

Impacto de los juegos tradicionales en la inclusión social de menores migrantes en Tudela-Navarra, España

Eloy Bermejo-Malumbres  

Doctor en Historia del Arte. Licenciado en Historia del Arte
Universidad de Zaragoza. Alfaro, España
e.bermejo@unizar.es

Alba Lapeña-Antón 

Trabajadora Social
Universidad de Zaragoza. Alfaro, España
alba96alf@hotmail.com

Resumen

Este estudio analiza el impacto de una intervención basada en juegos tradicionales sobre la inclusión social y la cohesión cultural de menores migrantes residentes en un centro de acogida. El objetivo fue evaluar en qué medida la práctica guiada de juegos tradicionales favorece la interacción, el sentido de pertenencia y el conocimiento cultural en contextos de diversidad. La metodología empleada fue un diseño cuasi-experimental con mediciones pre y post sin grupo control, desarrollado en un centro gestionado por Cruz Roja en Tudela, con la participación de 13 menores migrantes de entre 6 y 17 años. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron cuestionarios estandarizados, observación participante y una lista de cotejo estructurada y orientada a registrar comportamientos de colaboración, comunicación y respeto de normas. Los resultados mostraron una mejora significativa en la calidad de las relaciones sociales y en la cohesión grupal, especialmente en menores con baja interacción inicial. Asimismo, se observó un incremento en el conocimiento de las tradiciones y juegos españoles y una participación más activa en actividades al aire libre. No obstante, la participación familiar fue limitada, lo que representa un área de mejora futura. A pesar del tamaño reducido de la muestra, los resultados sugieren que estas intervenciones son eficaces y aplicables en otros contextos interculturales, por lo que se recomienda integrar los juegos tradicionales como recurso educativo para fomentar la inclusión y mejorar la convivencia en entornos diversos.

Palabras clave: Inclusión social; Juego; Migrante; Patrimonio cultural; Diversidad cultural; Educación intercultural.

Recibido: 12/08/2025 | **Evaluado:** 07/10/2025 | **Aprobado:** 21/10/2025 | **Publicado:** 01/01/2026



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

✉ Correspondencia: Eloy Bermejo-Malumbres. Universidad de Zaragoza. C/ Pedro Cerbuna, 12, 50009, Alfaro, España. Correo-e: e.bermejo@unizar.es

¿Cómo citar este artículo?

Bermejo-Malumbres, E., y Lapeña-Antón, A. (2026). Impacto de los juegos tradicionales en la inclusión social de menores migrantes en Tudela-Navarra, España. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e intervención social*, (41), e21015159. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i41.15159>

Impact of traditional games on the social inclusion of migrant minors in Tudela (Navarre)

Abstract

This study analyses the impact of an intervention based on traditional games on the social inclusion and cultural cohesion of migrant minors living in a reception center. The objective was to assess to what extent the guided practice of traditional games promotes interaction, sense of belonging and cultural awareness in contexts of diversity. The methodology used was a quasi-experimental design with pre and post measurements without a control group, developed in a center managed by the Red Cross in Tudela with the participation of 13 migrant children between 6 and 17 years old. The data collection tools included standardized questionnaires, participant observation and a structured checklist aimed at recording collaborative, communication and compliance behaviours. The results showed a significant improvement in the quality of social relations and group cohesion, especially among children with low initial interaction. There was also an increase in knowledge of Spanish traditions and games and a more active participation in outdoor activities. However, family participation was limited, which is an area for future improvement. Despite the small sample, the results suggest that these interventions are effective and applicable in other cross-cultural contexts. Therefore, it is recommended to integrate traditional games as an educational resource to promote inclusion and improve coexistence in diverse environments.

Keywords: Social inclusion; Play; Migrants; Cultural heritage; Cultural diversity; Intercultural education.

Sumario: 1. Introducción, 2. Metodología, 3. Hallazgos, 3.1. Conocimiento juegos tradicionales, 3.2 Relaciones sociales, 3.3 Frecuencia de juego, 3.4 Conocimiento cultural, 3.5 Género y participación, 4. Conclusiones, 5. Referencias bibliográficas.



1. Introducción

Las sociedades actuales se caracterizan por una creciente diversidad cultural derivada de los cada vez más frecuentes flujos migratorios, la globalización y los procesos de movilidad. Este fenómeno tiene un impacto directo en los sistemas educativos, sociales y comunitarios, donde emerge el reto de garantizar la inclusión social y cultural de los jóvenes migrantes (Arnaiz-Sánchez *et al.*, 2017). La inclusión implica no solamente el acceso a los servicios, sino también la participación equitativa y el reconocimiento identitario de los menores en el contexto de acogida (Sales-Ciges *et al.*, 2012).

En este escenario, los juegos tradicionales representan un recurso pedagógico y cultural significativo para impulsar la convivencia y la cohesión social, gracias a su combinación de dimensiones lúdicas, educativas y simbólicas (Rodríguez-Fernández *et al.*, 2023).

Sin embargo, pese a la abundancia de estudios sobre el valor educativo de los juegos tradicionales, existe escasa evidencia empírica sobre su impacto en contextos de inclusión social real, especialmente en menores migrantes. La mayor parte de las investigaciones previas se han desarrollado en entornos escolares ordinarios o programas deportivos (Luchoro-Parrilla *et al.*, 2021), lo que deja un vacío en torno a cómo estas prácticas pueden contribuir a la integración y al sentido de pertenencia de niños y niñas en situación de desplazamiento o refugio.

3

En consecuencia, el problema de investigación que aborda este estudio radica precisamente en esa brecha: comprender cómo los juegos tradicionales españoles pueden convertirse en una herramienta eficaz para promover la inclusión social de menores migrantes en contextos de acogida. La relevancia del estudio se fundamenta en tres dimensiones: social, porque contribuye a generar prácticas inclusivas en entornos de acogida; educativa, porque ofrece un modelo replicable de intervención basado en el aprendizaje colaborativo y el patrimonio cultural; y científica, porque aporta evidencia empírica a un campo aún poco explorado: la relación entre juegos tradicionales e inclusión de menores migrantes.

De este modo, el artículo se enmarca en la línea de investigación sobre educación intercultural, cohesión social y patrimonio inmaterial, y propone un enfoque aplicado que articula teoría, intervención y análisis empírico. En este sentido, el trabajo se estructura en cuatro secciones principales: una revisión teórica sobre el patrimonio lúdico y su dimensión intercultural; la metodología empleada en la intervención; la presentación de resultados obtenidos mediante instrumentos mixtos (cuestionarios, observaciones sistemáticas y listas de cotejo) y una discusión que vincula los hallazgos con los principios de inclusión, cohesión y diversidad cultural.



