



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2024/2025

Nº de proyecto: 70

Entrenamiento en empatía: Aplicación de un traje simulador de edad
como metodología docente en estudiantes de ciencias de la salud

(II)

Responsable del Proyecto:

M^a Luisa Delgado Losada

Facultad de Medicina

Departamento de Psicología Experimental, Procesos Cognitivos y Logopedia

Departamento de Salud Pública y Materno-Infantil

Departamento de Medicina Legal, Psiquiatría y Anatomía Patológica

INDICE

- 1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto**
- 2. Objetivos alcanzados**
- 3. Metodología empleada en el proyecto**
- 4. Recursos humanos**
- 5. Desarrollo de las actividades**
- 6. Anexos**

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto.

El proyecto trata de dar continuidad al proyecto presentado en el curso 2023-24 debido a los buenos resultados que se obtuvieron y el elevado grado de satisfacción de los estudiantes en el mismo.

El objetivo general del proyecto es mejorar la empatía de los/as estudiantes hacia la atención y trato a las personas mayores y/o personas con discapacidad mediante el uso de un traje simulador que recrea la experiencia de una persona con limitaciones físicas y sensoriales.

Para alcanzar el objetivo general se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar una actividad práctica bajo un modelo educativo centrado en el/la estudiante y su aplicación en el aula.
- Aplicar una herramienta innovadora que permita el desarrollo de competencias y habilidades de los/as estudiantes.
- Sensibilizar a los/as estudiantes acerca de qué implica tener limitaciones motoras y sensoriales asociadas al proceso de envejecimiento o a la discapacidad.
- Promover un cambio de actitudes y estereotipos hacia las personas mayores y las personas con discapacidad.
- Crear una mayor conciencia social acerca de una atención centrada en la persona y la necesidad de un trato digno y empático hacia las personas mayores y las personas con discapacidad.
- Observar y evaluar las reacciones subjetivas de los/as estudiantes y las evidencias de aprendizaje derivadas del uso del traje.
- Analizar la generalización y transferencia de la experiencia vivida con el traje en el aula al entorno real de los centros en los que van a desarrollar sus prácticas externas durante el curso y donde atenderán a personas mayores y personas con discapacidad.

Los objetivos de este proyecto se enmarcan en la línea de propuestas metodológicas que puedan incorporarse a la memoria del título, según se establece en el RD 822/21.

2. Objetivos alcanzados.

Respecto al logro de los objetivos planteados en el epígrafe anterior se han conseguido los siguientes:

El objetivo general del proyecto se ha conseguido de forma completa, los resultados de la evaluación pre y post intervención ponen de manifiesto el logro del objetivo general planteado.

La mejora de la empatía de los/as estudiantes hacia la atención y trato a las personas mayores y personas con discapacidad mediante el uso del traje simulador que recrea la experiencia de una persona con limitaciones físicas y sensoriales, medido a través del uso del Índice de Reactividad (IRI).

Para alcanzar dicho objetivo se establecieron una serie de objetivos específicos que han sido logrados de forma completa y satisfactoria:

- Se desarrollaron actividades prácticas bajo un modelo educativo centrado en el/la estudiante que fue aplicado en el aula durante la realización de diversos seminarios.
- Se elaboró una herramienta innovadora que permitió alcanzar el desarrollo de competencias y habilidades de los/as estudiantes.
- A través de la realización de la actividades prácticas y seminarios se ha logrado sensibilizar a los/as estudiantes para que conozcan qué implica tener limitaciones motoras y sensoriales asociadas al proceso de envejecimiento o a la discapacidad.
- Se ha logrado promover un cambio de actitudes y estereotipos hacia las personas mayores y las personas con discapacidad que se ha visto reflejado en la realización pre y post intervención utilizando el Cuestionario de Estereotipos sobre la Vejez (CENVE).
- Los/as propios estudiantes han indicado que el desarrollo de las actividades realizadas les ha permitido tener una mayor conciencia social acerca de una atención centrada en la persona y la necesidad de un trato digno y empático hacia las personas mayores y/o las personas con discapacidad.
- La ejecución de la intervención ha permitido observar y evaluar las reacciones subjetivas de los/as estudiantes y las evidencias de aprendizaje derivadas del uso del traje a través de los instrumentos de evaluación utilizados.
- Los/as estudiantes indican que las actividades realizadas les han permitido transferir la experiencia vivida con el traje en el aula al entorno real de los centros en los que han desarrollado sus prácticas externas durante el curso y donde atenderán a personas mayores y/o personas con discapacidad.

