ENTREVISTAS SIMULADAS PARA EL ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADES IMPLICADAS EN LA ENTREVISTA DIAGNÓSTICA

• *Rut Salat Alonso*
• *Cristina Carvallo Beciu*
• *José Gutiérrez Maldonado*

Universitat de Barcelona

Las Nuevas tecnologías, como la realidad virtual, están adquiriendo cada vez mayor importancia en el ámbito de la educación, puesto que sus características implican una serie de ventajas a tener en cuenta (Cabero, 1998):

- La inmaterialidad, ya que su materia prima es la información.
- La interactividad, que permite que los sujetos no sean meros receptores pasivos de información sino procesadores activos y conscientes de la misma.
- El que posean elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.
- La instantaneidad, ya que facilita la rapidez al acceso e intercambio de información, rompiendo las barreras espacio temporales.
- Su influencia más sobre los procesos que sobre los productos.
- Y la posibilidad de interconexión de las mismas.

Además de estas ventajas, cualquier método nuevo de enseñanza conlleva automáticamente un aumento de atención por parte del estudiante hacia la misma. Esta mayor motivación afecta positivamente en la concentración, el interés y el esfuerzo aplicados por parte del alumno.

Otra característica que cabe destacar es la posibilidad de autoaprendizaje que proporcionan estas herramientas. Partiendo desde una perspectiva constructivista se asume que el estudiante no es solo un procesador activo de información sino también un constructor significativo de la misma, ya que este medio permite que el alumno avance en

la adquisición de conocimientos a su propio ritmo según sus conocimientos previos y actitudes.

Una de las posibilidades de estos nuevos medios es la creación de simulaciones, que facilitan la realización de prácticas en entornos de fácil control tanto para los profesores como para los alumnos, sin olvidar su carácter flexible y abierto que hacen que puedan ser utilizados por los profesores en diferentes contextos y situaciones diseñadas de aprendizaje.

En 1995 se creó un portal para la asignatura optativa "Psicología patológica", perteneciente al Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológicos, que permitía establecer una relación activa con los contenidos de la asignatura, nuevas formas de interacción entre los alumnos, y entre éstos y los profesores.

Una de las secciones del portal estaba encaminada a entrenar habilidades implicadas en la entrevista diagnóstica. La entrevista clínica es usualmente el punto de partida de la exploración psicopatológica. A partir de las hipótesis diagnósticas que genera se pone en marcha un proceso de investigación que busca confirmar o refutar tales hipótesis mediante la aplicación de pruebas y el diseño de estrategias de obtención de información adecuadas al caso. Es en esta sección donde se enmarcan las entrevistas clínicas simuladas, mediante las cuales el alumno se enfrenta a la tarea de conducir sesiones de exploración psicopatológica con diferentes tipos de pacientes.

El sistema consta de diferentes fases, desde las más esquemáticas iniciales basadas en la simulación mediante texto hasta otras más complejas basadas en la simulación de entornos tridimensionales. Hasta el momento se han desarrollado dos niveles de simulación, uno textual y otro gráfico que incluye la representación básica de pacientes mediante audio y expresión facial.

Dentro del contexto de la simulación textual se han elaborado siete simulaciones mediante hipertexto, representativas de algunos de los trastornos de mayor prevalencia: trastornos de ansiedad, trastornos del estado del ánimo, trastornos psicóticos y trastornos de personalidad. En cada una de ellas el alumno recibe una descripción inicial del motivo de consulta, a partir de la cual puede formular hipótesis diagnósticas o escoger entre una serie de alternativas de pregunta que se le ofrecen. En cada momento de la exploración resulta adecuado formular una u otra pregunta, de acuerdo con los sistemas jerárquicos de diagnóstico diferencial basados en el DSM-IV (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales), por ello, ante una elección dada del alumno, el sistema le presenta una pantalla que le informa acerca de lo acertado o incorrecto de su elección en función de los datos recogidos hasta el momento. Las hipótesis diagnósticas alternativas se van reduciendo a medida que avanza la entrevista. Las preguntas entre las que debe escoger el alumno le permiten aprender también estrategias adecuadas de obtención de información en cada tipo de paciente y trastorno. El alumno recibe información tanto si acierta como si se equivoca, lo que le permite aprender con cada respuesta que emite en el sistema.

Junto a estas simulaciones textuales, se han elaborado varias simulaciones gráficas. En ellas, el nivel de inmersión es mayor, puesto que no sólo se reproduce información textual, sino que se simula la voz del paciente y su expresión facial. Con ello se pretende

incrementar las posibilidades de generalización del aprendizaje, al acercarse más la simulación a la situación real. Asimismo, las mayores posibilidades de interacción y los recursos gráficos pretenden conseguir una mayor motivación en el alumno y con ello incrementar también su sensación de inmersión. El esquema de los ejercicios es equivalente al de las simulaciones textuales, puesto que el alumno se enfrenta a una información inicial que debe completar mediante preguntas adecuadas, de acuerdo con el sistema jerárquico de diagnóstico diferencial del DSM IV, y escoger entre diferentes hipótesis diagnósticas.

