sentido, se hace necesario que los sistemas educativos reconozcan y promuevan el juego tradicional como patrimonio educativo vivo, propiciando su recuperación, adaptación y uso pedagógico en función de las realidades locales. Esta integración consciente y planificada representa una oportunidad para articular la educación con la cultura, la comunidad y las emociones, configurando así entornos de aprendizaje más inclusivos, humanizados y sostenibles.

REFERENCIAS

Agustin, M., Mamat, N. B., & Syaodih, E. (2020). Exploring "kaulinan barudak" to develop children's character values in islamic early childhood education. *Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 13-26. https://doi.org/10.15575/jpi.v6i1.8226

Alarcón, A. M., Astudillo, P., Castro, M., & Perez, S. (2021). Estrategias y prácticas culturales que favorecen el desarrollo de niñas y niños mapuche hasta los 4 años. La Araucanía, Chile. *Revista Chilena de Antropologia*, *43*, 80-95. https://doi.org/10.5354/0719-1472.2021.64433

Ariya, P., Wongwan, N., Intawong, K., & Puritat, K. (2025). Digital literacy through gaming: A comparative study of knowledge acquisition, social presence, and emotional reactions in digital and non-digital board games. *Social Sciences & Humanities Open*, *11*, 101387. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387

Ayaz-Alkaya, S., & Akca, A. (2025). The Impact of Traditional Children's Games on Internet Use, Social Skills, and Stress Level: A Cross-Sectional Design. *Journal of Transcultural Nursing*, *36*(1), 84-91. https://doi.org/10.1177/10436596241274344

Bada-Laura, W. N. (2021). Kenebo shipibo-conibo y noción de espacio topológico en niños de 5 años. *Praxis & Saber*, *12*(30), 17-32.

Bermudez, V. N., Salazar, J., Garcia, L., Ochoa, K. D., Pesch, A., Roldan, W., Soto-Lara, S., Gomez, W., Rodriguez, R., Hirsh-Pasek, K., Ahn, J., & Bustamante, A. S. (2023). *Designing culturally situated playful environments for early STEM learning with a Latine community*. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.06.003

Calixto, S. E. M., Paucar, O. M., Maridueña, A. M. B., & Alvarado, E. V. (2024). 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

Cañas, M. de los Á. V. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, *45*(2), 1-16.

Chernushevich, V. A. (2023). Folk Game as a Phenomenon of Inculturation of a Modern Child. *Psychology and Law*, *13*(3), 119-134. https://doi.org/10.17759/psylaw.2023130309

de la Cruz Manjón Pozas, D., Lucena Zurita, M., Luengo Pascual, F., & García Pozas, A. (2024). Motor education and Andalusian culture: A micro project of learning service through educational play. *European Public and Social Innovation Review*, *9*. https://doi.org/10.31637/epsir-2024-954

Echeverría, J. C., & Macancela, I. M. (2021). Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, *6*(1), 133-145.

ERIC Thesaurus. (2022). *ERIC - Education Resources Information Center*. https://eric.ed.gov/

Fernández Amat, C., Zarza-Alzugaray, F. J., & del Barrio Aranda, L. (2024). Design and validation of a scale for the assessment of educational competencies in traditional musical games. *Humanities and Social Sciences Communications*, *11*(1). https://doi.org/10.1057/s41599-024-03340-7

Fiorillo, F., Rizzi, G., & Achille, C. (2021). *Learning through virtual tools: Visit a place in the pandemic era*. *46*(M-1-2021), 225-232. https://doi.org/10.5194/isprs-Archives-XLVI-M-1-2021-225-2021

Gasteiger, H., & Korbinian, M. (2021). Fostering early numerical competencies by playing conventional board games. *Journal of Experimental Child Psychology*, *204*, 105060. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105060

Góez Truco, S., Guarín Suárez, S., Salcedo Quiroz, W., & Aponte Rivera, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, *24*(2), 1-16. https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07

González, M. P., Corvalán, F., & Iglesias, J. L. L. (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: Ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas*, *27*. https://www.redalyc.org/journal/1935/193567258038/

Gul, S. B. A. (2023). Early Childhood Care and Education (3-6 Years) and the Role of Traditional Games: An Exploratory Study of Jammu and Kashmir. *Online Submission*, *39*(1), 53-59.