3. Metodología empleada en el proyecto.

Los participantes en el proyecto han sido 52 los estudiantes de 4º curso del grado de Terapia Ocupacional de la asignatura de Práctica Clínica II: Intervención neurocognitiva y social de 4º curso del Grado en Terapia Ocupacional y 17 estudiantes del Máster Universitario en Salud, Integración y Discapacidad.

Los instrumentos de evaluación utilizados se han aplicado a cada uno de los participantes, antes y después de la realización de las actividades y seminarios inmersivos:

- Cuestionario de Evaluación de Estereotipos Negativos hacia la vejez (CENVE; Sánchez et al., 2004).

El CENVE está formado por 15 ítems tipo Likert con cuatro opciones de respuesta: muy en desacuerdo, en desacuerdo, de acuerdo, y muy de acuerdo, que hacen referencia a tres factores: salud, motivación social y carácter-personalidad.

- Diferencial semántico, es un listado de adjetivos asociados a las personas mayores. La escala es la forma más confiable de obtener información sobre la actitud emocional de los/as estudiantes hacia las personas mayores.

- Índice de Reactividad Interpersonal (IRI; Davis, 1980, 1983).

Es una de las medidas de autoinforme más utilizadas para evaluar la empatía desde una perspectiva multidimensional, incluye factores cognitivos y emocionales. Consta de 28 ítems distribuidos en cuatro subescalas que miden las cuatro dimensiones del concepto global de empatía.

- Cuestionario elaborado *ad hoc* sobre la experiencia en el uso del traje.

Se completó la recogida de información con un cuestionario elaborado *ad hoc* sobre la experiencia en el uso del traje y la transferencia de lo aprendido/vivido a la atención a las personas durante las prácticas externas de la titulación.

En la sesión, cada estudiante se ha vestido con el traje simulador y ha realizado diversas actividades de la vida diaria relacionadas con: movilidad (deambulación, transferencias, subir escaleras, coger objetos, escribir la lista de la compra), autocuidado (vestido, aseo personal, uso del WC, alimentación).

Para conocer la transferencia y generalización de la experiencia vivenciada, el cambio actitudinal, la mejora de la empatía y, en general, el logro de los objetivos del proyecto, se preguntó a los/as estudiantes, al final de su proceso de realización de práctica sobre la experiencia con el traje de envejecimiento le había ayudado a cambiar o visión y su actitud hacia la atención de la persona mayores y la persona con discapacidad que habían atendido en lo centro. Al final de la estancia de prácticas todos/as han cumplimentado un cuestionario *ad hoc* sobre la transferencia de lo aprendido y vivido con el traje de simulación a la atención real.

El proyecto se estructuró en 4 fases, que se desarrollaron en lo tiempo establecido en el cronograma inicial del diseño del proyecto.

Fase I: Puesta en marcha (Septiembre – Octubre´24)

Fase II: Fase de aplicación y uso del traje (Octubre´24 – Mayo´25)

Fase III: Fase de transferencia y generalización (Enero – Mayo´25)

Fase IV: Análisis de datos (Junio´25)

Fase V: Elaboración y difusión de los resultados (Junio-Julio´25)

4. Recursos humanos

El equipo está formado por:

- M^a Luisa Delgado Losada, profesora del Dpto. de Psicología Experimental, Procesos Cognitivos y Logopedia, responsable de la asignatura Práctica Clínica II: Intervención Neurocognitiva y Social del Grado en Terapia Ocupacional y de la asignatura Envejecimiento y Discapacidad: Valoración e Intervención, del Máster en salud Integración y Discapacidad. Responsable del proyecto.

