

**LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA SOCIAL DE NIÑOS DE PREESCOLAR**

**LUISA FERNANDA PEÑA GÓMEZ  
JESSICA TATIANA RUEDA MORENO**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
ENVIGADO - ANTIOQUIA**

**Febrero 6 de 2014**

**LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA SOCIAL DE NIÑOS DE PREESCOLAR**

**LUISA FERNANDA PEÑA GÓMEZ  
JESSICA TATIANA RUEDA MORENO**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al TÍTULO de  
PSICÓLOGA**

**Directora de Trabajo de Grado  
Mg. ÁNGELA MARÍA URREA CUÉLLAR  
Psicóloga**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
ENVIGADO - ANTIOQUIA**

**Febrero 6 de 2014**

## **NOTA DE ACEPTACIÓN**

Jurado

Envigado – Antioquia

Febrero 6 de 2014

## **DEDICATORIA**

*A mis padres y a mis hermanos por su incansable lucha, por sus esfuerzos y ayuda económica,  
haciendo posible este gran logro.*

*A mi familia, que acompañó, toleró y apoyó todo mi proceso formativo.*

*A las diferentes instituciones que abrieron sus puertas y contribuyeron a nuestra formación  
profesional.*

## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradecemos al preescolar “Mañanitas” y a todo el personal administrativo y docente por la gran oportunidad que nos brindaron, ya que han contribuido a nuestro crecimiento como futuras psicólogas.*

*A nuestros asesores que orientaron todo el proceso, por sus valiosos aportes y enseñanzas durante el desarrollo del trabajo*

*A mi compañera Jessica Tatiana Rueda, con la cual desarrolle este fructífero proyecto; por su colaboración y entrega constante.*

*A mi compañera Luisa Fernanda Peña Gómez, por el buen equipo de trabajo que conformamos y por su gran entrega para poder llevar a cabo un sueño que hoy se hace realidad, Dios te bendiga.*

## TABLA DE CONTENIDO

<b>LISTA DE TABLA.....</b>	<b>9</b>
<b>LISTA GRÁFICOS.....</b>	<b>11</b>
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>12</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>14</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>15</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>16</b>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ÁREA DE TRABAJO.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Historia.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Misión.....</b>	<b>18</b>
<b>3.3 Visión.....</b>	<b>18</b>
<b>3.4 Filosofía.....</b>	<b>19</b>
<b>3.5 Metodología.....</b>	<b>20</b>
<b>3.6 Organigrama .....</b>	<b>21</b>
<b>4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Formulación del problema .....</b>	<b>21</b>
<b>4.2 Justificación .....</b>	<b>25</b>
<b>5. OBJETIVOS .....</b>	<b>27</b>
<b>5.1 Objetivos Generales .....</b>	<b>27</b>
<b>5.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>27</b>
<b>6. MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>28</b>
<b>6.1 MARCO DE ANTECEDENTES .....</b>	<b>28</b>
<b>6.2 MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>31</b>
<b>6.2.1 ¿Qué es el juego? .....</b>	<b>31</b>

6.2.2 El videojuego .....	38
6.2.3. Conducta social .....	41
6.2.4. Etapa del desarrollo .....	43
<b>7. DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>49</b>
7.1 Enfoque de investigación .....	49
7.2 Investigación fenomenológica .....	49
7.3 Tipo de investigación .....	50
7.4 Diseño .....	50
7.5 Población.....	51
7.5.1 Muestra.....	51
7.6 Técnicas de recolección de información .....	52
7.7 Procedimiento .....	53
7.8 Operacionalización de las categorías de análisis.....	54
7.8.1 Entrevista a docentes .....	54
7.8.2 Entrevista padres de familia .....	56
<b>8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....</b>	<b>60</b>
<b>9. PRESUPUESTO .....</b>	<b>61</b>
<b>10. MARCO LEGAL .....</b>	<b>63</b>
<b>11. RESULTADOS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>65</b>
11.1 Descripción de resultados encuesta padres de familia.....	65
11.2 Descripción resultados encuesta docentes .....	77
11.3 Descripción de resultados observación .....	81
<b>12. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>84</b>
<b>13. CONCLUSIONES .....</b>	<b>89</b>
<b>14. LIMITACIONES O DIFICULTADES .....</b>	<b>90</b>

<b>15. RECOMENDACIONES</b> .....	91
<b>ANEXO A.</b> Consentimiento informado a la institución .....	97
<b>ANEXO B.</b> Consentimiento informado a padres de familia .....	99
<b>ANEXO C.</b> Entrevista a docentes.....	101
<b>ANEXO D.</b> Encuesta a padres de familia .....	103
<b>ANEXO E.</b> Observación socialización en el preescolar .....	107
<b>ANEXO F.</b> Observación videojuego en el preescolar.....	108



## LISTA DE TABLAS.

<b>Tabla 1:</b> Juegos sociales y no sociales.....	34
<b>Tabla 2:</b> Juegos cognoscitivo.....	35
<b>Tabla 3:</b> Entrevista docentes.....	54
<b>Tabla 4:</b> Entrevista padres de familia.....	56
<b>Tabla 5:</b> Cronograma de actividades.....	60
<b>Tabla 6:</b> Presupuesto.....	61
<b>Tabla 7:</b> Genero.....	65
<b>Tabla 8:</b> Número de hijos en rango de edad.....	65
<b>Tabla 9:</b> Preferencia juego.....	66
<b>Tabla 10:</b> Uso videojuegos.....	66
<b>Tabla 11:</b> Dedicación de horas uso videojuegos.....	67
<b>Tabla 12:</b> Compañía en uso de videojuegos.....	67
<b>Tabla 13:</b> Desinterés practica otras actividades.....	67
<b>Tabla 14:</b> ¿Cuáles actividades?.....	68
<b>Tabla 15:</b> Evidencia enojo después de jugar un videojuegos.....	68
<b>Tabla 16:</b> Cambio comportamental por uso de videojuegos.....	69
<b>Tabla 17:</b> Cambio de rutina alimenticia por uso de videojuegos.....	69
<b>Tabla 18:</b> Tipo consolas que usa.....	69
<b>Tabla 19:</b> Tipo de videojuegos que utiliza.....	70
<b>Tabla 20:</b> Cambio de videojuegos por última tecnología.....	70
<b>Tabla 21:</b> Imitación de acciones de los videojuegos.....	71
<b>Tabla 22:</b> Tipo de acciones que ejecuta.....	71
<b>Tabla 23:</b> Objetivo uso de videojuegos.....	72
<b>Tabla 24:</b> Cambios rendimiento escolar.....	72
<b>Tabla 25:</b> Dimensiones afectadas por uso del videojuego.....	73

<b>Tabla 26:</b> Habilidad o destreza por uso videojuego.....	73
<b>Tabla 27:</b> Afectación desarrollo cognitivo.....	74
<b>Tabla 28:</b> Tipo de afectación cognitiva.....	74
<b>Tabla 29:</b> Comportamiento durante el uso del videojuego.....	75
<b>Tabla 30:</b> Influencia del videojuego en las tareas diarias.....	75
<b>Tabla 31:</b> Tipo de tareas diarias.....	76
<b>Tabla 32:</b> Uso de videojuegos afecta relaciones interpersonales.....	76
<b>Tabla 33:</b> Tipo de relaciones que se ven afectadas.....	76
<b>Tabla 34:</b> Genero docentes.....	77
<b>Tabla 35:</b> ¿Qué piensa acerca del uso de los videojuegos?.....	77
<b>Tabla 36:</b> Ventajas y desventajas del uso de los videojuegos.....	78
<b>Tabla 37:</b> ¿Es apto para todas las edades?.....	78
<b>Tabla 38:</b> Ventajas y desventajas para la edad.....	78
<b>Tabla 39:</b> ¿Considera que los videojuegos cumplen la misma función que el juego?.....	79
<b>Tabla 40:</b> Ventajas y desventajas en cuanto a la función de los videojuegos.....	79
<b>Tabla 41:</b> ¿Cree que el adulto debe brindar acompañamiento al infante durante las secciones de juego?.....	80
<b>Tabla 42:</b> Ventajas del acompañamiento.....	80
<b>Tabla 43:</b> ¿Qué ventajas o desventajas puede dejar a futuro el uso de los videojuegos al interactuar con sus pares?.....	81

## LISTA DE GRAFICOS.

<b>Gráfico 1:</b> organigrama institucional.....	21
<b>Gráfico 2:</b> observación socialización.....	82
<b>Gráfico 3:</b> observación videojuegos.....	83

## GLOSARIO

**Educación:** En el artículo 1º de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, su dignidad, sus derechos y sus deberes.

**Videojuego:** Zimmerman (2004) define este concepto como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin. A pesar de que no toma en cuenta a los juegos simples (juegos que no tienen reglas ni fin determinado) es un concepto apropiado ya que el videojuego siempre estará sujeto a reglas que fueron programadas de manera directa (lograr cierto objetivo) o indirecta (leyes de la física, gravedad, espacialidad)

**Socialización:** La socialización es entendida como el proceso de incorporación del individuo a la vida social y al aprendizaje cultural, el cual se da cada momento de cotidianidad del niño; por lo tanto esta se considera como una importante etapa por la cual debe pasar el infante acompañado de su familia (Pérez,1994).

**Desarrollo Cognitivo:** Piaget (1970) localiza el conocimiento en la relación entre la experiencia que se tiene con la realidad del medio circundante y las estructuras de pensamiento que se van desarrollando a partir de ella, para adaptarse al mundo. Sentó las bases para entender el desarrollo cognoscitivo como un proceso del cual depende el aprendizaje, en oposición a la visión tradicional de aprendizaje como efecto inmediato de la transmisión proveniente de otros.

**Interacción social:** La construcción de aprendizaje es individual y produce resultados visibles en desempeños individuales, pero el proceso ocurre naturalmente y se estimula en la interacción con otros y en la producción en colaboración con otros. Los demás son parte importantísima del medio en que se desenvuelve quien aprende y, por ende, de su aprendizaje permanente (Vygotsky, 1978).

**Primera Infancia:** este término hace referencia a un conjunto de características psicosociobiológicas de acuerdo a determinado desarrollo socio evolutivo, hasta alcanzar las características propias de una etapa siguiente (Morón, 2004).

Etapa del ciclo vital del ser humano que va desde la gestación hasta los seis años; en estos primeros años de vida se estructura su desarrollo físico, psicológico, cultural, cognitivo y social (Linares, 2009).

**Arcade:** son los videojuegos que requieren un ritmo de juego rápido, pues la reacción debe ser inmediata y se debe tener una atención focalizada, su mayor componente es estratégico (Estallo, 1994).

**Simulación:** es una representación de una actividad a la que difícilmente se puede acceder en la vida real; el jugador debe asumir el mando de alguna actividad específica y por lo tanto es necesario enfrentarse a situaciones complejas y nuevas que necesitan de un conocimiento específico (Estallo, 1994).

**Estrategia:** en este tipo de videojuegos el jugador adopta un papel específico y solo conoce el objetivo final; generalmente los personajes de esta clase de videojuegos son sacados de la ficción y provienen del mundo de la literatura y el cine (Estallo, 1994).

## RESUMEN

La influencia que tienen los videojuegos sobre el comportamiento infantil en la última década se ha convertido en un tema de interés tanto para el sector educativo como para los profesionales de la salud mental. En este trabajo se investigó acerca de la relación existente entre el uso de los videojuegos y la conducta social en niños en edad preescolar, para ello el estudio se basó en la investigación cuantitativa con un enfoque descriptivo, el cual brinda la posibilidad de describir un fenómeno en determinado ambiente; respecto a la recolección de información se emplearon los siguientes instrumentos: la observación, la entrevista y la encuesta en la población seleccionada la cual corresponde a 25 niños, 5 docentes y 25 padres de familia respectivamente; el tipo de estudio corresponde a una investigación no experimental debido a que no se manipulan las variables con el fin de observar al fenómeno en un contexto natural, lo cual se complementa con un diseño transversal.

Los resultados permitieron concluir que el uso de los videojuegos en niños en edad preescolar si están afectando el desarrollo de sus habilidades sociales, ya que los niños tienden a imitar lo que pasa en los videojuegos de acción, mientras que si utilizan otro tipo de videojuegos hay un fortalecimiento de las habilidades cognitivas según lo que reportaron los padres de familia en las encuestas.

**Palabras claves:** Videojuegos, socialización, primera infancia, salud mental, familia y preescolar.

## **ABSTRACT**

The influence of video games on children's behavior in the last decade has become a topic of interest both for education and for mental health professionals. In this work, we investigated on the relationship between the use of video games and social behavior in preschoolers , for which the study was based on quantitative research with a descriptive approach , which provides the possibility to describe a phenomenon in a given environment; regarding the collection of information included the following instruments: observation , interview and survey in the selected population which corresponds to 25 children , five teachers and 25 parents respectively, the type of study corresponds to nonexperimental research because no variables are manipulated in order to observe the phenomenon in a natural context , which is complemented by a transversal.

The results concluded that the use of video games in preschool children if they are affecting the development of social skills, as children tend to mimic what happens in the action game, whereas if you use other types of video games are one fortifications as cognitive skills that parents reported in surveys.

**Keywords:** games, socialization, early childhood mental health, family, preschool.

## 2. INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida del infante, el juego es la actividad en la que los niños se ocupan la mayor parte del tiempo, ya que dicha actividad permite al pequeño investigar sobre su entorno de una manera libre y espontánea, y así ir creando aprendizajes nuevos e individuales (Gálvez y Rodríguez, 2005, 35).

La importancia del juego durante los primeros años de vida del infante radica en las siguientes áreas, la primera tiene que ver con el área social, pues allí se aprende a compartir con otros niños, es lo que se conoce como juego social, y la segunda área es la que se relaciona con la cognición, aquí prevalece el desarrollo de la inteligencia del pequeño (Papalia y Olds, 1995, 238); aunque en la última década, la tecnología cada vez más ha estado llamando la atención de las personas, no solamente de los adultos sino también de los niños con los conocidos videojuegos, los cuales se sienten atraídos por las llamadas “realidades virtuales”, a esto se le suma que en los últimos diez años éstos son considerados como una alta fuente de cultura informática, con la que los más pequeños han estado interactuando (Marques,2001).

El desarrollo de esta investigación se encuentra basado tanto en fundamentos teóricos de la psicología como en fundamentos de la pedagogía, siendo esta disciplina en la que más se ha investigado por los diferentes efectos que pueda tener el videojuego en sus jugadores; por lo tanto desde nuestra formación surgió el interés de investigar por la relación entre el uso del videojuego en niños entre cuatro y cinco años de edad y su proceso de socialización.

Las principales categorías que se lograron identificar durante el desarrollo y la aplicación de las técnicas de recolección de información fueron “los videojuegos” y la “conducta social”, cada instrumento aplicado permitió dar cuenta de las diferentes perspectivas tanto de padres y docentes, como la forma en que el niño desarrolla las sesiones de juego, ya sea cuando utiliza el videojuego o cuando interactúa con sus pares.



La pertinencia del estudio radica en que este ejercicio investigativo busca evidenciar las relaciones existentes entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales de la muestra seleccionada, además de la información y de la ayuda que dicha investigación pueda brindar tanto a padres de familia como a docentes, recomendamos la búsqueda de una mayor asesoría en cuanto al uso, los tipos y el contenido más adecuado de acuerdo a la edad del jugador. En cuanto a los docentes, pueden utilizar el videojuego como una herramienta a su favor para enriquecer los procesos de aprendizaje de los alumnos y de esta manera brindar un adecuado acompañamiento cuando los infantes hagan uso de éstos.

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo - descriptivo, de tipo transversal y no experimental, por lo tanto el rastreo bibliográfico, la aplicación de las tres técnicas de recolección y el análisis de los datos obtenidos permitieron realizar una comparación entre las teorías psicológicas y pedagógicas en relación al uso de los videojuegos, a la socialización y al desarrollo evolutivo según la edad de la muestra seleccionada.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ÁREA DE TRABAJO**

#### **3.1 Historia**

“Mañanitas” es una institución de educación infantil de carácter privado; fundada el 21 de julio de 1981 con aprobación de estudios No 009181 del 10 de Noviembre de 1994 emanada de la secretaria de educación departamental.

Funciona en dos sedes ubicadas en la loma del Escobero del Municipio de Envigado y carretera tesoro – las palmas de Medellín.

#### **3.2 Misión**

Estimular los procesos de desarrollo en la infancia, teniendo como eje principal el juego, buscando formar seres íntegros con proyección al futuro, comprometidos con su entorno y siempre queriendo y creyendo en Dios; garantizándola atención personalizada en dimensiones o competencias.

#### **3.3 Visión**

Constituirse como una institución de educación infantil de vanguardia en sus procesos pedagógicos y con gran calidad en la prestación de servicios. Fortaleciendo procesos educativos y de formación, teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de los niños, las niñas y las familias de la ciudad.

### **3.4 Filosofía**

#### **Concepto de hombre**

El hombre para nuestra institución es un ser social, en constante relación con sí mismo y el entorno, por lo tanto un ser en permanente construcción, de tal modo que van logrando apropiarse de los valores y conductas que facilitan su desenvolvimiento en una sociedad que requiere seres libres, inteligentes, con capacidad para reconocer su naturaleza corporal y espiritual, además la singularidad, capaces de asumir sus responsabilidades. Conscientes de la necesidad de construir proyectos de vida que mejoren la cultura.

#### **Concepto de infancia**

Los niños y las niñas como sujetos protagónicos de los procesos, sujetos plenos de derechos seres únicos, singulares, con capacidad de conocer sentir, opinar, disentir, plantear problemas y buscar posibles soluciones.

Los niños y las niñas, como seres humanos, se desarrollan integralmente, se hace necesario comprenderlos como una unidad total, en la que no es posible abordar una de sus dimensiones sin que se afecten las demás, superando así la tradición cultural y disciplinaria que las aborda de manera parcial, particular y aislada.

#### **Concepto de Educación**

Lo educativo atiende y apunta a todas las acciones orientados a la formación del hombre y la apropiación de la cultura; ajustada a las características sociales, económicas y culturales; que motive y despierte el deseo de aprender, de investigar, de construir saberes, de convivir con otros, respetarse y valorarse mutuamente, de amar y cuidar la naturaleza; que les permiten ser más activos, confiados, críticos, autónomos y participes en su medio social y cultural.

Una de las primeras funciones que incumben a la educación consiste en lograr que la humanidad pueda dirigir cabalmente su propio desarrollo.

## **Concepto de institución Educativa**

Los referentes de institución educativa deben articularse a la constitución de 1991, en la que promulgan los principios de la democracia participativa y se consagra el derecho inviolable de los niños. Es entonces la institución educativa quien tiene en sus manos transformación de una cultura que facilite el ejercicio ciudadano para la construcción del tejido social.

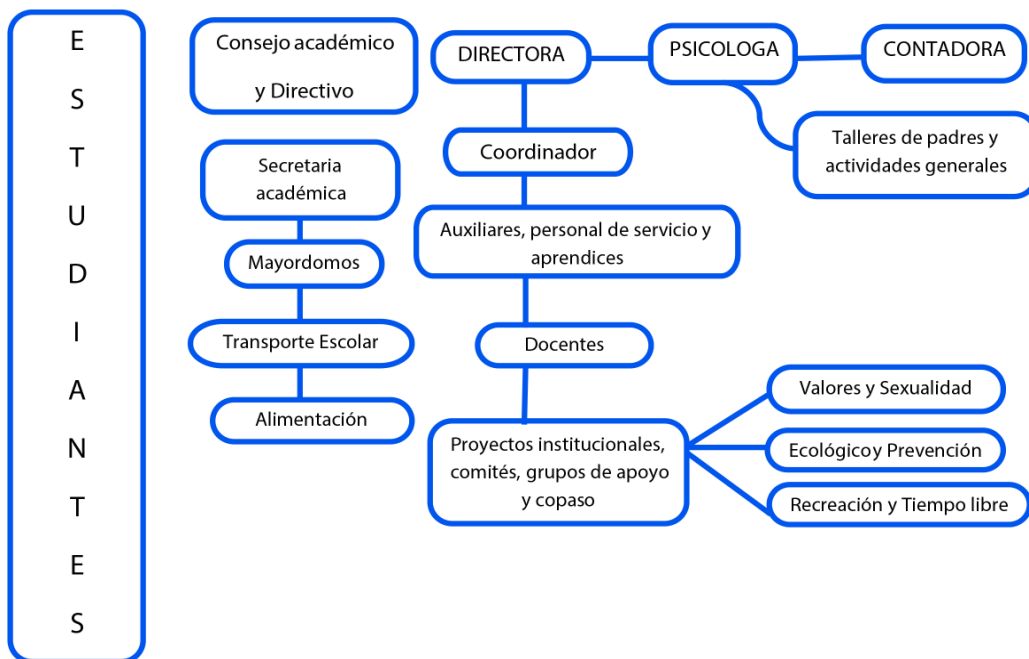
### **3.5 Metodología**

Trabajamos con proyectos de aula desde una mirada constructiva y la potencia de los aprendizajes previos.

- Facilitar el desarrollo de las potencialidades físicas, emocionales, intelectuales, favoreciendo su capacidad de hacer frente a diversa situaciones.
- Orientar al niño en la exploración del mundo que lo rodea, brindándole todas las experiencias y oportunidades de aprender a desarrollarse.
- Fomentar la interacción del niño tanto a nivel individual como grupal encaminándolo a su libre expresión y óptima convivencia.
- Motivar al niño hacia la expresión libre de sus sentimientos, pensamientos y emociones frente al mundo que lo rodea.

### **3.6 Organigrama**

Gráfico 1: Organigrama Institución



## 4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 4.1 Formulación del Problema:

Como es bien sabido en los últimos años la tecnología ha generado avances rápidos en todas sus áreas, especialmente en la de telecomunicaciones, aportando una nueva forma de entretenimiento, ocio y juego, obligando al individuo a avanzar con ella, lo que implica que desde edades más tempranas se tenga un contacto con dicha tecnologías, especialmente los videojuegos, los cuales figuran como un importante elemento dentro de los últimos inventos que ha realizado el hombre.

Dicho desarrollo ha hecho que se cuestione la relación entre los niños y el videojuego con respecto a su área social, pues se considera el videojuego como un elemento que afecta notoriamente la conducta del pequeño, pues en dicha etapa de la vida es más importante que el

niño o niña se relacione con el otro de una forma más lúdica, donde se le permita experimentar y vivenciar con diversos objetos y materiales en compañía de otros niños o niñas. Vygotsky (2000) plantea que el infante a través de la interacción se va siendo consciente de su entorno social; y de las acciones de los seres humanos; aprende a involucrar valores de respeto, tolerancia y escucha, de igual forma ayuda al infante a resolver conflictos internos y a tener control sobre sí mismo. Este mismo autor habla sobre las ventajas que proporciona este juego en las diversas dimensiones del desarrollo, tales, como: la emocional, la cognitiva y la física.

En el Preescolar Mañanitas especialmente en el nivel jardín dos que comprende los niños de 4 y 5 años de edad se observa en la mayoría un comportamiento agresivo en sus diálogos y juegos; en la dimensión comunicativa los pequeños realizan expresiones que hieren las emociones del resto de sus compañeritos de aula como: *“te voy a estripar (sic), no juego contigo porque no tienes fuerza, mi espada es más poderosa”*<sup>1</sup> al igual que en la dimensión corporal al realizar acciones donde emplean su fuerza y la competencia; lanzándose de lugares altos y cayendo sobre sus amigos, disfrutando al ver que su compañero expresa dolor a través de su llanto; la relación que se observa entre estos infantes es una relación de poder, es la forma de socializarse con sus pares.

Teniendo en cuenta las etapas evolutivas de los infantes se entiende que todo niño/a esta edad inicia una interiorización paulatina de las normas establecidas por el adulto y las reglas del juego, debido a su transición entre el desarrollo preoperacional (2-6 años) y operaciones concretas (6-12 años), períodos del desarrollo planteados por el psicólogo Suizo Piaget (1945), en la *Revista Educar de 0 a 6 años*; lo que en este momento son factores que se están viendo afectados en el aula de clase impidiendo una fluida relación entre compañeros. Otra de las características de estos niños es la inclinación por jugar de forma grupal o colectivamente imitando a las personas más representativas para ellos, es decir que practican el juego que se conoce, según Piaget (1945-1979) como “el Juego Simbólico” (mamá – papá), lo que en esta población se evidencia más el juego solitario, dándose ocasionalmente el juego grupal, pero con una solvencia y un fin de poder.

---

<sup>1</sup> La anterior afirmación es tomada de los procesos de observación que se realizaron en el preescolar durante la recolección de información desde el 2 de octubre hasta el 9 de noviembre del 2012.

Piaget (1945-1979) plantea de igual forma unos estadios en la evolución en relación con la práctica de las reglas en los niños de 2-6 años, donde expone que el niño a esta edad inicia una interiorización de las reglas a partir del ejemplo que le brinde el medio exterior, continúan jugando centrados en sí mismos, y cuando lo hacen juntos pueden ganar todos al mismo tiempo.

Por su parte, la conducta social según Munné (1986, p. 45); psicólogo social; plantea que la personalidad de un individuo se elabora paso a paso a medida que va creciendo y en dicho proceso intervienen factores como la genética, lo social y lo cultural, siendo así la forma como la persona adquiere un proceso de socialización.

Debido a los cambios socio-culturales, económicos y tecnológicos ha surgido un abandono a los espacios de socialización, recogimiento, comunicación e interacción tradicional en los parques, las calles, los barrios y hasta en las escuelas, donde prima la individualidad y la selectividad comunicativa. Los niños/as en la actualidad están siendo parte de este cambio, en donde se evidencia una inclinación notoria por los elementos tecnológicos, dejando de lado el juego tradicional que es indispensable para el desarrollo social, afectivo, comunicativo; todas aquellas dimensiones que hacen parte de la formación integral del ser humano.

En la actualidad los videojuegos representa el más alto porcentaje de la cultura informática con la cual los niños interactúan (Balaguer, 2002), los cuales en algunos casos han sido muy criticados por su contenido violento, a lo que se le suma el poco aprovechamiento de dicha herramienta para la formación enseñanza-aprendizaje del infante (Marques, 2001).

El videojuego es una actividad libre, placentera, ficticia, limitada en el tiempo y el espacio; características que a su vez conllevan al desarrollo de otras características en el área motora, intelectual, afectiva y social, en esta última área es donde surge una preocupación por la forma en que los niños/as están usando el videojuego y las diferentes conductas sociales que están presentando.

Por todo lo que se ha explicado y especialmente por los comportamientos que se vienen dando al interior del aula en el nivel de jardín en dicho preescolar, se ha decidido realizar una investigación que se encuentre encaminada a determinar la influencia que están generando los videojuegos sobre la conducta de estos niños, y para ello contamos con el apoyo de la Institución que avala el desarrollo de la presente investigación y de los padres de familia.

Es por ello que a partir de la problemática evidenciada se plantea la siguiente pregunta:

¿De qué manera influyen los videojuegos en la conducta social de niños de cuatro a cinco años del preescolar “Mañanitas-Maternal”?

#### **4.2 Justificación:**



El presente trabajo tiene como propósito contribuir a la formación profesional de quienes lo realizan, además de ser un reto en cuanto a la formación profesional, será de gran ayuda para el preescolar “Mañanitas Maternal” y padres de familia, pues el proyecto tiene como principal objetivo determinar la influencia que tienen los videojuegos en los diferentes procesos de socialización que desarrollan los niños de 4 y 5 años de edad pertenecientes al centro educativo antes mencionado.

Para el desarrollo de dicha investigación se recolectó la información necesaria, partiendo de diferentes autores como: Tejeiro (2001), Estallo Martí (1994), Alonqueo y Rehbein (2008), Pérez y Ruiz (2006), Diz (2003), Díaz Soloaga (2006), Tejeiro Salguero, Pelegrina y Gómez Vallecillo (2009) y Balaguer (2002), Cabrera y Salas (2009), quienes han realizado diferentes aportes tanto desde el área de la psicología y de la pedagogía respectivamente ya que en dicha área se han encontrado algunos trabajos que tienen relación con la investigación que se pretende desarrollar.

El tema de videojuegos en la actualidad está ocupando un lugar importante para los niños, siendo este un medio de refugio para su tiempo de ocio y entretenimiento, limitando de esta manera la interacción, entre ellos, sus familias, amigos y personas cercanas.

Los videojuegos forman parte de los nuevos “medios de comunicación”, que desde hace varios años vienen siendo investigados por comunicadores sociales que han posicionado al videojuego desde dos posturas; la primera tiene que ver con una situación problemática que considera a los videojuegos como impulsores de conductas violentas, antisociales, discriminatorias y hasta sexistas; la segunda postura tiene que ver con aquello que se conoce como “efectos beneficiosos”, es decir, con aquellas conductas que conducen al buen desarrollo de las relaciones sociales o familiares, la salud, la creatividad y la educación.

Son frecuentes los estudios que se han realizado sobre el contenido de los videojuegos, desatando una polémica que ha tenido eco en Amnistía Internacional pidiendo que se realicen unas leyes que penalicen los videojuegos con contenidos violentos, y a la vez el Instituto de la Mujer Coordinado por el Equipo de la Universidad de León han realizado denuncias sobre los contenidos violentos y sexistas (Diez, 2004).

Es importante hacer énfasis en algunas de las conductas negativas que está generando el uso de los videojuegos, no con la intención de hacer una crítica destructiva sino con la intención de realizar un aporte constructivo tanto al preescolar “mañanitas-maternal” como a los padres de familia que de una u otra forma decidieron vincularse con este proceso de investigación, tanto para ellos como para nosotros los resultados que arroje esta investigación serán un aporte a nuestra formación profesional, a las aulas del preescolar y a las diferentes interacciones que tengan las familias, es decir, se busca el uso potencial para que al interior de las aulas y de las familias se generen otro tipo de aprendizajes y conductas que contribuyan al bienestar de quienes integran dichas comunidades.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo general:**

Identificar la posible influencia que tiene los videojuegos en la conducta de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad.

### **5.2 Objetivos Específicos:**

Identificar los aspectos influyentes de los videojuegos en la conducta social que desarrollan los niños.

Especificar las conductas que generan los videojuegos en las áreas sociales y psicológicas del menor.

Describir los procesos más influyentes de los videojuegos en la conducta social que desarrollan los niños.

## **6. MARCO REFERENCIAL**

## **6.1 MARCO DE ANTECEDENTES**

Entre las investigaciones que se han realizado, relacionadas con el tema y la perspectiva del presente trabajo de investigación, se destacan los siguientes aportes, que sirven como punto de apoyo para sustentar la relevancia y la pertinencia de lo planteado, se debe aclarar que las investigaciones aquí expuestas no corresponden a la edad de estudio de esta investigación, ya que no se encontró evidencia en este rango de edad.

En una revisión crítica realizada por Tejeiro (2001) sobre la adicción a los videojuegos, una de las principales conclusiones se incluyen la falta de estudios centrados específicamente en la adicción a los videojuegos y las notables carencias de muchas de las investigaciones. Ningún estudio hace explícito el modelo de adicción del que parte, y los conceptos utilizados no suelen ser explicados adecuadamente. La mayoría de los trabajos se basan en encuestas generales de dudosa validez y fiabilidad, mientras que otros se centran únicamente en determinados tipos de máquinas, con lo que sus resultados son escasamente generalizables. No se dispone de un sistema diagnóstico válido y fiable para esa presunta adicción, y las adaptaciones propuestas no son aplicables a todos los sistemas de juego o se desconocen sus propiedades psicométricas. La mayoría de los trabajos tienden a señalar que, para algunos sujetos, el uso de los videojuegos constituye un problema. Sin embargo, los conocimientos actuales no permiten determinar la naturaleza y el origen de dicho problema. Se finaliza comentando posibles líneas de trabajo futuro.

Del mismo modo el trabajo realizado por Balaguer Prestes (2002) aboca a la reflexión acerca de la influencia de los videojuegos e Internet en las nuevas generaciones. Señalando como hasta no hace muchos años el juego del niño no se encontraba tan atravesado por la tecnología como en la actualidad. Los videojuegos e Internet proveen a las nuevas generaciones de experiencias que parecieran originar distinto tipo de consecuencias. En este trabajo se lleva a cabo un recorrido por los videojuegos y sus experiencias socializantes, su relación con el aprendizaje en contraposición a la formación escolar tradicional y los cambios cognitivos que se observan. Destacando como Internet colabora en estas nuevas experiencias siendo un proveedor de información inigualable en cuanto a cantidad y discutible en cuanto a pertinencia, deteniéndose

en las dinámicas sociales y familiares actuales con relación a los videojuegos y sus consecuencias, y el estatuto de estos últimos como juegos según la concepción clásica.

En otras de las investigaciones pertinentes al tema, se encuentra la de Estallo Martí (1994) en la cual pretende constatar la existencia de diferencias de la personalidad de jugadores habituales a videojuegos y aquellos que no lo son, los cuales han sido categorizados de una manera especial de acuerdo a las siguientes variables: neuroticismo, extroversión, psicoticismo, sinceridad, conducta antisocial, delictiva y frecuencia del juego de azar, la población estuvo conformada por 278 sujetos en edades comprendidas entre los 12 a los 33 años, a los cuales se les aplicó un cuestionario sobre la frecuencia, gustos y tiempo invertido en el uso de videojuegos, además de ellos se les aplicó el cuestionarios de personalidad (EPQ), para evaluar conductas antisociales y comportamientos tipificables como delictivos; entre los resultados obtenidos les fue posible establecer unas diferencias significativas entre los ejes temáticos de extroversión y conducta delictiva entre aquellos jugadores habituales, a la vez se encontró en ellos cierta capacidad autocrítica.

Alonqueo y Rehbein (2008), en su investigación “Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial”, evidenciaron la necesidad de investigar el impacto que tienen estas aplicaciones recreativas en los niños y adolescentes de Chile. Teniendo en consideración los hallazgos descritos por diversos estudios acerca de la amplitud de uso e impacto social que han alcanzado los videojuegos en otros países y en diferentes sectores de la población juvenil, el presente estudio, de carácter exploratorio, tuvo por objetivos determinar el uso de los videojuegos en 864 adolescentes chilenos y analizar sus prácticas de juego. Adicionalmente, y con base en investigaciones previas, se consideraron relevantes conocer la percepción de los jugadores sobre las habilidades cognitivas y los valores fomentados en los videojuegos, en especial aquellos asociados al sexismo en las relaciones de género. Los resultados obtenidos en este estudio permiten constatar que al menos en un grupo de adolescentes chilenos pertenecientes a los estratos medio y medio-alto, los videojuegos efectivamente forman parte importante de la cultura juvenil. Es así como más de la mitad de estos jóvenes se consideran jugadores habituales existiendo un claro predominio masculino, tal y como lo muestran estudios realizados en otros países.

Otra de las investigaciones relacionadas con nuestro tema de interés, es la Pérez Martín e Ignacio Ruíz (2006), en la cual plantean un análisis de la realidad del videojuego en la sociedad Española en donde relacionan la conducta con los hábitos de ocio, el videojuego de padres y menores, y la sociabilidad que generan; sobre las habilidades, en donde consideraron la capacidad de superación, el trabajo en equipo y la destreza visual. Obtuvieron como resultados que los padres que juegan habitualmente comparten el videojuego con la familia en un 25,74% del tiempo mientras que, en los no jugadores mayores de 35 años, se establece una relación exacta entre la práctica con el videojuego educativo y la frecuencia de juego con familiares: un 7,83%. Los resultados coinciden con las conclusiones aportadas por Germán Diz (2003) en el reportaje titulado “Así nos influyen los videojuegos” en el que, al respecto de la sociabilidad menciona que: “en los estudios se ha encontrado que los usuarios de los videojuegos tienen una gran vida social, prefieren jugar en grupo o parejas, ven más a sus amigos, y tienen mayor iniciación social.” Para la mitad de los jugadores la sensación subjetiva durante y después de jugar es de normal o relajada.

Por su parte, Díaz Soloaga (2006), realizó un estudio aplicado con niños y adolescentes en Cambridge (Massachusetts) y Madrid en una primera fase consistió en un trabajo de campo cuantitativo, con 673 niños de entre 6 y 13 años de edad en la Comunidad de Madrid. Para ello realizó una muestra estratificada y aleatoria de colegios y se elaboró un cuestionario con 37 preguntas, la segunda fase aplicaron técnicas tanto cuantitativas como cualitativas, en las que investigaron los principales valores y estereotipos presentes en videojuegos así como la influencia que estos tienen en sus conductas prosociales, en donde se demuestra la importancia del aprendizaje consciente en el juego como factor relevante en el proceso de configuración las conductas prosociales.

Por último, Tejeiro Salguero, Pelegrina y Gómez Vallecillo (2009), plantean una investigación sobre “Los efectos psicosociales de los videojuegos”, en esta revisan el estado de la cuestión en relación con estos argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y

mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico). Comprobaron que la controversia no se sostiene únicamente en argumentos científicos sino, con frecuencia, también en opiniones, ideologías, prejuicios y argumentos morales. Por otra parte, los resultados tienden a estar matizados en función del sexo de los usuarios, del tipo de soporte de videojuegos, del lugar de juego, del propio método de investigación, y de otros aspectos. Finalmente, merece la pena destacar la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales. Los cambios en el ámbito tecnológico, con ser enormes, no son los únicos: también ha cambiado la propia sociedad, y muy especialmente los adolescentes y los niños.

## **6.2 MARCO TEÓRICO**

El marco teórico que se desarrollará a continuación incluye los principales ejes temáticos relativos a la materia de investigación.

### **6.2.1. ¿Qué es el juego?**

La teoría del juego desarrollada por el neerlandés Huizinga, es definido como una actividad productiva, la cual es realizada por sus participantes sin afán y sin competencia, constituye más bien una actividad lúdica en la que el resultado es la diversión de quienes participan (Huizinga, 1990,20).

Huizinga (1990,15) denomina al jugador como “homo ludens”, lo que significa “hombre que juega”; para este teórico de la cultura el juego es más antiguo que la misma cultura, por lo tanto no solo pertenece a la raza humana, sino que también hace parte de los animales, el hombre no ha transmitido esta enseñanza del juego, entonces el juego es algo espontaneo.

Este autor (Huizinga, 1990,21) realiza las siguientes cuatro clasificaciones del juego denominada “características formales del juego”:

1. El juego se encuentra caracterizado como una actividad libre, por lo tanto, el jugador decide cuando inicia un juego y cuando lo termina (Huizinga, 1990,21).

2. El juego genera atracción para quienes participan de él, es un momento por así decirlo de ocio, ya que el juego oscila entre lo serio y lo jocoso (Huizinga, 1990,22).

3. Es una actividad que se aparta de la cotidianidad ya que posee la habilidad de manejar su propio tiempo y espacio (Huizinga, 1990,22).

4. Tienes establecido un orden, es decir que tiene sus propias reglas y estas pueden ir cambiando a medida que el juego se va desarrollando; además de que posee la especial capacidad de llevar a sus participantes a que desarrollen la imaginación; por lo tanto en el juego se pueden crear mundos perfectos provisionales (Huizinga, 1990,24).

El juego no solo se encuentra relacionado con la niñez, sino que este va más allá y retoma algunos aspectos culturales como lo son las competencias, la máscara, los mitos, los intercambios, es decir con aquellos aspectos de la vida que son catalogados como divertidos (Huizinga, 1990,26).

El juego posee una dualidad llamada sentido/irracional, y esto se da porque el juego no es solo fisiológico sino también psicológico, ya que es una actividad dotada de pleno sentido, en el cual el jugador se hace consciente de la actividad que está desarrollando (Huizinga, 1990,21).

Ríos retoma a Huizinga, (Ríos,2008,75) el cual maneja la tesis de que “el juego puede ser el fundamento de la cultura”, además asevera de que las grandes ocupaciones de la vida humanas se encuentran dadas por el juego; además de que también se encuentran mediadas por la palabra debido a la capacidad que posee el hombre para nombrar las cosas, muestra de ello son las metáforas, las cuales permiten dar una expresión a la existencia y de tal forma comprender el mundo (Ríos, 2008,75); esta es una de las razones por las cuales Huizinga considera al juego como “lo más serio de la existencia” (Ríos, 2008,75).

Basado en la revista tú y tú bebe, se plantea que el juego ocupa un lugar primordial en las diversas dimensiones del desarrollo del niño: motor, social, emocional y cognoscitivo, fortaleciendo la creatividad y el manejo de emociones que allí se presentan.



Este acto de jugar le permite al infante ponerse en relación con el entorno, liberar sentimientos y adquirir habilidades y destrezas, propiciando el proceso gradual de la imaginación.

En el transcurso de las experiencias a través del juego se irá incorporando en la vida del niño las reglas necesarias para vivir en sociedad (Gómez, 2012,12).

El juego tiene para los participantes un valor importante; por lo que hay varias teorías sobre la importancia de este en la primera infancia (Moyles, 1999,18) donde se plantea que el juego creado por iniciativa del niño aporta un gran aprendizaje, como otras posturas donde se dice que es importante cuando se tienen la intervención del adulto y la supervisión.

Este proporciona en todas las edades, motivación, concentración, intereses, interacción, confianza en sí mismo; al igual que puede ser un mediador a los escapes de las presiones de la cotidianidad, aliviar tristezas y mediador ante la soledad. También se afirma que el juego ayuda a desarrollar percepciones en relación a las demás personas, a comprender sus estados de ánimo y el manejo ante la tolerancia a la frustración (Moyles, 1999,22).

En efecto, permite adquirir destrezas, tanto físicas como mentales, y al ser repetidas con frecuencia el participante adquiere confianza y dominio, lo que permite a su vez resaltar las potencialidades y descubrir las limitaciones. (Moyles, 1999,22-23).

El juego tiene un valor significativo tanto en niños como en adultos; es decir es un acto natural en la cotidianidad, considerada como un proceso de la vida familiar, educativa, laboral y sobre todo en lo social (Moyles, 1999,25).

También se ha analizado el juego desde las dos siguientes posturas, la primera se refiere a que es una actividad social y la segunda como un aspecto de conocimiento; la primera postura realiza un acercamiento hacia aquello que se conoce como el “juego social” que es la actividad en la cual se comparte con otros niños y se puede presentar la competencia, la segunda postura se

refiere al “juego cognoscitivo” donde prevalece el desarrollo de la inteligencia del infante (Papalia y Olds, 1995,238); por estas razones no basta solo con analizar que hacen los niños cuando juegan sino que también es necesario analizar de qué forma juegan, es decir, si lo hacen solos o acompañados, por ello se hará una explicación de las diferentes categorías que enmarcan juego social y no social y sus subcategorías y del juego cognoscitivo y sus subcategorías (Papalia y Olds, 1995,238).

**Tabla 1: Juegos Sociales y No Sociales**

<b>JUEGOS SOCIALES Y NO SOCIALES.</b>	
<b>CONDUCTA DESOCUPADA</b>	Aparentemente el niño no está jugando, pero todo su interés está enfocado algo del medio en el que se encuentre, o de lo contrario encuentra algo para jugar pero no propiamente un juguete.
<b>CONDUCTA DE OBSERVADOR</b>	El niño se dedica a mirar el juego que desarrollan otros niños, además de que hace sugerencias y realiza preguntas pero sin participar directamente de la actividad, guarda una distancia suficiente como para ver y escuchar lo que pasa durante el juego.
<b>JUEGO SOLITARIO E INDEPENDIENTE</b>	El niño juega de manera independiente con sus juguetes sin estar próximo a algún grupo de juego o a otros niños.
<b>JUEGO PARALELO</b>	El niño juega cerca de algún grupo de pares pero su actividad es diferente a la que está realizando el grupo, puede utilizar juguetes e incluso participar del grupo pero no trata de modificar o influir en la actividad que están desarrollando los otros niños.
<b>JUEGO ASOCIATIVO</b>	El infante comparte con otros niños, hay una actividad en común y se pueden compartir diferentes objetos, funcionan como una asociación en la que se busca alguna meta.
<b>JUEGO COOPERADOR O ADICIONAL ORGANIZADO</b>	Este grupo está más organizado y poseen intereses competitivos, suelen realizar el juego de roles, intervienen algunos niños que se caracterizan por ser líderes e intentan tomar el control

	de dicho grupo pero no con la intención de dominar sino más bien con la idea de realizar un trabajo cooperativo y unir las fuerzas de todos los integrantes para lograr así algo que se desea.
--	--

Tabla 2: Juegos Cognoscitivos

<b>JUEGOS COGNOSCITIVOS</b>	
<b>JUEGO FUNCIONAL O SENSORIOMOTRIZ</b>	Se presentan movimientos musculares simples y repetitivos con intervención de algunos juguetes.
<b>JUEGO CONSTRUCTIVO</b>	El niño utiliza diferentes objetos con la finalidad de crear o construir algo.
<b>JUEGO DRAMATICO O IMAGINARIO</b>	Hay una situación imaginaria que ayuda al niño a satisfacer sus necesidades personales; también utilizan el juego de roles.
<b>JUEGO CON REGLAS</b>	Al inicio del juego se plantean unas reglas o normas que sus participantes deben aceptar y adaptasen a ellas, generalmente la finalidad de este juego se encuentra encaminada hacia una meta.

### 6.2.1.1. El juego según Jean Piaget

Durante los primeros años de vida del infante el juego es la principal actividad en la que ellos se ocupan, ya que esta actividad permite al niño investigar sobre su entorno de una manera libre y espontánea, y así ir creando aprendizajes nuevos e individuales (Gálvez y Rodríguez, 2005,35).

Por medio del juego los niños crecen y aprenden a usar sus músculos, a coordinar aquello que ven con lo que hacen, poco a poco aprenden a manejar su cuerpo y descubren cómo es el mundo y cómo se encuentran ellos en el (Papalia y Olds, 1995,238).

El juego según Piaget (1945 - 1979) es la asimilación en el que el sujeto relaciona lo que percibe con sus experiencias previas y lo acomoda a sus necesidades; es decir la información cambia de acuerdo a las experiencias que se vivan en el transcurso de la existencia de cada individuo.

Piaget retomado por la Asociación de maestros Rosa Sensat (2005) relaciona la teoría del desarrollo intelectual del infante con el estudio de la psicología del juego; donde plantea que la dimensión cognitiva en el ser humano es un factor importante en la adaptación a la vida en interacción, a lo social, al entorno y que el juego es básicamente una relación entre el niño y el medio, el cual le permite conocerlo, modificarlo, construirlo y aceptarlo.

En el desarrollo intelectual la función que cumple el juego es primordial, ya que a partir de diversas actividades lúdicas y teniendo en cuenta el proceso evolutivo del niño lograra obtener un grado de maduración; imitando lo que observa en su entorno, fortaleciendo su lenguaje y adquiriendo nuevas habilidades físicas y sociales.

Piaget (1945- 1979) plantea una clasificación del juego teniendo en cuenta el proceso evolutivo – cognitivo del infante; así:

- En la edad de 0-2 años, etapa Sensoriomotriz; se da una interacción con el medio basado en la acción.
- De los 2–6, etapa preoperacional; se da un pensamiento representativo; basado en el juego simbólico, individual o colectivo.
- De los 6-12, etapa de operaciones concretas; pensamiento reflexivo y de reglas.

Teniendo en cuenta la clasificación que realiza Piaget en el proceso evolutivo del infante en cuanto al juego, la población con la cual se está llevando a cabo esta investigación, se sitúa en la etapa preoperacional que va de los 2-6 años, la cual se caracteriza por hacer “como si” haciendo uso de lo simbólico y asimilando de esta forma la realidad, es imitador y menos egocéntrico, se acerca más a lo real.

Este autor (Piaget 1945-1979) plantea de igual forma unos estadios en la evolución en relación con la práctica de las reglas en los niños de 2-6 años, donde expone que el niño a esta edad inicia una interiorización de las reglas a partir del ejemplo que le brinde el medio exterior, continúan jugando centrados en sí mismos, y cuando lo hacen juntos pueden ganar todos al mismo tiempo.

Es importante resaltar que el juego contribuye a un desarrollo integral en el niño, ya que se enfoca en las siguientes áreas de la vida infantil (Gálvez y Rodríguez, 2005,34):

- **Educativa:** brinda la habilidad al niño para que aprenda a solucionar problemas por sí solo, aprender a estar atento, además de que desarrolla su creatividad, inteligencia e imaginación al querer descubrir el mundo que lo rodea (Gálvez y Rodríguez, 2005,34).
- **Física:** desarrolla habilidades motrices a la vez que aprende a controlar los movimientos de su cuerpo para lograr sus objetivos (Gálvez y Rodríguez, 2005,34).
- **Emocional:** mediante el juego el niño tiene la posibilidad de expresar aquello que no se atreve a expresar por medio de la palabra, también contribuye al desarrollo de su personalidad e individualidad al dejar volar su imaginación y no tener limitantes en el momento del juego ya que es el mismo quien elige unas reglas para su juego de manera libre y espontánea que le ayudan a tener confianza en su mismo y a sentirse independiente (Gálvez y Rodríguez, 2005,34).
- **Social:** con respecto a esta área a medida que el infante crece se va haciendo vas consciente de su entorno y de aquello que lo rodea, interioriza valores y normas sencillas que el comprende y que puede cumplir, aprende a compartir y a cooperar (Gálvez y Rodríguez, 2005,34-35).

De los 3 años y medio a los 4 años se presenta el juego asociativo, a esta edad los niños ya tienen mayor capacidad para socializar y seguir ciertas normas, especialmente aquellas que tienen que ver con el orden y el aseo, es capaz de tomar decisiones sin tener que pedir la ayuda de un adulto y cada vez más va dejando el juego solitario a un lado para empezar a socializar con otros niños (Gálvez y Rodríguez, 2005,35).

De los 4 a los 5 años y medio el juego es más cooperativo, utilizan materiales y se proponen una meta específica, además de que el juego lo desarrollan de acuerdo a su personalidad y sexo, y se empieza a adquirir un poco de autocontrol (Gálvez y Rodríguez, 2005,35-36).

### 6.2.2. El Videojuego

Se entiende por videojuego todo tipo de juego digital 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 celular, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo) (Marqués, 2001).

Según los creadores del entretenimiento interactivo Nintendo Co Ltda., estos nuevos juguetes se han estado distribuyendo desde el año de 1983 cuando se lanza el primer videojuego llamado "EntertainmentSystem", del cual se vendió una cantidad significativa en todo el mundo, y que posteriormente le siguieron otras video consolas como lo son el Gameboy (1990), Súper Nintendo (1992), Nintendo 64 (1997), Gameboy color (1999), Gameboyadvance (2001), NintendoGame cube (2002), Pokemon mini (2002), Gameboyadvance SP (2003), Nintendo DS (2005), Gameboy micro (2005), Nintendo DS lite (2006), Wii (2006), NintendoDSi (2009), NintendoDSi XL (2010) y Nintendo 3DS (2011); igualmente se encuentra otra gran compañía distribuidora de videoconsolas y videojuegos como Microsoft, la cual distribuye los conocidos Xbox; y por último encontramos las maquinitas que distribuye la reconocida marca Sony, dicha marca comercializa las videoconsolas llamadas PlayStation y sus respectivos videojuegos, con respecto a las videoconsolas de Sony es bien conocido que han sacado al mercado varias versiones entre las que se encuentran PlayStation, PlayStation2,Playstation3,PSP y PS Vita.

En la actualidad los videojuegos representa el más alto porcentaje de la cultura informática con la cual los niños interactúan (Balaguer, 2002), los cuales en algunos casos han sido muy criticados por su contenido violento, a lo que se le suma el poco aprovechamiento de dicha herramienta para la formación enseñanza-aprendizaje del infante (Marques, 2001).

Varios autores interesados en la investigación de los videojuegos en los niños, expresan que este medio de entretenimiento en los niños genera un alto nivel de agresividad y hostilidad después de haber practicado dicha actividad, comprobado en el estudio de modelaje realizado por Bandura.

Fernando García (2005,14-16) plantea que poner en práctica estos juegos agresivos puede tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador y por ende la relación con sus pares va hacer poco positiva, al igual que los cambios afectivos dependen en gran medida del tipo de video juego que se haya utilizado. El uso de estos juegos con un alto mensaje de agresividad conduce al incremento de hostilidad y ansiedad.

Esta herramienta utilizada por los niños y jóvenes de hoy produce múltiples efectos, dan cuenta del subdesarrollo del lóbulo frontal, al igual que la disminución de actividades motrices; presentan dificultades en la concentración, mayor irritabilidad y comportamientos prosociales a corto plazo.

García y Bringué (2010,74), expresan que la adicción en los videojuegos se da cuando este interfiere en la vida del sujeto y se hace uso de él no solo para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal, es decir, es un estado que se convierte en un acto habitual del jugador; reflejándose en una gama de comportamientos como:

- El jugador tiene toda su atención en la pantalla, dejando de existir su mundo exterior.
- Tención del jugador y enfado si las cosas no salen como se espera.
- Desinterés por practicar otras actividades que antes realizaba como: el deporte, la lectura y el cine.
- Cansancio y trastornos de sueño.
- Perdida de las rutinas de alimentación y estudio.
- Perdida de las relaciones familiares y sociales.
- Bajo rendimiento escolar.

Los autores (García y Bringué, 2010,75) de la misma manera plantean que no es posible determinar el tiempo óptimo para que los niños hagan uso de los dispositivos, ya que se debe tener en cuenta varios factores que intervienen como: la madurez del infante, el tipo de juego, si juega solo o en grupo, la edad del jugador, si es fin de semana o es periodo vacacional.

A manera de conclusión lo que pretende expresar el autor es que cualquier conducta placentera puede ser vulnerable a convertirse en un acto adictivo; por lo tanto el uso de estos, no es lo que genera dependencia, sino la relación que se establece con ella.

### **6.2.2.1. Clases de video juegos**

**1.1. Arcade:** son los videojuegos que requieren un ritmo de juego rápido, pues la reacción debe ser inmediata y se debe tener una atención focalizada, su mayor componente es estratégico (García, 2005,4-5).

**1.2. Simulación:** es una representación de una actividad a la que difícilmente se puede acceder en la vida real; el jugador debe asumir el mando de alguna actividad específica y por lo tanto es necesario enfrentarse a situaciones complejas y nuevas que necesitan de un conocimiento específico (García, 2005,5).

**1.3. Estrategia:** en este tipo de videojuegos el jugador adopta un papel específico y solo conoce el objetivo final; generalmente los personajes de esta clase de videojuegos son sacados de la ficción y provienen del mundo de la literatura y el cine (García, 2005,5-6).

**1.4. Juegos de mesa:** en esta clase de videojuego se presentan unas versiones digitalizadas de lo que son realmente los juegos de mesa como lo son el ajedrez, las damas, el póker, entre otros. El principal objetivo de esta clase de videojuegos es ahorrarse los elementos necesarios para el desarrollo del mismo, ya que ellos son proyectados en una pantalla y el contrincante en ocasiones puede ser el mismo ordenador (García, 2005,6).

**1.5. Deportivos:** en esta categoría se encuentran los videojuegos que permiten al jugador la práctica de algún deporte, posibilitando así el desarrollo de las habilidades de coordinación psicomotora, mientras el jugador puede ir conociendo las reglas y estrategias de los diferentes deporte (Marqués, 2001).



**1.6. Acción:** en este género los videojuegos se encuentran orientados hacia la competencia, estando muy presente la dualidad victoria/derrota; el jugador debe poner en práctica la velocidad, la habilidad y la agilidad para reaccionar frente al videojuego que se proyecta (Pérez, 2011,136-137).

### **6.2.3. Conducta Social**

Para llegar a una definición de lo que es la conducta social, se indagará un poco en lo que es la psicología social; Hinde (Hinde, 1982,5) plantea que esta se encarga de estudiar la conducta humana, siendo medible y observable; esta escuela relaciona su teoría con el comportamiento animal ya que algunas estrategias e investigaciones basadas en estos dan resultado en el ser humano.

Al hablar de conducta no solo se hace alusión a los movimientos físicos, sino que también hace referencia a las funciones gestuales, al habla, emociones, pensamientos, creencias y actitudes; aunque algunos de estos no pueden ser medibles; el psicólogo social puede llegar a deducir estos comportamientos.

La psicología social involucra otras escuelas y áreas que hacen parte de la conducta social del individuo; como: la psicología cognitiva, la antropología, la sociología y la sociolingüística, las cuales se enfocan en la organización de grupos, las asociaciones y las sociedades, observando la función y sus cambios.

El foco en sí de la psicología social es su trabajo grupal, es investigar y explicar cómo la interacción y la cognición humana interviene en la cultura y como de la misma manera son influidas por esta (Sapsford, 1998, 7).

Para Sapsford (1998, 7) en la psicología social es importante tener en cuenta la estructura social; que se da a partir del resultado de la interacción de las experiencias que se viven en un determinado contexto o grupo social.

Por su parte Blumer (1969,13) hace un planteamiento sobre el interaccionismo simbólico, el cual es definido como la capacidad que posee el ser humano para construir simbólicamente su comportamiento a partir de su propia y continua actividad y no como sujeto pasivo que se adapta a las demandas sociales.

Otro de los autores representativos es Piaget (1932, 1946, 1966) el cual plantea que las relaciones sociales entre pares es considerada como una herramienta fundamental para la autonomía y para el desarrollo cognitivo; al igual que George Herbert Mead (1993,8-9) los cuales expresa que la interacción entre iguales es similar a la interacción materno – filiar las cuales se relacionan de forma secuencialmente ordenada. En la vida animal se observa claramente esta interacción materna – filiar donde la madre hace paulatinamente una separación para dar lugar a una exploración social.

Blurton – Jones (1967,70-71) denomino juego desordenado a la interacción social que hace parte de la conducta humana. Estos juegos originan un alto nivel de activación donde se ven comportamientos como: tirarse al piso, reír, gritar, empujarse, rodar, mover los brazos, saltar con los pies juntos, perseguir y escapar; estas son conductas normales que se dan en los niños en edad preescolar; no se pueden catalogar como comportamientos agresivos ya que se debe tener en cuenta la situación en que los produce, los motivos que lo originan y la frecuencia en las manifestaciones. Estos juegos desordenados varían según el espacio y el contexto; por ejemplo en los juegos al aire libre, donde tienen la capacidad de correr y sentirse más libres son más frecuentes estas conductas.

Este mismo autor afirma que los niños entre los dos y los cinco años deben sentir la necesidad de interactuar, jugando y compartiendo vivencias cotidianas, porque de lo contrario se pueden presentar problemas de adaptación social, miedo y rechazo a las actividades que involucran el contacto físico y la inhabilidad para distinguir la lucha de la agresividad.

#### **6.2.4. Etapa del Desarrollo**

### 6.2.4.1. Desarrollo cognitivo en la primera infancia

En este apartado es preciso retomar el libro “psicología general y evolutiva (Dörr, Gorostegui y Bascuñán, 2008,240), en el cual se indica que en la etapa preoperacional los niños por medio de sus sentidos aprenden a conocer el mundo y a ello también se le suman los diferentes eventos motrices por los que pasan, así al haber culminado dicha etapa estarán preparados para pensar por medio de símbolos, pero sin llegar al completo desarrollo del razonamiento lógico (Dörr, et al. 2008,240).

Serán capaces de trabajar por medio de ideas y solucionar problemas basados en la representación mental; también la emplean para acudir a diferentes objetos, personas o situaciones que no estén presentes (Dörr, et al. 2008,240).

Desde la teoría de Piaget se afirma que el infante adquiere ciertos conocimientos cognitivos con base a anteriores adquisiciones, dando así paso a la aparición del lenguaje y el pensamiento simbólico (Dörr, et al. 2008,240).

- **Función simbólica:** habilidad para realizar representaciones mentales a las que el niño da un significado. Esta se manifiesta de tres formas: imitación diferida, juego simbólico y lenguaje (Dörr, et al. 2008,241).
- **Imitación diferida:** el niño observa alguna actividad que realiza una persona adulta y posteriormente procederá a imitarla (Dörr, et al. 2008,241).
- **Juego simbólico:** darle un significado a un objeto, es decir, el niño imagina que es algo más, sin embargo esta consiste que esto es parte de su imaginación (Dörr, et al. 2008,241).
- **El lenguaje:** se usa el lenguaje para referirse a eventos u objetos no presentes, de esta manera el niño indica que su razonamiento se encuentra en otra etapa, además de que es capaz de seguir ordenes sencillas, define antónimos sencillos y algunos artículos, preposiciones y conjunciones (Dörr, et al. 2008,242).
- **Símbolo:** habilidad para realizar una representación mental personal de acuerdo a experiencias vividas (Dörr, et al. 2008,241).

- **Signo:** en este caso el niño emplea palabras o números de acuerdo a ciertas representaciones convencionales personales (Dörr, et al. 2008,241).

También se afirma que el niño puede emplear vocabulario que el ya conoce y otro que escucha de los adultos, además es capaz de usar la palabra para reconstruir relatos de hechos que ya ocurrieron o que pueden ocurrir (Dörr, et al. 2008,242); además realiza una breve descripción de las principales características de los conceptos que los niños manejan en dicha etapa como:

- **Simplismo:** el niño aún tiene poca capacidad para atender simultáneamente eventos o situaciones (Dörr, et al. 2008,242).
- **Idiosincrasia:** los pequeños manejan ciertos conceptos que en ocasiones llegan a ser demasiado generales o demasiado específicos (Dörr, et al. 2008,242).
- **Irrealismo:** este concepto no se encuentra muy bien manejado por el pequeño hasta el punto de que el niño pueda llegar a distorsionar la realidad (Dörr, et al. 2008,242).
- **Absolutismo:** los niños manejan conceptos de manera absoluta y creen que esos conceptos que ya tienen establecidos no pueden representar un objeto y una situación a la misma vez (Dörr, et al. 2008,242).

#### 6.2.4.2. Dimensión cognitiva

En la etapa preoperacional el infante pasa del pensamiento prelógico al inicio del pensamiento lógico y en ocasiones es normal que se presente un pensamiento irreversible (Posada, Gómez y Ramírez, 1998,215).

Tiene la capacidad de expresar lo que piensa por medio del lenguaje, y además de que puede vincular esos pensamientos con el mundo y con imágenes que van tomando una forma más definida, pero a esta edad el niño generaliza ya que cree que todas las personas piensan igual que el (Posada, Gómez y Ramírez, 1998,215).

Existe un mayor vínculo entre el pensamiento y la palabra, se presenta el animismo, es decir, la atribución de vida y conciencia a objetos inanimados (Posada, et al. 1998,216).

A medida que el niño crece se reduce su pensamiento egocéntrico, solo puede pensar en una idea a la vez y para él no es importante el todo sino las partes; son más coherentes sus acciones con la realidad que vive. Además de los avances a nivel del pensamiento y el lenguaje, el niño ha adquirido otro tipo de capacidades como la clasificación de objetos, el reconocimiento de las partes del cuerpo y su funcionalidad y maneja un poco más lo que son los números (cantidad, seriación, cardinalidad) (Posada, et al. 1998,217).

#### **6.2.4.3. Perfil social y afectivo**

Durante esta etapa del desarrollo con respecto al área social del infante se afirma que este adquiere numerosos aprendizajes basados en lo que le brinda el medio en el cual se encuentra y en los adultos que le rodean (Timbi, 2008,1); entre los aprendizajes que adquiere se destacan los siguientes: comprende algunas de las emociones que expresan los adultos, se moviliza entre el juego solitario y el juego social, aunque ya empieza a tener ciertas conductas de socialización y de cooperación, reconoce las diferencias sexuales y es por ello que puede empezar a aparecer el juego simbólico, en el que le da cavidad a diferentes personajes y elementos en el juego, también se presentan conflictos en cuanto a la identificación con el adulto (Timbi, 2008,1).

El juego permite al niño coordinar aquello que ve con lo que hace y así aprender a manejar mejor su cuerpo; también el niño aprende lo que es el juego de roles y por ende el manejo de las emociones conflictivas y complejas, ya que por medio de este juego es capaz de representar una situación de la vida real (Dörr, et al. 2008,239).

En esta etapa el juego ocupa el mayor tiempo del pequeño; hay una actitud de iniciativa ya que su pensamiento lo lleva a buscar cosas y a hacer cosas, dentro de esta actitud es importante que el niño cuente con un ambiente seguro, es decir, que tanto la estructura física como los adultos provean lo necesario para su desarrollo, para que así el pueda lograr lo que se ha propuesto (Posada, et al. 1998,219).

Entre los 4 y 5 años son niños un poco más independientes y más seguros de sí mismos, comparten más con sus pares y aparecen algunos terrores (miedos), todavía se presenta en ellos una visión extremista de lo que hay a su alrededor, es decir, que no son capaces de identificar algún punto medio de las diferentes situaciones sociales que puedan vivir (Timbi, 2008,2-3).

Al existir un mayor dominio de su pensamiento y de su lenguaje además de imitar toman la iniciativa para realizar nuevas actividades intelectuales y motrices (Posada, et al. 1998,219).

Como se afirmó anteriormente el niño se mueve entre el juego solitario y el juego social, esto lo hace debido a que estas actividades le brindan la capacidad de saber que puede hacer cuando esta solo o cuando está acompañado ante una dificultad (Posada, et al. 1998,220).

Son niños creativos y curiosos que tienen ganas de explorar el medio en el cual se desenvuelven marcados por sus diferencias de género, lo cual significa que los niños realizan juegos “bruscos” en el que intervienen los movimientos fuertes y de mayor intensidad motriz, mientras que las niñas son más delicadas en sus juegos, pero el fin último de ambos es “hacer y buscar” (Posada, et al. 1998,220).

Con respecto a las relaciones interpersonales se manejan los siguientes conceptos: el primero tiene que ver con las relaciones de amistad, la cual es definida por los niños entre 4 y 5 años en términos de proximidad física, se considera amigo a aquella persona que vive cerca, con el cual se tiene mucho contacto y se comparten diferentes momentos y situaciones (cooperación y diversión) (Timbi, 2008,3-4). El segundo concepto tiene que ver con las relaciones de autoridad, la cual relacionan con aquellas personas que ponen normas, reglas y que tienen poder y conocimiento para hacerlo (Timbi, 2008,3-4). En relación a sus pares comparten actividades lúdicas con diferente grado de complejidad en el que prevalece el juego de construcción y exploración (Timbi, 2008,3-4).

Los niños se identifican con ciertas personas a quienes toman como modelos y por lo tanto a ellos se obedece y se respeta y en base a estos modelos los niños empiezan a crear sus propias

conductas y además. Además de estas relaciones, es necesario que el niño se vaya ingresando a un círculo social más amplio (preescolar) (Posada, et al. 1998,220).

También aparece el juego que se denomina “juego desordenado o juego de lucha”, estas son actividades que requieren gran habilidad en la parte motriz (saltar, correr, agarrar, empujar) ya que implica el contacto físico con el otro, con este juego el niño empieza a comprender lo que es la fuerza y la agresividad y como usarla en los diferentes juegos (Timbi, 2008,7).

Es importante que al niño se le permita ser creativo y curioso, que se le brinde la posibilidad de explorar su medio sin que haya límites físicos o verbales que apaguen su inagotable fantasía y que terminen sintiéndose culpables (Posada, et al. 1998,221).

Es normal que se presenten situaciones de competencia y enojo con sus pares; aparecen los miedos a personajes imaginarios como los monstruos, las brujas, los fantasmas y diferentes recreaciones elaboradas por ellos mimos o por los diferentes miedos de comunicación con los que tienen contacto como la televisión o el internet (Timbi, 2008,6).

Son capaces de comprender las diferentes situaciones cotidianas que se relacionan con algún estado de ánimo; aunque ya tienen cierta habilidad todavía requieren de la ayuda de algún adulto para resolver aquellas situaciones que por ellos mismos no han podido resolver (Timbi, 2008,6).

Se presenta el desarrollo de sentimientos interindividuales como los afectos, las simpatías y las antipatías en relación a los pares y a los adultos (Piaget, 199,49). Hay simpatía cuando el adulto responde satisfactoriamente a las necesidades e intereses del niño, mientras que si se presenta lo contrario el niño catalogara al adulto como alguien antipático (Piaget, 1991,49-50).

En esta etapa prima la característica del interés, ya que ello es la expresión de las necesidades y de los intereses del infante (Piaget, 1991,50) afirmación que respalda que el aprendizaje en la edad preescolar se hace más efectivo mediante el juego, pues es bien sabido que dicha actividad capta la mayor atención del niño en esta etapa.

## **7. DISEÑO MÉTODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de Investigación**

El término "cualitativo", ordinariamente, se usa bajo dos acepciones. Una, como cualidad: "fulano tiene una gran cualidad: es sincero". Y otra, más integral y comprensiva, como cuando nos referimos al "control de calidad", donde la calidad representa la naturaleza y esencia completa y total de un producto. (Diccionario de la Real Academia Española, 2011).

De esta manera, la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí, que lo cualitativo (que es el todo integrado) no se opone a lo cuantitativo (que es sólo un aspecto), sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, 7-9).

### **7.2 Investigación Fenomenológica**



El nivel de estudio de la investigación es fenomenológico en donde la “investigación sistemática de la subjetividad, su meta es el estudio del mundo tal como se nos presenta en y a través de la conciencia” (Bullington y Karlson, 1984, 51).

Entre las características más destacadas según Latorre, Rincón y Arnal (1996) que aporta la investigación fenomenológica cabe señalar: a) la primacía que otorga a la experiencia subjetiva inmediata como base del conocimiento; b) el estudio de los fenómenos desde la perspectiva de los sujetos, teniendo en cuenta su marco referencial; y c) el interés por conocer cómo las personas experimentan e interpretan el mundo social que construyen en interacción.

### **7.3 Tipo de Investigación**

El presente trabajo posee una característica descriptiva ya que pretende describir algún fenómeno o situación en determinado ambiente, es decir, que pretende dar cuenta de cómo es el fenómeno y cómo se manifiesta (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,102).

Se busca resaltar ciertas características de un determinado grupo o población que ha sido seleccionado minuciosamente y a partir de unas características especiales para así realizar un análisis sobre las diferentes conductas que se encuentran relaciones con la presente investigación y describir lo que allí se encuentra (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,102).

Los estudios descriptivos buscan recolectar información ya sea de forma independiente o conjunta sobre determinadas variables mas no se pretende indicar como se pueden relacionar las variables entre sí (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,102).

La investigación descriptiva tiene como objetivo especificar las características o los rasgos más sobresalientes de determinada situación que se halla analizado para así lograr identificar las tendencias de dicha población (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,103).

Es necesario tener claridad sobre las variables a investigar y los datos precisos sobre la población que se observara (grupo, comunidad, genero, edad, etc.) (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,103).

#### **7.4 Diseño**

La presente investigación corresponde a un diseño transversal, por medio del cual los individuos son observados únicamente una vez. Los estudios transversales se utilizan cuando el objetivo es analizar los datos obtenidos de un grupo de sujetos, como fue nuestro caso. (Hernández, Fernández y Baptista, 2007,216-217).

#### **7.5 Población**

La Institución Educativa brinda en la actualidad un acompañamiento en el proceso de enseñanza- aprendizaje a 250 infantes entre las edades de uno a cinco años, las familias de los niños están conformadas la mayoría por papá y mamá, algunos de ellos con hermanos, siendo por lo general hijos únicos; estas habitan en gran parte en el Municipio de Envigado (Loma del escobero) y el Poblado, con un nivel socioeconómico medio alto; desempeñando cargos profesionales como: ortopedistas, fisioterapeutas, ingenieros, gerentes, abogadas, administradores, psicólogos, entre otros.

Cabe resaltar que “Mañanitas” cuenta con dos jornadas escolares (mañana y tarde) lo que favorece un acompañamiento personalizado en cada uno de los niveles, propiciando la individualidad y el sano desarrolla durante la primera infancia.

##### **7.5.1 Muestra**

**Tipo de muestra:** Se seleccionó una muestra a conveniencia, al iniciar el trabajo de investigación se contaba con la participación de 25 alumnos de jardín, entre las edades de 4 y 5

años, pero por decisiones de algunos padres de familia en cuanto a la preocupación e incertidumbre por no encontrar colegio para sus hijos después de terminar el proceso en “Mañanitas” optan por retirar 10 infantes, por lo que finalmente se termina trabajando con 15 alumnos, los padres de cada uno de ellos y algunos docentes de dicha institución.

