

UNIVERSIDAD DEL ISTMO
POSTGRADO EN DOCENCIA SUPERIOR
COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ANÁLISIS CRÍTICO
NO ME MOLESTES MAMÁ, ESTOY APRENDIENDO. EDUARD PUNSET Y
MARCA PRENSKY

PRESENTADO A:
LIC. SANTIAGO QUINTERO JIMÉNEZ

PRESENTADO POR:
LUIS E. GONZÁLEZ
4-743-401

AGOSTO 2018

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

La 2. Televisora Española. (Eduard Punset). (2010). Redes - No me molestes mamá, estoy aprendiendo. Eduard Punset y Marc Prensky. De [https://www.youtube.com/watch?v= mwNaHiA-Zw](https://www.youtube.com/watch?v=mwNaHiA-Zw)

CONTENIDO

RESUMEN

Es un documental basado en la entrevista realizada por Eduard Punset, jurista, escritor, economista, político y divulgador científico español, a Marc Prensky escritor americano y conferenciante sobre educación, creyente en reformar las aulas de educación. La entrevista se centra en la diferencias que existen entre los niños de ahora con los de antes, como ha cambiado el panorama educativo con la introducción de nuevas tecnologías y el inicio de la era digital.

Uno de los ejemplo utilizado por Prensky, son los ordenadores y video juegos que no son tan malos como dicen, su explicación a la audiencia que la negatividad que existe hacia estos instrumentos viene de aquellos que no son aficionados y repiten lo que dicen los medio de comunicación y prensa, en cuanto sus desventajas y daños, por ejemplo la hipnotización.

Los videos juego son formas de esparcimiento que provocan sensaciones, que prevén de reto, conflictos, análisis, trabajo en grupo, razonamiento lógico y motivación que tienen como resultados y consecuencias de nuestros actos ayudando aprender con la repetición y aprender de las lecciones o errores sin ningún riesgos, trabajo en grupo, agudiza nuestra imaginación. Es algo que durante mucho tiempo no hemos hecho. Creo que fue una oportunidad perdida, siempre lo he pensado: conseguir que los padres y sus hijos jugaran al mismo juego, cada uno con distintas habilidades adaptadas a su edad. Empezamos un poco con la Wii. Los de Nintendo sacaron la Wii y diseñaron deliberadamente un juego al que pudieran jugar juntos abuelos, padres e hijos. Esta es una de las bases para las cuales Prensky creara el concepto, "los nativos digitales y los inmigrantes digitales", donde explica la diferencia de las generaciones nacidas antes y durante la introducción de la era digital y las nuevas tecnologías que impactan en todos los campos de las ciencias.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El profesor del siglo XXI, ha de preparar a sus estudiantes para un futuro incierto. Que la educación necesita una revolución nadie lo duda, las innovaciones que vivirá el mundo educativo acabaran desmontando el sistema que hoy en día forma a los ciudadanos en escuelas, colegios e institutos. En este proceso la tecnología, las redes sociales y los videojuegos tendrán seguramente un papel importante serán herramientas importantes para transmitir nuevos conocimientos los que verdaderamente necesitarán para afrontar el mundo laboral.

PUNTO DE VISTA DEL AUTOR

Leer conlleva que haya una historia, una lógica, mientras que los videojuegos nos hablan de interacción, respuestas rápidas, resolución de problemas. Es importante que todos los padres entiendan esto. Un videojuego no es más que un gran problema que cuesta cincuenta euros. Y a los chicos les gusta resolver esos problemas. Si lo pensamos bien, si se tratara de problemas que les plantearan en el colegio, los padres estarían encantados. Es posible que los niños inviertan meses o una hora en resolver el problema y cuando lo consiguen deberíamos felicitarlos ¡en lugar de decirles que dejen de jugar!