Kacar, D., & Ayaz-Alkaya, S. (2022). The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, *40*, 50-55. https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.04.007

Kenanoglu, D., & Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Journal of Education and Training*, *7*(1), 74-81.

KetutYoda, I., Festiawan, R., Ihsan, N., & Okilanda, A. (2024). Effectiveness of Motor Learning Model Based on Local Wisdom in Improving Fundamental Skills. *Retos*, *57*, 881-886. https://doi.org/10.47197/retos.v57.106807

Kristanto, W., & Wibowo, H. (2023). Use of Engklek in Character Education: Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Learning*, *30*(2), 53-72. https://doi.org/10.18848/2327-7939/CGP/v30i02/53-72

Kurniati, E., & Mwariko, S. A. (2025). Decolonizing play: Rediscovering and revitalizing traditional play practices in post-colonial context. *Policy Futures in Education*. https://doi.org/10.1177/14782103251321047

Liswantiani, E., Wibowo, S. E., & Nugrahanta, G. A. (2024). Development of a Traditional Game Module to Improve Children's Self-Control Character Skills. *Qalamuna*, *16*(1). https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i1.4350

Mallawaarachchi, S. R., Anglim, J., & Horwood, S. (2025). Types and contexts of child mobile screen use and associations with early childhood behavior. *Early Childhood Research Quarterly*, *70*, 274-286. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.10.010

Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2024). Efficacy of indigenous games on literacy and numeracy development in pre-schoolers in Zambia. *South African Journal of Childhood Education*, *14*(1). https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1555

Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences and Humanities Open*, *11*. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396

OMS. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more

Ospankulov, Y., Zhumabayeva, A., & Nurgaliyeva, S. (2023). The impact of folk games on primary school students. *Journal of Education and e-Learning Research*, *10*(2), 125-131. https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4473

Prieto, V. H., & Troncoso Reyes, C. P. (2025). The evaluation of traditional games in the university classroom. *European Public and Social Innovation Review*, *10*. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1609

PRISMA. (2024). *PRISMA statement*. PRISMA Statement. https://www.prisma-statement.org

Quiñones Treinta, A., Sotelino Losada, A., & Rodríguez-Fernández, J. E. (2025). Traditional game and pedagogy today: A systematic review. *Retos*, *66*, 628-642. https://doi.org/10.47197/retos.v66.111127

Reyes Rodríguez, I. D., Ortega-Mora, G. I., Gil-Moreno, D. P., Florian-Lara, J. L., & Correa-Bautista, J. E. (2024). Design and validation of a questionnaire of knowledge, attitudes, and practices (KAP) related to traditional children's games in Colombian schoolchildren. *Retos*, *60*, 341-351. https://doi.org/10.47197/retos.v60.106975

Rodríguez, E. L., Rodríguez, Y. C., & Vicente, M. D. (2022). Juego y tecnología en la Primera Infancia. *Varela*, *22*(62), 138-144.

Rodríguez, L. O., Alcaraz-Muñoz, V., García, L. C., & Roque, J. I. A. (2023). Playing equally: Gender role analysis of traditional games in early childhood education: A case study in a school in the Region of Murcia. *Revista Complutense de Educacion*, *34*(3), 653-665. https://doi.org/10.5209/rced.79923

Ruíz, A. C., & Soberano, Z. A. (2021). Prácticas letradas y situaciones didácticas para favorecer la alfabetización inicial de preescolares. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, *12*(23). https://www.redalyc.org/journal/5534/553471898030/

Saearani, M. F. T., Sampurno, M. B. T., Chan, A. H., Alfarisi, S., Augustine, C., & Wong, W. H. Y. C. (2024). Assessing teachers' acceptance of traditional games-based creative movement for increasing preschool children's imagination. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deportes y Recreación*, *60*. https://doi.org/10.47197/retos.v60.105919

