

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 3

Número 9

2024

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D.(c) Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio

Los juegos populares y el desarrollo psicomotriz en niños con
Síndrome Down: Revisión Sistemática

Popular games and psychomotor development in children with
Down Syndrome: Systematic Review

Carolina Rezabala Andi ¹
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4052-2657>

Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador ⁽¹⁾

Contacto:
cvrezabala@uce.edu.ec

Recibido: 02-06-2024
Aceptado: 07-07-2024

Resumen

Los juegos populares (JP) son actividades lúdicas arraigadas en la cultura que fortalecen el desarrollo psicomotriz de los niños mediante el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. El Síndrome de Down (SD) es una condición genética que afecta el desarrollo motriz y cognitivo de los niños. El objetivo de este estudio fue analizar los postulados teóricos sobre como los JP contribuyen al desarrollo psicomotriz de niños con SD. La metodología que se utilizará será una revisión sistemática de veinte y dos fuentes bibliográficas publicadas el período comprendido entre 2016 y 2024, utilizando el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). La búsqueda y análisis de literatura científica relevante se realizará en bases de datos especializadas, utilizando términos de búsqueda específicos y criterios de inclusión y exclusión predefinidos. Los resultados demuestran que los JP son esenciales para el desarrollo psicomotriz y cognitivo de los niños con SD, mejorando sus habilidades motrices, cognitivas y sociales, ayudando a los niños a conocer mejor su cuerpo y entorno. Sin embargo, la falta de intervención especializada y apoyo en entornos educativos y familiares impide que se lo utilice como un método lúdico, siendo vital para su desarrollo integral y calidad de vida.

Palabras Clave: Juegos populares, psicomotricidad, Educación Física, síndrome Down.

Abstract

Popular games (JP) are recreational activities rooted in culture that strengthen children's psychomotor development through the development of motor and cognitive skills. Down Syndrome (DS) is a genetic condition that affects the motor and cognitive development of children. The objective of this study is to analyze the theoretical postulates on how JP contribute to the psychomotor development of children with DS. The methodology that will be used will be a systematic review of twenty-two bibliographic sources published in the period between 2016 and 2024, using the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) method. The search and analysis of relevant scientific literature will be carried out in specialized databases, using specific search terms and predefined inclusion and exclusion criteria. The results show that JP are essential for the psychomotor and cognitive development

of children with DS, improving their motor, cognitive and social skills, helping children to better understand their body and environment. However, the lack of specialized intervention and support in educational and family environments prevents it from being used as a recreational method, being vital for its comprehensive development and quality of life.

Keywords: Popular games, psychomotor skills, Physical Education, Down syndrome.

Introducción

En 2008, la promulgación de la Constitución en la República del Ecuador otorgó prioridad a las personas con discapacidad, posicionándolas como un grupo importante dentro de la sociedad ecuatoriana (Asamblea Constituyente, 2008). Este cambio legislativo marcó el fin de su exclusión social y enfatizó su derecho a una educación inclusiva, que desarrolle sus potencialidades y habilidades, asegurando su integración y participación en igualdad de condiciones. Como resultado, el sistema educativo ecuatoriano comenzó a incorporar a niños con discapacidades, incluyendo aquellos con Síndrome de Down [SD] en sus aulas regulares.

El Síndrome de Down es una condición genética que afecta aproximadamente a 1 de cada 1,000 recién nacidos en el mundo y se caracteriza por una serie de afecciones que impactan tanto en el desarrollo motor como cognitivo de los niños (Organización de las Naciones Unidas, 2019). Estos niños suelen presentar retrasos en el desarrollo de habilidades motoras y del lenguaje, además de comportamientos sugestivos de trastorno de déficit de atención e hiperactividad (Powell-Hamilton, 2021). Además, tienen tonicidad muscular débil, lo que afecta la precisión de sus movimientos, el control postural y la coordinación (Arregi, 1997).

La psicomotricidad es esencial en el desarrollo integral de los niños durante los primeros años de vida, ya que promueve el dominio del movimiento y las funciones de la inteligencia (Comellas y Perpinyà, 1994). Esta disciplina enfoca la relación mutua entre las actividades psíquicas y la función motriz, facilitando un desarrollo adecuado e integral del niño (Rodríguez y Varona, 2006). La psicomotricidad no solo aborda el movimiento físico, sino también el aspecto psicológico, integrando las intenciones y deseos del niño en su desarrollo motor (Araujo y Gabelán, 2010).

En este contexto, los juegos populares se presentan como una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo psicomotriz de los niños con SD. Estos juegos, definidos como actividades lúdicas espontáneas y culturalmente arraigadas, promueven habilidades motoras, cognitivas y sociales. Diversos estudios han sugerido que la implementación de juegos populares en el entorno educativo puede mejorar significativamente la integración social y el desarrollo de habilidades motoras en los niños (García-Ramírez, 2022).

