**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PRESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA**

****

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

**PROF. PABLO ROLANDO DE LEON DAVILA**

**“LOS JUEGOS EDUCATIVOS”**

**KARLA MERARI MOLINA REYES**

**1° GRADO SECCIÓN “B”**

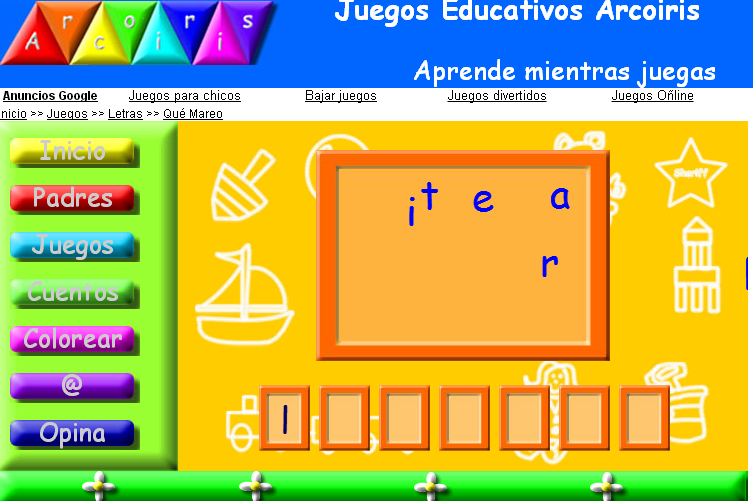
**SALTILLO COAHUILA A 06 DE MARZO 2013**

1. **Potencial educativo de los videojuegos.**

* Pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales, motoras y mejorar las habilidades de las TIC.
* Desarrolla habilidad de memorización, resolución de problemas complejos y aumentan su creatividad.
* Fomentan la colaboración real entre usuarios y su aprendizaje colaborativo.
* Pueden mejorar su autoestima y participar en actividades sociales.
* Se adapta de forma dinámica mediante la interacción.
* Los juegos los acercan a su realidad.

1. **Videojuego educativo**

* Mareo: Consiste en formar una palabra con las distintas letras que a su vez se encuentran revueltas.

****