

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

Afinidad y Género de Niños y Niñas entre Tres y Seis Años de Edad en Decisiones
Distributivas del Ultimátum Game

Paula A. Ángel Laguna, Ana M. Izquierdo Sampedro y Ana C. Rojas Newton.

Universidad de La Sabana

Resumen

Se han realizado diferentes estudios relacionados con la distribución equitativa en niños a través de la implementación de los juegos del ultimátum. Aunque se han encontrado resultados muy interesantes, todavía existen diferentes variables involucradas en el juego, las cuales no han sido estudiadas a profundidad. Esta investigación pretendía ampliar la información sobre la distribución en un juego que realizaron niños y niñas de tres a seis años, teniendo en cuenta las variables de género y afinidad de los jugadores. Como objetivo se pretendió investigar si el género y la afinidad de los jugadores en un juego de ultimátum tenían efectos sobre las decisiones distributivas en grupo de niñas y niños entre los tres y los seis años de edad en un jardín de Bogotá, D.C. Se encontró que no existían diferencias entre el género en cuanto a la distribución, mientras que sí existían diferencias en la distribución en función del nivel de afinidad entre los participantes.

Palabras Clave: Fairness, Distribución Equitativa, Afinidad, Género, Juegos de Ultimátum, Desarrollo, Cognición.

Abstract

There have been various studies related to equitable distribution (Fairness) in children through the implementation of the ultimatum games, although there have been found interesting results, there are still different variables involved in the game which have not been studied deeply. This research pretended to complement the information found about equitable distribution considering the variables of gender and affinity of three players. The aim was to investigate whether gender and affinity of the three players had an effect on the allocation decisions in a group of children aged between three and six years old in a Bogotá D.C. nursery. The results showed that there

were no gender differences in terms of distribution, whereas in the level of affinity there were differences between participants.

Key Words: Fairness, Equitable Distribution, Affinity, Gender, Ultimatum Games, Cognition, Development.

Afinidad Y Género De Niños Y Niñas Entre Tres Y Seis Años De Edad En Decisiones Distributivas Del Ultimátum Game

El presente trabajo se ubica en la perspectiva de la psicología ya que uno de los intereses principales de la psicología social se basa en encontrar normas que guíen la justicia entre las relaciones sociales y los comportamientos de las personas. Así mismo los juegos de Ultimátum involucran procesos cognitivos de las diferentes etapas del desarrollo humano de interés para la economía experimental y comportamental, como lo son la toma de decisiones (Giraldo & Benítez, 2011). Para esta revisión se abordaron principalmente los siguientes autores: Tomasello, M; Giraldo, J.J; Schmidt, M y Sommerville, J.

Las distribuciones en juegos económicos experimentales, específicamente en el juego del ultimátum, se han relacionado en la última década con el estudio del Fairness o Justicia distributiva (Brañaz-Garsa, Espín, Exadaktylos & Herrmann, 2014). La justicia distributiva es definida en términos generales como aquella que se aplica en la distribución de honores, dinero, o cualquier cosa compartida entre los miembros de una comunidad. Para Aristóteles lo que caracteriza la justicia distributiva es la igualdad geométrica o proporcional en la distribución de cualquier cosa compartida entre un grupo de personas (Pino, 2013).

Como especie, los seres humanos han desarrollado formas únicas de compartir recursos y distribuirlos a través de la historia. Se puede afirmar que la consideración y el cuidado por otros es algo innato que va evolucionando lentamente en cada persona sin importar la variedad cultural y las circunstancias económicas donde se crezca (Rochat et al., 2009). Desde Darwin se evidencian las actividades de cooperación en los seres vivos, sin embargo se dice que es

paradójica, ya que esta actividad la mayoría de las veces es costosa para el individuo y no siempre se obtienen beneficios (Schmidt & Sommerville, 2011).

Todo lo anterior, es resultado de la evolución de la especie humana en su búsqueda por la supervivencia bajo condiciones que demandaban cooperación y competencia. (Lucas, Wagner, & Chou, 2008).

Estos comportamientos están relacionados a otros que parecen ser ontogénicos y presentes desde etapas muy tempranas de la infancia, como la empatía (Takagishi, Kameshima, Schug, & Koizumi, 2010) la negociación, los comportamientos prosociales (Lucas, Wagner, & Chou, 2008) el reconocimiento de emociones (Giraldo & Quiroz, 2012) y la motivación (Sommerville & Schmith, 2011).

Según Schmidt, Yun, Burns y Somerville (2013) la adquisición y el mantenimiento de las normas sociales y morales que rigen la propia conducta y la de otros es fundamental para la armonía social y la cohesión. La norma de distribución justa es una de las normas más importantes que guía las acciones y las evaluaciones de los adultos, ya que esta se basa en el principio de igualdad, es decir, que todas las cosas deben ser consideradas y los bienes deberán ser divididos en partes iguales (Schmidt, Yun, Burns, & Somerville, 2013).

Los comportamientos llamados igualitarios se dan como resultado de una conducta cooperativa cuya tendencia se hace prominente entre los seis y los siete años de edad, y proviene de la ontogenia durante los años escolares al realizar tareas de división de los recursos donde se evidencian comportamientos egoístas, altruistas e igualitarios (Warneken, Lohse, Melis, & Tomasello, 2010). Estas conductas están presentes en tres etapas principales: la primera etapa está caracterizada por infantes que son puramente egoístas, la siguiente etapa por preescolares los

cuales siguen una regla de igualdad estricta al momento de negociar (todo el mundo tiene lo mismo con independencia de las contribuciones individuales) y la última etapa, son los niños en edad escolar los cuales empiezan a tomar en cuenta las contribuciones individuales, como lo son el mérito o la equidad (Kanngiessnr & Warneqen, 2012).

Teniendo en cuenta estos comportamientos anteriormente mencionados característicos de cada una de las etapas de desarrollo y el campo de las matemáticas aplicadas, se ha planteado la teoría de los juegos, la cual se encarga de analizar la lógica de las decisiones interactivas, es decir, las decisiones en las que se ven involucrados dos o más tomadores de decisiones. Esta teoría tiene como objetivo analizar la toma de decisiones que se dan en situaciones sociales, que se distinguen y que tienen varias características. (Gummerum, Hanoch, & Keller, 2008)

La primera característica implica dos o más tomadores de decisiones que se llaman jugadores, en la segunda, cada jugador puede elegir entre dos o más formas de actuar que son estrategias, la tercera implica el resultado de la interacción que depende de las decisiones que los jugadores tomen. Todos los participantes tienen preferencias claramente definidas dentro del conjunto de resultados posibles, por último en la cuarta característica, en cada resultado es posible asignar un valor que refleja las preferencias de los jugadores (Gummerum, Hanoch, & Keller, 2008).

