



*Fundamentos de la
Metodología de la
Investigación*



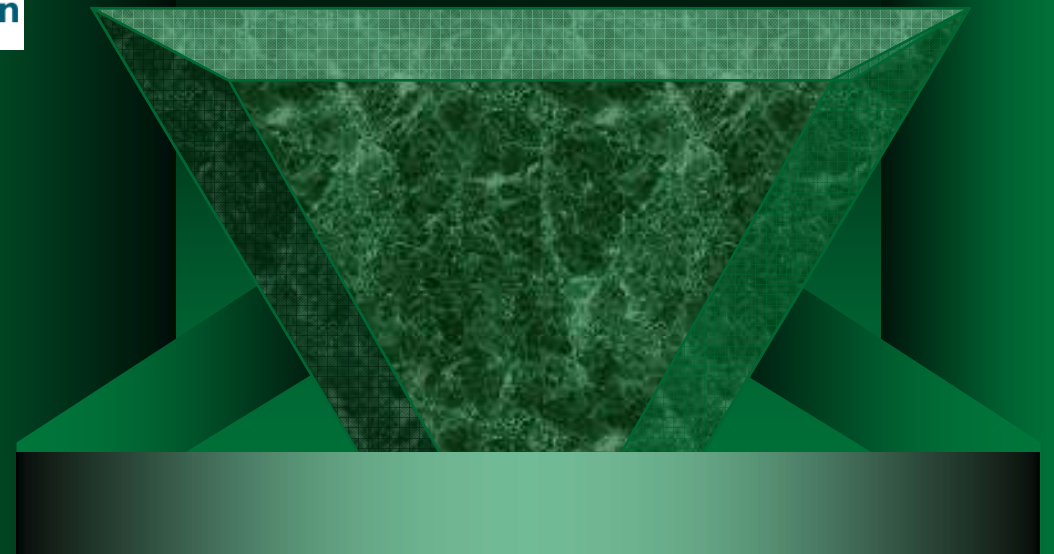
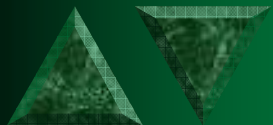
*Metodología
Experimental*



*Metodología
Cuantitativa y
Cualitativa*



*Recopilación de
Datos*



Metodología de la Investigación

Curso 2004/2005

Profesor: Raúl Martín Martín



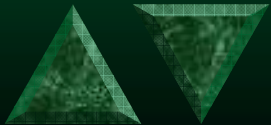
1.1. Investigación en los medios de comunicación

- ◆ Toda investigación comienza con una pregunta básica o problema:

¿Por qué los telespectadores prefieren un programa de televisión a otro?

¿Son eficaces los mensajes en los paquetes de tabaco?

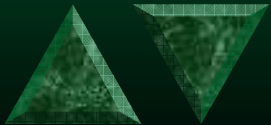
¿Puede una campaña publicitaria persuadir a las personas para que cambien de actitud ante un producto determinado?





Obtención de respuestas:

- ◆ Método de la tenacidad
- ◆ Método de la intuición o conclusión a priori
- ◆ Método de la autoridad
- ◆ Método científico

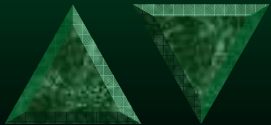


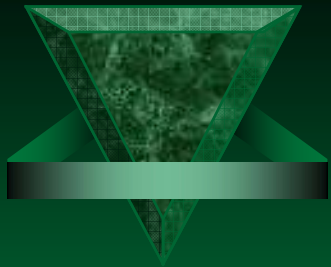


1.2. Conocimiento científico

◆ Características

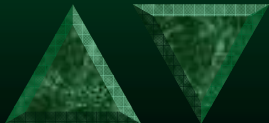
- Público.
- Objetivo.
- La ciencia es empírica.
- Conocimiento sistemático y acumulativo.
- Predictivo

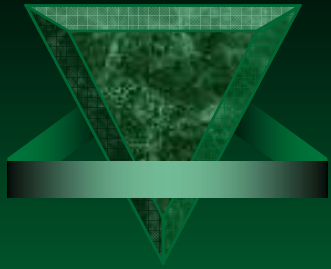




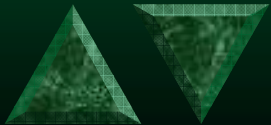
- ◆ Campos de investigación:
 - Comunicación de masas
 - Investigación sobre publicidad y relaciones públicas
 - Investigación sobre los medios audiovisuales

