



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES
Y PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS PASIVO EN EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 65 DE SANTIAGO DE PUPUJA- AZÁNGARO, EN
EL 2022**

PRESENTADO POR

BACH. NANCY ELIANA OCHOA ROQUE

BACH. VICTORIA NATALIA MAMANI CHARCA

ASESOR

DR. JULIO CESAR LUJAN MINAYA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA – PERU

2022

ÍNDICE

RESUMEN	8
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.	13
1.2 Definición del problema.	15
1.2.1 Problema General.....	15
1.2.2 Problemas Específicos	16
1.3 Objetivos de la Investigación.....	16
1.3.1. Objetivos General	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	16
1.4 Justificación e importancia de la investigación.....	17
1.5 Variables. Operacionalización:	17
1.6 Hipótesis de la Investigación.	19
1.6.1. Hipótesis general.....	19
1.6.2. Hipótesis específicas	19
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	20
2.1 Antecedentes de la investigación.	20
2.2 Bases teóricas.....	22
2.2.1 Algunos tópicos sobre la influencia negativa de los videojuegos.....	22
2.2.2. Problemas vigentes de los videojuegos.....	22
2.2.3. Tipos de Videojuegos.....	23
2.2.4. Uso de los videojuegos	24
2.2.5. Concepción motricidad	26
2.2.6. Parámetros motores fundamentales.....	27
2.2.7. Tipos de motricidad	28
2.3 Marco conceptual.....	33
Motricidad gruesa.	33
Videojuegos pasivos.	34
Motricidad.....	34
CAPITULO III: DISEÑO METODOLOGICO	35
3.1 Tipo de investigación.....	35
3.2 Diseño de investigación.	35
3.3 Población y muestra.....	35
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	37
CAPITULO IV: RESULTADOS	38
CAPITULO V: DISCUSIÓN	77
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3: Su hijo/a juega con videojuegos	38
Tabla 4: Marque con una X el equipo que utiliza para jugar los videojuegos.	40
Tabla 5: Prefiere jugar solo a con amigos/as	41
Tabla 6: ¿ Respeta el tiempo de jugar con el videojuego que usted indica?	42
Tabla 7: ¿ Que significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos? Marque con una “x” en una de las alternativas.	43
Tabla 8: Camina sin dificultad	44
Tabla 9: Camina hacia atrás	45
Tabla 10 : El niño o niña camina de lado.....	46
Tabla 11: El niño o la niña camina de puntillas	47
Tabla 12: El niño o la niña camina en línea recta	48
Tabla 13: Corre alternado movimientos.....	49
Tabla 14: Los niños o niñas suben las escaleras alternado los pies	50
Tabla 15: Los niños y niñas se mantiene en cuclillas	51
Tabla 16: Se mantiene en rodillas	52
Tabla 17: Salta desde 40 cm de altura.....	53
Tabla 18: salta longitud de 35 a 60 cm	54
Tabla 19: Salta cuerda a 25 cm de altura	55
Tabla 20: Salta diez veces con ritmo	56
Tabla 21: Salta avanzando diez veces.....	57
Tabla 22: Salta hacia atrás cinco veces	58
Tabla 23: Lanza la pelota a un metro	59
Tabla 24: Coge la pelota con las dos manos	60
Tabla 25: Bota la pelota dos veces y la coge	61
Tabla 26: Bota la pelota más de 4 veces	62
Tabla 27: Coge la bolsita con una mano	63
Tabla 28: Conoce bien sus manos, pies, piernas brazos y cabeza.....	64
Tabla 29: Muestra su mano derecha cuando se lo pide.....	65
Tabla 30: Muestra su mano izquierda cuando se lo pide	66
Tabla 31: Toca su pierna derecha con su mano	67
Tabla 32: Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.....	68
Tabla 33: Horas de juego a la semana.....	69
Tabla 34: Motricidad gruesa	70
Tabla 35: Posiciones	71
Tabla 36: Equilibrio	72

Tabla 37: Coordinación de piernas	73
Tabla 38: Coordinación de brazos	74
Tabla 39: Esquema corporal en sí mismo	75
Tabla 40: Asociación de Spearman.....	76

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo en determinar la influencia del uso de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja - Azangaro, en el 2022.

El tipo de investigación es básica, su diseño es explicativa con la finalidad de identificar las causas del uso de los videojuegos en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La muestra está conformada por 15 alumnos de 5 años, para la recolección de datos se aplicó dos instrumentos: uno para el uso de los videojuegos dirigido a los padres de familia y el otro la evaluación de la psicomotricidad en preescolar.

Como resultado se obtuvo que el uso de los videojuegos pasivos influye de forma inversa proporcional y significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad.

También se obtuvo como datos, que los videojuegos tiene aceptación y lo realiza en el intervalo de 5 a 9 horas interdiario, lo cual preocupa que los niños presentan una motricidad de nivel bajo.

Con un nivel de confianza del 95% y el margen de error 5% se puede afirmar que existe influencia significativa entre el uso de los videojuegos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 65 de Santiago de Pupuja- Azangaro, 2022 ($T = -3.39$ y $p = 0.00535$).

Es de importancia que cada docente del nivel inicial debe conocer este tema de investigación, ya que ello va permitir a plantear acciones de psicomotrices en el desarrollo de las sesiones de clase con la finalidad que los niños estén activamente a las actividades.

***Palabras clave:** videojuegos pasivos, motricidad gruesa, desarrollo integral*

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the influence of the use of passive video games on the development of gross motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 65 of Santiago de Pupuja - Azangaro, in 2022.

The type of research is basic, its design is explanatory in order to identify the causes of the use of video games in the development of gross motor skills.

The sample is made up of 15 5-year-old students, for data collection two instruments were applied: one for the use of video games aimed at parents and the other the evaluation of psychomotricity in preschool.

As a result, it was obtained that the use of passive video games influences in an inversely proportional and significant way with the development of gross motor skills in 5-year-old children.

It was also obtained as data that video games are accepted and performed in the interval from 5 to 9 hours every other day, which worries that children have low-level motor skills.

With a confidence level of 95% and a margin of error of 5%, it can be stated that there is a significant influence between the use of video games and the development of gross motor skills in 5-year-old children in the I.E.I. N° 65 of Santiago de Pupuja-Azangaro, 2022 ($T = -3.39$ and $p = 0.00535$).

It is important that each teacher of the initial level must know this research topic, since this will allow them to propose psychomotor actions in the development of class sessions with the purpose that children are actively involved in activities.

Keywords: passive video games, gross motor skills, comprehensive development.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al uso de los videojuegos pasivos y la motricidad gruesa, es decir que los alumnos hacen uso excesivo de este aparato tecnológico y como consecuencia sería el sedentarismo porque no realiza actividad física y por ello su desarrollo motor grueso es de nivel bajo.

La motricidad gruesa consiste en realizar coordinaciones y el dominio muscular grande, que permite realizar diversas actividades entre ellas tenemos: correr, saltar la soga, levantar sus brazos y entre otros, es por ello los docentes de este nivel deben plantear en las programaciones de realizar actividades psicomotrices para que se familiarice con distintas dimensiones y aplicaciones al cuerpo.

Esta investigación realizada pretende dar a conocer el uso de los videojuegos pasivos es el retroceso en el desarrollo integral del alumno, porque está relacionado con el sedentarismo ya que solo hace uso de sus dedos que es el único movimiento que realiza quedando en reposo el cuerpo.

Existen investigaciones sobre la motricidad infantil y los videojuegos, que se observa que los niños se relacionan con el avance tecnológico y para ello el objetivo de la investigación es determinar la influencia de los videojuegos en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La presente investigación lleva de título “INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS PASIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

Nº 65 DE SANTIAGO DE PUPUJA- AZANGARO, EN EL 2022., está dividido capítulos que a continuación presentamos:

El capítulo I, titulado “El problema de la investigación” pertenece a descripción de la realidad problemática, definición del problema, objetivos de la investigación, justificación e importancia, operacionalización de las variables y las hipótesis del estudio.

El capítulo II, “Marco Teórico” constituye los antecedentes de la investigación, bases teóricas y el marco conceptual.

El capítulo III, “ Diseño metodológico” constituye el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, instrumentos de recolección de datos y el procesamiento y análisis de datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes y padres de familia.

El capítulo IV, “ Resultados” se presenta los resultados que se ha obtenido del análisis estadístico realizado con el SPSS, las tablas y figuras.

El capítulo V, “ Discusión”, se presenta el análisis de la comprobación de objetivos y las hipótesis de la investigación.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía actualizada que permitió analizar la influencia de los videojuegos pasivos en la motricidad gruesa.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.

Desde hace varios años atrás, los juegos tradicionales se ha venido desarrollando al aire libre, donde se compartía buenos momentos en las diversos juegos que se realizaba y que implicaba la fuerza, correr y otros, todo ello implica el desgaste de energía, el contacto físico. Con el transcurrir de los tiempos y el avance de la tecnología y la aparición de los dispositivos electrónicos se observa que los niños se sienten atraídos por lo novedoso de los juegos de equipos electrónicos que están insertados en dichos dispositivos.

Años atrás tener un dispositivo electrónico era muy costoso de tenerlo y disfrutar de los videojuegos; los centros de diversión como los parques estaban colmados de niños jugando durante largas horas, permitía que desarrollen una motricidad gruesa como realizar movimientos generales es decir la coordinación y el funcionamiento apropiado de huesos, nervios y los músculos.

Las actividades que los niños realizan en los parques de diversión permite el mejor desarrollo integral, en tal sentido los conlleva a relacionarse con sus amigos u otros,

a la experimentación y la exploración de las cosas u objetos de su entorno que observa y a los movimientos para la oxigenación de su organismo.

En la actualidad se observa niños, con dispositivos electrónicos en sus manos, que hace suponer que un adulto entrega al niño para que este entretenido mientras que realizan sus actividades planificadas; este aparato electrónico capta la atención y la concentración del niño, lo que conlleva que no se relacione con otros de su entorno, y que a posterior podría llegar a que el niño a temprana edad desarrolle la ciberadicción y que interfiera sus actividades de la vida diaria; como se observa en la vida real que hay niños que manifiestan ciertas reacciones no adecuadas y que a posterior durante su crecimiento demuestra actitudes no acordes a su desarrollo según su edad. Entonces los padres de familia deben estar alerta ante situaciones de dependencia mayor de los videojuegos, debido que pueda presentar problemas como no ingresar a clases, no hacer tareas, estar distraídos, por la interferencia del videojuego que el niño posee en sus materiales del diario, es entonces debe mayor vigilancia de este dispositivo en los niños de 5 años de edad.

El Ministerio de Salud (MINSA), advierte que desde inicio de la pandemia COVID-19 se ha reportado el aumento de la adicción de los videojuegos en niños, debido por al encierro y la falta de interacción con otras personas de su misma edad. La psiquiatra del Hospital Víctor Larco Herrera Julissa Castro, detalló que existe incremento de la interacción con la tecnología digital por el entretenimiento y que esto conlleva a perjudicar el desarrollo de la motricidad del niño que debe disfrutar de su etapa de la niñez. Las plataformas digitales demuestran el aumento de los videojuegos pasivos en línea, en tal sentido la especialista sugiere que cada familia

debe establecer el tiempo de los videojuegos y que no debe ser mayor a tres horas y de preferencia sería por los fines de semana.

El desarrollo de la motricidad gruesa conlleva que el niño de 5 años juegue con diversos objetos, realiza trampolines para mantener el equilibrio, movimientos con su propio cuerpo, realice paseos de campo, manejar la bicicleta, etc., que le permita disfrutar día a día de actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa. Es por ello consideramos de identificar la problemática de uso de los videojuegos como el incremento de una de las enfermedades en la actualidad la Diabetes infantil, sino también el desarrollo de otras áreas como lo afectivo, intelectual y el desarrollo motor que es la base para todo aprendizaje.

En el presente estudio se pretende que los videojuegos pasivos no requiere de fuerza o de algún movimiento sino por el contrario es el desarrollo del razonamiento y de la creatividad que implica actividades donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento..

1.2 Definición del problema.

1.2.1 Problema General

¿Cuál es el nivel de correlación entre el uso de los videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja- Azangaro, en el 2022?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Cuánto es el tiempo que dedica a los videojuegos pasivos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022?

¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022?

1.3 Objetivos de la Investigación.

1.3.1. Objetivos General

Determinar la influencia del uso de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

a) Identificar la frecuencia y el tiempo del uso de videojuegos pasivos en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022?

b) Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja - Azangaro, en el 2022?

1.4 Justificación e importancia de la investigación.

El presente estudio tiene por finalidad conocer sobre el uso de los videojuegos pasivos, que son atraídos por los niños y de esta manera los conlleva al sedentarismo, es decir hace poco o nada de ejercicios físico, en tal sentido los videojuegos pasivos no permite el desarrollo de la sicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

Es fundamental este estudio debido que se da en base a lo observado de algunos niños que están horas con los videojuegos pasivos, y lo que se desea es dar a conocer el grado de influencia de los videojuegos en el desarrollo en niños de 5 años, que quizás en algunos no son supervisados por alguna persona mayor en controlar el tiempo de dedicación que da el niño a estos juegos.

El resultado de esta investigación beneficiara a toda la comunidad educativa de poner en conocimiento que los videojuegos pasivos deber ser vigilados por los padres de familia y orientarlos.

1.5 Variables. Operacionalización:

Tabla N° 1

VARIABLES	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES	SUBINDICADORES	INSTRUMENTOS	NIVEL DE MEDICIÓN	UNIDADES DE MEDIDA	VALOR
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Es la habilidad de realizar movimientos, mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio en cada caso.	Movimiento	-Locomoción	Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar de la Cruz y Mazaria. (1998)	Nominal	Lo hace bien	2
		Equilibrio	-Posiciones			Lo hace con dificultad	1
		Coordinación	-Coordinación de piernas -Coordinación de brazos			No lo hace	0
		Esquema corporal	-Esquema corporal en sí mismo y el de los demás				
Variable Independiente: Videojuegos pasivos	Es donde el acto físico no es necesario, en el cual las personas realiza actividades donde se aplica el razonamiento y la creatividad.	Tablet Celular Playstation Computadora	Frecuencia Tiempo	Encuesta para padres de familia de videojuegos. Leguizamón	Cuantitativa discreta	Horas Días Reacción de los padres	Promedio Desviación estándar

1.6 Hipótesis de la Investigación.

1.6.1. Hipótesis general.

El uso de los videojuegos pasivos influye de manera directa y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022

1.6.2. Hipótesis específicas

H1:

Es probable que la frecuencia y el tiempo del uso de los videojuegos pasivos influye de manera significativa en el desarrollo la motricidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azangaro, en el 2022.

