



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Desarrollo de metodología audiovisual para el entrenamiento de psicólogos en competencias para la evaluación e intervención de casos con trastornos adictivos PINN-19-B-019

Convocatoria de los Proyectos de Innovación Docente 2019

Gloria García Fernández – garciafgloria@uniovi.es- Departamento de Psicología
Gema Aonso Diego - aonsodiegogema@gmail.com - Departamento de Psicología
Ángel García Pérez- garciaperez.a92@gmail.com- Departamento de Psicología
Aris Grande Gosende- grandearis@uniovi.es- Departamento de Psicología
Sara Weidberg Lopez- weidbergsara.uo@uniovi.es- Departamento de Psicología
Alba González de la Roz- alba.gonzalez.delaroz@gmail.com- Departamento de Psicología
Victor Martínez Loredó – martinezlvictor@uniovi.es - Departamento de Psicología
Roberto Secades Villa- secades@uniovi.es- Departamento de Psicología
José Ramón Fernández Hermida - jrhermid@uniovi.es- Departamento de Psicología

Palabras clave: psicología, adicciones, videolecciones, píldoras de conocimiento, competencias clínicas, Kahoot

Tipo de proyecto

Tipo A (PINN-18-A)	
--------------------	--

Tipo B (PINN-18-B)	X
--------------------	---

En este apartado decir el tipo de proyecto (Tipo A o Tipo B) y únicamente en caso de ser de tipo B, describir las ampliaciones y novedades con respecto a los proyectos anteriores de los cuales es continuación y la referencia al proyecto previo.

Resumen / Abstract

El proyecto de innovación docente ofrece continuidad a tres proyectos previos en los que se ha desarrollado material audiovisual para la profesionalización de alumnos de Grado en Psicología, del Máster en Adicciones: Perspectiva Biopsicosocial y del Máster Oficial en Psicología General Sanitaria de la Universidad de Oviedo. En la actual convocatoria se han mejorado los proyectos previos creando videolecciones y actividades de autoevaluación automatizadas mediante la aplicación Kahoot para complementar el material práctico creado



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

hasta la actualidad. El objetivo general del proyecto por tanto ha consistido en generar videolecciones, así como actividades de autoevaluación automatizadas de apoyo a la docencia que pueden almacenarse en soporte digital que muestran lecciones magistrales, vídeos, ejercicios y ejemplos que permiten a los alumnos familiarizarse con el entrenamiento de competencias para el manejo de casos clínicos en adicciones. Se diseñaron videolecciones para impartir contenidos teóricos y videos explicativos del procedimiento con el fin de crear **cápsulas de conocimiento** que resulten de apoyo para los estudiantes para contextualizar materiales prácticos en los que se simulan casos clínicos y los alumnos entrenan habilidades de evaluación e intervención. El Grupo de Investigación en Conductas Adictivas de esta Universidad ha llevado a cabo el proyecto con la colaboración de los Servicios Audiovisuales. Para evaluar el proyecto se ha tenido en cuenta los indicadores satisfacción del alumnado, participación del alumnado y calificaciones académicas. Este proyecto ha repercutido favorablemente la docencia en distintas áreas tales como la captación de la atención del alumnado, crear experiencias de carácter práctico para la profesionalización de los estudiantes utilizando nuevas tecnologías y continuar con la diseminación del proyecto más global que lleva aplicándose durante los tres últimos cursos académicos. El objetivo a largo plazo del proyecto es reunir el material suficiente para elaborar un curso completo online para estudiantes que quieran especializarse en la intervención en adicciones.

1 Contribución del proyecto a la consecución de los objetivos específicos y de los objetivos de la convocatoria

1.1 Objetivos específicos del proyecto conseguidos. Indicar y valorar el grado de consecución de cada uno.

En la memoria inicial se establecieron **cuatro objetivos específicos del proyecto**, que a continuación se detallan. Tres de ellos se han llevado a cabo y uno de ellos no se ha llevado a cabo de forma novedosa, sino que se ha realizado a través de la reutilización de material audiovisual generado en los proyectos de innovación docente previos.

Objetivo 1. Crear recursos de enseñanza-aprendizaje de carácter audiovisual que simulan casos clínicos aplicados y experiencias vivenciales para el entrenamiento de competencias clínicas en el ámbito de las adicciones para psicólogos que cursan estudios de Máster.