Marco teórico

La preservación de la identidad cultural y el fortalecimiento del tejido social en sociedades diversas y dinámicas han sido temas de creciente interés en el campo de las ciencias sociales. Diversos estudios han señalado que estos objetivos se logran mediante enfoques integrales que abarcan la conservación del patrimonio cultural, la implementación de intervenciones sociales para promover la cohesión comunitaria y la creación de espacios interculturales e intergeneracionales (Arroyo-Mora y Crespo-Torres, 2019; Mendoza-Fuentes y Gañán-Ríos, 2022). Estas estrategias resultan fundamentales para mantener y fortalecer el sentido de pertenencia y cohesión en comunidades caracterizadas por su diversidad (Rapanta & Trovão, 2021).

Dentro de este marco, la participación comunitaria en la preservación del patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, se erige como un pilar esencial para asegurar la continuidad de los valores culturales y la identidad (Fontal-Merillas, 2003; García-Ceballos, 2014). Según Chng & Narayanan (2017), la identidad social desempeña un papel significativo en la disposición de las comunidades para contribuir a la conservación de su patrimonio cultural, lo que subraya la importancia de integrar elementos históricos y culturales en las políticas de conservación. La relevancia de este enfoque radica en que el patrimonio cultural no solo es un testimonio del pasado, sino que también actúa como un vínculo que conecta a las generaciones presentes con su historia, fortaleciendo así su identidad colectiva (Fontal-Merillas e Ibáñez-Etxeberria, 2015).

4

Por otra parte, los juegos tradicionales han sido identificados como expresiones culturales clave y herramientas fundamentales para la transmisión de valores y conocimientos entre generaciones (Rodríguez-Fernández *et al.*, 2023). Estos juegos no solo contribuyen al desarrollo físico, cognitivo y social de los individuos, sino que también son cruciales para la construcción de un tejido social robusto. En el ámbito del patrimonio cultural inmaterial, los juegos tradicionales actúan como vehículos de continuidad cultural, promoviendo un sentido de pertenencia y cohesionando a la comunidad (Rodionova *et al.*, 2020). La preservación de estas prácticas es, por lo tanto, vital para la sostenibilidad cultural y social de las comunidades.

En las últimas décadas, numerosos autores han destacado la dimensión intercultural de los juegos tradicionales, entendidos no solamente como manifestaciones patrimoniales, sino también como herramientas de mediación entre culturas. Los estudios sobre los llamados *Traditional Sporting Games* (Lavega-Burgués *et al.*, 2021) señalan que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la diversidad cultural, el bienestar emocional y las relaciones interpersonales, gracias a fomentar un contexto en el que las diferencias culturales se convierten en oportunidades de aprendizaje compartido. De manera similar, Saura & Zimmermann (2021) destacan que son especialmente útiles en la promoción del diálogo intercultural y en la comprensión mutua entre grupos culturalmente diversos, evidenciando su valor pedagógico en la construcción de espacios inclusivos de convivencia.



Desde la educación, autores como Luchoro-Parrilla *et al.* (2021) argumentan que los juegos tradicionales suponen un componente esencial del patrimonio cultural y pueden utilizarse como estrategias pedagógicas para fortalecer la identidad cultural, especialmente en contextos escolares. Trabajos recientes como los de Cerón-López *et al.* (2022) han conseguido demostrar que los juegos tradicionales son una herramienta adecuada para reforzar la identidad mediante el reconocimiento y la valoración de las raíces culturales propias, sobre todo dentro de entornos multiculturales.

Para fomentar una interacción social comunitaria se precisa de intervenciones sociales, sustentadas sobre profesiones especializadas como el trabajo social y la psicología, que creen espacios relationales basados en favorecer relaciones positivas que aúnen a las personas y tengan como fin la integración de todas las partes y el bienestar colectivo (Fantova-Azcoaga, 2018). Partiendo de la importancia de las intervenciones sociales para la creación de tejidos sociales fuertes, se debe hacer referencia a las políticas públicas y sociales, siendo estas las que establecen los pilares de las intervenciones desde su diseño hasta su implantación (Pérez-Mendoza, 2010).

En particular, las políticas públicas deben estar basadas en enfoques participativos y de derechos humanos, siendo efectivas para empoderar a las comunidades y fortalecer la cohesión social (Mejía-Jiménez, 2012). El desarrollo comunitario participativo no solo fomenta la inclusión y la equidad, sino que también promueve un sentido de responsabilidad colectiva y pertenencia entre los miembros de la comunidad (Pescarin *et al.*, 2023). Este enfoque participativo es clave para que las comunidades asuman un rol activo en su desarrollo, lo que a su vez refuerza la cohesión social y la identidad cultural.

La creación de espacios interculturales e intergeneracionales es crucial para promover el respeto mutuo y la comprensión en sociedades diversas. Estos espacios facilitan la interacción y el intercambio de experiencias entre personas de diferentes culturas y generaciones, contribuyendo a la construcción de una ciudadanía inclusiva y a la gestión efectiva de la diversidad cultural. La interacción intergeneracional, en particular, asegura la transmisión de tradiciones y valores culturales, fortaleciendo la continuidad cultural y proporcionando un sentido de pertenencia tanto a las generaciones más jóvenes como a las mayores (Fairhurst & Slee, 2012).

Por último, resulta relevante señalar que muchos de los juegos tradicionales españoles poseen variantes o equivalentes en países de América Latina, debido al legado cultural compartido entre ambas regiones. Juegos como la rayuela, el pañuelo o la zapatilla por detrás tienen presencia en países como Venezuela, Colombia o Argentina, donde se adaptan con nombres o reglas ligeramente diferentes (Lavega-Burgués *et al.*, 2021). Este acervo común facilita el reconocimiento cultural por parte de los menores latinoamericanos, quienes encuentran en estas prácticas un terreno familiar que les permite conectar con la cultura de acogida sin sentir una ruptura con su propia tradición lúdica.



2. Metodología

Contexto y objetivo del estudio

Este estudio se ha llevado a cabo en el centro de acogida gestionado por Cruz Roja en Tudela, que alberga a menores de edad que forman parte del Programa Integral de Acogida e Integración para solicitantes y beneficiarios de Protección Internacional. El proyecto pretende explorar cómo las intervenciones basadas en juegos tradicionales pueden influir en la inclusión social de menores provenientes de contextos culturales diversos. Estas actividades se diseñaron con el fin de evaluar su capacidad para fomentar la interacción, la cooperación y el conocimiento cultural en un entorno intercultural real.

El objetivo principal de este estudio fue analizar los efectos de una intervención educativa y social centrada en juegos tradicionales sobre las actitudes, conocimientos y comportamientos de los menores. A través de un diseño cuasi-experimental con mediciones pre y post intervención, se analizaron los cambios en las relaciones sociales de los participantes, su conocimiento sobre la cultura y tradiciones españolas y su nivel de inclusión en el centro de acogida. Este estudio también buscó determinar si los juegos tradicionales pueden ser una herramienta eficaz para fortalecer la cohesión intercultural y fomentar un sentido de pertenencia en los menores migrantes. Además, se evaluó el grado de participación familiar en las actividades lúdicas y su influencia en la cohesión social.

