

NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

Presentado por: Stephanie Corrales Profesor: Santiago Quintero

Cédula: 8-848-1942

**ANÁLISIS CRÍTICO DEL VIDEO**

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

El sistema educativo debe ser cambiante con cada generación no debemos estancarnos según EduardPunset sino alcanzar nuevas habilidades, nuevas competencias ya que a través de los videojuegos se aprende a trabajar en equipo.

Según Marc Prensky, niños y adultos difieren en gustos ya que a través de los ordenadores y de los videojuegos, la prensa infiere en la decisión del público por que no los usen ya que según ellos son negativos.

Que la educación necesita una revolución nadie lo duda. Las innovaciones que vivirá el mundo educativo acabarán desmontando todo el sistema que hoy en día forma a los ciudadanos en las escuelas e institutos. En este proceso, la tecnología, las redes sociales o los videojuegos tendrán seguramente un papel importante, serán herramientas valiosas para transmitir nuevas habilidades a los jóvenes, las que verdaderamente necesitan para llegar a la vida laboral y desenvolverse socialmente en entornos cambiantes.

Los jóvenes a los que les gustan los videojuegos y los programas electrónicos de ordenador aprenden actividades como pilotar aviones, conducir coches veloces, construir barrios y practicar medicina o veterinaria. Pero no se trata sólo de eso; se ha comprobado que, además de ampliar los horizontes visuales y de los sentidos en general, aprenden también a identificar los factores más importantes, así como a descartar los secundarios.

Los jóvenes a los que se les permite jugar con videojuegos en los que deben atender numerosos factores aprenden más rápidamente que los demás a distinguir lo esencial de lo importante, a fijarse en lo que de verdad cuenta y a prescindir de lo secundario. Los hay, pobrecitos, que tienen que confiar inconscientemente en que los sueños triturarán por sí mismos lo trivial y, de algún modo, les sugerirán lo que deben recordar en la memoria a largo plazo. Las consolas de ordenador y videojuegos hacen lo mismo a la carta: lo llaman “atención visual selectiva”.

Los docentes deben ser motivadores y ayudar a despertar su interés en las cosas, darles algo que les guste y les apasione, los docentes somos una herramienta del siglo XXI porque los preparamos para el futuro desconocido y ayudarles a descubrir sus pasiones, ser entrenador, guía y compañero.

Podemos incidir y transformar la estructura cerebral de los jóvenes y podemos lograr que los estudiantes aprendan solos.

Las innovaciones educativas tecnológicas incluyendo los video juegos, transmitirán nuevas habilidades para los jóvenes y hacerlos inmersos en la sociedad globalizada laboral.

Nativos digitales y Migrantes digitales nacieron con los videojuegos, leen y juegan a través de historias lógicas y el juego interacción respuesta rápida al resolver problemas.

Videojuego es un gran problema que significa que hay que resolverlo, aunque valga caro.

La tecnología nos ayuda a compartir con los demás, acceder a la información, crear diseños propios, a realizar tus propias presentaciones, la educación debe adaptarse a las necesidades de todos los niños.

El alumno debe responsabilizarse de su aprendizaje con la tecnología y el docente debe formarlos para que ellos desarrollen sus inteligencias múltiples.

Los videojuegos educativos con contexto, que se están aprendiendo son muy llamativos porque se abarcan temas de civismo de empatía, tolerancia, comprensión al superar retos y al compartir con los demás.

Tienen magia, juegan, ven, interpretan, si se saca aprendizaje el juego desaparece porque somos protagonistas.

Se necesita márgenes de error, ser libres para equivocarse y aprender creando.