

“El profesor del siglo XXI ha de preparar a los estudiantes para un futuro incierto”

Marc Prensky

Los tiempos que acontecen, nos muestran que las tecnologías están cada vez mas instauradas en nuestra vida cotidiana, basta con alzar la mirada y observar que los avances tecnológicos se han asentado con gran velocidad en la sociedad, desde vacunas que erradican enfermedades hasta transportes públicos que trabajan desde conexiones informáticas, sin necesidad alguna de la mano humana.

Esto, como profesionales del ámbito educativo, nos alarma de la premura de instaurar cuanto antes medios tecnológicos en la metodología educativa. Este concepto, nos muestra que se debe aplicar un cambio inmediato en el sistema educativo actual, para acercar la realidad social a las aulas, y formar a los futuros ciudadanos.

En dicho proceso de cambio, la tecnología, las redes sociales o los videojuegos tendrán seguramente un papel relevante, serán herramientas valiosas para transmitir nuevas habilidades a los jóvenes, las que necesitarán para la vida laboral y social.

En un mundo cada vez más globalizado, se encuentran involucradas miles de personas, y en este caso nuestro artículo estará centrado en las ideas desarrolladas por Marc Prensky (www.marcprensky.com) un experto en la educación del futuro, un hombre rompedor y creativo en la empresa de reformar las aulas y los sistemas



educativos actuales. Dedicado a la creación y diseño de juegos educativos, así como un gran escritor y orador; nos presenta sus ideas acerca de lo que para él significan los videojuegos en la educación.

Marc Prensky, afirma que los ordenadores y los videojuegos no son tan malos como dicen, o como parecen, el verdadero problema reside en que la mayoría de las personas piensan en que éstos son perjudiciales, tal afirmación se da habitualmente en personas que no son aficionadas a estos, por lo que no tienen un conocimiento directo, básicamente están influenciados por los medios de comunicación contrarios a ellos. Los medios de comunicación se centran en la parte negativa de los videojuegos, básicamente enumeran los peligros que entrañan, por lo que se reafirma la visión negativa a estos.

“Los videojuegos hacen desarrollar la interacción, respuestas rápidas y resolución de problemas.”

Este autor considera que los beneficios de los videojuegos son múltiples; se aprende a *tomar buenas decisiones, actuar desde un feedback*; y el más importante es que te enseñan a *asumir riesgos*, en ocasiones tendrás que tomar las decisiones más adecuadas en momentos críticos; estos factores serán transmitidos a nuestros futuros campos de actuación, como el laboral, por lo que no se puede decir que no



existan verdaderos beneficios en el uso de estos. Los videojuegos hacen desarrollar la *interacción, respuestas rápidas y resolución de problemas*.

Del mismo modo, se hace hincapié en el hecho de que el utilizar videojuegos puede ayudar a favorecer las relaciones dentro del entorno familiar, habitualmente se ha considerado que las personas que juegan con los videojuegos u ordenadores parecen ser reservados y pocos comunicativos, el empleo de juegos en el que jueguen tanto abuelos, como padres e hijos conjuntamente, fortalece las relaciones familiares.

Marc Prensky ha acuñado dos términos: **los nativos e inmigrantes digitales**; refiriéndose como nativos a aquellas personas que han nacido rodeado de videojuegos, es decir, las nuevas generaciones que son influenciadas por el

“...la estructura cerebral es distinta. Pero aún no se ha podido determinar cómo y qué significa”

desarrollo que se ha producido en torno a las nuevas tecnologías. Por otro lado nos encontramos a los inmigrantes digitales que serían los padres, aquellos que no se han criado en ese mundo, y por lo que en muchas ocasiones no son capaces de comprender los elementos que lo rodean.

Los padres a este respecto, deben comprender que los videojuegos en muchas ocasiones consiste en la resolución de problemas; problemas que tardan tiempo en resolver, y que a sus hijos les gusta, la diferencia reside en que no son problemas que se les hayan planteado desde el ámbito escolar, si así fuese, la visión al respecto sería diferente. Por lo que se debe conseguir que tengan un punto de vista distinto acerca de este mundo y como puede ayudar a sus hijos.

En términos biológicos, también se producen diferencias entre las personas que han crecido con videojuegos y las que no, la estructura cerebral es distinta. Pero aún no se ha podido determinar



cómo y qué significa, sin embargo, todas las experiencias que vivimos influyen en nuestro cerebro, y en consecuencia también jugar con videojuegos; en este caso los aficionados a los videojuegos suelen tener *una mejor visión periférica, muestran una mayor concentración, debido al esfuerzo y tiempo que le dedican a mucho de los juegos, y una mayor concentración visual*. También podría considerarse que tengan mayores habilidades para *la resolución de problemas*, pero no se ha verificado aún esta realidad.

