



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37
DE QOTOPUQUIO–AYACUCHO 2021

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

OCHOA MONTERAS, CELIA

ORCID: 0000-0001-7193-4730

ASESOR

ROSAS AMADEO, AMAYA SAUCEDA

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2021

1. TÍTULO DE LA TESIS

VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37 DE QOTOPUQUIO–AYACUCHO 2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Ochoa Monteras, Celia

ORCID: 0000-0001-7193-4730

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Rosas Amadeo, Amaya Saucedo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
Presidente

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro

Dr. Rosas Amadeo, Amaya Saucedo
Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado primeramente a Dios y luego a todas las personas que me han apoyado y logrado el propósito de la presente investigación.

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

A partir del problema ¿Cómo se relaciona los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021?, se establece como objetivo general: Determinar la relación de los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental, transversal. La muestra estuvo conformada por 20 infantes de 5 años. El instrumento utilizado fue las guías de observación debidamente validada y confiable. El estadígrafo que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau_b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación -0.715. Por lo tanto, se concluye que: Existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Palabras clave: Videojuegos, motricidad gruesa, equilibrio, coordinación

ABSTRACT

Based on the problem, How is to video games related and gross motor skills of infants of the Educational Institution N ° 425-37 de Qotopuquio - La Mar, Ayacucho 2021?, the general objective is established: To determine the relationship of video game addiction and gross motor skills of infants from Educational Institution N ° 425-37 de Qotopuquio - La Mar, Ayacucho 2021. On the methodology was the type of quantitative research, correlational level and design not experimental, cross-sectional. The sample consisted of 20 5-year-old infants. The instrument used was the duly validated and reliable observation guide. The statistician used to obtain the result of the General Hypothesis was Kendall's Tau_b, yielding the correlation coefficient - 0.715. Therefore, it is concluded that: There is a significant relationship between video game addiction in reducing the development of gross motor skills in infants of the Educational Institution N ° 425-37 de Qotopuquio - La Mar, Ayacucho 2021.

Keywords: Video game, gross motor skills, balance, coordination.

6. CONTENIDO

1.	TÍTULO DE LA TESIS	ii
2.	EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iv
4.	HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	v
5.	RESUMEN Y ABSTRACT	vii
6.	CONTENIDO	ix
7.	ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	xi
I.	Introducción.....	13
II.	Revisión de literatura.....	16
III.	Hipótesis.....	38
IV.	Metodología.....	39
4.1.	Diseño de la investigación	39
4.2.	Población y muestra.....	39
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	42
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5.	Plan de análisis	44
4.6.	Matriz de consistencia.....	45
4.7.	Principios éticos	46
V.	Resultados	48

5.1.	Resultados.....	48
5.2.	Análisis de resultados.....	59
VI.	Conclusiones y recomendaciones.....	62
6.1.	Conclusiones	62
6.2.	Recomendaciones	64
	Referencias bibliográficas	65
	Anexos	71
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.	71
	Anexo 02: Constancia de evaluación de instrumentos de recolección de datos.	73
	Anexo 03: Evidencia fotográfica.....	75
	Anexo 04: Validación de instrumentos.	77

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Índice de gráficos

Gráfico 1. Nivel de videojuegos de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.....	48
Gráfico 2. Nivel de uso de equipo tecnológico de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 2.....	49
Gráfico 3. Nivel de deseo del tipo de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.....	50
Gráfico 4. Nivel de frecuencia de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 4.....	51
Gráfico 5. Nivel de necesidad para jugar de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 5.....	52
Gráfico 6. Nivel de motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 6.....	53
Gráfico 7. Nivel de equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.....	54
Gráfico 8. Nivel de coordinación motora gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 8.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de videojuegos de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	48
Tabla 2. Nivel de uso de equipo tecnológico de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	49
Tabla 3. Nivel de deseo del tipo de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	50
Tabla 4. Nivel de frecuencia de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	51
Tabla 5. Nivel de necesidad para jugar de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	52
Tabla 6. Nivel de motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	53
Tabla 7. Nivel de equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	54
Tabla 8. Nivel de coordinación motora gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	55
Tabla 9. Correlación entre videojuegos y motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.....	56

I. Introducción

Farfán (2018) manifiesta que la educación es el proceso importante en la educación donde se desarrolla la socialización y el aprendizaje ésta se lleva a cabo en instituciones especializadas para la atención de niños puesto que se da una educación básica en todo lugar, en esta etapa la educación debe ser buena puesto que se trata de la formación de los niños y niñas quienes tendrán acceso a las oportunidades de desarrollo y del progreso de una persona, por ello es parte fundamental de la etapa estudiantil de una persona ésta inicia desde temprana edad en la actualidad se realiza de manera obligatoria.

En nuestra vivencia actual se puede distinguir claramente que diversos patrones culturales van cambiando, debido al avance de la ciencia y tecnología, razón por lo que generalmente se da mayor uso a dispositivos tecnológicos como medio de entretenimiento, entre ellos el uso de videojuegos que pueden conllevar a excesos de uso, a tal punto que se considere como adicción a los videojuegos, lo cual puede afectar en el desarrollo corporal.

A partir de la normativa que la sociedad reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes, la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evalúa el progreso psicomotriz de los niños y niñas, sin embargo se detecta ciertas deficiencias sobre las falencia al realizar actividades básicas, en el cual se evalúa los problemas que son causantes de éstos hechos, y entre ellos se ha podidos detectar que un riesgo es el uso excesivo de juegos electrónicos, además de realizar una recolección de datos bajo entrevistas y observación, se detecta que la mayor parte de padres de familia otorgan éstos medios,

sin control del uso de éstos, y es por ello que desde temprana edad dejan la importancia de desarrollar actividades de juego que involucre su actividad físicas, afectando diversos componentes de su desarrollo motriz, como es la coordinación, el equilibrio y otros que repercutirán en gran medida en su desarrollo posterior de los niños y niñas, es por ello que se plantea la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021?

Y para dar respuesta en el proceso de investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021, asimismo, denotando los objetivos específicos: Identificar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Identificar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas debido a que las fuentes son confiables para profundizar sobre la influencia existente de los videojuegos para desarrollar la motricidad gruesa, los cuáles favorecerán a toda persona que requiera profundizar con información relevante sobre dicha temática, dando un alcance beneficioso principalmente a educadores, padres de familia y estudiantes.

También esta investigación dará alcance al ámbito social ayacuchano como soporte principalmente en los tipos de equipo tecnológico, deseo del tipo de juego, frecuencia de juego y necesidad para jugar mediante las sesiones de aprendizaje; para

determinar su influencia en el equilibrio y coordinación motora gruesa, los que se evaluarán mediante la guía de observación con el Pre test y Post test, logrando obtener resultados que podrán ser inferidos en contextos similares.

En cuanto al marco metodológico: tipo cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental, preexperimental y longitudinal. La técnica será la observación con los instrumentos de guías de observación. La población fueron todos los niños y niñas. La muestra estuvo considerada entre 20 infantes. Finalmente, para corroborar la hipótesis fue contrastado con el estadígrafo Tau_b de Kendall.

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: Existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Díaz (2018) en la investigación “Los videojuegos como aprendizaje, es el análisis de entornos gamificados”. Tesis doctoral de la Universidad Nacional de educación a distancia de España. Tuvo como objetivo principal llevar a la práctica el juego en el ámbito de la educación formal. La metodología fue de intervención – acción, la muestra fue de 377 participantes entre mujeres y varones. Entre las técnicas e instrumentos se consideraron sesiones y guías de observación. Llegando a demostrar que la gamificación es una buena alternativa para mejorar la motivación y el aprendizaje profundo en las aulas de educación formal. De la misma manera la gamificación es provechosa para fomentar la colaboración y autoevaluación constante. Y, la gamificación también favorece la interacción de los sujetos individualmente a un ritmo flexible sin dejar de atender a las necesidades del grupo.

Cajas (2017) en la investigación “Juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de la escuela de educación básica Eugenio Espejo del cantón baba periodo lectivo 2017”. Tesis pregrado de la Universidad Técnica de Babahoyo de Ecuador. Tuvo como objetivo general analizar la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año. La metodología del juego, con la que se pretende revertir la actual forma de potenciar la motricidad a nuestros niños y niñas, de modo que aseguremos que estos, se desarrollen integralmente, lo que por ende comprende, todos los aspectos de su vida: socio-cultural, afectivo, cognitivo,

y por cierto físico. La población fue de 49 niños, con muestra de 36 participantes. Llegando a concluir que los docentes no utilizan estrategias lúdicas o de juegos para lograr el desarrollo psicomotriz de los niños, ya que la aplicación del mismo, ayuda al desarrollo cognitivo en los niños. También que, las grandes mayorías de docentes desconocen de las actividades que ayudan a desarrollar la creatividad en los niños, por tal razón necesitan conocer más acerca de las actividades lúdicas.

