



Artículo de Revisión

Juegos infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance

Traditional children's games as a pedagogical strategy to promote physical activity: a scoping review.

Os jogos tradicionais para crianças como estratégia pedagógica para promover a atividade física: uma análise de escopo

Matiz-Echeverri, Luísa F.¹; Ariza-Aguirre, Dayra P.²; Ortega-Mora, Gloria I.³; Gil-Moreno, Diana P.⁴ & Correa-Bautista, Jorge E.⁵

Matiz-Echeverri, L., Ariza-Aguirre, D., Ortega-Mora, G., Gil-Moreno, D., & Correa-Bautista, J. (2025). Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>

RESUMEN

Los juegos infantiles tradicionales representan una herramienta pedagógica eficaz en la enseñanza y el aprendizaje dentro de las clases de educación física. El objetivo de este estudio fue recopilar y sintetizar la evidencia disponible sobre la implementación de estos juegos en el ámbito de la educación física. Se propuso una revisión de alcance con 12 bases de datos especializadas, como: Scopus, Embase, ProQuest Central, EBSCOhost (CINAHL), Redalyc, Dianet, Doaj, SCielo, PsycINFO, Taylor & Francis, Sage Journals y Springer. Se incluyeron artículos en inglés, español y portugués, abarcando estudios descriptivos, observacionales, cuasiexperimentales, experimentales, cualitativos y mixtos. Para la extracción de datos, se diseñaron dos matrices específicas. En total, se identificaron 714 documentos publicados entre 2013 y 2023, de los cuales se seleccionaron 19 para un análisis detallado. El 36% de los estudios se realizaron en España y el 53% de los artículos fueron publicados en inglés. Los diseños metodológicos más comunes fueron los estudios mixtos. La muestra total incluyó a 5643 escolares y 40 docentes, identificándose 35 juegos distintos. El análisis se centró en las preguntas de investigación, el diseño de los estudios, los tipos de juegos infantiles utilizados y sus implicaciones en el proceso educativo. Los resultados indican que el uso de juegos infantiles tradicionales en las clases de educación física es limitado. Se recomienda la implementación de programas de capacitación para docentes, con el fin de facilitar la integración de estos juegos en el currículo y mejorar la calidad de la enseñanza.

Palabras clave: Juegos tradicionales; Educación física de calidad; Enseñanza; Clases de educación física.

¹ Universidad de Cundinamarca, Facultad de Ciencias del deporte y la Educación Física, Colombia. <https://orcid.org/0009-0001-2740-1141>, lformatiz@ucundinamarca.edu.co.

² Universidad de Cundinamarca, Facultad de Ciencias del deporte y la Educación Física, Colombia. <https://orcid.org/0009-0006-4492-934X>, dayrapariza@ucundinamarca.edu.co.

³ Universidad de Cundinamarca, Centro de formación deportiva, pedagogía, administración Colombia <https://orcid.org/0000-0002-3000-8850>, giortega@ucundinamarca.edu.co.

⁴ Universidad de Cundinamarca, Centro de formación deportiva, pedagogía, administración, Colombia. <https://orcid.org/0000-0001-9216-6304>, dpgil@ucundinamarca.edu.co.

⁵ Universidad de Cundinamarca, Centro de investigación en Actividad Física, Ejercicio y Deporte (CAFED), Colombia. <https://orcid.org/0000-0002-0646-2316>, jorgeecorrea@ucundinamarca.edu.co.



ABSTRACT

Traditional children's games represent an effective pedagogical tool in teaching and learning within physical education classes. The aim of this study was to gather and synthesize the available evidence on the implementation of these games in the field of physical education. A scoping review was proposed, using 12 specialized databases, including: Scopus, Embase, ProQuest Central, EBSCOhost (CINAHL), Redalyc, Dianet, Doaj, SCielo, PsycINFO, Taylor & Francis, Sage Journals, and Springer. Articles in English, Spanish, and Portuguese were included, covering descriptive, observational, quasi-experimental, experimental, qualitative, and mixed-method studies. Two specific data extraction matrices were designed. A total of 714 documents published between 2013 and 2023 were identified, from which 19 were selected for in-depth analysis. 36% of the studies were conducted in Spain, and 53% of the articles were published in English. The most common methodological designs were mixed-method studies. The total sample included 5,643 schoolchildren and 40 teachers, identifying 35 different games. The analysis focused on research questions, study designs, the types of traditional children's games used, and their implications in the educational process. The results indicate that the use of traditional children's games in physical education classes is limited. It is recommended to implement teacher training programs to facilitate the integration of these games into the curriculum and improve the quality of teaching.

Key words: Traditional games; Quality physical education; Teaching; Physical education lessons.

RESUMO

Os jogos infantis tradicionais representam uma ferramenta pedagógica eficaz no ensino e na aprendizagem nas aulas de educação física. O objetivo deste estudo foi reunir e sintetizar as evidências disponíveis sobre a implementação desses jogos no campo da educação física. Foi proposta uma revisão de escopo com 12 bases de dados especializadas, como: Scopus, Embase, ProQuest Central, EBSCOhost (CINAHL), Redalyc, Dianet, Doaj, SCielo, PsycINFO, Taylor & Francis, Sage Journals e Springer. Foram incluídos artigos em inglês, espanhol e português, abrangendo estudos descritivos, observacionais, quase-experimentais, experimentais, qualitativos e de métodos mistos. Foram elaboradas duas matrizes específicas para a extração de dados. No total, foram identificados 714 documentos publicados entre 2013 e 2023, dos quais 19 foram selecionados para análise detalhada. 36% dos estudos foram realizados na Espanha e 53% dos artigos foram publicados em inglês. Os desenhos metodológicos mais comuns foram os de métodos mistos. A amostra total incluiu 5.643 escolares e 40 professores, sendo identificados 35 jogos diferentes. A análise concentrou-se nas perguntas de pesquisa, no desenho dos estudos, nos tipos de jogos infantis utilizados e em suas implicações no processo educativo. Os resultados indicam que o uso de jogos infantis tradicionais nas aulas de educação física é limitado. Recomenda-se a implementação de programas de formação para professores, com o objetivo de facilitar a integração desses jogos no currículo e melhorar a qualidade do ensino.

Palavras-chave: Jogos tradicionais; Educação física de qualidade; Ensino; Aulas de educação física.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física (EF) juega un papel esencial para el adecuado desarrollo físico, la personalidad, y la salud en los escolares (Korzun & Kaliada, 2022). La EF de calidad contribuye, a la consolidación de las competencias básicas motrices (Herrmann et al., 2019), a la alfabetización física (Tang et al., 2023), a la promoción de una vida activa y saludable (Bailey, 2006; Barker et al., 2017) y al fomento de las prácticas deportivas (Corbin, 2021). Además, permite el adecuado desarrollo de habilidades psicosociales, (Manzano-Sánchez, 2022) y a la mejora en el rendimiento académico y cognitivo (García-Hermoso et al., 2021).

Se estima que, a nivel mundial, el 81 % de los adolescentes escolarizados no cumplen con las recomendaciones mínimas de 60 minutos diarios de actividad física entre moderada y vigorosa (Guthold et al., 2020). De la misma manera cerca del 39% de los niños y adolescentes son inactivos (Faigenbaum et al., 2018). La falta de actividad física trae consigo efectos negativos a la salud y el bienestar, considerándose el principal factor responsable de la obesidad infantil, y del riesgo futuro de padecer enfermedades crónicas cardiovasculares y metabólicas en la edad adulta (Lona et al., 2021).

Las clases de EF representan un espacio ideal para promover la actividad física moderada y vigorosa (AFMV), en los escolares (Abarca-Sos et al., 2015). En los últimos años, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), impulsa distintos programas de fomento de la EF de calidad (Ennis, 2014; Parker et al., 2018; Dudley & Cairney, 2023; De Carvalho, 2024) con la implementación de nuevas prácticas pedagógicas centradas en la alfabetización física (Lentz, 2022), el cumplimiento de las recomendaciones en actividad física (Wong et al., 2021), y la motricidad (Barrachina-Peris & Moreno-Murcia, 2022).

Una de las prácticas pedagógicas que se vienen utilizando es el aprendizaje basado en juegos (Xu et al., 2023). El uso de juegos dentro de los procesos educativos mejora la experiencia del aprendizaje, y modifica las motivaciones y los comportamientos en los estudiantes (Hsieh et al., 2016). El juego es una actividad motora común en los mamíferos y otras especies (Marley et al., 2022). El juego en la infancia impone un gasto energético, y un esfuerzo físico por aprender comportamientos sociales, roles, competencias y destrezas para sobrevivir o huir de depredadores en situaciones simuladas (Schank et al., 2018; Smaldino et al., 2019). El juego proporciona experiencias sensoriomotoras, emocionales y cognitivas, necesarias para alcanzar la maduración neuronal y conductual para la convivencia social (Andrade, & Vitoria, 2013; Riede et al., 2018). Los juegos son un recurso pedagógico importante para aprender (Singer, 2006; Engels & Freund, 2020).

Los Juegos Infantiles Tradicionales (JIT), son una serie de actividades físicas lúdicas socialmente aceptadas, que se conservan y se transmiten de generación en generación, siendo parte del patrimonio cultural de una región (Madondo & Tsikira, 2022; Nefil et al., 2021). América Latina cuenta con una amplia variedad de JIT multiculturales, que provienen inclusive desde épocas precoloniales (Janot & Verdeny, 2007). Juegos como la rayuela, el trompo, congelados, y atrapadas, forman parte de un conjunto de saberes sobre como aprender a moverse, formarse en valores, y a desarrollar habilidades sociales durante la infancia (Brounstein & Kirianovicz, 2023).

