

## CAPITULO 1

### UN MODELO PARA EL DISEÑO DE INVESTIGACION CUALITATIVO

En 1625, Gustavus II Adolphus, el rey de Suecia, encargó la construcción de cuatro barcos de guerra para avanzar en sus metas imperiales. El más ambicioso de esos barcos, llamado *Vasa*, fue uno de los más grandes barcos de guerra de su tiempo, con 64 cañones dispuestos en dos pisos de artillería. El 10 de agosto de 1628, el *Vasa*, resplandeciente en su carpintería pintada luminosamente y dorada, fue inugurado en el puerto de Estocolmo con la aclamación de una multitud y una notable ceremonia. Pero la aclamación tuvo corta vida; alcanzado por una ráfaga de viento mientras todavía estaba en el puerto, el barco repentinamente se ladeó, se fue a pique y se sumergió.

Se ordenó inmediatamente una investigación, y se puso de manifiesto que el compartimento del lastre no había sido hecho suficientemente grande para equilibrar los dos pisos de artillería que el rey había especificado. Con sólo 121 toneladas de lastre de piedra, el barco perdió estabilidad. Sin embargo, si los constructores simplemente hubieran agregado más lastre, el piso de artillería inferior hubiera sido llevado peligrosamente cerca del agua; el barco necesitaba flotación para contener tanto peso.

En términos abstractos, el *diseño* del *Vasa* -los modos por los cuales fueron planeados y construidos los diferentes componentes del barco para interrelacionarse unos con otros- fue fatalmente defectuoso. El barco fue cuidadosamente construido, reuniendo todas las normas existentes para una construcción sólida, pero las características claves de sus diferentes partes - en particular el peso de los pisos de artillería y lastre y el tamaño de la bodega- no fueron compatibles, y la interacción de esas características hizo que el barco se dé vuelta. Los constructores de barcos de aquella época no tenían una teoría general de diseño de barcos; trabajaban principalmente con los modelos tradicionales, por prueba y error, y sin manera de calcular la estabilidad. Aparentemente el *Vasa* fue originalmente proyectado como un barco más pequeño y luego fue aumentado proporcionalmente, ante la insistencia del rey, al agregar el segundo piso de artillería, dejando un lugar demasiado chico en la bodega (Kvarning, 1993).

La tragedia del *Vasa* ilustra el concepto general de diseño que estoy usando aquí: "disposición subyacente que rige el funcionamiento, desarrollo y despliegue"; y "el orden de elementos o detalles en un producto u obra de arte" (*Merrian-Webster's Collegiate Dictionary*). Un buen diseño, en el que los componentes trabajan armoniosamente juntos, promueve eficiencia y logro al funcionar; un diseño imperfecto guía hacia un rendimiento pobre o al fracaso.

Sorprendentemente, la mayoría de los trabajos sobre diseño *de investigación* usan una concepción de diseño diferente: "un plan o protocolo para llevar a cabo o lograr algo

Aunque algunas versiones de esta perspectiva de diseño son circulares y recursivas, todas son esencialmente lineales en el sentido de ser una *secuencia* unidireccional de pasos, desde la formulación del problema hasta las conclusiones o teoría. La implicancia de estos modelos es que hay un único orden óptimo para los distintos componentes o tareas que guían un estudio, aunque esta secuencia puede ser repetida.<sup>1</sup>

Grady y Wallston (1988, p. 10) llaman a este enfoque de diseño modelo tradicional. En oposición a este modelo, presentan el que Martin (1982) ha denominado el modelo "garbage can" de diseño de investigación. Éste último está basado en el influyente modelo "garbage can" de toma de decisiones organizacionales de Cohen, March, y Olsen (1972), el cual fue una reacción a los modelos racionales y lineales prevaletes de cómo tomar decisiones. Grady y Wallston (1988) destacan la naturaleza esencialmente contingente y no lineal de las decisiones de diseño:

En el modelo de Martin, cuatro elementos se revuelven en el cubo de la basura o espacio de las decisiones de un proyecto de investigación particular. Estos elementos son teorías, métodos, medios y soluciones. ... La clave del modelo de Martin no es la creación de estos elementos, sino su interdependencia y su igualdad de condición en el modelo. Cada uno influencia a los demás y cada uno es un factor principal en los resultados de la investigación. (p.12)

Grady y Wallston corrigieron el modelo y lo llamaron Garbage Can II, agregando elementos al espacio de decisiones, incluyendo problemas, fenómenos, y los intereses personales del investigador (pp. 12-13).