6

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 13 menores migrantes residentes en el centro de acogida de Cruz Roja en Tudela, con edades comprendidas entre los 6 y los 17 años. Estos menores forman parte del Programa Integral de Acogida e Integración de personas solicitantes y beneficiarias de Protección Internacional. Los participantes procedían de diversos países, principalmente Venezuela, Colombia, Afganistán, Marruecos, Honduras y Argentina, lo que proporcionó un entorno multicultural idóneo para el estudio (véase tabla 1).



Tabla 1. Distribución de los participantes según país de origen y edad.

País de origen	Nº de participantes	Edades	% sobre total
Venezuela	4	7, 9, 10, 11	30,8%
Colombia	3	8, 10, 12	23,1%
Afganistán	3	6, 13, 14	23,1%
Marruecos	1	13	7,7%
Honduras	1	9	7,7%
Argentina	1	17	7,7%

Fuente: elaboración propia.

Para la selección de los participantes, se establecieron ciertos criterios. En cuanto a los criterios de inclusión, se consideraron únicamente menores de edad que vivían en el centro de acogida y que estaban involucrados en el programa. Además, fue imprescindible que los progenitores o tutores legales proporcionasen un consentimiento informado para que los menores pudieran participar en el estudio. Por otro lado, los menores cuyos progenitores o tutores no otorgaron este consentimiento o aquellos que, por razones de salud o discapacidad, no pudieron participar en las actividades físicas, quedaron excluidos del estudio.

7

Finalmente, participaron 12 menores en la fase post-intervención, ya que uno no estuvo presente durante la recolección final de datos. Esta cifra coincide con los datos analizados en los resultados del estudio.

Se contó además con la colaboración de una trabajadora social y una psicóloga del centro, quienes asistieron en la dinamización de las actividades y en la aplicación de los instrumentos.

Diseño del estudio

Se desarrolló un diseño cuasi-experimental pre-post sin grupo de control, adecuado para contextos sociales donde no es posible asignación aleatoria. La intervención tuvo una duración total de tres semanas, con seis sesiones de juego tradicional distribuidas a lo largo del mes de agosto de 2024.

Los juegos seleccionados fueron: el pañuelo, carreras de sacos, rayuela, juego de las sillas, chocolate inglés y zapatilla por detrás. Todos ellos fueron escogidos por su carácter cooperativo y su accesibilidad, aspectos que los hacen especialmente útiles en contextos con diversidad cultural y lingüística.



Dado el amplio rango de edad de los participantes (de 6 a 17 años), la dinámica de participación se organizó combinando menores de diferentes edades en cada sesión. Esta estrategia respondió al objetivo de fomentar el apoyo intergrupal y la cooperación intergeneracional dentro del propio grupo. En los juegos con reglas más simples o de carácter motor, todos los menores participaron conjuntamente, con ajustes en la distancia o número de turnos para equilibrar diferencias físicas. En cambio, en aquellos juegos que requerían mayor atención o estrategia, los grupos se reorganizaron para garantizar que los más pequeños pudieran participar sin sentirse en desventaja.

La interacción social se promovió mediante el trabajo colaborativo, lo que permitió que la interacción fuese distinta en cada sesión, favoreciendo el contacto entre quienes inicialmente no se relacionaban y reduciendo la formación de subgrupos cerrados.

Las reglas y relevancia cultural de estos juegos se detallan a continuación, destacando su papel como parte del patrimonio lúdico español y su capacidad para generar valores como cooperación, respeto y pertenencia. A continuación, se describen brevemente las reglas básicas y la relevancia cultural de los principales juegos empleados en el estudio:

- 8
- El pañuelo: dos equipos se colocan en fila frente a frente, enumerando sus integrantes. En el centro, una persona que hace las funciones de árbitro, sostiene un pañuelo. Al escuchar el número, los jugadores correspondientes salen corriendo a intentar coger el pañuelo y regresar a su línea de salida sin ser atrapados por el oponente. Con este juego se desarrolla la estrategia, la cooperación y es uno de los juegos clásicos españoles, sobre todo en centros educativos o en espacios informales.
 - Carreras de sacos: los participantes introducen ambas piernas en un saco y, mediante saltos, deben recorrer una distancia hasta la meta. Quien llegue primero sin caerse, gana. Este es un juego tradicional español, muy recurrido en festividades y que vincula la actividad física con el entretenimiento comunitario.
 - Rayuela: se dibuja en el suelo una serie de cuadrados numerados. El jugador lanza una piedra en uno de esos cuadrados y debe recorrer el circuito saltando a la pata coja, evitando el cuadro donde lanza la piedra. De origen antiguo, la rayuela es un ejemplo de patrimonio lúdico mediterráneo compartido. Su componente motriz refuerza la concentración y coordinación, y promueve la igualdad de participación.
 - Juego de las sillas: se colocan varias sillas en círculo, una menos que el número de participantes. Mientras suena la música, los jugadores caminan alrededor; cuando se detiene, deben sentarse. Este juego fomenta la atención, la rapidez de reacción y la socialización.
 - Chocolate inglés o 1, 2, 3, escondite inglés: un jugador se coloca frente a los demás, de espaldas. Mientras enuncia una frase: "un, dos, tres, chocolate inglés", los demás avanzan; al girarse, deben permanecer inmóviles. Si alguien se mueve, vuelve al inicio.



Este juego popular combina el autocontrol con la coordinación grupal y transmite normas de respeto, juego limpio, así como valores comunitarios.

- Zapatilla por detrás: los jugadores se sientan en círculo mientras uno camina por detrás con una zapatilla. Sin que los demás lo vean, deja la zapatilla detrás de una persona. Cuando el jugador descubre la zapatilla, debe levantarse y perseguir al primero antes de que este ocupe su lugar. Se trata de un juego de agilidad y observación muy arraigado en las tradiciones españolas, que promueve la atención y el sentido grupal.

En conjunto, estos juegos representan una muestra significativa del patrimonio cultural inmaterial español, reconocido por su carácter social, su simplicidad material y su función como vehículo de cohesión y transmisión de valores. Tal y como señalan Fontal-Merillas (2003) y Rodríguez-Fernández *et al.* (2023), los juegos tradicionales son un recurso educativo de primer orden, pues permiten conservar la memoria colectiva y fortalecer la identidad cultural a través de la práctica compartida. Su incorporación en el presente estudio responde, por tanto, no sólo a criterios lúdicos, sino también patrimoniales y pedagógicos.

Instrumentos de recolección de datos

Para la obtención de datos se emplearon tres instrumentos complementarios, todos ellos utilizados efectivamente en el análisis presentado.

9

En primer lugar, se utilizaron cuestionarios estructurados pre y post intervención, elaborados *ad hoc* por el equipo investigador, con preguntas cerradas y abiertas. Estos formularios tienen como objetivo evaluar variables como las actitudes hacia los compañeros, el conocimiento sobre los juegos tradicionales españoles, así como la frecuencia de interacción entre los menores y el conocimiento cultural. Los resultados cuantitativos (frecuencias y porcentajes) proceden directamente de estos cuestionarios, tal y como se muestra en las figuras y tablas de la sección de resultados. Las respuestas abiertas fueron analizadas cualitativamente para identificar percepciones y testimonios relevantes sobre la experiencia de juego.

