



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación
Convocatoria 2019/2020

Nº de proyecto 48

Título del proyecto:

“Pasapalabra” de la Psicología Clínica 2: Una herramienta de aprendizaje basada en el juego

Nombre del responsable del proyecto:

Ana Isabel Guillén Andrés

Facultad de Psicología

Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El objetivo general del proyecto de innovación *“Pasapalabra” de la Psicología Clínica 2: Una herramienta de aprendizaje basada en el juego* era potenciar el aprendizaje activo de términos y conceptos relativos a la Psicología Clínica a través de una herramienta basada en las nuevas tecnologías y el juego. Se basa en el popular concurso “Pasapalabra”, concretamente en la prueba final denominada “El roscó”, en la cual el/la participante debe averiguar palabras a partir de su definición y teniendo como pista la letra inicial de la palabra o una letra contenida en ella. Este proyecto surgió como la continuación del proyecto de innovación concedido en la convocatoria PIMCD 2018-2019. Su propósito era dar continuidad, profundizar y divulgar el proyecto “Pasapalabra” de la Psicología Clínica.

Entre las competencias del Grado en Psicología se hallan el conocimiento y comprensión de los distintos métodos de evaluación, diagnóstico y tratamiento psicológico en diferentes ámbitos aplicados de la Psicología. Si atendemos al ámbito de la Psicología Clínica, resulta innegable que el aprendizaje de los términos y conceptos propios de este ámbito (por ejemplo, signos y síntomas de las diversas problemáticas de salud mental, técnicas e instrumentos de evaluación, tratamientos, etc.) proporciona una base teórica sobre la que se asientan muchas de las asignaturas de esta disciplina, tanto en grado como en postgrado. Sin embargo, la adquisición de conocimientos en un formato tradicional a menudo resulta poco motivadora para las nuevas generaciones de estudiantes.

Las tendencias emergentes en enseñanza plantean que la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en cualquier nivel del sistema educativo puede incrementar la motivación y el compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que puede potenciar el aprendizaje de competencias (Mérida, Angulo, Jurado y Diz, 2011). Este proceso, denominado gamificación aplicada a la educación, consiste en utilizar elementos del diseño de juegos en entornos educativos -y en principio no lúdicos- con el fin de que las personas puedan adquirir conocimientos y destrezas de manera amena y gratificante (Moreira y González, 2015). En todo caso, hay que aclarar que no se trata de convertir la clase en un juego, sino más bien de crear una dinámica de juego enfocada a la retroalimentación positiva del aprendizaje, que capte la atención de los/as estudiantes y resulte más motivadora (Oliva, 2017).

De forma más concreta, el presente proyecto se desglosaba en los siguientes objetivos específicos:

- Objetivo 1: Ampliar el glosario de términos del ámbito de la Psicología Clínica elaborado en el proyecto “Pasapalabra” correspondiente a la convocatoria PIMCD 2018-2019 (Nº 74).
- Objetivo 2: Evaluar la aplicación resultado del proyecto.

- Objetivo 3: Desarrollar un plan de difusión del proyecto y del material docente elaborado (aplicación informática) entre estudiantes, profesorado y profesionales de la Psicología Clínica.

Referencias:

Mérida, R., Angulo, J., Jurado, M., y Diz, J. (2011). Student Training in Transversal Competences at the University of Cordoba. *European Educational Research Journal*, 10 (1), 34- 52.

Moreira, M. A., y González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38.

Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47.

2. Objetivos alcanzados

Los objetivos alcanzados en la realización del proyecto corresponden a los presentados en el apartado anterior.

En relación al Objetivo 1, se ha elaborado un glosario compuesto por un total de 46 nuevos términos a los ya existentes específicamente relacionados con signos y síntomas psicológicos, con emociones, y con el proceso de evaluación e intervención clínica. Se han generado las consiguientes definiciones (esto es, 2 nuevos términos para cada una de las 23 letras del abecedario consideradas en el proyecto, excluyendo las letras K, Ñ, Y y W). Los nuevos términos se han distribuido equitativamente según su nivel de dificultad (principiante o experto). En los anexos se incluyen varias capturas de pantalla que permiten visualizar la presentación del juego, las definiciones y el ranking final.