Los JIT fomentan la alfabetización física (Durdén-Myers, 2024). Los JIT tienen la capacidad de facilitar el movimiento, permiten experimentar el movimiento, ayudan a motivar, a tener confianza y a ser conscientes del medio ambiente y del contexto social, los cuales son propósitos de la alfabetización física (Grauduszus et al., 2024). Por ejemplo, el JIT como "saltar la cuerda" y/o "la rayuela" no solo

promueven la coordinación motora y la agilidad, sino que también fomentan la cooperación, el trabajo en equipo, el seguimiento de reglas, y la disciplina, elementos esenciales para el desarrollo psicosocial (Castro-Sánchez, & Ramírez Granizo, 2019). Igualmente, la inclusión de los JIT dentro de las clases de EF puede conducir a mayores niveles de AFMV, aportar al cumplimiento de las recomendaciones mínimas de actividad física diaria en comparación con otras prácticas pedagógicas (Azlan et al., 2020; Azlan et al., 2021).

En una reciente revisión sistemática, en 307 estudios sobre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación propuesta por Camacho-Sánchez et al. (2023) se identificó que los juegos más utilizados en EF son los basados en recursos digitales y los que utilizan materiales físicos. Así mismo, en un reciente metaanálisis, con 10 ensayos controlados se evidenció cómo el uso de los JIT, tuvieron un efecto positivo (tamaño del efecto $\Delta 1.060$) sobre la personalidad y el carácter en escolares de básica primaria (Mashuri, 2022).

Otros trabajos, han estudiado la influencia que tienen los JIT sobre aspectos psicológicos (Dese et al., 2023), la creatividad (Susanto, 2022), el desarrollo de destrezas manipulativas (Hamid & Desranto, 2022), la educación multicultural (Ariesta & Maftuh, 2020) y los beneficios físicos, mentales y de salud en general (Ospankulov et al., 2023; Pasichnyk et al., 2022; Yan et al., 2023). Frente a toda esta evidencia sobre los beneficios de los JIT, no se tiene claridad sobre cómo estos juegos se planifican y se utilizan como prácticas pedagógicas dentro de las clases de EF.

Por lo tanto, esta revisión tiene como objetivo recopilar y sintetizar la información y evidencia disponible sobre el uso de los JIT como estrategia pedagógica, dentro de las clases de EF. Esta revisión de alcance busca aportar conocimiento frente a los pocos estudios sobre el empleo de estrategias pedagógicas culturalmente relevantes, dentro de las clases de EF.

Como resultado del objetivo de esta revisión, se formularon las siguientes preguntas orientadoras de revisión:

PI1: ¿Cuáles son los diseños en investigación propuestos para estudiar el uso de los JIT como estrategia pedagógica dentro de las clases de EF?

PI2: ¿Qué JIT son más utilizados y reportados dentro de las clases de EF, sus características y alcances?

PI3: ¿Cuáles son las implicaciones pedagógicas y didácticas del uso de los JIT dentro de las clases de EF?

MÉTODOS

Protocolo y registro

La revisión de alcance tuvo en consideración los siguientes pasos: (1) identificar la pregunta de investigación, (2) identificar los estudios relevantes (3) seleccionar los estudios que van a hacer incluidos en la revisión, (4) extraer los datos de los estudios seleccionados en tablas, (5) cotejar, resumir e informar los resultados, (6) consultar a las partes interesadas (opcional) (Mak & Thomas, 2022). Igualmente, se consideró los lineamientos de la declaración PRISMA-ScR (extensión PRISMA para revisiones de alcance) (Tricco et al., 2018). Se consultó la lista de verificación publicada por la red EQUATOR (Enhancing the QUALity and Transparency Of Health Research) (Tricco et al., 2016; Universidad de Oxford, 2017). El protocolo final de esta revisión se registró en la plataforma Open Science Framework OSF, 2024-04-08 07:53; DOI 10.17605/OSF.IO/WCSR4.

Criterios de elegibilidad

Para definir los criterios de selección se utilizó el acrónimo PCC, Población, Concepto y Contexto (Peters, 2016). La población, los estudiantes y docentes, el concepto, los JIT como estrategia de enseñanza-aprendizaje y el contexto, las clases de EF en el aula o en entornos al aire libre. Se consideraron publicaciones desde enero del 2013 a diciembre de 2023. Los estudios se limitaron a publicaciones en idioma español, inglés y portugués. Se incluyeron estudios cuantitativos, cualitativos y de métodos mixtos para considerar diferentes aspectos del uso de los JIT dentro de las clases de EF. Se excluyeron artículos que consideraban los JIT en otros contextos como actividades extracurriculares o programas comunitarios, aunque valiosos, no proporcionan información relevante sobre el uso de los JIT dentro de las clases de EF en el contexto de su desarrollo e implementación curricular.

Fuentes de información

Se realizaron búsquedas en las bases de información científica especializadas de Embase, ProQuest, PsycINFO, EBSCOhost, Pubmed, Scopus, Central, Taylor & Francis, Sage Journal, Redalyc, Dialnet, Doaj, Springer, Scielo. Los resultados finales fueron exportados a Mendeley Reference Manager.

Estrategia de búsqueda

Cuatro revisores (ME-LF; AA-DP; GM-DP; OM-GI) seleccionaron los descriptores, y conectores booleanos para el diseño de la ecuación de búsqueda: ("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School). La ecuación de búsqueda se ajustó para cada una de las bases de datos consultadas. Los patrones de búsqueda utilizados en cada una de las bases de datos consultadas se relacionan en el apéndice No 1. Las búsquedas en las bases de datos se realizaron entre septiembre a octubre del 2023.

Selección fuentes de evidencia

Los cuatro revisores (ME-LF; AA-DP; OM-GI) inspeccionaron las bases de datos, aplicando la ecuación de búsqueda, refinando los términos de búsqueda, de acuerdo con los requerimientos de cada una de las bases de datos. Un cuarto revisor (GM-DP) verificó el correcto diligenciamiento de las tablas de extracción de datos, y ayudó a resolver los desacuerdos sobre la selección de los estudios finales. En la figura 1. se presenta el proceso de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de estudios siguiendo el diagrama de flujo del modelo PRISMA (Page et al., 2021).

Extracción de datos

Los cinco revisores (ME-LF; AA-DP; OM-GI; GM-DP; CB-JE) diseñaron por consenso las matrices para la extracción de la información de los estudios seleccionados. Las matrices fueron piloteadas y ajustadas para garantizar su usabilidad y practicidad en la captura de información. El pilotaje se realizó con datos extraídos de tres artículos que fueron escogidos al azar.

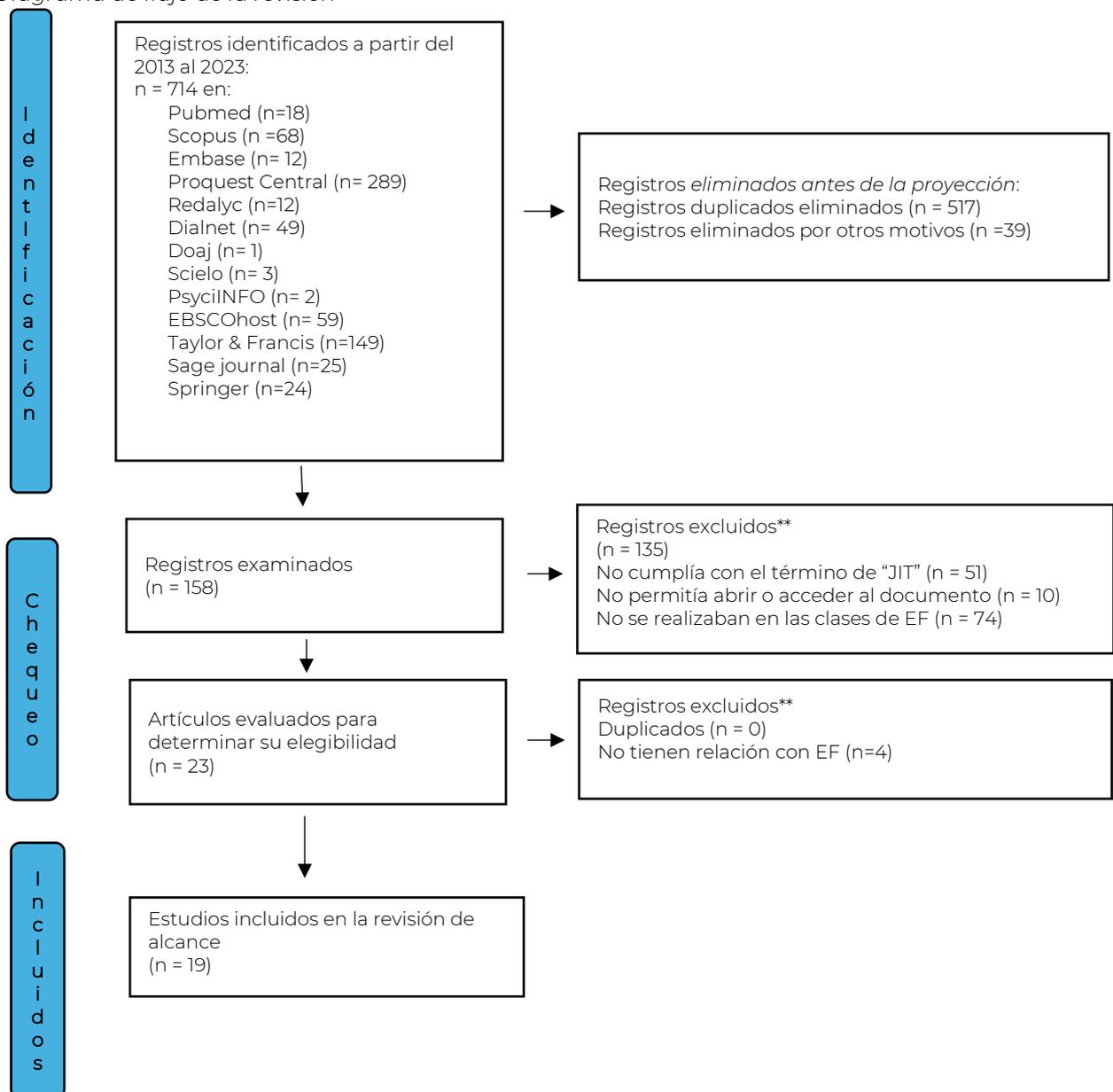
La primera matriz de extracción recogió datos relacionados con las características generales de los estudios (p. ej., autores, año de publicación, país de origen, idioma, tipo de estudio), características de los participantes (p. ej., sujetos participantes, tamaño de la muestra, género y edad) y objetivo del estudio. La segunda matriz recogió datos sobre la participación de los JIT dentro de las clases de EF (p. ej., intervenciones, tipo de JIT utilizado, resultados y comentarios). Las matrices de extracción de datos fueron aplicadas a los 19 estudios seleccionados, y construidas de manera conjunta a partir de un drive en Microsoft® office.

