

DISEÑOS EXPERIMENTALES DE INVESTIGACIÓN

RESUMEN:

1. Un experimento consiste en aplicar un estímulo a un individuo o grupo de individuos y ver el efecto de ese estímulo en alguna (s) variable (s) del comportamiento de estos. Esta observación se puede realizar en condiciones de mayor o menor control. El máximo control se alcanza en los experimentos verdaderos.
2. Se deduce que un estímulo afecta cuando se observan diferencias (en las variables que supuestamente serían las afectadas) entre un grupo al que se administró dicho estímulo y un grupo al que no se administró, siendo ambos iguales en todo excepto en esto último.
3. Para lograr el control o la validez interna de los grupos que se comparen deben ser iguales en todo, menos en el hecho de que a un grupo se le administró el estímulo y al otro no. A veces se gradúa la cantidad de estímulo que se administra, es decir, a distintos grupos (semejantes) se les administran diferentes grados del estímulo para observar si provocan efectos distintos.
4. La asignación al azar es normalmente el método preferible para lograr que los grupos del experimento sean comparables (semejantes).
5. Hay nueve fuentes de invalidación interna: Historia, Maduración, Inestabilidad, Administración de pruebas, Instrumentación, Regresión, Selección, Mortalidad e Interacción entre selección y maduración.
6. Los experimentos que hacen equivalentes a los grupos y que mantienen esta equivalencia durante el desarrollo de aquellos, controlan las fuentes de invalidación interna.
7. Lograr la validez interna es el objetivo metodológico y principal de todo experimento. Una vez que se consigue es ideal alcanzar validez externa (posibilidad de generalizar los resultados a la población, otros experimentos y situaciones no experimentales).
8. Hay dos contextos donde pueden realizarse los experimentos: el laboratorio y el campo.
9. En los cuasiexperimentos no se asignan al azar los sujetos a los grupos experimentales, sino que se trabaja con grupos intactos.
10. Los cuasiexperimentos alcanzan validez interna en la medida en que demuestran la equivalencia inicial de los grupos participantes y la equivalencia en el proceso de experimentación.
11. Los experimentos puros o verdaderos constituyen estudios explicativos, los preexperimentos básicamente son estudios exploratorios y descriptivos, los cuasiexperimentos son fundamentalmente correlacionales aunque pueden llegar a ser explicativos.

CONCEPTOS BÁSICOS:

Preexperimento

Experimento

Cuasiexperimento

Diseño experimental

Variable experimental

Variable independiente

Variable dependiente

Estímulo o tto experimental /manipulación de la variable independiente

Sujetos del experimento

Control experimental

Validez interna

Influencia de variables extrañas.

Validez externa

Diseños con postprueba únicamente y grupo de control; diseño con preprueba, postprueba y grupo de control; diseños de cuatro grupos de Solomon; diseños experimentales de series cronológicas múltiples; diseños exp. con series cronológicas con repetición del estímulo; diseños experimentales con ttos múltiples; diseños factoriales

Experimento de campo / Experimento de laboratorio

Grupos intactos

Diseño cuasiexperimental: con postprueba únicamente y grupos intactos; diseños con preprueba y postprueba y grupos intactos; diseños de series cronológicas...