

FORMULARIO CONCURSO PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. IDENTIFICACION DEL PROYECTO:

1.1. Título:

ESCENARIOS EN REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA (OCULUS) PARA LA ADQUISICIÓN DE ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO DE SITUACIONES COMPLEJAS RELACIONALES EN LA ATENCION DE USUARIOS EN EL SISTEMA PUBLICO EN ESTUDIANTES DEL AREA DE LA SALUD

1.2. Problemática detectada que pretende resolver:

Dificultad de los Estudiantes del área la salud, para afrontar Situaciones Difíciles relacionales en Prácticas Clínicas y Atención de Pacientes

Descripción del Problema:

En el contexto de la educación en ciencias de la salud, las prácticas clínicas son fundamentales para que los estudiantes adquieran competencias prácticas y habilidades interpersonales y transversales necesarias para la atención de usuarios. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan serias dificultades al afrontar situaciones complejas y desafiantes durante estas prácticas. Estas dificultades pueden influir negativamente en su formación y, a largo plazo, en la calidad de atención que ofrecerán como profesionales de la salud.

Problemas Identificados:

Estrés y Ansiedad:

Los estudiantes frecuentemente experimentan altos niveles de estrés y ansiedad cuando se enfrentan a situaciones clínicas difíciles, como el manejo de situaciones críticas relacionales, conflictos, emergencias, la comunicación de malas noticias a los pacientes o la toma de decisiones bajo presión.

Este estrés puede inhibir su capacidad para pensar con claridad y actuar de manera efectiva, comprometiendo su desempeño y aprendizaje.

Falta de Experiencia y Confianza:

La inexperiencia en situaciones clínicas reales puede llevar a una falta de confianza en sus habilidades y conocimientos.

Los estudiantes pueden sentirse inseguros sobre cómo proceder en situaciones relacionales complejas o donde hay incertidumbre clínica o moral, lo que puede resultar en errores o en la evitación de tomar decisiones.

Comunicación y Habilidades Interpersonales:

La comunicación efectiva con pacientes y colegas es esencial, especialmente en situaciones difíciles.

Los estudiantes a menudo tiene dificultades para gestionar sus habilidades interpersonales para manejar este tipo de situaciones, lo que puede afectar la relación con los pacientes y la colaboración en equipos de salud.

Manejo de la Carga Emocional:

Las situaciones clínicas pueden ser emocionalmente intensas, y los estudiantes necesitan aprender a manejar estas emociones de manera constructiva.

La falta de estrategias para gestionar la carga emocional puede llevar al agotamiento profesional (burnout) y a una menor calidad de atención al paciente.

Todo lo anterior afecta a la salud mental de los estudiantes y genera desmotivación, en algunos casos reprobación de asignaturas y en casos extremos deserción.

Número de estudiante a participar 35 (según lo proyectado para la asignatura en 2025)

1.3. Propuesta, idea solución, especificar cómo abordará la problemática planteada, detallando la idea/solución y como la llevará acabo.

Uso de Realidad Virtual Inmersiva para Simular Situaciones Complejas relacionales en Prácticas Clínicas

Resumen de la Propuesta:

Para abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes de ciencias de la salud al encontrarse con situaciones complejas a nivel de relaciones interpersonales durante sus prácticas clínicas, proponemos el uso de escenarios en realidad virtual inmersiva utilizando dispositivos Oculus. Esta tecnología permitirá a los estudiantes experimentar y manejar situaciones difíciles en un entorno seguro y controlado, mejorando sus habilidades prácticas, de afrontamiento, y de comunicación interpersonal.

Implementación de Realidad Virtual Inmersiva:

Desarrollo de Escenarios relacionales Clínicos Realistas:

Crear una serie de escenarios virtuales que simulen situaciones clínicas relacionales complejas, conflictos con usuarios, tensión con el equipo de salud en situaciones de emergencia, contención a pacientes o familiares, situaciones relacionales dentro del equipo (entre pares, a nivel jerárquico etc).

Asegurar que los escenarios sean altamente realistas y basados en casos reales para proporcionar una experiencia auténtica.

Entrenamiento y Evaluación:

Diseñar programas de entrenamiento específicos que guíen a los estudiantes a través de los escenarios, con retroalimentación en tiempo real.

