

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

Application of teaching innovation methodology: Training in psychological interview techniques through an escape game

Aplicação de metodologia de ensino inovadora: Treinamento em técnicas de entrevista psicológica através de um jogo de fuga

Usue De La Barrera
Universitat de València
Valencia, España

usue.barrera@uv.es

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1510-9669>

Estefanía Mónaco
Universitat de València
Valencia, España

estefania.monaco@uv.es

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2466-2610>

Selene Valero-Moreno
Universitat de València
Valencia, España

selene.valero@uv.es

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5228-2738>

Recibido – Received – Recebido: 01/06/22 Corregido – Revised – Revisado: 01/09/22 Aceptado – Accepted – Aprovado: 29/09/22

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

URL: <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/4247>

Resumen: La entrevista psicológica constituye un recurso básico para cualquier profesional de la psicología, sea cual sea su campo de actuación; sin embargo, se dispone de pocos recursos que permitan entrenar las habilidades requeridas para su correcta aplicación en un entorno lúdico, en el que el estudiantado pueda aprender de los errores cometidos en favor del proceso de aprendizaje. El presente trabajo pretendía crear un juego de escape virtual a través de la plataforma Genially®. El hilo conductor del juego de escape consistió en pasar por una serie de pruebas relacionadas con los contenidos de la asignatura, los cuales daban acceso a una prueba final en la que el estudiantado deberá utilizar las estrategias adquiridas. Los participantes fueron un total de 150 estudiantes de 4.º curso del grado en Psicología de la Universitat de València. 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. Los resultados indican que el estudiantado se encontraba satisfecho con el uso de este tipo de herramientas, le generaba emociones positivas y pensaba que mejoraba la adquisición de sus conocimientos.

En conclusión, este tipo de metodología fomenta la participación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, creando una herramienta docente flexible que permite la adquisición de destrezas prácticas útiles para su futuro profesional.

Palabras claves: innovación educativa, aprendizaje, motivación, entrevista, juego educativo, estudiante universitario, psicología.

Abstract: The psychological interview is an essential resource for any professional in psychology, whatever their field of action. However, a few available resources allow training the skills required for its correct application in a playful environment, where the students can learn from their mistakes to favor the learning process. The present work intended to create a virtual escape game through the Genially® platform. An overarching element of the escape game consisted of going through a series of tests related to the subject contents, which finally gave access to a final test in which the students must use the acquired strategies. The participants were 150 students in the 4th year of the Psychology Graduate Program at the University of Valencia. With the data obtained, descriptive analyzes of each of the missions were carried out considering content difficulty, the liking of the activities, the usefulness for learning, the motivation generated, the attractiveness of the format, and the generation of both pleasant and nasty emotions. The results indicate that the students were satisfied with this tool; it generated positive emotions, and they thought it improved their knowledge acquisition. In conclusion, this methodology encourages student participation in their own learning process, creating a flexible teaching tool that allows the acquisition of useful practical skills for their professional future.

Keywords: educational innovation, learning, motivation, interview, educational game, university student, psychology.

Resumo: A entrevista psicológica é um recurso básico para qualquer profissional de psicologia, qualquer que seja sua área; entretanto, poucos recursos estão disponíveis para treinar as habilidades necessárias para sua correta aplicação em um ambiente lúdico, no qual os estudantes podem aprender com os erros cometidos em favor do processo de aprendizagem. O presente trabalho visava criar um jogo de fuga virtual através da plataforma Genially®. O fio condutor do jogo de fuga consistia em passar por uma série de testes relacionados ao conteúdo do assunto, que finalmente davam acesso a um teste final no qual os estudantes tinham que utilizar as estratégias adquiridas. Os participantes eram um total de 150 alunos do 4º ano do curso de Psicologia da Universitat de València. Com os dados obtidos, foram realizadas análises descritivas para cada uma das tarefas de acordo com a dificuldade do conteúdo, o prazer das atividades, a utilidade para a aprendizagem, a motivação gerada, a atratividade do formato e a geração de emoções agradáveis e desagradáveis. Os resultados indicam que os estudantes ficaram satisfeitos com o uso deste tipo de ferramenta, que ela gerou emoções positivas e que eles acharam que ela melhorou a aquisição de seus conhecimentos. Em conclusão, este tipo de metodologia incentiva a participação dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem, criando uma ferramenta de ensino flexível que permite a aquisição de habilidades práticas úteis para seu futuro profissional.

Palavras-chave: inovação educacional, aprendizagem, motivação, entrevista, jogo educacional, estudante universitário, psicologia.

