

**UNIVERSIDAD DEL ISTMO**

**POSTGRADO EN DOCENCIA SUPERIOR**

**ANALISIS CRÍTICO**

**NO ME MOLESTES MAMÁ, ESTOY APRENDIENDO**

**PRESENTADO**

**POR**

**ANA CECILIA VELARDE**

**CIP-4-740-881**

**DAVID, 17 DE AGOSTO DE 2018**

**NO ME MOLESTES MAMÁ, ESTOY APRENDIENDO**

La educación necesita una revolución, ya que existen un proceso de avance y renovación constantes de la tecnóloga, la cual es frecuentemente utilizad por los niños y jóvenes especialmente las redes sociales y los videos juegos.

Eduard Punset señala que los niños de ahora son muy distintos a los niños de antes, por lo tanto hay que trasformar los procesos educativos, permitir les que encuentren su futuro, ya existen señalamientos donde este último afirma que involucren las nuevas habilidades y competencias a través de los ordenadores y los videos juegos y sobre todo deben aprender a trabajar en equipo. Así como también gestionar los espacios básicos que llamen la atención los jóvenes y que los alumnos deben estar implicados en su propio aprendizaje.

En su entrevista a Marc Prensky señala, que los ordenadores y los videos juegos no son tan malos como parecen, los que están en su contra es porque no conocen su manejo y no están familiarizados y no tiene contacto directo con ellos, además que la prensa insisten en que son adictivos afirmando que los peligros son graves y los beneficios escasos, lo cual no es realmente cierto. Prensky afirma que es lo contrario los beneficios muchos y peligros escasos, indicando que les brindan alegría implica experiencias, conflictos, retos y estructuras, reglas, objetivos, presenta resultados y consecuencias de los actos, y la recompensa es escalar pasa al otro nivel. Presenta benéfico tales como los induce a cooperar a ser creativos a implementar estrategias y a través de las emociones recibidas, no olvidan el aprendizaje.

Otros beneficios que presentan los videos juegos es que hoy día se ha confirmado que los profesionales en diversas aéreas sobre todo en la medicina quirurquija periscópica, mejores músicos mejores constructores, los hombres de negocios son más firmes emprendedores les enseñan a tomar decisiones y a tener riesgos.

En cuanto a que si los videos hace d elos niños personas mas reservadas, menos sociables, sin interactuar con sus pares y padres , si es cierto pero el error se baso en que inicialmente no se hicieron juegos que pudiesen compartir los padres y los adultos.

Los Inmigrantes Digitales se comunican de modo diferente con sus propios hijos, ya que se ven en la obligación de “aprender una nueva lengua” que sus vástagos no sólo no temen, sino que conocen y dominan como Nativos; lengua que, además, ha pasado a instalarse en su cerebro.

La diferencia entre novitos y persona de generación anterior es que esa tecnología la va a ser suya con mucha mayor dificultad porque s desconocida y porque necesita crear la necesidad de usarla.

Los aparatos electrónicos nuevos son de fácil uso y se requieren como una necesidad básica pero los inmigrantes digitales han necesitado adaptarse. Las experiencias que vivimos influyen en nuestros cerebros, los aficionados a los videos juegos presentan mayores capacidades de resoluciones de problemas.

Los nativos digíteles tienen mucha pantallas que se les dificultan centrarse en un problema único, pero lo más importante para una persona joven es la atención, dividir su atención, lo que requiere toda nuestra atención son las urgencias, se pueden hacer distintas cosas simultáneamente, nuestro cerebro es poderoso y podemos centrarnos en acerca varias cosas a la vez.

La tecnología es parte de nuestro mundo y nuestros alumnos deben adaptarse a las necesidades de nuestro y los alumnos deben afrontar los riesgos y ser capaces de enfrentarlos y deben aprender a convivir con ellos, la educación debe ser realista adaptado al momento actual, un momento pedagógico basado en las inteligencias múltiples y formar y preparar a los alumnos para profesiones que no conocen.