



## Casos clínicos / Clinical cases

### Simulación de casos clínicos para la docencia online del código deontológico en Psicología

ONIEVA LUPIÁÑEZ, A.\*, GALIANA RODRÍGUEZ-BARBERO, A.\*,  
CARO CAÑIZARES, I.\*, IZQUIERDO SOTORRÍO, E.\*,  
ALONSO-RECIO, L.\*\* Y RUEDA EXTREMERA, M.\*

\*Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA),  
\*\*Universidad Autónoma de Madrid (UAM)

#### I. INTRODUCCIÓN

El código deontológico es el conjunto de normas y principios que rigen la conducta profesional. En el caso de la Psicología, recoge las pautas y reglas que garantizan el desarrollo de la profesión de una forma responsable y respetuosa con el derecho y dignidad de las personas. En España, rige el código deontológico del Consejo General de Colegios Oficiales de la Psicología, que recoge 61 artículos que regulan la competencia profesional, la intervención, la investigación y docencia, la obtención y uso de la información, la publicidad, la remuneración y las garantías del proceso (Consejo General de la Psicología de España, 2015). Dada la importancia y complejidad del código deontológico, es preciso garantizar su correcto aprendizaje para el ejercicio profesional de la psicología.

Sin embargo, desde hace años se señala que el estudiantado del grado de psicología, incluso en últimos años de titulación, presenta dificultades para identificar como anti-éticas determinadas situaciones profesionales por falta de conocimiento del código, falta de práctica en su aplicación o dudas en su interpretación (Borda-Mas et al., 2002; del Río-Sánchez et al., 2003), indicando como posible causa de estas carencias la escasa presencia de estos contenidos en los planes de estudios de Psicología (Esteban Guitart, 2007). Por lo tanto, el desarrollo de iniciativas destinadas a fomentar el aprendizaje de las normas éticas y del código deontológico supone un reto a abordar desde las Universidades.

Una buena manera de promover la adquisición de dichas destrezas es mediante la exposición a situaciones de entrenamiento. Una herramienta que podría ayudar a trabajar de forma práctica el código deontológico y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es la práctica deliberada (Ericsson et al., 2006; Hill et al., 2017). Ésta supone una alternativa atractiva a los métodos tradicionales de aprendizaje, que suelen basarse en el estudio de materiales académicos alejados de la práctica real profesional. La práctica deliberada promueve el aprendizaje de habilidades a través de la realización repetida de actividades que transcurren en el entorno profesional y que implican la toma de decisiones en tiempo real (Chow, 2014). El estudiante practica repetidamente, bajo la supervisión de un profesional que proporciona retroalimentación inmediata sobre las decisiones tomadas. Esta metodología ha demostrado contribuir positivamente a la mejora de la pericia terapéutica (Ericsson et al., 2006; Prado-Abril et al., 2019).

A pesar de sus numerosas ventajas, la práctica deliberada en psicología muestra una serie de limitaciones, entre las que destaca el elevado coste económico asociado a la necesidad de contar con expertos mentores, entornos clínicos realistas y pacientes. Asimismo, se ha señalado que el trabajo en prácticas con pacientes reales no está exento de implicaciones éticas (Ferrero, 2015), dado que para garantizar una atención óptima es deseable que la asistencia a personas sea llevada a cabo por alguien que ya disponga de la capacitación para tal fin (Carriel y Ramírez, 2012). Una alternativa que podría ayudar a superar dichas limitaciones es la creación de entornos virtuales de práctica deliberada por medio de las TIC (Crespo, 2023). Se trata de la generación de escenarios de formación simulados, libres de las restricciones que impone el contexto real, que no impactan, por lo tanto, de forma negativa en los pacientes (Alonso Recio et al., 2022). No obstante, para poder generar una buena herramienta de práctica deliberada virtual es imprescindible hacerlo, tal y como se recoge en los informes UNIVERSITIC, desde el nuevo modelo de Universidad Digital (Crespo, 2023). Esto implica ir más allá de la introducción de las TIC en los procesos clásicos de enseñanza-aprendizaje creando nuevos paradigmas flexibles, ágiles, globales y digitales, donde el estudiantado sea el protagonista de su propio aprendizaje, se focalice en la adquisición de habilidades y donde cobre especial relevancia la formación en competencias (Fernández et al., 2021).

