

CAPÍTULO 4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Podemos definir el diseño de investigación, tal y como ha sido propuesto por Arnau (1998 a) como *un plan estructurado de acción que, en función de unos objetivos básicos, está orientado a la obtención de información o datos relevantes a los problemas planteados*. De acuerdo con esta definición, el diseño de investigación se caracterizará por dos aspectos fundamentales:

- En primer lugar, por los objetivos o propósitos a que obedece el plan de trabajo.
- En segundo lugar, por la clase de información o datos utilizados en la investigación.

En este capítulo presentaremos los objetivos que han guiado esta investigación, así como los criterios y decisiones metodológicas que hemos ido adoptando para encontrar el camino más idóneo en el análisis de la interactividad, a partir de las sugerencias de autores y estudios previos. Describiremos a los sujetos y la situación de observación en que hemos realizado el registro de los datos, los medios utilizados para el mismo y, finalmente, los niveles y unidades de análisis que hemos considerado para caracterizar la construcción de la interacción.

4.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El ámbito familiar constituye el primer y más importante contexto de influencia educativa en los primeros años de la vida del niño. En el escenario familiar se suceden acontecimientos y rutinas cotidianas en torno a los cuales los adultos responsables de la educación modelan relaciones afectivas, comunicativas y sociales. Todo ello ocurre en el curso de procesos interactivos en los que el adulto cede o traspasa progresivamente el control hacia el niño mediante dispositivos diversos de orientación y apoyo. El juego constituye un medio privilegiado y excepcional de relación y aprendizaje espontáneo y, por este motivo, situaremos en un contexto lúdico nuestro centro de observación.

El propósito de esta investigación es realizar nuevas aportaciones al estudio de la interacción y los mecanismos de influencia educativa que se manifiestan en el contexto familiar. Nos interesa describir y comprender como se construye y organiza la interacción que se produce en una relación diádica padre-hija en torno a una actividad de juego simbólico y, más concretamente, profundizar en un mecanismo de influencia educativa: el proceso de cesión y traspaso de control. Se trata de un mecanismo interpsicológico que nos informará sobre cómo el niño aprende a participar en la actividad y cómo elabora diversos contenidos a partir de sus propias competencias y de la intervención del adulto.

Para comprender como opera el proceso de cesión y traspaso de control del adulto hacia el niño sobre la actividad procederemos al estudio de un caso en profundidad. Observaremos durante seis sesiones de juego la actividad de una diada padre-hija a partir de una consigna sencilla: jugar a los médicos. Se trata, por tanto, de una tarea de carácter abierto y flexible en la que las secuencias de actuación no están predeterminadas ni tampoco los objetivos de la tarea. Los participantes contarán con su experiencia personal y conocimientos previos sobre el tema, a partir de los cuales tendrán la posibilidad de construir libremente situaciones y contenidos de juego, así como formas de participación.

Los interrogantes y objetivos planteados en nuestro estudio tendrán en cuenta los resultados obtenidos en investigaciones previas en este marco de investigación (Onrubia, 1992; Colomina, 1996; Rochera, 1997). De manera especial nos interesará contrastar nuestros resultados con los obtenidos por Colomina, quien ofreció una clara confirmación sobre la pertinencia de las unidades de análisis que aquí presentamos y su funcionalidad en el estudio de las relaciones familiares. Cabe señalar que, de los estudios realizados hasta el momento en este ámbito de investigación, el nuestro constituye el de naturaleza más abierta y flexible en cuanto al contenido y grado de estructuración de la tarea a realizar por los participantes.

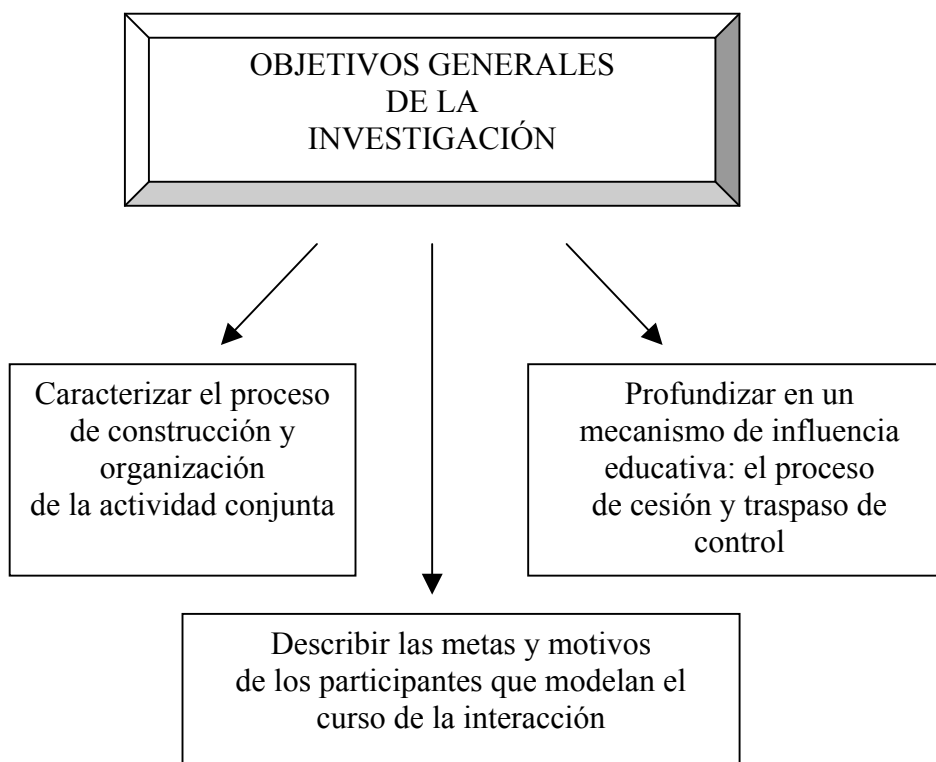


Figura 4.1 *Objetivos generales de la investigación*

Nuestro estudio sobre la influencia educativa y el mecanismo de traspaso se centra en tres núcleos temáticos, que marcan los objetivos generales de la investigación:

1. El proceso de construcción y organización de la actividad conjunta.
2. El mecanismo de cesión y traspaso de control.
3. Las metas y motivos de los participantes.

Los objetivos generales de la investigación nacen a partir de una serie de preguntas-problema que se conectan con objetivos de carácter más específico. Organizaremos nuestra exposición a partir de los tres objetivos generales o ejes de la investigación.

4.1.1 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA

¿Cómo se construye y organiza la actividad de los participantes en torno a una tarea de juego?

