**ESCUELA NORMAL DE EDUCACION PREESCOLAR**



**MATERIA**

***LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA A LOS CENTROS ESCOLARES***

**PROFESOR**

**PABLO ROLANDO de león davila**

**TRABAJO**

**VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS**

**ALUMNA**

**MONICA VANESSA SILVA CISNEROS**

**1B**

Potencial educativo de los videojuegos

* Desarrolla habilidades cognitivas, espaciales, y motoras que mejorar las habilidades de las tic.
* Desarrolla habilidad de memorización, resolución de problemas complejos y aumenta su creatividad.
* Fomentar la colaboración real entre usuarios y su aprendizaje colaborativo.
* Les permite una mejor compresión de conceptos que suelen ser complicados o aburridos.
* Pueden mejorar el autoestima de los jugadores.
* Permite mejorar la resolución de problemas.
* Se adapta de forma dinámica mediante la interacción.
* Los juegos los acercan a su realidad.

**Videojuego: Aprendiendo a Leer con Bartolo-Software educativo**

Dirección URL: <http://bartolo.cl/jugar_linea.html>

Materia:

Lenguaje

Propósito:

Conocer las diferentes profesiones y oficios y que es lo que realiza cada uno.

Requerimientos: Puede jugarse online o descargar en dispositivos móviles. Es necesaria una computadora y si no se ha descargado todavía necesita internet.

Curva de aprendizaje: Proporciona instrucciones con audio al principio de cada actividad para que los niños pequeños entiendan, aprendan y puedan divertirse al mismo tiempo.

Efectividad educativa: Considero que si, ya que les permite obtener nuevos conocimientos y si es que ya los tiene reforzarlos y conocer específicamente que es lo que hacen.

