**Análisis critico**

Nombre del participante: Diana C. Gallo Acosta Cédula: AQ977808

Tema: Video: No me molestes mamá, estoy aprendiendo. Eduard Punset y Marca Prensky.

Bibliografía: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=_mwNaHiA-Zw&feature=emb_logo>

Palabras claves para usted:

Evolución, Educación, Tecnologías, Video Juegos, Docente, Estudiante.

**Resumen:**

Eduard Punset entrevista en este capítulo de redes a Marc Prensky, experto internacionalmente aclamado en educación y aprendizaje en juegos, donde analizan el potencial de los videojuegos para transformar el aprendizaje.

Durante el video se destaca la importancia que tiene el docente al momento de formar estudiantes para un futuro incierto en pleno siglo XXI, es por ello que es de vital que la educación se transforme y evolucione, para que cumpla con las necesidades sociales y así mismo motivar a los estudiantes a querer innovar y a prepararse para desarrollar una mejor sociedad.

Según Marc. Prensky, para esta evolución a nivel educativo es necesario el uso y aplicación de tecnologías o video juegos. Debido a que estos son los dos sistemas en el que el estudiante actual se desarrolla y se desenvuelve, por lo que es necesario reconocer que el estudiante actual vive rodeado de tecnologías, por lo que la educación debe ir liga a eso, es decir debe ser rápida, interactiva y motivadora. Como es el caso de los video juegos.

Para ello es necesario preguntarnos ¿Cuál es el papel del profesor en el aula del siglo XXI? Y ¿Cuál es la función de las tecnologías en el proceso de aprendizaje en el siglo XXI? Una vez que se pueda entender que las tecnologías no son una dificultad, un problema o una distracción para el proceso de enseñanza, se podrá darle un uso pertinente a las mismas en la educación, lo que agilizara el proceso en si y permitirá el desarrollo de la sociedad, al permitir una correcta educación.

**Análisis Crítico Personal:**

*Confrontación de las ideas (de acuerdo o no con el autor) por qué*.

La implementación de video juegos como métodos educativos, no es mala, el problema radicaría en que el video juego o programa sea elaborado de manera pertinente a los objetivos a conseguir, así como también que tan preparada esta la población, tanto docente como estudiantil para sacarle el máximo provecho y no desperdiciar la oportunidad de avanzar tanto a nivel educativo como el avance en la sociedad.

*Aplicación a la realidad panameña (se da en las universidades).*

Lamentablemente son pocas la universidades o más bien docentes que usan las tecnologías como fuente de apoyo en sus clases. Esta idea o mas bien hipótesis es viable en Panamá el único problema (y es el más grande que cualquier otro) es la desorganización en cuanto a la educación o al sistema educativo, donde vez diferencias astronómicas entre colegios y universidades privadas y publicas, cuando la mayoría de los docentes dan en las dos áreas. A demás de que no se realiza un correcto seguimiento de los planes o proyectos educativos.

*Importancia para mi formación docente*

Este video es importante y útil debido a que como docente estamos en la obligación de entender a nuestros estudiantes, a comprender que ellos crecieron y crecen en una época de desarrollo y movimiento por lo que están en constante bombardeo de información, por lo que su nivel de procesamiento es más rápido. Y debido a esto las clases deben ser más agiles, interactivas y divertidas.

**Conclusiones:**

* La educación debe pasar por una evolución que acepte a los nuevos estudiantes y a las nuevas necesidades del siglo XXI.
* Los docentes están en la obligación de adaptarse a estos cambios y aprovechar estas nuevas herramientas para motivar el aprendizaje y permitir que se incorporen nuevos conocimiento y habilidades requeridas para la vida laboral.
* Los video juegos pueden ser una buena fuente de aprendizaje siempre y cuando sean usados de la manera más pertinente a los objetivos que se quieran conseguir.