



Investigaciones de corte cuantitativo

Resumen

Dado que en la actualidad alrededor del 80% de los adolescentes pasan 20 horas a la semana jugando videojuegos, dejan poco lugar al estudio o ejercicio físico, con lo que conlleva problema de Por consiguiente, cabe preguntarse ¿hay beneficio alguno del uso de videojuegos en adolescentes? En este estudio, se entiende el uso de videojuegos como la actividad diaria de pasar frente a un ordenador sentado moviendo un mando de juego con los dedos. Este es un estudio sobre el uso de videojuegos en adolescentes desde la línea experimental de la psicología cognitiva. Se usó un diseño exploratorio y descriptivo...Se aplicó la escala...Se analizaron los datos... Se encontró que...Se concluye que...

Palabras clave: muestra, muestra, muestra

Instrucciones para hacer el resumen de la tesis

Idealmente tiene que ser de 250 palabras de extensión. El resumen debe responder a las siguientes cuatro preguntas: (a) ¿Por qué hizo este estudio?, (b) ¿Qué hizo y cómo lo hizo?, (c) ¿Qué encontró?, y (d) ¿Qué significan sus resultados?

(a) **¿Por qué hizo este estudio?** Es necesario empezar con una breve introducción al problema de investigación. Las preguntas de investigación deben automáticamente surgir desde el problema de investigación. Posteriormente, debe **operacionalizar sus variables** principales. Además, es necesario explicar la teoría y línea de investigación específica que usó en el estudio.

Por ejemplo, si su estudio es sobre el uso de videojuegos en adolescentes. ¿Por qué es importante hacer un estudio sobre el uso de los videojuegos en adolescentes?

Commented [HA1]: Éste es un ejemplo de un resumen. Siga el formato que aquí se sugiere y lea los lineamientos para escribirlo

Commented [HA2]: Es decir, definir sus variables en términos de algo concreto y específico. Esto concreto y específico es por donde se va a ver "materializado" o reflejado el concepto. Esto sirve para que otros investigadores puedan replicar su investigación usando la misma definición operacional.

La operacionalización de variables varía de investigador a investigador, ya que depende de lo que le interese a cada investigador. Por ejemplo, se puede operacionalizar la variable violencia de muchas formas.

Ejemplos: se puede definir la violencia en términos de las veces que se aprieta un botón para dar descargas eléctricas a otro sujeto en otra habitación. Otro investigador puede definir la violencia en términos de insultos dichos a otra persona. Otro investigador puede definir la violencia en términos de golpes físicos y gritos a otra persona. Etc.

Podría escribir lo siguiente: "Dado que en la actualidad alrededor del 80% de los adolescentes pasan 20 horas a la semana jugando videojuegos, dejan poco lugar al estudio o ejercicio físico, con lo que conlleva problemas de Por consiguiente, cabe preguntarse ¿hay beneficio alguno del uso de videojuegos en adolescentes? En este estudio, se entiende el uso de videojuegos como la actividad diaria de pasar frente a un ordenador sentado moviendo un mando de juego con los dedos. Este es un estudio sobre el uso de videojuegos en adolescentes desde la línea experimental de la psicología cognitiva."

Commented [HA3]: Ésta es la breve introducción al problema de investigación

Commented [HA4]: Ésta es la pregunta de investigación que va a guiar toda la investigación.

Sin embargo, puedo incluir una pregunta de investigación que cuestione estudios anteriores: "¿Hay una correlación entre el tiempo que pasan los adolescentes en videojuegos y el tiempo que pasan estudiando o haciendo ejercicio?" Esta pregunta de investigación lo llevará a hacer un estudio correlacional.

Commented [HA5]: Ésta es la operacionalización de la variable "uso de videojuegos"

Commented [HA6]: Ésta es la línea de investigación específica dentro de la psicología cognitiva

Commented [HA7]: Ésta es la teoría en la que se enmarcó el problema de investigación

(b) **¿Qué hizo y cómo lo hizo?** Aquí va una breve mención del diseño, instrumentos y del procedimiento. Por ejemplo: "Se usó un diseño exploratorio y descriptivo...Se aplicó la escala...Se analizaron los datos..."

Commented [HA8]: El diseño es lo que aplicó "de manera práctica" para responder a sus preguntas de investigación

Commented [HA9]: Los instrumentos son los que usó para poder medir sus variables y así ayudar a responder a sus preguntas de investigación a través de análisis estadísticos.

Commented [HA10]: ¿Cómo procesó la información?

(c) **¿Qué encontró?** Aquí debe mencionar los resultados más importantes para poder responder a sus preguntas de investigación. Es necesario resumir sus resultados para cada pregunta de investigación. Por ejemplo: "Se encontró que..."

(d) **¿Qué significan sus resultados?** Esto tiene que ver con sus conclusiones e implicaciones. Pregúntese lo siguiente ¿Qué significan sus resultados basados en la teoría en la que enmarcó su problema de investigación?