Este objetivo no se ha llevado a cabo finalmente en esta convocatoria puesto que se ha optado por reutilizar los materiales audiovisuales de simulación de casos clínicos realizados en los proyectos de innovación previos para en este proyecto poder hacer mayor hincapié en el objetivo 2 (creación de videolecciones) relacionados con los materiales audiovisuales desarrollados en anteriores ediciones. De este modo, aunque no se ha generado material de casos clínicos nuevo, si se han completado y mejorado los mismos al desarrollar videolecciones relacionados con los mismos e inexistentes hasta el presente proyecto.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Objetivo 2. Crear videolecciones de los aspectos teóricos clave, que estén disponibles online, para complementar las clases teóricas para los alumnos que cursen los estudios de Máster.

Este objetivo se ha conseguido íntegramente. Tal como se ha descrito en el objetivo previo se ha optado por crear, desarrollar y aplicar videolecciones relacionadas con el material audiovisual de casos prácticos desarrollado en ediciones previas del proyecto que hasta la actualidad no disponían de píldoras de conocimiento asociadas y requerían de la presencialidad del profesorado para su explicación. De este modo, poco a poco todos los materiales audiovisuales creados durante los últimos tres cursos académicos conforman gradualmente un conjunto y ciclo de enseñanza-aprendizaje completo que resulta útil en la modalidad de enseñanza presencial pero sobretodo online. En total en este proyecto se han desarrollado tres videolecciones que hacen alusión a la explicación de la Entrevista Europasi para la evaluación de problemas de adicción y la Entrevista Motivacional aplicada en casos de adicción a sustancias (temáticas abordadas en convocatorias previas en formato caso clínico) y Programas para Dejar de Fumar (temática totalmente novedosa en esta edición).

Objetivo 3. Potenciar a través de estas actuaciones metodológicas (actividades con casos clínicos simulados en formato audiovisual y videolecciones) que impliquen a los estudiantes para conseguir incentivar la asistencia y captar la atención del alumnado en las clases.

El material creado se ha utilizado en el título propio de la Universidad de Oviedo Máster en Adicciones: Perspectiva biopsicosocial tal como se tenía previsto en la memoria inicial durante el segundo cuatrimestre y en la asignatura optativa “Psicología de las Adicciones” del Grado de Psicología que no se tenía previsto inicialmente. Debido a la complejidad del diseño del guión de las videoguías, su grabación y edición, no ha sido posible aplicarlas en el Máster en Psicología General Sanitaria tal como se tenía también previsto, dado que las clases correspondientes al módulo de adicciones se impartían tempranamente en el primer cuatrimestre. Por este motivo se optó por mantener su aplicación en el Máster de Adicciones.

Objetivo 4. Mejorar los proyectos previos con la que completen los materiales realizados en dos convocatorias previas en estudios de Grado y Postgrado.

Este objetivo se ha alcanzado, dado que el presente proyecto completa y mejora los proyectos previos encaminados tanto a alumnos de Grado como de Postgrado.

1.2 Objetivos de la convocatoria a los que se dirigía el proyecto conseguidos. Indicar valoración del grado de consecución.

Objetivo 1. Innovación docente en el ámbito de la metodología docente. Desarrollar metodologías de carácter práctico para las clases teóricas de carácter expositivo que las hagan más atractivas y motivadoras para los estudiantes.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Este objetivo se ha conseguido reutilizando los materiales audiovisuales generados en los proyectos de innovación previos y mejorando su uso con la creación de píldoras de conocimiento.

Objetivo 2. Innovación docente en el ámbito de la metodología docente. Impulsar la innovación docente en el ámbito tecnológico relacionado con enseñanza online o incorporación de herramientas y actividades tecnológicas, en las que se integren nuevos recursos.

Este objetivo se ha conseguido al disponer de píldoras de conocimiento que los alumnos pueden visualizar en entornos virtuales.

Objetivo 3. Innovación docente en el ámbito de la metodología docente. Potenciar acciones que consigan incentivar la asistencia del alumnado a las clases presenciales y captar su atención

Este objetivo se ha conseguido al valorar los alumnos de forma satisfactoria las actividades generadas durante el presente curso académico.

