



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Videojuegos y motricidad gruesa en estudiantes del
nivel primaria de una institución educativa en Lima
2023**

TESIS

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación
Física**

AUTOR

Bruno Antonio MAIDANA AQUINO

ASESOR

Dr. Jimmy DIAZ MANRIQUE

Lima, Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Maidana, B. (2024). *Videojuegos y motricidad gruesa en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa en Lima 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Física]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Bruno Antonio Maidana Aquino
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70988479
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-9586-3172
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Jimmy Diaz Manrique
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	25713875
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5240-1522
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto ALARCON DIAZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09728050
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Carlos Alberto Giles Abarca
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09279470
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Gladys Adelaida GUILLEN ARCE
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06152247
Miembro del jurado 3	
Nombres y apellidos	Jimmy DIAZ MANRIQUE
Tipo de documento	DNI

Número de documento de identidad	25713875
Datos de investigación	
Línea de investigación	EDUCACION Y ACTIVIDAD FISICA CORPORAL
Grupo de investigación	
Agencia de financiamiento	PROPIO
Ubicación geográfica de la investigación	Lima distrito de Puente Piedra 11°52'30"S 77°03'55"O
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2022-2024
URL de disciplinas OCDE	Educación general http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Nº 003-2024-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 26 días del mes de marzo de 2024, siendo las 08:00 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: **"VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LIMA 2023"**, que presenta el Bachiller **BRUNO ANTONIO MAIDANA AQUINO**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado APROBADO, con la calificación de Diecisiete (17).

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las 8.55 horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ
Presidente

Dr. JIMMY DIAZ MANRIQUE
Asesor

Mg. CARLOS ALBERTO GILES ABARCA
Jurado Informante

Dra. GLADYS ADELAÍDA GUILLEN ARCE
Jurado Informante



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
“Carlos Cáceres Álvarez”



CERTIFICADO DE SIMILITUD

RESOLUCIÓN RECTORAL-002616-2023-R/UNMSM
Adenda: RESOLUCIÓN RECTORAL-007284-2023-R/UNMSM

Yo Jimmy Díaz manrique en mi condición de asesor acreditado con la DICTAMEN VIRTUAL No 016-2023-EPEF-FE/UNMSM de la tesis de investigación académico, cuyo título es es “VIDEOJUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LIMA 2023”, presentado por el bachiller BRUNO ANTONIO MAIDANA AQUINO, para optar el título de Licenciado en Educación Física **CERTIFICO** que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante el software de similitud textual, el documento evaluado cuenta con el porcentaje de 13.% de similitud, nivel **PERMITIDO** para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del grado/ título/ especialidad correspondiente.

Dr. Jimmy Díaz Manrique.

Doctor en Educación.

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS.

Firma del Asesor _____ DNI: 25713875

Nombres y apellidos del asesor: Jimmy Díaz Manrique



DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada principalmente a mis amados padres Miguel Ángel y Rosario Margarita quienes en todo momento fueron mi motivación para alcanzar este logro.

AGRADECIMIENTO

A mi casa de estudios, la decana de América, a mis maestros por compartir sus experiencias, conocimientos y sabias enseñanzas.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	
I. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	
1.1. Determinación del problema	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. General	2
1.2.2. Específicos	3
1.3. Objetivos de investigación	3
1.3.1. General	3
1.3.2. Específicos	3
1.4. Importancia de la investigación.....	3
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes del estudio	5
2.1.1. Nacionales	5
2.1.2. Internacionales	6
2.2. Bases teóricas	6
2.2.1. Videojuegos.....	7
2.2.2. Motricidad gruesa.....	11
2.3. Definición de términos	14
2.3.1. Actividad física	14
2.3.2. Motricidad social	15
2.3.3. Motricidad	15
2.3.4. Celular	15
2.3.5. Pantalla	15
2.3.6. Dispositivos electrónicos.....	15
III. HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	15
3.1. Hipótesis.....	16
3.1.1. General	16
3.1.2. Específicas.....	16
3.2. Variables.....	16
3.3. Operacionalización de variables.....	17
IV. MATERIALES Y MÉTODOS	18
4.1. Área de estudio.....	19
4.2. Tipo y diseño de investigación.....	19
4.2.1 Tipo	19
4.2.2 Diseño.....	19
4.3. Población y muestra	20
4.3.1 Población.....	20
4.3.2 Muestra	20
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	20
4.5. Análisis estadístico	20
4.6. Aspectos éticos	20

V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
5.1. Análisis descriptivo de resultados	21
5.2. Análisis inferencial de los resultados	35
5.2.1. Prueba de hipótesis general	35
5.2.2. Prueba de hipótesis específicas	35
5.3 Discusión de resultados	37
CONCLUSIONES	40
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable videojuegos.....	17
Tabla 2 Operacionalización de la variable motricidad gruesa	18
Tabla 3 Población de la investigación	20
Tabla 4 Frecuencia de uso de Tablet.....	22
Tabla 5 Frecuencia de uso de televisor	23
Tabla 6 Frecuencia de uso de Celular.....	24
Tabla 7 Frecuencia de uso de Computador	25
Tabla 8 Preferencias al jugar videojuegos	26
Tabla 9 Mundos favoritos en videojuegos	27
Tabla 10 Aspectos que generan felicidad en videojuegos.....	28
Tabla 11 Preferencia de juego en compañía o solo	29
Tabla 12 Preferencias de historias en videojuegos	30
Tabla 13 Tipos de desafíos preferidos en Videojuegos.....	31
Tabla 14 Preferencias en estilos de dibujo en videojuegos	32
Tabla 15 Gusto por Juegos que dan un poco de miedo.....	33
Tabla 16 De coordinación motora gruesa	34
Tabla 17 Coordinación Motora Gruesa y Tiempo	35
Tabla 18 Correlación entre tiempo y la dimensión Saltos Laterales.....	36
Tabla 19 Correlación entre Tiempo y Equilibrio de Retaguardia	36
Tabla 20 Correlación entre Tiempo y Saltos Monopedales.....	37
Tabla 21 Correlación entre Tiempo y Transposición Lateral.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño de la investigación correlacional	19
Figura 2 Frecuencia de uso de Tablet.....	22
Figura 3 Frecuencia de uso de televisor	23
Figura 4 Frecuencia de uso de Celular	24
Figura 5 Frecuencia de uso de Computador	25
Figura 6 Preferencias al jugar videojuegos.....	26
Figura 7 Mundos favoritos en videojuegos	27
Figura 8 Aspectos que generan felicidad en Videojuegos.....	28
Figura 9 Preferencia de juego en compañía o solo.....	29
Figura 10 Preferencias de historias en videojuegos	30
Figura 11 Tipos de desafíos preferidos en Videojuegos	31
Figura 12 Preferencias en estilos de dibujo en videojuegos.....	32
Figura 13 Gusto por Juegos que dan un poco de miedo	33
Figura 14 De coordinación motora gruesa	34

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Cuestionario de la variable videojuegos

Anexo 2 Test KTK (Körperkoordinationstest für Kinder)

Anexo 3 Ficha de evaluación para la variable 2

Anexo 4 Matriz de consistencia

RESUMEN

La investigación actual se planteó como propósito, identificar la relación entre el uso de los videojuegos y las habilidades motoras gruesas en estudiantes de educación primaria pertenecientes a una institución educativa en Lima, 2023. La metodología fue de tipo básica, de diseño no experimental, nivel descriptivo-correlacional, con una población de 104 estudiantes y la muestra de 32 niños y niñas. Para la variable uso de videojuegos, se aplicó un cuestionario de 10 preguntas y para motricidad gruesa y sus dimensiones, se aplicó el test KTK. De acuerdo a los análisis con el estadístico de Rho de Spearman, la correlación entre el uso de los videojuegos y motricidad gruesa fue igual a ,050, y el valor de significancia (Sig. bilateral) de 0,785 siendo este valor mayor que 0,05 se concluye que no se evidencia correlación entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de educación primaria por lo tanto se acepta la hipótesis nula. Respecto a los resultados entre el tiempo de uso de los videojuegos y las dimensiones de motricidad gruesa, se concluyó que no existe correlación estadísticamente significativa.

PALABRAS CLAVE: Motricidad gruesa, videojuegos, equipo tecnológico.

ABSTRACT

The purpose of the current research was to identify the relationship between the use of video games and gross motor skills in primary education students belonging to an educational institution in Lima, 2023. The methodology was basic, non-experimental in design, level descriptive-correlational, with a population of 104 students and the sample of 32 boys and girls. For the video game use variable, a 10-question questionnaire was applied and for gross motor skills and its dimensions, the KTK test was applied. According to the analysis with Spearman's Rho statistic, the correlation between the use of video games and gross motor skills was equal to .050, and the significance value (bilateral Sig.) was 0.785, this value being greater than 0.05. It is concluded that there is no correlation between the use of video games and gross motor skills in primary education students, therefore the null hypothesis is accepted. Regarding the results between the time of video game use and the dimensions of gross motor skills, it was concluded that there is no statistically significant correlation.

KEYWORDS: Gross motor skills, video games, technological equipment.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del problema

A nivel internacional, los videojuegos influyen de manera significativa en la motricidad gruesa de los niños. El tiempo prolongado en el uso de tales videojuegos conlleva al sedentarismo el cual es perjudicial para el desarrollo de una vida saludable de los niños y adolescentes. Numerosos jóvenes experimentan dificultades para controlar su participación en los videojuegos, lo cual podría desencadenar efectos adversos como el desarrollo de comportamientos de juego patológicos, problemáticos o la adquisición de una adicción a los videojuegos (Rodríguez y García, 2021, p. 557). Según la Organización Mundial de la Salud OMS (2022) la incapacidad de detener el uso excesivo de los videojuegos, así como el deterioro de las relaciones sociales y el descuido de las responsabilidades laborales durante un período que se extiende más allá de un año a causa de estos videojuegos pueden indicar la presencia de adicción. Esta falta de control se refleja en la dificultad de priorizar otras actividades frente al juego, anteponiendo este último a otras obligaciones diarias (López, 2022).

La coyuntura tecnológica que se está viviendo en estos últimos años, la falta de supervisión del uso de aparatos tecnológicos o nuevos software que se van innovando, está influyendo en una serie de factores negativos en los niños de las nuevas generaciones que vienen siendo afectados de tal manera que se evidencian en las clases de educación física en las diferentes instituciones educativas del mundo, en algunos casos, la adicción al juego en internet ha provocado trastorno por el déficit de atención con hiperactividad (TDAH) (Menéndez et al., 2022, p. 208).

Estudios realizados, revelaron que el 66% de niños ecuatorianos, presentaron una motricidad gruesa por debajo de lo esperado, esta problemática se da por diferentes factores, entre ellos uso desmedido de los recursos tecnológicos (Montoya, 2023, p. 2).

Díaz, Mercader y Gairín (2019) en su investigación encontró que el uso excesivo de los medios tecnológicos genera una disminución del tiempo dedicado al estudio lo que repercute negativamente en el rendimiento escolar del estudiante, generándose conflictos familiares (p. 94).

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) indicó que, en el mundo, 150 millones de adolescentes manifestaron que, en su etapa escolar en algún momento, han experimentado algunas agresiones (Apaza y Guzmán, 2022).

A nivel nacional, en los últimos años, se ha observado un aumento significativo en el tiempo que los estudiantes del nivel primaria dedican al uso de videojuegos. Cada vez los niños pasan más horas ante las pantallas con los videojuegos lo cual preocupa tanto a los docentes como a padres de familia por los efectos negativos de estos en su desarrollo físico y habilidades motrices ya que el uso excesivo los lleva a un estilo de vida sedentario, afectando directamente a la motricidad gruesa de los estudiantes.

Según estudios realizados, el tiempo prolongado que niños y adolescentes pasan jugando videojuegos les afecta en su desempeño académico, provocando comportamientos adictivos y agresivos (Cortez, 2020, p. 7).

La falta de actividad física adecuada puede debilitar las habilidades relacionadas con el control y coordinación de los movimientos corporales grandes, como correr, saltar, trepar y jugar al aire libre como tener un impacto negativo en la salud de los estudiantes. La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje en los niños. Las actividades físicas y el juego al aire libre no solo promueven la salud física, sino que también estimulan el desarrollo del cerebro (Díaz y Sisley, 2018, p. 10).

El Ministerio de Salud MINSA (2021) manifiesta que desde que se originó el confinamiento por la propagación de la COVID-19 se ha comunicado el incremento en la dependencia de los videojuegos entre los niños, atribuido al confinamiento y la ausencia de interacción con sus pares. Este fenómeno afecta negativamente el desarrollo de las habilidades motoras en la infancia. En respuesta a esta situación, los expertos recomiendan que cada familia establezca un límite de tiempo para la participación en videojuegos, idealmente no superando las tres horas, y preferiblemente durante los fines de semana. Este enfoque busca salvaguardar el disfrute saludable de la niñez y contrarrestar los posibles impactos adversos de la sobreexposición a los videojuegos.