En un estudio titulado "El abuso de las nuevas tecnologías disminuye el rendimiento académico en alumnos de la ESO". Navarra – España (2009). Demuestra que cuanto mayor es el tiempo que emplean los jóvenes a los videojuegos, Internet y ver la televisión, su rendimiento en el estudio es menor y, por tanto, obtienen peores calificaciones. Hay una relación creciente entre el número de suspensos y las horas totales que dedica un adolescente al día (entre semana) a las nuevas tecnologías en su conjunto. La mayor parte del ocio dedicado a las nuevas tecnologías corresponde a la televisión e Internet. La relación más clara se da entre el número de suspensos y las horas que dedican a Internet, ya que se cumple la relación crece linealmente. Un 25% de los adolescentes tiene televisión en su cuarto y, además, tal como demuestra la franja horaria que dicen utilizar los padres no llevan ningún control de lo que ven sus hijos. El 90% de los adolescentes que usan videojuegos entre semana cree que si sus padres supiesen a qué juegan, les dejarían. Sin embargo, un 22% de las chicas y un 47% de los chicos lo hacen con videojuegos catalogados para mayores de 18 años.

2.1.2. Nacional.

Deza y Postigo (2018) en la investigación “Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Yanahuara, Arequipa, 2017”. Tesis pregrado de la Universidad Católica San Pablo. Planteó el objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de Instituciones Educativas privadas del distrito de Yanahuara, Arequipa. El tipo y diseño de esta investigación fue correlacional – explicativa, cuantitativa, retrospectiva, transversal. La muestra en el desarrollo de esta investigación fue de 113 estudiantes; los cuales tenían entre 60 y 72 meses de edad, 57 fueron niños y 56 niñas, pertenecientes a 12 instituciones educativas privadas del distrito de Yanahuara, Arequipa. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos; en la variable dependiente psicomotricidad se aplicó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de De la Cruz y Mazaira y en la variable independiente videojuegos pasivos se usó la encuesta para padres de Leguizamón modificada por Deza & Postigo. En el resultado se determinó que el uso de videojuegos pasivos se relaciona de forma inversamente proporcional y significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. Además, se observó que los niños tienen mayor apego a los videojuegos que las niñas; logrando identificar tiempos de juego de 20 minutos como mínimo y 240 minutos como máximo; por otro lado, se identifican intervalos de frecuencia de 1 a 7 días a la semana. En cuanto a motricidad, podemos

identificar que los niños de 5 años del distrito de Yanahuara tienen un desarrollo motor grueso normal, a excepción de los niños que hacen uso de videojuegos que tienen una motricidad gruesa baja.

Bravo (2019) en la investigación “Los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría huacho”. Tesis pregrado de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Tuvo como objetivo determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: los juegos didácticos, así como también de la variable dependiente: motricidad gruesa. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos didácticos inciden en el proceso de la motricidad gruesa; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Coeficiente de correlación de Spearman se comprobó la hipótesis planteada. Llegando a concluir que existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una muy buena asociación.

Apaza y Madariaga (2017) en la investigación “El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014”. Tesis pregrado de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Tuvo como objetivo general determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en flexibilidad, velocidad y equilibrio en los niños y niñas de 5 años. Se administró los siguientes instrumentos una lista de cotejo que consiste en evaluar la motricidad gruesa de los niños de 5 años con diferentes ítems que se aplicó a todo el grupo. Se realizó el diseño descriptivo donde se evaluó la condición de los niños en la motricidad gruesa para la cual propusimos un programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa. Como conclusión tenemos que: el juego es muy importante en el desarrollo psicomotor grueso de los niños.

Gastiaburu (2012) en la tesis “Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una LE. N O 5032 del Callao Lima-Perú 2012”, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola. Investigación cuasiexperimental realizada con el objetivo de constatar la efectividad del Programa "Juego, coopero y aprendo" en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao, contó con la participación de 105 alumnos del nivel inicial, el instrumento de recolección de datos fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Sus principales conclusiones fueron: La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa "Juego,

coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.1.1. Videojuegos.

2.1.1.1. Definición de videojuegos.

De acuerdo a Colomer (2010) refiere a los juegos de azar, también llamada videojuegos, es el deseo irrefrenable de seguir apostando a pesar de los estragos que esto causa en tu vida. Apostar significa que estás dispuesto a arriesgar algo que valoras con la esperanza de recibir algo que tiene un valor aún mayor. Este trastorno consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo.

2.1.1.2. Teorías de los videojuegos.

2.1.1.2.1. Modelo Moral.

Ibargoyen y Cols (2017), quienes desarrollan que este modelo viene a hacer las actitudes y los comportamientos que muestran las personas respecto

Alex excesivo uso que le dan a los videojuegos, los cuales perciben dichas conductas como una falta de voluntad y sobre todo un déficit moral, el cual se ve afectado en el desarrollo de sus actividades cotidianas incluso en sus actividades académicas, laborales, sociales y familiares.

2.1.1.2.2. Modelos Psicoanalíticos.

Quiñonez y Iñiguez (2017), dichos autores plantean que este trastorno es una serie de enfermedad, al cual intentaron explicare de una u otra manera, donde el primer estudio psicoanalítico acerca del juegos fue elaborado por Freud en el año de 1972 que genera un interés en ciertos profesionales acerca de este trastorno, teniendo en cuenta su estudio de la personalidad, por lo cual Sigmund Freud observa el juegos como un sustituto de aquella conducta compulsiva de la masturbación, al cual lo considera como una adicción primaria, donde a partir de ella se van originando diversas adicciones, sin embargo, algunos autores mencionan y relacionan aquella conducta del juego con la figura paternal, debido a que el juegos es una forma de mantener a la persona ocupada y menos preocupado hacia sus padres o hacia el lazo familiar, pero para aquellos sicoanalistas el juegos viene a ser como aquella expresión de una neurosis subyacente, el cual se encuentra relacionada principalmente con la regresión a fase psicosexuales – pregenitales, en el cual la conducta se encuentra direccionada a la satisfacción de ciertos impulsos eróticos.

2.1.1.2.3. Modelos Operantes.

Secades, Villa (2015), este modelo ex explicado dentro del paradigma de un aprendizaje donde se explica el juegos patológico, desde las teorías del

aprendizaje el juegos se explica como una conducta o un comportamiento aprendido y adquirido a lo largo de la vida de la persona, de tal modo y con alguna exposición en ciertas situaciones de juegos la mayoría de las personas podrían llegar a ser jugadores patológicos o compulsivos, se relaciona con el aprendizaje siguiendo las teorías de Skinner, haciendo referencia principalmente a los reforzadores positivos y negativos, los cuales estimulan al juego.

2.1.1.3. Patrones de videojuegos.

Quiñonez y Iñiguez (2017) refieren que existe un patrón problemático persistente y recurrente de conducta de juego llevando a deterioro clínico significativo o malestar, evidenciado por cuatro o más de los siguientes durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de jugar sumas crecientes de dinero para obtener la excitación deseada.
2. Está inquieto o irritable cuando se intenta parar el juego.
3. Se han hecho esfuerzos repetidos infructuosos para controlar o cortar con el juego.
4. Está con frecuencia preocupado por el juego (se reviven experiencias de juego, planea el próximo juego, como conseguir dinero para jugar).
5. Se juega cuando hay estrés (necesitado, culpable, ansioso, deprimido)
6. Después de perder, volver para “recuperar”.
7. Mentir sobre la cantidad jugada
8. Arriesgar o perder relaciones, trabajos, estudio por el juego

9. Pedir a otros, dinero para superar situaciones económicas producidas por el juego

El tratamiento es un proceso que se fundamenta en un conjunto de intervenciones organizadas, orientadas a apoyar y generar estilos de vida saludables, que permitan la recuperación y la reinserción socio-laboral.

Los medicamentos que se usan son:

Clomipramina fluvoxamina - Control de impulsos - Serotonina

Naltrexona - Desórdenes adictivos - Dopamina

Litio Carbamazepina - Estado de ánimo – Dopamina Noradrenalina

2.1.1.4. Características de los videojuegos.

Colomer (2010) menciona a Griffiths, en el año de 1996, este autor basándose en el trabajo de Brown en el año de 1993, para poder elaborar un conjunto de criterios diagnósticos, por lo cual los criterios que consideró para las adicciones conductuales de forma general vienen a ser la saliencia, euforia, las recaídas y sobre todo el síndrome de abstinencia, por lo que Griffiths realiza 6 criterios que exponen planteando diversos comportamientos que cumple en su totalidad definiendo de una manera operacional a la adicción, por tal motivo a la adicción a los videojuegos serían:

2.1.1.4.1. La saliencia o la focalización.

El cual ocurre cuando al jugar ciertos videojuegos se convierte en una actividad importante en la vida del ser humano y éste domina sus pensamientos, preocupando y distorsionando los procesos cognitivos en la persona, también genera sentimientos o el craving, y deteriora ciertas conductas del comportamiento social.

2.1.1.4.2. La tolerancia.

Que viene a ser un proceso mediante el cual deviene necesario aumentar el juego para poder obtener los mismos efectos en el estado de ánimo o aumentar el estado anímico que generaba al inicio de los juegos, básicamente esto hace referencia a que la persona se encuentre enganchado en los videojuegos aumentando de manera gradual la cantidad de tiempo en el juego, implicando de esta manera aún más su comportamiento.

2.1.1.4.3. Síntomas de abstinencia.

Estos síntomas son principalmente aquellos sentimientos o los efectos físicos desagradables que ocurren en la persona cuando el juego se ve interrumpido o se reduce de manera inesperada.

2.1.1.4.4. Conflicto.

Hace referencia a aquellas situaciones complejas que se ocasionan por dedicar demasiado tiempo a los videojuegos, principalmente estas actitudes se dan con aquellas personas que se encuentran rodeando a la persona adicta, viéndose afectado diversas actividades de la persona, así como laborales, académicos, sociales u otros intereses incluso consigo mismo.