Según Gummerum, Hanoch y Keller (2008) los juegos como el ultimátum, se relacionan con la negociación y los dilemas sociales que son explicados por las teorías del desarrollo psicológicas. Esta postura plantea que cuando las causas y los resultados se equilibran, se obtiene una “equidad” y es debido a este concepto que las teorías unidimensionales sobre la justicia

distributiva son conocidas como teorías de la equidad o el principio de equidad (Giraldo & Benítez, 2011).

En el campo de las teorías económicas del comportamiento se han desarrollado diferentes herramientas para estudiar las preferencias en el intercambio de los recursos, entre estas las más importantes son: los juegos del ultimátum y del dictador (Lucas, Wagner, & Chou, 2008). Estos juegos representan las formas más simples de negociación que se presentan de forma natural en el día a día de las personas dentro de la sociedad contemporánea (Murningham & Scott, 2001). La negociación es un proceso interactivo de comunicación, toma de decisiones y procesamiento de información entre dos o más partes que buscan una decisión consensuada y que no pueden de manera unilateral conseguir sus objetivos (Gómez-Pomar, 2011).

El juego del ultimátum involucra a dos jugadores que se enfrentan al siguiente problema, al primer jugador, el proponente, se le pide dividir una cantidad de bienes (normalmente dinero) entre él y un segundo jugador, quien responde. El que responde tiene entonces dos opciones: aceptar la asignación propuesta o rechazarla. En este último caso, los dos jugadores no reciben nada, pero si el que responde acepta la propuesta, ambos recibirán los bienes divididos (Wittig, Keith, & Tomasello, 2013). Por otro lado, en el juego del dictador el protocolo es muy similar excepto que el jugador que responde debe aceptar cualquier propuesta ofrecida (Lucas, Wagner, & Chou, 2008).

Estos juegos además de evaluar la capacidad de negociación en los niños, también evalúan el proceso de toma de decisiones, pues los juegos simulan situaciones en que los recursos pueden ser escasos o abundantes y es aquí en donde se evidencia la diferencia al momento de compartir y ser justos (Castelli, Massaro, Sanfei, & Marchetti, 2010).

Teniendo en cuenta lo anterior, la toma de decisiones se refiere a la capacidad de elegir unas preferencias entre varias alternativas, esto supone un análisis que requiere de un objetivo y una comprensión clara de las alternativas mediante las cuales se puede alcanzar dicho objetivo. Además de comprender la situación que se presenta, se debe analizar, evaluar, reunir alternativas, considerar las variables, comparar efectos de varias decisiones y finalmente seleccionar la acción que se va a realizar (Universidad de Cadiz, S.F).

A partir de diferentes investigaciones, se ha descubierto que la toma de decisiones en contextos sociales implica la capacidad de razonar acerca de las propias intenciones y estados emocionales, así como las de otros. Es por esto, que en los juegos de negociación se evidencia que los estados mentales y emocionales de los dos jugadores tienen un efecto sobre el comportamiento de ambos en diferentes escenarios. Así mismo, se ha encontrado que la capacidad de comprender la intencionalidad del proponente aumenta la capacidad de evaluar la imparcialidad en la toma de decisiones acerca de las ofertas (Castelli, Massaro, Sanfei, & Marchetti, 2010).

Es fundamental tener en cuenta que el fairness y la toma de decisiones justa en los diferentes juegos de negociación, implica dar a cada quien lo que le corresponde, en función de valores sociales que atribuyen una determinada ponderación a elementos tales como los méritos y las necesidades de las personas (Zorro, 2009); así mismo intervienen diferentes variables que afectan directamente la negociación justa como lo son: el género (Murningham & Scott, 2001), la edad, el estrato socio económico, la apariencia y la afinidad (relación previa de amistad y empatía entre dos o más sujetos) con el jugador respondiente, entre otras (Castelli, Massaro, Sanfei, & Marchetti, 2010).

A lo largo del tiempo, varios estudios han mostrado que la manera de compartir de los niños depende de una interacción muy compleja entre la cultura, el género, el grado de anonimato, las experiencias previas y la deseabilidad de los ítems que se pretenden repartir (Rochat F. , et al., 2009).

Teniendo en cuenta lo anterior, una de las variables que puede llegar a afectar la justicia distributiva en niños es el grado de amistad o afinidad entre los sujetos. Según Shaw, DeScioli, & Olson (2012) los individuos prefieren compañeros que previamente los hayan apoyado en sus conflictos o que los califiquen de manera adecuada y en un alto nivel. Así mismo, se ha evidenciado que los niños utilizan el favoritismo para guiar sus decisiones a la hora de compartir. (Shaw, DeScioli, & Olson, 2012).

Teniendo en cuenta lo anterior, se evidencia que el fairness o la justicia distributiva se contradice de manera directa con la noción de distribución preferencial, pues en el caso de la segunda, los niños prefieren a los compañeros que comparten más con ellos, más que a los demás, en vez de preferir a los que hacen una distribución justa y equitativa con todos. Es por esto, que se puede decir que los niños muestran una disminución del fairness debido al favoritismo (Shaw, DeScioli, & Olson, 2012).

Otra de las variables que se presenta es el género, según la literatura los hombres tienden a tomar decisiones basados en principios morales, reglas o leyes, mientras que las mujeres se basan en lo moral de la situación, analizando los costos o beneficios, además tienden a ser más cooperativas pero sensibles a los juicios de los demás (Eckel & Grossmanb, 2001), mientras que otros estudios mencionan que no existen diferencias entre géneros a la hora de realizar una distribución equitativa (Rodríguez-Lara , 2013).

A partir de los estudios previamente revisados sobre Justicia Distributiva (Fairness) esta investigación pretende complementar la información ya que no se evidencian resultados de la relación entre las variables de afinidad y género con respecto al tema.

Así mismo y asociado a esto, pocos estudios han evaluado el efecto de la presencia y ausencia de una barrera física entre los participantes en el juego del ultimátum en niños entre los tres y los seis años de edad.

De acuerdo a lo planteado con anterioridad, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Existen Diferencias en el Fairness en un juego de Ultimátum teniendo en cuenta la afinidad y el género de los jugadores en un grupo de niñas y niños de tres a seis años de edad de un Jardín Infantil de Bogotá D.C.?

Objetivos

General.

Determinar si el género y la afinidad entre los jugadores en un juego de Ultimátum tienen efecto sobre las decisiones distributivas en un grupo de niños y niñas en edades comprendidas entre los tres y los seis años de edad de un jardín de Bogotá D.C.

Específicos.

1. Determinar si existe o no diferencia entre géneros en las distribuciones que hacen los niños y niñas participantes de un juego de ultimátum.