INTRODUCCIÓN

La asignatura teórico-práctica de Técnicas de Entrevista Psicológica es una materia optativa dentro del itinerario "Introducción a la Psicología Clínica y de la Salud" que se imparte en cuarto curso del Grado en Psicología de la Universitat de València (España). A pesar de ser una asignatura de carácter optativo en el actual plan de estudios, las habilidades en la entrevista son necesarias en la labor diaria del profesional de la psicología. La entrevista es la técnica de evaluación psicológica más utilizada no solo en el ámbito de la Psicología, sino también en otros muchos campos no de manera estricta vinculados al ámbito de la salud o la relación de ayuda (Oliva, 2010). La complejidad y versatilidad de esta herramienta hacen que no solo se limite al campo de la evaluación y del diagnóstico, sino que los trascienda y cumpla otras muchas finalidades (Perpiñá, 2012). Por esta razón, se considera una disciplina con eminencia aplicada que se nutre y aporta contenido a otras disciplinas: evaluación psicológica, psicoterapias y psicología social, entre otras (Márquez, 2004). Además, se encuentra estrechamente relacionada con otras materias que el estudiantado de Psicología en dicha universidad cursa en paralelo, como Psicología Clínica, Psicología de la Salud, Encuestas y Estudios de Opinión o Psicología de los Recursos Humanos, por poner algunos ejemplos. Si se tienen en cuenta los campos profesionales básicos, podemos decir que la entrevista psicológica es, junto a los autoinformes o pruebas psicométricas, la técnica de evaluación más utilizada por los profesionales de la Psicología (Ibáñez, 2010).

Por todo ello, se considera que para el actual estudiantado y futuros profesionales de la Psicología, tiene una importancia clave en el desarrollo y la consolidación de sus habilidades como personas entrevistadoras. Además, el curso 2020-2021 planteó un nuevo reto para el sistema universitario español: adaptar

la docencia a una modalidad no presencial o semipresencial para minimizar el riesgo de contagio por el virus responsable de la COVID. Este reto fue especialmente demandante para aquellas asignaturas cuyo contenido implicaba la adquisición de habilidades y de destrezas prácticas, como sería el caso de la asignatura sobre la que versa este trabajo. Lo que *a priori* podría parecer un escollo, se convirtió a nuestro juicio en una oportunidad para reflexionar y para desarrollar nuevas formas de adaptación a este entorno virtual. Reducir el riesgo sanitario que conllevaba la asistencia presencial a clase sin sacrificar la calidad docente y el aprendizaje significativo fue, por tanto, el objetivo al que las diferentes universidades del sistema español se estaban enfrentando durante ese curso académico. A pesar de sus evidentes ventajas sanitarias, la docencia *online* tiene una serie de inconvenientes, como por ejemplo, la dificultad para desarrollar actividades dinámicas e interactivas.

De modo que es probable que disminuya la motivación del alumnado ante las clases virtuales, donde las actividades propuestas se vuelven en ocasiones repetitivas y no existe una retroalimentación tan simultánea como en las clases presenciales. Por eso, se considera que en este momento es especialmente necesario llevar a cabo propuestas de innovación educativa (proceso que implica un cambio en la enseñanza junto con el uso de la tecnología y las nuevas herramientas para fomentar la adquisición de los conocimientos) que incentiven la motivación intrínseca del alumnado por la docencia virtual y el disfrute del aprendizaje a través de la ludificación. La ludificación hace referencia al uso de estrategias basadas en la mecánica y en la estética de los juegos para involucrar a las personas participantes, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas (Kapp, 2012). Existen numerosos estudios que han analizado el papel de la ludificación en la enseñanza superior (Manzano y Arrifano, 2020; Onecha *et al.*, 2019; Pérez-Vázquez *et al.*, 2019; Sierra y Fernández-Sánchez, 2019), aunque se observa aún controversia acerca de sus ventajas y sus desventajas.

Al mismo tiempo, tanto la sociedad actual y la juventud que crece en ella, como el nuevo marco de educación (Aud *et al.*, 2012), están demandando nuevas formas y metodologías de aprendizaje, como el aprendizaje lúdico (Järvelä, 2015; Palfrey y Gasser, 2007; Qian y Clark, 2016). La ludificación se trata de aplicar estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumnado con el proceso de aprendizaje (Llorens-Largo *et al.*, 2016; Moran, 2021), con el objetivo de que se logren adquirir diversidad de competencias y conocimientos (Huotari y Hamari, 2012; Kapp, 2012). Por todo ello, el objetivo principal del proyecto fue 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.

Los objetivos específicos del trabajo fueron los siguientes: fomentar la motivación intrínseca del alumnado por la docencia *online*; generar emociones positivas hacia la asignatura por parte del alumnado; aumentar la implicación del alumnado en la puesta en práctica de habilidades; promover la continuidad del alumnado a lo largo de todo el período de la asignatura, evitando el abandono precoz de la asistencia a clases *online*; estructurar una forma sistemática y eficaz de evaluar la participación del alumnado a lo largo de la asignatura y obtener resultados acerca de la utilidad de incluir actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en psicología.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

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. Este juego de escape estuvo en funcionamiento durante todo el período de la asignatura (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®). Así, cada actividad lúdica era una forma de entrenar de forma práctica la materia previamente estudiada.

