

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

LA TECNOLOGIA INFORMÁTICA APLICADA A LOS CENTROS ESCOLARES

PROF. PABLO ROLANDO DE LEÓN DÁVILA

ALUMNA: Ruth Karina Quintana Rangel

1. ¿Por qué crees que los videojuegos educativos tienen potencial en la enseñanza?

* Los videojuegos en exceso son negativos.
* Desarrollan habilidades cognitivas, espaciales y motoras.
* Competencias en programación y tecnológicas de los alumnos.
* Aumenta la creatividad, colaboración y autoestima.

1. VIDEOJUEGO EDUCATIVO:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL VIDEOJUEGO** | **CAMPO FORMATIVO** | **ASPECTOS TECNICOS (Internet, cartuchos, etc)** | **URL** | **CURVA DE APRENDIZAJE** | **EFECTIVIDAD** |
| El transformador | Memoria | Internet | <http://childtopia.com/index.php?module=home&func=juguemos&juego=transformador-3-00-0001&idphpx=juegos-de-memoria> | El juego tiene curva de aprendizaje ya que te tiene que decir que tienes que hacer para poder jugar | Desarrollo de la memoria |