Cualesquiera sean las ventajas que el modelo tradicional secuencial tenga para la investigación cuantitativa,<sup>2</sup> no representa adecuadamente la lógica y proceso de la investigación cualitativa, en la cual cada componente del diseño puede necesitar ser reconsiderado o modificado en respuesta a nuevos desarrollos o a cambios en alguno de los otros componentes. En un estudio cualitativo, "el diseño de investigación debería ser un proceso reflexivo que funciona a través de cada etapa de un proyecto" (Hammersley & Atkinson, 1983, p. 28). Las actividades de recolección y análisis de datos, desarrollo y modificación de teoría, elaboración o reenfoque de las preguntas de investigación, e identificación o eliminación de las amenazas de validez, usualmente están siguiendo todos, más o menos simultáneamente, cada uno la influencia de todos los otros.

Esta concepción de diseño es ejemplificada en un estudio cualitativo clásico de estudiantes de medicina (Becker, Geer, Hughes, & Strauss, 1961/1977). Los autores comienzan su capítulo con el "Diseño del estudio" sosteniendo que:

en un sentido, nuestro estudio no tuvo diseño. Es decir, no hemos elaborado en forma acabada un conjunto de hipótesis para ser probadas, no hemos diseñado expresamente los instrumentos de recolección de datos que aseguren la relevancia de la información para esas hipótesis, no hemos establecido procedimientos analíticos especificados de antemano. En tanto el término *diseño* implique estas características de detallada planificación previa, nuestro estudio no tuvo nada.

Si tomamos la idea de diseño en un sentido amplio y vago, utilizándola para identificar aquellos elementos de orden, sistema, y consistencia, nuestros procedimientos fueron exhibidos, nuestro estudio tuvo un diseño. Podemos decir que fue la descripción de nuestra perspectiva original, de nuestros cometidos teóricos y metodológicos, y la manera en que éstos afectaron nuestra investigación y fueron afectados por ella mientras procedimos. (p. 17)

Tal como el modelo 'garbage can', el modelo de diseño de investigación cualitativa que presento en este libro remarca que el diseño de investigación no comienza en un punto de inicio fijo, o procede a través de una secuencia determinada de pasos, y reconoce la

---

<sup>1</sup> 'garbage can': recipiente de basura.

importancia de la interconexión e interacción a lo largo de los diferentes componentes del diseño. Sin embargo, la concepción de los componentes del diseño "revolviéndose" en un espacio indefinido no hace justicia a algunas conexiones particularmente importantes entre los componentes. Además provee al investigador una orientación poco explícita en la comprensión de cómo proceder en el desarrollo de un diseño o cómo comunicar efectivamente este diseño en una propuesta.

Por estas razones, el modelo que uso en este libro, al cual llamo un modelo *interactivo*, tiene una estructura definida. Sin embargo, es una estructura interconectada y flexible. Este libro identifica los componentes clave en un diseño y las relaciones entre éstos, y presenta una estrategia para crear relaciones coherentes y manejables entre esos componentes. Además provee un plan explícito para ir desde su diseño hasta un propuesta de investigación.

Este modelo interactivo no desecha la importancia del diseño, la refuerza. El diseño de investigación es como una filosofía de vida; nadie está sin una, pero algunas personas son más conscientes de la suya, y en consecuencia son capaces de tomar decisiones más informadas y consistentes. Yin (1994) sostiene que "todo tipo de investigación empírica tiene un diseño de investigación implícito, si no es explícito" (p. 19). Debido a que el diseño siempre existe, es importante *hacerlo* explícito, para poner al descubierto dónde pueden estar sus fortalezas, limitaciones e implicancias, claramente entendidas.

El diseño en investigación cualitativa es un proceso iterativo que involucra "virajes" (Geertz, 1976, p. 235) hacia atrás y adelante entre diferentes componentes del diseño, evaluando las implicancias de los propósitos, teoría, preguntas de investigación, métodos, y amenazas de validez de uno por el otro.<sup>3</sup> Tal modelo interactivo es más compatible con la definición de diseño como disposición de elementos que rigen el funcionamiento de un estudio que con un diseño como plan preestablecido para llevar a cabo el estudio o como una secuencia de pasos que conducen a tal estudio. Por consiguiente, este libro está basado en una concepción de diseño de investigación como estructura subyacente e interconexión de los componentes del estudio y las implicancias de cada componente sobre los otros.

