

# RESEÑA

## “TEACHING DIGITAL NATIVES- PARTNERING FOR REAL LEARNING”

MARC PRENSKY



Lorelay Simon Mejuto  
Sandra Antelo Pais  
Especialidad en Lengua Extranjera

## **PRESENTACIÓN DEL LIBRO**

Marc Prensky es un orador de renombre internacional, escritor, consultor, futurista, visionario e inventor en las esferas de la educación y el aprendizaje. Es autor de varios libros aclamados por la crítica y más de 60 artículos sobre la educación y el aprendizaje, incluyendo varios artículos en Liderazgo Educativo. Marc presenta todo un desafío e inspiración al público al abrir sus mentes a nuevas ideas y enfoques a la educación. Ha escrito tres libros, entre los cuales se encuentra *“Teaching Digital Natives, partnering for real learning”* (2010). Este manual escrito en inglés se presenta en un formato atractivo, cuyo título ya anima a su lectura. Está estructurado en tres partes, una breve introducción acerca de lo que supone la tecnología a nivel global en el mundo de la enseñanza en el siglo XXI, diez capítulos que tratan temas variados e interrelacionados, y finalmente unas conclusiones personales del autor sobre cómo abordar la educación del futuro.

Esta obra, *“Enseñar a nativos digitales colaborando para un aprendizaje real”*, ofrece un enfoque diferente sobre la enseñanza y el aprendizaje, que muestra como los estudiantes alfabetizados digitalmente pueden recurrir a sus habilidades para racionalizar la investigación, el análisis y la presentación a través de múltiples medios tecnológicos. Desde el punto de vista del autor, es de máxima importancia ver la educación a través de los ojos de los estudiantes. M. Prensky es uno de los principales expertos del mundo en la conexión entre los juegos y el aprendizaje (ha diseñado y construido más de 50 juegos de software), con lo cual destaca que la reinención del proceso de aprendizaje consiste en combinar la motivación de los estudiantes junto con la pasión, la tecnología, los juegos y otras actividades atractivas.

El libro está en gran parte dirigido a profesores de enseñanza primaria y secundaria, pero también incluye las estrategias pertinentes para educadores de un nivel superior como el universitario.

## **HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA**

Nuestro sistema educativo actual no está formado para los estudiantes de hoy, los cuales son designados por M. Prensky como *“Nativos Digitales”*, puesto que son todos *“nativos”* de la lengua digital. A los que no forman parte de esta generación, del mundo digital, los denomina *“Inmigrantes Digitales”*. Los nativos digitales representan las primeras generaciones formadas con esta nueva tecnología. Han pasado sus vidas enteras rodeadas por el uso de ordenadores, videojuegos, música digital, videos, teléfonos móviles y otros

juguets y herramientas pertenecientes a la nueva tecnología, la cual ya forma parte de sus vidas. Está claro que como resultado de este ambiente ubicuo y del volumen de su interacción con la tecnología, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de diferente manera a sus precursores, con lo que podemos decir con certeza que sus patrones de pensamiento han cambiado.

Los educadores deben renovar su metodología de enseñanza y así aprender a comunicarse en la lengua y estilo de sus alumnos. También es fundamental un cambio en los contenidos, que implica mantener los del pasado (la lectura, la escritura, la matemáticas, el pensamiento lógico, es decir todo nuestro plan de estudios “tradicional”), pero enfocados a una era distinta, digital y tecnológica.

Nos hemos centrado en analizar más profundamente el capítulo 6: “Using Technology in Partnering”, puesto que consideramos que es la parte que mejor define el propósito del libro y la que más beneficio nos puede aportar. El autor establece una división importantísima entre “verbos” y “sustantivos” de la enseñanza. Los verbos engloban las habilidades que todo maestro desea que adquieran sus alumnos y representa la parte de la educación que tanto se desea preservar. Los sustantivos en cambio son las herramientas a utilizar por los alumnos para el desarrollo de sus aprendizajes y van evolucionando con el tiempo. Nos encontramos inmersos en un período de cambios muy acelerados, surgen nuevas herramientas de aprendizaje, se transforman o incluso desaparecen a una velocidad nunca antes experimentada.

Debemos tener claro que la tecnología es un apoyo para la educación, un medio facilitador para los autoaprendizajes de los alumnos, existe una gran variedad y es muy difícil dominarla en su totalidad. Los profesores no deben alarmarse, no tienen que ser expertos en el uso de la tecnología, puesto que su cometido es conocer las máximas herramientas posibles y saber cómo enseñar a usarlas. Es una nueva visión de la enseñanza, a los alumnos se les permite utilizar y trabajar con todas las nuevas tecnologías que tengan a su disposición, al mismo tiempo que el profesor les guía y les aporta estrategias adecuadas en su uso.

