

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.