El modelo que presento aquí tiene cinco componentes. Estos componentes pueden ser caracterizados por los resultados que cada uno tiene proyectado dirigirse:

1. *Propósitos*: ¿Cuáles son las metas últimas de este estudio? ¿Qué cuestiones están previstas que esclarezca, y qué prácticas influenciará? ¿Por qué quiere conducirlo, y por qué deberíamos ser cuidadosos sobre los resultados? ¿Por qué es el valor del estudio?
2. *Contexto conceptual*: ¿Qué piensa que va a ocurrir con el fenómeno que planea estudiar? ¿qué teorías, hallagos, y estructuras conceptuales relacionadas a estos fenómenos guiarán o participarán en su estudio, y a qué literatura, investigaciones preliminares, y experiencia personal recurrirá? Este componente del diseño contiene la *teoría* que ud ya ha o está desarrollando sobre la situación o resultados que está estudiando. Hay cuatro fuentes principales para esta teoría: su propia experiencia, la investigación y teoría existentes, los resultados de cualquier estudio piloto o investigación preliminar que ud haya hecho, y experiencias reflexivas.
3. *Preguntas de investigación*: ¿Específicamente, qué quiere comprender al hacer este estudio? ¿Qué no conoce acerca de los fenómenos que está estudiando y quiere aprender? ¿Qué preguntas investigará para responder, y cómo estas preguntas se relacionan unas a otras?
4. *Métodos*: ¿Qué cosas hará realmente para guiar este estudio? ¿Qué acercamientos y técnicas utilizará para recolectar y analizar sus datos, y cómo éstos constituyen una estrategia integradora? Este componente de su diseño incluye cuatro partes principales: su relación de investigación con las personas que estudia, su selección de situación y decisiones de muestreo, sus métodos de recolección de datos, y las técnicas de análisis de datos que usará.

5. *Validez*: ¿Cómo puede equivocarse? ¿Cuáles son las explicaciones alternativas posibles y las amenazas de validez a las conclusiones potenciales de su estudio, y cómo las tratará? ¿Cómo los datos que ud tiene o los que podría recolectar mantienen o cambian sus ideas sobre lo que sucede? ¿Por qué deberíamos creer en sus resultados?

Estos componentes no son totalmente diferentes de los presentados en varias otras discusiones de diseño de investigación (ej., LeCompte & Preissle, 1993; Miles & Huberman, 1994; Robson, 1993). Lo que es innovador es la relación entre los componentes. En este modelo, los componentes forman una totalidad integrada e interactuante, con cada componente estrechamente ligado a varios otros, en lugar de estar ligados en una secuencia lineal o cíclica. Las relaciones claves entre los componentes son mostradas en la figura 1.1.



FIGURA 1.1. UN MODELO INTERACTIVO DE DISEÑO DE INVESTIGACION

Este diagrama presenta la relación entre los cinco componentes de un diseño cualitativo como una figura en forma de reloj de arena. Las líneas entre los componentes representan uniones de influencia o implicación en los dos sentidos. Aunque hay además otras conexiones que las marcadas aquí (por ejemplo, entre propósitos y métodos y entre contexto conceptual y validez), las mostradas son generalmente las más importantes.

El triángulo superior de este modelo reloj de arena debería ser una unidad estrechamente integrada. Sus preguntas de investigación deberían tener una clara relación con los propósitos de su estudio y deberían estar al tanto de lo que ya es conocido acerca de los fenómenos que está estudiando y de las herramientas teóricas que pueden ser aplicadas a esos fenómenos. Además, los propósitos del estudio deberían estar informados de la teoría y conocimientos actuales, considerando que la elección de teoría y conocimientos relevantes depende de los propósitos y preguntas.

En forma similar, el triángulo inferior del modelo debería estar también estrechamente integrado. Los métodos que usa deberían permitirle responder sus preguntas de investigación y además tratar con las posibles amenazas de validez de estas respuestas. Las preguntas, sucesivamente, necesitan ser formuladas para tener en cuenta la viabilidad de los métodos y la seriedad de las amenazas de validez particulares, dado que la plausibilidad y relevancia de las amenazas de validez depende de las preguntas y métodos elegidos.

