



FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN
EN CIENCIAS SOCIALES

OTROS DISEÑOS QUE SE EMPLEAN EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

OTROS DISEÑOS QUE SE EMPLEAN EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

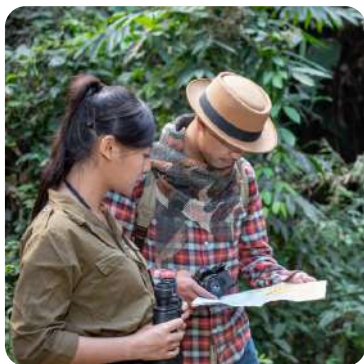


Diseño fenomenológico

Supongamos que queremos investigar cómo los pacientes con enfermedades crónicas experimentan su vida diaria y el significado que le otorgan a su enfermedad.

Este diseño se enfoca en el estudio de las experiencias vividas de las personas, para entender la esencia de un fenómeno. Su propósito principal es el de explorar y describir cómo las personas experimentan y perciben un

fenómeno particular. Se basa en entrevistas en profundidad, reflexiones personales y relatos de experiencias directas, en donde se busca descubrir los significados compartidos por los participantes.



Diseño etnográfico

Partamos del ejemplo que deseamos estudiar las prácticas y creencias de una comunidad indígena para entender su relación con la naturaleza.

Este diseño se utiliza para estudiar las culturas, comportamientos y prácticas de un grupo social o comunidad en su entorno natural. Esto con el propósito de describir e interpretar patrones culturales y sociales,

incluyendo normas, valores y significados compartidos dentro de un grupo. Para que esto sea posible, el investigador se inserta en la comunidad o grupo que estudia, utilizando la observación participante, entrevistas informales y análisis de artefactos culturales. A menudo se requiere una inmersión prolongada en el campo.



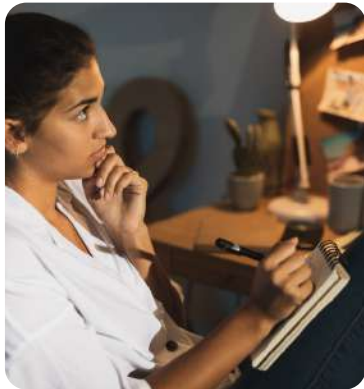
Diseño de teoría fundamentada (Grounded Theory)

Supongamos que deseamos investigar cómo los docentes manejan la integración de la tecnología en las aulas y desarrollar una teoría sobre las estrategias que utilizan.

Acudimos a este tipo de diseño para resolver este interrogante porque este diseño busca generar teorías emergentes a partir de los datos recolectados sobre un

fenómeno o proceso social. Buscamos entonces desarrollar una teoría basada en los datos empíricos, identificando patrones, relaciones y conceptos emergentes.

El proceso es iterativo, comenzando con la recolección de datos (entrevistas, observaciones), seguido de un análisis constante (codificación) que guía la siguiente recolección de datos hasta alcanzar una teoría bien desarrollada.



Diseño narrativo

El diseño narrativo se enfoca en las **historias de vida** y las experiencias individuales, buscando comprender cómo las personas dan sentido a sus experiencias personales, a través de relatos. Por ejemplo, un investigador quiere saber sobre cómo las personas superan la adversidad a través de sus relatos personales de lucha y superación.

Acudimos a este tipo de diseño porque su propósito es el de explorar las experiencias individuales y cómo las personas estructuran sus vivencias en forma de historias. Los datos se recogen mediante entrevistas en profundidad, diarios personales o biografías, donde se recopilan las narraciones de vida de los participantes. El análisis se centra en las secuencias temporales, temas y significados de las historias personales.



Estudio de caso

Este diseño se utiliza para estudiar un caso particular en profundidad, el cual puede ser una persona, grupo, organización, evento o situación específica. Por ejemplo, si queremos estudiar cómo una escuela particular implementa un programa de inclusión para estudiantes con discapacidad.

Acudimos a este diseño porque su propósito es el de explorar un fenómeno complejo en su contexto real, utilizando múltiples fuentes de datos. El investigador se centra en un "caso" específico o una cantidad limitada de casos para comprender el fenómeno en toda su complejidad. Se recopilan datos a través de entrevistas, observación, documentos y artefactos. Puede ser un caso único cuando se enfoca en un solo caso para analizarlo en profundidad o múltiples casos, cuando se estudian varios casos para compararlos y generar una comprensión más amplia.

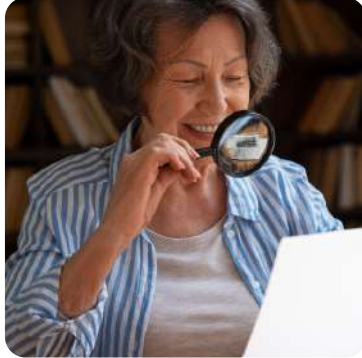


Diseño investigación-acción

Para esta definición, imaginemos un momento en que un equipo de maestros e investigadores que implementan nuevas estrategias pedagógicas en una escuela desean evaluar sus impactos en los estudiantes. Este tipo de diseño es participativo y tiene el objetivo de **resolver un problema** o mejorar una situación mediante la intervención y la colaboración entre investigadores y participantes.



El objetivo es el de producir cambios o mejoras prácticas mientras se investiga el fenómeno. Es por eso que los investigadores y los participantes trabajan juntos para identificar un problema, desarrollar e implementar soluciones y evaluar los resultados. Es un proceso cíclico de planificación, acción y reflexión.



Diseño biográfico

Este diseño se enfoca en la historia de vida de una persona, investigando su experiencia y trayectoria vital. El propósito es el de explorar la vida de una persona a través de una perspectiva retrospectiva, entendiendo cómo sus experiencias pasadas han moldeado su vida. Por ejemplo, deseamos realizar un estudio sobre la vida de un artista conocido y cómo sus experiencias personales influyeron en su obra. Para resolverlo, el investigador debe acudir a instrumentos como entrevistas en profundidad, documentos personales, fotografías y otras formas de evidencia que documenten la vida de la persona y poder así llegar a los resultados que busca.