



Introducción a OpenSesame

Diseño de experimentos para
investigación en Educación

CONICET



Dra. Jesica Formoso

Mg. María Sarmiento Ramírez



Organiza: Vicedecanato
de Innovación,
Investigación y
Transferencia





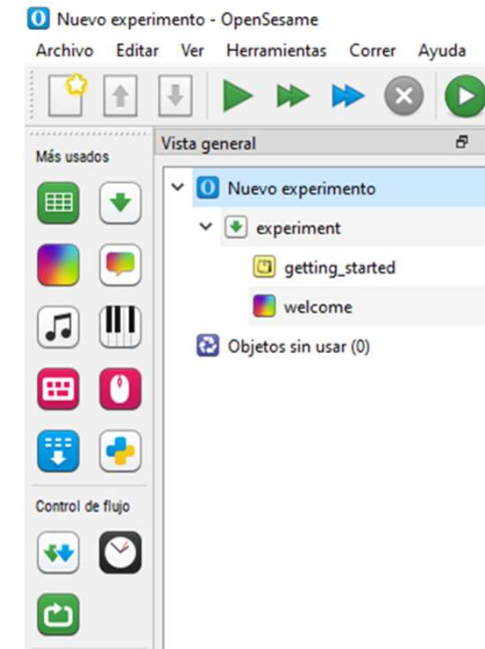
OpenSesame

- Software para crear experimentos:
 - Psicología
 - Neurociencias
 - Educación
 - Psicofisiología



OpenSesame

- Interfaz gráfica con menús drag-and-drop.
- No requiere conocimientos de programación.
- Permite personalizar las tareas utilizando código de programación (Python o JavaScript).





OpenSesame

- Software gratuito
 - Mathôt, S., Schreij, D., & Theeuwes, J. (2012). OpenSesame: An open-source, graphical experiment builder for the social sciences. *Behavior Research Methods*, 44(2), 314-324. doi:10.3758/s13428-011-0168-7
- Código abierto
- Integraciones con plataformas de ciencia abierta.
 - <https://osf.io/>



open source
initiative®





OpenSesame



- Abundante documentación disponible online: <https://osdoc.cogsci.nl/>



- Amplia comunidad online.

Diseño de Experimentos: conceptos básicos

- ¿Qué tipo de estímulo vamos a utilizar? ¿Cómo vamos a presentarlos?
- ¿Qué tipo de respuesta vamos a recopilar?
- ¿Qué tipo de información quiero recopilar? ¿Qué variables me interesan?