Nos proponemos describir cómo se construye y organiza la actividad de los participantes en una situación de juego. Esperamos encontrar indicadores empíricos que nos permitan caracterizar los procesos de participación y de construcción de la interacción desde una perspectiva de construcción conjunta.

Para trabajar sobre este primer objetivo general, nos planteamos cuatro objetivos específicos:

1º) *Encontrar indicadores empíricos estables de organización de la actividad conjunta.*

Esperamos que padre e hija organicen sus intercambios y su actividad en torno a secuencias de juego – Segmentos de Interactividad – que mostrarán estabilidad en cuanto a los contenidos y las estructuras de participación. Estos indicadores nos permitirán describir los procesos de construcción y organización de la actividad conjunta.

2º) *Identificar las funciones que cumplen las secuencias de juego en la actividad conjunta.*

Esperamos describir cada segmento de interactividad a partir de su funcionalidad para la construcción de la interacción. Suponemos que esta funcionalidad tendrá un carácter dinámico y se irá modificando a medida que avanza la experiencia de interacción.

3º) *Describir la actividad conjunta a partir de las aportaciones de los participantes y su vinculación.*

Este objetivo es de carácter teórico y fundamenta el carácter co-constructivo de la interacción. Esperamos encontrar indicadores empíricos – la existencia de actuaciones articuladas entre los participantes – que nos permitan realizar esta descripción. Para ello elaboramos nuestro siguiente objetivo de trabajo.

4º) *Caracterizar empíricamente la participación de los protagonistas y su articulación en cada secuencia de juego.*

Para ello, recurriremos al análisis de las actuaciones de los participantes en cada segmento de interactividad. Esperamos que este análisis nos permita caracterizar los procesos de participación en la actividad conjunta.

4.1.2 MECANISMO DE CESIÓN Y TRASPASO DE CONTROL

¿Cómo opera el mecanismo de cesión y traspaso de control del adulto hacia el niño en una situación de juego?

Para responder a nuestra pregunta sobre cómo opera, en nuestro caso concreto, el mecanismo de cesión y traspaso de control, nos proponemos el siguiente objetivo específico:

5º) *Describir y explicar cómo funciona el proceso de cesión y traspaso de control.*

Esperamos poder esclarecer el papel que cumple y cómo evoluciona un mecanismo concreto de influencia educativa: el proceso de cesión y traspaso de control, que esperamos opere del adulto hacia el niño, en esta situación concreta de juego familiar.

Suponemos que este proceso de traspaso operará a partir de diversas estrategias que pone en juego el adulto y que permiten al niño participar en la actividad e ir ganando progresivamente cotas de gestión y control sobre el juego. En este sentido, esperamos encontrar estrategias de cesión y traspaso de control del adulto hacia la niña con el objeto de promover su participación. Suponemos que operará un proceso progresivo de cesión y traspaso de control, si bien constituirá un proceso de carácter no lineal, sino discontinuo, con avances y retrocesos, altamente condicionado por el contenido de juego y la experiencia de participación.

El análisis de las actuaciones en el seno de cada secuencia de juego - segmentos de interactividad - y a lo largo de las sesiones nos permitirá describir cómo ha operado el proceso de cesión y traspaso de control del adulto hacia la niña. En este sentido,

esperamos que el análisis temporal que caracteriza nuestro estudio resulte eficaz para analizar como discurre este proceso a lo largo de las sesiones de juego. Si se trata de un proceso de traspaso progresivo de control o, más bien, como parecen indicar datos de anteriores investigaciones, de un proceso discontinuo y no lineal, con avances y retrocesos, que exige flexibilidad por parte del adulto y ajuste en su intervención.

Los resultados obtenidos en investigaciones previas, la mayoría en situaciones de aula (Onrubia, 1992; Colomina, 1996; Rochera, 1997; de Gispert y Onrubia, 1997) nos informan sobre algunas características de este proceso, tal y como se ha expuesto de manera detallada en el capítulo segundo del presente trabajo. Así, el traspaso de control presenta un carácter problemático, opera de manera no lineal, no automática ni fluida, sino con progresos y retrocesos en el curso de la interacción, y se encuentra altamente condicionado por el contenido y el proceso de construcción de significados vinculado a dichos contenidos.

Esperamos contrastar en un nuevo contexto interactivo las tesis ofrecidas por estos autores sobre el mecanismo de traspaso como un proceso de carácter no lineal, no automático ni fluido, sino con progresos y retrocesos en el curso de la actividad conjunta, altamente condicionado por el contenido de juego y la experiencia de participación.

4.1.3 METAS Y MOTIVOS DE LOS PARTICIPANTES

¿Cuáles son las metas y motivos que guían las actuaciones de los participantes en el curso de la interacción?

Para contestar a esta pregunta, nos planteamos el siguiente objetivo de trabajo:

6º) *Encontrar modalidades diferenciadas de participación al servicio de metas y motivos personales.*

Suponemos que el curso de la actividad conjunta se va configurando a partir de las metas y motivos que cada participante pone en juego a través de sus actuaciones y que estas metas y motivos tienen un carácter dinámico y constructivo y, por tanto, se modelan en el curso de la interacción. Más concretamente, suponemos la existencia de metas lúdicas e instruccionales, y también el carácter dinámico de los motivos, que se van modelando a medida que avanza la experiencia de interacción.

Pensamos que padre e hija mostrarán formas de participación diferenciadas, al servicio de metas y motivos personales. Suponemos, además, que estas formas características de interacción irán evolucionando a medida que avanza la experiencia conjunta de juego. En este sentido, también esperamos que la experiencia de juego facilitará que los motivos y formas características de participación sean progresivamente más

compartidos, de manera que los jugadores también se transformen a partir de su experiencia de participación con el otro.

Estudios anteriores han incidido especialmente en la existencia de motivos lúdicos, instruccionales, pragmáticos y de control (García, 1997; Colomina, 1996) que guían a los padres cuando interactúan con sus hijos. Esperamos verificar motivos similares que guíen la actuación paterna a lo largo de las sesiones de juego, pero, además, esperamos descubrir también los motivos de la niña en el mismo curso de esta interacción. Sospechamos que ambos participantes manifestarán motivos compartidos y motivos divergentes, y que ambos se irán modificando a medida que avanza la experiencia de actividad conjunta. Esperamos poder ofrecer una visión integrada y dinámica de los motivos parentales y filiales en el curso de la interacción.