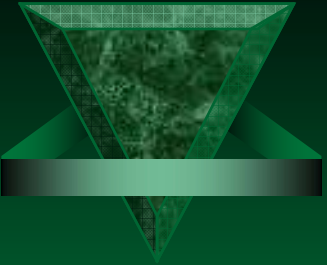
- ◆ La investigación en comunicación :
 - Investigación básica o académica
 - Investigación aplicada o privada





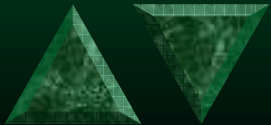
- ◆ Según el objetivo, las investigaciones científicas se clasifican en:
 - Descriptivas
 - Correlacionales
 - Explicativas





1.3. El método científico. Etapas del Proceso de Investigación.

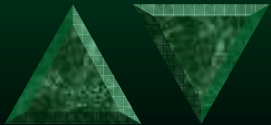
- ◆ Fases en el proceso de investigación:
 1. Planteamiento del problema.
 2. Revisión bibliográfica.
 3. Formulación de hipótesis o preguntas de investigación.
 4. Establecimiento de una metodología apropiada.
 5. Recogida de datos.
 6. Análisis de datos e interpretación.
 7. Presentación de resultados.





1.3.1. Planteamiento del Problema

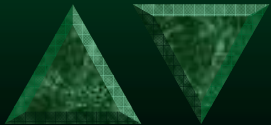
- ◆ ¿Qué es lo que hace que determinados programas de variedades o concursos televisivos resulten tan populares?
- ◆ ¿De qué manera afecta la publicidad al disfrute por la audiencia de una película en televisión?
- ◆ ¿En qué medida es eficaz la publicidad a través de vallas anunciantes?
- ◆ ¿Qué estrategia emplean los candidatos políticos para hacer llegar sus propuestas al electorado a través de los medios?





Características para que un problema sea investigable:

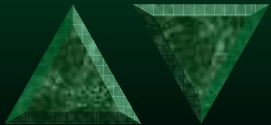
- ◆ Factible.
- ◆ Claro.
- ◆ Adecuado.





1.3.2. Revisión Bibliográfica

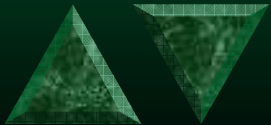
- ◆ La revisión bibliográfica ayuda a una mejor planificación de la investigación
- ◆ Tipos de fuentes:
 - Fuentes generales
 - Fuentes primarias
 - Fuentes secundarias

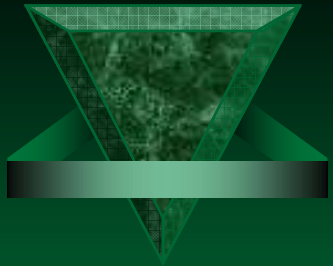




1.3.3. Formulación de hipótesis

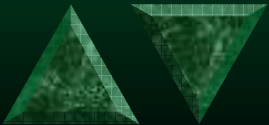
- ◆ Reformular el tema mediante una hipótesis o pregunta a investigar
- ◆ Las hipótesis han de cumplir:
 - Deben expresar relación entre variables
 - Deben ser contrastables empíricamente
 - Deben ser claras y sencillas en su definición
 - El investigador debe basar su hipótesis en la teoría o en la práctica





◆ Preguntas a investigar.

- Se emplean cuando no estamos seguros sobre la naturaleza del problema a investigar.
- No se limita a la investigación entre variables.