H0:

Es probable que no influye de manera significativa el uso de los videojuegos y el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja - Azángaro, en el 2022.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

Antecedentes Internacionales

Mera (2019), la investigación titulada los videojuegos y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años del centro jardín de infantes, tiene como objetivo en analizar el uso de los videojuegos en el desarrollo cognitivo; el tipos de investigación es descriptiva con una muestra de 55 alumnos, aplico como instrumentos ficha de observación y encuesta, como resultado obtuvo que los padres de familia son vigilantes de los videojuegos y así de esta manera recupera la autoridad ante el niños que le plantea reglas para uso de los videojuegos.

Núñez Barriopedro, E. Sanz Gomez Y, Ravina Ripoll, R. (2020), en este estudio de investigación tiene como título Videojuegos en Educación: Beneficios y Daños, corresponde de estudio exploratorio, cuya muestra es de 400 personas, comprendidas de 11 y 64 años, aplicó como instrumento la encuesta que le permitió obtener como resultados que los videojuegos puede influir en el desarrollo personal entre ellos las actitudes de las personas que se presenta en

algunos casos positivos y negativos, pero con mayor cuidado es tener vigilancia en menores de edad con respecto el uso de los videojuegos.

Antecedentes Nacionales

Ochoa (2021), este estudio tiene como objetivo en determinar la relación de los videojuegos y la motricidad gruesa en niños de 5 años, utilizo como instrumento guía de observación que le permitió identificar que si existe relación significativa de los videojuegos en reducir la motricidad gruesa en los 20 infante con respecto a la coordinación, equilibrio, seguridad de sí mismo y movimientos; llego a la conclusión de existe con frecuencia el uso de los videojuegos y esto influye en su desarrollo de la motricidad gruesa, por lo tanto no hay vigilancia de un adulto mayor o persona responsable del infante.

Semino (2016), la presente investigación realizada tiene como objetivo establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de cuatros años, cuya muestra consta de 46 infantes, es una investigación descriptiva y su diseño es no experimental, aplico como instrumento escala motriz de OZER para determinar el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años, esta investigación llega a la conclusión de que existe nivel alto de coordinación y el equilibrio de la motricidad gruesa, además hay niños que tiene nivel bajo de coordinación y el equilibrio motricidad gruesa.

Antecedentes Locales.

Se hizo la búsqueda de trabajos de investigación en el repositorio de dicha casa universitaria, para ello no se encontró investigaciones con cierta similitud.

2.2 Bases teóricas.

2.2.1 Algunos tópicos sobre la influencia negativa de los videojuegos.

En el año 1973 se creó el juego Pong que simula partida de tenis, luego el juego Space Invaders que consiste matamarcianos, Pac Man (come cocos); los videojuego en la actualidad son casi reales como por ejemplo Guerra del Golfo, los combates entre humanos son cada vez mas brutales y muchos más que se observa que los niños esta entretenidos con los videojuegos.

El origen de esta corriente de los videojuegos se inicia con el creciente aumento de la afición en niños, estos juegos cada vez son incorporados con características violentas o agresivas en los nuevos juegos y son atraídos por los niños; en otras investigaciones señala que los videojuegos afecta en inteligencia, el desarrollo personal o en la campo social de los jugadores.

Es necesario observar de modo riguroso que estos videojuegos pasivos pueden tener como consecuencia de algún tipo de riesgo como la violencia, racismo, sexismo, trastornos del carácter y la inteligencia.

2.2.2. Problemas vigentes de los videojuegos.

El uso excesivo de los videojuegos en su mayoría presenta una serie de problemas, entre ellos tenemos los siguientes:

- a) Agresividad: En su mayoría presentan violencia tanto en sus diálogos y acciones físicas, esto en estudios realizados se comprueba que las conductas

agresivas de los juegos se ve reflejado en las conductas de los infantes y adolescentes.

- b) Prejuicio de género: existe mayor preferencia en el género masculinidad, y esto ocasiona la absorción de estereotipos erróneos en la vida real.
- c) Efectos inmersivos: está referido sobre el que juega que llega a producirle “autismo electrónico” es decir ocasiona el aislamiento de la realidad y al sedentarismo; es por ello que en el campo educativo se debe tener control sobre el juego y el que juega.
- d) Trastornos médicos: produce problemas en la salud y en lo físico, la epilepsia es un trastorno que se manifiesta por el exceso y es denominado “epilepsia de los videojuegos”, esta dado por la frecuencia permanente al monitor, la distancia que se tiene frente a la pantalla, el cansancio, entre otros (Ríos & Salguero, 2008).

-

2.2.3. Tipos de Videojuegos

a) Videojuegos pasivos.

Son actividades donde el acto físico no interviene, es decir juegos de observación que interviene el razonamiento y la creatividad de la fuerza bruta; sin importar la edad tiene la función el desarrollo intelectual de los niños.

Según Johan Huizinga (1938), lo define como la actividad libre y consciente, esto se da fuera de la vida académica, absorbe al jugador de manera intensa y completamente. Los videojuegos promueve los grupos

sociales de manera secreta debido que la comunicación se da entre los participantes.

Belli & López (2008), señala que los videojuegos tiene impacto con el avance y la comunicación, herramienta que permite familiarizarse y mantener el dialogo con otros usuarios que puede ser público y en privado.

b) Videojuegos activos.

Están sincronizadas con movimientos y gestos del jugador, permite su interpretación por parte de la plataforma. Son utilizados para realizar la actividad física, además evita el sedentarismo y la obesidad.

Con el avance de la tecnología y el alto índice del sedentarismo, los juego activos parece que representara una alternativa de solución para la práctica física; es necesario tener en cuenta estos juegos para que nuestros niños y niñas lo ponga en práctica y de esta manera evitar el sedentarismo y la obesidad ya que hoy en día esta enfermedad se está desarrollando cada vez más y no tiene en cuenta la edad o tenga consecuencias a posterior que pueda presentar (Beltran, 2011).

2.2.4. Uso de los videojuegos

Son los siguientes:

a) Frecuencia de uso

Según Fernández (2017), las edades entre tres y los seis años los niños siguen juegos con contenidos musicales, dibujos animados y películas; lo ven una y otra vez, repite los diálogos de memoria.

Los juegos son sencillos, porque los niños no tienen las habilidades cognitivas desarrolladas para los juegos avanzados, es decir el análisis, la planificación y la ejecución no están maduras en su cerebro. Entre los juegos sencillos tipo Candy Crush si pueden estar más tiempo pero termina cansado y con mayor si este juego lo comparte con otros niños sea del exterior o entre hermanos.

b) Límites en el tiempo de los videojuegos

La gran mayoría los niños y niñas juegan videojuegos; los padres y madres deben preocuparse cuando su hijo o hija deja de socializarse con otros niños hasta incluso dejan de realizar actividades académicas para estar frente a los videojuegos, o se quede despierto y como consecuencia es el cansancio a la hora de levantarse y asistir a la institución educativa al día siguiente.

Según el Consejo General de la Psicología de España establece las siguientes pautas para limitar el tiempo de uso de los videojuegos:

1. Los videojuegos debe realizar después que el niño o niñas cumpla con su responsabilidad diaria, es decir verificar que hayan realizado a cabalidad sus tareas académicas.
2. Límites claros en los videojuegos de su hija o hijo, la Academia Americana de Pediatría sugiere que el tiempo debe ser de 30 a 60 minutos al día en horario escolar, los padres de familia responsables que determina el tiempo para los videojuegos y otros medio electrónicos de estar expuestos a la pantalla. Señala que los niños y niñas no debe involucrarse en videojuegos en algunos días de la

semana, razón que su hijo o hija desarrolle y mantenga en otras actividades que no sea horas de exposición a la pantalla.

3. Establecer la consecuencia realista por romper las reglas, la opción razonable es la prohibición de varios días o en todo caso por semanas si en caso no cumple las reglas.
4. Asegurar que videojuegos esta jugando el niño o la niñas, como padre o madre tiene la gran responsabilidad de controlar el tipo de videojuegos a los que acceden.
5. Identificar otras actividades recreativas, el reemplazo del videojuegos por otra actividad es importante para cambiar el uso excesivo; recomienda de promover la participación en actividades recreativas.

2.2.5. Concepción motricidad

La importancia del desarrollo psicológico del niño o niña hasta el momento para hacerse que lo comprenda, la hace a través de los gestos es decir movimientos que se conecta según sus necesidades y situaciones que son surgidas con el medio (Wallon, 1995).

Se presenta tres formas en la evolución psicológica del niño:

- a) Pasivo: corresponde a los reflejos de equilibrio y las reacciones a la gravedad.
- b) Activo: comprende a los desplazamientos corporales en relación con el mundo exterior (locomoción y la prehensión humanas).
- c) Reacciones posturales: se manifiesta a través del lenguaje corporal que los constituye los gestos, actitudes y la mímica.

Para Piaget, la actividad motriz es el inicio del desarrollo de la inteligencia y a posterior el niño va haciendo más reflexivo, se reafirma y accede de forma progresiva a la estructura del espacio-temporal, nociones que constituye esencial del trabajo psicomotor.

El recién nacido a través de actos reflejos se desenvuelve, los cuales son involuntarios a medida que transcurre; con el transcurrir los años va logrando la maduración nerviosa, movimientos coordinados y sea voluntarios (Mc Clenaghan, 1985).

2.2.6. Parámetros motores fundamentales

a) La tonicidad

Es la tensión muscular que al realizar los movimientos representa la tonicidad. El niño o la niña deben de lograr movimientos con la finalidad que va desarrollando la actividad motora; al realizar movimientos va asimilando la elasticidad de sus tejidos frente a un estímulo previo.

Sin embargo Henry Wallon (2000) es psicólogo, señala que el tono muscular define la personalidad.

b) Ritmo

En una determinada actividad los niños y niñas aprenden a través del juego o cantando y eso les ayuda ampliar sus conocimientos, más que todo en el medio ambiente que lo rodea.

c) Tiempo

Los niños y niñas de 5 años dominan todo tipo de acciones motrices, es por ello que pueden realizar cualquier tarea motriz; en esta edad les gusta mantenerse en equilibrio, pasar por superficies altas y estrechas, saltar en determinadas altura, etc.

En las sesiones de actividades programadas debe durar entre 25 a 30 minutos, y en cada actividad debe ir aumentando la complejidad de tareas que se propone, así de esta manera el niño enfrenta nuevos retos o situaciones que requiere respuesta y metas cumplidas.

d) Espacio

Para realizar actividades de movimientos es fundamental que tengan espacios libres, adecuados para que desarrollo una sesión según la competencia que se esperar lograr.

Además considerar dos perspectivas en el espacio, uno el espacio que ocupa cada cuerpo la segunda el cuerpo con su contorno de realizar la actividad física.

2.2.7. Tipos de motricidad

a) Motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa tiene gran importancia en el desarrollo inicial en niños y niñas y con mayor énfasis poner atención con la técnica de la observación para identificar los problemas de coordinación que presenten sea en aula o espacios de recreación. La detención de los

trastornos que puedan presentar los niños, el docente o profesional están implicados de brindar servicios de intervención.

Elementos de la motricidad gruesa

✓ **Coordinación**

Es el desplazamiento de movimientos de manera armoniosa, voluntario y reflejos. La coordinación es óptima cuando el uso de la fuerza es adecuado en los movimientos realizados, para ello interviene los musculo que es la tensión y la relajación muscular; al realizar movimientos implica la coordinación estática su equilibrio entre los músculos y la coordinación dinámica es la acción de las extremidades inferiores y superiores (correr, trepar, saltar, trotar).

✓ **Esquema corporal**

El cuerpo humano está frente a un determinado espacio o lugar, se interioriza las sensaciones, domina su equilibrio de postura y lograr el manejo las extremidades superiores.

✓ **Posición Corporal**

Es la posición que el niño o niña debe lograr de realizar movimientos como actuar, comunicarse, gestos y la postura correcta para controlar los músculos y órganos.

✓ **Lateralidad**

Es la dominancia de actividades funcionales del cuerpo, están motivadas por la existencia de un hemisferio dominante dentro del cerebro humano, de esta manera los niños utiliza los sentidos. Los niños desde del tercer

mes de nacido desarrollan su lateralidad; conforme transcurre los años el niño va adquiriendo estímulos sobre el cerebro que realizan nervios izquierdos y derechos, pero si no hay una buena lateralidad puede alterar los estímulos e incluso se podría considerar una patología.

Los tipos de lateralidad en personas son diestras, surdas y ambidiestras, son capaces de realizar actividades con cualquier lado de su cuerpo, además con el buen desarrollo de los dos hemisferios del cerebro que se beneficia la comunicación efectiva, que noción real dominio del lado derecho o izquierdo, así de esta manera logre dominar su cuerpo.

Según Le Boulch (1995) señala que hay dos factores que influye en la lateralidad que es biológico y las influencias culturales.

También presenta la lateralidad homogénea, es cuando la mano y el ojo dominante coinciden ya sea diestra o zurda.; en cambio de la lateralidad cruzada es el dominio de la mano y el ojo son contrarios.

✓ Ubicación espacial

Se orienta en un determinado espacio según acorde a lo indicado como hacia abajo, hacia arriba, hacia la derecha, hacia la izquierda, entre otros; es el conjunto de habilidades de la memoria visual, coordinación ojo y mano, realiza comparaciones de distancia, el tamaño y las formas todos ellos están vinculados a la lateralidad.