2. Determinar si existe o no diferencia relacionada a la afinidad (amistad previa) con los jugadores en las distribuciones que hacen los niños y niñas participantes de un juego de ultimátum.

Método

Diseño de Investigación.

La presente investigación se enmarca dentro de los estudios observacionales, prospectivos y analítico de acuerdo al papel que juega el investigador, la recolección de los datos y al número de variables del estudio (Huacho, 2011), pues en el se pueden especificar las diferencias en la justicia distributiva (Fairness) en un grupo de niñas y un grupo de niños escogidos aleatoriamente y observados en su ambiente natural.

Participantes.

Un total de 42 niños: 21 niñas y 21 niños, en las edades comprendidas entre los tres a los seis años de edad con un promedio de 4.3 años con una desviación estándar de 0,66, del Jardín Infantil Atavanza de Bogotá D.C.

Se contó con el consentimiento informado institucional por parte del Jardín Infantil Atavanza.

Instrumentos.

Para el siguiente estudio se utilizaron cuatro materiales.

1. 840 stickers de caritas felices, que los niños repartieron entre ambos jugadores. Se utilizaron stickers de caritas felices para trabajar con los niños, pues estos tienen muchas de las propiedades que el dinero representa para los adultos: son altamente deseables, son familiares y se utilizan comúnmente para reforzar el buen comportamiento de los pequeños (Lucas, Wagner, & Chou, 2008).
2. 56 sobres en los cuales fueron introducidas los stickers de caritas felices.
3. Una barrera de un metro de largo x 75 centímetros de ancho, la cual no permitió que los jugadores tuvieran contacto visual durante las dos primeras fases del juego.
4. Una tabla de evaluación con la siguiente información: nombres de ambos jugadores (A y B), género y edad, Afinidad calificada de cero a cinco y tres columnas en las cuales se encuentra información que debe ser diligenciada de manera horizontal: en la primera el número de cada una de las fases del juego, en la segunda los stickers repartidos para A, los stickers repartidos para B y en la tercera la respuesta del jugador B (acepta o rechaza). (Ver Anexo A)

Procedimiento.

El juego estuvo compuesto por dos etapas desarrolladas en tres fases a partir de una adaptación del Ultimátum Game utilizado por Murningham y Scott, del artículo Ultimatum Bargaining by Children and Adults. En el juego participaron tres jugadores (siempre del mismo género), uno con el papel de proponente (Jugador A) y dos con el papel de respondiente (Jugador B y C) uno de ellos con afinidad y otro sin afinidad al jugador proponente. La primera etapa

estuvo compuesta por el jugador A y el jugador B y la segunda por el jugador A y el jugador C, es decir que el jugador A, fue evaluado dos veces.

Los dos jugadores (A y B / A y C) estuvieron sentados a lados opuesto de la barrera y fueron observados por el evaluador quien dio las instrucciones y anotó lo que se evidenció durante el juego.

Como pregunta de verificación para obtener la variable de afinidad, en ambas etapas, además de los datos personales, se preguntó a los jugadores: “De uno a cinco que tan amigo eres del niño/niña con quien vas a jugar, siendo cinco el más amigo y uno el menos amigo”.

En la primera fase del juego (Ver Figura 1) se utilizó el siguiente procedimiento: se le dijo al jugador A: *“Acá tenemos estos stickers (diez en total, que se le muestran a A pero no a B/C) y estos dos sobres los vamos a marcar uno con tu nombre (jugador A) y otro con el de él/ella (jugador B/C), él/ella no sabe cuántos Stickers tienes tú, tú debes repartir los stickers como tú quieras y al final él/ella decide si los acepta o no, cuando haya mirado el contenido del sobre, si él/ella si los acepta, cada uno se queda con lo que tu repartiste, pero si él/ella no los acepta, ninguno se lleva nada. ¿Has entendido?* (se espera una respuesta positiva, en caso contrario se vuelve a explicar hasta que sea comprendido en su totalidad), *Ahora puedes empezar.”* Cuando el Jugador A haya terminado se reparten los sobres y el jugador B/C toma una decisión.

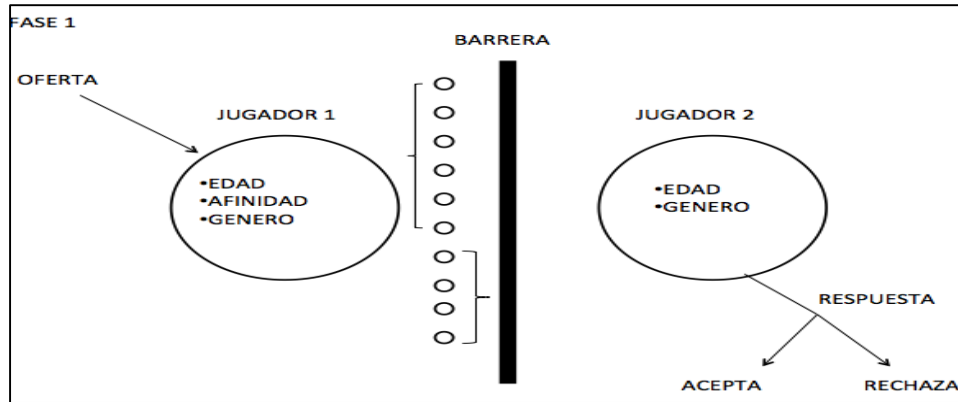


Figura 1. Ilustración fase uno del juego del ultimátum.

En la segunda fase (Ver Figura 2) el procedimiento fue el siguiente: Antes de iniciar se sacaron a ambos jugadores y se le dijo al jugador B “Te queríamos informar que él/ella tiene diez stickers, pero él/ella no sabe que tú sabes”, seguido a esto, se sientan a ambos y se continua diciendo al jugador A: “*Acá tenemos estos stickers (diez en total, que se le muestran a A pero no a B/C) y estos dos sobres que los vamos a marcar uno con tu nombre (jugador A) y otro con el de él/ella (jugador B/C), él/ella no sabe cuántos Stickers tienes tú, tú debes repartir los stickers como tú quieras y al final él/ella acepta si los quiere o no cuando haya mirado el contenido del sobre, si él/ella si los acepta, cada uno se queda con lo que tu repartiste, pero si él/ella no los quiere, ninguno se lleva nada. ¿Has entendido?* (se espera una respuesta positiva, en caso contrario se vuelve a explicar hasta que sea comprendido en su totalidad), *Ahora puedes empezar.* “Cuando el Jugador A haya terminado se reparten los sobres y el jugador B/C toma una decisión.