Sallnäs Pysander, E.-L., Mårtensson, F., Waern, A., Litsmark, A., Hedblom, M., Raustorp, A., Ghilagaber, G., & Zhu, H. (2024). Nature and digitalization challenging the traditional playground. *Urban Forestry & Urban Greening*, *93*, 128148. https://doi.org/10.1016/j.ufug.2023.128148

Salomatova, O. V. (2023). The Concept of the Digital Play by S. Edwards in the Context of the Cultural-Historical Paradigm. *Cultural-Historical Psychology*, *19*(3), 30-38. https://doi.org/10.17759/chp.2023190304

Siregar, N. M., Sari, E. F. N., Budiningsih, M., & Zulham. (2021). The basic learning model of traditional motion based games for early childhood (5-6) years. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *9*(1), 81-88. https://doi.org/10.13189/saj.2021.090111

Suteja, Saifuddin, Farihin, Aris, & Winarso, W. (2022). A Traditional Game-Based Parenting Model as a Cultural-Inheritance Medium in Early Childhood Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *21*(3), 143-165. https://doi.org/10.26803/ijlter.21.3.9

UNESCO. (2022). *UNESCO Thesaurus*. https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/

UNICEF. (2023). *¿Por qué es importante el juego en la primera infancia?* https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia

Utami, A., Fleer, M., & Li, L. (2021). An analysis of a child's experiences in playing a gendered character during playworld. *Learning, Culture and Social Interaction*, *28*, 100454. https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100454

Valderrama, V. C., & Arrubla, S. R. Q. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógicomatemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, *18*(2), 221-240.

Vergara, H. G. A., García, Á. A. A., Meza, G. B. F., & Álvarez, S. V. D. (2020). Análisis Del Desarrollo Integral Infantil Desde La Perspectiva De Las Actividades Lúdicas En El Nivel Preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, *5*(2), 42-49.

Xu, Y., Shan, X., Lin, Y.-S., & Wang, J. (2025). AI-Enhanced Tools for Cross-Cultural Game Design: Supporting Online Character Conceptualization and Collaborative Sketching. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *15377 LNCS*, 429-446. https://doi.org/10.1007/978-3-031-76812-5_29

Yile, J., & Schuh, K. (2022). Parent-child Interactions in Numeracy Activities: Parental Scaffolding, Mathematical Talk, and Game Format. *Early Childhood Research Quarterly*, *59*, 44-55. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.10.004

Yu, W. (2024). Play, Human Nature, and Free Spirit. *Frontiers of Education in China*, *19*(2), 227-233. https://doi.org/10.3868/s110-010-024-0012-6

Zambrano, E. C., & García, R. C. (2020). Incidencia De Los Juegos Individuales Y Colectivos En Las Habilidades Y Destrezas De Los Estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, *5*(2), 70-84.

María Lizeth Chavesta Salazar. Licenciada en Educación Inicial, Magister en Psicología Educativa, estudiante de Doctorado en Educación en la Universidad César Vallejo, Chiclayo - Perú. Directora y docente de la I.E.I N 432 Capullitos de amor, Monsefú, Chiclayo, Perú.

Bertila Hernández Fernández. Licenciada en Educación en especialidad Primaria, Magister en Educación Docencia y Gestión educativa, Segunda especialidad con mención en gestión de centros educativos, Segunda especialidad con mención en psicopedagogía: problemas de aprendizaje, Doctora en Educación, Doctora en Gestión Pública y Gobernabilidad. Docente en el Doctorado en Educación en la Universidad César Vallejo, Chiclayo - Perú. Publicaciones: "Critical and creative thinking: a case from action- research" – "Habilidades sociales en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado".

Todos los contenidos de esta revista se distribuyen bajo una licencia de uso y distribución "**Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional**". Puede consultar desde aquí la **versión informativa** y el **texto legal** de la licencia. Esta circunstancia ha de hacerse constar expresamente de esta forma cuando sea necesario.