RESULTADOS

Se identificaron 714 artículos entre el 2013 al 2023. se consultó las bases de información electrónicas Pubmed (18 artículos), Scopus (68 artículos), Embase (12 artículos), Proquest central (289 artículos), Redalyc (12 artículos), Dialnet (49 artículos), Doaj (1 artículos), Scielo (3 artículos), Psyciinfo (2 artículos), Ebscohost (59 artículos), Taylor & Francis (149 artículos), Sage Journal (25 artículos), Springer (24 artículos). Se excluyeron los artículos duplicados entre las bases de datos, y los artículos que consideraron los deportes y los juegos tradicionales en adultos. se examinaron los títulos y los resúmenes de 158 artículos, excluyendo 135 artículos por no utilizar JIT, por no poder acceder al texto completo y por no considerar el contexto de las clases de EF. El total de los artículos elegibles fue de 23 del proceso de revisión a texto completo se eliminan cuatro artículos para seleccionar 19 artículos para la revisión (Figura 1).

Figura 1

Diagrama de flujo de la revisión



Características básicas de los estudios seleccionados

Los 19 estudios seleccionados se realizaron en 10 países; de estos, siete (36%) se realizaron en España, tres (16%) en Malasia, dos (11%) en Indonesia, dos (11%) en Túnez, dos en Brasil (11%), uno (5%) en Estados Unidos, uno (5%) en Perú, y uno (5%) en Kazajistán. 10 (53%) de los artículos fueron publicados en idioma inglés; siete (37%) en español y dos (10%) en portugués. con respecto a los diseños metodológicos, cinco estudios (26%) fueron estudios cuasiexperimentales, cinco (26%) fueron estudios cualitativos, cinco (26%) fueron estudios mixtos y cuatro (22%) fueron estudios transversales (Tabla 1).

Tabla 1.

Descripción de los estudios incluidos en la revisión

Autor (es)	País	Idioma	Tipo de estudio	Población	Objetivos
Jebali et al. (2013)	Túnez	Inglés	Cuasiexperimental	n =19 escolares (edad: 11,3±0,6 años)	Demostrar que el JIT "Rağassa" estimula el sistema cardiovascular y provoca mejoras en la aptitud aeróbica.
Gao et al. (2014)	EE. UU.	Inglés	Cuasiexperimental	n = 210 escolares (53% niños; edad 9,8±1,1 años)	Examinar, el disfrute de niños en función de JIT vs. juegos de baile
Alonso Rueda et al. (2015)	España	Español	Cualitativo	n =54 escolares	Facilitar el aprendizaje de inglés a través de JIT de origen británico.
Rodríguez Fernández et al. (2018)	España	Español	Cualitativo	n =8 profesores; 7 hombres 1 mujer	Analizar el juego de bolos celta en los centros de enseñanza de primaria
Gipit Charles et al. (2017)	Malasia	Inglés	Cuasiexperimental	n =40 escolares (50% niños; edad de 12 a 13 años)	Explorar la efectividad de los JIT en la mejora del rendimiento físico y habilidades motoras.
Palomares-Cuadros et al. (2018)	Indonesia	Español	Cualitativo	n =32 docentes	Conocer la percepción, experiencias, sentimientos y creencias de los docentes de primaria, sobre JIT.
López Belmonte et al. (2019)	España	Español	Transversal	n =3728 escolares (50% niñas) 9 a 12 años	Analizar la práctica de JIT en centros de educación primaria.
Pérez & Valencia, (2020)	España	Español	Mixto	n =52 escolares (48% niñas)	Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través los JIT
Adnan et al. (2020)	Malasia	Inglés	Transversal	n =30 escolares (50% niñas) 9 y 11 años.	Cuantificar la intensidad de los JIT de Malasia.

Alcaraz-Muñoz et al. (2020)	España	Inglés	Mixto	n =152 escolares (47% niños; edad 8-12 años)	Analizar las respuestas emocionales frente a diferentes juegos.
Gil-Madrona et al. (2020)	España	Español	Transversal	n = 70 escolares (50% hombres) 10-12 años	Identificar la percepción afectiva entre los JIT de cooperación y cooperación-oposición.
Rubira, (2021)	Brasil	Portugués	cualitativo	n = 21 Escolares (45% mujeres edad media de 15 años)	Describir la enseñanza a través del enfoque de JIT
Ermenova et al. (2021)	Kazajistán	Inglés	Mixto	n = 200 escolares: 50% niñas	Estudiar la efectividad de JIT kazajos al aire libre
Rillo et al. (2021)	España	Inglés	Mixto	n= 222 escolares (113 niñas,14 - 16 años)	Determinar el efecto de los JIT de cooperación-oposición en presencia de conflictos motores y regulación emocional.
Kancanadana et al. (2021)	Indonesia	Inglés	Cualitativo	docentes de primaria	Describir las experiencias y percepciones sobre el uso de los JIT
Azlan et al. (2021)	Malasia	Inglés	Transversal	n= 56 escolares (32 niños ,24 niñas)	Estudiar la AF y JIT entre escolares de secundaria.
Mamani et al. (2023)	Perú	Español	Cuasiexperimental	n = 471 Escolares (241 niños, 230 niñas)	Determinar el efecto de los JIT en la inclusión socio psicomotriz.
Hawani et al. (2023)	Túnez	Inglés	Cuasiexperimental	n= 28 Escolares	Explorar el efecto de JIT sobre el estado de ánimo en escolares con sobrepeso.
De Melo et al. (2023)	Brasil	Portugués	Mixto	n= 174 Escolares (93 niñas,81 niños edad de 11 años)	Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre JIT de la cultura popular brasileña.

Nota. EF= educación física; AF = actividad física; JIT = juegos infantiles tradicionales.

Con relación a los participantes, se identificaron n = 5643 escolares, y n = 40 docentes, el tamaño de muestra de estudiantes reportados fueron entre 19 a 3728 escolares, entre los 8 a 12 años, de básica primaria. Tres estudios (16%) se realizaron con docentes (Tabla 1). Luego de un análisis exhaustivo de los estudios seleccionados se proponen tres temáticas, que resumen los aspectos relevantes relacionados con la implementación de JIT dentro de las clases de EF. Se generaron los siguientes temas: (1) propósitos de los estudios; (2) instrumentos y métodos de evaluación y (3) tipo de JIT utilizados como intervenciones.

Uno de los estudios se centró en demostrar los beneficios fisiológicos sobre el sistema cardiovascular como los indicadores de frecuencia cardiaca (FC) y la percepción del esfuerzo percibido con la práctica de los JIT en comparación con el ejercicio intermitente encontrando que los JIT generan frecuencias cardiacas más altas ($p < 0,05$) con percepciones de esfuerzo más bajas ($p < 0,05$) en 19 escolares (Jebali et al., 2013). Se reportaron mejoras significativas del rendimiento físico con intervenciones basados en JIT ($f(8, 29) = 1704,16$, $p < 0,05$) en la agilidad, el tiempo de reacción, la velocidad y el equilibrio (Cipit Charles et al., 2017). Al igual que se demostró la efectividad de tres JIT (bola beracun, galah panjang y baling tin) para mejorar la intensidad de la (AFMV) medido en número de pasos, FC y movimientos axiales (Adnan et al., 2020). Así mismo, se demostró la influencia positiva que traen los JIT al aire libre en el desarrollo de las habilidades físicas (Ermenova et al., 2021).

Tabla 2.

Relación de JIT utilizados dentro de las clases de EF.