El juego de escape comenzaba con una presentación audiovisual de una persona: la paciente. La trama del presente juego de escape consistía en que el alumnado formaba parte de una escuela de alto rendimiento (Escuela *Entrevue*) y que el profesorado (*game master*) había retenido a una de las pacientes en una sala para comprobar que el alumnado era capaz de ayudarla y tenía los conocimientos necesarios para pertenecer a la escuela. El reto consistía en que antes de llegar hasta esta persona y poder atenderla, el estudiantado necesitaba superar una serie de pruebas y entrenamientos que demostraran que tiene las habilidades necesarias para hacer la entrevista. Estas pruebas constituyeron las actividades lúdicas.

Por cada actividad, el alumnado obtenía un código; dicho código podía ser correcto o incorrecto en función del desempeño de la actividad. Así, cada actividad superada daba paso a la siguiente actividad lúdica hasta completar todos los códigos. Las actividades lúdicas se realizaron a través de *Genially*®, un *software* en línea que permite diseñar minijuegos con contenido personalizable. Partiendo de las actividades prácticas presenciales utilizadas habitualmente en la asignatura de Técnicas de Entrevista, se planteó su ludificación y adaptación *online* creando minijuegos para cada actividad. Cada una de estas actividades lúdicas se complementaba con una tarea en el Aula Virtual (AV), plataforma que se utiliza en la Universitat de València, en relación con aspectos prácticos trabajados en el aula, de modo que, tras finalizar cada actividad lúdica, el estudiantado accedía a la correspondiente tarea de AV y respondía a una serie de preguntas. Estas actividades eran evaluables y formaban parte de la nota final. Además, llevaban a cabo un cuestionario sobre usabilidad y satisfacción sobre cada una de las misiones del juego de escape.

Dichas actividades son las que con posterioridad se valoraron a la hora de cuantificar la participación del alumnado en esta parte de la asignatura. Además, también permitió conocer la utilidad de la propuesta para aumentar la motivación y la implicación del alumnado con la asignatura, así como estudiar qué actividades lúdicas valoraban más positivamente a fin de realizar mejoras para el futuro adaptadas a sus necesidades. Las actividades, planteadas en formato de minijuego, se realizaban de manera individual. En la Figura 1 se muestra el guion del juego de escape. Y se puede acceder a él a través del siguiente enlace: <https://view.genial.ly/5f74287e1aedf713c4ac2633/game-breakout-escape-room-pon-a-prueba-tus-habilidades>

Figura 1

Imagen extraída del juego de escape que muestra el guion



Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

La estructura del juego de escape consistía en un total de 5 misiones, cada una de ellas se activaba cada dos semanas y tenía asociada una tarea correspondiente. El juego tenía un objetivo global que era el rescate de la paciente y demostrar que contaban con las habilidades necesarias para poder ayudar a la paciente. Además, cada misión tenía un objetivo específico, conseguir algún tipo de información adicional para conocer lo que le ocurría a la paciente. A continuación, se explica brevemente cada una de las misiones:

Misión 1. Condiciones previas-Fase Inicial

El objetivo de la primera misión consistió en trabajar aspectos relacionados con el uso del espacio y con los objetos necesarios para que la entrevista se pueda desarrollar con éxito. Para ello, todas las preguntas utilizadas y los juegos interactivos, a través de códigos (palabras y números), se relacionaban con este tipo de aspectos y el objetivo final de la misión era conseguir escuchar la llamada telefónica recibida hacía unas semanas por la paciente retenida, para luego poder realizar la actividad del aula virtual que trabaja lo escuchado en la llamada. La Figura 2 muestra una imagen extraída de la misión 1.

Figura 2

Misión 1. Condiciones previas



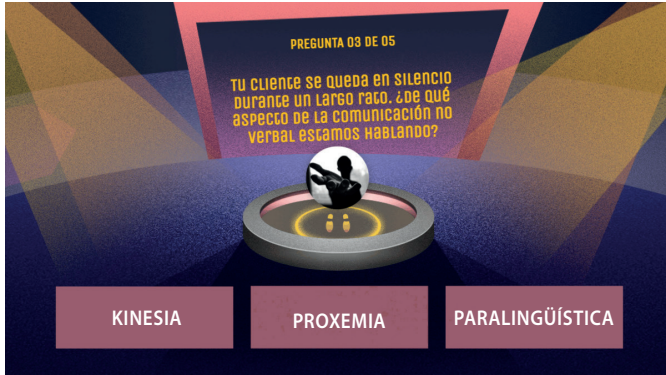
Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

Misión 2. Fase Intermedia: Técnicas de comunicación

El objetivo de la segunda misión consistió en trabajar aspectos relacionados con las técnicas de comunicación verbal y no verbal propias de la entrevista. Para ello, todas las preguntas utilizadas y los juegos interactivos a través de códigos (palabras a través de código morse, números o candados de movimiento) se relacionaban con este tipo de aspectos y el objetivo final de la misión era conseguir un vídeo de la paciente para obtener más información sobre ella y poder resolver la tarea del aula virtual que profundizaba sobre cómo se realizaría una entrevista y qué áreas se explorarían. La Figura 3 muestra una imagen extraída de la misión 2.