Objetivo 4. Impulso de la continuidad, transferencia y disseminación de los proyectos de innovación docente

Este objetivo se ha conseguido dado que se trata de un proyecto continuista de proyectos previos realizados por el Grupo de Conductas Adictivas de la Universidad de Oviedo.

2 Contribución del proyecto al plan estratégico de la Universidad y repercusiones en la docencia. *Para la elaboración de este apartado describir el grado de cumplimiento de los compromisos adquiridos del punto 5 de la solicitud del proyecto.*

2.1 Alineamiento del Proyecto de Innovación Docente con el Plan Estratégico 2018-2022 de la Universidad de Oviedo en materia docente.

El proyecto se ha orientado a los siguientes resultados del Plan Estratégico:

FAE 5: Puesta en marcha de un programa de actualización en métodos educativos. Extender nuevas técnicas docentes en los estudios de grado y máster de la Universidad (50 % de adecuación)

FAE 6: Puesta en marcha de un programa de herramientas digitales para la enseñanza. Aumentar los procesos formativos online en la enseñanza presencial (20% de adecuación).



FAE 7: Puesta en marcha de un programa para la financiación de proyectos de innovación docente. Mejorar los resultados académicos de los estudiantes (15% de adecuación) y Aumentar el número de experiencias innovadoras formativas (15% de adecuación)

2.2 Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto (en la docencia específica y en el entorno docente)

Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto en la **docencia específica**

- ✓ Porcentaje de contenidos de la asignatura o asignaturas a los que afecta la innovación en el proyecto (20%).
- ✓ Porcentaje de la evaluación en el que incide la innovación presentada en el proyecto (20%)
- ✓ Porcentaje estimado de alumnos que participaron en el Proyecto: la realización de las actividades en el Máster en Adicciones es obligatoria por lo que la realización de las mismas ha sido realizada por prácticamente la totalidad del alumnado (90%)

Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto en el **entorno docente**. A continuación se indican las repercusiones esperadas que han sido conseguidas y se indica la no consecución de una de ellas:

- ✓ Posibilidad de poner el proyecto en práctica en otras asignaturas, cursos, carreras o con otros profesores.
- ✓ Aumentar la colaboración entre varios centros, departamentos, áreas, profesores, másteres, etc.
- ✓ *Publicación de resultados en revistas, libros, jornadas o congresos distintos de las Jornadas de Innovación Docente de Uniovi. No ha sido posible su consecución aún aunque se tiene previsto participar en congresos a lo largo del próximo curso.*
- ✓ Utilización de herramientas y aplicaciones tecnológicas avanzadas al servicio de la propuesta metodológica
- ✓ Posibilidades de dar continuidad al proyecto en cursos posteriores ampliándolo o mejorando.

3 Memoria del Proyecto

3.1 Marco Teórico del Proyecto

El proyecto se basa basado en metodologías basadas en la evidencia para la enseñanza-aprendizaje de competencias clínicas (Borders, 2019). Tiene en cuenta variables fundamentales en la supervisión de los estudiantes con competencias clínicas como el *feedback* para facilitar un buen ejercicio profesional y una buena labor de los profesores en Psicología (Bernard & Luke, 2015; Rogers, Luke, Gilbride, & Goodrich, 2019). Se enmarca dentro de la el enfoque de aprendizaje significativo basado en competencias y del uso de nuevas metodologías y métodos participativos para favorecer el desarrollo de competencias



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

profesionales en el ámbito general de la atención sanitaria (Klitzman, 2006) y de la Psicología en particular (Boser, Scherer, Kuchta, Wenzel, & Horz, 2017; Dutke, Bakker, Papageorgi, & Taylor, 2017). Sigue un modelo de enseñanza-aprendizaje recomendado basado en problemas de la práctica profesional para que los psicólogos que cursen un Máster sean capaces de resolver problemas durante la práctica profesional utilizando nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje (Boser et al., 2017) que además fomentan la experiencia propia (Hanna, & Fins, 2006). Este modelo de entrenamiento sigue el modelo de importantes organizaciones internacionales como la *American Psychological Association* (APA) donde se ofrece material clínico de entrenamiento a través de vídeos, manuales y ejercicios para profesionales (APA, 2006) y de otras profesiones sanitarias donde este tipo de entrenamiento se ha visto como un método eficaz para el entrenamiento exitoso de competencias (Koponen, Pyörälä, & Isotalus, 2012).

