

## JUSTIFICACIÓN.

Considerando que la formación médica debe corresponder al perfil de egreso planeado en los currículos universitarios y aunque se evalúa de manera continua a lo largo del proceso durante todos los ciclos, es hasta que los alumnos que aplican el examen nacional de aspirantes a residencias médicas, tiene lugar una evaluación externa del aprendizaje alcanzado durante la carrera en el pregrado que es predominantemente teórica en las asignaturas curriculares de aula. La práctica, aunque se inserta en los ciclos clínicos, se realiza fundamentalmente durante el internado en campos clínicos hospitalarios, mediante la capacidad para utilización correcta de los conocimientos médicos de áreas clínicas, ciencias básicas y en salud pública, en el ámbito de la competencia del ejercicio profesional del médico general.

Cada año, aumenta el número de egresados por aumento en la matrícula en la educación superior, siendo Medicina una de las carreras profesionales con mayor demanda, lo que ocasiona que cada vez sea más difícil ingresar a un curso de especialización o residencia médica si no se tiene la competencia o capacidades para tomar decisiones con base en los conocimientos necesarios que exige el examen, lo que es resultado del trabajo universitario en su conjunto, incluyendo docentes, alumnos, enfoque educativo y estrategias empleadas a lo largo de la carrera en las escuelas y facultades de

medicina. Aunque hay diversos cursos de preparación para ese examen con diferentes resultados, no existe ningún programa electrónico que mediante el juego en dispositivos electrónicos móviles o en PC, facilite aprender o recordar los conocimientos adquiridos durante los años previos.

Por tanto, es de interés conocer el alcance educativo de una herramienta electrónica que facilite el aprendizaje en medicina mediante el juego en estos dispositivos con aplicaciones, desde que se cursa la carrera y poder explorar posibilidades predictivas en los estudiantes.

El presente es un estudio original en la educación médica mediante e-learning, que representa una atractiva opción en el proceso formativo mediante el entretenimiento propio de los juegos electrónicos, por lo que resulta necesario realizar este trabajo de investigación.