

## **El Portfolio Multimedia como herramienta de diagnóstico en educación**

Por Nicolás Sorrivas<sup>1</sup>

Categoría: Proyectos Aulicos

---

<sup>1</sup> Nicolás Sorrivas es Lic. en Enseñanza de las Artes Audiovisuales y Realizador Cinematográfico. Desde 2009, es profesor de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Actualmente, se encuentra cursando un Posgrado en Enseñanza y Nuevas Tecnologías.

**Abstract:**

En la asignatura a cargo, Montaje y Edición II, correspondiente al tercer año de estudio de la carrera Diseño de Imagen y Sonido, se observa a diario el poco interés que tienen los alumnos en la realización de sus portfolios de cursada al finalizar el cuatrimestre, quizás por la difícil, ¿e inútil?, tarea que implica la recopilación del material proveniente de diversas fuentes y formatos (debido a la naturaleza multimedia del proyecto pedagógico) en un portfolio escrito y anillado. Entonces, como proyecto áulico, durante el primer cuatrimestre de 2011, se les propuso a los alumnos la realización de un Portfolio Multimedia, en donde pudieran aplicar no solamente los conceptos aprendidos en la materia sino también aquellas herramientas adquiridas a lo largo de sus tres años de estudio en la carrera.

Palabras clave: Portfolio, Multimedia, Educación

*In the subject under my charge, Montage and Editing II, corresponding to third year of the Image and Sound Design career, we observe on a daily basis the little interest shown by the students in making their end-of-term portfolios. This may be because of the difficult –and useless?- task involved in gathering material from various sources and formats (due to the multimedia nature of the pedagogical Project) into a written and binded portfolio. Therefore, for a classroom Project during the first term of 2011, we presented the students with the proposal to make a Multimedia Portfolio, where they could apply not only the concepts learned in the subjects, but also those tools acquired throughout their three years of studies.*

**Objetivos:**

Explorar el uso del Portfolio como herramienta de diagnóstico y evaluación en educación.

Observar la eficacia de la nueva herramienta, el Portfolio Multimedia, en un campo determinado: la Creación Audiovisual.

Analizar el alcance de dicho instrumento proponiéndolo como Proyecto de Graduación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, acompañando o sustituyendo a los Trabajos Finales de Grado escritos.

**Breve descripción del Proyecto:**

En la asignatura a cargo, Montaje y Edición II, correspondiente al tercer año de estudio de la carrera Diseño de Imagen y Sonido, se observa a diario el poco interés que tienen los alumnos en la realización de sus portfolios de cursada al finalizar el cuatrimestre, quizás por la difícil, ¿e inútil?, tarea que implica la recopilación del material proveniente de diversas fuentes y formatos (debido a la naturaleza multimedia del proyecto pedagógico) en un portfolio escrito y anillado. Entonces, como proyecto áulico, durante el primer cuatrimestre de 2011, se les propuso a los alumnos la realización de un Portfolio Multimedia, en donde pudieran aplicar no solamente los conceptos aprendidos en la materia sino también aquellas herramientas adquiridas a lo largo de sus tres años de estudio en la carrera.

## **A. Encuadre académico:**

El Proyecto Áulico se desarrolla en el marco de la asignatura Montaje y Edición II, correspondiente al segundo cuatrimestre del tercer año del plan de estudio de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. A su vez, dicha asignatura forma parte del proyecto pedagógico Creación Audiovisual, categoría G2, según lo establecido por las normas académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Si bien Diseño de Imagen y Sonido pertenece al área disciplinar Multimedia (junto con las carreras Comunicación Web e E-design), la naturaleza audiovisual de la materia y, por lo tanto, del Proyecto de Investigación, consiguen que la propuesta pueda tener repercusiones también en otras carreras del área disciplinar Audiovisual: Comunicación Audiovisual (Cine y TV), Dirección Cinematográfica, Dirección de Arte, Fotografía.

## **B. Presentación del Proyecto:**

En el terreno de la educación, se observa, desde la perspectiva constructivista, a la que adhiere la cátedra, que todo alumno realiza a través de su educación formal un proceso mental de construcción del conocimiento que finaliza con la adquisición del nuevo saber. Al contrario de lo que sucede con la educación tradicional, el conocimiento es aprehendido por descubrimiento, experimentación y manipulación de realidades concretas, pensamiento crítico, diálogo y cuestionamiento continuo.

Dentro de la enorme cantidad de instrumentos que el constructivismo ofrece en el campo educativo se puede observar el uso de portfolios como registro del aprendizaje pero, sobre todo, como la herramienta reflexiva por excelencia donde la producción (en sus diferentes etapas) de un ensamblaje de los trabajos del alumno o de la alumna cuenta la historia de sus esfuerzos, sus logros, su progreso y, finalmente, su idea sobre la asignatura (tema) en cuestión.

La *National Education Association* define al portfolio como “un registro del aprendizaje que se concentra en el trabajo del alumno y su reflexión sobre la tarea” (Danielson, 2004, p. 8). Mediante un esfuerzo cooperativo entre los estudiantes y el cuerpo docente se reúne un material que es indicativo del progreso hacia los resultados esenciales. En otras palabras, el portfolio es a la educación lo que la bitácora al marino.

En este ámbito, se destaca la experiencia que posee la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en torno al manejo del Portfolio como herramienta educativa. Para más información sobre la gestión del Proyecto Portfolio de la Facultad, se recomienda leer el artículo de Carlos Caram y Cecilia Noriega publicado en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* N° XIV (VV.AA., 2010, p. 45).

Sin embargo, como todo instrumento, los resultados del uso del Portfolio en educación dependerán, en gran porcentaje, del modo en el que se lo utilice y del contexto en el que se lo haga porque “un portafolio es algo más que una mera caja llena de cosas” (Danielson, 2004, p. 9).

De un tiempo a esta parte, se ha observado, entre los estudiantes afines a carreras del área audiovisual o multimedia, el enorme descontento que les genera la realización de sus portfolios de cursada, quizás por la difícil tarea que implica la recopilación del material proveniente de diversas fuentes y formatos.