Según el Ministerio de educación, en el 2019 se reportaron 4931 situaciones agresivas entre compañeros de clase (MINEDU, 2019).

A nivel local, se observó que los niños de la institución educativa en donde se realiza la presente investigación, el uso incontrolado de los videojuegos va en aumento lo que afecta a la salud y al fortalecimiento de diferentes aspectos como lo cognitivo, afectivo, desarrollo de la motricidad que es cimiento del proceso de aprendizaje (Viciania et al., 2017, p. 91).

1.2. Formulación del problema

1.2.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023?

1.2.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de videojuegos y los saltos laterales, el equilibrio de retaguardia, los saltos mono pedales y la transposición lateral de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

Establecer la relación entre el uso de videojuegos y los saltos laterales, el equilibrio de retaguardia, los saltos mono pedales y la transposición lateral de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023.

Importancia de la investigación

En la presente investigación el propósito fue indagar y difundir que el empleo de los videojuegos genera un déficit del desarrollo motriz grueso en los niños de tal manera que no solo retrasa dicho desarrollo, si no también que conlleva a la poca interacción socio motriz. Esta investigación es de suma importancia puesto que los resultados beneficiarán a los niños para tener un desarrollo motriz acorde a su edad de desarrollo, de tal modo que los resultados se verán reflejados en el progreso de su motricidad gruesa. Los hallazgos de este estudio serán de utilidad para la comunidad educativa en donde se realizó la investigación y a las futuras instituciones educativas que opten por tomar dichas precauciones de control de tiempo de uso de los videojuegos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes nacionales

Ochoa y Mamani (2022) llevaron a cabo una investigación cuyo objetivo principal consistió en analizar el impacto del uso de videojuegos pasivos en las habilidades motoras gruesas de niños de 5 años pertenecientes a una escuela inicial en Azángaro, Puno. La metodología adoptada fue de tipo investigación básica, con un diseño explicativo destinado a identificar las razones detrás del uso de videojuegos en relación con el desarrollo de la motricidad gruesa. La muestra incluyó a 15 niños de 5 años. Los resultados revelaron una influencia inversamente proporcional y significativa entre el uso de videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, indicando que un aumento en el uso de estos juegos se relaciona notablemente con una disminución en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños.

Así también, Ochoa (2021) efectuó una investigación cuyo objetivo principal fue determinar la relación existente entre los videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes de una Institución Educativa de Qotupuquio – Ayacucho. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental. La muestra que utilizó la investigadora estuvo constituida de 20 niños de 5 años. Los resultados a los que llegó fue que, existe relación significativa entre los videojuegos con la motricidad gruesa al limitar el óptimo desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes.

Igualmente, Yagkug y Anjis (2019) realizaron una investigación en el cual el objetivo principal fue determinar la influencia de los juegos psicomotrices en la motricidad gruesa en niños y niñas de la institución educativa de la comunidad en Bagua, Amazonas. La metodología que se optó a utilizar fue de enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental con la aplicación de una preprueba y posprueba con un solo grupo. La muestra utilizada por las investigadoras estuvo formada por 18 niños. Según los resultados determinaron que el incremento de la motricidad gruesa, fue significativa resaltando que los juegos psicomotrices puestos en práctica de forma pertinente a la realidad educativa, permiten el desarrollo motriz grueso.

Lo mismo que, Phillipps (2019) en su investigación realizada tuvo como propósito investigar la conexión entre la actividad física y las distintas dimensiones de motricidad gruesa en los educandos de primaria pertenecientes a una institución educativa en Lima. La metodología del estudio fue de diseño correlacional - no experimental, transversal, de enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 108 estudiantes. De acuerdo al coeficiente de correlación de 0.827 encontró la existencia de una correlación considerable entre actividad física y las dimensiones equilibrio de

retaguardia, saltos monopedales, saltos laterales y transposición lateral de coordinación motora gruesa de los estudiantes.

Del mismo modo, Deza y Postigo (2018) llevaron a cabo su investigación cuyo objetivo principal fue establecer el efecto de los videojuegos pasivos en el progreso de la motricidad gruesa de niños de 5 años provenientes de escuelas en Yanahuara, Arequipa. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo con un nivel correlacional, siendo de naturaleza retrospectiva y transversal. El grupo muestral estuvo compuesto por 113 estudiantes. Las conclusiones indicaron que existe una relación inversamente proporcional entre el uso de videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños; es decir, a medida que aumenta el tiempo dedicado a estos juegos, se observa una disminución en el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Además, se evidenció que los niños que no incorporaron videojuegos en sus actividades diarias presentaron una coordinación motora gruesa normal, en contraste con aquellos que utilizaron continuamente videojuegos, quienes exhibieron una motricidad gruesa por debajo de lo considerado normal.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Pañi y Peralta (2022) desarrollaron una investigación teniendo como objetivo principal indagar sobre los impactos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en el marco de la educación virtual durante la confinación por propagación de la COVID-19, específicamente en el Centro de Educación Inicial de la Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. La muestra estuvo formada por 37 niños entre cuatro a cinco años. La metodología fue mixta de tipo descriptiva. Según los resultados obtenidos, por el cierre de las instituciones educativas en diferentes partes del mundo, originó el retraimiento social, influyendo desfavorablemente en sus habilidades motoras por la carencia de ejecución de destrezas por lo que las autoras llegaron a la conclusión que hay un decrecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años debido al aislamiento por la proliferación de la COVID-19.

Asimismo, Núñez et al. (2020) realizaron su investigación cuyo objetivo general fue analizar el impacto positivo y negativo en las personas que consumen los videojuegos, España. La metodología que se llevó a cabo fue un estudio exploratorio, nivel correlacional, en la que se aplicó el análisis clúster y el análisis factorial de correspondencia. La muestra fue de 400 individuos del conjunto nacional entre ellos, niños. Los hallazgos evidenciaron que, mayormente los varones de la muestra consideraron que los videojuegos son beneficiosos generando un impacto positivo en su salud, sin embargo, las mujeres expresaron lo contrario, que los videojuegos son perjudiciales. Mientras que, en el caso de los niños es perjudicial para su desarrollo motriz grueso de esta manera se genera un déficit en su desarrollo normal abarcando en si otros posibles problemas de salud.

Como también, Vecino et al. (2020) publicaron un artículo científico cuyo objetivo fue distinguir la coordinación motora gruesa de niños estudiantes de Educación Física, de las entidades educativas de Bucaramanga, Colombia. El método utilizado fue de tipo descriptivo documentado, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, de corte transversal. La muestra con la que investigaron fue de 267 niños entre 7 y 12 años de edad. Para recoger información se utilizó la batería de test KTK. Mediante los análisis estadísticos, descriptivos y prueba paramétrica, se obtuvo que el 97,3% de los niños evaluados presentaron un nivel de coordinación motora gruesa deficiente, por debajo de lo normal. Finalmente, de acuerdo a los resultados de la investigación concluyeron que, a menor edad, mayor fue la deficiencia motora.

Lo mismo que, Ayón (2018) quien llevó a cabo una investigación que tuvo como objetivo, implementar un videojuego educativo con técnicas de realidad virtual para el fortalecimiento de las capacidades motrices gruesa de los niños de primer grado de la institución educativa Eleodoro González, Manabí Ecuador. El tipo de estudio utilizado fue descriptivo, de carácter inductivo, analítico, bibliográfico. La población de estudio estuvo formada por 91 padres de familia de los niños que permitieron la recopilación de información. Los resultados arrojaron que, se logró fortalecer la capacidad motriz gruesa dando un inmenso impacto para el aprendizaje de los niños ya que se observó que lograron desarrollar su motricidad en el movimiento de las manos, en la manera de caminar y correr por lo que el autor recomendó que las innovaciones tecnológicas se debe incluir en la practicas educativas.

Igualmente, Real (2018) en su investigación tuvo como objetivo principal, examinar el impacto de la práctica de los juegos deportivos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de cuarto año de educación básica de la institución educativa Hispano América Ambato, Ecuador. El estudio fue descriptivo, bibliográfico y documental, la muestra estuvo constituida por 102 estudiantes, 6 docentes y 4 autoridades. De acuerdo a los resultados obtenidos, Se concluyó que la práctica de las actividades físicas deportivas, si benefició en el mejoramiento de la motricidad gruesa en los niños.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1. Videojuegos

Para la Real Academia Española (2018) es un juego electrónico que se proyecta en una pantalla. Es decir, es un dispositivo electrónico que, mediante mandos apropiados, posibilita simular juegos a través de la pantalla de un televisor o de una computadora (citado en Muñoz, 2023).

Huamán (2022) los videojuegos son aplicaciones de computadora que involucran a los jugadores mediante la interacción con representaciones visuales en pantallas de diversos tamaños, motivándolos de manera implícita a competir y lograr el éxito (p. 108).

Emplear mucho tiempo en los videojuegos, disminuye del tiempo para realizar otras actividades culturales como leer o ver películas. Incluso se atribuye a los videojuegos de las posibles acciones agresivas esporádicas de algunas personas que suelen hacer uso de esta forma de entretenerse (Núñez, Sanz y Ravina, 2020, p. 3).

Uso de los videojuegos en el desarrollo de la psicomotricidad

Existen diversas oportunidades de utilizar videojuegos para el desarrollo de la psicomotricidad, la lateralidad y la organización espacial durante la infancia y adolescencia. A pesar de que estas habilidades se deben adquirir gradualmente con la edad, hay videojuegos específicos que son adecuados para todas las edades, como el videojuego llamado Bob Esponja Bus que es un juego de laberinto que ayuda a mejorar y desarrollar la psicomotricidad y la atención de niños entre 3 y 5 años. El juego tiene como objetivo guiar a Bob Esponja y sus amigos por un laberinto utilizando las flechas del cursor. Esta actividad puede mejorar la destreza óculo-manual, la organización espacial y la atención de los niños, produciendo una mejor adaptación al entorno y al espacio.

La participación en actividades lúdicas mediante medios tecnológicos, a veces denominadas videojuegos, se refiere a la compulsión incontrolable de continuar apostando, a pesar de los daños que esta práctica pueda ocasionar en tu vida. Apostar implica la disposición a poner en riesgo algo que aprecias con la expectativa de obtener algo de un valor aún mayor.

Es importante que los padres establezcan límites en cuanto al tiempo que sus hijos pasan jugando videojuegos, seleccionando juegos apropiados para su edad y participen activamente en el proceso para asegurarse de que los videojuegos sean una parte equilibrada de la vida de sus hijos (Gordillo et al., 2021).

Según las recomendaciones del Pan European Game Information (PEGI) los videojuegos de Mario Bros son apropiados para niños de siete años. Estos juegos tratan sobre un fontanero que debe superar una serie de obstáculos para completar la partida. La práctica de este videojuego mejora la psicomotricidad y la atención, ya que el jugador debe estar muy concentrado durante el juego. Además, el nivel de habilidad requerido es mayor que en el juego de Bob Esponja, y se necesitan destrezas óculo-manuales más avanzadas por parte del usuario. Este juego también contribuye al perfeccionamiento de la lateralidad y la organización espacial, ya que el jugador debe estar atento a varias teclas y cursores, así como a los obstáculos y desafíos que aparecen en cada nivel del juego (Marín, 2012, p.35).

Videojuegos pasivos y activos

Los videojuegos pasivos se centran principalmente en emplear la coordinación óculo-manual para interactuar con un dispositivo electrónico. Estos juegos suelen implicar una posición pasiva, con el jugador sentado y con movimientos corporales mínimos. Estas experiencias fomentan el sedentarismo. En contraste, los videojuegos activos posibilitan que los jugadores interactúen físicamente utilizando sus manos, brazos, piernas o todo el cuerpo, respondiendo a las imágenes que se presentan en una pantalla (Foley y Maddison, 2010, citado en Moncada y Chacón, 2012, p. 45).

Dimensiones de la variable Videojuegos

Dimensión 1. Uso de equipo tecnológico

Para López et al. (2019) la innovación en la educación se basa en la tecnología, que permite a los estudiantes interactuar de manera efectiva en el aula. Los dispositivos tecnológicos como tabletas, teléfonos móviles y portátiles son parte del entorno de los estudiantes, y existen aplicaciones que les permiten adquirir conocimientos rápidamente a través de juegos. Las películas también son importantes para que los estudiantes desarrollen pensamiento crítico, analítico y reflexivo. El uso de herramientas informáticas permite a los estudiantes crear interactividad emocional e interna, lo que activa el cerebro y genera satisfacción y motivación por el aprendizaje, lo que resulta en un aprendizaje significativo. Los avances tecnológicos en la educación han demostrado beneficios en el aprendizaje, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades y adquirir conocimientos valiosos.