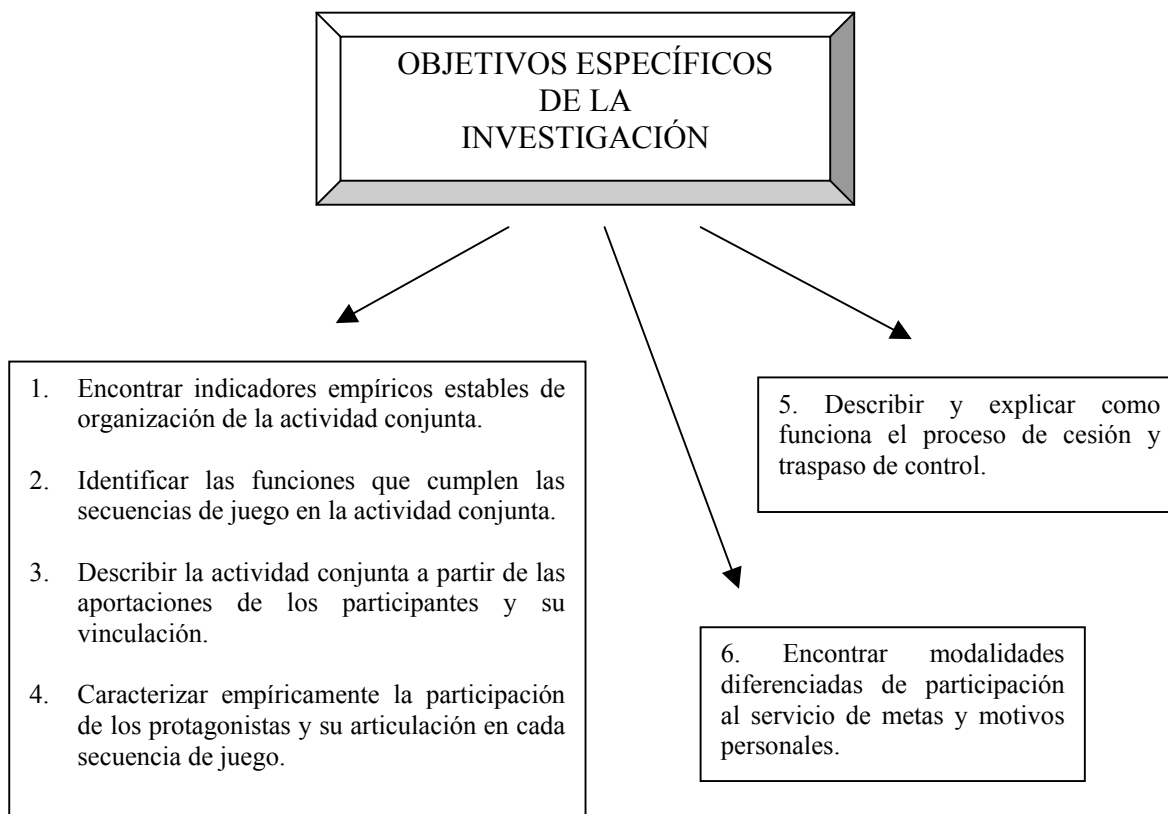


Figura 4.2 *Objetivos específicos de la investigación*

Además de estos tres grandes núcleos de investigación, esperamos poder confirmar la idoneidad del marco conceptual y metodológico ofrecido por el modelo de análisis de la interactividad para caracterizar el proceso de construcción de la interacción y explicar cómo opera el mecanismo de cesión y traspaso de control en una situación de juego familiar.

Pensamos que el modelo de análisis de la interactividad ofrece un gran potencial para dar cuenta del carácter dinámico y constructivo de la interacción en una situación de educación familiar no formal. En este sentido pretendemos aplicar en un nuevo contexto interactivo la metodología para el análisis de la interactividad y contrastar nuestros resultados con los ya ofrecidos en investigaciones previas (Colomina, 1996).

4.2 CRITERIOS Y DECISIONES METODOLÓGICAS

En este apartado profundizaremos sobre el enfoque metodológico adoptado en nuestra investigación: la metodología observacional. Expondremos la justificación de este enfoque y su idoneidad para el estudio que nos ocupa, describiremos las características de la observación sistemática y del proceso de categorización como instrumento básico de medida. Finalmente, presentaremos el índice de concordancia seleccionado para proceder al control de calidad de los datos.

La investigación que presentamos se sitúa en el marco general de la psicología de la educación y, de manera específica, en el contexto familiar. El enfoque vygotskyano ha ejercido desde los años ochenta una notable influencia conceptual en este campo de estudio, en cuanto a la descripción de los procesos que ocurren en el seno de las interacciones diádicas adulto-niño y en cuanto a la forma en que la dirección y guía del adulto influye en los procesos de construcción y resolución que el niño inicia en las diversas actividades y tareas que comparte habitualmente con el adulto, especialmente aquellas de carácter instruccional.

Una buena parte de los trabajos que se vienen desarrollando en los últimos años en este marco se caracterizan por un desplazamiento de intereses hacia el análisis de procesos, enfoques bidireccionales y metodologías de carácter interactivo. En este sentido, podemos decir que nuestra aproximación se centra en el estudio de los procesos interactivos que ocurren y se construyen en el seno de una relación diádica que toma en cuenta las aportaciones tanto del niño como del adulto, desde una perspectiva de construcción conjunta y dinámica de la interacción social.

Este enfoque ha obligado a asumir, junto a los cambios conceptuales, importantes novedades metodológicas que implican cambios en cuanto al objeto de estudio, el tipo de medidas y unidades de análisis, y también los modelos de interpretación. Todo ello ha contribuido a situar la observación como método esencial de recogida y análisis de datos para apresar en su complejidad el fenómeno de la interacción.

El enfoque metodológico que adoptamos y, por tanto, las decisiones que de él se derivan corresponden a la metodología observacional. La finalidad de este enfoque es comprender los fenómenos que se estudian en el contexto en que se producen, buscando leyes válidas en el contexto en que se formulan. Esto implica el estudio en profundidad de casos para la posterior comparación con otros casos, estudiados de forma también detallada, y así poder ir estableciendo generalizaciones (Erikson, 1989).

La observación es una de las actividades inherentes y propias de la vida humana cotidiana. Pero si esta observación la utilizamos para responder a preguntas particulares, se inicia un proceso consciente que puede tornarse deliberado y sistemático. Así, la observación puede establecerse a diferentes niveles de sistematización. Los aspectos sistemático - no sistemático constituyen dos polos opuestos de un continuo. La observación tiende a ser sistemática a medida que se va adaptando a las diferentes fases del proceso de investigación. Ello implicará la utilización de procedimientos coherentes, la definición de las condiciones de observación y el empleo de técnicas rigurosas de observación, de notación, de codificación, de registro y de análisis.

Conviene no identificar observación sistemática con observación científica. El espíritu científico no se reduce sólo a la capacidad de utilizar procedimientos de observación o de experimentación. Se caracteriza más bien por la capacidad para definir un problema y los objetivos a estudiar, por la elección de los medios adecuados para realizarlo, por ser consciente de los sesgos introducidos en la investigación y por discernir claramente la esfera de generalización de los resultados (De Ketele, 1983; Anguera, 1993).

Para continuar describiendo el enfoque metodológico adoptado en nuestra investigación, además del grado de estructuración o sistematización de la observación, podemos atender al nivel de participación del observador. Así, hablamos de observación no-participante/participante según sea el observador percibido o reconocido como tal por el sujeto observado, aunque la interacción entre ambos sea mínima (Behar y Riba, 1993). Mas concretamente, en nuestro estudio se trata de una “observación participante pasiva” ya que el observador entra en juego y observa, pero “sin tocar nada” (Blanco y Anguera, 1993). En nuestro caso, el observador era reconocido como tal por los participantes en el juego, pero tenía la consigna explícita de no realizar ningún tipo de interacción con los sujetos observados durante el curso de sus observaciones.

Un último aspecto que abordaremos en este apartado es lo referente al sentido y proceso seguido para la elaboración de nuestra categorización.

La observación, como proceso que implica una continua toma de decisiones, pretende, mediante la categorización, la obtención de una lente desde la que contemplar el mundo para ofrecernos una visión más clara de él (Bakeman y Gottman, 1986).

Si consideramos que nuestro objeto de estudio, la interacción, es de naturaleza constructiva y, por tanto, se va materializando en el curso mismo de la interacción, ésto implicará la necesaria utilización de categorías de análisis que se van configurando durante el mismo proceso de observación. Por tanto, no disponemos a priori de las categorías que reflejan la participación, pero sí de aspectos y presupuestos que guiarán la elaboración de dichas categorías. De manera que, en base a estos presupuestos, iremos identificando categorías que, a su vez, pueden servir para volver a definir y reformular dichos presupuestos, a partir de la observación contextualizada. Se trata de un recorrido de focalización progresiva en el que se produce un diálogo permanente entre la inducción y la deducción, entre la teoría y los datos.

Podemos considerar el **sistema de categorías** como el instrumento básico de medida en la investigación observacional. Ya que no existen situaciones prototípicas ni conductas estándar y el contenido de la observación es imprevisible, se requiere la construcción de una especie de andamiaje que proporcione soporte y cobertura a aquellas conductas que, mediante la correspondiente operación de filtrado, son consideradas relevantes de acuerdo con los objetivos de la investigación, y todo ello con un máximo de flexibilidad que posibilite la adaptación al flujo de conducta tal cual transcurre y a la situación y contexto en que se inscribe. La finalidad de las categorías radica en llevar al investigador desde un nivel inicial e impresionístico de observación a otro formal, sistemático, cuantitativo y replicable en su medida que caracteriza a las ciencias desarrolladas (Anguera, 1990; 1993).

Así, podemos definir una **categoría** como *el resultado de una serie de operaciones cognitivas que llevan a establecer clases entre las cuales existen relaciones de complementariedad, establecidas de acuerdo con un criterio fijado al efecto y en donde cada una de ellas cumple a su vez requisitos internos de equivalencia en atributos esenciales, aunque pueda mostrar una gama diferencial o heterogeneidad en su forma* (Anguera 1990; 1993).

Del sistema categorial nos interesa no sólo cada categoría particular, sino la estructura de conjunto como sistema. En este sentido, un sistema de categorías debe cumplir dos **condiciones** (Blanco y Anguera, 1993):

- La *exhaustividad*. Un sistema es exhaustivo si todo comportamiento observado puede ser anotado o categorizado en el sistema. La exhaustividad queda referida a los comportamientos considerados como objeto de estudio y que previamente han sido seleccionados del repertorio conductual del sujeto.
- La *mutua exclusividad*. Hace referencia al no solapamiento de las categorías que componen un sistema por lo que a cada comportamiento se le asignará una y sólo una categoría. Cabe la existencia de sistemas en que esta condición no es posible ni incluso conveniente ya que se puede producir la coocurrencia de varias conductas pertinentes a diferentes niveles.

El sistema de categorías que por nuestra parte hemos construido contempla las dos condiciones expuestas.

De otro lado, los niveles de organización de las categorías en el conjunto del sistema se configuran como niveles jerárquicamente ordenados, unos de carácter más amplio e inclusivo, más molares, y otros más moleculares.

En cuanto a la estructuración de las categorías, éstas constan de dos **componentes** (Anguera, 1990; 1993): un núcleo conceptual y un nivel de plasticidad.

- El *núcleo categorial* consiste en el contenido básico o fundamental que da razón de ser a una categoría y que la diferencia de otras. Se trata de la esencia que caracteriza a cada categoría, independientemente de cual sea la manifestación externa del comportamiento o escena estudiado.
- El *nivel de plasticidad* o “grado de apertura” de una categoría viene dado por la heterogeneidad aparente de las características de las diversas ocurrencias, eventos o conductas que, sin embargo, participan del mismo núcleo categorial y comparten las mismas propiedades. Es decir, las diferentes manifestaciones perceptibles – y, por tanto, externas – de la conducta que conforma un núcleo categorial.

El núcleo categorial tiene un carácter conceptual, mientras que el nivel de apertura se halla fuertemente condicionado por lo empírico, ya que se trata de las características moduladoras, matices o “cualidad” detectable de los comportamientos.

Una vez finalizado el proceso de categorización, procederemos al **control de calidad de los datos**. Para ello determinaremos la concordancia o consistencia intraobservador. Dada la naturaleza de nuestros datos hemos seleccionado un índice de concordancia en base a frecuencia: el coeficiente α de Krippendorff (1980) en su forma canónica.

La concordancia expresa “la medida en que dos o más observadores están de acuerdo entre sí (concordancia interobservador) o un observador consigo mismo en distintos momentos (concordancia intraobservador) siempre que se registren los mismos comportamientos mediante idéntico sistema de códigos” (Anguera 1990, p. 182).

El procedimiento que utilizaremos para el cálculo de dicho índice será el siguiente: Un observador realizará la codificación de un mismo registro en tres momentos diferentes. Los periodos de tiempo seleccionados que serán objeto de la codificación corresponderán a un tercio del tiempo total de cada sesión registrada, y dicha selección se realizará al azar. Serán seleccionados, por tanto, un total de seis segmentos temporales y para cada segmento se elaborarán dos matrices de datos, una para cada

participante, de manera que el análisis de la concordancia se hallará sobre un total de doce índices, seis para el padre y seis para la hija respectivamente.

Sobre los datos de dichas matrices se procederá al cálculo del coeficiente α de Krippendorff cuya expresión es:

$$\alpha = \frac{\text{Do}}{\text{De}} = 1 - \frac{r(m-1)}{m-1} \times \frac{\sum_i \sum_{b>i} \sum_{bi} n_{bi} \sum_{ci} n_{ci}}{\sum_{b>i} \sum_{bc} n_{bc}}$$

Donde:

- Do = Discrepancias observadas
- De = Discrepancias esperadas
- r = número de configuraciones totales (Codificaciones realizadas en cada uno de los momentos temporales)
- m = número de observaciones realizadas en total para cada registro (en nuestro caso será igual a tres)
- $\sum_i \sum_{b>i} \sum_{bi} n_{bi} \sum_{ci} n_{ci}$ = suma de productos de las discrepancias observadas entre los observadores
- $\sum_{b>i} \sum_{bc} n_{bc}$ = suma de productos de las frecuencias totales de aparición de cada configuración.

A través de este algoritmo obtendremos un coeficiente entre 0 y 1 que resultará un indicador de la concordancia o consistencia entre las diversas codificaciones de un mismo registro por parte de un observador.

Los resultados del análisis sobre el control de calidad de los datos serán expuestos en el capítulo sexto de este trabajo.

4.3 SITUACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE OBSERVACIÓN

En este apartado presentaremos el contexto en el que se han llevado a cabo las sesiones de juego, los sujetos que las protagonizan y el material utilizado para las mismas. En segundo lugar, expondremos los procedimientos de observación y de registro utilizados en nuestro estudio.

El proceso de observación se desarrolló en el contexto familiar, durante seis sesiones de juego que ocurrían con una periodicidad semanal y cuyos protagonistas fueron un padre y su hija. Las sesiones tuvieron lugar durante los meses de mayo y junio de 1997. En el momento de comenzar la observación la niña tenía seis años y tres meses, y cursaba tercer año de preescolar (P5) en una escuela pública. El padre tenía treinta y nueve años y trabajaba como profesor especialista en psicomotricidad.

En cuanto al proceso de encuentros con el padre y la hija, en primer lugar mantuvimos una charla inicial con ambos en la que les explicamos que estábamos llevando a cabo un estudio en la universidad sobre el juego de los niños y por eso pedíamos su colaboración. Les informamos sobre el procedimiento que seguiríamos para la observación, anticipándoles que grabaríamos en vídeo las sesiones y que éstas se realizarían durante seis semanas consecutivas. Acordamos que el tiempo aproximado que dedicaríamos a cada sesión sería entre 20 y 30 minutos aproximadamente, pero que estos límites eran flexibles en función de su propia decisión. Estas informaciones fueron ajustadas a los niveles de comprensión de cada sujeto así como las respuestas a las preguntas que nos formularon. Finalmente, acordamos con ellos los días y momentos en que procederíamos a los registros.

En la entrevista inicial mantenida con el padre se acordó el lugar seleccionado para el juego. Nuestro único requisito era que fuera el lugar en el que habitualmente jugara con su hija. El padre propuso la sala de psicomotricidad en la que él trabajaba ya que solían jugar allí por las tardes cuando la niña lo iba a buscar al terminar su trabajo. Según el padre, este lugar era especialmente querido por la niña ya que en el mismo compartían muchos ratos de juego. Se decidió, por tanto, y a iniciativa del padre, llevar a cabo allí nuestra observación.

Además, en el curso de esta entrevista inicial, entregamos al padre un cuestionario que debía cumplimentar antes de iniciar las sesiones de juego. El cuestionario recogía, mediante un formato de preguntas abiertas, información del padre sobre dos cuestiones: sus concepciones particulares sobre el juego y la experiencia compartida de juego con su hija (v. anexo 4.1). Pasamos a enunciar, de manera más detallada, los aspectos valorados por el cuestionario:

- Datos personales básicos.
- Hábitos de juego con su hija: frecuencia, momentos y tipos de juego.
- Aspectos que valora del juego.
- Experiencia conjunta previa sobre el juego de médicos.
- Grado de importancia concedida al juego en la vida de los niños.
- Relación entre el juego y diversos aspectos del desarrollo.
- Relación entre juego y aprendizaje.
- Contribución del juego a las relaciones paterno-filiales.
- Conocimientos de su hija sobre el mundo de los médicos.

- Experiencia previa y actitud de su hija en situaciones reales como paciente.

El material preparado para las sesiones de juego consistía en un carrito con diversos utensilios de juego de uso médico: toalla, tijeras, gasa, esparadrapo, tiritas, algodón, alcohol, mercromina, cajita de aspirinas, jeringuilla para inyecciones, termómetro y fonendoscopio. Al finalizar cada sesión de juego, este material era recogido y no podía volver a utilizarse hasta la próxima sesión. Además de este material, especialmente preparado por nosotros, contamos con un material adicional por el hecho de realizar las sesiones en la sala de psicomotricidad. Así, contamos para el juego con colchonetas y cojines de gomaespuma, un tipo de material más “neutro” que nos serviría muy bien para organizar y diseñar los escenarios del juego. Si bien fue un material con el que inicialmente no contamos en nuestro diseño, resultó muy provechoso para el transcurso posterior de las sesiones de juego.

Tal y como ha sido expuesto en un apartado anterior de este mismo capítulo, el método utilizado para la recogida de datos ha sido la observación en una situación natural de interacción padre-hija. Según Anguera (1992), se trataría de una observación sistematizada o controlada y natural, es decir, que el investigador recoge los datos en una esfera acordada de antemano y lo hace en las circunstancias de su vida cotidiana.

Han sido registradas un total de seis sesiones de juego mediante vídeo, con una duración media por sesión de veintiocho minutos y diez segundos. Al establecer este número de sesiones así como la duración de las mismas tuvimos en cuenta que era necesario un tiempo suficiente de juego e interacción para cada sesión que permitiera a ambos participantes cierto nivel de elaboración intrasesión y, por otro lado, un número suficiente de sesiones que permitiera valorar en un recorrido temporal la evolución y construcción tanto de patrones de interacción como de significados sobre el contenido de juego propuesto al comienzo de la observación. Los tiempos que finalmente resultaron para cada sesión fueron los siguientes:

- Primera sesión: 23 minutos y 3 segundos
- Segunda sesión: 32 minutos y 4 segundos
- Tercera sesión: 27 minutos y 4 segundos
- Cuarta sesión: 19 minutos y 3 segundos
- Quinta sesión: 36 minutos y 6 segundos
- Sexta sesión: 34 minutos y 39 segundos

Se concedió un margen flexible de tiempo de manera que se respetara el desarrollo natural del juego interactivo hasta su finalización. Entendíamos que este criterio podía ser lo más cercano a la realidad familiar: cuando padre e hija inician un juego cabe suponer que no acuerdan previamente el tiempo que emplearan en el mismo y que, seguramente, el tiempo que finalmente invierten se decide en el curso de la interacción. Así vemos que, si bien la duración media del tiempo de juego ha sido de 28 minutos,

encontramos cierta variabilidad en los tiempos invertidos que van de los 19 a los 34 minutos de duración.

Tras el registro en vídeo de cada sesión, éstas eran transcritas en un formato común que permitía atender a las necesidades requeridas por el modelo de análisis propuesto, éste es: que permitía registrar la conducta verbal y no verbal de los sujetos, que atendía la dimensión temporal del proceso y que nos permitía segmentar adecuadamente la actividad de los participantes de acuerdo con las unidades de análisis que presentamos en nuestro estudio. En la hoja de transcripción se aprecia claramente el número de sesión y momento correspondiente de la misma, así como las intervenciones verbales y no verbales tanto del adulto como de la niña de manera simultánea (V. anexo 4.2).

Para la elaboración de las transcripciones hemos procedido del siguiente modo: transcribíamos literalmente el discurso verbal de los participantes así como las actuaciones no verbales aportadas durante el juego. Visionábamos las cintas en tres ocasiones para asegurarnos de que ninguna actuación había quedado sin registrar. Sólo fueron excluidas de la notación algunas intervenciones de carácter verbal imposibles de ser escuchadas o entendidas. Recogido este material, era pasado al formato de registro definitivo que ofrece una distribución en cuatro columnas: conductas verbales del padre, conductas verbales de la niña, conductas no verbales del padre y conductas no verbales de la niña. La transcripción en columnas permitía observar el transcurso temporal de las respectivas aportaciones de los participantes. A la izquierda de estas columnas se reservaban además dos columnas para la codificación de las categorías: una primera en que se anota el segmento de interactividad, y la segunda para la codificación de las actuaciones. En el anexo 4.2 puede observarse un ejemplo de este modelo de registro y codificación.

Finalmente, al acabar cada sesión de juego, el padre había de cumplimentar un breve cuestionario por escrito en el que realizaba una valoración sobre la sesión de juego que acababa de concluir. Esta información nos parece especialmente relevante por la contingencia que se da entre actuación (juego) y concepción (valoración a través del cuestionario). En este cuestionario (v. anexo 4.3), que se pasaba al padre inmediatamente después de terminar cada sesión de juego, le preguntábamos por los siguientes aspectos:

- Una valoración sobre el juego de este día, tanto cualitativa como cuantitativa, mediante una escala de 1 a 10.
- Aspectos más importantes que, según su criterio, habían acontecido en el juego.
- Aspectos relevantes que consideraba habían acontecido para su hija.
- Aprendizajes que su hija había realizado durante el juego.
- Estrategias que él había utilizado para ayudar a la evolución del juego.
- Cambios que apreciaba respecto al juego de la semana anterior.

El cuestionario de valoración post-sesión incluía un total de siete preguntas, seis de carácter abierto relacionadas con los aspectos antes mencionados y la primera que recogía una valoración numérica por parte del padre sobre la sesión de juego. El cuestionario fue dado a conocer al padre al final de la primera sesión de juego en el momento de pedir su cumplimentación, para lo cual disponía de tiempo ilimitado y condiciones de intimidad.

Cabe pensar que los aspectos sobre los que el cuestionario recaba información actúen de manera “encubierta” e influyan en el padre en su participación en las sucesivas sesiones de juego. De alguna manera, los aspectos valorados por el cuestionario (p.e. las estrategias que él utiliza para facilitar la evolución del juego) pueden servir al padre para focalizar su atención y reflexionar sobre su actuación con la consiguiente mejora “inducida” para las próximas sesiones. Somos conscientes de esta posible influencia y deseamos dejar constancia explícita de la misma.

Pensamos que la información recogida, tanto a través del cuestionario inicial sobre el juego como a través del cuestionario de valoración post-sesión, es interesante para conocer las concepciones y metas explícitas e implícitas que guían la actuación paterna en el curso de la interacción y nos permitirá saber, por ejemplo, si dicha actuación tiene un carácter más lúdico o instruccional. Suponemos que las metas guían el curso de la interacción y, en este sentido, queremos dejar constancia explícita de las mismas. En torno a las metas y motivos que guían las actuaciones de los participantes gira el tercer objetivo general de nuestro trabajo, por lo que en el capítulo séptimo de esta segunda parte ofreceremos los datos que hemos encontrado al respecto.

4.4 NIVELES Y UNIDADES DE ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN

En el tercer capítulo de este trabajo ya han sido descritos los niveles y unidades de análisis de los que parte nuestro estudio y que se inscriben en el Modelo para el Análisis de la Interactividad (Coll y cols., 1992 a, 1992 b, 1995). Recordemos que este modelo propone dos niveles de análisis: uno referido a las formas de organización de la actividad conjunta, cómo evolucionan las formas de actuación de los participantes, y un segundo nivel centrado en los significados que actualizan los participantes, cómo construyen progresivamente significados compartidos.

En este capítulo explicaremos el proceso de elaboración que hemos llevado a cabo para llegar a ofrecer un modelo de observación y análisis capaz de explicar el proceso de construcción de la interacción y el mecanismo de influencia educativa relacionado con la cesión y traspaso de control que opera entre el adulto y el niño en la situación de juego simbólico descrita.

Las unidades de análisis propuestas persiguen encontrar indicadores que nos informen sobre cómo se llega a producir la actividad conjunta, si es que ésta se produce. En qué medida las actuaciones de los participantes se muestran interconectadas y, en este sentido, la gestión de la actividad es realmente conjunta. Si podemos caracterizar este proceso de gestión como un proceso que va de la asimetría a la simetría y, en este sentido, se van logrando cotas progresivas de intersubjetividad y de control. Nos interesa caracterizar el papel del niño y del adulto en este proceso. Pensamos que este proceso de gestión es altamente dependiente del contenido de juego y de la estructura de participación. Por ello nuestro esfuerzo ha estado dirigido a descubrir unidades de análisis capaces de caracterizar la interacción en base a dos componentes: el contenido de juego y el tipo de participación en la situación. En este sentido, queremos destacar la importancia que hemos dado en nuestro estudio a encontrar contenidos específicos para caracterizar la interacción. Consideramos que los intercambios se producen en torno a significados, temas y contenidos que modelan el curso de la interacción.

A continuación pasamos a describir los niveles de observación y análisis de la interacción y las unidades implicadas en cada nivel, y que quedan recogidos de manera gráfica a través de la figura 4.3.

- **Nivel I.** *Caracterización general de la interacción.* Se trata de una situación de juego sociodramático que se desarrolla a lo largo de seis sesiones, en un escenario natural y cotidiano en la vida de los participantes. En este nivel proponemos dos unidades para la observación y análisis de la interacción: La *Secuencia de Actividad Conjunta – SAC –* y las *Sesiones*. Ambas son unidades inducidas por el diseño de la investigación.
- **Nivel II.** *Formas de organización de la actividad conjunta* que se configuran a través de las grandes secuencias de juego. La unidad básica de observación y análisis de la interacción en este nivel son los *Segmentos de Interactividad – SI –*, que toman forma y se construyen en el curso de la interacción y, por tanto, constituyen la primera unidad no inducida por el diseño de la investigación e identificados a posteriori de la observación.
- **Nivel III.** *Formas de actuación* o contribuciones de cada participante al curso de la interacción. La unidad básica de observación y análisis en este nivel es la *Actuación*, unidad que también ha sido identificada a posteriori de la observación.

Pasamos a describir, de manera más detallada, las cuatro unidades de observación y análisis, a partir de las cuales realizaremos nuestro estudio sobre la interacción.

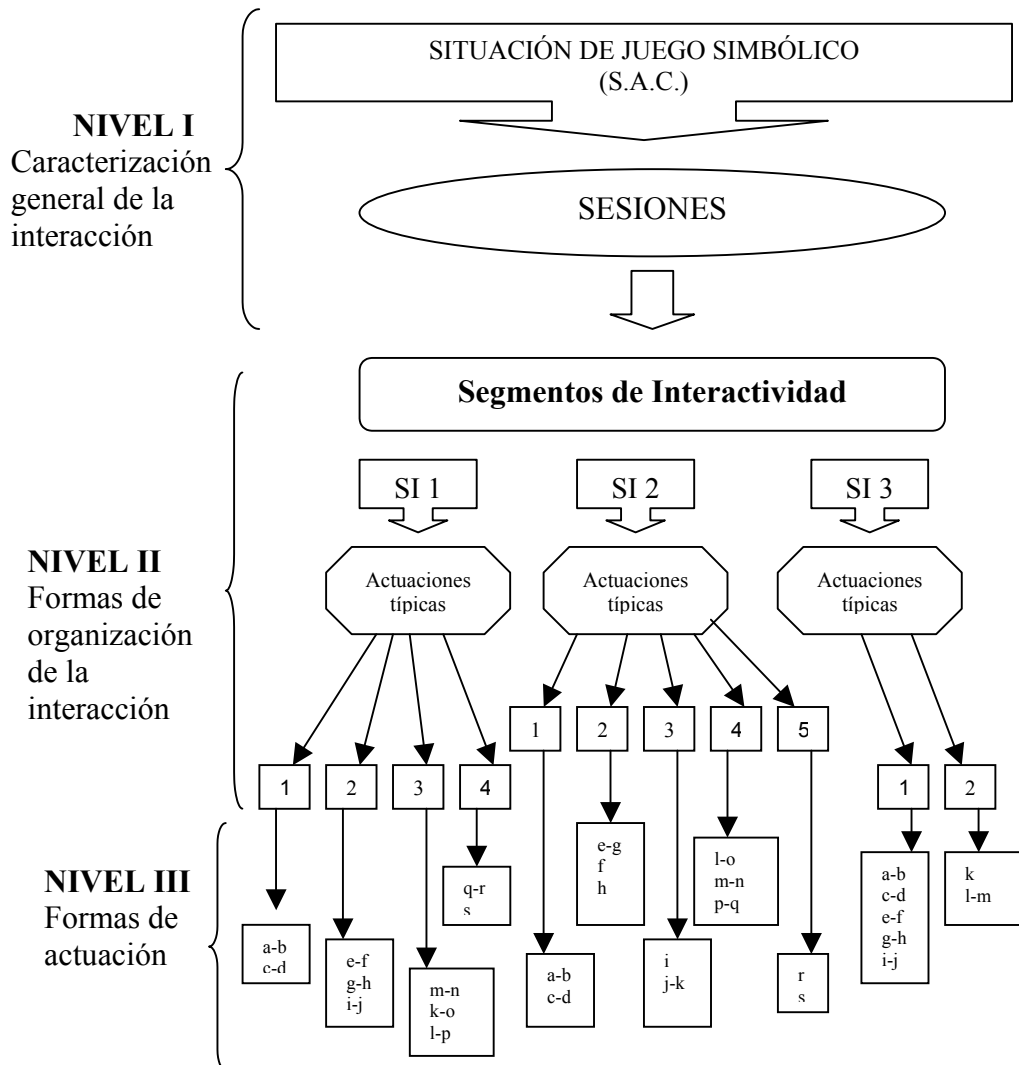


Figura 4.3 Niveles de observación y análisis de la interacción

La unidad más amplia y global, la **Secuencia de Actividad Conjunta (SAC)**, queda configurada por el conjunto de las seis sesiones de juego familiar. En nuestro estudio consideramos la SAC como la unidad básica para el análisis de los datos y la ubicación temporal de los mismos. Al igual que las sesiones, la SAC ha sido inducida por el diseño de nuestra investigación y, en este sentido, tiene un cierto carácter artificial, ya que padre e hija no quedan para jugar de manera predeterminada un número x de ocasiones, pero también es verdad que la situación recreada es familiar y natural para

ambos puesto que se produce en un contexto de juego habitual para ellos, lo cual suponemos que permitirá actualizar las estructuras de participación que habitualmente utilizan en sus interacciones lúdicas. Por tanto, la SAC se identifica con el tiempo total que padre e hija dedican a jugar a lo largo de las seis sesiones.

La segunda unidad de análisis propuesta, las **Sesiones (S)** de juego, ocurrían con una periodicidad semanal y la única consigna, que fue comunicada a los participantes al comienzo de la primera sesión, era la de jugar a médicos, como ellos quisieran, utilizando el material que había disponible en la sala, y que disfrutaran del juego. En las sucesivas sesiones, no recibieron ninguna otra consigna, si bien al inicio de cada sesión encontraban el mismo material, descrito ya en un apartado anterior de este mismo capítulo.

La distribución de la SAC en Sesiones nos ofrece la oportunidad de analizar la continuidad-discontinuidad en relación a los contenidos de juego y poder observar cómo evoluciona la estructura de la actividad en el seno de cada sesión.