Teniendo en cuenta lo anterior, como parte del proyecto El Árbol de Aspasia (ID-UDIMA-2022-05), el presente trabajo está dirigido a la generación de escenarios de práctica deliberada virtual a partir de simulación altamente realista, en los que se presentan dilemas éticos para el entrenamiento de habilidades y adquisición de competencias de aplicación de la deontología. Para ello, se atenderá a las expectativas y nivel de satisfacción del alumnado, buscando así aumentar su motivación e implicación en su propio proceso de aprendizaje.

#### II. OBJETIVOS

- Desarrollar una herramienta innovadora para el aprendizaje y aplicación del código deontológico basada en un entorno tecnológico de práctica deliberada virtual adaptado a la enseñanza a distancia.
- Valorar el grado de satisfacción y cumplimiento de expectativas de la herramienta innovadora.
- Mejorar las habilidades de aplicación de la deontología.

#### III. MÉTODO

##### 1. PARTICIPANTES

Se reclutaron 81 estudiantes (83,95% mujeres), con una edad media de 36,44 años (DT=7,77), cuya participación fue voluntaria, pertenecientes al primer semestre del curso 2022-23 de la asignatura Prácticas Externas I del Máster Universitario en Psicología General Sanitaria de la Universidad a Distancia de Madrid.

##### 2. VARIABLES E INSTRUMENTOS

Se evaluó la satisfacción del estudiantado respecto a la actividad innovadora mediante la escala "Students' Satisfaction and Self-confidence Scale" (Franklin et al., 2014). Este instrumento mide, a través de 13 preguntas, aspectos sobre la satisfacción del estudiante y nivel de confianza durante el aprendizaje, respecto a una actividad simulada.

También se evaluó el cumplimiento de expectativas a través de la "Escala de cumplimiento de expectativas" (Pérez Padilla, 2015). Esta escala consta de 7 ítems en forma de afirmaciones sobre aportación, impacto y relación con el ejercicio de la profesión, así como métodos, técnicas recursos, fuentes de información y cumplimiento de expectativas generales, respecto a la actividad.

Asimismo, se evaluaron las habilidades de aplicación de la deontología por medio de una prueba de rendimiento en la que se presentan dilemas éticos, antes y después de la actividad innovadora que deben ser resueltos a través de preguntas tipo test.

Finalmente, se recogieron variables sociodemográficas mediante un cuestionario *ad hoc*.

##### 3. PROCEDIMIENTO

Para desarrollar la actividad innovadora se contó con la colaboración de profesionales de la psicología, junto con actores y actrices que fueron grabados en video interpretando situaciones guionizadas basadas en casos clínicos reales donde se plantean diferentes dilemas deontológicos. El material grabado fue editado y transformado en videos interactivos donde, para cada dilema planteado, el estudiante debe elegir qué decisión tomar de las ofrecidas en pantalla, basándose en su conocimiento del código deontológico. Tras cada respuesta, se proporciona retroalimentación sobre la opción elegida, mostrando además, qué artículo o artículos del código están implicados, tanto si la respuesta es acertada como si es errónea, pudiendo repetir cada caso de manera indefinida para una ejecución cada vez más refinada.

Se empleó la herramienta *Branching Scenario* de la plataforma de enseñanza online Moodle para implementar la actividad. Previo a la realización de la actividad innovadora, se requirió el consentimiento explícito de cada participante y la evaluación de habilidades previa. Una vez finalizada la actividad, se rellenaron los cuestionarios y