Figura 3

Imagen extraída de la misión 2



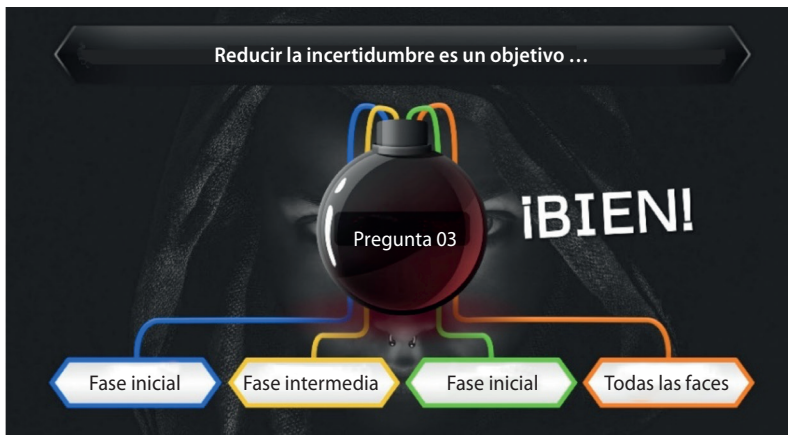
Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

Misión 3. Rapport, empatía y proceso de la entrevista

El objetivo de la tercera misión consistió en trabajar aspectos necesarios para realizar una adecuada entrevista, como por ejemplo establecer el *rapport* y desarrollar la empatía de la empatía. Para ello, todas las preguntas utilizadas y los juegos interactivos (pista secreta, verdadero o falso o *boom*), a través de códigos (candado de palabras, números, patrones de desbloqueo o colores), se relacionaban con este tipo de aspectos y el objetivo final de la misión era conseguir una clave que permitía desbloquear un documento PDF que se encontraba en el aula virtual y poder realizar la actividad propuesta. La Figura 4 muestra una imagen extraída de la misión 3.

Figura 4

Imagen extraída de la misión 3



Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

Misión 4. Tipos de entrevista

El objetivo de la cuarta misión consistió en conocer las particularidades y saber identificar en función del paciente y sus necesidades, el tipo de entrevista a realizar. Para ello, todas las preguntas utilizadas y los juegos interactivos a través de códigos (candado de palabras, combinación de palabras y números) se relacionaban con trabajar estos aspectos y el objetivo final de la misión era recibir una noticia bomba sobre la paciente, de esta manera la tarea de la actividad del aula virtual era sobre cómo se enfrentarían ante este tipo de situaciones en consulta. La Figura 5 muestra una imagen extraída de la misión 4.

Figura 5

Imagen extraída de la misión 4



Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

Misión Complementaria. Conocer a la paciente

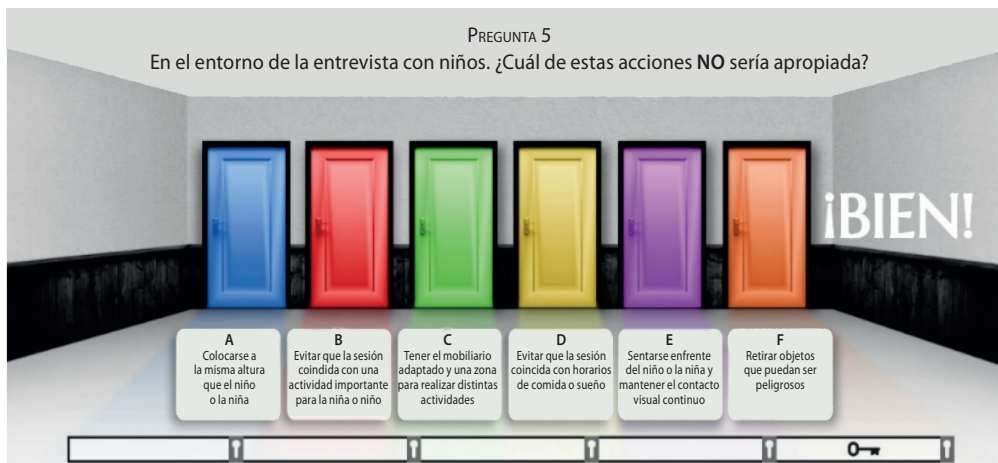
El objetivo de esta misión fue una transición entre la misión 4 y 5, se realizó en directo, pero de manera *online* a través de la plataforma Blackboard Collaborate® (plataforma que se utilizaba durante la situación de pandemia en la Universitat de València). Consistió en comentar en pequeños grupos de cuatro la actividad realizada en la misión anterior (cómo afrontarían una situación bomba). Una vez comentado, volvían a la sala principal y de repente, sin que el alumnado lo supiera, se encontraban con que la paciente retenida había conseguido escapar y debían ayudarla, demostrando todas las habilidades requeridas.

Misión 5. Ámbitos de la entrevista

El objetivo de la quinta misión consistió en profundizar sus conocimientos sobre otro tipo de entrevistas, como por ejemplo, la de selección de personal o *marketing* y entrevista en población infantojuvenil. Para ello, todas las preguntas utilizadas y los juegos interactivos a través de códigos (candado de palabras o candados de interruptores) se relacionaban con trabajar estos aspectos y el objetivo final de la misión era conseguir formar parte de la Escuela *Entrevue*, recibiendo un mensaje y un certificado por parte de la directora del centro. Además debían realizar una tarea en el aula virtual sobre la fase final de la entrevista. La Figura 6 muestra una imagen extraída de la Misión 5.