La parte superior del modelo es el aspecto externo del diseño; incluye las metas, experiencias, conocimiento, supuestos, y teoría que trae para el estudio y para incorporar en el

diseño. La parte inferior es el aspecto interno, incluye las actividades reales que deberá llevar a cabo y los procesos que irá completando para desarrollar y probar sus conclusiones. Las preguntas de investigación son el centro o eje, del modelo; conectan estas dos mitades del diseño y deben informar, y ser sensibles a, todo de los otros componentes.

Las conexiones entre los diferentes componentes del modelo no son reglas rígidas o implicaciones fijas; dan margen para una cantidad segura de "concesión" y elasticidad en el diseño. Encuentro útil pensar en ellas como cintas de goma. Pueden estirarse y doblarse en alguna medida, pero ejercen una tensión definida sobre las diferentes partes del diseño, y más allá de un punto particular, o bajo cierto estiramiento, se cortan. Esta metáfora representa un diseño cualitativo como algo con considerable flexibilidad, pero en el cual las diferentes partes imponen restricciones en cada una de las otras, forzándolas, y en caso que sean quebrantadas hacen que el diseño sea ineficaz.

Hay muchos otros factores detrás de estos cinco componentes que influenciarán el diseño de su estudio, como sugieren los modelos 'garbage can' descritos anteriormente; éstos incluyen sus recursos, habilidades de investigación, problemas de percepción, estándares éticos, los marcos de investigación, y los datos que recoge. Desde mi punto de vista, estas no son parte del *diseño* de estudio, pero, o corresponden al *entorno* dentro del cual la investigación y su diseño existen, o son *productos* de la investigación. Necesitará tomar estos factores en cuenta al diseñar su estudio, tal como el diseño de un barco necesita tener en cuenta los tipos de viento y olas que encontrará y las clases de carga que llevará. La figura 1.2 representa algunos de los factores en el entorno que pueden influenciar el diseño y comportamiento de un estudio y mostrar algunas de las conexiones claves de estos factores con los componentes del diseño de investigación. Estos factores y conexiones serán discutidas en capítulos subsecuentes.

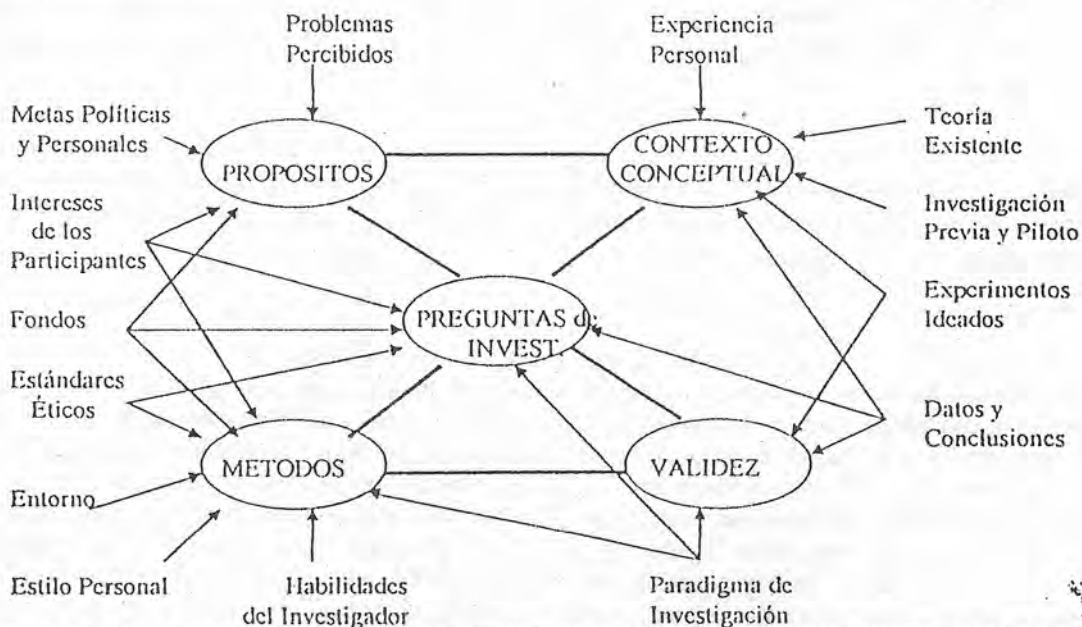


FIGURA 1.2. FACTORES CONTEXTUALES QUE INFLUENCIAN UN DISEÑO DE INVESTIGACION

Quiero decir algo específicamente sobre ética, ya que no la he identificado como un componente separado del diseño de investigación. Esto no se debe a que no piense que la ética es importante para el diseño cualitativo; por el contrario, la atención a cuestiones éticas en investigación cualitativa está siendo reconocida cada vez más como esencial (Deyhle, Hess, & LeCompte, 1992; Eisner & Peshkin, 1990, pp.243-299; Kimmel, 1988; Punch, 1986). Al revés,

