



Revista Electrónica de Psicología Iztacala



Universidad Nacional Autónoma de México

Vol. 25 No. 2

Junio de 2022

EL ESTUDIO DE LOS ESTILOS INTERACTIVOS: UNA ALTERNATIVA METODOLÓGICA

Uriel Alejandro Trejo Martínez¹, Virginia Pacheco Chávez², Adriana Lizbeth Palma Cordero³, Jonathan Zavala Peralta⁴, Claudio Antonio Carpio Ramírez⁵, Sofía Nayely Martínez Ortega⁶, Alejandro Antonio Padilla Trejo⁷.

Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN

El estudio de los estilos interactivos ha generado evidencia contradictoria con relación a la exposición de los individuos a contingencias abiertas y a los arreglos contingenciales establecidos por Ribes (Ribes y Sánchez, 1990; Ribes, 2018). Ello ha auspiciado que el uso de dichas categorías metodológicas devenga inconsistente justificando la necesidad de una alternativa metodológica que permita sistematizar las circunstancias donde se identifiquen estilos interactivos. En este escrito se esboza una alternativa de dicha naturaleza estructurada a partir del número de modos de comportamiento que pueden generar el mismo efecto. 5 estudiantes fueron expuestos a dos tareas morfológicamente diferentes, pero funcionalmente iguales. En cada tarea, los participantes requerían formar combinaciones de cinco elementos eligiendo números entre el 1 y el 10 que podían ser repetidos. La primera tarea consistió en diseñar un avatar mientras que la segunda, en diseñar un logotipo. La variable independiente fue la cantidad de combinaciones potencialmente efectivas (CPE) y las variables dependientes fueron las combinaciones más repetidas por bloque y los reportes verbales. Se empleó un diseño intrasujeto multinivel en el cual, en las primeras cinco sesiones, disminuía

¹ Laboratorio de Desarrollo Psicológico y Educación. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM, Avenida de los Barrios 1, Los Reyes Iztacala, Tlalnepantla, Estado de México, C.P. 54900. Correo electrónico: ualejandrotrejo@gmail.com Se agradece el apoyo del CONACyT mediante la beca nacional 927417.

² Profesora Titular Tiempo Completo B. Facultad de Estudios Superiores Iztacala. Correo electrónico: virginpac@gmail.com

³ Correo electrónico: adrypalma23@gmail.com

⁴ Correo electrónico: astro_xtremo@hotmail.com

⁵ Profesor Titular Tiempo Completo C. Correo electrónico: carpio@unam.mx

⁶ Correo electrónico: sofinely123@gmail.com

⁷ Correo electrónico: alexrifa.98@gmail.com

la cantidad de CPE, mientras en las últimas cinco, aumentaba. Los resultados mostraron que las combinaciones que formaron los participantes fueron distintas entre sí en las condiciones en las que se programaron consecuencias diferenciales por formar combinaciones efectivas y no efectivas. En la condición en la que sólo hubo una CPE, los participantes, a excepción de uno, formaron dicha combinación pese a que la instrucción siempre fue la misma en todas las condiciones. Las combinaciones formadas se mantuvieron consistentes en tanto fueron efectivas en las distintas tareas y condiciones, lo cual sugiere que los individuos se comportan del mismo modo mientras sea efectivo al margen de la morfología de la situación y del tiempo. Los resultados se discuten en términos de las cualidades definitorias de los estilos interactivos: idiosincrasia, consistencia entre situaciones y a través del tiempo.

Palabras clave: Diferencias individuales, estilos interactivos, contingencias abiertas, consistencia, personalidad.

THE STUDY OF INTERACTIVE STYLES: A METHODOLOGICAL ALTERNATIVE

ABSTRACT

The study of interactive styles has generated contradictory evidence regarding the use of open contingencies and contingency arrangements established by Ribes (Ribes and Sánchez, 1990; Ribes, 2018). This has led to the use of these methodological categories becomes inconsistent, that justifies the need for a methodological alternative that allows systematizing the circumstances where interactive styles are identified. In this writing an alternative of this kind is presented based on the number of ways of behavior that generate the same effect. 5 students were exposed to two morphologically different but functionally equal tasks. In each task, participants were asked to form combinations of five elements by choosing numbers between 1 and 10 that could be repeated. The first task was to design an avatar while the second was to design a logo. The independent variable was the number of potentially effective combinations (CPE) and the dependent variables were the most repeated combinations per block and verbal reports. A multilevel within-subject design was used in which, in the first five sessions, the amount of CPE decreased, while in the last five, it increased. The results showed that the combinations formed by the participants were different from each other in the conditions in which differential consequences were programmed for forming effective and ineffective combinations. In the condition in which there was only one CPE, the participants, except for one, formed such a combination even though the instruction was always the same in all the conditions. The combinations formed remained consistent while they were effective in the different tasks and conditions, which suggests that individuals behave in the same way if that one is effective regardless of the morphology of the situation and time. The results are discussed in terms of the defining qualities of interactive styles: idiosyncrasy, consistency between situations and over time.

Keywords: Individual differences, interactive styles, open contingencies, consistency, personality.

En el marco de la psicología interconductual, se ha desarrollado una teoría para estudiar los modos de comportamientos consistentes intraindividualmente y diferentes entre individuos denominados *diferencias individuales*. Tal teoría fue la propuesta por Ribes y Sánchez (1990) y Ribes (2018).

Entre las proposiciones sobresalientes de esta teoría, se establece que:

- a) Las diferencias individuales relevantes son aquellas que permiten caracterizar a los individuos, es decir, que son consistentes.
- b) La unidad de análisis de la teoría de las diferencias individuales de Ribes ha sido el estilo interactivo.
- c) El estilo interactivo es un modo de comportamiento idiosincrático, consistente en el tiempo y entre situaciones (mientras estas sean funcionalmente equivalentes).
- d) Se pueden observar distintos estilos interactivos en el comportamiento de cada individuo en función de la estructura contingencial en la que interactúa.
- e) En lugar de clasificar a los individuos o sus maneras de comportarse, se clasifican las situaciones en términos de las relaciones entre los eventos antecedentes, las señales y las consecuencias. Esto da lugar a una taxonomía de arreglos contingenciales para la identificación de estilos interactivos.
- f) La clasificación de arreglos contingenciales permite suponer que un individuo desplegará el mismo modo de comportarse en el mismo arreglo contingencial al margen de la morfología de la situación.
- g) Además de la taxonomía de arreglos contingenciales, se postula una segunda clasificación de contingencias en términos de su apertura o cierre.
- h) Los estilos interactivos sólo pueden evaluarse en situaciones contingencialmente abiertas, es decir, en aquellas donde no se especifique un criterio a satisfacer, dado que esto permite que las contingencias situacionales no ensombrezcan los efectos de la historia interactiva.

A partir de las clasificaciones de las contingencias, surgen algunos cuestionamientos.

En primer lugar, las contingencias abiertas se definieron como aquellas contingencias que no prescriben criterios de efectividad (Ribes, 1990). La manera en cómo estas se caracterizaron operacionalmente fue mediante el uso de instrucciones que no describen

una respuesta específica, por ejemplo, sólo diciéndole a los participantes - ¡Diviértete! -. Contrariamente, cuando operan las contingencias cerradas se instruye a los participantes para ganar alguna recompensa, por ejemplo, indicándoles que para obtener un disco deben ganar cierta cantidad de puntos en el juego (Ribes y Sánchez, 1992; Ribes, Contreras, Martínez, Doval y Viladrich, 2005; Ribes y Contreras, 2007; Martínez, 2017; Ribes y Martínez, 2018). A partir de esta dicotomía, se asumió que las contingencias abiertas serían la condición ideal, en conjunto con alguno de los arreglos contingenciales, para identificar estilos interactivos, sin embargo, la evidencia no validó tal suposición.

Segundo, la taxonomía de arreglos contingenciales recientemente (Ribes, 2018) se constituyó de: *contingencias de decisión, de ambigüedad, de frustración, de persistencia de logro, de escudriñamiento, de riesgo, de distracción y de conflicto*. Sin embargo, estas categorías se delimitaron sin un criterio estructurante que le dotara de coherencia a la misma, por ejemplo, la *contingencia de riesgo* se define como aquella situación en la que existen cuando menos dos opciones de respuesta, una de las cuales indica la magnitud y probabilidad de sus consecuencias mientras que la otra no indica tales parámetros, mientras que, la *contingencia de frustración* se define como una situación en la que el comportamiento del individuo es bloqueado (impedido o demorado) sin información previa. Este par de definiciones pretende ilustrar cómo existen diferentes parámetros definicionales para cada arreglo contingencial. El problema de carecer de un criterio en común entre las categorías se ha mantenido desde la postulación de Ribes y Sánchez (1990) hasta Ribes (2018).

Este par de señalamientos devienen aún más relevantes a la luz de la literatura experimental que reporta efectos contrarios a lo teóricamente esperado, de manera que algunos de los arreglos contingenciales producen desempeños homogéneos (similares entre individuos), aun cuando operan las contingencias abiertas (i.e. *persistencia al logro*, Ribes y Contreras, 2007; *tendencia al riesgo*, Ribes et. al. 2005), mientras que en otros arreglos se observan desempeños idiosincrásicos cuando operan contingencias cerradas (*escudriñamiento* en Martínez, 2017). Estos efectos contradicen el argumento acerca de que las contingencias abiertas serían la condición óptima para identificar estilos interactivos dado que no restringen en acto la funcionalidad de comportamientos que están regulados por la historia singular de interacción del individuo (Ribes, 1990).

Entre los estudios que ilustran lo anterior se encuentran los de Ribes et. al. (2005), Ribes y Contreras (2007), y Martínez (2017). En el primero, los participantes evaluados en la contingencia de riesgo mostraron diferencias individuales a través de las diferentes medidas analizadas (frecuencia de elecciones, promedio de puntos por elección y frecuencia de cambios). Sin embargo, dichas diferencias se observan no sólo en aquellas sesiones de contingencia abierta sino también en aquellas de contingencia cerrada. Dicho de otro modo, no se observó el efecto esperado dado el cierre de las contingencias. Por otro lado, en el estudio de Ribes y Contreras (2007), se llevaron a cabo dos experimentos empleando el arreglo contingencial de logro⁸ durante doce sesiones: ocho de contingencia abierta y cuatro de contingencia cerrada. Los resultados del primer estudio mostraron que sólo en las primeras cinco sesiones de contingencia abierta se observaron diferencias individuales. A partir de la sexta sesión, la ejecución de al menos tres de los cuatro participantes devino homogénea. Este efecto se mantuvo desde las contingencias abiertas hasta las contingencias cerradas.

En el segundo experimento, llevado a cabo un mes después y con las mismas condiciones, tres de los cuatro participantes se comportaron de manera similar entre sí y entre ambas contingencias (abierta y cerrada), es decir, mayoritariamente eligieron la misma opción de las dos opciones disponibles.

En el caso de la tesis doctoral de Martínez (2017), en donde se buscó evaluar los estilos interactivos en todas las contingencias propuestas por Ribes (2018), se observó que todos los individuos mantenían ejecuciones homogéneas tanto en las contingencias abiertas como cerradas durante las *contingencias de distracción* y de *frustración*, lo que imposibilitó la identificación de perfiles interactivos idiosincráticos. Además, en la contingencia de *escudriñamiento*, se observaron desempeños idiosincráticos incluso en la contingencia cerrada.

Sin embargo, siguiendo a Ribes (1990), las contingencias abiertas debiesen permitir “la expresión de las consistencias biográficas de manera más clara” (p.17) que las contingencias cerradas pues estas últimas dificultan “el efecto directo y observable de

⁸ El estudio de Ribes y Contreras (2007), se sustentó en la definición del arreglo contingencial de persistencia (logro) como el mantenimiento u opción de ejecuciones bajo condiciones señaladas de requisito creciente o mayor requisito de respuesta relativa o absoluta (Ribes y Sánchez, 1990).

las variables históricas, [por tanto] la evaluación de los estilos interactivos debe realizarse en condiciones que eliminen estas restricciones” (p.17), es decir, en contingencias abiertas. En coincidencia con lo anterior, Ribes (2018) menciona que “durante las contingencias abiertas se espera que el comportamiento de cada uno de los individuos sea diferente al del resto a pesar de que las condiciones de la tarea sean las mismas [dado que] durante las contingencias abiertas cada individuo interactúa con base en su historia interactiva particular” (p.352).

Una forma en como se ha intentado sortear estos problemas (evitar observar desempeños homogéneos en las contingencias abiertas y desempeños idiosincrásicos en las contingencias cerradas) es a partir de, al menos, tres formas: argumentando que las distintas situaciones contingenciales poseen características que modulan su apertura; sosteniendo que la metodología propicia que los individuos se autoimpongan criterios desde la contingencia abierta (Martínez, 2017); u omitiendo tal hecho (Ribes y Contreras, 2007).

Hasta este punto del manuscrito se han pretendido resaltar los contrastes existentes entre los supuestos teóricos y la evidencia empírica, y cómo se han tratado de solventar incorporando usos inconsistentes de las nociones de contingencia abierta y cerrada (véase Martínez, 2017). Por consiguiente, los cuestionamientos son: si las contingencias abiertas y cerradas están definidas a partir de la existencia o ausencia de un criterio, respectivamente, entonces ¿cómo es posible que una situación contingencial (vr.gr. de escudriñamiento) posea condiciones de apertura *per se* que imposibiliten la observación de desempeños homogéneos durante las contingencias cerradas? o, por lo contrario, ¿posea condiciones de cierre (vr.gr. persistencia de logro) que imposibilite identificar comportamiento idiosincrásico en contingencias abiertas?

En breve, ¿las contingencias abiertas se definen por la ausencia de un criterio de efectividad o por características inherentes a la contingencia? Si la respuesta fuese lo segundo, entonces se estaría usando inconsistentemente la categoría de contingencia abierta. No obstante, si no es posible discernir entre las características de la taxonomía de contingencia (de riesgo, de escudriñamiento, de frustración, etc.) y la clasificación de contingencias abiertas-cerradas, deviene endeble su respectivo tratamiento independiente.

Por tanto, dado que las dos clasificaciones de contingencias de la propuesta ribesiana no permiten identificar *comportamiento idiosincrásico y consistente* (a través del tiempo y entre situaciones) de manera sistemática, se requiere del diseño de una metodología que posibilite estudiar estilos interactivos.

En esta línea, este manuscrito pretende esbozar una metodología distinta que permita cumplir tal propósito. Esta metodología se basa en el supuesto acerca de si se delimitan las condiciones que propician idiosincrasia y, luego, cuáles son aquellas que permiten que esa idiosincrasia sea consistente entre situaciones y a través del tiempo, se logrará la identificación de estilos interactivos.