Tarea de Decisión Léxica

MARTILLO

MARTELLO

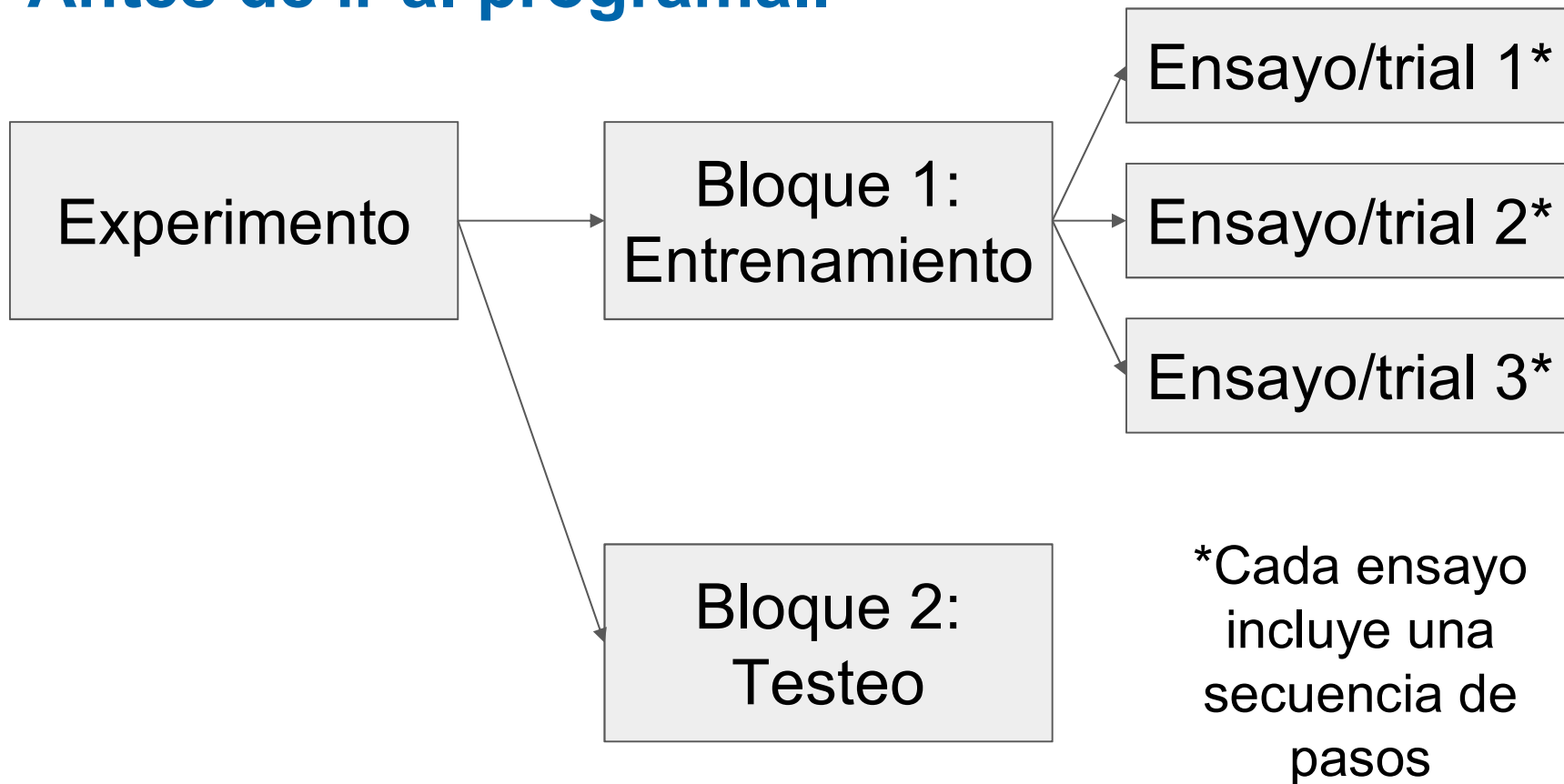


Antes de ir al programa..

Variables

- Independientes:
 - Blanco: Palabra vs Pseudopalabra.
 - Categoría gramatical: Sustantivo vs Verbo.
- Dependientes:
 - Precisión: Respuesta correcta vs Incorrecta.
 - Tiempo de reacción en milisegundos.

Antes de ir al programa..

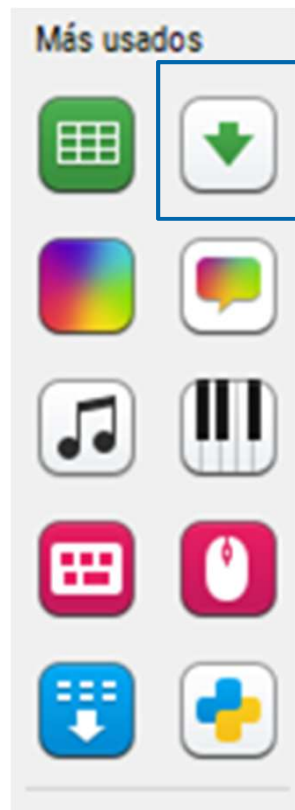


Antes de ir al programa..

Secuencia

1. Punto de Fijación (500 ms)
2. Estímulo (¿Tiempo libre o fijo?)
3. Respuesta (Teclado, letra L si es una palabra, letra S si no lo es).
4. Registrar las variables que nos interesan.