Además de los cuestionarios, se implementó una lista de cotejo mediante observación estructurada durante las actividades. Esta herramienta se utilizó por el equipo investigador y el personal del centro durante las seis sesiones de intervención para observar y registrar comportamientos clave relacionados con la interacción social, la cooperación entre los participantes y su actitud durante los juegos, así como la implicación por parte de las unidades familiares. Los datos de esta lista se resumen en la tabla 2 de resultados, constituyendo evidencia directa de observación empírica. La observación fue realizada por la investigadora principal y trabajadora social del centro.



El último instrumento consistió en una observación participante complementaria, aplicada de manera no estructurada, antes y durante la intervención, para registrar comportamientos espontáneos, grado de integración y cooperación entre menores. Estas observaciones se usaron como datos cualitativos de apoyo, especialmente en la interpretación de los resultados de cohesión social y relaciones interpersonales.

Procedimiento

La intervención se diseñó bajo un enfoque educativo y social basado en la actividad lúdica como herramienta de inclusión y se llevó a cabo íntegramente en el propio centro de acogida, en el espacio exterior destinado a actividades recreativas. Se estructuró en tres fases principales: preparación, desarrollo e implementación final.

Durante la fase preparatoria, el equipo investigador elaboró la propuesta de intervención tomando como referencia estudios previos sobre educación intercultural y juegos tradicionales (Mendoza-Fuentes y Gañán-Ríos, 2022; Rodríguez-Fernández *et al.*, 2023). Los criterios para seleccionar los juegos fueron los siguientes:

1. Que pertenecieran al patrimonio cultural español reconocido en el ámbito educativo.
2. Que fomentaran la cooperación y la interacción grupal más que la competencia.
3. Que pudieran adaptarse fácilmente a diferentes edades, niveles de habilidad y contextos lingüísticos.
4. Que requirieran pocos recursos materiales y pudieran desarrollarse en los espacios del propio centro de acogida.

La intervención se llevó a cabo en el mes de agosto de 2024, con un total de seis prácticas de aproximadamente 45 a 60 minutos cada una. Las sesiones se realizaron en el patio del centro de acogida, un espacio amplio que permitió la movilidad y el trabajo en grupo.

El equipo responsable de la intervención estuvo compuesto por dos investigadores principales: la primera, trabajadora social con formación en educación intercultural que asumió la coordinación y dinamización general de los juegos; y el segundo, un docente en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza, responsable del diseño pedagógico y del análisis educativo de la intervención. Además, participó una psicóloga del centro que tuvo a su cargo la evaluación del clima grupal y la gestión emocional.

Cada sesión seguía una estructura común:

1. Bienvenida y presentación del juego (10 minutos): se explicaban las reglas en lenguaje claro y, cuando era necesario, se usaban ejemplos visuales o demostraciones prácticas.



En los casos en que existían barreras idiomáticas, la psicóloga o los propios menores traducían espontáneamente para sus compañeros.

2. Desarrollo del juego (30-40 minutos): se promovía la participación grupal, con énfasis en la colaboración y el respeto de turnos. Las profesionales intervinieron activamente como facilitadoras, animando y mediando.
3. Cierre reflexivo (5-10 minutos): al finalizar, se abría un breve espacio de conversación grupal para compartir experiencias, aprendizajes o sensaciones. Estas reflexiones fueron registradas por la investigadora como observaciones cualitativas, utilizadas luego en el análisis de datos.

La metodología de dinamización fue participativa y flexible. Se combinaron momentos de guía directa -para explicar normas y coordinar turnos- con períodos de autonomía, en los que los menores asumieron roles espontáneos. Se priorizó la colaboración interedades y el personal evitó intervenir como acompañantes del proceso lúdico y social.

Análisis de datos

El análisis de datos combinó métodos cuantitativos descriptivos y cualitativos interpretativos.

Los datos de los cuestionarios se procesaron mediante frecuencias y porcentajes simples, comparando las respuestas pre y post intervención. Los gráficos y figuras presentados en los resultados proceden de esta comparación directa, sin aplicar pruebas estadísticas inferenciales, dado el tamaño reducido de la muestra.

Para el análisis cualitativo, se aplicó una codificación temática de las respuestas abiertas y de las notas de observación participante, con el objetivo de identificar patrones de cambio en la comunicación, cooperación y sentido de pertenencia. La información cualitativa se usó para contextualizar los hallazgos numéricos y reforzar la interpretación de los resultados. Siguiendo los criterios de Lincoln y Guba (1988, citado en Creswell & Poth, 2018) para investigaciones cualitativas, se llevaron a cabo una serie de estrategias para controlar aspectos como la dependabilidad y confirmabilidad. Para gestionar y analizar estos datos cualitativos, se empleó el software NVivo v. 14, que facilitó la codificación en categorías, permitiendo una comparación más eficaz de los diversos aspectos de las experiencias de los menores.

Se empleó una estrategia de triangulación de fuentes, cruzando los resultados de cuestionarios, listas de cotejo y observaciones, lo que permitió obtener una visión más completa del impacto de los juegos tradicionales en la inclusión social.

Consideraciones éticas

Este estudio se diseñó con el objetivo de garantizar el cumplimiento de los más altos estándares éticos en cada una de sus etapas, asegurando el respeto a los derechos de los menores participantes y sus familias, así como la integridad y confidencialidad de los datos recolectados. La investigación fue supervisada y cuenta con una valoración positiva para su implementación por parte de la Unidad de datos de la Universidad de Zaragoza, lo que avala su conformidad con las normativas éticas pertinentes.

El consentimiento informado fue recogido por escrito de los progenitores o tutores legales de cada menor antes de que se iniciara la recolección de cualquier dato. En este documento se incluyó una aclaración explícita de que los menores tienen la posibilidad de abandonar el estudio en cualquier momento sin que ello conlleve repercusiones o penalizaciones de ningún tipo.

Junto con el consentimiento de los tutores legales, se solicitó también el asentimiento verbal de los menores participantes. Se procuró que los niños y niñas, en función de su edad y nivel de madurez, comprendieran en términos adecuados en qué consistía el estudio y que, al igual que los adultos responsables, tienen el derecho de optar por no participar o retirarse en cualquier momento sin ningún tipo de consecuencia. Este enfoque asegura que tanto los derechos de los menores como su capacidad de decisión sean respetados a lo largo de todo el proceso de investigación.

12

3. Hallazgos

A partir de la información recogida, los hallazgos de este estudio se organizan en función de los efectos observados de la intervención basada en juegos tradicionales sobre la inclusión social de los menores residentes en el centro de acogida de Cruz Roja en Tudela. A continuación, se presentan los principales resultados obtenidos a partir del análisis de los cuestionarios pre y post intervención, las observaciones cualitativas registradas durante las sesiones del juego y las listas de cotejo utilizadas por el equipo investigador.

Para asegurar que los cambios en las actitudes y comportamientos de los menores observados durante la intervención fueran resultado directo de los juegos tradicionales, se controlaron variables que podrían haber influido en los resultados, tales como la edad, el tiempo de residencia en el centro y las relaciones previas entre los participantes.