2.1.1.4.5. La recaída.

Viene a ser aquella tendencia a poder establecer ciertos patrones de juegos de las primeras fases o incluso a repetir ciertos patrones más fuertes y extremos del uso excesivo del videojuego, de este modo se restaura de manera rápida los períodos de abstinencia y de control.

2.1.1.5. Tratamientos sobre los videojuegos.

Según Quiñonez y Iñiguez (2017) describen los siguientes:

2.1.1.5.1. Psicodinámico.

El jugador utiliza al juego como un sustituto de la masturbación, forma de autocastigo. El tratamiento que se debe aplicar es la resolución de los conflictos internos, este es un caso de dispositivo analítico.

2.1.1.5.2. Objetivo de la terapia cognitivo conductual

Es la adquisición de control sobre el juego, buscando de este modo la reducción o cese del comportamiento hacia este.

2.1.1.5.3. Estabilización.

Construcción de conductas alternativas, el darse cuenta y la solución de problemas.

2.1.1.5.4. La exposición.

En la imaginación y en vivo, las estrategias cognitivas, el entrenamiento en habilidades sociales y la prevención de Recaídas.

2.1.1.5.5. Terapia Sistémica.

La familia debe entender que es un trastorno que afecta al individuo y su familia.

2.1.1.5.6. Coadicto versus coterapeuta.

La reestructuración personal, enfocada a resolver conflictos familiares que se trata con la técnica de la terapia familiar.

En los grupos de autoayuda se debe compartir las experiencias, el ánimo y la motivación para lograr dar solución a la problemática vivenciada por los miembros del grupo.

El tratamiento a usar es a nivel internacional los resultados más significativos se han obtenido con el tratamiento que propone la Terapia

Cognitivo – Conductual. Se recomienda combinar el tratamiento médico con el psicológico y grupo de autoayuda.

2.1.2. Motricidad gruesa.

Beyer (2013) manifiesta “la motricidad gruesa comprende las condiciones físicas para saltar y correr que involucran músculos largos. Incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc”. (p.15)

El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

2.1.3. Teoría de motricidad gruesa.

A partir de las experiencias del niño en su medio es cuando comienza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él, accede a hacer una representación mental del propio cuerpo en el espacio, la adquisición y control de la motricidad gruesa que se consigue por la

maduración espacial también consigue el control y dominio del propio cuerpo hasta conseguir de el mismo todas las posibilidades de acción y el avance del dominio corporal estático es la tonicidad y autocontrol el dominio corporal dinámico que consta de la coordinación general y viso motriz (implica actividades de movimientos controlados).en este desarrollo implica un elemento interior que es la representación del mismo cuerpo y sus posibilidades también el elemento exterior que es la acción. La psicomotricidad interviene en diferentes niveles en el crecimiento de las funciones cognitivas los cuales son:

-Periodo sensomotriz de 0 a 2 años aproximadamente. Comprende seis sub estadios que dan cuenta de los diferentes procesos y adquisiciones de los niños a medida que van creciendo.

-Periodo pre-operacional de 2 a 7 años aproximadamente, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a manipular los símbolos.

-Periodo de operaciones concretas de 7 a 11 años aproximadamente, es el mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica en un cambio de manera constante.

- Periodo de operaciones formales de 11 años en adelante, en esta etapa el ser humano es capaz de prescindir del contenido concreto, de situarse en el campo de lo abstracto, palpable de las cosas (Comellas y Perpinya, 2003).

2.1.4. Desarrollo de motricidad gruesa.

La motricidad gruesa incluye el control y el movimiento principalmente de los músculos grandes así como del torso, de la cabeza,

piernas y brazos, este desarrollo lo van realizando los niños en cuanto llegan a ser, es por ello que los niños no presentan ningún problema ni dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa tampoco en su salud, es por ello que principalmente logran controlar la cabeza, luego buscan dominar e intentan dominar el control del torso y comienzan en la aprehensión del equilibrio, por ello que los niños logran darse la vuelta y sentarse, eventualmente teniendo la capacidad de hacer el uso de la mitad inferior de su cuerpo, cuando estos comienzan a gatear, se arrastran mediante los muebles y buscan una manera específica de dar los primeros pasos, sin embargo, los niños necesitan demasiado tiempo y espacio para poder desarrollar dichas habilidades, para ello se despiden apoyando colocándoles boca abajo para que de esta manera pueda fortalecer el cuello, el cual es esencial para tener el control y dominio de la cabeza, los niños puedan mantenerse sentados, desarrolló una nueva manera de poder observar y explorar su mundo externo, en dicha posición los niños ya pueden apoyarse y arrastrarse sentados en el piso gateando, trapeando y de vez en cuando caminando tomándose o agarrándose de algunos objetos, como sillas o mesas, sin embargo el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa, se va dando de a poco, cómo bien se mencionó desde el nacimiento hasta los 9 meses aproximadamente los niños comienzan a levantar la cabeza mientras se encuentran acostados de barriga, traen los pies hacia la boca mientras la boca se encuentra arriba, trae las dos manos al eje central del cuerpo, comienzan a equilibrarse, arrastra su cuerpo y realizan otras actividades; de los 7 meses a los 18 meses aproximadamente los niños comienzan a desarrollar cierta movilidad al desplazarse con la finalidad de ir de un lugar a

otro, pero con coordinaciones limitadas, por ejemplo estos niños comienzan a gatear de un punto a otro, mueven los objetos con los músculos grandes así como empujando su coche, haciendo rodar una pelota, pueden desplazarse tomando algún objeto como muebles, se pueden mantener equilibrados, pueden dar pasos de forma independiente y realizar otras actividades; de 16 a 24 meses los niños van logrando un control acerca de sus movimientos y comienzan a explorar las diferentes formas de movimiento que puede realizar su cuerpo, tal es así que intentan trepar objetos o muebles, patear y tomar la pelota, se monta en sus juguetes y otras actividades; de los 21 meses a los 36 meses aproximadamente, ya los niños pueden comenzar a dominar movimiento más complejo, pero los demás movimientos o coordinación de los músculos aún se mantienen desarrollándose con el paso del tiempo, estas actividades que el niño puede realizar es que se pueden quedar incorporados sobre un pie con apoyo y mantienen el equilibrio durante un rato libre, el niño puede subir y bajar las escaleras, lanzar la pelota, caminar de puntillas o realizar algún tipo de caminata, pedalear o manejar un triciclo con los 2 pies (Araya, 2017).

2.1.5. Dimensiones de motricidad gruesa.

2.1.5.1. Equilibrio.

El equilibrio es la estabilidad que la persona tiene a través de una acción que realiza, y el tiempo que permanece en esa acción, por ello la actividad física en los niños es el movimiento que les permite sentirse bien, expresar sus emociones, liberar sus tensiones, para ellos realizar estas actividades es correr, saltar, trepar, representan una ayuda muy valiosa para

sus aprendizajes intelectuales, los padres o los que están a cargo de los niños deben fomentar actividades en ellos como el deporte o jugar al aire libre lo que les permite entender a controlar sus emociones y promover valores importantes para su crecimiento (Gastiaburu, 2012).

2.1.5.2.Coordinación.

La coordinación es la acción de sincronía sobre las partes del cuerpo entre trayectoria y movimiento, así se da que, en la conducta futura del niño donde influye de forma decisiva la actividad motriz, la actividad física facilita que vaya obteniendo conciencia de sí mismo, dar y recibir ayuda, aumente su inclinación a relacionarse con otros, obtener hábitos de salud, consolide su personalidad, conducta social adecuado. Al hablar de actividad física se debe distinguir que tipo es, la intensidad, la duración, la frecuencia, para saber si un niño realiza poco o mucho ejercicio es importante especificar estas características. La actividad física en niños se puede concretar mediante este sistema juegos, educación física, deporte de alto rendimiento, deporte de recreación. En estos dos últimos años hay mayor porcentaje de niños realizando ejercicios ya que los niños inscritos en programas de actividades físicas poseen mejor salud, la posibilidad de mejorar el status socio económico de la familia por el deporte (Caparachín, 2012).

2.1.5.3.Actividades para desarrollar la motricidad gruesa:

Según De Quiroz (2012) manifiesta que el control cefálico a los 2 meses. Sed estación a los 6 meses. Gateo a los 9 meses, aunque no siempre se gatea antes de andar. Bipedestación a los 10 meses. De ambulación a los 12

meses. Nos debemos preocupar cuando no exista No control cefálico a los 4 meses, no sed estación a los 9 meses y no marcha a los 18 meses.

El desarrollo de la motricidad gruesa es importante debido a que ayuda en el desarrollo de los músculos para que el niño pueda caminar, saltar e incluso escalar, por ello se menciona que es importante una buena base y un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa ya que de este modo el niño puede aprender a caminar, realizar actividades físicas, para luego desarrollar las psicomotricidad fina, donde la combinación de ambas hace que el niño pueda desarrollar la escritura, grafomotricidad, incluso pueda desplazarse sin ningún problema. Por otro lado, la motricidad gruesa también es una etapa infantil muy importante en la vida de los seres humanos ya que en esta etapa se da la exploración, el descubrimiento del entorno, se desarrolla la autoestima, se desarrolla la confianza en la misma persona y resulta determinante el correcto funcionamiento de una psicomotricidad fina a futuro. Sin embargo, se puede realizar ciertas actividades para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños, así como se menciona en los siguientes párrafos:

2.1.5.3.1. Puntería con las latas.

Esta actividad permite que el tutor o la persona quien juega con el niño pueda colocar latas vacías formando una pirámide, enseguida se le coloca al niño a unos metros de distancia, dándole a la mano una pelota para que pueda derribar las latas colocadas en frente, esta actividad puede desarrollar la coordinación y el control de la fuerza que tiene el niño.