El juego popular, desde una perspectiva social, se entiende como una actividad compartida que se transmite culturalmente y fomenta la socialización y la interacción entre los niños (Payà, 2019). Estas actividades lúdicas no solo desarrollan habilidades motoras básicas como correr y saltar, sino que también promueven la coordinación y el equilibrio, además de formas de expresión corporal que son esenciales para el desarrollo integral del niño (García-Ramírez, 2022).

Los beneficios de los juegos populares incluyen el desarrollo de habilidades psicomotoras, la mejora de la integración social, el aprendizaje de reglas y la comunicación, así

como el fomento de la imaginación y la creatividad (Bautista, 2022). Además, estos juegos proporcionan un contexto motivador y colaborativo que facilita el aprendizaje significativo y la construcción de conocimiento.

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la contribución de los juegos populares al desarrollo psicomotriz de los niños con Síndrome de Down (SD). Mediante la recopilación y análisis de investigaciones recientes, para proporcionar una visión actualizada de los beneficios que estos juegos aportan para su implementación efectiva en entornos educativos inclusivos.

Metodología

Para realizar esta revisión sistemática, se empleó la metodología PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), que garantiza un enfoque riguroso y transparente en la búsqueda y selección de estudios relevantes. Las bases de datos académicas utilizadas incluyeron Scielo, Google Académico, Dialnet, Redalyc y Semantic Scholar, seleccionadas por su alta confiabilidad y acceso a literatura científica de calidad. Se emplearon palabras clave específicas como "juegos populares", "psicomotricidad" y "Síndrome de Down (SD)" para asegurar que la búsqueda capturara estudios pertinentes y actuales.

La búsqueda bibliográfica se enfocó en artículos publicados entre 2016 y 2024, en inglés y español, para mantener la relevancia y actualidad de los hallazgos. Los criterios de inclusión fueron estrictamente definidos para seleccionar únicamente estudios que proporcionaran datos empíricos y teóricos relevantes sobre la relación entre juegos populares y el desarrollo

psicomotriz en niños con SD. Estos criterios incluyeron: (1) artículos de acceso gratuito, (2) publicaciones en revistas revisadas por pares, y (3) estudios que abordaran directamente la temática de interés.

Para garantizar la calidad y relevancia de los estudios incluidos se establecieron criterios. Los criterios de inclusión se centraron en seleccionar artículos publicados entre 2016 y 2024, en español e inglés, que estuvieran disponibles de forma gratuita y que se relacionaran con las palabras clave "juegos populares", "psicomotricidad" y "Síndrome de Down (SD)". Por otro lado, se excluyeron aquellos artículos que no cumplían con el rango de tiempo especificado, los escritos en otros idiomas como portugués o francés, los que no estaban disponibles de forma gratuita, los que presentaban análisis básicos sin aportar información relevante, los estudios repetidos o solo resúmenes, y aquellos que no provenían de fuentes confiables. La tabla 1 resume estos parámetros de inclusión y exclusión aplicados en la selección de artículos.

Tabla 1

Parámetros que se aplicaron para la inclusión y exclusión de artículos.

Crterios de inclusión	Crterios de exclusión
a) Artículos publicados en los años (2016- 2024)	a) Artículos que no cumplan con el rango de tiempo.
b) Solo artículos en español e inglés.	b) Artículos de otros idiomas (portugués, francés).
c) Artículos que sean de acceso gratuito.	c) Artículos que no sean de acceso gratuito.
d) Artículos que se relacionen con las palabras claves: juegos populares, psicomotricidad, SD.	d) Artículos que presenten análisis básicos y que no aporten información relevante.
	e) Artículos y estudios que sean repetidos, solo resúmenes.
	f) Artículos que no sean de fuentes confiables.

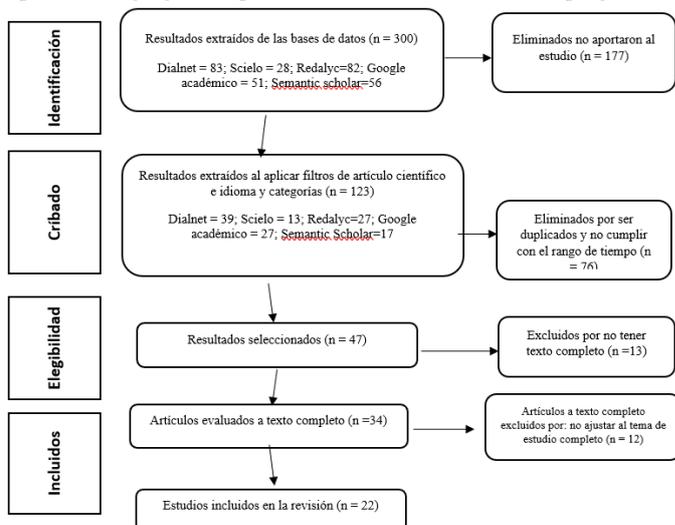
Durante la búsqueda de los artículos en primer momento arrojó una totalidad de 300, de los cuales Dialnet (83 artículos en español), Scielo (28 en español e inglés), Redalyc (50 artículos en español e inglés), Google Académico (51 artículos en español) y Semantic Scholar (56 artículos en español e inglés), con la aplicación de los criterios de elegibilidad se determinó que los artículos seleccionados