Dimensión 2. Tipo de videojuego

La industria de los videojuegos es dinámica y evoluciona constantemente con la aparición de nuevos géneros y subgéneros, tal como se presenta a continuación:

Para García (2022) entre los videojuegos básicos están:

Acción: Este género se caracteriza por su ritmo frenético y la inmersión que ofrece. Lleva a cabo acciones repetitivas, como presionar combinaciones de botones con frecuencia para realizar movimientos específicos. Requieren una alta concentración y pueden volverse adictivos a corto plazo. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, tiende a volverse monótono, ya que sus mecánicas de juego no suelen variar significativamente. En algunos casos, estos juegos pueden ser muy desafiantes, lo que puede frustrar a los jugadores de poca paciencia.

Aventura: Este es uno de los géneros de videojuegos más importantes, ya que está lleno de peligros y emocionantes hazañas en cada esquina. El protagonista debe superar niveles extensos repletos de enemigos y hacer uso de diversos objetos para cumplir sus objetivos. Suelen contar con una trama sólida y una duración moderada, y algunos incluso ofrecen múltiples finales, lo que obliga a los

jugadores a tomar decisiones morales que afectan el diseño del juego. Esto aumenta la inmersión y brinda la oportunidad de jugar varias veces para descubrir todos los finales posibles.

Arcade: Estos juegos son simples y presentan elementos de baja complejidad, como aventuras, laberintos o plataformas. El objetivo es avanzar a través de diferentes pantallas, y su ritmo permite que los jugadores se adapten rápidamente, incluso en su primera partida. No suelen ser muy largos en duración.

Deportes: Como su nombre indica, este tipo de juegos se basan en deportes reales, como fútbol, boxeo, golf, tenis o baloncesto, entre otros. Requieren habilidad y precisión, lo que significa que se pueden mejorar mediante la práctica. Por lo general, carecen de una trama o historia profunda, ya que su enfoque principal es la simulación deportiva. Además, suelen ofrecer modos multijugador, lo que los convierte en opciones ideales para jugar con amigos tanto en persona como en línea.

Estrategia: Estos tipos de juegos suelen abordar temas relacionados con la guerra y el rol. Su principal enfoque es derrotar al enemigo mediante la implementación de estrategias. Requieren altos niveles de concentración y habilidad mental. No todos los jugadores los encuentran atractivos, ya que muchos de ellos tienen una curva de aprendizaje pronunciada y no siempre son fáciles de comprender de inmediato, lo que puede requerir la realización de un tutorial para aprender a jugar. A pesar de esto, una vez que se domina la mecánica del juego, pueden resultar muy entretenidos y desafiantes. Debido a su complejidad, son ideales para competir contra otros jugadores. Una de sus principales ventajas es que suelen seguir siendo divertidos a largo plazo, ya que algunos son tan elaborados que ofrecen constantemente nuevas formas de superación y desafíos.

Simulación: En este tipo se encuentra una variedad, ya que se basan en la simulación de aspectos de la vida real, como la conducción de vehículos, aviones, trenes, la realización de cirugías o incluso la vida de un animal. A muchos jugadores les resulta interesante que les permite recrear situaciones de la vida real sin los inconvenientes que conllevan en la realidad. Algunos de estos juegos requieren muchas horas de juego debido a su complejidad, mientras que otros son mucho más simples y fáciles de comprender. En ocasiones, estos juegos pueden tener un enfoque fantástico, pero en otros casos, se esfuerzan por ofrecer una experiencia lo más realista posible.

Juegos de mesa: Estos son los juegos clásicos de mesa de siempre, pero en una versión digital que se puede disfrutar en una consola o computadora. A pesar de mantener el aspecto social que caracteriza a los juegos de mesa tradicionales, ofrecen la ventaja de permitir partidas contra la inteligencia artificial, lo que los hace perfectos para aquellos que desean jugar, pero no tienen compañeros disponibles.

Juegos musicales: Estos juegos implican la interacción con alguna pieza musical. En algunos casos, se requieren accesorios especiales que simulen instrumentos musicales o tapetes donde se deben presionar botones mientras se baila (p. 9,10,11).

Dimensión 3. Tiempo de uso en el videojuego

Organización Mundial de la Salud OMS (2021) el acto de jugar es una faceta innata de la experiencia humana y puede ser beneficioso para el aprendizaje, como también proporciona entretenimiento y diversión. No obstante, ciertos tipos de juegos, combinados con factores personales, pueden llevar a comportamientos que comienzan como ocasionales y evolucionan hacia el uso compulsivo, conduciendo al juego problemático e incluso a la adicción patológica.

El trastorno de adicción a los videojuegos implica un fuerte impulso incontrolable de jugar a los videojuegos de manera compulsiva. La persona afectada es impulsada por un deseo que no puede controlar, lo que lleva a jugar durante más de tres horas, lo que aumenta el tiempo dedicado a los juegos en un ordenador o consola.

Echeburúa et al. (2016) si se toma en cuenta la frecuencia o duración de tiempo que un individuo pasa jugando videojuegos, se puede considerar que se está abusando de ellos. Esto puede tener efectos perjudiciales tanto para la persona como para sus familiares cercanos. El individuo se siente incapaz de controlar el tiempo que dedica a jugar en su computadora, teléfono móvil o consola. Aunque el juego comienza con la intención de jugar durante 10 o 25 minutos, el tiempo se va prolongando hasta que se juega durante horas seguidas. Esto resulta en una pérdida de tiempo ya que el individuo dedica horas a su juego sin obtener beneficios significativos, en lugar de utilizar ese tiempo para realizar otras actividades importantes en su vida diaria. Además, la falta de autocontrol para detener el juego puede llevar a un mayor abuso y a problemas aún más graves (p. 36).

2.2.2. Variable 2. Motricidad gruesa

Ruiz y Ruíz (2017) se trata del progreso de las destrezas motoras fundamentales de los niños, donde ellos combinan distintas acciones en sus movimientos, aunque los resultados no se alcanzan de inmediato. Estos logros se materializan a medida que los niños se adaptan a nuevas situaciones motoras y adquieren la experiencia necesaria para controlar sus movimientos (p. 9).

Ríos (2022) la motricidad se refiere al conjunto de actividades relacionadas con las habilidades de los niños al realizar movimientos y posturas específicas. Es un proceso que progresa de lo más básico a lo más complejo y se ve influenciado por el desarrollo social, el desarrollo cognitivo y el crecimiento físico del niño. Implica movimientos que responden a las necesidades individuales de cada estudiante y están relacionados con aspectos corporales, juegos, pensamiento y movimiento. Estas situaciones buscan fomentar la autonomía y la creatividad en los niños, preparándolos para responder de manera efectiva a diversas situaciones (p. 18).

La motricidad gruesa se identifica a través de todas las características relacionadas con el desarrollo cronológico del niño, principalmente porque están vinculadas al crecimiento del cuerpo en lo que respecta a sus extremidades. (Conde, 2007, citado en Ramos, 2022).

Milián y Monteza (2022) la motricidad abarca todas las acciones musculares y movimientos del cuerpo requeridos para llevar a cabo una acción específica de manera efectiva. Implica habilidades que implican actuar de manera consciente y conlleva el desarrollo de destrezas en la motricidad fina (p. 8).

Para Vásquez (2021) la motricidad gruesa implica la coordinación y el equilibrio necesarios para llevar a cabo movimientos amplios que involucran grupos musculares grandes. Estos aspectos de coordinación y equilibrio están presentes en actividades cotidianas como caminar, correr, trepar, saltar, bailar, rodar y lanzar objetos (p. 17).

Según Elles et al (2021) la motricidad gruesa se describe como la que está vinculada a actividades que involucran amplios conjuntos musculares; en términos generales, abarca aquellos movimientos que comprometen una gran parte o la totalidad del cuerpo del niño. Es decir, es la habilidad para realizar movimientos que comprenden el uso de grandes grupos musculares y que permiten realizar acciones específicas.

Dimensiones de la variable Motricidad gruesa

Dimensión 1. Saltos laterales (SL)

El ejercicio de saltos laterales implica moverse de un lado a otro sobre una plataforma de dimensiones 1 m por 0,60 m, superando un listón de 2 cm de altura. La técnica consiste en realizar saltos con ambos pies juntos, ejecutándolos lo más rápidamente posible durante un periodo de 15 segundos. Se registra el número total de saltos en dos intentos, evaluando especialmente la velocidad en los saltos alternados.

Dimensión 2. Equilibrio de retaguardia (ER)

La acción de mantener el equilibrio al caminar hacia atrás se realiza sobre tres barras de madera que miden 3 metros de longitud, 3 cm de altura y tienen diferentes anchuras: 6 cm, 4,5 cm y 3 cm. Durante tres intentos en cada barra, se registran el número de pasos dados sin caer, limitando el conteo a un máximo de 8 pasos por intento. El objetivo es evaluar la capacidad de equilibrio dinámico.

Dimensión 3. Saltos Monopedales (SM)

Los saltos mono pedales implican la acción de saltar sobre bloques de espuma que tienen dimensiones de 50 cm de longitud, 20 cm de ancho y 5 cm de alto. Estos bloques se disponen gradualmente uno

sobre otro, y el participante realiza los saltos con cada una de las piernas (utilizando una sola pierna a la vez). No obstante, existe la posibilidad de que un participante inicie sin bloques de espuma, saltando la distancia correspondiente a un solo bloque (20 cm). La cantidad máxima de bloques para saltar es de 12, y se requiere un desplazamiento previo al salto de 1,50 m, realizado con una sola pierna. La evaluación se enfoca en la coordinación de los miembros inferiores y la energía dinámica o fuerza generada.

Dimensión 4. Transposición lateral (TL)

Se trata de desplazarse de pie sobre plataformas dispuestas en el suelo, las cuales tienen una medida de 25x25 cm y una altura de 5 cm. La tarea consiste en moverse lateralmente de una plataforma a otra. Durante este desplazamiento, se recoge la plataforma liberada con ambas manos y se coloca en el lado opuesto, repitiendo este proceso de manera sucesiva. En un lapso de 20 segundos, se cuenta el número de movimientos realizados, tanto de las plataformas como del cuerpo. Se llevan a cabo dos intentos y se suma el total de acciones. En esta prueba, se evalúan la lateralidad y la organización espaciotemporal (Kiphard y Schilling, 1974, citados en Yanouch, 2020, p. 13).

Actividades que desarrollan la coordinación motora gruesa en los niños

Para Villalobos (2022) el juego psicomotor desarrolla la coordinación motora gruesa en los niños. Estos benefician la estabilidad y el equilibrio en los movimientos coordinados. Estas actividades son:

Andar: Implica un modo de moverse en el espacio en posición vertical, con movimientos secuenciales definidos, organizados y complejos. Durante este proceso, se experimenta constantemente la pérdida y recuperación del equilibrio. Se pueden identificar variaciones en el andar, como caminar de puntillas, caminar con los talones, dar pasos normales, caminar en el borde exterior o interior del pie, y explorar diferentes direcciones y ritmos.

Correr: Consiste en una versión acelerada de la habilidad de caminar y se diferencia principalmente en que cada paso incluye una breve fase de vuelo en la que el cuerpo se suspende temporalmente en el aire. Pueden darse diversas formas de correr, como correr en solitario o en compañía, sobre diferentes tipos de superficies.

Saltar: Implica un movimiento caracterizado por la flexión y extensión enérgica de los tobillos y las rodillas para proyectar el cuerpo hacia arriba o hacia adelante. Los saltos pueden manifestarse en diversas formas, incluyendo saltos con obstáculos, saltos sin obstáculos, variaciones en la profundidad y la distancia, así como movimientos relacionados con el movimiento y el transporte.

Lanzar: Se trata de un movimiento físico que implica la aplicación de fuerza muscular a un objeto utilizando las manos para alcanzar un objetivo específico, ya esté relacionado con la precisión o la distancia. Las variantes de lanzamiento pueden incluir lanzamientos horizontales, lanzamientos por

encima del hombro, lanzamientos por debajo del hombro, lanzamientos con una mano, lanzamientos con ambas manos, lanzamientos mientras se corre o sin impulso, además de lanzamientos con giros y saltos sobre objetos.

Golpear: Consiste en aplicar una fuerza muscular a un objeto o elemento utilizando una parte del cuerpo con el propósito de lograr un objetivo concreto. Este acto puede involucrar golpear un objeto estacionario o en movimiento, variando la velocidad, la distancia y la altura, utilizando tanto partes del cuerpo como elementos externos (p. 27, 28).

Ventajas del desarrollo de la motricidad gruesa.

Según Caiza, Luján y Bravo (2023) los niños obtienen una serie de beneficios al lograr un desarrollo apropiado de su motricidad gruesa. Estos beneficios incluyen el conocimiento de su cuerpo en reposo o en movimiento, la mejora de la creatividad, la memoria y la expresión corporal, la capacidad de distinguir colores, tamaños o formas, la estimulación del ritmo y el equilibrio. Un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa permite a los niños realizar ciertos movimientos de manera correcta (p. 4).

