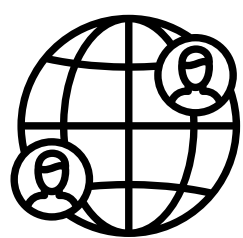


# Aplicación de metodología de innovación docente: Entrenamiento en técnicas de entrevista psicológica mediante un juego de escape

**Usue De la Barrera Marzal**  
**Estefanía Mónaco Gerónimo**  
**Selene Valero-Moreno**

DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v25i38.4247>

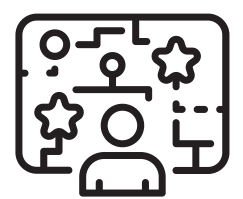
## INTRODUCCIÓN



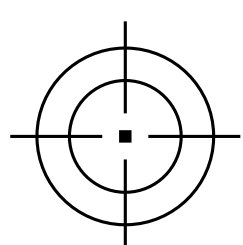
Durante el curso 2020-2021, ha sido un imperativo **adaptar la docencia a una modalidad no presencial** o semipresencial debido al virus responsable de la COVID. Esto es especialmente un reto para aquellas asignaturas cuyo contenido implica la adquisición de habilidades y destrezas prácticas, como sería el caso de la asignatura optativa de Técnicas de Entrevista Psicológica.



La entrevista psicológica junto con las pruebas psicométricas son las **técnicas de evaluación** que más utilizan los profesionales en Psicología.



La **ludificación** consiste en la aplicación de estrategias, dinámicas, mecánicas y otros elementos de los juegos, en otros contextos que hace más atractiva la interacción de las personas estudiantes en el proceso de aprendizaje.



**Objetivo:** adaptar la docencia a un entorno virtual o semipresencial a través de la creación de un escape room o juego de escape que permitió que el alumnado consolidara e integrara, de forma práctica y lúdica, los conocimientos teórico-prácticos aprendidos en la asignatura de Técnicas de Entrevista Psicológica.



## MATERIALES Y MÉTODOS

01

El juego de escape consistió en la creación de un espacio virtual compuesto por una serie de actividades lúdicas, representativas del contenido de la asignatura.

02

Este juego estuvo activo durante el primer cuatrimestre septiembre-enero del 2020 y cada actividad se activaba en función de los contenidos teóricos impartidos en clase (presencial o virtual a través de Blackboard®)

03

La estructura del juego consistía en un total de 5 misiones, cada una de ellas se activaba cada dos semanas y tenía asociada una tarea correspondiente.

04

El objetivo global del juego era el rescate de la paciente o demostrar que contaban con las habilidades necesarias para poder ayudar a la paciente.

05

Cada misión tenía un objetivo específico, conseguir algún tipo de información adicional para conocer lo que le ocurría a la paciente. Se evaluó a un total de 150 estudiantes de 4.º curso del grado en Psicología de la Universitat de València.

06

Con los datos obtenidos, se realizaron análisis descriptivos de cada una de las misiones: en función de la dificultad de los contenidos, el agrado de las actividades, la utilidad para el aprendizaje, la motivación generada, el atractivo del formato y la generación de emociones agradables y desagradables.

## RESULTADOS

Los resultados de la aplicación de este juego de escape a estudiantado del grado de Psicología indicaron que el juego de escape mostró que la herramienta le resultó útil para la adquisición de los aprendizajes, su formato era atractivo y le gustaban las actividades propuestas.

Consideraron que puede potenciar la motivación por la asignatura y generar emociones agradables.

Valoraron que los contenidos trabajados no les resultaron difíciles y, en general, no les generaron demasiadas emociones desagradables.

## Conclusiones

El alumnado podría beneficiarse de la aplicación de herramientas lúdicas que permitan un aprendizaje más interactivo en entornos virtuales.

Una limitación del estudio es que no se valoraron otras variables, por ejemplo, el tiempo invertido en la realización del juego o la consolidación de conocimientos en el aprendizaje.

Se evidencia la capacidad del juego de escape para fomentar la motivación del alumnado por la docencia online, generar emociones positivas hacia la asignatura y aumentar la implicación en la puesta en práctica de habilidades.

El juego de escape desarrollado a través de Genially® para la asignatura de Técnicas de Entrevista Psicológica podría ser una herramienta útil para potenciar la adquisición de conocimientos y competencias en el alumnado del grado en Psicología de una manera lúdica y atractiva y la estructura planteada se podría aplicar a otras asignaturas del plan de estudios, pero también a cualquier rama del conocimiento, adaptando cada uno de los juegos al contenido de la asignatura.