✓ Locomoción

Son movimientos que realizan con las extremidades, el tronco rítmicos que se desplazan según lo que competencia esperada, es decir es el desplazamiento completo del cuerpo a través de los músculos.

✓ **Movimientos**

El estímulo nervioso con los músculos hacen que se desplacen de un lugar a otro.

✓ **Equilibrio**

Es cuando el cuerpo tiene estabilidad y pueda controlar todo el cuerpo hasta incluso para poder caminar.

✓ **Relajación**

Es el cuerpo que este inmóvil y encuentre la tranquilidad en el espacio que se encuentre en ese momento.

Videojuegos en la sociedad

a) Videojuego según sexo

Son juegos que tiene mayor preferencia los hombres, debido que se requiere habilidades espaciales como la orientación, la visualización y entre otras, de esta manera los hombres ganan los juegos y las mujeres tienden a perder el interés.

Las niñas más tienden a usar equipos electrónicos como la laptop, computadoras o el celular pero lo hace en cortos tiempos, en cambio en los hombres el tiempo de uso por periodos largos.

b) Videojuego según la edad

Con el desarrollo de la tecnología, los niños se encuentran impactados con el uso del internet, celulares, computadora, entre otros; los videojuegos hace que tenga mayor preferencia de jugar y para ello los padres de familia tiene que supervisar con la finalidad de evitar la adicción en los videojuegos.

c) Video estatus socioeconómico

No existe ningún tipo de dependencia de clase social, existe un estudio realizado por GFK, Gesellschaft für Konsumforschung; (Sociedad para la Investigación del Consumidor), referido al usuario de mayor preferencia, y como resultados fueron que en los niveles de socio-económico A,B y C son de mayor preferencia y en los niveles D y E son escasos su uso los videojuegos.

d) Motricidad fina

Permite hacer movimientos pequeños, es una de las funciones del cerebro que se interpreta emociones y sentimientos que se encarga de regular la actividad mental.

Etapas de la motricidad fina

- a) Etapa inicial, a través de la observación el niño o la niña realiza imitaciones.
- b) Etapa intermedia, el infante mejora la coordinación y el desempeño de los movimientos y los controla.

- c) Etapa madura, los niños integran todos los elementos del movimiento en una acción ordenada.

Desarrollo de la motricidad fina

Empieza a desarrollarse a partir del tercer mes, con el pasar del tiempo se va perfeccionando con la práctica y la enseñanza, el niño o la niña se benefician porque con la experimentación y el aprendizaje, sobre el entorno que lo rodea, le permite el desarrollo de la inteligencia del infante.

Los niños de 5 a más años están preparados para cortar, pegar y trazar formas, en cuanto a los dibujos tiene trazos definidos y formas identificables. En ese sentido el niño está listo para iniciar la escritura.

2.3 Marco conceptual.

Motricidad gruesa.

Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares, movimiento y la coordinación de los miembros del cuerpo humano, lo cual permite la relajación y la contracción de los músculos. Además, entra el funcionamiento de los receptores sensoriales (piel) y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones estos informan al sistema nervioso de los movimientos que están en condiciones óptimas de sus desplazamientos u otras acciones físicas.

La motricidad gruesa en los niños engloba básicamente en los movimientos como sentarse, control de cabeza, gatear, caminar, saltar, lanzar la pelota, girar en sí mismo y mantenerse de pie. Además implica

levantar la mano, levantar la pierna u otros, que requiere control de coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios.

Videojuegos pasivos.

Es aquel que no requiere movimientos o fuerza, sino es el razonamiento que aplica en el acto de los juegos.

Motricidad

Es la estrecha relación que hay entre movimientos, el desarrollo psíquico y el desarrollo del ser humano. Esta relación se da entre el desarrollo social, lo cognitivo, el afectivo y lo motriz en niños y niñas.

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación.

La presente investigación es básica o pura, tiene por finalidad la influencia de los videojuegos y el desarrollo motriz gruesa en niños de 5 años.

3.2 Diseño de investigación.

El diseño de esta investigación es explicativa, su finalidad es identificar las causas del videojuego en la motricidad gruesa.

3.3 Población y muestra

La población son todos los elementos que se refiere a la investigación. Está conformada por 27 alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 65 DE SANTIAGO DE PUPUJA-AZANGARO

La muestra en su esencia es el subconjunto de la población está constituida por los 15 estudiantes de 5 años de la I.E.I. I.E.I. N° 65 DE SANTIAGO DE PUPUJA-AZANGARO.

El tipo de muestreo es básico porque los miembros de una población tiene iguales posibilidades de pertenecer a la muestra.

Tabla N° 2

Población y muestra de estudio

I.E.I. N° 65 DE SANTIAGO DE PUPUJA- POBLACION MUESTRA AZANGARO		
Niños de 3 años	7	
Niños de 4 años	8	
Niños de 5 años	12	15
TOTAL	27	

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el presente estudio utilizará como técnica ficha observación y con el instrumento de Lista de cotejo que permite conocer los resultados de la evaluación.

La ficha de observación: sirve para observar a cada niño o niñas sobre el proceso del juego como estrategia.

Lista de cotejo: es un instrumento que permite conocer los resultados obtenidos de la evaluación.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Inicialmente se digitalizará los datos obtenidos en los cuestionarios, seguidamente se utilizará el software estadístico SPSS para realizar el análisis descriptivo de las variables, luego se aplicará la prueba estadística de fiabilidad alfa de Cronbach, con una muestra de 15 estudiantes, para contrastar las hipótesis sobre asociación entre las variables y finalmente se realizarán las respectivas interpretaciones y conclusiones.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

A continuación, se presenta resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados.

En primer lugar los Videojuegos pasivos

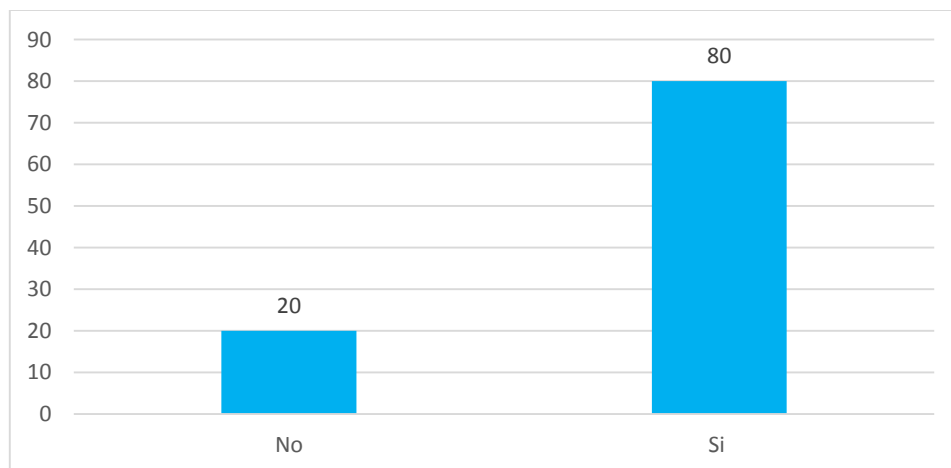
Tabla 3:

Su hijo/a juega con videojuegos

Respuesta	fi	Porcentaje
No	3	20
Si	12	80
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 1: Su hijo /a juega com videojuegos



En la tabla 3 y figura 1, observamos que los niños y niñas juegan de 12 (80%) con los videojuegos y 3(20 %) no juegan con los videojuegos.

En resumen, los alumnos juegan con los videojuegos, sin tener la vigilancia de los padres de familia o sino en todo caso les dan libertad para que ellos se entretiene con los videojuegos sin tener en cuenta que a posterior podría tener consecuencia en su formación integral.

Tabla 4:

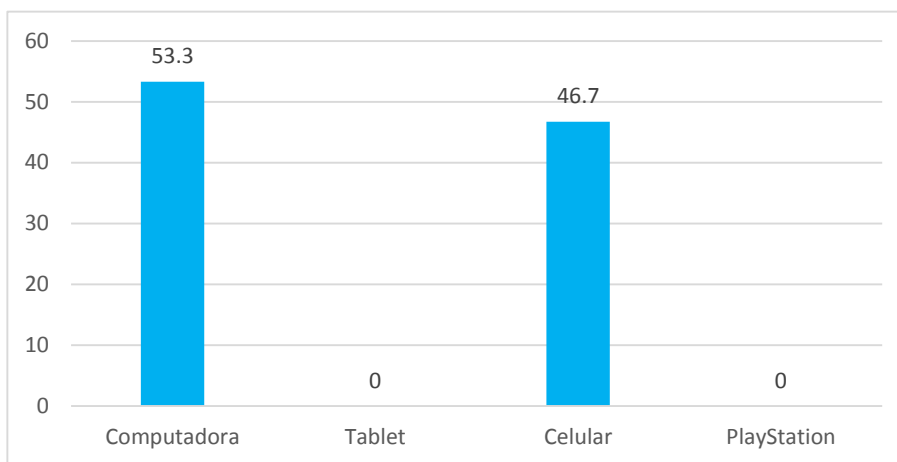
Marque con una X el equipo que utiliza para jugar los videojuegos.

computadora	Tablet	Celular	PlayStation
-------------	--------	---------	-------------

Respuesta	fi	Porcentaje
Computadora	8	53.3
Tablet	0	0
Celular	7	46.7
PlayStation	0	0
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 2: Equipo que utiliza para jugar los videojuegos



En la tabla 4 y figura 2, se observa la preferencia de equipos que utiliza para los videojuegos de los cuales 8 (53.3%) utiliza la computadora y 7(46.7%) utiliza el celular para jugar con los videojuegos.

En resumen, los alumnos cuenta con computadora y celular, como vemos que el uso de estos dispositivos en su nivel de inicial no es recomendable por lo que estaria dependientes e incluso podria afectar su proceso de aprendizaje .

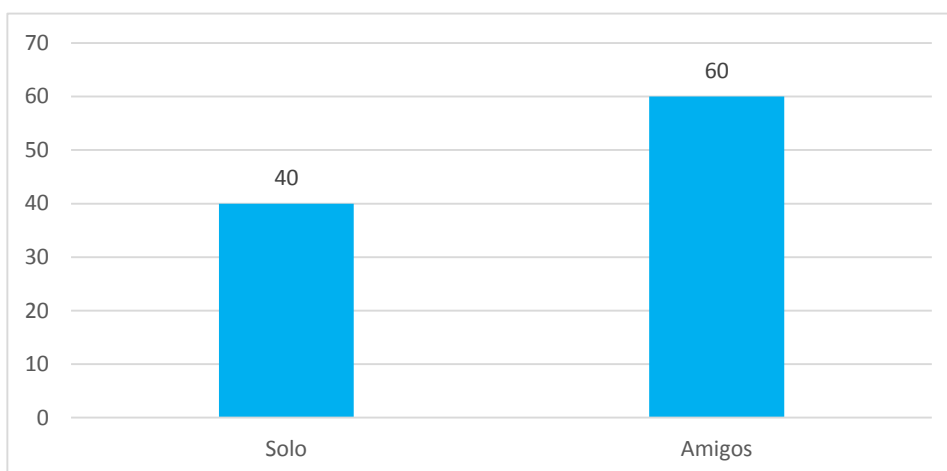
Tabla 5:

Prefiere jugar solo a con amigos/as

Respuesta	fi	Porcentaje
Solo	6	40
Amigos	9	60
Total	15	100.0

Fuente: elaborado por el investigador

Figura 3: juega solo(a) o con amigos/as



En la tabla 5 y figura 3, observamos que 9 (60%) alumnos prefieren jugar amigos y 6 (40%) prefieren jugar solos.

En resumen, los alumnos les agrada jugar con sus compañeros o amigos y este comportamiento es ideal debido que le permita socializarse con los que le rodea.

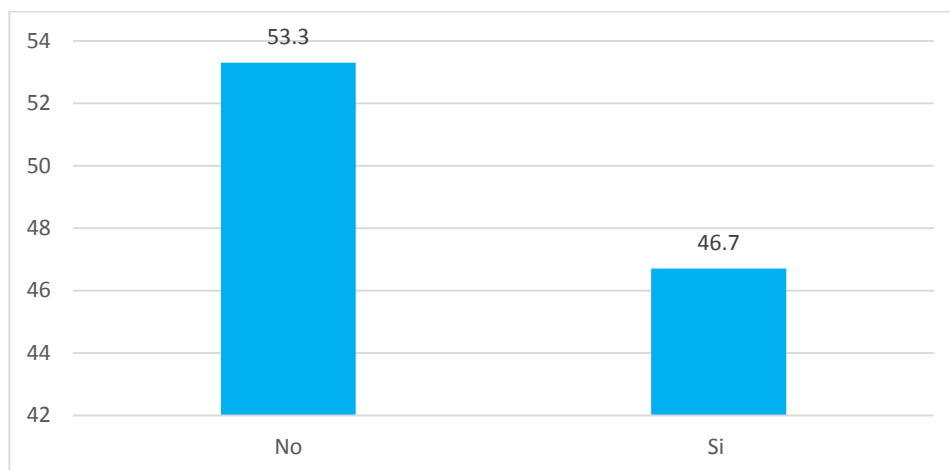
Tabla 6:

¿Respeto el tiempo de jugar con el videojuego que usted indica?

Respuesta	fi	Porcentaje
No	8	53.3
Si	7	46.7
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 4: Respeto el tiempo de jugar con el videojuego



En la tabla 6 y figura 4, se observa sobre si respeta el tiempo de jugar con los videojuegos de los cuales 8 (56.3%) señala que no respeta y 7 (46.7%) si respeta el tiempo de jugar.

