

**Evaluación de la estación «ardor al orinar» a través del examen clínico objetivo estructurado (ECOE)**



Nancy de los Ángeles Segura-Azuara,  
Irma Elisa Eraña Rojas,  
Silvia Lizett Olivares Olivares  
*Escuela de Medicina, Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México*

El examen clínico objetivo estructurado se utiliza para medir las competencias clínicas con el propósito de selección o formación a través de un encuentro clínico con un paciente estandarizado. El objetivo del presente estudio fue evaluar el desempeño de una muestra aleatoria de estudiantes de 5.º año del programa de médico cirujano de una universidad privada con un paciente cuyo motivo de consulta es ardor al orinar. El estudio es de carácter mixto, descriptivo y transeccional a partir de la información de los instrumentos: guía sintética para el evaluador y nota del paciente. Los resultados indican que los alumnos tienen mejor desempeño en las competencias de interrogatorio y manejo terapéutico y son capaces de detectar el diagnóstico principal del paciente en 94.1% de los casos.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.012>

**Evaluación de *gamification* como estrategia motivacional de apoyo al aprendizaje basado en problemas**



Blanca Bazán Perkins,  
Gilberto Huesca Juárez  
*Campus Ciudad de México, Tecnológico de Monterrey, Ciudad de México, México*

El aprendizaje basado en problemas es una técnica didáctica de rápida adopción. Un reto de esta es motivar al estudiante a participar durante las sesiones tutoriales. *Gamification* ha enriquecido los espacios de aprendizaje aportando elementos de motivación. Incorporamos elementos de *gamification* a las sesiones tutoriales de la técnica en la Escuela de Ciencias de la Salud (ITESM, CCM). Se estudiaron dos grupos que mostraron valores similares en estilos de aprendizaje VARK, número de participaciones y calificaciones en exámenes. La modalidad de aprendizaje Felder-Silverman mostró diferencias con respecto al tipo de aprendizaje activo, reflexivo e intuitivo. En ambos grupos, la participación de los alumnos se asoció con la calificación del examen. Posteriormente a un grupo se le aportó elementos de *gamification* en las sesiones tutoriales. El número de participaciones y calificación de exámenes fue similar entre grupos; no obstante, el grupo con *gamification* presentó valores más altos que el control en motivación intrínseca y ganancia de aprendizaje. El porcentaje de ganancia del aprendizaje se relacionó inversamente con el grado de motivación intrínseca y amotivación, respectivamente. Nuestros datos sugieren que *gamification* es una herramienta que afecta la motivación e incrementa la ganancia de aprendizaje sin modificar los valores de participación.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.013>

**Características del estudiante de medicina del siglo XXI**



Ismael David Piedra Noriega,  
César Alberto Lucio Ramírez  
*Escuela de Medicina, Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México*

Las características de los estudiantes del nuevo milenio difieren de las generaciones pasadas. Se ha visto que características como la autocritica, el alto desempeño y la capacidad reflexiva son nuevos elementos que vienen a conformar el estudiante del siglo XXI. En este estudio nos dimos a la tarea de encontrar las características por las cuales nuestros alumnos de medicina se definen como estudiantes del nuevo milenio. Se realizó una encuesta a 130 alumnos y se encontró que las características más mencionadas fueron aprender por cuenta propia, capacidad reflexiva, alta exigencia e integridad académica. Consideramos que el enfocarnos a explotar estas características dentro y fuera del aula es clave para desarrollar al máximo el potencial de nuestros alumnos.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.014>

**Desarrollo del juicio clínico con el uso de dispositivos móviles en la rotación de emergencias**



Arturo Jorge Barahona Iglesias,  
María de los Ángeles Jiménez Martínez  
*Escuela de Medicina, Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México*

El razonamiento clínico y en particular, la habilidad para diagnosticar los problemas de salud del paciente, son dos aspectos fundamentales de la formación médica. La enseñanza y aprendizaje de dichas competencias es un proceso complejo, más aún en el contexto del servicio de emergencias, donde la atención oportuna y efectiva es crucial para preservar la vida del paciente. En este trabajo se presenta una estrategia innovadora para el desarrollo de estas habilidades, que se logra mediante una combinación creativa y dinámica de casos clínicos, dispositivos móviles y otros recursos didácticos. La experiencia se llevó a cabo en una escuela de medicina y hospital privados en Monterrey, México, con alumnos de 6.º año de medicina. La experiencia se documentó con base en la observación no estructurada de las sesiones de trabajo y el análisis de las reflexiones elaboradas por los estudiantes. Se logró la creación de un entorno amigable, interactivo y flexible, donde los alumnos se sintieron cómodos y en libertad para aprender. Se concluye que la educación clínica, tradicionalmente basada en la observación del experto, puede escalarse hacia nuevos escenarios que capitalizan las tecnologías para estimular la colaboración, el pensamiento crítico y la metacognición en estudiantes próximos a graduarse.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.015>