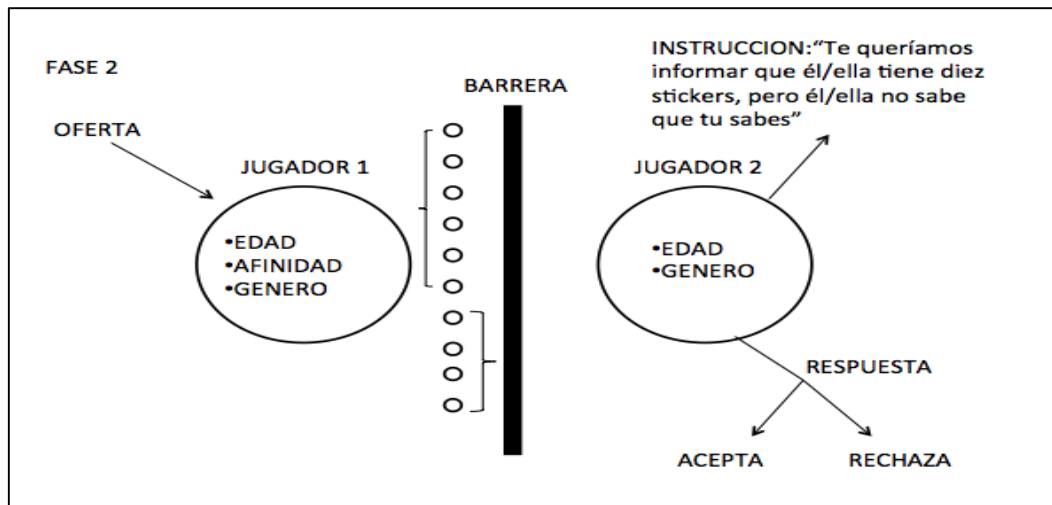


Figura 2. Ilustración fase dos del juego del ultimátum.

En las dos primeras fases se utilizó una barrera física la cual no permitió que el jugador B/C viera lo que sucedía al otro lado con el jugador A mientras este distribuía los stickers a su parecer.

En la última fase (Ver Figura 3) se retiró la barrera física y se procedió de la siguiente manera: *“Acá tenemos estos diez stickers cuéntalos (se espera que el jugador A los cuente) y estos dos sobres que están marcados uno con tu nombre (jugador A) y otro con el de él/ella (jugador B/C), tú debes repartir los stickers como tú quieras y al final él/ella decide si los acepta o no, si él/ella si los acepta, cada uno se queda con lo que tu repartiste, pero si él/ella no los quiere, ninguno se lleva nada. ¿Has entendido? (se espera una respuesta positiva, en caso contrario se vuelve a explicar hasta que sea comprendido en su totalidad), Ahora puedes empezar.”* Cuando el Jugador A haya terminado se reparten los sobres y el jugador B/C toma una decisión.

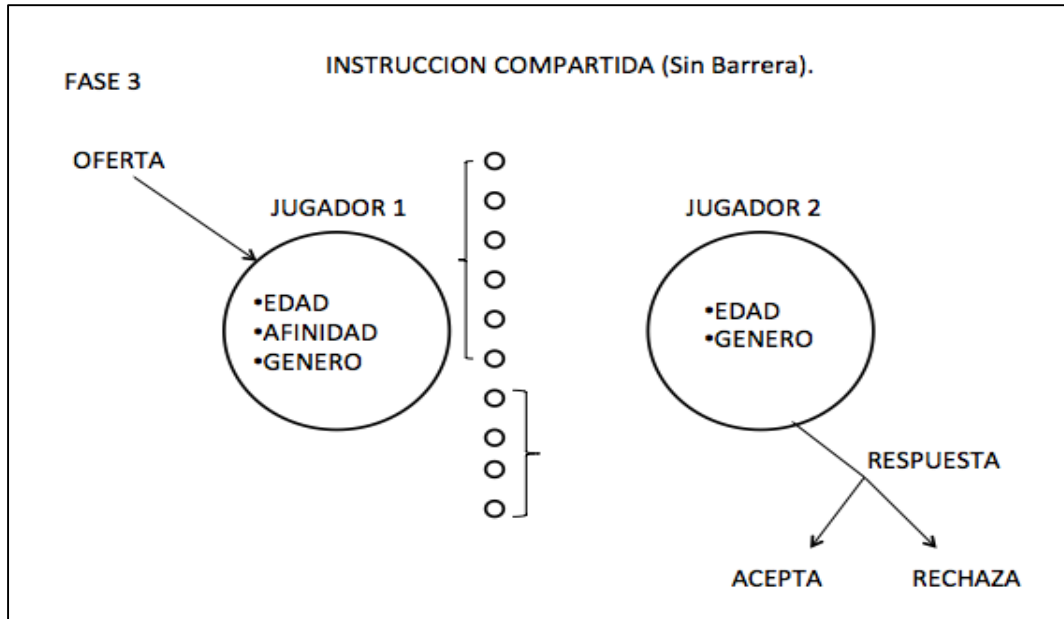


Figura 3. Ilustración fase tres del juego del ultimátum.

Después de completar las tres fases con los jugadores A y B se procedió a hacer lo mismo con los jugadores A y C repitiendo de nuevo la pregunta de verificación, para proceder a realizar cada una de las fases de la misma manera por segunda vez.

Con el fin de realizar el análisis respectivo, los resultados se agruparon de la siguiente manera: Se conformaron 14 tríos (jugadores A, B y C) para un total de 42 jugadores. Para cada juego se analizaron los resultados de las jugadas entre A - B y de manera separada para A - C es decir, se obtuvieron 28 resultados.

Resultados

A continuación se presentan los resultados por cada una de las fases del juego.

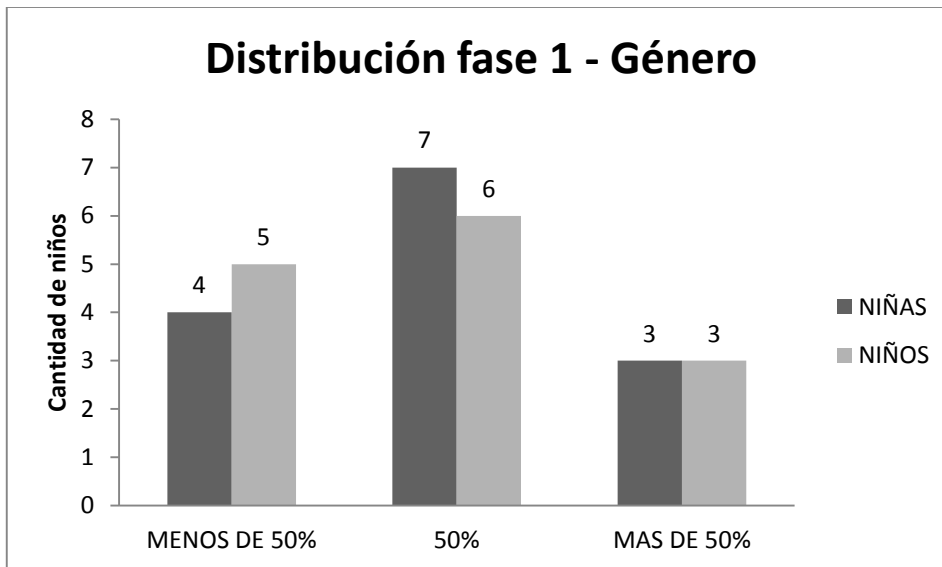


Figura 4. Distribución de stickers en la fase 1 en función del género

En la Figura 4 se observa la primera fase del juego del ultimátum, en donde el jugador respondiente no conoce la cantidad de stickers que reparte su compañero.