Figura 6

Imagen extraída de la misión 5



Nota. La imagen es de elaboración propia en cuanto a contenido pero el diseño forma parte de la plataforma Genially®

De esta manera, a través de los minijuegos del juego de escape se buscaba repasar los contenidos teóricos que se trataban a la misma vez en el aula. Y, a través de las tareas del aula virtual de manera complementaria, llevaban a cabo actividades relacionadas con el proceso de la entrevista.

Al finalizar cada una de las misiones, debían contestar una encuesta tipo Likert de 1 a 5 (siendo 1 nada y 5 mucho) de usabilidad y satisfacción (Tabla 1) y cuyos datos se muestran a continuación.

Tabla 1

Encuesta de evaluación sobre el uso de estas herramientas en la docencia universitaria

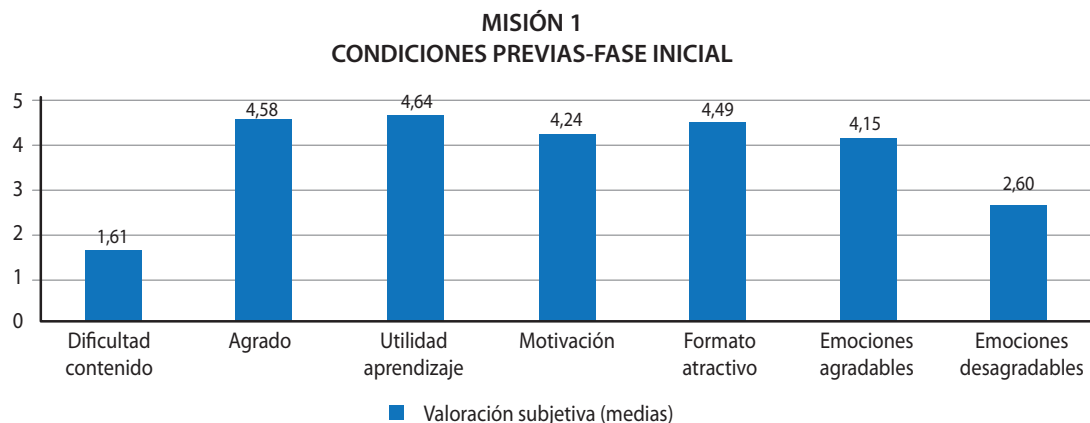
Encuesta de usabilidad	Encuesta de satisfacción
¿Ha sido complicado completar lo pedido en la aplicación (códigos, contraseñas, lenguaje encriptado...)?	¿Los contenidos trabajados te han parecido difíciles (preguntas de alternativas, unir conceptos, etc.)?
¿Te ha gustado la aplicación?	¿Te han gustado las actividades propuestas?
¿La aplicación te ha parecido difícil de utilizar?	¿Te ha sido útil para aprender y/o repasar contenidos de la asignatura?
¿En la aplicación se han producido errores?	¿Ha potenciado tu motivación por la asignatura?
¿Has comprendido los contenidos (textos, imágenes...) de la aplicación?	¿Ha tenido un formato atractivo para ti?
¿Ha sido complicado completar lo pedido en la aplicación (códigos, contraseñas, lenguaje encriptado...)?	¿Te ha generado emociones agradables (p. e., disfrute, satisfacción, diversión, interés)?
	¿Te ha generado emociones desagradables (p. e., frustración, ansiedad, hostilidad, rechazo)?

Se evaluó a un total de 150 estudiantes de 4.º curso del grado en Psicología de la Universitat de València. 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.

Respecto a la Misión 1, la dificultad del contenido ($M = 1,61$) y las emociones desagradables ($M = 2,60$) generadas fueron las que obtuvieron una media más baja, mientras que la utilidad del juego de escape para aprender contenidos ($M = 4,64$) y el agrado por las actividades propuestas ($M = 4,58$) fueron los que el estudiantado puntuó más alto (Figura 7).