Tomando como punto de partida esta situación, se propuso, entonces, la realización de un portfolio audiovisual o multimedia, en donde los estudiantes pudieran aplicar no solamente los conceptos aprendidos en la materia sino también aquellas herramientas adquiridas a lo largo de su carrera. Concretamente la consigna solicitaba la realización de un videominuto que transmitiera, desde el contenido y desde su forma estética, el proceso por el que habían atravesado como estudiantes de la asignatura.

De esta forma, el Proyecto Áulico tuvo como objetivo general explorar el uso del Portfolio como herramienta del diagnóstico y evaluación en educación así como observar la eficacia de esta nueva herramienta, el Portfolio Multimedia, en un campo determinado: la Creación Audiovisual.

Se procuró, además, que los educandos logaran resignificar la herramienta ubicándola en similar jerarquía junto con el Proyecto Pedagógico de la asignatura.

Finalmente, y como objetivo a largo plazo, se previó analizar el alcance del instrumento Portfolio Multimedia proponiéndolo como Proyecto de Graduación de la carrera Diseño de Imagen y Sonido, acompañando o sustituyendo a los Trabajos Finales de Grado escritos.

Para la concreción del Proyecto Áulico se estudió el comportamiento de los alumnos y las alumnas de la asignatura Montaje y Edición II, a cargo del docente Nicolás Sorrivias, durante el primer cuatrimestre de 2011, en la realización de trabajos tanto grupales como individuales, teóricos como prácticos, tanto en el aula como en su domicilio; y, sobre todo, en la producción de dicho Portfolio Multimedia (individual) hacia el final de la cursada.

Los estudiantes que participaron del Proyecto Áulico fueron (por orden alfabético): ALONSO, Rodrigo Martín (Argentino, 26 años); ARA, Matías (Argentino, 23 años); DAIMAN, Daniela Jazmin (Argentina, 22 años); GÓMEZ ARDILA, Ángela Durley (Colombiana, 29 años); MAIDANA, Romina (Argentina, 29 años); MICHINSKI, Cynthia Yael (Argentina, 28 años); URRICELQUI, Agustín (Argentino, 21 años); VELOZ SERRANO, Sebastián Marcos (Ecuatoriano, 22 años); todos ellos pertenecientes a la carrera Diseño de Imagen y Sonido.

Como se dijo anteriormente, se trabajó para los alumnos y desde los alumnos, observando su comportamiento, realizando relevamientos quincenales y encuestas en cada etapa o avance de la investigación, acompañando su evolución y analizando la eficacia de la propuesta plasmada en el Proyecto Áulico desde un marco teórico centrado en la concepción cognitivista de la enseñanza y el aprendizaje y en los estudios realizados alrededor del uso de los portfolios en la educación superior.

“No puede haber palabra verdadera que no sea un conjunto solidario de dos dimensiones indicotomizables, reflexión y acción” (Freire, 2004, p. 14). Aquí la palabra a la que se refiere Freire se diseña en imágenes y sonidos pero adquiere el mismo significado.

### **C. Corpus:**

Si bien la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se caracteriza desde hace tiempo en la inclusión del Portfolio como la herramienta diagnóstica por excelencia en educación, junto a los Proyectos Pedagógicos, recién en septiembre de 2008 se formalizó la creación de la primera base digital auto-administrable de Portfolios. Desde entonces, al finalizar cada cuatrimestre, los docentes de cada una de las asignaturas de las diferentes áreas académicas en las que se divide la Facultad comparten con sus colegas los trabajos más destacados de sus alumnos, además de documentación académica y de sus propias reflexiones. Cualquier docente que forme parte de la Facultad de Diseño y Comunicación tiene acceso al Portfolio cuatrimestral de las asignaturas, lo que convierte al recurso en algo así como una ventana abierta al trabajo en el aula.

Por entonces, se definió y caracterizó al Portfolio como “...un instrumento pedagógico que registra y agrupa las experiencias de aprendizaje de los alumnos. Su uso favorece la reflexión y autoevaluación de estudiantes y docentes y su puesta en común contribuye al conocimiento mutuo, la integración y la coordinación, permitiendo fijar estándares académicos y acciones a largo plazo. La selección de los trabajos, ejercitaciones y contenidos, objetivos de aprendizaje y criterios de evaluación de cada asignatura” (Hojenberg, 2009).

Carlos Caram y Cecilia Noriega, propulsores del Programa Portfolio de la Facultad de Diseño y Comunicación, coinciden en que el “portfolio como recurso se constituye para el profesor como una muestra acabada del desarrollo de su propuesta a través del tiempo y para el estudiante representa su biografía universitaria” (VV.AA., 2010, p. 45). Se confirma así, al Portfolio como herramienta propia de la línea constructivista en educación posible de ser visualizado desde las diferentes instancias de toda institución educativa (estudiantes, profesores, autoridades). “El portfolio deviene, de este modo, en una evidencia de los procesos” (VV.AA., 2010, p. 45).

De la misma forma que el docente sube cada cuatrimestre un recopilatorio de los trabajos más destacados de sus alumnos, los estudiantes deben entregar en una fecha estipulada por reglamento en el calendario académico, su propio Portfolio: una reunión escrita y anillada de todos sus trabajos prácticos.

Caram y Noriega afirman que esta segunda instancia del proyecto “resulta de singular importancia, sobre todo para las carreras de diseño ya que en el área, el paradigma es la producción misma” (VV.AA., 2010, p. 45). El Portfolio es, en la comunicación audiovisual, el gran generador de teoría. Incluso, en la carrera Diseño Gráfico, los estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación cursan una materia específica denominada Taller V donde realizan su propio Portfolio de creación con los trabajos realizados a lo largo de su carrera.

Si bien es claro que este instrumento resulta por demás enriquecedor en materias afines al discurso escrito, o incluso en asignaturas relacionadas con la comunicación visual o el diseño, desdibuja todo su sentido pedagógico en lo que se refiere a carreras de las áreas multimedial y audiovisual, justamente por tratarse de asignaturas que trabajan con materiales de diversas procedencias. De allí la enorme dicotomía entre lenguaje y discurso audiovisual.