En relación con el segundo punto, es decir, las condiciones que permiten observar consistencia, Mischel (1973), apunta que: “cuando las relaciones de respuesta y reforzamiento y los estímulos discriminativos y evocadores perduran con el tiempo, entonces, la conducta permanece estable, cuando las condiciones de mantenimiento de la conducta cambian, la conducta misma cambia” (p.322). Esto sugiere que la estabilidad del comportamiento no está en función del tiempo en sí mismo, sino de las contingencias que auspician el despliegue de dicho comportamiento. En términos coloquiales, ¿por cuánto tiempo una persona será agresiva/dominante/sumisa/tímida? De acuerdo con esta lógica, lo será mientras las consecuencias contingentes a dicho comportamiento lo mantengan.

Con relación a las condiciones que permiten identificar de idiosincrasia, la metodología que se propone se sustenta en lo siguiente:

- a) Buss (1989), sostiene que las variaciones en el comportamiento entre individuos en una situación experimental se producen cuando las instrucciones son generales o son inexistentes y las elecciones posibles son considerables.
- b) Mischel, Ebbesen y Zeiss (1973), en una investigación acerca de cómo el tipo de experiencia (exitosa o de fracaso) y el tipo de rasgos (represión o sensibilización) afectarían la atención a valoraciones afectivas (positivas o negativas) sobre uno mismo, concluyeron que las diferencias individuales se potencian cuando los efectos del tratamiento son mínimos (como en la condición de control y la de fracaso), sin embargo, éstas son nulificadas cuando las manipulaciones situacionales fueron poderosas (en la condición de éxito). Es

decir, después de una experiencia exitosa, los participantes atienden más a la información positiva sobre ellos mismos, sin embargo, en condiciones de fracaso y en el grupo control, los participantes atienden a los diferentes tipos de información en función de sus rasgos.

c) Mischel (1973), describiendo las suposiciones de las teorías psicodinámicas, menciona que estas sostienen que, en una situación no estructurada, ambigua o proyectiva, las respuestas de los sujetos revelan la organización básica de su personalidad. Además, dicho autor coincide que cuando la manipulación es fuerte, ello niega los efectos de cualquier rasgo, y sólo cuando la manipulación es débil o ausente, los rasgos tienen un impacto significativo en la conducta.

d) Mischel (1988), sostiene que casi cualquier material de prueba tiene aplicación proyectiva si se dan las instrucciones adecuadas, sin embargo, algunos estímulos tienen una mayor facilidad que otros al uso proyectivo, dado que evocan una amplia gama de repuestas diferentes.

e) Santacreu y Hernández (2017), argumentan que, en las pruebas de personalidad, cualquiera de las posibles opciones de respuesta debe ser comparable en cuanto a su efectividad: *“the task should offer various response options, and all of them should be equally efficient”* (p.2). Lo anterior intenta resaltar que la promoción de la idiosincrasia ha sido posible dada la existencia de circunstancias muy particulares que no se vinculan con las instrucciones que se les dan, sino con los eventos contingentes a su comportamiento.

f) En el estudio de Trejo (2018), se utilizó una tarea que simulaba la apertura de algunos objetos (cajas fuertes, bóvedas, puertas o criptex) y para lograrlo, los participantes debían formar el código correcto seleccionando cinco elementos (que podían ser repetidos) de entre diez posibles. La instrucción describió cómo formar los códigos, pero no cómo formar el correcto. Durante el experimento, se programaron dos condiciones generales, en una de ellas existían cien mil combinaciones potencialmente efectivas (códigos correctos) para abrir los objetos, mientras que en la otra sólo una. Se encontró que, al margen de la instrucción, cuando existen cien mil combinaciones de los

elementos en potencia efectivas, los participantes se comportaron diferente, sin embargo, cuando sólo existía una combinación potencialmente efectiva (CPE), los participantes formaron dicha combinación.

Por un lado, este escrito defiende que la mera presentación de instrucciones que describan un criterio no es suficiente para la evaluación de los estilos interactivos por lo que se requiere una alternativa.

Si bien no se desdeñan los efectos causados por las instrucciones, los cuales han sido ampliamente estudiados en el campo del control instruccional, lo que se ha pretendido ilustrar aquí es que, aun con la presentación de instrucciones que no explicitan un criterio de respuesta (vr.gr. Ribes y Sánchez, 1992; Ribes et. al., 2005; Ribes y Contreras, 2007), existen arreglos contingenciales que afectan diferencialmente la promoción de la variabilidad entre individuos. De manera que el empleo de instrucciones ambiguas es una condición necesaria, pero no suficiente en el estudio de la singularidad psicológica. Probablemente la variabilidad dependa del número de modos de comportamiento distintos que pueden producir un efecto particular (vr.gr. cuántas combinaciones de dígitos son correctas en una tarea donde se requiere abrir una caja fuerte).

En resumen, la evidencia citada sugiere que la evaluación de estilos interactivos no requiere de explicitar un requisito de respuesta a los participantes, en su lugar, en estos procedimientos, las relaciones de contingencia que estructuran las preparaciones experimentales adquieren mayor relevancia en la promoción del comportamiento idiosincrásico y consistente. Específicamente, se sostiene que las contingencias que propician comportamiento idiosincrásico y consistente son aquellas en las cuales distintos modos de comportamiento que, en potencia, generan el mismo efecto.

Sin embargo, a la luz de estos apuntes también surgen algunas interrogantes: ¿existe un número de modos de comportamiento -potencialmente efectivos- *óptima* para estudiar los estilos interactivos? ¿el mismo modo de comportamiento se mantendrá al margen de la situación? ¿qué sucederá si un individuo se expone a circunstancias en donde se varíe la cantidad de modos de comportamiento potencialmente efectivas? ¿el individuo se comportará del mismo modo?

Para evaluar los distintos modos de comportamiento de un individuo, y en coincidencia con Trejo (2018), se expondrá a los participantes a tareas donde pueden formar combinaciones de cinco dígitos eligiendo los números del 1 a 10.

Dado que el aspecto resaltante en el estudio de estilos interactivos es la consistencia, se analizaron las combinaciones que más se repiten, es decir, una de las variables dependientes consistió en las combinaciones modales⁹. Para este estudio, se entendió como *combinación modal* a la combinación de dígitos formada más frecuentemente en el último bloque de ensayos de cada condición. Se asume que, si los individuos forman una combinación de dígitos más frecuentemente que otras, entonces, su comportamiento (al menos el de elegir en ese bloque de ensayos) es consistente.

Una segunda variable dependiente fueron los reportes verbales. Respecto a esta medida, se conceptualizó solo como una dimensión del comportamiento, adicional a la formación de las combinaciones, y su análisis se llevó a cabo en términos morfológicos, es decir, en términos del contenido de los reportes.

A partir de estas variables y a fin de responder las preguntas previamente planteadas, el objetivo experimental del presente manuscrito fue evaluar el número de combinaciones potencialmente efectivas sobre las combinaciones modales y los reportes verbales en dos tareas de elección (similares a las citadas previamente).

Método

Participantes

Participaron cinco estudiantes de licenciatura a quienes se les dijo que, al final del estudio, se les entregaría una playera personalizada. Todos aceptaron y firmaron el consentimiento informado.

Aparatos

Se utilizaron cinco computadoras equipadas con un ratón y un teclado, frente a cada una también se encontró una silla. Las computadoras se encontraban sobre escritorios dispuestos en forma de herradura en tres de los cuatro muros dentro de un laboratorio. De tal manera que los participantes se encontraban separados por al menos un metro y

⁹ La medida *combinación modal* hace referencia al concepto de *moda* en estadística como el elemento que más se repite.

entre ellos no podían observarse frente a frente. Las tareas experimentales fueron programadas en lenguaje *Visual Basic 6.0*.

