

TEMA III

INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN

Metodología observacional: Proceso



INSTRUMENTOS

Construcción del investigador

Usuario

Instrumentos de observación

Sistema de categorías

Formato de campo

Combinación FC/SC

Instrumentos de registro

De papel y lápiz

Electrónicos

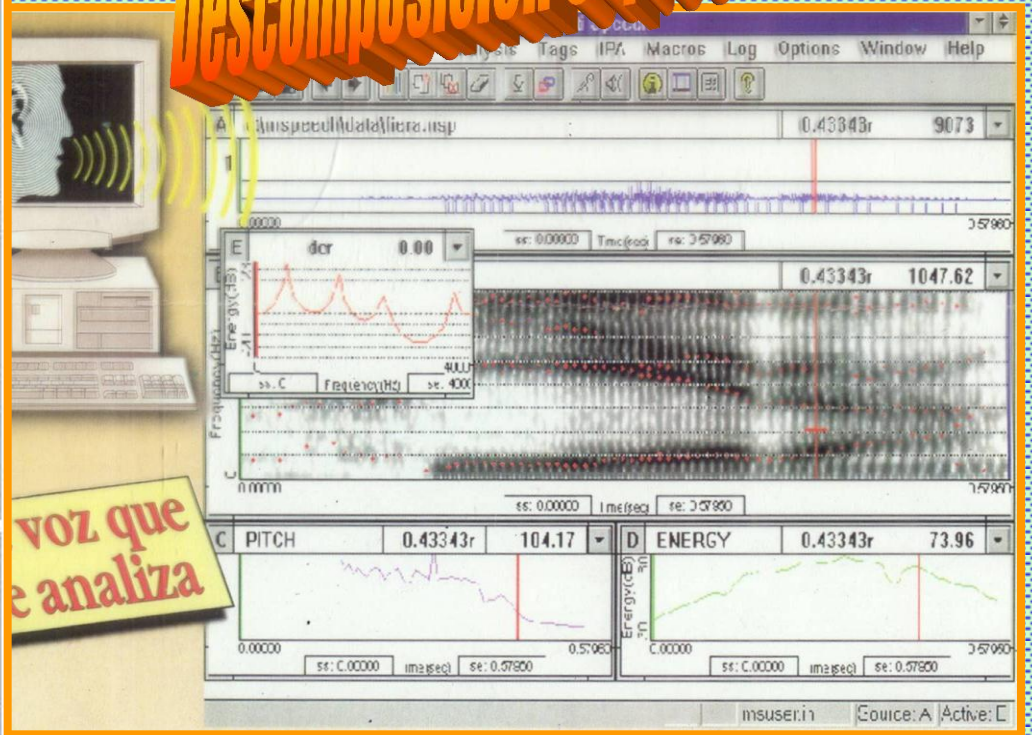
Programas informáticos

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Análisis del movimiento



Descomposición espectral de la voz



Datamyte

Instrumentos electrónicos

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Registro mediante programas informáticos generales (1)

Access

Partido Madrid-Barca2

COMPETICION		CAMPO		PARTE		Jugada	Dorsal	CONTACTO BALON		OrdenRegistro:	ID:					
Liga	Copa	Casa	Fuera	1ª	2ª			1	2	3	4	noC	6	😊	1	
EQUIPO		ZONA INICIO				INTERRUPCIONES		INTERCEPTACIONES		Marcador	Tiempo					
P	C	TM	Inob	UD	DE	CE	OF	UO	DEN	FUE	noInt	PER	REC	noINF	ujh	
LATERALIDAD		ZONA FINAL				TIRO										
D	I	UDE	DEF	CEN	DFE	UDF	SEX	CEX	noT							

Registro: 1 de 43

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Registro mediante programas informáticos generales (2)

Excel

1	EQUIPO	No Reg.	LATERAL	ZONA RECP	ZONA PASE	DESPLAZ.	INTERRUPC.	INTERCEP	TIRO	TIEMPO	DUR.	MARCADOR
2	AEK Barcelona	TM Inob.	D I	UD D C O UO	UD D C O UO	1 2 3 4 ØD	-2 -1 1 2 ØR	-1 1 ØNR	-1 1 ØT			
3												
4	0	1	0	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0:15		0-0
5	0	1	0	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0:17	0:02	0-0
6	0	1	0	0	1	0 1 0 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0:22	0:05	0-0
7	0	1	0	1	0	0 1 0 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0:26	0:04	0-0
8	0	1	0	1	0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 2 0	0 0 1 0	0:27	0:01	0-0
9	0	1	0	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 1 0 0	0 0 1 0	0:28	0:01	0-0
10	0	1	0	0	1	0 0 0 1	0 0 0 1	0 0 1 0	0 0 1 0	0:30	0:02	0-0
11	0	1	0	0	1	0 0 0 1	0 0 0 1	0 0 0 0	1 0 0 0	0:31	0:01	0-0
12			1							0:56	0:25	0-0
13	1	0	1	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 1 0	0:57	0:01	0-0
14	1	0	1	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 1 0 0	0 0 1 0	1:00	0:03	0-0
15	1	0	1	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 1 0 0	0 0 1 0	1:03	0:03	0-0
16	1	0	1	0	1	0 0 1 0	0 0 1 0	0 0 0 0	1 1 0 0	1:04	0:01	0-0

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Programas informáticos específicos

Bernesse Time-Series Notation

Codex

DATACAP

Datamyte

Direct Observation Data System

EVENT-PC

Match Vision Studio

Observational Data Collection and Analysis for Windows
(ObsWin)

SDIS

The Observer

ThèmeCoder

Etc., etc., etc.



REGISTRO

CODEx

The screenshot shows the 'Codex' software window with a menu bar (Archivo, Criterios, Sujetos, Transcripción) and a 'Formatos de Campo' section. On the left, there are several dropdown menus for configuring recording parameters: Equipo (AEK - Equipo AEK), No_Registro (TV - Tiempo vacío), Lateralidad (D - Derecha), Zona_I (UD_I - Ultradefensiva), Zona_F (UD_F - Ultradefensiv), Contacto_Balón (1 - Uno), Interrupción (D - Dentro), Interceptación (P - Pérdida), and Tiro (S_E - Sin-éxito). The main area contains a table with columns: Suj, T, HT, MT, ST, DT, and Códigos. The first row of data is: 1 # 00 00 03 02 BCN TV I D_I O_F 3 D P S_E. Below the table, there are fields for 'Transcripción' (Ninguna) and 'Sujetos' (Nuevos). A list of subjects is shown with 'Dorsal_2' selected. On the right side, there are buttons for 'En marcha', 'Parar', 'Código', and 'Ajustar Reloj'. At the bottom right, there is a 'PAPELERA' icon.

