Diseño y validación de contenido de un instrumento de autoinforme para caracterizar las estrategias de aprendizaje de programación de computadores

Stephanie Torres Jiménez

Grupo de Investigación PLaS

Maestría en Ingeniería - Ingeniería de Sistemas y Computación

Universidad Nacional de Colombia

Objetivo general

- Diseñar un cuestionario que permita caracterizar las estrategias de aprendizaje de los estudiantes de Programación de Computadores teniendo en cuenta:
 - La autorregulación en el aprendizaje
 - Los instrumentos de autoinforme

Conceptos clave

Autorregulación en el aprendizaje

Es el proceso donde el estudiante controla y regula su propio aprendizaje, a través del establecimiento de objetivos y del seguimiento de avance sobre éstos.

Tiene en cuenta la **motivación** y las **estrategias de aprendizaje** utilizadas para adquirir e implementar conocimiento de la manera adecuada (Zimmerman, 2002).

Instrumentos de autoinforme

Cuestionarios donde los estudiantes responden sólo teniendo en cuenta sus pensamientos, ideas o sentimientos, sin la intervención de la búsqueda información.

- On-line: Durante la realización de la tarea.
- Off-line: Antes o después de la realización de la tarea.

Conceptos clave

Instrumentos de autoinforme off-line

- MSLQ (Motivated Strategies for Learning Questionnaire), 1991
- LASSI (Learning and Study Strategies Inventory), 1986

Motivación

Estrategias de aprendizaje

- Planeación
- Monitoreo del proceso
- Manejo del tiempo
- Manejo de los recursos

¿Por qué es importante el diseño de un instrumento de autoinforme?

- 1. No existe un instrumento que mida específicamente las estrategias de aprendizaje de la Programación de Computadores.
- 2. Las adaptaciones hechas a los instrumentos existentes se enfocan en el aspecto **motivacional.** (Ramalingam y Wiedenbeck, 2018).
- Cuando se aplica el MSLQ o el LASSI, la gran mayoría de estrategias de aprendizaje con incompatibles o menos utilizadas en el área de la programación de computadores, debido a la que fecha en la que se diseñó: 1991 y 1986.

Ideas



Revisión de literatura

Recopilar artículos donde se usen, adapten o construyan instrumentos de autoinforme en Programación de Computadores

Aplicar encuesta

Realizar una encuesta para conocer de manera general las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de Programación de Computadores

Construir los ítems

Basados en las subescalas existentes en otros cuestionario como el MSLQ, se crean diferentes ítems o sentencias

Primera aplicación del instrumento

Aplicación del instrumento a un algunos grupos de estudiantes de Programación de Computadores.

Validación del instrumento

Aplicación de procesos estadísticos como análisis factorial

Rediseño de ítems

Basado en el punto anterior, se reescriben los ítems

Referencias

Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T., & Mckeachie, W. J. (1993). Reliability and Predictive Validity of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (Mslq). Educational and Psychological Measurement, 53(3), 801–813.

Weinstein, C. E., Zimmermann, S. A., & Palmer, D. R. (2014). Assessing Learning Strategies: the Design and Development of the Lassi. Learning and Study Strategies. ACADEMIC PRESS, INC.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. Theory into Practice, 41(2), 64–67.

GRACIAS