La muestra, descrita previamente en el apartado 2, estuvo compuesta por 13 menores de entre 6 y 17 años, procedentes de distintos países. A continuación, se presentan los resultados obtenidos del análisis de los cuestionarios y observaciones.

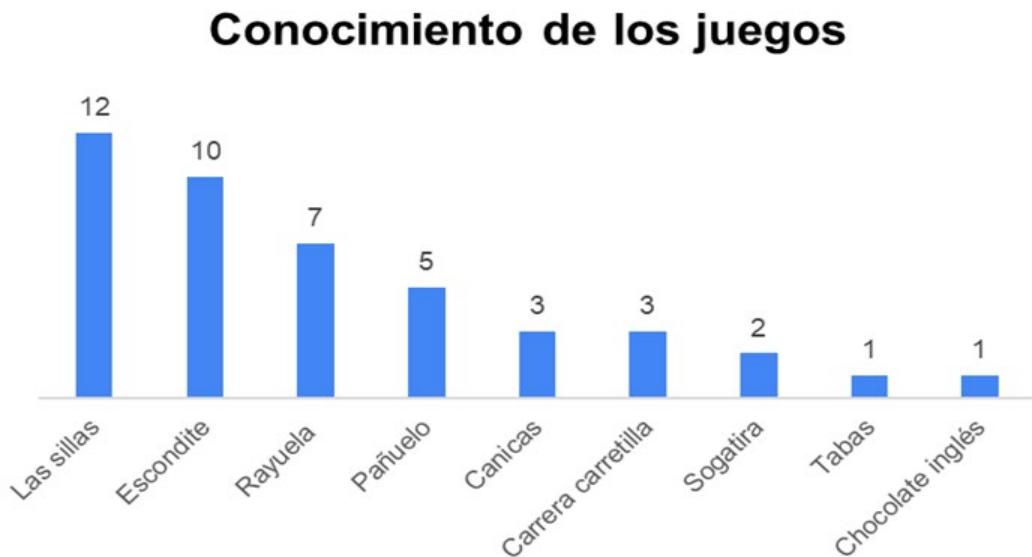


A partir de los datos obtenidos en los cuestionarios pre y post-intervención y las observaciones cualitativas, se ha realizado un análisis de los efectos de la intervención en seis categorías principales: relaciones sociales, conocimiento cultural, frecuencia de juego, conocimiento sobre la cultura española, conocimiento y preferencia por juegos tradicionales españoles, y participación de los progenitores. A continuación, se presentan los resultados detallados por categoría.

3.1 Conocimiento juegos tradicionales

Antes de la intervención, los resultados del cuestionario pretest mostraron que la mayoría de los menores (más del 90%) conocía juegos populares como el “juego de las sillas”, el “escondite” y la “rayuela”, mientras que actividades más tradicionales, como “soga tira”, las “tabas” o el “1, 2, 3, chocolate inglés”, eran poco conocidas o completamente desconocidas por los participantes (Figura 1). Esta tendencia indica un conocimiento parcial y selectivo del patrimonio lúdico español, limitado a aquellos juegos más difundidos en contextos escolares o mediáticos.

Figura 1. ¿Conoces alguno de los siguientes juegos tradicionales españoles? Marca los que conozcas o hayas jugado.



Fuente: elaboración propia.

Durante la intervención, los menores tuvieron oportunidad de participar activamente en seis juegos tradicionales, todos ellos seleccionados por su carácter colaborativo y su vinculación con el patrimonio cultural español.

No obstante, después de la intervención, los menores expresaron un mayor interés y familiaridad con una variedad de juegos que no habían practicado antes. El Juego de las sillas fue mencionado por varios participantes como uno de los más disfrutados: "Jugar a las sillas, porque he ganado" (Participante 3, comunicación personal, agosto de 2024), mientras que otro indicó que le gustó "Sillas, porque hay música y participa mucha gente. Además, gané" (Participante 5, comunicación personal, agosto de 2024). Estos comentarios reflejan no solo el conocimiento adquirido sobre el juego, sino también el componente competitivo y social que generó entusiasmo entre los niños. Además, juegos como "Salto en sacos" y "Zapatilla por detrás" también fueron mencionados por los menores como parte de los juegos nuevos que aprendieron durante la intervención: "La zapatilla por detrás" (Participante 2, comunicación personal, agosto de 2024), lo que refuerza la idea de que la diversidad de actividades propuestas permitió a los menores familiarizarse con un conjunto más amplio de juegos tradicionales.

El análisis de contenido de estas respuestas muestra que la práctica guiada de juegos tradicionales favorece la transmisión de significados culturales y contribuye a fortalecer la identidad colectiva y la inclusión social en contextos de diversidad. De este modo, el primer objetivo del estudio -analizar la influencia de los juegos tradicionales en el conocimiento cultural y la interacción social- se cumple de forma clara, remarcando el valor pedagógico y patrimonial de las actividades implementadas.

3.2 Relaciones sociales

El objetivo de esta categoría era observar si se producía un incremento en la calidad de las interacciones sociales entre los menores a lo largo de la intervención. Antes de la intervención, algunos niños mostraban conductas de retraimiento o preferencia por jugar con compañeros de la misma nacionalidad.

Durante las primeras sesiones, se identificaron tres participantes -de 8, 9 y 13 años- que presentaron dificultades para integrarse plenamente en las dinámicas grupales. Los dos más pequeños (8 y 9 años) manifestaron timidez inicial y cierta inseguridad para intervenir en juegos con reglas competitivas o que implicaban contacto físico, prefiriendo observar antes que participar. El participante de 13 años, recién incorporado al centro, mostró una actitud más reservada y tendencia a interactuar solo con niños de su misma procedencia (Marruecos). En su caso, la barrera idiomática y las diferencias culturales parecían influir en su menor implicación durante las primeras jornadas. Estas conductas se interpretan como expresiones normales de adaptación a un entorno nuevo y multicultural, más que como signos de exclusión o rechazo.

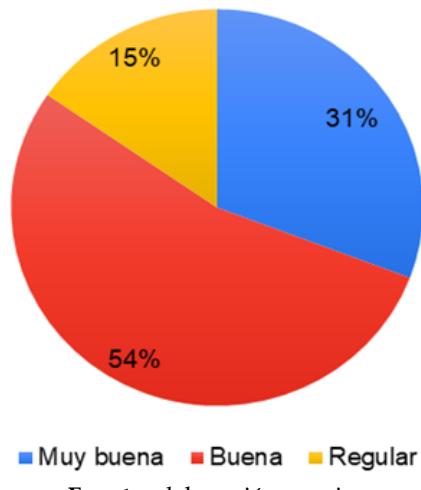
En las observaciones registradas, se aprecia que estos menores fueron progresivamente incorporándose a las dinámicas colectivas gracias al apoyo espontáneo de sus compañeros y a la mediación de los profesionales.