Suj	T	HT	MT	ST	DT	Códigos
1	#	00	00	03	02	BCN TV I D_I O_F 3 D P S_E

0 0 15 2 -- Transcripción: Ninguna

-- Sujetos: Nuevos

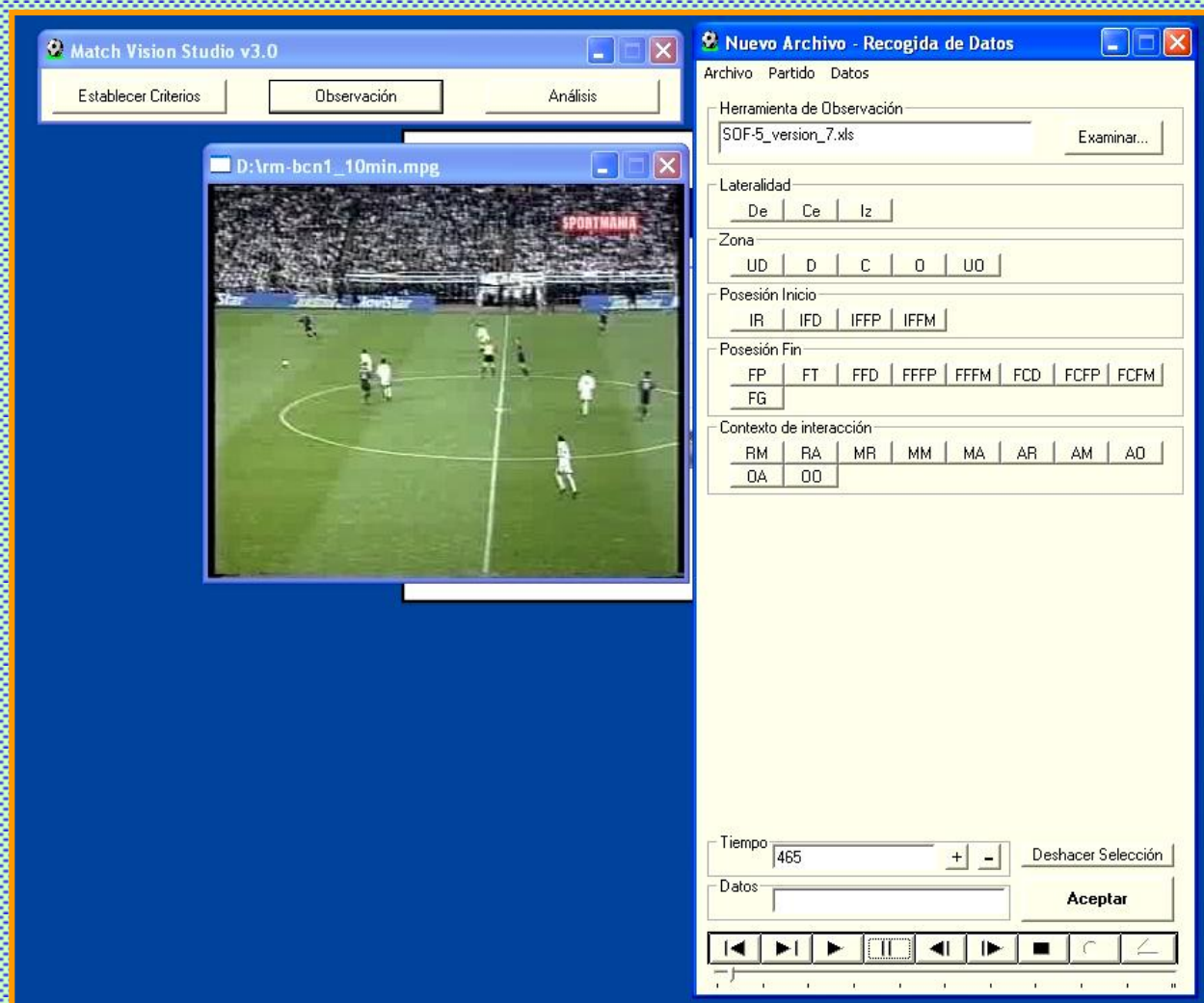
1		Dorsal_1
2		Dorsal_2
3		Dorsal_3
4		Dorsal_4

PAPELERA

Hernández-Mendo, A., Anguera, M.T. & Bermúdez, M.A. (2000). Software for recording observational files. *Behavior Research Methods, Instruments & Computers*, 32 (3), 436-445.

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Match Vision Studio



Perea Rodríguez, A., Alday Ezpeleta, L. y Castellano Paulis, J. (2004). Software para la observación deportiva *Match Vision Studio*. III Congreso Vasco del Deporte. Socialización y Deporte / Kirolaren III Euskal Biltzarra. Sozializazioa era Virola. Vitoria.

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Match Vision Studio

The screenshot displays the Match Vision Studio v3.0 interface. The main window is titled "Match Vision Studio v3.0" and contains three buttons: "Establecer Criterios", "Observación", and "Análisis". A video player window titled "D:\rm-bcn1_10min.mpg" shows a soccer match in progress. To the right, a secondary window titled "Nuevo Archivo - Recogida de Datos" is open, showing various data collection options. The "Archivo" tab is selected, and the "Herramienta de Observación" is set to "SDF-5_version_7.xls". The "Lateralidad" section has "Ce" selected. The "Zona" section has "C" selected. The "Posesión Inicio" section has "IR" selected. The "Posesión Fin" section has "FP" selected. The "Contexto de interacción" section has "RA" selected. The "Tiempo" field shows "599" and the "Datos" field shows "Ce C o o RA". The "Aceptar" button is highlighted.

Match Vision Studio v3.0

Establecer Criterios Observación Análisis

D:\rm-bcn1_10min.mpg

Nuevo Archivo - Recogida de Datos

Archivo Partido Datos

Herramienta de Observación
SDF-5_version_7.xls Examinar...

Lateralidad
De Ce Iz

Zona
UD D C O UO

Posesión Inicio
IR IFD IFFP IFFM

Posesión Fin
FP FT FFD FFFP FFFM FCD FCFP FCFM
FG

Contexto de interacción
RM RA MR MM MA AR AM AD
OA OO

Tiempo 599 + - Deshacer Selección

Datos Ce C o o RA Aceptar

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏸ ⏹ ⏺ ⏻ ⏼ ⏽ ⏾ ⏿

INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Match Vision Studio

The screenshot displays the Match Vision Studio v3.0 interface. It features a central video player showing a soccer match, a data table at the bottom left, and a configuration panel on the right. The configuration panel includes sections for observation tools, laterality, zones, starting and ending positions, and interaction contexts. The data table lists various match events with columns for time, duration, laterality, zone, starting position, ending position, and interaction type.

Match Vision Studio v3.0

Establecer Criterios Observación Análisis

D:\rm-bcn1_10min.mpg

Nuevo Archivo - Recogida de Datos

Archivo Partido Datos

Herramienta de Observación
SOF-5_version_7.xls Examinar...

Lateralidad
De Ce Iz

Zona
UD D C O UO

Posesión Inicio
IR IFD IFFP IFFM

Posesión Fin
FP FT FFD FFFP FFFM FCD FCFP FCFM
FG

Contexto de interacción
RM RA MR MM MA AR AM AO
OA OO

Nuevo Archivo - Datos

Tiempo	Duración	Lateralidad	Zona	sesión Inic	sesión Fin	to de int
437	437	Ce	C	IFD	o	MA
551	114	Iz	D	o	o	RA
671	120	Ce	D	o	o	RA
716	45	De	C	IFD	o	RM
761	45	Iz	D	o	FT	RA
818	57	Ce	UO	o	FT	AR
1596	778	Ce	C	IR	o	AR

Tiempo 1596 + - Deshacer Selección

Datos Ce C IR o AR **Aceptar**

Navigation controls: Stop, Play, Next, Pause, Previous, Full Screen, Refresh, Zoom In, Zoom Out

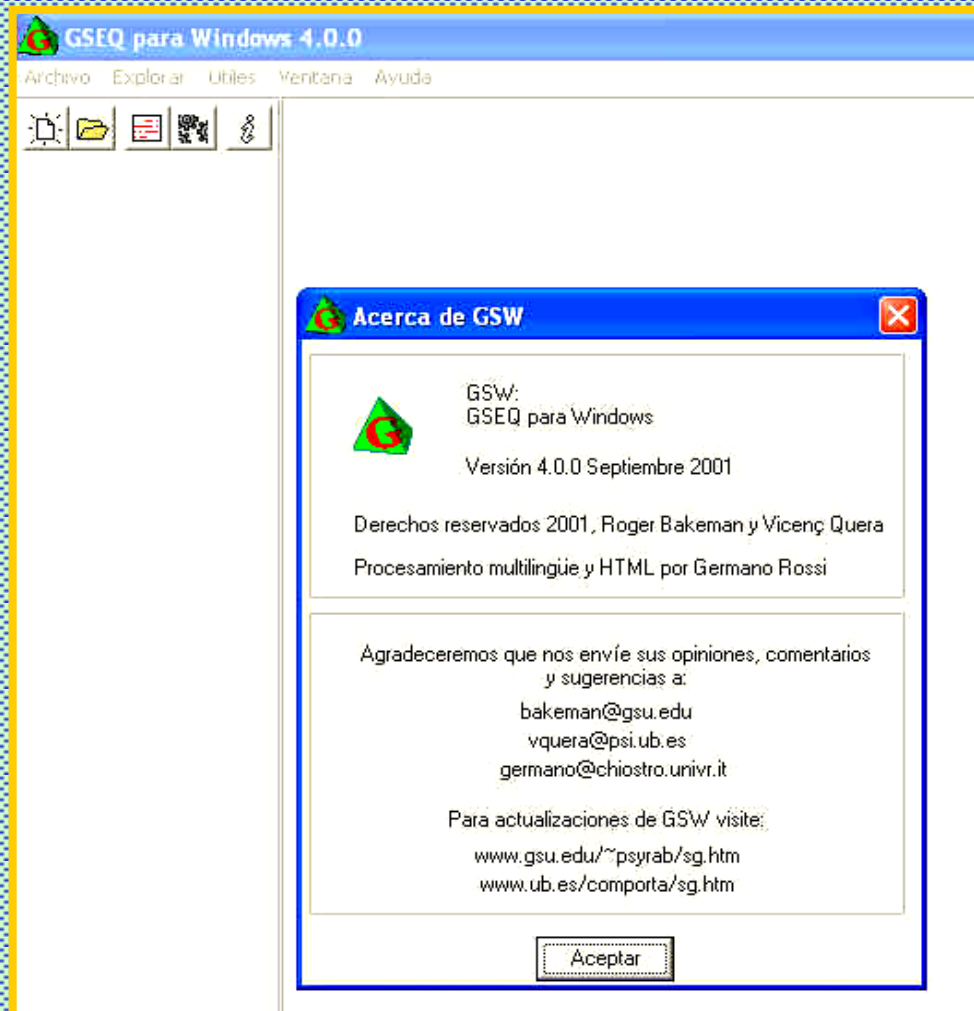
INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Módulo SDIS

Programa SDIS-GSEQ

Descargar de
www.ub.es

Depto. Metodología C.C.



