1. **¿Por qué los videojuegos educativos tienen potencial la enseñanza?**
* Los videojuegos en exceso son negativos.
* Benefician habilidades cognitivas, espaciales y motoras.
* Competencias en programación y tecnológicas de los alumnos.
* Aumenta la creatividad, la colaboración y la autoestima.
1. **Videojuego Educativo.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del videojuego** | **Campo Competencia** | **Aspectos Técnicos (internet, cartuchos, etc.)** | **URL** | **Curva de aprendizaje** | **Efectividad** |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| **Nombre del videojuego educativo** |

 | **Si es de internet especifica dirección URL** | **Edad y materia a que aplica** | **Requerimientos: Infraestructura o plataforma necesita** | **Amigable y curva de aprendizaje** | **Efectividad educativa** |
| **Las series** | <http://childtopia.com/index.php?module=home&func=educativos&de=mates&cat=series> | **7-9** |  |  |  |

****