

HIPÓTESIS.

Hipótesis nula:

La utilización de un dispositivo electrónico diseñado como un juego para el aprendizaje médico como opción educativa es igual a los métodos convencionales utilizados en el aprendizaje médico.

Hipótesis alternativa:

La utilización de un dispositivo electrónico diseñado como un juego para el aprendizaje médico como opción educativa es mejor que los métodos convencionales en el aprendizaje médico.

H. de trabajo:

La utilización de un dispositivo electrónico diseñado como juego para el aprendizaje médico como opción educativa, mejora las habilidades cognitivas y psicomotoras de competencia clínica durante la carrera.