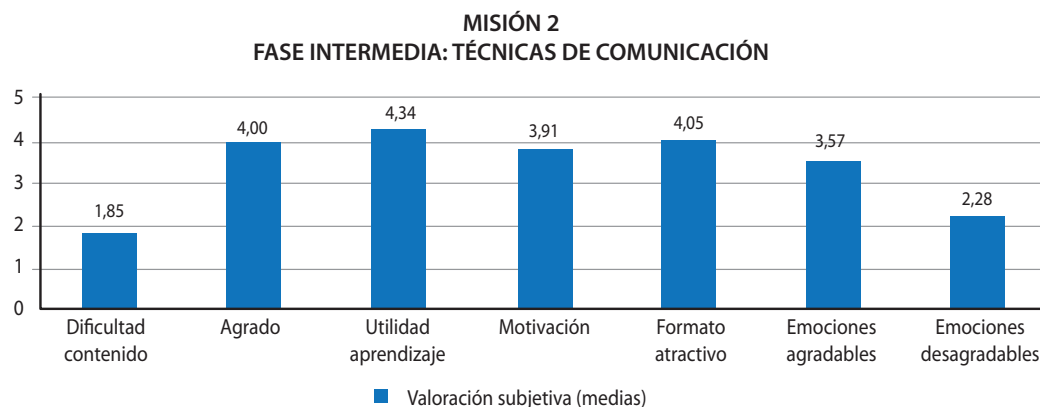
Figura 7

Valoración subjetiva del estudiantado sobre la Misión 1



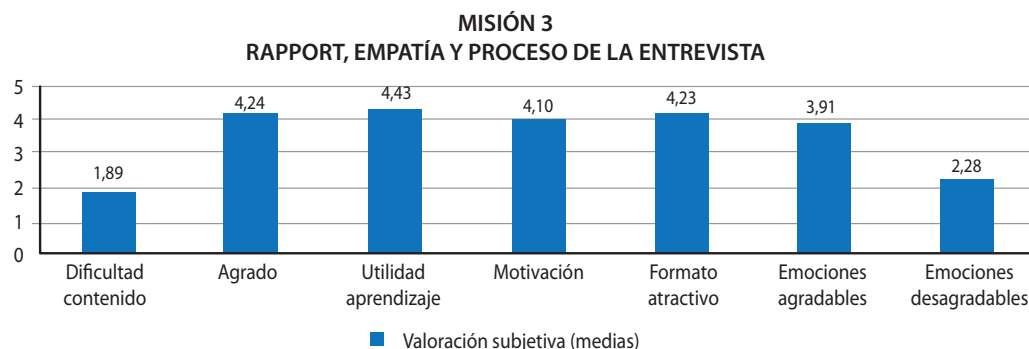
De manera similar a lo observado en la Misión 1, los resultados obtenidos en la Misión 2 indicaron que la dificultad del contenido ($M = 1,85$) y las emociones desagradables generadas ($M = 2,28$) fueron las que obtuvieron una media más baja. En esta misión, el agrado seguía obteniendo un valor cercano a 5 ($M = 4,00$), pero las puntuaciones medias más altas se observaron en la utilidad del juego de escape para aprender contenidos ($M = 4,34$) y el formato atractivo del programa ($M = 4,05$) (Figura 8).

Figura 8
Valoración subjetiva del estudiantado sobre la Misión 2



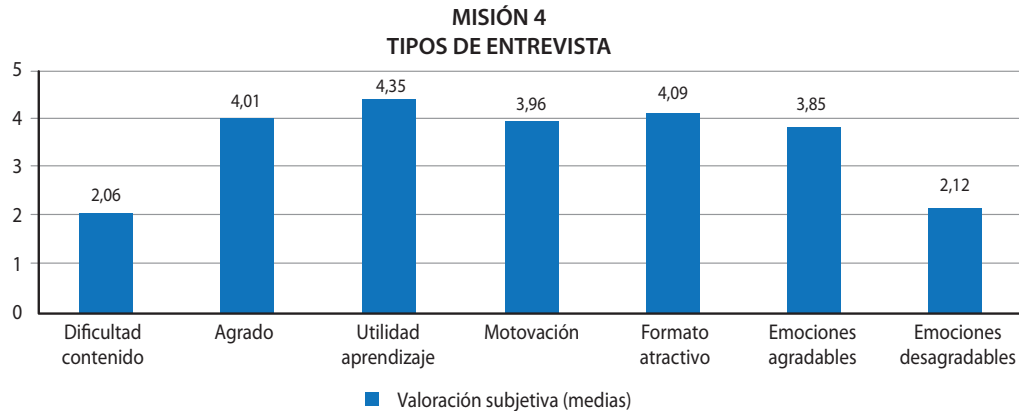
Atendiendo a los resultados obtenidos en la Misión 3, se observó que los aspectos con una media más baja eran la dificultad del contenido ($M = 1,89$) y las emociones desagradables generadas ($M = 2,28$). La utilidad del juego de escape para aprender contenidos ($M = 4,43$), así como el agrado por las actividades propuestas ($M = 4,24$) y el formato atractivo del programa ($M = 4,23$) obtuvieron las puntuaciones medias más altas (Figura 9).

