

## OBJETIVOS.

### O. GENERAL

Conocer el grado de aprendizaje alcanzado mediante un programa de juego electrónico diseñado como herramienta TIC original con contenidos y casos clínicos representativos de algunos grados en la carrera de medicina.

### O. ESPECÍFICOS

1. Desarrollar un software original diseñado para el aprendizaje mediante habilidades cognitivas y psicomotoras, de competencia clínica.
2. Utilizar el juego electrónico como herramienta e-learning cuyo formato comprende contenidos y casos clínicos parecidos al examen nacional.
3. Determinar el grado de aprendizaje cognitivo y psicomotor para toma de decisiones con casos clínicos, por grado o ciclo en la carrera.

4. Aportar una herramienta innovadora y emprendedora desde la universidad como apoyo educativo para el aprendizaje médico mediante el juego electrónico.