Currículo Nacional (2016) Cuando el estudiante alcanza un nivel competente en el ciclo V y se desenvuelve de manera independiente a través de su motricidad, demuestra habilidades tales como:

Aplica la alternancia de sus lados corporales según su preferencia o necesidad, anticipando acciones motrices en un espacio y tiempo específicos para mejorar sus respuestas en actividades físicas.

Ajusta su postura corporal para enfrentar situaciones motrices en contextos lúdicos y predeportivos, consolidando habilidades específicas relacionadas con la carrera, el salto y los lanzamientos.

Manifiesta su estilo único de movimiento al asumir diversos roles en la práctica de actividad física, utilizando su lenguaje corporal como forma de expresión.

Colabora con sus compañeros para crear secuencias programadas y estructuradas de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos. De esta manera, se comunica de diferentes maneras y emplea diversos recursos a través del cuerpo y el movimiento para transmitir ideas y emociones (p. 116).

2.3. Definición de términos

2.3.1. Actividad física

Se refiere a cualquier movimiento deliberado del cuerpo que requiera un mayor gasto cardíaco que el estado de reposo. Se han documentado impactos positivos de la AF en los sistemas musculoesquelético, cardiovascular y muscular (Hallal et al., 2005, citados en Ortiz y Ramírez, 2020, p. 868).

2.3.2. Motricidad social

La motricidad social se refiere a la utilización de las habilidades personales con el fin de interactuar

de manera efectiva en la sociedad, promover la inclusión y una convivencia armoniosa, así como integrarse de manera adecuada en un grupo y abordar conflictos de manera segura y empática. Además, implica el uso de estrategias y tácticas para alcanzar metas compartidas al llevar a cabo diversas actividades físicas y demostrar una actitud positiva al planificar eventos recreativos y deportivos (Valdivia, 2021, p. 34).

2.3.3. Motricidad

La habilidad motriz se concibe como un modo de interacción, manifestación y conexión con otros, desempeñando un rol esencial en la formación equilibrada de la individualidad, ya que los niños no solo evolucionan en sus aptitudes físicas, sino que también les facilitan incorporar el pensamiento, las emociones y la interacción social (Ramos et al., 2016, citados por Alonso y Pazos, 2020, p. 2).

2.3.4. Celular

Los dispositivos móviles ofrecen comodidades para la comunicación y el intercambio de datos, pero su uso excesivo puede tener consecuencias negativas en el comportamiento, especialmente en los jóvenes, y puede resultar perjudicial y tener un gran impacto en sus relaciones sociales. Esto puede llevar a problemas como la dependencia, pérdida de control y en las relaciones con su entorno (Cholán, 2020).

Los teléfonos móviles son los dispositivos más utilizados por estudiantes y profesores debido a su portabilidad y tamaño compacto. La popularidad de los dispositivos móviles con conexión inalámbrica y pantallas táctiles ha estimulado la creación de aplicaciones educativas, que pueden transformar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje (Nichele y Schlemmer, 2014, como se citó en Vásquez et al., 2019).

2.3.5. Pantalla

García y Días (2022) se denomina pantalla a todo equipo o aparato electrónico que proyecta imágenes, estos son los televisores, teléfonos celulares, computadoras, tabletas, entre otros (p. 340).

2.3.6. Los dispositivos electrónicos

Los dispositivos electrónicos son fundamentales en nuestra rutina diaria, transformando la manera en que nos desenvolvemos tanto en la vida personal como en el ámbito laboral, desde teléfonos móviles hasta computadoras. Durante la pandemia, el aumento de la exposición temprana a pantallas de dispositivos electrónicos como teléfonos celulares, tabletas y computadoras ha afectado negativamente la actividad física y la interacción social verbal y táctil con los demás, así como la salud en términos de sobrepeso y trastornos del sueño (Jiménez, 2023).

III. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

H. Existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.

3.1.2 Hipótesis específicas

H1. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y los saltos laterales, el equilibrio de retaguardia, los saltos mono pedales y la transposición lateral de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.

3.2. Variables

Variable 1: Videojuego

Variable 2: Motricidad gruesa

3.3.Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1: Videojuegos	Para la Real Academia Española (2018) se define como un juego electrónico que se muestra en una pantalla, es decir, un dispositivo electrónico que, mediante controles adecuados, permite simular juegos a través de la pantalla de un televisor o una computadora (citado en Muñoz, 2023).	Los videojuegos están compuestos por 3 dimensiones e indicadores. Las cuales son; tipo del equipo tecnológico, tipo de videojuego, Tiempo de uso en el videojuego y necesidad para jugar, los que se midieron mediante un cuestionario.	Uso de equipo tecnológico Tipo de videojuego Tiempo de uso en el videojuego.	Celular Tablet Smart TV Computadora 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.	1 2, 3. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	Ordinal

Tabla 2*Operacionalización de la variable Motricidad gruesa*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 2: Motricidad Gruesa	Ruiz y Ruíz (2017) se trata del progreso de las destrezas motoras fundamentales de los niños, donde ellos combinan distintas acciones en sus movimientos, aunque los resultados no se alcanzan de inmediato. Estos logros se materializan a medida que los niños se adaptan a nuevas situaciones motoras y adquieren la experiencia necesaria para controlar sus movimientos (p. 9).	La motricidad gruesa se dimensiona en: Saltos laterales (SL) Equilibrio de retaguardia (ER) Saltos mono pedales (SM) Transposición lateral (TL) los que se midieron mediante la guía de observación.	Saltos laterales (SL) Equilibrio de retaguardia (ER) Saltos mono pedales (SM) Transposición lateral (TL)	Efectúa saltos laterales manteniendo los pies juntos durante un intervalo de tiempo específico. Se mueve hacia atrás sin entrar en contacto con el suelo, deslizándose sobre vigas de madera que varían en dimensiones. Efectúa saltos unipodales sobre una o varias láminas de espuma colocadas una encima de otra. Desplaza las plataformas alternando el apoyo lateral de ambos pies.	2 intentos de 15 segundos 3 intentos por cada viga 2 intentos por nivel 1 intento de 20 segundos	Normal Sintomático Problemático

IV. MATERIALES Y MÉTODOS

4.1. Área de estudio

4.2. Tipo y diseño de investigación

4.2.1 Tipo de investigación

Según el propósito fue de tipo básica, ya que tuvo como finalidad primordial la exploración y generación de información inédita, con la intención de ampliar las bases teóricas de un campo científico particular (Tamayo, 2003, citado en Gallardo, 2017, p. 55).

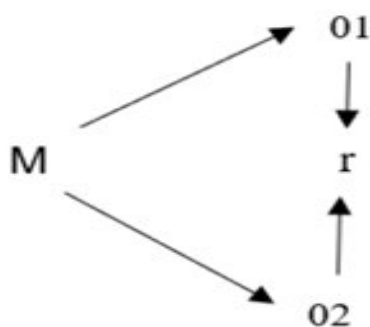
4.2.2 Diseño de investigación

De diseño no experimental, ya que se basó en la observación de situaciones existentes, sin requerir la manipulación, regulación o influencia deliberada sobre la variable independiente (Hernández y Mendoza, 2018).

El nivel de investigación fue descriptivo correlacional, porque tuvo como finalidad principal describir el nivel de relación entre dos o más variables de una determinada muestra o contexto específico (Gallardo, 2017, p. 53).

Figura 1

Diseño de la investigación correlacional



Donde:

M = Muestra

01 = es la variable 1: Videojuegos

02 = es la variable 2: Motricidad gruesa

4.3. Población y muestra de estudio

4.3.1 Población

La población de estudio es el conjunto de personas, objetos y elementos de estudio en una investigación. También conocida como universo ya que presentan las mismas características (Arias y Covinos, 2021, p. 113). En este caso, se trata del total de niños en el nivel de primaria que se desea analizar en relación con su desarrollo motor, específicamente la motricidad gruesa. Esta población de estudio puede ser examinada individualmente utilizando una guía de observación de la motricidad gruesa, lo que permite evaluar y comprender el desarrollo motor de cada niño en ese grupo escolar.

Para el presente estudio, la población considerada fue de 104 estudiantes de 6to grado del nivel primaria.

Tabla 3

Población de la investigación

Grado	Población
6° Grado A	35
6° Grado B	35
6° Grado C	34
Total	104

Fuente: Relación del SIAGIE 2023 del nivel primaria de la I.E.

4.3.2 Muestra

Es el conjunto de elementos escogidos de una población con el propósito de ser analizados. Esta muestra se considera representativa de la población en cuestión, y los resultados derivados de su estudio se emplean para realizar generalizaciones sobre dicha población (Mohamed et al., 2023, p. 77).

La muestra con la que se trabajó en el presente estudio fue de 32 estudiantes de sexto grado A del nivel primaria de una I.E. de Lima, 2023.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica

Una técnica se refiere a una estrategia concreta empleada para recopilar información o datos relevantes en el contexto de una investigación. Estas pueden ser entrevistas, encuestas, observaciones, análisis de documentos, etc. (Mohamed et al., 2023, p. 56).

La técnica utilizada en este estudio fue la observación la cual consistió en analizar atentamente el comportamiento de un determinado grupo de niños, registrándose la información que posteriormente fue procesada y analizada (Mohamed et al., 2023, p. 56).

4.4.2 Instrumento

Se refiere a una herramienta empleada para adquirir datos o información en el curso de una investigación. Estas herramientas pueden ser desde cuestionarios, entrevistas, guía de observaciones y escalas de medición, entre otros (Mohamed et al., 2023, p. 57). En el presente estudio el instrumento de recolección de datos que se aplicó para la variable video juegos fue un cuestionario y para la variable motricidad gruesa fue el test KTK.

4.5. Análisis estadístico

Se realizará la estadística descriptiva e inferencial utilizando el estadígrafo no paramétrico Rho de Spearman. En la estadística descriptiva hallaremos la frecuencia y porcentaje de cada una de variables, así, como las medidas de tendencia central. También se elaborarán figuras de barras de cada una de las tablas.

4.6. Aspectos éticos

En la presente investigación, la planificación y diseño del estudio se han llevado a cabo teniendo en cuenta los principios teóricos, éticos y los aspectos actuales de la metodología científica. Se tomaron en cuenta todas las medidas necesarias respetando la autoría intelectual de las fuentes consultadas que aportaron al presente estudio. Igualmente, los instrumentos se aplicaron previa autorización del director de la institución educativa, respetando el anonimato de los estudiantes participantes.

V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se exponen los resultados que se obtuvieron del análisis de la investigación:

5.1. Análisis descriptivo de resultados

5.1.1 Frecuencia de uso de Tablet

En la Tabla 4. Se observa que los resultados arrojaron que, de un total de 32 individuos, 30 de ellos, lo que representa el 93,8%, no usan Tablet. Por otro lado, solo 2 individuos, equivalente al 6,3%, usan Tablet. Estos porcentajes son tanto válidos como acumulativos, alcanzando el 100% en conjunto, lo que indica que no hay respuestas faltantes o inaplicables en la muestra.

En la figura 2, tenemos que hay un porcentaje mayor entre los que no usan Tablet a comparación de los que usan con una diferencia de 87.5%.

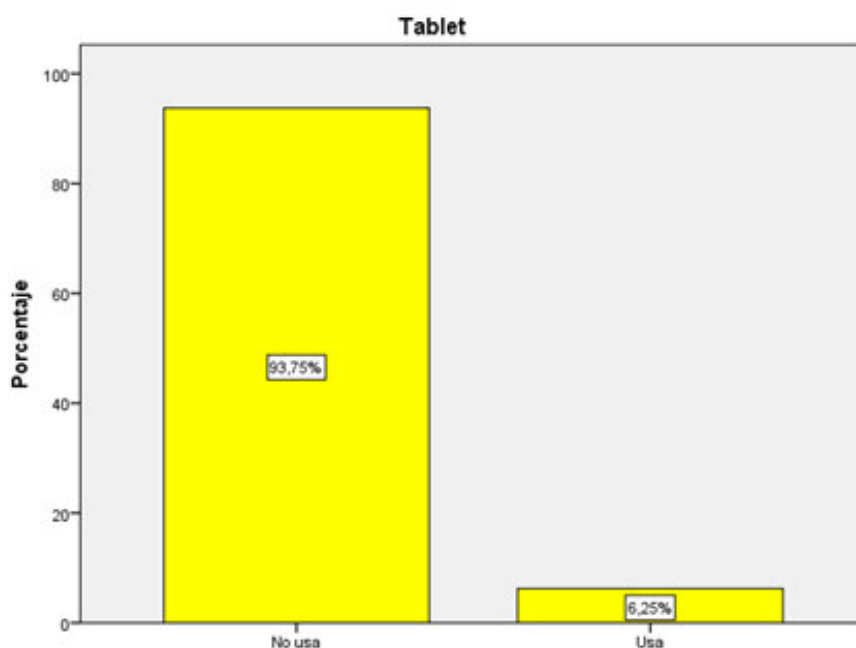
Tabla 4

Frecuencia de uso de Tablet

		Tablet			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No usa	30	93,8	93,8	93,8
	Usa	2	6,3	6,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 2

Frecuencia uso de Tablet



5.1.2 Frecuencia de uso de televisor

En la Tabla 5. En el caso del uso de televisores, de los 32 individuos encuestados, 28, que corresponden al 87,5%, no usan televisor, mientras que 4 personas, representando el 12,5%, sí hacen uso de este dispositivo. Al igual que en la tabla anterior, los porcentajes válidos y acumulativos suman 100%, mostrando la totalidad de la muestra sin respuestas faltantes.