El proyecto también se contextualiza en el marco de publicaciones que subrayan la necesidad de que los programas de formación para psicólogos clínicos deben contar con métodos docentes que permitan aprender y practicar las habilidades terapéuticas (Dunn, Saville, Baker, & Marek, 2013; Hatcher, Fouad, Campbell, McCutcheon, Grus., & Leahy, 2013). En España se cuenta con estudios que encuentran que el aprendizaje experiencial con carga emocional es una forma efectiva de enseñar habilidades terapéuticas en Psicología Sanitaria (Rodríguez, Bados, Fusté, García-Grau, Saldaña, Balaguer, et al, 2018).

Finalmente, la elaboración del material audiovisual y la elaboración de un curso online desarrollado en Moodle puede enmarcarse dentro las directrices recomendadas actualmente para la elaboración de cursos MOOC en las que La Teoría de la Carga Cognitiva en Audiovisuales ha ayudado a identificar las características relevantes de los vídeos didácticos para producir un mayor grado de aprovechamiento educativo (Philip, Guo, & Rubin, 2014). Por este motivo el apoyo de Servicios Audiovisuales y el Centro de Innovación resultan cruciales. Este tipo de material online ya se ha probado eficaz incluso para otros destinatarios diferentes a los estudiantes, como por ejemplo para padres con niños con dificultades del espectro autista (Dai et al., 2018).

3.2 Metodología utilizada

3.2.1 Plan de Trabajo desarrollado

Se han tenido que hacer ajustes temporales a la planificación inicial. En concreto la Fase 1 ha tenido que extenderse hasta Enero de 2020 para la creación, grabación, edición de las Píldoras de conocimiento. Además en la fase 2 se tenía prevista la difusión del proyecto y no ha sido posible debido a la situación provocada por la COVID-19.

A continuación se sintetizan las tres fases del plan de trabajo desarrollado:

Fase 1 (Julio 2019- Enero 2020): diseño y realización del material audiovisual. Acciones: 1) Revisión de documentación bibliográfica; 2) Revisión de casos prácticos creados en proyectos



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

de innovación previos y creación de material para videoguías, videolecciones y estrategias de autoevaluación automatizadas según recomendaciones del Centro de Innovación y Servicios Audiovisuales; 4) Grabación y edición.

Fase 2 (Febrero 2020-Junio 2020): implementación del Proyecto. El material elaborado se pone a disposición de los alumnos y docentes. Al finalizar el curso se realizará una evaluación de satisfacción por parte del alumnado.

Fase 3 (Julio 2020): análisis de los indicadores del Proyecto y Memoria Final.

3.2.2 Descripción de la Metodología

El equipo de investigación se ha hecho cargo de revisar los materiales audiovisuales de casos clínicos elaborados hasta la actualidad para determinar qué materiales eran los más propicios para desarrollar capsulas de conocimiento asociadas a los mismos. Con este motivo el equipo llevó a cabo varias reuniones para consensuar entre expertos la idoneidad de los materiales.

Además, la responsable del proyecto ha sido la encargada de ponerse en contacto con el Centro de Innovación para recibir asesoramiento general de las características ideales y necesarias para realizar cursos MOOC. El objetivo de este proyecto fue desarrollar materiales audiovisuales complementarios al material de casos clínicos ya creado en ediciones previas con un formato adecuado para que en un futuro podamos diseñar un curso MOOC completo. En este caso se trataba de realizar el material de tres módulos concretos para que funcionaran como un estudio piloto con el objetivo de poder desarrollar en un futuro próximo un curso MOOC completo. Se trata de una experiencia piloto más controlada y aplicada con estudiantes de Grado y Posgrado que cursan en Adicciones para valorar la idoneidad de poner en marcha en un futuro un curso MOOC completo.