En muchos casos, el docente solicita a sus estudiantes el acompañamiento del Portfolio de un CD o DVD con aquellos trabajos prácticos multimediales o audiovisuales (videos, animaciones, bandas sonoras, diseños web, etcétera). Sin embargo, al romperse el enlace conceptual entre las diferentes producciones de los alumnos, se dificulta la lectura de la experiencia así como desaparece toda posibilidad de integración y coordinación de contenidos por parte del estudiante y también por parte del docente. Finalmente, si el Portfolio es la recopilación organizada y sistematizada de los trabajos de un estudiante, aquí, paradójicamente, no hay sistema. O el sistema termina colapsándose.

Un tema aparte es la imposibilidad de acceso, por parte de los estudiantes, al Programa Portfolio. Aunque hay intenciones por parte de la Gestión Académica de la Facultad de abrir el Programa a los alumnos, hasta que esto no ocurra el *feedback*, último eslabón de la cadena producida por el trabajo con portfolios, no será completado.

Con motivo de la realización del presente Proyecto de Investigación, se pudo tener acceso a un importante número de Portfolios visualizados durante la experiencia de trabajo dentro del Programa Tutorías de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Observando este material de diferentes procedencias (diferentes asignaturas y docentes, siempre dentro de las áreas académicas comunicación multimedial y comunicación audiovisual) y realizando comparaciones entre los producidos por los estudiantes se pudieron obtener algunas consideraciones interesantes:

- En muchos casos, no se puede visualizar claramente el punto de partida: ¿Cuál es el conocimiento previo del que parten los alumnos? ¿Es una idea audiovisual? ¿O una idea por escrito? ¿Cómo es el universo multimedial anterior a la llegada de los estudiantes al aula? ¿Qué imágenes audiovisuales o multimediales traen al comienzo del viaje?
- De la misma forma que no se visualiza un punto de partida, tampoco se desarrolla coherentemente el proceso: No se transparenta el orden de lectura de los materiales. Se rompe el hipervínculo generado en el aula. ¿Cuál es el orden que se debe seguir en la lectura del portfolio? ¿Se lee primero el material escrito y luego se visualizan los archivos adjuntos en el CD o el DVD? ¿Qué sucedería si estos trabajos multimediales o audiovisuales fueron conceptualmente más complejos que lo elaborado desde la escritura? ¿No debería ser el anillado, el material adjunto?
- Las conclusiones aparecen en un lenguaje diferente al aprehendido en el aula: En varias oportunidades, se les solicita a los alumnos cerrar su Portfolio con un texto escrito en donde evidencien su recorrido a través de la asignatura, desde sus logros alcanzados hasta sus dudas e incertidumbres. Sin embargo, la sola naturaleza escrita de este producido final resulta una paradoja, una enorme contradicción, para los conceptos aprehendidos. Conclusiones en alemán para un viaje que se realizó con un guía que hablaba en español.

- Finalmente, se visualizó un último caso, el más reconocido por los estudiantes a la hora de hablar de Portfolios y, además, el más peligroso en torno al uso de estos como herramientas de diagnóstico en educación: No hay material escrito para anillar, ¿y ahora? Evidentemente, cuando el cien por ciento de los trabajos prácticos realizados en el aula resultan realizaciones audiovisuales o multimediales (producciones en taller, diseños webs, videoproducciones) existen sólo dos caminos a seguir a la hora de la realización de un Portfolio: o se crea una nueva forma de Portfolio (el Portfolio Multimedia que se propone en este proyecto, por ejemplo) o se actúa como el profesor H. “El profe H, nos pidió que, como no teníamos trabajos escritos, anilláramos los apuntes de clase y la bibliografía, para que no quedara vacío el Portfolio”.

Sin duda alguna, el uso del Portfolio en educación puede ser una herramienta poderosísima si, como toda herramienta, se es coherente en su utilización. Si el objetivo del Portfolio es una mera recopilación de cosas su uso principal como herramienta de diagnóstico se ve deteriorado.

Cuando surgió la propuesta de desarrollar un proyecto áulico con esta temática, enseguida se les propuso a los estudiantes debatir acerca de sus necesidades, de sus objetivos pero, sobre todo, de sus incertidumbres y miradas encontradas respecto a la elaboración de un Portfolio escrito en una asignatura de naturaleza audiovisual como Montaje y Edición II. Las respuestas fueron muy similares: “El Portfolio que se utiliza actualmente no me parece que sea una evaluación”, “Solo se trata de recolectar y juntar los trabajos realizados” “No hay mucho trabajo creativo” “Es engorrosa la construcción del Portfolio” “Debería ser más práctico, más rápido, sin tantas normas de elaboración” “Debería ser un producto coherente con aquello que hemos aprendido”.

A continuación, se les preguntó a los estudiantes cuál sería el formato ideal para desarrollar una nueva forma de Portfolio que previera esta diversa procedencia de materiales. Entonces, si bien varios defendieron la cuestión escrita a la hora de elaborar conclusiones, muchos estuvieron de acuerdo que en la realización del Portfolio se deberían aplicar “todos los conceptos, historia y recursos aprendidos en clase”, “en algún formato que tenga que ver con la materia”. Que sería “mejor un trabajo que comprenda en su dificultad la necesidad de poner lo visto a prueba”. Que no habría “una única forma sino tantas como asignaturas existen en la Facultad”.

Es importante detenerse en este momento del proyecto áulico en la contextualización pormenorizada del mismo en lo que respecta a la asignatura en la que se llevó a cabo la investigación.

Según el Catálogo de Asignaturas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Montaje y Edición II, correspondiente al segundo cuatrimestre del tercer año de la carrera Diseño de Imagen y Sonido, tiene por objetivos “apreciar el valor del montaje, no como simple etapa del proceso de post-producción, sino como un principio que tiene sus orígenes desde la instancia del rodaje y, además, entender el montaje como recurso necesario para contar una historia audiovisual”.

Siguiendo esta conceptualización del montaje, Alfred Hitchcock, en una de sus tantas entrevistas, asegura que la palabra *cutting* (cortando) no expresa el sentido real de lo que el montaje cinematográfico significa. En su reemplazo, propone utilizar el concepto de *assembling* (ensamblaje) ya que ve el montaje como el principal proveedor de sentido de todo relato audiovisual.