fueron ($n=47$), de ellos se excluyó ($n =13$) por no tener texto completo, para quedar ($n=34$) artículos que fueron evaluados a texto completo, a esto se excluyó ($n=12$) por no ajustarse al tema de estudio, quedando finalmente 22 artículos que cumplieron con los parámetros de inclusión para el presente estudio de revisión sistemática.

Con la finalidad de esquematizar y lograr una comprensión del contenido, se desarrolló una revisión sistemática, donde se muestran los artículos seleccionados para el estudio, en la cual se tomaron en cuenta aspectos relacionados con los juegos populares y el desarrollo psicomotriz en niños SD, partiendo de los criterios definidos en el método PRISMA. Los 22 artículos fueron aprobados después de haber aplicado los criterios de inclusión y exclusión en la Tabla 1 que servirán para el proceso del metaanálisis.

Por lo tanto, se diseñó un esquema de información resumida sobre los juegos populares y el desarrollo psicomotriz en niños con Síndrome que abarcó las dimensiones como: 1) Autor y año de publicación; 2) Título; 3) Muestra de estudio; 4) Instrumento; 5) País; 6) Diseño de investigación; 7) Resultados; 8) Base; 9) Número de citas; 10) Relevancia detallados en la Tabla 2.

Figura 1
 Diagrama de flujo del proceso de selección bibliográfica



Desarrollo

Tabla 2

Principales estudios e investigaciones sobre los juegos populares y el desarrollo psicomotriz en niños con SD

ID	Autor y año de publicación	Título	Muestra de estudio	Instrumento	País	Diseño de investigación	Resultados	Base	Número de citas	Relevancia
1	(Cabezas, 2019)	La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa 2018-2019.	310 estudiantes	Encuesta y un test MABC y el KTK	Ecuador	No experimental (Cuantitativo descriptiva)	Los juegos populares son muy importantes para el desarrollo y mejoramiento de la motricidad gruesa, porque si lo ponemos en práctica no importa la edad o la complejidad del juego vamos a obtener resultados positivos con los estudiantes.	Google Académico	4	87,00%
2	(Castillo-Merino, 2018)	Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en niños con SD en Jipijapa, Manabí	34 niños con SD	Encuestas	Ecuador	Enfoque cualitativo	Para los niños con Síndrome de Down (SD), es crucial participar en actividades motrices guiadas por especialistas. Sin embargo, no debe limitarse solo a centros especializados; la familia también juega un papel esencial.	Google Académico	10	85,00%
3	(Chui, et al., 2024)	Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia	63 niños y niñas de 4 y 5 años	El Test de Jack Capón	Perú	Enfoque cuantitativo, de tipo experimental con un diseño preexperimental	Este estudio demuestra que el programa de actividades lúdicas influye significativamente en el desarrollo psicomotriz. Las actividades lúdicas en la infancia mejoran la salud fisiológica y el desarrollo motriz, lo cual es crucial para prevenir enfermedades cardiovasculares en etapas posteriores de la vida.	Dialnet	1	80,00%
4	(Flores-Piñero et al., 2022)	El juego y la psicomotricidad en educación infantil.	31 estudiantes	Ficha de observación	España	Experimental	La psicomotricidad se puede trabajar de manera transversal realizando cualquier actividad en la que se requiera movimiento y el juego.	Dialnet	3	88,00%
5	(García-Ramírez & Tarazona, 2022)	Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años	25 niños entre 3 y 5 años y 4 docentes	Cuestionario, guía de observación	Ecuador	Enfoque cualitativo – Experimental	Los juegos tradicionales son una importante estrategia lúdica, que ayudan a los niños de 3 a 5 años a fortalecer su psicomotricidad. Esto permite deducir que el docente de educación inicial debe prestar suficiente atención a todos los aspectos que integran la de niño lo referente a lo cognitivo.	Google Académico	15	90,00%
6	(González-Villavicencio,	El juego simbólico como estrategia para el	30 niños de 4 a 5 años	Ficha de observación	Ecuador	Enfoque cuantitativo y diseño de investigación experimental	El juego simbólico si influye y propicia el desarrollo de habilidades intelectuales, sociales y psicomotrices, creando experiencias y a su vez	Dialnet	4	85,00%