Figura 9
Valoración subjetiva del estudiantado sobre la Misión 3



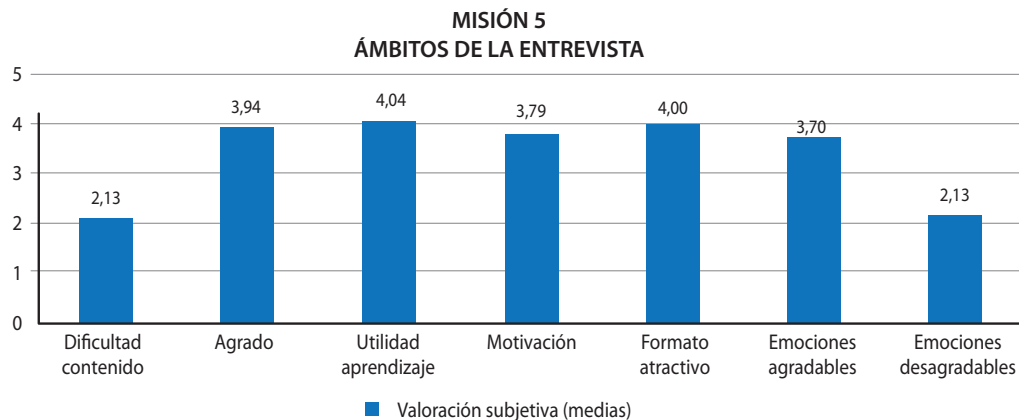
En cuanto a la Misión 4, los resultados obtenidos fueron similares a los observados en las misiones anteriores. La dificultad del contenido ($M = 2,06$) y las emociones desagradables generadas ($M = 2,12$) fueron las que obtuvieron una media más baja, mientras que la utilidad del juego de escape para aprender contenidos ($M = 4,35$) y el formato atractivo del programa ($M = 4,09$) obtuvieron las valoraciones más altas (Figura 10).

Figura 10
Valoración subjetiva del estudiantado sobre la Misión 4



Respecto a la Misión 5, los resultados indicaron que tanto la dificultad en los contenidos como las emociones desagradables generadas por el juego de escape eran las que mostraban medias más bajas ($M = 2,13$). En esta misión, la utilidad para aprender ($M = 4,04$) y el formato atractivo del juego de escape ($M = 4,00$) obtuvieron las medias más altas (Figura 11).

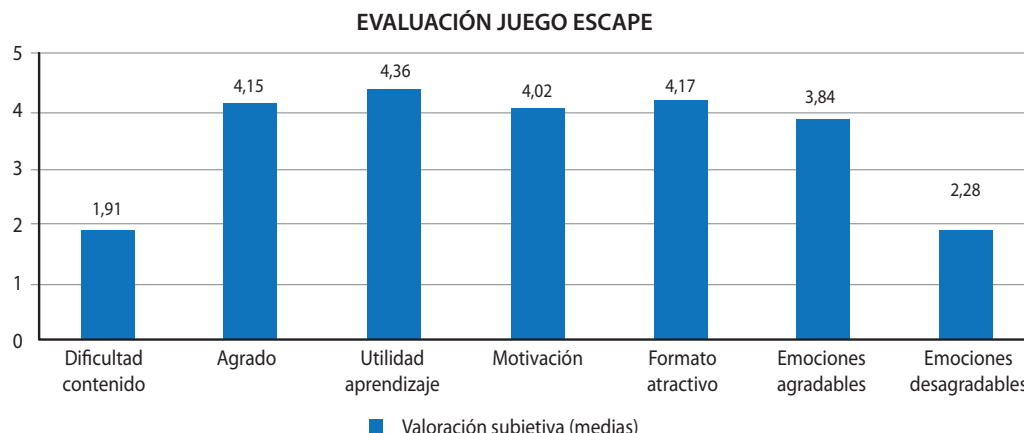
Figura 11
Valoración subjetiva del estudiantado sobre la Misión 5



Finalmente, se muestra la evaluación general del juego de escape en su totalidad, incluyendo las cinco misiones (Figura 12). Se observó que la dificultad del contenido ($M = 1,91$) y las emociones desagradables generadas ($M = 2,28$) están por debajo de los 2,50 puntos sobre 5, mientras que la utilidad del aprendizaje ($M = 4,36$), el formato atractivo ($M = 4,17$), el agrado ($M = 4,15$), la motivación ($M = 4,05$) y la generación de emociones agradables ($M = 3,84$) están por encima de los 3,50 puntos sobre 5. La utilidad para aprender mediante el juego de escape y el formato atractivo de la herramienta son los aspectos con puntuaciones medias más altas.

Figura 12

Valoración subjetiva del juego de escape realizada por el estudiantado



SÍNTESIS Y REFLEXIONES FINALES

En la actualidad, la sociedad y, especialmente, la juventud están demandando nuevas formas y metodologías de aprendizaje como el aprendizaje lúdico (Järvelä, 2015; Palfrey y Gasser, 2007; Qian y Clark, 2016). La ludificación consiste en aplicar estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumnado con el proceso de aprendizaje (Llorens-Largo *et al.*, 2016; Moran, 2021). El propósito que se persigue con la ludificación es que el estudiantado adquiera competencias y conocimientos (Huotari y Hamari, 2012; Kapp, 2012).

En la asignatura de Técnicas de Entrevista Psicológica, se pretende que el alumnado aprenda a llevar a cabo una entrevista psicológica adaptándola a las necesidades de cada caso específico, aplique las garantías científicas y éticas a la hora de realizarla, conozca las técnicas existentes y cuándo aplicarlas, y sea capaz de poner en práctica los conocimientos necesarios para la toma de decisiones en cada fase de la entrevista. 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.