2.1.5.3.2. Coger.

Esta actividad se trata principalmente de tomar o coger objetos, según sea el peso, tamaño y forma, esta actividad se encarga de desarrollar la fuerza y la resistencia, aparte de desarrollar también la coordinación y algunos aspectos importantes que contenga la motricidad gruesa.

2.1.5.3.3. Globo.

Esta actividad se trata de tener o poseer un globo, con ella se puede realizar diversas actividades, así como inflar el globo, enseguida aventársela al niño y que este busque en la forma de devolver el globo.

2.1.5.3.4. Parques.

Lleva a tu niño al parque tan a menudo como te sea posible. En un parque infantil hay muchas actividades por hacer, y es un espacio abierto y por tanto emocionante y bueno por el aire fresco. Correr y saltar por el parque le permite desarrollar mucho la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio.

2.1.5.3.5. Hacer equilibrios.

Esta actividad se trata de colocar al niño encima de un muro pequeño, donde éste pueda ser monitoreado y observado por un adulto para no tener accidente alguno, en esta actividad se busca que el niño se sostenga ya sea en ambos pies o en un el pie solo logrando desarrollar con equilibrio, también se puede tomar un tronco que se encuentre quieto de manera firme.

2.1.5.3.6. Saltar charcos.

En esta actividad se puede tomar de apoyo a la propia naturaleza, ya que cuando llueve, se forman charcos, entonces se puede aprovechar para que

el niño pueda cruzar dicho charco, saltando, esto con apoyo de los padres o de una persona adulta.

El desarrollo de esquema corporal permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo y que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de relación y comunicación, sirve como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Los objetivos del esquema corporal son: Tomar conciencia de las distintas partes del cuerpo. Saber localizar los distintos segmentos corporales tanto en su cuerpo como en el de otro. Tomar conciencia de la vestimenta que cubre los distintos segmentos corporales. Conocer las funciones de los distintos segmentos corporales. Conocer la simetría corporal. Conocer las partes y elementos que son dobles. Aprender a observar (espejo). Descubrir las posibilidades de movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

Mediante la lateralidad, el niño estará desarrollando las nociones relacionadas a los hemisferios del cuerpo, es decir de derecha e izquierda, tomando como punto de referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para un mejor desempeño en el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Para lograr el desarrollo lateral el niño debes realizar también algunas actividades, así como: saber diferenciar e identificar su derecha e izquierda de sí mismo, también se pueden realizar actividades con un compañero,

utilizándolo como un conjunto una serie de espejo. también se puede manipular con la mano derecha la mitad de su cuerpo, empezando por la cabeza, los ojos y los diferentes partes del cuerpo humano.

Hacer movimientos oculares de izquierda a derecha.

Ejercicios unilaterales: con la mano derecha topar su pie derecho.

Ejercicios simultáneos: con su mano izquierda topar su ojo derecho.

Con el equilibrio se desarrolla a través de una ordenada relación entre el Cuerpo y el mundo exterior, con el cual se puede lograr una estabilidad del cuerpo, en el momento de desarrollar actividades motrices en diversas posturas, en la cual cada una de ellas puede necesitar, sin embargo, para poder estimular de manera adecuada el equilibrio se debe tener en cuenta evitar algunas situaciones que al niño le genere miedo o inseguridad.

Educar a partir de una progresión lenta.

Trabajar el hábito a la altura y la caída.

Disminuir la ayuda o la contención paulatinamente.

También se pueden incluir diversos juegos, en base a los movimientos rítmicos que van a parecer el equilibrio o el balance en la persona, también se pueden posicionar de manera rápida en un primer momento con la ayuda de alguien y luego de manera independiente, también se pueden realizar algunas actividades oculares dónde puedan abrir y cerrar los ojos por períodos largos o cortos.

Sin embargo, la estructuración espacial influye en la capacidad que el niño tiene para poder mantener una constante localización de su propio cuerpo, así como en la función de la posición de los objetos en el espacio,

como también para poder colocar en función de su propia postura. Principales dificultades que se pueden generar en este aspecto vienen a hacer aquellas que se encuentran relacionadas con el esquema corporal, la lateralidad y la temporalidad.

2.1.5.4.Estructuración espacial:

De acuerdo a Cajamarca (2018) menciona que al hablar de estructuración espaciales importante diferenciar las nociones que se mencionan a continuación:

2.1.5.4.1. Orientación Espacial.

Es aquella capacidad que el niño desarrolla para poder encontrarse en localización de su propio cuerpo, esto en relación de algunos objetos que le rodea tanto en el espacio, como en sí mismo.

2.1.5.4.2. Estructuración Espacial.

Es la capacidad del niño para establecer una relación entre un todo y sus elementos (parte-todo) Ej. Llantas, ventanas, timón, espejo=auto.

2.1.5.4.3. Organización Espacial.

Esta viene a hacer la forma en cómo el niño toma y desarrolla los elementos en el espacio y en el tiempo, estas actividades principalmente se desarrollan y se elaboran mediante los movimientos que implican al niño en sí, se pueden desarrollar ciertas actividades teniendo en cuenta el tiempo así como: realizar movimientos de forma rápida, luego de forma lenta; también se deben practicar actividades teniendo en cuenta la orientación temporal, o sea, el antes y el después, realizar actividades haciendo el uso de la música y

generando un ambiente de mayor tranquilidad en la que el niño pueda desenvolverse de manera correcta sin temor alguno.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

Los videojuegos se relacionan con la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

3.2. Hipótesis Específicas.

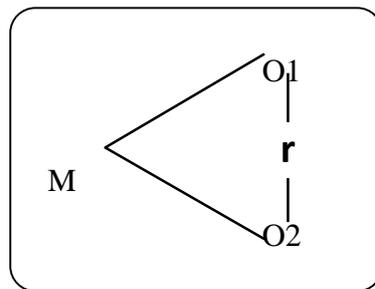
Hipótesis estadísticas.

- Existe relación entre videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio - La Mar, Ayacucho 2021.
- Existe relación de los videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión coordinación en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio - La Mar, Ayacucho 2021.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

Fue de diseño no experimental, debido a que el investigador no manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio (Hernández et al. 2018). También, define que la investigación es de diseño transversal, porque “recolectan datos en una sola ocasión”. El diagrama del diseño correlacional se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

- O1 = Observaciones de la variable 1:
Videojuegos
- M = Muestra
- O2 = Observaciones de la variable 2:
Motricidad gruesa
- r = Relación entre las variables.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

La población también identificada como población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población

poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a todos los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Distribuidos del siguiente modo:

EDAD	SEXO		TOTAL
	Femenino	Masculino	
3	3	2	5
4	7	2	9
5	2	4	6
Total	12	8	20

4.2.2. Muestra.

Según Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra censal estuvo constituida por 20 niños y niñas de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Mediante los siguientes criterios:

7.1.1.1. Criterios de inclusión

- Todos los niños y niñas matriculadas en el año académico 2020.
- Niños y niñas que autoricen sus padres para que participen en la investigación.

7.1.1.2. Criterios de exclusión

- Niños y niñas que no asistan regularmente a clases.
- Padres que no autoricen la participación de sus hijos.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Videojuegos y motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio–Ayacucho 2021.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable 1: Videojuegos	El uso de juegos con medios tecnológicos, también llamada en algunos casos videojuegos, es el deseo irrefrenable de seguir apostando a pesar de los estragos que esto causa en tu vida. Apostar significa que estás dispuesto a arriesgar algo que valoras con la esperanza de recibir algo que tiene un valor aún mayor (Colomer, 2010).	Los videojuegos se componen de tipo del equipo tecnológico, deseo del tipo de juego, frecuencia de juego y necesidad para jugar, los que se efectuaron a través de las sesiones de aprendizaje.	Uso de equipo tecnológico Deseo del tipo de juego Frecuencia de juego Necesidad para jugar	- Celular - Tablet - Smart TV - Juegos de máquina - Juegos en línea - Juegos de mesa - Juegos de celulares - Todos los días - 4 a 6 veces por semana - 2 a 3 veces por semana - Una vez por semana - Poca - Moderada - Grande - Muy grande	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Bajo - Medio - Alto
Variable 2: Motricidad gruesa	La motricidad gruesa comprende las condiciones físicas para saltar y correr que involucran músculos largos. Incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc (Beyer, 2013).	La motricidad gruesa se dimensiona del equilibrio y coordinación motora gruesa, los que se midieron mediante la guía de observación.	Equilibrio Coordinación motora gruesa	- Usa gestos en la expresión - Demuestra seguridad. - Usa mímicas y partes de su cuerpo - Saltos en tiempos determinados - Orientación espacial al saltar - Articula de extremidades	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2013) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica que se aplicó fue la observación de campo no experimental, debido a que se observará las acciones de los niños y niñas de acuerdo a parámetros que permitieron medir a través de la psicometría.

