

# Diseño Cuasi-Experimental

El diseño cuasi-experimental es una forma de investigación experimental utilizado ampliamente en las ciencias sociales y la psicología.

Aunque considerado como no científico [1] y poco fiable [2] por físicos y biólogos, este método es muy útil para medir las variables [3] sociales.

Las debilidades inherentes a la metodología no debilitan la validez [4] de los datos, siempre y cuando sean reconocidas y permitidas durante todo el proceso experimental [5] .

Los cuasi-experimentos se asemejan a los experimentos cuantitativos [6] y cualitativos [7], pero carecen de la asignación aleatoria [8] de los grupos o los controles adecuados, por lo tanto un firme análisis estadístico puede ser muy difícil.



The banner features the Explorable logo at the top center, with the text "Quiz Time!" below it. Below the text are three quiz cards. The first card shows a pair of red roller skates on a wooden deck, with the text "Quiz: Psychology 101 Part 2". The second card shows a fan of colorful pencils, also with the text "Quiz: Psychology 101 Part 2". The third card shows a Ferris wheel at sunset, with the text "Quiz: Flags in Europe". At the bottom right of the banner is a link that says "See all quizzes =>".

## Diseño

El diseño cuasi-experimental [9] consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de pre-selección.

Por ejemplo, para realizar un experimento educacional, una clase puede ser arbitrariamente dividida por orden alfabético o por disposición de los asientos. La división es a menudo conveniente y, sobre todo en una situación educacional, se genera la menor interrupción posible.

Después de esta selección, el experimento [10] procede de manera muy similar a cualquier otro, con una variable que se compara entre grupos diferentes o durante un período de

tiempo.

## Ventajas

Especialmente en las ciencias sociales, donde la pre-selección y la asignación al azar <sup>[11]</sup> de grupos es frecuentemente difícil, ellos pueden ser muy útiles en generar resultados <sup>[12]</sup> para las tendencias generales.

Por ejemplo, si se estudia el efecto del consumo de alcohol materno, cuando la madre está embarazada, sabemos que el alcohol hace daño a los embriones. Un diseño estrictamente experimental <sup>[13]</sup> implicaría que a las madres se les fuese aleatoriamente asignado beber alcohol. Esto sería ilegal por el posible daño que el estudio podría causar a los embriones.

Entonces lo que hacen los investigadores es preguntar a las personas cuánto alcohol ingirieron en sus embarazos y luego las asignan a sus respectivos grupos.

El diseño cuasi-experimental es usualmente integrado a estudios de casos individuales; las cifras y resultados generados con frecuencia refuerzan los hallazgos de un estudio de caso <sup>[14]</sup>, y permiten que tenga lugar algún tipo de análisis estadístico.

Además, al no ser necesario llevar a cabo una amplia y aleatoria selección previa, el tiempo y los recursos necesarios para la experimentación se reducen .

## Desventajas

Sin una adecuada asignación al azar, las pruebas estadísticas pueden ser insignificantes.

Por ejemplo, estos diseños experimentales no tienen en cuenta todos los factores preexistentes (como para las madres: lo que las hizo beber o no alcohol), ni reconocen que las influencias ajenas al experimento pudieron haber afectado los resultados.

Un cuasi-experimento construido para analizar los efectos de los diferentes programas educativos en dos grupos de niños, por ejemplo, puede generar resultados que muestran que un programa es más efectivo que el otro.

Estos resultados no resisten el análisis estadístico riguroso porque el investigador también necesita controlar <sup>[15]</sup> otros factores que pueden haber afectado los resultados. Esto es muy difícil de lograr correctamente.

Uno de los grupos de niños podría haber sido un poco más inteligente o estar un poco más motivados. Sin alguna forma de pre-selección al azar, es difícil juzgar la influencia de dichos factores.

## Conclusión

Dejando a un lado las desventajas, siempre y cuando las deficiencias del diseño cuasi-experimental sean reconocidas, estos estudios pueden ser una herramienta muy poderosa, especialmente en situaciones en las que los experimentos "verdaderos" <sup>[13]</sup> no son posibles.

Son un método muy bueno para obtener una visión general y luego seguir con un estudio de caso

[14] o un experimento cuantitativo [6] , para así centrarse en las razones subyacentes de los resultados generados.

### **Related pages:**

Diseño Experimental Verdadero [13]

Los Experimentos de campo [16]

¿Qué es el muestreo? [17]

---

**Fuente URL:** <https://explorable.com/es/disen0-cuasi-experimental>

### **Enlaces:**

[1] <https://explorable.com/es/%C2%BFqu%C3%A9-es-el-m%C3%A9todo-cient%C3%ADfico>, [2] <https://explorable.com/es/definici0n-de-fiabilidad>, [3] <https://explorable.com/es/variables-de-investigaci0n>, [4] <https://explorable.com/es/tipos-de-validez>, [5] <https://explorable.com/es/investigaci%C3%B3n-experimental>, [6] <https://explorable.com/es/dise%C3%B1o-de-la-investigaci%C3%B3n-cuantitativa>, [7] <https://explorable.com/es/diseño-de-la-investigación-cualitativa>, [8] <https://explorable.com/es/simple-random-sampling-es>, [9] <http://www.socialresearchmethods.net/kb/quasiexp.php>, [10] <https://explorable.com/es/la-realizaci%C3%B3n-de-un-experimento>, [11] <https://explorable.com/es/aleatoriedad>, [12] <https://explorable.com/statistically-significant-results>, [13] <https://explorable.com/es/dise%C3%B1o-experimental-verdadero>, [14] <https://explorable.com/es/dise%C3%B1o-de-investigaci%C3%B3n-de-un-estudio-de-caso>, [15] <https://explorable.com/es/variables-controladas>, [16] <https://explorable.com/es/experimentos-de-campo>, [17] <https://explorable.com/es/que-es-el-muestreo>, [18] <https://explorable.com/users/martyn>, [19] <https://explorable.com/es/disen0-cuasi-experimental>