En la figura 3, se observa que el nivel de los que no usan televisor es mayor que el nivel de los que si usan, con una diferencia de 75%.

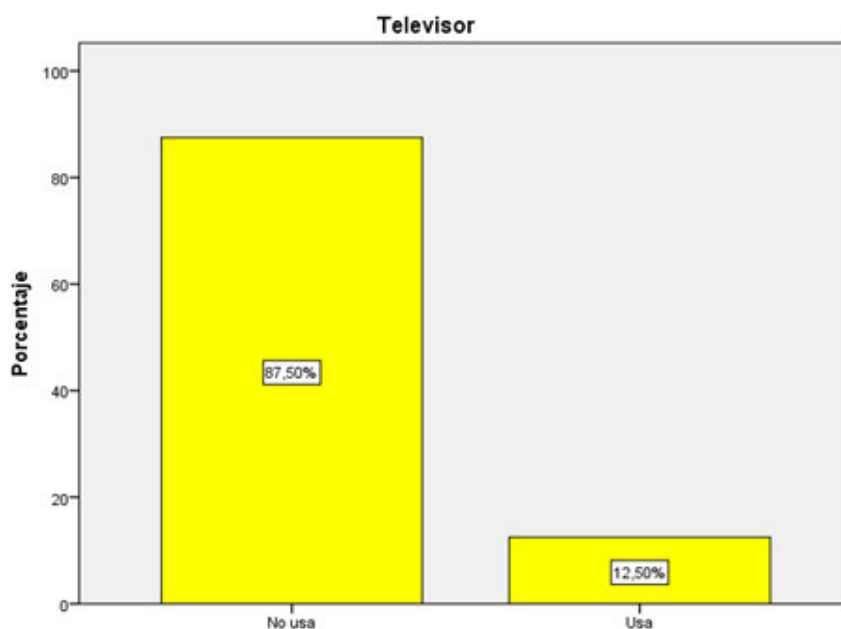
Tabla 5

Frecuencia de uso de televisor

Televisor					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No usa	28	87,5	87,5	87,5
	Usa	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 3

Frecuencia uso de televisor



5.1.3 Frecuencia de uso de Celular

En la Tabla 6, se refleja una tendencia opuesta a las anteriores. De los 32 individuos, solo 4, equivalentes al 12,5%, no usan celular. Por otro lado, una gran mayoría de 28 niños, que representa el 87,5%, usa celular. Esta tabla también muestra que el total de respuestas válidas y acumuladas alcanza el 100%.

En la figura 4, se observa que el porcentaje de estudiantes que usan el celular está por encima de los q no usan y la diferencia entre ambos grupos es del 75%

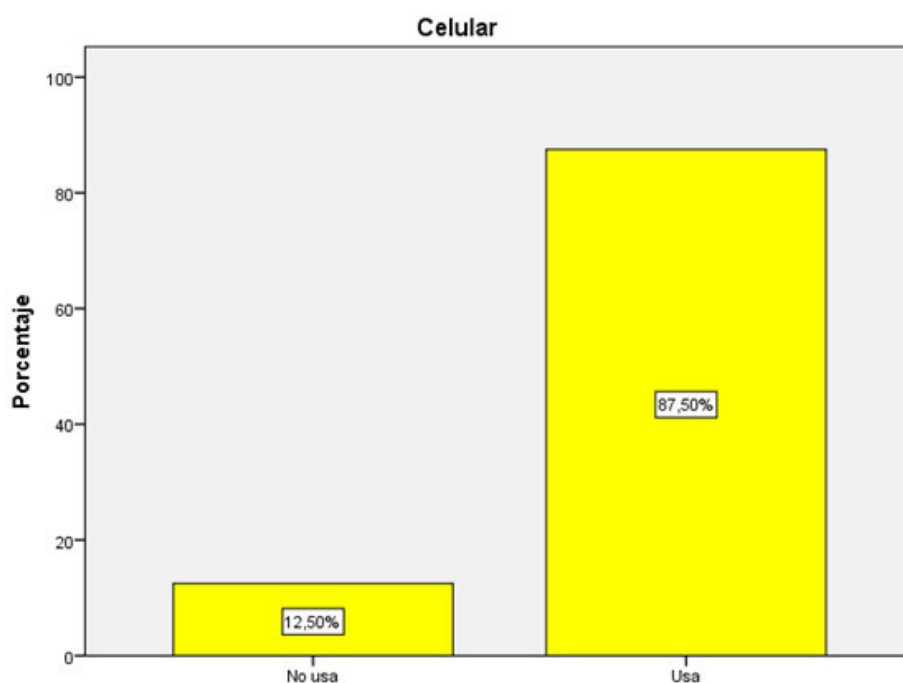
Tabla 6

Frecuencia de uso de Celular

Celular					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No usa	4	12,5	12,5	12,5
	Usa	28	87,5	87,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 4

Frecuencia uso de Celular



5.1.4 Frecuencia de uso de Computador

En la Tabla 7 referente al uso de computadores, 23 de los 32 entrevistados, que constituyen el 71,9%, no usan computador. En contraste, 9 personas, equivalentes al 28,1%, sí utilizan computador. Al igual que en las tablas anteriores, los porcentajes válidos y acumulativos suman 100%, lo que indica una cobertura completa de la muestra.

En la figura 5, tenemos que, entre los niños entrevistados hay un porcentaje mayor que no usan computadora a comparación de los que si usan. La diferencia entre ambos grupos es de 43.8%.

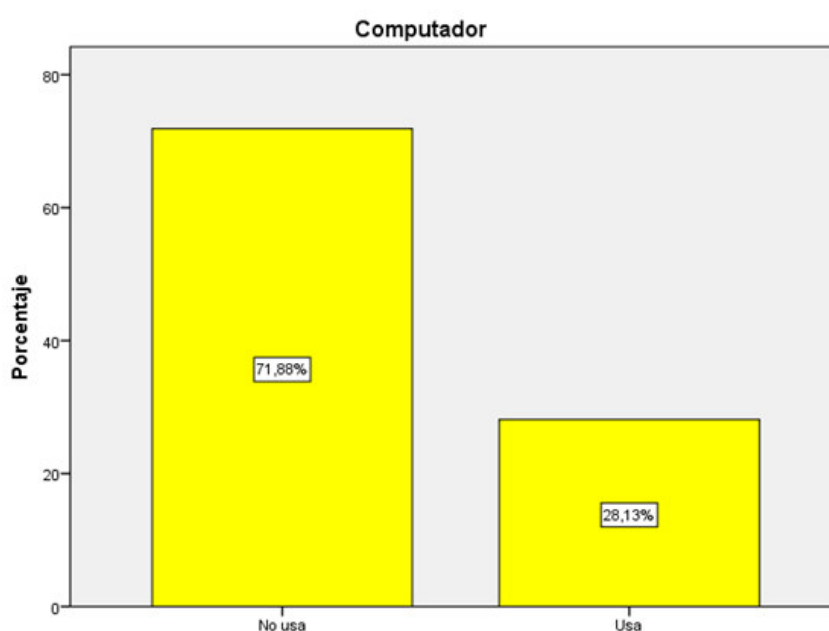
Tabla 7

Frecuencia de uso de Computador

Computador					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No usa	23	71,9	71,9	71,9
	Usa	9	28,1	28,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 5

Frecuencia uso de Computador



5.1.5 Preferencias al jugar videojuegos

En la Tabla 8. De 32 personas encuestadas, el 34,4% prefiere juegos que les hagan pensar y planear, siendo la opción más popular. La exploración de lugares mágicos y escuchar historias es preferida por el 31,3%. Un 15,6% disfruta de juegos de roles como ser piloto o granjero, mientras que un 12,5% prefiere resolver acertijos y solo un 6,3% disfruta correr y saltar rápidamente.

En la figura 6, tenemos que, entre los niños entrevistados hay un mayor porcentaje que prefieren los videojuegos que les hagan pensar y planear y un menor porcentaje tienen preferencia por los videojuegos que les hagan correr y saltar muy rápido.

Tabla 8

Preferencias al jugar videojuegos

2. ¿Qué te gusta hacer más cuando juegas videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Correr y saltar muy rápido.	2	6,3	6,3	6,3
	Resolver acertijos.	4	12,5	12,5	18,8
	Explorar lugares mágicos y escuchar historias.	10	31,3	31,3	50,0
	Jugar juegos que me hagan pensar y planear.	11	34,4	34,4	84,4
	Jugar a ser alguien más, como un piloto, un granjero, etc.	5	15,6	15,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 6

Preferencias al jugar videojuegos



5.1.6 Mundos favoritos en videojuegos

En la Tabla 9. En esta categoría, los lugares con mucha acción y aventuras dominan con un 53,1%. Los mundos misteriosos con fantasmas o criaturas mágicas y los juegos que parecen la vida real son igualmente preferidos por el 18,8% cada uno. Solo un 6,3% prefiere pistas de carreras o campos de deportes, y los castillos, reinos y mundos fantásticos son los menos populares con un 3,1%.

En la figura 7, tenemos que, del total de niños entrevistados un mayor porcentaje (53,1) manifestaron que los mundos favoritos en los videojuegos son los de lugares con mucha acción y aventuras y en contraste los que menos les atraen (3,1%) son los castillos, reinos y mundos fantásticos.

Tabla 9

Mundos favoritos en videojuegos

3. ¿Qué mundos te gustan más en los videojuegos?					
				Porcentaje	Porcentaje
				Frecuencia	Porcentaje
					válido
					acumulado
Válido	Lugares con mucha acción y aventuras.	17	53,1	53,1	53,1
	Lugares misteriosos con fantasmas o criaturas mágicas.	6	18,8	18,8	71,9
	Castillos, reinos y mundos fantásticos.	1	3,1	3,1	75,0
	Juegos que parecen la vida real.	6	18,8	18,8	93,8
	Pistas para correr o campos de deportes.	2	6,3	6,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 7

Mundos favoritos en videojuegos



5.1.7 Aspectos que generan felicidad en videojuegos

En la Tabla 10. Conocer personajes y sus historias, así como pensar en cómo ganar el juego, son igualmente preferidos por el 31,3%. Resolver acertijos difíciles atrae al 15,6%, mientras que moverse rápido y vencer obstáculos es elegido por el 12,5%. Un 9,4% disfruta de juegos que simulan actividades de la vida real.

En la figura 8, tenemos que, del total de niños entrevistados, un mayor porcentaje manifestaron que lo que les hace más feliz cuando juegan videojuegos son conocer personajes y sus historias, así como pensar cómo ganar el juego con un (31,3%) respectivamente sumando un 62,6%.

Tabla 10

Aspectos que generan felicidad en videojuegos

4. ¿Qué te hace más feliz cuando juegas videojuegos?						
				Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
					válido	acumulado
Válido	Moverme rápido y vencer obstáculos.			4	12,5	12,5
	Resolver acertijos difíciles.			5	15,6	28,1
	Conocer personajes y sus historias.			10	31,3	59,4
	Pensar en cómo ganar el juego.			10	31,3	90,6
	Jugar a hacer cosas como en la vida real.			3	9,4	100,0
	Total			32	100,0	

Figura 8

Aspectos que generan felicidad en Videojuegos



5.1.8 Preferencia de juego en compañía o solo

En la Tabla 11. El 37,5% prefiere jugar con amigos o familia, mientras que el 25% disfruta jugar con otros niños en línea. Un 21,9% prefiere juegos donde piensan y resuelven cosas por sí mismos, y el 15,6% juega sus propias aventuras en solitario.

En la figura 9, tenemos que de la muestra entrevistada un mayor porcentaje (37,5) manifestaron que les gusta más, jugar con amigos o familiares y a un 15,6% le gusta jugar solo, la diferencia entre ambos grupos es de 21,9%.

Tabla 11

Preferencia de juego en compañía o solo

5. ¿Te gusta jugar con otras personas o solo?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con otros niños en línea.	8	25,0	25,0	25,0
	Con mis amigos o familia.	12	37,5	37,5	62,5
	Jugar mis propias aventuras solo.	5	15,6	15,6	78,1
	Juegos donde pienso y resuelvo cosas por mí mismo.	7	21,9	21,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 9

Preferencia de juego en compañía o solo



5.1.9 Preferencias de historias en videojuegos

En la Tabla 12. Un 46,9% prefiere juegos con más acción que historia. El 25% no está interesado en las historias y solo quiere jugar y divertirse. Las buenas historias atraen al 18,8%, mientras que un 9,4% prefiere crear su propia historia en el juego.