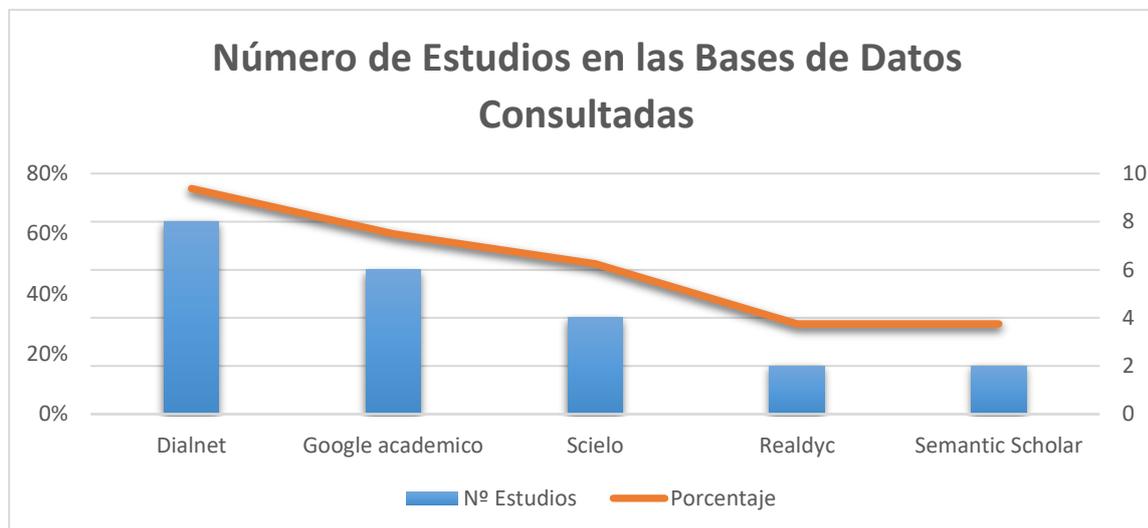
	et al. 2022)	desarrollo psicomotriz de los niños					conocimiento y aprendizaje, además, beneficios importantes como, el desarrollo de la imaginación y creatividad, interacción social, y confianza en sí mismos.			
7	(Gil-Madroña et al., 2020)	Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela	70 estudiantes	Encuesta PANAS (Positive and Negative Affect Schedule).	España	No experimental transversal y de tipo descriptivo	Este tipo de juegos sociomotrices con contenido sociocultural, permiten que el alumnado desarrolle habilidades sociales en un ambiente positivo de aprendizaje. Este tipo de juego estaría muy presente en la biografía motriz y cultural del alumnado.	Google académico	14	85,00%
8	(Heron-Flores et al., 2018)	Contribución de la terapia psicomotriz al progreso de niños con discapacidades	13 participantes	Test psicomotores cuantitativos, observación, cuestionarios y cualitativas.	España	Enfoque de método mixto. (cuantitativo y cualitativo)	Los resultados de este trabajo confirman que el programa de intervención psicomotriz mejora la adaptación de los pacientes a su entorno. El mayor beneficio observado es en la motricidad fina, con niños mostrando mayor conciencia corporal y competencia percibida.	Redalyc	5	76,00%
9	(Jilaja & Huancara-Arohuanca, 2022)	Programa de Intervención Psicomotriz en niños especiales inicial Perú	16 niños de diferentes niveles	Test de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI)	Perú	Experimental	Los Programas de intervención Psicomotriz tienen un impacto significativo en niños con necesidades especiales y mejora la adaptación al entorno secuencial y significativa.	SciELO	11	85,00%
10	(Loor & Moscoso, 2022)	Técnicas lúdicas innovadoras de aprendizaje en estudiantes con SD	8 niños y a su vez los 8 padres	Encuesta a través de un formulario online	Ecuador	Enfoque mixto cualitativo y cuantitativo	El juego puede ser aplicado como técnica lúdica, ya que este permite desarrollar muchas habilidades que son muy necesarias para los niños con SD, por ello se considera importante enseñarles a estos niños como jugar y nosotros debemos aprender a observar juegos de los niños y así poderle sacar más provecho al juego y transformarlo en una actividad lúdica.	Semantic Scholar	1	80%
11	(López et al. 2019)	Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital	3728 alumnos	Cuestionario ad hoc	España	No experimental transversal, descriptivo y correlacional bivariado	Los juegos populares han contribuido a la mejora de la motivación, la satisfacción, la participación y el clima de aula en los distintos cursos analizados aunque no han conseguido dinamizar la colaboración de las familias.	Google académico	23	70,00%
12	(Lormendez & Cano, 2020)	Educación inclusiva de preescolares con SD: la mirada de un grupo de educadoras de Veracruz, México	3 educadoras	Entrevista semiestructurada	México	Enfoque cualitativo	Es conocido que la intervención puede influir en el desarrollo personal, social y emocional del alumnado con SD, lo cual motiva y los acerca a programas de capacitación docente. Se espera que los servicios de apoyo en las escuelas se expandan para brindar una atención a estos estudiantes en el aula regular.	SciELO	29	50%
13	(Martínez & Antón, 2018)	Effects of a psychomotor intervention programme	10 subjects	Raven's Progressive Matrices test	España	Quasi-experimental	Participants benefited from the intervention as they notably enhanced their understanding of their own and others' bodies, including spatio-temporal awareness through body	Dialnet	7	80,00%

