



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES EN EL CAMPO DE LA EDUCACIÓN

### LA UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS COMO METODOLOGÍA DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE COMPETENCIAS PERSONALES Y SOCIO AFECTIVAS

**Patricia Guerra Mora**, Universidad de Oviedo (España), Facultad de Psicología. Estudiante de Psicología. 33003. Tlf: 985103252 Correo electrónico: patryguerra@hotmail.com  
**Andrea Arnaiz García**, Universidad de Oviedo (España), Facultad de Psicología. Estudiante de Psicología. 33003. Tlf: 985103252 Correo electrónico: andyag29@hotmail.com  
**Juan Pablo Pizarro Ruiz**, Universidad de Oviedo (España), Facultad de Psicología. Doctorando en psicología. 33003. Tlf: 665938683 Correo electrónico: pizarroruiz@msn.com

*Fecha de recepción: 7 de febrero de 2011*

*Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011*

#### RESUMEN

El objetivo es exponer la metodología de escenarios y las ventajas que supone en la recogida de información sobre las competencias personales y socioafectivas de los niños, sintetizadas en el constructo Personalidad Eficaz (PE) (Martín del Buey, 2006). Este constructo abarca cuatro esferas del Yo: fortalezas del Yo, demandas del Yo, retos del Yo y relaciones del Yo. La muestra utilizada fue de 136 alumnos de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria. El procedimiento consistió en la elaboración de escenarios seleccionando variables de cada una de las cuatro esferas del constructo. La presentación de los escenarios se acompañó de imágenes que ayudaran a los niños a entender las situaciones planteadas y facilitar así la elicitación de sus respuestas. Se obtuvieron en total más de 1200 respuestas. Analizando las mismas cualitativamente se pueden distinguir respuestas de distinta frecuencia y también de contenido similar o diferente según el criterio edad.

**Palabras clave:** cuestionario, escenarios, personalidad eficaz, Educación Primaria, información.

#### ABSTRACT

The aim is expose the stage methodology and the advantages that it supposes in the data capture about personal and socioafectives children's competences synthesized in the Efficient Personality construct (PE) (Martín del Buey, 2006). This construct includes four areas of self: strengths of self, demands of self, challenges of self, relationship of self. The sample that we used were 136 students of second and third cycle of Primary School. The method consisted in the stages elaboration choosing the variables of each one of the construct areas. Stages presentation was accompanied with some images that will help to the students to understand the posed situations and to make easy the answers elicitation. It was obtained more than 1200 answers. Analysing qualitatively the answers we



## LA UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS COMO METODOLOGÍA DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE COMPETENCIAS PERSONALES Y SOCIO AFECTIVAS

can distinguish its with different frequency and similar o different contents according to the age.

**Keywords:** questionnaire, stage, efficient personality, Primary School, information.

### INTRODUCCIÓN

El objetivo de nuestro estudio es exponer una metodología de obtención de información respecto a las competencias personales y socioafectivas sintetizadas en el constructo Personalidad Eficaz (Martín del Buey y Martín, 2008; Martín del Buey, Martín, Dapello, Marcone, Granados y Fernández, 2008; Martín del Buey, Martín, Dapello, Marcone y Fernández, 2006). La metodología empleada, que se abordará posteriormente, se basa en la utilización de escenarios en la interacción directa con niños de 7 a 12 años.

En relación al constructo citado, está compuesto por cuatro esferas que interactúan y que son complementarias entre sí: fortalezas del Yo (autoconcepto, autoestima) demandas del Yo (motivación, atribución y expectativas), retos del Yo (afrentamiento de problemas y toma de decisiones) y relaciones del Yo (comunicación, empatía y asertividad)

En el presente estudio nos basamos en la idea de que los niños son la fuente de información más fiable para elaborar un cuestionario dirigido a ellos mismos. Por si hubiese alguna duda, la necesidad de evaluar a edad temprana queda justificada por los numerosos estudios que muestran la utilidad predictiva que tienen la personalidad y el temperamento en la adaptación personal, el rendimiento académico y la integración social. Evaluando la personalidad infantil no sólo se puede ofrecer un abordaje en el mismo momento sino que también permite detectar problemas futuros potenciales y realizar así labores de prevención o intervención temprana.

Es preciso tener en cuenta el momento evolutivo en el que se encuentra el niño de cara a utilizar la metodología de escenarios en estas edades de primaria.

Realizamos a continuación una breve síntesis de los antecedentes a la utilización de escenarios como metodología de evaluación en psicología. Hay una serie de metodologías que son muy similares a los escenarios, en los que se intenta que el niño "proyecte" sus procesos afectivos y emocionales en sus respuestas a un material dado. Entre los antecedentes podrían citarse: a) Las técnicas proyectivas, en las que el evaluador elicit respuestas, a través de un material tipificado, que se supone que expresan el mundo interno del sujeto; b) Las técnicas proyectivas con una perspectiva cognitivo-conductual, que analizan cómo el sujeto resuelve problemas presentados auditiva o visualmente; c) Las populares Fábulas de Düss (1980), historias leídas por el examinador acerca de situaciones de la vida infantil que el niño tiene que completar con sus respuestas; d) El trabajo de Kohlberg (1984), el cual para desarrollar su teoría sobre el desarrollo moral propone a los niños dilemas morales y registra sus respuestas; e) El reciente trabajo de Thompson, Sharp y Alexander (2008), los cuales utilizan láminas en las que aparecen situaciones familiares y evalúan sus respuestas en relación a presencia o no de alguna psicopatología.

Posteriormente, la información obtenida mediante esta metodología se utilizó para construir una prueba de evaluación para niños de 2º y 3er ciclo de Educación Primaria. Se parte de la idea de que la metodología de escenarios es adecuada para este fin, pues se consigue una muestra de las habilidades cognitivas, del lenguaje y del mundo del niño.

### MÉTODO

#### Participantes

La muestra estuvo formada por alumnos de 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria de dos colegios públicos del Principado de Asturias. En total participaron 136 alumnos: 40 de 3º, 49 de 4º, 16 de 5º y 21 de 6º de Primaria.



## DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES EN EL CAMPO DE LA EDUCACIÓN

Ambos colegios se encuentran en la periferia de Oviedo, pero su población es heterogénea ya que a que en el primer centro el alumnado pertenece a un estatus socioeconómico medio-bajo con población mayoritaria de etnia gitana e inmigrante, especialmente de América del Sur y el alumnado del segundo colegio está formado por niños pertenecientes a familias de un estatus socioeconómico medio-alto.

Los escenarios referidos a "Fortalezas del yo y Motivación" se llevaron a cabo con 24 alumnos de 4º de primaria y 10 de 5º de Primaria. Los de "Atribución y Expectativas" con 17 alumnos de 3º y 21 de 6º de Primaria. Los de "Relaciones del Yo" con 25 alumnos de 4º de Primaria, y por último, los de "Retos del Yo" con 23 alumnos de 3º y 16 de 6º de Primaria. En total se aplicó el escenario "Fortalezas del yo y Motivación" a 34 alumnos; el de "Atribuciones y Expectativas" a 38 alumnos; el de "Relaciones del yo" a 25 alumnos y el de "Retos del yo" a 39 alumnos.

### Instrumento

La metodología de escenarios propuesta consta de 44 escenarios divididos en cuatro bloques: "Fortalezas del yo y Motivación", "Atribuciones y Expectativas", "Relaciones del yo" y "Retos del yo".

Para obtener la información sobre las cuatro áreas citadas, se diseñaron una serie de situaciones con las que los niños debían identificarse y responder a una serie de preguntas abiertas sobre las mismas. Con la finalidad de facilitarles la tarea y de que la misma fuera más lúdica, elaboramos unas cartulinas con dibujos y fotografías de niños similares a ellos. Por otro lado, las ideas de los alumnos fueron recogidas a través de unos registros en los que se apuntaba literalmente las respuestas que ofrecían los niños, así como también se anotaba si quien daba la idea era un chico o una chica y si era inmigrante o no.

### Procedimiento

Los escenarios son pequeñas historias en las que los niños deben responder a una serie de cuestiones relacionadas con una situación hipotética que se les plantea. Esta metodología permite, a través de situaciones con las que los niños puedan sentirse identificados, indagar en el vocabulario, las cogniciones o las vivencias habituales de los niños de entre 7 y 12 años en este caso. Por tanto, los escenarios sirven para conocer y utilizar estas situaciones y vivencias como base para la construcción de los ítems que formarán parte de una batería que mida la Personalidad Eficaz en Educación Primaria.

Los diferentes escenarios elaborados giran en torno a las cuatro esferas del Constructo de Personalidad Eficaz: Fortalezas, Demandas, Retos y Relaciones. En un primer momento, basándonos en la batería de personalidad eficaz de Secundaria, seleccionamos las variables de cada una de las esferas que queríamos medir en alumnos de segundo y tercer ciclo de Primaria. Posteriormente, generamos una serie de situaciones con el fin de que a los estudiantes con los que trabajamos les resultara más fácil evocar unas respuestas relacionadas con las variables a medir.

En la generación de escenarios se tuvieron en cuenta varios requisitos, que a nuestro parecer eran imprescindibles para obtener la información que se pretendía. En primer lugar, las situaciones debían ser neutras y abiertas para no sesgar las respuestas aportadas por los niños debido a la imagen que se presentaba o al lenguaje que se empleaba, y para obtener el máximo de información posible de los niños (su modo de expresarse, todas las ideas que se les ocurrieran sobre esa situación, etc.). Los escenarios también debían ser creíbles y familiares puesto que lo que se pretendía era recoger respuestas que se correspondieran con sus vivencias y experiencias cotidianas. Otro de los requisitos en la generación de estos escenarios era que tuvieran un carácter lúdico y motivante para facilitar la elicitación de respuestas de los niños y su colaboración algo que resulta adecuado en estas edades. Asimismo, un formato ágil también era necesario para que los alumnos no se can-



### **LA UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS COMO METODOLOGÍA DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE COMPETENCIAS PERSONALES Y SOCIO AFECTIVAS**

saran y dedicaran toda su atención a aportar ideas sobre las variables a medir, por lo que se optó por realizar la presentación de escenarios a través del lenguaje hablado, acompañado de material fotográfico para que el “juego” resultara más atractivo e interesante a los niños y para conseguir que entendieran correctamente la situación que se les planteaba.

Una vez establecidos los requisitos previos a la generación de escenarios, en una primera fase, cada una de las variables que conformaran la batería de Personalidad Eficaz estaba relacionada con un escenario. Sin embargo, en sucesivas revisiones, las situaciones a presentar se fueron puliendo, perfeccionando las cuestiones planteadas a los alumnos y diseñando situaciones en las que tuvieran cabida preguntas que elicitaran respuestas de las diferentes esferas del constructo. Una vez planteadas las situaciones, se llevó a cabo una exhaustiva búsqueda de imágenes a través de la red que fueran de libre acceso y que encajaran con los escenarios propuestos. Estas imágenes son parte fundamental de la metodología de escenarios propuesta, puesto que son la representación gráfica del escenario planteado. Por ello, resultaba esencial que los niños pudieran identificarse con esas imágenes, por lo que se tuvieron en cuenta las características socioeconómicas y familiares de los niños con los que trabajamos. Por ejemplo, puesto que sabíamos que en uno de los colegios había un número significativo de alumnado inmigrante, las fotografías presentadas no eran todas de chicos rubios de ojos azules, sino que se mostraban imágenes de niños con diferentes tonalidades de piel y de pelo y con la presencia igualitaria de ambos géneros. De este modo, se garantizaba que todos los alumnos se vieran identificados en las situaciones y pudieran dar respuestas de situaciones cercanas a ellos y de sus propias vivencias.

Siguiendo el modelo de desarrollo cognitivo de Piaget, los niños de educación primaria se enmarcan dentro de la etapa de operaciones concretas, en la que presenta una mayor capacidad para el razonamiento lógico que en etapas anteriores aunque todavía a un nivel muy concreto. Es precisamente este nivel de concreción el que aportan las imágenes, ya que cuando a un niño de 7 a 12 años se le plantea una situación hipotética, ésta dificulta el pensamiento lógico-concreto, y con el fin de facilitarles esta tarea se le presentan imágenes que les puedan servir de referencia a la hora de trabajar y dar sus respuestas.

No obstante, no todas las imágenes fueron fotografías reales, sino que en algunos escenarios se incluyeron dibujos por dos razones: una, porque entendemos que contribuía a dar el carácter lúdico que se busca; y dos, porque para los escenarios más personales en los que se preguntaba a los alumnos por sus sentimientos o estados de ánimo, los dibujos permitían mostrar de manera sencilla y gráfica emociones, pero sin sesgar su respuesta.

Una vez elaborados los escenarios, fueron sometidos a dos juicios de experto. El primero fue realizado por el grupo de investigación GOYAD, que había participado en la elaboración del programa de intervención de Personalidad Eficaz en Primaria, mientras que el segundo juicio estuvo formado por nueve profesores de los dos colegios públicos a los que se iba a acudir para trabajar con los niños, que previamente habían recibido formación en el constructo de Personalidad Eficaz, los programas de intervención y los instrumentos de evaluación existentes sobre ello. Las modificaciones giraron en torno al lenguaje empleado ya que se sugirieron cambios de unas palabras por otras sinónimas, pero más sencillas de comprender para los estudiantes. Asimismo, también se propuso la sustitución de algunas imágenes por otras que reflejaran más fielmente la diversidad del centro educativo al que se iba a acudir, por ejemplo se propuso emplear fotografías de más de un tipo de familia, es decir, no solo biparental, sino también monoparental.

Por cuestiones de tiempo y para evitar que las sesiones de trabajo con cada una de las clases fueran demasiado extensas, se optó por una sesión para “Fortalezas del Yo” y “Motivaciones”, otra para “Atribuciones y Expectativas”, otra para “Retos del Yo”, y por último, una para “Relaciones del Yo”. Cada una de estas sesiones es aplicada en clases diferente.



## DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES EN EL CAMPO DE LA EDUCACIÓN

Los escenarios fueron aplicados por tres evaluadores, que previamente se habían formado en el constructo de Personalidad Eficaz, al igual que se hizo con el personal docente implicado de los dos centros a los que se acudió. El curso a los profesores se impartió bajo la denominación de "Evaluación de competencias personales y sociales en Educación Primaria".

Cada sesión de aplicación de los escenarios duraba aproximadamente cincuenta minutos y presentaba una estructura común. En primer lugar, se comenzaba con una pequeña introducción que pretendía motivar a los niños y seguía posteriormente con la aplicación de un escenario común para todos los alumnos del aula. A continuación, se dividía la clase en dos grupos y en cada uno de ellos se aplicaba los escenarios que correspondían a la sesión de trabajo. Por tanto, la estructura básica de todas las sesiones era la que sigue: en primer lugar una introducción en la que los evaluadores se presentaban, se contaba un breve relato motivador para fomentar la participación de los alumnos y se explicaba a los niños lo que debían hacer. A continuación, se dividía la clase en dos grupos para facilitar el registro de las respuestas aportadas por los niños y después se aplicaba de manera conjunta para los dos grupos el escenario número uno con el fin de ejemplificar la dinámica de la actividad y resolver las dudas que surgieran a cerca de la misma. Por último, se trabajaban en los dos grupos los diferentes escenarios, en los que los evaluadores únicamente debían intervenir para intentar variar las respuestas de los alumnos si todas tratan de lo mismo, es decir, que si por ejemplo al preguntarles qué cosas les dan miedo solo dicen animales, se les puede preguntar si les dan miedo otras cosas que no sean animales. Al finalizar la aplicación de los escenarios se agradecía a los niños su participación, felicitándoles por su trabajo, y se elaboraba una pequeña conclusión.

Después de la aplicación del primer escenario y dividida la clase en dos grupos, en la sesión de "Fortalezas del yo y Motivaciones" una mitad del aula responde a cuestiones planteadas en siete escenarios que buscan información sobre cómo los niños de estas edades entienden el autoconcepto familiar, académico, físico y social, y por otro lado, la motivación al éxito, motivación interna y evitación de fracaso. La otra mitad trabajar en siete escenarios que recogen información sobre autoconcepto familiar, social y emocional y habilidades sociales.

En la sesión de "Atribuciones y Expectativas", uno de los grupos responde a las cuestiones planteadas sobre cuatro escenarios que recogen información acerca de las atribuciones de éxito y de las expectativas optimistas y pesimistas; y el otro grupo en tres escenarios sobre Atribuciones de éxito y fracaso, Autoconcepto académico, Motivación interna, Expectativas optimistas y pesimistas y Afrontamiento de problemas. Los cinco escenarios finales que resuelve el aula de forma conjunta buscan obtener información sobre las atribuciones de éxito, la evitación de fracaso, la motivación al éxito y el afrontamiento de problemas de forma resolutiva, pasiva o evitativa.