En la figura 10, se observa que la diferencia entre el grupo con mayor porcentaje que prefieren más los videojuegos de acción y el grupo con menor porcentaje que respondieron que prefieren hacer su propia historia en el juego es de un 35,5%.

Tabla 12

Preferencias de historias en videojuegos

6. ¿Te gustan las historias en los videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No, solo quiero jugar y divertirme.	8	25,0	25,0	25,0
	Sí, pero prefiero más acción.	15	46,9	46,9	71,9
	Sí, me encantan las buenas historias.	6	18,8	18,8	90,6
	Quiero hacer mi propia historia en el juego.	3	9,4	9,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 10

Preferencias de historias en videojuegos



5.1.10 Tipos de desafíos preferidos en Videojuegos

Tabla 13. El 31,3% de la muestra, prefiere juegos donde pueden elegir lo que hace su personaje y su historia mientras que, al 25% de los entrevistados los desafíos que más le gusta de los videojuegos son: vencer a los malos o monstruos grandes, a otro 25% le gusta jugar contra otros niños. Así como, resolver acertijos y misterios es el preferido de un 9,4% lo mismo que los juegos que requieren mucho pensamiento, atraen al 9,4% del total de los niños encuestados.

Figura 11, se observa que el mayor porcentaje de los encuestados el 31,3% prefieren los videos que les permiten elegir qué hace su personaje y su historia. Un menor porcentaje de los niños prefiere los de resolver acertijos, como también los juegos que les hace pensar mucho para ganar.

Tabla 13

Tipos de desafíos preferidos en videojuegos

7. ¿Qué tipo de desafíos te gustan en los videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Vencer a los malos o monstruos grandes.	8	25,0	25,0	25,0
	Resolver acertijos y misterios.	3	9,4	9,4	34,4
	Elegir qué hace mi personaje y su historia.	10	31,3	31,3	65,6
	Juegos donde tengo que pensar mucho para ganar.	3	9,4	9,4	75,0
	Juegos donde juego contra otros niños.	8	25,0	25,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 11

Tipos de desafíos preferidos en videojuegos



5.1.11 Preferencias en estilos de dibujo en videojuegos

Tabla 14. Los gráficos que se ven como en la vida real son los más populares con un 46,9%. Un 34,4% prefiere dibujos con mucha acción y movimientos rápidos. Los dibujos bonitos y coloridos atraen al 12,5%, mientras que los simples y divertidos son elegidos por el 6,3%.

La Figura 12, muestra los porcentajes de los dibujos que les gusta más de los videojuegos. La mayoría prefiere los que se vean como en la vida real, un grupo menor de los niños prefiere los simples y divertidos. La diferencia de preferencia entre ambos grupos es de 40,6%.

Tabla 14

Preferencias en estilos de dibujo en videojuegos

8. ¿Qué tipo de dibujos te gustan más en los videojuegos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Que se vean como en la vida real.	15	46,9	46,9	46,9
	Bonitos y coloridos.	4	12,5	12,5	59,4
	Simples y divertidos.	2	6,3	6,3	65,6
	Con mucha acción y movimientos rápidos.	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 12

Preferencias en estilos de dibujo en videojuegos



5.1.12 Gusto por Juegos que dan un poco de miedo

Tabla 15. El 43,8% de los niños entrevistados, encuentra divertidos los juegos que dan un poco de miedo. Un 37,5% los disfruta, pero con moderación, mientras que el 18,8% no gusta de los juegos que dan miedo.

La Figura 13, muestra los porcentajes de las respuestas de la pregunta si les gustan los videojuegos que dan un poco de miedo. La mayoría manifestó que sí, porque son muy divertidos y un grupo menor respondió que no les gusta los juegos que dan miedo. La diferencia de preferencia entre ambos grupos resultó un 25%.

Tabla 15

Gusto por juegos que dan un poco de miedo

9. ¿Te gustan los juegos que dan un poco de miedo?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	¡Sí, son muy divertidos!	14	43,8	43,8	43,8
	Un poco, pero no mucho.	12	37,5	37,5	81,3
	No, no me gustan los juegos que dan miedo.	6	18,8	18,8	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 13

Gusto por juegos que dan un poco de miedo



5.1.13 Coordinación motora gruesa

Tabla 16. Se presentan los resultados de coordinación motora gruesa.

Problemático: De los 32 individuos que participaron como muestra, 2 de ellos que representan el 6,3% muestran problemas en la coordinación motora gruesa. Este porcentaje es tanto el porcentaje válido como el acumulado hasta este punto.

Sintomático: La mayoría de la muestra, con 23 individuos, lo que equivale al 71,9%, presenta síntomas relacionados con la coordinación motora gruesa. Este porcentaje no solo representa la proporción de individuos en esta categoría, sino que también suma al porcentaje acumulado, llevándolo al 78,1%.

Normal: Finalmente, 7 individuos, que corresponden al 21,9% de la muestra, tienen una coordinación motora gruesa normal. Este porcentaje lleva el total acumulado al 100%, indicando que todos los individuos han sido clasificados en alguna de estas tres categorías.

En la Figura 14, se observa que el porcentaje más alto (71,9) corresponde a los estudiantes que presentan síntomas relacionados con la motricidad gruesa (nivel sintomático), por encima del nivel normal y del nivel problemático con una diferencia de un 50% y 65,6% respectivamente.

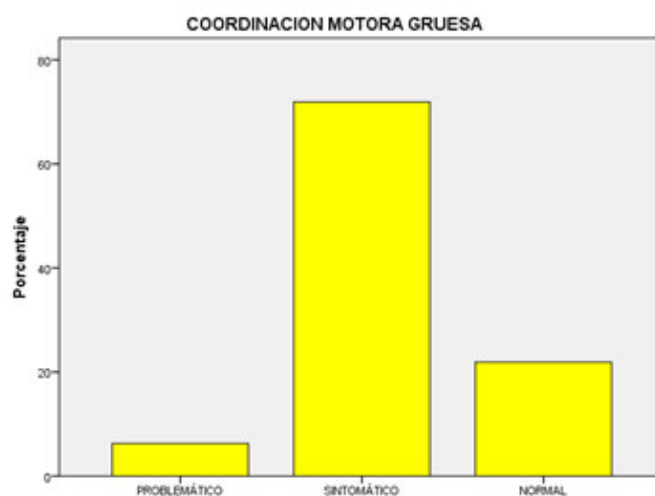
Tabla 16

De motricidad gruesa

COORDINACION MOTORA GRUESA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROBLEMÁTICO	2	6,3	6,3	6,3
	SINTOMÁTICO	23	71,9	71,9	78,1
	NORMAL	7	21,9	21,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Figura 14

De coordinación motora gruesa



5.2. Análisis inferencial de resultados

5.2.1. Prueba de hipótesis general

5.2.1.1 Motricidad gruesa y tiempo

La correlación de Spearman entre el tiempo y la motricidad gruesa resultó igual a 0,050, con un valor de significancia (Sig. bilateral) de 0,785. Dado que este valor es mucho mayor que 0,05, se acepta la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que no hay una correlación significativa entre el tiempo y la motricidad gruesa en esta muestra.

Tabla 17

Motricidad gruesa y tiempo

Correlaciones				
		MOTRICIDAD		
		GRUESA	Tiempo	
Rho de Spearman	MOTRICIDAD GRUESA	Coefficiente de correlación	1,000	,050
		Sig. (bilateral)	.	,785
		N	32	32
	Tiempo	Coefficiente de correlación	,050	1,000
		Sig. (bilateral)	,785	.
		N	32	32

5.2.2. Prueba de hipótesis específicas

5.2.2.1 Correlación entre tiempo y la dimensión Saltos Laterales

Aquí, la correlación de Spearman es de 0,023 con un valor de significancia de 0,900. Este valor de significancia, al ser mayor que 0,05, indica que no hay una correlación estadísticamente significativa entre el tiempo y los saltos laterales. Se acepta la hipótesis nula, sugiriendo que no existe una relación significativa entre el tiempo y la dimensión saltos laterales.

Tabla 18

Correlación entre tiempo y la dimensión saltos laterales

Correlaciones

		DIMENSION 1: Saltos laterales		
			Tiempo	(SL)
Rho de Spearman	Tiempo	Coefficiente de correlación	de 1,000	,023
		Sig. (bilateral)	.	,900
		N	32	32
	DIMENSION 1: Saltos laterales (SL)	Coefficiente de correlación	de ,023	1,000
		Sig. (bilateral)	,900	.
		N	32	32

5.2.2.2 Correlación entre tiempo y equilibrio de retaguardia

La correlación es de -0,012 con un valor de significancia de 0,950. Siendo este mayor que 0,05, implica que no se puede rechazar la hipótesis nula. Es así que, no hay correlación significativa entre el tiempo y el equilibrio de retaguardia.

Tabla 19

Correlación entre tiempo y equilibrio de retaguardia

		Correlaciones		
		DIMENSIÓN 2		
			Tiempo	(ER)
Rho de Spearman	Tiempo	Coefficiente de correlación	de 1,000	-,012
		Sig. (bilateral)	.	,950
		N	32	32
	DIMENSIÓN 2: Equilibrio de retaguardia (ER)	Coefficiente de correlación	de -,012	1,000
		Sig. (bilateral)	,950	.
		N	32	32

5.2.2.3 Correlación entre Tiempo y Saltos Monopedales

La correlación es de -0,054 con un valor de significancia de 0,767. Dado que el valor de significancia es mayor que 0,05, se acepta la hipótesis nula, indicando que no existe una correlación significativa entre el tiempo y los saltos monopedales.

Tabla 20*Correlación entre Tiempo y Saltos Monopedales*

Correlaciones				
		DIMENSIÓN 3: Saltos mono pedales (SM)		
Rho de Spearman	de Tiempo	Coefficiente de correlación	Tiempo de 1,000	
		Sig. (bilateral)	.	,767
		N	32	32
	DIMENSIÓN 3: Saltos mono pedales (SM)	Coefficiente de correlación	de -,054	1,000
		Sig. (bilateral)	,767	.
		N	32	32

5.2.2.4 Correlación entre Tiempo y Transposición Lateral

La correlación obtenida es de 0,104 con un valor de significancia de 0,571. Este valor, al ser mayor que 0,05, siendo así, no hay correlación entre tiempo con transposición lateral.

Tabla 21*Correlación entre Tiempo y Transposición Lateral*

Correlaciones				
		DIMENSIÓN 4: Transposición lateral (TL)		
Rho de Spearman	de Tiempo	Coefficiente de correlación	Tiempo de 1,000	
		Sig. (bilateral)	.	,571
		N	32	32
	DIMENSIÓN 4: Transposición lateral (TL)	Coefficiente de correlación	de ,104	1,000
		Sig. (bilateral)	,571	.
		N	32	32

5.3. Discusión de resultados

En el presente estudio, se investigó la relación existente entre las variables estudiadas: uso de los videojuegos y motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de primaria.

En la investigación realizada por Ochoa y Mamani (2022) se encontró una relación inversa proporcional entre la utilización de videojuegos pasivos y las habilidades motoras gruesas en infantes. Lo cual sugiere que, a mayor utilización de los videojuegos pasivos, será menor la motricidad gruesa. Este resultado es coherente con la idea de que la actividad sedentaria relacionada con los videojuegos pasivos puede impactar negativamente la capacidad de los niños para desarrollar y mejorar sus habilidades motoras gruesas. Estos se contradicen con los hallazgos del presente estudio que concluye que, no hay una correlación entre la coordinación motora gruesa y el tiempo dedicado a los videojuegos lo cual sugiere que, el tiempo invertido en videojuegos pasivos no impactó significativamente en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la muestra estudiada.

La discusión entre los resultados obtenidos por Ochoa (2021) y el presente estudio respecto a la relación del uso de los videojuegos y la motricidad gruesa de los niños, Ochoa concluyó que existe una relación entre la utilización de videojuegos con motricidad gruesa en los infantes. Esta conclusión resalta la preocupación de que la exposición a videojuegos podría tener un impacto negativo en las habilidades motoras gruesas en la etapa de la niñez y los hallazgos, los resultados del presente trabajo concluyeron que no hay una correlación significativa entre la coordinación motora gruesa y el tiempo dedicado al uso de videojuegos, por la muestra analizada.

En resumen, mientras que Ochoa infiere una relación significativa entre el uso de videojuegos y la motricidad gruesa de los infantes, los resultados del presente trabajo difieren esta correlación en la muestra analizada. Similares resultados obtuvieron en su investigación, Deza y Postigo (2018) quienes concluyeron que, a medida que aumenta el tiempo de uso de videojuegos pasivos en niños, disminuye el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas igualmente refutando los resultados de esta investigación.