- M^a Cruz Rodríguez Rodríguez, profesora del Dpto. de Psicología Experimental, Procesos Cognitivos y Logopedia, e imparte la asignatura Práctica Clínica II: Intervención Neurocognitiva y Social del Grado en Terapia Ocupacional.
- José Pulido Manzanero, profesor del Dpto. de Salud Pública y Materno-Infantil, y responsable de la asignatura Salud, Enfermedad y Calidad de vida, del MSID.
- Lucía Cea Soriano, profesora del Dpto. de Salud Pública y Materno-Infantil.
- Ana María López Parra, profesora del Dpto. de Medicina Legal, Psiquiatría y Anatomía Patológica.
- PAS: Alicia García Ferrero y Cristina López Ocal, Personal de Administración y Servicios de la Facultad de Medicina.
- Estudiantes: Marina Hidalgo Antúnez, Sara Alcaide Delgado, Katrina Espinar Herranz estudiantes de Grado. M^a Elena Aullé Samper, Beatriz Mandilego Pick, estudiantes de Máster. Y, Alice Helena Delgado Ramos, Laura Diana Martín Jiménez, Beatriz Sequeira Villatoro, Jaime Bouhaben Olmedo, estudiantes Doctorado.

5. Desarrollo de actividades

La experiencia transformadora que propone este proyecto de innovación educativa consiste en ponerse un “traje simulador de edad y limitaciones funcionales y sensoriales” durante un periodo de tiempo limitado, en el cual se realizan distintas actividades de la vida diaria.

El traje simulador de edad y limitaciones funcionales y sensoriales está diseñado para reflejar varias fuentes de limitaciones físicas basadas en los cambios en el cuerpo y su funcionamiento con la edad. Está compuesto por distintas piezas que reducen la amplitud de movimiento, el equilibrio, la capacidad sensorial. Diversos componentes simulan la compresión espinal, aumentan el umbral de fatiga muscular, reducen el equilibrio postural, alteran la visión y la audición, limitan la amplitud de movimiento de las articulaciones y dificultan la destreza. Los guantes y las gafas simulan diferentes grados o condiciones de discapacidad sensorial. Cada componente del traje pretende simular algún aspecto del envejecimiento y la discapacidad física y sensorial, con el efecto de un adulto con múltiples limitaciones funcionales.



Mientras llevan el traje, los alumnos se enfrentan a tareas como ir al baño, vestirse, diferentes tareas de equilibrio y pruebas cognitivas que implican la capacidad de memoria y atención. Todas ellas son evaluadas y registradas por otro estudiante que no porta el traje, de manera

que mientras unos “se meten en la piel” de una persona mayor o persona con limitaciones funcionales, es decir, entrenan en empatía, otros afianzan las habilidades profesionales propias de la terapia ocupacional.



Las mediciones motoras, como la fuerza muscular y los rangos articulares, se miden durante la simulación con el traje realizando mediciones de dinamometría y goniometría.



Difusión del proyecto:

El proyecto ha ido difundido a través de redes sociales de los profesores participantes y de los estudiantes.

En el mes de junio de 2025 se ha publicado el capítulo derivado de la presentación realizada en el Congreso II Congreso Internacional de Innovación Docente en Estudios Universitarios, celebrado en la Facultad de Ciencias de la Información, pudiendo incluir información relativa al proyecto actual.

En julio-octubre de 2025 vamos a elaborar un artículo con los datos recogidos en los dos cursos académicos en los que se ha desarrollado el proyecto para enviar a una revista científica relacionada con el área educativa o del área gerontológica.