INSTRUMENTOS DE REGISTRO: THÈMECODER

Programas informáticos específicos (II)

Programa THÈMECODER
(antes SPORTCODER)



Autor:

Gudberg K. Jonsson. Iceland University. Reykjavík (Iceland)

THÈMECODER (10): Jonsson (2002)

The screenshot displays the Theme Video Coder software interface. The main window shows a soccer match video with a frame counter at 1547. Three yellow callout boxes highlight specific features: 'Actors' points to a list of player names on the left; 'Delimitación temporal visionado' points to a video control bar at the bottom; and 'Control del video' points to a playback control bar below the video. The 'Behavior Record (RDT)' table on the right lists events with their corresponding time stamps. The 'Coded Behavior Types' list on the left shows various actions like 'C.Pasar_balon' and 'D.Recoger_nalon'. The 'Category Table (VVT)' at the bottom provides a structured view of the video's content.

Actors

Delimitación temporal visionado

Control del video

T	Event
0	:
406	10,e,0
417	5,e,Saque_centro,Passar_balon
441	5,e,C,Passar_balon
460	7,e,D,Passar_balon
497	2,e,D,Recoger_nalon
499	2,e,D,Passar_balon
601	2,e,D,Recoger_nalon
602	2,e,D,Passar_balon
661	2,e,C,Passar_balon
687	7,e,C,Recoger_nalon
706	10,e,C,Recoger_nalon
709	10,e,C,Passar_balon
721	10,e,C,Passar_balon
747	9,e,C,Recoger_nalon
762	6,e,D,Progresar_balon
771	?,e,0
846	?,e,UD,Tiro_fuera
69976	&

Zona	Inicio	Desarrollo	Fin
UD	Saque_centro	Recoger_nalon	Tiro_entre_palos
D	Saque_meta	Controlar_balon	Tiro_gol
C	Saque_esquina	Progresar_balon	Tiro_fuera
O	Saque_banda	Passar_balon	Lanzar_penalti
UO	Saque_neutral	1x1 (Regate)	Perdida_directa
	Tiro_libre_falta	Finta	Perdida_por_balon_fu
	Saque_portero		Falta_en_ataque

THÈMECODER

The screenshot displays the Behavior Coder software interface. The central window shows a video of three individuals seated around a table, with their faces obscured by black boxes. The interface includes a menu bar (File, Edit, View, Tools, Info), a toolbar, and several panels. On the left, a list of behavioral codes is visible, including 'a1.a+.rv+', 'a1.lex', 'c1.a+.lex', 'c1.a+', 'c1.a+.nu', 'c1.a+.rv+', 'c1.a+.part', 'c1.part', 'group.a-', and 'group.a+'. On the right, a larger list of codes is shown, with '002722 c.e.h1.a.v+.lwl' highlighted. Below the video, a table with columns for Actor, BeginEnd, Target, Affordanz, Gaze, Expans, Voice, and Touch is visible. The table contains data for actors 'a', 'c', and 'h'. A red oval highlights the video and the table, and another red oval highlights the list of codes on the right. Two yellow labels, 'Fichero .RDT' and 'Fichero .VVT', are placed near the bottom right of the interface.

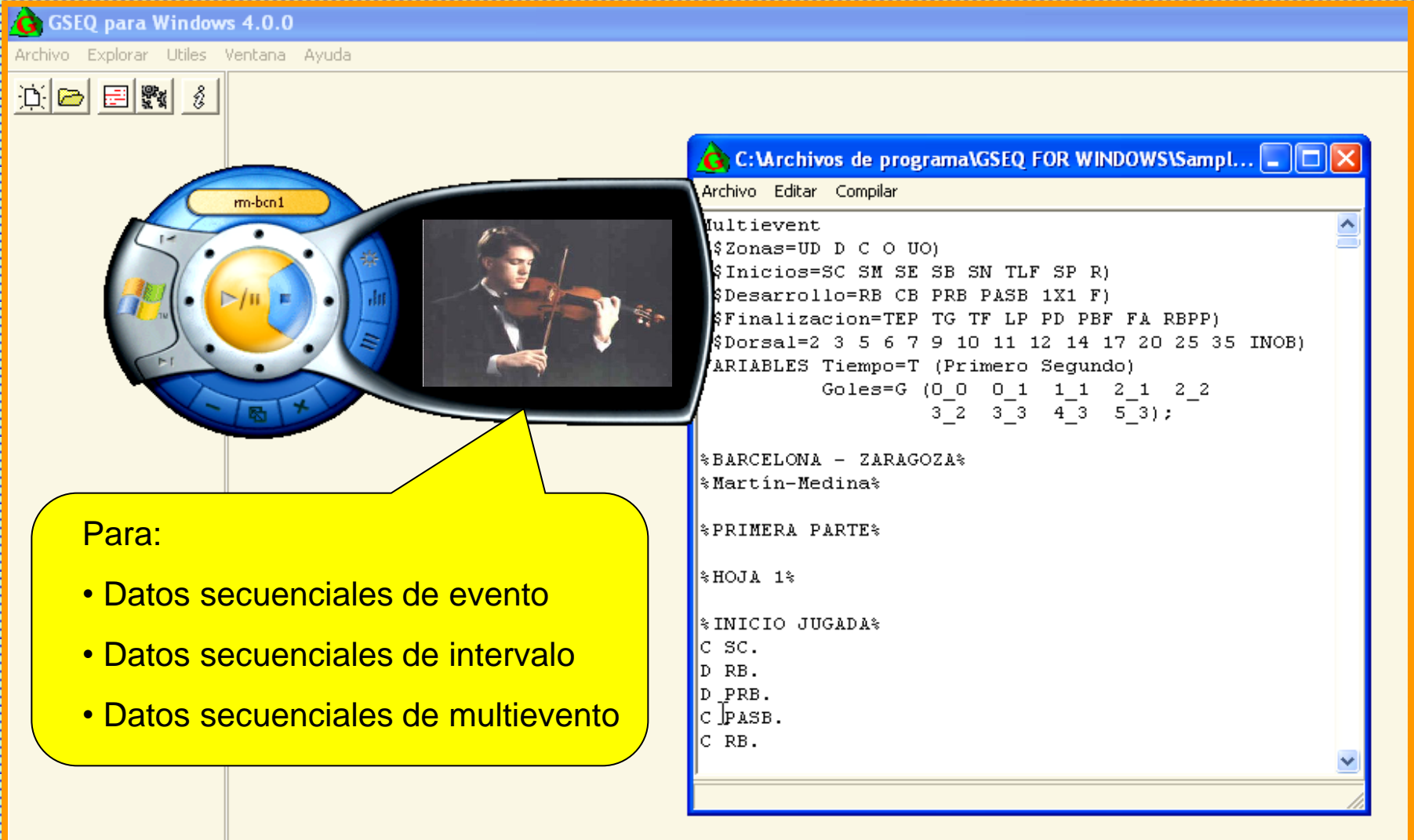
Actor	BeginEnd	Target	Affordanz	Gaze	Expans	Voice	Touch
a	b	a1	env+	lwl	e+	v+	t+
c	e	c1	av+	lwt	e-	v-	t-
h		h1	a-				
		d1					
		group					

Fichero .RDT

Fichero .VVT

Windows Media Player (1)

Recursos no específicos



GSEQ para Windows 4.0.0

Archivo Explorar Utiles Ventana Ayuda

Archivos de programa\GSEQ FOR WINDOWS\Sampl...

