

E-portafolios

La búsqueda de un software coherente con la propuesta de enseñanza

E-portfolios

Searching software consistent with teaching proposal

Fernando Fraga Varela
Universidad de Santiago
Grupo de investigación Stellae¹
fernando.fraga@usc.es

Adriana Gewerc Barujel
Universidad de Santiago
Grupo de investigación Stellae
adriana.gewerc@usc.es

Resumen:

En este trabajo presentamos el portafolios digital como una herramienta que permite nuclear a su alrededor una propuesta de formación que haga frente a las nuevas demandas de la formación universitaria en general y a las de una formación de maestros que se adapte a las necesidades sociales impuestas por la sociedad de la información y el conocimiento.

En ese contexto, hacemos hincapié en el análisis del proceso de búsqueda de un software que nos permite llevar adelante nuestros objetivos. Se muestra en esto la necesidad de ubicar los recursos tecnológicos adaptados a las necesidades educativas, también transformándolas en el contexto de la práctica situada. Se ha seleccionado y adaptado un software (Elgg) que trabaja partiendo de la necesidad de reconocer el protagonismo del sujeto y su individualidad en la organización de su entorno personal de aprendizaje (Personal Learning Environment-PLE).

Palabras clave:

Portafolios electrónico; entorno personal de aprendizaje; software educativo

Abstract:

In this paper, we describe the e-portfolio as a tool which makes it possible to put together an education proposal that fulfils the new universities demands in general and a teacher education for the needs imposed by information and knowledge society.

In that context, we emphasize the analysis of the process of finding software allows us to pursue our goals. This is shown in the need to locate technology resources tailored to the educational needs, also transforming them into the context of the practice located. Has been selected and adapted software (Elgg) working on the need to recognize the prominence of the subject and their individuality in the organization of their own learning (Personal Learning Environment-PLE-)

Keywords:

Electronic portfolio, Personal Learning Environment, educational software

¹ El Grupo Stellae, está coordinado por la prof. M^a Lourdes Montero y conformado por los profesores/as, Quintín Álvarez, Adriana Gewerc, M^a Dolores Fernández Tilve, Rufino González Fernández, Esther Martínez Piñeiro, Eulogio Pernas, Jesús Rodríguez Rodríguez, M^a Dolores Sanz Lobo, Pilar Vidal Puga, Fernando Fraga y la investigadora en formación Helena Zapico

PRESENTACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

En esta primera década del siglo XXI la formación de futuros docentes necesariamente debe tener en cuenta y referenciar los nuevos lenguajes impuestos por el uso masivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los ámbitos. La educación está en este sentido en un proceso de reconversión, buscando y encontrando nuevos canales para estas nuevas formas de comunicación, de trabajar la información, procesarla y transmitirla.

Partiendo de esta idea, desarrollamos nuestra propuesta de enseñanza en la formación de maestros, concretamente en las asignaturas Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación e Innovación educativa. El trabajo que se realiza parte de un enfoque reflexivo sobre la práctica y pretende un conocimiento que evite el carácter reproductor, a-crítico y conservador. En la formación se definen los contenidos y los métodos que los profesores/as tienen que poseer para un desarrollo del trabajo profesional acorde con las características de nuestra sociedad (calificada como de la información, informatizada, tecnológica) y en torno a la influencia que la información y la comunicación tienen en los ámbitos de la actividad económica, en la gestión política, en el consumo, en el ocio, y, en definitiva, en la cultura. Si la información viene alterando el orden de los valores sociales, el estilo de vida de las colectividades, nuestras actividades cotidianas y las del conjunto de instituciones sociales en donde nos encontramos inmersos; la formación tiene que hacer frente a esta necesidad de adaptación a la complejidad creciente del mundo en que vivimos.

En este contexto se utiliza el apoyo de la plataforma institucional de e-learning a través de sus servicios (e-mail; foros, listas de distribución, grupos de news, conferencias), estableciéndose procesos abiertos de búsquedas *on-line*, en las que se produce una interacción con múltiples y diversas culturas. En resumen, la enseñanza *combina*, en este caso, propuestas que rompen con las simetrías de tiempo y espacio con las presenciales cara a cara.

También llevamos tiempo trabajando con e-portafolios desde una perspectiva holística. La teoría que sustenta los portafolios concuerda con la idea básica de que el aprendizaje comprende un continuo de experiencias que facilitan a los alumnos oportunidades para construir su propia visión de los contenidos a través de un compromiso activo con su proceso de aprender. El portafolio se transforma en ese espacio que da cuenta del recorrido y de los productos, de las producciones individuales y colectivas, de las reflexiones que se van desarrollando durante el camino.

Este trabajo con e-portafolios ha requerido la búsqueda del software adecuado para su implementación. De allí que hemos realizado esfuerzos intentado encontrar la herramienta idónea que refleje nuestro enfoque en la propuesta de enseñanza. Entendemos el portafolios como un conjunto integrado y estructurado que tiene como misión reflejar las evidencias del aprendizaje del alumno en la asignatura. Por lo tanto, no concebimos que se transforme (tampoco en la forma) en un conjunto de carpetas sin conexión entre sí, o que no reflejen su debida articulación. Si el aprendizaje se produce

estableciendo nexos e interrelaciones, indudablemente el objeto (artefacto) que lo refleje tiene que ofrecer la misma estructura.