Evaluar el desempeño de los estudiantes en las simulaciones para identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación personalizada.

Soporte Emocional y Estrategias de Afrontamiento:

Incluir módulos en las simulaciones que enseñen técnicas de manejo del estrés y resiliencia emocional.


Ofrecer recursos de apoyo emocional, como asesoramiento y sesiones de debriefing después de las simulaciones.

1.4. Recursos Totales Solicitados: \$ 1.800.000.-


2. PARTICIPANTES DEL PROYECTO:

2.1. DIRECTOR DOCENTE ACADÉMICO INNOVADOR RESPONSABLE:

| | |
|---|---|
| Nombre Completo: Carla Vanessa Morales Esparza | |
| RUT: 13521199-0 | |
| Facultad / Carrera: Salud/ Enfermería | |
| Jornada /Horas de contrato: Completa/ 42 horas | |
| Tipo de Contrato: Planta | |
| Antigüedad en la Universidad (años): 3 años | |
| Teléfono: 56990184655 | Correo Electrónico: cmorales53@santotomas.cl |
| Horas de dedicación semanal al proyecto: 4 horas | |

| |
|---|
|  |
| Firma: |

2.2. SUBDIRECTOR DOCENTE ACADÉMICO INNOVADOR RESPONSABLE:

| | |
|--|--|
| Nombre Completo: Henriette Darmendrail Retamal | |
| RUT: | |
| Facultad / Carrera: Salud/ Enfermería | |
| Jornada /Horas de contrato: Completa/ 42 horas | |
| Tipo de Contrato: Planta | |
| Antigüedad en la Universidad (años): 2 años | |
| Teléfono: 950859056 | Correo Electrónico: hdarmendrail@santotomas.cl |
| Horas de dedicación semanal al proyecto: 2 horas | |
|  | |
| Firma: | |

2.3. ESTUDIANTE (PRE / POSTGRADO): (Repetir si son más alumnos)

| | |
|--|----------------------------|
| Nombre Completo (señale POR DEFINIR si está pendiente): Por definir | |
| RUT: | |
| Teléfono: | Correo Electrónico: |
| Función dentro del proyecto: | |
| Carrera: Enfermería | |
| Facultad: Salud | |
| Nivel Académico: Estudiante | |

2.4 OTROS DOCENTES ACADÉMICOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO

| Nombre Académico | Facultad / Carrera | Función dentro del Proyecto | Dedicación en horas semanales |
|---------------------|--|--|-------------------------------|
| Isabel Lopez H. | Salud/Enfermería | Implementación proyecto | 2 |
| Romy Valenta | Diseño/Video juegos | Asesor técnico | 2 |
| Por definir | Diseño/Video juegos | Desarrollador del dispositivo | 2 |
| Maria Cecilia Vegas | Cs. Sociales/Psicología | Apoyo en creación de pautas y tips para mejorar la gestión de las emociones. | 2 |
| Macarena Meza | Coordinadora de lenguaje/Formación general | Apoyo en la revisión del proyecto | 1 |

3. RESUMEN DE LA POSTULACIÓN.

Título del Proyecto:

Uso de Realidad Virtual Inmersiva para Mejorar la Preparación de Estudiantes de Ciencias de la Salud en Situaciones Clínicas Complejas relacionales.

Objetivo General:

Desarrollar e implementar un programa de formación basado en la realidad virtual inmersiva, utilizando dispositivos Oculus, para mejorar la capacidad de los estudiantes de ciencias de la salud en la gestión de situaciones clínicas complejas y estresantes relacionales.

Objetivos Específicos:

Desarrollar una serie de escenarios clínicos virtuales que simulen situaciones complejas y críticas relacionales, permitiendo a los estudiantes practicar en un entorno seguro y controlado.

Evaluar el impacto del entrenamiento en realidad virtual en la competencia transversales, habilidades interpersonales y manejo del estrés de los estudiantes.

Diseñar e implementar programas de entrenamiento específicos que incluyan módulos de técnicas de manejo del estrés y resiliencia emocional situaciones complejas relacionales.

Ofrecer recursos de apoyo emocional, incluyendo sesiones de debriefing y asesoramiento para los estudiantes después de las simulaciones.