Archivo Editar Compilar

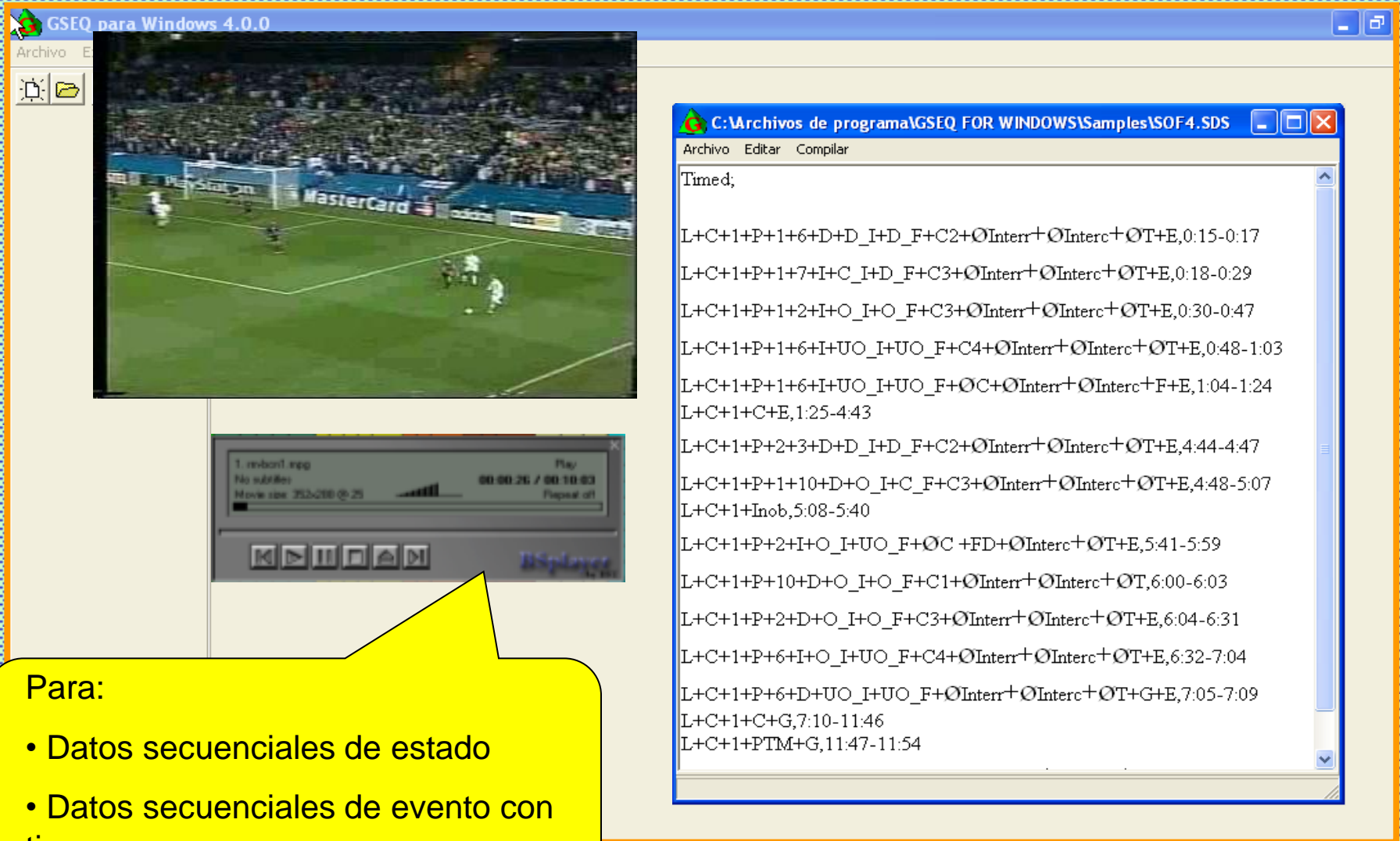
Multievent
\$Zonas=UD D C O UO)
\$Inicios=SC SM SE SB SN TLF SP R)
\$Desarrollo=RB CB PRB PASB 1X1 F)
\$Finalizacion=TEP TG TF LP PD PBF FA RBPP)
\$Dorsal=2 3 5 6 7 9 10 11 12 14 17 20 25 35 INOB)
VARIABLES Tiempo=T (Primero Segundo)
Goles=G (0_0 0_1 1_1 2_1 2_2
3_2 3_3 4_3 5_3);

BARCELONA - ZARAGOZA
Martín-Medina
PRIMERA PARTE
HOJA 1
INICIO JUGADA
C SC.
D RB.
D_PRB.
C_PASB.
C RB.

Para:

- Datos secuenciales de evento
- Datos secuenciales de intervalo
- Datos secuenciales de multievento

Recursos no específicos



The image shows a screenshot of the GSEQ para Windows 4.0.0 application. The main window displays a soccer game in progress, with a goal and a crowd visible. Below the game, there is a control panel with various playback buttons and a progress bar. To the right, a smaller window titled "C:\Archivos de programa\GSEQ FOR WINDOWS\Samples\SOF4.SDS" displays a list of state transition rules. A yellow callout box points to the rules, indicating that they are used for sequential state data and sequential event data with time.

Archivo E

1. evbnd1. reg Play 00:00:26 / 00:10:03
No subtitles Movie size: 752,038 @ 25 Progress: 0%

BSPlayer

C:\Archivos de programa\GSEQ FOR WINDOWS\Samples\SOF4.SDS

Archivo Editar Compilar

Timed;

- L+C+1+P+1+6+D+D_I+D_F+C2+OInterr+OInterc+OT+E,0:15-0:17
- L+C+1+P+1+7+I+C_I+D_F+C3+OInterr+OInterc+OT+E,0:18-0:29
- L+C+1+P+1+2+I+O_I+O_F+C3+OInterr+OInterc+OT+E,0:30-0:47
- L+C+1+P+1+6+I+UO_I+UO_F+C4+OInterr+OInterc+OT+E,0:48-1:03
- L+C+1+P+1+6+I+UO_I+UO_F+OC+OInterr+OInterc+F+E,1:04-1:24
- L+C+1+C+E,1:25-4:43
- L+C+1+P+2+3+D+D_I+D_F+C2+OInterr+OInterc+OT+E,4:44-4:47
- L+C+1+P+1+10+D+O_I+C_F+C3+OInterr+OInterc+OT+E,4:48-5:07
- L+C+1+Inob,5:08-5:40
- L+C+1+P+2+I+O_I+UO_F+OC+FD+OInterc+OT+E,5:41-5:59
- L+C+1+P+10+D+O_I+O_F+C1+OInterr+OInterc+OT,6:00-6:03
- L+C+1+P+2+D+O_I+O_F+C3+OInterr+OInterc+OT+E,6:04-6:31
- L+C+1+P+6+I+O_I+UO_F+C4+OInterr+OInterc+OT+E,6:32-7:04
- L+C+1+P+6+D+UO_I+UO_F+OInterr+OInterc+OT+G+E,7:05-7:09
- L+C+1+C+G,7:10-11:46
- L+C+1+PTM+G,11:47-11:54

Para:

- Datos secuenciales de estado
- Datos secuenciales de evento con tiempo

INSTRUMENTOS

Construcción del investigador

Usuario

Instrumentos de observación

Sistema de categorías

Formato de campo

Combinación FC/SC

Instrumentos de registro

De papel y lápiz

Electrónicos

Programas informáticos

Instrumentos de observación

Sistema de categorías

Marco teórico imprescindible

Sistema cerrado

Unidimensional

De código único

Elevada rigidez

Formato de campo

Marco teórico no imprescindible, pero recomendable

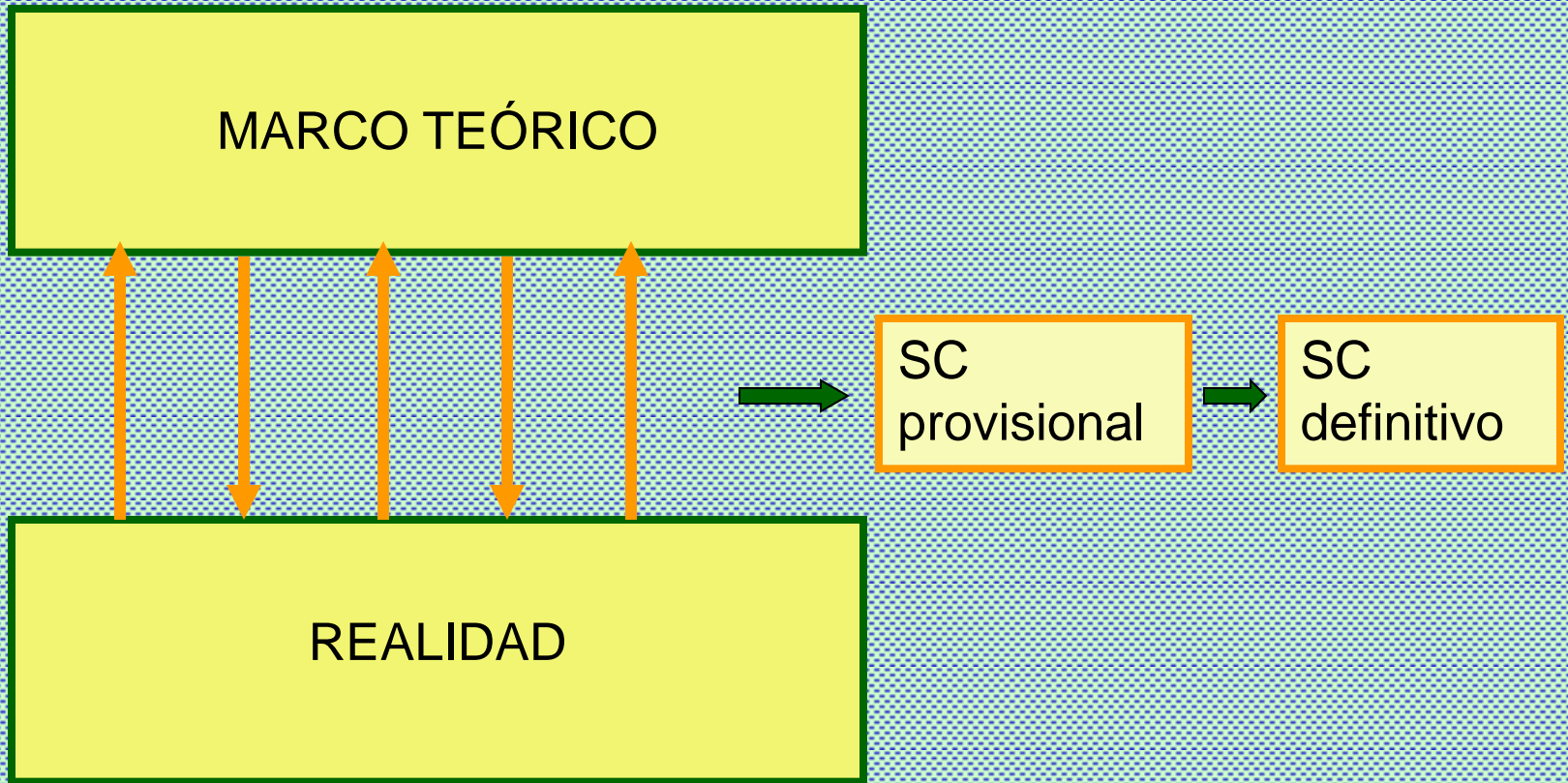
Sistema abierto

Multidimensional

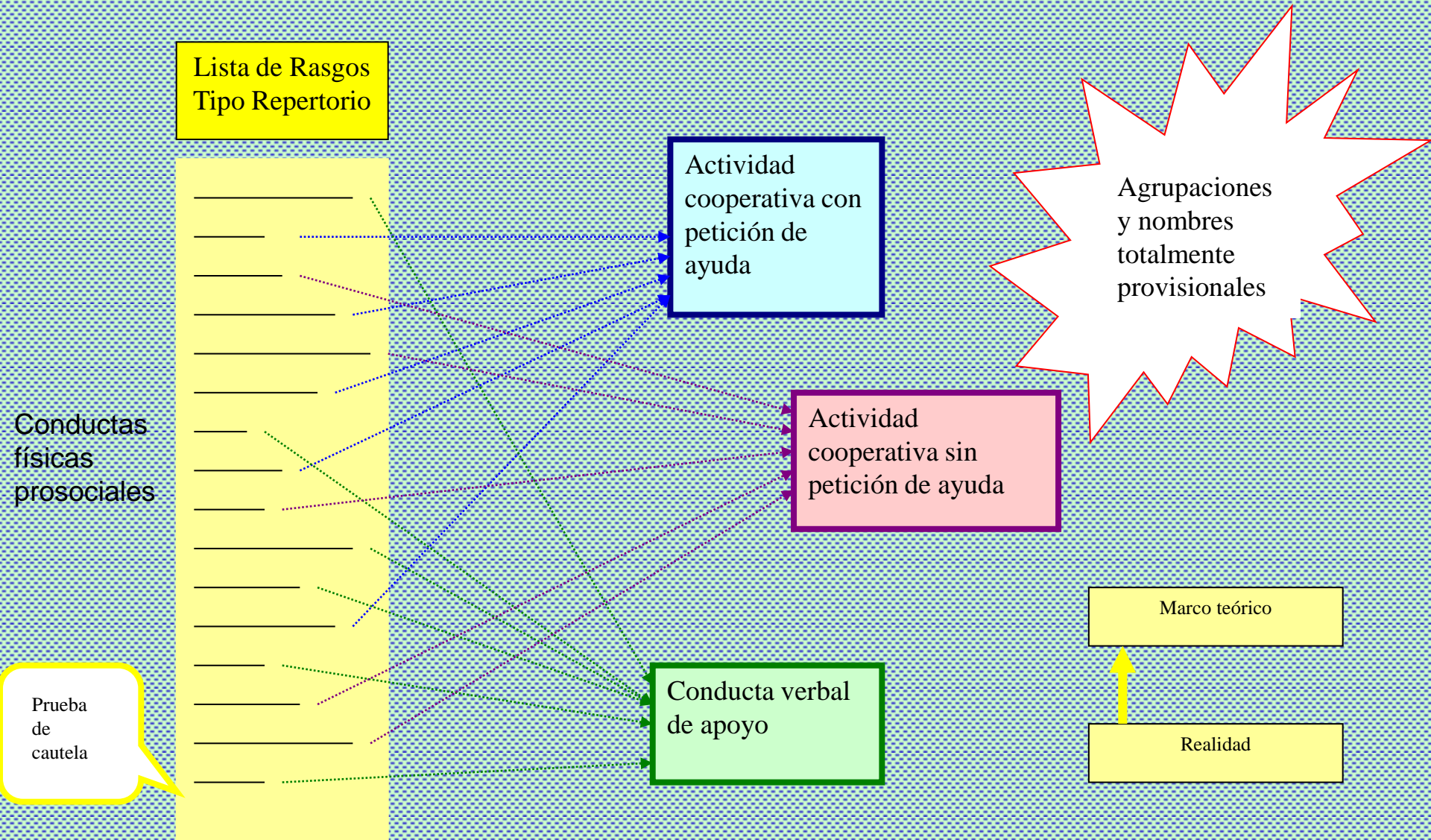
De código múltiple

Autorregulable

Proceso de categorización (1)



Proceso de categorización (2): Ejemplo (a)



Proceso de categorización (3): Ejemplo (b)

(A)

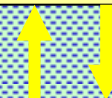
(B)

(C)

Actividad cooperativa con petición de ayuda	Actividad cooperativa sin petición de ayuda	Conducta verbal de apoyo
_____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____

Marco teórico

Realidad



Proceso de categorización (4): Ejemplo (c)

A1 A2

(B)

C1 C2 C3

A1:
Petición
explícita de
ayuda

A2:
Petición
implícita de
ayuda

Actividad cooperativa con petición de ayuda (A)	Actividad cooperativa sin petición da ayuda (B)	Conducta verbal de apoyo (C)
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