La tecnología no es accesible para todo el mundo, pero es cierto que en nuestra sociedad actual casi todos los jóvenes disponen de un ordenador personal y un teléfono móvil. La clave está entonces en cómo se pueden aprovechar esos medios en las aulas, en

todas las materias y a todos los niveles<sup>1</sup>. Cualquier medio tecnológico que se encuentre al alcance de los estudiantes individuales en contextos particulares es válido (ordenadores portátiles, redes sociales, juegos interactivos, etc.), ya que el énfasis se centra en cómo fomentar la formación de conocimiento crítico y habilidades de aprendizaje deseados. La tecnología de hoy ofrece a los estudiantes toda clase de herramientas altamente efectivas desde Internet (con casi toda la información), instrumentos de búsqueda e investigación para distinguir lo que es verdadero y relevante, las herramientas de análisis para encontrarle un sentido, las herramientas de creación para presentar los descubrimientos o las herramientas sociales para trabajar en red y colaborar con personas que se encuentren en cualquier parte del mundo para poder realizar ese aprendizaje autóctono. Consideramos que aquí el papel del educador es fundamental, puesto que es cierto que en Internet podemos encontrar todo tipo de información, pero ¿Cómo sabemos si la información es de calidad? Después de leer el artículo "*Search vs. Research*"<sup>2</sup>, al cual hace referencia el autor en el libro, concluimos que es labor del profesor el explicar a sus alumnos cómo buscar información en la red, cómo procesarla y a la vez revisar que hayan entendido la diferencia existente entre la información general disponible y aquella que es más exhaustiva.

En el modelo de Prensky, los estudiantes no toman notas, se convierten en investigadores, mientras que los maestros no se transforman en expertos tecnológicos, sino que aprenden a observar y colaborar con sus alumnos. En este sistema de propuesta, ser educador implica estar preparado para ser un entrenador y orientador, para así poder apoyar a sus estudiantes. Es de suma importancia conocerlos bien, centrarse en sus intereses y así introducir su propia motivación en el proceso de aprendizaje del aula. Esto puede resultar tan simple, según Prensky, como cambiar la distribución del aula, establecer relaciones dinámicas, hacer que el aprendizaje sea "real", proporcionando vías para conectar las experiencias directas de los estudiantes con el plan de estudios. Los alumnos aprenden por sí mismos, mientras que el profesor es un intermediario, un guía que ayuda en el proceso de aprendizaje.

El autor hace especial hincapié en determinadas herramientas tecnológicas básicas que un profesor debería aplicar a la enseñanza en sus aulas, entre las cuales figuran la *Web 2.0*, el uso de ordenadores, teléfonos móviles y los juegos. La *Web 2.0* creada por Tim

---

<sup>1</sup> Véase el blog de Liz Kolb en [www.cellphonesinlearning.com](http://www.cellphonesinlearning.com)

<sup>2</sup> Véase el artículo de Marc Prensky "Search vs. Research" en <http://tinyurl.com/mu7hhz>

Berners–Lee es una especie de biblioteca virtual en la que todos los usuarios pueden participar aportando videos, imágenes, publicaciones (blogs, wikis,...), o simplemente hacer uso de la información en la red. Los juegos contienen un valor potencial de motivación para los niños, puesto que a la vez que se divierten desarrollan sus habilidades de aprendizaje. Destacan especialmente los *Learning Games* (juegos educativos)<sup>3</sup> por la posibilidad que ofrecen tanto de diversión como de ampliación del conocimiento, y a la vez estimulan a la creación de nuevos juegos.

## VALORACIÓN PERSONAL

Para aquellos educadores que se han planteado lanzarse al campo de la innovación y así potenciar el uso de las tecnologías en la enseñanza, este libro ofrece unas estrategias de gran utilidad, además de unos recordatorios valiosos y estructuras para la evaluación y la ampliación de nuestra propia progresión. No se requiere una especialización en el campo tecnológico, sino que se trata de adquirir información acerca de los medios para su posterior transmisión a los jóvenes. El esfuerzo que supone plantearse este cambio en la metodología, no es mayor que el realizado en la enseñanza tradicional, puesto que ¿cuál es la diferencia entre transmitir conocimientos para el manejo de una herramienta que uno no ha creado y la de enseñar una poesía que uno no ha escrito?

Recomendamos el libro por diversas razones. Lo que más nos agradó desde un principio ha sido lo fácil que nos resultó la lectura del mismo que a pesar de estar escrito en inglés, presenta un lenguaje sencillo. Los contenidos están estructurados de forma clara y concisa. Los títulos y las preguntas guía que propone el autor en cada capítulo son una presentación directa de lo podemos descubrir en la lectura posterior. A lo largo del manual la información se amplía, gracias a las referencias constantes a las que remite el autor (página webs, artículos, vídeos, etc.).

En definitiva, estamos inmersos en la era digital, el mundo se transforma a una velocidad enormemente acelerada y eso requiere necesariamente una adaptación. El camino tecnológico es el presente y el futuro.

---

<sup>3</sup> Véase como ejemplo la lista de juegos educativos recogida en [www.spreelearninggames.com](http://www.spreelearninggames.com)