Con respecto al Objetivo 2, se ha elaborado un cuestionario que valora el uso, la utilidad y la satisfacción percibidas por los/as usuarios/a de la misma. Este cuestionario se ha incorporado en la aplicación web. En los anexos se incluye una captura de pantalla que permiten visualizar el cuestionario.

En relación al objetivo 3 se han producido algunas modificaciones y adaptaciones debido a la situación sanitaria provocada por el COVID-19. Inicialmente se había desarrollado un plan de difusión que incluía la divulgación a través de redes sociales, presentación en entornos de divulgación científica relacionados con la innovación docente y/o la Psicología Clínica, contactos con el servicio de orientación de la facultad, contactos con facultades de Psicología de toda España, contactos con el Colegio de la Psicología, diseño de materiales, y creación de un espacio en la facultad para publicitar el proyecto, entre otras medidas. En noviembre de 2019, el proyecto fue presentado a través de una comunicación oral en el XII Congreso Internacional y XVII Nacional de Psicología Clínica. También se informó del mismo entre estudiantes y docentes en algunas asignaturas de la facultad.

Estaba previsto que, en el segundo semestre del curso, se activarían una serie de medidas complementarias en la facultad (carteles, reparto de trípticos y papeletas de difusión, diseño de un roscó de cartón) y se iniciaría el plan de difusión entre estudiantes y docentes de otras facultades de Psicología de España. También estaba previsto comenzar la evaluación del proyecto. Sin embargo, la situación de crisis sanitaria hizo inviable el plan de difusión previsto. Debido a las complejas circunstancias durante estos meses y, ante las dificultades para acometer medidas de difusión que implican un contacto presencial o materiales impresos, se ha valorado que el plan de difusión se centre en el resto de propuestas. Además, se ha considerado que la fecha óptima para el relanzamiento del proyecto sería a partir de septiembre-octubre de 2020, con el inicio del nuevo curso.

3. Metodología empleada en el proyecto

A continuación se detalla la metodología empleada en cada uno de los objetivos.

Objetivo 1. Para elaborar la ampliación del glosario de términos, la primera tarea consistió en revisar el amplio de términos del ámbito de la Psicología Clínica generado en el proyecto “Pasapalabra” correspondiente a la convocatoria PIMCD 2018-2019 (Nº 74). Tras valorar las diversas opciones, se seleccionaron un total de 46 nuevos términos (2 por cada letra del abecedario español, exceptuando la K, la Ñ, la Y y la W). Como en la convocatoria previa, e segmentaron los términos en 2 bloques según la dificultad (principiante y experto). Más adelante se redactó la definición de cada uno de los 46 nuevos términos seleccionados. Una vez elaboradas todas las definiciones, se fueron revisando por parte del equipo en sucesivas reuniones, para ir refinando cada definición y ultimando la base de datos definitiva. Además, con el fin de testear cómo funcionaban las definiciones entre estudiantes, se pasó la base de datos únicamente con las definiciones a cuatro personas graduadas en Psicología para que intentaran adivinar las palabras y dieran su feedback.

Finalmente, en colaboración con una empresa de programación y desarrollo de soluciones, se volcó el nuevo glosario sobre la aplicación informática.

Objetivo 2. Se ha diseñado un cuestionario de evaluación a través de Formularios de Google que evalúa tres indicadores (facilidad de uso, utilidad, satisfacción) en una escala tipo Likert de 1 a 5. También incluye un apartado abierto para comentarios o sugerencias. El acceso a este cuestionario se realiza a través de la aplicación web.

Objetivo 3: Se ha difundido el proyecto y la aplicación entre docentes y estudiantes de la facultad de Psicología de la UCM durante el primer semestre del curso 2019-20, a través de las clases y la creación de un espacio en la web del departamento. Asimismo, se ha presentado el proyecto en un congreso nacional e internacional. Durante los próximos meses se incidirá en las siguientes acciones en relación a este objetivo:

- Informar, mediante e-mail y otros canales de comunicación (redes sociales, web del departamento y/o de la Facultad, en las propias clases), a los estudiantes que cursan sus estudios en la Facultad de Psicología de la UCM y motivarles para lo utilicen.

- Informar, mediante e-mail, a los Departamentos de Psicología Clínica de las Universidades Españolas que imparten en Grado en Psicología Clínica o el Máster Oficial en Psicología General Sanitaria, para que puedan a su vez difundir y utilizar la aplicación entre sus estudiantes.