El principal criterio que se tuvo en cuenta a la hora de vincular a los niños al trabajo de investigación fue la edad, lo segundo que tuvieron acceso directo y cercano a los videojuegos, el tercer y último criterio fue la aceptación de los padres para participar de manera indirecta con dicho proceso, este último criterio se validó mediante un consentimiento informado que se envió a todos los padres de familia informando acerca del proceso de investigación que estaría próximo a iniciar, el cual solo tenía fines netamente investigativos y formativos para quienes lo desarrollan, además de fue un ejercicio avalado por la Institución Educativa.

Por otro lado, la exclusión de la muestra se realizó con aquellos niños que no hacen uso de los videojuegos y con aquellos padres que decidieron no participar del ejercicio; por este motivo se hizo necesario realizar una selección de la muestra a conveniencia.

## **7.6 Técnicas de recolección de la información**

**La entrevista semiestructurada:** pues se considera como un instrumento útil y pertinente (Giraldo, 2007) al momento de abordar la problemática que se quiere investigar, además de que puede facilitar y enriquecer a la formación profesional que quienes realización dicho trabajo.

Este es uno de los instrumentos más utilizados en las ciencias sociales, está compuesta por diversas técnicas las cuales se encuentran dirigidas a recoger, procesar y analizar la información recopilada de una muestra seleccionada (Briones, 1997,34).

Una de las ventajas que posee la entrevista semiestructurada es que se adapta al contexto del entrevistado, el entrevistador, al objeto de estudio y a las condiciones socioculturales y psicológicas por las que puede pasar el proceso de investigación (Giraldo, 2007); dicha técnica

permite explorar determinada situación, además de que tiene la posibilidad de realizar un diseño de intervención y preparar adecuadamente el trabajo de campo, para posteriormente organizar la información recolectada (Anexo).

**La observación:** es una técnica de recolección de datos, entre sus principales propósitos se encuentran: la exploración de ambientes, culturas, subculturas, contextos y la mayoría de aspectos de la vida social (Hernández, Fernández Baptista, 2003); describir las comunidades, los contextos, las actividades que surgen al interior, las personas que participan de dichas actividades (Hernández, Fernández Baptista, 2003); comprender los procesos, es decir, la forma en que las personas se encuentran relacionadas entre sí y con los acontecimientos que ocurren en la cotidianidad (Hernández, Fernández Baptista, 2003); y por último identificar la situación “problema” y generar hipótesis para estudios futuros.

En este tipo de observación es importante tener muy en cuenta las diferentes situaciones sociales que se desean observar, para así mantener un rol activo y prestar más atención a los detalles que dichas situaciones presentan (Hernández, Fernández Baptista, 2003).

La observación es un procedimiento que permite argumentar los resultados obtenidos, por lo tanto, al momento de registrar los datos obtenidos es necesario hacerlo de una manera espontánea (Jiménez, s.f, 5).

Para que la observación sea clara y precisa es necesario:

1. Tener un objetivo que guie la investigación.
2. Una planificación sistemática.
3. Tener una coherencia al momento de presentar los sucesos que se observaron.
4. Debe estar sujeta a procesos de validez y fiabilidad.

Por lo tanto es necesario tener una hipótesis del fenómeno que se pretende observar, ya que los resultados arrojados por la observación se confrontaran para así poder obtener un resultado más confiable para la investigación que se quiere llevar a cabo (Jiménez, s.f, p. 5).

## 7.7 Procedimiento

El plan de análisis que se usó, después de haber recolectado y analizado cuidadosamente la información, fue la elaboración de unas plantillas en Excel, estas se realizaron de acuerdo a la tabulación de la información luego de que cada instrumento fuera aplicado en su respectivo momento, el primero que se empleo fue la encuesta a padres de familia, el segundo fue la entrevista a los docentes y el último fue la observación participante y no participante que realizamos con los niños, para cada una de ellas fue necesario establecer un tiempo y un espacio.

Luego de tabulada la información, se realizaron las gráficas para los resultados tanto de la encuesta como de la entrevista, y para los resultados de la observación se optó por realizar un diagrama de barras; de allí surgieron las siguientes categorías de análisis.

## 7.8 Operacionalización de las categorías de análisis

### 7.8.1 Entrevista Docentes

Tabla 3: Entrevista Docentes

Nombre Nemotécnico	Nombre Completo	Naturaleza de las variables	Nivel de medición	Valor que toma	Instrumento
G	Genero	Cualitativa	Nominal	1:Femenino 2:Masculino	Entrevista Docentes
P1	¿Qué piensa acerca del uso de los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Bueno 2:Malo	Entrevista Docentes
P1v	Ventajas	Cualitativa	Nominal	1:Destrezas 2:Utilidad	Entrevista Docentes
P1d	Desventajas	Cualitativa	Nominal	1:Nocivo 2:Aislamiento Social 3:Imitación	Entrevista Docentes
P2	¿Es apto para todas las edades?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Docentes
P2v	Ventajas	Cualitativa	Nominal	1:Aprendizaje 2:Uso 3:Utilidad	Entrevista Docentes

				4:Avance Tecnológico	
P2d	Desventajas	Cualitativa	Nominal	1:Bajo rendimiento académico 2:Sistema	Entrevista Docentes
P3	Se dice que el juego es una importante fuente de aprendizaje para los niños, ¿considera usted que los videojuegos cumplen la misma función?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Docentes
P3v	Ventajas	Cualitativa	Nominal	1:Destrezas Corporales 2:Acompañamiento 3:Aprendizaje	Entrevista Docentes
P3d	Desventajas	Cualitativa	Nominal	1:Conductas Competitivas 2:Asociales 3:Inhabilidad Social	Entrevista Docentes
P4	¿Crees que el adulto debe brindar acompañamiento al infante durante las sesiones de juego?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Docentes
P4a	Ventajas	Cualitativa	Nominal	1:Acompañamiento 2:Contenido 3:Restricción 4:Observación	Entrevista Docentes
P5v	¿Qué ventajas o desventajas puede dejar a futuro el uso de los videojuegos al interactuar con sus pares?	Cualitativa	Nominal	1:Logros 2:Perseverancia 3:Orientación 4:Crecimiento Personal	Entrevista Docentes
P5d	¿Qué ventajas o desventajas puede dejar a futuro el uso de los videojuegos al interactuar	Cualitativa	Nominal	1:Aislamiento Social 2:Sedentarismo 3:Discriminación	Entrevista Docentes

	con sus pares?				
--	----------------	--	--	--	--

## 7.8.2 Entrevista Padres de Familia

Tabla 4: Entrevista Padres de Familia

Nombre Nemotécnico	Nombre Completo	Naturaleza de las variables	Nivel de medición	Valor que toma	Instrumento
G	Genero	Cualitativa	Nominal	1:Masculino 2:Femenino	Entrevista Padres de Familia
E	¿Cuántos hijos tienen entre 4 y 5 años de edad?	Cualitativa	Nominal	1:Un Hijo 2:Dos Hijos	Entrevista Padres de Familia
P2	A la hora de jugar su hijo prefiere	Cualitativa	Nominal	1:Jugar con otros niños 2:Jugar en su cuarto con los juguetes 3:Utilizar videojuegos 4:Ir a jugar al cuarto o sitio público	Entrevista Padres de Familia
P3	¿Sus hijos usan videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P4	¿Cuántas horas al día emplean sus hijos en el uso de los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Un hora al día 3:Tres horas al día 4:Más de cuatro horas al día	Entrevista Padres de Familia
P5	Cuando su hijo usa los videojuegos lo hace:	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Solo 3:Con los padres 4:Con amigos	Entrevista Padres de Familia
P6	¿Su hijo muestra desinterés por practicar otro tipo de actividades como el deporte,	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia

	la lectura o el cine?				
P6a	¿Cuál?	Cualitativa	Nominal	1: Deporte 2:Lectura 3:Baile 4:Tareas 5:No responde	Entrevista Padres de Familia
P7	¿Se muestra su hijo enojado después de haber jugado un videojuego en el que el juego no se desarrolla como el esperaba?	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Casi siempre 3:A veces 4:Nunca	Entrevista Padres de Familia
P8	¿Su hijo presenta algún cambio comportamental al dejar de utilizar los videojuegos por un tiempo prolongado?	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Ninguni 3:Tristeza 4:Tranquilidad 5:Agresividad	Entrevista Padres de Familia
P9	¿Su hijo ha cambiado la rutina de alimentación por estar utilizando un videojuego?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P10	¿Qué tipo de videojuego usa su hijo?	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Play Station 3:Xbox 4:Wii 5:Game boy	Entrevista Padres de Familia
P11	Entre los videojuegos que su hijo más utiliza, se encuentran los de:	Cualitativa	Nominal	1:No responde 2:Arcade 3:Acción 4:Deportivo 5:Estrategia 6:Juegos de mesa	Entrevista Padres de Familia
P12	¿Pide su hijo un cambio de videojuego, queriendo estar actualizado con la nueva tecnología?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P12a	¿Cuál?	Cualitativa	Nominal	1:Wii 2:PSP 3:Nintendo DS 4:Xbox 5:El último del	Entrevista Padres de Familia



				mercado 6:No responde	
P13	¿Su hijo constantemente trata de realizar acciones que ve en los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P13a	Si la respuesta es afirmativa por favor identifique en la lista las acciones que se presentan	Cualitativa	Nominal	1:Agresiones 2:Juegos bruscos 3:Peleas 4:Imitación personajes 5:Groserías 6:No responde	Entrevista Padres de Familia
P14	¿Con qué objetivo utiliza su hijo los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Entretenimiento 2:Diversión 3:Distracción 4:Pasatiempo 5:Agilidad motriz 6:Ocio 7:Placer 8:Recreación 9:No responde	Entrevista Padres de Familia
P15	¿Ha notado cambios en el rendimiento escolar de su hijo por el tiempo que este dedica a utilizar los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P15a	¿En qué dimensiones?	Cualitativa	Nominal	1:Distracción 2:Socioafectivos 3:No cumple deberes 4:Cognición 5:Comunicación 6:Corporal 7:No responde	Entrevista Padres de Familia
P16	¿Qué habilidad o destreza cree usted que puede desarrollar su hijo al hacer uso de los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Memoria 2:Concetración 3:Motricidad 4:Agilidad mental 5:Defense personal 6:Razonamiento 7:Estrategia 8:Paciencia 9:Creatividad 10:Percepción	Entrevista Padres de Familia

				11:Compartir 12:Violencia 13:No responde	
P17	¿Cree usted que los videojuegos pueden afectar el desarrollo cognitivo de su hijo?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P18	¿Qué comportamientos presenta su hijo mientras está haciendo uso de los videojuegos?	Cualitativa	Nominal	1:Juega pocas veces 2:Abuso tiempo 3:Nivel cognitivo 4:Desarrolla otras actividades 5:Perdida de tiempo 6:Supervisión padres de familia 7:Malos hábitos 8:Violencia 9:No responde	Entrevista Padres de Familia
P19	¿El uso de los videojuegos puede influir en el desarrollo de las tareas diarias de su hijo?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P19a	¿Por qué?	Cualitativa	Nominal	1:Uso responsable 2:Realiza ordenes 3:No estudia 4:Aplaza responsabilidades 5:Dormir 6:Exceso de tiempo 7:No responde	Entrevista Padres de Familia
P20	¿Cree usted que el manejo de los videojuegos puede afectar las relaciones interpersonales de su hijo?	Cualitativa	Nominal	1:Si 2:No	Entrevista Padres de Familia
P20a	¿Por qué?	Cualitativa	Nominal	1:Manejo responsable 2:Habilidad social 3:No responde	Entrevista Padres de Familia

## 8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 5: Cronograma de Actividades

<b>TIEMPO</b> <b>ACTIVIDADES</b>	Mes I	Mes II	Mes III	Mes IV
Corrección del anteproyecto anterior	26/01/13			
Rastreo bibliográfico No. 1		07/02/13		
Visita No.1 al preescolar		14/02/13		
Rastreo bibliográfico No. 2		21/02/13	07/03/13	
Asesoría y revisión de avance del anteproyecto		28/02/13	15/03/13	
Diseño de entrevista para padres de familia y docentes			20/03/13	
Revisión de entrevista				03/04/13
Aplicación de entrevista para padres de familia y docentes				10/04/13
Resultados obtenidos en las entrevistas				19/04/13
Mejoramiento del trabajo en general y conclusiones				29/04/13

## 9. PRESUPUESTO

Tabla 6: Presupuesto

<b>PRESUPUESTO GLOBAL DEL TRABAJO DE GRADO</b>						
<b>RUBROS</b>	<b>FUENTES</b>			<b>TOTAL</b>		
	Estudiante	Institución - IUE	Externa			
Personal	\$780.000			\$780.000		
Material y suministro	\$80.000			\$80.000		
Salidas de campo	\$100.000			\$100.000		
Bibliografía	\$80.000			\$80.000		
Equipos	\$1.500.000			\$1.500.000		
Otros						
<b>TOTAL</b>	<b>\$2.540.000</b>			<b>\$2.540.000</b>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LOS GASTOS DE PERSONAL</b>						
Nombre del Investigador	Función en el proyecto	Dedicación h/semana	Costo			Total
			Estudiante	Institución - IUE	Externa	
Ángela María Urrea Cuéllar	Asesora		\$780.000			\$780.000
<b>TOTAL</b>			<b>\$780.000</b>			<b>\$780.000</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE MATERIAL Y SUMINISTRO</b>						
Descripción de tipo de Material y/o suministro	Costo			Total		
	Estudiante	Institución - IUE	Externa			

Copias encuestas e impresiones	\$80.000			\$80.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$80.000</b>			<b>\$80.000</b>

<b>DESCRIPCIÓN DE SALIDAS DE CAMPO</b>				
Descripción de las salidas	Costo			Total
	Estudiante	Institución – IUE	Extern a	
Visitas al Preescolar “Mañanitas-Maternal”	\$100.000			\$100.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$100.000</b>			<b>\$100.000</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE MATERIAL BIBLIOGRÁFICO</b>				
Descripción de compra de material bibliográfico	Costo			Total
	Estudiante	Institución – IUE	Extern a	
Rastreo bibliográfico	\$50.000			\$50.000
Fotocopias	\$30.000			\$30.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$80.000</b>			<b>\$80.000</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE EQUIPOS</b>				
Descripción de compra de equipos	Costo			Total
	Estudiante	Institución n - IUE	Exter na	
Computador portátil	\$1.100.000			\$1.100.000
2 grabadoras digitales Sony	\$400.000			\$400.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$1.500.000</b>			<b>\$1.500.000</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE OTROS GASTOS FINANCIADOS</b>				
Descripción de otros gastos	Costo			Total
	Estudiante	Institución ón - IUE	Externa	
<b>TOTAL</b>				

## 10. MARCO LEGAL

Este trabajo se adhiere a las normas establecidas por la constitución política Colombiana y por el reglamento de la Institución Universitaria de Envigado. Ambos se copian textualmente a continuación:

La constitución política de Colombia del 1991 en sus artículos 70 y 71 menciona que:

*Artículo 70: (...) La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.*

*Artículo 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias, y en general, a la cultura. El ente crea incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología, y demás manifestaciones culturales, y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan esta actividad.*

La Institución Universitaria de Envigado, en su libro Cuadernos del SIUNE: Pre – textos con sentido. Trabajos de grado. En sus páginas 48 y 49 menciona que:

*Artículo 3º: OBJETIVOS TRABAJO DE GRADO. El desarrollo del trabajo de grado le permite al estudiante:*

*Fomentar una autonomía en la realización de trabajos científicos, técnicos y profesionales propios de la formación.*

*Manifestar su capacidad creativa, innovadora, investigativa mediante la aplicación integral de conocimientos técnicos y métodos adquiridos en el tratamiento de un problema específico.*

*Enfrentar problemas, asumir posiciones y resolver conflictos, como circunstancias que vinculan a los estudiantes, con la finalidad de obtener la formación integral futuro profesional a través de su dimensión ética, estética, social, económica e intelectual.*

Igualmente, en la página 49 se menciona, y de acuerdo a la modalidad trabajada en este trabajo, se menciona que:

*Artículo 4º: MODALIDADES DEL TRABAJO DE GRADO. El trabajo de grado debe desarrollarse bajo una de las siguientes modalidades:*

*1. Trabajos Investigativos: Trabajos monográficos, seminario de investigación, solución de problemas propios de la aplicación del concurriendo de su área y participación en proyectos de investigación.*

## 11.RESULTADOS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

### 11.1 Descripción de resultados encuesta padres de familia

A continuación expondremos los datos sociodemográficos de la muestra elegida para la realización de la investigación. Esta muestra está caracterizada por un grupo de 25 niños y niñas de entre los 4 y 5 años de edad, pertenecientes al Jardín “Mañanitas”.

#### Datos Sociodemográficos

Tabla 7: Género

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	8	32
Válidos Femenino	17	68
Total	25	100

Tabla 8: Número de hijos en rango de edad

	Frecuencia	Porcentaje
Un hijo	24	96
Válidos Dos hijos	1	4
Total	25	100

Se realiza la presentación de los resultados obtenidos en la investigación llevada a cabo entre los años 2012-2013. Esta investigación tuvo como objetivo principal buscar “Evidenciar la influencia que tiene los videojuegos en la conducta de socialización de los niños de 4 y 5 años de



edad". Para lograr esto, se trabajó con los padres de familia y docentes por medio de la encuesta y también se tuvo en cuenta a los niños y niñas los cuales fueron observados en diferentes momentos.

Se inicia el análisis de los resultados con los datos arrojados en la encuesta aplicada a los padres de familia, en la tabla No. 9, la cual responde las preferencias de los niños y niñas a la hora de jugar, en el cual se evidencia con un 40% les gusta utilizar los videojuegos; en segundo lugar jugar con otros niños con un 32% y por último, ir a jugar al cuarto o sitio público y jugar en su cuarto con los juguetes, con un 4% y 3% respectivamente.

