

En este nuevo mundo se ha revalorizado el trabajo en grupo. Como mudo reconocimiento de la vulnerabilidad del individuo solitario, el hombre busca el apoyo de otros hombres. Busca compartir el esfuerzo y la satisfacción de la meta lograda. Busca el ser aceptado e integrarse a una totalidad envolvente y protectora de su persona. Construir ese vínculo que debería unir a los estudiantes con la institución educativa a la que pertenecen, se constituye en un desafío difícil de lograr.

En este nuevo mundo se ha revalorizado la diversidad. Las diferentes manifestaciones culturales son bienvenidas. Hoy se comprende que en la diversidad está la riqueza. La uniformidad, en opiniones, por ejemplo, hace marchar las cosas más rápidamente pero no siempre en el camino correcto. Diferencias de raza, religión, edad, sexo, etc. conviven en el aula en una naturalidad impensada años atrás.

En este nuevo mundo se ha revalorizado el error. Lejos del halo punitivo y vergonzante, el error emerge como parte del proceso educativo. Y así lo es. La didáctica del error permite aprender de los errores propios y, muchas veces, también de los ajenos. Nos encontramos con un nuevo alumno mucho más interesado "en lo qué me equivoqué" para no volver a repetirlo.

Este nuevo mundo viene cargado de demandas. Los docentes, buscando alumnos más comprometidos, más trabajadores, con más pasión por lo que hacen. Los alumnos, reclamando docentes más creativos, más cercanos con los valores tradicionales, personas capaces de brindar apoyo a las crisis. La sociedad, reclamando funciones cada vez más amplias. Desde centro sanitario a lugar de contención de la problemática económico-social.

Pero si hay algo que ha cambiado profundamente, es el concepto del tiempo. Si bien la valoración exacerbada del mismo en la cultura occidental no es nueva, asistimos a una nueva revalorización. Desde el delivery hasta omitir el saludo, para ganar tiempo. Unos minutos perdidos son una tragedia. Una pérdida irreparable que ofusca. Así, en la realidad áulica, el peligro está en que el hacer, que tanto enseña, vaya cediendo a la clase magistral, que "va directo al grano" porque hay que cumplir el programa. Encontrar el equilibrio no es fácil. Hay que "perder" tiempo para "ganar" tiempo. Para que tantos años, no pasen en vano.

En resumen, una nueva sociedad nos rodea. Dinámica, inestable y siempre dispuesta a darnos a cada momento una sorpresa. Pero es en lo educativo, donde esta manifestación es sumamente relevante. Lugar de encuentro de individuos que cambian, se constituye en una problemática digna de ser considerada especialmente por los que aspiran a un cambio social profundo. Esperamos que así sea.

El aula como estudio de diseño

Claudio Grandinetti y Fabián Jevscek

A través de los años, la Universidad de Palermo se ha caracterizado por ser una institución con un marcado acento en la formación de profesionales innovadores, altamente competitivos y de excelencia académica, que logran insertarse sin dificultad en un mercado laboral cada vez más complejo y exigente. Con este objetivo, realza la importancia del estudio y el conocimiento de la problemática que hoy presenta el mercado laboral en general, y en nuestro caso particular, el de la comunicación.

Por esto, siguiendo el marco académico de la Facultad de Diseño y Comunicación, hemos diseñado la planificación para el dictado de la asignatura, articulando diferentes medios, tanto teóricos como prácticos, que propician la interacción con los distintos actores en el proceso de diseño y desarrollo de una aplicación interactiva, buscando corregir o modificar técnicas y/o actitudes que los alumnos incorporan en las prácticas no profesionales.

Algunas de estas prácticas son la planificación del cronograma de tareas, la coordinación de los distintos equipos de trabajo, la realización de presupuestos, la estimación de términos de realización, la contemplación de requisitos y limitaciones legales y la conformación y presentación de formularios correspondientes a las distintas instituciones del quehacer profesional.

El proceso de desarrollo requiere además la intervención de desarrolladores con distintas capacidades, es aquí donde radica otros de los fundamentos en el diseño de nuestra planificación, y este es, brindar al alumno la posibilidad de experimentar con cada una de las tareas que el equipo de trabajo de un desarrollo multimedial deben realizar en la obtención de un proyecto que satisfaga las expectativas de un cliente.

La idea, es acercar a los alumnos, mediante distintos procesos organizativos, creativos y de investigación, a la realidad del mercado profesional para el cual se están preparando, canalizando sus ideas y descubriendo el perfil de profesional más idóneo.

El impacto tecnológico y la comunicación social

Fernanda Guerra

Dentro de las innovaciones tecnológicas incorporadas en las últimas décadas, la industria de las comunicaciones fue el área donde se mostraron con mayor dinamismo.

La inserción de la internet, sistema de redes que se expande con rapidez, comunicando millones de personas en nuevos espacios, genera grandes cambios, en la forma de pensar, en la naturaleza de la sexualidad, en la forma de las comunidades, ya que se construyen en espacios mucho más amplios, donde no existen las fronteras; y también se produce un cambio en nuestras verdaderas identidades, ya que a través de la red, podemos ser "un otro", quien nosotros deseemos ser.

El ordenador es una herramienta, pero también nos ofrece nuevos modelos mentales y es un medio nuevo, donde proyectar nuestras ideas y fantasías. El ordenador entonces se ha convertido en algo más que una herramienta y un espejo: podemos atravesar el espejo. Estamos empezando a vivir realidades virtuales.

El término "Ciberespacio", apareció ligado a la ciencia-ficción, pero en la actualidad es parte de la vida de cada uno. En el ciberespacio podemos hablar, intercambiar ideas, y asumir personajes de nuestra propia creación.

Tenemos la posibilidad de crear comunidades virtuales en la que participa gente de todo el mundo, con la que nos relacionamos, aunque nunca la conozcamos físicamente.

A través de internet podemos construir identidades, aunque las experiencias sobre internet deben comprenderse como parte de un contexto cultural más amplio. Este contexto se manifiesta, cuando las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, se vuelven más lábiles.

Por ejemplo en juegos interactivos: "unos mil jugadores crean cada uno un personaje o varios personajes, especificando su género y otros atributos físicos o psicológicos. No es necesario que los personajes sean humanos y exista más de dos géneros. Se invita a los jugadores a ayudar a construir "el propio mundo del ordenador" Cit. "La Vida en la Pantalla". Turkle.

Las tecnologías que forman parte de nuestra vida cotidiana, cambian la manera en que vemos el mundo. Ya desde la modernidad, las artes, por ejemplo, la pintura y la fotografía se apropiaron de la naturaleza. La fotografía retrata hechos que luego desplazan el acontecimiento y se convierten en nuestros recuerdos de él. Los ordenadores también nos conducen a construir cosas de manera diferente, construyendo realidades que no tienen un correlato físico. "La vida esta en la pantalla y no tiene orígenes ni fundamentos" Op. Cit. Los antropólogos postmodernos ya hablan de mundo de simulacros, en las copias de cosas que no tienen originales.

Conclusión

Las experiencias sobre internet se deben pensar y relacionar en un contexto cultural más amplio, que muchos intelectuales y teóricos han dado a llamar postmodernidad. Es necesario que los educadores reflexionemos acerca de esta escena presente, para poder guiar y pensar con nuestros alumnos acerca de ella.

Esta postmodernidad se configura como un contexto cultural y social donde se producen cambios acelerados y es una época de incertidumbres, donde no hay certezas absolutas, un contexto donde se configuran grandes espacios en gran parte por influencia de las comunicaciones.