1. **¿Por qué crees que los videojuegos educativos tienen potencial en la enseñanza?**
* Los videojuegos en exceso hacen daño.
* Beneficia habilidades cognitivas, espaciales y motoras.
* Competencias en programaciones de los alumnos.
* Aumenta la creatividad.
1. Videojuego educativo:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de videojuego** | **Campo formativo, competencia** | **Aspectos técnicos (tipo de plataforma CD etc.) internet** | **En qué consiste el juego** | **URL** | **Curva de aprendizaje** | **Efectividad** |
| Tap-the-Frog | Pensamiento matemático. Forma espacio y medida y aspecto del numero | Celulares, ipad y en línea.  | Consiste en colorear las ranas de un solo color . | <http://www.plonga.com/skill/Reaction/Tap-the-Frog/> | Es demasiado sencillo no necesita de ayuda para entenderse | Es muy eficiente, ya que te pone a pensar de gran forma. |