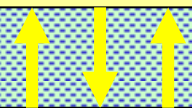
C1: Conducta verbal
de ánimo

C2: Conducta verbal
de consuelo

C3: Palabra neutra
con connotaciones de
apoyo

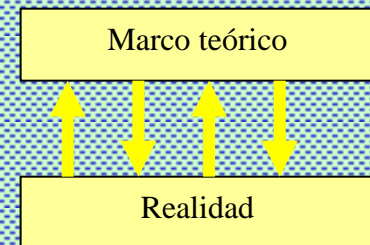
Marco teórico

Realidad

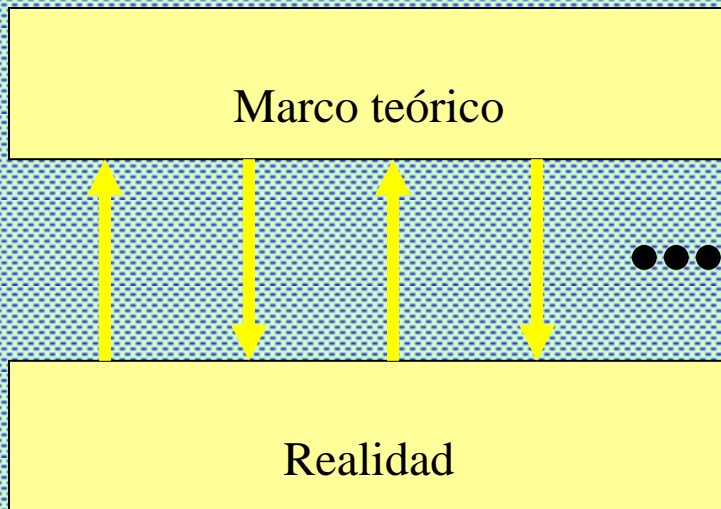


Proceso de categorización (5): Ejemplo (d)

A1	A2	B	C1	C2	C3
_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____



Proceso de categorización (6)



$SC = \{A, B, C, D, E, F\}$



Sistema de categorías

Condiciones:

- ✓ Congruencia entre nombre de la categoría y su contenido.
- ✓ Exhaustividad.
- ✓ Mutua exclusividad

Proceso de categorización (7)

Una vez se cumplen las tres condiciones:

- ✓ Nombre definitivo de las categorías
- ✓ Codificación de las categorías
- ✓ Notación universal del sistema de categorías
- ✓ Definición detallada de las categorías
- ✓ Ejemplos y contraejemplos

Proceso de categorización (8): Ejemplo de definición de categorías

MIRAR A EDUCADORA



Ejemplo de categoría

Direccionalidad de mirada del bebé a la educadora, sin que medie mirada a objeto, a sí mismo, o al exterior.

Extraído de:

Riberas Bargalló, G. (1998). **Estudio de la interacción comunicativa educador-bebé en un Centro de Acogida**. Tesis Doctoral no publicada. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Proceso de categorización (9): Ejemplo de definición de categorías

RECUPERACIÓN

Conducta individual a través de la cual el jugador y el equipo recuperan la posesión del balón del equipo oponente. El jugador debe tener el balón perfectamente controlado en términos técnico-tácticos, pudiendo iniciar el proceso ofensivo.

Caben dos opciones: Recuperación en campo propio y recuperación en campo contrario.

Ejemplo de categoría



Instrumentos de observación

Sistema de categorías

Marco teórico imprescindible

Sistema cerrado

Unidimensional

De código único

Elevada rigidez

Formato de campo

Marco teórico no imprescindible

Sistema abierto

Multidimensional

De código múltiple

Autorregulable

Formatos de campo (1)

- ✓ Propuesta de CRITERIOS en función de los objetivos
- ✓ Elaboración de un CATÁLOGO de conductas (y/o situaciones) para cada criterio
- ✓ Aplicación de un SISTEMA DECIMAL DE CODIFICACIÓN
 - Completar de forma indefinida
 - Estructurar jerárquicamente
- ✓ Elaboración de las CONFIGURACIONES

Formatos de campo (2): Ejemplo 1 (a)

MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN TRABAJADORES NOVELES PARA PUESTOS DE TRABAJO DE RELACIÓN CON EL PÚBLICO

CRITERIOS:

- 1 Actividad
- 2 Interactividad
- 3 Conducta postural
- 4 Intercambio de mirada
- 5 Conducta verbal
- 6 Adecuación al interlocutor
- 7 Destrezas asertivas

Ejemplo 1

Formatos de campo (3): Ejemplo 1 (b)

1 Actividad

- 11 Presentación producto
- 12 Argumentación cualidades producto
- 13 Discusión alternativas
- 14 Aportación de pruebas convincentes
- 15 ...

Formatos de campo (4): Ejemplo 1 (c)

2 Interactividad

21 Iniciativa temática

22 Alternancia *interlocutoria*

23 Monólogo

24 Intervenciones moderadoras

25 ...

Formatos de campo (5): Ejemplo 1 (d)

3 Conducta postural

31 Emblemas

32 Reguladores

33 Ilustradores

34 Adaptadores

35 Conductas situacionales

36 ...

Formatos de campo (6): Ejemplo 1 (e)

Crterios

Relación de CATÁLOGOS para cada CRITERIO

Actividad	Interactividad	C. postural	I. mirada	C. verbal	Adec. Interloc	Destr. Asert.
1	2	3	4	5	6	7
11	21	31	41	51	61	71
12	22	32	42	52	62	72
13	23	33	43	53	63	73
14	24	34	...	54	64	...
...	...	35		55	...	
		...		56		
				57		
				58		
				...		

Formatos de campo (7): Ejemplo 1 (f)

Estructuración jerárquica total o parcial

Actividad	Interactividad	C. postural	I. p	terloc	Destr. Asert.
1	2	3			7
11	21	31	41	51	
12	22	32			
13	23	33	43	53	
14	24	34	...	54	
...	...	35		55	
		...		56	
				57	
				58	
				...	

31 EMBLEMAS
 311 Señalar
 311 Llamar la atención
 312 Animar
 313 Reforzar

32 REGULADORES
 321 Hacer sentar
 322 Conducir situación
 323 Marcar final

57 CONDUCTA VERBAL DE APOYO
 571 Frase de ánimo
 572 Frase de consuelo

Construcción de los formatos de campo (8): Ejemplo (g)

Ejemplo de CONFIGURACIONES

FILAS → Unidades de conducta
COLUMNAS → Criterios o dimensiones

Perspectiva sincrónica

Perspectiva diacrónica

14 - 24 - 311 - 41 - 52 - 64 - 71
13 - 24 - 312 - 41 - 571 - 64 - 71
12 - 22 - 33 - 44 - - 63 - 71
13 - 25 - 33 - 41 - 571 - 63 - 71
13 - 322 - 41 - 52 - 64 - 73
Etc.

El registro siempre se traduce en una matriz de códigos

Formatos de campo (9): Ejemplo 2 (a)

APRENDIZAJE DE LA NATACIÓN

CRITERIOS:

- C1 Zona
- C2 Entrada en agua
- C3 Sumersión / Apnea
- C4 Equilibrio
- C5 Autonomía propulsiva de piernas y brazos
- C6 Deslizamientos
- C7 Rotaciones en todos los ejes
- C8 Destrezas básicas
- C9 Buceos
- C10 Control de la respiración
- C11 Inmersiones con profundidad

The text 'Ejemplo 2' is rendered in a large, 3D, orange-to-yellow gradient font, slanted upwards to the right.

Adaptado de:

Oliveira, C., Campaniço, J. y Anguera, M.T. (2001). La metodología observacional en la enseñanza elemental de la natación: El uso de los formatos de campo. **Metodología de las Ciencias del Comportamiento**, 3 (2), 267-282

Formatos de campo (10): Ejemplo (b)

C1 Zona



Se delimitarán las zonas (criterio C1) según calles, tramo del recorrido especificado objetivamente, etc.)

11

12

13

14

15

...

... Y de la misma forma se elaborará una lista de conductas tipo CATÁLOGO de cada uno de los demás CRITERIOS

Formatos de campo (11): Ejemplo (c)

C2 Entrada en agua

C21 Entrada no voluntaria

C22 Entrada de pies con ayuda

C23 Entrada desde estar sentado en el borde piscina sin apoyo

C24 Con apoyo de pies en escaleras mantener posición vertical y caerse en el agua en posición prono o espalda

C25 Entrada saltando de pie desde borde piscina sin apoyo

C26 Entrada de pies sin ayuda

C27 Entrada de cabeza sin ayuda

...

Formatos de campo (12): Ejemplo (d)

Crterios

Relación de catálogos para cada criterio

Zona	Entr agua	Sumersión	Equilibrio	Propulsión	Desliz	Rotac	Destreza	Buceo	Respir	Inmers
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	21	31	41	51	61	71	81	91	101	111
12	22	32	42	52	62	72	82	92	102	112
13	23	33	43	53	63	73	83	93	103	113
14	24	34	44	54	64	74	84	94	104	114
15	25	35	45	55	...	75	85	...	105	115
...	26	36	46	56		...	86		...	116
	27	...	47	...			87			117
	...		48			
			49							
			...							