Autor (es)	JIT	País	Descripción
Jebali et al. (2013)	Raqassa	Túnez	Dos equipos. Seis jugadores asignados "cazadores" ($n = 2$) o "cazados" ($n = 4$), que estaban dispersos en un laberinto de 20×15 mts. Los "cazadores" intentan atrapar a los "cazados". Los cazados que sean tocados o que traspasen las líneas serán penalizados con un punto. El juego consta de 3 sets de 2 min. de juego con 2 min.
	Policías y ladrones	España	Dos equipos. El equipo de policías debe atrapar al de ladrones. Los ladrones cogidos son llevados a la cárcel (una portería), de donde no pueden salir hasta que un compañero/a, lo salve dándole una palmada en la mano. Cuando todo el grupo de ladrones es atrapado, cambian los roles.
	Atrapado en barro	España	Una persona tiene que pillar a todos sus compañeros/as. Para evitar que te pillen dices "pegado en el barro", abriendo los brazos quedándote estático en el sitio hasta que alguna persona te salve pasando por debajo de los brazos.
	Pato, pato, ganso	España	Colocados en círculo, un jugador irá tocando en la cabeza por fuera del círculo a cada uno de los jugadores diciendo "pato". Cuando quiera, dirá "ganso", el cual tendrá que pillar a éste antes que dé la vuelta al círculo y llegue al sitio libre que ha dejado.
Rueda et al. (2015)	Cogidas	España	Un jugador tendrá que perseguir y pillar a cualquiera de los demás jugadores. Cuando pilla a alguien, cambian los roles.
	Saltar la comba o lazo	España	Se juega con una cuerda larga que se hace girar alrededor del cuerpo mientras se salta. Se juega de forma individual, en parejas o en grupo con diferentes variaciones.
	Rayuela, golosa a pata coja	España	Se dibuja en el suelo nueve casillas, con el cielo y el infierno. De uno en uno, se lanza una piedra al número que corresponde y se va saltando a pata coja a recogerlo. Gana el que termina antes todo el recorrido.
	Simón dice	España	El maestro va diciendo diferentes cosas que tiene que hacer el grupo de jugadores siempre y cuando diga antes Simón dice. El grupo tiene que hacerlo. Quien se equivoca está eliminado

	La cuchara y el pin pong	España	Se trata de una carrera entre los participantes donde cada jugador tiene que colocar un huevo (pelota de ping pong) en una cuchara que llevará en la boca. Las manos deben ir atrás. Si se cae la pelota deben parar y colocarla de nuevo.
	Silla Musical	España	Se forma un círculo con sillas. La música sonará e irán corriendo, saltando, bailando alrededor de las sillas. Cuando la música pare, tendrán que sentarse en una silla libre. Quien queda sin sitio, se elimina y se quita una silla. Gana el último que quede.
	Carrera de Costales	España	Cada equipo hace una fila detrás de la salida. El primero de cada fila, se mete en un saco hasta la cintura, y saltando debe completar el recorrido establecido, vuelve y da el relevo al compañero/a siguiente de su equipo. Gana el equipo en que terminan antes todos los jugadores.
	Quemados	España	Dos equipos. Cada uno en un extremo de la pista. En la línea central, se colocan los balones. A la señal tendrán que ir a coger un balón para lanzarlo al contrario y eliminarlo.
	Escondidas o el escondite	España	Un jugador se queda contando sin mirar. El resto debe esconderse. Cuando ve a alguien, debe tocar la pared diciendo el nombre del jugador que ha visto.
	Gallinita ciega	España	Un jugador con los ojos vendados tiene que girar varias veces para ser desorientado. Los demás jugadores hacen diferentes sonidos, para que la gallinita (jugador vendado) pueda pillarlos, y por el tacto averigüe de quién se trata. Si atrapa, cambian los roles, si no, repite otra vez.
	Bolos Celtas	España	El juego se desarrolla en un campo semicircular de tierra o arena, y el objetivo es derribar un conjunto de bolos cónicos de manera con una bola lanzada por el aire. Se marca una línea de lanzamiento a una distancia de 7,5 metros de la zona donde se colocan los bolos, llamada "piedra". Los jugadores lanzan la bola por el aire con el objetivo de derribar el mayor número de bolos posible. Cada jugador tiene tres turnos o "boladas" para lanzar.
Gipit Charles et al. (2017)	Galah Panjang	Malasia	Es un juego de atrapadas, dentro de cuatro cuadrículas, el equipo atacante debe cruzar el campo, y luego regresar a la línea de salida para ganar, mientras que los jugadores del equipo defensor intentan tocar a los atacantes para eliminarlos.
	Bola Beracun	Malasia	Seis jugadores. Dos jugadores externos deben lanzar una pelota e intentar golpear a los demás jugadores en el centro, se debe esquivar los tiros con la pelota. Quien es golpeado con la pelota debe ser eliminado del juego.
Adnan et al. (2020)	Polis centri	Malasia	Dos equipos. Uno "policías" para que atrape el equipo de "ladrones" antes del final del juego.
	Belalang Belatuk	Malasia	Los jugadores "saltadores" deben pasar por encima de la espalda de los "arrodillados" sin caerse.
	Ayam Musang	Malasia	Dos equipos. el equipo de "buscadores" deben buscar y encuentra a todos los jugadores del equipo "ocultadores" antes del final del juego.
	Baling tin	Malasia	Dos equipos. Un equipo ofensivo anota carreras golpeando una pelota con un bate y corriendo por las bases, mientras que el equipo defensivo intenta evitar que lo hagan lanzándoles la pelota.
Gil et al. (2020)	Al pelotón	España	Dos equipos. Los jugadores se colocan en dos paredes frontales, a una distancia de unos 30 metros. La pelota se lanza contra una de las paredes y los jugadores del otro equipo deben golpearla con la mano antes de que bote dos veces en el suelo. El objetivo del juego es conseguir que la pelota bote dos veces en el suelo del campo del equipo contrario.

	Carrera de Tortugas	España	Los niños se esconden y un adulto, que hace el papel de la tortuga, los busca lentamente.
	El pañuelo	España	Dos equipos iguales. Marcar una línea en el suelo que divida el área de juego. Colocar el pañuelo en el centro de la línea. Los jugadores de ambos equipos corren hacia el pañuelo intentando cogerlo. El jugador que coja el pañuelo primero debe volver corriendo a su línea sin ser tocado por los jugadores del otro equipo. Si el jugador con el pañuelo llega a su línea sin ser tocado, su equipo gana un punto.
	Al marro	España	Dos equipos iguales. Marcar una línea en el suelo que divida el área. Colocar el balón en el centro de la línea. El balón hacia arriba. El jugador que golpee el balón primero debe gritar "¡Marro!" y luego intentar golpear a los jugadores del otro equipo con el balón.
	El pillao	España	El "pillador" debe perseguir y tocar a los demás jugadores. Cuando el "pillador" toca a un jugador, este se convierte en el nuevo "pillador" y debe perseguir a los demás jugadores. El juego continúa hasta que solo quede un jugador que no haya sido pillado. Ese jugador es el ganador.
	La caza del tesoro	España	Los jugadores siguen las coordenadas hasta llegar al lugar donde se encuentra el tesoro. Pueden estar escondidos en parques, bosques, áreas urbanas o cualquier otro entorno. Una vez allí, buscan el tesoro físico y registran su hallazgo.
	Duelo entre caballeros	España	Los jugadores asumen el papel de caballeros y se enfrentan en combates cuerpo a cuerpo con espadas. Los jugadores utilizan espadas de madera o espadas de juguete para simular los duelos.
	Lucha Turca	España	Implica enfrentamientos físicos entre dos o más participantes. El objetivo es derribar al oponente al suelo o inmovilizarlo.
Azlan et al. (2021)	Baling Selipar	Malasia	Se requieren cuatro sandalias. Tres son apiladas en el centro del campo de juego. Otra sandalia es lanzada para tirar las sandalias apiladas. Si logra tirar las sandalias los jugadores del grupo principal intentaran golpear a sus oponentes arrojándoles las sandalias.
	Canicas	Brasil	Se marca una línea en el suelo que indica desde dónde los jugadores lanzarán sus canicas. Se determina el objetivo del juego, que puede ser golpear una canica específica, meter todas las canicas en un hoyo o simplemente acumular la mayor cantidad de canicas.
	Cinco Marías	Brasil	cinco pelotas o piedras. Se lanza al aire una a una intentando atrapar con la mano. El ritmo: A medida que agarras las pelotas, establece un ritmo con tu mano no dominante, golpeándola contra tu muslo o chasqueando los dedos. Este ritmo guiará los movimientos del juego.
De Melo et al. (2023)	Banda elástica	Brasil	Dos jugadores se colocan uno frente al otro, sujetando los extremos de la banda elástica con los tobillos o los pies. La altura de la banda elástica se puede ajustar subiendo o bajando los pies. El primer jugador salta al centro de la banda elástica, con el objetivo de despejarla sin tocarla.
	Peonza	Brasil	Un jugador utiliza un cordel o cordel para enrollar la peonza o trompo y lanzarla en rotación.
	Lançamento da pipa	Brasil	Un jugador sostiene una cometa mientras desenrolla una pequeña cantidad de hilo. De cara al viento, con un suave tirón lanza la cometa.

