**Estudiante: Marcelino De Gracia V.**

**Cédula: 6-707-1259**

**ACTIVIDAD 2.**

Hacer un resumen y presenta un prezi ó ppt de la lectura: Nativos e Inmigrantes Digitales

Por Marc Prensky.

<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf>

**RESUMEN**

**Nativos e Inmigrantes Digitales**

**Por Marck Prensky**

Hoy en día la mensajería inmediata, el teléfono móvil, Internet, el correo electrónico, los juegos de ordenador son instrumentos inseparables de las vidas de los jóvenes de hoy en día y es por esto que la inversión del tiempo en la lectura ha disminuido considerablemente.

La destreza de los jóvenes y estudiantes en el manejo de los instrumentos tecnológicos es mucho mayor que la de los adultos de hoy en día e inclusive la de los educadores y profesores.

¿Cómo denominar a estos “nuevos” estudiantes del momento? Algunos los han llamado N-GEN, por Generación en Red (net, en inglés), y también D-GEN, por Generación Digital. Por mi parte, la designación que me ha parecido más fi el es la de **“Nativos Digitales”**, puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet.

¿Cómo denominar ahora, por otro lado, a los que por edad no hemos vivido tan intensamente ese aluvión, pero, obligados por la necesidad de estar al día, hemos tenido que formarnos con toda celeridad en ello? Abogo por **“Inmigrantes Digitales”**.

El acento del inmigrante digital es un concepto por el cual aprendemos – cada uno a su ritmo- a adaptarnos al entorno y al ambiente, pero conservando siempre una cierta conexión con el pasado. Esto lleva a que los adultos deben aprender una nueva lengua” que sus vástagos no sólo no temen, sino que conocen y dominan como Nativos;

¿Cuáles serían, a grandes rasgos, las diferencias entre Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales?

• Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.

• Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.

• Prefieren los gráficos a los textos.

• Se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos).

• Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red.

• Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas.

• Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

Los Inmigrantes Digitales no justifican que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda y deba ser ameno y divertido, a pesar de que muchos se beneficiaron de ello, deleitándose y formándose con series televisivas.

En cualquier caso, se impone una reconsideración urgente de métodos y contenidos. No basta con el deseo de olvidarse de educar a los Nativos Digitales a la espera de que se formen por sí mismos. Es preciso analizar críticamente tanto nuestra metodología como los propios contenidos.

1. **Metodología**

Los profesores del Siglo XXI han de aprender a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de un estilo común. Ello no significa cambiar el significado de lo importante, de lo trascendente, ni tampoco implica fijar otras habilidades distintas. Muy al contrario, significa, por ejemplo, abandonar el “paso a paso” por el “ir más rápido”; implica profundizar más, pero siempre en paralelo, implica acceder

desde y bajo el azar, etc., pero olvidándose de la eterna y desazonadora pregunta, reveladora de inconscientes prejuicios: “¿Cómo se enseña lógica de esa manera, con tales procedimientos?”

1. **Contenidos**

Contemplamos dos tipos de contenidos: los llamados de “herencia” y los llamados de “futuro”.

En el contenido de herencia se incluye la lectura, escritura, matemáticas, pensamiento lógico…, enfocados desde la modernidad. Si pensamos en algunos temas, como la geometría euclidiana, por ejemplo, no tienen por qué tratarse con la misma amplitud y profundidad de antes. Por esa tendencia a simplificar, el latín y el griego acabaron por relegarse.

En el contenido de futuro se incluye lo digital y lo tecnológico: software, hardware, robótica, nanotecnología, genomas, etc., sin olvidar la ética, política, sociología, idiomas, etc.

Debemos derrochar imaginación, debemos inventar. Hay que adaptar los materiales a la “lengua” de los Nativos –algo que ya se viene haciendo con éxito–. Personalmente opino que la enseñanza que debe impartirse tendría que apostar por formatos de ocio para que pueda ser útil en otros contenidos. Así, la mayoría de los estudiantes se familiarizaría con esta nueva “lengua”.

Así, en todas las materias. Es preciso que los Inmigrantes Digitales se convenzan de que está a su alcance impulsar esta metodología novedosa en cualquier tema, en cualquier grado o nivel, usando guías para que los estudiantes también las utilicen. El proceso ya se ha iniciado, y sé de profesores que imparten sus enseñanzas en la propia universidad y que, de buen grado, se esfuerzan por inventar juegos, con el fi n de conseguir sus objetivos en sus respectivas materias, muy especialmente en matemáticas.

Concluimos afirmando que los educadores deberían intentar abrirse a la realidad, sin calificar a priori un método de ineficaz, olvidando sus tradiciones y su tendencia a la repetición de fórmulas didácticas del pasado.

**¿Realmente piensan diferente?Adaptación al castellano del artículo original:**

**“Digital Natives, Digital Immigrants: Do They REALLY Think Diff erently”**

En la actualidad, nuestros hijos están siendo socializados de una manera muy diferente a la nuestra, sus padres.

En “Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales” abordamos, en primer lugar, cómo las diferencias entre los alumnos -Nativos Digitales- y sus profesores –Inmigrantes Digitales- son la causa de muchos de los problemas que afectan a la educación en nuestros días. En segundo lugar, consideramos también la alta probabilidad de que el cerebro de los Nativos sea fisiológicamente distinto del de los Inmigrantes, como

consecuencia de los estímulos digitales que han recibido a lo largo de su crecimiento.

**¿En qué nos basamos para sentar tales afirmaciones?**

En tres pilares básicos: en la neurobiología, en la psicología social y, finalmente, en función de los resultados de los estudios e investigaciones que se abordaron, en las que los sujetos eran niños que utilizaban en su formación juegos de aprendizaje.

1. **Razones de orden neurobiológico**

Según las últimas investigaciones en neurobiología, ya no queda ninguna duda de que ciertos tipos de estimulación modifican las estructuras cerebrales y afectan a la forma en que las personas piensan; además, estas transformaciones no son coyunturales, sino que permanecen a lo largo de toda la vida. Dicho de otro modo: el cerebro humano es enormemente plástico, hecho que se desconocía cuando la Generación del Baby Boom se hallaba en plena fase de crecimiento.

1. **Razones basadas en la psicología social**

La psicología social, al igual que la neurobiología, proporciona pruebas sólidas y rigurosas de que los patrones de pensamiento de cada uno cambian en función de sus experiencias.

1. **Estudios e investigaciones sobre juegos de aprendizaje**

Muchos critican los juegos de aprendizaje, preguntándose una y otra vez: “Pero, ¿funcionan?” Pues bien: si algunos de estos juegos no suponen un aprendizaje no es por el mero hecho de que sean “juegos”, y mucho menos por considerarse erróneo o ilusorio el concepto de “aprendizaje basado en ellos”. Será, entonces, porque no están bien diseñados. Mi afirmación no es gratuita ni subjetiva: hay una gran cantidad de pruebas contrastadas que revelan que los juegos de aprendizaje para niños, si están bien hechos, conllevan el aprendizaje y, al mismo tiempo, motivan y captan a los usuarios.