Justificación del Proyecto

El **entorno clínico** presenta numerosas situaciones estresantes y complejas que pueden ser difíciles de manejar para los estudiantes de ciencias de la salud. La **formación tradicional** a menudo no proporciona suficiente exposición a estas situaciones antes de que los estudiantes entren en el entorno clínico real, lo que puede llevar a una mayor ansiedad y a un desempeño menos eficaz en la práctica real (Cant & Cooper, 2014). Los **estudiantes de salud**, especialmente los estudiantes de enfermería enfrentan una serie de desafíos que impactan su capacidad para manejar situaciones relacionales e interacciones dentro de los entornos clínicos. Estos desafíos pueden afectar significativamente **su experiencia de aprendizaje y desarrollo profesional**.

La **realidad virtual** (VR) inmersiva ha demostrado ser una herramienta **efectiva en la formación de los futuros** profesionales de la salud, permitiendo a los estudiantes practicar y mejorar sus habilidades en un entorno seguro y controlado. Según estudios, el uso de VR puede mejorar significativamente la confianza y la competencia de los estudiantes al enfrentarse a situaciones clínicas complejas (Liu et al., 2019).

Además de las habilidades técnicas, **las habilidades interpersonales** son cruciales para la práctica clínica efectiva. La VR ofrece una plataforma única para practicar estas habilidades, especialmente en situaciones que requieren comunicación delicada y manejo emocional (Pan et al., 2019).

La capacidad de manejar el estrés y la resiliencia emocional son componentes esenciales para el éxito en el entorno clínico. La integración de módulos de manejo del estrés en los programas de entrenamiento en VR puede ayudar a los estudiantes a desarrollar estas habilidades críticas (McGaghie et al., 2010).

Ingresar al entorno clínico puede ser intimidante para los estudiantes de salud. Los estudios indican que muchos estudiantes de enfermería experimentan altos niveles de ansiedad y sentimientos de inferioridad, que pueden derivar de una percepción de falta de conocimientos y habilidades. Esta ansiedad puede dificultar su capacidad para comunicarse y relacionarse efectivamente con los pacientes, lo que lleva a una experiencia de aprendizaje menos efectiva (Jamshidi et al., 2016):

Un desafío fundamental es la brecha en habilidades **relacionales y actitudes** necesarias para desenvolverse con confianza en los entornos clínicos. Esta brecha puede hacer que los estudiantes se sientan inseguros en sus interacciones, exacerbando aún más los sentimientos de ansiedad e insuficiencia (Jamshidi et al., 2016).

Referencias

Jamshidi, N., Molazem, Z., Sharif, F., Torabzadeh, C., & Kalyani, M. N. (2016). Los desafíos de los estudiantes de enfermería en el entorno de aprendizaje clínico: Un estudio cualitativo. *The Scientific World Journal*, 2016. <https://doi.org/10.1155/2016/1846178>

Heidari, M., & Norouzadeh, R. (2015). Perspectivas de los estudiantes de enfermería sobre la educación clínica. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism*, 3(1), 39-43.

Fego, R. J., Hentzen, M., & Vogel, S. (2022). Experiencias y expectativas de los estudiantes de enfermería en el aprendizaje clínico: Un estudio cualitativo. *Nurse Education Today*, 106, 105054. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021>.

4. FORMULACION DE LA INICIATIVA

INNOVACIÓN EDUCATIVA

Innovación Educativa: Uso de Realidad Virtual Inmersiva en la Preparación de Estudiantes de Ciencias de la Salud para Situaciones Clínicas Complejas Relacionales

El proyecto propone el uso de la Realidad Virtual Inmersiva (RVI) para mejorar la preparación de los estudiantes de ciencias de la salud en la gestión de situaciones clínicas complejas y estresantes, en el ámbito relacional. Esta propuesta es innovadora en el contexto de la educación en salud porque aborda las limitaciones de los métodos tradicionales de formación mediante la creación de un entorno virtual controlado que simula escenarios clínicos desafiantes. Estos entornos permiten a los estudiantes practicar y perfeccionar sus habilidades en la gestión de situaciones críticas antes de enfrentarlas en la práctica clínica real.

Si bien se podrían utilizar escenarios de simulación con actores, el volumen de escenarios a preparar y costos involucrados hacen que sea difícil de implementar.