En resumen, los alumnos no toman en cuenta las reglas sobre el tiempo de juego y esto se debe corregir y reforzar por parte de los padres de familia conjuntamente con la |escuela que los alumnos deben respetar las reglas o mandatos

Tabla 7:

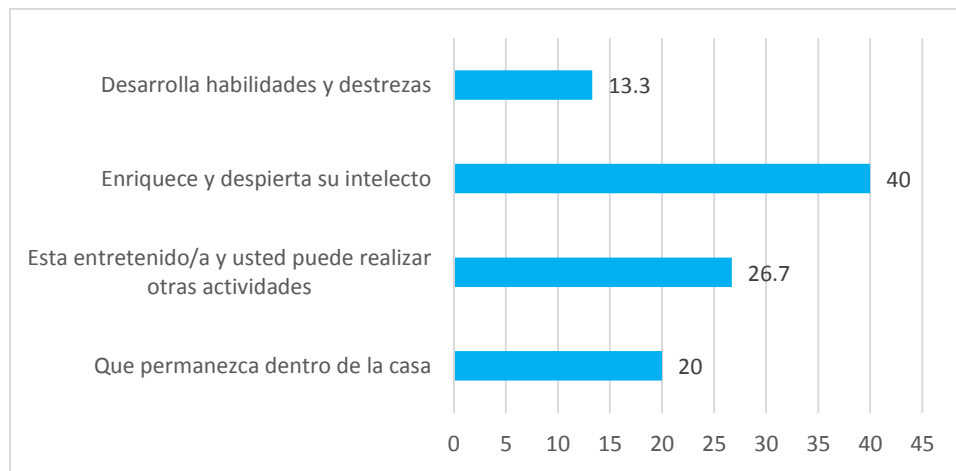
¿ Que significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos?

Marque con una “x” en una de las alternativas.

Respuesta	fi	Porcentaje
Que permanezca dentro de la casa	3	20
Esta entretenido/a y usted puede realizar otras actividades	4	26.7
Enriquece y despierta su intelecto	6	40
Desarrolla habilidades y destrezas	2	13.3
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 5: ¿ Qué significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos?



En la tabla 7 y figura 5, se refiere sobre que significa para el padre familia que su hijo (a) juegue con los videojuegos, se observa que 6 (40%) padres de familia considera que enriquece y despierta su intelecto, 4 (26.7%) lo mantiene entretenido mientras realiza sus actividades, 3 (20%) prefiere que permanezca en casa y 2(13.3%) desarrolla sus habilidades.

En resumen, los padres de familia prefieren que sus hijos jueguen con los videojuegos con la finalidad de mantenerlos ocupados y puedan realizar sus actividades u otras acciones, pero sin tener en cuenta que a posteriori pueda tener influencia en sus conductas o comportamientos de su desarrollo.

En segundo lugar resultados obtenidos del instrumento de la psicomotricidad:

Tabla 8:

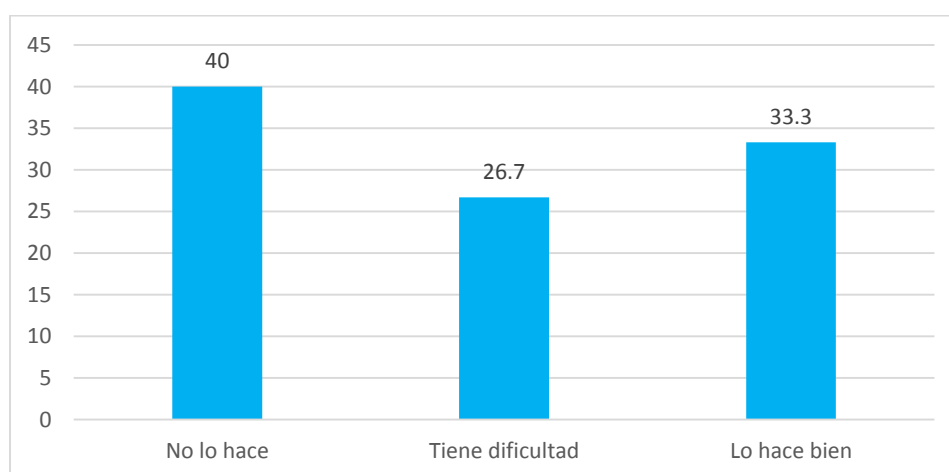
Camina sin dificultad

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	4	26.7
Lo hace bien	5	33.3
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 6:

Camina sin dificultad



En la tabla 8 y figura 6, se refiere si el niños u niña tiene dificultad para caminar de los cuales 6(40%) señala que no lo hace, el 4(26.7%) tiene dificultad y 5(33.3% lo hace bien.

En resumen, los alumnos en su mayoría se debe tener cuidado con ellos porque son niños que necesita cuidados y orientación de su caminar, indicándoles lo que lugares correctos o no correctos para que no afecte a su salud física

Tabla 9:

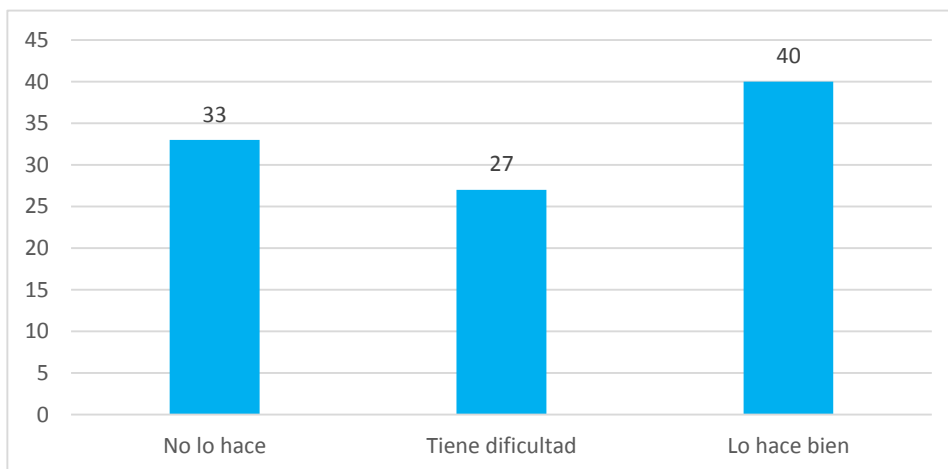
Camina hacia atrás

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	4	27
Lo hace bien	6	40
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 7:

El niño o niñas caminan hacia atrás



En la tabla 9 y figura 7, se refiere si los niños pueden caminar hacia atrás de los cuales 6(40%) lo hacen bien, 5(33.3%) no lo hace bien y 4(27%) tiene dificultad para caminar hacia atrás.

En resume, el 60% los niños presenta dificultad para caminar hacia atrás, por lo tanto requiere realizar más práctica de esta acción de forma paulatinamente hasta que los alumnos lo realicen sin dificultad.

Tabla 10 :

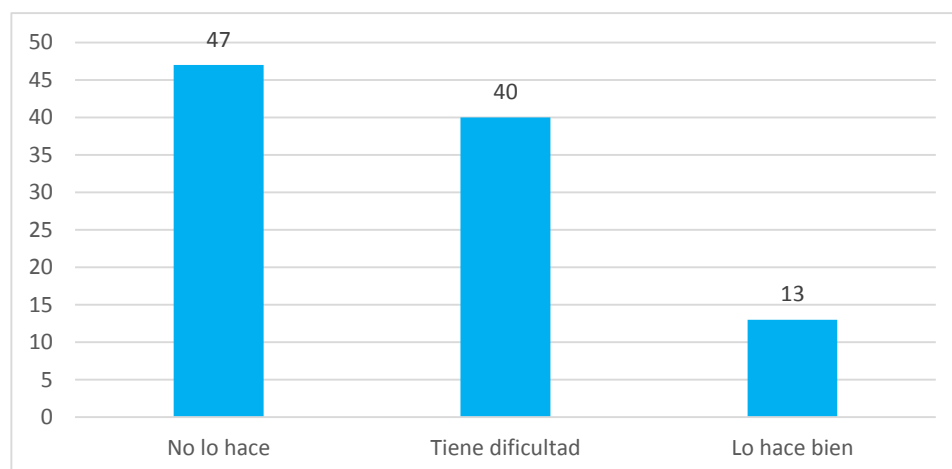
El niño o niña camina de lado

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	7	47
Tiene dificultad	6	40
Lo hace bien	2	13
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 8:

Camina de lado



En la tabla 10 y figura 8, se observa que 7(47%) no lo hace bien en caminar de lado, 6(40%) tiene dificultad y 2 (13%) lo hacen bien.

En resume, podemos decir que existe un alto porcentaje que los alumnos presentan dificultad para caminar de lado cuando se le pide que realice esta actividad, por lo tanto se requiere poner en práctica esta actividad.

Tabla 11:

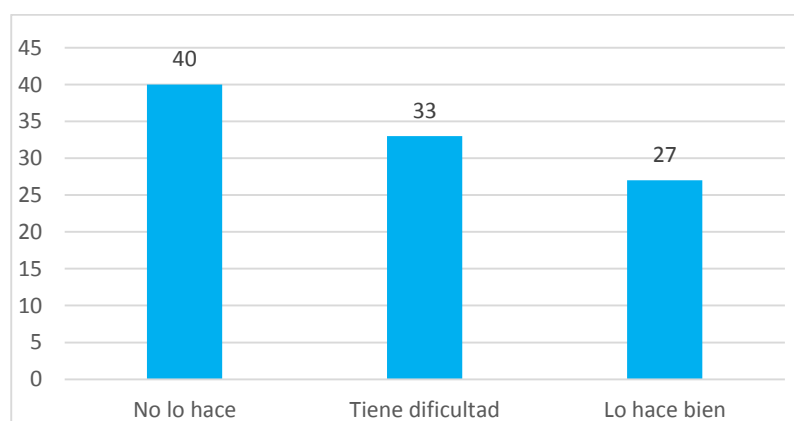
El niño o la niña camina de puntillas

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	5	33
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 9:

Camina de puntillas



En la tabla 11 y figura 9, se observa que 6(40%) alumnos camina de puntillas, 5(33%) tiene dificultad para caminar y 4(27%) lo realicen bien.

En resume, existe un alto porcentaje que los niños y niñas presentan dificultades para realizar la actividad de caminar de puntillas, por lo tanto requiere realizar más práctica de esta acción física.

Tabla 12:

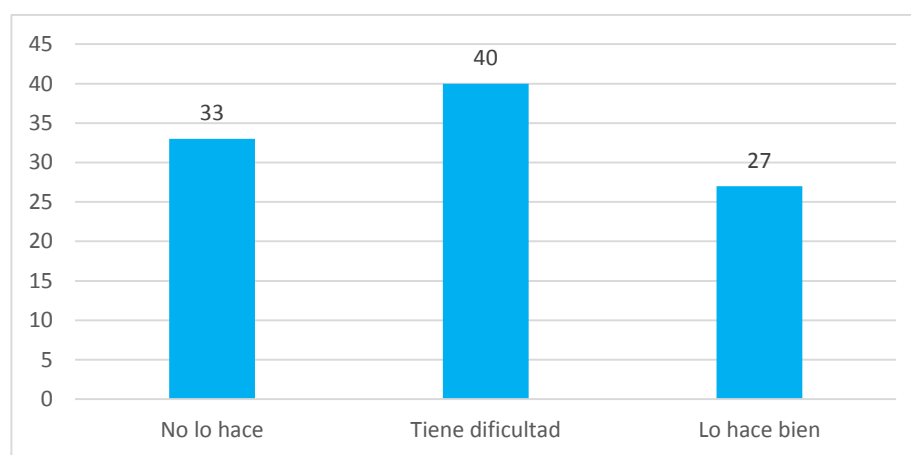
El niño o la niña camina en línea recta

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	6	40
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 10:

Camina en línea recta



En la tabla 12 y figura 10, se observa datos referido que el niño o niña camina en línea recta, de los cuales 6(40%) presenta dificultad, 5 (33%) no lo hace y 4(27%) lo hace bien caminando en línea recta.

En resume, los niños y niñas existe un alto porcentaje de dificultad en caminar en línea recta, entonces es necesario que lo practique de forma constante hasta que tenga dominio de esta actividad.

Tabla 13:

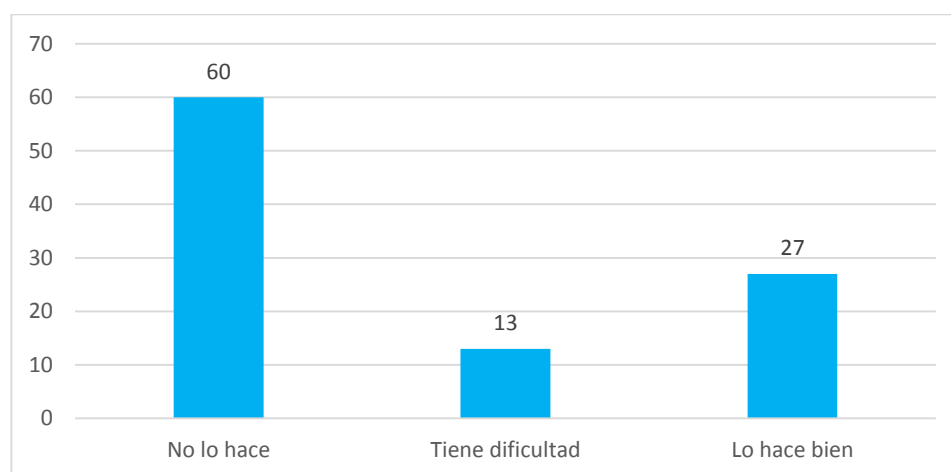
Corre alternado movimientos

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	9	60
Tiene dificultad	2	13
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 11:

Corre alternado movimientos



En la tabla 13 y en la figura 11, se observa que 11 (73%) presenta dificultad y no realiza movimientos alternados, y 4 (27%) alumnos lo hace bien la actividad.