Se evidencia que cuatro de 14 niñas y cinco de 14 niños realizaron una distribución de menos de 50%, mientras que el mismo número de niñas y niños (tres de 14) realizaron una distribución de más de 50%. Por otro lado se evidencia que una mayor cantidad de niñas (siete de 14) en comparación a los niños (seis de 14) realizaron una distribución de 50%.

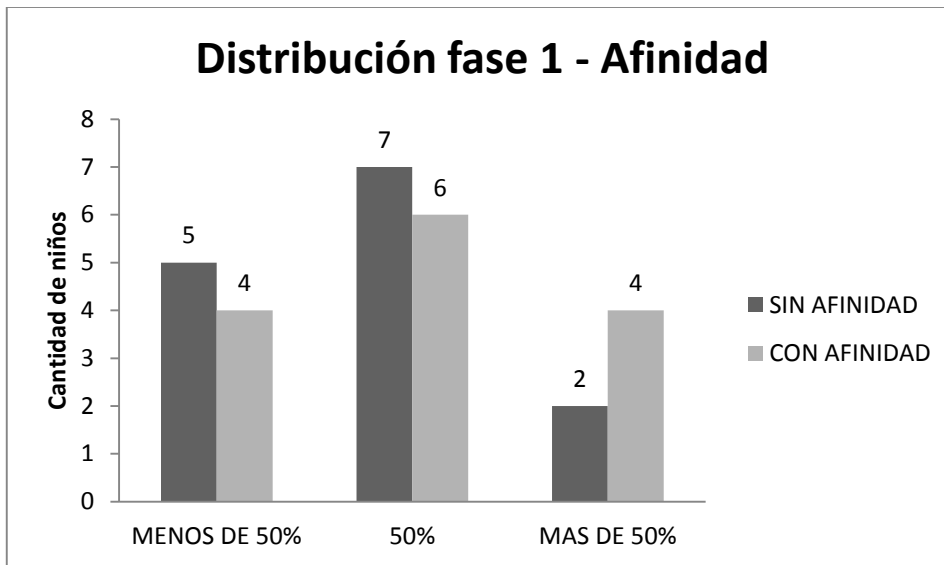


Figura 5. Distribución de stickers en la fase 1 en función de la afinidad

En la figura 5 se evidencia que cinco de 14 niños/as sin afinidad y cuatro de 14 niños/as con afinidad con su compañero distribuyeron menos del 50% de los stickers. En cuanto a la distribución de los stickers de más del 50% se evidencia que dos de 14 niños/as sin afinidad y cuatro de 14 niños/as con afinidad la realizaron. Fueron siete niños/as de 14 sin afinidad y seis de 14 con afinidad los que distribuyeron un 50% de los stickers en ambos jugadores.

De acuerdo a esta información, se puede concluir que hubo una mayor cantidad de niños/as (siete) que repartieron el 50% de los stickers a compañeros sin afinidad que aquellos con afinidad (seis) y que el doble la cantidad de niños/as repartió más del 50% de los stickers a sus compañeros con los que tenía afinidad.

Las Figuras 6 y 7 representan la segunda fase del juego del ultimátum en donde el jugador respondiente conoce la cantidad de stickers que reparte su compañero, pero el proponente no sabe que su compañero conoce el número de stickers que tiene para repartir.

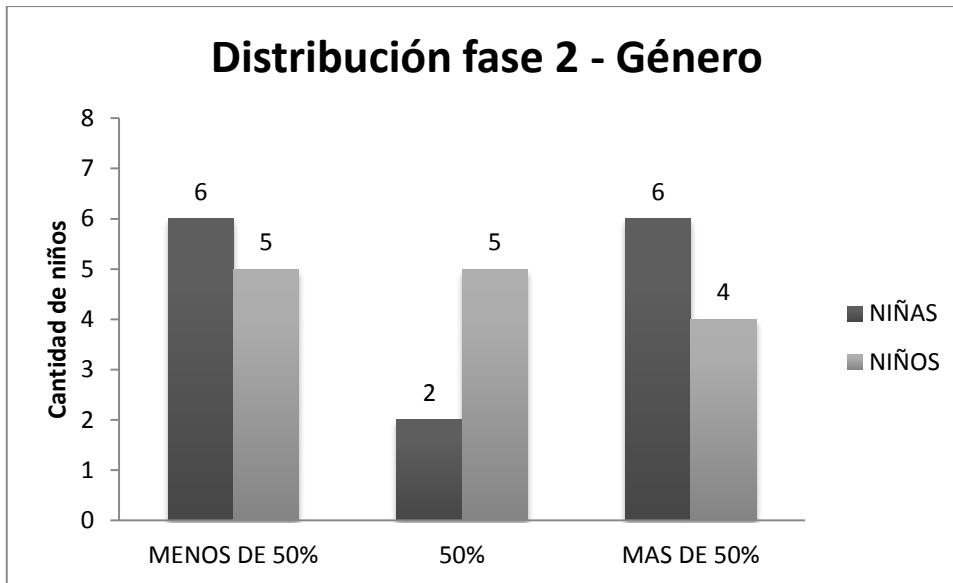


Figura 6. Distribución de stickers en la fase 2 en función del género

En la Figura 6 se observa que seis de las 14 niñas y cinco de los 14 niños distribuyeron menos de 50% de los stickers. Por otro lado, seis de 14 niñas y cuatro de 14 niños repartieron más de 50% de los stickers. La distribución del 50% de los stickers fue de dos niñas y cinco niños.

La Figura muestra que las niñas realizaron una distribución mayor de menos del 50% y más del 50% de los stickers en comparación a los niños, quienes distribuyeron con mayor frecuencia el 50% de los stickers.

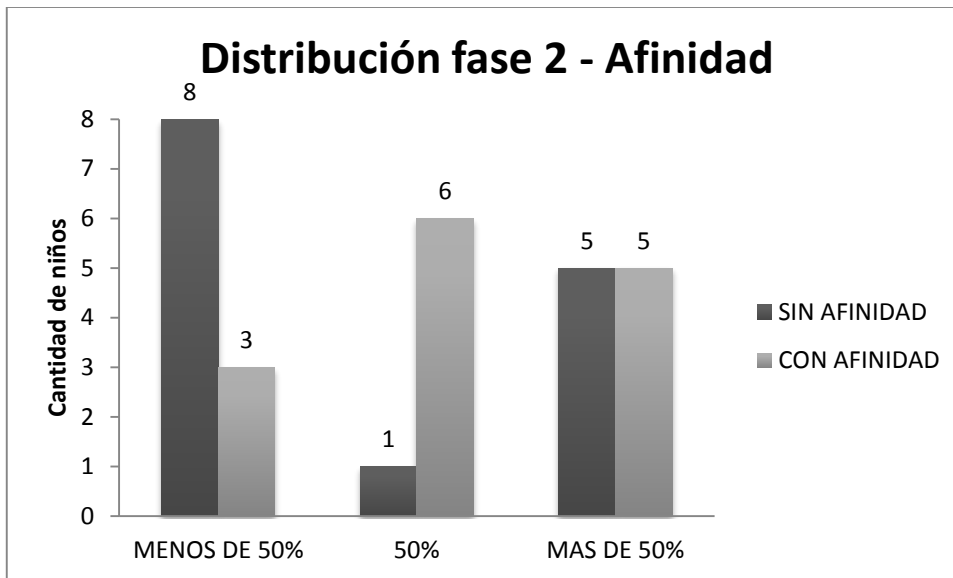


Figura 7. Distribución de stickers en la fase 2 en función de la afinidad

La Figura 7 muestra que ocho de 14 niños/as comparten menos del 50% de los stickers con compañeros sin afinidad y 3 de 14 niños/as comparten menos del 50% de los stickers con compañeros con afinidad. Por otra parte, la misma cantidad de niñas y niños distribuyeron más del 50% de los stickers a compañeros con afinidad o sin afinidad y 6 niños/as comparten el 50% de los stickers con sus compañeros con los que tienen afinidad.

Las Figuras 8 y 9 representan la tercera fase del juego del ultimátum en donde se elimina la barrera física y los jugadores pueden observar la distribución de los stickers. De esta manera ambos jugadores conocen el número de stickers.

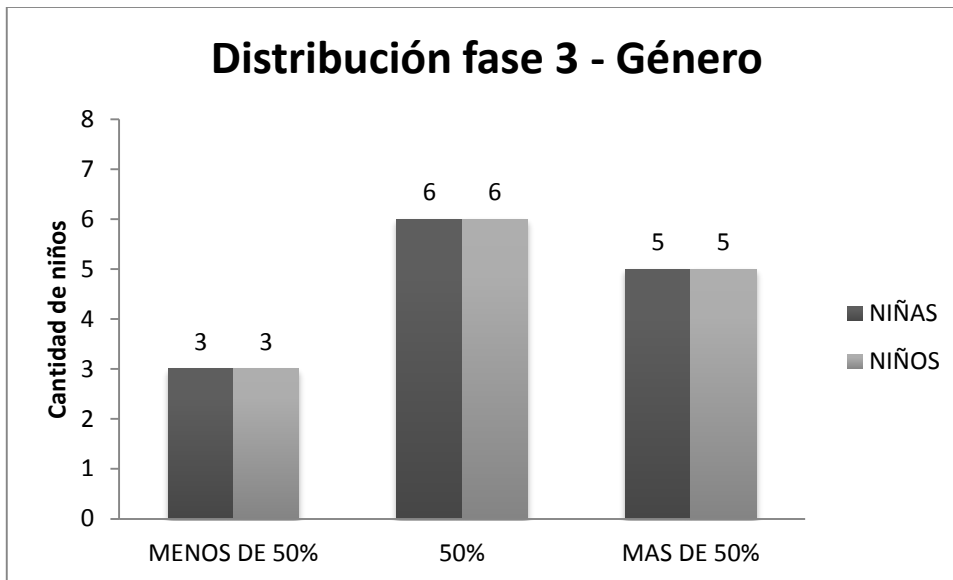


Figura 8. Distribución de stickers en la fase 3 en función del género

En la Figura 8 se observa que la misma cantidad de niños y niñas realizaron una distribución de menos del 50%, más del 50% y del 50% de los stickers, siendo esta última distribución la más alta en cuanto a frecuencia de niños.

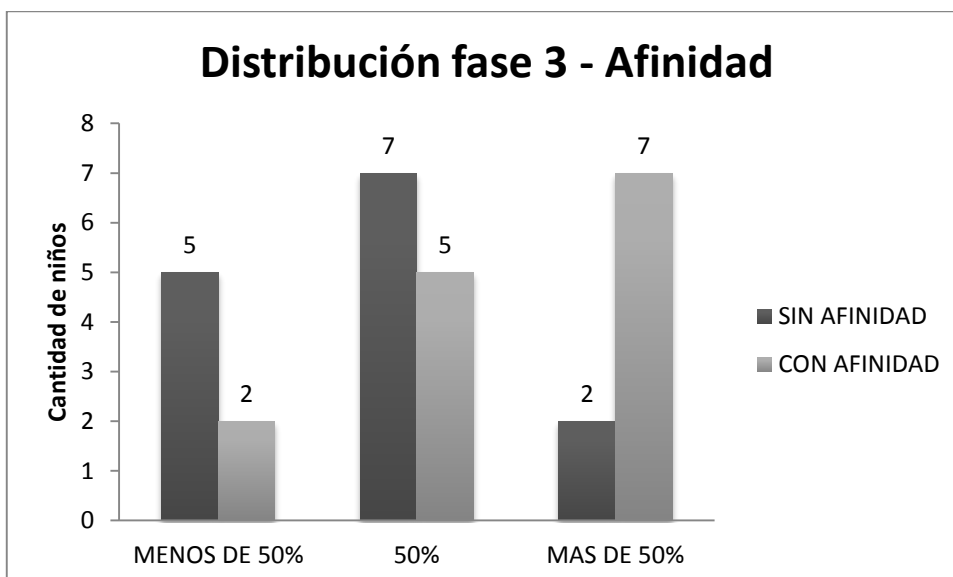


Figura 9. Distribución de stickers en la fase 3 en función de la afinidad

En la Figura 9 se evidencia que cinco de 14 niños/as sin afinidad y dos de 14 niños/as con afinidad repartieron menos del 50% de los stickers, siete de 14 niños/as sin afinidad y cinco de 14 niños/as con afinidad distribuyeron el 50% de los stickers y dos de 14 niños/as sin afinidad y siete de 14 niños/as distribuyeron más del 50% de los stickers.