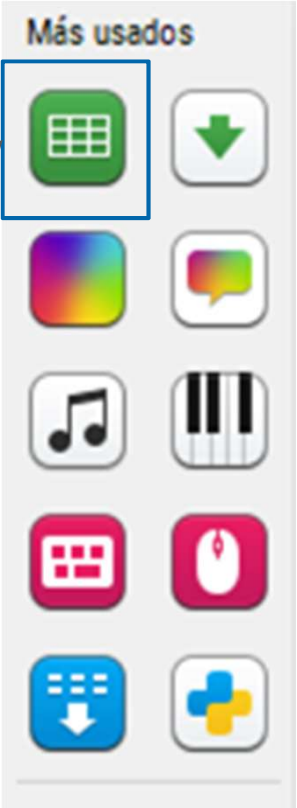
Herramientas que vamos a utilizar



Secuencia:
Conjunto
ordenado de
eventos o
acciones que se
ejecutan en un
experimento

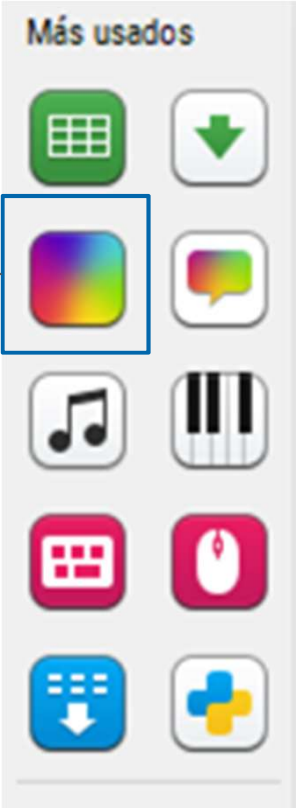
Herramientas que vamos a utilizar

Loop/bucle:
Estructura para controlar cómo va a repetirse la secuencia.



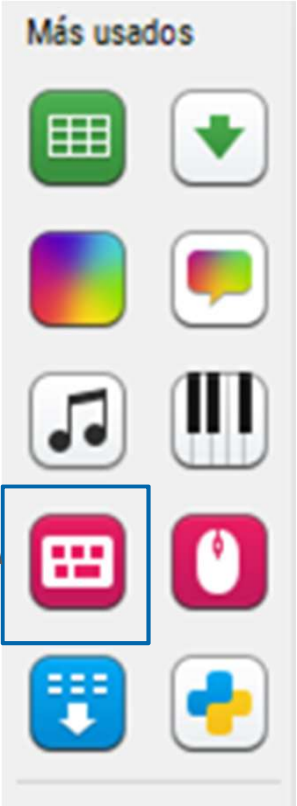
Herramientas que vamos a utilizar

Sketchpad:
Herramienta para
mostrar estímulos
visuales como
imágenes o texto.



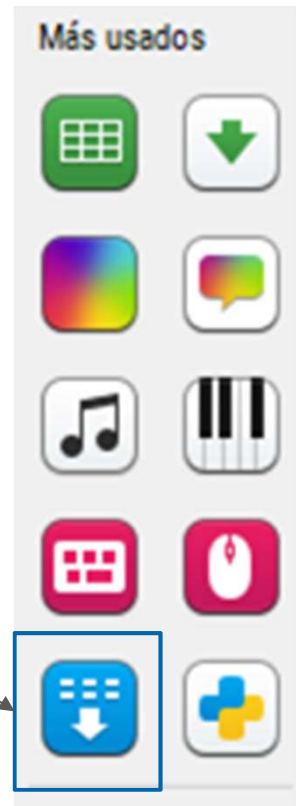
Herramientas que vamos a utilizar

Keyboard-response:
Para registrar cuándo y qué teclas se presionan en respuesta a los estímulos presentados en la tarea experimental.



Herramientas que vamos a utilizar

Logger:
Para recopilar los
datos durante el
experimento.