En resume, los alumnos requiere ejercitar la práctica de realizar movimientos alternados

Tabla 14:

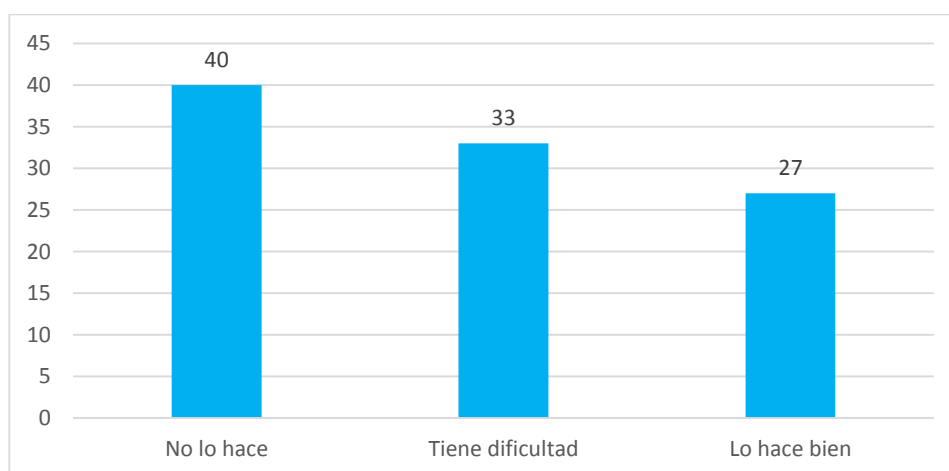
Los niños o niñas suben las escaleras alternado los pies

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	5	33
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaboración propia del investigador

Figura 12:

Suben las escaleras alternado los pies.



En la tabla 14 y la figura 12, se observa que 11 (73%) alumnos no lo hace bien y tiene dificultad para subir escaleras alternado los pies, mientras 4(27%) de alumnos si lo hace bien.

En resume, los alumnos necesita la práctica para superar esta dificultad.

Tabla 15:

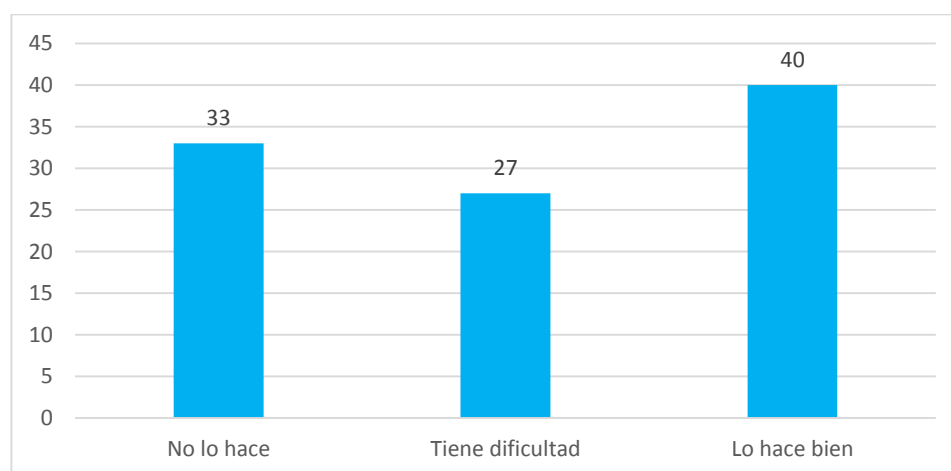
Los niños y niñas se mantiene en cuclillas

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	4	27
Lo hace bien	6	40
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 13:

Se mantiene en cuclillas



En la tabla 15 y en la figura 13, se observa que 9 (60%) alumnos presentan dificultad y no lo realiza esta acción de mantenerse en cuclillas, además 6 (40%) alumnos manifiesta que si lo hace bien.

En resumen, los alumnos requiere realizar práctica de forma constante para que tenga dominio y manejo de mantenerse en cuclillas.

Tabla 16:

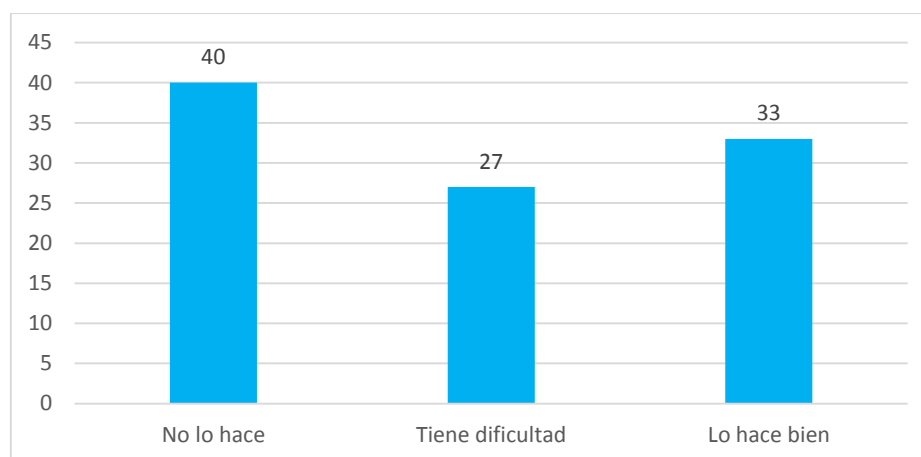
Se mantiene en rodillas

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	4	27
Lo hace bien	5	33
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 14:

Se mantiene en rodillas



En la tabla 16 y en figura 14, se observa que 10 (67%) de alumnos no realiza y tiene dificultad de mantenerse en rodillas, mientras 5 (33%) de alumnos indica que si lo hace bien.

En resume, los niños y niñas requiere realizar más práctica de forma consecutiva.

Tabla 17:

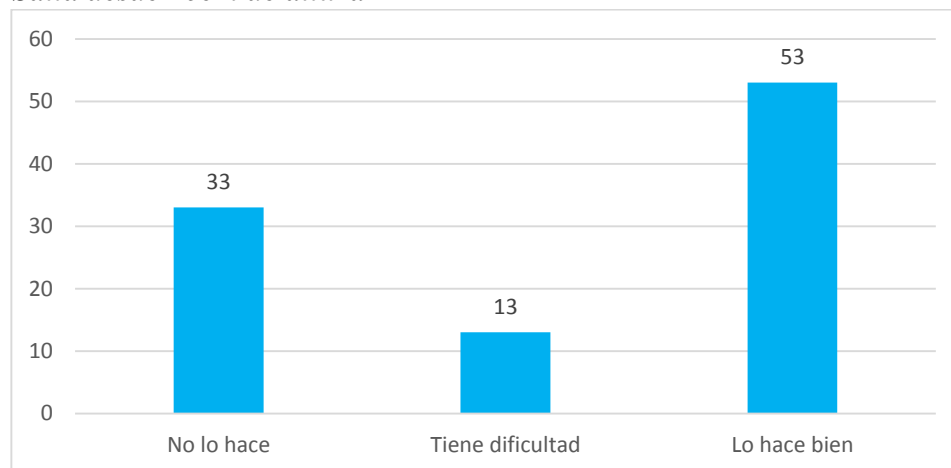
Salta desde 40 cm de altura

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	2	13
Lo hace bien	8	53
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 15:

Salta desde 40cm de altura



En la tabla 17 y en la figura 15, se observa que 7 (46%) de alumnos tiene dificultad de realizar saltos cuya altura es de 40 m, mientras 8 (53%) si lo hace bien la acción física.

En resume, esta actividad si lo realiza de manera eficaz la actividad.

Tabla 18:

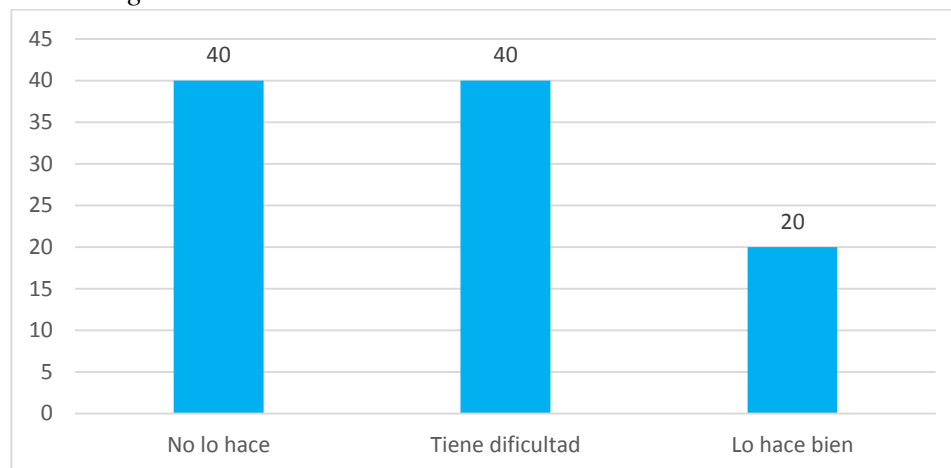
Salta longitud de 35 a 60 cm

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	6	40
Lo hace bien	3	20
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 16:

Salta longitud de 35 cm



En la tabla 18 y figura 16, se observa que 12 (80%) alumnos tiene dificultad de realizar la actividad de salto con altura comprendida de 35 cm, mientras tanto 3(20%) de alumnos lo hace bien.

En resume, los estudiantes requiere realizar más práctica para la actividad.

Tabla 19:

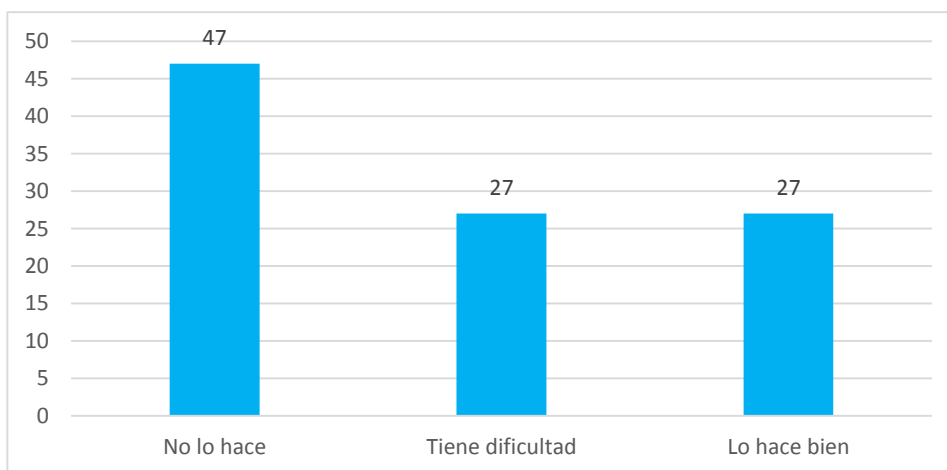
Salta cuerda a 25 cm de altura

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	7	47
Tiene dificultad	4	27
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 17:

Salta cuerda a 25 cm de altura



En la tabla 19 y figura 17, se observa que 11 (74%) de alumnos tiene dificultad de realizar el salto de 25 cm de altura, mientras 4 (27%) logra el salto de altura señalada.

En resume, los niños y niñas necesita realizar más practica con el objetivo de lograr el salto con altura de 25 cm.

Tabla 20:

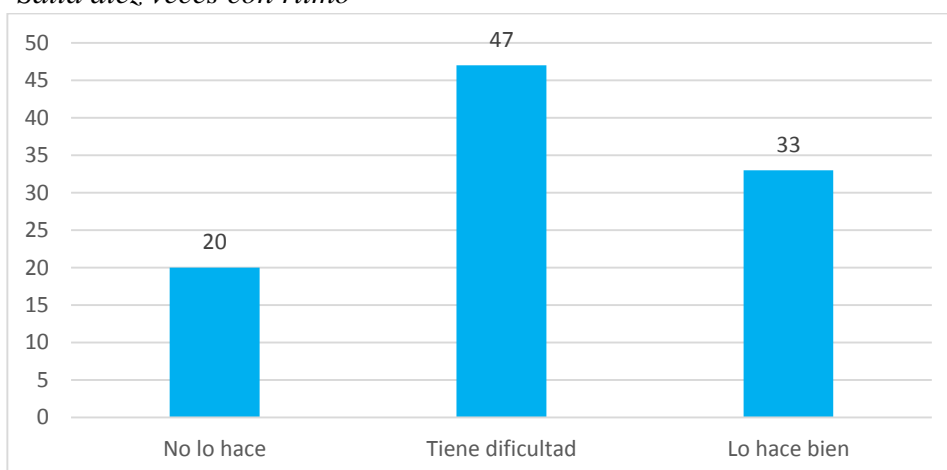
Salta diez veces con ritmo

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	3	20
Tiene dificultad	7	47
Lo hace bien	5	33
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 18:

Salta diez veces con ritmo



En la tabla 20 y figura 18, se observa que 10 (67%) de alumnos tiene dificultad de salta diez veces con ritmo, mientras tanto 5 (33 %) lo hace bien.

En resume, los estudiantes necesita poner en práctica de saltos diez veces pero con ritmo con el fin logre la competencia de la sesión.

Tabla 21:

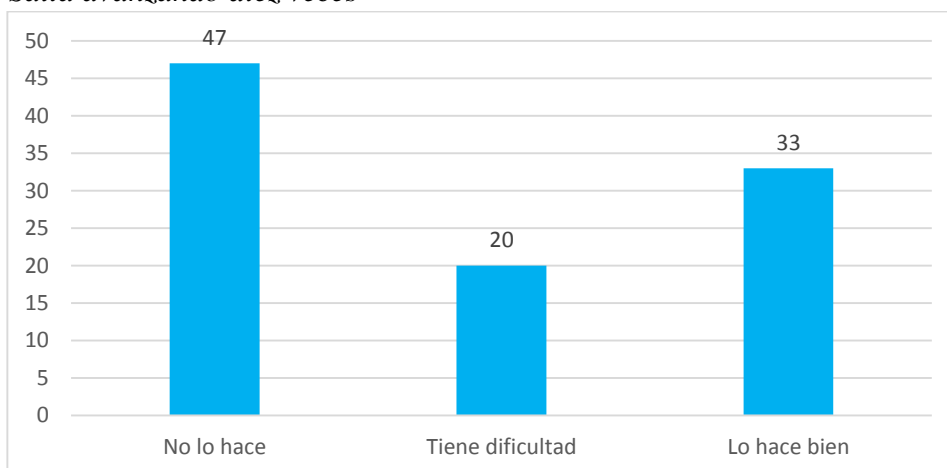
Salta avanzando diez veces

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	7	47
Tiene dificultad	3	20
Lo hace bien	5	33
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 19:

Salta avanzando diez veces



En la tabla 21 y figura 19, observamos que los 10 (67%) estudiantes tiene dificultad para saltar avanzando diez veces, mientras tanto 5 (33%) los alumnos lo hace bien.

