

El Portfolio Multimedia como herramienta de diagnóstico en educación

Actas de Diseño (2012, Julio),
Vol. 13, pp. 125-129. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: septiembre 2011
Fecha de aceptación: octubre 2011
Versión final: mayo 2012

Nicolás Sorrivas (*)

Resumen: 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 - Estrategia pedagógica - Nuevas herramientas

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 129]

Introducción

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.

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.

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 borronado, 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 todos 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 su 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.

Referencias Bibliográficas

- 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.

Abstract: 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 ringed 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.

Key words: Portfolio - Multimedia - Education - pedagogic Strategy - New tools

Resumo: No assunto no comando, Montagem e Edição II, para o terceiro ano de estudo da carreira da Imagem e Som, se observa há diário o pouco interesse que têm os alunos na realização de suas portfolios de cursada ao finalizar o quadrimestre, quicá pela difícil, ¿é inútil?, tarefa que implica a recopilación do material proveniente de diversas fontes e formatos, (devido à natureza multimídia do projeto pedagógico) em uma portfólio de escrita e bandas. Então, como projeto áulico, durante o primeiro quadrimestre de 2011, se lhes propôs aos alunos a realização de um Portfólio Multimídia, em onde pudessem aplicar não somente os conceitos aprendidos na matéria senão também aquelas ferramentas adquiridas ao longo de seus três anos de estudo na carreira.

Palavras chave: Portfólio - Multimídia - Educação - Estratégia pedagógica - Novas ferramentas

(* **Nicolás Sorrivas.** Licenciado 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.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Segundo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2011). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Esta ponencia está enmarcada en el Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.