La integración de la Realidad Virtual Inmersiva (RVI) es una de las principales innovaciones tecnológicas de este proyecto. Esta tecnología ofrece una plataforma interactiva y segura para que los estudiantes practiquen habilidades interpersonales y manejen situaciones de alto estrés, aspectos que son difíciles de enseñar a través de métodos convencionales. A diferencia de las simulaciones tradicionales, la RVI proporciona una experiencia inmersiva que puede replicar de manera realista las condiciones y presiones del entorno clínico, lo que resulta en un aprendizaje más profundo y efectivo.

Numerosos estudios respaldan la eficacia de la RVI en la educación en salud. Por ejemplo, Liu et al. (2019) demostraron que el uso de RVI puede mejorar significativamente la confianza y competencia de los estudiantes cuando se enfrentan a situaciones clínicas complejas. Además, Pan et al. (2019) subrayan que la VR es particularmente efectiva para desarrollar habilidades interpersonales, cruciales en la práctica clínica. Estas investigaciones muestran que la RVI no solo es eficaz en la enseñanza de habilidades técnicas, sino también en la formación de competencias transversales y manejo emocional.

Otra experiencia similar es la desarrollada por Cant y Cooper (2014), quienes concluyeron que los entornos de simulación mejoran significativamente la capacidad de los estudiantes para manejar el estrés y la ansiedad en situaciones reales. Esto respalda la inclusión de módulos específicos de manejo del estrés y resiliencia emocional en el proyecto, lo cual es esencial para enfrentar las demandas del entorno clínico.

Colaboración Interdisciplinaria y Enfoque Inclusivo:

Este proyecto promueve la colaboración interdisciplinaria entre profesionales de la salud, diseñadores informáticos, y expertos en psicología educativa. Este enfoque permite un desarrollo integral del programa, asegurando que los escenarios virtuales no solo sean técnicamente precisos, sino también pedagógicamente eficaces.

Además, la inclusión de estudiantes en el proceso de diseño y prueba de los escenarios virtuales asegura que el dispositivo sea relevante y adaptado a sus necesidades reales. El enfoque inclusivo también se manifiesta en la consideración de un diseño que sea accesible y útil para estudiantes con diversas necesidades de aprendizaje, así como en la integración de un enfoque de género en los escenarios para reflejar la diversidad y promover la equidad.

- 5. FUNDAMENTACIÓN:** Debe incluir una exposición clara y precisa de la relación de la problemática con su propuesta de solución, el fundamento teórico (en caso de que aplique), relevancia para la Universidad y su motivación personal/profesional para realizarla.

Fundamentación del Proyecto: Uso de Realidad Virtual Inmersiva para la Preparación de Estudiantes de Ciencias de la Salud en Situaciones Clínicas Complejas Relacionales.

1. Relación de la Problemática con la Propuesta de Solución.

Los estudiantes de ciencias de la salud a menudo enfrentan dificultades significativas al ingresar al entorno clínico real. Una de las principales problemáticas es la ansiedad y el estrés que experimentan al enfrentarse a situaciones relacionales complejas, como la comunicación con pacientes en situaciones críticas, el manejo de conflictos interpersonales, y la toma de decisiones bajo presión. Estos factores no solo afectan su desempeño académico y profesional, sino que también pueden impactar negativamente la calidad de la atención brindada a los pacientes.

La formación tradicional en estos programas a menudo se centra en el desarrollo de competencias técnicas, dejando en segundo plano las habilidades interpersonales y el manejo emocional. Aunque las simulaciones físicas y los entrenamientos con actores han sido utilizados para cubrir esta brecha, estas metodologías presentan limitaciones en términos de repetibilidad, acceso y realismo.

Para abordar esta problemática, proponemos el desarrollo e implementación de un programa de formación basado en la Realidad Virtual Inmersiva (RVI), utilizando dispositivos Oculus. La RVI permite la creación de escenarios clínicos virtuales que simulan situaciones relacionales complejas de manera segura y controlada. A través de este entorno inmersivo, los estudiantes pueden practicar sus habilidades en la gestión de conflictos, la comunicación con pacientes y colegas, y el manejo del estrés, todo ello en un entorno que replica las presiones del mundo real sin los riesgos asociados.