		in preadolescents with Down syndrome / Efectos de un programa de intervención psicomotriz en preadolescentes con SD					recognition. Engaging in motor activities allowed them to explore their surroundings and enhance communication skills. Additionally, this stimulation is crucial for improving psychological and motor abilities, the acquisition of new knowledge..			
14	(Martínez & Fernández, 2015)	Aplicación de un programa de educación psicomotriz en un caso con SD	1 niño con SD	Pruebas estandarizadas y no estandarizadas	España	Cuasiexperimental pretest-postest	El programa de intervención psicomotora ha demostrado ser beneficioso para el desarrollo y aprendizaje de niños con SD. Las actividades motrices, altamente eficaces para alumnos con necesidades educativas especiales, mejoran sus competencias psicológicas y motrices. Esto resulta en una mayor funcionalidad en entornos educativos y sociales, mejorando significativamente su calidad de vida.	Dialnet	6	90,00%
15	(Mendoza et al., 2017)	Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física	5 estudiantes	Ficha de observación	Ecuador	Enfoque cualitativo	Los juegos populares al ser aprovechados de manera correcta en la escuela, estos contribuyen en el desarrollo motriz, las destrezas, las capacidades, las habilidades, los valores, el trabajo en equipo, en la formación integral del niño y niña.	Dialnet	9	80%
16	(Mendieta-Toledo et al., 2019)	Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad	24 niños de entre 4 a 5 años	Ficha de observación	Ecuador	Experimental	El juego de la rayuela, incide en el desarrollo psicomotor, porque se ve una mejora del control postural, debido a las actividades de equilibrio estático y dinámico que tiene la rayuela en su ejecución, con esto también, una mejora en cuanto a la mecánica de caminar, correr o saltar.	Redalyc	18	88,00%
17	(Miraflores & Goldaracena, 2021)	Análisis de la psicomotricidad a través de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier: estudio de casos	3 niños, 1 de cuatro y 2 de seis años	Diario de campo, guía de observación de los parámetros psicomotrices	España	Enfoque cualitativo	Los resultados obtenidos en el estudio muestran que el programa de intervención llevado a cabo, basado en la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier, ha propiciado cambios y mejoras en los parámetros más relacionados con el ámbito socioafectivo o emocional, pero no en aquellos más cercanos.	Semantic Scholar	7	50%
18	(Miranda, 2016)	Los juegos recreativos en el proceso psicomotriz de los niños con SD de la Fundación "Corazón de María" de la ciudad de Pelileo, Tungurahua.	97 actores	Encuesta, fichas de observación	Ecuador	Cuantitativa y cualitativa	Al hablar del aporte que brindan los juegos recreativos para el beneficio de los niños con SD se puede afirmar que la práctica constante de actividades recreativas promueven el mejoramiento en el sistema funcional y desarrollan el autoestima personal y social de los niños, siendo estas un eje primordial en la calidad de vida de los mismos.	Dialnet	2	88,00%