Diseño Experimental

Se empleó un diseño intrasujeto multinivel (Arnau, 1986) con una condición A (línea base), en la que había cien mil formas de responder posibles, y cinco niveles de la condición B, cada una con una cantidad de formas posibles menor (véase Tabla 1). Por modo, en el caso particular de esta tarea, se entiende una combinación de números particular.

Tabla 1. Grados de equivalencia por cada una de las condiciones del estudio.

Condición	Cantidad de combinaciones potencialmente efectivas
A	100000
B1	59649
B2	16807
B3	3125
B4	243
B5	1

Las dos tareas empleadas (Avatar y Logo) requerían elaborar una combinación de cinco elementos (vr.gr. ojos, cejas, cabello, vestimenta, boca) para todas las condiciones (cada elemento podía adoptar una de diez opciones/dígitos), la cantidad de combinaciones potencialmente efectivas (CPE) en una condición se calculó elevando a la quinta potencia la cantidad de opciones efectivas de las diez disponibles en un solo elemento. Por ejemplo, en la condición A, las diez opciones son efectivas, de forma que 10^5 opciones efectivas \times 5-elementos = 100000 combinaciones efectivas. Por su parte, en la condición B2, que solo hay tres opciones efectivas, el cálculo consistió en $3^5 = 16807$ CPE. Finalmente, en la condición B5 sólo hay un dígito efectivo, $1^5 = 1$ (una CPE).

Tabla 2. Secuencia de presentación de las condiciones A y B, con sus respectivos niveles (B1, B2, B3, B4 y B5).

Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Condición	A B1	A B2	A B3	A B4	A B5	A B5	A B4	A B3	A B2	A B1

Una combinación se consideró efectiva si las opciones que la conformaban también lo eran. Es decir, en la condición B5, el único dígito efectivo era el 9, por tanto, si el participante elaboraba la combinación 99991, esta se consideraba inefectiva dado que

el número 1 no es efectivo en esa condición. Las condiciones B se presentaron a través de las diez sesiones desde la B1 a la B5 y de la B5 a la B1. Adicionalmente y de forma alternada, se presentaron junto con condiciones A, tal como se muestra en la Tabla 2.

En una sesión se presentaron dos condiciones, de tal forma que, a fin de evaluar la posible consistencia entre diferentes cantidades de combinaciones, hubo intervalos distintos entre cada par de condiciones iguales de la condición B. Es decir, entre las dos condiciones B5 sólo transcurrió una sesión, mientras que entre las sesiones B1 transcurrieron nueve.

El criterio de cambio para transitar de una condición a otra fue por ejecución. Se presentaron bloques de cinco ensayos y, al primer bloque en el cual todas las combinaciones fueron efectivas, comenzó la siguiente condición. El número de bloques límite fue de cinco, sin embargo, si un participante no logró que todas las combinaciones del quinto bloque fuesen adecuadas, iniciaba la siguiente condición.

Situación Experimental

Los participantes fueron expuestos a dos tareas: Avatar y Logo. La primera tarea (Avatar) emuló el diseño de un personaje del cual se puede modificar el color de sus cejas, el color de ojos, el tipo de boca, de peinado y de vestimenta. Cada uno de esos cinco elementos pudo adoptar diez variantes, numerados del uno al diez. Al

centro de la pantalla se presentó un dibujo de una mujer, y de lado izquierdo, cinco listas desplegables, cada una correspondiente a uno de los cinco elementos que podían ser modificados (Ver Figura 1).

Figura 1. *Ensayo durante la tarea Avatar.*



Condición	Opciones efectivas
A	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
B1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10
B2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
B3	1, 3, 5, 6, 7, 10
B4	3, 5, 7
B5	9

Figura 2. Ensayo durante la tarea Logo.

La elección de cada número modificó un aspecto correspondiente en el dibujo. Por



ejemplo, si se elegía el número 2 en el elemento Peinado, el tipo de peinado cambiaba y era distinto a si se hubiese elegido el 3 o el 4.

La segunda tarea (Logo) operó idénticamente, sin embargo, se emulaba diseñar un logotipo. De este se podía modificar el animal que

aparece, una figura interna, una figura externa, el tipo de fuente y el color de fondo. Al centro de la pantalla se presentó un recuadro en el que aparecía el logotipo diseñado, y del lado izquierdo cinco listas desplegables, cada una correspondiente a uno de los cinco elementos que se pueden modificar (Ver Figura 2).

En ambas tareas, los participantes tenían que formar una combinación efectiva, es decir, que estuviera dentro de las CPE. Particularmente, la efectividad dependió de la condición vigente. Es decir, en la condición A, donde existen cien mil formas efectivas, cualquiera de las combinaciones era adecuada. Mientras que en la condición B5, sólo existió una combinación adecuada, que era eligiendo el número 9 en los cinco elementos del avatar o del logo: 99999.

En la Tabla 3, se muestran las opciones (dígitos) efectivas por condición, si el participante elegía cualquiera de esos dígitos en tales condiciones, se presentó un mensaje indicando que la combinación era adecuada. Después del mensaje, inició un período entre ensayos de 1 segundo.

Procedimiento

El estudio tuvo una duración de tres días. Por cada día, los participantes fueron expuestos durante dos horas, a las sesiones del estudio. Cada sesión duró entre 15 y 30 minutos, esto dependía del desempeño de cada participante. Hubo un receso de diez minutos entre sesiones.

Se ubicó a los participantes frente a una computadora y se les indicó leer las instrucciones mostradas en la pantalla, las cuales fueron:

¡Bienvenido!

A lo largo del experimento se te pedirá que participes en dos tareas. En cada tarea se te pedirá realizar un diseño según tus preferencias.

En caso de que tu diseño sea el ganador se te otorgarán puntos.

Al finalizar las diez sesiones, se te dará una gratificación, por lo que es importante que asistas a todas.

Previo a la presentación de cada tarea, se presentaron instrucciones específicas para cada una. Para la tarea *Avatar*, las instrucciones fueron:

Una empresa necesita tus habilidades para crear el avatar de su campaña de publicidad.

Tu tarea consiste en diseñar un avatar modificando las siguientes características:

Color de ceja, ojos, boca, vestimenta y peinado.

Para la tarea *Logo*, las instrucciones específicas fueron las siguientes:

Una empresa necesita tus habilidades para diseñar el logo de una de sus campañas publicitarias.

*Tu tarea consiste en diseñar un logo modificando las siguientes características:
Animal, figura interna, figura externa, tipo de letra y color de fondo.*

Una vez que el participante presionaba el botón Iniciar, la tarea Avatar iniciaba. Luego de haber terminado las dos condiciones correspondientes a la sesión, iniciaba la tarea Logo. La sesión finalizaba cuando ambas tareas eran completadas.

Al finalizar cada condición se presentó en la pantalla la pregunta “¿Cuál fue tu estrategia para elegir los botones?”, así como una caja de texto en la que los participantes escribieron su respuesta.

Resultados

Para evaluar el desempeño de los participantes se registraron las distintas combinaciones del último bloque de ensayos en cada condición. En las tablas que se presentan a continuación, se muestran 1) las combinaciones modales¹⁰ del último bloque de cada condición, 2) la frecuencia de ensayos en los cuales se repitió esa combinación (F. Ensayos) y 3) el número de bloques que el participante requirió (Bloques R.) para completar la condición (el máximo fue de cinco).