Sobre los conocimientos, las percepciones y el disfrute de los JIT, uno de los estudios analizó las percepciones de los docentes sobre el rescate de los JIT y deportes tradicionales. Se resalta cómo los docentes, preservan, modifican y adaptan funcional y estructuralmente, los JIT, ajustándolos a las necesidades de aprendizaje y al contexto de la EF (Palomares-Cuadros et al., 2018).

Otros estudios, (Gao et al., 2014; Gil-Madróna et al., 2020; Hawani et al., 2023; Kancanadana et al., 2021; Palomares-Cuadros et al., 2018; Pérez & Valencia, 2020; Zaim et al., 2023) se enfocaron en explorar las percepciones afectivas y emocionales, como el disfrute durante la participación de JIT en las clases de EF, lo que evidencia un aumento en las emociones positivas como el disfrute, la participación y la adherencia de los escolares, y la regulación de emociones negativas y conflictos socioemocionales (Rillo-Albert et al., 2021).

Igualmente, se encontró que los JIT, son utilizados como propuesta pedagógica para facilitar el aprendizaje, como en el caso de la enseñanza del inglés (Alonso Rueda et al., 2015), en la formación integral de los escolares (Rubira, 2021) y en el uso de los JIT como una metodología activa para el aprendizaje (Pérez & Valencia, 2020), facilitador de la inclusión socio psicomotriz (Mamani-Jilaja & huacan-medina, 2023) y finalmente como una estrategia de promoción de la actividad física (Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Azlan et al., 2021; Gao et al., 2014). Cuatro de los estudios (Gao et al., 2014; Jebali et al., 2013; Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023; Zaim et al., 2023) compararon los JIT con otros juegos y actividades dentro de las clases de EF. Cuatro estudios se basaron en la construcción en la planeación y ejecución de unidades didácticas basadas en JIT (Alonso Rueda et al., 2015; López Belmonte et al., 2019; Pérez & Valencia, 2020; Rubira, 2021). Dos de los estudios utilizaron grupos focales y entrevistas (Palomares-Cuadros et al., 2018; Rodríguez Fernández et al., 2018). La mayoría de los estudios propusieron intervenciones basados en JIT dentro de las clases de EF, entre una a cinco sesiones a la semana, con una duración entre 30 a 60 minutos, entre una a 12 semanas (Adnan et al., 2020; Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Gil-Madróna et al., 2020; Gipit Charles et al., 2017; Hawani et al., 2023; Kancanadana et al., 2021; López Belmonte et al., 2019) y al aire libre (Azlan et al., 2021).

En lo que respecta a los instrumentos y métodos de evaluación, la mayoría de los estudios seleccionados utilizaron distintas escalas de calificaciones (Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Alonso Rueda et al., 2015; Gao et al., 2014; Hawani et al., 2023; Jebali et al., 2013; Rillo-Albert et al., 2021), cuestionarios y encuestas de auto reporte (Azlan et al., 2021; Kancanadana et al., 2021; Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023; Zaim et al., 2023), entrevistas y grupos focales (Palomares-Cuadros et al., 2018; Rodríguez Fernández et al., 2018; Rubira, 2021). al igual, que acelerómetros (Azlan et al., 2021) y monitores cardíacos (Jebali et al., 2013).

Del mismo modo, 35 JIT fueron descritos dentro de las intervenciones en las clases de EF. En los 19 estudios seleccionados, no se consideraron los JIT descritos dentro de las unidades didácticas, ni en los estudios de percepción de los docentes y estudiantes. 21 JIT (60%) fueron reportados en estudios de España, siete JIT (20%) de Malasia, cinco JIT (14%) de Brasil, uno (3%) en Túnez, otros juegos (3%). La mayoría de los JIT contribuyeron a la promoción de la actividad física y la socialización en distintas culturas, destacándose por su capacidad de integrar dinámicas recreativas con valores colectivos. En Túnez, Jebali et al. (2013) describen "Rağassa", un juego en equipo donde "cazadores" y "cazados" interactúan en un laberinto, mientras que en España destacan juegos como "Policías y ladrones", "Simón dice" y "Quemados", que enfatizan en el trabajo en equipo y la agilidad física. En Malasia, Gipit Charles et al. (2017) y Adnan et al. (2020), documentan juegos como "Galah Panjang" y "Bola Beracun",

enfocados en mejorar la velocidad y el desarrollo de estrategias grupales. Brasil por su parte aporta juegos como "Canicas" y "Cinco Marías", orientados a desarrollar habilidades de precisión y coordinación. Estos juegos reflejan una diversidad cultural, en las dinámicas dentro de las clases de educación física (ver Tabla 2). Otros juegos como "Saltar la comba" o "La cuchara y el ping pong", descritas en España, se enfocan en desarrollar habilidades individuales y de grupo. Paralelamente, propuestas de Malasia y Brasil, como "Belalang Belatuk" y "Bolos Celtas", exploran dinámicas grupales en contextos recreativos, promoviendo la interacción cultural. Estos JIT reportados se caracterizan por ser adaptables a diversas poblaciones, culturas y contextos, siendo útiles para promover la actividad física, fomentar valores sociales y facilitar el aprendizaje colaborativo (ver Tabla 2).

DISCUSIÓN

El propósito de este trabajo fue recopilar y sintetizar la mayor información y evidencia disponible sobre el uso de los JIT como estrategia pedagógica de promoción de la actividad física dentro de las clases de EF, examinando su alcance y naturaleza. A pesar de que en el inicio de la revisión se identificaron 714 artículos relacionados con los JIT, entre el 2013 al 2023, este número de documentos se considera limitado para comprender las prácticas educativas de los docentes y estudiantes basadas en el uso de los JIT dentro de las clases de EF. La mayoría de los estudios fueron realizados en Europa (Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Alonso Rueda et al., 2015; Gil-Madrona et al., 2020; López Belmonte et al., 2019; Pérez & Valencia, 2020; Rillo-Albert et al., 2021; Rodríguez Fernández et al., 2018), Indonesia y Asia (Adnan et al., 2020; A. Azlan et al., 2021; Ermenova et al., 2021; Gipit Charles et al., 2017; Kancanadana et al., 2021; Palomares-Cuadros et al., 2018) América (Gao et al., 2014; Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023; Rubira, 2021; Zaim et al., 2023), y África (Hawani et al., 2023; Jebali et al., 2013).

De la misma manera al revisar los diseños metodológicos de los 19 estudios seleccionados, se comprueba que ninguno de los diseños propuestos es puramente experimental. La mayoría de los estudios identificados fueron cuasiexperimentales (Gao et al., 2014; Gipit Charles et al., 2017; Hawani et al., 2023; Jebali et al., 2013; Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023), centrados en demostrar la eficacia o eficiencia de intervenciones basadas en JIT. Igualmente, se evidencia la ausencia de estudios longitudinales que evalúen a largo plazo intervenciones basadas en JIT dentro de las clases de EF, y sus efectos en los procesos de aprendizaje, en el desarrollo físico y psicosocial de los escolares (Prochaska et al., 2003). Por otra parte, Anguera et al. (2017), mencionan el interés creciente dentro de las ciencias del deporte y la EF por desarrollar estudios mixtos, situación que fue confirmada en esta revisión al identificar cinco estudios (26%) con este tipo de diseño metodológico (Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Ermenova et al., 2021; Pérez & Valencia, 2020; Rillo-Albert et al., 2021; Zaim et al., 2023). Otros diseños fueron propuestos como estudios cualitativos (Kancanadana et al., 2021; Palomares-Cuadros et al., 2018; Rodríguez Fernández et al., 2018; Rubira, 2021), y transversales (Adnan et al., 2020; A. Azlan et al., 2021; Gil-Madrona et al., 2020; López Belmonte et al., 2019).

Otro de los hallazgos de esta revisión fue la variedad y multiplicidad de JIT utilizados en los estudios analizados, se identificaron 35 JIT diferentes, los cuales variaron en su estructura y propósito. Si bien, todos los estudios sugieren que los JIT son una adecuada estrategia dentro de la clase de EF, pocos los describen como una estrategia de enseñanza y aprendizaje central para cumplir con los objetivos establecidos en las clases de EF (Alonso Rueda et al., 2015; López Belmonte et al., 2019; Pérez & Valencia, 2020; Rubira, 2021).

Los JIT aportan diferentes beneficios físicos, socioemocionales y culturales en el contexto de la EF (Aliriad et al., 2024; León-Díaz et al., 2019). Frente a ello, los juegos de Raqassa (Jebali et al., 2013), policías y ladrones, pato-pato-ganso, cogidas, carreras de costales (Alonso Rueda et al., 2015), polis centri (Gipit Charles et al., 2017), baling tin (Adnan et al., 2020), el pañuelo, el pillo (Gil-Madrona et al., 2020), baling selipar (Azlan et al., 2021) se utilizaron principalmente para mejorar la resistencia cardiovascular y la condición física. Los juegos de salta la comba o lazo, la golosa, cuchara y pin pong, silla musical, quemados, bolos celtas (Alonso Rueda et al., 2015), Galah Panjang, bola beracun (Gipit Charles et al., 2017) belalang belatuk, ayam musang (Adnan et al., 2020), al pelotón, al marro, duelo entre caballeros, lucha turca (Gil-Madrona et al., 2020), canicas, cinco marías, banda elástica, peonza, Lançamento da pipa (Zaim et al., 2023) fueron utilizados para el fomento de la velocidad, la agilidad, la precisión, y la coordinación motora; mientras que los juegos de Simón dice, Gallinita ciega (Alonso Rueda et al., 2015), Carrera de tortugas, la Caza del tesoro (Gil-Madrona et al., 2020), Cinco marías (Zaim et al., 2023), los cuales favorecen las interacciones sociales. Estas evidencias respaldan la influencia positiva que tiene la integración de JIT dentro de las clases de EF en la mejora de la condición física, el fomento del trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales (Anggraini et al., 2023; Kacar & Ayaz-Alkaya, 2022; Septianto et al., 2024; Temel et al., 2023).

Respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje con el uso de los JIT dentro de las clases de EF, los JIT mejoran el estado de ánimo (Hawani et al., 2023), facilitan las percepciones afectivas positivas en los estudiantes como el disfrute por el movimiento (Gao et al., 2014), la cooperación (Gil-Madrona et al., 2020), facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje (Alonso Rueda et al., 2015; Pérez & Valencia, 2020), favorecen la educación inclusiva (Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023) y la formación en valores y el conocimiento de aspectos culturales (Alcaraz-Muñoz et al., 2020; Zaim et al., 2023). En un reciente metaanálisis en 1.907 artículos, se pudo demostrar el impacto positivo significativo (DM=0,53, IC 95%: [0,27,0,79], $P < 0,05$) de usar intervenciones pedagógicas basadas en juegos dentro de las clases y los currículos (Mo et al., 2024).

Adicionalmente, solo tres estudios involucraron la participación de los docentes, en la descripción de percepciones y experiencias de estos, con el uso de los JIT dentro de las clases de EF (Kancanadana et al., 2021; Palomares-Cuadros et al., 2018; Rodríguez Fernández et al., 2018), lo que permite entender la necesidad de desarrollar estudios centrados en el rol del docente y sus acciones con el uso de los JIT dentro de las clases de EF.

Un elemento para considerar son las diferencias culturales que afectan la aceptación de los JIT y que obliga adaptaciones de estos. Por ejemplo, en comunidades indígenas de América Latina, los JIT como "las rondas infantiles" no solo son actividades recreativas, sino también prácticas que refuerzan la identidad cultural y la transmisión de conocimientos ancestrales (Delgado-Fuentes, 2024). Este ejemplo demuestra que la adaptación cultural de los JIT es esencial para maximizar su impacto educativo y recreativo, respetando las particularidades culturales de cada comunidad. Se debe tener en cuenta la diversidad cultural y las diferencias de género de los estudiantes que pueden influir en la elección, percepción y efectividad de los JIT dentro de las clases de EF (Van Dun et al., 2021).

En síntesis, esta revisión de alcance recoge evidencia de estudios cuasi experimentales, observacionales y cualitativos, que describen el uso de los JIT como estrategias de fomento del movimiento humano, el aprendizaje y las interacciones sociales dentro de las clases de EF. Los docentes deben seleccionar los JIT apropiados de acuerdo con la edad, escoger los JIT propios de la

región, estimar la intensidad y la duración de cada juego, integrarlos en el plan de estudios, y preparar el entorno adecuado con los materiales necesarios. Es crucial explicar y demostrar las reglas del juego, supervisar la actividad para asegurar la participación segura y ofrecer retroalimentación. Evaluar el desempeño de los estudiantes y reflexionar sobre la actividad, lo que permite mejorar futuras sesiones, adaptar los juegos según los comentarios de los estudiantes, con un ambiente de aprendizaje inclusivo y culturalmente enriquecido.

La fortaleza de esta revisión de alcance radica en la búsqueda exhaustiva de estudios publicados en 12 bases electrónicas en EF, ciencias del deporte y multidisciplinarias, lo que permitió recopilar toda la evidencia disponible. La revisión de alcance siguió estrictamente los lineamientos de la declaración PRISMA-ScR. El manuscrito se contrastó con la lista de verificación publicada por la red EQUATOR (Enhancing the QUALity and Transparency Of Health Research) para la presentación de revisiones de exploratorias (Tricco et al., 2016; Universidad de Oxford, 2017). Esta revisión de alcance es novedosa porque considera a los JIT, como una estrategia pedagógica, proporcionando una visión actualizada y basada en evidencia sobre su implementación dentro de las clases de EF. Estas características la distinguen de otras revisiones en el mismo tema.

Las limitaciones en esta revisión de alcance se relacionan con la selección de estudios solamente en inglés, portugués y español, publicados entre el 2013 al 2023, eliminando quizás estudios relevantes publicados en años anteriores y en otros idiomas. La heterogeneidad en los estudios, en términos de objetivos, métodos y contextos, dificultó el análisis de los datos. La subjetividad en la selección de los artículos por parte de los cinco revisores, aunque se intentó controlar con la asignación de distintos roles, como la inspección de las bases de datos, la verificación del correcto diligenciamiento de las tablas; y la inclusión de una verificación adicional por parte de otro revisor, lo que disminuyó en buena parte el sesgo de selección de los estudios. La investigación se centró en un contexto específico, que fue las clases de EF, dejando por fuera de la revisión, otros entornos educativos, en donde se practiquen JIT como el recreo, los recesos y las jornadas extracurriculares. Al igual, hay que considerar los posibles sesgos en la selección de los estudios, la diversidad de las regiones, los distintos entornos sociales y económicos, la variabilidad en la calidad de los estudios seleccionados, la evolución en las prácticas educativas, las limitaciones en la medición y presentación de los resultados. A pesar de las limitaciones expuestas, estas no comprometen los resultados obtenidos.

Para futuras investigaciones sobre el uso de los JIT como estrategia pedagógica para promover la actividad física, se podrían plantear preguntas como: ¿Cuál es el impacto de estos juegos en los niveles de actividad física y en el desarrollo de habilidades motoras y sociales? ¿Qué diferencias existen en comparación con otras actividades lúdicas en términos de participación y disfrute? ¿Cómo pueden integrarse en el currículo escolar y cuáles son las barreras y facilitadores para su implementación? Igualmente se sugiere el desarrollo de estudios para comparar diferentes tipos de actividades, implementar métodos mixtos que combinen encuestas y entrevistas, estudios longitudinales para observar cambios a lo largo del tiempo, observación participante para recoger datos directos, y análisis de contenido de materiales educativos para evaluar la integración de los JIT en los planes de estudio de la EF.

CONCLUSIÓN

En conclusión, los JIT representan una valiosa estrategia pedagógica dentro de las clases de EF. Examinar los efectos de la integración de los JIT dentro del currículo de la EF es esencial para mejorar la calidad en la enseñanza de la EF, por sus beneficios físicos, de cooperación y de integración de habilidades sociales. Al igual, por ser una estrategia adecuada para la promoción de la actividad física y el rescate de las costumbres culturales.

Esta revisión de alcance recopiló 35 JIT distintos, los cuales se constituyen en un recurso pedagógico de consulta por parte de los docentes para ser incluidos dentro de las clases de EF. Se requiere iniciar estudios experimentales, longitudinales que ratifiquen los efectos del uso de los JIT, y sus impactos a largo plazo, lo que permitirá la realización de futuras revisiones, que incluyan estudios más rigurosos y comparativos que consolide la información precisa del impacto del uso de los JIT dentro de las clases de EF. Finalmente, se aplica la lista de verificación propuesto por PRISMA-ScR (Tricco, et al, 2018) para confirmar el cumplimiento de todos los elementos de una revisión de alcance.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de revisión se enmarca en el proyecto "Juegos Tradicionales de Cundinamarca (Colombia) y Tláhuac (México) como instrumento de aprendizaje de las ciencias del deporte en el contexto translocal, transmoderno". Este proyecto fue financiado con recursos asignados, de la V convocatoria interna de financiamiento de proyectos de investigación de la Universidad de Cundinamarca, No 193/ 2023.

CONTRIBUCIONES DE LOS AUTORES

Conceptualización CB-JE; Metodología CB-JE; Revisores ME-LF; AA-DP; GM-DP; OM-GI; Diseño de matrices CB-JE; Diligenciamiento y extracción de datos ME-LF; AA-DP; CB-JE; Análisis formal CB-JE; escritura del draft original CB-JE.; Redacción - Revisión y edición CB-JE; Supervisión CB-JE; Administración del proyecto GM-DP; OM-GI; Adquisición de financiación GM-DP; OM-GI; CB-JE Todos los autores han leído y están de acuerdo con la versión publicada del manuscrito.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca-Sos, A., Murillo Pardo, B., Julián Clemente, J. A., Zaragoza Casterad, J., & Generelo Lanaspá, E. (2015). La Educación Física: ¿Una oportunidad para la promoción de la actividad física? (Physical Education: ¿An opportunity to promote physical activity?). *Retos*, 28, 155–159. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34946>
- Adnan, M., Shaharudin, S., Abd Rahim, B. H., & Ismail, S. M. (2020). Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(6), 486–494. <https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2020.09.006>
- Alcaraz-Muñoz, V., Cifo Izquierdo, M. I., Gea García, G. M., Alonso Roque, J. I., & Yuste Lucas, J. L. (2020). Joy in Movement: Traditional Sporting Games and Emotional Experience in Elementary Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588640>