2. Fundamento Teórico.

La Realidad Virtual Inmersiva ha sido ampliamente estudiada y utilizada en la formación médica y en ciencias de la salud por su capacidad de crear entornos de aprendizaje seguros, realistas y repetibles. Según estudios realizados por Liu et al. (2019), el uso de RVI en la formación médica mejora significativamente la confianza y competencia de los estudiantes al enfrentarse a situaciones clínicas complejas. Este tipo de tecnología permite a los estudiantes sumergirse completamente en escenarios que replican las condiciones reales del entorno clínico, lo que facilita un aprendizaje más profundo y práctico.

Además, Pan et al. (2019) destacan la efectividad de la RVI para el desarrollo de habilidades interpersonales, fundamentales en la práctica clínica. La capacidad de los estudiantes para manejar situaciones emocionalmente cargadas y comunicarse eficazmente con pacientes y colegas es crucial para el éxito en el entorno clínico. El entorno virtual proporciona un espacio donde los estudiantes pueden experimentar y practicar estas habilidades, recibir retroalimentación inmediata y repetir las interacciones hasta lograr un nivel de competencia deseado.

3. Relevancia para la Universidad

*Este proyecto es de gran relevancia para la Universidad Santo Tomás, ya que se alinea con su misión de formar profesionales competentes, **integrales y con valores**, capaces de enfrentar los desafíos del entorno profesional actual. La incorporación de tecnologías innovadoras como la Realidad Virtual en los programas de formación en salud no solo posiciona a la universidad en espacios innovadores, sino que también mejora la calidad de la enseñanza y prepara a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.*

Además, este proyecto tiene el potencial de ser replicado y adaptado en otros programas académicos dentro de la universidad, lo que podría conducir a un fortalecimiento general de la oferta educativa (aumentar la admisión), fidelizar a los estudiantes y una mejora en los indicadores de retención, satisfacción estudiantil y titulación.

4. Motivación Personal y Profesional

La motivación para desarrollar este proyecto surge de nuestro compromiso con la educación en salud e interés en la integración de nuevas tecnologías en la enseñanza. Como profesionales de la salud y docentes, hemos observado de primera mano las dificultades que enfrentan los estudiantes al ingresar a entornos clínicos reales. La ansiedad, la falta empoderamiento y preparación para manejar situaciones relacionales complejas son problemas recurrentes que impactan negativamente en su aprendizaje, en la atención al paciente y en su desempeño laboral futuro.

Creemos que la Realidad Virtual Inmersiva puede transformar la forma en que enseñamos y preparamos a los futuros profesionales de la salud. Este proyecto no solo permitirá mejorar la calidad respecto a la enseñanza sino también además reforzará lo respectivo al aprendizaje y formación integral aspecto esencial que contribuye a la formación de profesionales más seguros, competentes y preparados para los desafíos del entorno clínico.

Esta propuesta podría representar una solución innovadora a una problemática real en la formación de profesionales de la salud, alineada con los valores y objetivos estratégicos de la Universidad Santo Tomás.

a. **JUSTIFICACIÓN DE LA COHERENCIA CON EL DESARROLLO DE LA UNIDAD ACADÉMICA.**

La propuesta de implementar un programa de formación basado en Realidad Virtual Inmersiva (RVI) para mejorar la preparación de los estudiantes en la gestión de situaciones relacionales complejas se alinea perfectamente con los objetivos y actividades de la asignatura "Gestión del Cuidado del Adulto Hospitalizado" en la carrera de Enfermería de la Facultad de Salud.

1. Relevancia para la Asignatura

*La asignatura "Gestión del Cuidado del Adulto y adulto mayor en APS" tributa a la competencia **Aplicar el Proceso Enfermero mediante la gestión del cuidado a personas sanas y enfermas durante todo el ciclo vital dentro del marco legal y ético vigente** y se centra en la formación de competencias clínicas y de gestión esenciales para el cuidado integral del paciente adulto en el contexto de Atención primaria. Esta asignatura no solo aborda aspectos técnicos del cuidado, sino que también enfatiza la importancia de las habilidades interpersonales, el manejo del estrés y la capacidad de toma de decisiones en situaciones críticas. Estos son componentes clave que los estudiantes deben dominar para proporcionar un cuidado de calidad y responder adecuadamente a las necesidades de los pacientes en situaciones de alta presión.*