19	(Rodrigo-Cuentas, 2022)	Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5, Urubamba 2022	52 niños y niñas entre la edad de 5	Cuestionario	Perú	No experimental (transversal Descriptivo)	El juego tradicional consolida el fortalecimiento de la motricidad fina, gruesa y coordinación viso motriz en niños de 5 años.	Google Académico	2	80,00%
20	(Sailema et al., 2017)	Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con SD	85 niños entre 5-15 años con SD	Test de Bruininks-Ozeretzki	Ecuador	Enfoque cuantitativo y diseño de investigación experimental	Los juegos tradicionales estimulan el desarrollo motriz e intelectual y son herramientas estratégicas accesibles y de bajo costo. Su diversidad permite, estimulando habilidades motrices, imaginación, creatividad, sentido del ritmo, valores humanos e integración social. Esto mejora la calidad humana y el bienestar personal y familiar en niños con SD.	SciELO	118	90,00%
21	(Tapia-Serrano et al., 2023)	Diseño e implementación de una situación de aprendizaje sobre juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria	24 estudiantes de tercer Educación Primaria	Rutinas y normas. Tipos de feedback	España	Experimental	El aumento de la motivación, provocado por una mayor satisfacción de la autonomía, la competencia y las relaciones sociales, puede aumentar la probabilidad de que el alumnado practique estos juegos populares y tradicionales en el recreo o su tiempo libre.	Dialnet	4	50,00%
22	(Véliz & Mateo-Sánchez, 2022)	Recreation al activities to motivate the learning of children with Down syndrome	31 specialists	Survey	Ecuador	Exploratory, with a descriptive-explanatory and correlational orientation	The specialists consulted valued the theoretical importance of recreation to motivate learning in children with Down syndrome. It highlights a greater relative importance in the improvement of basic motor skills, followed by specific physical skills, the formation of values, cognitive skills and recreational culture, respectively.	SciELO	7	86,00%

Figura 2

Distribución de los estudios según las bases académicas



En la Figura 2, los datos obtenidos indican que la base de datos Dialnet fue la que más estudios aportó para la elaboración del trabajo. Además, considerando lo expuesto anteriormente y el porcentaje de relevancia respecto al tema central, se estableció que el 78,5% de los estudios contribuyeron a alcanzar el objetivo planteado.

Después de sintetizar los principales aportes de la revisión sistemática, se puede colegir que: Los juegos populares tienen grandes beneficios en el ámbito psicomotriz, esencialmente el desarrollo cognitivo. El juego influye y propicia el desarrollo de habilidades intelectuales y psicomotrices, a través de la creación de experiencias lúdicas, los niños adquieren conocimiento (González-Villavicencio et al., 2022). Además, las intervenciones basadas en el juego aumentan significativamente el conocimiento sobre su propio cuerpo y el de los demás, la actividad motriz les permitió experimentar que el movimiento les ayuda a descubrir el entorno y facilita la comunicación.

Además, esta estimulación es fundamental para incrementar sus habilidades, así como la adquisición de nuevos aprendizajes (Martínez & Antón, 2018). El juego, aplicado como una técnica lúdica, es crucial para desarrollar habilidades esenciales para los niños con SD. Es imperativo enseñarles cómo jugar y observar sus actividades para convertirlas en oportunidades de aprendizaje y desarrollo integral (Loor & Moscoso, 2022).

En el desarrollo motor, la intervención a través de los juegos populares y actividades motrices han demostrado ser fundamentales para el desarrollo integral de niños con SD. Mejoran el conocimiento de su propio cuerpo y de su entorno, sus habilidades psicológicas y motrices (Martínez & Antón, 2018), motivan el aprendizaje y la mejora de habilidades motrices básicas y específicas (Véliz & Mateo-Sánchez, 2022), con el juego los niños desarrollan la motricidad fina y gruesa, la coordinación viso motriz y el sentido del ritmo (Rodrigo-Cuentas, 2022; Cabezas, 2019).

Los juegos populares son una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo (Sailema et al., 2017), mejoran la salud fisiológica, previenen enfermedades cardiovasculares y optimizan la adaptación al entorno (Chui et al., 2024; Mendieta-Toledo et al., 2019; Heron-Flores et al., 2018). Los juegos y el desarrollo motriz guiado por especialistas y apoyado tanto en entornos educativos como familiares es esencial para mejorar la calidad de vida y la funcionalidad de los niños con SD (Mendoza et al., 2017; Martínez & Fernández, 2015; Castillo-Merino, 2018).

En el desarrollo socio-emocional se ha observado que los programas de intervención psicomotriz y el juego popular son herramientas fundamentales para el desarrollo

socioemocional de niños con SD, mejorando su adaptación al entorno, sus competencias psicológicas y motrices (Jilaja & Huanca-Arohuanca, 2022; Martínez & Fernández, 2015). Fomentan la imaginación, la creatividad, la interacción social y la confianza en sí mismos (González-Villavicencio et al., 2022), además, aumentan la motivación, la satisfacción, la participación y el clima en el aula (López et al., 2019).

Promueven habilidades básicas motrices, pero sobre todo valores humanos e integración social (Sailema et al., 2017; Gil-Madrona et al., 2020), la practica constante contribuye al mejoramiento del sistema funcional, la autoestima personal y social, lo que influye positivamente en su calidad de vida (Miraflores & Goldaracena, 2021; Miranda, 2016). Los juegos populares y recreativos juegan un papel crucial en el desarrollo socioemocional de los niños con SD, promoviendo su bienestar integral y su integración en la sociedad (Lormendez & Cano, 2020).

