

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
PROGRAMA DE APOYO Y MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE GRADO

CONVOCATORIA 2025 – 2026

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,



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 2025 /2027

Introducción

El Programa de Apoyo y Mejoramiento de la Enseñanza de Grado, de la Secretaría de Asuntos Académicos de la UNC, fue creado en el año 2013 y desde entonces apunta a promover iniciativas institucionales de las unidades académicas que tiendan a mejorar la calidad de la enseñanza y a favorecer el trabajo cooperativo a partir de la conformación de equipos integrados por docentes y estudiantes.

Luego de más de diez años de implementación, se produjeron ajustes y cambios que derivaron en la aprobación de las nuevas bases, por Resol N° 133/25 del HCS. Esto implica acompañar los

desafíos actuales de las prácticas de enseñanza en la Universidad, que demandan atender una confluencia de diversos problemas y generar nuevas o renovadas estrategias de reconocimiento y abordaje específico.

El PAMEG renueva su propuesta y apunta a la presentación de proyectos bienales bajo dos líneas temáticas, que contemplan diversas finalidades y amplían las capacidades de las Unidades Académicas para agruparse en el abordaje de un problema común.

Estructura para la presentación del proyecto

1. CARÁTULA

1.1. Título del Proyecto:

Experiencias de aprendizaje del ejercicio profesional de la Psicología, basado en simulación mediante tecnologías convergentes
--

1.2. Unidad Académica:

Facultad de Psicología

1.3. Datos del responsable de la Unidad Académica:

Decano/a	Dr. Germán Pereno
Correo electrónico	gpereno@unc.edu.ar

1.4. Datos de las unidades de gestión (Escuelas/Departamentos) participantes del Proyecto

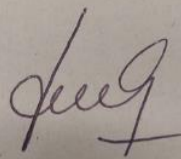
Completar un cuadro por cada Escuela o Departamento que participe del proyecto.

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

1.5. Director/a del Proyecto:

Nombre y Apellido	Dra. Leticia Elizabeth Luque
Cargo académico	Prof. Adjunto Métodos de Investigación Psicológica
Cargo de gestión	Prosecretaria de Tecnología Educativa y Educación a Distancia
Teléfono	351-3495856
Correo electrónico	leticia.elizabeth.luque@unc.edu.ar

1.6. Equipo responsable del Proyecto:

Apellido y nombre	Cargo en la institución	Firma
Dra. Leticia Elizabeth Luque	Prosecretaria de Tecnología Educativa y Educación a Distancia	
Lic. Pablo Murillo	Director del Departamento de Planificación e Innovación Educativa	 PABLO A. MURILLO LIC. EN PSICOLOGIA M. D. 43156
Lic. Laura Romera	Secretaria Académica	
Lic. Marcelo Vaiman	Subsecretario Académico	
Lic. Marcela Fernández	Prof.Asistente	

2. DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

2.1. Caracterización de la SITUACIÓN ACTUAL de la/s Carrera/s que motiva la presentación del presente proyecto. En este punto se solicita incluir referencias directas de cómo esta propuesta se vincula con los logros alcanzados a partir de proyectos anteriores.

La formación práctica en las carreras de Psicología es esencial para preparar a las y los estudiantes en el ejercicio de la profesión en el amplio espectro de situaciones que el mismo involucra. La importancia de este tipo de formación fue destacada por el Ministerio de Educación al incluir las carreras de Psicología en el artículo 43 de la Ley de Educación Superior N° 24.451; el ejercicio de la Psicología puede constituir un riesgo para la salud, la seguridad y los derechos de la población cuando no se basa en ciertos estándares. Pese a ello, es una carrera que arrastra algunas carencias en la formación práctica, particularmente asociadas a la exposición a casos reales y al acceso a supervisiones, con los consecuentes riesgos que esto supone para los usuarios.

En base a ello, este proyecto se propone como continuidad y fortalecimiento de los PAMEG implementados entre 2022 y 2024, mediante los cuales se creó y desarrolló un área de aprendizajes basados en simulación, promoviendo que las y los estudiantes estén preparados para abordar las complejidades del ejercicio de la Psicología.

