

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

PROGRAMA DE APOYO Y MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE GRADO CONVOCATORIA 2024

COMPROMISO DE LA FACULTAD

Presentamos a la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad Nacional de Córdoba, el presente proyecto acompañado de la documentación correspondiente. Asimismo, manifestamos el compromiso que asume la Facultad en lo que respecta a los siguientes puntos:

1. Arbitrar todos los medios, al interior de la Unidad Académica, para dar cumplimiento a los objetivos, las actividades y el cronograma de trabajo del proyecto.
2. Utilizar los fondos transferidos para financiar las actividades expresamente establecidas en este formulario de presentación.
3. Garantizar la presentación ante la SAA del informe final de resultados (académicos y financieros) e impactos institucionales del Proyecto.
4. Hacer la rendición contable ante la Secretaría de Gestión Institucional.¹
5. Informar a la Secretaría de Asuntos Académicos ante cualquier circunstancia que impida o demore el cumplimiento de las acciones o el cronograma establecido, así como brindar información a dicha Secretaría toda vez que esta lo solicite.

¹ La **Secretaría de Gestión Institucional**, al momento de transferir los fondos, **instruirá acerca de cómo hacer la rendición contable**. Recordar que se debe tener rendido lo ejecutado convocatoria anterior para anticipar las nuevas partidas.

Lugar y fecha: Córdoba 10/5/2024



Germán Pereno
Decano
Facultad de Psicología UNC

Firma del Decano/a

PROGRAMA DE APOYO Y MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE GRADO (PAMEG)

FORMULARIO PARA LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO COMPLEMENTARIO AL 2023

CONVOCATORIA 2024

La presente convocatoria del PAMEG recupera sus postulados originales e incluye algunas dimensiones valiosas para abordar las políticas de apoyo a la enseñanza de grado en la UNC. Ante esto, y de acuerdo a lo aprobado por el Consejo Asesor de Grado en la reunión del día 4 de agosto de este año, se autoriza que los proyectos que participen de la actual convocatoria puedan contemplar todos los tramos que conforman en recorrido de las carreras; tales como el ingreso, la permanencia y el egreso. Se considera así la posibilidad de plantear proyectos que formen parte de una política integral de acciones destinadas a fortalecer el ingreso y la

permanencia, que permitirán luego aumentar la retención y las tasas de graduación de los estudiantes; mejorando la duración media real de las carreras.

EJE DE LA CONVOCATORIA 2024: DESARROLLO Y FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, EN LOS DISTINTOS TRAMOS DE LAS CARRERAS.

FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

1. CARÁTULA

1.1. Título del Proyecto:

Desarrollo de un área destinada a brindar experiencias de aprendizaje basado en simulación que permita fortalecer la formación de competencias fundacionales y nucleares para el ejercicio de la Psicología y el Acompañamiento Terapéutico.

1.2. Unidad Académica:

Facultad de Psicología

1.3. Datos del responsable de la Unidad Académica:

Decano/a	German Leandro Pereno
Correo electrónico	gpereno@unc.edu.ar

1.4. Datos de las unidades de gestión (Escuelas/Departamentos) participantes del Proyecto (completar sólo si corresponde):

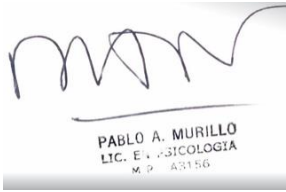
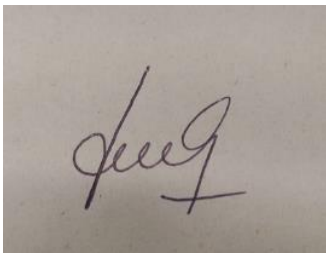
Completar un cuadro por cada Escuela o Departamento que participe del proyecto.

Unidad de Gestión	
Autoridad máxima (cargo y nombre)	
Correo electrónico	

1.5. Director/a del Proyecto:

Nombre y Apellido	Lic. Pablo Murillo
Cargo académico	Prof. Asistente
Cargo de gestión	Director del Departamento de Planificación e Innovación Educativa
Teléfono	3515074837
Correo electrónico	pablo.antonio.murillo@unc.edu.ar

1.6. Equipo responsable del Proyecto:

Apellido y nombre	Cargo en la institución	Firma
Lic. Pablo Murillo	Director del Departamento de Planificación e Innovación Educativa	 PABLO A. MURILLO LIC. EN PSICOLOGIA M.D. 351507
Lic. Laura Romera	Secretaria Académica	
Dra. Leticia Elizabeth Luque	Prosecretaria de Tecnología Educativa y Educación a Distancia	
Lic. Marcelo Vaiman	Subsecretario Académico	

Lic. Veronia Muszio	Prof. Adjunta	
---------------------	---------------	---

2. DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

2.1. Descripción de la situación actual de la/s Carrera/s que motiva la presentación del siguiente Proyecto.

En este punto es posible vincular con los logros alcanzados a partir de proyectos anteriores, que establecen o determinan la situación actual.

La formación práctica en las carreras de Psicología es esencial para preparar a futuros/as profesionales que puedan intervenir de manera efectiva y precisa en situaciones que involucren a personas. En efecto, la importancia de este tipo de formación ha sido advertida por el Ministerio de Educación, cuando incluyó a las carreras de Psicología en el artículo 43 de la Ley de Educación Superior Nº 24.451, al considerarla una carrera de interés público pues su ejercicio puede constituir un riesgo para la salud, la seguridad y los derechos de la población. No obstante ello, la formación práctica tradicionalmente ha estado limitada por diversos desafíos, incluyendo la exposición limitada a casos reales, la falta de diversidad en las experiencias prácticas, la falta de recursos humanos que supervisen las actividades y los riesgos potenciales que conlleva para los usuarios la atención por parte de estudiantes en formación. En base a ello, este proyecto se propone dar continuidad al PAMEG que se comenzó a implementar en el 2022 y 2023 y que pretende abordar estos desafíos mediante la creación de un área de aprendizajes basados en simulación, cuyos dispositivos pueden formar parte de los distintos programas académicos que se imparten la Facultad de Psicología, promoviendo que los/las futuros/as profesionales estén debidamente preparados para abordar las complejidades del ejercicio de la Psicología en el siglo XXI.

Los fondos obtenidos del PAMEG en el año 2022 permitieron a la Facultad reacondicionar la Cámara Gesell dotándola del instrumental multimedia y mobiliario necesario para llevar a cabo las experiencias de simulación. Asimismo, se realizaron las adecuaciones necesarias en materia de sonido y video, para poder proyectar todo lo que suceda en la Cámara Gesell en 8 aulas de la Facultad, para funcionar de esa manera como receptoras de lo que se transmita de las experiencias de simulación.

Durante el año 2023 se realizó una experiencia de entrenamiento en Habilidades Clínicas mediante experiencias de simulación que se extendió desde agosto a noviembre, con un cursado de 3hs semanales, en la que participaron 47 estudiantes que se encontraban cursando materias del quinto año de la carrera.

La experiencia piloto fue evaluada de manera altamente positiva tanto por el grupo de docentes a cargo como por el grupo estudiantil. Asimismo, distintas cátedras y docentes hicieron uso de la infraestructura y la logística ofrecida para realizar experiencias de simulación. Entre ellos, docentes a cargo de Espacios de Aprendizaje Intensivos y Tutorados y de algunas materias electivas.

Actualmente el plan de estudios 2019 de la Licenciatura en Psicología (RHCS 1900/2019 y RHCS 1901/2019) incluye una asignatura denominada Prácticas de Egreso, que tiene una carga horaria de 600hs, que pueden ser acreditadas en distintos espacios curriculares que ofrece la Facultad, tales como asignaturas teórico-prácticas electivas, prácticas de extensión y prácticas de investigación.

En síntesis, durante el ciclo 2023 se generaron estrategias para poner en marcha el dispositivo, teniendo como resultado experiencias innovadoras en diferentes asignaturas y espacios curriculares, así como también en un espacio específico. En ese sentido se pretende en el próximo periodo, lograr que el Departamento de Planificación e Innovación Educativa ofrezca experiencias de simulación, que permitan a los estudiantes acreditar una parte de esas 600 horas mediante este dispositivo.

En relación con el uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo, y en particular en la formación de futuros profesionales de la Psicología, aun está en desarrollo y no exento de críticas; sin embargo, las experiencias – que iniciaron en la década del 70' del siglo XX en otras latitudes – muestran que los pacientes virtuales, generados por IA, permiten prácticas semejantes a las que pueden tener otros profesionales de salud con maniquíes o simuladores neuronales. Existiendo actualmente herramientas de acceso libre y gratuitas, que requieren un nivel bajo de conocimientos en programación, las posibilidades de prácticas simuladas mediante tecnologías se multiplican, y facilitan el acceso a la experiencia a un grupo mayor de estudiantes.

