

UNIVERSIDAD DEL ISTMO

POSTGRADO EN DOCENCIA SUPERIOR

**MODULO: COMUNICACIÓN Y TECNOLOGIA EDUCATIVA**

**TEMA: ANALISIS CRITICO DE VIDEO NO ME MOLESTES MAMA ESTOY APRENDIENDO**

**ESTUDIANTE**: **DAVIS MERCHANT** **4-259-735**

**PROFESOR: SANTIAGO QUINTERO**

**17 de agosto de 2018**

***Podemos utilizar los ordenadores y video juegos para aprender a relacionarnos mejor?***

El ser humano ha trascendido en la medida en que se va adaptando a los cambios dados en generaciones. Así como la era industrial trajo cambios importantes en las economías y desarrollo, era de la tecnología se está imponiendo en casi todo lo que hacemos. La Red de entrevistas que presenta Eduard Puset a Marc Prensky, experto en el aprendizaje en juegos, en donde analizan el potencial de los video juegos en el aprendizaje, deja planteado cómo estos nuevos sistemas de juegos digitales, a diferencia del estigmatismo de muchos, que lo catalogan como algo dañino para los niños y jóvenes, representan una herramienta a favor de la educación, por la capacidad que tienen de generar fortalezas.

Según se expone, cuando se está ante un vídeo juegos, se está aprendiendo a tomar riesgo y/o decisiones; se tiene que tener capacidad de análisis, de tener paciencia y finalmente, lleva a al individuo de una experiencia individual a una grupal, ya que generalmente quienes lo utilizan se relacionan.

Es por ello, que considera el especialista que puede ser una forma de integración de grupo, de familia, como lo eran antes otros juegos de mesa, en donde padres e hijos, amigos se reunían a compartir y divertirse.

Una pregunta interesante que plantea el entrevistador: *¿Cómo es posible que los niños pasen tanto tiempo en un ordenador o video juego?* La respuesta, no deja de ser una realidad. “Porque están viviendo en el mundo en que corresponde y es allí donde están las cosas interesantes”

Es decir, hoy en día la gran mayoría de los estudiantes y seres humanos están formándose en una era digital, donde la tecnología es propia del mundo en que se relacionan, viven y socializan. Cómo no entender que para un niño, niña o joven, le resulte fácil desconectarse y no prestar atención a lo aburrido que le proponen otros, donde no se le permite imaginar, crear y retar. Donde no hay motivaciones por su habilidad o recompensa por el logro.

A mi entender personal, nos corresponde a los adultos, el reconocer la potencia de la era digital y tomarla a favor, involucrándose y eligiendo video juegos que sean positivos. Por otro lado, la escuela tiene el deber de promover una educación motivadora y para ello requiere de docentes capaces de desarrollar o proponer clases motivadoras, que sean de interés de los estudiantes, que no les de oportunidad al aburrimiento, que los rete al logro y que les desarrolle la pasión por el aprendizaje.

Integrar video juegos educativos al en la educación ha sido una decisión positiva. Le corresponde al docente, aceptar que el estudiante de esta era es diferente, creció o está creciendo y formándose con tecnología, entonces, por qué no utilizar los ambientes digitales, ordenadores y video juegos, para aprender con ellos, así como relacionarnos mejor.

***Se necesita una educación que vaya al ritmo acelerado en que se encuentran los estudiantes.***