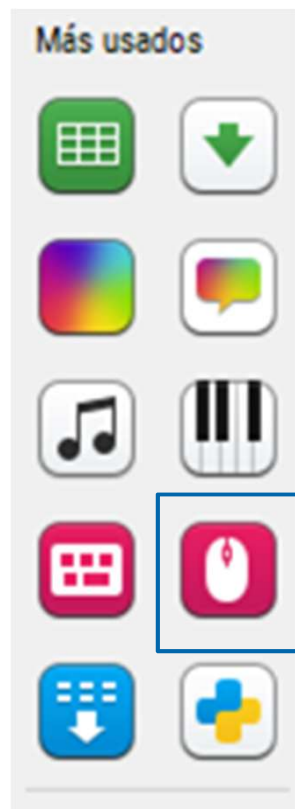


Herramientas que vamos a utilizar



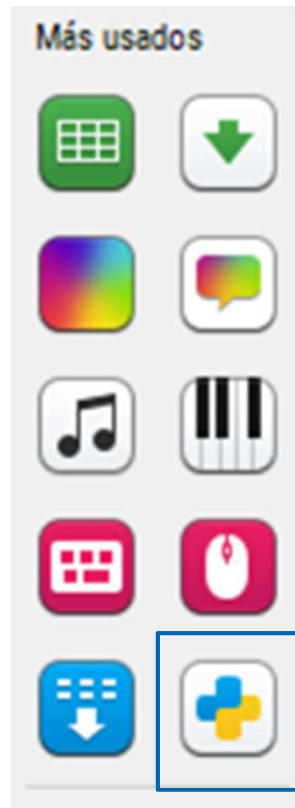
Form-text-display:
Para mostrar texto en
la pantalla. Ej.
instrucciones.

Otras herramientas de uso frecuente



Mouse-response:
Permite registrar la posición y el momento en que se hace clic con el mouse en la pantalla.

Otras herramientas de uso frecuente



Inline-script:
Para integrar código de Python en el experimento.

Otras herramientas de uso frecuente

Form-consent:
Para recopilación el consentimiento informado del participante de manera electrónica.



Otras herramientas de uso frecuente

form-multiple-choice:
Para crear preguntas
de opción múltiple.



Otras herramientas de uso frecuente



form-base:
Plantilla para generar
formularios
interactivos
personalizados.

Componentes para incluir en el form-base

Button:



Checkbox:



Label:

label

Image:



Image_button:



Rating_scale:



Text_input:

Escala likert en form-base

Indicate how much you agree with the following statements

Forms are easy

Agree	Don't know	Disagree
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

I like data

Agree	Don't know	Disagree
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

I like questionnaires

Agree	Don't know	Disagree
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Next

Escala likert en form-base

Labels / Etiquetas

Indicate how much you agree with the following statements

- Forms are easy
- I like data
- I like questionnaires

Agree Don't know Disagree

Agree Don't know Disagree

Agree Don't know Disagree

Next

Escala likert en form-base

Rating scales

Indicate how much you agree with the following statements

Forms are easy

Agree	Don't know	Disagree
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

I like data

Agree	Don't know	Disagree
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

I like questionnaires

Agree	Don't know	Disagree
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Next

Escala likert en form-base

Button

Indicate how much you agree with the following statements

Forms are easy

Agree Don't know Disagree

I like data

Agree Don't know Disagree

I like questionnaires

Agree Don't know Disagree

Next

Ahora, vamos al programa..

<http://tiny.cc/Instrucciones>

<http://tiny.cc/Estimulos>

¡Muchas gracias!

¿Preguntas?



MetaDocencia

www.metadocencia.org
info@metadocencia.org



<https://rladiesba.netlify.app/>

Para citar:

Formoso, J., & Sarmiento, M. (2024, febrero 23).
Introducción a
OpenSesame - Diseño de
experimentos para
investigación en Educación.
Zenodo.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10696574>