Para que el entrenamiento de habilidades mediante simulación gráfica sea un éxito, es necesario que el alumno generalice el aprendizaje obtenido a las situaciones reales. Cabe pensar inicialmente, como propuso Thorndike ya en 1931, que cuanto más similar a la realidad sea el entorno de aprendizaje, mayor será la probabilidad de que lo adquirido en el ambiente virtual se transfiera a la situación real. Sin embargo, esa presuposición puede requerir matizaciones. Es posible que un entorno virtual muy realista sea incluso perjudicial para las fases iniciales del aprendizaje y que, en cambio, reproducciones más esquemáticas, como las ahora disponibles debido a limitaciones técnicas, consigan centrar más la atención del sujeto en los aspectos relevantes de la tarea, promoviendo una mejor adquisición.

En el diseño de los programas de entrenamiento debe reflexionarse cuidadosamente acerca del balance entre intensidad del aprendizaje y transferencia de éste. Muy probablemente entornos esquemáticos faciliten la adquisición inicial de habilidades, por cuanto se suprimen posibles estímulos distractores y ayudan al alumno a centrar la atención en aquellos aspectos del ambiente relevantes para su aprendizaje. No obstante, cabe pensar que a medida que el entorno virtual así construido se distancie de la realidad, se va a dificultar más la generalización del aprendizaje. En las aplicaciones de la realidad virtual debe encontrarse, entonces, el punto de equilibrio adecuado para cada caso entre la intensidad de la modificación de conducta a conseguir y sus posibilidades de generalización.

Una estrategia adecuada, por tanto, podría ser avanzar en el grado de realismo de los entornos a medida que progresa el entrenamiento. Simulaciones iniciales basadas en el texto serían seguidas, así, por simulaciones gráficas esquemáticas, y éstas por entornos mucho más parecidos a la situación real en la que luego deben utilizarse las habilidades entrenadas. En las sesiones iniciales, de acuerdo con este procedimiento, deberían emplearse entornos esquemáticos, en los que la ausencia de estímulos distractores facilitara al alumno centrar la atención en aquellas dimensiones de la situación significativas para su aprendizaje. Una vez adquirido así el aprendizaje relevante, en sesiones posteriores se incrementaría el grado de detalle y el realismo de las escenas con la finalidad de favorecer la transferencia del aprendizaje a las situaciones reales.

Como cualquier estrategia educativa, este tipo de recursos presenta diversas ventajas, muchas de ellas mencionadas anteriormente, así como una serie de limitaciones o inconvenientes. Entre las ventajas cabe destacar el hecho de que facilita el autoentrenamiento y el sobreaprendizaje, ya que el alumno puede repetir la situación tantas veces como desee; se pueden diseñar jerarquías de aprendizaje “a medida”; el coste es menor; se trata de una actividad dirigida en gran medida por el propio alumno, lo cual

favorece el desarrollo del pensamiento operacional y formal al facilitar la exploración de diferentas posibilidades; se adaptan al ritmo, horario y necesidades del alumno, etc.

Pero supone también una serie de inconvenientes, como la pérdida de las señales de comunicación presentes en la relación cara a cara; el tener que revisar cuidadosamente el contenido de los materiales para no propiciar aprendizajes incompletos; el acceso de ordenadores a redes telemáticas, etc.

Teniendo en cuenta todo esto, nuestro equipo se propuso, en el año 1998, comprobar la eficacia de dicha técnica y los efectos de su introducción en el sistema educativo. Se evaluó el grado de aceptación de la simulación textual en 110 estudiantes mediante un cuestionario. En este cuestionario se recogía, entre otras informaciones, la facilidad y utilidad del sistema, valoradas en una escala cuantitativa de 0 (muy negativo) a 7 (muy positivo); la valoración de las secciones del sistema con las que ha trabajado el alumno (de 0 a 7); y las ventajas e inconvenientes que atribuye a este tipo de recursos.

La puntuación general de facilidad de uso fue de 5,75, y la de utilidad de 6,67. Entre las secciones mejor valoradas se encontraban precisamente las entrevistas simuladas. Y las secciones más utilizadas eran aquellas que requieren interacción, bien con el programa y los contenidos (entre las cuales se encuentran las entrevistas simuladas), bien con los compañeros y los profesores.

Los resultados obtenidos sobre el rendimiento mostraron que existían diferencias significativas en las puntuaciones medias del examen de los alumnos que habían utilizado los recursos a través de internet y de quienes no lo habían hecho, obteniendo aquellos mejores calificaciones que éstos. Se observó también que las diferencias entre las calificaciones de los varones que utilizaron y las de quienes no utilizaron internet eran mayores que las de las mujeres. Esta tendencia podría llevar a plantear la hipótesis de que los varones obtienen un mayor beneficio del aprendizaje asistido por ordenador a través de internet que las mujeres.

La valoración general de la experiencia que hemos desarrollado en estos años es positiva. Por un lado, los alumnos reciben un material didáctico de mayor calidad y más motivador que los textos o apuntes tradicionales; por otro lado, encuentran unas herramientas de comunicación muy potentes, que incrementan de manera notable sus posibilidades de acceso al profesor y el intercambio de información con el resto de los compañeros.

En el futuro, es intención del equipo que ha desarrollado estas aplicaciones continuar elaborando situaciones de simulación para otros trastornos, así como realizar un estudio mediante el que se evalúe la incidencia de estos procedimientos sobre el aprendizaje y la motivación de los alumnos, comparándolos con métodos tradicionales de enseñanza de este tipo de habilidades y de práctica mediante ensayos conductuales.