El uso de RVI permite a los estudiantes experimentar, en un entorno controlado y seguro, las complejidades de la gestión del cuidado en situaciones que pueden ser difíciles de replicar en la práctica clínica tradicional. La capacidad de simular escenarios realistas, como la atención a pacientes con condiciones críticas o la interacción con el equipo de salud en situaciones de crisis, proporciona una oportunidad única para que los estudiantes desarrollen y refinen sus habilidades antes de enfrentarse a estos desafíos en la vida real.

2. Integración con los Objetivos de la Asignatura

El proyecto propuesto está en total coherencia con los objetivos de la asignatura, los cuales incluyen:

Fortalecer las habilidades interpersonales y de comunicación en Atención primaria. Mediante la simulación de interacciones con pacientes y colegas en un entorno virtual, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades comunicativas, cruciales para una atención efectiva y colaborativa en un equipo de salud.

Fomentar el manejo del estrés y la resiliencia en situaciones clínicas relacionales complejas. La RVI ofrece un espacio seguro que prepara a los estudiantes para mantener la calma y actuar con eficacia en situaciones de alta presión, habilidades esenciales para cualquier profesional de la salud.

3. Aporte al Desarrollo Profesional de los Estudiantes

Al integrar esta tecnología en la asignatura "Gestión del Cuidado del Adulto y adulto mayor en APS", se ofrece a los estudiantes una herramienta para el aprendizaje experiencial, que complementa y refuerza los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura. Esta innovación educativa no solo mejora la calidad de la formación, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos reales de la práctica clínica, contribuyendo así a su desarrollo profesional y a su éxito futuro en el campo de la salud.

La propuesta de incorporar la Realidad Virtual Inmersiva en la formación de los estudiantes de enfermería es coherente con los objetivos y actividades de la asignatura "Gestión del Cuidado del Adulto en APS". Esta innovación educativa proporciona un valor añadido significativo, mejorando la preparación de los estudiantes para gestionar el cuidado del paciente adulto en entornos clínicos complejos y dinámicos.

b. RESULTADOS Y/O BENEFICIOS ESPERADOS DEL PROYECTO.

RESULTADOS Y/O BENEFICIOS ESPERADOS

*El programa está diseñado para fortalecer **Competencias transversales** declaradas por la institución, que son esenciales para el desarrollo profesional de los estudiantes del área de la salud. Estudiantes más empoderados a través de la adquisición de:*

1. Comunicación Interpersonal

El proyecto busca mejorar significativamente las habilidades de comunicación interpersonal de los estudiantes en el ámbito clínico. A través de escenarios virtuales que simulan situaciones relacionales complejas, los estudiantes podrán:

Fortalecer la Comunicación Efectiva: Aprender a comunicarse de manera clara y eficaz con pacientes y colegas, incluso en situaciones de alta presión y conflicto.

Desarrollar Empatía y Negociación: Aumentar la empatía y la capacidad de negociación a través de interacciones simuladas, lo que facilitará un mejor manejo de conflictos y situaciones delicadas en el entorno clínico.

2. Uso de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)

La integración de la realidad virtual inmersiva en la formación clínica permite a los estudiantes familiarizarse y dominar el uso de tecnologías avanzadas, lo que es crucial en la práctica clínica moderna:

Los estudiantes desarrollarán competencias tecnológicas al utilizar dispositivos Oculus para la simulación de escenarios clínicos, lo que les permitirá mejorar su capacidad para adaptarse a nuevas herramientas tecnológicas en el futuro.

Práctica en Entornos Seguros: La realidad virtual ofrece un entorno seguro donde los estudiantes pueden practicar sin riesgo, aprender de sus errores y mejorar sus habilidades sin temor a repercusiones para los pacientes.

3. Pensamiento Creativo e Innovación

El proyecto fomenta el pensamiento creativo y la innovación, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes enfoques y soluciones para problemas clínicos relacionales complejos:

Desarrollo de Estrategias Innovadoras: Los estudiantes serán capaces de idear y probar diferentes estrategias de manejo del estrés y situaciones clínicas, potenciando su capacidad para pensar de manera creativa ante problemas inesperados.

