ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

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

**JUEGOS EDUCATIVOS**

ALUMNA: *EDNA VIRIDIANA*

*PEÑA LAREDO*

PRIMER GRADO SECCIÓN “A”

**POTENCIAL EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS**

Los videojuegos incluyen diversos beneficios pedagógicos. Pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales y motoras y mejorar las habilidades en las TIC. Se pueden enseñar hechos (conocimientos, memorización, repeticiones), principios (relación causa-efecto) y resolución de problemas complejos y aumentar así la creatividad o aportar ejemplos prácticos de un concepto y reglas que son difíciles de ilustrar en el mundo real.

Los videojuegos fomentan una colaboración real, entre los usuarios, lo que ayuda al trabajo colaborativo y además desarrollan la competitividad.

Ayudan a sus jugadores o en este caso sus alumnos a:

* Mejorar su autoestima
* Participaren actividades sociales
* Memorizar procesos
* Cura el estrés postraumático o fobias

Los videojuegos actualmente ya no son una distracción, actualmente la mayoría tienen conocimientos que el niño obtiene al jugarlo, si se les da una buena utilización no afectarán el aprendizaje del alumno.

**Juego Educativo “Ordena los Números”**











