



**Del Istmo**



**ANÁLISIS CRÍTICO**

**No me molestes mamá, estoy aprendiendo**

**Eduard Punset y Marc Prensky**

**CURSO: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA  
EDUCACIÓN**

**FACILITADOR: PROF. SANTIAGO QUINTERO**

**PARTICIPANTE: RICARDO BURGOS CABALLERO  
8-765-598**

REPÚBLICA DE PANAMÁ  
UNIVERSIDAD DEL ISTMO  
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA SUPERIOR  
CURSO  
NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

RESUMEN DE ARTÍCULO

La Evolución del Aprendizaje Móvil

PARTICIPANTE

RICARDO BURGOS CABALLERO

8-765-598

FACILITADOR:

PROF. SANTIAGO QUINTERO

ENERO 2020

## No me molestes mamá, estoy aprendiendo

Entrevista a Marc Prensky por Eduard Punset

El video de 29:13 minutos, es una entrevista a Marc Prensky, pensador, escritor americano y conferenciante sobre educación, conocido como el inventor y divulgador de los términos "nativo digital" e "inmigrante digital" que describe en el artículo de 2001 en la revista "On the Horizon".

Argumenta sobre la transición educativa, producto de la incorporación de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje, en un escenario en que la generación que aprende actualmente ha crecido rodeada de tecnología y por lo tanto debe ser parte de las metodologías y herramientas que el estudiante debe utilizar para acceder al conocimiento.

Desde el mundo educativo se entendió que los videojuegos permitían vincular a las nuevas generaciones, nacidas en la era digital, con los programas pedagógicos clásicos. El videojuego incorpora mecanismos que lo diferencian de otros escenarios de enseñanza y lo hacen más complejo. Prensky da ejemplos en medicina e ingeniería como ámbitos en los cuales se ha encontrado diferencia en los desempeños de profesionales que han aprendido y crecido con videojuegos como método de aprendizaje.

Hay que comprender cuáles son las mecánicas de juego y los procesos de aprendizaje que cada videojuego propone para poder adaptarlo a las necesidades educativas de cada institución, sea escolar o no.

Las habilidades más básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son: comunicación, inventiva, adaptabilidad, pensamiento crítico y persistencia. La diversión que proporcionan los videojuegos a sus usuarios vienen de dos lugares: el placer de superar retos y de aprender.

Dadas las diferencias entre los nativos y los inmigrantes digitales, se requiere que se mantenga la motivación del facilitador hacia el estudiante. El maestro debe asumir y mantener este rol, facilitando e inspirando el aprendizaje, diseñando y

adoptando metodologías propias de la era digital, permitiendo que el estudiante se desarrolle para poder desempeñar sus roles sociales con competencias y habilidades acorde a la época en la que vivimos

Concluimos con la frase final del video: “la antigua forma de enseñanza es aburrida, la nueva se basa en que los chicos aprendan solos”. Es entonces que depende de los docentes poder facilitar ese proceso, incorporando tecnologías en las que nuestros estudiantes estén inmersos y familiarizados.