Mejora en la Toma de Decisiones: Al exponerse repetidamente a una variedad de escenarios desafiantes, los estudiantes fortalecerán su capacidad de respuesta y toma de decisiones, convirtiéndose en profesionales más innovadores y adaptables.

Apoyar el Bienestar Estudiantil:

Proporcionar un entorno de aprendizaje que promueva el bienestar mental de los estudiantes.

Ofrecer recursos y apoyo para ayudar a los estudiantes a gestionar la carga emocional de las prácticas clínicas.

6. DIFUSIÓN DE RESULTADOS A LA COMUNIDAD

La difusión de los resultados del proyecto "Uso de Realidad Virtual Inmersiva para Mejorar la Preparación de Estudiantes de Ciencias de la Salud en Situaciones Clínicas Complejas Relacionales" se llevará a cabo a través de una serie de actividades estratégicas dirigidas a diferentes públicos dentro de la comunidad académica, profesional y general. Estas actividades están diseñadas para maximizar el alcance y el impacto de los hallazgos y experiencias generados a través del proyecto.

1. Presentaciones en Congresos y Seminarios

Congresos Académicos y Científicos: Se presentarán los resultados en congresos nacionales e internacionales relacionados con la educación en ciencias de la salud, la enfermería y la innovación educativa, tales como el Congreso Chileno de Educación en Ciencias de la Salud o el Congreso Internacional de Educación Médica.

Seminarios Institucionales.

2. Publicaciones Académicas.

Artículos en Revistas Científicas: Se elaborarán artículos detallando los resultados del proyecto para su publicación en revistas científicas especializadas en educación en salud, tecnología educativa, y simulación clínica. Ejemplos de estas revistas podrían ser "Nurse Education Today" o "Journal of Clinical Simulation in Nursing".

3. Talleres y Capacitaciones

Talleres para Profesionales de la Salud: Se organizarán talleres de capacitación para profesionales de la salud en el sistema público, donde se les presentará el uso de la Realidad Virtual Inmersiva como herramienta para mejorar la gestión de situaciones clínicas complejas. Estos talleres incluirán demostraciones interactivas y oportunidades para que los participantes experimenten el uso del dispositivo en un entorno controlado.

Capacitaciones para Docentes: Se realizarán sesiones de formación para docentes de la Facultad de Salud sobre la integración de la Realidad Virtual en la enseñanza, con el objetivo de equipar a los profesores con las habilidades necesarias para utilizar esta tecnología de manera efectiva en sus cursos.

4. Uso de Medios Digitales y Redes Sociales

Difusión en Redes Sociales: Se utilizarán las plataformas de redes sociales de la Universidad y la Facultad de Salud para compartir videos, infografías, y testimonios de estudiantes sobre la experiencia y los beneficios del proyecto. Esto permitirá llegar a un público más amplio, incluyendo potenciales estudiantes y colaboradores.

7. PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

[illegible]

8. RECURSOS SOLICITADOS

| Ítem | Total (\$) |
|--|------------|
| Contratación personal o profesionales de apoyo | \$1800000 |
| Compra de Equipamiento | |
| Compra de Fungibles | |
| Otras Compras | |
| TOTAL, SOLICITADO | \$1800000 |

a. JUSTIFICACION DE LOS RECURSOS SOLICITADOS

Especifique en detalle el tipo, cantidad y valor unitario de los recursos que solicita dentro de cada ítem, justificando su adquisición. La justificación es particularmente importante para la evaluación del proyecto.

| Ítem | Descripción | Cantidad | Valor Unitario | Total (\$) |
|--|---------------------------|----------|----------------|------------|
| Contratación personal o profesionales de apoyo | Profesional desarrollador | 1 | 1.800.000 | 1.800.000 |
| Compra de Equipamiento | | | | |
| Compra de Fungibles | | | | |
| Otras Compras | | | | |
| TOTAL, SOLICITADO | | | | 1.800.000 |

(*) Cree cuantas líneas necesita no es necesario indicar nombres basta con poner por ejemplo Profesional informático, Profesional diseño Instruccional, Impresora, Tablet, etc.