es porque creo que las preocupaciones éticas deberían ser incluidas en *todos* los aspectos del diseño. Particularmente he tratado de dirigir estas preocupaciones en relación a los métodos, pero también son relevantes para sus propósitos, la selección de las preguntas de investigación, las cuestiones de validez, y el juicio crítico de la teoría.

Como indica el subtítulo del libro, mi enfoque del diseño es interactivo. Es interactivo en tres sentidos. Primero, el modelo de diseño en sí es interactivo, cada uno de los componentes tiene implicaciones para los otros componentes, en lugar de estar los componentes en línea, en relación unidireccional uno con otro. Segundo, el diseño de un estudio cualitativo debería poder cambiar en interacción con la situación en la cual es estudio es conducido, en lugar de ser simplemente una determinación fija de la práctica de investigación. (El ejemplo 1.1 ilustra ambos procesos interactivos en la evolución del diseño de un estudio.) Finalmente, el proceso de aprendizaje incorporado en este libro es interactivo, con frecuentes oportunidades para que ud se ocupe del diseño de su propio estudio. Este libro no presenta simplemente los principios de diseño de investigación abstractos que ud puede memorizar y más tarde usar en su investigación. Ud *aprenderá* principios generalizables, pero los aprenderá mejor a través de la creación de un diseño para un proyecto cualitativo particular.

No creo que haya un modelo correcto para el diseño de investigación. Sin embargo, pienso que el modelo que presento aquí es un modelo útil por dos razones principales:

1. Identifica explícitamente como *componentes* de diseño las cuestiones claves sobre las cuales ud necesitará tomar decisiones, y que necesitarán ser guiadas en su propuesta de investigación. Estos componentes son por lo tanto menos probable de ser olvidados y pueden ser tratados de una manera sistemática.
2. Enfatiza la naturaleza *interactiva* de las decisiones del diseño en investigación cualitativa y las múltiples conexiones entre los componentes del diseño. Una razón común por la que se rechazan las propuestas es debido a que no presentan explícitamente las conexiones lógicas entre los componentes del diseño, y el modelo que presento aquí hace más fácil estudiar esas conexiones.

Un buen diseño para su estudio, tal como un buen diseño de un barco, lo ayudará a alcanzar su destino segura y eficientemente. Un diseño pobre, uno en el que los componentes no están bien conectados o son incompatibles, en el mejor de los casos será ineficiente, y en el peor fallará en el logro de sus metas.

#### EJEMPLO 1.1

##### La Evolución de un Diseño de Investigación

Maria Broderick comenzó su estudio de tesis de un grupo fundado en un hospital de ayuda para pacientes con cáncer, con un basamento teórico sobre desarrollo de la psicología del adulto y experiencia en el diseño de tales programas; un interés en descubrir cómo las percepciones de ayuda e interacción de los pacientes dentro del grupo se relacionaban con su nivel de evolución; un plan para utilizar observación, entrevistas, y test de evolución para responder esta pregunta; y las metas de perfeccionamiento en tales programas y desarrollar una carrera en práctica clínica. Sin embargo, después de que su propuesta fuera aprobada, ella perdió acceso al grupo que originalmente había planeado estudiar y fue imposible encontrar otro programa de cáncer apropiado. Acabó negociando el permiso para estudiar un programa de reducción de stress para pacientes en una situación hospitalaria, pero no le fue permitido observar las clases; además, el equipo del programa insistió en un diseño de investigación cuasi-experimental. Esto la obligó a ampliar su contexto teórico más allá de los programas de ayuda del cáncer hacia programas de medicina en general, y a modificar sus métodos para contar principalmente con pre- y postentrevistas y pruebas de evolución.

