



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación  
Convocatoria 2018/2019

Nº de proyecto 74

Título del proyecto:

“Pasapalabra” de la Psicología Clínica: 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: 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. Para ello se planteó desarrollar una herramienta basada en el popular concurso “Pasapalabra”, concretamente en la prueba final denominada “El roscó”, en la que el 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.

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: Elaborar un glosario de carácter didáctico con términos de conceptos y definiciones centrales en el ámbito de la Psicología Clínica.
- Objetivo 2: Desarrollar un programa informático ejecutable que posibilite la elección aleatoria de los términos incluidos en el glosario.
- Objetivo 3: Ubicar el programa informático desarrollado en un enlace que permita después ejecutarlo.

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 en su totalidad con los presentados en el apartado anterior.

En relación al Objetivo 1, se ha elaborado un glosario compuesto por un total de 138 términos específicamente relacionados con signos y síntomas psicológicos, con emociones, y con el proceso de evaluación e intervención clínica.

Con respecto al Objetivo 2, se ha desarrollado una aplicación informática que se ejecuta online a través del navegador. La aplicación permite seleccionar el nivel de dificultad y va presentando de forma aleatoria las definiciones. Al finalizar la partida, aparece un ranking con la puntuación que el jugador/a ha obtenido en la partida. En los anexos se incluyen varias capturas de pantalla que permiten visualizar la presentación del juego, las definiciones y el ranking final.

Únicamente ha habido una modificación en relación al objetivo 3 planteado. Inicialmente estaba planificado desarrollar un programa ejecutable que el/la estudiante se descargara en su equipo informático y se ejecutara en modo local. Sin embargo, dadas las características y necesidades de la población a la que va dirigido el proyecto (que fundamentalmente se conecta a internet a través de diversos dispositivos como smartphones y tablets y que está habituado a un consumo digital muy ligado a la inmediatez), se valoró conjuntamente con la Unidad de Instrumentación de la Facultad de Psicología la necesidad de desarrollar una aplicación web online a la que se pudiera acceder en cualquier momento y en cualquier lugar de forma inmediata través de navegador.

### 3. Metodología empleada en el proyecto

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

**Objetivo 1:** Para elaborar el glosario de términos, la primera tarea consistió en que cada miembro del equipo propusiera 10 términos por cada letra del abecedario. Tras valorar todas las aportaciones, se seleccionaron un total de 138 términos (6 por cada letra del abecedario español, exceptuando la K, la Ñ, la Y y la W). Además, se segmentaron los términos en 2 bloques según la dificultad (principiante y experto) para que ello permitiera ajustar el aprendizaje en función del nivel del conocimiento del alumno/a.

Más adelante se redactó la definición de cada uno de los 138 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 solo con las definiciones a una persona graduada en Psicología para que intentara adivinar las palabras y para que valorara el nivel de dificultad de cada definición.

**Objetivo 2:** En colaboración con una empresa de programación y desarrollo de soluciones, se ha creado una aplicación informática web que reúne las características mencionadas en apartados previos. De forma aleatoria y dentro el nivel de dificultad seleccionado por el/la jugador/a, la aplicación va presentando definiciones siguiendo el orden del abecedario. La persona debe escribir la palabra, conociendo únicamente la letra por la que empieza o que contiene ese término. La aplicación proporciona retroalimentación acerca de si la respuesta es un fallo o un acierto. Al finalizar la partida, aparece un ranking con la puntuación obtenida.

**Objetivo 3:** Se ha ubicado la aplicación informática desarrollada en un enlace provisional facilitado por la empresa de programación. Con el fin de facilitar el acceso al programa y su difusión está pendiente ubicar la herramienta desarrollada en un espacio web dentro de la página de la UCM.

#### 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: profesora Titular. 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 Contratada Doctora Interina. 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: psicólogo clínico. Doctor en Psicología y profesor Asociado. Ha impartido asignaturas directamente relacionadas con la propuesta del presente proyecto, como “Intervención y tratamientos en Psicología Clínica”.

CELIA IBÁÑEZ: profesora Asociada y Doctora en Psicología. 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.

CARMEN SOBERÓN: personal Investigador en Formación de la UCM y estudiante del Programa de Doctorado en Psicología. En el último año se ha hecho cargo de la docencia práctica de una asignatura directamente relacionada con el proyecto: “Intervención y tratamiento psicológico”.

ALEJANDRO DE MIGUEL: alumno del Máster en Psicología General Sanitaria de la UCM. Durante los dos últimos cursos del grado, obtuvo la beca de formación práctica en la Clínica Universitaria de Psicología.

