



# Experiencias en la virtualidad elaboradas en el marco coyuntural de la pandemia. Clínica de Psiquiatría Udelar

Experiences in virtuality designed in the conjunctural framework of the pandemic. Clínica de Psiquiatría Udelar

Experiências em virtualidade pensadas no quadro conjuntural da pandemia. Clínica de Psiquiatria Udelar

Alejandra Moreira Rosa  
amoreira@fmed.edu.uy

Sandra Romano Fuzul  
sromano@fmed.edu.uy

Clínica Psiquiátrica,  
Facultad de Medicina,  
Universidad de la  
República, Uruguay

## Historia Editorial

Recibido: 09/08/2021  
Aceptado: 16/12/2021

## Citación recomendada

Moreira, A., Romano S. (2022). Experiencias en la virtualidad elaboradas en el marco coyuntural de la pandemia. Clínica de Psiquiatría Udelar. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior* 9(1).

## Resumen

*La pandemia por covid-19 constituyó una situación excepcional para la educación superior: se la puede comparar con un experimento educativo nunca antes visto, con docentes y alumnos desconcentrados y la urgente necesidad de transformar a la virtualidad cursos que desde siempre se dictaron en modalidades clásicas. En este artículo se presenta la primera experiencia en la virtualidad de la Cátedra de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de la Universidad de la República elaborada durante el marco coyuntural de la pandemia, dirigida a estudiantes de grado de la carrera Doctor en Medicina. Se plantea un rediseño semipresencial en un nuevo escenario que categoriza los aprendizajes desde procesos cognitivos de menor nivel de complejidad (en la virtualidad) hacia procesos de orden superior (en la presencialidad). Las bases teóricas descansan en la estrategia ADDIE, en la taxonomía de Bloom, en el modelo de aula invertida y el modelo SAMR. Nuestro objetivo es trabajar en la mejora de la calidad académica de los cursos que se dictan para brindar experiencias de aprendizaje valiosas y perdurables.*

## Palabras claves:

aprendizaje, psiquiatría, virtualidad.

## Abstract

*The covid-19 pandemic constituted an exceptional situation for higher education, being able to compare it to an educational experiment never seen before, with decentralized teachers and students, and the urgent need to transform courses that have always been taught in classic modalities to virtuality. This article presents the first experience of a virtual course of the Universidad de la República Chair of Psychiatry for undergraduate students of the Doctor of Medicine career, prepared during the conjunctural framework of the pandemic, and a proposal to redesign it in a new scenario. A blended redesign is proposed that categorizes learning from cognitive processes of a lower level of complexity*

*(in virtuality) to higher order processes (in presence). The theoretical bases rest on the ADDIE, Bloom's taxonomy, the flipped classroom model, and the SAMR model. Our goal is to improve the academic quality of the courses offered by providing valuable and lasting learning experiences.*

**Keywords:**

psychiatry, learning, virtuality.

**Resumo**

*O estudo tem como objetivo refletir criticamente sobre os sentidos predominantes do componente avaliação nos programas de disciplinas do curso Licenciatura em Educação Física (ISEF) da Universidade da República (Udelar, Uruguai). Parte-se do entendimento de que as abordagens avaliativas que são assumidas por este componente afetam sensivelmente a formação do estudante sobre avaliação e, eventualmente, pode desdobrar-se em futuras práticas docentes. Tratou-se de um estudo qualitativo elaborado em duas partes: a primeira consistiu na análise de documentos, realizada com base em 157 programas de disciplinas integrados nos últimos três planos de estudos do Curso de Licenciatura, e com base neles foram elaboradas três categorias: avaliar para medir, compreender e transformar. A segunda parte envolveu um estudo crítico das “constelações”, procurando esclarecer as relações de dependência (dinâmica) do conceito de avaliação no entrelaçado curricular. Os resultados indicam que as orientações do componente avaliação presente nos programas estão se transformando de acordo com a evolução histórica dos desenhos curriculares, sendo dominante a presença do avaliar para medir frente ao avaliar para compreender, ao passo que, avaliar para transformar é quase inexistente. Para concluir, defendemos que a transformação dos sentidos da avaliação implica superar a abstração do conceito, entendendo-o inscrito em uma dinâmica de constelações que devem ser abordadas criticamente por serem definidoras do pano de fundo sobre o qual todas as práticas são construídas.*

**Palavras-chave:**

psiquiatria, aprendizagem, virtualidade.