Otro de los grandes puntos a tratar es el tema de la *atención*, se produce una controversia al respecto, ya que se ha considerado que los nativos digitales al estar atentos a tantos estímulos digitales, como lo es el móvil, ordenador, el vídeo, etc., no son capaces de mantener la atención y en consecuencia de centrarse en único problema.

Respecto a este punto, Marc Prensky considera que esto no es así, sino que en todo caso, el estar expuestos a tantos estímulos ha hecho que sean capaces de dividir su atención y poder estar atentos a diversos elementos, el realizar una tarea, como el estar jugando a videojuegos, no les impide saber lo que se está produciendo, por ejemplo, en la televisión.

“La atención, depende de elementos muy importantes que son: el interés y la motivación”

Ya que la mayoría de las cosas no requieren toda nuestra atención, sólo las urgencias y el tiempo, debido a la descarga de adrenalina; por lo que considera que es una idea muy equivocada el pensar que debemos centrarnos únicamente en hacer una cosa, ya que la mayoría de la gente lee varios libros a la vez, piensa en diversos cosas simultáneamente, etc.

La atención, depende de elementos muy importantes que son: *el interés y la motivación*; si estamos realmente interesados en los que se nos está exponiendo nuestra atención estará focalizada hacia esa explicación, por el contrario, si lo que se nos está presentando, en el caso de las escuelas, mediante explicaciones a la vieja usanza, no estaremos motivados y nuestra atención decaerá; por lo que debemos introducir en la enseñanza elementos tecnológicos y a los que los alumnos están habituados, así conseguiremos una mayor atención y resultados de nuestros alumnos.

Un último punto a destacar sería el hecho de porque realmente los niños pasan tanto tiempo delante de los videojuegos y ordenadores. Este autor considera que se debe a que han nacido con esta realidad a su alrededor, es la época en la que viven. Muchas de las cosas que suceden interesantes en nuestros días se producen

en pantallas, pantallas de diversos tamaños, por lo que es normal que los niños se interesen por todos estos elementos porque es donde realmente radica la acción.

Creemos que las ideas aportadas por este autor al ámbito educativo han supuesto una revolución, ya que desde diversas áreas se han considerado durante mucho tiempo y hoy día se sigue produciendo, los videojuegos como productos totalmente nocivos para los niños y que no producen ningún beneficio en su educación.

No podemos afirmar que todo sean beneficios, pero sí en su mayoría, favorece la **colaboración**, **participación**, la **interacción social**, ya que en muchos casos el juego se realiza mediante equipos lo que favorecerá el diálogo y la **toma de decisión común**, el decidir qué se debe hacer en momentos arriesgados; ver cómo los niños se enfrentan a todo este tipo de cosas nos hace cuestionarnos si realmente son todo peligros como nos hacen ver.



“...las nuevas tecnologías y como el conocerlas les ayudará a la adaptación social y laboral”

El miedo que puede generar el uso de estos medios radica en el *tiempo de dedicación* a los mismos, así como las *opiniones* que se han dado sobre las desventajas del uso de los videojuegos (violencia, agresividad, etc.) durante mucho tiempo.

Consideramos que se debe educar e informar a los padres acerca de las ventajas, igualmente, de aquellos videojuegos que son aptos y valiosos para la educación de sus hijos, tienen que comprender que es el mundo en el que han nacido y que su desarrollo se produce paralelamente al de las nuevas tecnologías y como el conocerlas les ayudará a la adaptación social y laboral posterior. Es la época en la que se encuentran por lo que no se debe privarles de los beneficios de

estas tecnologías sino fomentar su uso, controlando a *qué juegan y cómo juegan*, pero no mediante la prohibición.

La era digital es una realidad, y cómo cualquier elemento, las escuelas como entidad que forma parte de esta sociedad también deberá adaptarse a estos cambios, debemos educar en el mundo en el que vivimos y no paralelamente al mismo, aplicar todos los beneficios de estas nuevas tecnologías a nuestra labor como educadores, que jueguen a nuestro favor estos avances y no cómo un lastre con el que debemos convivir.

La digitalización de las aulas es necesaria y ya no tienen cabida las excusas en este proceso.



José Manuel Ávalos Morer

*Técnico Superior en Administrador de Sistemas Informáticos.
Diplomado en Magisterio en la especialidad de Audición y Lenguaje.
Estudiante de Psicopedagogía en la Universidad Complutense de Madrid.*



Yara Rodríguez Pérez

*Diplomada en Magisterio en la especialidad de Educación Primaria.
Estudiante de Psicopedagogía en la Universidad Complutense de Madrid.*