4. Recursos humanos

ANA ISABEL GUILLÉN. Profesora Contratada Doctora Interina y Responsable del Proyecto. Ha desarrollado sus labores docentes vinculada a las asignaturas de “Psicopatología de los procesos y psicología anormal I”, “Evaluación aplicada a los contextos I”, “Intervención y tratamiento psicológico” y “Psicología Sanitaria II”.

MARIA CRESPO. Catedrática. Ha desarrollado sus labores docentes vinculada a las asignaturas de “Terapia de Conducta” de la licenciatura de Psicología y en el módulo “Evaluación y valoración de tratamientos psicológicos” dentro del programa de doctorado en Psicología Clínica Experimental. Actualmente imparte la asignatura de “Psicología Clínica” del grado de Psicología.

M. MAR GÓMEZ. Profesora Titular. Ha desarrollado sus labores docentes vinculada a las asignaturas de “Psicopatología de los procesos y psicología anormal I”, “Psicopatología criminal y victimológica” y “Psicología Clínica”.

CARLOS HORNILLOS. Doctor en Psicología y profesor Asociado. Psicólogo clínico. Ha impartido asignaturas directamente relacionadas con la propuesta del presente proyecto, como “Intervención y tratamientos en Psicología Clínica”.

CELIA IBÁÑEZ. Doctora en Psicología y Profesora Asociada. Ha impartido asignaturas directamente relacionadas con el proyecto como “Intervención en Psicología Clínica” e “Intervención y tratamiento en Psicología Clínica”. Además, es tutora externa de docencia práctica.

MARÍA MANSILLA. Profesora Asociada. Ha impartido asignaturas directamente relacionadas con el proyecto como “Practicum” y “Psicología Sanitaria en el ámbito social y comunitario”.

CARMEN SOBERÓN. Doctora en Psicología. Ha impartido docencia práctica de una asignatura directamente relacionada con el proyecto: “Intervención y tratamiento psicológico”.

ALEJANDRO DE MIGUEL. Personal Investigador en Formación de la Universidad Complutense de Madrid y estudiante del Programa de Doctorado en Psicología.

ANDREA CUESTA. Master en Psicología General Sanitaria de la UCM. Ha sido becaria de colaboración en el departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica.

SERGIO VARELA. Alumno del Grado de Criminología de la UCM y del Grado de Psicología de la UNED. Ha sido becario de colaboración en el departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica.

5. Desarrollo de las actividades

La ejecución del proyecto se ha llevado a cabo mediante el cumplimiento de diferentes fases que se detallan a continuación, incluyendo además el esquema temporal y las tareas realizadas en cada una de las fases.

FASE 1

Ampliación del glosario (junio 2019 a octubre 2019). En esta fase se ha realizado el objetivo 1.

- Tarea 1: Selección de 46 nuevos términos y elaboración de las definiciones.
- Tarea 2: Valoración de los términos generados e inclusión en el grupo principiante o experto.
- Tarea 3: Traspase de la información de los nuevos términos a la aplicación informática.

FASE 2: Elaboración de la herramienta de evaluación (octubre 2019 a diciembre 2019). En esta fase se contempla la realización del objetivo 2.

- Tarea 4: Diseñar el cuestionario de evaluación.
- Tarea 5: Incorporación del cuestionario en la aplicación web.

FASE 3: Difusión e informe final (noviembre 2020 a septiembre 2020). En esta fase se ha realizado el objetivo 3.

- Tarea 6: Presentación del proyecto a los/as profesores del Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica.
- Tarea 7: Divulgación entre los/as estudiantes que cursan sus estudios en la Facultad de Psicología de la UCM, mediante e-mail y otros canales de comunicación.
- Tarea 8: Presentación del proyecto en entornos de divulgación científica relacionados con la innovación docente y/o la Psicología Clínica, mediante comunicación oral.
- Tarea 9: Difusión entre los Departamentos de Psicología Clínica de las Universidades Españolas que imparten en Grado en Psicología Clínica o el Máster Oficial en Psicología General Sanitaria, mediante e-mail.
- Tarea 10: Elaboración de la memoria final del proyecto.

6. Anexos

- Anexo 1: Captura de pantalla de la página de inicio del juego.
- Anexo 2: Capturas de pantalla del desarrollo de una partida.
- Anexo 3: Captura de pantalla del ranking final.
- Anexo 4: Captura de pantalla del cuestionario de evaluación.