4.4.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación según Cortés & Iglesias (2004) refieren que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizará será la guía de observación que permitirán recopilar datos, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable independiente: Videojuegos.
- Compuesta de 9 ítems que midieron a través del instrumento de guía de observación con tres dimensiones: tipo del equipo tecnológico, deseo del tipo de juego, frecuencia de juego y necesidad para jugar.
- Variable dependiente: Motricidad gruesa.

Compuesta de 10 ítems que midieron a través del instrumento de guía de observación con dos dimensiones: equilibrio y coordinación motora gruesa.

4.5. Plan de análisis

Se procesó la investigación recabada mediante la ciencia de la estadística, el cual se presenta en dos fases. El programa informático Microsoft Excel para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva. El software SPSS V22 (StatisticalPackageforthe Social Sciences, que es su traducción al castellano quedaría como “Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales”) para la estadística inferencial como la confiabilidad del instrumento.

4.6. Matriz de consistencia

Videojuegos y motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio–Ayacucho 2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021?	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: - Identificar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. - Identificar la relación entre los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión coordinación en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los videojuegos se relacionan con la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS: - Existe relación entre videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. - Existe relación de los videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión coordinación en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.</p>	<p>Variable x: Videojuegos.</p> <p>Dimensiones: - Uso de equipo tecnológico - Deseo del tipo de juego - Frecuencia de juego - Necesidad para jugar</p> <p>Variable y: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: - Equilibrio - Coordinación</p>	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Correlacional</p> <p>Diseño - No experimental - Transversal</p> <p>Técnicas: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Guía de observación</p> <p>Población: Todos los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas</p> <p>Estadígrafo para la prueba de hipótesis: Tau_b de Kendall</p>

4.7. Principios éticos

De acuerdo a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021) determina que, de acuerdo a sus bases legales, establece principios éticos que orientan a la investigación sobre.

- **Protección a las personas:** Este principio implica que las personas participarán voluntariamente, brindando información adecuada, en el cual se deberá proteger y respetar su bienestar propio, seguridad y sobre todo la identidad de dichas personas, los cuales deberán estar bajo confidencialidad y privacidad, además de resguardar sus derechos si en caso podrían estar en una situación vulnerable.
- **Libre participación y derecho a estar informado:** Las personas involucradas tendrán derecho a elegir, por voluntad propia, si participan en la investigación o no, además que estén todos bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación.
- **Beneficencia y no maleficencia:** En la investigación se deberá asegurar el bienestar de las personas que están participando, donde la conducta del investigador deberá responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- **Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad:** Este principio involucra al entorno ambiental, al respeto por la flora y fauna y sobre todo a los cuidados que se deberá realizar para evitar daños.
- **Justicia:** El investigador deberá actuar con equidad y justicia con todas las personas involucradas en la investigación, además de ejercer un juicio razonable para que no se dé lugar a prácticas injustas. También el

investigador tendrá que dar prioridad al bien común antes que a su interés personal.

- Integridad científica: Este principio indica que se deberá evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; por lo que, el investigador deberá demostrar su capacidad científica en todo el proceso de investigación, afirmando la eficacia de sus métodos, análisis y fuentes.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo - Videojuegos

Tabla 1. Nivel de videojuegos de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Nivel Videojuegos	Fi	%
Bajo	5	25%
Medio	10	50%
Alto	5	25%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

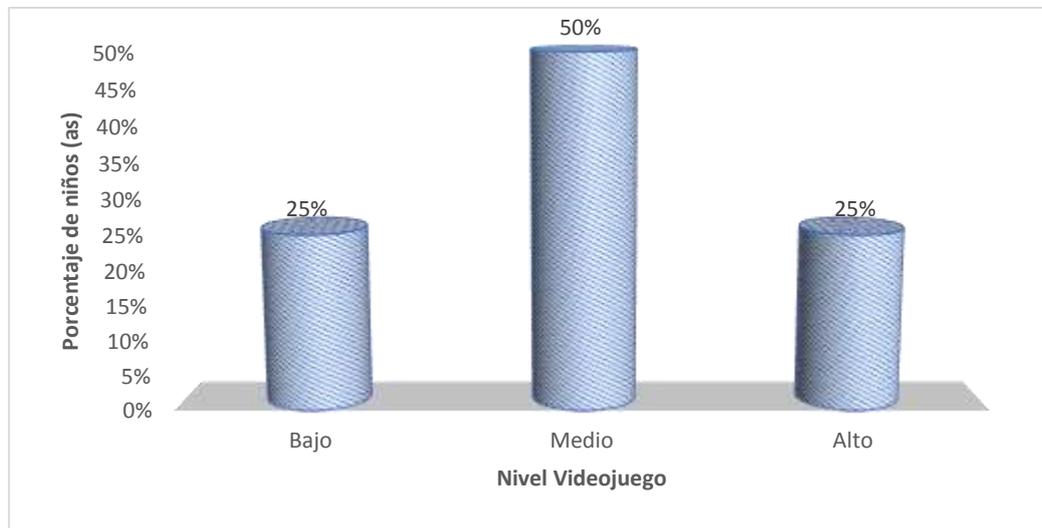


Gráfico 1. Nivel de videojuegos de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de videojuegos, se obtuvieron los siguientes niveles: bajo 25%, medio 50%, mientras que alto 25%, Ayacucho 2021.

Tabla 2. Nivel de uso de equipo tecnológico de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Uso de equipo tecnológico	fi	%
Bajo	4	20%
Medio	8	40%
Alto	8	40%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

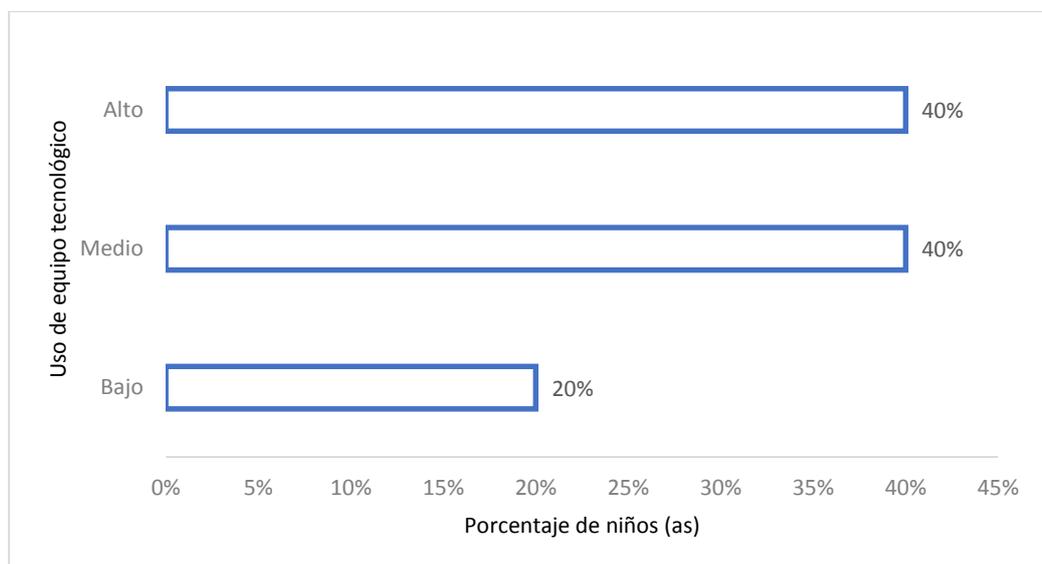


Gráfico 2. Nivel de uso de equipo tecnológico de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de uso de equipo tecnológico, se obtuvieron los siguientes niveles: bajo 20%, medio 40%, mientras que alto 40%, Ayacucho 2021.

Tabla 3. Nivel de deseo del tipo de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Deseo del tipo de juego	fi	%
Bajo	5	25%
Medio	14	70%
Alto	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

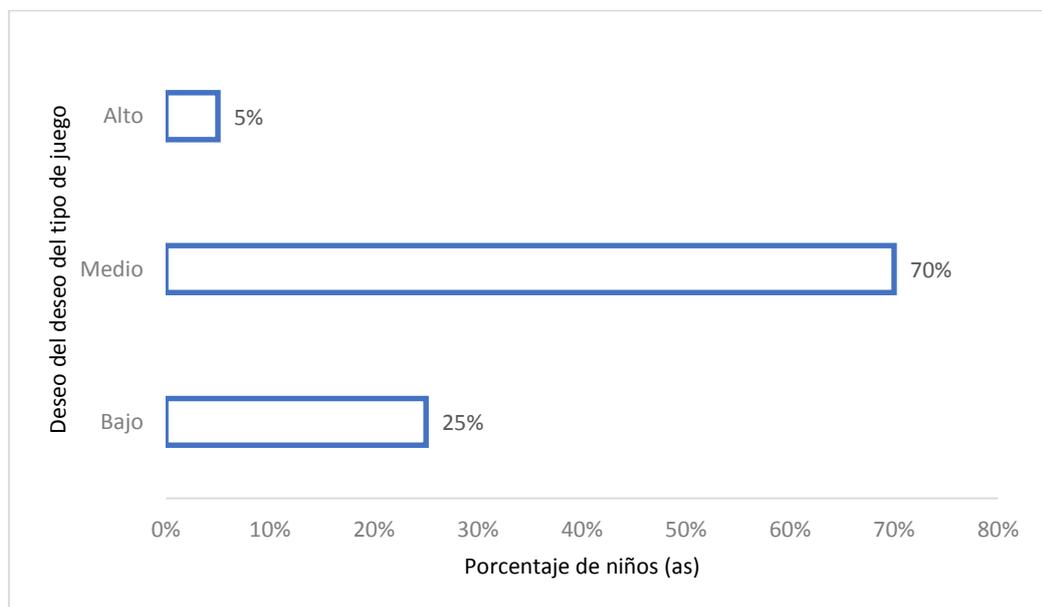


Gráfico 3. Nivel de deseo del tipo de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de deseo del tipo de juego, se obtuvieron los siguientes niveles: bajo 25%, medio 70%, mientras que alto 5%, Ayacucho 2021.

