

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y ABREVIATURAS

Este glosario ha sido elaborado con el fin de facilitar la consulta al lector de términos o conceptos y abreviaturas que aparecen a lo largo del texto en diversas ocasiones. Todos ellos han sido formulados y definidos oportunamente en el apartado correspondiente o introductorio a su tratamiento y en el mismo se encuentran referenciadas las fuentes de las que han sido extraídos con las citas y autores correspondientes.

Actuación. Comportamiento exhibido por un participante durante el juego y que presenta las siguientes características: a) se vincula a algún contenido del juego y como tal será portador de mensajes específicos en relación a dicho contenido, b) implica algún grado de participación en el juego y de contribución específica al mismo, c) responde a una meta o proyecto del participante según su definición de la situación y d) implica un nivel determinado de interconexión con las conductas exhibidas por su compañero de juego.

Categorización. Modalidad particular de la codificación, caracterizada por un conjunto de símbolos –categorías-, que forman un sistema cerrado que se ajusta a las condiciones de exhaustividad en el ámbito considerado y mútua exclusividad. Este sistema implica la presencia de núcleo conceptual, perteneciente a uno o más niveles de respuesta, que pueden corresponder a distintas manifestaciones del comportamiento (grado de apertura de la categoría).

Codificación. Proceso de elaboración conceptual, mediante un mecanismo representacional, de los comportamientos específicos percibidos. Supone una transformación del registro narrativo propio de las primeras fases de la observación a un sistema de símbolos altamente estructurado y acorde con el problema de investigación previamente definido.

Estructura de participación. Configuración del conjunto de roles desplegado por los compañeros de juego en la secuencia interactiva. 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.

Iniciativa. Dimensión que nos informa sobre el grado en que un participante en la interacción introduce, organiza o sugiere de manera espontánea una propuesta que puede ser luego incorporada a la actividad conjunta.

Interactividad. Organización de la actividad conjunta. Articulación que adulto y niño hacen de sus actuaciones en torno a una tarea o contenido. Implica un proceso de carácter constructivo que se modela en el curso de las respectivas aportaciones de los participantes.

Interconexión. Dimensión que nos informa sobre el grado de vinculación con que se conectan las actuaciones de los participantes. Muestra en qué medida un participante está atento, considera y tiene en cuenta las actuaciones del otro para ejecutar su propia actuación.

Mapa de interactividad. Recurso gráfico que ofrece una descripción visual de las distintas formas de organización de la actividad conjunta o segmentos de interactividad que aparecen en la Secuencia de Actividad conjunta (SAC), de su distribución temporal y de su evolución en el transcurso de las sucesivas sesiones que las conforman. Permite detectar las tendencias generales en la evolución de los Segmentos de Interactividad (SI) y las rupturas de estas tendencias.

Núcleo categorial. Contenido básico o fundamental que da razón de ser a una categoría y que la diferencia de otras. Esencia que caracteriza a cada categoría independientemente de cual sea la manifestación externa del comportamiento o escena estudiado.

Nivel de plasticidad o grado de apertura de una categoría. Diferentes manifestaciones perceptibles, y por tanto externas, de la conducta que conforma el núcleo categorial.

Participación. Grado de implicación en la tarea que uno de los participantes pone de manifiesto con sus actuaciones, tomando parte así en la construcción de la actividad conjunta.

Participación potenciada. Dimensión que nos informa sobre el grado de interrelación de las actuaciones exhibidas por los participantes. Constituye una modalidad matizada de interconexión y puede adoptar dos variantes: en forma de requerimiento o de respuesta a un requerimiento.

Part. Pot. (¿). Participación potenciada en forma de requerimiento o pregunta.

Part. Pot. (-). Participación potenciada en forma de respuesta a un requerimiento o pregunta.

Registro. Transcripción de la representación de la realidad por parte del observador mediante la utilización de códigos determinados, y que se materializa en un soporte físico que garantiza su prevalencia.

Secuencia de actividad conjunta (SAC). Unidad más amplia de análisis, inducida por el diseño de la investigación y que corresponde al conjunto o tiempo total de las sesiones de juego.

Segmento de interactividad (SI). Grandes secuencias o episodios de la interacción identificados a posterior de la observación a partir de a) la unidad temática o de contenido y b) el patrón dominante de comportamientos, y que reflejan la estructura de participación. Han sido descritos tres segmentos de interactividad:

SI de GR. Segmento de Interactividad de Gestión de la Representación.

SI de JM. Segmento de Interactividad del Juego Médico.

SI de JA. Segmento de Interactividad de Juegos Alternativos.

Sistema de categorías. Instrumento básico de medida en la investigación observacional. 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.

Sistema narrativo. Registro descriptivos mediante el empleo de lenguaje oral o escrito en que el observador escribe una descripción narrativa del acontecimiento que se produce. Su objetivo es conformar un panorama amplio de los fenómenos en consideración, que permita comprender lo que está ocurriendo e identificar factores que inciden en la aparición de las conductas.