* Los videojuegos en exceso son negativos.
* Benefician al desarrollar las habilidades cognitivas, espaciales y motoras.
* Mejoran las habilidades en las TIC.
* Aumenta la creatividad.
* Desarrollan la competitividad y la colaboración.
* Fomentan la autoestima.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del videojuego** | **Campo competencia** | **Aspectos técnicos (internet, cartuchos, etc.)** | **Url** | **Curva de aprendizaje** | **Efectividad** |
| Memory de Fisher price | Conocimiento del medio | En internet | <http://www.fisher-price.com/usp/littlepeople/clubhouse/memory/game.asp?section=memgame&gametype=pa&level=3&f=1&player1=Jugador&player2=None> | Es fácil de entender | Tiene eficiencia por que ayuda a trabajar la memoria y reconocer seres vivos |