A partir de la tercera sesión, todos participaron de manera activa, aunque manteniendo distintos niveles de protagonismo según edad y temperamento (Figura 2). Aunque la mayoría percibe una convivencia favorable, existen algunos casos con dificultades para integrarse completamente en el grupo. En cuanto a la participación en juegos grupales, la mayoría de los menores (8) mostraron un alto interés, respondiendo que les gusta "mucho". Tres menores señalaron que les gusta "algo", mientras que uno respondió "poco" y otro "nada". Esto indica que, aunque en general hay una actitud positiva hacia los juegos grupales, hay algunos menores que no se sienten tan motivados a participar.

Figura 2. ¿Cómo es tu relación con el resto de niños/as de tu entorno actual?

Relación con el resto de menores



Fuente: elaboración propia.

15

Tras la intervención, 91.7% de los menores afirmaron que los juegos tradicionales les ayudaron a relacionarse mejor con sus compañeros. Esta mejora se reflejó en el aumento de la calidad de las interacciones, donde aquellos que inicialmente describían sus relaciones como "regulares" también reportaron un incremento en la cohesión social. Este resultado sugiere que los juegos tradicionales lograron reducir las barreras iniciales de interacción, promoviendo un entorno más colaborativo y amigable entre los participantes. Por otro lado, de los 11 menores, 7 afirmaron haber notado una mejora en sus relaciones, destacando principalmente que los juegos en grupo fomentan la comunicación, el trabajo en equipo y la interacción con compañeros con quienes no solían hablar. Las razones más frecuentes para la mejora incluyen el hecho de que los juegos en equipo obligan a colaborar y comunicarse. También se advierte en comentarios como: "Fue divertido jugar con los niños y aprender canciones tradicionales" (Participante 7, comunicación personal, agosto de 2024), donde se destaca no solo el aspecto lúdico, sino también el aprendizaje de elementos culturales durante el proceso o "Sí, trabajamos mejor en equipo" (Participante 6, comunicación personal, agosto de 2024), "Sí, porque al ser juegos en conjunto me ayuda a hablar con los demás" (Participante 1, comunicación personal, agosto de 2024). Además,

varios participantes destacaron que la realización de juegos en grupo les permitió pasar más tiempo con sus compañeros: "Sí, al jugar comparto más tiempo con los compañeros" (Participante 8, comunicación personal, agosto de 2024). Otros participantes mencionaron que los juegos les ayudaron a relacionarse con personas con quienes normalmente no hablaban, como lo demuestra el comentario: "Sí, porque hablo con personas que de normal no" (Participante 9, comunicación personal, agosto de 2024). Este análisis parece reforzar la idea de que los juegos tradicionales no solo son efectivos para mejorar las relaciones sociales, sino también para fomentar la cohesión y la comunicación entre los menores en el centro de acogida, especialmente entre aquellos que no solían interactuar tanto antes de la intervención.

Por otro lado, tres menores indicaron que no notaron un cambio, principalmente porque ya tenían una relación cercana con sus compañeros antes de la intervención: "No, porque ya tenía relación con ellos" (Participante 4, comunicación personal, agosto de 2024) o "No, porque ya hablaba antes con todos" (Participante 5, comunicación personal, agosto de 2024).

3.3 Frecuencia de juego

Para analizar la categoría de frecuencia de juego, los datos reflejan la regularidad con la que los menores jugaban al aire libre antes y después de participar en la intervención con juegos tradicionales españoles. Antes de la intervención, 8 menores indicaron que jugaban al aire libre todos los días, mientras que 4 reportaron que jugaban varias veces a la semana. Esto sugiere que la mayoría de los menores ya tenía una alta frecuencia de participación en actividades al aire libre, lo que muestra que, desde el inicio, no se partía de un escenario en el que los juegos al aire libre fueran inusuales.

Después de la intervención, 6 menores indicaron que comenzaron a jugar más al aire libre (54,5%), mientras que 5 (45,5%) señalaron que su frecuencia de juego se mantuvo igual. Este incremento coincide con las observaciones de campo, donde se registró una mayor disposición a participar voluntariamente en actividades grupales, incluso fuera de las sesiones planificadas, lo que sugiere un efecto de transferencia del aprendizaje lúdico hacia los momentos de ocio autónomo.

Es importante señalar que un menor no participó en la evaluación post-intervención, lo que explica la diferencia en el número total de respuestas en esta fase.

De este modo, los hallazgos de esta categoría responden directamente al segundo objetivo del estudio, al demostrar que los juegos tradicionales no solo fomentan la inclusión y la convivencia, sino que también estimulan la continuidad del juego colaborativo fuera del marco de intervención, consolidando aprendizajes sociales sostenibles.



3.4 Conocimiento cultural

Antes de la intervención, la mayoría de los menores ($n=7$) reportaron conocer "algo" sobre España, mientras que un número considerable de participantes ($n=4$) afirmaba conocer "poco". Solo uno de los participantes expresó no tener ningún conocimiento previo ("nada") y únicamente dos menores afirmaron tener un conocimiento significativo ("mucho"). Estos datos iniciales reflejan que, aunque había un conocimiento básico sobre el país, pocos se sentían verdaderamente familiarizados con sus tradiciones o aspectos culturales.

Después de la intervención, los resultados muestran una mejora significativa en la percepción del conocimiento cultural. Siete de los menores indicaron haber aprendido "mucho" sobre las tradiciones y costumbres españolas, lo que representa un incremento notable en comparación con solo dos que inicialmente afirmaron conocer "mucho". Además, cuatro menores mantuvieron que aprendieron "algo", mientras que solo uno indicó haber aprendido "poco". No se reportaron respuestas de "nada", lo que sugiere que la intervención ayudó a aumentar el conocimiento incluso en aquellos con un conocimiento limitado o nulo previo.

A través de la tercera pregunta, que explora si los menores creen que conocen algo más de las tradiciones españolas después de participar en los juegos tradicionales, 9 de 11 menores respondieron afirmativamente, mientras que solo dos menores respondieron que no. Este dato refuerza la idea de que los juegos tradicionales no solo han sido efectivos en transmitir conocimiento cultural, sino que también han generado una percepción clara en la autopercepción del aprendizaje y la mejora cultural. Si bien no todos reportaron haber aprendido "mucho", el hecho de que casi todos percibían un aumento en su conocimiento refuerza la validez de los juegos tradicionales como una herramienta de inclusión y aprendizaje cultural, que resulta particularmente efectiva en contextos interculturales como los centros de acogida.

3.5 Género y participación

La presente categoría analiza la frecuencia con la que los menores juegan al aire libre, la interacción entre los participantes, la presencia de sesgo de género, y la implicación de las familias en las actividades lúdicas. Para ello, se comparan los datos obtenidos antes de la intervención con los datos registrados en la lista de cotejo durante la intervención (véase tabla 2).

