

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El aprendizaje logrado por los estudiantes de la carrera de médico cirujano, aunque se evalúa de modo continuo mediante diversos exámenes, los resultados alcanzados guardan relación con diversas variables, como el enfoque educativo del docente y sus estrategias de aprendizaje, en las que no se encuentra prácticamente alguna relacionada con actividad lúdica por el propio perfil de formalidad histórica en los procesos. La trayectoria clásica de la formación médica ha sido de predominio tradicional, aunque se hayan incorporado algunas corrientes educativas actuales, como parte del plan de estudios en las escuelas y facultades universitarias en nuestro país. Esto representa un panorama heterogéneo muy amplio, aunque en común podemos encontrar la ausencia del aprendizaje mediante alguna herramienta TIC basada en el juego electrónico. La educación es una disciplina social y los cambios sociales en su conjunto, incluyendo los tecnocientíficos aplicados dentro y fuera de la medicina, como el uso progresivo de las computadoras personales y los dispositivos móviles relacionados con éstas. Es cierto que hay diversas herramientas de las TIC, aunque no en este enfoque, que permita explorar los efectos de este dispositivo de juego en el aprendizaje de la medicina durante la carrera. Así, el panorama de los egresados de la carrera de medicina general a

nivel licenciatura es relativamente incierto ante exámenes externos porque las evaluaciones internas tienen un valor predictivo relativo, representado por los promedios en sus calificaciones.

En esta perspectiva, se presenta una opción que conjuga diversos factores relevantes: el uso de una TIC que utiliza el juego electrónico como estrategia educativa con base en contenidos del mapa curricular y otros semejantes con apoyo de casos clínicos de tipo parecido al desempeño necesario para responder el examen nacional de modo interactivo y facilitar el desarrollo de habilidades en competencia clínica, por lo que se hace la siguiente: