

## **CAPÍTULO 8. RESULTADOS GLOBALES SOBRE EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA Y EL TRASPASO DE CONTROL**

En este capítulo presentaremos los resultados que hemos elaborado, a partir de una revisión integrada de los diferentes niveles de análisis, sobre el traspaso de control y la construcción de la actividad conjunta. En el primer apartado ofreceremos un análisis de la funcionalidad de los segmentos de interactividad y su configuración en el conjunto de las sesiones. En el segundo apartado analizaremos como han evolucionado los procesos de participación en el conjunto de los segmentos, a partir de las dimensiones consideradas relevantes para el análisis de la interactividad y a lo largo de las sesiones de juego. Se trata de retomar nuevamente la secuencia temporal de los acontecimientos, sesión por sesión, en relación a los objetivos iniciales de nuestro trabajo y considerando los análisis ya realizados sobre la construcción de la interacción. Finalmente ofreceremos los resultados en relación a nuestro último objetivo de trabajo: una visión integrada de las metas y objetivos parentales y filiales en el curso de la actividad conjunta, su emergencia, evolución y transformación.

### **8.1 ESTRUCTURA DE LA INTERACTIVIDAD**

Para caracterizar el proceso de construcción de la actividad conjunta y la estructura que se ha ido configurando en este proceso partiremos de dos unides básicas que hemos utilizado en nuestro análisis: los segmentos de interactividad y las actuaciones de los participantes, y situaremos éstas en el conjunto de las sesiones y, por tanto, de la secuencia de actividad conjunta.

Tal y como vimos en el capítulo sexto, correspondiente al análisis de los segmentos, la actividad lúdica de los participantes se ha organizado en torno a tres tipos de secuencias o segmentos de interactividad: segmento de gestión de la representación, segmento del juego médico y segmento de juegos alternativos.

El segmento de gestión de la representación (SI de GR) cumple la **función** de crear una definición inicial de la situación compartida por ambos participantes que permita organizar y planificar la futura representación. Esta organización afecta especialmente a dos aspectos: la distribución de roles y la creación de un escenario físico y simbólico en el que se desarrolle la futura dramatización. En el segmento de interactividad del juego de médicos (SI de JM) los participantes asumen la función de representar escenas relacionadas con una parcela del mundo social - el mundo de los médicos -, de acuerdo con la demanda inicial realizada a los participantes al inicio de las sesiones de juego. El segmento de interactividad de juegos alternativos (SI de JA) cumple al finalidad de reconciliar y aproximar los proyectos de la niña y del padre, y recuperar así la actividad

compartida a partir de los proyectos y elementos aportados por ambos jugadores en el curso de la actividad conjunta.

Por tanto, ha sido posible cumplir en parte nuestro primer objetivo general de investigación y, más concretamente, nuestros **dos primeros objetivos específicos**:

1. Hemos encontrado indicadores empíricos de organización de la interacción como formas reconocibles y estables que nos permiten describir los procesos de participación: los tres segmentos de interactividad identificados.
2. Para cada segmento de interactividad hemos identificado una función al servicio de la actividad conjunta.

A continuación recordaremos algunas observaciones sobre la estructura de la interacción, descubierta a través del análisis de los segmentos, que nos servirán para profundizar y matizar nuestros dos primeros objetivos de trabajo.

Dos tipos de segmentos están presentes en todas las sesiones de juego: el SI de Gestión de la representación y el SI de Juego de médicos. El tercer tipo - el SI de Juegos alternativos - aparece sólo en tres de las seis sesiones de juego. Atendiendo a la presencia o no de este segmento, hemos encontrado dos tipos de sesión con estructuras bien diferenciadas: el primer tipo (sesión 1ª, 2ª y 6ª), en el que no aparecen segmentos de juegos alternativos, y el segundo tipo (sesión 3ª, 4ª y 5ª) con presencia del SI de JA.

En las sesiones con presencia de segmentos de juegos alternativos (sesión segunda, tercera y quinta), el tiempo dedicado a la organización y planificación de la representación (SI de GR) es significativamente mayor que cuando dicho segmento no está presente. Será, por tanto, el acuerdo inicial sobre los temas a representar o la falta de acuerdo entre los jugadores lo que condicione el tiempo y esfuerzo que los participantes dedicarán a organizar la representación. Cuando hay acuerdo, y esto ocurre en la primera, segunda y sexta sesión en que comparten el proyecto inicial de jugar a los médicos, el tiempo necesario para construir este escenario común (SI de GR) ocupa en torno a un 10 –15 % del total de su tiempo de juego. Cuando el acuerdo inicial no se produce, el tiempo llegará a ampliarse hasta un 50% del tiempo total del juego.

Hemos confirmado que en todas las sesiones el primer SI de GR que aparece es, con diferencia, el segmento más amplio de este tipo en cada sesión. Interpretamos que ambos jugadores comparten la necesidad de reservar un tiempo inicial amplio para negociar y aproximar las mutuas representaciones y proyectos sobre el juego. Es el tiempo reservado a establecer una definición inicial intersubjetiva sobre la futura representación. Este tiempo inicial es también más amplio cuando precede a un segmento de juegos alternativos que cuando precede a un segmento de juego médico. Se confirma que el tiempo inicial de negociación en cada sesión también aumenta cuando

las representaciones iniciales están más distanciadas, como es el caso de las sesiones con presencia de juegos alternativos.

El tiempo que los jugadores necesitan para organizar y planificar su juego no guarda una relación directa con la progresión de las sesiones, en el sentido de que cada sesión que pasa este tiempo debería disminuir gracias a la experiencia previa. En cambio, este tiempo sí que disminuye si consideramos cada sesión en particular: en el curso de una misma sesión, cada vez que los jugadores necesitan tomarse un tiempo para organizar su juego, este tiempo es progresivamente menor. Concluimos, por tanto, que la experiencia previa sobre la organización y gestión del juego no parece servir a los participantes en el curso de una sesión a otra, pero sí en el curso de la misma sesión, mostrando una ganancia en cuanto a su eficacia para reorganizar el juego a medida que avanza la sesión. Este dato nos ha permitido profundizar en el segundo objetivo específico de nuestro trabajo sobre la funcionalidad de cada segmento.

En las secuencias dedicadas al juego de los médicos (SI de JM) hemos descubierto una estructura que se mantiene a lo largo de las sesiones: las secuencias en las que el padre hace de médico preceden siempre a las secuencias en que la niña desempeña este rol, y esto es así por iniciativa de la niña. Es decir, se produce por parte de la niña una delegación inicial en el padre sobre la gestión y control del juego, que luego recuperará tras esta primera fase de juego compartido. La niña ejerce su influencia en la elección de secuencias, el inicio y final de las mismas. El final está determinado por un cambio de roles, que se produce cuando ella se siente con recursos personales suficientes para pasar a interpretar un papel de más responsabilidad como el simbolizado por el médico, y tras la secuencia de modelado ejercida por el padre, a quien ha cedido en un primer momento la responsabilidad de este rol.

Conviene recordar que, a medida que avanzan las sesiones, se produce una mayor segmentación de la actividad conjunta. En el caso de las sesiones 1ª, 2ª y 6ª en que los participantes centran su juego en el tema médico esta segmentación aumenta de una sesión a otra. En dichas sesiones se producen dos grandes secuencias de JM en las que se intercambian los roles de médico y paciente y, si bien en la primera sesión no aparece interrupción alguna en el curso de estas secuencias, a lo largo de la sesión 2ª y 6ª el padre interrumpirá estas secuencias para introducir breves segmentos de gestión de la representación, con el objeto de caracterizar mejor los personajes que cada uno representa. Estas interrupciones están al servicio de profundizar y optimizar el curso de la representación.

Hemos constatado que los segmentos dedicados a la dramatización, SI de juego de médicos y SI de juegos alternativos, guardan entre sí una relación inversamente proporcional en cuanto al esfuerzo y tiempo dedicado por los participantes a su configuración, en aquellas sesiones en que ambos están presentes. De manera que se produce a lo largo de la 3ª, 4ª y 5ª sesión un aumento progresivo del tiempo proporcional dedicado al juego de médicos y una disminución correlativa del tiempo

proporcional dedicado a los juegos alternativos. Hemos interpretado este hecho como una transformación de la actividad conjunta de los participantes en la siguiente dirección: a partir de la sesión tercera se produce una ruptura entre los planes iniciales de cada participante sobre sus proyectos de juego. Así, el padre mantiene al inicio de cada sesión el proyecto de jugar a los médicos y la niña aporta nuevos proyectos de juegos distanciados de esta demanda inicial. El padre aceptará la incorporación al juego de los elementos novedosos aportados por la niña y no previstos inicialmente por él. Progresivamente ejercerá su influencia sobre la niña para ir transformando estos juegos alternativos en representaciones cada vez más próximas al juego médico. Pero este proceso de transformación no opera como una alternancia o sustitución de juegos, sino como una evolución de temas, guiones y personajes que, partiendo del guión propuesto por la niña, va incorporando, a propuesta del padre, elementos relacionados con el mundo médico, de manera que personajes y actuaciones se van modelando hacia construcciones realmente conjuntas gracias a los procesos de negociación, creación e innovación de los participantes.

## 8.2 EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE PARTICIPACIÓN Y TRASPASO DE CONTROL

La estructura de la actividad conjunta, que hemos caracterizado a partir de tres grandes secuencias o episodios interactivos, toma forma y se construye a partir de las **actuaciones** concretas de los participantes y el grado de **articulación** entre sus respectivas aportaciones. En este momento nos centraremos en el análisis de cómo han evolucionado estas actuaciones y el grado de articulación de las mismas a partir de las tres **dimensiones** incluidas en nuestro estudio: iniciativa, participación potenciada e interconexión. Realizaremos este análisis desde una perspectiva temporal, desde la sucesión de las seis **sesiones** de juego a lo largo de la secuencia de actividad conjunta.

Este análisis nos permitirá profundizar en los siguientes objetivos de nuestro trabajo, en torno a la identificación, evolución y función de las actuaciones de los participantes (objetivo específico tercero y cuarto) y su influencia en el proceso de cesión y traspaso del control (objetivo específico quinto).

En la tabla 8.1 se muestran las frecuencias de las formas de actuación a lo largo de las seis sesiones de juego, según la dimensión considerada, para cada sesión y participante, y para cada segmento de interactividad.

Para facilitar y complementar el análisis cuantitativo de los datos ofrecidos en esta tabla, hemos elaborado una serie de gráficas de manera que podamos proceder al análisis visual de los datos para justificar nuestras afirmaciones. Los datos ofrecidos en las gráficas se expresan en porcentajes de actuación sobre el total de actuaciones exhibidas por los participantes en el curso de una sesión. Estas gráficas se han elaborado atendiendo a los siguientes criterios de análisis:

Tabla 8.1 Frecuencias de formas de actuación en cada tipo de segmento (SI de GR –SI de JM – SI de JA) según las dimensiones implicadas y a lo largo de la SAC

| Dimensión     | SI    | 1ª sesión |    | 2ª sesión |     | 3ª sesión |     | 4ª sesión |     | 5ª sesión |     | 6ª sesión |     | Total |     |
|---------------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-------|-----|
|               |       | P         | H  | P         | H   | P         | H   | P         | H   | P         | H   | P         | H   | P     | H   |
| Iniciativa    | GR    | 1         | 8  | 1         | 7   | 8         | 10  | 7         | 20  | 8         | 33  | 4         | 10  | 29    | 88  |
|               | JM    | 31        | 14 | 32        | 36  | 9         | 4   | 16        | 10  | 34        | 27  | 59        | 41  | 181   | 132 |
|               | JA    | 0         | 0  | 0         | 0   | 22        | 31  | 7         | 5   | 6         | 9   | 0         | 0   | 35    | 45  |
|               | Total | 32        | 22 | 33        | 43  | 39        | 45  | 30        | 35  | 48        | 69  | 63        | 51  | 245   | 265 |
| Part.pot. (i) | GR    | 5         | 3  | 8         | 3   | 11        | 10  | 14        | 11  | 42        | 26  | 17        | 2   | 97    | 55  |
|               | JM    | 40        | 5  | 58        | 16  | 8         | 5   | 24        | 2   | 34        | 9   | 86        | 34  | 250   | 71  |
|               | JA    | 0         | 0  | 0         | 0   | 14        | 10  | 7         | 8   | 13        | 17  | 0         | 0   | 34    | 35  |
|               | Total | 45        | 8  | 66        | 19  | 33        | 25  | 45        | 21  | 89        | 52  | 103       | 36  | 381   | 161 |
| Part. pot (-) | GR    | 6         | 8  | 3         | 9   | 9         | 10  | 9         | 12  | 26        | 36  | 3         | 16  | 56    | 91  |
|               | JM    | 5         | 41 | 17        | 53  | 0         | 3   | 1         | 21  | 8         | 31  | 30        | 86  | 61    | 235 |
|               | JA    | 0         | 0  | 0         | 0   | 7         | 14  | 11        | 9   | 13        | 10  | 0         | 0   | 31    | 33  |
|               | Total | 11        | 49 | 20        | 62  | 16        | 27  | 21        | 42  | 47        | 77  | 33        | 102 | 148   | 359 |
| Interconexión | GR    | 13        | 2  | 9         | 2   | 13        | 9   | 25        | 9   | 34        | 18  | 11        | 4   | 105   | 44  |
|               | JM    | 13        | 11 | 25        | 12  | 0         | 7   | 4         | 6   | 11        | 13  | 26        | 23  | 79    | 72  |
|               | JA    | 0         | 0  | 0         | 0   | 13        | 2   | 2         | 5   | 5         | 4   | 0         | 0   | 20    | 11  |
|               | Total | 26        | 13 | 34        | 14  | 26        | 18  | 31        | 20  | 50        | 35  | 37        | 27  | 204   | 127 |
| Total         | 1890  | 114       | 92 | 153       | 138 | 114       | 115 | 127       | 118 | 234       | 233 | 236       | 216 | 978   | 912 |

- Evolución del estilo de participación de cada jugador a lo largo de la SAC a partir de las dimensiones exhibidas a través de sus actuaciones (ver gráficas 8.1 y 8.2).
- Evolución del estilo de participación de cada jugador a lo largo de la SAC a partir de las dimensiones exhibidas a través de sus actuaciones en cada segmento de interactividad (ver gráficas 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7 y 8.8).

- c) Evolución del estilo de participación de cada jugador a lo largo de la SAC a partir del análisis simultáneo de una dimensión en los tres segmentos de interactividad (ver gráficas 8.9, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.14, 8.15 y 8.16).
- d) Comparación de los estilos de participación exhibidos por ambos jugadores a lo largo de la SAC a partir de las dimensiones implicadas en sus actuaciones (ver gráficas 8.17, 8.18, 8.19 y 8.20).
- e) Valoración del grado de ajuste entre los participantes a lo largo de la SAC a partir de la evolución de la dimensión participación potenciada en sus dos modalidades complementarias (ver gráficas 8.21 y 8.22).

## 8.2.1 EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DE LAS SESIONES

De acuerdo con el plan de trabajo para este apartado, pasamos a analizar la evolución de los procesos de participación en una secuencia temporal, esto es, a lo largo de las sesiones:

En el curso de la **primera sesión** los participantes han centrado sus intervenciones iniciales en establecer una serie de acuerdos y criterios comunes en torno a la identificación y exploración del material de juego, la elección de personajes y del tema o guión que será objeto de la representación. Estas actuaciones centradas en la gestión de la representación, que ocupan un 15% del tiempo total de la sesión, sirven para crear un marco simbólico en el que poder iniciar las primeras secuencias del juego médico. Los participantes representarán dos grandes secuencias de juego médico. En la primera el padre hará de médico y después se invertirán los roles. En la representación del padre aparece una organización de las actuaciones del médico respetuosas con las secuencias que cabe esperar: entrevista, exploración del paciente, diagnóstico y tratamiento. En la representación de la niña esta secuencia es más arbitraria y el padre, en ocasiones, retoma el control de la actividad para guiar a la niña hacia la construcción de secuencias más “canónicas”. A este juego dedicarán los participantes la mayor parte del tiempo de la sesión (un 84%).

Podríamos decir que esta primera sesión sirve para establecer un terreno inicial compartido en cuanto al material simbólico del juego y en cuanto a las secuencias esperadas en el juego de médicos, pero además también sirve para establecer un primer grado de acuerdo o intersubjetividad inicial en cuanto a la distribución y secuenciación de roles y las modalidades de participación en la construcción conjunta del juego. Así observamos, a través de los datos expuestos en la tabla 8.1 y, de manera más clara, a través de las gráficas 8.4 y 8.5, que padre e hija asumen el control del juego según el tipo de secuencia implicada. La niña tomará la iniciativa en relación a secuencias de organización espacial y exploración del material (SI de GR), tal y como se aprecia en la

gráfica 8.4, y el padre tomará la iniciativa en la representación del juego de médicos (SI de JM), tal y como se aprecia en la gráfica 8.5. No obstante, la modalidad más característica de intervención del padre en esta primera sesión será la de inducir a su hija para que participe y asuma la gestión del juego a través de la participación potenciada en forma de requerimiento (v. gráfica 8.1) y, efectivamente, la hija tiende a asumir el control del juego cuando es solicitada por su padre (v. en gráfica 8.2 nivel de participación potenciada de H en forma de respuesta a un requerimiento). Además, y ya desde esta primera sesión, ambos protagonistas muestran competencias para elicitar actuaciones a partir de las emitidas previamente por su compañero de juego (v. presencia de interconexión para ambos jugadores en gráficas 8.1 y 8.2). Podríamos concluir que, ya desde el comienzo de la secuencia de actividad conjunta, los dos participantes dan muestras de un alto nivel de interconexión entre sus actuaciones a juzgar por la alta presencia de patrones de interconexión y participación potenciada.

Durante la **segunda sesión** los participantes mantienen tiempos similares a la sesión precedente dedicados a la organización del juego y a la representación del juego médico, si bien el tiempo dedicado a la organización disminuye un poco (un 10% del total de la sesión). En relación a la organización del juego (SI de GR), los participantes ya no se centran en explorar el material, como en la primera sesión, sino que sus actuaciones giran en torno a otras cuestiones, como son: la organización y disposición espacial para elaborar los escenarios en que posteriormente discurrirá el juego médico y la elaboración de los guiones, a la vez que comienzan a emerger actuaciones relativas a la regulación. Estos datos apuntan en el sentido de que la experiencia de participación genera una actividad progresivamente más organizada, fruto de un mayor grado de articulación entre las aportaciones de los participantes, y de un proceso de transformación que afecta a los participantes y a su relación.

En esta sesión los participantes elaboran dos grandes secuencias de juego médico. En la primera será el padre quien desempeñe el rol de médico y en la segunda este papel será desempeñado por la niña. A iniciativa de la niña, estas secuencias discurren a bordo de un barco que disponía de hospital en su interior. En esta segunda sesión la secuencia en que la niña se emplea como médico es superior en tiempo absoluto y relativo a la sesión primera (pasa de 7 a 16 minutos) y, además, aprovecha su papel para elaborar teorías curiosas e interesantes sobre los males que padece su paciente, alimentadas, eso sí, por las preguntas y demandas del padre. Nuevamente encontramos indicadores que nos informan sobre una organización progresiva de la actividad: actividades que se prolongan en el tiempo – indicador cuantitativo - y construcción de significados en relación a dicha actividad – indicador cualitativo.

Podemos decir, además, en relación al **quinto objetivo específico** de nuestro trabajo que, en esta segunda sesión, *la niña mantiene e incluso incrementa, respecto a la sesión anterior, su control y responsabilidad sobre la gestión del juego*. Observando la tabla 8.1 comprobamos que N sigue llevando la iniciativa en el SI de GR y que, además,

incrementa notablemente el grado de iniciativa exhibido en los segmentos de juego médico, lo cual hará que en conjunto duplique prácticamente su nivel de aportaciones espontáneas a la gestión del juego, que pasará de 22 a 43 en frecuencias absolutas y de un 23.9% a un 31.2% sobre el total de su participación, expresado en frecuencia relativa sobre el total de la sesión, tal y como nos muestra la línea ascendente de la gráfica 8.17.

Por su parte, el padre mantiene índices similares de iniciativa a la sesión primera en el SI de GR y tiende a disminuir, en proporción, en el SI de JM (v. gráfica 8.9), tendencia que parece coherente con el aumento manifestado por N en cuanto a la iniciativa en este segmento. Por otro lado, en esta segunda sesión el padre incrementa notablemente el número de ocasiones en las que promociona la participación de la niña en secuencias relativas a la gestión (SI de GR) (v. gráfica 8.3) y mantiene proporcionalmente el alto grado de la sesión anterior en secuencias relativas al juego médico (de 45 intervenciones pasa a 66) (v. tabla 8.1). También el padre incrementará, en el conjunto de los segmentos, el número de ocasiones en que muestra actuaciones interconectadas con las de su hija (pasará de 26 a 34). La hija, por su lado, disminuirá sensiblemente el índice de actuaciones que implican interconexión, e incrementará el número de actuaciones en que invita a su padre a la participación (v. gráfica 8.2).

Por tanto, en esta segunda sesión se ha producido:

- a) *Un aumento notable de las intervenciones por parte de ambos jugadores que implican algún tipo de interconexión entre sus respectivas actuaciones (tanto de participación potenciada como de interconexión) y este dato arroja información para elaborar el tercer objetivo específico de nuestro trabajo: describir la actividad conjunta como un proceso que toma forma y se construye en el curso de la interacción social a partir de las aportaciones de los participantes y de un cierto grado de vinculación entre las mismas. La existencia de actuaciones articuladas nos permite fundamentar el carácter co-constructivo de la interacción.*
- b) *Un aumento en la transferencia de gestión del padre hacia la niña. De forma simultánea, la niña asume espontáneamente mayores cotas de control sobre el juego simbólico. Este dato aporta nuevas evidencias al quinto objetivo de nuestro trabajo: Describir y explicar como opera el proceso de cesión y traspaso de control del adulto hacia el niño. Constatamos un progreso en el proceso de cesión a medida que aumenta la experiencia de juego.*

A partir de la **tercera sesión** se producen cambios significativos en el curso de la actividad conjunta, promovidos por la distancia que aparece entre los proyectos iniciales de juego de ambos participantes. La niña propone un juego con nuevas actividades y personajes y el padre intentará volver sobre secuencias de juego médico. La

confrontación entre las respectivas representaciones hará que se abra un espacio de negociación y acuerdos para que el juego continúe.

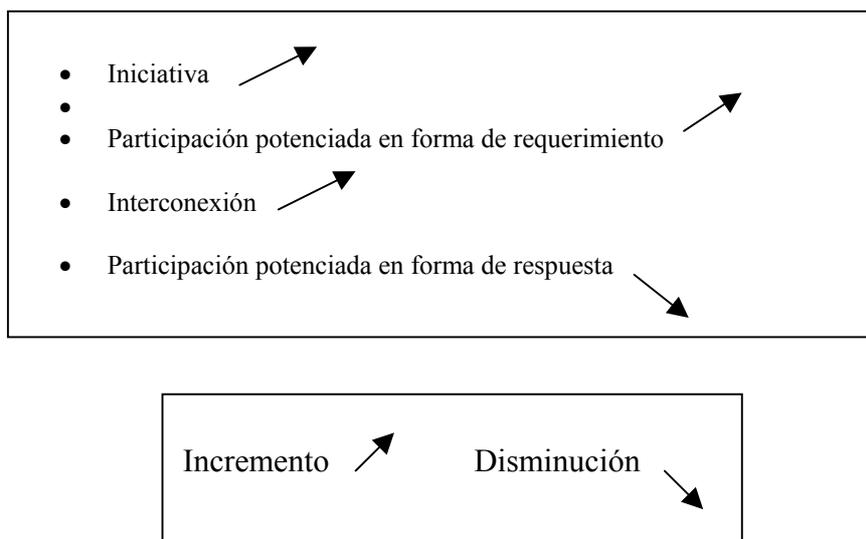
Dadas las divergencias entre los proyectos iniciales y la consiguiente necesidad de negociar acuerdos que permitan la futura representación, el tiempo necesario para la planificación y organización del juego se ampliará notablemente, y ésta será la sesión con mayor proporción de tiempo invertido en el segmento de gestión (SI de GR), hasta un 48% del tiempo total del juego. Las actuaciones sobre la gestión en esta tercera sesión se centrarán en la elaboración de nuevos guiones y la organización espacial del escenario. Curiosamente el padre estará más centrado en las primeras y la niña en las segundas.

Aparece un nuevo tipo de secuencias – SI de JA – relacionadas con juegos más motrices, como esconderse o pillar, en las que la niña asumirá la iniciativa sobre el juego. La niña representará, por propia iniciativa, el papel de la princesa que se escapa de su papá para no ir al médico y se sucederán secuencias de pillar intercaladas con secuencias de negociación para acudir al pediatra, en las cuales el padre intentará convencer a la princesa para que acceda a una revisión médica. La sesión concluye con una secuencia relativamente breve (2 minutos 35 segundos) de juego médico en la que el padre retoma el control sobre los contenidos del juego. Es en el curso de este tipo de secuencias donde hemos encontrado más evidencias sobre el *carácter discontinuo del proceso de cesión y traspaso del control*, tal y como suponíamos al formular el **quinto objetivo específico** de nuestro estudio.

Para *ambos jugadores* se produce en esta sesión *el índice más alto* de actuaciones que implican *iniciativa* del conjunto de la SAC. No obstante, y a pesar de tener metas diferenciadas de juego, ambos muestran actuaciones que implican participación potenciada e interconexión (v gráficas 8.1 y 8.2). En esta sesión observamos como cambios de tendencia más notables:

- En el caso del padre, apreciamos un descenso (v. gráfica 8.1) en el porcentaje de actuaciones que implican participación potenciada en forma de requerimiento (que pasa de 43.1% de su intervención en la sesión segunda a un 28.4% en esta sesión), así como un aumento de la iniciativa (que pasa de un 21.6% a un 34.2%). Es la sesión del conjunto de la SAC en la que el padre muestra el mayor índice de actuaciones que implican iniciativa, llegando a constituirse como la dimensión más característica que el padre evidencia en esta sesión.
- En el caso de la hija se produce un incremento de las actuaciones en las que procura implicar al compañero en su juego y de aquellas que enganchan con las actuaciones previas de su compañero - participación potenciada en forma de demanda e interconexión – (v. gráfica 8.2). Así, la participación potenciada en forma de requerimiento pasará de un 8.7% en la sesión 2ª a un

13.8% en la sesión tercera y, en el caso de la interconexión, pasará de un 10.1% a un 15.6%. Este dato ha llamado poderosamente nuestra atención porque observamos una evolución de tendencias en el estilo de participación de N de la segunda a la tercera sesión, en el siguiente sentido:



Esta evolución apunta hacia una *transferencia en el estilo de participación del padre hacia la hija*, transferencia que afecta especialmente al modo de articular sus actuaciones respecto al compañero de juego. Podríamos decir que N se ha “apropiado”, en cierta manera, del estilo de participación de P, a partir de su decisión de tomar el control y la iniciativa sobre la gestión del juego. Y, en este punto, encontramos datos sobre nuestro **sexto objetivo** específico, por el que esperábamos poder encontrar modalidades diferenciadas de participación entre los jugadores al servicio de metas y motivos personales; además, suponíamos que estas modalidades tendrían un carácter dinámico y evolucionarían a medida que avanzaba la experiencia de interacción.

En relación a nuestro **quinto objetivo** específico de trabajo, sobre cómo opera el proceso de cesión y traspaso de control, parece que, al menos en este caso, se asemeja más a un *proceso de apropiación* que de cesión: es la niña quien, por propia iniciativa, toma posiciones más simétricas en la relación respecto al adulto y se apropia de las estrategias más típicamente paternas para ejercer el control sobre la gestión del juego e implicar al otro en la interacción.

Durante **la cuarta sesión** el juego de esconderse y pillar de la sesión anterior se va transformando progresivamente. Aparecen nuevos personajes y el juego se hace más rico y complejo. El padre reivindica nuevamente el juego de médicos y se irán

combinando escenas de juegos alternativos (pillar, esconderse, etc.) con escenas de juego médico. La niña asume la iniciativa y el control del juego en las primeras y el padre en las segundas, de manera que se produce una *alternancia en la gestión y control* del juego. Este dato nos permitirá matizar el **quinto objetivo** al que hacíamos referencia, en relación a cómo opera el proceso de cesión y traspaso de control: la tendencia sobre el ejercicio del control parece apuntar más bien a que ambos jugadores tienen a ejercer un *control compartido sobre el juego* y este *control se modula*, se traspasa y se recupera, en *función del tipo de secuencias*, juegos o contenidos implicados en estas secuencias. Además aparece “*alternancia de control*” en el curso de estas secuencias en función, nuevamente, de los contenidos de juego.

En el curso de esta sesión el padre realizará numerosas demandas a su hija de clarificación del juego, a las que ésta normalmente accederá y dará respuesta (v. gráfica 8.21 sobre grado de ajuste entre las dos modalidades de participación potenciada exhibidas por H y por P). Por su parte, la niña continuará incrementando el número de intervenciones que suponen una conexión con las actuaciones paternas. Padre e hija reducirán su iniciativa respecto a la sesión anterior y optarán por actuaciones que suponen algún tipo de interconexión (v. gráficas 8.1 y 8.2).

Los datos expuestos apuntan en la dirección de que la experiencia de participación genera una actividad progresivamente más organizada, fruto de un mayor grado de articulación entre las aportaciones de los participantes y de un proceso de transformación que afecta a los participantes y a su relación. En este caso, la interactividad tiende a organizarse hacia una transformación del juego que integra contenidos y propuestas de ambos participantes, generando proyectos novedosos y compartidos. Efectivamente, este proceso de transformación afecta simultáneamente al estilo de participación en la misma dirección, de modo que los participantes descubren los beneficios de progresar en la co-gestión: los proyectos del compañero ya no son vividos como amenaza para la propia participación, sino que devienen en una oportunidad para la creatividad conjunta.

En la **quinta sesión** se reduce notablemente el tiempo proporcional dedicado a los juegos alternativos e incrementa el tiempo de juego médico. Al inicio de la sesión la niña realiza una propuesta de juego médico, en la que toma la iniciativa sobre el contenido de juego y la distribución de roles. Se trata de una larga escena de organización (SI de GR) en la que realiza una propuesta original y creativa próxima al tema médico, pero con elementos de juego motor: se trata de un pediatra que cura un perrito que se había hecho daño saltando. Se produce una transformación del contenido del juego a partir de elementos “deseados” por ambos participantes.

También en esta sesión opera una transformación en cuanto al segmento de gestión. Al comienzo de la sesión, y por iniciativa de la niña, ambos participantes se implican en una larga escena (ocupa el 44% del tiempo total de la sesión) de organización centrada en actuaciones de organización y disposición espacial para la creación de un escenario

físico y simbólico que permita el juego simultáneo en diversos escenarios: la casa del perrito, la de amo, el hospital, y un camino que conecte estos escenarios. Además, cada escenario será mucho más elaborado que en anteriores ocasiones (casas con ventanas, puertas, tejados, camas, etc.). La colaboración del padre a partir de las propuestas de la niña será imprescindible para que sus proyectos puedan tomar forma física y perdurable. Las actuaciones de este segmento dedicadas a secuencias de negociación en las dos últimas sesiones se transforman en esta sesión en secuencias de construcción conjunta en sentido literal. Juntos han creado un escenario que permite la coexistencia de proyectos de juego diversos con “caminos” y conexiones entre estos juegos. El proceso de transformación de la actividad conjunta hacia una actividad progresivamente más organizada afecta no sólo a la evolución de los segmentos de juego (SI de JM y SI de JA), sino también a las secuencias de gestión y organización del juego (SI de GR). Esta organización puede ser retomada (en relación a otras sesiones) y constituir una larga secuencia interactiva en el sentido descrito al inicio de la sesión. Por tanto, todos los segmentos pueden ser retomados para su profundización y así ser más ricos y diversos en su función.

Las actuaciones de la hija se caracterizan sobre todo por la iniciativa (un 29.6% de su colaboración) y el ajuste a las demandas de colaboración y participación del padre (un 33% de su participación) (ver gráfica 8.2), y las actuaciones del padre se caracterizan por la realización de demandas a su hija para profundizar, organizar, revisar y colaborar en la construcción conjunta del juego (un 43.6% de su participación) y por la interconexión (un 21.4 % de su participación) y la colaboración con las iniciativas de su hija (ver gráfica 8.1). No obstante, en esta sesión aparecen actuaciones que implican una amplia presencia de las tres dimensiones estudiadas para ambos participantes.

En la **sexta sesión** cambia de nuevo la estructura de la sesión y las actuaciones de los participantes se centran en torno a dos tipos de secuencias: la organización del juego (SI de GR) que ocupa un 11.3% del tiempo de la sesión y el juego de los médicos (SI de JM) que ocupa el 88.7% del tiempo.

Los participantes interactúan en torno a dos grandes secuencias de juego médico. En la primera será el padre quien actúe de médico, a petición de la niña, y en la segunda será ella quien asuma el rol de médico. La primera escena es planeada por la niña, quien simula un ciclista de montaña que sufre un accidente. En torno a ella tiene lugar la escena de mayor duración de juego médico (23 minutos), con prolongados intercambios verbales entre los participantes. En la segunda escena la niña asume el rol de médico dando muestras de un alto grado de iniciativa en el despliegue de este rol, así como de numerosas actuaciones interconectadas con las de su compañero.

Las actuaciones del padre en el curso de esta sesión se caracterizan por potenciar la participación de la niña a través de preguntas y demandas de colaboración, pero también por un alto grado de iniciativa (especialmente en la larga secuencia que protagoniza como médico) y de interconexión con las aportaciones realizadas por su hija. El padre

tiende a ejercer su influencia, como ya es habitual en sesiones de este tipo, modelando con preguntas y demandas la dirección de las nuevas aportaciones que la niña va realizando al juego.

Por su lado, la niña asume también el control y la gestión sobre el juego a través de numerosas iniciativas espontáneas y a través de las numerosas oportunidades que su padre le brinda para que sea ella quien defina la circunstancias y secuencias por las que discurre el juego, incluso cuando él ocupa el papel de médico. Además, la niña tiende a responder sistemáticamente a estas demandas que el padre le hace, no desaprovechando así ocasiones para asumir el control sobre la gestión del juego.

Podríamos decir que se produce un alto grado de interconexión entre las actuaciones de los participantes, especialmente a través de la modalidad de requerimiento-respuesta. Este ajuste puede apreciarse a través de las gráficas 8.21 y 8.22 (un total de 103-102 y 33-36 actuaciones, respectivamente). Es la sesión en que el padre presenta la frecuencia más alta de actuaciones que implican participación potenciada en forma de demanda (un total de 103 actuaciones, que supone 43.6% del total de su participación) y que la hija presenta la frecuencia más alta de actuaciones que implican participación potenciada en forma de respuesta (un total de 102 actuaciones, que representa un 47.2 % del total de su participación). Estas modalidades suponen para cada participante casi la mitad de actuaciones del conjunto total de la sesión.

## 8.2.2 EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE PARTICIPACIÓN EN EL CONJUNTO DE LOS SEGMENTOS

Para concluir este apartado ofrecemos una visión sobre cómo han evolucionado los procesos de participación en el conjunto de los tres segmentos de interactividad identificados.

En la tabla 8. 2 se muestran las frecuencias y los porcentajes relativos de actuación para cada SI según la dimensión implicada en dichas actuaciones, lo cual nos permite tener una visión de conjunto sobre las modalidades utilizadas por cada participante para articular sus actuaciones en relación a su compañero de juego, según el tipo de secuencia o segmento considerado. La valoración de estos datos puede completarse con el análisis de las gráficas 8.9, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.14, 8.15 y 8.16.

Tabla 8.2. Frecuencias y porcentajes de actuación de cada participante según la dimensión implicada y el SI de referencia

| Dimensión             | SI de GR |       | SI de JM |       | SI de JA |       |
|-----------------------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
|                       | P        | H     | P        | H     | P        | H     |
| <b>Iniciativa</b>     | 29       | 88    | 181      | 132   | 35       | 45    |
|                       | 10.1%    | 31.6% | 31.7%    | 25.9% | 29.2%    | 36.3% |
| <b>Part. Pot. (¿)</b> | 97       | 55    | 250      | 71    | 34       | 35    |
|                       | 33.8%    | 19.8% | 43.8%    | 13.9% | 28.3%    | 28.2% |
| <b>Part. Pot. (-)</b> | 56       | 91    | 61       | 235   | 31       | 33    |
|                       | 19.5%    | 32.7% | 10.7%    | 46.1% | 25.8%    | 26.6% |
| <b>Interconexión</b>  | 105      | 44    | 79       | 72    | 20       | 11    |
|                       | 36.6%    | 15.8% | 13.9%    | 14.1% | 16.7%    | 8.9%  |
| <b>Total</b>          | 287      | 278   | 571      | 510   | 120      | 124   |
|                       | 100%     | 100%  | 188%     | 100%  | 100%     | 100%  |

A partir de la lectura de estos datos extraemos las siguientes conclusiones:

1. En cuanto a la **iniciativa**, ambos participantes muestran desde el principio aportaciones espontáneas a la construcción del juego, pero en diferente grado según el tipo de secuencias implicado. Así, en el segmento de gestión de la representación (SI de GR) es la niña quien, de manera significativa, asume desde el principio mayor grado de control sobre la organización y planificación del juego. En cambio, en las escenas de juego médico el padre retoma el control sobre la gestión del juego y presenta mayor número de actuaciones que la hija en este sentido. Como cabía esperar, es la hija quien presenta mayor grado de iniciativa sobre el control y la gestión del juego en las escenas de juegos alternativos. No obstante, en estos dos últimos segmentos las diferencias entre los participantes en cuanto a su grado de asunción espontánea del control son notablemente inferiores que en el segmento de organización del juego (SI de GR).
2. En cuanto a la **participación potenciada**, hemos identificado un alto grado de patrones interconectados entre las modalidades de requerimiento y respuesta entre los participantes. El grado de utilización de estas modalidades por los participantes ha estado en función del tipo de secuencias consideradas. Así, en el SI de GR es el padre quien efectúa más requerimientos y la niña quien responde a estos requerimientos (en un 93% de las ocasiones). Igualmente, pero de manera mucho más acusada, ocurre en el SI de JM: el padre utiliza casi la mitad de sus intervenciones para realizar demandas a su hija de participación y la niña responde a estas demandas en un 94% de las ocasiones. En cambio, en el SI de JA ambos

participantes se igualan prácticamente en cuanto a la frecuencia con que invitan al otro a la participación y responden a las invitaciones del compañero. El elevado grado de ajuste entre las dos modalidades de participación potenciada, exhibidas de manera complementaria por cada jugador, puede valorarse a través de las gráficas 8.21 y 8.22.

3. Finalmente, la **interconexión**, o el grado en que los participantes articulan sus actuaciones con las mostradas previamente por el compañero, es exhibida en mayor proporción por el padre en el segmento de organización y de juegos alternativos y, de manera similar, por ambos participantes en el segmento de juego médico.

A través de las gráficas gráficas 8.1 y 8.2, que nos muestran los porcentajes totales sobre **el tipo de participación exhibido por el padre y la hija en el conjunto de la SAC** a través de sus actuaciones y la dimensión implicada en las mismas, podemos concluir que:

1. La mayor parte de las intervenciones de ambos participantes se han dedicado a actuaciones que implican patrones complementarios e interconectados a través de la participación potenciada: en forma de demandas para el padre y en forma de respuesta para la hija.
2. En segundo lugar, ambos participantes han dedicado sus intervenciones a realizar contribuciones y aportaciones espontáneas a la gestión del juego a través de sus iniciativas.
3. En tercer lugar, el padre ha mostrado intervenciones que suponían interconexión con las exhibidas previamente por su hija. La niña por su parte, ha explicitado demandas a su padre a través de la participación potenciada.
4. En cuarto lugar, el padre ha mostrado respuestas a las demandas de su hija y la niña ha manifestado actuaciones interconectadas con otras previamente exhibidas por su padre.
5. Por tanto, ambos participantes han realizado un número considerable de contribuciones a cada forma o modalidad de articular sus actuaciones con las del compañero de juego.
6. La distribución del tipo de contribución no es homogénea a lo largo de la secuencia de actividad conjunta, sino que se distribuye según avanzan las sesiones y el tipo de segmento o secuencias implicadas en el juego.

### 8.3 OBJETIVOS Y METAS DE LOS PARTICIPANTES EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA ACTIVIDAD CONJUNTA

El **tercer objetivo general** de nuestra investigación pretende describir las metas y objetivos de los participantes que modelan el curso de la interacción. Constituye el tercer núcleo temático de nuestra investigación y al que dedicamos este apartado.

Suponemos que cada participante construirá un estilo o modalidad propio y personal de participación a partir de:

- sus recursos y estrategias para intervenir en cada situación,
- sus motivos y metas personales en relación al momento del juego, y
- su percepción contextualizada del curso de la interacción.

Es decir, que cada participante realizará aportaciones características a partir de su definición personal de la situación. Así, en un momento dado del juego, nos encontraremos con dos espacios perceptivos o interpretaciones personales de la situación, a partir de los cuales emergerá un espacio compartido. El éxito y la eficacia para poder crear un espacio compartido y común dependerá del ajuste entre las modalidades de participación exhibidas por los actores en el juego.

Pero, además de la definición personal que cada participante va realizando sobre la situación de juego, existe un segundo elemento que ayudará a configurar el espacio compartido: el espacio potencial que cada participante cede a su compañero para que realice aportaciones a la construcción del juego desde su propia definición personal. La existencia de este espacio potencial que cada participante abre al otro es la condición para que emerja la acción y la representación conjunta.

La emergencia de este espacio potencial que cada participante cede a su compañero dependerá, supuestamente, de factores y motivos relacionados con la definición personal de la situación que tiene en cuenta al otro como participante en esta situación, a saber:

- Las expectativas y la confianza depositada en el compañero como actor eficiente del juego.
- La toma de conciencia de las propias posibilidades y limitaciones personales para resolver por sí solo todas las situaciones a las que se enfrenta.
- El deseo de construir un juego compartido a partir de las aportaciones de ambos jugadores.

Cabe esperar que estos motivos no ocupen el mismo lugar de importancia para el padre y para la hija, y aquí nos encontramos con una definición personal asimétrica que caracteriza la contribución de cada participante a la situación de juego. Pensamos que los tres motivos pueden regir la actuación de ambos participantes, pero seguramente con diferente peso para cada participante y para cada momento del juego.

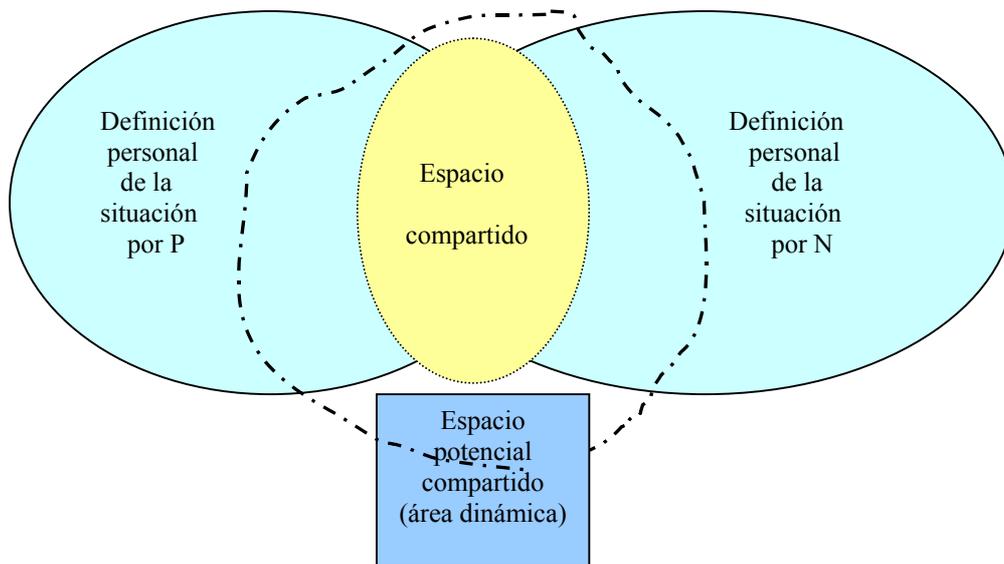


Figura 8.1. *Emergencia de espacios compartidos desde la experiencia de interacción*

La caracterización de los motivos personales de cada participante se va modelando de manera contextualizada, como un espacio dinámico e interactivo que se construye en el curso de la interacción. Por ejemplo, en un momento dado puede ocurrir que el padre se sorprenda de las competencias de su hija para resolver una situación y esto modifique sus expectativas sobre su hija como actriz eficiente en el juego. Esta dinámica afectará a su percepción y definición personal sobre el juego. En este sentido, creemos que la percepción que cada participante construye sobre sí mismo en el juego está afectada por ese espacio potencial que emerge en el curso de la interacción y por las mutuas representaciones que intercambian los participantes.

Consideramos, por tanto, que la construcción de la actividad conjunta está presidida por un conjunto de metas y motivos que, de manera más o menos consciente e intencional, guían las actuaciones de los participantes en una cierta dirección. Estas metas no tienen

un carácter individual y estático, sino que son dinámicas, se modelan y reconstruyen en el curso de la actividad conjunta, y pueden tener un carácter más individual o compartido.

Cabe suponer que estas metas poseen un carácter más consciente e intencional en el caso del padre y más inconsciente y no intencional en el caso de la hija. Pero hemos apreciado que esta diferencia puede disminuir a medida que avanza la experiencia de la actividad conjunta y cada uno de los participantes se va apropiando de las estrategias y modalidades de participación del otro. Esta influencia opera en un sentido bidireccional y así la niña se apropia, por ejemplo, a lo largo del juego de una meta que inicialmente era más típicamente paterna, como conseguir el acuerdo del otro con las propias iniciativas para facilitar la continuidad de la actividad conjunta. En cambio, el padre, que inicialmente se mostraba remiso a actualizar juegos distanciados de la consigna inicial, valora cada vez más las posibilidades creativas de los juegos originales que propone su hija y tiende a ser más colaborativo con ellos.

Consideramos importante señalar que en el cuestionario inicial sobre el juego realizado por el padre (anexo 4.1) ya presentado en el capítulo cuarto, en el que recogíamos información relativa a las concepciones del padre sobre el juego y la experiencia de juego conjunto con su hija, apreciamos en torno a sus motivos y actitudes que:

- Comparte con su hija numerosos momentos de juego.
- Su experiencia conjunta de juego se produce en torno a temas muy variados.
- Valora, como primer aspecto a destacar entre los beneficios del juego, el bienestar que estas situaciones produce en ambos.
- Es consciente de la importancia del juego en la promoción de capacidades variadas, tanto de carácter emocional como cognitivo.

Se trata de un padre que valora el juego como un aspecto fundamental de la vida del niño y, además, dedica tiempo de manera regular a esta vivencia conjunta con su hija.

Los cuestionarios post-sesión (v. anexo 4.3) confirman en la práctica estas concepciones parentales. En todas las valoraciones post-sesión, el padre ha asignado la máxima puntuación al valorar el tiempo de juego, ha advertido aspectos novedosos en el juego de su hija, ha priorizado aspectos de diversión, disfrute, comunicación e implicación en el juego. Considera que cada sesión ha aportado algún aprendizaje espontáneo a su hija: relacionado con el mundo de los médicos, pero también con actitudes de diálogo, ajuste y comunicación. Refleja, por otro lado, un padre consciente de sus propios recursos para promover y facilitar la evolución del juego: (“intentar que fuese ella la artífice, adecuarme a su juego, introducir elementos de mi propia cosecha...”). Somos conscientes de que este hecho ha condicionado y modelado el proceso de construcción y participación conjunta y, si bien no será motivo de un análisis detallado por nuestra parte, si deseamos dejar constancia del mismo.

Siguiendo con nuestro **tercer objetivo general** de investigación, procedemos a la presentación de las metas y motivos de los participantes que pensamos guían el curso de su interacción:

Sin duda la **meta común y compartida** por ambos participantes y que presidirá el conjunto de todas las sesiones de juego será la **meta lúdica**: jugar y pasarlo bien, disfrutar del juego como un espacio compartido de creación y de distensión, como un momento excepcional de placer compartido. Este es, sin duda, el motivo más claro que dirige el juego y al que se supeditarán los participantes el resto de motivos. Un segundo motivo que consideramos de carácter compartido, presente en el conjunto de las sesiones y que inferimos a partir del alto índice de interconexión entre las actuaciones de los participantes, es la importancia dada por los jugadores a la construcción conjunta, la **meta cooperativa**: hacer del juego un verdadero espacio común y compartido a partir de las contribuciones de ambos jugadores. Ambas metas tienen un carácter interdependiente. Parece que exista en la conciencia de ambos la siguiente idea: en la medida en que se hace del juego un espacio de construcción conjunta, el placer de jugar aumenta. Suponemos que esta disposición previa tendrá su razón de ser en la historia de juego que padre e hija han compartido antes de la situación de investigación que nos ocupa.

Además, hemos descubierto otros **motivos más característicos de la actuación paterna**, como son:

- Un motivo o **meta instruccional**, como ya esperábamos al comienzo de esta investigación, y que hemos constatado. El padre es, en alguna medida, consciente de que el juego es un lugar y contexto para aprender y promover el desarrollo infantil. Encontramos en este motivo un elemento de influencia educativa intencional por parte del padre. Conviene matizar que los momentos en que el padre introduce esta influencia de carácter más instruccional conectan siempre: o bien con demandas explícitas de la niña (p.e. como se llama o utiliza determinado instrumental médico) o bien con alguna valoración que el padre realiza vinculando una actuación del marco específico del juego con una referencia al marco social (p.e. ajuste de las secuencias del juego médico a las secuencias esperadas en el marco social). Estas conexiones desde el marco específico del juego hacia el marco social de referencia surgen siempre vinculadas a alguna actuación de los participantes, con el objeto de dar sentido a la misma o influir para cambiar su dirección. Otro tipo de actuaciones características del padre y con tinte instruccional aparecen cuando le pide a la niña hacer explícitos sus conocimientos sobre alguna parcela del mundo social cuyo tema aparece en el curso del juego (p.e. sobre el origen de las enfermedades, las técnicas para curar, el rol de médico ...). Además, hemos observado que cuando emerge esta meta, se produce un cambio en el estilo de participación del padre, en el sentido de un aumento de actuaciones que implican recuperación del control sobre la gestión del juego.

- **Motivos pragmáticos de ampliación o profundización.** Constituye un motivo típicamente paterno, con carácter consciente e intencional. El padre cede, como ya hemos visto, un amplio margen a su hija para que tome decisiones y aporte elementos a la construcción del juego, pero, a su vez, guía los elementos y proceso de esta construcción. Así, el padre estará de acuerdo básicamente con las propuestas e iniciativas de la niña, pero le pedirá que clarifique las situaciones y guiones que propone, que caracterice sus personajes, o que de coherencia a las secuencias de una historia. En definitiva, le ofrecerá guía y mediación para transformar sus proyectos en acción.

Por otro lado, hemos descubierto también otros **motivos más característicos de las actuaciones de la niña** como son:

- **Motivos pragmáticos de control.** Al igual que los motivos pragmáticos del padre, tienen por objeto acabar rápido o hacerlo lo mejor posible, es decir, optimizar el tiempo invertido y la calidad del juego. Pero, en el caso de la niña, estos motivos de carácter pragmático los actualiza a través de instrucciones al padre, emitiendo órdenes explícitas para que éste las lleve a cabo. En numerosas ocasiones, el padre tendrá que introducir nuevos elementos para que dichas instrucciones, que suelen tener un tinte de autoritarismo, sean más reflexionadas y compartidas.
- **Motivos de dominio.** La niña tiende a realizar numerosas aportaciones espontáneas a la construcción del juego y cuenta con numerosos recursos para ir escribiendo el guión de los acontecimientos que discurren a lo largo del juego, en el que ella se suele situar como principal protagonista. Con frecuencia, encontramos en las aportaciones y actitudes de la niña, en su relación con el partenaire de juego, un deseo, más o menos consciente, de dominar y establecer una relación de poder en la que ella se sitúa como portadora de dicho dominio. Esto ocurre en el plano de lo real: es ella quien decide los temas, los personajes, el guión en la mayor parte de las ocasiones; pero también en el plano de lo simbólico: algunos de estos personajes, una vez que se juegan, son personajes “poderosos” y omnipotentes que imperan en la relación con el compañero simbólico de juego. Estas secuencias nos recuerdan el discurso walloniano sobre la emergencia del sujeto en los procesos de participación, y su constitución en un proceso entre la identificación y la oposición. A veces estos motivos, a partir de las intervenciones del padre, que favorecen una toma de conciencia de los mismos por parte de la niña, se irán transformando hacia motivos de cooperación. La niña tomará conciencia de la importancia de ambos jugadores en la construcción de la actividad conjunta, y así las actitudes de omnipotencia irán dando paso a actitudes de negociación y colaboración.

Las metas de la actividad conjunta, que hemos caracterizado como un espacio dinámico, se configuran también a partir de determinantes temporales, contextuales y de

contenido. Así, las metas y motivos que guían la actividad de los jugadores varían según los segmentos de interactividad y el momento de estas secuencias en el curso de la actividad conjunta. En este sentido, podemos hablar de **metas o motivos específicos en cada segmento de interactividad** que guían la participación de los jugadores:

- En el **segmento de gestión de la representación (SI de GR)** la participación de ambos jugadores está presidida por la meta de crear un espacio físico y simbólico que permita dar paso a futuras escenas de representación, y sus actuaciones se someten, en último término, a este objetivo: negociaciones y aproximaciones sucesivas a partir de los elementos aportados por cada jugador para alcanzar un nivel mínimo de intersubjetividad inicial que permita dar comienzo a nuevas secuencias de representación. El padre cede el control a la niña, pero lo retoma cuando la definición del escenario es poco clara, confusa o insuficiente, para facilitar la continuidad de secuencias organizativas más eficaces. Por su lado, la niña tiende a asumir el control que el padre le suele ceder en la configuración de este escenario, pero traspasa temporalmente este control al padre haciendo demandas explícitas para ello, cuando lo considera necesario. En este segmento prevalecen *metas pragmáticas y cooperativas*, que permiten a los jugadores avanzar en el sentido mencionado.
- En el **segmento de interactividad de juego médico (SI de JM)** los jugadores tienen que ajustarse a unos roles socialmente mediados y sobre los cuales el padre posee una mayor conciencia, facilitada por su conocimiento sobre el marco social de referencia. El padre tiende a ejercer su influencia educativa guiando a la niña hacia secuencias progresivamente más coherentes, canónicas y elaboradas en el desempeño de estos roles. Para ello no utiliza una instrucción explícita, sino que se trata de una influencia ejercida más a través del modelado y aprovechando las demandas realizadas por la niña cuando encuentra limitaciones en el desempeño de su rol. Ambos participan de largas y placenteras escenas en torno al juego de estos temas. Podríamos decir que en este segmento prevalecen *metas y motivos más lúdicos* y, en cierta medida, también *instruccionales*.
- En el **segmento de interactividad de juegos alternativos (SI de JA)** los participantes tienen que implicarse en juegos propuestos por la niña y que, en principio, no formaban parte de las metas de juego parentales. El padre accede a participar activamente en estos juegos siguiendo los planes de la niña, pero abriendo espacios hacia el juego de médicos, fruto de lo cual emergen tramas y personajes novedosos y originales. La actividad conjunta en estas secuencias deviene progresivamente más rica y elaborada y constituye una muestra de las auténticas capacidades para la negociación de los participantes. Las *metas* que presiden la actividad conjunta en estas escenas son de carácter *lúdico*, pero además la niña irá transformando metas inicialmente más relacionadas con el *dominio* hacia metas de *cooperación*, estas últimas más presentes entre los motivos paternos desde el inicio del juego.

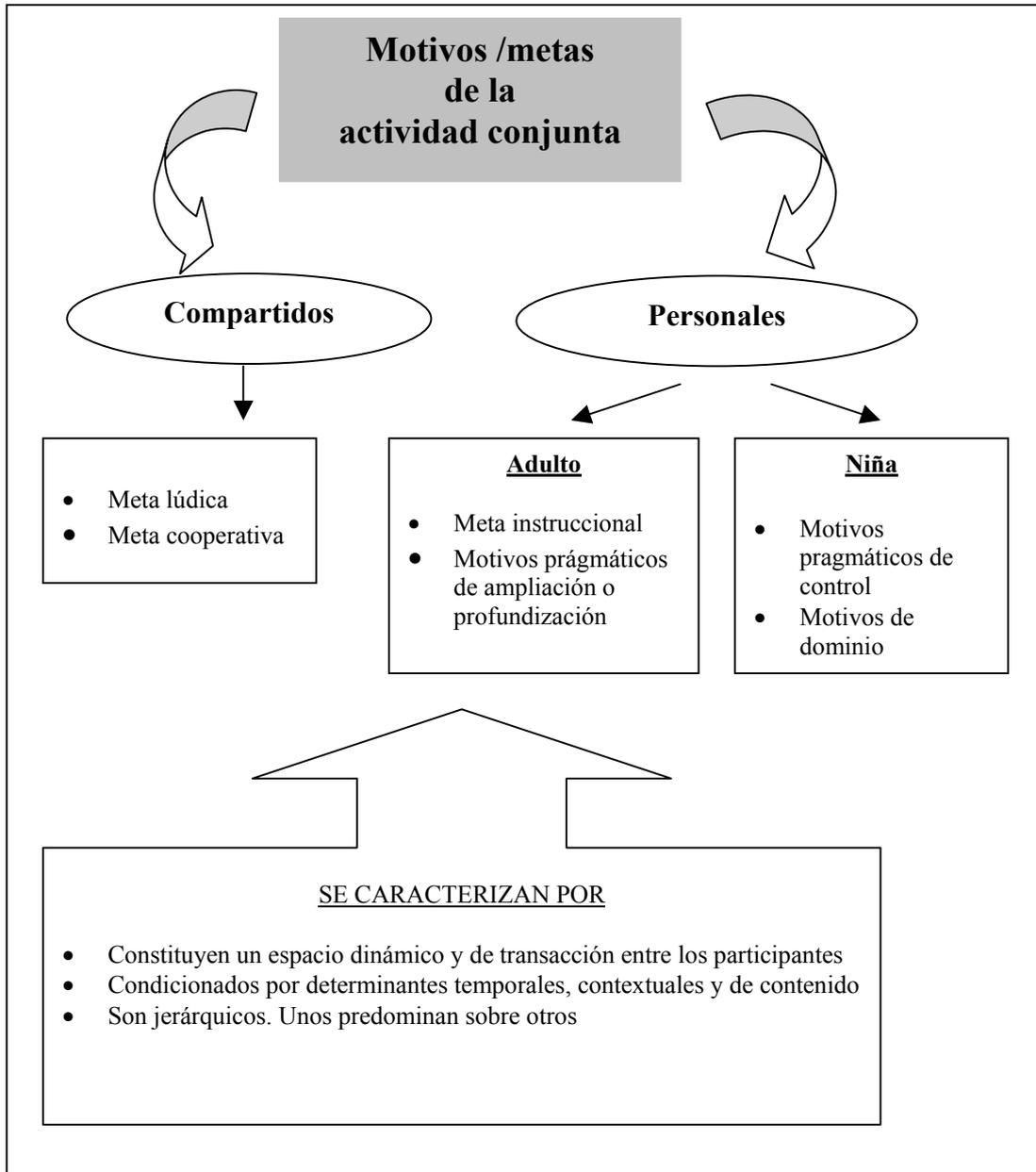


Figura 8.2 Metas y motivos de la actividad conjunta

Insistimos en señalar que los motivos instruccionales, que en ocasiones guían la actuación paterna, tienen un carácter secundario en el transcurso del juego y están supeditados a los motivos lúdicos y cooperativos, que constituyen el auténtico motor de las interacciones. Pensamos, además, que esta subordinación tiene efectos positivos porque permite que el juego no pierda su auténtico carácter de actividad placentera y devenga en una actividad instruccional; pensamos que, con cierta frecuencia, la actividad de jugar, mediada por los adultos con motivos más instruccionales que lúdicos, promueven la pérdida del interés hacia el juego por parte del niño.

A lo largo de la secuencia de actividad conjunta los participantes han ido transformado sus motivos al servicio de la continuidad del juego y también a partir de la apropiación que cada jugador ha ido realizando de las metas de su compañero, de manera que podemos decir que ambos jugadores han ido construyendo progresivamente un espacio cada vez más compartido en cuanto a las metas y motivos que han guiado la actividad conjunta. La experiencia de juego ha permitido progresar en el conocimiento del otro como partenaire, en el ajuste progresivo y en la ampliación de la conciencia compartida sobre los elementos reguladores del juego. Esta experiencia ha promovido el progreso en la conciencia conjunta y autorregulada sobre el juego.

En este capítulo hemos ofrecido los resultados globales sobre el proceso de organización de la actividad conjunta y el traspaso de control. Hemos caracterizado la actividad conjunta desde las unidades de análisis que han guiado nuestro estudio: secuencia de actividad conjunta, sesiones, segmentos de interactividad y actuaciones. En primer lugar hemos caracterizado el proceso de construcción de la interactividad a partir de la evolución y función de los segmentos de interactividad a lo largo de la SAC. Posteriormente hemos analizado desde una perspectiva temporal, a partir de las dimensiones y a lo largo de las seis sesiones de juego, como han evolucionado los procesos de participación en función de las actuaciones concretas de los participantes y del grado de articulación entre las mismas. Hemos ofrecido también una visión de esta evolución en el conjunto de los tres segmentos de interactividad. Finalmente, hemos descubierto motivos y metas, más o menos conscientes y compartidos por los participantes, que guían sus actuaciones y que actúan como motor en la construcción de la interactividad, tema que centraba nuestro tercer objetivo general de investigación.