

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA SOCIAL DE NIÑOS DE PREESCOLAR¹

JESSICA TATIANA RUEDA MORENO, LUISA FERNANDA PEÑA GÓMEZ y ÁNGELA MARÍA URREA CUÉLLAR²

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.

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

¹ Artículo que presenta los resultados de la investigación realizada para optar por el título de Psicólogas.

² Luisa Fernanda Peña Gómez y Jessica Tatiana Rueda Moreno: Estudiante del programa de Psicología de la Institución Universitaria de Envigado. luisaries85@yahoo.com y tatidim19@hotmail.com
 Ángela María Urrea Cuéllar: Psicóloga, Mg. en psicología del deporte, docente cátedra Institución Universitaria de Envigado. angela.urrea@psicologiadeldeporte.com.co

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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.

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

1. 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 (Marqués, 2001).

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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.

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

El juego según Jean Piaget

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.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

Piaget retomado por la Asociación de maestros 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.

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).

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 (Marqués, 2001).

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.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

Conducta Social

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.

Piaget (1932, 1946, 1966) plantea que las relaciones sociales entre pares es considerada como una herramienta fundamental para la autonomía y para el desarrollo cognitivo; al igual que Herbert Mead (1993, 8-9) el cual 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) Este 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.

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

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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 él pueda lograr lo que se ha propuesto (Posada, et al. 1998,219).

1. METODOLOGÍA

El objetivo principal de esta investigación fue identificar la posible influencia que tiene los videojuegos en la conducta de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad.

El tipo de estudio de la investigación es cualitativo, y corresponde a un enfoque fenomenológico por tratarse de una aproximación exploratorio-descriptiva de las percepciones y experiencia vividas por la población objetivo.

1.1. Población y muestra

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.

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.

1.2. Técnicas de recolección de información

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

En el presente estudio se utilizaron 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 y la observación ya que permite 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 ultimo identificar la situación “problema” y generar hipótesis para estudios futuros.

2. Resultados y discusión

2.1. Padres de familia y su opinión con respecto a los videojuegos

Se inicia el análisis de los resultados con los datos arrojados en la encuesta aplicada a los padres de familia en donde indican que 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.

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.

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.

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.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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%.

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.

2.2.Docentes y su opinión con respecto a los videojuegos

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

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.

En la segunda pregunta ¿es apto para las edades? 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. 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.

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

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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 esta la más importante para las docentes, seguida por el sedentarismo, las conductas agresivas y la discriminación.

2.3. Conductas observadas en los niños y niñas durante el uso del videojuego

Se evidenciaron 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 evidencian 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.

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 cambio durante el videojuego proyectado y tiene una conducta individualista con el 31,25% respectivamente.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

3. CONCLUSIONES

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, et al. (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

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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 arrojó 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

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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 a introyectado de acuerdo a los lugares en que interactúa e indicaciones dadas por el adulto que se le hacen fácil cumplir.

Con 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).

REFERENCIAS

- 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>
- 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.
- Cabrera, E. Y Salas, F. (2009). Los videojuegos están transformando a los niños. *Revista Educación Hoy*, 38 (178), 98 – 104.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

- Dörr, A.; Gorostegui, M. y Bascuñán, M. (2008). *Psicología general y evolutiva*. Chile: Editorial Mediterráneo Ltda.
- 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
- 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
- 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>
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill interamericana de editores S.A.
- Huizinga, J (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Marqués, P. (2001). *Los videojuegos* [notas de clase]. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>
- Munné, F. (1986). *Psicología social*. España: CEAC S.A.
- Papalia, D. y Olds, S. W. (1995). *Desarrollo humano*. México: McGraw-Hill interamericana S.A.
- 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.

	ARTICULO DE TRABAJO DE GRADO	Código: F-PI-028
		Versión: 01
		Página 1 de 9

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.

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>