**Estudiante: Marcelino De Gracia V.**

**Cédula: 6-707-1259**

**ACTIVIDAD 1.**

Hacer un análisis crítico del Video: No me molestes mamá, estoy aprendiendo. Eduard Punset y Marca Prensky. Favor revisa el siguiente enlace: [Redes - No me molestes mamá, estoy aprendiendo. Eduard Punset y Marc Prensky](https://www.youtube.com/watch?v=_mwNaHiA-Zw).

**ANÁLISIS CRÍTICO**

La actividad tecnológica influye en el progreso social y dependiendo de los estándares que se manejen como las redes sociales y los video juegos, son herramientas que se utilizan para distraer la atención de los jóvenes y que se pueden utilizar para el beneficio de todos aquellos que la manejan.

Hoy en día la tecnología ha hecho que los niños de hoy hayan cambiado su manera de pensar hacia sus responsabilidades. Trabajar en equipo, la innovación y la gestión de sus nuevos retos, es parte de lo que les está enseñando la tecnología y es por esto que las atenciones de los adultos actuales están enfocadas bajo otros estándares.

Los video juegos son herramientas que enseñan conflictos, metas y reglas que llaman la atención de los jóvenes y niños es decir son sistemas interactivos que agilizan la creatividad de todos. Lo interesante de estos video juegos es que guían a todos a identificar agilidades que son posiblemente las bases de los profesionales del futuro. Al identificar estos juegos se han realizado nuevos métodos para incorporar a todas las edades a interesarse a jugar y de esta forma permitir la comunicación entre todos.

Los colegios enseñan actividades de poco tiempo y que probablemente se incorporan con métodos diferenciados que resultan ser aburridos por la monotonía de desarrollo y que luego se torna en solo una responsabilidad inculcada por el adulto de hoy.

Leer produce una imaginación en nuestro cerebro y los videojuegos tienen esta imaginación, si todos dejamos de utilizar nuestro cerebro con solo observar imágenes repetitivas esto puede crear un bajo desarrollo de nuestros jóvenes, sin embargo, si antes de que nuestros adultos tuvieran acceso a los videojuegos no podríamos interpretar los cambios que necesitamos hacer.

Lo más importante para la sociedad es atraer la atención y que se puedan interpretar para el beneficio propio y que luego no resulte un vicio que a la larga elimine la creatividad de nuestras futuras generaciones.