



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**“VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN
ESCOLARES DE 6 y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE
DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES, AREQUIPA –
2014”**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO EN
ENFERMERÍA**

BACHILLER: PACHECO MESTAS, LUIS ANTONIO.

**AREQUIPA - PERÚ
2017**

**“VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN
ESCOLARES DE 6 y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE
DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES, AREQUIPA –
2014”**

DEDICATORIA

A mis padres y amigos que apoyaron en la realización de esta investigación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios Todopoderoso, a mis padres por el apoyo que me brindaron durante mis estudios y en vida personal, que cada día me ayudan a salir adelante.

A todas las personas que contribuyeron a culminar con éxito la presente investigación, en especial a mis docentes que de una u otra manera no permitieron que flaqueara y me alentaron a continuar.

RESUMEN

El objetivo general fue determinar la relación de los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones. Arequipa-2016. Cuya muestra fueron 44 niños y la colaboración de la profesora tutora del aula. Fue un estudio de tipo no experimental de nivel descriptivo y de diseño correlacional. Entre sus conclusiones están: videojuegos y desarrollo psicomotor en un 61% de los cuales en el 36%(16) tienen desarrollo psicomotor adecuado y en el 25%(11) es moderadamente adecuado. Asimismo se encuentra que el 39%(17) no existe relación ya que no usan videojuegos, entendiéndose que han recibido otro tipo de influencia.

El tipo de juegos que suelen utilizar el mayor porcentaje de los escolares son los juegos árcades y de situaciones simuladas y el 39%(17) A veces usan y /o no usan videojuegos. El 68%(30) de las escolares dedican el tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 5 horas y el 32%(14) escolares solamente usan menos de una hora y esto guarda relación con los escolares que refieren usar a veces videojuegos.

El desarrollo psicomotor de los escolares es adecuado para su edad en el 61%(27) y se asocia al uso de videojuegos, aunque también existe un 39%(17) que no usan con regularidad y tienen desarrollo psicomotor adecuado y moderadamente adecuado

Palabras claves: Videojuegos y desarrollo psicomotor.

ABSTRACT

The general objective was to determine the relationship of video games, with psychomotor development in schoolchildren aged 6 and 7 years old from the I.E. Father Damien of the Sacred Hearts. Arequipa-2016. Cuya sampled were 44 children and the collaboration of the classroom tutor. It was a non-experimental study of descriptive level and design correlational. Among his conclusions are: video games and psychomotor development in 61% of which in 36% (16) have adequate psychomotor development and in 25% (11) is moderately adequate. It is also found that 39% (17) does not exist relationship since they do not use videogames, understanding that they have received another type of influence.

The type of games that most of the students usually use are arcade games and simulated situations and 39% (17) sometimes use and / or do not use video games. 68% (30) of schoolchildren devote the time of use of video games from 2 to 5 hours and 32% (14) schoolchildren only use less than an hour and this is related to schoolchildren who refer to sometimes use video games.

The psychomotor development of schoolchildren is adequate for their age in 61% (27) and is associated with the use of video games, although there are also 39% (17) who do not use regularly and have adequate and moderately adequate psychomotor development-

Keywords: Video games and psychomotor development

INDICE

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	i
ABSTRAC	ii
ÍNDICE	iii
INTRODUCCIÓN	v
CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Objetivos de la investigación	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Justificación del estudio	15
1.5. Limitaciones de la investigación	18
CAPITULOII: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del estudio	19
2.2. Base teórica	21
2.3. Definición de términos	46
2.4. Hipótesis	49
2.5. Variables	49
2.5.1. Definición conceptual de la variable	50
2.5.2. Definición operacional de la variable	50
2.5.3. Operacionalización de la variable	53

CAPITULOIII: METODOLOGIA	
3.1. Tipo y nivel de investigación	54
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	55
3.3. Población y muestra	55
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	57
3.5. Validez y confiabilidad del instrumento	57
3.6. Plan de recolección y procesamiento de datos	58
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	59
CAPÍTULO V: DISCUSION	67
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS	
Matriz	
Instrumento	

INTRODUCCIÓN

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología

El desarrollo psicomotor consiste en la adquisición de habilidades que se observan en el niño de forma continua durante toda la infancia. Corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...) como al aprendizaje que el bebé -luego niño- hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea.

Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas y la presente investigación pretende indagar sobre la relación entre los juegos y las actividades a seguir propias de su maduración.

La presente investigación para fines de estudio contiene:

Capítulo I: El problema de investigación, Planteamiento del problema, Formulación del problema, Objetivos de la investigación, Justificación del estudio, Limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico, Antecedentes del estudio, Bases teóricas, Definición de términos, Variables su definición conceptual, operacional, y la operacionalización de la variable

Capítulo III: Metodología, Tipo y nivel de investigación, Descripción del ámbito de la investigación, Población y muestra, Técnicas e instrumentos para la recolección de datos, Validez y confiabilidad del instrumento y el Plan de recolección y procesamiento de datos.

Capítulo IV: En él se hace mención a los resultados obtenidos después de procesar los datos.

Capítulo V: En él se realiza la discusión de los resultados obtenidos terminando con la presentación de las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente el desarrollo psicomotor es muy importante dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es concebido como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan a un mejor desenvolvimiento en el contexto en que se encuentra ⁽¹⁾. Para el futuro de las sociedades humanas es fundamental que los niños puedan alcanzar un crecimiento físico y un desarrollo psicológico óptimo. Nunca antes se había dispuesto de tantos conocimientos para prestar asistencia a las familias y las sociedades en su anhelo de criar niños que desarrollen todas sus potencialidades.

En los últimos decenios, se han llegado a conocer mucho mejor las relaciones entre la salud, el crecimiento físico, el desarrollo psicológico y los cuidados que prodigan los padres. Combinando intervenciones que se centren en el crecimiento y el desarrollo y ayuden a los padres a adoptar una actitud responsable se puede promover mejor el desarrollo psicológico y el crecimiento físico de los niños. El concepto de desarrollo abarca tanto a la maduración en los

aspectos físicos, cognitivos, lingüísticos, socio afectivos y temperamentales como el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. ⁽¹⁾

El desarrollo integral en la infancia es fundamental para el desarrollo humano y la construcción de capital humano y social. Estos son elementos considerados principales y necesarios para romper el ciclo vicioso e intergeneracional de la pobreza y reducir las brechas de inequidad, igualando oportunidades no solo a nivel socioeconómico, sino también de género, de ser humano. ⁽²⁾

Para obtener estos beneficios dependerá de cómo se usen los videojuegos, es decir, su contenido (evitar que sean violentos o con contenido sexual), el tiempo que se le dedica, y el contexto en que le dan el videojuego al niño.

No podemos negar que son el pasatiempo favorito de la mayoría de los niños en la actualidad, esto lógicamente tiene sus ventajas y sus inconvenientes, últimamente han surgido diferentes estudios en los que nos hablan de los beneficios de este tipo de ocio para los niños, beneficios que, a mi juicio, son innegables, sin embargo la existencia de estos beneficios no significa que podamos dejar a nuestros hijos la libertad de cuándo y a que van a jugar, sino que el papel de los padres y madres en el uso de los videojuegos es fundamental.

El juego es uno de los aspectos esenciales del desarrollo y de la evolución ya que favorece el progreso de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo sincero, abierto, espontáneo y placentero. El niño se siente liberado de sus obligaciones cuando practica un juego. Sin embargo frecuentemente tiene que seguir unas reglas o establecerlas él mismo, con lo que sin darse cuenta, se está preparando para las actividades cívicas que deberá realizar en la edad adulta.

El impacto de los videojuegos en el desarrollo psicomotriz, se evidencia con más importancia en los niños en etapa escolar, ya que es aquí donde empiezan a desarrollar lazos afectivos sociales, en un entorno con otros individuos de su misma edad y sus mismos intereses. Es por esto que la enfermera quien labora en un centro de Salud, es la primera en lograr captar problemas en los niños, a través del consultorio de Crecimiento y Desarrollo (CRED), detectando problemas en el desarrollo psicomotriz precozmente, interviniendo oportunamente en el tratamiento de estos problemas y educando a las cuidadoras

El desarrollo psicomotor ha cobrado mucha importancia siendo temas prioritarios de atender en los niños han ido evolucionando a nivel mundial y nacional, dándole mayor trascendencia desde la primera etapa de la vida, así por ejemplo en el Perú es abordado prioritariamente en los campos de la salud y de la educación. En el campo de la salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Ministerio de salud (MINSA), a través de programas sociales y otras organizaciones e instituciones públicas y privadas, promueven la generación de estrategias para la protección de los niños y niñas y la inversión en su desarrollo integral, dentro de ello el desarrollo psicomotor, así por ejemplo existe el Programa de Crecimiento y Desarrollo (CRED). Así también en el campo educativo, en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, en el nivel de Educación Inicial se hace referencia a la promoción del desarrollo psicomotor en las áreas de del desarrollo, con su respectiva competencia, organizador, capacidades y actitudes.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el tipo de videojuegos que más emplean los escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014?
- ¿Cuál es la frecuencia de uso de videojuegos de los escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014?
- ¿Cuál es el desarrollo psicomotriz en el área de coordinación viso motora, en los escolares entre los 6 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación de los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Reconocer el tipo de videojuegos que más emplean los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.

- Identificar la frecuencia de uso de videojuegos de los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.
- Identificar el desarrollo psicomotriz en el área de coordinación viso motora, en los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En la etapa escolar se hace necesario realizar estudios de investigación y que más si estos darán aportes y beneficios de la etapa escolar.

Esta etapa tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo.

Reconocer si los videojuegos adquieren un valor educativo dan soporte en la psicomotricidad por las posibilidades de exploración del propio entorno por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo se hace necesario identificarlas, así como también encontrar los soportes negativos. Las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas. es pertinente el estudio que se va a realizar desde el punto de vista social y como parte del rol que desempeña la Enfermería en la comunidad, ya sea brindando educación, consejería, orientación a los padres en el momento que ingresan al consultorio de Crecimiento y Desarrollo (CRED), así como

también en la detección precoz de problemas en el desarrollo Psicomotriz de los niños, para así prevenir problemas que a largo plazo puedan traer consecuencias irremediables para el desarrollo normal de un niño.

Por su parte la presente investigación será útil para demostrar, cual es el impacto de los videojuegos en el desarrollo psicomotriz en los niños con 6 años de edad, pudiendo así identificar sus riesgos y beneficios, así como también su correcto uso tanto como recreación, como también como estimulación en distintas áreas del desarrollo psicomotriz en los niños.

Es trascendente, ya que va a servir como base para futuras investigaciones acerca de cómo influye el uso de videojuegos en el desarrollo psicomotriz en individuos de 6 años, permitiendo así se pueda dar una correcta educación y consejería a los padres de familia con respecto del uso de los videojuegos.

Desde hace varios años, los videojuegos ocupan gran parte del tiempo libre de nuestros hijos y su demanda es cada vez mayor. Puede sorprendernos que con seis años un niño pueda dominar una consola, pero en la mayoría de los hogares con menores de 14 años hay una videoconsola y cada vez son más atractivas y accesibles.

Los videojuegos se han desarrollado muchísimo, sobretodo en su calidad visual, pero también en su capacidad pedagógica. Actualmente muchos centros educativos utilizan videojuegos para enseñar ciertas materias y educar en valores. No obstante, la inquietud antes los videojuegos a menudo vienen motivada por el desconocimiento de sus beneficios y/o perjuicios.

Por un lado, hay quien afirma que este tipo de entretenimiento puede provocar un aislamiento social, con lo cual los padres debemos prestar atención y comprobar que nuestros hijos no pierden el norte cuando están jugando, y que al proponerle otra actividad no dudan en dejar lo que están haciendo. Las voces en contra también alertan de los perjuicios de los videojuegos en la salud de sus consumidores. En este sentido, advierten

del riesgo de sufrir ataques epilépticos. En respuesta, los fabricantes informan en el interior del producto que si un niño sufre epilepsia debe consultar con el especialista antes de jugar con el videojuego. Por otro lado, las voces más favorables subrayan las excelencias del uso de los videojuegos e inciden en sus aspectos educativos, de superación y de adquisición de habilidades manuales.

Desde hace varios años, los videojuegos ocupan gran parte del tiempo libre de nuestros hijos y su demanda es cada vez mayor. Puede sorprendernos que con seis años un niño pueda dominar una consola, pero en la mayoría de los hogares con menores de 14 años hay una videoconsola y cada vez son más atractivas y accesibles.

La mayoría de videojuegos preferidos por los niños incluyen violencia y el número de títulos de corte violento fabricados sigue en aumento. Los considerados como extremadamente violentos han aumentado sus ventas en más de un 30% en los últimos años. En cambio, los juegos menos aceptados son los que contienen aspectos educativos. En este sentido, el 38% de los menores de edad reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.

En los aspectos positivos cabe destacar que, el jugador toma decisiones, actúa y además percibe que su esfuerzo se ve recompensado

Se adquieren conocimientos (lenguajes específicos, símbolos, técnica.)

Los videojuegos proporcionan un sentido del dominio y del cumplimiento en los jugadores. Esto reporta un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos.

Ejercitan la imaginación sin limitaciones espaciales o temporales. Desarrollan de la coordinación óculo-manual, enseñan habilidades psicomotrices y ayudan a "aprender a aprender"

Por esta razón me eh visto motivado para la realización del presente trabajo de investigación, ya que en mi entorno familiar eh visto demostrada la eficacia del uso de videojuegos en distintas áreas del desarrollo psicomotriz, así como también es importante que los niños y niñas de Arequipa tengan un adecuado crecimiento y desarrollo.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados de la investigación solo serán por y para la unidad muestral. Otra limitación podrían ser los padres no acepten que sus niños participen de la investigación.

Desinterés de los padres de familia a la aplicación de la estimulación temprana.

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Pardo Vite Yris. Realizaron un estudio sobre “Efectividad de los videojuegos en la estimulación intelectual y emocional de los niños de 10 años Colombia -2009 el cual tuvo como objetivo determinar la efectividad de la videojuegos en la estimulación intelectual y emocional de los niños de ¿6años colombia-2009 cuyo propósito está orientado a proporcionar información actualizada.

Un número creciente de expertos en educación y aprendizaje insiste, desde hace algún tiempo, en la necesidad de introducir las nuevas tecnologías en las aulas, desde primaria hasta el fin de la escolarización Y algunas voces se atreven incluso a hablar de los beneficios de los videojuegos para el desarrollo intelectual y emocional de los niños.

Hay muchos niños mal diagnosticados de déficit de atención. no hay más que un niño que “simplemente, no estaba escuchando”.

La falta de atención de algunos niños en la escuela podría deberse a que los métodos educativos empleados consiguen desmotivar a los niños.

Fue efectiva porque en la Estimulación en el área motora, lenguaje, participación de la madre en la estimulación y su importancia, concepto y actividades de estimulación temprana, después de la consejería de enfermería, la mayoría tuvo un conocimiento alto seguido de medio referido a concepto, importancia, actividades, participación de la madre en la estimulación temprana y estimulaciones en las áreas de coordinación, social, motora y lenguaje.”⁶

Gordon Oña Rosanita, en su trabajo de Investigación titulado “El juego y su incidencia en El Desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Particular “Ecuador Soberano” de la Parroquia de Ascazubi, del Canton Cayambe de la Provincia de Pichincha, Periodo Lectivo 2012-2013”, para la Universidad Nacional de Loja, tuvo como objetivo principal “investigar la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas del primer año de educación básica”, su muestra estuvo compuesta por 120 escolares del primer grado de educación general básica de la escuela particular “Ecuador Soberano”, se concluye que: “El 83% Satisfactorio Un 17% No Satisfactorio, Lo Que Hace Deducir Que El Juego Casi En Su Totalidad Está Siendo Utilizado Como Una Estrategia De Aprendizaje, Enseñanza Y Desarrollo Psicomotriz En Los Escolares”.

2.1.2. A nivel nacional

Quispe Gutierrez Haydeé, en su trabajo de investigación titulado “Nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al Desarrollo Psicomotor del niño de 4 a 5 años de la I.E. “Jorge Chávez” Tacna – 2010”, para

la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, tuvo como objetivo principal “Determinar la relación entre el nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor en los niños de 4 a 5 años”, su muestra estuvo compuesta por 148 alumnos del pre escolar comprendidos entre los 3 y 5 años de edad, se concluye que Existe relación estadísticamente significativa entre el nivel de conocimiento de los padres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor

2.2. BASE TEÓRICA

2.2.1. Videojuegos

Según Pedro de Alcántara, define a la Actividad Lúdica como: “Juegos para ejercitar las fuerzas y la agilidad del cuerpo en general y en cada uno de sus órganos; juegos para desenvolver y fortificar los sentidos; juegos para suministrar los primeros elementos de la instrucción; juegos para cultivar y dirigir la facultad creadora (cuyos gérmenes debemos ver en los juegos infantiles) y en general la inteligencia; juegos para desenvolver los sentimientos y refrenar la voluntad; juegos para dar idea de ciertos deberes y derechos sociales; en una palabra, juegos para la consecución de todos los fines inmediatos de la educación; hé aquí en lo que consiste principalmente el método que nos ocupa, en el que, y mediante una combinación gradual, racional y artística de los juegos, el niño se desenvuelve plenamente (...) es menester, por tanto, que el juego sea una gimnástica física, intelectual, estética y moral; no un simple pasatiempo o una distracción insustancial”

Los videojuegos, en tanto dispositivo electrónico y elemento activo de la industria del entretenimiento, “son el medio audiovisual en el que se está produciendo todo el proceso de la integralidad

propuesto por el encuentro entre la informática y la televisión, y que han contribuido a prefigurar la nueva generación de la cultura de la comunicación”

Marquès Graells entiende por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo).

Igualmente Ortega señala, que “se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

También Maldonado concibe los videojuegos como instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica (consola doméstica, PC, máquinas recreativas, etc.).

Aguiar y Farray exponen que los videojuegos “surgen en la década de los cuarenta, concretamente en 1946 con la aparición de la computadora electrónica (ENIAC) que es la base de los juegos electrónicos. El Gobierno de EE.UU., una vez terminada la

Segunda Guerra Mundial, abrió laboratorios-museos para que el público contemplara los avances científicos. En uno de estos museos, el científico Willy Higinbotham pensó en hacer un juego que se pudiera ver en la pantalla de televisión para que la gente que acudiese al museo se entretuviese. Este primer juego era muy sencillo para dos personas, en donde una pelotita rebotaba en la pantalla y los jugadores debían golpearla con la raqueta”.

La historia de los videojuegos ha sido recopilada por Estallo (1995) quien destaca que el primer videojuego nace en los años 1940, siendo un simulador de vuelo para el entrenamiento de pilotos, creado por técnicos americanos. Para este autor, hasta 1962 no surgió la tercera generación de videojuegos, que reduce su tamaño y coste. En 1969 nació el microprocesador, donde se podía almacenar mayor cantidad de información en un espacio mucho más reducido, convirtiéndose en la base fundamental de ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En la primera década de los años 70 nació el disco flexible y posteriormente, en 1972 el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la empresa ATARI lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986, NINTENDO lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, la imaginación de los creadores de juegos y el considerable abaratamiento relativo de los mismos a comienzos de los 90, provocaron que en nuestro país se extendieran de manera masiva los videojuegos creados por las dos principales compañías, SEGA y NINTENDO, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos por los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 provocó una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la

preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones están haciendo un hueco a la preocupación por uno de los temas preferidos a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

En este sentido Balaguer (2002) señala que los videojuegos han dejado de ser una mera forma de entretenimiento para pasar a una forma de expresión cultural de finales del siglo XX.

Pascual y Ortega (2007, pp. 208-209) caracterizan los videojuegos subrayando:

- El poder de atracción y generación de interés que impulsan las máquinas y las tecnologías en las nuevas generaciones.
- La posibilidad de interactuar con la máquina. A diferencia de la televisión, los videojuegos nos proponen ser protagonistas de primer orden en el progreso y avance de lo que ocurre, reclama del usuario la plena concentración para el éxito y de ello es plenamente consciente.
- Se puede jugar sólo o contra otro y se puede utilizar, gracias a Internet y a las consolas de bolsillo o los teléfonos móviles, desde cualquier lugar. En la actualidad se reconocen tres formas diferentes de difusión: unilateral, reciprocidad y multiplicidad.
- La calidad de los diseños mediante la enorme carga gráfica, recreando entornos fantásticos, de gran realismo y acción. Se caracterizan por su dinamismo. Integran una diversidad de notaciones simbólicas adecuadamente integradas: informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones, lo cual nos hace

intuir el desarrollo de una percepción de las formas, el color. La música y el movimiento diferentes. Aunque por el momento las investigaciones sobre los medios todavía no han llegado a ninguna conclusión relevante sobre la eficacia real de la combinación de las diferentes notaciones simbólicas en un solo medio.

- Algunos autores hablan de la originalidad y la creatividad de los guiones, pero tal originalidad es falsamente otorgada, pues en los últimos años asistimos a una reproducción de las películas de cine que conectan con el público infantil y juvenil, pues lo que se busca es asegurar el éxito comercial en primer lugar.
- Se busca el juego inmediato con instrucciones orales.
- Generan una cultura propia convirtiéndolos en un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes, lenguaje, gestos... que generan.

También, Huerta Rojas (2005, p. 176) destaca que los videojuegos “se caracterizan principalmente porque son juegos de competencia y combate, basados y contenidos del poder de dominio, la violencia y el sexismo, que son jugados principalmente por hombres adolescentes y jóvenes. Mediante el ritual del juego, los adolescentes aprenden a conocerse a sí mismos en la medida en que corroboran o no el cumplimiento adecuado del deber, desear y poder ser hombres jóvenes, contenido en el desiderátum cultural, a partir de lo cual conocen y reconocen sus capacidades, habilidades y destrezas de jugador virtual”. Esta caracterización permite avanzar hacia la taxonomización de los videojuegos.

A. Tipos de videojuegos

Clasificar videojuegos es tarea ardua y compleja. Ciertos autores los clasifican según sus tipologías, otros los

organizan de forma similar a los géneros cinematográficos y algunos se aventuran a sistematizarlos por criterios pedagógicos. Levis (1997) subraya la dificultad de clasificar de forma exhaustiva y precisa los videojuegos por géneros, ya que aunque hay muchos juegos que poseen sus características propias, la gran mayoría conforman productos híbridos que mezclan ingredientes de diferentes géneros. Así, Estallo (1995) cataloga los videojuegos en modalidades según sus características:

TIPOS DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS	MODALIDADES
Arcade	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo rápido de juego • Tiempo de reacción mínimo • Atención focalizada • Componente estratégico secundario 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas • Laberintos • Deportivos • Dispara y olvida
Simuladores	<ul style="list-style-type: none"> • Baja influencia del tiempo de reacción • Estrategias complejas y cambiantes • Conocimientos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentales • Situacionales • Deportivos
Estrategia	<ul style="list-style-type: none"> • Se adopta una identidad específica • Solo se conoce el objetivo final del juego • Desarrollo mediante órdenes y objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aventuras gráficas • Juegos de rol • Juegos de Guerra
Juegos de Mesa	Cartas, ajedrez, etc. Ping pong, petacos, etc.	

También Pascual y Ortega (2007, pp. 211-212) agrupan los videojuegos atendiendo a los diferentes géneros existentes:

- Acción: el jugador interactúa constantemente con diversidad de elementos.
- Carreras: el jugador puede controlar y hacer circular su vehículo por circuitos que reproducen localidades y paisajes, distintos tipos de asfalto, condiciones climáticas o situación que alteran el modo de conducción, circuitos de carreras reales u otros ficticios con obstáculos...
- Estrategia: existen varios subgéneros, como juegos de estrategia bélica, estrategia deportiva o juegos de estrategia en tiempo real. El jugador pone en práctica su capacidad de análisis y de gestión de la información, la toma de decisiones y la gestión de recursos para conseguir unos objetivos.
- Aventura: centran la acción sobre un argumento o historia de ficción. El jugador asume el rol de uno o varios de los personajes.
- Deporte: emulan entornos deportivos reales, ciñéndose a las normas de cada deporte y en algunos casos simulando los entornos y los jugadores reales de cada temporada. Los niveles de simulación permiten elegir jugadores, crear equipos, seleccionar materiales y campos de juego, organizar o participar en torneos, ligas...
- Simulación: ponen a disposición de los jugadores un escenario para construir y desarrollar la acción del juego, como por ejemplo una ciudad, una civilización.

Una clasificación similar es la realizada por Begoña Gros y el Grup F9 (2004) cuando hablan de:

- Juegos de acción (llamados también arcades), son los que se empezaron a desarrollar para las videoconsolas y suelen

depender más de la coordinación entre ojos y manos que de la trama del juego (Tekken, Mortal Combat).

- Juegos de estrategia que hacen hincapié en el pensamiento y la planificación lógica (Age of Empires).
- Juegos de aventura, suelen llevar al jugador a un viaje de exploración y resolución de problemas (Indiana Jones).

La normalización de criterios clasificatorios ha alcanzado cierta importancia desde que en 2003 se creara el sistema en Europa de etiquetaje de videojuegos, conocido por las siglas PEGI (Pan European Game Information). Su objetivo es ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador. Mediante un sistema pictogramas, se informa a los usuarios sobre el contenido de un determinado juego. Sustituyó a una serie de sistemas nacionales de clasificación por edades englobándolos en un único sistema que se utiliza ya en la mayor parte de Europa, en 30 países (Austria, Dinamarca, Hungría, Letonia, Noruega, Eslovenia, Bélgica, Estonia, Islandia, Lituania, Polonia, España, Bulgaria, Finlandia, Irlanda, Luxemburgo, Portugal, Suecia, Chipre, Francia, Israel, Malta, Rumanía, Suiza, República Checa, Grecia, Italia, Países Bajos, República Eslovaca y Reino Unido).

El sistema está respaldado por los principales fabricantes de consolas, incluidos SONY, Microsoft y NINTENDO, así como por editores y desarrolladores de juegos interactivos de toda Europa y fue desarrollado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE).

La clasificación PEGI por edad está destinada a garantizar que el contenido de los productos de entretenimiento (películas, los vídeos, los DVD y los juegos de ordenador), sea etiquetado por edades en función de su contenido. Éstas orientan pues a los

consumidores (especialmente a los padres) y les ayudan a tomar la decisión sobre si deben comprar o no un producto concreto.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) diseñó los logotipos que forman el sistema PEGI con una paleta de colores que informa sobre si un juego es apto para todos los públicos se basa en el lenguaje de los semáforos. Es decir, la tonalidad verde claro se asociará a edades de tres, siete años y superiores, mientras que la roja indicará que es adecuado sólo para adultos. En medio, el ámbar señala franjas comprendidas de entre doce y dieciséis años.



Imagen 1. Logotipos de la clasificación por edades del sistema PEGI

Los de edad se acompañarán de dibujos e iconos que muestran de forma gráfica la temática del juego. Por ejemplo, proporcionan datos acerca de si el contenido incluye lenguaje malsonante, actitudes racistas, contenidos sexuales o si provoca miedo.



Imagen 2. Iconos del sistema PEGI para la catalogación por temáticas

Dichos iconos deberán aparecer en la caratula del videojuego, y los padres deberán entender estos símbolos en los siguientes términos:

- Violencia: el juego contiene representaciones violentas.
- Palabrotas o lenguaje soez: el juego contiene palabrotas.
- Miedo: el juego puede asustar o dar miedo.
- Sexo o desnudos: el juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.
- Drogas: el juego hace referencia o muestra el uso de drogas.
- Discriminación: el juego contiene representaciones o material que puede favorecer la discriminación.

Por otro lado, para optar a la etiqueta PEGI OK, el juego no puede contener ninguno de los elementos siguientes: violencia, actividad sexual o insinuación sexual, desnudo, lenguaje soez, juegos de apuestas, fomento o consumo de drogas, fomento del alcohol o tabaco, escenas de miedo.



Imagen 3. Etiqueta PEGI OK

2.2.2. Desarrollo Psicomotriz

El desarrollo del ser humano se refiere a las sucesivas transformaciones que sufre un óvulo fecundado hasta convertirse en adulto.

Entre los aspectos de este proceso de cambios, el desarrollo físico y psicomotor requieren una atención especial en los primeros años de la vida del niño por las sucesivas y rápidas transformaciones que acontecen en su vida, y por las repercusiones que las mismas tienen en el desarrollo global del ser humano.

Enfocaremos el tema, por consiguiente, desde un punto de vista evolutivo. Se expondrá inicialmente el desarrollo físico y posteriormente el desarrollo psicomotor, las principales etapas o hitos que marcan la evolución de dicho desarrollo en ambos aspectos, las técnicas de evaluación más comúnmente utilizadas, y se plantearán las actividades más adecuadas o los programas más idóneos y actuales para el trabajo educativo del desarrollo psicomotor, bien en el ámbito educativo o familiar, como medio de potenciar dicho desarrollo. La importancia del trabajo multidisciplinar en este tema es evidente. El personal de enfermería en los primeros años de la vida se convierte en el principal evaluador de dicho desarrollo, así como en el agente que con mayor frecuencia orienta a los padres sobre cómo actuar, a quién acudir y qué otros profesionales debieran intervenir.

No obstante, la escolarización temprana ha convertido a los agentes educativos en el segundo profesional que interviene de forma precoz y directa en dicho desarrollo, ampliándose la red asistencial a otros profesionales en caso de alteraciones o trastornos importantes en el ámbito psicomotriz.

A. Concepto de Desarrollo.- El desarrollo proviene de factores genéticos, considerados con frecuencia los responsables

últimos del potencial biológico, así como de factores del medio ambiente, es decir, factores sociales, emocionales y culturales que interactúan entre sí de forma dinámica y modifican de forma significativa el potencial del crecimiento y desarrollo (Thelen, 1989).

La argumentación a favor de la herencia se basa en la previsibilidad de la conducta, lo que indica que los factores biológicos están fuertemente implicados en el desarrollo. Se basa, así mismo, en las secuencias madurativas que siguen dicho desarrollo y que se rigen por dos leyes fundamentales de la maduración: la ley de progresión céfalo caudal y la ley próximo distal. Así, el control motor de la cabeza se consigue antes que el de los brazos y el del tronco, y éste se logra antes que el de las piernas (secuencia céfalo caudal). De igual forma se domina la cabeza, el tronco y los brazos antes que la coordinación de las manos y los dedos (secuencia próximo distal) (Illingworth, 1985; Nelson, Vaughan y McKay, 1983)

Sin embargo, la constatación de las diferencias individuales en la adquisición de las secuencias motóricas, así como el modo diferente que tienen los niños de conseguir dichas secuencias, aboga por la implicación de los factores ambientales. Está demostrado que la clase social, la nutrición, las enfermedades infantiles así como el estilo educativo familiar, son, entre otros, factores de importante repercusión en el desarrollo físico, psicomotor y adaptativo-social. Por otra parte, los estudios sobre conducta social, es decir, la atención visual selectiva a la faz humana, la atención preferencial a los sonidos agudos y femeninos, las respuestas sensomotoras y cinestésicas al contacto maternal cálido y rítmico, forman parte de las comprobaciones sobre las que se asienta la confirmación de que la capacidad de crear lazos sociales y vínculos emocionales va a ser la variable modeladora de desarrollo

general del ser humano, incluido obviamente el desarrollo físico y psicomotor. Está demostrada la plasticidad del cerebro del bebé, es decir, la hipersensibilidad a los efectos de la experiencia, hasta el punto de que si una neurona no es estimulada de forma apropiada, ésta desaparece. Esto parece confirmar, como hemos indicado más arriba, que el desarrollo del cerebro es más el resultado de un programa biológico y de la experiencia inicial, que el resultado de un determinismo biológico (Berk, 1999; Illingworth, 1985; Shaffer, 2000).

Hay un consenso general entre los pediatras y psicólogos infantiles en considerar que el desarrollo sigue leyes de funcionamiento que explican las etapas de adquisición de las conductas (Berk, 1999; Nelson y cols., 1983; Rice, 1997; Shaffer, 2000). El desarrollo es un proceso continuo y progresivo desde el nacimiento a la adolescencia. Esto significa que unas etapas preceden a otras en secuencias ordenadas, y que las nuevas conductas integran las adquisiciones previas. Estos aspectos suponen que la capacidad de exploración del bebé le lleva a ensayar y poner en funcionamiento muchas respuestas diferentes en forma relativamente casual y descoordinada, pero que posteriormente el bebé selecciona las más eficaces para conseguir lo que se propone y aprende exactamente qué funciona y qué no funciona, integrando respuestas en un conjunto eficaz.

Es por tanto un proceso secuencial, un proceso en el que unas etapas tienen que ser antecesoras para convertirse en la base de otras nuevas.

Cuando las nuevas adquisiciones se practican repetidamente proporcionan respuestas voluntarias, dirigidas hacia un fin, cada vez más precisas y refinadas. Por ello es posible predecir las secuencias del desarrollo, ya que en un primer momento las

conductas motoras y psicomotoras son variables en su aparición, pero se convierten en predecibles en la medida que se establecen como patrones de adquisición de otras nuevas. Este proceso de desarrollo comprende actividades continuas de exploración y selección a través de ensayo y error inicialmente, y, posteriormente, de planificación progresiva e intencional. Otra ley que funciona en el desarrollo es la irreversibilidad.

Esta irreversibilidad se asienta en la maduración bioquímica y en los cambios estructurales del encéfalo que, de no mediar una patología, no pueden revertir. Sin embargo la conjunción de otros factores, como la nutrición, las posibilidades de movimiento del cuerpo, el apoyo ambiental hacia la destreza y la tarea que el niño tiene en mente, producen variaciones importantes en el niño. Por todo ello, como anteriormente hemos indicado, el desarrollo no está genéticamente preestablecido, ya que solo lo determina la herencia a un nivel muy general, en otros aspectos las condiciones ambientales promueven o retrasan dichas adquisiciones. La adaptabilidad que el desarrollo conlleva hace que las conductas permitan un mejor funcionamiento en diferentes áreas, y esta adaptabilidad va pareja a la diferenciación de las adquisiciones. Esto significa que en un determinado momento se pierde una habilidad específica para adquirir otra nueva, de lo contrario no sería posible el crecimiento adaptativo (gatear y andar). Todas estas leyes regulan el desarrollo del ser humano en proporciones variables dependiendo de la edad del sujeto y del tipo de conductas a las que nos estemos refiriendo.

Es importante hacer mención de la implicación del CEREBRO en dicho desarrollo. Siguiendo a Shaffer (2000) podemos decir que el cerebro tiene tres partes principales: el tronco cerebral, responsable del equilibrio y la coordinación; el cerebro medio,

que controla la respiración y la deglución; y el cerebro propiamente dicho que incluye los dos hemisferios y el haz de nervios que los conecta. Los dos hemisferios están recubiertos por la corteza cerebral.

La corteza cerebral, denominada también córtex, es la parte del cerebro más evolucionada y controla las acciones voluntarias, es decir, las funciones de más alto nivel. No toda la corteza cerebral madura uniformemente, sino que diferentes regiones de la corteza maduran a ritmos diferentes. La primera área en madurar es el área motora, seguida por el área sensorial y finalizando con las áreas asociativas. En este progresivo desarrollo se sabe que a los 6 meses, las áreas motoras primarias de la corteza cerebral se han desarrollado lo suficiente como para dirigir la mayor parte de los movimientos del bebé.

El proceso por el que las neuronas se recubren de mielina, la mielinización, ayuda a transmitir de manera rápida y eficiente los impulsos nerviosos, lo que a su vez aumenta la capacidad del niño para realizar actividades motoras más complejas como levantar la cabeza y el pecho, alcanzar con los brazos y las manos, rodar, sentarse, pararse y, al final, caminar y correr.

Como se ha indicado anteriormente, el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños

se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

- Motricidad Gruesa (locomoción y desarrollo postural).
- Motricidad fina (prensión).

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar.

Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Los logros motores de los niños han sido suficiente y repetidamente estudiados por pediatras, neurólogos, psicólogos, etc., hasta el punto de existir tablas de adquisición de conductas evolutivas, indicando los hitos del desarrollo motor y psicomotor.

Hasta los 3 años los aspectos más relevantes en relación al desarrollo psicomotor están relacionados con los desplazamientos corporales y la impulsividad de los movimientos por una insuficiente regulación del freno inhibitorio. A partir de esta edad hay una progresiva equilibración de los movimientos, se eliminan gradualmente las asociaciones o sin cinesias y se va marcando progresivamente la independencia segmentaria. Todo ello da lugar a una mayor

precisión del dinamismo manual, a la aparición de gestos más diferenciados y al perfeccionamiento de la coordinación óculo-manual.

Entre 6 y 7 años ya los niños presentan una precisión general de los movimientos cuando éstos son efectuados a un ritmo normal. Los controles adquiridos y afirmados por el ejercicio sientan las bases para los aprendizajes escolares en los que la simultaneidad de movimientos exigirá un gran esfuerzo de tipo psicomotor. A esto se une la importancia de la atención, la acomodación de la postura y el manejo coordinado de los útiles a usar.

A partir de los 7 años y hasta los 10, el gesto va a ser regulado por el freno inhibitorio. Esto da lugar a un perfeccionamiento gradual de la precisión adquirida previamente y a la mecanización de los movimientos habituales junto con la aceleración de los mismos. A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada. Desde los 12 años en adelante, la precisión, rapidez y fuerza muscular se integran, dando al movimiento características adultas.

B. Aspectos del Desarrollo Psicomotor.- El término psicomotricidad tiene dos acepciones básicas. Para algunos, como García y Martínez (1991), la psicomotricidad supone la interrelación entre las funciones neuro motrices y las funciones psíquicas en el ser humano. Para otros, hace referencia al conjunto de técnicas encaminadas a un desarrollo global que, partiendo de la educación del movimiento y gesto, posibilite alcanzar la función simbólica y la interacción correcta con el medio ambiente. En la actualidad la psicomotricidad contempla

ambas acepciones. Basándonos fundamentalmente en los trabajos de Cobos (1999) y Picq y Vayer (1977) exponemos aquí aquellos aspectos del desarrollo psicomotor que son la base de los aprendizajes escolares. Estos aspectos son los que han generado más investigación, mayor número de programas y estrategias de intervención.

- **Esquema Corporal.-** Según Ballesteros (1982), este concepto se puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.

Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio. Durante el segundo año de vida el niño manifiesta una progresiva diferenciación de algunas partes del cuerpo y en el tercero, los niños son capaces de identificar ojos, boca, orejas, nariz, manos, brazos, pies y piernas.

El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea.

Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él. Aunque entre 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos. De 6 a 12 años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el movimiento se hace más reflexivo, permitiendo una potenciación de la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio.

Los trastornos del esquema corporal, si no se deben a una causa de tipo neurológico, se relacionan con déficits en su conocimiento o en su representación simbólica, por una inadecuada lateralización, concepción espacial o por no poder situar el cuerpo como un objeto en el campo de la relación.

Se considera que un niño presenta un retraso en la elaboración del esquema corporal si a los 3 años no es capaz de reconocer, señalando o nombrando, los elementos de la cara, o si a los 6 no lo reconociera en sí mismo o no pudiera representarlo, además es esperable que a esta edad los niños distingan su derecha e izquierda y conozcan algunos conceptos espacio-temporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, primero/último, ayer/mañana, etc.

- **Lateralidad.-** El cuerpo humano aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad

se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. El que una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización. Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho (diestro) o el izquierdo (zurdo). Cuando la ejecución de un sujeto con una mano sea tan buena como con la otra se le denomina ambidextro.

Mora y Palacios (1990) establecen que la lateralización se produce entre los 3 y los 6 años. Si un niño de 5 años no tiene todavía definida su dominancia lateral, especialmente, la referente a la mano, es necesario reconducir la misma hacia el lado o mano con la que el sujeto se muestre más hábil y/o preciso.

- **Estructura espacio temporal.-** La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás...) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.

No hay que confundir la dominancia lateral con discriminar las nociones espaciales derecha-izquierda en sí mismo o en los

otros. El concepto derecha-izquierda se va configurando entre los 5 y los 8 años.

Generalmente los niños de 6 años tienen adquiridos los conceptos básicos espaciales y la noción derecha-izquierda sobre sí mismo. La discriminación de la derecha e izquierda de otro situado enfrente se consigue a partir de los 8 años y la posición relativa de tres objetos a los 11-12 años.

El conocimiento de estos conceptos es fundamental para los aprendizajes escolares, ya que el desconocimiento de los mismos se relaciona con alteraciones de la lectura (dislexia), de la escritura (disgrafía) y dispraxias.

La estructuración temporal tiene 2 componentes principales: el orden y la duración. El orden permite tomar conciencia de la secuencia de los acontecimientos y la duración permite establecer el principio y final de los mismos. El ritmo sintetiza ambos elementos constituyendo la base de la experiencia temporal.

La evolución de la comprensión del orden y la duración tiene lugar de los 2 a los 12 años. Los niños de 2 a 6 años tienen dificultades para establecer seriaciones cronológicas y lógicas de los acontecimientos, pero cuando tienen de 7 a 12 años pueden realizar tareas lógicas que impliquen la conservación, la reversibilidad y los ordenamientos, lo que va a ayudar a que las nociones temporales se adquieran completamente.

La íntima relación entre ritmo y motricidad se pone de manifiesto en el movimiento. Igualmente relacionados están el ritmo y la lectura al principio de su aprendizaje, ya que ésta requiere que se transformen estructuras visuales, distribuidas en el espacio, en estructuras auditivas, distribuidas en el tiempo. Al escribir al dictado se da el proceso inverso, y ambas

estructuras espacio-temporales se integran en el proceso lecto escritor.

Los sujetos dispráxicos presentan grandes dificultades para reproducir estructuras rítmicas.

Edad Escolar.- Es la etapa comprendida entre los 6 y 11 años de edad, también llamada niñez intermedia.

Adquieren razonamiento lógico con respecto a sus experiencias personales, más concentración, crecimiento a un ritmo lento y constante, los varones son más pesados y altos que las niñas, los sistemas de su cuerpo maduran más, desarrollo cerebral casi completo.

En este periodo establece su sentido de independencia, define su papel social, pasa la mayor parte del tiempo fuera de casa, participa en actividades de la comunidad, presentan el conflicto de laboriosidad- inferioridad Si encuentran fracasos o desalientos constantes experimentaran sentimientos de inferioridad, coordinados y auto controlados, forma valores.

Son propensos a las diversas enfermedades de la niñez:

- Puede aparecer sepsis urinaria, que los lleva a la desnutrición.
- Trastornos del crecimiento y desarrollo.
- Mal nutrición por exceso, o defecto.
- Pueden aparecer procesos morbosos en estos niños sanos.
- Anemia
- Parasitismo intestinal
- Diabetes mellitus,
- Cardiopatías congénitas o adquiridas, errores genéticos del metabolismo, visceromegalias

- Defectos visuales y auditivos⁽⁷⁾

2.2.3. Teóricas que dan sustento a la investigación

A. Modelo teórico de Callista Roy.- El modelo de Roy es determinado como una teoría de sistemas con un análisis significativo de las interacciones. Contiene cinco elementos esenciales: paciente, meta de la enfermería, salud, entorno y dirección de las actividades. Los sistemas, los mecanismos de afrontamiento y los modos de adaptación son utilizados para tratar estos elementos. La capacidad para la adaptación depende de los estímulos a que está expuesto y su nivel de adaptación y este a la vez depende de tres clases de estímulos:

- Focales, los que enfrenta de manera inmediata.
- Contextuales, que son todos los demás estímulos presentes.
- Residuales, los que la persona ha experimentado en el pasado. Considera que las personas tienen cuatro modos o métodos de adaptación: Fisiológica, auto concepto, desempeño de funciones, y relaciones de interdependencia. El resultado final más conveniente es un estado en el cual las condiciones facilitan la consecución de las metas personales, incluyendo supervivencia, crecimiento, reproducción y dominio.

La intervención de enfermería implica aumento, disminución o mantenimiento de los estímulos focales, contextuales, y residuales de manera que el paciente pueda enfrentarse a ellos. Roy subraya que en su intervención, la enfermera debe estar siempre consciente de la responsabilidad activa que tiene el paciente de participar en su propia atención cuando es capaz de hacerlo. Este modelo proporciona un

sistema de clasificación de los productores de tensión que suelen afectar la adaptación, así como un sistema para clasificar las valoraciones de enfermería.

Roy define la salud como un proceso de ser y llegar a ser una persona integrada y total; también la considera como la meta de la conducta de una persona y la capacidad de la persona para ser un órgano adaptativo.

El objetivo del modelo es facilitar la adaptación de la persona mediante el fortalecimiento de los mecanismos de afrontamiento y modos de adaptación.

“El proyecto de investigación, tiene relación con el modelo de adaptación de Callista Roy, ya que durante el desarrollo de mi investigación, se observara que los escolares, durante todas las etapas del desarrollo Psicomotriz, se ira adaptando a los medios externos de su entorno, siendo uno de ellos el uso y empleo de videojuegos, los cuales pueden convertirse en una herramienta beneficiosa para promover e incentivar el mejor desarrollo de los niños en esta etapa”.

Modelo teórico de Hildegard Peplau.- Según Peplau la salud consta de condiciones interpersonales y psicológicas que interactúan. Es promovida a través del PROCESO INTERPERSONAL.

Peplau, basa su modelo en la enfermería psicodinámica, que ella define como la utilización de la comprensión de la conducta de uno mismo para ayudar a los demás a identificar sus dificultades.

La enfermera psicodinámica aplica los principios de las relaciones humanas a los problemas que surgen en todos

los niveles de la experiencia humana. La esencia del modelo de Peplau, organizado en forma de proceso, es la relación humana entre un individuo enfermo, o que requiere un servicio de salud, y una enfermera educada especialmente para reconocer y responder a la necesidad de ayuda.

Este modelo, publicado por primera vez en 1952, describe cuatro fases en la relación entre enfermera y paciente: Orientación, identificación, explotación, y resolución. En la fase de orientación, el individuo tiene una necesidad y busca ayuda profesional. La enfermera, en colaboración con el paciente y con todos los miembros del equipo profesional, se ocupa de recoger información, de reforzar y esclarecer lo que otras personas han comunicado al paciente y de identificarlos problemas.

En la fase de identificación el paciente comienza a responder en forma selectiva a las personas que parecen ofrecerle la ayuda necesaria. En este momento, el enfermo puede explorar y expresar los sentimientos relacionados con su percepción del problema, y las observaciones de la enfermera pueden servir para aclarar las expectativas del paciente respecto a la enfermera, y las expectativas de la enfermera sobre la capacidad de un paciente determinado para manejar su problema.

La explotación" de la relación se refiere a tratar de aprovechar esta el máximo para obtener del cambio los mayores beneficios posibles.

“El modelo teórico de Peplau, lo relaciono con mi proyecto de Investigación, de la manera en que el Profesional de Enfermería, debe estar debidamente capacitado para

resolver los problemas de salud de los pacientes, ya que nuestros pacientes, responden de forma selectiva a quienes le ofrecen ayuda, por lo cual aprovecharemos este aspecto en la identificación precoz y oportuna de problemas en el desarrollo psicomotriz, y serviremos de guía y ayuda en el afrontamiento de estos problemas oportunamente”.

2.3. DEFINICION DE TERMINOS

- **Videojuego.-** Se define como Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de Uno o Más Jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico (siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función conocidos como Consola de Videojuegos)
- **Desarrollo Psicomotriz:** La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos.

Es decir, que busca el desarrollo global del individuo, tomando como punto de partida cuerpo y el movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, desde los más simples hasta los más complejos, todo esto revestido de un contenido emocional, basado en la intencionalidad, la motivación y la relación con el otro.

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.)

Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.

Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes. El motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

El término motriz hace referencia al movimiento.

El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo.

- **Tipos de Videojuego.-** Clasificar videojuegos es tarea ardua y compleja. Ciertos autores los clasifican según sus tipologías, otros los organizan de forma similar a los géneros cinematográficos y algunos se aventuran a sistematizarlos por criterios pedagógicos. Levis (1997) subraya la dificultad de clasificar de forma exhaustiva y precisa los videojuegos por géneros, ya que aunque hay muchos juegos que poseen sus características propias, la gran mayoría conforman productos híbridos que mezclan ingredientes de diferentes géneros. (5)
- **Frecuencia de Uso.-** Un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los VJ y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación.

Los constantes sondeos que se realizan indican una tendencia creciente en el número de horas que se dedican a los VJ y a

la televisión en general. De año en año, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla sigue en aumento. ⁽⁶⁾

- **Tiempo de Uso.-** Los expertos de la salud afirman que el tiempo que pasamos frente a una pantalla en el hogar debe limitarse a dos horas o menos por día, excepto que sea por motivos de trabajo o esté relacionado con alguna tarea escolar. El tiempo que pasamos frente a la pantalla podría utilizarse mejor si lo dedicamos a hacer actividad física (aumentar nuestro GASTO DE ENERGÍA) dando un buen ejemplo a nuestras familias. ⁽³⁾
- **Motor Fino.-** Las destrezas de motricidad fina se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz para dibujar. Esta habilidad está estrechamente relacionada con el hecho de mostrar preferencia por utilizar una mano más que la otra, hecho que se hace evidente cerca de los 3 años de edad y se conoce como dominancia manual.

La inclinación de los seres humanos para utilizar la mano derecha parece surgir del desarrollo cerebral. Como el hemisferio izquierdo del cerebro controla el lado derecho del cuerpo, y este hemisferio suele ser dominante, la mayoría de la gente se inclina por utilizar su mano y pie derechos. ⁽⁴⁾

- **Motor Grueso.-** El área de la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Las destrezas de motricidad gruesa comprenden los movimientos motrices complejos como lanzar objetos, chutar un balón o saltar a la comba.

Hacer una carrera o apoyar el peso del cuerpo sobre un miembro concreto para realizar una acción concreta, son acciones posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral de los niños están mejor desarrolladas, sus huesos son más fuertes, sus músculos más poderosos y a que su capacidad pulmonar también es mayor. ⁽⁴⁾

2.4. HIPÓTESIS

H.- Existe relación entre los videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.

H°.- No existe relación entre los videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.

2.5. VARIABLES

Variable X: Videojuegos

A. Indicador

- a) Tipo de Video Juego
- b) Tiempo de uso
- c) Frecuencia de Uso

Variable Y: Desarrollo Psicomotriz

A. Indicador

- a) Motor Fino
- b) Motor Grueso

2.5.1. Definición conceptual de las variables

A. **Desarrollo Psicomotriz.**- Es un proceso dinámico, resultado de la maduración del sistema nervioso, la función neuromuscular y los órganos sensoriales, que ocurre a medida que el niño interactúa con su entorno y se traduce en la adquisición sistemática de habilidades y respuestas cada vez más complejas.

La educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo, para llegar mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico, etc.), a la representación mental y específicamente a la personalidad del niño, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y posibilidad de expresarse a través de él. 11

B. **Videojuegos.**- Sistema híbridos, multimedia interactivos y videojuegos 12, consistente en actividades lúdicas cuya característica común es el medio utilizado y no el contenido del juego 13. Por tanto, a pesar de su constante cambio, podemos afirmar que los videojuegos son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica (consola doméstica, PC, máquinas recreativas, etc.)14.

2.5.2. Definición operacional de las variables

A. **Tipo de Videojuego.**- Clasificar videojuegos es tarea ardua y compleja. Ciertos autores los clasifican según sus tipologías, otros los organizan de forma similar a los géneros cinematográficos y algunos se aventuran a sistematizarlos por criterios pedagógicos. Se subraya la dificultad de clasificar de forma exhaustiva y precisa los videojuegos por géneros, ya

que aunque hay muchos juegos que poseen sus características propias, la gran mayoría conforman productos híbridos que mezclan ingredientes de diferentes géneros.

Así se cataloga los videojuegos en modalidades según sus características.

- B. **Tiempo de Uso.**- Los expertos de la salud afirman que el tiempo que pasamos frente a una pantalla en el hogar debe limitarse a dos horas o menos por día, excepto que sea por motivos de trabajo o esté relacionado con alguna tarea escolar.
- C. **Frecuencia de Uso.**- Un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los VJ y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación. Los constantes sondeos que se realizan indican una tendencia creciente en el número de horas que se dedican a los VJ y a la televisión en general. De año en año, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla sigue en aumento.
- D. **Moto Fino.**- Las destrezas de motricidad fina se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz para dibujar. Esta habilidad está estrechamente relacionada con el hecho de mostrar preferencia por utilizar una mano más que la otra, hecho que se hace evidente cerca de los 3 años de edad y se conoce como dominancia manual.

La inclinación de los seres humanos para utilizar la mano derecha parece surgir del desarrollo cerebral. Como el hemisferio

izquierdo del cerebro controla el lado derecho del cuerpo, y este hemisferio suele ser dominante, la mayoría de la gente se inclina por utilizar su mano y pie derechos.

- E. **Motor Grueso.**- El área de la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Las destrezas de motricidad gruesa comprenden los movimientos motrices complejos como lanzar objetos, chutar un balón o saltar a la comba.

Hacer una carrera o apoyar el peso del cuerpo sobre un miembro concreto para realizar una acción concreta, son acciones posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral de los niños están mejor desarrolladas, sus huesos son más fuertes, sus músculos más poderosos y a que su capacidad pulmonar también es mayor.

2.5.3. Operacionalización de las variables

Variables	Indicadores	Subindicadores
<p>Variable independiente.- “Actividad Lúdica”</p>	<p>A. Tipo de Video Juego</p> <p>B. Tiempo de uso</p> <p>C. Frecuencia de Uso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Árcades • Simulación • Estrategia • Menos de 1 hora. • De 2 a 3 horas. • De 4 a 5 horas. • Más de 6 horas. • Diario • Interdiario. • 1 vez a la semana. • 1 vez al mes.
<p>Variable Dependiente.- “Desarrollo Psicomotriz”</p>	<p>A. Motor Fino</p> <p>B. Motor Grueso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Precisión Motor Fino • Integración Motor Fino • Destreza Manual • Coordinación de las extremidades superiores • Coordinación bilateral • Equilibrio • Ejecución de velocidad y agilidad • Fuerza

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Tipo de Investigación

De tipo no experimental. Porque no se manipularán las variables de estudio.

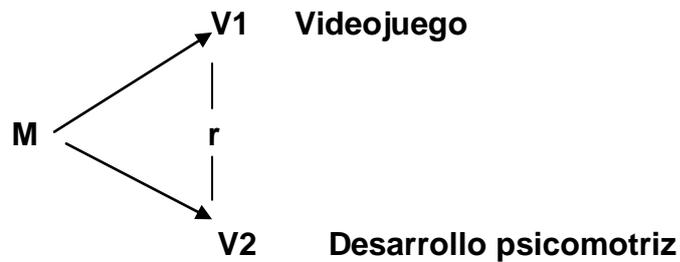
Nivel de Investigación

De nivel descriptiva. Ya que está orientada al a describir una situación y/o un hecho en este caso el videojuego y el desarrollo psicomotor.

Diseño de la investigación

De diseño Correlacional .Porque el trabajo fue realizado en un tiempo y momento determinado

El diseño adecuado para esta investigación es de tipo descriptivo correlacional. El propósito es describir las variables y analizar su incidencia e interrelación. Cuyo diseño es el siguiente. Hernández et all (2005).



En el presente esquema tenemos:

M = Representa la muestra de estudio

V1 = Videojuego

V 2 = Desarrollo Psicomotor

r = Indica el grado de relación entre ambas variables.

Corte de la investigación

De corte transversal. Ya que el contacto del investigador con la población en estudio fue en un determinado momento.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

A. Ubicación Espacial

El estudio se realizó en el Colegio Padre Damián de los Sagrados Corazones - Arequipa, que se encuentra ubicado en la Calle San Juan de Dios 538 – 540, Cercado de Arequipa.

B. Ubicación Temporal

La investigación se desarrolló entre los meses de Agosto a Diciembre del año 2014.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

La población a estudiar estuvo constituida por 44 estudiantes del 1° y 2° Grado de Educación Primaria, que estudian en la I. E. "Padre

Damián de los Sagrados Corazones”, en el Distrito del Cercado, Arequipa, representadas en el siguiente cuadro:

Grado	N°
1 ^{er}	20
2 ^{do}	24
Total	44

3.3.2. Muestra

Se tomó como muestra, a los 44 estudiantes de la población a estudiar, debido a la cantidad de alumnos a estudiar, no correspondió realizar un estudio probabilístico.

Criterios de Inclusión

- A.** Alumnos que estén en 1ero y 2do grado de primaria
- B.** Alumnos que sus padres dieron su consentimiento informado.

Criterios de Exclusión

- A.** Alumnos que estén en 1ero y 2do grado de primaria
- B.** Alumnos que sus padres dieron su consentimiento informado
- C.** Alumnos que nunca hayan utilizado ningún tipo de videojuego como actividad recreativa o pedagógica.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnicas

La encuesta

La observación

La entrevista

3.4.2. Instrumentos

Para la variable X: Ficha de observación

Para la variable Y: Ficha de entrevista

La técnica que se utilizó es la entrevista individual y el instrumento fue un formulario tipo cuestionario de preguntas cerradas que fue preguntando a cada niño y se les explicó en el mismo momento si no entienden las preguntas y respuestas

Para el instrumento utilizado para la variable desarrollo psicomotor (ficha de observación) se contó con el soporte de la docente tutora del aula quien en su condición de docente es quien está en mayor contacto con los niños pudiendo contestar por las acciones y/o actividades que realizan los niños evidenciándose su desarrollo psicomotor.

3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

3.5.1 Validez del instrumento

Estuvo representada por el grado en que una prueba representa el universo de estudio. Por tal motivo, se seleccionó los indicadores e ítems de tal manera que estos respondan a las características peculiares del objeto de estudio. (16). Estadísticamente se comprueba mediante el juicio de expertos, cuyo valor tiene que ser mayor 0.60.

3.5.2 Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecida como sea posible. Estadísticamente se mide mediante el α de Crombach, de 3ª a más valores o el kuder de Richardson; si tiene solo 2 valores se aplica KR20

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Los datos fueron procesados a través del programa SPSS, previa elaboración de tablas de códigos y tabla de matriz. Y así mismo se presentaran los resultados en Tablas y en Gráficos de barras simple. Los resultados fueron interpretados de acuerdo a los valores finales establecidos. Para establecer la relación entre el nivel de conocimiento de la madre y el grado del desarrollo psicomotor del lactante se usó la prueba de significancia estadística: Chi cuadrado (X^2)

CAPITULO IV: RESULTADOS

TABLA N° 1

**RELACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS, CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.
PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016**

Videos Juegos	Desarrollo Psicomotor				Total %
	Adecuado		Moderadamente adecuado		
	N	%	N	%	
Existe relación usan videojuegos	16	36	11	25	27 61
No existe relación Porque a veces y/o nunca usan videojuegos	10	23	7	16	17 39
Total	26	59	18	41	44 100

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Se observa que existe relación entre la variable videojuegos y desarrollo psicomotor en un 61% de los cuales en el 36%(16) tienen desarrollo psicomotor adecuado y esta guarda relación con el uso de juegos y en el 25%(11) es moderadamente adecuado. Asimismo se encuentra que el 39%(17) no existe relación ya que no usan videojuegos.

TABLA N° 2

**RELACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS, CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.
PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016**

TIPOS	N	%
• Árcades	10	22
• Simulación	17	39
• A veces y/o no usan videojuegos	17	39
TOTAL	44	100

Fuente: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN: Se observa que el 61%(27) de las escolares usan los juegos árcades y de situaciones simuladas y el 39%(17) A veces usan y /o no usan videojuegos.

GRAFICO N° 2

RELACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS, CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016

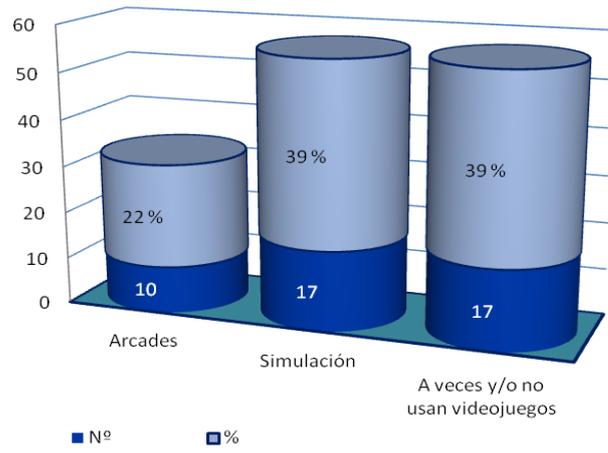


TABLA N° 3

TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS QUE MÁS EMPLEAN LOS ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016

TIEMPO DE USO	N	%
• Menos de 1 hora.	14	32
• De 2 a 3 horas.	13	29
• De 4 a 5 horas.	17	39
TOTAL	44	100

Fuente: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN: Se observa que el 68%(30) de las escolares dedican el tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 5 horas y el 32%(14) escolares solamente usan menos de una hora y esto guarda relación con los escolares que refieren no usar a veces videojuegos.

GRAFICO N° 3

TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS QUE MÁS EMPLEAN LOS ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016



TABLA N° 4

**TIEMPO Y FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS QUE MÁS EMPLEAN
LOS ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN
DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016**

Fuente: Elaboración

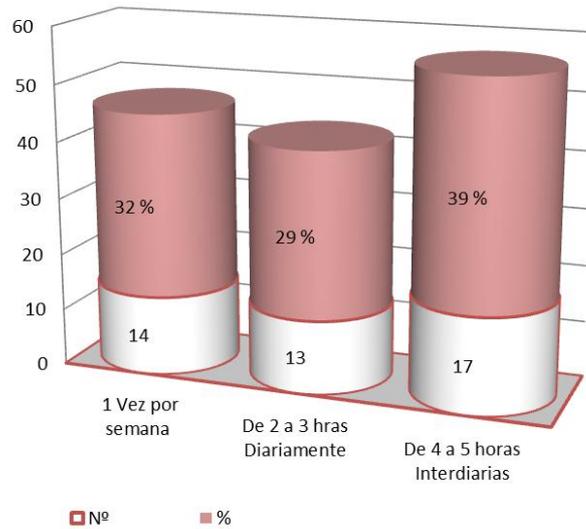
TIEMPO DE USO	N	%
• Menos de 1 hora (Una vez por semana)	14	32
• De 2 a 3 horas. (Diariamente)	13	29
• De 4 a 5 horas. (Interdiariamente)	17	39
TOTAL	44	100

propia

INTERPRETACIÓN: Se observa que el 68%(30) de las escolares dedican el tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 5 horas diariamente e interdiariamente y el 32%(14) escolares solamente usan menos de una hora y una vez por semana.

GRAFICO: 4

**TIEMPO Y FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS QUE MÁS EMPLEAN
LOS ESCOLARES DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN
DE LOS SAGRADOS CORAZONES. AREQUIPA-2016**



CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS

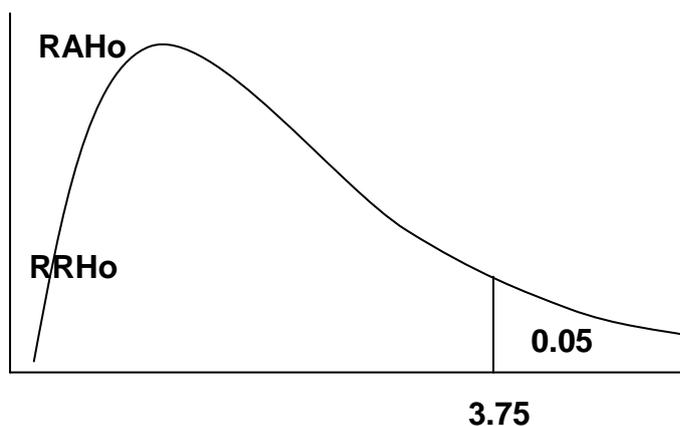
H^a.- Existe relación entre los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz, en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones. Arequipa-2016

H^o.- No existe relación entre los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz, en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones. Arequipa-2016

Estadístico de prueba H^a relación entre los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz, en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones. Arequipa-2016

ESTADISTICO DE PRUEBA: "CHI-CUADRADO" $\chi^2 = \frac{\sum(O-E)^2}{E}$

- Nivel de significancia = **0.05**



Valor de la Distribución	Grados de Libertad	"p"
$\chi^2 = 7.14$	$(F-1) \times (C-1) = (2-1) \times (2-1) = 1$	0.0075

Interpretación: Debido que la probabilidad del estadístico **p = 0.0074 es menor que 0.05**. Se determina que el videojuego de alguna manera se relaciona con el desarrollo psicomotor adecuado en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones. Arequipa-2016.

CAPITULO V: DISCUSIÓN

La investigación pretendía mostrar la relación entre los videojuegos y el desarrollo psicomotor de los niños de 6 y 7 años de edad, teniendo en cuenta la revisión de la literatura se encuentra que se identifica habilidades que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por medio del juego se puede fomentar el desarrollo integral del niño por lo que pueden los video juegos desarrollo destrezas relacionadas a la solución de problemas, como lo es el pensamiento lógico, fomentar la creatividad y la concentración y aumenta la rapidez en la toma de decisiones. Esto debido a que muchos videojuegos tienen integrados un límite de tiempo para responder.

Teniendo en cuenta los resultados del estudio donde se encontró que existe relación entre la variable videojuegos y desarrollo psicomotor en un 61% de los cuales en el 36%(16) tienen desarrollo psicomotor adecuado y esta guarda relación con el uso de juegos y en el 25%(11) es moderadamente adecuado. Entonces se puede decir que guarda relación con el estudio realizado por Morales Cardona Carmen "Videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños. Puerto rico 2009. Donde se conclusiones nos enmarcan la relación entre los videojuegos ya que aportan al desarrollo cognitivo mediante la integración de procesos de enseñanza aprendizaje y por medio de la metodología apropiada. También se encontró que están asociadas a problemas de conducta.

CONCLUSIONES

- Existe relación entre la variable videojuegos y desarrollo psicomotor en un 61% de los cuales en el 36%(16) tienen desarrollo psicomotor adecuado y en el 25%(11) es moderadamente adecuado. Asimismo se encuentra que el 39%(17) no existe relación ya que no usan videojuegos, entendiéndose que han recibido influencia otros tipos de influencia.
- El tipo de juegos que suelen utilizar el mayor porcentaje de los escolares son los juegos árcades y de situaciones simuladas y el 39%(17) A veces usan y/o no usan videojuegos.
- El 68%(30) de las escolares dedican el tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 5 horas y el 32%(14) escolares solamente usan menos de una hora y esto guarda relación con los escolares que refieren usar a veces videojuegos.
- Los escolares dedican el tiempo de uso de los videojuegos de 2 a 5 horas diariamente e interdiariamente y el 32%(14) solamente usan menos de una hora y una vez por semana.
- El desarrollo psicomotor de los escolares es adecuado para su edad en el 61%(27) y se asocia al uso de videojuegos, aunque también existe un 39%(17) que no usan con regularidad y tienen desarrollo psicomotor adecuado y moderadamente adecuado

RECOMENDACIONES

- Se recomienda en el aspecto educativo intentar que el uso de video juegos no sea visto solamente como un hecho de jugar por jugar, y se debe tener muy clara la finalidad que se quiere obtener con la utilización de videojuegos para los niños.
- Los juegos de Arcade y de simulaciones pueden contribuir al desarrollo psicomotor y orientación espacial pero también es recomendable limitar el tiempo en horas y frecuencia que se dedique el niño en esta actividad y observar el comportamiento de los niños para ayudarles y detectar posibles síntomas como nerviosismo y estrés.
- Los videojuegos incluyen diversos beneficios, pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales motoras mejorar las habilidades en las tecnologías de la informática, pero siempre deben estar en supervisión de los docentes y los padres para que estos beneficios tengan efectos negativos.
- Se recomienda que en las instituciones educativas se desarrollen talleres instruccionales que fomenten la identificación de destrezas que puedan ser trabajadas por medio de los videojuegos.
- Se recomienda brindar orientaciones a los estudiantes en relación a las escenas de violencias presentes en algunos videojuegos tomando como partida los valores sociales y las normas de conducta establecida en la institución y en el hogar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. DESARROLLO.
http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/es/ Visitado el 10/10/2014
2. ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD. 2007. Manual para la Vigilancia del Desarrollo Infantil En el Contexto de Aiepi
3. LIMITE EL TIEMPO FRENTE A LA PANTALLA. National Heart, Lung, And Blood Institute.
<http://www.nhlbi.nih.gov/health/educational/wecan/espanol/tempopantalla.htm> Visitado el 15/10/2014
4. DRA. CHALCO M, María. Universidad Nacional de Loja
5. PÉREZ G, Álvaro. El Aprendizaje con Videojuegos. Experiencias Y Buenas Prácticas Realizadas en las Aulas Españolas
6. ETXEBERRIA B, Félix. Revista electrónica Videojuegos y educación - Universidad del País Vasco
7. LIC. NÚÑEZ R, Lidia. Atención de enfermería al pre-escolar, escolar, adolescentes, joven, adulto sano y al trabajador.
11. GASSIER, JACQUELINE. (2005) "Manual del desarrollo psicomotor del niño". Segunda edición. Editorial Masson S.A. París – Francia.
12. LEVIS, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.
13. ESTALLO, J. A. (1995). Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.
14. MALDONADO, A. (1999). Nuevos fenómenos lúdicos en la adolescencia. En actas del VI Congreso Nacional de Ludotecas (p. 98). Valencia: AIJU.

ANEXOS



FICHA DE OBSERVACIÓN

PARTICIPANTES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
DIMENSIONES/ INDICADORES																							
1. Localiza en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo.																							
2. Participa de manera activa expresándose corporalmente.																							
3. Coordina las partes de su cuerpo al jugar con su compañero.																							
4. Abotona y desabotona de manera adecuada, demostrando coordinación viso motriz.																							
5. Realiza juegos motrices, respetando las normas.																							
6. Se desplaza por el espacio demostrando coordinación.																							
7. Se desplaza por el espacio, imitando a un animal. Se ubica: delante de y detrás de... Repta por el espacio de manera coordinada.																							
8. Participa grupalmente identificando actividades rápidas y ruidosas; lentas y silenciosas.																							
9. Participa en actividades psicomotrices de manera activa.																							
10. Manipula objetos demostrando coordinación visomotriz.																							
11. Demuestra adecuada motricidad al lanzar pelotas																							
12. Construye de manera libre torres y robot. Coordina ojo- mano al ordenar los materiales de diversos tamaños.																							
13. Juega con sus compañeros de manera respetuosa.																							
14. Coordina sus movimientos en un determinado espacio.																							
15. Realizan pasos de ballet demostrando motricidad.																							
16. Dramatiza acciones espontáneamente. Participa activamente en ejercicios																							



FICHA DE ENTREVISTA

- 1) ¿Cuántos años tienes? Género
() 6 años Masculino () Femenino ()
() 7 años
- 2) ¿Te gustan los juegos que puedes ver en videos?
- () Sí
() No
- 3) ¿Tus padres te han comprado juegos en videos?
- () Sí
() No
- 4) ¿Qué tipo de videojuegos conoces?.
- () Juegos de acción (disparas, corres, vuelas)
() Juegos deportivos (futbol, vóley, Cartas, ajedrez, etc. Ping pong, etc.)
() Juegos de simulaciones (Laberintos, crees estar en lugar donde saltas corres y buscas)
- 5) ¿Qué tipo de videojuegos usas?
- () Juegos de acción (disparas, corres, vuelas)
() Juegos deportivos (futbol, vóley, Cartas, ajedrez, Ping pong, etc.)
() Juegos de simulaciones (Laberintos, crees estar en lugar donde saltas corres y buscas)

() Juegos de aventura, suelen llevar al jugador a exploración y resolución de problemas (Indiana Jones).

6.- ¿Cuánto tiempo usas videojuegos?

- () 1 hora
- () 2 a 3 horas
- () Mas de 3 horas.

7.- ¿Quién o quienes juegan contigo?

- () Padre
- () Hermanos
- () Madre
- () Abuelos
- () Amigos

8.- ¿Después de usar videojuegos te molestan?

- () Los ojos
- () Los dedos y brazos
- () El cuello y tu espalda
- () No me duele nada

9.- ¿Consideras que los videos juegos te ayudan a ser más hábil y activo?

- () Sí
- () No

10.- ¿Con que frecuencia juegas con videojuegos?

- () Diario
- () Interdiario.
- () 1 vez a la semana.
- () 1 vez al mes.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE 6 y 7 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. PADRE DAMIÁN DE LOS SAGRADOS CORAZONES, AREQUIPA – 2014”

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE
<p>Problema General ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el tipo de videojuegos que más emplean los escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014? • ¿Cuál es la frecuencia de uso de videojuegos de los escolares de 6 y 7 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014? • ¿Cuál es el desarrollo psicomotriz en el área de coordinación visomotora, en los escolares entre los 6 años de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa - 2014? 	<p>Objetivo General Determinar la relación de los videojuegos, con el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el tipo de videojuegos que más emplean los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014. • Identificar la frecuencia de uso de videojuegos de los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014. • Identificar el desarrollo psicomotriz en el área de coordinación visomotora, en los escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014. 	<p style="text-align: center;">Variable independiente.- “Actividad Lúdica”</p> <p style="text-align: center;">Variable Dependiente.- “Desarrollo Psicomotriz”</p>