Las celdas vacías representan que, durante el último bloque de esa condición, no hubo combinaciones modales, es decir, ninguna combinación se repitió más que otras dado que en cada ensayo (de los cinco del bloque) la combinación de dígitos formada fue diferente.

Por cada participante se muestra una tabla dividida verticalmente en dos secciones: cada una corresponde a una de las dos tareas. De lado izquierdo, se muestran los datos de la tarea Avatar, mientras que del lado derecho se muestran los datos de la tarea Logo. Además de analizar las distintas combinaciones modales por participante, se describe la consistencia de estas, si fue entre tareas, y si hubo alguna correlación respecto a la cantidad de combinaciones potencialmente efectivas (CPE).

¹⁰ En las tablas de los resultados, las combinaciones modales se encuentran resaltadas en cursivas y negritas.

De manera general, cuatro de cinco individuos mostraron combinaciones distintas -entre ellos- en las condiciones B, sin embargo, en aquellas en las que sólo existía una combinación efectiva (B5) los participantes formaron dicha combinación. Respecto al quinto participante (F4), no se observó ninguna combinación modal en todo el estudio. Además, se aprecia una relación inversa entre la consistencia de las combinaciones modales y el número de bloque requeridos en la condición. En

otras palabras, el hecho de que los participantes formaran una combinación efectiva en la condición vigente hacía que la siguieran repitiendo.

En la Tabla 4 se muestran los datos del participante F1. En cuanto a la consistencia entre las tareas, las combinaciones modales fueron idénticas entre ellas desde la condición B5 en la sesión cinco hasta la última condición de la sesión diez.

Tabla 4. *Combinaciones modales del participante F1 en los últimos bloques de cada condición en ambas tareas.*

Tarea Avatar							Tarea Logo										
Sesión	Condición	Combinaciones modales					Bloques R	Sesión	Condición	Combinaciones modales					Bloques R		
1	A	-	-	-	-	-	-	1	1	A	-	-	-	-	-	-	1
	B1	-	-	-	-	-	-	5		B1	4	2	6	8	4	3	5
2	A	-	-	-	-	-	-	1	2	A	3	1	5	7	3	3	1
	B2	-	-	-	-	-	-	1		B2	3	1	5	7	3	5	3
3	A	-	-	-	-	-	-	1	3	A	-	-	-	-	-	-	1
	B3	1	1	1	1	1	3	4		B3	3	1	5	7	3	5	2
4	A	-	-	-	-	-	-	5	4	A	-	-	-	-	-	-	1
	B4	3	3	3	3	3	2	5		B4	3	3	3	3	3	5	2
5	A	-	-	-	-	-	-	1	5	A	3	1	7	5	3	5	1
	B5	9	9	9	9	9	5	4		B5	9	9	9	9	9	5	2
6	A	9	9	9	9	9	5	1	6	A	9	9	9	9	9	5	1
	B5	9	9	9	9	9	5	2		B5	9	9	9	9	9	5	1
7	A	9	9	9	9	9	5	1	7	A	9	9	9	9	9	5	1
	B4	3	3	3	3	3	5	2		B4	3	3	3	3	3	5	1
8	A	3	3	3	3	3	5	1	8	A	3	3	3	3	3	5	1
	B3	3	3	3	3	3	5	2		B3	3	3	3	3	3	5	1
9	A	3	3	3	3	3	5	1	9	A	3	3	3	3	3	5	1
	B2	3	3	3	3	3	5	1		B2	3	3	3	3	3	5	1

10	A	3	3	3	3	3	5	1	10	A	3	3	3	3	3	5	1
	B1	3	3	3	3	3	5	1		B1	3	3	3	3	3	5	1

Además, la frecuencia de tales combinaciones en los ensayos del último bloque de todas esas condiciones fueron las mismas, asimismo, el número de bloques que el participante requirió para pasar a la siguiente condición fue semejante entre las tareas. Previo a ello, las combinaciones modales fueron distintas entre estas y predominaron en la tarea Logo, y en las condiciones B.

En breve, las combinaciones modales desplegadas a partir de la condición B4 en la sesión 7, son consistentes a lo largo del tiempo, entre tareas y a través de cualquier cantidad de CPE. Los datos del participante F2 se muestran en la Tabla 5. Las combinaciones modales sólo se asemejaron entre éstas hasta las condiciones B de las sesiones 9 y 10, dado que no hubo combinaciones modales en las condiciones A. La semejanza se debe a que uno de los cinco dígitos de la combinación fue distinto y el número de bloques para la siguiente condición también fue distinto. Sin embargo, la frecuencia de ensayos en donde se repitieron tales combinaciones modales fue idéntica entre tareas. Por otra parte, el desempeño entre tareas fue distinto en el sentido en que el despliegue de combinaciones modales ocurrió desde la sesión siete en la tarea Logo y hasta la sesión nueve en la tarea Avatar.

Tabla 5. Combinaciones modales del participante F2 en los últimos bloques de cada condición en ambas tareas.

Tarea Avatar				Tarea Logo			
Sesión	Condición	Combinaciones modales	Bloques	Sesión	Condición	Combinaciones modales	Bloques
1	A	- - - - -	1	1	A	- - - - -	1
	B1	- - - - -	1		B1	- - - - -	5
2	A	- - - - -	1	2	A	- - - - -	1
	B2	- - - - -	5		B2	- - - - -	5

3	A	-	-	-	-	-	-	1	3	A	-	-	-	-	-	-	1
	B3	-	-	-	-	-	-	5		B3	-	-	-	-	-	-	5
4	A	-	-	-	-	-	-	1	4	A	-	-	-	-	-	-	1
	B4	-	-	-	-	-	-	5		B4	-	-	-	-	-	-	5
5	A	-	-	-	-	-	-	1	5	A	-	-	-	-	-	-	1
	B5	-	-	-	-	-	-	5		B5	-	-	-	-	-	-	5
6	A	-	-	-	-	-	-	1	6	A	-	-	-	-	-	-	1
	B5	-	-	-	-	-	-	5		B5	-	-	-	-	-	-	5
7	A	-	-	-	-	-	-	1	7	A	-	-	-	-	-	-	1
	B4	-	-	-	-	-	-	5		B4	7	3	3	5	7	5	3
8	A	-	-	-	-	-	-	1	8	A	-	-	-	-	-	-	1
	B3	-	-	-	-	-	-	5		B3	7	3	3	5	7	3	1
9	A	-	-	-	-	-	-	1	9	A	-	-	-	-	-	-	1
	B2	7	3	3	5	3	5	1		B2	7	3	3	5	7	5	3
10	A	-	-	-	-	-	-	1	10	A	-	-	-	-	-	-	1
	B1	7	3	3	5	3	5	1		B1	7	3	3	5	7	5	3

De este participante, al menos de las combinaciones modales que seleccionó a partir de la sesión siete, se predica consistencia a través del tiempo y también entre distintas cantidades de CPE mientras estas fueran menos a cien mil, es decir, las combinaciones modales sólo se registraron en las condiciones B.