Cuando Maria estaba empezando su investigación, sin embargo, se autodiagnosticó con una enfermedad relacionada al stress. Esto tuvo un efecto mayor en su diseño de investigación. Primero, ella ganó acceso al programa como una paciente y descubrió que éste no funcionaba realmente como un programa de ayuda, sino en forma de una clase tradicional. Esto hizo que su amplia revisión de literatura sobre grupos de ayuda fuera irrelevante. Segundo, encontró que sus propias experiencias de su enfermedad y lo que pareció ayudarle a ella a tratar con su stress, difería sustancialmente de lo que registraba la literatura. Estos dos desarrollos modificaron profundamente su contexto conceptual y sus preguntas de investigación, cambiando su foco teórico del desarrollo del ego al desarrollo cognoscitivo, aprendizaje del adulto, y teoría educacional. Además, encontró que al realizar el pretest a los pacientes era imposible por razones prácticas, eliminando la posibilidad de un juicio cuasi-experimental de cambios en los pacientes y cambiando sus métodos y controles de validez, regresar hacia sus planes originales. Mientras Maria estuvo analizando sus datos, su creación gradual de una teoría que diera sentido a estas experiencias de los pacientes (y a la propia) dirigió su nuevo conjunto de literatura y acercamientos teóricos. Su creciente enfoque sobre qué *aprendieron* los pacientes a lo largo del programa hizo que viera la reflexión y la reestructuración cognoscitiva como herramientas para reformar su propia mirada sobre el stress, y este enfoque la guió a desarrollar una perspectiva más amplia del stress como fenómeno cultural. Además se reconectó con su viejo interés en educación no-tradicional para adultos. Finalmente, estos cambios influyeron para modificar el rumbo de sus metas personales desde la práctica clínica hacia una posición académica, y sus propósitos para el estudio vinieron a enfatizar la relación de la teoría del desarrollo del adulto con la curricula autorizada y la mejora de la educación del adulto en encuadres no tradicionales.

### LA ORGANIZACIÓN DE ESTE LIBRO

Este libro está estructurado para guiarlo a través del proceso de diseño de un estudio cualitativo. Pone en relieve las cuestiones por las cuales deben ser tomadas las decisiones del diseño, y presenta algunas de las consideraciones que deberían estar al corriente de esas decisiones. Como ilustra el modelo, éste se basa en una comprensión interactiva de los componentes del diseño, en lugar de una secuencia de etapas o acciones.

Cada capítulo en el libro trata de un componente del diseño, y forman una secuencia lógica. Sin embargo, esta organización es sólo un dispositivo conceptual y de presentación, no un proceso para seguir en el diseño de algún estudio real. Ud podría tomar decisiones en torno a cada componente para iluminar su pensamiento acerca de todos los otros componentes, y puede necesitar modificar las decisiones del diseño previo en respuesta a nueva información o cambios en su entender.

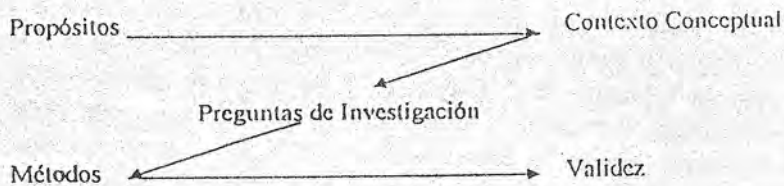


FIGURA 1.3. LA ORGANIZACIÓN DE ESTE LIBRO

Este libro tomará un camino en forma de Z (Figura 1.3) a través de los componentes de este modelo, comenzando con los propósitos (Capítulo 2). Los propósitos de su estudio no son sólo importantes, sino centrales; si sus razones para hacer el estudio no son claras, puede ser difícil tomar cualquier decisión sobre el resto del diseño. Su contexto conceptual (Capítulo 3) será discutido a continuación, debido a dos cosas, a que debería conectarse estrechamente a los propósitos, y a que los propósitos y contexto juntos tienen una mayor influencia en la

formulación de las preguntas de investigación para el estudio. Sus preguntas de investigación (Capítulo 4) son por consiguiente el próximo tema lógico; estos tres componentes deberían formar una unidad coherente.

El siguiente componente a ser discutido es métodos (Capítulo 5): cómo recolectará y analizará realmente los datos para responder a sus preguntas de investigación. No obstante, estos métodos y respuestas necesitan ser conectados a los resultados de validez (Capítulo 6): cómo podría equivocarse, y qué haría sus respuestas más creíbles que otras respuestas alternativas. Preguntas de investigación, métodos, y validez también deberían formar una unidad integrada en la cual los métodos para obtener respuestas a las preguntas, así como los medios para asegurar la credibilidad de las respuestas potenciales en presencia de posibles amenazas de validez, estén claramente conceptualizados y vinculados a las preguntas de investigación.