Con los fondos obtenidos en 2022 se dotó a la Cámara Gesell del instrumental multimedia y mobiliario necesarios para llevar a cabo las experiencias de simulación, incluyendo las conexiones con 8 aulas de la Facultad, para la transmisión de las simulaciones realizadas. En 2023 se realizó una experiencia de entrenamiento en habilidades clínicas (de agosto a noviembre), con actores, en la que participaron 47 estudiantes de quinto año de la Licenciatura en Psicología; la misma, además, dio lugar a que distintas cátedras realizaran experiencias de simulación. En 2024 se elaboraron 75 guiones (viñetas de casuísticas propias de distintas áreas del ejercicio profesional de la Psicología y en múltiples escenarios), para el entrenamiento de habilidades específicas y profundas asociadas a técnicas breves que involucran la interacción psicólogo-usuario/terapeuta-paciente; además se adecuó una sala como un consultorio real, donde es posible filmar y retransmitir sesiones, y se trabajó con profesores y profesionales en lugar de actores.

Las acciones antes descriptas, no obstante, se ven limitadas a un grupo reducido de estudiantes. Esto obliga a pensar formas complementarias, que permitan el acceso a las prácticas de un número más amplio de futuros profesionales. En virtud ello, y aprovechando los guiones elaborados en 2024, se propone el desarrollo de simulaciones con tecnologías disruptivas: realidad aumentada, Realidad Virtual e Inteligencia Artificial.

El uso de estas herramientas no está exento de críticas; sin embargo, las experiencias – que iniciaron en la década del 70' del siglo XX en otros países – 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 (las experiencias en enfermería, medicina, kinesiología, odontología y otras ciencias de la salud así lo muestran). Actualmente existen numerosas herramientas de acceso libre y gratuito (como Character.ai), que no exigen conocimientos de programación y que, gracias al desarrollo de *avatars* (pacientes con diversos tipos de trastornos y problemáticas, en el caso de la psicología) amplían

las posibilidades de prácticas simuladas, y facilitan el acceso a la experiencia a un grupo mayor de estudiantes.

2.2. Descripción y fundamentación de la propuesta a desarrollar, destacando la RELEVANCIA Y CONSISTENCIA del proyecto.

Este proyecto propone combinar las ventajas del Aprendizaje Basado en Simulación con el uso de Tecnologías Convergentes².

La simulación es una herramienta poderosa en la formación profesional de la Psicología, porque permite que las y los estudiantes se enfrenten a escenarios reales sin riesgo para los usuarios-pacientes, basándose en el desarrollo de habilidades clínicas, toma de decisiones y manejo de casos con distintos niveles de complejidad.

La inteligencia artificial, la realidad virtual y la realidad aumentada permiten experiencias inmersivas y/o dinámicas que mejoran la retención del conocimiento, ayudando a recrear interacciones con pacientes, a evaluar las respuestas dadas frente a las demandas de aquellos, y modificando las propias prácticas sin incurrir en malas praxis con personas reales.

Esta combinación, entonces, fortalece las competencias prácticas de las y los futuros profesionales, preparándolos mejor para el ejercicio que realizarán. A la vez, gracias a las diversas posibilidades de retroalimentación y ajustes de estrategias de intervención, el aprendizaje es adaptativo. Ambas cosas, además, contribuyen a tener mejores habilidades comunicativas, mayor seguridad y precisión en los diagnósticos, e inclusive, mayor empatía.

Esta forma de proporcionar prácticas profesionales no se sostiene en el mero desarrollo tecnológico, sino que cuenta con fundamentos pedagógicos sólidos. Las simulaciones, con o sin tecnologías asociadas, permiten oportunidades de práctica, reflexión y mejora continua (aprendizaje experiencial, según Kolb); el involucramiento del estudiante en la resolución de problemas concretos y reales, y la toma de decisiones en entornos dinámicos se sustenta en la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje (teoría del aprendizaje activo, Dewey) y en el logro de aprendizajes más efectivos por ocurrir dentro de situaciones realistas (teoría del aprendizaje situado, Wenger & Lave).

Con la finalidad de involucrar a mayor cantidad de estudiantes en el proceso de prácticas, y considerando que el proyecto es bianual, se proponen dos grandes fases: por un lado, el desarrollo de los *avatars* y los entornos dinámicos para las simulaciones, y por otro, las prácticas del ejercicio profesionales con los “personajes” creados. En ambas etapas se involucrará a estudiantes del último tramo de la carrera. Asimismo, debido a que las simulaciones con tecnologías suelen generar resistencias y dificultades de adaptación, y considerando que aún es difícil simular estados emocionales muy complejos mediante las herramientas de IA, se propone mantener un enfoque híbrido, combinando simulaciones con y sin tecnologías. Finalmente, se facilitará el desarrollo de competencias básicas en estudiantes de nivel inicial, mediante la observación y el análisis crítico de las simulaciones registradas.

² Dado el tiempo de desarrollo que llevan las tecnologías involucradas, su aceptación universal, y el grado de madurez en su aplicación, se decide no utilizar el apelativo “emergentes” y se lo reemplaza por el de convergentes o disruptivas.

2.3 - Describa el CARÁCTER INNOVADOR que plantea el proyecto

El carácter innovador radica en la inclusión de herramientas tecnológicas para la realización de simulaciones, siendo tales herramientas de tipo disruptivas o convergentes. Uno de los componentes principales que describen a estas herramientas es precisamente la posibilidad de innovación en las prácticas humanas en general, y las prácticas de enseñanza y de aprendizaje práctico en particular. Además, no solo se expondrá a los estudiantes a experiencias simuladas, sino que también se involucrará a estudiantes avanzados en el desarrollo de las herramientas, lo que pone en juego sus conocimientos sobre las problemáticas que abordan los psicólogos en los distintos contextos, y a estudiantes de nivel inicial, para el desarrollo de habilidades observacionales y analítico-críticas.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Generales:

- 1) Desarrollar insumos de simulación del ejercicio profesional de la Psicología, basados en la aplicación de tecnologías convergentes.
- 2) Mejorar las competencias profesionales de estudiantes de las carreras de grado de la Facultad de psicología, a partir de experiencias de simulación del ejercicio profesional.
- 3) Acompañar modificaciones curriculares asociadas al desarrollo de competencias y las prácticas profesionales

Específicos:

- 1.a.) Adaptar guiones/viñetas al desarrollo de personajes virtuales en base a la caracterización de problemáticas y trastornos psicológicos
- 1.b.) Diseñar entornos virtuales que simulen la presencia de factores de riesgo para el desarrollo de problemáticas psicológicas
- 1.c.) Elaborar personajes virtuales con herramientas de IA y realidad virtual gratuitas a partir de los insumos anteriores
- 1.d.) Evaluar la calidad de las simulaciones a partir de la percepción de estudiantes participantes y el juicio pedagógico-didáctico de profesionales involucrados
- 2.a) Propiciar el desarrollo de habilidades y competencias profesionales en estudiantes avanzados, mediante interacción con usuarios/pacientes simulados y dentro de entornos virtuales
- 2.b) Facilitar el desarrollo de competencias básicas (observacionales y de análisis crítico) en estudiantes de nivel inicial
- 2.c.) Comparar las competencias logradas a partir de las experiencias de simulación, mediante indicadores pre y post-participación, y considerando el nivel de involucramiento de tecnologías convergentes
- 3.a.) Asesorar sobre revisiones y/o modificaciones posibles y necesarias en programas de asignaturas de Prácticas de Egreso
- 3.b.) Asesorar sobre la adecuación curricular y la formación docente en experiencias de simulación a equipos profesionales y docentes involucrados en Talleres de problemáticas actuales y en Espacios de Aprendizajes Intensivos y Tutorados.

4. LINEA TEMATICA PARA LA PRESENTACION DEL PROYECTO

4.1 - Indicar el tramo/s de la/s Carrera/s donde se enfocará el presente proyecto

Ciclo básico y ciclo superior de la Licenciatura en Psicología, así como estudiantes avanzados de la Tecnicatura en Acompañamiento Terapéutico y del Profesorado en Psicología

4.2 - Registrar las ACTIVIDADES que plantea el proyecto, de acuerdo a la línea temática seleccionada y al cronograma bienal.

LÍNEA A: “FORTALECER”

A1 - DIMENSIÓN PEDAGÓGICA- DIDÁCTICA

Denominación de la actividad: Asesoramiento y acompañamiento a docentes en implementación de aprendizaje situado, activo y asistido por tecnologías

Acciones previstas:

- a) Formación docente en estrategias de aprendizaje situado, activo y asistido por tecnologías convergentes
- b) Revisión y/o modificaciones de programas y propuestas de dictado de asignaturas con alta carga práctica
- c) Acompañamiento en la implementación efectiva de las experiencias de simulación al seno de las cátedras involucradas

Impacto esperado:

- Se espera que al menos el 50% de los equipos docentes de las asignaturas con alta carga prácticas (actuales asignaturas de prácticas de egreso, los talleres de problemáticas actuales y los espacios tutorados) participen de las formaciones docentes
- Se espera que al menos el 50% de las asignaturas con alta carga prácticas soliciten servicios de experiencias de simulación, luego de la adecuación de sus propuestas de dictados o programas de asignatura.
- Se esperan evaluación docente positiva de las experiencias de simulación y, en virtud de ello, la replicación de la estrategia en años posteriores y/o con grupos más numerosos

Carrera/s involucrada/s: Licenciatura en Psicología – Profesorado en Psicología – Tecnicatura Universitaria en Acompañamiento Terapéutico

A2- DIMENSIÓN PSICO-EDUCATIVA

Denominación de la Actividad: Desarrollo y fortalecimiento de las experiencias de aprendizaje basado en simulaciones, con asistencia de tecnologías convergentes

Acciones previstas:

- Elaboración de *avatars* (personajes que funjan como pacientes/usuarios de los servicios de

salud mental) y de entornos virtuales (que involucren situaciones de riesgo para el desarrollo de problemáticas psicológicas) a partir de los guiones/viñetas generadas en los proyectos anteriores

- Provisión de condiciones para el aprendizaje activo y situado, mediante experiencias de simulación del ejercicio profesional psicológico, de estudiantes avanzados de las carreras involucradas
- Facilitación del desarrollo de competencias básicas en estudiantes participantes de talleres de problemáticas actuales y de espacios de aprendizaje intensivos y tutorados
- Evaluación de la calidad de la propuesta a partir de la percepción de estudiantes participantes (con instrumento cuali y cuantitativo) y del juicio pedagógico-didáctico de profesionales involucrados (acuerdo interjueces con rúbrica valorativa)
- Evaluación de la calidad de la propuesta a partir de la comparación de logros entre las competencias presentes en los estudiantes antes y después de las experiencias de simulación, de motivación y autoeficacia en función del nivel de involucramiento de tecnologías convergentes

Impacto esperado:

- Se espera el desarrollo de competencias propias del quehacer profesional psicológico, que no pueden ejercitarse hasta el momento del real ejercicio profesional, en estudiantes avanzados participantes.
- Se espera que los estudiantes avanzados participantes valoren la reducción de ansiedades anticipatorias frente a distintas situaciones que pueden presentarse en el ejercicio profesional.
- Se espera el incremento de instancias de transferencia y aplicación de conocimientos, especialmente en la fase de desarrollo de avatars y entornos virtuales, pero también los procesos de interacción con los pacientes/usuarios diseñados.
- Se espera incrementar los materiales para procesos de enseñanza-aprendizaje en distintos espacios curriculares de las distintas carreras
- Se espera detectar diferencias significativas, a nivel cuantitativo y cualitativo, en las competencias, a partir de las percepciones de los estudiantes y de los juicios profesionales

Carrera/s involucrada/s: Licenciatura en Psicología – Profesorado en Psicología – Tecnicatura Universitaria en Acompañamiento Terapéutico

RESUMEN PRESUPUESTARIO ANUAL

La siguiente tabla deberá contener las denominaciones de las actividades señaladas en relación a la línea temática, la/s dimensión/es seleccionada/s y el presupuesto asignado a cada una de ellas. **El presupuesto se confeccionará comuna duración anual y se renovarán para el segundo año de implementación.**

Dimensión	Denominación de la actividad	Monto solicitado
Dimensión psicoeducativa	Desarrollo y fortalecimiento de las experiencias de aprendizaje basado en simulaciones, con asistencia de tecnologías convergentes	\$6000000
Dimensión pedagógico-didáctica	Asesoramiento y acompañamiento a docentes en implementación de aprendizaje situado, activo y asistido por tecnologías	\$1500000
TOTAL (<i>Sumar los montos de esta columna</i>)		\$7500000