Abstract

Primero revise la literatura de su tema en inglés. Estudie la terminología y luego haga la traducción. No se aceptarán traducciones literales ni tampoco las de Google Translate. Luego vaya con un académico del departamento de lenguas de su universidad para que haga el “proofreading” o revisión de la traducción. El Abstract es una parte muy importante de su trabajo porque será leído por académicos que no hablan castellano.

Keywords: sample

Investigaciones de corte cualitativo

Resumen

Dado que en la actualidad alrededor del 80% de los adolescentes pasan 20 horas a la semana jugando videojuegos, dejan poco lugar al estudio o ejercicio físico, con lo que conlleva problema de Por consiguiente, cabe preguntarse ¿hay beneficio alguno del uso de videojuegos en adolescentes? En este estudio, se entiende el uso de videojuegos como la actividad diaria de pasar frente a un ordenador sentado moviendo un mando de juego con los dedos. Este es un estudio sobre las representaciones sociales del uso de videojuegos en adolescentes desde el enfoque procesual. Se usó un diseño exploratorio y descriptivo...Se hicieron entrevistas a profundidad...Se analizaron los datos... Se encontró que...Se concluye que...

Palabras clave: muestra, muestra, muestra

Instrucciones para hacer el resumen de la tesis

Idealmente tiene que ser de 250 palabras de extensión. El resumen debe responder a las siguientes cuatro preguntas: (a) ¿Por qué hizo este estudio?, (b) ¿Qué hizo y cómo lo hizo?, (c) ¿Qué encontró?, y (d) ¿Qué significan sus resultados?

Commented [HA11]: Éste es un ejemplo de un resumen. Siga el formato que aquí se sugiere y lea los lineamientos para escribirlo

(a) **¿Por qué hizo este estudio?** Es necesario empezar con una breve introducción al problema de investigación. Las preguntas de investigación deben automáticamente surgir desde el problema de investigación. Posteriormente, debe especificar sus conceptos principales. Además, es necesario explicar la teoría y línea de investigación específica que usó en el estudio.

Por ejemplo, si su estudio es sobre el uso de videojuegos en adolescentes. ¿Por qué es importante hacer un estudio sobre el uso de los videojuegos en adolescentes?

Podría escribir lo siguiente: "Dado que en la actualidad alrededor del 80% de los adolescentes pasan 20 horas a la semana jugando videojuegos, dejan poco lugar al estudio o ejercicio físico, con lo que conlleva problemas de Por consiguiente, cabe preguntarse ¿hay beneficio alguno del uso de videojuegos en adolescentes? En este estudio, se entiende el uso de videojuegos como la actividad diaria de pasar frente a un ordenador sentado moviendo un mando de juego con los dedos. Este es un estudio sobre las representaciones sociales del uso de videojuegos en adolescentes desde el enfoque procesual."

(b) **¿Qué hizo y cómo?** Aquí va una breve mención del diseño, instrumentos y del procedimiento. Por ejemplo: "Se usó un diseño exploratorio y descriptivo...Se hicieron entrevistas a profundidad...Se analizaron los datos..."

(c) **¿Qué encontró?** Aquí debe mencionar los resultados más importantes para poder responder a sus preguntas de investigación. Es necesario resumir sus resultados para cada pregunta de investigación. Por ejemplo: "Se encontró que..."

Commented [HAP12]: Es decir, ¿a qué se refiere cuando habla del concepto "A" en su estudio? Aterrice el concepto. Muchos investigadores que usan el corte cualitativo se quedan en la nebulosa de Orión y en muchos casos son ininteligibles sus manuscritos

Commented [HA13]: Ésta es la breve introducción al problema de investigación

Commented [HA14]: Ésta es la pregunta de investigación que va a guiar toda la investigación.

Commented [HA15]: Ésta es la especificación del concepto "uso de videojuegos"

Commented [HA16]: Ésta es la teoría en la que se enmarcó el problema de investigación

Commented [HA17]: Ésta es la línea de investigación específica dentro de las representaciones sociales

Commented [HA18]: El diseño es lo que aplicó "de manera práctica" para responder a sus preguntas de investigación

Commented [HA19]: En caso de investigaciones de corte cualitativo, explique las técnicas cualitativas que ha elegido (entrevistas a profundidad, grupos focales, cuestionarios de preguntas abiertas, etc.) con el método adecuado (fenomenológico, hermenéutico, etc.) para analizar los datos.

Commented [HA20]: ¿Cómo procesó la información?

(d) ¿Qué significan sus resultados? Esto tiene que ver con sus conclusiones e implicaciones.

Pregúntese lo siguiente ¿Qué significan sus resultados basados en la teoría en la que enmarcó su problema de investigación?

Abstract

Primero revise la literatura de su tema en inglés. Estudie la terminología y luego haga la traducción. No se aceptarán traducciones literales ni tampoco las de Google Translate. Luego vaya con un académico del departamento de lenguas de su universidad para que haga el “proofreading” o revisión de la traducción. El Abstract es una parte muy importante de su trabajo porque será leído por académicos que no hablan castellano.

Keywords: sample