En cuanto a los resultados obtenidos por Phillipps (2019) encontró una relación entre la actividad física y las dimensiones de las habilidades motrices gruesas: equilibrio en marcha retaguardia, saltos monopedales, saltos laterales y transposición lateral en los escolares de educación primaria, lo cual se interpreta que los estudiantes que participan en mayores actividades físicas tienden a mostrar un mejor desarrollo en sus habilidades motoras gruesas en comparación con aquellos que son menos activos. Este hallazgo coincide con Villalobos (2022) que sostiene que la actividad física regular desarrolla la coordinación motora gruesa de los niños. Lo manifestado contradice de los resultados de la presente investigación que arrojó que no hay una correlación significativa entre el

tiempo que los niños dedican a los videojuegos, (que podrían dedicarlos en actividades físicas) y la motricidad gruesa en la muestra analizada, este resultado también difiere con Real (2018) quien en su investigación concluyó que, la práctica de las actividades físicas deportivas, si benefician en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños.

Según los datos recopilados y el análisis estadístico realizado en el presente estudio, no se ha encontrado una relación relevante entre la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos con las habilidades de mantener el equilibrio en una posición de retaguardia. Respecto a los resultados de Núñez et al. (2020) determinaron que, en el caso de los niños, el tiempo excesivo de uso de los videojuegos fue perjudicial para su desarrollo motriz grueso. Se puede afirmar que el hecho de no se haya encontrado una correlación significativa en el presente estudio no necesariamente indica que no haya influencia entre el tiempo dedicado y el equilibrio de retaguardia ya que la correlación no implica causalidad.

En esta investigación, una de las conclusiones a la que se arribó fue que en la muestra estudiada no se encontró evidencia estadística que respalde la idea de que la escasa actividad física por el prolongado tiempo de uso en los videojuegos se relacione directamente con la habilidad de realizar saltos laterales y saltos mono pedales, dimensiones de motricidad gruesa, estos resultados discrepan con Pañi y Peralta (2022) quienes en su investigación encontraron un decrecimiento en la coordinación motora gruesa de los estudiantes de educación inicial, debido a la escasa práctica deportiva y otras actividades que impliquen ejercicios físicos durante la confinación por la propagación de la COVID-19. Es necesario aclarar que la ausencia de correlación, no conlleva necesariamente la ausencia de relación causal. En cuanto a la conclusión de que no existe una relación estadísticamente significativa entre el tiempo y la transposición lateral se interpreta como la falta de evidencia estadística para respaldar una relación entre el tiempo y la habilidad de realizar transposiciones laterales en el contexto estudiado. Vecino et al. (2020) concluyeron que el nivel de coordinación motora gruesa de niños resultó deficiente, por debajo de lo normal aun participando regularmente a las clases de educación física.

A diferencia de los hallazgos obtenidos en el presente trabajo, Ayón (2018) quien, al implementar un videojuego educativo, los resultados evidenciaron que estos contribuyeron el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de primer grado, tanto en el movimiento de las manos, en el caminar y correr recomendando que las innovaciones tecnológicas como los videojuegos educativos, pueden ser herramientas efectivas para mejorar habilidades motoras específicas y que se deben incluir en la practicas educativas.

Los resultados de Phillipps (2019) quien encontró una conexión entre las variables actividad física con las dimensiones de motricidad gruesa: equilibrio en marcha retaguardia, saltos monopetales,

saltos laterales y transposición lateral en los niños del nivel primaria contradice totalmente los que se obtuvieron en esta investigación que se interpreta como el tiempo excesivo de uso de los videojuegos, conlleva a una rutina muy sedentaria lo cual, según Cigarroa, Sarqui y Zapata (2016) la falta de actividad física constituye una de las grandes causas del insuficiente desarrollo de habilidades motrices en los niños.

Finalmente, la falta de correlación significativa entre el tiempo invertido en los videojuegos con la motricidad gruesa y sus dimensiones que se obtuvieron en esta investigación a diferencia de los resultados de las investigaciones revisadas en los antecedentes, puede deberse a una serie de diferentes factores, como el uso de diversidad de videojuegos con diferentes niveles de demanda motora y cognitiva, la práctica de actividades físicas adicionales fuera del tiempo de los videojuegos podrían impactar de manera más relevante para potenciar las habilidades motoras. La intensidad y la calidad de la actividad pueden variar y tener un impacto en los resultados (Phillipps, 2019). Otros factores ambientales y socioeconómicos como el entorno familiar, el acceso a recursos deportivos y las condiciones socioeconómicas, podrían influir en el desarrollo de habilidades motoras. Es importante considerar estos aspectos al interpretar los resultados y al diseñar futuras investigaciones en este campo.

CONCLUSIONES

Según los hallazgos encontrados, se enuncian las siguientes conclusiones:

Primera:

Respecto al objetivo general planteado el valor de significancia (Sig. bilateral) resultó ser igual a 0,785 siendo este valor mayor que 0,05, se concluye que no hay correlación significativa entre la coordinación motora gruesa y el tiempo de uso de videojuegos en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023.

Segunda:

En cuanto al objetivo específico, establecer la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y los saltos laterales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima y resultando el valor de significancia (Sig. bilateral) igual a 0,900 que es mayor que 0,05 se concluye que no hay una correlación estadísticamente significativa entre el tiempo de uso de videojuegos y los saltos laterales de motricidad gruesa en la muestra investigada.

Tercera:

Referente al objetivo específico, establecer la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y el equilibrio de retaguardia de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución educativa en Lima, el procesamiento de datos dio como resultado un valor de significancia (Sig. bilateral) igual a 0,950 el cual es mayor que 0,05 por lo que se concluye que no hay una correlación significativa entre el tiempo de uso de videojuegos y el equilibrio de retaguardia en la muestra investigada.

Cuarta:

Acerca al objetivo específico, establecer la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y los saltos mono pedales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa en Lima y según los resultados, el valor de significancia (Sig. bilateral) fue de 0,767 y siendo este valor mayor que 0,05 se concluyó que no existe correlación significativa entre el tiempo de uso de videojuegos y los saltos monopedales en la muestra investigada.

Quinta:

Respecto al último objetivo específico, establecer la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la transposición lateral de motricidad gruesa, los resultados estadísticos arrojaron que el valor de significancia (Sig. bilateral) fue igual a 0,571. Este valor, siendo mayor que 0,05 determinó concluir que no existe una relación estadísticamente significativa entre el tiempo de uso de videojuegos y la transposición lateral en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima.

RECOMENDACIONES

Primera:

Se sugiere a los docentes desde el nivel inicial motivar, estimular la práctica de actividades físicas, lúdicas, relacionadas con el contenido educativo de manera que motive la participación activa de los niños que, por el uso excesivo de tecnologías, videojuegos, dejan de lado estas labores fundamentales para el desarrollo físico y emocional, la creatividad, el aprendizaje de los niños.

Segunda:

Se recomienda a los docentes que, para aplicarlos con sus estudiantes desde temprana edad, realizar la planificación, implementación de estrategias didácticas (la dramatización, música, danzas, percusión corporal, etc.) y ejecutarlos potenciando mediante estos métodos, las habilidades motoras, estimulando su capacidad de aprendizaje, en general el desarrollo integral de los estudiantes.

Tercera:

En los trabajos colegiados todos los docentes coordinar con profesionales de la educación física para diseñar estrategias que complementen el aprendizaje con el desarrollo de habilidades motoras gruesas

Cuarta:

Se plantea a los docentes de los niveles inicial y primaria que, mediante escuelas de padres sensibilizar a los padres, madres de los estudiantes, apoderados, la importancia que significa el desarrollo motriz en sus hijos/as de tal manera que se promueva desde casa la práctica de juegos tradicionales, al aire libre que fomenten el movimiento y actividad física.

Quinta:

Recomendamos a los padres y madres de familia controlar, establecer límites de tiempo para el uso y tipos de videojuegos en sus hijos e hijas, restringir el uso de los aparatos tecnológico en los niños desde temprana edad.

REFERENCIAS

- Alonso, Y. y Pazos, J. (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo, España*. Perceived importance of motor skills in Early Childhood Education in schools in Vigo (Spain) Universidad de Vigo, Pontevedra, España.
- Apaza, D. y Guzmán, G. (2022). *Relación entre el uso excesivo de los videojuegos, agresividad y funcionalidad familiar en estudiantes del nivel secundario de San Juan de Lurigancho*. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115122/Apaza_RDB-Guzm%c3%a1n_LGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. ENFOQUES CONSULTING EIRL Primera edición digital. Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú. Libro electrónico disponible en: Primera edición digital. www.tesisconjosearias.com
- Ayón, A. (2018). *Diseño de un videojuego educativo utilizando técnicas de realidad virtual para el fortalecimiento de la capacidad motriz gruesa de los niños durante sus primeros años de crecimiento*. Universidad Estatal del Sur de Manabí. Facultad de Ciencias Técnicas Carrera Ingeniería en Sistemas Computacionales. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/1175>.
- Echeburúa, E., Becoña, E., Bernaldo, M., Carbonell, E., Carbonell, X., Cases, J., Chelis, M., Estévez, A., Estupiñá, F., Fernández, I., Fuster, H. y García, G., García, P., Labrador, F., Labrador, M., Matute, H., Montiel, I., Muñoz, M., Chun, P. y Torres, A. (2016). *Abuso a internet, ¿antesala para la adicción al juego al azar online?* FUNDACIÓN Codere. FACULTAD DE PSICOLOGÍA. UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO. SAN SEBASTIÁN. ESPAÑA. Ediciones Pirámide. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Abuso%20de%20internet.pdf
- Caiza, J., Luján, M. y Bravo, J. (2023). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad*

gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. Año: X Número: 3. Artículo no.:26.

Cholán, O. (2020). *Adicción al celular y rasgos de personalidad en estudiantes universitarios de enfermería*. Escuela de Posgrado, UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GUILLERMO URRELO, CAJAMARCA.<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1253/Oscar%20R.%20Chol%c3%a1n%20Valdez%20Tesis%20Doctoral%20de%20Psicolog%c3%ada%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Currículo Nacional. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. Aprobado mediante Resolución Ministerial N.º 281-2016-ED. Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED. Ministerio de Educación, 2017.

Delgado, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad*. Guía metodológica para Docentes del CIBV “copitos de miel”. Quito Ecuador. <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>

Deza y Postigo (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*. Para optar el título profesional de licenciadas en educación en la Universidad Católica San Pablo. http://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15674/1/DEZA_TICONA_NAT_INF.pdf

Díaz, A., Mercader, C. y Gairín, J. (2019). *Uso problemático de las TIC en adolescentes*. Problematic TIC use in adolescents. Revista electrónica de investigación educativa. Vol. 21. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6877936>.

Díaz, J. y Sisley, T. (2018). *Motricidad gruesa*. Universidad Científica del Perú. Facultad de educación y humanidades. http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/910/SISLEY_DIAZ_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Elles, E., García, A., Hernández, D., Mallarino, J. y Álvarez, L. (2021). *Juegos motores para*

desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas
<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/2519/1404?inline=1>

Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*, Primera edición Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, I. (2022). *Publicidad in-game en el sector moda: ¿Cuál es el tipo de videojuego más recomendable para promocionar una marca de moda?* Universidad Da Coruña. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/32119/GarciaCroques_Ivan_TFG_2022.pdf?sequence=2

García, S. y Días, T. (2022). *El uso de pantallas electrónicas en niños pequeños y de edad preescolar. Screen use among toddlers and preschool children* Artículo especial. Ciencias de la Salud, Universidad Nacional de La Matanza, San Justo, Argentina. https://sap.org.ar/uploads/archivos/general/files_ae_garcia_5-8pdf_1659373583.pdf.

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Huamán, R. (2022). *Predicción de la clasificación ESRB para videojuegos según su contenido usando árboles de decisión. Predicting ESRB ratings for video games by content using decision trees*. Revista Innovación y Software Vol. 4, No. 1, ISSN: 2708-0935 Facultad de Ingeniería, Universidad La Salle, Arequipa.

Jiménez, O. (2023). *¿Cómo la tecnología mejora nuestra calidad de vida?* Instituto Universitario de Tecnología para la informática. <https://www.iutepi.edu/author/ormarys-j/>

Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Que impacto produce sobre la infancia y la juventud, la industria más próspera del sistema audiovisual*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, España. 2ª edición ampliada, 1º edición electrónica

- López, M., Sánchez, P., Mero, E. y Rodríguez, M. (2019) *Estrategias tecnológicas como fortalecimiento en el aprendizaje crítico-reflexivo*. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. 2da. Época.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/estrategias-tecnologicas-aprendizaje.html>
- López, D. (2022). *Adicción a los videojuegos*. MENTEAMENTE S.L.P. Psiquiatría y Psicología.
<https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos#:~:text=Seg%C3%BAn%20la%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de,ya%20sean%20o%20no%20online.>
- Marín, V. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Libro, Editorial Síntesis, S.A. Madrid.
- Menéndez, A., Jiménez, A., Rodrigo, M., Marín, M., Sánchez, F., Román, E. y Blasco, H. (2019). *Adicción a Internet, videojuegos y teléfonos móviles en niños y adolescentes: Un estudio de casos y controles*. Internet, video game and mobile phone addiction in children and adolescents diagnosed with ADHD: A case-control study. Artículo. ADICCIONES, 2022 . VOL. 34 NÚM. 3.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1469>.
- Milián, C. y Monteza, M. (2022). *Psicomotricidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa inicial N° 421 Divino Niño Jesús – Santa Cruz*.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11261/Milian_Chavez_Carmen_Rosa%20y%20Monteza_Torres_Maria_Melva.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINSA, (2021). *La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Hospital Víctor Larco Herrera, Oficina de Comunicaciones.
<https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>.
- Mohamed, H., Martel, C., Huayta, F., Rojas, C. y Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación:*

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents.* Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 21. Federación Española de Docentes de Educación Física Murcia, España. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>.

Muñoz, A. (2023). *Los videojuegos como objeto de derecho.* LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/los-videojuegos-como-objeto-de-derecho-armando-mu%C3%B1oz-k7r1f>

Núñez, E., Sanz, Y. y Ravina, R. (2020). *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios, Videogames in Education: Benefits and Harms Os vídeojogos na educação: benefícios e prejuízos* Madrid-España. Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal) EISSN: 1409-4258 Vol. 24. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582020000200240

Ochoa, C. (2021). *Videojuegos y motricidad gruesa en niños y niñas de la institución educativa N° 425-37 de Qotopuquio-Ayacucho.* Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial en la Universidad Católica Los Ángeles http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25363/VIDEO_JUEGOS_MOTRICIDAD_GRUESA_OCHOA_MONTERAS_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ochoa y Mamani (2022). *Influencia del uso de videojuegos pasivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños 5 años de la institución educativa inicial N° 65 de Santiago de Pupuja- Azángaro.* Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial en la universidad José Carlos Mariátegui. <http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1657/Nancy->

- Organización Mundial de la Salud, (2021). *La adicción a los videojuegos el rango oficial de enfermedad*. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/la-adiccion-a-videojuegos-ahora-es-considerada-como-una-enfermedad-mental-por-la-oms-gaming-clasificacion-internacional-de-enfermedades-noticia/?ref=ecr>
- Ortiz, R. y Ramírez, M. (2020). *Actividad física, cognición y rendimiento escolar: una breve revisión desde las neurociencias. Physical Activity, cognition, and academic performance: a brief review from the neurosciences*. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041. Universidad Veracruzana, México. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/72378/49742>
- Pañi, B. y Peralta, K. (2021). *El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en el OH contexto de la educación virtual en tiempos de pandemia COVID-19*. Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas, Carrera de Educación Inicial UNIVERSIDAD DE AZUAY.
- Paz, A., Ramírez, J., Sáenz, L., Salcedo, D., Gordillo, D. (2021). *Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de riesgo en la adicción a videojuegos*. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD.
- Phillipps, C. (2019). *La actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los estudiantes del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado de Lima*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación. Unidad de Posgrado.
- Real, J. (2018). *El quince en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Hispano América*. Universidad Técnica de Ambato, FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27392/1/1804211348%20Jos%C3%A9%20Roberto%20Real%20Vallejo.pdf>

Ríos, L. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial*. Universidad nacional. del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4142/52615.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, M. y García, F. (2021). *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. The use of video games in adolescents. A Public Health problema*. Revista electrónica trimestral de enfermería N° 62. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>

Ruiz, A. y Ruíz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Grupo de capacitación e investigación pedagógica. Primera edición. Libro sometido a revisión de pares académicos. Cámara Ecuatoriana del libro ISBN-E: 978-9942-750-97-6. Guayaquil, Ecuador. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Valdivia, G. (2021). *Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de educación física*. UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN. ESCUELA DE POSGRADO.

Vásquez, H., Tamiasso, P., Simoes, A., Sánchez, A., y Sousa, C. (2019). *PERSPECTIVAS DO USO DE APLICATIVOS DE CELULAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA*. Revista debates em ensino de química. <https://journals.ufrpe.br/index.php/REDEQUIM/article/view/2321>

Vásquez, R. (2021). *Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial*. Universidad nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63556/TRAB-AJO%20ACADEMICO%20-%20VASQUEZ%20CHAVEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vecino, H., Eliécer, J. y Villamizar, L. (2020). *Coordinación motora gruesa en niños de 7 a 12*

años mediante la batería KTK. Artículo publicado en la UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.
<https://geox.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14784/17621>.

Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R. Martínez, A. (2017). *Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil*. Revista digital de educación física. Año 8, Num. 47. Facultad de ciencias de la educación. Universidad de Granada.

Villalobos, S. (2022). *Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños del nivel inicial*. Universidad nacional de Tumbes. FACULTAD CIENCIAS SOCIALES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63918/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VILLALOBOS%20ESCOBAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yagkug, L. y Anjis, T. (2019). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa en niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 289 comunidad de Listra, Distrito de Imaza-Bagua, Amazonas*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2222/Yagkug%20Nugkum%20Lisseth%20%20Anjis%20Mashigkash%20Taly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yanouch, Z. (2020). *Relación de la coordinación motora y el rendimiento académico en niños de 6 a 8 años que asisten a la Unidad Educativa Jorge Peñaherrera del Cantón Pimampiro*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUDTERAPIA FÍSICA MÉDICA. <https://search.worldcat.org/es/title/180577552>

VI. ANEXOS

Anexo 01:

CUESTIONARIO DE LA VARIABLE VIDEOJUEGOS

1. ¿Qué equipo utilizas para tus videojuegos?

- a) Tablet ☐
- b) Televisor ☐
- c) Celular ☐
- d) Computador ☐
- e) No utilizo ☐

2. ¿Qué te gusta hacer más cuando juegas videojuegos?

- a) Correr y saltar muy rápido.
- b) Resolver acertijos.
- c) Explorar lugares mágicos y escuchar historias.
- d) Jugar juegos que me hagan pensar y planear.
- e) Jugar a ser alguien más, como un piloto, un granjero, etc.

3. ¿Qué mundos te gustan más en los videojuegos?

- a) Lugares con mucha acción y aventuras.
- b) Lugares misteriosos con fantasmas o criaturas mágicas.
- c) Castillos, reinos y mundos fantásticos.
- d) Juegos que parecen la vida real.
- e) Pistas para correr o campos de deportes.

4. ¿Qué te hace más feliz cuando juegas videojuegos?

- a) Moverme rápido y vencer obstáculos.
- b) Resolver acertijos difíciles.
- c) Conocer personajes y sus historias.
- d) Pensar en cómo ganar el juego.
- e) Jugar a hacer cosas como en la vida real.

5. ¿Te gusta jugar con otras personas o solo?

- a) Con otros niños en línea.
- b) Con mis amigos o familia.
- c) Jugar mis propias aventuras solo.
- d) Juegos donde pienso y resuelvo cosas por mí mismo.

6. ¿Te gustan las historias en los videojuegos?

- a) No, solo quiero jugar y divertirme.
- b) Sí, pero prefiero más acción.
- c) Sí, me encantan las buenas historias.
- d) Quiero hacer mi propia historia en el juego.

7. ¿Qué tipo de desafíos te gustan en los videojuegos?

- a) Vencer a los malos o monstruos grandes.
- b) Resolver acertijos y misterios.
- c) Elegir qué hacen mi personaje y su historia.
- d) Juegos donde tengo que pensar mucho para ganar.
- e) Juegos donde juego contra otros niños.

8. ¿Qué tipo de dibujos te gustan más en los videojuegos?

- a) Que se vean como en la vida real.
- b) Bonitos y coloridos.
- c) Simples y divertidos.
- d) Con mucha acción y movimientos rápidos.

9. ¿Te gustan los juegos que dan un poco de miedo?

- a) ¡Sí, son muy divertidos!
- b) Un poco, pero no mucho.
- c) No, no me gustan los juegos que dan miedo.

10. ¿Cuánto tiempo dedicas a los videojuegos?

DIA	HORA	MINUTOS
<i>Lunes</i>		
<i>Martes</i>		
<i>Miércoles</i>		
<i>Jueves</i>		
<i>Viernes</i>		
<i>Sábado</i>		
<i>Domingo</i>		

Anexo 02:

Test KTK (Körperkoordinationstest für Kinder)

Desarrollado por Kiphard e Schilling (1974), tiene como objetivo la obtención de dificultades de coordinación motora en los niños. El Test KTK está dirigido a niños entre cinco y catorce años.

El Test KTK está conformado por cuatro pruebas que en su conjunto pretenden evaluar la coordinación motora gruesa:

Equilibrio a la retaguardia (equilibrio dinámico)

Salto monopedal (fuerza dinámica y coordinación de los miembros inferiores)

Salto lateral (lateralidad y velocidad de saltos alternados)

Transposición lateral (lateralidad y coordinación espacio temporal)

Equilibrio de retaguardia (ER)

Materiales

Son necesarios tres largueros de madera de 3 metro de longitud, 3.5 cm. de altura y un ancho de 6 cm., 4.5 cm. y 3cm. respectivamente; siendo apoyadas en soportes transversales de 15 cm. de longitud, 1.5 cm. de altura y un ancho de 5cm. que se encontraran separados 50 cm. unos de otros. Con estos soportes las tablas donde se ejecutan os desplazamientos quedan a 5cm. de atura.

Al inicio de cada viga estará ubicada una plataforma de 25 cm. de longitud, 5 cm. de altura y 25 cm de ancho.

Saltos monopedales (SM)

Materiales

Son necesarios doce (12) bloques de espuma que tiene por dimensiones 50 cm. de longitud, 5 cm. de altura y 20 cm. de ancho 85.

Saltos laterales (SL)

Materiales

Son necesarios un (1) cronómetro y una (1) plataforma de madera rectangular de las siguientes dimensiones 60 cm. de longitud, 0,8 cm. de altura y 100 cm. de ancho, el cual contará con un obstáculo divisorio de 60 cm. de longitud, 4 cm. de altura y 2 cm de ancho; que se encontrará ubicado de tal forma que divida la plataforma de madera en dos partes iguales.

Transposición lateral (TL)

Materiales

Son necesarios un (1) cronómetro y dos (2) plataformas que estarán hechas bajo las siguientes características: tendrán de base cuatro (4) cubos de madera de la siguiente dimensión 3.5 cm. x 3.5 cm. x 3.5 cm. que estarán unidos por una placa de madera de 25 cm de longitud, 1.5 cm. de altura y 25 cm. de ancho. Formando una plataforma de 5 cm de altura y una base para superior (para pisar) de 25 cm. de longitud y 25 cm. de ancho.

Anexo 03:

Ficha de evaluación para la variable 2
Test de coordinación motora para niños y niñas KTK

1. Equilibrio de retaguardia

ESTUDIANTES	Tabla 1			Tabla 2			Tabla 3			Total

2. Saltos laterales

ESTUDIANTES	1er. Intento	2do. Intento	Total

3. Transposición lateral

ESTUDIANTES	1er. Intento

4. Saltos Monopedales

ESTUDIANTES	1er. Intento	2do. Intento	Total

Anexo 04:

Base de datos SPSS

Anexo 05: Matriz de consistencia

Título: Videojuegos y la motricidad gruesa en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023? Problemas específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de videojuegos y los saltos laterales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023? ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de videojuegos y el equilibrio de retaguardia de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023?	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023. Objetivos específicos: Establecer la relación entre el uso de videojuegos y los saltos laterales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023. Establecer la relación entre el uso de videojuegos y el equilibrio de retaguardia de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023.	Hipótesis General: Existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023. Hipótesis específica: H1. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y los saltos laterales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023. H2. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y el equilibrio de retaguardia de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.	Variable 1: Videojuegos Dimensiones: Uso de equipo tecnológico Tipo de videojuego Tiempo de uso en el videojuego. Variable 2: Motricidad gruesa Dimensiones: Salto lateral (SL) Equilibrio de retaguardia (ER) Saltos mono pedales (SM) Transposición lateral (TL)	Tipo de investigación: Básica Diseño de investigación: No experimental Enfoque: Cuantitativo Nivel: Descriptivo - Correlacional, Transversal Población: La población del presente estudio estuvo formada por 104 estudiantes 6to grado del nivel primaria, Lima, Muestra: La muestra fue de 32 estudiantes

los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023? ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de videojuegos y los saltos mono pedales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023? ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de videojuegos y la transposición lateral los saltos mono pedales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023?	de una Institución Educativa en Lima 2023. Establecer la relación entre el uso de videojuegos y los saltos mono pedales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023. Establecer la relación entre el uso de videojuegos y la transposición lateral de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima 2023.	primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023. H3. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y los saltos mono pedales de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023. H4. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la transposición lateral de motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa en Lima, 2023.		Tipo de muestreo: No probabilístico Técnica de muestreo: Intencional
---	--	--	--	--