**Introducción y estado de la cuestión**

El 11 de marzo de 2020 el doctor Tedros Ghebreyesus, director general de la Organización Mundial de la Salud (OMS), anunció en los medios que la nueva enfermedad por coronavirus (covid-19) se caracterizaba como una pandemia; dos días después se diagnosticó el primer caso en nuestro país (Arroyo, 2020). Los hechos acontecidos en el mundo desde entonces, las pérdidas humanas y los funestos efectos en la economía de los países demostraron que nos encontrábamos ante un reto global sin precedentes en la edad contemporánea. La pandemia constituyó una situación excepcional para la educación, que puede compararse con un experimento educativo nunca antes visto, con docentes y alumnos desconcentrados y la urgente necesidad de transformar a la virtualidad cursos que desde siempre se dictaron en modalidades clásicas y ortodoxas.

Fue en este contexto altamente convulsionado y exaltado por los medios (Thomas et al., 2020) que, con enorme responsabilidad, debimos transformar el curso de Psiquiatría de la carrera Doctor en Medicina de la Universidad de la República (Udelar) a una modalidad 100% virtual. Se enfrentaron serias limitantes en el camino, entre estas destacamos: la masividad de la matriculación (n 746), la falta de recursos económicos para costear herramientas tecnológicas, la alfabetización digital del alumnado y el cuerpo docente.

La comunidad universitaria en su conjunto dio una enorme batalla, al día de hoy estamos en postura de argumentar que se ha logrado sostener la continuidad educativa en las condiciones más difíciles. Son destacables los actos de consciencia social y compromiso de cientos de docentes que alrededor del mundo comparten en línea lo que saben. Reflexionando acerca del camino recorrido, la evolución de la crisis sanitaria, los cambios

ocurridos (entendidos como secuelas permanentes en nuestra práctica docente), lo sabido y lo aprendido, que-remos tomar este momento como bisagra y nuevo punto de partida.

Se realizó una búsqueda bibliográfica en bases de datos nacionales (COLIBRÍ, SILO) e internacionales (ERIC, SCIELO, La Referencia, Redalyc), sin hallazgos de material enfocado en el diseño de cursos específico para nuestra disciplina.

A continuación, se presenta como antecedente la primera experiencia de un curso virtual de psiquiatría, nacido en el marco coyuntural de la pandemia, junto con una propuesta de rediseño de este tomando como marco referencial la estrategia ADDIE, la taxonomía de Bloom, el modelo aula invertida y el modelo SAMR. Nuestro objetivo es trabajar en la mejora de la calidad académica de los cursos que se dictan para brindar experiencias de aprendizaje valiosas y perdurables socializando aportes con la comunidad educativa.

## Curso de Psiquiatría 2020

Los objetivos del curso de Psiquiatría para la carrera Doctor en Medicina son: el aprendizaje de habilidades para el manejo de la patología mental más frecuente, el desarrollo de estrategias que permitan una correcta evaluación del riesgo suicida, la identificación de situaciones y patologías graves, el abordaje del estigma con visión integralista y humanitaria del usuario del sistema de salud (Clínica de Psiquiatría, 2018). Estos objetivos van al unísono con el nuevo modelo de atención, plasmado en la ley 19.529 (Uruguay, 2017) el cual (entre otros conceptos) concibe a la salud mental como un derecho y adjudica al sistema la responsabilidad de asegurar un acceso oportuno y de calidad a los servicios de atención, contexto en el cual la capacitación del médico generalista toma un rol más que preponderante.

Entendemos al aprendizaje como “un cambio inferido en el estado mental de un organismo, el cual es consecuencia de la experiencia e influye de forma relativamente permanente en el potencial del organismo para la

conducta adaptativa posterior” (Tarp, 1999).

Partimos del paradigma crítico de la educación, el cual se centra en el análisis de los procesos contextualizados desde una perspectiva ética y política sobre la educación. Este paradigma pretende introducir la ideología de la autorreflexión crítica en los procesos de conocimiento, teniendo como principios orientar el conocimiento hacia la liberación social del ser humano. Desde este paradigma se entiende que la teoría educativa debe rechazar las nociones de racionalidad, objetividad y verdad, admitiendo la necesidad de incorporar las categorías interpretativas. El paradigma crítico pretende ser un agente de cambio socioeducativo donde el sujeto se encuentre implicado en su propio proceso construyendo nuevas realidades educativas: innovaciones (Rodés et al., 2020).