La tercera unidad de análisis son los **Segmentos de Interactividad (SI)**. Es la primera unidad no inducida por nuestro diseño. Para acceder a los SI partimos de un proceso de análisis sucesivos de los registros en que, tomando como referencia el conjunto de la SAC, identificamos estructuras de participación características ligadas a contenidos específicos. Esta tarea de identificación resulta compleja y comprometida pues se trata de atender de una manera equilibrada a las actuaciones características de los participantes y a los contenidos propios de la tarea, y que entre ambos elementos se produzca un proceso de mutua definición. Por tanto, los SI se caracterizan por responder a una determinada estructura de participación.

La estructura de participación regula, en una situación de actividad conjunta, los derechos y obligaciones de los participantes con respecto a quien puede decir o hacer qué cosa, cuando y a quien (Coll y cols., 1995; Cazden, 1990). De alguna manera, la estructura de participación regula la secuencia y articulación de la interacción y podemos considerarla como la *configuración del conjunto de roles desplegado por los compañeros de juego en la secuencia interactiva*. En nuestro caso, tal y como quedará expuesto y descrito en un capítulo posterior, llegamos a identificar tres segmentos característicos de la actividad conjunta. En ese mismo capítulo se especificarán además los criterios metodológicos utilizados para la identificación y segmentación de los SI.

Una vez establecidos los Segmentos de Interactividad, se procede a la identificación y categorización específica de las **Actuaciones**, nuestra cuarta y última unidad de análisis. Entendemos por actuación un comportamiento que: (1) se vincula a algún contenido del juego y, como tal, será portador de mensajes específicos en relación a dicho contenido; (2) implica algún grado de participación en el juego y de contribución específica al mismo; (3) responde a una meta o proyecto del participante según su definición de la situación; (4) implica un nivel determinado de interconexión con las conductas

exhibidas por su compañero de juego. Se trata, por tanto, de una definición interactiva de actuación, vinculada a las características de la tarea o contenido, en este caso el juego. Esta definición de actuación tiene en cuenta los requisitos que hemos considerado relevantes en nuestras reflexiones teóricas sobre la acción humana: una acción contextualizada, intencional, significativa, portadora de significados para el otro y, por tanto, con sentido comunicacional, que se conforma y define en el curso de la interacción social.

Cabe señalar que el análisis de las actuaciones será ubicado en el marco de los Segmentos de Interactividad en los que aparecen, y éstos a su vez en el marco de las Sesiones y de la Secuencia de Actividad Conjunta. En este sentido, el significado de una actuación vendrá condicionado por el contexto, momento y secuencia en que dicha actuación se inscribe.

En el proceso de identificación y categorización de las actuaciones hemos considerado las tres dimensiones propuestas por Colomina (1996) para el análisis de la interactividad en el contexto familiar, a saber: iniciativa, participación potenciada e interconexión, con el objeto de caracterizar el grado y tipo de participación e implicación que los protagonistas exhiben a través de sus actuaciones. Una explicación más detallada sobre este tema se ofrecerá en el capítulo sexto, dedicado al proceso de categorización y análisis de las actuaciones.

Para poder comprender el proceso de construcción de la interacción y el mecanismo de cesión y traspaso de control necesitamos describir y caracterizar la estructura de la interactividad, esto es, la estructura de las distintas formas de la actividad conjunta de los participantes en el transcurso de la Secuencia de Actividad Conjunta. Para proceder a este análisis disponemos de un recurso gráfico que nos permitirá tener una visión general de esta organización: El Mapa de Interactividad.

El Mapa de Interactividad nos ofrecerá una descripción visual inmediata de las distintas formas de organización de la actividad conjunta – concretadas en los diferentes tipos de Segmentos de Interactividad – que aparecen en la SAC, de su distribución temporal y de su evolución en el transcurso de las sucesivas sesiones que las conforman (Coll y cols., 1995). Este mapa nos permitirá detectar las tendencias generales en la evolución de las formas de organización de la actividad conjunta y los momentos en que estas tendencias no se cumplen.

El Mapa de Interactividad que finalmente resulte de nuestro análisis deberá ser representado por una figura con seis columnas correspondientes a las seis sesiones de juego. Cada columna estará configurada por divisiones horizontales que reflejarán los diferentes SI, su inicio, duración y fin. Pueden ser incluidos, además, datos referentes al porcentaje de tiempo total de duración ocupado por cada SI.

Dado que el mapa de interactividad nos permitirá captar sólo los aspectos más globales de la actividad conjunta, para complementar dicho recurso recurriremos al análisis de las actuaciones y de su evolución. Dicho análisis lo realizaremos partiendo de los SI del mismo tipo y analizando cómo evolucionan las actuaciones en su interior. Para ello combinaremos procedimientos cuantitativos y cualitativos: presencia/ausencia de determinadas actuaciones, frecuencia de las mismas, patrones de evolución, etc. Para completar el análisis visual de los datos confeccionaremos gráficas sobre la evolución de las actuaciones que nos ofrezcan una visión más detallada de los SI del mismo tipo y obtener así, en una lectura inmediata, indicadores de la evolución de las actuaciones interpretables desde el traspaso del control. En definitiva, la finalidad de este análisis será identificar tendencias en la evolución de las actuaciones, a partir de aspectos cualitativos y cuantitativos, que puedan ser interpretados desde la perspectiva de la construcción de la interacción y el traspaso del control.

Pensamos que el enfoque metodológico utilizado en nuestra investigación y las unidades de análisis propuestas resultarán útiles y adecuadas para caracterizar niveles generales de la interacción así como para identificar actuaciones específicas de los participantes en el curso de la actividad conjunta. Unas y otras serán objeto de descripción y análisis en los próximos capítulos. Partiremos para ello de un análisis combinado, visual (gráfico) y estadístico de los datos.

En este capítulo hemos presentado los interrogantes y objetivos de nuestra investigación, referidos a cómo opera el proceso de construcción de la interacción y, más concretamente, el mecanismo de cesión y traspaso de control del adulto hacia el niño en una situación de juego y en un ámbito no formal: la educación familiar. Hemos justificado la metodología observacional como el enfoque más idóneo y ajustado para poder alumbrar estos interrogantes, hemos descrito el contexto, proceso y procedimiento que hemos seguido en la recogida y tratamiento posterior de los datos. Finalmente, hemos presentado el conjunto de unidades de análisis que nos servirán como instrumento de análisis e interpretación de los datos, y que nos permitirán caracterizar el proceso de construcción de la interacción en esta situación de juego y el mecanismo de cesión y traspaso de control que suponemos opera entre los participantes.