En otras palabras, el cineasta inglés, compara el film (o cualquier otra producción audiovisual o multimedia, se podría agregar) como una enorme construcción arquitectónica en la que entran en juego numerosas piezas (la imagen y el sonido, el tiempo y el espacio, etcétera) y que adquieren un significado final en el montaje, en el ensamblaje, en la estructura.

Entonces, a lo largo de todo un cuatrimestre, se desarrollan en la asignatura las diferentes teorías del montaje en un recorrido más conceptual que histórico: la primera semiología del cine propuesta por Christian Metz, la negación del montaje de André Bazin, el efecto-montaje de Jean Mitry y los sistemas formales no narrativos enumerados por David Bordwell en “El arte

cinematográfico” (que, finalmente, son el puente hacia la realización del Proyecto Pedagógico del que se hablará más adelante).

El libro escrito por Bordwell y Kristin Thompson junto con “El montaje cinematográfico” de Vicente Sánchez-Biosca se transforman en la bibliografía básica de la asignatura sumándose a una serie de artículos especializados en montaje y edición que se van actualizando cada cuatrimestre. Además, al tratarse de una asignatura relacionada con el análisis de films y la historia del cine, se proponen una veintena de películas que recorren cada una de las vanguardias y los estilos cinematográficos: desde el cine clásico norteamericano hasta la *nouvelle vague* francesa, desde la moviola (como sistema de edición lineal) hasta la incorporación de la alta definición en la postproducción digital no lineal.

Para que los objetivos puedan ser alcanzados y para que los contenidos sean presentados, experimentados e internalizados por los estudiantes, la asignatura tiene una modalidad de trabajo teórico-práctica que les permite a los alumnos, a medida que van aprendiendo los conceptos, la aplicación real de los mismos, cuestión eminentemente necesaria en una carrera de artes audiovisuales.

Análisis crítico y realización creativa son las actitudes buscadas por el docente respecto a sus alumnos. Para ello, se llevan a cabo trabajos de postproducción en el laboratorio (espacio Palermo Digital), propuestas de puestas en escena en el estudio de televisión (espacio Palermo TV) y, como se dijo anteriormente, se visualizan y debaten en clase diversos ejemplos audiovisuales.

Un concepto interesante trabajado por la asignatura es el de *found footage*. En pocas palabras, el *found footage* o metraje encontrado consiste en películas de corto o largometraje resueltas estructuralmente en postproducción que utilizan como materia prima trozos de otras películas, muchas veces descartadas, films familiares o películas de varios formatos para la realización de un montaje en donde se modifique su sentido original. En Montaje y Edición II se les propone a los estudiantes la realización del Proyecto Pedagógico (audiovisual de tres minutos) a través de la técnica del *found footage*.

Ya no quedan dudas que, en un contexto semejante, la realización de un Portfolio escrito pierde todo su sentido cuando, desde el primer día se les propone a los alumnos el concepto de montaje como creador (o re-creador) de sentidos.

Durante el cierre de notas del segundo cuatrimestre de 2010, un grupo de alumnas se acercó con su Portfolio de cursada acompañado de un DVD con los trabajos audiovisuales (casi el sesenta por ciento de los trabajos de la asignatura son en este formato). Para sorpresa del docente, el disco contenía, además, una especie de *demo reel* en donde las alumnas habían unido cada uno de los trabajos prácticos en un videominuto. El sentido original de cada trabajo se había transformado en un único nuevo sentido: el relato de un viaje, el relato del recorrido que habían hecho las estudiantes a lo largo del cuatrimestre en relación con la asignatura.

Con este antecedente, es que se decidió abolir el Portfolio escrito durante 2011 proponiéndoles a los alumnos la realización de un cortometraje videominuto en donde narraran de manera personal su propio viaje a través del cuatrimestre, utilizando como materia prima las imágenes audiovisuales vistas y oídas a través de toda la cursada: en la realización de sus trabajos prácticos, en la visualización de ejemplos, etcétera.

Continuando la reflexión de Alfred Hitchcock, el producto final no debía resultar un simple *cutting* de material audiovisual sino un verdadero ensamblaje constructivista, diferenciando justamente los términos que dividen conceptualmente a la asignatura en dos: el montaje (cuestiones teóricas de fondo) y la edición (cuestiones técnicas de forma).

Se unen aquí varios conceptos interesantes y que pertenecen a dos ámbitos diferentes pero unidos en la experiencia narrada (la educación y la realización cinematográfica): *found footage*, metacognición, montaje como ensamblaje, constructivismo, montaje como dador de sentido de todo film, resignificación y reflexión en la acción.



#### **D. Cronograma:**

Como se dijo anteriormente, el Proyecto de Investigación se llevó a cabo durante el primer cuatrimestre de 2011 en el marco de la asignatura Montaje y Edición II, perteneciente al tercer año de estudios de la carrera Diseño de Imagen y Sonido de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El cronograma de tiempos se estructuró de acuerdo al calendario académico de la Facultad.

Durante las primeras clases se llevó a cabo la presentación del proyecto, los objetivos de dichos Portfolios Audiovisuales y se realizaron encuestas tanto entre los estudiantes de la asignatura como en los estudiantes del Programa Tutorías de la Facultad. Finalmente, se tomó la fecha de cierre de notas establecida por el calendario académico para la entrega definitiva de los Portfolios Audiovisuales (se les solicitó a los estudiantes, sin fechas estipuladas, dos pre entregas en donde su pudo observar, por un lado, el recorrido que iban realizando a través de la materia (las dudas, las inquietudes, los temas que más les llamaban la atención) y, por el otro, la evolución del propio trabajando en cuanto al mensaje que querían transmitir y la forma en que lo estaban haciendo.

Si bien los tiempos fueron acotados, se les permitió a los estudiantes que fueran más allá del cuatrimestre en la recolección de imágenes por lo que el recorrido narrado por los Portfolios Audiovisuales no necesariamente incluía únicamente imágenes pertenecientes al cuatrimestre actual de cursada. Finalmente, este trabajo, les podría servir a los alumnos como carpeta de trabajos para su futura presentación profesional.