Una vez seleccionados los materiales más idóneos, en este caso los casos clínicos que habíamos desarrollado en proyectos previos acerca de la aplicación de la Entrevista Clínica Europasi y la Entrevista Motivacional, así como un nuevo material dirigido a enseñar en qué consiste y cómo aplicar Programas psicológicos eficaces para Dejar de Fumar, establecimos en grupos de expertos los guiones más apropiados para cada uno de las tres píldoras de conocimiento que habíamos determinado realizar.

El siguiente paso consistió en que la responsable del proyecto contactó con el Servicio de Audiovisuales para concretar las características del guión necesaria para completar la grabación de cada una de las videolecciones y para acordar un fecha de grabación de las mismas.



A continuación el Servicio de Audiovisuales grabó las tres píldoras de conocimiento, las editó con la supervisión del equipo investigador y finalmente el equipo investigador aplicó el material en la asignatura de “Estrategias terapéuticas en el tratamiento de la Adicción” en el Máster en Adicciones: Perspectiva Psicosocial (dos de los materiales realizados) y en la asignatura Psicología de las Adicciones en el Grado de Psicología (uno de los materiales realizados). Además en ambas asignaturas se diseñaron pruebas de evaluación automatizados utilizando la App Kahoot.

Finalmente se aplicó un cuestionario de satisfacción en ambas titulaciones para conocer su grado de satisfacción en general y en particular con cada una de las actividades propuestas. Se analizaron estos datos para la extracción de resultados y conclusiones y elaborar la memoria final del proyecto de innovación.

3.3 Resultados alcanzados

3.3.1 *Valoración de indicadores detallando los instrumentos utilizados para recoger la información, se valora la inclusión de tablas o figuras que faciliten la comprensión de lo expuesto. Al menos un indicador se vinculará con el grado de satisfacción del alumnado que participe en el proyecto.*

Tabla resumen (a incluir obligatoriamente)

Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Participación en el proyecto: Número de alumnos sobre los matriculados que realizan cada una de las actividades del proyecto.	Registro de los alumnos que llevan a cabo la visualización de videos y la resolución de las actividades asociadas a los vídeos	Rango fijado: Por encima del 80% Excelente Rango obtenido: 95% Excelente
2	Satisfacción del alumnado	Aplicación de un cuestionario de satisfacción con el material innovador	Rango fijado: Por encima del 80% Excelente Rango obtenido: 4,5 sobre 5 puntos Excelente
3	Calificaciones finales	Calificaciones finales que van al acta	Rango fijado: Por encima del 80% Excelente Rango obtenido: 80%



Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
			Excelente

3.3.2 Observaciones más importantes sobre la experiencia relacionando los resultados con los objetivos del proyecto evitando afirmaciones que no estén fundamentadas en lo realizado, redundancias o reiteraciones.

La experiencia ha sido positiva para el equipo del profesorado. Las orientaciones del Centro de Innovación sobre qué tipo de material es necesario para llevar a cabo un MOOC han sido muy descriptivas y fructíferas para nuestro grupo de investigación puesto que ha permitido diseñar videolecciones acompañadas con el material de ejercicios prácticos audiovisuales previos que requerían la presencialidad de los profesores para su realización. Con la creación de este material se puede realizar docencia de los contenidos en los formatos online y también offline/presencial. Por este motivo creo que resulta muy útil la versatilidad de este tipo de material. Además, el conocimiento nuevo adquirido nos ha facilitado pensar a largo plazo en la elaboración de un curso MOOC en el que se integren estos materiales.

El presente proyecto ha sido una experiencia piloto en el que hemos participado en cada una de las fases de la elaboración de las píldoras de conocimiento, desarrollando competencias de síntesis, comunicación y una vez más hemos trabajado conjuntamente con el Servicio de Audiovisuales que ha facilitado con mucha implicación las labores de grabación, edición y puesta a punto del material. Además, esta experiencia nos ha hecho conectar con los cursos MOOC y la línea de investigación a largo plazo centrado en desarrollar un curso MOOC tras una reflexión de los pros y contras que ostentan los cursos de este tipo.

Desde el punto de vista de los estudiantes, las valoraciones han sido muy positivas. La valoración media en una escala de 1 a 5 en cada una de las actividades se ha situado en el rango 4-5 por lo que la satisfacción resulta elevada. Resalta especialmente la valoración de la actividad de autoevaluación Kahoot puesta también por primera vez en marcha en este proyecto. Es la actividad que ha obtenido una mayor puntuación y una de las actividades presenciales vivenciales asociadas a una de las píldoras de conocimiento consistente en la práctica en clase de la entrevista motivacional en una situación real con otros compañeros de clase.