Finalmente, en el Capítulo 7 discutimos las implicancias de mi modelo de diseño para el desarrollo de propuestas de investigación y proporcionamos un mapa mostrando cómo ir de uno a otro.

### LOS EJERCICIOS EN ESTE LIBRO

C. Wright Mills (1959) dice que

Una de las peores cosas que le sucede a los científicos sociales es que sienten la necesidad de escribir de sus "planes" sólo en una ocasión: cuando están pidiendo dinero para una parte específica del trabajo o "un proyecto". Esto se debe a que un pedido de financiación es más planificado que realizado [It is as a request for funds that most planning is done], o al menos redactado cuidadosamente. A pesar de lo común de la práctica, pienso que esto es muy malo: en alguna medida está destinado a ser un arte de vender y, dadas las expectativas prevaletentes, muy probablemente a resultar en pretensiones cuidadosas; es probable que el proyecto a ser "presentado", sea de algún modo redondeado mucho antes de lo que se debería; esto frecuentemente es una cosa maquinada, dirigida a conseguir dinero tanto para propósitos ulteriores, por muy valorables que sean, así como para la investigación presentada. Un científico social en ejercicio periódicamente debería revisar "el estado de mis problemas y planes." (p. 197)

Mills continua haciendo una elocuente súplica a que cada investigador escriba regular y sistemáticamente sobre su investigación, "simplemente para él y tal vez para la discusión entre amigos" (p. 198), y guarde un archivo de esos escritos, a los cuales los investigadores cualitativos usualmente llaman *memos*.

Todos los ejercicios de este libro son *memos* de un modo u otro, y yo quiero discutir brevemente la naturaleza de los *memos* y cómo usarlos efectivamente. El *memo* (algunas veces llamado *memo analítico*) es una herramienta extremadamente versátil que puede ser utilizada para varios propósitos diferentes. Hace referencia a todo escrito que el investigador hace en relación a la investigación y otras cosas como notas de campo, transcripciones, o codificaciones. Un *memo* puede ir desde un breve comentario marginal sobre una transcripción o una idea teórica registrada en un diario de campo hasta un ensayo analítico novedoso. Lo que todas estas cosas tienen en común es que son formas de poner por escrito sobre el papel (o en un disco de computadora) y de usar estos escritos como una manera de facilitar la reflexión y discernimiento analítico. Muchos de los ejemplos en este libro son *memos*, o están basados en *memos*.

Los *memos* son a las ideas lo que las notas de campo y transcripciones son a las percepciones: ellos convierten las reflexiones en una forma que permite el examen y aún la



manipulación. Cuando sus reflexiones están registradas en memos, puede codificarlos y archivarlos, lo mismo que sus notas y sus transcripciones de entrevistas, y volver a ellos para desarrollar luego las ideas. No escribir memos es el equivalente en investigación del mal de Alzheimer; puede no recordar percepciones [insights] importantes cuando las necesite.<sup>4</sup>

Los memos son una de las técnicas más importantes que ud tiene para desarrollar sus propias ideas. Por lo tanto, debería pensar en los memos como un modo de ayudarse a *entender* su tema, situación, o estudio, no sólo como forma de registro o presentación de una comprensión que ud ya ha alcanzado. Los memos deberían incluir reflexiones sobre sus lecturas e ideas, así como su trabajo de campo. Escriba memos como forma de trabajar sobre un problema que para ud esté teniendo sentido en su tema, situación, o estudio. Escriba memos siempre que tenga una idea que quiera desarrollar después, o simplemente para registrar una idea para el desarrollo posterior. Escriba *muchos* memos, a lo largo de todo el curso de su proyecto de investigación; recuerde que en investigación cualitativa el diseño es algo que continúa durante todo el estudio, no sólo al comienzo. Los memos pueden ser escritos sobre asuntos metodológicos, ética, reacciones personales, o cualquier otra cosa sobre su estudio. Piense en los memos como un tipo de diario de campo descentralizado; si ud prefiere puede escribir sus memos en un diario real.