Por otro lado, en la sesión de "Relaciones del Yo" una parte de la clase contesta a cuatro escenarios que buscan conocer mejor la manera de entender sus habilidades para expresarse en una situación social y formular peticiones de forma pertinente; mientras que el otro grupo responde a cuatro escenarios que tratan sobre las habilidades para controlar situaciones de enfado y para la defensa de los derechos propios. Los cuatro escenarios aplicados a los dos grupos del aula tratan sobre la asertividad y la habilidad para interaccionar con el otro sexo.

En la sesión de "Retos del Yo" la clase se divide en dos para trabajar con grupos más pequeños facilitando la participación de los alumnos y el registro de sus respuestas, pero los cinco escenarios utilizados en cada mitad de la clase son los mismos.

## RESULTADOS

Los resultados de la aplicación de los escenarios han sido satisfactorios y muestran que la metodología de escenarios es útil para obtener información en las edades propuestas, de 7 a 12



## LA UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS COMO METODOLOGÍA DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE COMPETENCIAS PERSONALES Y SOCIO AFECTIVAS

años. Concretamente, se lograron recoger en total más de 1200 respuestas dadas por los alumnos, lo que supone una media de más de 28 repuestas por escenario planteado. Realizando un análisis cualitativo de las mismas, se pueden distinguir respuestas de la misma o distinta frecuencia así como diferentes o similares en función del criterio edad.

Estas respuestas permitieron posteriormente generar ítems en relación a la construcción de la batería. Para este fin se seleccionaron aquellas respuestas con mayor frecuencia y que fuesen comunes a todas las edades.

## CONCLUSIONES

Este método de evaluación que utiliza preguntas abiertas y de carácter lúdico, nos permitió obtener información variada por parte de los alumnos, mientras que para ellos es un juego. El hecho de dividir la clase en dos grupos, no sólo facilitó la tarea del registro, sino que también supuso para los estudiantes una mayor posibilidad u oportunidad de expresarse y dar sus ideas, ya que en pequeños grupos la participación es mayor que un grupo de trabajo mayor.

Esta metodología de escenarios propuesta aportó gran cantidad de información, que después sirvió de base para la construcción de los ítems que conforman una batería de evaluación de competencias personales y sociales para niños y niñas de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria. De todos esos ítems generados, se seleccionaron los más adecuados por un grupo de expertos, y tras una fase piloto, se redujeron hasta la obtención de una batería final de 60 ítems. Esta batería será presentada en futuro trabajo de este equipo, acompañada de los requisitos psicométricos básicos de fiabilidad, validez de contenido, validez concurrente y tipificación, que aún se encuentra en fase de validación.

Por todo lo dicho, se puede concluir que la utilización de escenarios como método de construcción de ítems en alumnos de Educación Primaria resulta útil para conocer mejor sus vivencias, sus intereses, su mundo y su modo de expresarse, así como también nos aporta información de primera mano de los niños de estas edades. Es, en definitiva, una metodología de bajo coste de aplicación (tanto económico, como humano) y con grandes beneficios (en cantidad y calidad) de la información recogida.

## REFERENCIAS

- Düss, L. (1980). *Fábulas*. Madrid: TEA, S.A.
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development. The Nature and Validity of Moral Stages*. San Francisco, Harper and Row
- Martín del Buey, F. Martín Palacio, E. (2008). Patrones de Atribución de Causalidad de las Relaciones Personales Adolescentes. *Orientación Educativa*. nº 22, 105-118. UPLA. Valparaíso-Chile.
- Martín del Buey, F. Martín Palacio, E. Dapello, B. Marcone, R, Granados, P y Fernández, A. (2008). Cuestionario de Personalidad Eficaz en la Formación Profesional. *Psicothema* nº 20. 124-128.
- Martín del Buey, F. Martín Palacio, E. Dapello, B. Marcone, R. y Fernández, A. (2006). Adaptación chilena del Cuestionario de Personalidad Eficaz para adolescentes. *Psicothema*, 18, 130-134.
- Thompson, T., Sharp, J. y Alexander, J. (2008). Assessing the psychometric properties of a scenario-based measure of achievement guilt and shame. *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*, 28 (4), 373-395.