Justificación de Recursos:

Para la implementación del proyecto “Uso de Realidad Virtual Inmersiva para Mejorar la Preparación de Estudiantes de Ciencias de la Salud en Situaciones Clínicas Complejas Relacionales”, se requiere la contratación de un profesional especializado en el desarrollo de dispositivos de realidad virtual.

La contratación de un profesional desarrollador es esencial para el éxito del proyecto, ya que implica la creación y programación de escenarios clínicos virtuales específicos, diseñados para simular situaciones clínicas complejas y relacionales. Este profesional será responsable de los siguientes aspectos:

Diseño de Escenarios Virtuales.

Programación y Optimización: El desarrollador deberá programar y optimizar estos escenarios para que sean completamente funcionales en dispositivos Oculus, asegurando una experiencia inmersiva y fluida para los estudiantes.

Integración de Elementos Interactivos: Además del diseño básico, el profesional integrará elementos interactivos y respuestas dinámicas que permitirán a los estudiantes interactuar con los escenarios de manera realista. Esto incluye la programación de respuestas del sistema a las acciones de los usuarios, lo que es fundamental para simular el dinamismo de un entorno clínico real.

Actualización y Mantenimiento: Durante la fase de implementación y prueba del proyecto, se necesitará que el profesional realice ajustes y actualizaciones según los comentarios recibidos de los estudiantes y docentes. Esto garantiza que el dispositivo permanezca relevante y efectivo como herramienta educativa.

Anexo 1

| ESCENARIOS EN REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA (OCULUS) PARA LA ADQUISICIÓN DE ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO DE SITUACIONES COMPLEJAS EN LA ATENCION DE USUARIOS EN EL SISTEMA PUBLICO EN ESTUDIANTES DEL AREA DE LA SALUD | | | | |
|---|--|---|--|---|
| Objetivos | | Indicadores | Fuentes de verificación | Supuestos. |
| Objetivo general | Desarrollar e implementar un programa de formación basado en la realidad virtual inmersiva, utilizando dispositivos Oculus, para mejorar la capacidad de los estudiantes de ciencias de la salud en la gestión de situaciones clínicas complejas y estresantes relacionales. | | | |
| Objetivo Especifico 1 | Desarrollar un escenario clínico virtual que simule situaciones complejas y críticas relacionales, permitiendo a los estudiantes practicar en un entorno seguro y controlado. | Desarrollo y validación del escenario virtual. Fórmula de Cálculo del Indicador: Cumplimiento del desarrollo y validación del escenario virtual (Sí/No) . | Registro del escenario desarrollado, informe de validación por expertos clínicos. | Acceso a expertos clínicos para la validación y disponibilidad de tecnología |
| Objetivo Especifico 2 | Evaluar el impacto del entrenamiento en realidad virtual en la competencia transversal, habilidades interpersonales y manejo del estrés de los estudiantes. | Mejora porcentual en la competencia transversal, habilidades interpersonales y manejo del estrés Incremento del 25% en las competencias evaluadas después del entrenamiento | Pautas de evaluación | Disponibilidad de métodos de evaluación precisos y participación completa de los estudiantes. |
| Objetivo Especifico 3 | Diseñar e implementar programas de entrenamiento específicos que incluyan módulos de técnicas de manejo del estrés y resiliencia emocional para situaciones complejas relacionales. | Número de módulos de entrenamiento diseñados e implementados. Meta: Implementación de 4 módulos de entrenamiento específicos en un periodo de 3 meses. | Pautas con módulos de técnicas de manejo del estrés y resiliencia emocional para situaciones complejas relacionales. | Disponibilidad de expertos en manejo de estrés y resiliencia, y tiempo adecuado para la implementación. |

| | | | | |
|-----------------------|--|---|---|---|
| Objetivo Especifico 4 | Ofrecer recursos de apoyo emocional, incluyendo sesiones de debriefing y asesoramiento para los estudiantes después de las simulaciones. | Número de sesiones de debriefing y asesoramiento realizadas. Meta: Realización de al menos 20 sesiones de debriefing y asesoramiento en el transcurso del proyecto. | Registro de asistencia a sesiones, reportes de facilitadores. | Disponibilidad de profesionales para conducir las sesiones y participación activa de los estudiantes. |
|-----------------------|--|---|---|---|