Por lo tanto el proyecto ha complementado a los proyectos previos ofreciendo una visión en conjunto más integral y aportando materiales teóricos en formatos atractivos y disponibles online que dan paso a las actividades audiovisuales prácticas de simulación de casos clínicos, prácticas vivenciales en clase y experiencias de evaluación a través de la App Kahoot.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

3.3.3 Información online, publicaciones o materiales en abierto derivados de los resultados del proyecto (se valorará especialmente que se proporcionen los enlaces a los mismos)

Las píldoras de conocimiento/videolecciones están disponibles para el equipo investigador pero aún no se encuentran publicadas en abierto.

3.4 Conclusiones, discusión y valoración global del proyecto.

El objetivo del presente proyecto es diseñar, realizar y poner en marcha videolecciones y actividades de evaluación automatizadas que completan el material audiovisual práctico sobre la materia de evaluación y tratamiento de las adicciones que se ha venido realizando durante tres cursos previos en tres proyectos de innovación distintos.

El proyecto actual se ha podido llevar a cabo cumpliendo los objetivos propuestos y alcanzando las repercusiones previstas casi en su totalidad. Se han tenido que realizar ajustes en su temporalización ya que la fase uno ha consumido un mayor tiempo para la revisión de los casos clínicos, selección de los mismos, generación de los guiones de las píldoras de conocimiento, recepción de información, grabación, edición y maquetación. Esta situación ha conllevado que las innovaciones de este proyecto se hayan aplicado exclusivamente en uno de los estudios de posgrado y no en dos tipos de estudios, tal como se encontraba previsto inicialmente.

Finalmente se han desarrollado tres píldoras de conocimiento de temáticas distintas que quedan integradas con actividades prácticas de simulación de casos clínicos en formato audiovisual y actividades prácticas vivenciales en el aula, además de actividades de evaluación a través de la App Kahoot. La participación del alumnado ha sido extensa (19 de 20 alumnos matriculados) y su grado de satisfacción elevado (4,5 sobre 5), además la calificación media de la asignatura ha sido positiva (8 sobre 10). Por todo ello cabe destacar que los indicadores resultan positivos. La creación de material de este tipo se relaciona con la Teoría de la Carga Cognitiva en Audiovisuales ha ayudado a identificar las características relevantes de los vídeos didácticos para producir un mayor grado de aprovechamiento educativo (Philip, Guo, & Rubin, 2014). Este tipo de material ya se ha probado eficaz incluso para otros destinatarios diferentes a los estudiantes (Dai et al., 2018).

Se ha de destacar que las actividades en concreto con mayor valoración son aquellas que requieren una práctica vivencial en el aula. Este dato va en la línea de estudios previos en los que se encuentra que la formación de profesionales psicólogos que cursan estudios de Máster está ligado al impacto emocional. Ya se ha indicado en el marco teórico los estudios que subrayan la necesidad de que los programas de formación para psicólogos clínicos deben contar con métodos docentes que permitan aprender y practicar las habilidades terapéuticas (Dunn, Saville, Baker, & Marek, 2013; Hatcher, Fouad, Campbell, McCutcheon, Grus., & Leahy,



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

2013) y como en España se cuenta con estudios que encuentran que el aprendizaje experiencial con carga emocional es una forma efectiva de enseñar habilidades terapéuticas en Psicología Sanitaria (Rodríguez, Bados, Fusté, García-Grau, Saldaña, Balaguer, et al, 2018).