En resume, se necesita practicar esta actividad hasta lograr la competencia señalada de la sesión.

Tabla 22:

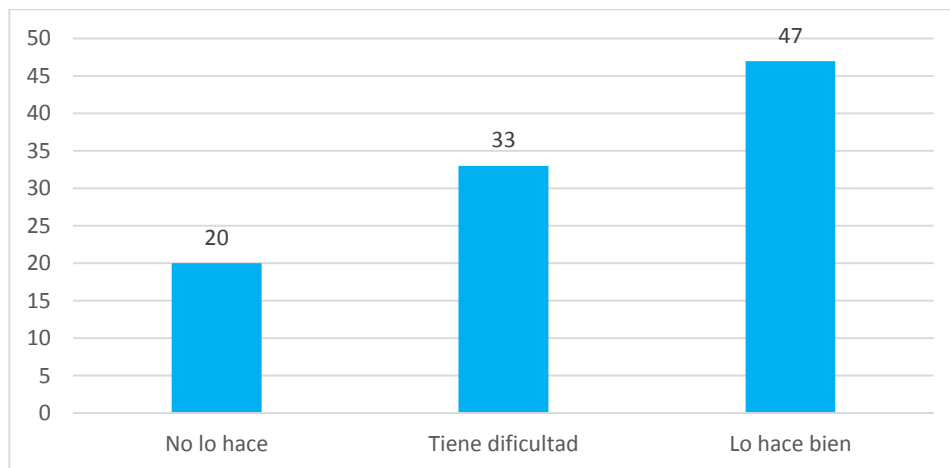
Salta hacia atrás cinco veces

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	3	20
Tiene dificultad	5	33
Lo hace bien	7	47
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 20:

Salta hacia atrás cinco veces



En la tabla 22 y figura 20, según los datos que 8 (53%) alumnos realiza saltos hacia atrás con dificultad y otros no lo pueden hacer, mientras tanto 7 (47%) lo hace bien.

En resumen, los alumnos necesita realizar practica de salto hacia atrás cinco veces, para ello es lograr la competencia de la sesión realizada por los niños y niñas.

Tabla 23:

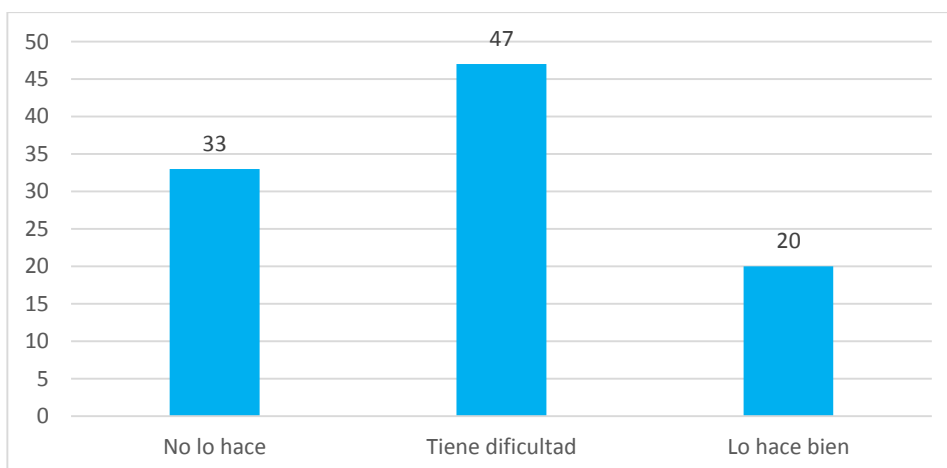
Lanza la pelota a un metro

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	7	47
Lo hace bien	3	20
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 21:

Lanza la pelota a un metro



En la tabla 23 y figura 21, se observa que 12 (80%) de alumnos tiene dificultad de lanzar la pelota a un metro de distancia, mientras tanto 3 (20%) de alumnos lo hace bien.

En resume, de 15 alumnos 12 tiene dificultad de realizar la actividad y para ello se necesita poner en práctica lanzar la pelota a la distancia indicada

Tabla 24:

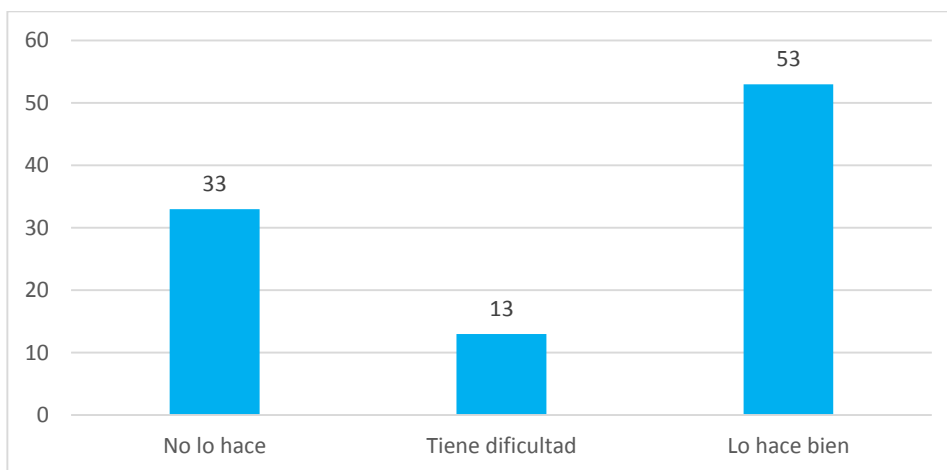
Coge la pelota con las dos manos

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	2	13
Lo hace bien	8	53
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 22:

Coge la pelota con las dos manos



En la tabla 24 y figura 22, observamos que 7 (46%) alumnos coge la pelota con las dos manos y mientras tanto 8 (53%) lo hace bien.

En resume, se puede decir que si logran la competencia de coger la pelota con las dos manos.

Tabla 25:

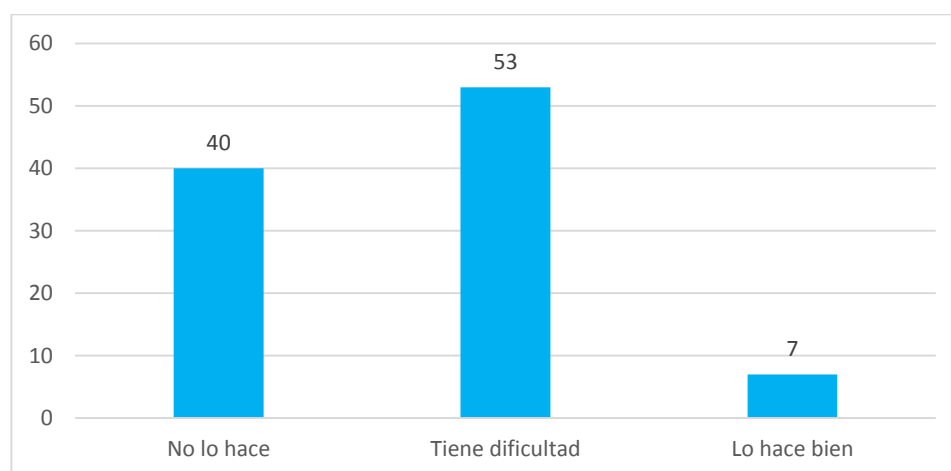
Bota la pelota dos veces y la coge

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	8	53
Lo hace bien	1	7
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 23:

Bota la pelota dos veces y la coge



En la tabla 25 y figura 23, observamos que 14 (93%) de alumnos no puede realizar de bota la pelota y la coge, mientras tanto 1 (7%) si lo hace bien es decir logro alcanzado.

En resume, podemos decir que los alumnos necesitan poner en práctica hasta lograr la competencia de la sesión y para ello se requiere el apoyo de casa o sino del docente encargado del área.

Tabla 26:

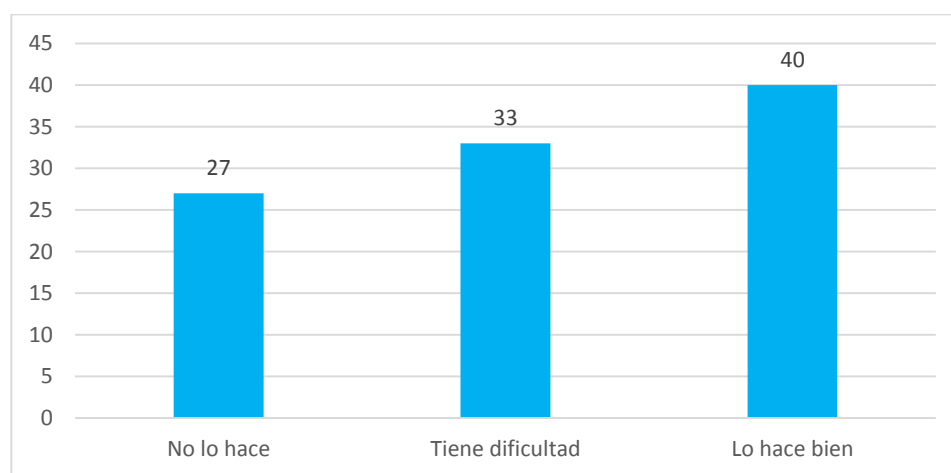
Bota la pelota más de 4 veces

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	4	27
Tiene dificultad	5	33
Lo hace bien	6	40
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 24:

Bota la pelota más de 4 veces



En la tabla 26 y figura 24, se observa que 9 (57%) de alumnos tiene dificultad de botar la pelota más de 4 veces, mientras tanto 6 (40%) de alumnos si lo hace bien.

En resumen, los alumnos necesitan más práctica para que los niños y niñas logre la competencia según lo señalado de la sesión planificada.

Tabla 27:

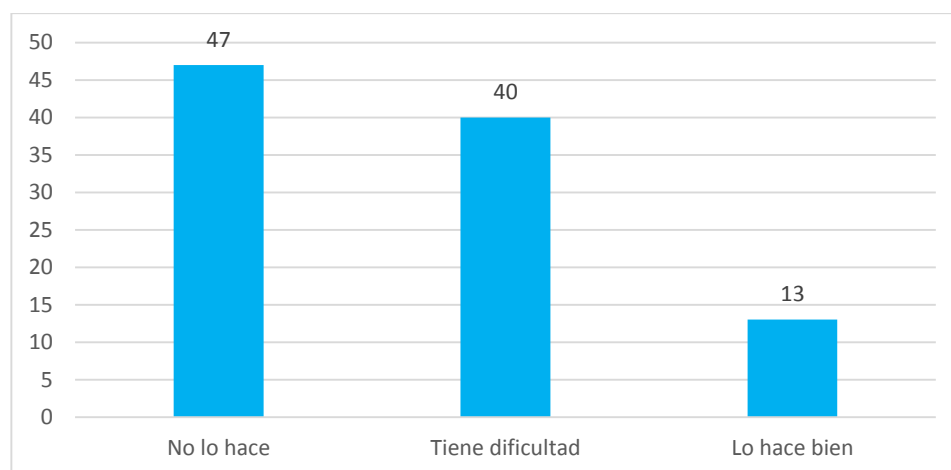
Coge la bolsita con una mano

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	7	47
Tiene dificultad	6	40
Lo hace bien	2	13
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 25:

Coge la bolsita con una mano



En la tabla y en la figura 25, se muestra que 13 (87%) de alumnos no lo realiza y otros tiene dificultad de coger la pelota con una mano.

En resume, los alumnos requiere practicar más la actividad y se logre la competencia señalada en lo planificado de la sesión.

Tabla 28:

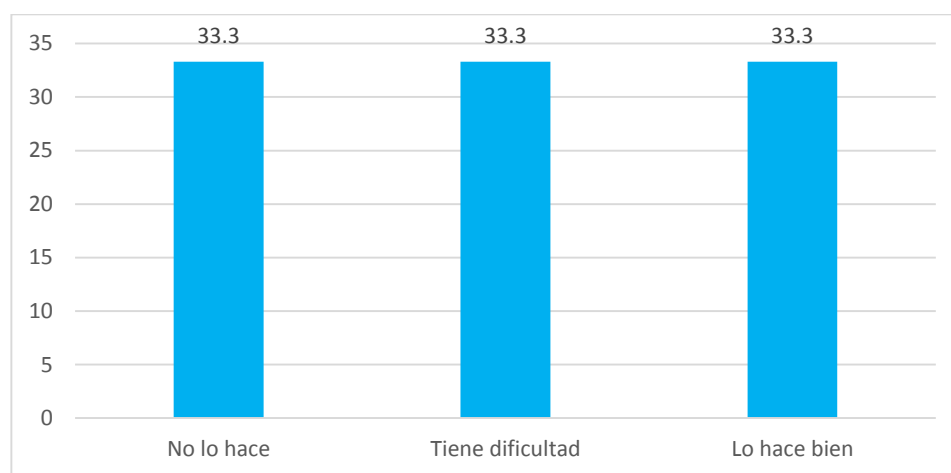
Conoce bien sus manos, pies, piernas brazos y cabeza

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33.3
Tiene dificultad	5	33.3
Lo hace bien	5	33.3
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 26:

Conoce bien sus manos, pies, piernas, brazos y cabeza



En la tabla 28 y en la figura 26, se muestra que 10 (66.6%) de alumnos no lo hace y en otros tiene dificultades de conocer sus manos, pies, piernas, brazos y cabeza, y mientras tanto 5 (33.3%) de alumnos si identifica según lo señalado.

En resumen, los alumnos necesitan reforzar en identificar correctamente por medio de la práctica sea por materiales visuales u otros, cuya fin es que los alumnos logren la competencia de lo planificado en la sesión de aprendizaje.