Tabla 4. Nivel de frecuencia de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Frecuencia de juego	fi	%
Bajo	2	10%
Medio	7	35%
Alto	11	55%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

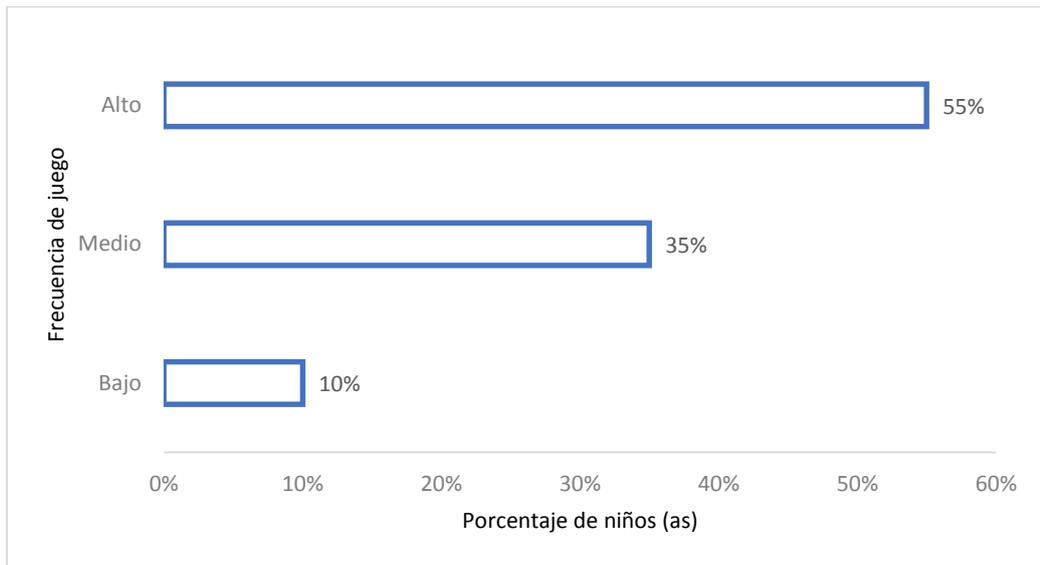


Gráfico 4. Nivel de frecuencia de juego de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 4.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de frecuencia de juego, se obtuvieron los siguientes niveles: bajo 10%, medio 35%, mientras que alto 55%, Ayacucho 2021.

Tabla 5. Nivel de necesidad para jugar de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Necesidad para jugar	fi	%
Bajo	4	20%
Medio	7	35%
Alto	9	45%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

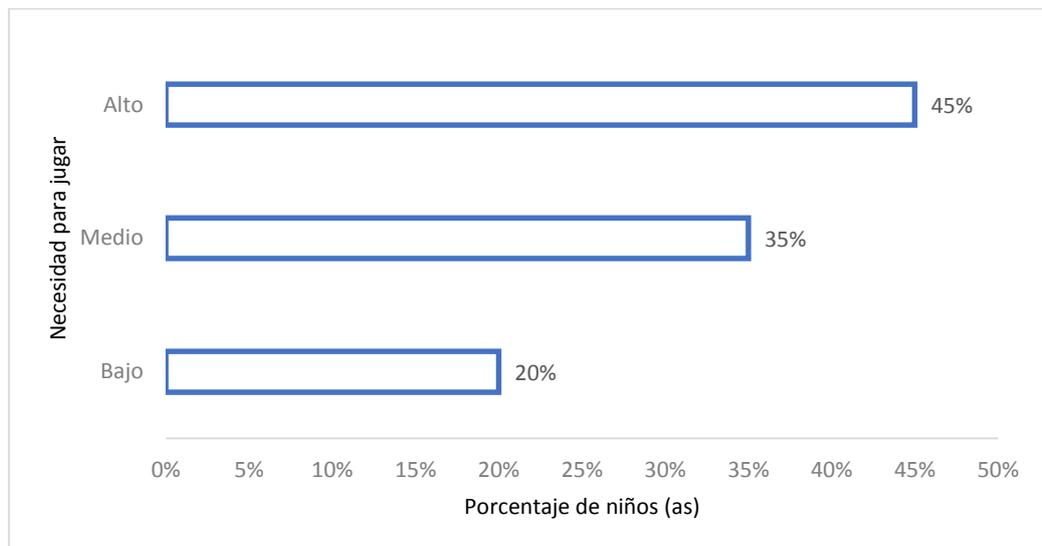


Gráfico 5. Nivel de necesidad para jugar de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 5.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de necesidad para jugar, se obtuvieron los siguientes niveles: bajo 20%, medio 35%, mientras que alto 45%, Ayacucho 2021.

5.1.2. Nivel Descriptivo – Motricidad gruesa

Tabla 6. Nivel de motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Nivel Motricidad gruesa	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	13	65%
Proceso	3	15%
Logro	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

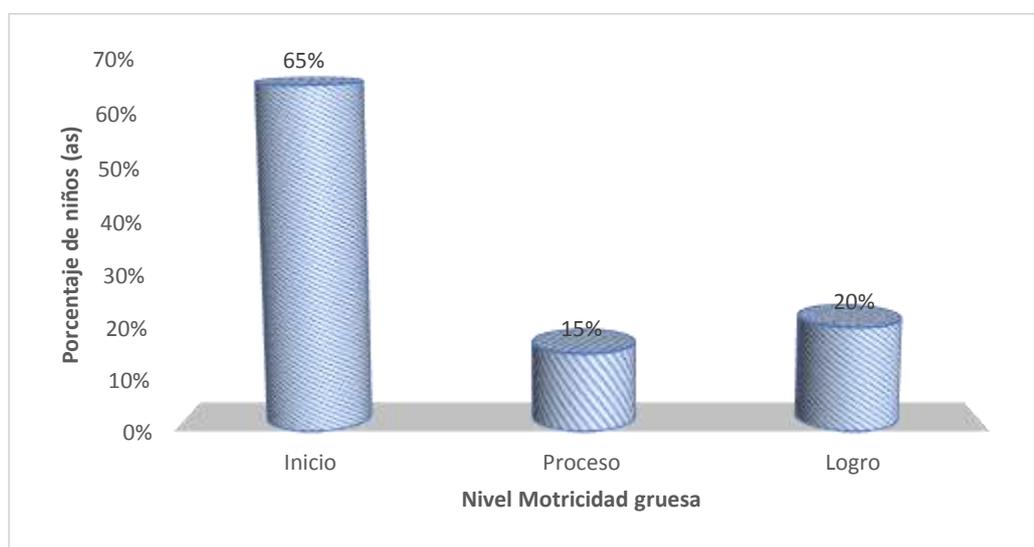


Gráfico 6. Nivel de motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 6.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 6 y el Gráfico 6, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de Motricidad gruesa, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 65%, proceso 15%, mientras que en logro 20%, Ayacucho 2021.

Tabla 7. Nivel de equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Nivel Equilibrio	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	12	60%
Proceso	5	25%
Logro	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

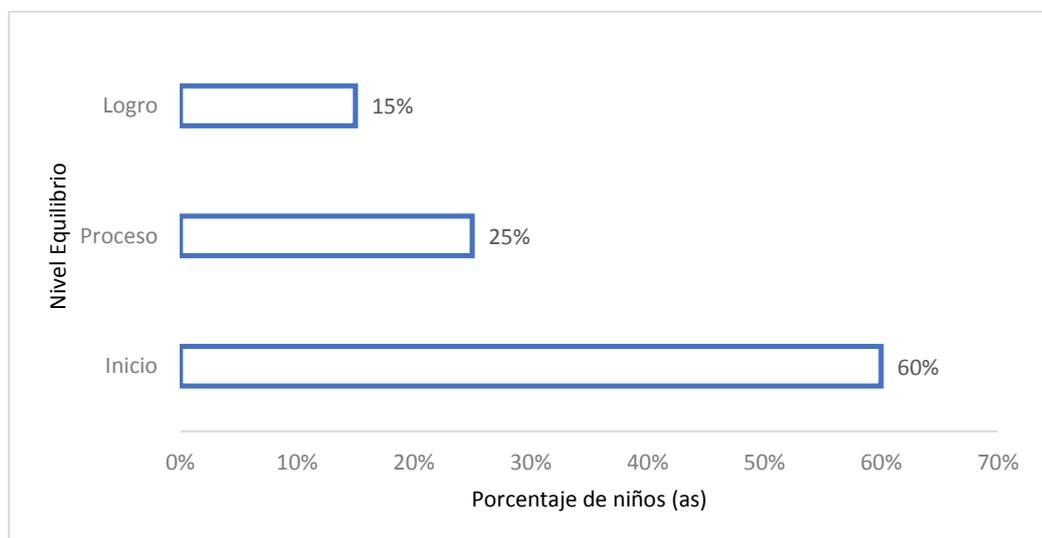


Gráfico 7. Nivel de equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 7 y el Gráfico 7, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de equilibrio, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 60%, proceso 25%, mientras que en logro 15%, Ayacucho 2021.