2.2. Descripción y fundamentación de las estrategias que se proponen desarrollar a partir del presente Proyecto indicando: objetivos, actividades a realizar y recursos disponibles.

De la misma manera que en el punto anterior, es posible destacar articulaciones con estrategias desarrolladas en convocatorias anteriores, para la revisión, mejora o profundización de lo realizado.

Objetivo General

- 1- Construir un área de aprendizajes basados en simulación que permita ejercitar competencias necesarias para la formación en Psicología y en el Acompañamiento Terapéutico.

Objetivos Específicos

- 2- Brindar servicios y logística a las cátedras para que puedan brindar experiencias de simulación que desarrollen las competencias necesarias para el ejercicio de la Psicología, de las actividades de Profesorado en Psicología y del Acompañamiento Terapéutico.
- 3- Construir un reservorio/mediateca de material audiovisual resultante de las grabaciones de las experiencias de simulación, que puedan ser utilizados como complemento en el desarrollo de clases teóricas y prácticas habituales de las asignaturas.
- 4- Mejorar el desarrollo de las competencias profesionales y técnicas de estudiantes de las tres carreras que se dictan en la Facultad.
- 5- Desarrollar recursos audiovisuales en las aulas virtuales para el aprendizaje mediado por tecnologías
- 6- Propiciar el desarrollo de experiencias de simulación que incorporen herramientas de Inteligencia Artificial

Actividades a realizar: Las distintas actividades a realizar se detallan en los incisos B1 y B2

Recursos disponibles:

- Cámara Gesell en las instalaciones de la Facultad de Psicología
- 8 aulas híbridas para realizar retransmisión en directo de la actividad que se realice en la Cámara Gesell a aulas de mayor capacidad en donde estarán los/las estudiantes acompañados de personal docente

FORMULARIO DE JUSTIFICACIÓN DE FONDO

COMPONENTE ÚNICO: FORTALECIMIENTO Y APOYO AL INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO DE LA FORMACIÓN

A. Indicar a qué tramo/s de la/s Carrera/s enfocará el presente proyecto:

INICIAL – MEDIO - FINAL

B. Registrar las actividades que plantea el proyecto, de acuerdo a los aspectos a considerar.

En caso de tener más de una actividad en alguno de los aspectos, se deberá repetir el cuadro agregando un subíndice dentro de la enumeración (Ej.: B.1.1, B.1.2, y así sucesivamente).

B.1. Desarrollo curricular

Denominación de la Actividad: Experiencias de aprendizaje basado en simulación

Acciones previstas:

- Invitar a todo el cuerpo docente de la Facultad a utilizar los servicios y la logística que el área puede proporcionarle para mejorar la formación de sus estudiantes.
- Proveer a los/las docentes de los distintos estamentos, de la logística necesaria para brindar experiencias de simulación a sus estudiantes, como complemento de las clases teóricas y prácticas.
- Elaborar material audiovisual basado en entrevistas de profesionales y/o docentes a actores u actrices que representen/dramaticen a distintas poblaciones que son objeto de estudio e intervención de los/las profesionales de la Psicología en sus distintas áreas de ejercicio.
- Elaboración de viñetas-guiones ilustrativas/os de distintas situaciones que se pueden presentar en la práctica profesional.

- Proveer a los/las docentes de los distintos estamentos, de la logística necesaria para brindar experiencias de simulación que puedan ser utilizadas como instancias de evaluación de las competencias de sus estudiantes.

Impacto esperado:

Indicadores de logro:

- Cantidad de docentes que solicitan servicios de experiencias de simulación.
- Cantidad de material audiovisual y viñetas-guiones que son utilizados en los distintos espacios curriculares de las distintas carreras
- Comparaciones cualitativas y cuantitativas de evaluaciones de autopercepción por parte de estudiantes, de habilidades y ansiedades pre y post experiencias de simulación.
- Evaluación docente de las experiencias de simulación.

Impacto esperado:

- Reducción de ansiedades anticipatorias en estudiantes frente a distintas situaciones que potencialmente pueden presentarse en el ejercicio profesional.
- Evaluaciones con mayor nivel de validez externa y ecológica.
- Desarrollo de competencias fundacionales y nucleares propias del quehacer profesional, que no podrían ejercitarse hasta el momento del real ejercicio profesional.
- Incremento de instancias de transferencia y aplicación de conocimientos.

Carreras involucradas: Licenciatura en Psicología – Profesorado en Psicología – Tecnicatura Universitaria en Acompañamiento Terapéutico

Se solicita financiamiento para...²:

- Honorarios de servicios técnicos de edición de material audiovisual.

² En cada caso, cuando se mencione “**se solicita financiamiento para...**”, se deberá detallar los ítems a los que se destinarán los fondos; por ejemplo: bibliografía: \$ xx; tutorías: \$ yy, etc.

- Honorarios de actores/actrices que participaran de las experiencias de simulación.
- Honorarios de guionistas que en conjunto con docentes y profesionales elaborarán las viñetas-guiones.
- Honorarios para profesionales responsables de la logística. Los profesionales serán 2. Tendrán como funciones:
 - a) Receptar las demandas de los distintos espacios de cátedras. La búsqueda y coordinación de actores y guionistas en función de la demanda solicitada por la cátedra.
 - b) Coordinación con instituciones externas para convocar a profesionales especializados en ciertas áreas que puedan ofrecer una muestra de su quehacer profesional a los/las participantes.
 - c) Realizar las gestiones académico-administrativas necesarias para que los/las estudiantes participantes puedan acreditar la experiencia de simulación como horas prácticas necesarias para cumplimentar con el plan de estudios.

300.000 (guionistas) + 500.000 (actuación) + 300.000 (edición de material) + 600.000 (logística)

Monto presupuestado total: 1.700.000 pesos

B.2. Enseñanza en Entornos Virtuales

Denominación de la Actividad: Talleres asistidos por tecnologías digitales

Acciones previstas:

- Desarrollo de recursos audiovisuales para el aprendizaje mediado por tecnologías (ej: vídeos con simulaciones de técnicas terapéuticas, con inclusión de preguntas interactivas para evaluar el progreso del grupo participante).
- Implementación de aulas virtuales con recursos en formatos h5p que faciliten el uso de los recursos antes mencionados, tanto por parte de los estudiantes como de los docentes interesados.
- Iniciar el desarrollo de simulaciones con herramientas de Inteligencia Artificial (ej: Character.AI), apropiadas para la evaluación diagnóstica de pacientes virtuales.

Impacto esperado:

Disponer de tecnologías que faciliten el acceso a pacientes permite, entre otras cosas, reducir ansiedades anticipatorias y creencias distorsionadas de estudiantes frente a situaciones propias del ejercicio profesional. Cuando se utilizan pacientes *virtuales* y entornos *simulados* se disminuyen los riesgos y se incrementan las posibilidades de transferencia de conocimientos.

El uso de aulas virtuales, de videos interactivos y de herramientas de IA de libre acceso permitirá la llegada a un público amplio, tanto estudiantil como docente. A la vez, la adaptabilidad de tales recursos permite sostener en el tiempo su uso, sin limitarse al marco de la presente propuesta.

Carreras involucradas: Licenciatura en psicología

Se solicita financiamiento para: asesoramiento pedagógico y de personal técnico con formación en IA generativa y en creación de recursos h5p.

El asesoramiento pedagógico garantiza que las aulas virtuales y los recursos interactivos sean acordes al modelo conectivo de educación, facilitando la incorporación de conocimientos prácticos, según el ritmo de cada estudiante.

Monto estimado en honorarios: \$600.000

El personal técnico con conocimientos de IA generativa permitirá la adaptación de las aplicaciones de libre acceso a la realización de simulaciones con pacientes virtuales.

El personal técnico con conocimientos en recursos audio-visuales interactivos se requiere tanto para la creación como para la adaptación de materiales a las aulas virtuales.

Monto estimado en honorarios: \$1.200.000

Monto presupuestado total: \$1.800.000

B.3. Equipamiento

Denominación de la Actividad:

Acciones previstas:

Impacto esperado:

Carreras involucradas:

Se solicita financiamiento para...:

Monto presupuestado total:

B.4. Acciones destinadas a favorecer la inclusión educativa

Denominación de la Actividad:

Acciones previstas:

Impacto esperado:

Carreras involucradas:

Se solicita financiamiento para...:

Monto presupuestado total:

RESUMEN PRESUPUESTARIO

La siguiente tabla deberá contener las denominaciones de las actividades señaladas en los diversos aspectos (punto B), y el presupuesto asignado a cada una de ellas.

Aspecto a considerar	Denominación de la actividad	Monto solicitado
Enseñanza en Entornos Virtuales	Talleres asistidos por tecnologías digitales	\$1.800.000
Desarrollo Curricular	Experiencias de Aprendizaje Basado en Simulación	\$ 1.700.000

		TOTAL \$ 3.500.000
--	--	------------------------------