Antes de la intervención, se preguntó a los menores con qué frecuencia jugaban al aire libre con otros niños. Los resultados demostraron que, en general, los menores participaban regularmente en actividades al aire libre, siendo la mayoría de ellos quienes lo hacían diariamente. Sin embargo, las observaciones realizadas antes de la intervención revelaron que estos juegos, aunque frecuentes, estaban marcados por una división según el género. Los niños tendían a jugar principalmente al fútbol, mientras que las niñas participaban en una gama más diversa de actividades. Este sesgo de género generaba un ambiente en el que algunos niños



expresaron sentirse menos integrados debido a la menor cantidad de participantes masculinos. Además, antes de la intervención, las actividades eran principalmente individuales, con pocos juegos grupales o actividades compartidas entre diferentes edades y géneros. No había una presencia significativa de adultos o supervisión, lo que limitaba la dinamización de los juegos y la interacción entre los menores de distintas edades y géneros.

La intervención basada en juegos tradicionales españoles introdujo actividades organizadas y dinamizadas, con el propósito de mejorar la cohesión social, reducir el sesgo de género y fomentar la participación familiar (véase figura 3). En la mayoría de los juegos (83,3%), se observó una interacción constante entre los menores, lo que representa un notable avance en la socialización y el trabajo en equipo en comparación con la situación previa a la intervención. La alta participación colectiva que se registró en los juegos (83,3%) sugiere que la intervención fue eficaz no solo para fortalecer el trabajo en equipo, sino también para asegurar la inclusión de todos los participantes, independientemente de su género o edad.

Figura 3. Menores realizando uno de los juegos tradicionales en el centro de acogida.



Fuente: elaboración propia.

Un aspecto destacado de la intervención fue la efectiva dinamización de los juegos, lo que permitió crear un entorno lúdico estructurado y organizado. Este enfoque facilitó que los menores disfrutaran de actividades bien coordinadas, lo cual contrastó marcadamente con la falta de dinamización observada antes de la intervención. Como resultado, los juegos promovieron una mayor cohesión entre los participantes, rompiendo las barreras que previamente dividían a los menores según sus preferencias o grupos de edad.

Entre los logros más significativos de la intervención destaca la eliminación del sesgo de género. Mientras que, en la fase pre-intervención, los chicos se inclinaban principalmente por el fútbol y las chicas participaban en una variedad más amplia de juegos, la introducción de los juegos tradicionales permitió que todos los menores participaran de manera equitativa, sin distinción de género. Este cambio contribuyó a la creación de un entorno inclusivo en el que cada menor tuvo la oportunidad de integrarse en actividades grupales sin verse limitado por expectativas de género.

Otro cambio importante se reflejó en la naturaleza de los juegos. Mientras que antes de la intervención predominaban actividades más individualistas, solo uno de los seis juegos evaluados después de la intervención se realizó de forma individual. El resto de los juegos fomentaron la participación colectiva, lo que demuestra una clara evolución hacia dinámicas de grupo más colaborativas y cohesivas.

En cuanto a la presencia y participación de las familias, aunque la intervención logró atraer a los familiares en cuatro de los seis juegos (66.7%), su implicación activa no fue uniforme. Si bien hubo una mayor presencia ocasional de las familias, la participación constante (50%), sigue siendo un área a mejorar. Además, la observación participante permite establecer una diferenciación de género en la implicación de los familiares, puesto que durante la ejecución de los juegos principalmente la presencialidad ha sido protagonizada por las madres de los menores participantes. Así pues, la implicación de los familiares en los juegos es crucial para fortalecer los lazos entre los menores y sus cuidadores, lo que contribuiría a una mayor cohesión en las actividades recreativas. A pesar de los avances, aún persiste una barrera en la participación activa de las familias, lo que subraya la importancia de seguir trabajando en este aspecto en futuras intervenciones.

Tabla 2. Lista de cotejo y observación durante la intervención.

Juegos	Fecha	Interacción	Participación colectiva	Dinamización	Sesgo de género	Juegos de forma individual	Presencia de las familias	Participación de las familias
Pañuelo	07/08/2024	100%	100%	100%	0%	0%	66.7%	50%
Rayuela	12/08/2024	100%	100%	100%	0%	0%	66.7%	50%
Chocolate Inglés	12/08/2024	100%	100%	100%	0%	0%	66.7%	50%
Zapatilla por Detrás	13/08/2024	100%	100%	100%	0%	0%	66.7%	0%
Carreras de Sacos y Carretilla	19/08/2024	100%	100%	100%	0%	100%	0%	0%
Sillas	26/08/2024	16.7%	16.7%	100%	0%	0%	100%	50%

Fuente: elaboración propia



Los resultados obtenidos sugieren que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la cohesión social y la inclusión cultural de los menores migrantes que residen en el centro de acogida. La intervención no solo promovió un mayor conocimiento de los juegos y tradiciones españolas, sino que también mejoró significativamente las relaciones sociales entre los participantes, particularmente al facilitar la interacción entre compañeros que previamente no solían relacionarse.

Aunque el estudio se limita a una muestra pequeña y los resultados no pueden generalizarse de manera estadísticamente significativa, los patrones observados apuntan a que el uso de juegos tradicionales puede ser una herramienta eficaz para fomentar la colaboración y reducir las barreras de género y culturales en un entorno intercultural. Estos hallazgos subrayan la importancia de incluir actividades lúdicas culturalmente relevantes en los programas de inclusión para menores migrantes, potenciando su sentido de pertenencia y cohesión dentro de la sociedad de acogida.

4. Conclusiones

En línea con los hallazgos presentados, los resultados de este estudio confirman las hipótesis planteadas por la literatura científica acerca del impacto positivo que los juegos tradicionales pueden proporcionar a la cohesión social y la inclusión de menores en contextos de vulnerabilidad. Como señalan Rapanta & Trovão (2021), la educación intercultural debe ir más allá del conocimiento teórico y fomentar interacciones prácticas que fortalezcan la cohesión entre personas de diferentes culturas. En este sentido, los juegos tradicionales han demostrado ser herramientas efectivas para crear espacios de interacción positiva y respetuosa entre los menores migrantes del centro de acogida, alineándose con Rodríguez-Fernández *et al.* (2023), quienes subrayan la importancia de actividades colectivas para reforzar el sentido de pertenencia y la identidad cultural.

El hecho de que los juegos tradicionales, como el pañuelo o la rayuela, fomenten la interacción y el trabajo en equipo, es coherente con estudios previos que destacan la función de estas actividades lúdicas como transmisoras de valores sociales y culturales (Rodionova *et al.*, 2020). En nuestra investigación, los menores no solamente ampliaron su conocimiento sobre los juegos tradicionales españoles, sino que también mostraron una mayor conciencia sobre la importancia de la cooperación, el respeto y las relaciones interpersonales dentro del grupo (Saura & Zimmermann, 2021). La mejora en las interacciones sociales observada tras la intervención refuerza los hallazgos de Fairhurst & Slee (2012), quienes destacan que los espacios interculturales, como los que se crearon en este estudio, son fundamentales para fomentar el respeto mutuo y la comprensión en sociedades diversas.