En cuanto al participante F3 (Ver Tabla 6), las semejanzas en cuanto a las combinaciones modales entre ambas tareas se observaron desde la sesión cinco hasta la sesión diez, a excepción de la condición B de esta última sesión. Además, en ambas tareas, las combinaciones modales sólo aparecieron en las condiciones B, y la frecuencia de éstas en el último bloque de cada condición fueron

Tarea Avatar						Tarea Logo											
Sesión	Condición	Combinaciones modales					F.	Bloques	Sesión	Condición	Combinaciones modales					F.	Bloques
1	A	-	-	-	-	-	-	1	1	A	-	-	-	-	-	-	1
	B1	-	-	-	-	-	-	2		B1	-	-	-	-	-	-	4
2	A	-	-	-	-	-	-	1	2	A	-	-	-	-	-	-	1
	B2	-	-	-	-	-	-	5		B2	2	3	2	6	2	2	5
3	A	2	4	2	2	2	2	1	3	A	1	1	1	1	1	3	1
	B3	1	1	1	1	1	5	1		B3	1	1	1	1	1	5	2
4	A	-	-	-	-	-	-	1	4	A	-	-	-	-	-	-	1
	B4	5	5	5	5	5	2	5		B4	7	7	7	7	7	5	5
5	A	-	-	-	-	-	-	1	5	A	-	-	-	-	-	-	1
	B5	9	9	9	9	9	5	4		B5	9	9	9	9	9	5	2
6	A	-	-	-	-	-	-	1	6	A	-	-	-	-	-	-	1
	B5	9	9	9	9	9	5	4		B5	9	9	9	9	9	5	2
7	A	-	-	-	-	-	-	1	7	A	-	-	-	-	-	-	1
	B4	7	7	7	7	7	5	5		B4	7	7	7	7	7	5	2
8	A	-	-	-	-	-	-	1	8	A	-	-	-	-	-	-	1
	B3	7	7	7	7	7	5	1		B3	7	7	7	7	7	5	1
9	A	-	-	-	-	-	-	1	9	A	-	-	-	-	-	-	1
	B2	7	7	7	7	7	5	2		B2	7	7	7	7	7	5	1
10	A	-	-	-	-	-	-	1	10	A	-	-	-	-	-	-	1
	B1	-	-	-	-	-	-	1		B1	7	7	7	7	7	5	2

Tabla 6. *Combinaciones modales del participante F3 en los últimos bloques de cada condición en ambas tareas.*

idénticas. Previo a la quinta sesión, las combinaciones modales entre ambas tareas fueron diferentes.

En síntesis, de las combinaciones modales desplegadas a partir de la sesión 5, se predica consistencia a lo largo del tiempo, entre tareas y a través de distintas cantidades de CPE mientras estas fueran menos a cien mil.

Respecto a los datos del participante F4, estos no son presentados debido a que el participante no formó combinaciones modales. Sin embargo, la semejanza entre las tareas se encontró sólo en el número de bloques que requirió el participante para pasar a la siguiente condición que, en la mayoría de las condiciones B, fue el número máximo, es decir, cinco bloques.

Respecto a la ejecución del participante F5 (Ver Tabla 7), las semejanzas entre las tareas se localizaron en las combinaciones modales y en la frecuencia de éstas durante las condiciones B desde la sesión 5 a la sesión 8. Por su parte, las diferencias se localizaron tanto en las combinaciones modales, en la frecuencia de estas y en los bloques requeridos. Con relación a estos últimos, este participante requirió menos bloques en la tarea Avatar. En breve, sólo las combinaciones

Tarea Avatar				Tarea Logo														
Sesión	Condición	Combinaciones modales					F.	Bloques	Sesión	Condición	Combinaciones modales					F.	Bloques	
1	A	7	1	4	2	2	3	1	1	A	-	-	-	-	-	-	-	1
	B1	-	-	-	-	-	-	2		B1	-	-	-	-	-	-	-	3
2	A	7	1	4	2	2	3	1	2	A	-	-	-	-	-	-	-	1
	B2	7	1	4	2	2	4	1		B2	-	-	-	-	-	-	-	3
3	A	-	-	-	-	-	-	1	3	A	1	1	1	1	1	2	1	
	B3	-	-	-	-	-	-	5		B3	1	1	1	1	1	2	5	
											0	1	0	0	0			

4	A	-	-	-	-	-	-	1	4	A	3	3	3	3	3	2	1
	B4	-	-	-	-	-	-	4		B4	-	-	-	-	-	-	2
5	A	-	-	-	-	-	-	1	5	A	-	-	-	-	-	-	1
	B5	9	9	9	9	9	5	4		B5	9	9	9	9	9	5	2
6	A	-	-	-	-	-	-	1	6	A	1	1	1	1	1	2	1
	B5	9	9	9	9	9	5	4		B5	9	9	9	9	9	5	1
7	A	-	-	-	-	-	-	1	7	A	1	1	1	1	1	2	1
	B4	3	3	3	3	3	5	2		B4	3	3	3	3	3	5	1
8	A	-	-	-	-	-	-	1	8	A	-	-	-	-	-	-	1
	B3	1	1	1	1	1	5	1		B3	1	1	1	1	1	2	1
9	A	-	-	-	-	-	-	1	9	A	-	-	-	-	-	-	1
	B2	7	3	3	7	3	2	2		B2	3	3	3	3	3	2	1
10	A	1	1	1	1	1	2	1	10	A	-	-	-	-	-	-	1
	B1	-	-	-	-	-	-	2		B1	2	2	2	2	2	2	1

Tabla 7. Combinaciones modales del participante F5 en los últimos bloques de cada condición en ambas tareas.

modales de las condiciones B5 muestran consistencia a lo largo del tiempo y entre tareas. Con relación a los reportes verbales, su análisis requirió de la delimitación de categorías a posteriori (Ver Tabla 8). En la Tabla 9 se muestra la frecuencia de cada categoría por participante en las condiciones A y B (al margen de la cantidad de CPE).

De forma general, se observan frecuencias distintas para cada categoría tanto entre los participantes como entre condiciones. Además, se aplicó la prueba chi cuadrada entre las tareas por participante a fin de indagar la relación entre las frecuencias de cada categoría por tarea. A partir de los resultados del estadístico, se concluye que los participantes dijeron la misma clase de cosas (intraindividualmente) al margen de la tarea. El participante F1 emitió reportes verbales más frecuentemente en la categoría Repetición de una cifra (RC) en ambas tareas y en ambas condiciones, lo cual coincide

con su desempeño registrado en las combinaciones modales desde la cuarta sesión (ver Tabla 4).

Categoría	Abreviatura	Definición
Preferencias visuales	<i>PV</i>	Describe una combinación de los elementos en términos de si “combinan” o “le gustan” al participante.
Satisfacción del criterio considerando lo adecuado	<i>SCA</i>	Refiere una combinación de los elementos o dígitos mantenida dado que en ensayos previos ésta generó el mensaje que la calificó como “combinación adecuada”.
Satisfacción del criterio considerando lo inadecuado	<i>SCI</i>	Refiere la evitación de combinaciones de elementos o dígitos que en ensayos previos generaron el mensaje que las calificó como inadecuadas.
Aleatorio	<i>AL</i>	Refiere una elección de los elementos o dígitos de forma aleatoria o al azar.
Dígitos o combinaciones no elegidos	<i>DNE</i>	Refiere una elección de dígitos o combinaciones de estos en tanto no hubiesen sido elegidos previamente.
Repetición de una cifra	<i>RC</i>	Describe combinaciones constituidas por el mismo dígito.
Repetición de una cifra con excepción de un dígito	<i>RCE</i>	Describe combinaciones constituidas mayoritariamente por el mismo dígito.
<p><i>Tabla 8. Categorías delimitadas a partir de los reportes verbales elaborados por los participantes. Las abreviaturas se incorporaron para simplificar las denominaciones.</i></p>		
Orden ascendente o descendente	<i>OR</i>	Describe combinaciones constituidas por dígitos elegidos de mayor a menor o viceversa.
Operaciones aritméticas	<i>OA</i>	Describe la combinación de dígitos derivada de operaciones aritméticas.
Mixta secuencial	<i>MSE</i>	Describe la combinación de elementos o dígitos con base en al menos dos estrategias diferentes de forma secuencial.
Mixta simultánea	<i>MSI</i>	Describe la combinación de elementos o dígitos con base en al menos dos estrategias diferentes de forma simultánea.