Conclusiones

La implementación de los juegos populares tanto en las aulas como en los hogares ofrece una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños con SD. Estos juegos no solo promueven la interacción social y la cooperación, sino que también estimulan habilidades cognitivas, motrices y emocionales. Al incorporar estas actividades lúdicas en su entorno diario, se facilita un aprendizaje más inclusivo y dinámico, permitiendo a los niños con SD desenvolverse de manera autónoma y segura.

El uso de los juegos populares permitirá a los niños con SD mejorar su desarrollo psicomotriz, estimulando la motricidad fina y gruesa, así como capacidades cognitivas como la percepción espacial, la memoria y la atención. Además, estos juegos fomentan la comunicación y la cooperación, contribuyendo a su desarrollo social y emocional. Integrar estos juegos en su vida diaria, apoya su independencia y autoestima, fortaleciendo los lazos familiares y comunitarios, creando un entorno más comprensivo, solidario e inclusivo.

Para reforzar los aportes teóricos de los distintos autores, el reto es crear una guía de juegos populares adaptados a los niños con SD, ya que esto permitirá aplicar de manera práctica las teorías sobre el desarrollo infantil y la inclusión educativa. Una guía bien estructurada facilitará la implementación de actividades lúdicas que no solo estimulen el desarrollo psicomotriz, cognitivo y social de estos niños, sino que también promuevan su integración en el entorno educativo y familiar. Además, ofrecerá a padres y educadores herramientas concretas para fomentar la participación activa y el aprendizaje significativo, mejorando así la calidad de vida y las oportunidades de crecimiento de los niños con SD.

Referencias

- Agramonte, E. A. (2011). Juegos Y Deportes Populares Y Tradicionales. *Pedagogía Magna*, (11), 98-108. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629145.pdf>
- Araujo, G., & Gabelán, G. N. (2010). Psicomotricidad y Arteterapia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(4), 307-319. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217015570026.pdf>

- Arregi Martinez, A. (1997). Síndrome de Down: Necesidades Educativas y Desarrollo del Lenguaje. *Euskadi.eus*, 8. https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110012c_Doc_EJ_sindrome_down_c.pdf
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Asamblea Constituyente.
- Bautista, L. G. (2022). Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares. *Repositorio.uta*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34257/1/10.%20est.gavilanes%20bautista%20laura%20gabriela%20tesis-signed-signed-signed.pdf>
- Cabezas, P. R. (2019). La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019. [Tesis] Universidad Central del Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/2686d78f-02ba-46df-9aea-a7e14a4c934b>
- Castillo-Merino, Y., Pinargote-Chancay, R., Villegas-Chiriboga, M., Jaime-Hernández, N., Merino-Conforme, M., & Quimi-Cobos, L. (2018). Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en niños con síndrome de Down en Jipijapa, Manabí. *Polo del Conocimiento*, 3(7), 1-18. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i7.534>
- Castillo, R. (2014). *El juego y el aprendizaje*. Usfq.edu. https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_010_0013.pdf
- Comellas, M. J., & Perpinyà, A. (1994). *La Psicomotricidad en preescolar* (Tercera edición ed.). Editorial Ceac.
- Costallat, D. M. (1969). *Psicomotricidad - La coordinación visomotora y dinámica manual del niño infradotado*. Editorial Losada, S. A.
- Chávez, D. A. (2014). Síndrome de Down. *Revistas Bolivianas*. 45, 1-18. <http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/raci/v45/v45a01.pdf>

- Chui Betancur, H. N., Romero Yapuchura, Y. Y., & Pérez Argollo, K. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Retos* 57. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.98154>
- Extremera, A. B., & Montero, P. J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradiciona-les en la clase de educación física. *Acción motriz*, (16) 1-15. <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/90/86>
- Flores-Piñero, M. C., Valdivia-Moral, P., & González-Hernández, J. (2022). El juego y la psicomotricidad en educación infantil. Propuesta práctica para el aula. *Trances: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*. 15(2), 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8701930>
- García-Ramírez, V., & Tarazona, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista educare*. 26(2), 1-12. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts. Educación Física y Deportes*. [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)
- González-Villavicencio, J. L., Vele Caymayo, D. M., Tapia-Brito, D. Y., & Salgado-Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1-12. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>
- Heron-Flores, M., Gil-Madrona, P., & Sáez-Sánchez, M. (2018). Contribución de la terapia psicomotriz al progreso de niños con discapacidades. *Revista de la Facultad de Medicina*, 66, 1-12. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v66n1.62567>
- Jilaja, D. M., & Huanca-Arohuanca, J. W. (2022). Programa de Intervención Psicomotriz en niños especiales del nivel inicial en el sur del Perú. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. 7(2). 1-12. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171240002>