En cuanto al conocimiento cultural, los resultados muestran que los juegos tradicionales contribuyeron significativamente al aumento del conocimiento sobre las tradiciones españolas entre los menores, tal y como han afirmado Chng & Narayanan (2017) sobre la preservación del patrimonio cultural como un medio para fortalecer la identidad social. Esto es especialmente relevante en un contexto como el del centro de acogida, donde la diversidad cultural puede generar desafíos para la cohesión social. La introducción de los juegos tradicionales no solo permitió a los menores familiarizarse con el patrimonio cultural del país de acogida, sino que también les proporcionó herramientas para conectarse con sus iguales a través de experiencias compartidas, lo que ayuda a fortalecer su sentido de pertenencia (Mendoza-Fuentes y Gañán-Ríos, 2022).

El análisis de género también arroja resultados interesantes. A diferencia de la fase pre-intervención, en la que se observaron sesgos de género en las actividades recreativas, la intervención basada en juegos tradicionales ayudó a romper estas barreras, promoviendo una mayor igualdad en la participación de los menores, independientemente de su género (Rodríguez-Fernández *et al.*, 2023). Por otro lado, la participación familiar, aunque limitada, pone de manifiesto la importancia de involucrar a los progenitores en las actividades lúdicas para reforzar la cohesión social. Como señala Fantova-Azcoaga (2018), las intervenciones sociales más efectivas son aquellas que no solo involucran a los individuos directamente afectados, sino también a sus redes de apoyo. Si bien la intervención logró una participación moderada de las familias, es evidente que este es un aspecto que requiere mayor atención en el futuro para maximizar su impacto en la inclusión social de los menores.

21

En conclusión, los resultados de este estudio se alinean con el marco teórico en cuanto a la eficacia de los juegos tradicionales como herramientas de inclusión y cohesión social en contextos interculturales. Sin embargo, hay áreas donde puede mejorarse, como la participación de las familias para conseguir mayor impacto en el bienestar de los menores. Así pues, es imprescindible continuar avanzando en la utilización de estrategias lúdicas en programas de acogida y en contextos de diversidad cultural, poniendo a los menores en el foco de las intervenciones sociales, así como de las políticas públicas, con el objetivo de acompañar y garantizar su bienestar tras los cambios acontecidos por el proceso migratorio. Es el ocio una de las herramientas principales para crear espacios que les permitan compartir con otros iguales, así como acercarse a la cultura del país de acogida.

Financiación

Los autores declaran que no recibieron recursos para la escritura o publicación de este artículo.



Contribuciones de los autores

Eloy Bermejo-Malumbres: curaduría de datos, análisis formal, metodología, validación, visualización, administración del proyecto, escritura (borrador original) y escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Alba Lapeña-Antón: conceptualización, investigación, supervisión, escritura (borrador original) y escritura (revisión del borrador y revisión/corrección).

Conflictos de interés

Los autores declaran que no tienen ningún conflicto de interés en la escritura o publicación de este artículo.

Implicaciones éticas

Los autores no tienen ningún tipo de implicación ética que se deba declarar en la escritura y publicación de este artículo.

5. Referencias bibliográficas

22

- Arnaiz-Sánchez, P., Giménez-Gualdo, A. M., & López-Fernández, G. (2017). Participación de las familias migrantes en una escuela inclusiva. *Revista Interacções*, 13(43), 53-74. <https://doi.org/10.25755/int.12031>
- Arroyo-Mora, E., & Crespo-Torres, B. (2019). La educación patrimonial como medio para la inclusión social: Análisis de una experiencia didáctica. *Investigación En La Escuela*, (98), 62-75. <https://doi.org/10.12795/IE.2019.i98.05>
- Cerón-López, J. A., Cucas-Nasner, J. A., Jurado-Getial, J. D., & Castañeda-Polanco, J. G. (2022). Traditional games as a pedagogical strategy to strengthen cultural identity. *Sinergias Educativas*, 7(2), 57-72. <https://doi.org/10.37954/se.v7i2.364>
- Chng, K., & Narayanan, S. (2017). Culture and social identity in preserving cultural heritage: an experimental study. *International Journal of Social Economics*, 44, 1078-1091. <https://doi.org/10.1108/IJSE-10-2015-0271>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five approaches*. Sage.
- Fairhurst, E., & Slee, S. (2012). The Hive in the Cliff: A Case Study in Intergenerational Relations and Culturally Led Regeneration. *Journal of Intergenerational Relationships*, 10, 246-260. <https://doi.org/10.1080/15350770.2012.699436>.
- Fantova-Azcoaga, F. (2018). Construyendo la intervención social. *Papeles del psicólogo*, 39(2), 81-92. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2018.2863>



- Fontal-Merillas, O. (2003). *La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Trea.
- Fontal-Merillas, O., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2015). Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 15-32. <http://dx.doi.org/10.6018/j/222481>
- García-Ceballos, S. (2014). Educación patrimonial, un proyecto de inclusión. *Tejuelo*, (Extra 9), 9-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5385928>
- Lavega-Burgués, P., Coelho-Bortoleto M.A., & Pic M. (2021). Editorial: Traditional Sporting Games and Play: Enhancing Cultural Diversity, Emotional Well-Being, Interpersonal Relationships and Intelligent Decisions. *Frontiers in Psychology*, 12, 766625. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.766625>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain). From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Mejía-Jiménez, J. (2012). Modelos de implementación de las políticas públicas en Colombia y su impacto en el bienestar social. *Revista analecta política*, 2(3), 141-164. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/analecta/article/view/2995>
- Mendoza-Fuentes, A., & Gañán-Ríos, M. A. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.2-art5>
- Pérez-Mendoza, L. (2010). Las políticas e intervenciones sociales. Algunas consideraciones éticas. *Revista Palabra palabra que obra*, 11, 24-38. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.11-num.11-2010-114>
- Pescarin, S., Bonanno, V., & Marasco, A. (2023). Social Cohesion in Interactive Digital Heritage Experiences. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(6), 61. <https://doi.org/10.3390/mti7060061>
- Rapanta, C., & Trovão, S. (2021). Intercultural Education for the Twenty-First Century: A Comparative Review of Research. In F. Maine, M. Vrikki (Eds.), *Dialogue for Intercultural Understanding* (pp. 9-26). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-71778-0_2
- Rodionova, V., Shvatchkina, L., Mogilevskaya, G., Bilovus, V., & Ivashova, V. (2020). Preserving the socio-cultural traditions of rural areas in the social practices of youth. *E3S Web of Conferences*, 210, 14005. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021014005>
- Rodríguez-Fernández, J. E., Núñez-García, J., & Sáez-Gambín, D. (2023). El juego deportivo tradicional en el recreo. Un recurso para promover la inclusión y la igualdad de género. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 45-59. <https://doi.org/10.6018/reifop.574551>
- Sales-Ciges, M. A., Fernández-Berrueco, R., & Moliner-García, O. (2012). Escuela intercultural inclusiva: estudio de caso sobre procesos de autoevaluación. *Revista de Educación*, 358,



- 153-173. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2012/re358/re358-08.html>
- Saura, S. C., & Zimmermann A. C. (2021). Traditional Sports and Games: Intercultural Dialog, Sustainability, and Empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11, 590301. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.590301/full>