#### **E. Evaluación:**

Al ser uno de los objetivos del Proyecto de Investigación el uso de los Portfolios Multimedia como herramienta de diagnóstico en educación, la propia producción de los alumnos consistió, a la vez, en objeto de estudio y en metodología de evaluación. Claro que la realización de los Portfolios sirvió a la cátedra para reflexionar acerca del viaje individual de cada uno de los estudiantes en el marco de la asignatura. Algo así como un texto de reflexión final pero narrado a través del discurso audiovisual.

Por otro lado, se elaboraron tres rúbricas de evaluación. La primera tuvo en cuenta el desempeño de los estudiantes y su participación en el proyecto a lo largo del cuatrimestre. La segunda evaluaba directamente al Portfolio realizado por cada alumno de acuerdo al mensaje transmitido y a la forma audiovisual / multimedial en que lo había hecho (aplicación de la técnica y la teoría). Estas dos rúbricas permitieron incorporar el resultado de esta evaluación en las notas de cursada de los estudiantes.

Finalmente, hubo una tercer rúbrica que permitió la evaluación de la propia herramienta en torno a dos de los objetivos del Proyecto de Investigación: la eficacia del Portfolio Multimedia en el campo de la Creación Audiovisual y el alcance de dicho instrumento como Proyecto de Grado de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido.

Esta tercer rúbrica fue ofrecida a los estudiantes en el momento de la reflexión final donde se les solicitó una devolución oral de su propia experiencia en torno a la realización del Portfolio Multimedia. El debate se realizó desde dos instancias diferentes: la autoevaluación de la cátedra y de los estudiantes y la evaluación del Portfolio como herramientas y de las producciones realizadas.

En una última instancia, se realizó una devolución final por escrito a cada uno de los estudiantes que participaron del proyecto con una reflexión personal de la cátedra a modo de agradecimiento por su colaboración y como una forma más de evaluación.

## F. Informe / Ensayo para publicación:

Observando las debilidades, y los aciertos, del Programa Portfolios de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, proyecto que comenzó por el año 2006 y que continúa desarrollándose en la actualidad, es que surge el presente Proyecto Áulico de Investigación, como complemento de sus desaciertos, sobre todo en lo que se refiere a carreras de índole audiovisual o multimedial.

El Proyecto Portfolios de la Facultad se divide en dos espacios diferentes que se articulan el uno con el otro. Por un lado, el docente debe cargar en una base de datos digital, a lo largo del cuatrimestre, su propio Portfolio de Asignatura, o sea una selección de los trabajos destacados de sus estudiantes junto a una serie de documentos académicos pertinentes. A este portfolio, llamémosle “parcial”, sólo pueden acceder otros docentes de la Facultad y, si bien el proyecto tiende a desarrollar modificaciones en el futuro, como lo indica el documento escrito por los docentes que lo llevaron adelante (Carlos Caram y Cecilia Noriega), por el momento, los estudiantes no pueden ver qué es lo que se produce en el aula, o en otras aulas, por ejemplo, con el objetivo de elegir entre una u otra cátedra, según sus necesidades, según sus deseos.

Vale aquí una interesante aclaración. Desde 2010, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo lleva adelante dos proyectos paralelos que complementan al Proyecto Portfolio. Por un lado, los Proyectos Pedagógicos que cuentan con muestras cuatrimestrales donde los estudiantes y su entorno pueden encontrarse con lo producido dentro y fuera del aula (por ejemplo, los mejores trabajos de los alumnos de Cine y TV o Diseño de Imagen y Sonido son editados en un DVD denominado Cortos DC). Por el otro, el Programa DC 2.0 –La Facultad en las Redes Sociales- donde, a través de distintos canales de comunicación (Twitter, Facebook y Youtube, sobre todo) se dan a conocer las producciones destacadas de todas las áreas académicas de la Facultad. El docente que lleva adelante el presente Proyecto de Investigación se encuentra integrando este último.

Siguiendo con la observación del Proyecto Portfolios, encontramos que el segundo espacio se desarrolla durante la jornada de cierre de notas de cursada, donde cada estudiante debe presentar su Portfolio Individual: un anillado de los trabajos prácticos realizados que, muchas veces, es acompañado por un CD o DVD con material audiovisual o multimedial complementario. En el último tiempo, se observó un enorme descontento entre los estudiantes de asignaturas afines al discurso audiovisual o multimedial entendiendo que este tipo de Portfolio no es coherente con las herramientas aprendidas en clase.

Aquí es donde nace el proyecto de investigación “El Portfolio Multimedia como herramienta de diagnóstico en educación”: en la necesidad de ofrecerles a los estudiantes de Diseño de Imagen y Sonido, y otras carreras afines, una forma de portfolio que contemple la compleja naturaleza del discurso aprehendido.

El portfolio es una “selección deliberada de los trabajos del alumno que nos cuenta la historia de sus esfuerzos, su progreso o sus logros” señala Judith Arter en *Portfolios for Assessment and Instruction*. Durante el cierre de cursada de Montaje y Edición II -segundo cuatrimestre de 2010-, un grupo de estudiantes, por propia iniciativa, acompañó la entrega del portfolio anillado con un *teaser* de sus trabajos audiovisuales desarrollados en la asignatura.

Un *teaser* es el primer conjunto de imágenes que se publican de una película, una serie de televisión o un videojuego. Estas secuencias, generalmente de corta duración, tienen fines netamente publicitarios. Aunque no llegan a ser un *trailer*, explican de una manera somera el contenido del proyecto.

Aparecía aquí una elección pensada y determinada de imágenes audiovisuales con la que los estudiantes buscaban mostrar qué era lo que habían aprendido, y desarrollado, en clase. Sin saberlo, los alumnos estaban concibiendo las bases del proyecto “Portfolio Multimedia” que surgiría meses después en el planeamiento del presente Proyecto de Investigación.