- Matiz-Echeverri, L.; Ariza-Aguirre, D.; Ortega-Mora, G.; Gil-Moreno, D., & Correa-Bautista, J.E. (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Alonso Rueda, J. A., Zagalaz Sánchez, M. L., Cachón Zagalaz, J., & Castro López, R. (2015). Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses (Bilingual proposal for teaching physical education in elementary education. Popular and traditional English games). *Retos*, 28, 116–121. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34898>
- Andrade, J. F., & Vitoria, R. V. (2013). Impacto de actividades lúdicas no competitivas sobre las habilidades motoras gruesas en niños y niñas preescolares. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 14(1), 31–37. <https://www.redalyc.org/pdf/5256/525657740005.pdf>
- Anggraini, D., Widiyono, A., & Efendi, A. (2023). Positive impact analysis of kasti traditional games on social interactions of elementary school. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 5(2), 81. <https://doi.org/10.31258/jope.5.2.81-90>
- Anguera, M. T., Camerino, O., Castañer, M., Sánchez-Algarra, P., & Onwuegbuzie, A. J. (2017). The Specificity of Observational Studies in Physical Activity and Sports Sciences: Moving Forward in Mixed Methods Research and Proposals for Achieving Quantitative and Qualitative Symmetry. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02196>
- Ariesta, F. W., & Maftuh, B. (2020). Traditional Games as a Multicultural Education Planning for Children in Primary Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 51–58. <https://doi.org/10.22236/jipd.v5i2.114>
- Azlan, A., Ismail, N., Fauzi, N. F. M., & Talib, R. A. (2021). Playing traditional games vs. Free play during physical education lessons to improve physical activity: A comparison study. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(3), 178–187. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0306>
- Azlan, A., Ismail, N., Mohamad Fauzi, N. F., & Talib, R. A. (2020). Incorporating Traditional Games in Physical Education Lesson to Increase Physical Activity Among Secondary School Students: A Preliminary Study (pp. 235–247). https://doi.org/10.1007/978-981-15-3270-2_26
- Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>
- Barker, D., Bergentoft, H., & Nyberg, G. (2017). What Would Physical Educators Know About Movement Education? A Review of Literature, 2006–2016. *Quest*, 69(4), 419–435. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1268180>
- Barrachina-Peris, J., & Moreno-Murcia, J. A. (2022). Activity preferences and key competence in physical education. *European Journal of Human Movement*, 48, 75–84. <https://doi.org/10.21134/eurjhm.2022.48.8>
- Brounstein, S., & Kirianovicz, C. (2023). *A Desenjaular el Juego 1: Juegos y Canciones Tradicionales de Latinoamérica* (Vol. 1). Editorial Autores de Argentina.
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>

Matiz-Echeverri, L.; Ariza-Aguirre, D.; Ortega-Mora, G.; Gil-Moreno, D., & Correa-Bautista, J.E. (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>

Castro-Sánchez, M., & Ramírez-Granizo, I. A. (2019). *Application of psychomotor skills as a tool for social inclusion in early childhood education*. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 3(2), 223-234. <http://hdl.handle.net/10481/56422>

Corbin, C. B. (2021). Conceptual physical education: A course for the future. In *Journal of Sport and Health Science* (Vol. 10, Issue 3, pp. 308–322). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.10.004>

De Carvalho, R. S., Cáceres-Brito, I., González-Lezana, I., Flores-Lucero, J., Jaramillo-Canseco, E., & Castillo-Retamal, F. (2024). Estrategias pedagógicas post confinamiento de docentes en formación en Educación Física. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 25(2), 1-16. <https://doi.org/10.29035/rcaf.25.2.12>

Delgado-Fuentes, M. A. (2024). El juego y el juguete como actividades culturales y sus implicaciones para la descolonización: una revisión histórica. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 54(2), 255-277. <https://doi.org/10.48102/rlee.2024.54.2.621>

De Melo, R. Z., Alves, E. F. R., Fabiani, D. J. F., Sandoval, G. O., Silva, L. F. N., Godoy, L. B., & Scaglia, A. J. (2023). Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (49), 775-781. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/98941>

Dese, D. C., Huwae, A., & Nugraha, P. A. P. (2023). Effect of physical activity based on traditional games on the psychological well-being of elementary school children. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 13(1), 36. <https://doi.org/10.35194/jm.v13i1.3150>

Dudley, D., & Cairney, J. (2023). How the Lack of Content Validity in the Canadian Assessment of Physical Literacy Is Undermining Quality Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(4), 647–654. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2022-0063>

Durden-Myers, E. J. (2024). Advancing Physical Literacy Research in Children. *Children*, 11(6), 702. <https://doi.org/10.3390/children11060702>

Engels, E. S., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education—How to increase positive experiences in students? *PLOS ONE*, 15(12), e0243608. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608>

Ennis, C. D. (2014). What Goes Around Comes Around ... Or Does It? Disrupting the Cycle of Traditional, Sport-Based Physical Education. *Kinesiology Review*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.1123/kr.2014-0039>

Ermenova, B. O., Ibragimova, T. G., Sovetkhanuly, D., Duketayev, B. A., & Bekbossynov, D. A. (2021). Efecto educativo y de mejora de la salud de la actividad física del juego (Health-improving and educational effect of gamified physical activities). *Retos*, 39, 737–742. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.82548>

Faigenbaum, A. D., Rial Rebullido, T., & MacDonald, J. P. (2018). The unsolved problem of paediatric physical inactivity: it's time for a new perspective. *Acta Paediatrica*, 107(11), 1857–1859. <https://doi.org/10.1111/apa.14527>

Gao, Z., Zhang, P., & Podlog, L. W. (2014). Examining elementary school children's level of enjoyment of traditional tag games vs. interactive dance games. *Psychology, Health & Medicine*, 19(5), 605–613. <https://doi.org/10.1080/13548506.2013.845304>

- Matiz-Echeverri, L; Ariza-Aguirre, D; Ortega-Mora, G; Gil-Moreno, D, & Correa-Bautista, JE (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>
- García-Hermoso, A., Ramírez-Vélez, R., Lubans, D. R., & Izquierdo, M. (2021). Effects of physical education interventions on cognition and academic performance outcomes in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *British Journal of Sports Medicine*, 55(21), 1224–1232. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2021-104112>
- Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espí, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Affectivity and motor interaction in popular motor games at school. *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*, 139, 42–48. [https://doi.org/10.5672/APUNTS.2014-0983.ES.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/APUNTS.2014-0983.ES.(2020/1).139.06)
- Gipit Charles, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effectiveness of traditional games intervention programs in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17, 925–930. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.s3141>
- Grauduszus, M., Koch, L., Wessely, S., & Joisten, C. (2024) School-based promotion of physical literacy: a scoping review. *Front Public Health*, 12, 1322075. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1322075>
- Guthold, R., Stevens, G. A., Riley, L. M., & Bull, F. C. (2020). Global trends in insufficient physical activity among adolescents: a pooled analysis of 298 population-based surveys with 1.6 million participants. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(1), 23–35. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(19\)30323-2](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(19)30323-2)
- Hamid, F., & Desranto, A. F. (2022). The Influence of Traditional Games on Manipulativ Motion Skills in Students of Muhammadiyah Nganjuk Elementary School. *PHEDHERAL*, 19(1), 51. <https://doi.org/10.20961/phduns.v19i1.62538>
- Hawani, A., Chikha, A. b., Souissi, M. A., Trabelsi, O., Mrayah, M., Souissi, N., Marsigliante, S., & Muscella, A. (2023). The Feeling of Pleasure for Overweight Children during Different Types of Physical Activity. *Children*, 10(9). <https://doi.org/10.3390/children10091526>
- Herrmann, C., Seelig, H., Ferrari, I., & Kühnis, J. (2019). Basic motor competencies of preschoolers: construct, assessment, and determinants. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49(2), 179–187. <https://doi.org/10.1007/S12662-019-00566-5>
- Hsieh, Y.-H., Lin, Y.-C., & Hou, H.-T. (2016). Exploring the role of flow experience, learning performance and potential behavior clusters in elementary students' game-based learning. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 178–193. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.834827>
- Janot, J. B., & Verdeny, J. M. M. (2007). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.
- Jebali, T., Moalla, W., Elloumi, M., Padulo, J., Baquet, G., & Chamari, K. (2013). The Relevant use of a Traditional Tunisian Game "Raqqaassa" for Cardiovascular Solicitation in School Children. *Biology of Sport*, 30(3), 219–225. <https://doi.org/10.5604/20831862.1059304>
- 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>
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). *The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School*. International Conference on Early and Elementary Education. <http://hdl.handle.net/11617/12536>