MARÍA MANSILLA: profesora Asociada. Imparte asignaturas como “Practicum” y “Psicología Sanitaria en el ámbito social y comunitario”.

VICTORIO GARCÍA: personal de administración y servicios. Unidad de Instrumentación de la Facultad de Psicología, que proporciona apoyo técnico y atención en necesidades relacionadas con el ámbito tecnológico (e.g., programación de software para aplicaciones informáticas).

## **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***

Elaboración del glosario (junio 2018 a diciembre 2018). En esta fase se realizó el objetivo 1.

- Tarea 1: Selección de 138 términos.
- Tarea 2: Elaboración de la definición para cada término.
- Tarea 3: Valoración por parte del equipo de los términos y definiciones generadas para su inclusión en el grupo principiante o experto.
- Tarea 4: Puesta a prueba de las definiciones en una persona recientemente graduada en Psicología.

### ***Fase 2***

Desarrollo de la aplicación informática (noviembre 2018 a mayo 2019). En esta fase se realizó el objetivo 2.

- Tarea 5: Preparación de la base de datos con los términos, definiciones y nivel de dificultad.
- Tarea 6: Desarrollo de la aplicación informática.
- Tarea 7: Puesta en marcha y verificación de la versión inicial de la aplicación informática.
- Tarea 8: Feedback a los programadores y realización de los ajustes pertinentes de diseño y contenido.

### ***Fase 3***

Ubicación de la aplicación informática desarrollada (junio 2019). En esta fase se llevó a cabo el objetivo 3 del presente proyecto.

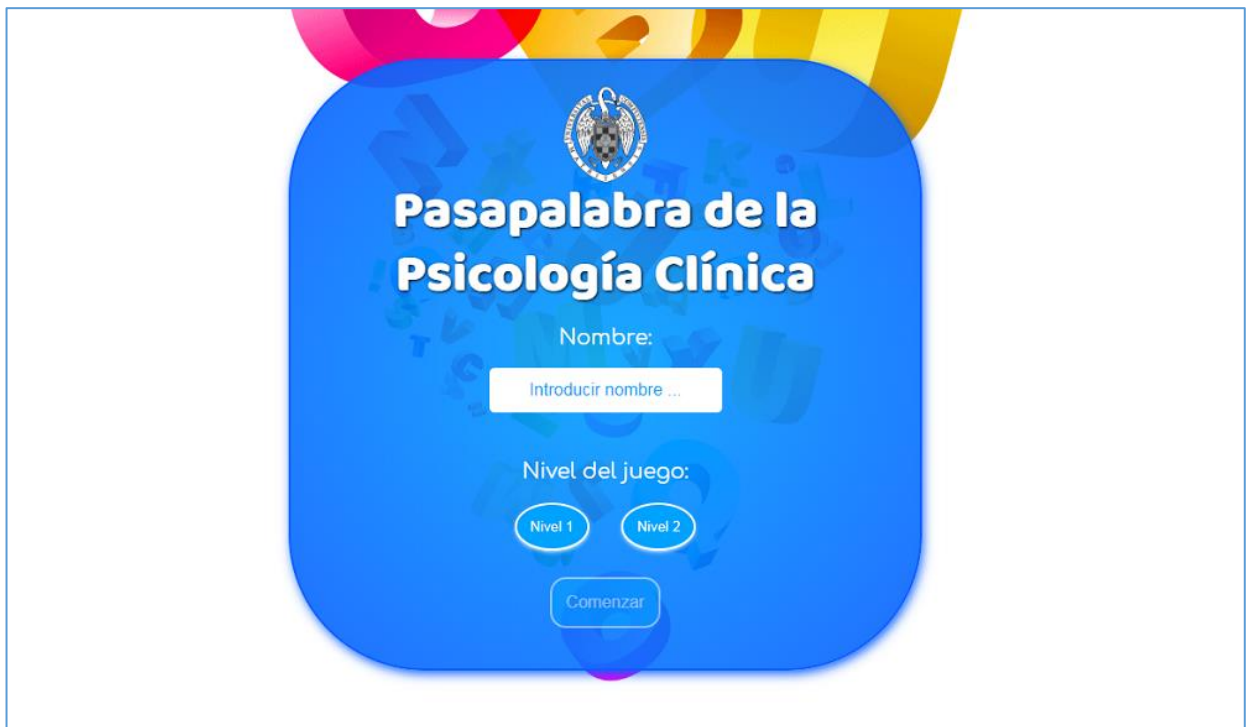
- Tarea 6: Ubicación del programa desarrollado en un espacio web.

## **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 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, 'A' is green, and 'B' is red.

Anexo 3: Captura de pantalla del ranking final