Si bien, el *teaser*, consistía por sí solo una herramienta de diagnóstico poderosísima, tanto para los estudiantes –como forma de autoevaluación- como para el docente, faltaba desarrollar a su

alrededor la estructura teórica que permitiera convertirlo firmemente en el “registro del aprendizaje que se concentra en el trabajo del alumno y su reflexión sobre la tarea” tal como define la *National Education Association* al Portfolio. En una herramienta que permitiera la reflexión en la acción.

Aquí es donde entran en juego, tanto la exploración del uso del Portfolio como herramienta de diagnóstico y evaluación en educación, sobre todo desde la teoría cognitivista a la que adhiere la cátedra, y la teoría constructivista del Montaje, principal base teórica desarrollada en la asignatura desde la que partió la investigación (Montaje y Edición II que pertenece al tercer año de la carrera Diseño de Imagen y Sonido).

El cine soviético, escenario donde nace la idea de montaje constructivista, se caracteriza por un método de representación no naturalista, la experimentación y la búsqueda de construcción de conceptos desde el montaje, donde el realizador se expone a sí mismo haciendo evidente su mirada. El sentido propagandístico del cine soviético no sólo se encontraba en sus imágenes explícitas sino también en el mismo montaje, en la yuxtaposición de los fotogramas.

En pocas palabras, el realizador audiovisual desarrolla un tipo de discurso que no solo deja escuchar, y ver, sus “palabras” sino que también revela sus pensamientos más internos, a través del propio proceso de construcción del discurso. Si en el lenguaje escrito son las palabras la materia prima de la expresión del pensamiento, y la gramática la forma en la que este se revela, es el montaje, en el discurso audiovisual, el generador de todo sentido.

Entonces, para que el Portfolio Multimedia se convirtiera en una herramienta de expresión de las ideas más internas de los estudiantes, debía ser “algo más que una caja llena de cosas”, tal como expresa Vavrus, citado por Danielson y Abrutyn (2004); algo más que una simple edición de retazos audiovisuales oídos, vistos y realizados por los estudiantes durante el cuatrimestre.

El Portfolio Multimedia debía ser una herramienta capaz de evidenciar por sí misma el viaje realizado por los estudiantes a través de todo un cuatrimestre y, a la vez, sus deseos, sus ideas, sus sentimientos, sus miedos... su reflexión acerca de ese viaje. El Portfolio debía ser la autobiografía audiovisual, multimedia y universitaria de cada uno de los estudiantes. Y todo esto se reflejaría en la realización de un cortometraje cuya duración no podía exceder el minuto.

Una vez que el concepto Portfolio Multimedia fue creado y presentado a los estudiantes, el principal objetivo del proyecto de investigación se desarrolló en la observación de la eficacia, o no, de dicha herramienta en el campo de la Creación Audiovisual y en el alcance de dicho instrumento proponiéndolo como Proyecto de Graduación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, acompañando o sustituyendo a los Trabajos Finales de Grado escritos.

Se relatará, a partir de ahora, cómo fue el proceso de producción de dichos cortometrajes y cómo se desarrollaron las diversas instancias de evaluación para con la herramienta.

Lo primero que surgió entre los estudiantes fue el entusiasmo. Salir de la rutina que significaba el portfolio anillado, crear un documento propio a través de su propio lenguaje (discurso audiovisual o multimedial), lograr un armado de imágenes que le permitieran no solamente aprobar la asignatura sino presentarse profesionalmente en el ámbito laboral y, sobre todo, ser creativos.

El entusiasmo se vio reflejado tanto en las encuestas realizadas al comienzo del cuatrimestre como así también en el esfuerzo puesto por los propios estudiantes en la preproducción de los cortometrajes. Cada clase se convirtió en un ámbito de debate acerca de la herramienta y de la evolución individual de los alumnos que, por propia iniciativa, iban presentando diferentes adelantos del material recolectado y del material postproducido.

La creatividad es, sin lugar a dudas, un tema aparte. La educación tradicional, aquella que se aleja del compromiso individual de los estudiantes y lo resuelve todo memorísticamente, poco tiene que ver con la educación artística, donde entran en juego las diversas subjetividades del aula: la de la institución, la del docente y, principalmente, la del alumno. El Portfolio entendido como una simple recolección de materiales, o incluso como documentaron las encuestas “un anillado de los apuntes y la bibliografía de la cátedra” no resulta una herramienta significativa para evaluar la evolución creativa de los estudiantes.

En las bases del Portfolio Multimedia se reflejan ideales educativos cognitivistas. El estudiante tiene que comprometerse a encontrar un discurso propio a través de las herramientas del montaje aprehendidas en clase, y de esta manera conducir hacia el *insight*, hacia la verdad revelada. La creatividad juega un papel sustancial tanto en el proyecto como en la puesta en práctica de la herramienta: porque sin creatividad se corre el riesgo de que el verdadero sentido de la misma se vea diluido, se vea borroneado, escondido detrás de una educación tradicional disfrazada de posmoderna.

Una vez discutidos los objetivos y las consignas comenzaron a aparecer las preguntas y las preocupaciones. Los estudiantes se cuestionaron: ¿Qué material utilizar? ¿A quién va dirigido el portfolio? ¿Tengo que ser literal en mi discurso? ¿Puedo ser abstracto? ¿Y qué sucede con el material escrito, con aquellos trabajos prácticos de análisis por escrito? ¿Cómo los puedo traducir al discurso audiovisual?

El proyecto había caído en su propia trampa. Dos de los trabajos prácticos pensados anteriormente debían ser resueltos a través del lenguaje de las palabras: el primero constaba en el análisis del montaje de una película; el segundo, en la escritura de un guión técnico (a partir de un cuento corto). Literatura, palabras escritas y ninguna imagen.

Entonces, en busca de la mejor resolución del conflicto, la cátedra volvió a pensar cuál era el objetivo principal del Portfolio (como herramienta de diagnóstico en educación) y cómo este podía ser traducido a su forma multimedia o audiovisual. Entonces, se llegó a la conclusión de que el montaje (la forma del Portfolio) debía ser una representación de la travesía individual y personal de cada uno de los estudiantes a través del cuatrimestre, a través de la asignatura.