Se evidencia que más niños y niñas compartieron menos del 50% de los stickers cuando no tienen afinidad con sus compañeros, así mismo sucede con los niños que reparten el 50% de los stickers. A diferencia de los niños y niñas que distribuyeron más del 50% de los stickers con sus más afines.

La Figura 10 muestra el porcentaje de rechazo en cada una de las fases.

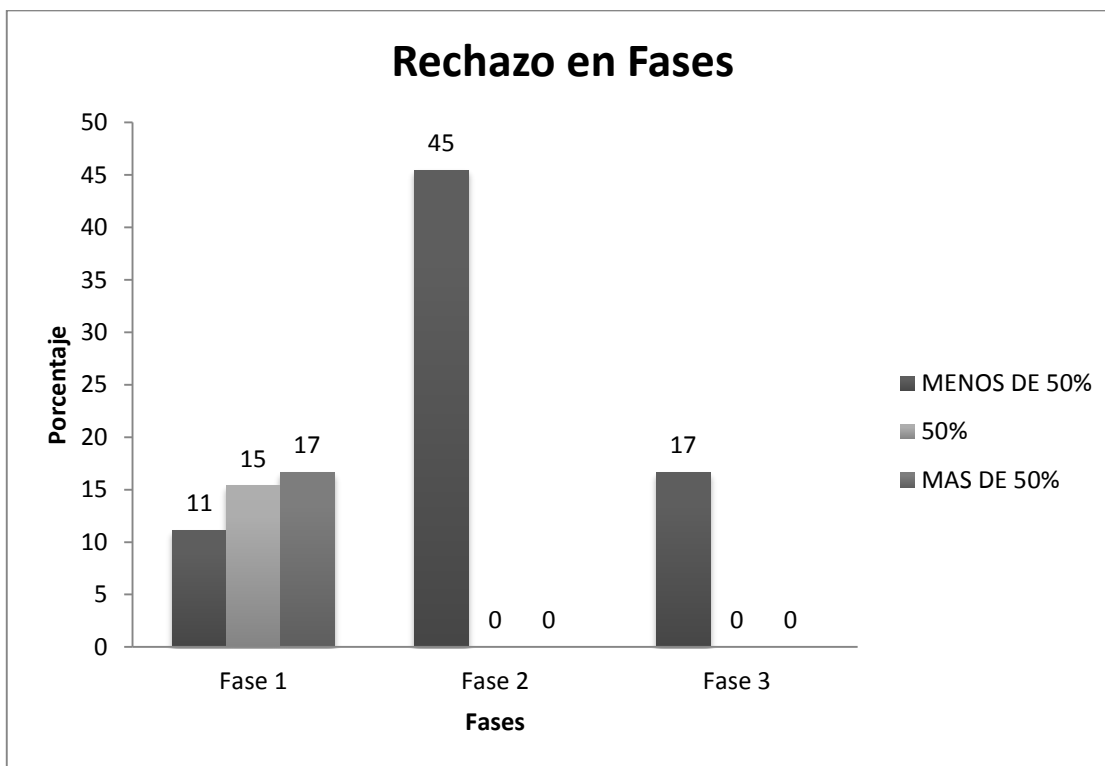


Figura 10. Porcentaje de Rechazo en las tres fases del Ultimátum game.

En la Figura 10 se evidencia que en la primera fase el porcentaje de rechazo aumenta de manera gradual en la distribución de los stickers, en cuanto a la segunda fase donde el jugador (B/C) ya conoce la cantidad de stickers que el participante A posee se observa que los niños rechazan la oferta cuando es menor al 50% de los stickers y por último en la fase tres sucede un comportamiento similar a la fase dos pero en un menor porcentaje.

Discusión

A partir del planteamiento del problema donde se formula la siguiente la pregunta de investigación: ¿Existen Diferencias en el Fairness en un juego de Ultimátum teniendo en cuenta la afinidad y el género de los jugadores en un grupo de niñas y niños de tres a seis años de edad de un Jardín Infantil de Bogotá D.C.? y los resultados obtenidos, se encontró que en cuanto al género la distribución es estable, debido a que en la fase uno, las niñas fueron más justas que los niños, mientras que en la fase dos los niños fueron más justos que las niñas y en la fase tres se da por igual en ambos géneros, lo cual es similar a los estudios realizados por Eckel y Grossman (2001)

En cuanto a la afinidad, y como también lo menciona el estudio realizado por Shaw, Descioli y Olson en el 2012, se evidencia una variación en las fases, en la primera, se tiende a dar más del 50% de los stickers a los compañeros afines, en la fase dos, se tiende a dar menos del 50% a los compañeros menos afines y son justos con los que tienen afinidad. Por último, en la fase 3 se tiende a dar menos a los compañeros sin afinidad y más a los que son más afines y son justos con los compañeros sin afinidad.

En cuanto la barrera física se encontró que la presencia de esta regula el castigo social, por lo tanto en su ausencia, el participante A se somete a la presión social por parte de su compañero B/C y tiende a realizar una distribución justa o mayor a 50% favoreciendo a su compañero.

Esto quiere decir que, en relación al género no existen diferencias en la justicia distributiva pero si en relación con la afinidad debido a que se reparte más a los compañeros con los cuales se tiene afinidad.

En relación a los resultados obtenidos y la teoría, se corroboró lo afirmado por Rodríguez-Lara (2013) en cuanto a que no existen diferencias entre géneros a la hora de realizar una distribución equitativa.

Por otro lado, se reafirmó que los niños utilizan el favoritismo para guiar sus decisiones a la hora de compartir, pues ellos prefieren a los compañeros que comparten más con ellos que a aquellos que no se relacionan tanto (Shaw, DeScioli & Olson, 2012).

Conclusiones

A partir del objetivo general que se planteó en la investigación se puede concluir que si existe un efecto en la justicia distributiva durante un juego de ultimátum en cuanto al nivel de afinidad existente entre los participantes.

Por lo anterior, se puede decir que no existen diferencias entre géneros en las distribuciones que hacen los niños y las niñas participantes de un juego de ultimátum, pero si existen diferencias relacionada a la afinidad entre los jugadores.

Así mismo se evidencia que se encontró un efecto en la presencia o la ausencia de la barrera física entre los participantes sobre la distribución de los stickers relacionada con la presión social que existe cuando los participantes se encuentran cara a cara.

Los resultados del presente estudio aportan a la psicología ya que no se evidencian estudios que contengan resultados de la relación entre las variables de afinidad, género y el efecto de la presencia/ausencia de una barrera física en la justicia distributiva en los juegos de Ultimátum.