Tabla 8. Nivel de coordinación motora gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Nivel Coordinación motora gruesa	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	9	45%
Proceso	4	20%
Logro	7	35%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación (ejecución propia).

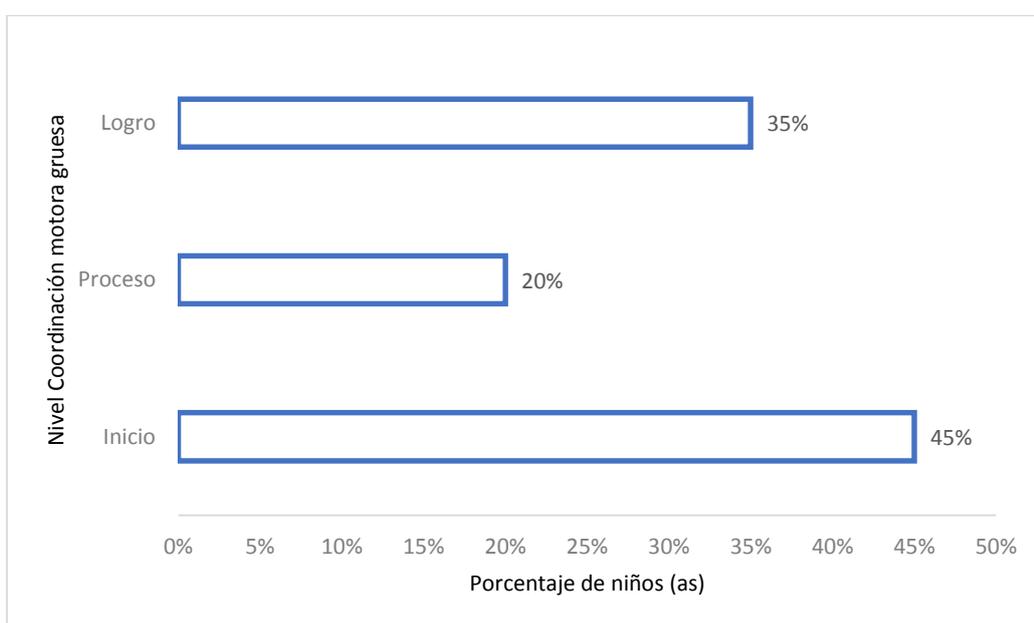


Gráfico 8. Nivel de coordinación motora gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 8.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 8 y el Gráfico 8, de 20 infantes de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, evaluados sobre el nivel de coordinación motora gruesa, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 45%, proceso 20%, mientras que en logro 35%, Ayacucho 2021.

5.1.3. Nivel inferencial.

5.1.3.1. Hipótesis general.

H₀: No existe relación de los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

H₁: Existe relación entre videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Tabla 9. Correlación entre videojuegos y motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

		Videojuegos	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Videojuegos	1,000	-,720**
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Motricidad gruesa	-,720**	1,000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 9, el coeficiente de correlación es -0.720, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que existe relación significativa inversa de los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

5.1.3.2.Hipótesis específica 1.

H₀: No existe relación de los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

H₁: Existe relación entre videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Tabla 10. Correlación entre videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

		Videojuegos	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Videojuegos	1,000	-,650**
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Motricidad gruesa	-,720**	1,000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 10, el coeficiente de correlación es - 0.650, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que existe relación significativa inversa de los videojuegos y la motricidad

gruesa en la dimensión equilibrio de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

5.1.3.3.Hipótesis específica 2.

H₀: No existe relación de los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión coordinación de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

H₁: Existe relación entre videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión coordinación de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Tabla 11. Correlación entre videojuegos y motricidad gruesa en la dimensión coordinación de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

			Videojuegos	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,580**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
Motricidad gruesa		Coefficiente de correlación	-,720**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 10, el coeficiente de correlación es - 0.580, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye

que existe relación significativa inversa de los videojuegos y la motricidad gruesa en la dimensión coordinación de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

5.2. Análisis de resultados

Sobre el objetivo general, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es -0.720, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Resultado que se compara con Deza y Postigo (2018) en la investigación “Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Yanahuara, Arequipa, 2017” quien determinó que el uso de videojuegos pasivos se relaciona de forma inversamente proporcional y significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. De lo comparado se pudo establecer que existe relación del nivel medio de uso, deseo, frecuencia y necesidad de videojuegos con el nivel medio de motricidad gruesa en lo que respecta el equilibrio y la coordinación.

Sobre el objetivo específico 1, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es -0.650, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa del equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. De ello se contrastó con Bravo (2019) en la investigación “Los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría huacho” quien concluye que existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años. Se demostró que los videojuegos se asocian con la motricidad gruesa en la dimensión del equilibrio manifestándose al usar gestos en la expresión, al momento de demostrar seguridad y al usar mímicas con partes de su cuerpo.

Sobre el objetivo específico 2, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es -0.580, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H₀) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa de la coordinación en infantes de la

Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021.

Del cual se contrasta con Gastiaburu (2012) en la tesis “Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una LE. N O 5032 del Callao Lima-Perú 2012” quien concluye que la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años. Se evidenció que existe relación de los videojuegos con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa, apreciándose en los movimientos de sus extremidades, al saltar para realizar actividades y al desfilarse o movimientos como lo bailes y danzas.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

- La prueba de hipótesis con Tau_b de Kendall se obtuvo el coeficiente de correlación es -0.720, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por ello, existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Porque se pudo establecer que existe relación del nivel medio de uso, deseo, frecuencia y necesidad de videojuegos con el nivel medio de motricidad gruesa en lo que respecta el equilibrio y la coordinación.
- La prueba de hipótesis con Tau_b de Kendall se obtuvo el coeficiente de correlación es -0.650, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por ello, existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de la motricidad gruesa del equilibrio en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Se demostró que los videojuegos se asocian con la motricidad gruesa en la dimensión del equilibrio manifestándose al usar gestos en la expresión, al momento de demostrar seguridad y al usar mímicas con partes de su cuerpo.
- La prueba de hipótesis con Tau_b de Kendall se obtuvo el coeficiente de correlación es -0.580, por lo que existe relación inversa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por ello, existe relación significativa de los videojuegos en reducir el desarrollo de

la motricidad gruesa de la coordinación en infantes de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho 2021. Se evidenció que existe relación de los videojuegos con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa, apreciándose en los movimientos de sus extremidades, al saltar para realizar actividades y al desfilarse o movimientos como lo bailes y danzas.

6.2. Recomendaciones

- El desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental a partir de la niñez, sin embargo, por el uso excesivo de tecnologías dejan de lado estas acciones, por ello se sugiere a los profesores que implementen estrategias didácticas para que los niños se dediquen más a actividades motrices.

Referencias bibliográficas

- Apaza, N. y Madariaga G. (2017). *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6057>
- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad (Winnie Dob)*. <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Bravo, J. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría huacho*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3306/Berdiales%20Pacheco%20Elizabeth%20Gavy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Beyer, S. (2013). *Los ritmos y la rima de la versificación goetheana en las versiones métricas del fausto en español*. MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación, núm. 5, 349-363.
- Cajas, S. (2017). *Juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de la escuela de educación básica “Eugenio Espejo” del cantón baba periodo lectivo 2017*. [Tesis pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo de Ecuador].
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/3399/P-UTB-FCJSE-PARV-000095.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires - Ayacucho*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cestero, A. (2018). *Recursos no verbales en comunicación persuasiva*. lengua y habla, 135-159.
- Colomer, N. (2010). *Las nuevas adicciones* (Zenith).
<https://www.planetadelibros.com/libro-las-nuevas-adicciones/24112>
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen
- Deza, N. y Postigo, C. (2018). *Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Yanahuara, Arequipa, 2017*. [Tesis pregrado, Universidad Católica San Pablo].
https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15674/1/DEZA_TICONA_NAT_INF.pdf
- De Quiroz, M. (2012). *Psicomotricidad guía de evaluación e intervención* (Ediciones). <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>
- Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como de aprendizaje, análisis de entornos gamificados*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia de España]. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Ndiaz/DIAZ_DELGADO_NATALIA_Tesis.pdf

- Farfán, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la i.e. 40124 maría auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*. [Tesis de maestro, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa-Perú]
- Gallardo, I. (2010). *La poesía en el aula: una propuesta didáctica*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 10, núm. 2, 1-28.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V
- Huamán, M. (2018). *Taller de rimas y trabalenguas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 0702 de nuevo jerusalén del distrito de nuevo progreso-tocache-san martin 2017*. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Huánuco, Perú].
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Muñoz, A. (2016). *Comunicación corporal kinésica, proxémica*. Madrid.
- MVS Noticias. (29 de abril de 2020). *Pin Pon*. MVS Noticias.
- Ostria, M. (2002). *Poesía y oralidad*. Acta Literaria, núm. 27, 67-75.