Utilizando la metáfora del viaje se pudo abrir un poco más el espectro ya que algunos alumnos tomaron el concepto de una forma más literal (una narración cronológica, casi documental, de los trabajos prácticos que habían realizado a lo largo del cuatrimestre) y otros se animaron a jugar con la poesía del término realizando un cortometraje abstracto que expresaba las emociones y los sentimientos puestos en práctica durante la cursada.

La valija de este viaje contendría todas las imágenes audiovisuales obtenidas a lo largo de la travesía (aún las palabras escritas) y el portfolio se transformaría en una especie de diario de viaje más o menos transparente según cómo habían elegido representarlo.

Si bien hubieron al menos dos instancias de correcciones previas, estos momentos eran utilizados por los estudiantes para resolver dudas sobre la realización del Portfolio y sobre el material que utilizarían. Una vez más quedaba abierta la posibilidad de utilizar únicamente imágenes que tuvieran que ver con los trabajos prácticos resueltos en el cuatrimestre o ir más allá de la asignatura y recrear o tomar fragmentos audiovisuales de otros momentos de sus carreras.

Como se dijo anteriormente, uno de los objetivos secundarios del Proyecto de Investigación era analizar el alcance del Portfolio Multimedia proponiéndolo como Proyecto de Graduación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, acompañando o sustituyendo a los Trabajos Finales de Grado escritos. Esta fue una de las razones por las que se amplió el campo de búsqueda de la materia prima a toda su carrera. La idea era que el cortometraje producido les permitiera salir al campo laboral con un documento profesional real y tangible.

En paralelo con la producción de su Portfolio Individual de Cursada, los estudiantes debían trabajar en pequeños grupos el Proyecto Pedagógico de la asignatura que consistía en la elaboración de un cortometraje de hasta tres minutos partiendo de la teoría de los Sistemas Formales No Narrativos de David Bordwell y Kristin Thompson, y el género cinematográfico del *Found Footage*.

Este último consiste en la construcción de una película a partir de muchas otras, o sea en el montaje (en la modificación del sentido) de una serie de fragmentos pre elaborados (desde una película familiar hasta escenas eliminadas de films clásicos). Exactamente la misma idea que se escondía detrás de la realización del Portfolio de los estudiantes.

Entonces, se desarrolló un clase especial en donde se pudieron observar materiales audiovisuales de todo tipo donde la esencia de la realización consistía en la utilización del concepto de *Found Footage* o montaje encontrado.

Vale la pena aclarar aquí las sutiles diferencias que existen entre la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, de la cual provenían los estudiantes, y la carrera de Cine y TV. Si bien la cátedra tiene una base fuertemente cinematográfica, debido a la formación y experiencia del docente, se trató, en todo momento, de hacer una bajada de línea audiovisual y/o multimedia que sirviera en todo momento a los alumnos (sus especialidades tienen que ver con el diseño multimedia, el *web design* y el entorno digital).

Los estudiantes, finalmente, se mostraron nuevamente entusiasmados. La interacción con materiales semejantes a los propuestos por las consignas lograron resolver las dudas que existían en torno al montaje, al ensamblaje de los Portfolios Multimedia. Así fue como lograron traducir al discurso audiovisual su propio viaje, su propia experiencia. Y comenzó la postproducción.

Mientras que ocurría esta última etapa de la experiencia, si bien los estudiantes habían clarificado sus dudas, quedaba en el aire cierta angustia propia del no saber cómo (o cuáles) serían los resultados. Sin embargo, el tiempo pasó rápidamente y enseguida llegó el día de entrega de Portfolios y de cierre de notas.

Se convocó a los alumnos a que dejaran los materiales al docente para que este pudiera visualizarlos en solitario. Se les propuso volver para la entrega de las correcciones pero, sobre todo, para interactuar en un debate posterior. Se les había pedido expresamente a los alumnos que no acompañaran el Portfolio Multimedia de ningún texto escrito. Todo debía ser dicho, y explicado, a través del discurso audiovisual.

El desafío propuesto a los estudiantes tuvo resultados muy diferentes entre sí. Como se dijo anteriormente, algunos optaron por la salida más fácil, un simple editado de sus trabajos prácticos con orden cronológico, pero otros fueron en busca de la novedad, de la innovación. Incluso, se podría decir, que hubo al menos dos sorpresas interesantes.

La primer situación alegremente inesperada apareció de la mano de una estudiante que, si bien se mostraba atenta a la clase, su desempeño en los trabajos prácticos de cursada no habían sido del todo buenos. La alumna desarrolló, en su Portfolio aquello que no había logrado expresar durante todo el cuatrimestre: la angustia que la había acompañado a lo largo de la cursada y el posterior alivio conseguido al finalmente aprehender los conceptos más importantes de la asignatura.

La segunda grata sorpresa vino de la mano de una alumna con limitaciones auditivas que supo demostrar, a través de un lenguaje de imágenes en movimiento, y sin la ayuda de ningún tipo de sonido, aquello que había aprehendido y que el docente, al momento de la entrega del Portfolio, todavía no había podido descubrir (al menos en su totalidad).

La estudiante, de nombre Daniela, se había mostrado indiferente en la clase, alejada de sus compañeros y reacia a los trabajos prácticos propuestos. Si bien entregaba todas las tareas a tiempo, la comunicación se veía impedida debido a la poca interacción con el entorno. Sin embargo, en su Portfolio Individual, Daniela pudo expresarse con total claridad y libertad.

En el audiovisual puede observarse una serie de imágenes provenientes de películas visualizadas durante el cuatrimestre. En la pantalla, actores y actrices del llamado cine clásico, hablan sin poder hablar. Modulan sus bocas en una banda sonora silenciada. Más allá del silencio, los movimientos de cámara, acompañados por los movimientos de los personajes, y el montaje estructurado por la alumna, dotan al cortometraje de un ritmo interno por demás interesante. En esas palabras ausentes, en los cuerpos desnudos, quizás se encuentre la angustia de Daniela al no poder escuchar lo que los personajes se decían.