Recomendaciones y limitaciones

Se recomienda para futuras investigaciones utilizar un mayor número de niños para evaluar y así obtener resultados más confiables.

Como todos los niños evaluados pertenecían al mismo jardín infantil de la ciudad de Bogotá, se evidencia que existe de alguna manera cierta afinidad entre los participantes, pues se trataban de sus compañeros de clase con los que alguna vez habían compartido, es por eso que es importante utilizar un población de otro jardín para poder realizar la etapa del juego en la cual se busca que los participantes no tengan afinidad.

Así mismo, es importante poder realizar el juego del ultimátum en un lugar donde no existan distracciones para los jugadores y de esta manera puedan estar mucho más concentrados en el ejercicio.

Una de las limitaciones que se presentaron fue que los niños realizaban diferentes actividades extracurriculares por lo que dificultó que se pudiera contar con la totalidad de la población del jardín.

Anexos

Anexo A

Evaluación 1				
Nombre Jugador A		Edad	Genero	
Nombre Jugador B		Edad	Genero	
AFINIDAD	1	2	3	4 5
Fase #	# Stickers		Respuesta Jugador B	
	Jugador A	Jugador B	Acepta	Rechaza
1			SI	SI
2			SI	SI
3			SI	SI
Evaluación 2				
Nombre Jugador A		Edad	Genero	
Nombre Jugador B		Edad	Genero	
AFINIDAD	1	2	3	4 5
Fase #	# Stickers		Respuesta Jugador B	
	Jugador A	Jugador B	Acepta	Rechaza
1			SI	SI
2			SI	SI
3			SI	SI

Referencias

(s.f.).

Castelli, I., Massaro, D., Sanfei, A., & Marchetti, A. (2010). Fairness and intentionality in children's decision - making. *Int Ref Econ*, 57(1), 269-288.

Eckel, C., & Grossman, P. (2001). The relative Price of Fairness: Gender differences in a punishment game. *Journal of economic Behavior*, 30, 143 - 158.

Gillis, S., Li, J., Moore, C., & Paulus, M. (2013). Preschool Children involve a third party in a dyadic sharing situation based on fairness. *Journal of Experimental Child Psychology*, 116, 78 - 85.

Giraldo, J. J., & Benitez, E. (2011). Psicología de la justicia distributiva: antecedentes y tipos de estudios para su comprensión. *Acta colombiana de Psicología*, 14(2).

Giraldo, J. J., & Quiroz, M. F. (2012). Relations between distributive decisions and facial recognition of emotions in children of 5 to 9 years old: Cognitive development and neuroanatomical integration. *Rethinking Cognitive Development: The 42nd Annual Meeting of the Jean Piaget Society*.

Gómez-Pomar, J. (Julio de 2011). Análisis de los efectos de un marco público versus privado en el comportamiento altruista de los individuos en un escenario de negociación: un estudio experimental. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Gummerum, M., Hanoch, Y., & Keller, M. (2008). When Child Development Meets Economic Game Theory: An Interdisciplinary Approach to Investigating Social Development. *Human Development*, 51, 235-261.

- Huacho. (2011). *Metodología de la Investigación: Módulo I: Tipos de Estudios – Niveles de Investigación*. UNJFSC.
- Kanngiessnr, P., & Warneqen, F. (2012). Young children Consider Merit when sharing resources with others . *PLos one*, 7(8), 1-5.
- Lucas, M., Wagner, L., & Chou, C. (2008). Fair game: the intuitive economics of resource exchange in 4 year olds . *Journal of social, evolutionary and cultural Psychology*, 2(3), 74-88.
- Murningham, J., & Scott, M. (2001). Ultimatum Bargaining by Children and adults . *Journal of Economic Psychology* , 19, 415-445.
- Pino, A. (2013). Entre reparación y distribución: la responsabilidad civil extracontractual como mecanismo de distribución de infortunios. *Revista Chilena de derecho privado* (21).
- Real Academia de la Lengua Española. (2001). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* (22nd edición ed.). Madrid , España.
- Rochat, F., Dias, M., Liping, G., Broech, T., Passos-Ferreira, C., Winning, A., y otros. (2009). Fairness In Distributive Justice By 3 - and 5- Year - olds across seven cultures. *Journal of cross - Cultural Psychology*, 40(3), 416 - 442.
- Rochat, P., Dias, M., Liping, G., Broesch, T., Passos-Ferreira, C., & Wining, A. (2009). Fairness in distibutive justice by 3 - and 5 - years olds across seven cultures. *Journal of Cross-Cultural Psychology* , 40(3), 416-442.
- Rodriguez-Lara , I. (Abril de 2013). An Experimental Study of Gender Differences in Distributive Justice. Valencia, España.
- Schmidt, M., Yun, J., Burns, M., & Somerville, A. (2013). The development of fairness expectation and prosocial behavior in the second year of life. *Infancy*, 18(1), 40-66.
- Shaw, A., DeScioli, P., & Olson, K. (2012). Fairness Versus Favoritism in children . *Evolution and Human Behavior* , 33, 737-745.
- Sommerville , J., & Schmith , M. (2011). Fairness expectation and altruistic sharing in 15 month old human infants. *Plos one* , 6(10), 1-7.
- Svetlova, M., Nichols, S., & Ibrownell, C. (2012). Toddlers prosocial behavior: From instrumental to Empathic to Altruistic helping. *Child Dev*, 81(6), 14-27.
- Takagishi, H., Kameshima, S., Schug, J., & Koizumi, M. (2010). Theory of mind enhances preference for fairness. *Toshio Yamagishi a Journal of Experimental Child Psychology*, 130–137.

Universidad de Cádiz . (S.F). *Conferencia de consejos sociales de las universidades públicas españolas*. Recuperado el 8 de Marzo de 2014, de http://www.csintranet.org/competenciaslaborales/index.php?option=com_content&view=article&id=163:toma-de-decisiones&catid=55:competencias

Universidad de Cadiz. (S.F). *Toma de desiciones*. Recuperado el 2014, de Plataforma para la formación, cuantificación y certificación de las competencias profesionales : http://www.csintranet.org/competenciaslaborales/index.php?option=com_content&view=article&id=163:toma-de-decisiones&catid=55:competencias

Warneken, F., Lohse, K., Melis, A., & Tomasello, M. (2010). Young Children Share the Spoils After Collaboration. *Psychological Science*, 1-8.

Wittig , M., Keith, J., & Tomasello , M. (2013). Five-year-olds understand fair as equal in a mini-ultimatum game . *Journal of Experimental Child Psychology* , 116, 324–337 .

Zorro, C. (2009). Ética, justicia e ideología en el desarrollo. *Polis*, 8(23), 247-278.