

IKERKUNTZA-DISEINUA



- 1.- Ikerkuntza-diseinuaren izaera
- 2.- Diseinu-motak
- 3.- Baliotasunaren arazoa
 - 3.1.- Baliotasun teorikoa
 - 3.1.1.- Baliotasun teorikoaren aurkako mehatxuak
 - 3.2.1.- Baliotasun teorikoa bermatzeko teknika.
 - 3.2.- Barne-baliotasuna
 - 3.2.1.- Diseinuaren aurkako mehatxuak
 - 3.2.2.- Datuen bilketa eta analisiari dagozkion mehatxuak
 - 3.2.3.- Barne-baliotasuna bermatzeko teknikak
 - 3.3.- Kanpo-baliotasuna
 - 3.3.1.- Kanpo-baliotasunaren aurkako mehatxuak
 - 3.2.2.- Kanpo-baliotasuna bermatzeko teknikak.

1. Ikerkuntza-diseinuaren izaera



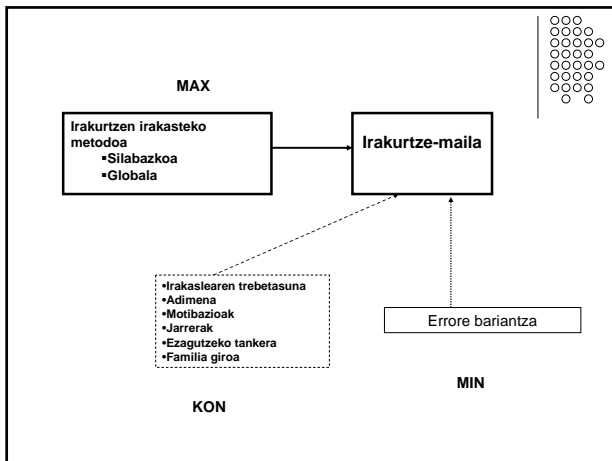
- Autore desberdinak \implies definizio desberdinak
- Gisako kontzeptuak: plana, egitura, estrategia, jardunbide-programa, erabaki-multzoa, prozedura, ...
- Denak ados daude ikerketaren baldintzen antolaketa dela:
 - Ikerketa-mota
 - taldeen antolaketa,
 - aldagaien kontrola,
 - datu-bilketa, analisia
 - laginketa, ...
- Bakarkako aspektuak antolatu, denari ikuspegi osoa, globala emanez.

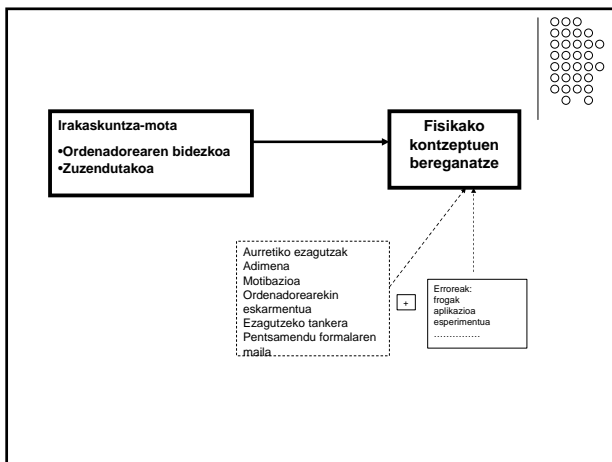
1. Ikerkuntza-diseinuaren izaera



Diseinuaren Helburuak:

- Ikerkuntza-arazo eta hipotesiei erantzuna eman
- Ikerketaren baliotasuna bermatu
- Ikerketaren fidagarritasuna bermatu
- Ikerketa esperimentaletan: MAX-MIN-CON printzipioa bermatu
 - Aldagai askearen bariantza gehiengotu (MAX)
 - Errore-bariantza gutxiengotu (MIN)
 - Aldagai arrotzen bariantza kontrolatu (CON)





2. DISEINU-MOTAK (1)

Diseinu ez esperimental	Diseinu esperimental
•Ikerketa egin orduko ondorioak eman dira	•Ikerketaren bitartez ondorioak probokatzen dira
•Aldagai askea ez da aldarazten, soilik balioak hautatu eta behatu	•Aldagai askea aldarazten du ikertzaileak, mendeko aldagaian zein eragina duen aztertzeko
•Iraganera, gertatu dena bideratzen da	•Etorkizunera bideratzen da (zer gertatuko litzateke baldintza jakin batzuen kasuan)

2. DISEINU-MOTAK (2)



Diseinu esperimentalak - 1

- Talde kopurua
 - Taldearteko (Subjektuarteko)
 - Taldebarneko (Subjektuarteko)
 - Mistoa
- Kontrol-maila
 - Presperimentala
 - Kuasiesperimentala
 - Esperimentala
- Aldagai askeen kopurua
 - Faktore bakarrekoa
 - Faktoriala

2. DISEINU-MOTAK (3)



Diseinu esperimentalak - 2

- Denboran iraupena
 - Zeharkakoa
 - Luzerakoa
- Erabilitako kontrol teknika
 - Aleatorioa
 - Blokezkkoa
 - Balantzatua
 - Kontrabalantzatua
 - Parekatua

2. DISEINU-MOTAK (4)



Diseinu preesperimentalak

T B Talde bakarreko errepikaketarik gabeko diseinua

B1 T B2 Pre-post diseinua talde bakar batekin

T B1 Talde estatikoko erkaketako diseinua
B2

2. DISEINU-MOTAK (5)



Diseinu kuasiesperimentalak

B1 T B2
B3 B4 Pretesta duen kontrol-talde ez baliokideen diseinua

B1 B2 B3 T B4 B5 B6 Kronologia-segidako diseinua.
Denbora-segida diseinu

B1 B2 B3 T B4 B5 B6
B7 B8 B9 B10 B11 B12 Kontrol-talde ez baliokidea
duen kronologia-segida
eteneko diseinua

