

Fecha: \_\_\_\_\_

**Tema 9:** Investigación aplicada: diseños ex post-facto.

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar las principales características de los diseños ex post-facto.

**Situación problemática:**

Ustedes han sido seleccionados para asesorar a la Fundación Desafíos, especializada en la atención de población con diagnósticos de ludopatía (adicción al juego). En este caso la Fundación Desafíos ha solicitado que emitan un concepto técnico acerca de variables asociadas con la ludopatía, para lo cual les piden que planteen una investigación que dé cuenta de algunos de los factores de riesgo, causas o consecuencias probables de estas conductas. La fundación tiene a disposición un banco de información con los datos sociodemográficos y familiares de los pacientes, así como el aval para aplicar diversas pruebas que sean consideradas como relevantes para el fin propuesto.

**Actividades/estrategias de aprendizaje:**

A nivel individual, cada estudiante:

1. Realiza la lectura de León, O. y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en psicología y educación* (pp. 359-395). Madrid: McGraw Hill Interamericana de España.
2. Busca un artículo reciente (no más de 5 años) que trate sobre variables asociadas a la ludopatía e instrumentos que permitan medir estas variables y hacen un resumen del artículo.

## Rúbrica de calificación

El trabajo que se entrega será valorado acorde con los siguientes criterios:

- Calidad y pertinencia del artículo revisado.
- Claridad y precisión del resumen.
- Forma y Presentación.