En lo que respecta a la lectura, creo que hay nuevas formas de asimilar la información. Evidentemente, espero que algunas ideas se transmitan de generación en generación. No sé si se guardarán siempre en libros o si se conservarán mediante garabatos, quizás se guarden en formato video u en otros formatos aptos para recopilar historias, pero necesitamos conservar el pasado, hay muchas cosas buenas que forman parte del pasado, pero al mismo tiempo no podemos vivir en el pasado.

ARGUMENTO DE APOYO

Lo interesante es que los que ahora tienen unos treinta o cuarenta años y que crecieron jugando con videojuegos parece que son mejores médicos, sobre todo aquellos médicos que operan por cirugía laparoscópica. Hay estudios de investigación que lo demuestran científicamente. Son mejores músicos, mejores constructores de montañas rusas -porque son literalmente constructores de montañas rusas-, mejores hombres de negocios, mejores empresarios; y la razón es que los videojuegos te enseñan a asumir riesgos. Aprendes a actuar a partir de un feedback. Aprendes a tomar buenas decisiones. Este tipo de cosas que luego transmitimos a todas nuestras profesiones.

CONTEXTO SOCIO-HISTÓRICO-CULTURAL

Un amigo mío solía decir: "Tienes que vivir tu tiempo." Y vivimos en una era de pantallas. Hoy en día, muchas de las cosas que les interesan a los jóvenes suceden en pantallas, grandes o pequeñas, lo que sea. No siempre va a ser así: tenemos los hologramas y otras muchas cosas. Hubo un tiempo en que la gente se quejaba porque los niños se enfrascaban en los libros y no levantaban la vista: "¿Por qué se pasan el día entre libros?", decían. Ahora, a la gente le encantaría volver a esa época.

Yo creo que es normal porque es donde radica la acción. Es ahí donde están sucediendo las cosas interesantes: en nuestros días, ocurren en pantallas de todos los tamaños, por eso pienso que es normal que los niños miren a su alrededor y vean qué hay de interesante: "Soy un niño, soy nuevo en este mundo, ¿qué hay de interesante por ahí? Ah, mira, aquella pantalla, no, allá...". Los bebés lo saben porque es ahí donde focalizan su atención. Así son las cosas y me parece sumamente interesante.

CONCLUSIÓN

La incorporación de la tecnología ha permitido la incorporación de diversas formas de aprendizaje dentro del aula. La tecnología es parte de nuestro mundo y gracias a ella podemos cooperar con los demás, acceder a la información que antes era muy difícil, realizar tus propias presentaciones, diseños, además de servir de apoyo para aprender otros idiomas o aprender a leer.

No hay duda que los profesores son otro elemento importante dentro del engranaje de la educación necesarias para ejecutar nuevas metodologías en los estudiantes tanto a nivel primario, secundario y universitario, donde el reto de todo docente consiste en preparar para el futuro, realizar una planificación utilizando las NTICS, ayudar a descubrir sus pasiones, y no solo ayudarles a leer, escribir y vivir en este mundo, sino que debemos enseñarles a vivir en el mundo futuro, donde la mayoría de la información no se transmitirá por escrito.

OPINIÓN PERSONAL

Luego de haber pasado por todo los niveles de la educación, desde el nivel primario hasta el superior, en instituciones privadas y públicas, no cabe duda alguna de la falta de actualización en los planes y en las metodologías utilizadas en el capo educativo panameño, situación que se torna más grave en el sector público.

Es tanta la demanda de profesionales en distintos campos con competencias necesarias y conocimientos en herramientas tecnológicas (hardware y software), que como país nos estamos quedando atrás y la calidad de profesionales que están entregando las instituciones educativas no cumple con los estándar de la generación dirigida que vivimos en la actualidad.

Son muy pocas las políticas que realmente impactan al desarrollo de la educación en el país de forma positiva y apenas dudas existen ciertas instituciones que tratan de cambiar este panorama pero este desafío supera los recursos disponibles para lograr los objetivos deseados.