Respecto al participante F2, la frecuencia de la categoría Aleatorio fue mayor en ambas condiciones, sin embargo, fue lo doble en la condición A respecto de la B. En coincidencia, F2 desplegó una menor cantidad de combinaciones modales en la

condición A, mientras que, en la condición B, las condiciones modales aparecieron desde la sesión 7.

La categoría más frecuente para F3 en la condición A fue Preferencias Visuales (PV), mientras que en la condición B fue Satisfacción del criterio considerando lo adecuado (SCA). Cabe mencionar que este participante solo desplegó combinaciones modales en la condición B. En ambas condiciones, la correlación entre tareas fue baja y no significativa.

CONDICIÓN A

Participante	F1		F2		F3		F4		F5	
Tarea	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo
PV	1	0	2	3	5	4	6	5	9	8
SCA	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
SCI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AL	0	0	7	7	0	1	1	1	0	0
DNE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RC	7	7	0	0	0	2	1	4	1	1
RCE	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
ORD	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0
OA	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
MSE	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
MSI	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
TOTAL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	1,20		1,20		7,11		3,89		1,05	
Chi cuadrada	(p = 0,54)		(p = 0,54)		(p = 0,41)		(p = 0,42)		(p = 0,58)	

CONDICIÓN B

Participante	F1		F2		F3		F4		F5	
Tarea	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo	Avatar	Logo
PV	0	0	1	1	2	0	1	1	3	3

SCA	0	0	2	2	5	5	2	1	3	1
SCI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AL	0	0	3	3	0	0	2	1	0	0
DNE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RC	9	7	0	0	1	0	4	2	1	3
RCE	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0
OR	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0
OA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MSE	1	0	1	3	2	0	1	5	0	0
MSI	0	0	3	1	0	1	0	0	3	3
TOTAL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	4,25		2,00		10,00		4,00		2,00	
Chi cuadrada	(p = 0,11)		(p = 0,73)		(p = 0,07)		(p = 0,40)		(p = 0,57)	

Tabla 9. Frecuencia de cada categoría de los reportes verbales por participantes en las dos tareas y agrupadas entre las condiciones A y B. Se agregan los resultados de las correlaciones intrasujeto.

En relación con F4, en la condición A, la categoría más frecuente fue PV, mientras que, en la condición B, hubo un empate entre Mixta secuencial (MSE) y RC. F4 no desplegó ninguna combinación modal en todo el estudio.

De forma semejante, para F5 la categoría más frecuente en la condición A, fue PV, y, en la condición B, también hubo un empate entre las categorías PV y Mixto simultáneo. F5 desplegó combinaciones modales mayoritariamente en la condición B y aunque fueron variadas.

Discusión

El objetivo experimental del presente manuscrito fue evaluar el número de combinaciones potencialmente efectivas sobre las combinaciones modales y los reportes verbales en dos tareas de elección

A partir de los resultados obtenidos del análisis de las combinaciones modales, se puntualiza lo siguiente: 1) Al inicio de la sesión, los participantes se comportan diferencialmente entre las tareas, pero aquellos que fueron sensibles a la contingencia diferencial (condición B5), ajustándose a ella, después desplegaron combinaciones modales similares entre las tareas; 2) Los tres participantes (F1, F2 y F3) cuyas combinaciones modales mostraron consistencia a través del tiempo coincidieron en que el número de bloques requeridos para pasar a la siguiente condición fueron en su mayoría bajos; y 3) El hecho de que el participante F4 no mostrará ninguna combinación modal coincide con un alto número de bloques requeridos en la condición, es decir, no satisfacía el criterio de ejecución.

Con relación a los resultados verbales, estos mostraron siempre estar relacionados entre las sesiones de tal manera que los participantes siempre dijeron el mismo tipo de cosas al margen de la morfología de la tarea.

Estos resultados se analizan en términos de las tres cualidades principales de los estilos interactivos: I) idiosincrasia, II) consistencia a través del tiempo y III) consistencia entre situaciones.

I) Respecto a la idiosincrasia, los resultados muestran que los individuos despliegan distintos modos de comportamiento en las condiciones en donde la cantidad de modos efectivos son mayores a uno, pero menores a cien mil. Lo anterior concuerda con lo reportado por otros estudios (Pérez, et al., 2019; Trejo, 2018; Trejo, et al., 2019).

Las diferencias entre los participantes se observaron en distintas dimensiones. Por ejemplo, los participantes F1, F2, F3 y F5 difirieron en las combinaciones modales registradas en ambas tareas y en el número de bloques para cambiar de condición. Por otro lado, en la condición B5, donde sólo había un modo efectivo, la mayoría de los participantes desplegaron combinaciones modales similares.

Al respecto de los reportes verbales de los participantes, también se mostraron diferencias entre los individuos en la frecuencia de las categorías. No obstante, una desventaja de la forma en que estos fueron analizados es que sólo permiten la comparación global de las condiciones B (aglomerados en todos sus niveles) versus las condiciones A. Pese a esto, los datos verbales sugieren que sí existen diferencias entre estas condiciones.

En breve, en los términos de la propuesta metodológica aquí planteada, estos datos sugieren que ni contingencias con gran cantidad de CPE (cien mil modos efectivos) ni contingencias con solo una CPE (un modo efectivo) propician comportamiento diferente entre los individuos.

II) Particularmente en este estudio, la consistencia a través del tiempo y entre situaciones se encuentran yuxtapuestas pues, dada la metodología empleada, con el paso de las sesiones también se modificaban las condiciones contingenciales (cantidad de CPE) y morfológicas de la situación (a través de las dos tareas).

Realizando un análisis de la consistencia entre condiciones contingenciales (cantidad de CPE) al interior de cada tarea, en los participantes F1, F3, y F5 se mostró que las combinaciones modales que desplegó cada uno se repitieron fueron más semejantes (intrasujeto) después de haber sido expuestos a la condición en donde sólo había una CPE (condición B5). Esto sugiere que la exposición a una contingencia donde solo exista un modo efectivo de responder propicia mayor consistencia a través del tiempo y, por ende, entre contingencias en condiciones posteriores donde existen más modos de responder.

Por tanto, las combinaciones modales no se repitieron entre las sesiones donde estuvo vigente la misma cantidad de CPE, en otras palabras, lo que los participantes hicieron en la sesión 2 y en la sesión 9, en la condición B2, no fue lo mismo pese a que la cantidad de CPE era la mismo ya que la condición B5 modificó su responder posterior.

Respecto a este último punto, dicha consistencia, en los casos de los participantes F3 y F5, sólo se presenta en las condiciones B, lo cual sugiere que en una contingencia en la cual existe una gran cantidad de maneras de responder (condición A) de forma efectiva no propicia que los participantes desplieguen comportamiento consistente, lo cual coincide con lo reportado por Trejo (2018) y Pérez, et al., (2019).

Una posible razón por las que en estas condiciones (B) se observaron un mayor número de combinaciones modales, es porque, en estas hubo consecuencias diferenciales por las combinaciones efectivas y no efectivas, propiciando que las primeras se repitieran más y que las segundas se dejaran de formar.

III) En relación con la consistencia entre las tareas, esta se observó con los participantes F1, F3 y F5. Por ejemplo, F1 desplegó la misma combinación modal (33333) con la

misma frecuencia por bloque en las sesiones 8, 9 y 10 en las condiciones A y B de ambas tareas.