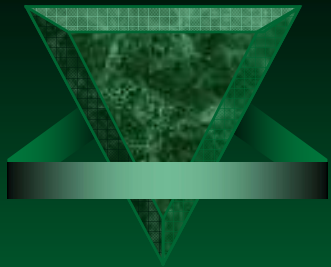
Ejemplo

- ◆ **Problema:** Averiguar si el contenido de la televisión estimula o inhibe la capacidad de los niños para la actividad simbólica.
- ◆ **Preguntas de investigación:**
 - ¿El contenido de la televisión enriquece las capacidades imaginativas de los niños ofreciéndoles sugerencias o ideas para juegos de simulación?
 - ¿El contenido de la televisión inclina a los niños hacia la distorsión de la realidad?
 - ¿En qué medida la intervención o mediación de los adultos, durante o inmediatamente después del seguimiento por los niños de un programa televisivo puede alterar o estimular sus juegos de simulación?



◆ Hipótesis:

- El tiempo que los niños dedican a juegos de simulación, está en relación directa con el tiempo que esos mismos niños emplean en ver juegos de asumir papeles en televisión.
- El grado de distorsión de la realidad experimentado por los niños, se relaciona directamente con la cantidad y tipo de programas de televisión que contemplan.
- Los comentarios que las personas del entorno familiar puedan hacer a los niños antes, durante o después del seguimiento por éstos de programas televisivos relacionados con juegos de simulación, ayudarán a incrementar el tiempo que los niños dediquen a jugar e interpretar papeles simulados.

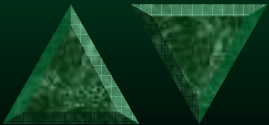


◆ Elementos de una hipótesis:

- Unidad de análisis
- Variables
- Elementos lógicos

◆ Niveles de medición:

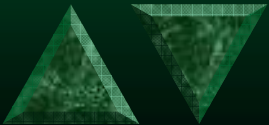
- Nominal
- Ordinal
- Intervalo
- Razón





1.3.4. Selección de la metodología

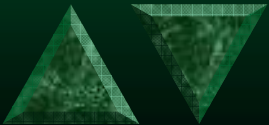
- ◆ En función del objetivo:
 - Metodología cuantitativa
 - Metodología cualitativa
 - Metodología experimental
 - Metodología no experimental





1.3.5. Análisis de Datos

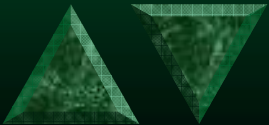
- ◆ Organizar los datos
- ◆ Análisis de datos mediante:
 - Estadística Descriptiva
 - Estadística Inferencial





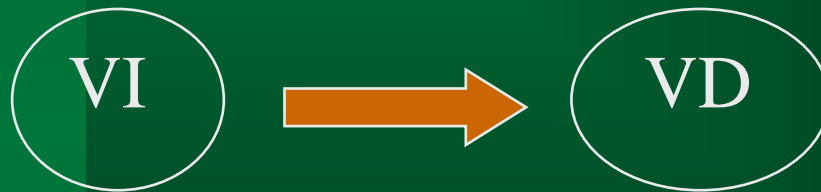
1.3.6. Presentación de los resultados

- ◆ TÍTULO
- ◆ RESUMEN
- ◆ INTRODUCCIÓN
- ◆ MÉTODO
 - Participantes
 - Materiales
 - Diseño y procedimiento
- ◆ RESULTADOS
- ◆ DISCUSIÓN
- ◆ REFERENCIAS
- ◆ APÉNDICES (optativo)



2. METODOLOGÍA EXPERIMENTAL

◆ Definición de diseño experimental

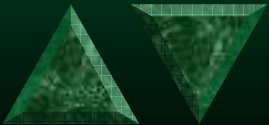


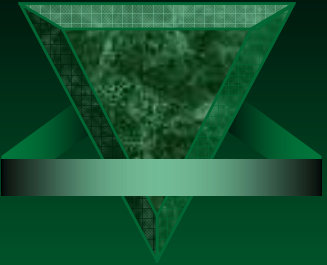


Ejemplo de diseño

- ◆ Identifica las variables que intervienen:
 - Nivel de emotividad
 - Nivel de atención
 - Grado de violencia de un anuncio de la Dirección General de Tráfico con tres niveles: Bajo, medio y alto.

¿Cuál crees que son las V.I. y las V.D.?





Grado de violencia de
Un anuncio de la D.G.T.
Con tres niveles:

- . Bajo
- . Medio
- . Alto



Nivel de
Emotividad



Nivel de
atención

Variable Independiente

V.I. extraña

V.Dependiente