El videominuto finaliza con un plano detalle de manos entrecruzadas. Símbolo latente del *happy ending* de las películas norteamericanas clásicas. Las palabras (escritas o habladas, aquí ya no importa la diferencia) no son necesarias. El *The End* se lee en la imagen en movimiento.

El segundo Portfolio Multimedia destacado fue el de Cynthia. Una estudiante que se había mostrado algo desconcertada ante las bajas notas obtenidas en los primeros trabajos prácticos. Una alumna que claramente había atravesado la carrera con excelentes calificaciones pero que, por alguna cuestión, no había terminado de interpretar el eje de la cursada.

Sin embargo, Cynthia se desafió a sí misma, y a la cátedra. Buscó resolver en el montaje de imágenes multimedia no solamente su visión acerca de la asignatura, acerca de su propio viaje a través del cuatrimestre, sino además su biografía como universitaria. El cortometraje, de características surrealistas, habla de un tiempo que transcurre acelerado y de un camino que, indiscutiblemente, conduce hacia la luz. Un videominuto de atmósfera pesada, de un montaje complejo e imágenes audiovisuales apenas perceptibles, que hablan, a través de la metáfora, de un viaje intenso (pero logrado, con meta conseguida).

En un gran porcentaje, los Portfolios Multimedia mostraron una angustia constante que obligó a la cátedra a preguntarse el origen de tal sensación. La música elegida, el peso específico de las imágenes encontradas, el montaje voraz con el que habían decidido yuxtaponer los fragmentos dejaban latentes unos cuantos signos de pregunta que, por alguna cuestión, todavía no se habían respondido.

Luego de la visualización individual de los Portfolios, el docente realizó una devolución conjunta donde hubo un espacio de reflexión para con cada estudiante. Allí se resolvieron esas dudas o esas sensaciones encontradas que habían quedado latentes: a qué se debía ese sentimiento de angustia reflejado en varios de sus viajes audiovisuales. Otra vez las respuestas fueron similares.

Algunos estudiantes buscaron reflejar las dudas que les había traído la propia cursada. Conceptos que no se entendían, fragmentos audiovisuales no del todo claros. Estos, en su mayoría, resolvían el final de sus portfolios con una idea de luz o de calma cuando finalmente habían aprehendido los conocimientos.

Otros reflejaron en el caos la idea acerca del montaje moderno, de la concepción del montaje cercana al video clip. Sus sensaciones abstractas aparecían encriptadas mediante un lenguaje audiovisual complejo propio del Sistema Formal No Narrativo Abstracto.

Finalmente, la angustia de los videos buscó reflejar una tercera situación que valía, y continúa valiendo, la pena escuchar.

Si bien la asignatura corresponde al tercer año de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, muchos estudiantes la cursan estando ya en las instancias decisivas de sus carreras (en cuarto o, incluso, quinto año). La necesidad de finalizar un viaje ya demasiado largo, las situaciones sin resolver con algún docente o con la institución, el miedo del siguiente camino por recorrer: su viaje a través del mundo profesional se veían reflejados en los cortometrajes, en la compleja yuxtaposición de imágenes audiovisuales cargadas de significados.

El docente entonces se dio lugar a una charla con sus estudiantes que sirvió de cierre para un cuatrimestre de movimientos rápidos pero de caudal intenso.

El valor que Paulo Freire, el gran educador brasileño, le da a la palabra es el mismo valor que la cátedra buscó que los estudiantes le dieran a su discurso audiovisual. Ahora hay que dejarlos que hablen (audiovisualmente). “No puede haber palabra verdadera que no sea conjunto solidario de dos dimensiones indicotomizables, reflexión y acción. En este sentido, decir la palabra es transformar la realidad. Y es por ello también por lo que el decir la palabra no es privilegio de algunos, sino derecho fundamental y básico de todos los hombres” (Freire, 2008).

### **Conclusiones:**

¿Es el Portfolio Multimedia la herramienta que se esperaba? ¿Alcanza su eficacia para evaluar el proceso de un estudiante a través de una asignatura de índole audiovisual? ¿Cuan claro es el mensaje si la imagen tiene un valor polifónico? ¿Es posible pensar a este instrumento como Proyecto de Graduación?

Estas preguntas surgieron en tres momentos diferentes de la Realización del Proyecto de Investigación: la preproducción, donde comenzaron a elaborarse y pensarse las bases; la

producción propiamente dicha, donde el enfrentamiento con los alumnos fue directo; y la postproducción, o última etapa, donde salieron a la luz los producidos y sus resultados finales. Siempre hubo respuestas y nuevas reformulaciones de las preguntas.

Es cierto que el valor polifónico de las imágenes complejiza la transmisión del mensaje. Pero también es cierto, y varios momentos de la historia del cine lo demuestran, que el audiovisual es una herramienta poderosísima capaz de transmitir una idea no a partir de palabras sino a partir de sensaciones.

Aquí está la verdad del asunto. Y el momento en el que el Proyecto de Investigación tomó su forma más interesante. En el instante en el que los Portfolios Multimedia dejaron de ser mero contenido y pasaron a ser transmisores de sensaciones.

El Proyecto Portfolio Multimedia aún está en su etapa iniciática. Todavía hay mucho camino por recorrer, desarrollando su forma evaluativa en otras asignaturas del entorno multimedia o audiovisual. Finalmente, falta analizar el alcance de la herramienta como Proyecto de Graduación. Estos son los siguientes pasos de un camino que acaba de comenzar.

## **Bibliografía:**

Caram, C. y Noriega, C. (2010). Gestión del Proyecto Portfolio. En VV.AA. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación* (Vol. XIV). Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Danielson, y C. Abrutyn, L. (2004). *Una introducción al uso de portafolios en el aula*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Freire, P (2008). *La educación como práctica de la libertad*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Hojenberg, V. (2009). Portfolio: un proyecto en construcción. En VV.AA. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación* (Vol. XII). Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Lyons, N. (1999). *El uso de portafolios. Propuestas para un nuevo profesionalismo docente*. Buenos Aires: Amorrortu.

Martin-Kniep, G. (2001). *Portfolios del desempeño de maestros, profesores y directivos*. Buenos Aires: Paidós.