Materia: TUTORIA

Profesor: Roberto Jorge Romero

Curso: 4 año B

**Trabajo Práctico N° 31**

1. ¿Cómo pueden los videojuegos mejorar las habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los jugadores?

2. ¿De qué manera los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas educativas para enseñar conceptos históricos, científicos o culturales?

3. ¿Cómo pueden los videojuegos fomentar la creatividad y la imaginación en los jugadores?

4. ¿Cuáles son los riesgos asociados con la adicción a los videojuegos y cómo pueden afectar la salud mental y física de los jugadores?

5. ¿De qué manera los videojuegos pueden influir en la violencia y la agresividad en los jugadores, especialmente en los niños y adolescentes?