Tabla 29:

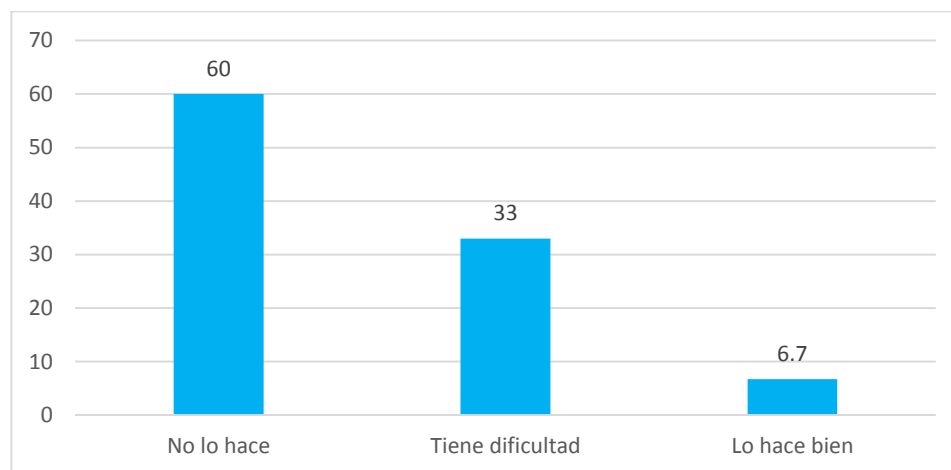
Muestra su mano derecha cuando se lo pide

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	9	60
Tiene dificultad	5	33
Lo hace bien	1	6.7
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 27:

Muestra su mano derecha cuando se lo pide



En la tabla 29 y en la figura 27, se observa que 9 (93%) de alumnos presenta dificultad o se equivoca en señalar su mano derecha, y 1 (6.7%) alumno si lo hace bien.

En resumen, que existe un alto porcentaje que los niños y niñas se equivoca en mostrar su mano derecha, entonces necesita reforzar y practicar lo señalado.

Tabla 30:

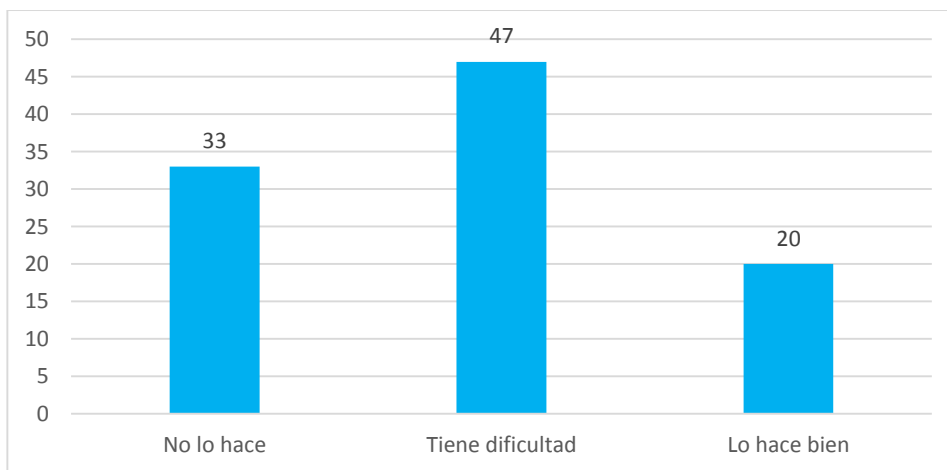
Muestra su mano izquierda cuando se lo pide

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	5	33
Tiene dificultad	7	47
Lo hace bien	3	20
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 28:

Muestra su mano izquierda cuando se lo pide



En la tabla 30 y en la figura 28, se muestra que 12 (77%) de alumnos presentan dificultad en mostrar sus mano izquierda, mientras tanto 3 (20%) si lo muestra correctamente.

En resume, los alumnos necesita practicar y reconocer su mano izquierda pero sin equivocaciones, sea por medio de siluetas corporal, canciones u otros medios.

Tabla 31:

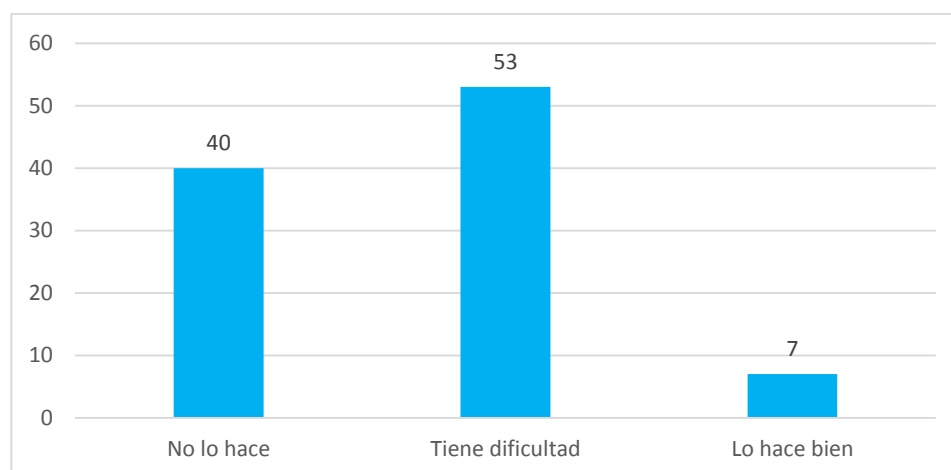
Toca su pierna derecha con su mano

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	6	40
Tiene dificultad	8	53
Lo hace bien	1	7
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 29:

Toca su pierna derecha con su mano



En la tabla 31 y figura 29, se observa que 14(73%) alumnos no lo hace y otros tiene dificultad de tocar su pierna derecha con su mano, mientras tanto 1 (7%) si los hace bien.

En resume, los alumnos necesita desarrollar la destreza de las manos y estimular el reconocimiento de una de las partes de su cuerpo.

Tabla 32:

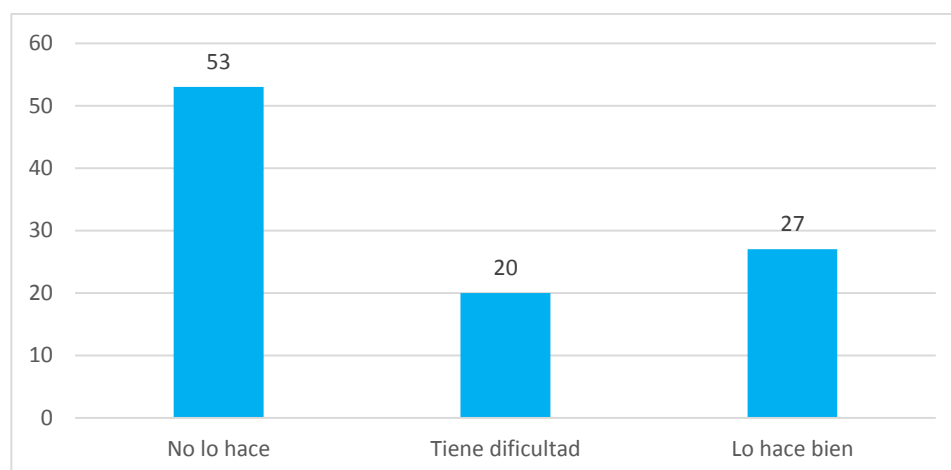
Toca su rodilla derecha con su mano izquierda

Respuesta	fi	Porcentaje
No lo hace	8	53
Tiene dificultad	3	20
Lo hace bien	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 30:

Toca su rodilla derecha con su mano izquierda



En la tabla 32 y la figura 30, observamos que 11 (73%) alumnos tiene la dificultad de tocar su rodilla con la mano izquierda, mientras tanto 4 (27%) si lo hace bien.

En resume, los alumnos necesita reforzar y practicar del manejo de sus manos en relación con rodilla.

Seguidamente presentamos los objetivos:

Objetivo específico1:

Tabla 33:

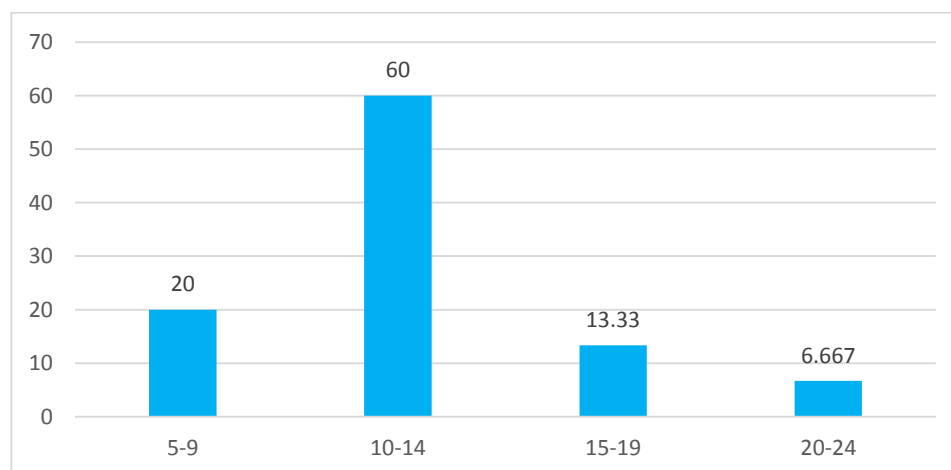
Horas de juego a la semana

Respuesta	fi	Porcentaje
5-9	3	20
10-14	9	60
15-19	2	13.33
20-24	1	6.67
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 31:

Horas de juego a la semana



En la tabla 33 y figura 31, se observa que 9 (60%) de alumnos juega de 10 a 14 horas con los videojuegos pasivos, 3(20%) lo hacen de 5 a 9 horas, 2(13.33%) juegan de 15 a19 horas y 1(6.67%) lo hace de 20 a 24 horas.

En resume, podemos decir que los estudiantes tiene preferencia por los videojuegos pasivos y para ello los padres de familia tiene que supervisar los tiempos libres que ocupan sus hijos, en tal sentido se requiere realizar corregir y supervisar el alto porcentaje según datos obtenidos.

Objetivo específico 2:

Tabla 34:

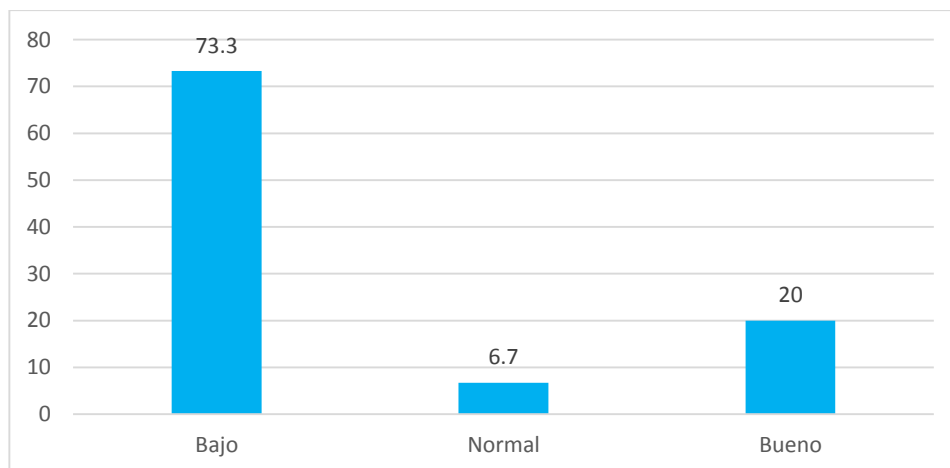
Motricidad gruesa

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	11	73.3
Normal	1	6.7
Bueno	3	20
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 32:

Motricidad gruesa



En la tabla 34 y la figura 32, se observa que 11 (73.3%) de alumnos presenta bajo nivel, es decir los alumnos no realiza movimientos de brazos, piernas, coordinaciones y 1(6.7%) alumno si realiza la motricidad gruesa.

En resume, los alumnos no realizan actividades de motricidad gruesa, esto conlleva al sedentarismo y el afecta a la salud.

Tabla 35:

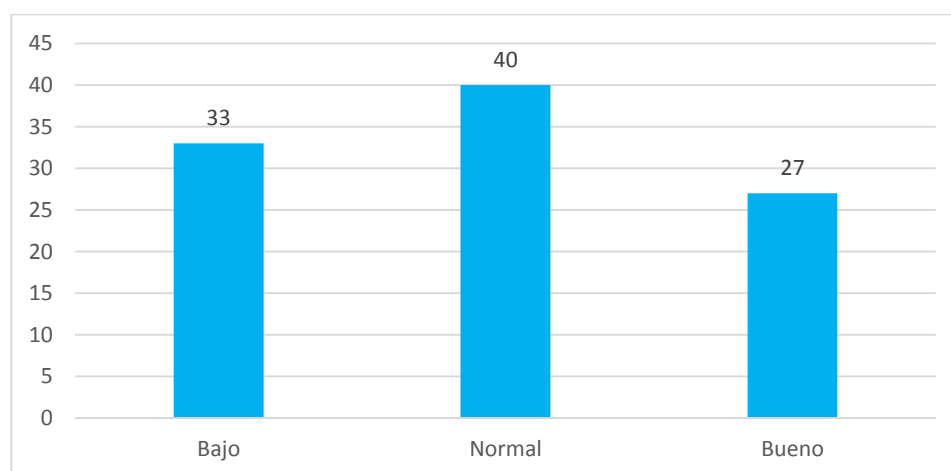
Posiciones

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	5	33
Normal	6	40
Bueno	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 33:

Posiciones



En la tabla 35 y figura 33, según datos el 33% (5) de alumnos presenta bajo nivel de posiciones (desplazamiento en espacios físicos), 6 (40%) de alumnos lo realiza normal y el 4 (27%) su posición es buena.

En resumen, el desplazamiento de los alumnos lo realiza con normalidad, no presentan dificultades en las acciones hechas.

Tabla 36:

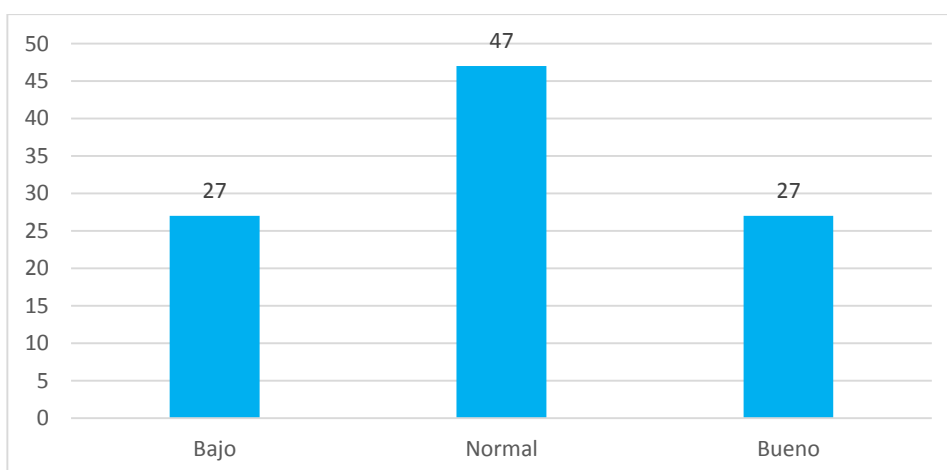
Equilibrio

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	4	27
Normal	7	47
Bueno	4	27
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 34:

Equilibrio



En la tabla 36 y figura 34, se observa que 7(47%) mantiene equilibrio al mover los músculos del cuerpo, 4(27%) presenta el bajo nivel de mantener equilibrio y coordinación de su cuerpo.

En resumen, los alumnos demuestran coordinación y equilibrio del cuerpo físico del nivel normal.

Tabla 37:

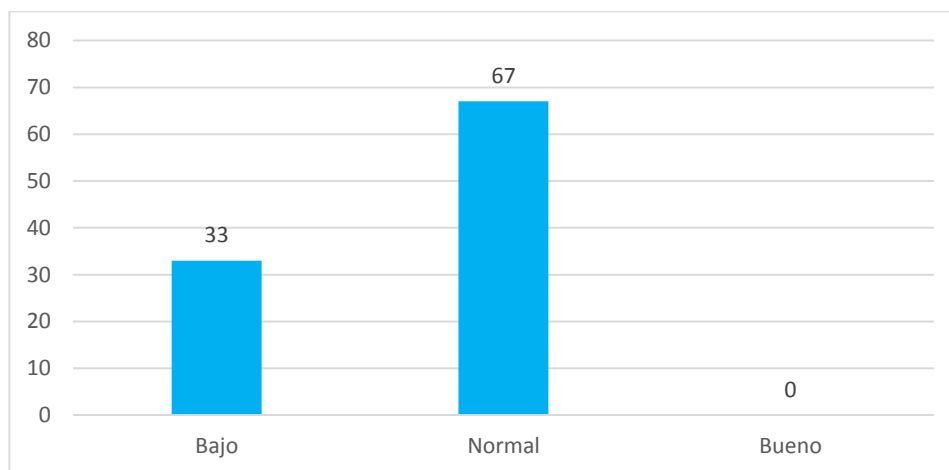
Coordinación de piernas

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	5	33
Normal	10	67
Bueno	0	0
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 35:

Coordinación de piernas



En la tabla 37 y figura 35, se observa que 5(33%) de alumnos tiene bajo nivel de coordinación de piernas y 10(67%) su nivel es normal de la coordinación de piernas.

En resumen, los alumnos en su mayoría demuestran la coordinación de piernas lo realizan sin dificultad

Tabla 38:

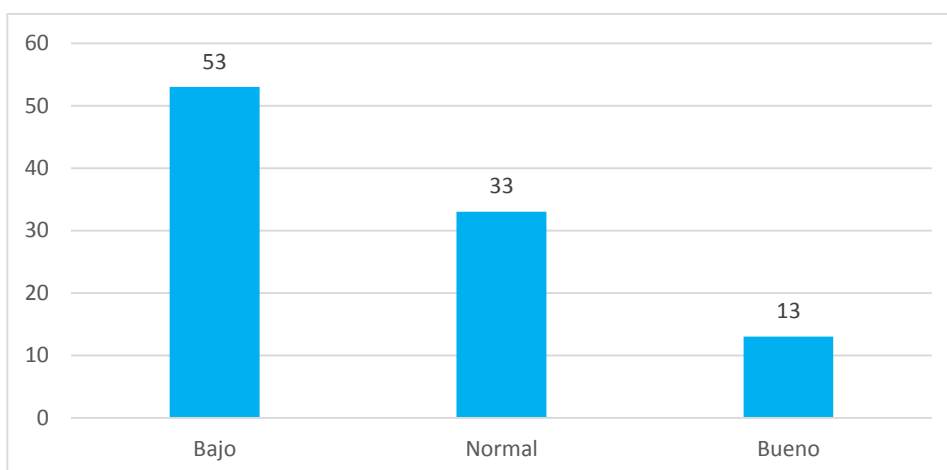
Coordinación de brazos

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	8	53
Normal	5	33
Bueno	2	13
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 36:

Coordinación de brazos



En la tabla 38 y figura 36, se observa que 8 (53%) de alumnos tiene bajo nivel en la coordinación de brazos, 5(33%) lo realiza normal y 2 alumnos su nivel es bueno.

En resumen, los niños y niñas presentan dificultades de la coordinación de sus brazos debido que se equivocan al momento de la práctica.

Tabla 39:

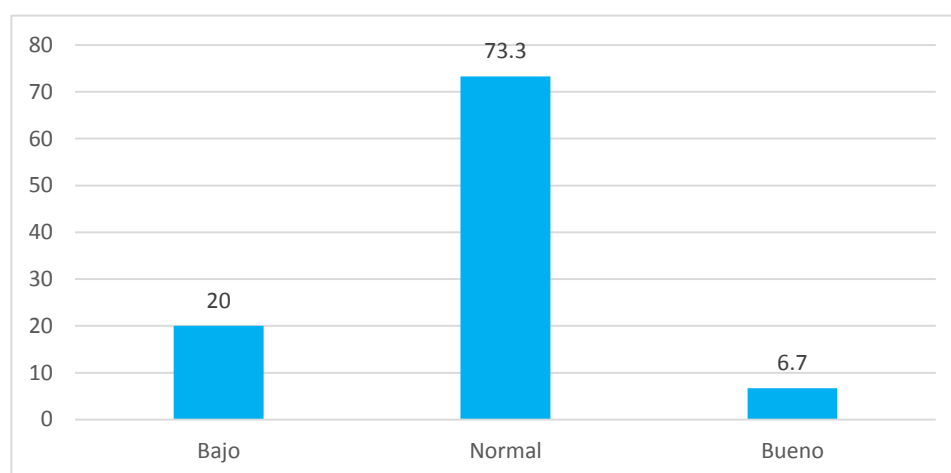
Esquema corporal en sí mismo

Nivel	fi	Porcentaje
Bajo	3	20
Normal	11	73.3
Bueno	1	6.7
Total	15	100.0

Fuente: Elaborado por el investigador

Figura 37:

Esquema corporal en sí mismo



En la tabla 39 y figura 37, se observa que 11(73.3%) alumnos su nivel corporal de sí mismo es normal, 3(20%) presenta bajo nivel.

En resume, la experiencia y las vivencias de los niños y niñas que tiene su cuerpo lo hacen de forma gradual, progresiva con la finalidad madurar sus acciones.

Comprobación de hipótesis:

Prueba de Hipotesis:

Correlación de Spearman

Hipótesis estadística:

Ho: $\rho = 0$

Ha: $\rho \neq 0$

Nivel de significancia:

$\alpha = 0.05$.

Prueba estadística:

Tabla 40:

Asociación de Spearman

Prueba	T calculado	P calculado	Rho
Test coeficiente de Spearman.	T = -3.39	0.00535	-0.70

Nota: elaborado por el investigador

Decisión:

Como P calculado es menor a 0.05 se rechaza Ho y se acepta Ha.

En conclusión se afirma que existe relación significativa inversa entre las variables, con un nivel de 70%, es decir a mayor exposición a los videojuegos, se reduce la motricidad gruesa.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La presente investigación que se realizó, primeramente fue la encuesta a los padres de familia cuya información obtenida fue acerca de los niños y niñas que usan y no usan los videojuegos, al aplicar el instrumento permitió conocer las razones porque niños usan los videojuegos.

En la investigación además abarca la motricidad gruesa, que para ello se aplicó instrumento comprendido de 60 ítems que está relacionada a la psicomotricidad en preescolar.

El uso de los videojuegos que son aplicados en niños de 5 años que hacen de 10 a 14 horas, en nuestra investigación se comprueba que los alumnos presentan la frecuencia y tiempo que realizan los juegos; este hecho debe ser corregido por los padres de familia, que quizás en muchos hogares los dejan que utilicen esta aparato tecnológico para que estén entrenados con los videojuegos, mientras que los papas o mamás puedan realizar sus actividades, no teniendo en cuenta que esto a posterior perjudica en su proceso de desarrollo integral y puede presentar problemas de conducta y trastornos sociales.

También en la motricidad gruesa presenta un bajo nivel de su desarrollo es decir el 73.3% los niños no realizan movimientos generales grandes, con respecto a sus

indicadores presenta dificultades como movimientos de brazos, el equilibrio, el desarrollo corporal en sí mismo u otros; el uso de los videojuegos hace que los alumnos lleven una vida sedentaria que a posterior puede ser una de la causas de muchas enfermedades por no hacer ejercicios de forma regular, en la actualidad hay un aumento de la obesidad en niños y en adultos que provoca como enfermedad de infarto.

CONCLUSIONES

- Existe que influye de manera significativa el uso de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir que a mayor uso del aparato tecnológico será menor el desarrollo del motor grueso en los alumnos de 5 años.
- Con respecto el uso de tiempo en la mayoría lo hacen de 5 a 9 horas y de forma interdiaria, quiere decir que es excesivo el tiempo para niños de 5 años.
- El nivel de motricidad gruesa se observa que los niños y niñas en la I.E.I. N° 65 de Santiago de Pupuja- Azángaro presentan su desarrollo entre nivel bajo y normal según la escala de Evaluación psicomotriz de Preescolar.

RECOMENDACIONES

PRIMERA.

En la institución educativa realizada la investigación se observó que no cuentan con espacios físicos adecuados para que los niños realicen sesiones de psicomotrices que permita a los alumnos de lograr la competencia trazada de su desarrollo motriz.

SEGUNDA.

Se sugiere que los docentes de aula programen sesiones psicomotrices para fortalecimiento de la salud física y mental escolar.

TERCERA.

Los docentes y psicólogos deben indagar acerca de los videojuegos aplicados en etapa infantil, conocer sus causas y consecuencias que conlleva o afecte en su desarrollo integral.

CUARTA.

Los Padres de familia deben considerar tiempo para sus niños como ir al parque jugar, realizar juegos en casa u otra acción que desarrolle lo cognitivo y motor.

QUINTA.

Al hacer uso de los videojuegos debe ser de forma eventual, pero bajo la supervisión de un adulto mayor y a la vez controlar el tiempo que aplica.

BIBLIOGRAFÍA

- Ochoa Monteras, C. (2021). Videojuegos y motricidad gruesa en niños y niñas de la institución educativa N° 425-37 de Qotopuquio-Ayacucho. Tesis. Perú.
- Núñez, E., Sanz, Y. y Ravina, R. (2020). Videojuegos en Educación: Beneficios y Daños Revista Electrónica Educare. Vol. 24. N° 2. 2020.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582020000200240
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos y Educación. Universidad del País Vasco. Revista Interuniversitaria.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Gonzales, J., Cabrera, M y Gutiérrez, F. (2007). Diseño de videojuegos aplicados a la Educación especial. Universidad de Granada.
https://www.researchgate.net/publication/228544527_Disen%C3%B3_de_videojuegos_aplicados_a_la_Educacion_Especial
- Pérez, V. (2016). Definición juegos pasivo. ONsalus.
<https://www.onsalus.com/definicion-de-juego-pasivo-18705.html>
- Carrillo, J (2011) Videojuegos activos, videojuegos convencionales y actividad física en adolescentes de secundaria. Revista digital del Centro del Profesorado. España.

Linaza, J. y Linaza, M. *Videojuegos. Educación y Desarrollo*. Universidad Autónoma. (*Tesis Doctoral*). España, 2017.

Infocop (2019). Consejo General de la Psicología de España.

https://www.infocop.es/view_article.asp?id=8249

Fernandez, 2017. El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños.

Revista El País.

https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/1503911803_842969.html

Justo, E. (2014). Desarrollo psicomotor en educación infantil. Ed. Universidad de Almería.

https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=Br_eBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=picq+y+vayer+psicomotricidad+pdf&ots=nYsRkcfNbf&sig=DIplQv-1YvuFZcHP-4qwOGuxzlk#v=onepage&q&f

La República. (2016). Pautas para el uso de videojuegos en niños. Periódico: La República.

Mc Clenaghan, G. (1985). *Movimientos fundamentales: Su desarrollo y rehabilitación*. Buenos Aires, Argentina: Medica panamericana.

Piaget, J. (2001). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morara.

Campo, L., Jimenez, P., Maestre, K., Paredes, N. (2011). FEATURES OF MOTOR DEVELOPMENT IN CHILDREN FROM 3 TO 7 YEARS OLD IN THE CITY OF BARRANQUILLA.

Revista Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>

Gonzales, C. (2002). La actividad motriz del niños y la niña de 5 a 6 años. Revista INCAE Business School. Cuba.

Duarte, F., Pérez, N. Identificar la laterilidad en niños de 2 a 5 años del instituto de recreación y deportes de Tunja aplicando el test de Harris. Revista digital Actividad Física y Deporte 2020.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1572/1946>

Pinargote, A. Alcivar, A., Rojas, J(1989). Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial. Revista Tlatemoani. Universidad Laica. Ecuador.
<https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/30/motricidad-infantil.html>