**Tabla 9: Preferencia Juego**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Jugar con otros niños	8	32,0
	Jugar en su cuarto con los juguetes	3	12,0
	Utilizar videojuegos	10	40,0
	Ir a jugar al cuarto o sitio público	4	16,0
	Total	25	100,0

Con respecto al uso de los videojuegos, se muestra en la tabla No.9 que el 84% de los niños y niñas lo utilizan, frente a un 16% que no lo hace.

**Tabla 10: Uso videojuegos**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	21	84
	No	4	16
	Total	25	100

Los niños y niñas según informan sus padres de familia invierten una hora al día (56%) en el uso de los videojuegos; mientras que otros padres de familia reportan que lo usan durante unas tres horas al día (24%); hay un 16% de padres de familia que no responde a la pregunta y un 4% informa que el uso del videojuego se hace por más de cuatro horas al día. (Tabla No.11)

Tabla 11: Dedicación de horas de uso videojuego

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	4	16
	Una hora al día	14	56
	Tres horas al día	6	24
	Más de cuatro horas al día	1	4
	Total	25	100

En la tabla No.12 se muestra que mientras los niños y niñas usan los videojuegos lo hacen en compañía de amigos o solos con un 8%, mientras que un 6% lo hace en compañía de sus padres de familia.

Tabla 12: Compañía en uso de videojuego

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Solo	8	32
	Con los padres	6	24
	Con amigos	8	32
	Total	25	100

Los padres de familia informan que el uso de los videojuegos no muestra un desinterés de sus hijos e hijas por la práctica de otras actividades (48%), mientras que el 44% considera que el uso de estos si evidencia el desinterés.

Tabla 13: Desinterés práctica otra actividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	2	8
	Si	11	44
	No	12	48
	Total	25	100

Entre las actividades que marcan los padres de familia en las cuales los niños y niñas muestra desinterés aparecen la práctica de deporte con un 16%; la lectura con 3%; el baile y las tareas con 1%.

Tabla 14. ¿Cuáles actividades?

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Deporte	4	16
	Lectura	3	12
	Baile	1	4
	Tareas	1	4
	No responde	16	64
	Total	25	100

Al indagar a los padres de familia si sus hijos e hijas muestran enojo después de haber jugado con un videojuego, reportan 10 de ellos que sus hijos e hijas a veces se enojan; mientras que 7 de ellos dicen que nunca se enojan, y 5 de ellos informan que casi siempre después de jugar sus hijos o hijas se encuentran enojados.

Tabla 15: Evidencia enojo después de jugar un videojuego

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Casi siempre	5	20
	A veces	10	40
	Nunca	7	28
	Total	25	100

Por su parte los padres de familia evidencia en sus respuestas que no existen ningún cambio comportamental en sus hijos por el uso de los videojuegos con un 36%, el 20% de ellos informan que sus hijos se ven tristes o se muestra agresivos, mientras que otros 12% evidencia tranquilidad.

Tabla 16: Cambio comportamental por uso del videojuego

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Ninguno	9	36
	Tristeza	5	20
	Tranquilidad	3	12
	Agresividad	5	20
	Total	25	100

Se indago entre los padres de familia sobre los cambio alimentarios que producían el uso de los videojuegos, el 48% de los padres respondió que no tienen ningún cambio de rutina, mientras que el 40% reporta que si lo han tenido.

**Tabla 17: Cambio de rutina alimenticia por uso del videojuego**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Si	10	40
	No	12	48
	Total	25	100

Otras de las indagaciones en sobre el tipo de consolas que utilizan sus hijos, los padres de familia respondieron la XBOX el 24%, seguido de la PlayStation con el 20%, la Wii con un 16% y la Gameboy con un 12%.

**Tabla 18: Tipo consolas que usa**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	7	28
	Playstation	5	20
	Xbox	6	24
	Wii	4	16
	Gameboy	3	12
	Total	25	100

Al seguir la línea de las preguntas, se hizo necesario indagar sobre el tipo de juegos que le proporcionan a los niños y niñas y que también son de su gusto, los padres de familia reportaron

lo siguiente: acción con 28%, deportivos y los que no respondieron 20%, los arcade 16%, estrategia 3% y por último, los juegos de mesa con el 1%.

**Tabla 19: Tipo videojuego que utiliza**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	5	20
	Árcade	4	16
	Acción	7	28
	Deportivo	5	20
	Estrategia	3	12
	Juegos de mesa	1	4
	Total	25	100

En esta tabla No.20 se evidencia con el 52% que lo niños y niñas les solicitan a sus padres el cambio de videojuegos o consolas por las de última tecnología, mientras que el 36% no lo hace.

**Tabla 20: Cambio videojuego por última tecnología**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Si	13	52
	No	9	36
	Total	25	100

Los padres de familia evidencia que sus hijos e hijas no tienden a realizar imitaciones de los videojuegos con un 12%, mientras que el 44% dice que si realizan imitaciones de los mismos.

**Tabla 21: Imitación de acciones de los videojuegos**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	2	8
	Si	11	44

No	12	48
Total	25	100

Los padres de familia que reportaron que si existe una imitación de los videojuegos, evidencia que el 6% de sus hijos realizan una imitación de sus personajes, el 2% realiza juegos bruscos, y con el 1% indican que realizan agresiones, tiene peleas y dicen groserías.

Tabla 22: Tipo de acciones que ejecuta

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Agresiones	1	4
	Juegos bruscos	2	8
	Peleas	1	4
	Imitación personajes	6	24
	Groserías	1	4
	No responde	14	56
	Total	25	100

El objetivo para el uso de los videojuegos es variado, los padres de familia evidencia que uno de ellos con el 32% es la diversión, con el 4% es la distracción, el pasatiempo y los que no respondieron tiene respectivamente un 3%, otros padres de familia indican que es por entretenimiento o por el desarrollo de agilidad motriz con el 2% respectivamente, y por último con el 1% aparecen el ocio, el placer y la recreación.

Tabla 23: Objetivo uso del videojuego

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Entretenimiento	2	8
	Diversión	8	32

	Distracción	4	16
	Pasatiempo	3	12
	Agilidad motriz	2	8
	Ocio	1	4
	Placer	1	4
	Recreación	1	4
	No responde	3	12
	Total	25	100

En la siguiente tabla No.24 se evidencian que no ha habido ningún cambio en el rendimiento escolar de los niños por el uso de los videojuegos con un 48%, mientras que el 40% de ellos dicen que si han tenido un cambio.

**Tabla 24: Cambios rendimiento escolar**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Si	10	40
	No	12	48
	Total	25	100

Los padres de familia que respondieron a la anterior pregunta que si había un cambio en el rendimiento escolar, especificaron que han visto cambios en las siguientes dimensiones: la socioafectiva con el 12%, la cognición y la comunicación con el 2% respectivamente, y la distracción, el no cumplimiento de sus deberes, en la dimensión corporal con un 1% cada una de ellas.

**Tabla 25: Dimensiones afectadas por uso del videojuego**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Distracción	1	4
	Socioafectivos	3	12
	No cumple deberes	1	4

Cognición	2	8
Comunicación	2	8
Corporal	1	4
No responde	15	60
Total	25	100

Al indagar sobre el tipo de habilidades o destrezas que adquieren los niños y niñas por medio del uso de los videojuegos, los padres de familia respondieron que adquieren mayor motricidad y memoria cada una con un 16%, agilidad mental 12%, concentración y estrategia con el 8%, y defensa personal, razonamiento, paciencia, creatividad, percepción, violencia, compartir con el 1% respectivamente.

Tabla 26: Habilidad o destreza por uso videojuego

	Frecuencia	Porcentaje
Memoria	4	16
Concentración	2	8
Motricidad	4	16
Agilidad mental	3	12
Defensa personal	1	4
Razonamiento	1	4
Estrategia	2	8
Paciencia	1	4
Creatividad	1	4
Percepción	1	4
Compartir	1	4
Violencia	1	4
No responde	3	12
Total	25	100

En la tabla No.27 se muestra las respuestas que dieron sobre si existen o no afectación cognitiva por el uso de los videojuegos, los padres de familia evidencia que no lo hay con un 60%, pero también hay un 28% de ellos que afirman que si existen una afectación.

Tabla 27: Afectación desarrollo cognitivo

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------



	No responde	3	12
Válidos	Si	7	28
	No	15	60
	Total	25	100

Los padres que respondieron a la pregunta anterior, informan que es en los siguientes aspectos pueden tener alguna afectación entre ellos la pérdida de tiempo 16%, la creación de malos hábitos, el abuso del tiempo, la violencia cada uno de ellos con el 4%; mientras que hay otros padres de familia que dicen que no hay afectación porque supervisan lo que sus hijos hacen 24%, juegan pocas veces, desarrollan otras actividades y el nivel cognitivo aumenta, cada uno de estos con el 4%.

Tabla 28: Tipo afectación cognitiva

	Frecuencia	Porcentaje
Juega pocas veces	1	4
Abuso tiempo	1	4
Nivel cognitivo	1	4
Desarrolla otras actividades	1	4
Válidos Pérdida de tiempo	4	16
Supervisión padres familia	6	24
Malos hábitos	1	4
Violencia	1	4
No responde	9	36
Total	25	100

Los niños y niñas según las respuestas de sus padres cuando ejecutan los videojuegos es de concentración con el 28%; el 20% reporta que hay disgusto; existe ansiedad y son agresivos con el 8% respectivamente, e identifican emociones y excitación al hacer uso de estos videojuegos con un 4% respectivamente.

Tabla 29: Comportamiento durante el uso del videojuego

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

	Concentración	7	28
	Excitación	1	4
	Emoción	1	4
Válidos	Ansiedad	2	8
	Agresividad	2	8
	Disgusto	5	20
	No responde	7	28
	Total	25	100

En las siguientes tablas No.30 se evidencian que los padres de familia reconocen con un 60% que existe una influencia de los videojuegos en el desarrollo de las actividades diarias de sus hijos, entre ellas, el aplazamiento de sus responsabilidades y el no estudiar con el 16% respectivamente; el dormir con el 8% y el exceso de tiempo con el 4% son otras de las actividades que son aplazadas.

Para los padres de familia que respondieron con el 24% que no hay ninguna influencia en las tareas diarias, dicen que es por el uso responsable de los videojuegos (16%) y la realización o ejecución de órdenes (4%).

**Tabla 30: Influencia del videojuego en las tareas diarias**

		Frecuencia	Porcentaje
	No responde	4	16
Válidos	Si	15	60
	No	6	24
	Total	25	100

**Tabla 31: Tipo de tareas diarias**

		Frecuencia	Porcentaje
	Uso responsable	4	16
	Realiza ordenes	1	4
	No estudia	4	16
Válidos	Aplaza responsabilidades	4	16
	Dormir	2	8
	Exceso de tiempo	1	4

No responde	9	36
Total	25	100

Y por último, al indagar sobre la afectación de los relaciones interpersonales los padres de familia reportan con el 52% que si existe y lo que afecta son la habilidad social de sus hijos (56%); mientras que los padres de familia que respondieron que no hay afectación con el 36%, dicen que es por el uso y manejo responsable de los mismos (8%).

**Tabla 32: Uso de videojuegos afecta relaciones interpersonales**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	No responde	3	12
	Si	13	52
	No	9	36
	Total	25	100

**Tabla 33: Tipo de relación que se ve afectada**

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Manejo responsable	2	8
	Habilidad social	14	56
	No responde	9	36
	Total	25	100

## 11.2 Descripción resultados encuesta docentes

De acuerdo a la encuesta realizada a las docentes del jardín “Mañanitas” estos fueron los resultados arrojados:

Con respecto al género se puede observar en la tabla n. que todos los entrevistados fueron del sexo femenino.

Tabla 34: Género docentes

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Femenino	5	100

A la pregunta ¿Qué piensa acerca del uso de los videojuegos?, en la tabla No35 se evidencia que el 60% (3) de las entrevistadas respondieron que su uso es malo, mientras que el 40% (2) dice que es bueno.

Tabla 35: ¿Qué piensa acerca del uso de los videojuegos?

		Frecuencia	Porcentaje
	Bueno	2	40
Válidos	Malo	3	60
	Total	5	100

Cuando se les pregunto ¿por qué es bueno o malo, o cuáles era las ventajas y las desventajas del uso de los videojuegos?, de las cinco docentes cuatro de ellas respondieron que las ventajas son: el desarrollo de destrezas, la utilidad, el acompañamiento y el ocio; mientras que las desventajas fueron enunciadas por las cinco docentes: como que es nocivo para los niños, les produce asilamiento social, no tiene límites y el proceso de imitación va dirigido hacia actos violentos.

Tabla 36: Ventajas y desventajas del uso de los videojuegos

<b>Ventajas</b>		<b>Desventajas</b>	
Destrezas	1	Nocivo	1
Utilidad	1	Aislamiento social	2
Acompañamiento	1	Limites	1
Ocio	1	Imitación	1

En la segunda pregunta que se le realizo a las docentes, esto fue lo que respondieron: el 80% (4) respondieron que si es apto para todas las edades, y una de ellas (20%) respondió que no es apto para todas las edades.

Tabla 37. ¿Es apto para todas las edades?

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	4	80
	No	1	20
	Total	5	100

Al solicitar justificar la respuesta, las cinco docentes contestaron, que es apto para todas las edades porque les facilita el aprendizaje, su uso es bueno, permite el acompañamiento, es de utilidad y por ser un avance tecnológico; mientras que dos docentes respondieron que tiene desventajas marcando que se dan procesos asociales y bajo rendimiento académico:

Tabla 38: Ventajas y desventajas para la edad

<b>Ventajas</b>		<b>Desventajas</b>	
Aprendizaje	1	Asociales	1
Uso	1	Bajo rendimiento académico	1
Acompañamiento	1		
Utilidad	1		
Avance tecnológico	1		

En la tabla No39. se evidencia que tres de las docentes (60%) si consideran que los videojuegos cumplen la misma función que el juego; mientras que dos de ellas (40%) no lo consideran.

Tabla 39: ¿Considera que los videojuegos cumplen la misma función que el juego?

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	3	60
	No	2	40
	Total	5	100

Al indagar y querer ampliar la información, sobre las ventajas y desventajas, respondieron a la primera cuatro de las docentes que les permite el desarrollo de destrezas corporales, el razonamiento lógico, el acompañamiento y el aprendizaje; mientras que para el segundo concepto dieron a conocer cuatro docentes que estos producen conductas agresivas, vuelve a los niños asociales, agresivos y les genera inhabilidad social.

Tabla 40: Ventajas y desventajas en cuanto a la función de los videojuegos

<b>Ventajas</b>		<b>Desventajas</b>	
Destrezas corporales	1	Conductas competitivas	1
Razonamiento lógico	1	Asociales	1
Acompañamiento	1	Agresividad	1
Aprendizaje	1	Inhabilidad social	1

Para la pregunta #4 (tabla No 41), las cinco docentes (100%) coincidieron en responder que si debe haber un acompañamiento por de un adulto cuando el niño este haciendo uso del videojuego.

Tabla 41: ¿Cree que el adulto debe brindar acompañamiento al infante durante las sesiones de juego?

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	5	100

Algunas de las ventajas enunciadas por las docentes son (teniendo en cuenta que podían marcar varias opciones): el acompañamiento (3); la interacción (1), el contenido (1), las restricciones que se les puedan generar (1) y la observación de la dinámica del uso de los videojuegos (1).

Tabla 42: Ventajas del acompañamiento

<b>Ventajas</b>	
Acompañamiento	3

Interacción	1
Contenido	1
Restricción	1
Observación	1

Por último; se les pregunto por las ventajas y desventajas a futuro del uso de los videojuegos en relación a la interacción con sus pares, y esto fue lo que respondieron (es de aclarar que podían marcar más de una opción): en cuanto a las ventajas: los logros, la tolerancia a la frustración, la perseverancia, las destrezas, la orientación, el crecimiento personal, las experiencias y la ampliación del léxico; mientras que las desventajas son el aislamiento social, siendo está la más importante para las docentes, seguida por el sedentarismo, las conductas agresivas y la discriminación.

Tabla 43: ¿Qué ventajas o desventajas puede dejar a futuro el uso de los videojuegos al interactuar con sus pares?

<b>Ventajas</b>		<b>Desventajas</b>	
Logros	1	Aislamiento social	3
Tolerancia frustración	1	Sedentarismo	2
Perseverancia	1	Conductas agresivas	1
Destrezas	1	Discriminación	1
Orientación	1		
Crecimiento personal	1		
Experiencia	1		
Léxico	1		

### 11.3 Descripción de resultados observación

Otra de las formas de recolección de información fue la observación participante y la no participante, la cual se divido en dos procesos, uno de ellos fue la socialización de los niños y

niñas y otro, fue el desarrollo de conductas particulares con el uso de los videojuegos, se obtuvieron los siguientes resultados:

En la gráfico No. 2 se evidenciaran las conductas observadas y las no observadas en el proceso de socialización, por medio de la cual se puede dar cuenta que toman la iniciativa en el juego y permanecen el niño por diez minutos o un periodo mayor interactuando con el juego con su 100% respectivamente; abandonan el juego cuando tienen alguna dificultad, muestran destrezas corporales al socializar y muestran interés al interactuar con sus padres con un 93,75% respectivamente; representan a través del juego sus vivencias diarias (87,50%); con el 75% los niños y niñas evidencia respeto por las reglas del juego; existen una relación respetuosa con sus compañeros (68,75%); tienen un 43,75% de tolerancia frente al fracaso antes las dificultades que se le presentan durante el juego; y por último con el 12,50% necesitan constante aprobación del adulto para realizar un cambio durante el juego.