2. DISEINU-MOTAK (6)



Diseinu esperimentalak

A B1 T B2 Kontrol-taldeen pre-post diseinu esperimentalak
A B3 B4

A T B1 Zorizko talde biko diseinu esperimentalak
A B2

A B1 T B2 Solomon-en lau taldeko diseinu
A B3 B4
A T B5
A B6

3. BALIOTASUNAREN ARAZOA



- Zer da baliotasuna?
Formulatutako konklusioekiko era guztietako konfiantza-maila
- Baliotasun-motak:
 - Baliotasun teorikoa: Konklusioak teoriako ikuspegi batekiko era koherentean lotuta daude eta zerbait aportatzen diote teoriari.
 - Aspektuak:
 - Aldagaien hautespena
 - Aldagaien definizioa
 - Hipotesien formulazioa

3. BALIOTASUNAREN ARAZOA



- **Barne-baliotasuna:** Ikerkuntza-arazoa planteatu denetik konklusioak formulatu arte, logika ona urrats guztietan. Teknikoki eta metodologikoki erabaki zuzenak.
 - **Aspektuak:**
 - Diseinuaren planteamendu egokia
 - Datuen bilketa zuzena
 - Datuen analisisa eta interpretazioa zuzenak
 - **Kanpo-baliotasuna:** Beste egoeretara orokortzeko ahalmena.
 - **Aspektuak:**
 - Populazioaren baliotasuna: Populazioa - Lagina
 - Testuinguruaren baliotasuna: Ekologikoa
 - Denbora-jarioaren baliotasuna

3. BALIOTASUNAREN ARAZOA

3.1. Baliotasun Teorikoa - 1



3.1.1. Baliotasun teorikoaren aurkako mehatxuak

- **Aldagaien definizioan**
 - Definizio eratzailearen falta
 - Definizioa eragilea desegokia
- **Aldagaien hautespenean**
 - Ikuspegi teorikoari erantzuten ez dizkietenak
 - Teorikoki kontraesanezkoak
 - Garrantzirik gabekoak
 - Eragina izan dezaketenak ez aukeratu

3. BALIOTASUNAREN ARAZOA

3.1. Baliotasun Teorikoa - 2



3.1.1. Baliotasun teorikoaren aurkako mehatxuak

- **Hipotesietan**
 - Hipotesiak intuizioetan oinarritu
 - Teorikoki ez justifikatuak
 - Dedukzio desegokiak

3.1.2. Baliotasun teorikorako teknikak

- **Aldagaien hautaketa eta definizioak zaindu:** autore garrantzitsuak, ikuspegi teoriko egokiak, teorien arteko kontrastea, definizio egokiak, ...
- **Hipotesiak teorian oinarritzen deduzitzeko esfortzua egin eta ez intuizioetan oinarritu**

3. BALIOTASUNAREN ARAZOA

3.2. Barne-baliotasuna - 1

3.2.1. Diseinuari dagozkionak - 1

- Askeak ez diren aldagaien eragina
- Historia
- Heltzea
- Subjektuen hautespenean alborapena
- Subjektuen zorizko galerak
- Erregresio estatistikoa
- Bigarren neurketaren eragina
- Elkarreraginak
 - Heltzea eta hautespena
 - Historia eta hautespena
 - Subjektuen galerak eta hautespena



3. BALIOTASUNAREN ARAZOA

3.2. Barne-baliotasuna - 2

3.2.1. Diseinuari dagozkionak - 2

- Esperimentuaren egoeratik datozenak
 - Esperimentatzailearen aldetik
 - Esperimentatzailearen ezaugarriak
 - Esperimentatzailearen motibazio eta iguripenak
 - Esperimentu berak sortutako erreakzioak
 - Tratamenduen zabalpena edo imitatzea
 - Berdinketa konpentsatorioa
 - Lehia konpentsatorioa
 - Minberatasuna eta desmoralizazioa
 - Tratamenduaren aplikapenetik etor daitezkeenak
 - Tratamenduaren nobedadea
 - Aldagai askearen baldintzen aurkezpenaren ordena
 - Tratamendu batek sor dezakeen nekea

3.2.2. Datuen bilketa eta analisiari dagozkienak

- Neurgailuen fidagarritasuna eta baliotasun eza
- Neurgailuen aplikazioa
- Estatistikaren erabilpen desegokia



3. BALIOTASUNAREN ARAZOA

3.2. Barne-baliotasuna - 3

3.2.2. Barne-baliotasuna bermatzeko teknikak

- Aurre-testa sartu
- Zenbait neurketa egin
- Kontrol-taldea erabili
- Aldagaiaren deuseztapena
- Aldagaia konstantea bilakatu
- Aleatorizazioa
- Kontrol estatistikoa
- 2. mailako aldagaien maneiatze
- Parekatze
- Blokeatze
- Balantza
- Kontrabalantza
- neurgailu egokiak hautatu eta neurgailuen objektibotasuna, fidagarritasuna eta baliotasuna ziurtatu.
- datuen bilketa zuzena egin. Proba pilotua
- froga estatistikoak era egokian erabili



3. BALIOTASUNAREN ARAZOA
3.3. Kanpo-balioetasuna - 1



3.3.1. Kanpo-balioetasunaren aurkako mehatxuak

- Populaziozko balioetasuna
 - Subjektuen hautespenean alborapena
- Ekologia balioetasuna
 - Egoeraren efektu erreaktiboak

3.3.2. Kanpo-balioetasuna bermatzeko teknikak

- Subjektuen hautaketa egokia
- Egoeren naturaltasuna erraztu
- Une desberdinetan errepikatu