- Pérez, P., & Salmerón, T. (2006). *Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación*. *Pediatría Atención Primaria*, vol. VIII, núm. 32, 111-125.
- Rabanales, A. (2001). *Observaciones acerca de la rima*. *Onomázein*, núm. 6, 69-87.
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Rubiales, J. (2013). *Fluidez verbal fonológica y semántica en niños*. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7-15.
- Selfa, M., & Azevedo, F. (2013). *Poesía en castellano para la educación primaria*. *ocnos: revista de estudios sobre lectura*. 55-69.
- Suárez, M. (2016). *La motricidad gruesa y los libros de texto. Estudio de los manuales escolares de Ed. Primaria para conocer el número de actividades orales de las distintas editoriales*. *Investigaciones sobre Lectura*, núm. 6: 76-86.
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la Investigación científica*. México: Limusa Noriega Editores.
- Varela, K., Viecco, S., & Flores, L. (2014). *Diseño y ejecución de actividades para la estimulación en conciencia fonológica*. *Zona próxima*, 47-58.
- Velásquez, S. (7 de abril de 2020). *Columnista invitado | ¿Cómo puedo ayudar a mi hijo o hija con sus clases virtuales?* RPP noticias.
- Vergara, A., & Perdomo, M. (2017). *Fortalecimiento de la motricidad gruesa y escrita*. *Forma y Función*, vol. 30, núm. 1, 117-155.

- Buytendijk, F. (2013). *El juego y su Significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. 3a. Ed. Madrid. Revista de Occidente. Editorial S.p.A. 1935
- Cervera, Y. (2015), *Niños e Internet: adicción = bajo rendimiento. España. 2010*. [Citado el 26 de junio 2014]. Disponible en: <http://Niños y adolescentes: H:\Niños e Internet adicción = bajo rendimiento — Mundo Psicólogos com.mht>
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen
- Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. y Cols. *Videojuegos y Relaciones Familiares: Clínica y Tratamiento. Ediciones Paidós Ibérica. S.A. Barcelona 2004*. ediciones Paidós Ibérica S.A. España. [Citado el 25 de junio del 2014]. Disponible en: <Http://Books.Google.Com. A+La+Ludopatía&Source>.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Ibargoyen, L. y Cols. (2017) *El abuso de las nuevas tecnologías disminuye el rendimiento académico en alumnos de la ESO. (2009)*. [citado el 20 de junio de 2014]. Disponible en: <https://Universidad de Navarra Noticias, Últimas noticias, El abuso de las nuevas tecnologías disminuye el rendimiento académico en alumnos de la ESO.htm>.
- Ibáñez Cuadrado Ángela, Sáiz Ruiz. Jerónimo *La Videojuegos: una nueva enfermedad*. 1era Edición. Madrid: Editorial MASSON. 2001
- Lumarnalo. *Ludus-Pathia: El Portal del Juego Patológico En El Perú. Psicología: Un Blog De Psicología Para Todos. [Revista Virtual]. 2009*. [citado el 21 de junio del 2014]. Disponible en: <http://tupsicologo.blogspot.com/2009/09/ludopatia.html>

- José Antonio Santos Cansado. *Manual de Intervención en juego patológico*. 1era Edición. España: Editorial Servicio Extremeño de Salud. 2008.
- Miguel Garrido Pedro Jaén y Ana Domínguez. *Videojuegos y relaciones familiar: Clínica y tratamiento*. 1era Edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A. 2004.
- Quiñonez D. y Iñiguez G. (2017) "*Juegos en Red Y Consecuencias en el Aprendizaje y Alteraciones en Salud*". Oruro, Bolivia. [citado el 26 de junio del 2014]
- Ríos, C. (2012). *Estadística y diseño de experimentos*. Lima, Perú: Editorial universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería.
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Secades Villa, Roberto (2015) y col. *El juego Patológico: Prevención, Evaluación Y Tratamiento En La Adolescencia*. Ed. Pirámide. España 1998.
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación (versión 004)*. Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE VIDEOJUEGOS

N°	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
	DIMENSIÓN: Uso de equipo tecnológico			
1.	Prefiere un equipo tecnológico antes que alimentarse			
2.	Exige permanentemente a sus padres dispositivos tecnológicos			
3.	Casi siempre habla sobre nuevos equipos tecnológicos			
	DIMENSIÓN: Deseo del tipo de juego			
4.	Usa sus equipos tecnológicos antes de cumplir con las tareas			
5.	No tiene horario para usar dispositivos tecnológicos			
6.	La mayor parte del día se pasa utilizando sus equipos tecnológicos			
	DIMENSIÓN: Frecuencia de juego			
7.	No hay día que deje de jugar con sus equipos tecnológicos			
8.	El mayor tiempo prefiere jugar con tecnología que en el patio			
	DIMENSIÓN: Necesidad para jugar			
9.	No tiene apetito de alimentarse por pensar en el juego			
10.	Si le prohíben el juego hace sus berrinches			

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

Nº	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro
	DIMENSIÓN: Equilibrio			
1.	Pararse sobre el pie derecho (5 segundos)			
2.	Pararse sobre el pie izquierdo (5 segundos)			
3.	Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos)			
4.	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos)			
5.	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos)			
6.	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos)			
7.	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos)			
8.	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)			
9.	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos)			
	DIMENSIÓN: Coordinación motora gruesa			
10.	Movimientos asociados de mano y cuerpo			
11.	Movimientos asociados de mano y cuerpo			
12.	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)			
13.	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro ojos abiertos (5 segundos)			
14.	Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos)			

Anexo 02: Constancia de evaluación de instrumentos de recolección de datos.

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 425-37/Mx-U "QOTOPUQUIO"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación titulada "VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37/Mx-U DE QOTOPUQUIO-AYACUCHO 2020", aplicados por la estudiante OCHOA MONTERAS, Celia; durante las fechas setiembre del 2019, cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivos variables, asimismo bajo el respaldo del código de ética de investigación.

Ayacucho, 29 de setiembre del 2020



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37/Mx-U "QOTOPUQUIO"
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
AYACUCHO - AYACUCHO
Prof. Ricardo Antonio Guillén
DIRECTOR

FIRMA Y SELLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA TRABAJO
DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

En mi condición de padre (madre) de familia del niño (a):

Profesor: SALAZAR GUTIERREZ, Richar y de 3,4 y 5 años de edad, acepto de manera voluntaria que se incluya como sujeto de estudio en el trabajo de investigación denominado "VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37/Mx-U DE QOTOPUQUIO-AYACUCHO 2020", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho trabajo, de acuerdo a las siguientes consideraciones:

- La participación no repercutirá en actividades ni evaluaciones programas en los estudios.
- No habrá ninguna sanción en caso de retirar a mi hijo (a) del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la carta de revocatoria respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, no recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un numero de clave que ocultará mi identidad y la de mi menor hijo (a).

Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

SALAZAR GUTIERREZ, Richar



Apellidos y Nombres (Profesor)

Firma

OCHOA MONTERAS, Celia

Apellidos y Nombres del Investigador (a)

Firma

Anexo 03: Evidencia fotográfica.





Anexo 04: Validación de instrumentos.

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37 DE QOTOPUQUIO–AYACUCHO 2021.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: _____

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	X			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	X			
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																			X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																			X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X	
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	SARITA ALEJANDRINA GUIMARAY CHIHUÁN	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN SECUNDARIA		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Lugar y fecha: 26 de marzo de 2020


 Sarita A. Guimaray Chihuán
 Maestra en Administración
 de la Educación

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN													
TÍTULO DE LA TESIS: VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37 DE QOTOPUQUIO-AYACUCHO 2021.													
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones	
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta			
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Equilibrio	Pararse sobre sus pies	Pararse sobre el pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X			
			Pararse sobre el pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X			
			Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	X		X		X		X			
		Golpear con los pies	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X			
			Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X			
			Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X			
			Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X			
		Saltar con cada pie	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X			
			Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X			
	Coordinación	Movimientos asociados	Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X			
			Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X			
		Camina coordinadamente	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)	X		X		X		X			
			Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro ojos abiertos (5 segundos)	X		X		X		X			
			Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos)	X		X		X		X			

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 y 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GUIMARAY CHIHUÁN, SARITA ALEJANDRINA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


 Sarita A. Guimaray Chihuán
 Maestra en Administración
 de la Educación

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.3. Título de la investigación: VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37 DE QOTOPUQUIO–AYACUCHO 2021.

1.4. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: _____

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		X			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X			
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X			
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X			
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																				X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				X	
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN INICIAL		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD		

Lugar y fecha: 26 de marzo de 2020


FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN														
TÍTULO DE LA TESIS: VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 425-37 DE QOTOPUQUIO-AYACUCHO 2021.														
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones		
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta				
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Equilibrio	Pararse sobre sus pies	Pararse sobre el pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X				
			Pararse sobre el pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X				
			Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	X		X		X		X				
		Golpear con los pies	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X				
			Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X				
			Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X				
			Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X				
			Saltar con cada pie	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X			
				Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X			
	Coordinación	Movimientos asociados	Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X				
			Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X				
		Camina coordinadamente	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)	X		X		X		X				
			Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro ojos abiertos (5 segundos)	X		X		X		X				
			Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos)	X		X		X		X				

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA
 OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA
 DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 y 5 AÑOS
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ
 GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

VALORACIÓN :	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
--------------	----------	------	-------	------	----------

Fayruz Gómez Cardenas
 FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD