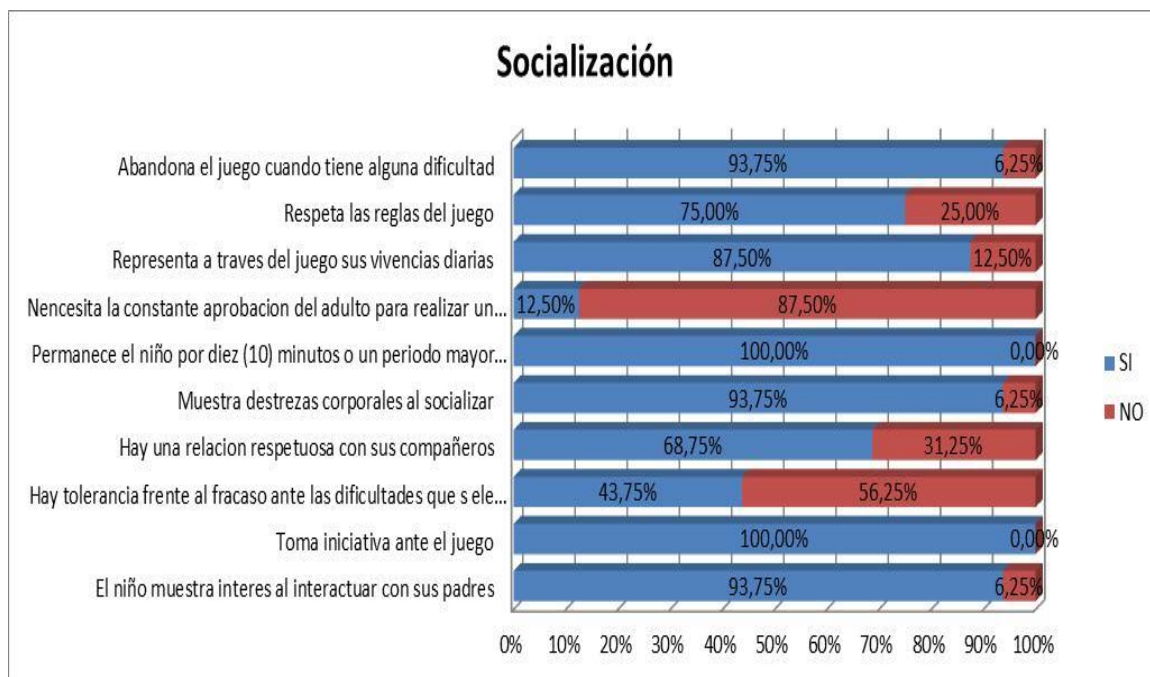
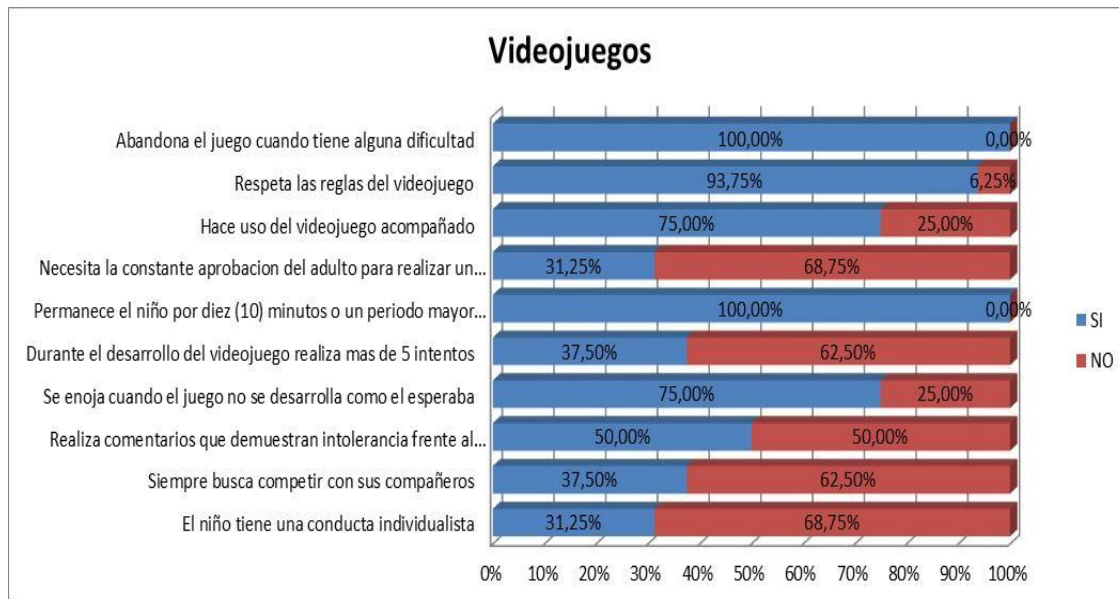


Gráfico 2: Observación socialización

Y con respecto a las conductas observadas con interacción del videojuego se muestra con un 100% que los niños abandonan el juego cuando tienen alguna dificultad y que permanecen 10 minutos o más interactuando con el videojuego; con el 93,75% se evidencia que respetan las



reglas del videojuego; el 75% evidencia dos conductas, una de ellas, es que hacen uso del video juego acompañados y se enojan cuando el juego no se desarrolla como lo esperaba; el niño o niña realiza comentario que demuestran intolerancia frente al videojuego (50%); el 37,50% muestra dos conductas, una que durante el desarrollo del videojuego realiza más de cinco intentos y siempre busca competir con sus compañeros; por último los niños necesitan la constante aprobación del adulto para realizar un cambios durante el videojuego proyectado y tiene una conducta individualista con el 31,25% respectivamente.



**Gráfico 3: Observación videojuegos**

## **12.DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Teniendo en cuenta las diversas teorías trabajadas durante el desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos por medio de los instrumentos aplicados, se da a conocer la relación existente entre la experiencia con la muestra seleccionada y lo planteado por los autores, sustentando de la siguiente forma en la presente investigación.

Con respecto al primer objetivo en el cual se quiso identificar los aspectos influyentes de los videojuegos en la conducta social que desarrollan los niños, se debe de resaltar que el juego es toda actividad lúdica en las que sus participantes buscan diversión (Huizinga, 1990, p. 20), por lo tanto fue posible evidenciar que en los diferentes juegos que requieren del desplazamiento y de movimientos corporales se observa que un 93.8% de los infantes presentan esta habilidad, esta afirmación se pudo evidenciar en la observación directa que realizaron las investigadoras en el momento de la interacción de los niños (muestra) durante el juego, ya que en la primera infancia (etapa pre operacional) los niños van adquiriendo ciertos conocimientos a través de sus sentidos y de los diferentes momentos motrices por los que pasan (Dörr, et al., 2008, p. 240).

Lo anterior se anuda al segundo objetivo desarrollado en esta investigación el cual fue la especificación de las conductas que generan los videojuegos en las áreas sociales y psicológicas del menor, donde desde la entrevista y la encuesta realizada a docentes y padres de familia respectivamente se pudo dar cuenta que “un 65% de los padres de familia afirman que los videojuegos No afectan el desarrollo cognitivo de sus hijos” y “favorecen la coordinación visual y manual”; también estimulan la memoria y la capacidad de conceptos numéricos”. Esto es posible evidenciarlo desde la teoría de Dörr, Gorostegui y Bascuñán (2008), ya que cuando el niño termina la etapa pre operacional estará preparado para pensar por medio de símbolos sin

llegar a un razonamiento lógico, además son capaces de trabajar por medio de ideas y de solucionar problemas basados en la representación mental; por lo tanto se afirma desde la teoría de Piaget que todo este proceso da paso a la aparición del lenguaje y del pensamiento simbólico. (Dörr, et al. 2008,240).

Estos resultados concuerdan con la dimensión cognitiva de los niños entre 4 y 5 años en donde se da cuenta que el niño en esta etapa evolutiva, adquiere la habilidad de vincular sus pensamientos con su realidad y por lo tanto las imágenes van tomando forma en su mente y es capaz de reproducirlas a su gusto (Posada, et al, 1998, p. 215); lo cual permite que el niño haya alcanzado un nivel más sólido para así trabajar por un período mayor (de 20 a 30 minutos) lo que optimiza su fantasía e imaginación. En los resultados encontrados mediante la observación tanto en la socialización como en el videojuego, se observó que toda la muestra (100%) tuvo una permanencia durante el desarrollo de los juegos, lo que a su vez permitió observar la imaginación y la fantasía en el desarrollo de los mismos.

Con respecto al perfil social - afectivo que se presenta en el niño en edad preescolar, se afirma que el infante adquiere diversas habilidades mediante el juego, es decir, que el niño aprende a coordinar aquello que ve con lo que hace y de esta forma podrá manejar mejor su cuerpo; asimismo aprende sobre el juego de roles y el manejo de sus emociones, especialmente aquellas que sean complejas y que le generen conflictos, las cuales podrán expresar por medio del juego (Dörr, et al. 2008, p. 239), mientras que el niño desarrolla la sesión del videojuego está expresando movimientos corporales con cierto grado de agresividad como puños, patadas, golpes, entre otros; los cuales permiten la expresión de ciertas emociones y un alto gasto de adrenalina en el menor (Cabrera y Salas, 2009, p. 104).

Dentro de las habilidades socio afectivas del menor también se destacan la independencia, la cual se evidencia en un 100% de los niños observados en la interacción con sus pares, tomando así la iniciativa en el momento del juego; además le es posible el desarrollo de juegos grupales, adaptándose con mayor facilidad a las diferentes actividades propuestas por el adulto, conjuntamente el niño tiene una actitud de iniciativa donde su pensamiento lo lleva a buscar y a hacer cosas (Posada, et al, 1998, p. 219). Con respecto a la tolerancia el niño aún no posee una

sólida autorregulación, por lo que es posible que se presenten algunas dificultades durante la interacción con sus compañeros y con el adulto, esto fue posible evidenciarlo en la observación realizada, la cual arroja como resultado que un 56.3% de los niños muestra poca tolerancia a la frustración. Comportamiento que sobresalió en la encuesta realizada a padres de familia donde el 44% de los niños que utilizan el videojuego a veces se muestran enojados porque el juego no se desarrolló como se esperaba y en la observación se confirma que el 93.8% de la muestra abandona el juego cuando se le presenta alguna dificultad .

Para consolidar el proceso de socialización de la persona intervienen factores como: la genética, lo social y lo cultural, aportando gran valor en las relaciones interpersonales ya que es aquí donde se va fortaleciendo la personalidad del individuo. Es posible que la socialización se dé como una etapa de aprendizaje donde la persona se adapta a las conductas de refuerzo positivo (premio- castigo) (Munné, 1986). Este proceso de socialización es posible evidenciarlo en las diferentes pautas que el niño ha interiorizado de acuerdo a los lugares en que interactúa e indicaciones dadas por el adulto que se le hacen fáciles de cumplir.

En este punto, podemos retomar a Piaget (1945-1979) en donde plantea la práctica de las reglas en los niños de 2-6 años, donde expone que el niño a esta edad inicia una interiorización de las reglas a partir del ejemplo que le brinda el medio exterior, continúan jugando centrados en sí mismos, y cuando lo hacen juntos pueden ganar todos al mismo tiempo. De la misma manera, los niños eligen modelos a seguir, son personas con las que se identifican y por lo tanto, es a ellos a quien obedecen y respetan, lo que le permite al niño crear sus propias conductas (Posada, et al, 1998, p. 220).

Dentro de los agentes de la socialización se destaca la regulación como un ente controlador que busca brindar unas óptimas condiciones psicosociales para el sano desarrollo de la persona dentro de las diferentes instituciones sociales en las que el individuo se puede desenvolver. En pleno siglo XXI un destacado agente socializador son “los mass media”, los cuales representan a las nuevas y poderosas formas de comunicación, pero tiene la desventaja de que no ofrece una socialización tan activa y óptima para el infante, ya que en ocasiones se vuelve unidireccional, impersonal y hasta impulsadora de violencia (Munné, 1986); en la encuesta realizada a padres de

familia el 85% opinan que el uso de los videojuegos Sí afectan las relaciones interpersonales porque hay una disminución en las habilidades sociales, y en las entrevistas practicadas a los docentes expresan que el uso de los videojuegos a edades tempranas los aísla un poco de los juegos tradicionales, de los espacios abiertos y de la socialización con otros compañeros, siendo de la misma manera un juego con alto grado de violencia, con palabras fuertes e imágenes caracterizadas como “no aptas” para la edad.

Por último y para cumplir con el tercer objetivo de describir los procesos más influyentes de los videojuegos en la conducta social que desarrollan los niños, se evidencia que la función simbólica del niño se encuentra dirigida hacia la imitación diferida y el lenguaje, es decir, en la imitación el niño realiza una acción ya observada; y en el lenguaje el niño es capaz de referirse a situaciones u objetos no presentes, además de seguir ordenes sencillas, de esta forma se confirma que el razonamiento del niño se encuentra en una etapa mayor (Dörr, et al. 2008, p. 241). En la observación realizada en la investigación se evidenció que el 87.5% no necesita la aprobación del adulto para realizar algún cambio en el momento del juego, lo cual permite a un 87.5% de los niños observados poner en escena sus vivencias diarias y así un 75% respeta las reglas que se plantean en el desarrollo del juego.

En el contexto de la imitación se encontró en las encuestas realizadas a padres de familia que afirman que sus hijos tratan de realizar constantemente acciones que ven en los videojuegos, siendo la “lucha” la acción que más imita el niño durante el desarrollo del videojuego con un 55%, seguida por la agresividad con un 27% y finalmente la de juegos con personajes imaginarios con un 18%; esto se puede constatar en la investigación que realizaron las docentes Cabrera y Salas, en la cual se revela que el niño no sabe distinguir entre el videojuego y la realidad, por lo tanto tiende a volver la “violencia simbólica” en violencia real (Cabrera y Salas, 2009, p. 102); situación que es posible sustentar desde el estudio de modelaje que realizó Bandura (1969), en el cual se pudo comprobar que después de una sesión de videojuego realizada por niños se genera un alto nivel de agresividad y hostilidad después de haber practicado dicha actividad; Fernando García (2005, p. 14-16) también plantea que el utilizar videojuegos agresivos puede tener efectos negativos a corto plazo los cuales son reflejados en el estado emocional del jugador y en la relación con sus pares, ya que ésta es poco positiva;

también se dice que los cambios afectivos dependen en gran medida del tipo de videojuego que se haya utilizado.

El uso de los videojuegos puede generar conductas adictivas como lo son la baja tolerancia y el síndrome de abstinencia o la irritabilidad, además de que su jugador tiende a aislarse tratando de pasar más tiempo conectado a una videoconsola (Cabrera y Salas, 2009, p. 102).

Por último, según la entrevista practicada a padres de familia el 30% de la muestra total afirma que sus hijos utilizan la videoconsola llamada "XBOX", seguida de un 25% que utiliza el PlayStation y un 20% emplea el Wii, en el período de juego (sesión de videojuego) el 28% de los niños utilizan los de acción, el 24% los relacionados al deporte y el 16% los de arcade (plataformas, laberintos, aventuras) estos porcentajes son los más sobresalientes de acuerdo a la encuesta aplicada. Por lo tanto los videojuegos representan el más alto porcentaje de la cultura informática con la cual los niños interactúan (Balaguer, 2002).

### **13.CONCLUSIONES**

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación ¿De qué manera influyen los videojuegos en la conducta social de niños de cuatro a cinco años del preescolar “Mañanitas-Maternal? y los resultados obtenidos mediante los instrumentos de recolección empleados (entrevista, encuesta y observación) se concluye que el uso de los videojuegos afecta el desarrollo de las habilidades sociales del niño, en el cual los adultos entrevistados reportan que el uso de los videojuegos fortalece las habilidades cognitivas del infante; tomando iniciativas, siendo creativos, recursivos, observadores y con capacidades para memorizar acontecimientos o hechos pasados.

En cuanto a la interacción con sus pares, el niño imita los juegos de lucha que observa en el videojuego, ya que en algunas ocasiones se muestran enojados cuando el videojuego no se desarrolla como ellos esperaban, evidenciando así intolerancia en el ámbito de la socialización.

La gran mayoría de los niños muestran un gran interés por interactuar con sus pares de una manera activa, es decir, son capaces de desarrollar diferentes actividades motrices cuando el juego lo requiere, también se muestran como niños independientes, ya que no necesitan la constante aprobación del adulto para realizar algún cambio en el juego que estén desarrollando. (Durante el ejercicio de la observación)

## **14.LIMITACIONES O DIFICULTADES**

- El primer obstáculo que se encontró fue al momento de buscar antecedentes históricos para la edad con la cual decidimos trabajar, pues resulta que con estos niños no se han realizado estudios, por ello no fue posible tener una hipótesis acerca de la investigación que realizaríamos.
- Se esperaba una mayor vinculación por parte de los padres de familia al momento de solicitar su presencia para dicho trabajo, pues consideramos que la población fue bastante limitada.
- Al momento de aplicar la observación la muestra seleccionada disminuyo notablemente.
- La no permanencia del asesor para el desarrollo del trabajo, lo que llevaba a un cambio frecuente en el cuerpo del mismo.
- El no encontrar suficiente teoría para soportar la hipótesis planteada, debido a la actualidad del tema.



## **15.RECOMENDACIONES**

- A los docentes emplear los videojuegos para optimizar la enseñanza con sus alumnos y potenciar algunas capacidades.
- A los padres de familia realizar un acompañamiento más cercano en el momento en que sus hijos usan el videojuego y en lo posible que ellos se involucren y pasen más horas divertidas al lado de sus hijos.
- Tener en cuenta el contenido de los videojuegos antes de ser manipulado por el infante.
- Solicitar una accesorio pertinente al momento de adquirir una consola y/o videojuegos, para que así el niño no solo vea esto como un pasatiempo si no como algo que aporta significativamente a su desarrollo.

## **REFERENCIAS**

- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales del videojuego: Una aproximación inicial. *Última década*, 16(29), 11-27.
- Balaguer, R. (2002). Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio. *Revista Kairos*, 6(10). Recuperado de <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k10-06.htm>
- Blumer, H., (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*, Prentice Hall, Nueva Jersey.
- Blurton Jones, N.G. (1967). An ethological study of some aspects of social behavior of children in nursery school. En D. Morris (Ed.). *Primate ethology* (pp. 347-368). London, U.K.: Widelfeld and Nicolson.
- Briones, G. (1997). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Bogotá: CORCAS editores Ltda.
- Bullington, J. Karlson, O. (1984). Introduction to phenomenological psychological research. *Scandinavian Journal of Psychology*, 25, 51-63.
- Cabrera, E. Y Salas, F. (2009). Los videojuegos están transformando a los niños. *Revista Educación Hoy*, 38 (178), 98 – 104.
- Diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2011).
- Díaz Soloaga, P. (2006). Efectos del Uso de Videojuegos en Niños y Adolescentes en España y EEUU. El Consumo Consciente como Factor Reductor de Efectos Nocivos. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 4(1), 369-391.

- Díaz, M. (1986). *El papel de la interacción entre iguales en la adaptación escolar y el desarrollo social*. Madrid: ministerio de educación, centro de investigación y documentación educativa.
- Diz, G. (2003). *Así nos influyen los videojuegos*. Meristation.
- Dörr, A.; Gorostegui, M. y Bascuñán, M. (2008). *Psicología general y evolutiva*. Chile: Editorial Mediterráneo Ltda.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Gálvez, M. I. y Rodríguez, N. C. (2005). Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia. (Tesis Pregrado). Universidad de las Américas Puebla. México. Recuperado de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/indice.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/indice.html)
- García, F (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Recuperado de [http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis\\_educativo.pdf](http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf)
- García, F. y Bringué, X. (2010). *Educación hij@s interactiv@s: una reflexión práctica sobre las pantallas*. Argentina: Edición Foro Generaciones Interactivas.
- Giraldo, E. (2007). *La entrevista semiestructurada como instrumento clave en investigación [notas de clase]*. Recuperado de: <http://periciapscojuridica.zoomblog.com/archivo/2007/08/22/entrevista-Semiestructurada-en-Investi.html>
- Gómez, M. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 2-10.
- Gómez, J. F. (2013). *Revista Tú y tu bebe*, 134 (12).

Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill interamericana de editores S.A.

Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P (2007). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill interamericana editores S.A.

Hinde, R. A. (1982). *Ethology: Its Nature and Relations with others Sciences*. Nueva York: Oxford University Press.

Huizinga, J (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Jiménez, (s.f.) *La observación*. Recuperado de [https://mail-attachment.googleusercontent.com/attachment/u/0/?ui=2&ik=0fbec44105&view=att&th=13e6306a03a3baeb&attid=0.1&disp=inline&safe=1&zw&saduie=AG9B\\_P-F9t9vRWGkFaMn\\_HpICCGl&sadet=1367497075912&sads=b7pF2cNG2XSRL76ua16xdYWfM7o](https://mail-attachment.googleusercontent.com/attachment/u/0/?ui=2&ik=0fbec44105&view=att&th=13e6306a03a3baeb&attid=0.1&disp=inline&safe=1&zw&saduie=AG9B_P-F9t9vRWGkFaMn_HpICCGl&sadet=1367497075912&sads=b7pF2cNG2XSRL76ua16xdYWfM7o)

Latorre, A., Rincón, D. y Arnnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Hurtado Mompeo Editor.

Ley N° 1090. *Código deontológico y bioético del psicólogo de la República de Colombia*, Bogotá, 6 de septiembre de 2006.

Marqués, P. (2001). *Los videojuegos* [notas de clase]. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>

Mead, G.H. (1993). *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona: Paidós.

Moyles, J. R (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.L. Recuperado de: <http://books.google.com.co/books?id=MUU5ROpjQoIC&pg=PA142&dq=perfil+socio+afecti>

[vo+del+ni%C3%B1o+de+4+a+5+a%C3%B1os&hl=es&sa=X&ei=7u8wUteFBYzU9AS\\_zYGOAg&ved=0CCsQ6AEwADgK#v=onepage&q=perfil%20socio%20afectivo%20del%20ni%C3%B1o%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os&f=false](http://www.elsevier.com/locate/S0014013905000000)

Munné, F. (1986). *Psicología social*. España: CEAC S.A.

Papalia, D. y Olds, S. W. (1995). *Desarrollo humano*. México: McGraw-Hill interamericana S.A.

Pérez Martín, J. e Ignacio Ruiz, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Eduotec. Asociación para el Desarrollo de la Tecnología Educativa*, 21.

Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, 28(1). <http://revistes.iec.cat/index.php/TC>. Vol. 28 (1) (maig 2011), p. 127-146ISSN.

Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.

Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

Piaget, J. (1966). Response to Sutton - Smith. *Psychological Review*, 73, 111-112.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial labor S.A.

Posada, A.; Gómez, J. F. y Ramirez H. (1998). *El niño sano*. Medellín: Editorial universidad de Antioquia.

Ríos, M (2008). *Johan Huizinga (1872-1945): ideal caballeresco, juego y cultura* [notas de clase]. Recuperado de

[http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/09\\_iv\\_jul\\_2008/casa\\_del\\_tiempo\\_eIV\\_num09\\_71\\_80.pdf](http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf)

Sandoval, C. A. (2002). *Investigación cualitativa*. Bogotá: ARFO Editores e Impresores Ltda.

Sapsford, R. (1998). Domains of analysis. En R. Sapsford, A. Still, M. Wetherell, D. Miell y R. Stevens (Eds.), *Theory and social psychology*. Londres: Sage.

Sensat, R (2005). *Las aportaciones de la teoría de Piaget*. Revista educar de 0 a 6 años, (91), 4 – 9.

Tejeiro Salguero, R.; Pelegrina, M. y Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250.

Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413.

Timbi, M. E. (2008). Incidencia de la estimulación temprana en el desarrollo socio-afectivo en los niño/as de 3 a 5 años que asisten al proyecto del fondo de desarrollo infantil “fodi” del canton paute durante el periodo 2007-2008. Universidad Politécnica Salesiana Ecuador. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/670>

Vygotsky, L. S. (2000). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona; Editorial Crítica.

## **ANEXO A. Consentimiento informado a la Institución**

La intención de esta ficha es solicitar a la Institución Educativa “Mañanitas Maternal Preescolar” la autorización para desarrollar el trabajo investigativo sobre la influencia que tiene el uso de los videojuegos en la conducta social en los niños de 4 y 5 años, del nivel Jardín 4 (Jirafas).

La investigación es orientada por: Jessica Tatiana Rueda Moreno y Luisa Fernanda Peña Gómez, estudiantes de Psicología de la Institución Universitaria de Envigado, asesoradas por la docente de Psicología de la misma Institución Ángela María Urrea Cuéllar.

La información que se recoja será confidencial y no se usara para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Se realizarán variadas actividades, las cuales están consignadas en el cronograma, teniendo en cuenta las edades de los niños y el respeto por la individualidad.

Si en cualquier momento llegan a observar alguna inconformidad o malestar de los niños provocada por el desarrollo de esta intervención; están en todo el derecho como institución de suspendernos la continuación de dicho trabajo.

Agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por

---

---

He sido informado (a) de que el propósito de este estudio es

---

---

Si posee preguntas sobre su participación en este estudio puede comunicarse con las estudiantes Jessica Tatiana Rueda Moreno y Luisa Fernanda Peña Gómez al cel.: 3002208997 o al 3146847102 respectivamente

Nombre de la participante

Firma del participante

Fecha



## **ANEXO B. Consentimiento informado a padres de familia**

El propósito de esta ficha es dar a conocer a las personas que ayudaran en nuestro proceso de investigación, el uso que se le dará a la información recolectada.

La presente investigación es orientada por: Jessica Tatiana Rueda Moreno y Luisa Fernanda Peña Gómez, estudiantes de Psicología de la Institución Universitaria de Envigado, asesoradas por la docente de Psicología de la misma institución Ángela María Urrea Cuéllar, el objetivo de dicho estudio es indagar sobre la influencia que tiene el uso de los videojuegos en la conducta social de los niños de 4 a 5 años.

Si usted aprueba participar en este estudio, se le pedirá responder una encuesta que le tomara unos 10 o 15 minutos de su tiempo. La colaboración de este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usara para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si usted tiene alguna inquietud sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en el, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la encuesta le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por

---

---

He sido informado (a) de que el propósito de este estudio es

---

---

Si posee preguntas sobre su participación en este estudio puede comunicarse con las estudiantes Jessica Tatiana Rueda Moreno y Luisa Fernanda Peña Gómez.

## ANEXO C. Entrevista a docentes

La presente entrevista la realizamos con el fin de obtener información para implementarla en nuestro proyecto de grado, el cual intenta dar cuenta de la relación entre los videojuegos y la socialización en niños de 4 y 5 años. Para su tranquilidad toda la información suministrada será de **carácter confidencial** y **netamente investigativo**.

Fecha: día \_\_\_\_ mes \_\_\_\_\_ año \_\_\_\_

Sexo: masculino \_\_\_\_ femenino \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

### 1. ¿Qué piensa acerca del uso de los videojuegos?

Bueno \_\_\_\_ Malo \_\_\_\_

#### ¿Por qué?

Ventajas: Destrezas \_\_\_\_ Utilidad \_\_\_\_ Acompañamiento \_\_\_\_ Ocio \_\_\_\_

Desventajas: Nocivo \_\_\_\_ Aislamiento social \_\_\_\_ Límites \_\_\_\_ Imitación \_\_\_\_

### 2. ¿Es apto para todas las edades?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

#### ¿Por qué?

Ventajas: Aprendizaje \_\_\_\_ Uso \_\_\_\_ Acompañamiento \_\_\_\_ Utilidad \_\_\_\_ Avance tecnológico \_\_\_\_

Desventajas: Asociales \_\_\_\_ Bajo rendimiento académico \_\_\_\_ Inhabilidad social \_\_\_\_ Conductas agresivas \_\_\_\_

### 3. Se dice que el juego es una importante fuente de aprendizaje para los niños, ¿considera usted que los videojuegos cumplen la misma función?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

#### ¿Por qué?

Ventajas: Destrezas corporales \_\_\_\_ Razonamiento lógico \_\_\_\_ Acompañamiento \_\_\_\_

Aprendizaje \_\_\_\_

Desventajas: Conductas competitivas\_\_\_ Asociales\_\_\_ Agresividad\_\_\_ Inhabilidad social\_\_\_

4. ¿Crees que el adulto debe brindar acompañamiento al infante durante las sesiones de juego?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

**¿Por qué?**

Ventajas: Acompañamiento\_\_\_ Interacción\_\_\_ Contenido\_\_\_ Restricción\_\_\_ Observación\_\_\_

Desventajas: Individualidad\_\_\_ Personalidad\_\_\_ Carácter\_\_\_ Inhabilidad social\_\_\_

5. ¿Qué ventajas o desventajas puede dejar a futuro el uso de los videojuegos al interactuar con sus pares?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

**¿Por qué?**

Ventajas: Logros\_\_\_ Tolerancia frustración\_\_\_ Perseverancia\_\_\_ Destrezas\_\_\_ Orientación\_\_\_

Crecimiento personal\_\_\_ Experiencia\_\_\_ Léxico\_\_\_

Desventajas: Aislamiento social\_\_\_ Sedentarismo\_\_\_ Conductas agresivas\_\_\_

Discriminación\_\_\_

Su tiempo dedicado a responder esta entrevista es muy valioso para nosotros.

**GRACIAS.**

Jessica Tatiana Rueda M.

Practicante de Psicología. IUE

Luisa Fernanda Peña Gómez.

Practicante de Psicología. IUE

## ANEXO D. Encuesta a padres de familia

La presente encuesta la realizamos con el fin de obtener información para implementarla en un proyecto universitario, en el cual estamos trabajando. Para su tranquilidad toda la información suministrada será de **carácter confidencial** y **netamente investigativo**.

Fecha: día \_\_\_\_ mes \_\_\_\_\_ año \_\_\_\_

Sexo: masculino \_\_\_\_\_ femenino \_\_\_\_\_

1. ¿Cuántos hijos tiene entre 4 y 5 años de edad? \_\_\_\_\_

2. A la hora de jugar su hijo prefiere:

- Jugar con otros niños \_\_\_\_\_
- Jugar en su cuarto con sus juguetes \_\_\_\_\_
- Utilizar videojuegos \_\_\_\_\_
- Ir a jugar al parque o algún sitio público \_\_\_\_\_

3. ¿Sus hijos usan videojuegos? Si \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_ si la respuesta es afirmativa por favor continúe respondiendo las preguntas.

4. ¿Cuántas horas al día emplean sus hijos en el uso de los videojuegos?

- 1 hora al día \_\_\_\_\_
- 3 horas al día \_\_\_\_\_
- Más de 4 horas al día \_\_\_\_\_

5. Cuando su hijo usa los videojuegos lo hace:(seleccione solo una respuesta)

- Solo \_\_\_\_\_
- Con los padres \_\_\_\_\_
- Con hermanos \_\_\_\_\_
- Con amigos \_\_\_\_\_

6. ¿Su hijo muestra desinterés por practicar otro tipo de actividades como el deporte, la lectura o el cine? Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Cuál?:

- Deporte \_\_\_\_\_
- Lectura \_\_\_\_\_
- Baile \_\_\_\_\_

- Tareas\_\_\_

7. ¿Se muestra su hijo enojado después de haber jugado un videojuego en el que el juego no se desarrolla como el esperaba?

- Siempre\_\_\_
- Casi siempre\_\_\_
- A veces\_\_\_
- Nunca\_\_\_

8. ¿Su hijo presenta algún cambio comportamental al dejar de utilizar los videojuegos por un tiempo prolongado?

- No, ninguno\_\_\_
- Tristeza\_\_\_
- Tranquilidad\_\_\_
- Agresividad\_\_\_

9. ¿Su hijo ha cambiado la rutina de alimentación por estar utilizando un videojuego?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

10. ¿Qué tipo de videojuego usa su hijo

- PlayStation\_\_\_
- XBOX\_\_\_
- Wii\_\_\_
- PSP\_\_\_
- GameBoy\_\_\_

11. Entre los videojuegos que su hijo más utiliza, se encuentran los de:

- Arcade (plataformas, laberintos, aventuras)\_\_\_
- Acción (lucha, peleas)\_\_\_
- Deportivos (de fútbol, tenis, baloncesto, conducción, beisbol, bolos, etc.)\_\_\_
- Estrategia(Juegos de guerra)\_\_\_
- Simulación (aviones, simuladores de una situación)\_\_\_
- Juegos de mesa (habilidad, preguntas y respuestas)\_\_\_

12. ¿Pide su hijo un cambio de videojuego, queriendo estar actualizado con la nueva tecnología?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

**13.** ¿Su hijo constantemente trata de realizar acciones que ve en los videojuegos?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

(Si la respuesta es afirmativa por favor identifique en la lista las acciones que se presentan)

Agresiones\_\_\_ Juegos bruscos\_\_\_ Peleas\_\_\_ Imitación personajes\_\_\_ Groserías\_\_\_

**14.** ¿Con qué objetivo utiliza su hijo los videojuegos?

Entretenimiento\_\_\_ Diversión\_\_\_ Distracción\_\_\_ Pasatiempo\_\_\_ Agilidad motriz\_\_\_ Ocio\_\_\_

Placer\_\_\_ Recreación\_\_\_

**15.** ¿Ha notado cambios en el rendimiento escolar de su hijo por el tiempo que este dedica a utilizar los videojuegos?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

¿En qué dimensiones?

Distracción\_\_\_ Socioafectivos\_\_\_ No cumple deberes\_\_\_ Cognición\_\_\_ Comunicación\_\_\_

Corporal\_\_\_

**16.** ¿Qué habilidad o destreza cree usted que puede desarrollar su hijo al hacer uso de los videojuegos?

Memoria\_\_\_ Concentración\_\_\_ Motricidad\_\_\_ Agilidad mental\_\_\_ Defensa personal\_\_\_

Razonamiento\_\_\_ Estrategia\_\_\_ Paciencia\_\_\_ Creatividad\_\_\_ Percepción\_\_\_ Compartir\_\_\_

Violencia\_\_\_

**17.** ¿Cree usted que los videojuegos pueden afectar el desarrollo cognitivo de su hijo?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

**18.** ¿Qué comportamientos presenta su hijo mientras está haciendo uso de los videojuegos?

Juega pocas veces\_\_\_ Abuso tiempo\_\_\_ Nivel cognitivo\_\_\_ Desarrolla otras actividades\_\_\_

Pérdida de tiempo\_\_\_ Supervisión padres familia\_\_\_ Malos hábitos\_\_\_ Violencia\_\_\_

**19.** ¿El uso de los videojuegos puede influir en el desarrollo de las tareas diarias de su hijo?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

Uso responsable\_\_\_ Realiza ordenes\_\_\_ No estudia\_\_\_ Aplaza responsabilidades\_\_\_ Dormir\_\_\_

Exceso de tiempo\_\_\_

**20.** ¿Cree usted que el manejo de los videojuegos puede afectar las relaciones interpersonales de su hijo?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

¿Por qué?

Manejo responsable\_\_\_\_

Habilidad social\_\_\_\_

Aislamiento Social\_\_\_\_

Agresividad\_\_\_\_

Su tiempo dedicado a responder esta encuesta es muy valioso para nosotros.

**GRACIAS.**

Jessica Tatiana Rueda M

Practicante de Psicología. IUE

Luisa Fernanda Peña Gómez

Practicante de Psicología. IUE



## ANEXO E. Observación socialización en el preescolar

**TIEMPO:** \_\_\_\_\_

**NIÑO:** \_\_\_\_\_

x: Conducta no  
observada  
o: Conducta  
observada

<b>Conducta</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
El niño muestra interés al interactuar con sus pares.					
Toma iniciativa ante el juego.					
Hay tolerancia al fracaso ante las dificultades que se le presentan durante el juego.					
Hay una relación respetuosa con sus compañeros.					
Muestra destrezas corporales al socializar (correr, saltar).					
Permanece el niño por diez (10) minutos o en un periodo mayor interactuando con sus compañeros.					
Necesita la constante aprobación del adulto para realizar un cambio durante el juego.					
Representa a través del juego sus vivencias diarias.					
Respeto las reglas del juego.					
Abandona el juego cuando tiene alguna dificultad.					

## ANEXO F. Observación videojuego en el preescolar

<b>Conducta</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
El niño tiene una conducta individualista.					
Siempre busca competir contra sus compañeros.					
Realiza comentarios que demuestran intolerancia frente al videojuego.					
Se enoja cuando el juego no se desarrolla como él esperaba.					
Durante el desarrollo del videojuego realiza más de 5 intentos.					
Permanece el niño por diez (10) minutos o en un periodo mayor interactuando con el videojuego.					
Necesita la constante aprobación del adulto para realizar un cambio durante el juego proyectado.					
Hace uso del videojuego acompañado.					
Respetar las reglas del videojuego.					
Abandona el juego cuando tiene alguna dificultad.					