El objetivo principal del presente trabajo fue adaptar la docencia de la asignatura de Técnicas de Entrevista Psicológica a un entorno virtual de forma práctica y lúdica. Para ello, se diseñó un juego de escape virtual compuesto por una serie de actividades lúdicas representativas del contenido de la asignatura. Estudios previos han mostrado que el uso de la ludificación puede resultar positivo en el aprendizaje del alumnado de educación superior y los juegos de escape se han utilizado en otras áreas de conocimiento, obteniendo resultados positivos (Manzano y Arrifano, 2022; Onecha *et al.*, 2019; Pérez-Vázquez *et al.*, 2019; Sierra y Fernández-Sánchez, 2019).

Los resultados de la aplicación de este juego de escape a estudiantado del Grado en Psicología indicaron que la herramienta le resultó útil para la adquisición de los aprendizajes, su formato era atractivo y le gustaban las actividades propuestas. Asimismo, consideraron que podía potenciar la motivación por la asignatura y generar emociones agradables. Además, valoraron que los contenidos trabajados no les resultaron difíciles y, en general, no les generaron demasiadas emociones desagradables. Estos resultados van en la línea de lo planteado por el estudio de Onecha *et al.* (2019), donde indicaban que al aplicar

un juego de escape en alumnado de otra área de conocimiento habían obtenidos resultados similares. Por tanto, el contexto generado durante el juego daba lugar a que el alumnado experimentara tanto emociones agradables como desagradables al superar la prueba para hallar la respuesta y en estos casos experimentar emociones que potencian el recuerdo del contenido específico de la prueba (Onecha et al., 2019).

Los resultados obtenidos en este estudio parecen sugerir que el alumnado podría beneficiarse de la aplicación de herramientas lúdicas que permitan un aprendizaje más interactivo en entornos virtuales. Sin embargo, 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. En futuras investigaciones se podría asociar la encuesta de satisfacción y usabilidad con el rendimiento (a través de las actividades que debían entregar o en el examen final). Asimismo, 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. En relación con la implementación, el hecho de diseñar actividades *online* permite que dichas actividades sean de bajo coste y a su vez el alumnado se beneficie de la interactividad gracias a las herramientas tecnológicas (Manzano y Arrifano, 2022). De esta manera, se estaría promoviendo la continuidad del alumnado a lo largo de todo el período de la asignatura y evitando el abandono precoz de la asistencia a clases *online*. Asimismo, el desarrollo del juego permite estructurar los contenidos de la asignatura, ofrecer retroalimentación inmediata al alumnado e incorporar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje; aspectos especialmente relevantes para la adquisición de conocimientos.

En conclusión, 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. Este tipo de metodología fomenta la participación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, por lo que se podría lograr una docencia *online* más interactiva que resultara motivadora para el estudiantado.

REFERENCIAS

- Aud, S.; Hussar, W.; Johnson, F.; Kena, G.; Roth, E.; Manning, E.; Wang, X. y Zhang, J. (2012). *The Condition of Education 2012 (NCES 2012-045)*. U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics.
- Huotari, K. y Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. Paper presented at the Proceeding of the 16th International *Academic MindTrek Conference*, 17-22.
- Ibáñez, C. (Ed.), (2010). *Técnicas de autoinforme en evaluación psicológica. La entrevista clínica*. Guipuzkoa: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Järvelä, S. (2015). How research on self-regulated learning can advance computer supported collaborative learning / El papel de la investigación sobre aprendizaje autorregulado en el desarrollo del aprendizaje colaborativo asistido por ordenador. *Infancia y Aprendizaje*, 38(2), 279-294.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Llorens-Largo, F.; Gallego-Durán, F. J.; Villagrà-Arnedo, C. J.; Compañ-Rosique, P.; Satorre-Cuerda, R. y Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the learning process: lessons learned. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32.

- Manzano, A. y Arrifano, P. J. (2022). Escape rooms educativos: una experiencia en una universidad portuguesa. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 281-288.
- Márquez, M. O. (2004). La entrevista. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Evaluación psicológica. Conceptos, métodos y estudio de casos*. Pirámide.
- Morán, L. (2021). Prácticas evaluativas en contextos de aula invertida y aprendizaje móvil. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34), 98-112.
- Oliva, M. (2010). La entrevista. En R. Fernández-Ballesteros (Dir.), *Evaluación psicológica. Concepto, métodos y estudio de casos*. Pirámide.
- Onecha Pérez, B.; Sanz Prat, J. y López Valdés, D. (2019). Los límites de la ludificación en la enseñanza de la arquitectura. La técnica del Escape Room. *ZARCH*, (12), 122-133.
- Palfrey, J. y Gasser, U. (2007). *Born digital: Understanding the first generation of digital Natives*. Basic Books.
- Pérez-Vázquez, E.; Gilabert-Cerdá, A. y Lledó Carreres, A. (2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. En R. Roig-Vila (Ed.), *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*. Octaedro.
- Perpiñá, C. (2012). *Manual de la entrevista Psicológica. Saber escuchar, saber preguntar*. Pirámide.
- Qian, M. y Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Sierra, M. C. y Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 105-115.