- Loor García, E. L., & Moscoso Bernal, S. A. (2022). Técnicas lúdicas innovadoras de aprendizaje en estudiantes con síndrome de Down. Pacha. *Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9), 1-12. <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/132>
- 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. *Retos* 36, 1-12. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.67812>
- Lormendez Trujillo, N., & Cano Ruíz, A. (2020). Educación inclusiva de preescolares con Síndrome de Down: la mirada de un grupo de educadoras de Veracruz, México. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(2), 1-12. <https://doi.org/10.15517/aie.v20i2.41665>
- Martínez López, V., & Fernández Chacón, J. (2015). Aplicación de un programa de educación psicomotriz en un caso con síndrome de Down. *Science Direct*. 27(2), 67-75. <https://doi.org/10.1016/j.magis.2015.12.003>
- Martínez, V., & Antón, A. (2018). Effects of a psychomotor intervention programme in preadolescents with Down syndrome / Efectos de un programa de intervención psicomotriz en preadolescentes con síndrome de Down. *Journal for the Study of Education and Development*. 41(1), 1-12. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1401301>
- Mendieta Toledo, L., Gayrey Atiencia, O., Valverde Ochoa, M. X., & Vargas Mosquera, J. D. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Espirales Revista multidisciplinaria de investigación científica*. 3(30), 1-13. <https://doi.org/10.31876/er.v3i30.612>
- Mendoza Yépez, M. M., Analuiza A, E., & Lara Chalá , L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física. *Revista Digital de Educación Física*, 8(44), 1-12.

https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_populares_y_su_aporte_didactico_a_las_clases_de_EF.pdf

Miraflores Gómez, E., & Goldaracena Arboleda, I. (2021). Análisis de la psicomotricidad a través de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier: estudio de casos. *Retos*, 39, 1-12. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.81781>

Miranda Paredes, G. M. (2016). Los juegos recreativos en el proceso psicomotriz de los niños con síndrome de down de la fundación “Corazón de María” de la ciudad de pelileo, provincia de Tungurahua. [tesis]. Repositorio.uta.<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23216/1/Miranda%20Paredes%20Gloria%20Maribel.pdf>

Montero, P. M. (2004). Juegos populares infantiles y actividades lúdicas. *Redined*, 36. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/93771/009200430125.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Muntaner, J. J. (2010). La educación psicomotriz: concepto y concepciones de la psicomotricidad. http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/educacio/index/assoc/Educacio/_i_Cultura/ra_1986v/5_6p209.dir/Educacio_i_Cultura_1986v5_6p209.pdf

Muñoz, L. A. (2003). Educación Psicomotriz. Editorial Kinesis.

Organización de las Naciones Unidas. (2019). *Día Mundial del Síndrome de Down 21 de marzo*. Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/observances/down-syndrome-day>

Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Formación Académica*. <https://acortar.link/3m9xuA>

Payà, A. (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. Repositorio documental Credos. <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>

- Powell-Hamilton, N. (2021). Generalidades sobre las anomalías cromosómicas. MSDmanuals.
<https://www.msdmanuals.com/es-ec/professional/pediatr%3%ada/anomal%3%adas-cromos%3%b3micas-y-g%3%a9nicas/generalidades-sobre-las-anomal%3%adas-cromos%3%b3micas>
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en el Preescolar y Primaria. Barcelona: INDE Publicaciones .
- Rodrigo-Cuentas, M. (2022). Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022. Repositorio.ucv.https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98836/rodrigo_cm-sd.pdf?sequence=4&isallowed=y
- Rodríguez, Y. F., & Varona, R. R. (2006). La psicomotricidad y su educación para el desarrollo de las niñas y los niños a. Redalyc.
<https://www.redalyc.org/pdf/5891/589165889003.pdf>
- Sailema, Á. A., Sailema Torres, M., Amores, P., Navas Franco, L. E., Mallqui Quisintuña, V. A., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.
<http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>
- Sánchez, J., & Botella, J. A. (2010). Revisiones sistemáticas y meta-análisis: herramientas para la práctica profesional. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 7-17.
<https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1792.pdf>
- Tapia-Serrano, M. Á., Lorenzo-Lancho, M., Acedo-Castela, A., & Sánchez-Miguel, P. A. (2023). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje sobre juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Española de Educación Física y Deportes -REEFD*, 22(2), 1-12.
<https://doi.org/10.55166/reefd.v437i4.1115>
- Véliz, R. H., & Mateo-Sánchez, J. L. (2022). Actividades recreativas para motivar el aprendizaje de los niños con síndrome. *PODIUM - Revista De Ciencia Y Tecnología En*



<https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8222>
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor>

La Cultura Física, 17(2), 557–568.
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1250>

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.