Estos tres puntos expuestos abonan a una conclusión tentativa respecto a las condiciones que permiten observar estilos interactivos. Por un lado, la idiosincrasia se promueve exponiendo a los individuos a contingencias que permitan responder de diferentes formas, y que, a la vez, presente consecuencias diferenciales para las formas efectivas e inefectivas. Por otro lado, para promover que la forma de comportarse idiosincrásica de un individuo devenga consistente, se requiere de situaciones que permitan que esa igualmente efectiva que en la situación en donde se desarrolló.

Estos hallazgos convergen con lo expuesto por Santé y Santacreu (2001) quienes señalan que la conformación de estilos interactivos está determinada por el ajuste a las contingencias programadas, además, coincide Mischel (1988): “una persona se comportará de manera uniforme de una situación a otra, y sólo en la medida en que conductas similares conduzcan, o se espera que conduzcan, hacia consecuencias semejantes en dichas condiciones” (p. 310).

De hecho, con relación a la conformación de los estilos interactivos, a diferencia de la propuesta de Ribes (Ribes y Sánchez, 1990; Ribes, 2018) que sugiere que los individuos ya cuentan con estilos conformados, los datos aquí expuestos sugieren que los individuos, ante tareas novedosas requieren de cierto periodo de establecimiento previo a que se observe comportamiento idiosincrásico y consistente.

Por otro lado, vinculando las categorías de los reportes verbales con las combinaciones modales, los datos sugieren que las categorías descriptoras de modos de comportamiento efectivos se relacionan con un desempeño (formación de combinaciones modales) también efectivo, mientras que las categorías que describen modos de comportamiento inefectivos se vinculan con desempeños poco efectivos.

Cabe resaltar que la frecuencia de las categorías de los reportes verbales hace notar que, durante la condición A, los participantes mayoritariamente hacen reportes poco relacionados con la contingencia programada, por ejemplo, al aspecto físico, contrariamente, en la condición B, los reportes se relacionan más con un desempeño efectivo.

En breve, en este escrito se ha propuesto una alternativa metodológica para el estudio de los estilos interactivos basada en el argumento que la presencia o ausencia de un criterio explícito ni los arreglos contingenciales propuestos por Ribes y Sánchez (1990) y Ribes (2018) son insuficientes (vr.gr. Ribes y Sánchez, 1992; Ribes, et. al., 2005; Ribes y Contreras, 2007; Martínez, 2017; Ribes y Martínez, 2018). En su lugar se aboga por la modificación de las relaciones de contingencia en una situación, particularmente, la alternativa metodológica aquí presentada intenta sistematizar lo sugerido por otros autores (Buss, 1989; Michel et. al., 1973; Mischel, 1988; Santé y Santacreu, 2001; Santacreu y Hernández, 2017; Trejo, 2018; Trejo et. al., 2019) con relación a permitir que los individuos se comporten de distintas maneras estableciendo un evento contingente (un efecto) a distintos modos de comportamiento.

Dado lo anterior, se construyó una tarea que lo permitiera y se delimitaron medidas sensibles a esas distintas maneras posibles de comportarse, al menos para aquellas que sí eran posibles registrar.

Respondiendo tentativamente a las preguntas planteadas al final de la introducción: a) no hay una cantidad específica de modos potencialmente efectivos para observar idiosincrasia, aunque se requiere de la posibilidad de comportarse de distintas formas programando consecuencias contingentes a las formas efectivas y no efectivas; b) los individuos no despliegan un modo distinto para cada cantidad particular de CPE, sino despliegan el mismo modo a través de distintas contingencias en tanto ese modo siga siendo efectivo; c) la consistencia entre morfologías (tareas) también depende de la efectividad; y d) si las consecuencias cambian, el modo de comportarse cambiará.

Finalmente, se invita a explorar las ventajas que esta metodología pudiera tener en comparación de la propuesta inicialmente, por ejemplo, a través del empleo de situaciones con mayor validez ecológica. Por otro lado, si bien el estudio de los reportes verbales puede resultar interesante, no debe confundirse el análisis morfológico (como el que aquí se realizó) con un análisis cualitativo en términos de distintos niveles de aptitud funcional (vr.gr. Ribes y López, 1985) puesto que aún no hay evidencia que permita sugerir alguna relación entre estos y los estilos interactivos. De hecho, hasta ahora la literatura con relación a los estilos interactivos, e incluso este manuscrito,

apuntan a que lo relevante en esta área es el análisis los modos que, en última instancia, corresponde al análisis de las morfologías.

Referencias Bibliográficas

- Buss, A. (1989). Personality as traits. *American Psychologist*, 44(11), pp. 1378-1388.
- Martínez, D. (2017). Un estudio experimental de la individual: Los estilos interactivos. Tesis Doctoral. Universidad Veracruzana.
- Mischel, W. (1973). *Personalidad y Evaluación*. México: Trillas.
- Mischel, W. (1988). *Teorías de la personalidad* (2a ed. en español). Mc Graw Hill.
- Mischel, W., Ebbesen, E. y Zeiss, A. (1973). Selective Attention to the Self: Situational and dispositional determinants. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27(1), pp. 129-142.
- Ribes, E. (1972). *Técnicas de modificación de conducta: su aplicación al retardo en el desarrollo*. Trillas.
- Ribes, E. (1985). ¿Qué es, desde el punto de vista psicológico, el lenguaje? *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 5(3), 139-144.
- Ribes, E. (1990). La individualidad como problema psicológico: el estudio de la personalidad. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 16, 7-24.
- Ribes, E. (2018). Retornando al individuo y su historia: el devenir y la biografía en E. Ribes (Ed.), *El Estudio Científico de la Conducta Individual: Una introducción a la Teoría de la Psicología* (pp.319-366). Manual Moderno.
- Ribes, E. y Contreras, S. (2007). Individual Consistencies in Behavior: Achievement persistence interactions as personality styles. *Psychological Reports*, 101, 365-377.
- Ribes, E., Cortés, A. y Romero, P. (1992). Quizás el lenguaje no es un proceso o tipo especial de comportamiento: algunas reflexiones basadas en Wittgenstein. *Revista Latina de Pensamiento y Lenguaje*, 1(1), 58-73.
- Ribes, E. y López, F. (1985). *Teoría de la conducta*. Trillas.

- Ribes, E. y Sánchez, S. (1990). El problema de las diferencias individuales: un análisis conceptual de la personalidad en E. Ribes (Ed.). *Problemas conceptuales en el análisis del comportamiento humano* (pp. 79-88). Trillas.
- Santacreu, J., y Hernández, J. M. (2017). T-data (tests). In V. Zeigler-Hill y T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of personality and individual differences* (pp. 1–4). New York, NY: Springer.
- Santé, L. y Santacreu, J. (2001) La eficacia (o la suerte) como moduladora en la evaluación del estilo interactivo tendencia al riesgo. *Acta comportamentalia*. 9(2), 163- 188.
- Trejo, A. (2018). *Análisis Experimental de la Personalidad: Propuesta de una Taxonomía* [Tesis de licenciatura, Facultad de Estudios Superiores Iztacala]. <http://oreon.dgbiblio.unam.mx/F?RN=378578952>
- Trejo, A., Palma, A., Pérez, M., Zavala, J., Rodríguez, M. y Pacheco, V. (2019, 15 de noviembre). *Consistencia a través del tiempo y de situaciones: contingencia de riesgo* [ponencia]. VII Seminario Internacional sobre Comportamiento y Aplicaciones, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.