Anexo 1: Captura de pantalla de la página de inicio del juego



Anexos 2: Capturas de pantalla del desarrollo de una partida

Tiempo restante 19:54

Pasapalabra de la Psicología Clínica

Empieza por A

Miedo anticipado a padecer un daño o desgracia futuros, acompañado de un sentimiento de temor o de síntomas somáticos de tensión.

Aceptar Pasapalabra

A vertical sidebar on the left contains letters A through J in circles. The letter 'A' is highlighted in blue.

Tiempo restante 19:10

Pasapalabra de la Psicología Clínica

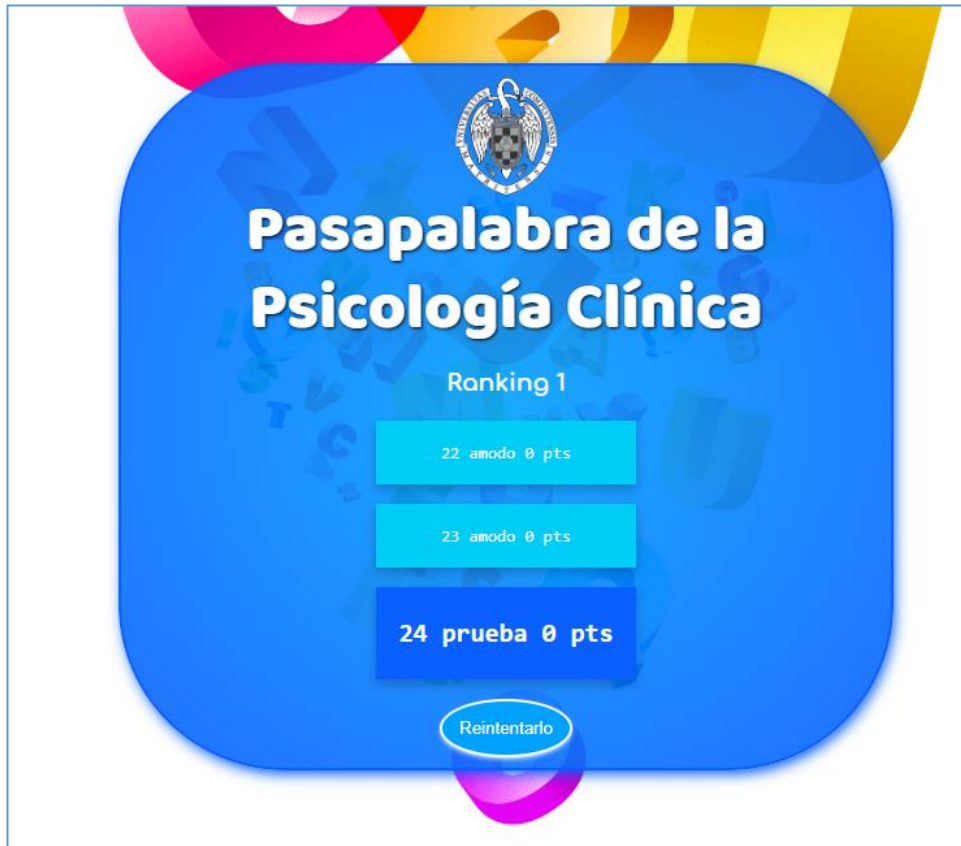
Empieza por C

Tipo de condicionamiento instrumental que se da cuando la respuesta instrumental va seguida de una consecuencia aversiva

Aceptar Pasapalabra

A vertical sidebar on the left contains letters A through J in circles. The letter 'C' is highlighted in blue, while 'A' is green and 'B' is red.

Anexo 3: Captura de pantalla del ranking final



Anexo 4: Captura de pantalla del cuestionario de evaluación.

Proyecto "Pasapalabra" de la Psicología Clínica

Deseamos conocer tu experiencia con el "Pasapalabra" de la Psicología Clínica. Por ello, te agradeceríamos que valores los siguientes aspectos:

***Obligatorio**

Facilidad de uso *

1 2 3 4 5

Muy difícil Muy fácil

Utilidad *

1 2 3 4 5

Poco útil Muy útil

Satisfacción *

1 2 3 4 5

Nada satisfecho/a Muy satisfecho/a

¿Tienes alguna sugerencia o comentario?

Tu respuesta

Enviar