Cualquiera sea la forma de éstos, su valor depende de dos cosas. La primera es que ud se comprometa en la reflexión seria y la autocrítica, en lugar de registrar mecánicamente sucesos y pensamientos. La segunda es que organice sus memos en una forma sistemática y recobable, de modo tal que las observaciones y percepciones puedan ser accedidas para la examinación futura. Yo hago mi propia reflexión en dos formas: en tarjetas de 3x5, las cuales siempre llevo conmigo para apuntar ideas, las ordeno por fecha y tema, y en archivos de computadora relacionándolas a proyectos particulares, los que uso para memos más extensos. Durante mi investigación de tesis en una comunidad Inuit en el norte de Canadá, conservé un diario de campo, que fue invaluable para dar sentido de mis respuestas personales sobre la situación investigada. Además puede ser muy útil compartir algunos de sus memos con colegas o compañeros de estudio para su retroalimentación.<sup>5</sup>

Aunque los memos son principalmente una herramienta para la reflexión, pueden servir además como un bosquejo inicial de material que luego será incorporado (con una revisión sustancial) en una propuesta, informe, o publicación, y he intentado diseñar la mayoría de los ejercicios de memos en este libro de tal forma que puedan ser usados en este sentido. Sin embargo, pensar principalmente en los memos como una forma de comunicarse con *otras* personas inevitablemente interferirá con el tipo de escritura reflexiva que necesita hacer para elaborar memos que le sean útiles. Tenga cuidado de lo que Becker (1986) llama "escritura elegante" -lenguaje que intenta impresionar más que clarificar. Un dicho entre los instructores de escritura es "Cuando escriba, no ponga un smoking en su mente" (Metzger, 1993, p. 16).

## NOTAS

<sup>1</sup> Una tercera definición trata a los diseños como ordenaciones universales y abstractas de métodos de investigación que tienen su propia coherencia y lógica, como posible respuesta a la pregunta, ¿qué diseño de investigación está utilizando?. Por ejemplo, un experimento aleatorio 'double-blind' es un diseño de investigación; un estudio de casos cualitativo es otro. Por muchas razones, esta concepción de diseño no es particularmente útil en investigación cualitativa. Primero, pocos estudios cualitativos se prestan a estos abordajes "de percha"; como discutimos en todo este libro, los diseños cualitativos necesitan ser inductivos y flexibles. Segundo, Los diseños estandarizados generalmente tratan explícitamente sólo de métodos y no se refieren a los otros componentes (en mi modelo, propósitos, contextos, preguntas y validez) o la relación entre ellos.

<sup>2</sup> Las ventajas son discutibles. Grady y Wallston (1988) sostienen que el modelo tradicional secuencial "presenta un panorama idealizado del proceso que es remotamente distinto de cómo la investigación se conduce realmente" (p. 11) y es particularmente inapropiado para la investigación aplicada, la cual puede comenzar desde una variedad de puntos distintos y "requiere un modelo totalmente diferente de proceso de investigación que uno tradicional como se ofrece en la mayoría de los libros de texto" (p. 10).

<sup>3</sup> Este viraje atrás y adelante es similar en ciertos modos al círculo hermenéutico de interpretación textual. Sin embargo, mi cometido con un modelo de diseño de investigación interactivo más bien que secuencial no es lograr adhesión alguna a un paradigma interpretativo o humanista más que a uno científico; estas dos distinciones son resultados aparte. El modelo interactivo que presento aquí está delineado en una medida significativa de prácticas de investigación en las ciencias naturales, particularmente la biología, y diría que es aplicable (con modificaciones) tan bien a la investigación cuantitativa como a la cualitativa. En oposición, Janesick (1994), quien ve los diseños de investigación cualitativos como una forma de arte interpretativo, similar a la danza, toda vez que sostiene que "el diseño de investigación cualitativo comienza con una pregunta" (p. 210) y presenta el diseño de investigación como una secuencia de decisiones que el investigador necesitará tomar en cada etapa de la investigación.

<sup>4</sup> Para discusiones adicionales de los que incluyen los memos, ver Miles y Huberman (1994, pp. 72-75), Bogdan y Biklen (1992, pp. 121-124), y Mills (1959). Más detalles de información sobre memos puede encontrarse en Schatzman y Strauss (1973, pp. 99-105). Strauss (1987, Capítulos 1, 5, y 6), y Strauss y Corbin (1990, Capítulo 12).

<sup>5</sup> Ver Mills (1959) para consultar acerca de cómo usar memos en el desarrollo de una agenda de investigación y la profesión.