El curso fue diseñado según la metodología ADDIE en seis unidades temáticas o módulos, acordados mediante la modificación del programa tradicional en vistas al pasaje a la virtualidad. ADDIE es acrónimo de *analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar*, es una técnica de diseño instruccional, pero no es un modelo per

se, se utiliza para ayudar a organizar y optimizar la producción de contenido de un curso (Maribe, 2009).

En el módulo 0 se ubican los foros de dudas y avisos, se presenta al equipo de trabajo, se da la bienvenida mediante una videoclase introductoria de la profesora de la clínica, doctora Sandra Romano, se introduce la coordinación, se explica el uso de las vías de comunicación por medio de videos y se brinda información acerca de la dinámica, la temporalidad y los criterios de aprobación.

Las unidades temáticas del 1 al 6 reproducen estructuras similares, variando el número de sesiones y herramientas según el tipo de actividad propuesta.

Se presentan contenidos que apoyan los procesos de aprendizaje, se proponen ejercicios que promueven el desarrollo del pensamiento de orden superior, tales como la resolución de conflictos, la reflexión crítica y el análisis. Se plantean actividades que simulan las aplicaciones de la disciplina en el mundo real, estudios de casos, medicina basada en evidencia, se trabajan estrategias de comunicación, dando lugar a la creatividad mediante foros galería.



### Foro confusión mental

AA, 78 años, procedente de Rocha, jubilado, se dedicó a la pesca toda su vida, vive con su esposa Aurora y no tiene hijos. Sin antecedentes médicos ni psiquiátricos, refiere consumo de alcohol moderado con el almuerzo y la cena, no presenta episodios de intoxicación etílica ni síntomas de abstinencia cuando no bebe. Traído a puerta de emergencia por su esposa, quien refiere que hace dos días está desorientado y agitado, presenta además tos, expectoración y fiebre de más de cinco días de evolución.

Sabe su nombre completo. Interrogado sobre la dirección y ocupación, responde que vive solo con su madre y trabaja en un barco. Se lo ve realizando movimientos como si reparara las redes, grita enojado a otro paciente de la sala que le traiga una pinza. En ningún momento presentifica la entrevista. En cuanto a la fecha responde que es verano y estamos a fines de enero (cuando efectivamente estamos en el mes de junio).

Durante la entrevista no es capaz de retener lo que se le ha preguntado minutos antes. Niega sintomatología de la esfera respiratoria. Se le pregunta qué almorzó hoy, dice que almorzó pescado y vino en el barco con unos amigos. De repente interrumpe la entrevista, se para y se pone a discutir con otro paciente, quiere salir de la emergencia. Su esposa refiere que ve cucarachas en las paredes y empieza a dar golpes, que habla con su madre fallecida como si la viera.

No permite que el equipo médico lo examine. De la paraclínica se destaca que presenta una leucocitosis de 15.000, y la Rx de tórax muestra una opacidad densa e inhomogénea con broncograma aéreo ubicada en el lóbulo superior derecho. El resto de la valoración paraclínica es normal.

**Imagine que usted es el médico de guardia que recibe a este paciente y debe explicarle a la esposa (quien se encuentra sumamente angustiada): cuál es el diagnóstico, cuál es la conducta a seguir, el tratamiento y el pronóstico.**

**Aurora: “¡Dígame, doctor, por favor!, ¿se volvió loco mi esposo?”.**

Photo by Mosoianu Bogdan on Unsplash photos for everyone.



Se recurre a técnicas de ludificación (QUIZ, *break outs*), entendidas como elementos y dinámicas propios del ocio en actividades no necesariamente recreativas, con el fin de potenciar la motivación, estimular el desarrollo de la curiosidad y crear situaciones para que los estudiantes obtengan experiencias de aprendizaje valiosas, lo cual consideramos una artista esencial en el rol docente (Falcó-Boudet y Huertas, 2018; Pérez et al., 2017).

En el *break out* que se muestra en la sección “Anexos” se propone la lectura de una serie de artículos nacionales que muestran la actualidad del consumo de sustancias psicoactivas en Uruguay. Luego se crea una situación lúdica con personajes provenientes de distintas etnias y se aborda el consumo más prevalente en cada contexto sociocultural. Al responder correctamente las preguntas se obtiene una clave de cinco dígitos la cual abre un cofre donde encontrarán un mensaje acerca de la etnicidad y la fuerte condición sociocultural del consumo. En cuanto a la evaluación, la Udelar ha llamado a diversificar los medios para realizarla, priorizamos un sistema de evaluación continua y formativa,

evitando poner todo el peso en los parciales o el examen final, especialmente porque nuestra disciplina no participa de forma significativa en esta instancia. Las modalidades continuas permiten evaluar las habilidades y conocimientos de la disciplina, así como también aquellos vinculados a las habilidades digitales, la búsqueda eficaz de información y la selección para la elaboración de producciones académicas individuales o grupales (Enseñanza en Línea, Udelar, 2020). Fue tutorada cada una de las participaciones de los estudiantes en los foros. Una vez finalizado el curso se realizó un simulacro de examen en EVA de carácter no obligatorio, corregido por medios electrónicos. Del total de inscriptos, 11 estudiantes no aprobaron el curso. Se requirieron considerablemente más tiempo y recursos de los que se hubieran requerido en una evaluación sumativa tradicional.

### Propuesta de rediseño

En este nuevo escenario se propone un rediseño con carácter semi-

presencial, manteniendo, mejorando y transmutando a la nueva realidad las estrategias didácticas aprendidas. Consideramos de suma importancia que el docente aplique en la gestión de la enseñanza acciones estratégicas que habiliten los procesos secuenciales. Basado en el marco teórico de la taxonomía de Bloom (Ibáñez, 2013), se plantea un curso que desarrolle una gradualidad en la complejidad de los aprendizajes, transitando de experiencias menos complejas en la virtualidad a experiencias más complejas en la presencialidad.

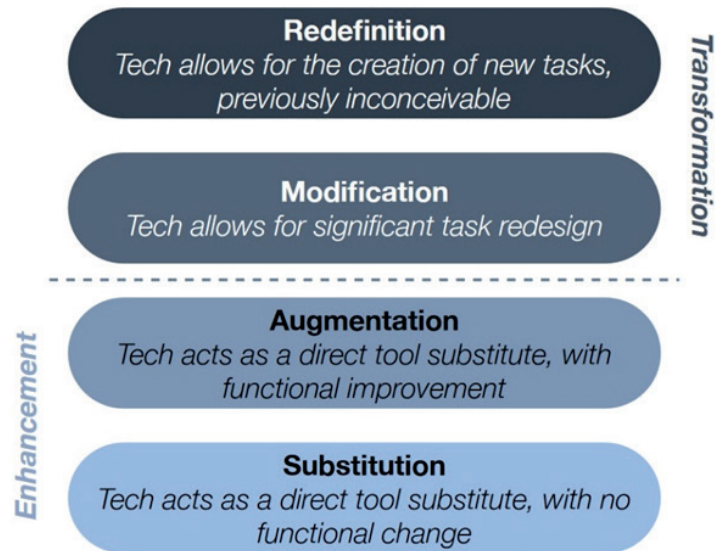
Es nuestra intención mejorar el uso de la tecnología logrando un pasaje hacia la segunda capa de complejidad de la estrategia SAMR: la transformación. El modelo SAMR (Puentedura, 2006 y 2013; García et al., 2014) es un modelo tecnopedagógico que tiene como finalidad apoyar al cuerpo docente en la incorporación de tecnologías en el aula a fin de lograr el mayor impacto sobre el proceso de aprendizaje. Consiste en un conjunto jerárquico de cuatro niveles y dos capas que describen el uso de las herramientas tecnológicas.

### Multimedia 1: Ludificación



**Fuente:** Material elaborado por docentes de Clínica de Psiquiatría con fines educativos, con apoyo de la herramienta en línea Genially, en su versión gratuita, no publicado.

Figura 2



**Fuente:** Puentedura (2006) SAMR: Getting to Transformation. Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2013/04/16/SAMRGettingToTransformation.pdf>

La primera capa del modelo es la *mejora* y contiene el *aumento* y la *sustitución*. El primer nivel es la *sustitución* y se da cuando la implementación de una tecnología reemplaza a una herramienta preexistente sin ningún cambio funcional. El *aumento* (segundo nivel) se aprecia cuando la sustitución perfecciona funcionalmente a la herramienta previa. Luego pasamos a la segunda capa llamada *transformación*, esta contiene a la *modificación*, que permite un cambio significativo de la tarea original, y a la *redefinición*, que habilita a la creación de nuevas tareas inconcebibles sin el uso de tecnología.

### 3.1. Organización

Una de las primeras estrategias abordadas es la redefinición de los equipos y roles docentes; recordemos la numerosidad de la matrícula y la necesidad de trabajar con tareas claras, predefinidas y estandarizables como medida de calidad y reproducibilidad del curso.

Consideramos esencial crear redes de trabajo colaborativo con distintas

unidades académicas especializadas en áreas de interés que no son capital de conocimiento de nuestro cuerpo docente, como la tecnología, el diseño, la comunicación y la innovación educativa. Se han realizado avances de vinculación con docentes de la carrera de Ciencias de la Comunicación, quienes podrían brindar un gran aporte a nuestro trabajo.

Los profesores (grados 4 y 5) son los docentes con mayor experiencia del equipo, serán los encargados de actualizar y redefinir los contenidos a abordar en este nuevo escenario. Los tutores y moderadores (grados 2 y 3) serán los docentes que realizan un acompañamiento y seguimiento más cercano de los estudiantes; con grupos a cargo, serán los encargados de moderar los foros, realizar la evaluación continua y establecer una interacción dinámica y efectiva. Los docentes del equipo de coordinación son las figuras referentes de los estudiantes para los aspectos administrativos que conciernen al desarrollo del curso; son quienes median los conflictos, monitorizan que los procesos para la puesta en marcha sean cumplidos en tiempo y forma, se encar-

gan de elaborar el material para capacitación de tutores y de concurrir a las reuniones de coordinación con delegados estudiantiles e integrantes de la dirección de carrera.

### 3.2. El modelo

Se propone la modalidad aula invertida, un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje afuera del aula con el fin de utilizar el tiempo compartido presencialmente para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo. En mayor detalle, la red de aprendizaje invertido (*Flipped Learning Network*, FLN) lo define como “un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza desde la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformando el espacio grupal en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento

con los contenidos del curso” (Martínez et al., 2014; Huertas, 2020).

La Udelar plantea una filosofía de acceso abierto a la información y uso sin restricciones de los recursos digitales para la educación, por lo cual en el rediseño del curso solo se utilizarán materiales gratuitos y licenciados libres. El Open Access constituye un movimiento internacional cuyo objetivo es que cualquier persona en el mundo con una conexión a internet pueda acceder libremente sin ninguna restricción de tipo económica, técnica o legal a la información científica, académica y cultural (Budapest Open Initiative, 2002).

### 3.3. El rediseño: trabajo en plataforma virtual

#### 3.3.1. Módulo introductorio

Se propone mejorar la interfase, la interactividad, la calidad de la fotografía y los programas utilizados; sería sumamente enriquecedor contar con asesoramiento para esta etapa, lo cual diversificaría las posibilidades de un diseño atractivo a primera vista.

Se mantendrá el video de bienvenida con información acerca de Moodle, modalidades de acceso, vías de comunicación, enlaces a políticas institucionales como derechos de autor y plagio, enlaces a recursos de apoyo técnico y políticas de privacidad de las herramientas utilizadas. Deberán ser claramente esclarecidos los objetivos del curso, la temporalidad (agenda semanal) y los criterios de aprobación. Esta información será presentada en formato descargable.

También contaremos con una encuesta de evaluación y un consentimiento digital para el uso de los datos con fines de investigación a fin de explorar las expectativas de los estudiantes y evaluar cuáles son sus temas de interés, para poder modificar aspectos del curso a partir de sus inquietudes. Se mantendrán los clásicos foros de dudas y avisos.

#### 3.3.2. Módulos temáticos

Luego del módulo introductorio comienzan los módulos temáticos, los cuales abordan distintos temas y reproducen la siguiente secuencia didáctica que pasaremos a desarrollar.

Partimos de una lectura obligatoria diseñada como un hiperdocumento escrita exclusivamente para el curso; existen proyectos en marcha dentro de la clínica que comparten este objetivo. Se incluirán en el texto preguntas guía y facilitadoras con enfoque en el aprendizaje metacognitivo (Osse y Jaramillo, 2008). Se enriquecerá el documento con multimedia e imágenes libres, y finalmente será licenciado Creative Commons para disponibilidad en el repositorio de la Udelar y libre acceso a la comunidad educativa. Se sugerirán lecturas de profundización en una sección nominada “Quiero saber más”.

La secuencia continúa con las clases grabadas con el *software* libre Screenshot-O-Matic; estas se beneficiarían de una mejora, deberán ser regrabadas en la sección Polimedias de la Udelar donde un equipo especializado se encuentra disponible. Todas debieran seguir una lógica general en cuanto a la estética, la profundidad en la cual se abordan los temas y la duración, la cual no debiera exceder los 20 minutos considerando la capacidad de atención y las características de la generación Z, hacia quienes va dirigida. Avanzando hacia la modificación de la tarea original, se propone transformarlas en interactivas mediante el *software* H5P. H5P es un marco de trabajo colaborativo de contenidos libre y de fuente abierta basado en Javascript; su objetivo es facilitar la creación, participación y reutilización de contenidos interactivos en HTML, y permite, entre otras cosas, diseñar videos interactivos que pausan la clase con una pregunta. Es una estrategia que motiva la atención y la interacción del estudiante.

La educación en línea puede ser una modalidad que ofrece amplios beneficios de inclusión a personas en situación de discapacidad. Con vistas a

este objetivo, un aspecto de simple resolución como el agregado de subtítulos a las clases y el acompañamiento de estas con un documento escrito descargable podría brindar una herramienta de redefinición (según estrategia SAMR) a quienes afrontan las mayores dificultades (Gaillard y Aguilar, 2020).

Al final de cada módulo se ofrece una autoevaluación que persigue el fin de fijar los conocimientos aprendidos, presentada a modo de preguntas de múltiple opción con técnica libro abierto, innovando en formatos posibles en la plataforma EVA. Contamos con un banco de preguntas (a seguir nutriendo), mediante el cual estas pueden mostrarse de forma aleatoria a cada estudiante.

#### 3.3.3. El rediseño: trabajo presencial

La actividad presencial se enfoca en movilizar funciones cognitivas superiores, aplicar, analizar, evaluar y crear; se desarrolla con cada tutor al final de cada módulo, se sigue la modalidad de aula invertida, por lo cual se asume que el estudiante ya tomó contacto con los contenidos teóricos del curso. **Módulo 1: Ansiedad.** Se comparte un audiovisual con fragmentos de películas clásicas en las cuales se visualizan escenas de crisis de pánico. Se les solicita que se dividan en grupos y describan los signos y síntomas que ven en cada fracción del video. La tarea será compartida oralmente y luego subida a un portafolio del grupo en EVA y corregida por el tutor a cargo.

**Módulo 2: Depresión.** Se comparte un audiovisual de una entrevista médica de un paciente con depresión. Ya que por motivos éticos no podemos entrevistar (entre tan numeroso auditorio) a un usuario del sistema de salud, será necesario preparar una entrevista guionada con un actor y un docente de la clínica psiquiátrica en Pro-EVA. Se contará con una versión descargable del guion de la entrevista. Se les solicita que describan los elementos semiológicos por escrito

y realicen un diagnóstico y un tratamiento. La tarea será compartida oralmente y luego subida al portafolio del grupo en EVA.

**Módulo 3: Conductas suicidas.** Se propone trabajar con la estrategia de transformación digital “un grupo, un dispositivo” (Ledesma y Villaverde, 2019) enfatizando competencias digitales para la investigación en un tema tan serio y preocupante como el suicidio. Se forman subgrupos, cada uno con un dispositivo. Se comparte la presentación del Ministerio de Salud Pública con datos de suicidio en Uruguay 2021. Se realiza una breve capacitación en el uso de los datos abiertos. Se plantea la realización de una propuesta de investigación que utilice el catálogo nacional de datos abiertos. La tarea deberá ser subida al portafolio EVA y corregida por el tutor a cargo.

**Módulo 4: Psicosis crónicas.** Se comparte un compilado de audiovisuales de campañas contra el estigma. Se exploran creencias individuales y experiencias personales con el estigma a modo de taller. Se les solicita que creen su propia campaña contra el estigma con los programas y formatos que deseen para subir al portafolio de cada grupo; ellas participarán en un concurso integrado por un tribunal de profesores de la clínica que evaluará creatividad y mensaje, con una

recompensa que puede consistir en la matriculación gratuita a las jornadas de la clínica para el equipo ganador. Las producciones serán expuestas en el congreso anual de la Clínica Psiquiátrica.

**Módulo 5: Consumo problemático de sustancias psicoactivas.** Se propone el aprendizaje a partir del error (Briceño y Milagros, 2009). Los errores y los fracasos son muy graves en medicina, pero no dejan de ser oportunidades valiosísimas de crecimiento a nivel personal y profesional. Se propone la presentación de un audiovisual en el cual se evidencia una entrevista con bordes controversiales para reflexionar. Se realiza un intercambio grupal y se solicita que la tarea sea subida de forma escrita al portafolio EVA.

**Módulo 6: Confusión mental.** Se introduce un personaje llamado Aurora que representa a la esposa añosa de un paciente confuso, se les solicita a los estudiantes que comuniquen a Aurora la patología de su esposo, su tratamiento y evolución. Se evalúan estrategias de comunicación además del conocimiento de la patología. Se realizará un taller de *role play* que entrene estrategias de comunicación.

**Evaluación.** La evaluación será principalmente continua, algunas de las actividades serán *evaluadas entre pares* siguiendo conceptos de una rúbrica

previamente definida por el equipo docente aleatorizando los evaluadores. Para la aprobación del curso será necesario entregar todas las tareas solicitadas antes del plazo de cierre establecido.

Se propone reiterar al final del curso la encuesta inicial para evaluar los conocimientos adquiridos.

## Conclusiones

De acuerdo con las experiencias transitadas y las devoluciones recibidas, tanto del cuerpo docente como de los estudiantes, se propone un rediseño de la primera experiencia en la virtualidad del curso de Psiquiatría para estudiantes de grado de la Facultad de Medicina. Las bases teóricas fueron descritas y estas se asientan en un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje afuera del aula, con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo, transformando el espacio grupal en un ambiente dinámico e interactivo. Esperamos que la socialización de nuestra experiencia contribuya al continuo esfuerzo de mejora de la comunidad educativa.



## Referencias bibliográficas

- Arroyo, J. (2020). Coronavirus: La OMS declara la pandemia a nivel mundial por covid-19. *Redacción Médica*. Recuperado de <https://www.redaccionmedica.com/secciones/sanidad-hoy/coronavirus-pandemia-brote-de-covid-19-nivel-mundial-segun-oms-1895>
- Briceño, E., y Milagros, T. (2009). El uso del error en los ambientes de aprendizaje: Una visión transdisciplinaria. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (14), 9-28. ISSN: 1316-9505. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65213214002>
- Budapest Open Access Initiative. (2002). Recuperado de <https://www.budapestopenaccessinitiative.org/translations/spanish-translation>
- Clínica de Psiquiatría. (2018). *Programa de la unidad curricular Clínicas Médicas*. UC 19. Facultad de Medicina, Carrera Doctor en Medicina, Ciclo Clínico General Integral, Unidad Curricular “Clínica Médica”. Recuperado de <http://www.fmed.edu.uy/sites/default/files/Programa%20de%20UC%20Cl%C3%ADnica%20M%C3%A9dica.pdf>
- Enseñanza en Línea, Universidad de la República. (2020). *Enseñanza y evaluación*. Recuperado de <https://www.cse.udelar.edu.uy/recursos/2020/04/19/ensenanza-y-evaluacion/>
- Falcó-Boudet, J., y Huertas, J. (2018). Superpoderes contra el Dr. Discriminador: La mejora de la evaluación continua mediante la ludificación en el Máster en profesorado. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. Recuperado de <https://doi.org/10.6018/riite/2018/327961>
- Gaillard, I., y Aguilar, M. (2020). El uso de subtítulos en los videos como estrategia de inclusión. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 12(23). <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/75156>
- García, L., Figueroa, S., Esquivel, I. (2014). Modelo de sustitución, aumento, modificación y redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicación. En *Los modelos tecno-educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/273754983\\_Modelo\\_de\\_Sustitucion\\_Aumento\\_Modificacion\\_y\\_Redefinicion\\_SAMR\\_Fundamentos\\_y\\_aplicaciones](https://www.researchgate.net/publication/273754983_Modelo_de_Sustitucion_Aumento_Modificacion_y_Redefinicion_SAMR_Fundamentos_y_aplicaciones)
- Huertas, G. (2020). *Aula invertida*. Tecnología aplicada al aprendizaje. Tecnopedagogía. Unidad de proyectos digitales UTEC. Recuperado de <https://red.utec.edu.uy/tecnopedagogia/ejemplos/aula-invertida/>
- Ibáñez, H. (2013). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. Hippasus. Recuperado de [https://www.academia.edu/8380418/TAXONOM%C3%8DA\\_DE\\_BLOOM\\_PARA\\_LA\\_ERA\\_DIGITAL](https://www.academia.edu/8380418/TAXONOM%C3%8DA_DE_BLOOM_PARA_LA_ERA_DIGITAL)
- Ledesma, P., y Villaverde, M. (2019). *Dispositivos móviles como herramientas pedagógicas del siglo XXI*. Educación STEM/STEAM: Apuestas hacia la formación, impacto y proyección de seres críticos / Cáceres, N. (comp.), ISBN 978-980-7857-23-9, pp. 127-146. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8093326>
- Maribe, R. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. ISBN 978-0-387-09506-6. DOI 10.1007/978-0-387-09-506-6. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. Library of congress Control number: 2009932903
- Martínez, W., Esquivel, I., y Martínez, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. En *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (143-160). Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Waltraud-Olvera/publication/273765424\\_Aula\\_Invertida\\_o\\_Modelo\\_Invertido\\_de\\_Aprendizaje\\_origen\\_sustento\\_e\\_implicaciones/links/550b6203cf265693cef771f/Aula-Invertida-o-Modelo-Invertido-de-Aprendizaje-origen-sustento-e-implicaciones.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Waltraud-Olvera/publication/273765424_Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje_origen_sustento_e_implicaciones/links/550b6203cf265693cef771f/Aula-Invertida-o-Modelo-Invertido-de-Aprendizaje-origen-sustento-e-implicaciones.pdf)
- Osses, S., y Jaramillo, S. (2008). Metacognición: Un camino para aprender a aprender. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 34(1), 187-197. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052008000100011>
- Pérez, J., Rivera, E., y Trigueros, C. (2017). “La profecía de los elegidos”: Un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria / “The Prophecy of The Chosen Ones”: An Example of Gamification Applied to University Teaching. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 17(66), 243-260. DOI:<https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.66.003> Recuperado de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista66/artprofecia803.htm>
- Puentedura, R. (2006). *Transformation, technology and education*. Hippasus. Recuperado de <http://hippasus.com/resources/tte/>
- Puentedura, R. (2013). *Getting to Transformation*. Hippasus. Recuperado de <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2013/04/16/SAMRGettingToTransformation.pdf>
- Rodés, V., Rodríguez, C., y Porta, M. (2020). *Consejos iniciales para enseñar en línea en condiciones de emergencia*. Programa de Entornos Virtuales de Aprendizaje, Departamento de Apoyo Técnico Académico, Comisión Sectorial de Enseñanza, Universidad de la República, Uruguay.
- Tarpy, R. (1999). Capítulo 1: Bagaje histórico del estudio del aprendizaje. En *Aprendizaje, teoría e investigación contemporáneas* (p. 8). McGraw-Hill Interamericana de España. ISBN 84-481-2492-8.
- Thomas, T., Wilson, A., Tonkin, E., Miller, E. R., y Ward, P. R. (2020, agosto 21). How the Media Places Responsibility for the Covid-19 Pandemic—An Australian Media Analysis. *Front Public Health*, 8, 483. doi: 10.3389/fpubh.2020.00483. PMID: 32974266; PMCID: PMC7472525. Recuperado de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32974266/>

Uruguay. (2017, agosto). *Ley 19.529: Salud Mental*. Centro de Información Oficial IMPO. Normativa y avisos legales del Uruguay. Recuperado de <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/19529-2017>

*Experiencias en la virtualidad elaboradas en el marco coyuntural de la pandemia*, es una obra de la Clínica de Psiquiatría de la Udelar y se encuentra bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional.

### Contribución de autoría

Alejandra Moreira Rosa: concepción y diseño del artículo, adquisición y análisis de datos, redacción del manuscrito.  
Sandra Romano Fuzul: redacción del manuscrito, aprobación de la versión final del manuscrito.

---