Formatos de campo (13): Ejemplo (e)

Zona	Entr agua	Sumersión	Equilibrio	Propulsión	Desliz	Rotac	Destreza	Buceo	Respir	Inmers
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	21	31	41	51	61	71	81	91	101	111
12	22	32	42	52	62	72	82	92	102	112
13	23	33	43	53	63	73	83	93	103	113
14	24	34	44	54	64	74	84	94	104	114
15	25	35	45	55	65	75	85	95	105	115
...	26	36	46	56	66	76	86	96	106	116
	27	37	47	117
	48
		...	49
	

22 ENTRADA DE PIES CON AYUDA
 221 Monitor
 222 Apoyo piscina

55 PROPULSON PIERNAS
 551 Verticalmente
 552 Irregular

Formatos de campo (14): Ejemplo (f)

Ejemplo de CONFIGURACIONES:



Perspectiva sincrónica

Perspectiva diacrónica

13 - 24 - 38 - 41 - 52 - 64 - 71 - 85 - 93 - 102 - 112
13 - 222 - - 41 - 56 - 64 - 71 - 82 - 93 - 102 - 117
16 - 24 - 38 - 44 - 52 - 63 - 71 - 85 - 93 - 104 - 117
13 - 25 - 38 - 41 - 552 - 63 - 71 - 85 - - 102 - 115
13 - 24 - 38 - 41 - 52 - 64 - 75 - 82 - 91 - 104 - 112
Etc.

Decisión sobre instrumentos básicos de observación

REPERTORIO

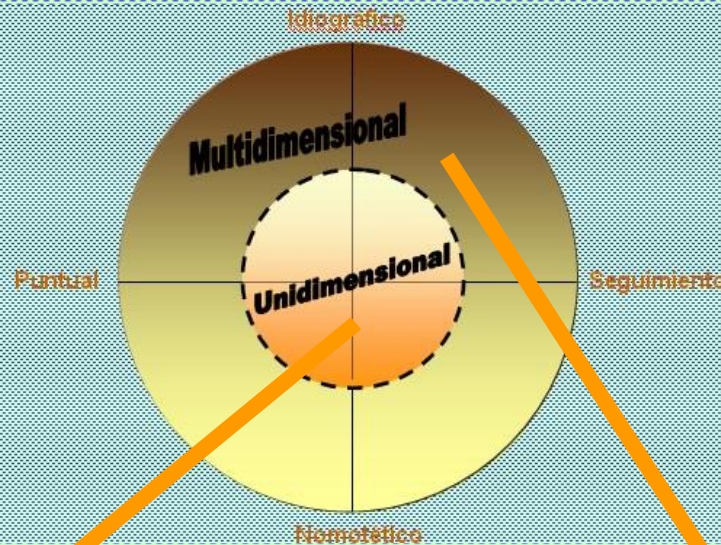
SISTEMA DE CATEGORÍAS

Marco teórico imprescindible
Sistema cerrado
Unidimensional
De código único
Elevada rigidez

CATÁLOGO

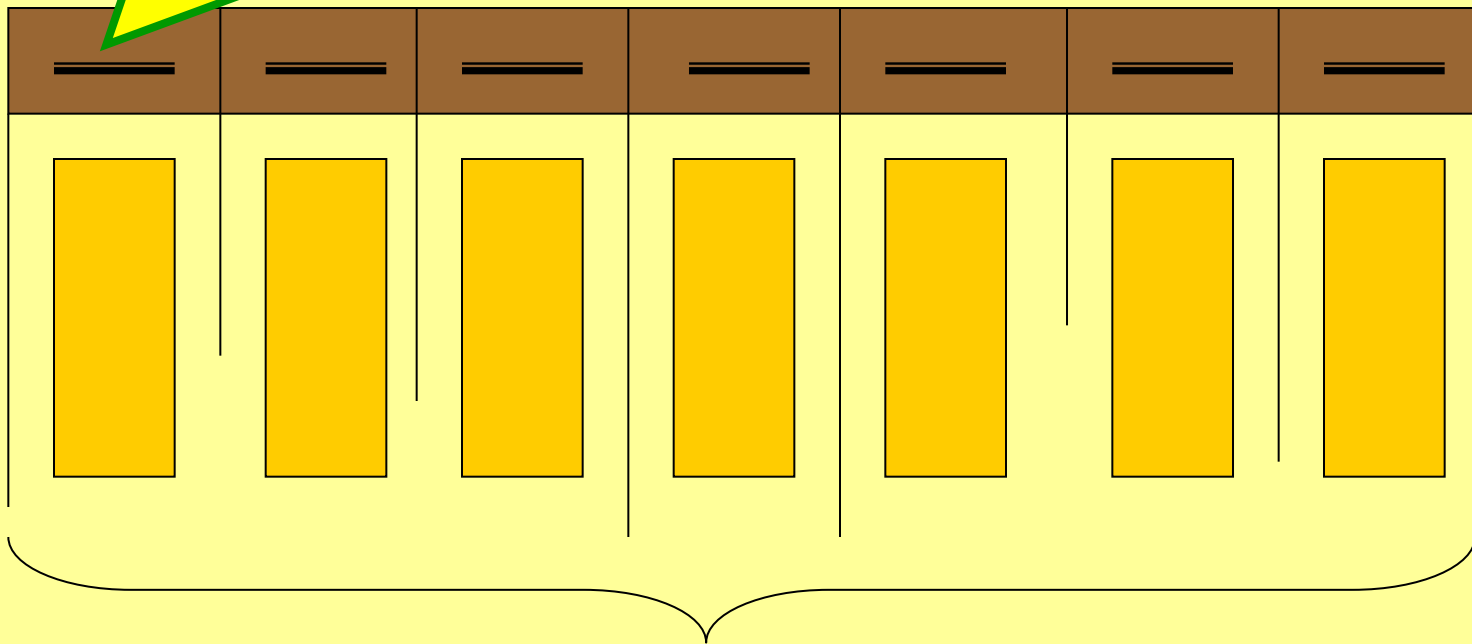
FORMATO DE CAMPO

Marco teórico no imprescindible, pero recomendable
Sistema abierto
Multidimensional
De código múltiple
Autorregulable



Combinación entre Formatos de campo y Sistemas de categorías (1)

Criterios de FORMATO DE CAMPO



Sistemas de categorías o catálogos, según existencia de marco teórico y modificabilidad de las conductas en función del paso del tiempo.

Combinación entre Formatos de campo y Sistemas de categorías (2)

Estructura de FORMATO DE CAMPO, pero algunos de los CRITERIOS dan lugar a un SISTEMA DE CATEGORÍAS

G1={G1A, G1B, G1C, G1D}

G5={G51, G52, G53, G54, G55, G56, G57, G58, G59}

G6={G61, G62, G63, G64}

Lista tipo
CATÁLOGO

E/ME

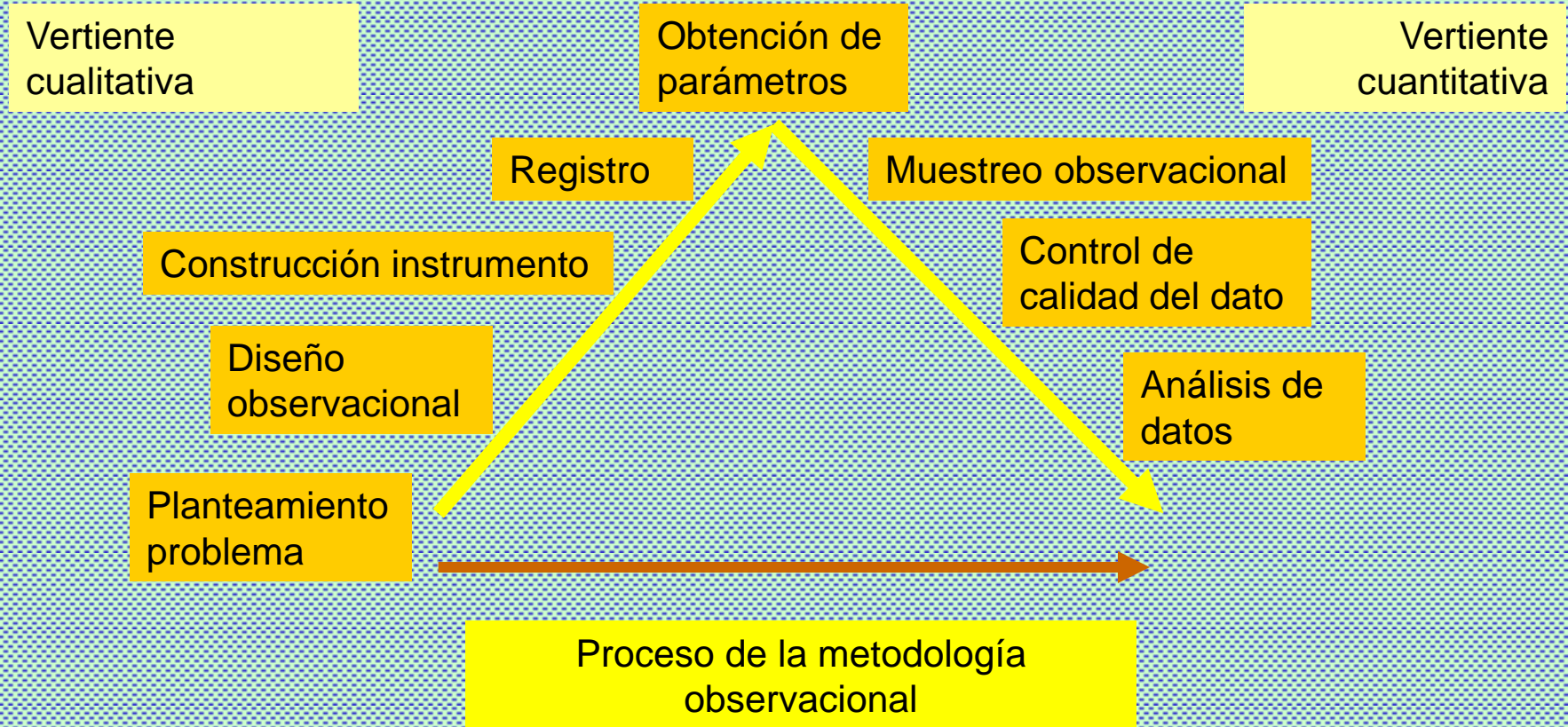
G1	G2	G3	G4	G5	G6
G1A	G2A	G31	G41	G51	G61
G1B	G2B	G32	G42	G52	G62
G1C	G2C	G33	G43	G53	G63
G1D	G2D	G34	G44	G54	G64
	G2E	G35	G45	G55	
	G2F	...	G46	G56	
	...		G47	G57	
			G48	G58	
			...	G59	

Ejemplo 1

Metodología observacional: Proceso



Complementariedad cualitativo-cuantitativo en la Metodología Observacional



Parámetros del registro

MEDIDAS O PARÁMETROS EN OBSERVACIÓN

Medidas primarias

Ocurrencia o Frecuencia
Orden
Duración
Latencia / Lapso
Intensidad

Medidas mixtas

FM (Frecuencia modificada)
 FM_{S-F}
Frecuencia de transición

Medidas secundarias

Frecuencia relativa
Duración relativa
Frecuencia de transición relativa

Parámetros del registro (2a): Ocurrencia, orden y duración

Duración

	2,14	
1,12		4,10
	3,23	

Orden

	2	
1		4
		3

Frecuencia

		✓	
✓			✓
			✓

Consistencia del dato

Parámetros del registro (3): Frecuencia y orden

Parámetro ORDEN	
Sesión 1	Sesión 2
B	D
A	A
D	D
A	B
C	C
A	A
D	C
C	D
A	A
C	C
B	A
D	D
A	A
D	B



	Parámetro FRECUENCIA			
	A	B	C	D
Sesión 1	5	2	3	4
Sesión 2	5	2	3	4

Parámetros del registro (4): Orden y duración

Parámetro DURACIÓN	
Sesión 1	Sesión 2
B 10"	B 12"
A 5"	A 3"
D 1"	D 2"
A 3"	A 2"
C 7"	C 7"
A 15"	A 20"
D 22"	D 17"
C 13"	C 13"
A 5"	A 4"
C 1"	C 2"
B 10"	B 10"
D 8"	D 8"
A 12"	A 10"
D 9"	D 9"



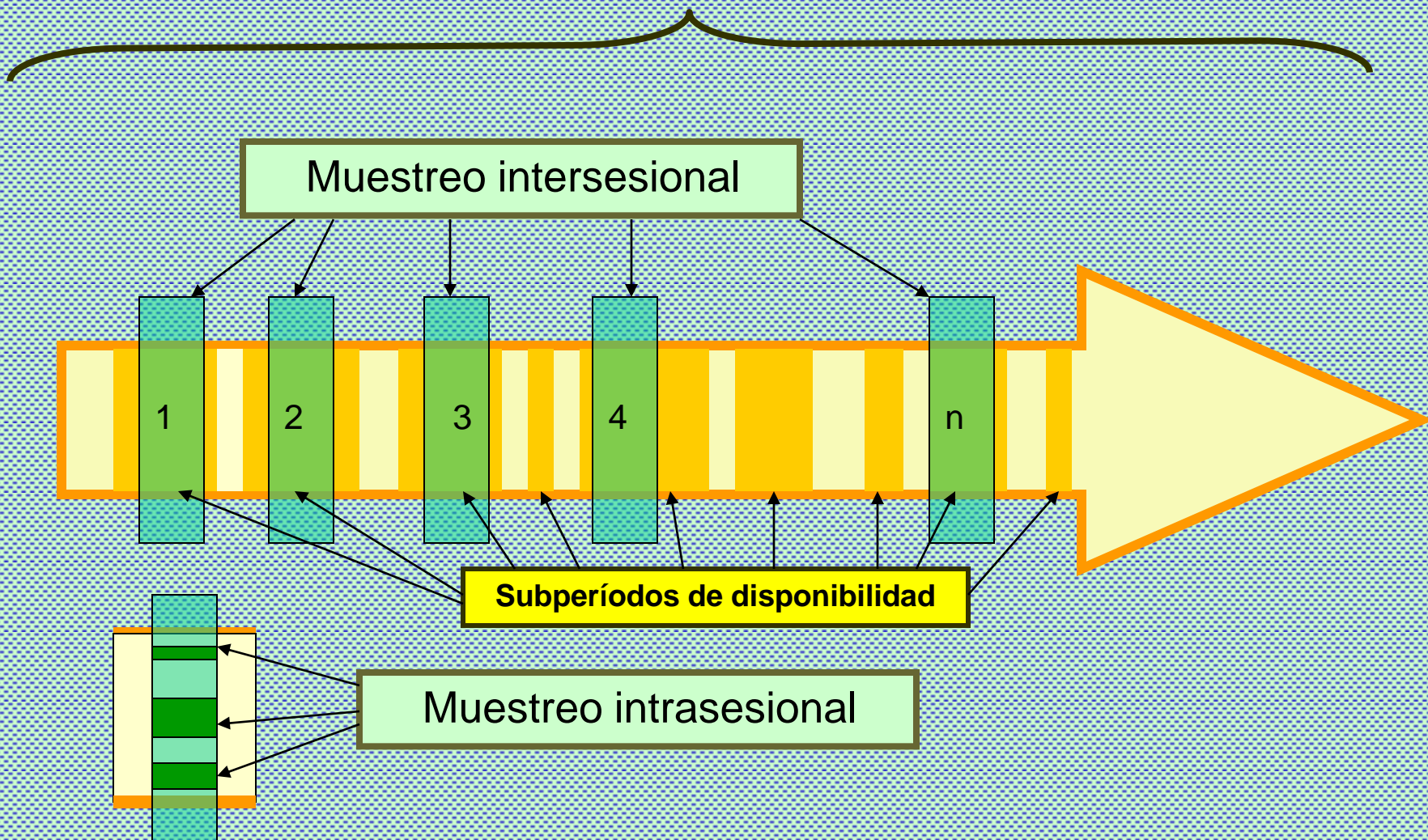
Parámetro ORDEN	
Sesión 1	Sesión 2
B	B
A	A
D	D
A	A
C	C
A	A
D	D
C	C
A	A
C	C
B	B
D	D
A	A
D	D

Metodología observacional: Proceso



Muestreo observacional (1)

Período de observación

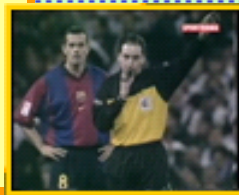


Muestreo observacional (2)

Nivel intersesional

Decisión

Período de observación
Periodicidad sesiones
Nº mínimo de sesiones
Criterio inicios de sesión
Criterio fines de sesión



Nivel intrasiesional

Decisión

Registro continuo
2º nivel de muestreo

