



PSICOLOGÍA MÉDICA



Departamento
de Psicología Médica



Simulación en el aprendizaje de Habilidades Comunicacionales

Prof. Agda. Dra. Ana Laura Hernández. Asist. Lic .Com. Flavia del Pup

Perfil por competencias

- Junto al conocimiento médico y las habilidades prácticas clínicas las **habilidades de comunicación** representan un componente esencial de la competencia médica.
- Contribuyen de forma importante para conseguir resultados de salud positivos, modulando actitudes profesionales
- El Departamento de Psicología Médica tiene una vasta experiencia en docencia en esta área.





-La evidencia demuestra que es posible capacitar estas habilidades y que los **métodos de aprendizaje de tipo experiencial son los más eficaces**

-Para que sea efectiva su enseñanza se requiere que el estudiante ensaye con **pacientes simulados** bajo supervisión y observación directa, y reciba un feedback específico y personalizado.

-Debe ser objeto de evaluación mediante formatos evaluativos adecuados, tipo **ECOE(examen clínico objetivo estructurado)** o similares, aptos para la valoración observacional de habilidades.





-La enseñanza comienza con las **habilidades básicas** (conceptos básicos de comunicación, entrevista clínica, la relación médico-pacientes y en el equipo, empatía, la escucha activa, lenguaje no verbal)

-Se crean guiones que son entregados al coordinador de los actores, así como la consigna para los estudiantes y la consigna para los docentes



- 
- Los actores deben ajustarse al guion que les ha sido asignado y despliegan en el marco del encuentro **3 estilos de comunicación diferentes (agresivo, inhibido y asertivo)**.
 - Se realiza la preparación para entrevistas en el ámbito comunitario a referentes territoriales.
 - La instancia incluye la **retroalimentación de los actores y del docente** en el marco de la discusión plenaria con **pares**.





-Habilidades avanzadas de la comunicación : comunicación de malas noticias, comunicación con paciente difícil, comunicación con la familia, comunicación en el equipo. Paciente embarazada, en etapa de puerperio o con patología ginecológica. Paciente pediátrico. Adherencia terapéutica-Entrevista Motivacional.

-Role-playing (viñetas con situaciones clínicas), **videos de entrevistas** (obstáculos en la comunicación-escucha activa y empática), **paciente estandarizado** (creación de guiones con la participación de los docentes de las clínicas médicas)

-



RECURSOS DIDÁCTICOS MULTIMEDIA AL SERVICIO DE LA SIMULACIÓN

- Desarrollo **de material educativo para plataformas virtuales** (con trazabilidad con EVA) que involucra técnicas de **e-learning, blended-learning**, etc.
- Utilización de técnicas de diseño instruccional, mejora la motivación por la interactividad, el atractivo visual, y el uso de componentes multimedia que se aproximan al aprendizaje vivencial.
- Incorpora gráficos, ilustraciones, tablas, videos y audio. El estudiante recorre en forma individual y asincrónica los contenidos.



SIMULACIONES CLÍNICAS VIRTUALES

- El concepto de aprender haciendo "**Learning by doing**" está impulsando la aparición de soluciones educativas basadas en las tecnologías aplicadas a la simulación.
- Resolución simple de problemas a través del uso de un dispositivo digital.
- Complejas situaciones inmersivas utilizando elementos de la realidad virtual y la interface con dispositivos capaces de simular el uso de mandos e instrumentos reales.



RECURSOS DISPONIBLES PARA ENTORNOS VIRTUALES SIMULADOS

- **Gamificación** : se trata del uso de elementos y técnicas de los juegos en la educación para motivar y mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

-**Videos educativos** : video como herramienta pedagógica, permite desarrollar contenidos específicos, tanto para PCs como para dispositivos móviles.

-**Realidad virtual** : tecnología que permite crear entornos virtuales inmersivos a través de dispositivos como cascos o lentes de realidad virtual.

-**Realidad aumentada** : tecnología que permite superponer información digital sobre el mundo real, utilizando dispositivos. Esta información puede ser visual, auditiva o incluso táctil, y se integra con el entorno real para crear una experiencia mixta.





MUCHAS GRACIAS.