- Matiz-Echeverri, L.; Ariza-Aguirre, D.; Ortega-Mora, G.; Gil-Moreno, D., & Correa-Bautista, JE (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>
- Korzun, D. L., & Kaliada, V. A. (2022). Physical education is a basis for healthy and creative personal development of school and university students. *Tambov University Review. Series: Humanities*, 7, 154–164. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2022-27-1-154-164>
- Lentz, M. (2022). The Relationship of Physical Fitness and the Environment in Physical Education Lessons Indoors and Outdoors. *Journal of Physical Education. Recreation & Dance*, 93(2), 56–56. <https://doi.org/10.1080/07303084.2022.2020058>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Lona, G., Hauser, C., Köchli, S., Infanger, D., Endes, K., Faude, O., & Hanssen, H. (2021). Changes in physical activity behavior and development of cardiovascular risk in children. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 31(6), 1313–1323. <https://doi.org/10.1111/sms.13931>
- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A., & Vicente Bujez, M. R. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital (Popular games as a teaching resource for the improvement of healthy living habits in the digital time). *Retos*, 36, 266–272. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.67812>
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional Children's Games: Their Relevance on Skills Development among Rural Zimbabwean Children Aged 3–8 Years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406–420. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Mak, S., & Thomas, A. (2022). Steps for Conducting a Scoping Review. *Journal of Graduate Medical Education*, 14(5), 565–567. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-22-00621.1>
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). Traditional games as enhancers of socio-psychomotor inclusion in primary school students with learning difficulties. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 26(3), 61–74. <https://doi.org/10.6018/reifop.573731>
- Manzano-Sánchez, D. (2022). Physical Education Classes and Responsibility: The Importance of Being Responsible in Motivational and Psychosocial Variables. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 10394. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610394>
- Marley, C. L., Pollard, T. M., Barton, R. A., & Street, S. E. (2022). A systematic review of sex differences in rough and tumble play across non-human mammals. *Behavioral Ecology and Sociobiology*, 76(12), 158. <https://doi.org/10.1007/s00265-022-03260-z>
- Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15–26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942
- Mo, W., Saibon, J.B., Li, Y., & He, Y. (2024) Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24, 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Nefil, I., Laaouad-dodoo, S., Bordes, P., & Torki, A. (2021). Traditional Games and Sports of the Women in the Kabylie. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.614746>

Matiz-Echeverri, L.; Ariza-Aguirre, D.; Ortega-Mora, G.; Gil-Moreno, D., & Correa-Bautista, J.E. (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>

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>

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). <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Palomares-Cuadros, J., Dharmadi, M.-A., Sulistia-Dewi, N. L. P. E., Collado-Fernández, D., & Padial-Ruz, R. (2018). La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 40(2), 177–183. <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.01.018>

Parker, M., MacPhail, A., O'Sullivan, M., Ní Chróinín, D., & McEvoy, E. (2018). 'Drawing' conclusions. *European Physical Education Review*, 24(4), 449–466. <https://doi.org/10.1177/1356336X16683898>

Pasichnyk, V., Mel'nyk, V., & Berezovs'kyi, M. (2022). The influence of the program of physical education and health classes using folk games on the psycho-emotional state of children 3-4 years of age. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15*, 10(155), 120–123. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.10\(155\).27](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2022.10(155).27)

Pérez, I., & Valencia, A. (2020). Una Experiencia Educativa Basada en Metodologías Activas para el Aprendizaje de los Juegos Populares y Tradicionales. *Revista Digital de Educación Física*, (66), 130-141. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7584421>

Peters, M. D. J. (2016). In no uncertain terms: the importance of a defined objective in scoping reviews. *JBI Database of Systematic Reviews and Implementation Reports*, 14(2), 1–4. <https://doi.org/10.11124/jbisrir-2016-2838>

Prochaska, J. J., Sallis, J. F., Slymen, D. J., & McKenzie, T. L. (2003). A Longitudinal Study of Children's Enjoyment of Physical Education. *Pediatric Exercise Science*, 15(2), 170–178. <https://doi.org/10.1123/pes.15.2.170>

Riede, F., Johannsen, N. N., Högberg, A., Nowell, A., & Lombard, M. (2018). The role of play objects and objects play in human cognitive evolution and innovation. *Evolutionary Anthropology: Issues, News, and Reviews*, 27(1), 46–59. <https://doi.org/10.1002/evan.21555>

Rillo-Albert, A., de Ocariz, U. S., Costes, A., & Lavega-Burgués, P. (2021). From conflict to socio-emotional well-being. Application of the GIAM model through traditional sporting games. *Sustainability (Switzerland)*, 13(13), 7263. <https://doi.org/10.3390/su13137263>

Rodríguez Fernández, J. E., Oliveira Pereira, B., & Navarro Patón, R. (2018). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Retos*, 35, 25–30. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.58857>

Rubira, C. (2021). (Re) significando a educação física escolar no ensino médio: a partir do planejamento de ensino de jogos populares. *Educação Física e Esporte*, 19, 213–219. <http://dx.doi.org/10.36453/cefe.2021.n3.27258>

Schank, J. C., Burghardt, G. M., & Pellis, S. M. (2018). Toward a Theory of the Evolution of Fair Play. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01167>

Matiz-Echeverri, L; Ariza-Aguirre, D; Ortega-Mora, G; Gil-Moreno, D, & Correa-Bautista, JE (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>

Septianto, I., Sumaryanti, S., Nasrulloh, A., Sulistiyono, S., Nugraha, H., Ali, M., Ramadhani, A. M., Dewantara, J., Haniyyah, N., Fauzi, F., Suryadi, D., Ardian, R., & Subarjo, S. (2024). Traditional games for physical fitness: an experimental study on elementary school students. *Retos*, 54, 122–128. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.104177>

Singer, D.G., Golinkoff, R.M., & Hirsh-Pasek, K. (Eds.). (2006). *Juego = aprendizaje: cómo el juego motiva y mejora el crecimiento cognitivo y socioemocional de los niños*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195304381.001.0001>

Smaldino, P. E., Palagi, E., Burghardt, G. M., & Pellis, S. M. (2019). The evolution of two types of play. *Behavioral Ecology*, 30(5), 1388–1397. <https://doi.org/10.1093/beheco/arz090>

Susanto, B. H. (2022). Traditional Game Learning Models to Develop Student Creativity. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 9(2), 176–179. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v9i2.3113>

Tang, Y., Algurén, B., Pelletier, C., Naylor, P.-J., & Faulkner, G. (2023). Physical Literacy for Communities (PL4C): physical literacy, physical activity, and associations with wellbeing. *BMC Public Health*, 23(1), 1266. <https://doi.org/10.1186/s12889-023-16050-7>

Temel, A., Kangalgil, M., & Mamak, H. (2023). Evaluation of Play Skills of Primary School Students Playing Traditional Children's Games. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 251–270. <https://doi.org/10.38021/asbid.1215868>

Tricco, A. C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K., Colquhoun, H., Kastner, M., Levac, D., Ng, C., Sharpe, J. P., Wilson, K., Kenny, M., Warren, R., Wilson, C., Stelfox, H. T., & Straus, S. E. (2016). A scoping review on the conduct and reporting of scoping reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 16(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s12874-016-0116-4>

Tricco, A. C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K. K., Colquhoun, H., Levac, D., Moher, D., Peters, M. D. J., Horsley, T., Weeks, L., Hempel, S., Akl, E. A., Chang, C., McGowan, J., Stewart, L., Hartling, L., Aldcroft, A., Wilson, M. G., Garritty, C., ... Straus, S. E. (2018). PRISMA Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR): Checklist and Explanation. *Annals of Internal Medicine*, 169(7), 467–473. <https://doi.org/10.7326/M18-0850>

Universidad de Oxford. (2017). EQUATOR Network. Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR). <https://www.equator-network.org/reporting-guidelines/prisma-scr/>

Van Dun, C., Van Kraaij, A., Wegman, J., Kuipers, J., Aarts, E., & Janzen, G. (2021). Sex Differences and the Role of Gaming Experience in Spatial Cognition Performance in Primary School Children: An Exploratory Study. *Brain Sciences*, 11(7), 886. <https://doi.org/10.3390/brainsci11070886>

Wong, L. S., Gibson, A., Farooq, A., & Reilly, J. J. (2021). Interventions to Increase Moderate-to-Vigorous Physical Activity in Elementary School Physical Education Lessons: Systematic Review. *Journal of School Health*, 91(10), 836–845. <https://doi.org/10.1111/josh.13070>

Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>

Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2023). A Systematic Review Investigating the Effects of Implementing Game-Based Approaches in School-Based Physical Education Among Primary School Children. *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(3), 573–586. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2021-0279>

Apéndice 1

Bitácora de búsqueda

Base de Datos	Fecha	Ecuación de búsqueda
Embase	24/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
ProQuest	3/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
PsycINFO	3/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
EBSCOhost	28/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Pubmed	10/09/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Scopus	10/09/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Central	10/09/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Taylor & Francis	10/09/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Sage Journal	10/09/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education" AND "Physical education lessons" OR "Physical education resources" OR "physical education activities" OR "physical education curriculum" OR "physical education classroom" AND School)
Embase	24/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
ProQuest	24/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Redalyc	24/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Dialnet	5/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Doaj	28/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
EBSCOhost	28/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Springer	28/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Pubmed	15/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")

Matiz-Echeverri, L; Ariza-Aguirre, D; Ortega-Mora, G; Gil-Moreno, D, & Correa-Bautista, JE (2025). "Juegos Infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: una revisión de alcance" *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 26 (1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>

Scopus	15/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Central	15/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Taylor & Francis	15/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Sage Journal	15/10/2023	("Traditional games" OR "Popular games" AND "Physical education")
Embase	24/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
ProQuest	24/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Redalyc	24/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Dialnet	5/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Doaj	28/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
EBSCOhost	28/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Springer	28/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Scopus	20/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Scielo	20/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Central	20/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")
Taylor & Francis	20/10/2023	("Popular games" AND "Physical education")

Dirección para correspondencia

Correa-Bautista, Jorge E.

Doctor (PhD) en Ciencias de la Salud

Doctor (PhD) en Educación

Universidad de Cundinamarca, Centro de investigación en Actividad Física, Ejercicio y Deporte (CAFED),

Colombia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0646-2316>,

jorgeecorrea@ucundinamarca.edu.co

Recibido: 05-11-2024

Aceptado: 03-04-2025



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.