Los puntos fuertes del proyecto residen en que anualmente se está logrando crear un sistema o entramado más integral y rico que aúna los distintos aspectos innovadores mencionados anteriormente: píldoras de conocimiento, aprendizaje experiencial, uso de Apps, material audiovisual, lo que puede conllevar a un abanico de distintas posibilidades de aprendizaje-enseñanza que tiene en cuenta los puntos fuertes de cada una de las modalidades de docencia no sólo online sino también presencial y viceversa. Estos puntos fuertes van en la línea de sistemas de profesionalización pioneros en Psicología como la APA (2006) a través de vídeos, manuales y ejercicios para profesionales basado en problemas de la práctica profesional para que los psicólogos que cursen un Máster sean capaces de resolver problemas durante la práctica profesional utilizando nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje (Boser et al., 2017) que además fomentan la experiencia propia (Hanna, & Fins, 2006). Como limitaciones cabe destacar el tiempo necesario para el diseño y la creación de este tipo de material, así como de las competencias necesarias (p. ejemplo, de comunicación o de conocimientos audiovisuales) que requiere el profesorado. También queda abierta la posibilidad futura de creación de un curso MOOC que reutilice los cuatro proyectos de innovación docente que hemos realizado en estos cuatro cursos académicos. No obstante esta posibilidad supone un reto que es importante que resulte asumible por parte del equipo investigador y la superación de dificultades relacionadas con que sean cursos masivos que no reparen en el perfil académico de los estudiantes para hacer un buen uso de las competencias aprendidas.

Por lo tanto la valoración del proyecto ha sido positiva a pesar de las dificultades sobrevenidas y limitaciones. Además su realización es un primer paso para llevar a cabo un proyecto a mayor escala tal como la creación de un curso MOOC en evaluación y tratamiento de las adicciones.

Bibliografía

American Psychological Association (2006). Guidelines and Principles for Accreditation of Programs in Professional Psychology (G&P). Retrieved from <http://www.apa.org/ed/accreditation/about/policies/guiding-principles.pdf>

Bernard, J. M., & Luke, M. (2015). A Content Analysis of 10 Years of Clinical Supervision Articles in Counseling. *Counselor Education and Supervision*, 54(4), 242-257.

Borders, L. D. (2019). Science of Learning: Evidence-Based Teaching in the Clinical Supervision Classroom. *Counselor Education and Supervision*, 58(1), 64-79.



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Boser, J., Scherer, S., Kuchta, K., Wenzel, S. F. C., & Horz, H. (2017). Empirically Founded Teaching in Psychology - An Example for the Combination of Evidence-based Teaching and the Scholarship of Teaching and Learning. *Psychology Learning and Teaching-Plat*, 16(2), 261-275.

Dai, Y. G., Brennan, L., Como, A., Hughes-Lika, J., Dumont-Mathieu, T., Carcani-Rathwell, I., . . . Fein, D. A. (2018). A video parent-training program for families of children with autism spectrum disorder in Albania. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 56, 36-49. Dunn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P. (2013). Evidence-based teaching: Tools and techniques that promote learning in the psychology classroom. *Australian Journal of Psychology*, 65(1), 5-13.

Dutke, S., Bakker, H. E., Papageorgi, I., & Taylor, J. (2017). PLAT 16(2) 2017: Introduction to the Special Issue on Evidence-based Teaching (EBT): Examples from Learning and Teaching Psychology. *Psychology Learning and Teaching-Plat*, 16(2), 175-178.

Hanna, M., & Fins, J.J. (2006). Viewpoint: Power and communication: Why simulation training ought to be complemented by experiential and humanist learning. *Academic Medicine*, 81(3), 265-270.

Hatcher, R.L., Fouad, N.A., Campbell, L.F., McCutcheon, S.R, Grus, C.L., & Leahy, K.L (2013). Competency-based education for professional psychology: Moving from concept to practice. *Training and Education in Professional Psychology*, 7(4), 225-234.

Klitzman, R. (2006). Improving education on doctor-patient relationship and communication: Lessons from doctors who become patients. *Academic Medicine*, 81(5), 447-453.

Koponen, J., Pyörälä, E., & Isotalus, P. (2012). Comparing three experiential learning methods and their effect on medical students' attitudes to learning communication skills. *Medical Teacher*, 34, e198-e207.

Philip, R., Guo, J. K., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: an empirical study of MOOC videos. In Proceedings of the first ACM conference on Learning @ scale conference (L@S '14). ACM, New York, NY, USA, 41-50.

Ruiz, J., Bados, A., Fusté, A., García-Grau, E., Saldaña, C., Balaguer, G, Lluch, T., & Arcos, P. (2018). Peer counseling vs role playing: two training methods for therapeutic skills in clinical psychology. *Psicothema*, 30(1), 21-26.