Por esa razón, desde que comenzamos con las versiones electrónicas optamos por los lenguajes hipertextuales e hipermedia para vehicular las evidencias. Esto le possibilitaba al alumno el establecimiento de relaciones y también la oportunidad de encontrar los ejes vertebrados de su propio proceso de aprendizaje.

En este artículo relatamos la experiencia de la búsqueda del software adecuado para el uso de e-portafolios en las asignaturas Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación e Innovación educativa en la formación inicial de maestros.

2. HACIA LA BÚSQUEDA DE UNA HERRAMIENTA IDÓNEA:

La búsqueda del software adecuado a la perspectiva y al enfoque teórico de e-portafolio que se sustenta en la propuesta de enseñanza es sustancial para dotar de coherencia a la propuesta y también para facilitar y no entorpecer el trabajo tanto de profesores como de alumnos. En la experiencia con la enseñanza que desarrollamos, los objetivos de aprendizaje se transforman en el punto de partida y en el referente básico para seleccionar un software específico que nos ayude a llevar adelante la propuesta.

Ese es un proceso de ida y vuelta en el que, en ocasiones, el mismo software nos ofrece alguna posibilidad antes no contemplada, y en otras, nos forzamos a la elaboración de complementos que nos permitan no renunciar a nuestras pretensiones educativas. Este enfoque se alinea en la idea de que las tecnologías que utilizamos para la enseñanza y el aprendizaje se transforman en el contexto de la práctica situada. Así por ejemplo, desde el comienzo de Internet, se vienen realizando demandas y adaptaciones de las tecnologías a las prácticas académicas universitarias. El resultado de todo eso ha sido el desarrollo de bancos de recursos, base de datos de publicaciones académicas, bibliotecas virtuales con suscripción y acceso a servicios on-line, y una gama de apoyos basados en intranets que en cada institución se han construido como un interfaz entre sus miembros y la “caótica” Web. En suma, las tecnologías del aprendizaje y la enseñanza, cuando se encuentran en la arena de las prácticas educativas, se modifican y al mismo tiempo se auto-construyen como espacios de prácticas.

Es un juego permanente, de demanda de necesidades educativas y de adaptación de herramientas a las mismas y, al mismo tiempo de adaptación de las prácticas educativas a las posibilidades y limitaciones que ofrece el software que seleccionamos.

Como comentamos en la introducción de este trabajo, la perspectiva que sustentamos, refiere al portafolios como un conjunto integrado y estructurado que tiene como misión reflejar las evidencias del aprendizaje del alumno en la asignatura. Esto nos obliga a pensar en un software que permita ir más allá de un repositorio de carpetas que no estén articuladas, de allí que desde el inicio optamos por el formato hipermedia y la modalidad de diseño Web en cualquiera de sus vertientes como las más óptimas para expresar la estructura del portafolios de cada alumno.

En un principio, estos “webportfolios” se ubicaban en formato CDrom, y el intercambio que se producía entre el alumnado era mínimo, lo que impedía acceder a uno de nuestros objetivos y romper con un tipo de comunicación lineal (solo profesor-alumno) en esta etapa de la construcción del conocimiento.

Cuando nuestra universidad aportó una plataforma de e-learning², nos abocamos a analizarla para ver su funcionalidad e intentar visualizar en qué medida se adaptaba a nuestras necesidades. En ese proceso de adaptación mutua (nosotros a ella y ella a nosotros) encontramos alguna posibilidad de incluir el portafolios de los alumnos con una mejora en relación a la experiencia anterior. Utilizamos el espacio de trabajo grupal que ofrece la plataforma, en la que se puede incorporar un enlace a un archivo html y a partir de él, el alumnado puede subir su portafolios, enlazado a una página index.html. Esto permitía que pudieran verse los portafolios en la propia Intranet de la plataforma y de este modo, el conjunto del alumnado podía compartir las representaciones y aprendizajes que se desarrollan en la asignatura.

Con la aparición en la escena de los blogs y de la denominada web 2.0, nos tentamos en su utilización. Desde siempre habíamos incluido un diario a la propuesta de portafolio del alumno (Gewerc Barujel, 2005). El blog, como bitácora del proceso, se transformó en un instrumento idóneo para el relato de la experiencia y un instrumento para el meta-análisis del proceso y la meta-cognición puesta en juego. Por lo tanto, parecía adecuado, ya que combinaba dos elementos importantes: la salida al exterior del alumnado, con su participación activa en Internet y el diario de aprendizaje integrado en el e-portfolio del estudiante.

Por lo tanto, comenzamos a combinar el espacio de la plataforma con un blog en el exterior. En la Intranet de la plataforma, los alumnos compartían la webportafolio, en donde el blog (con carácter público) aparece como la bitácora del proceso, el diario del proceso de aprendizaje.

Nos costó seleccionar la herramienta de blog adecuada. En este recorrido, las evaluaciones del trabajo y el desarrollo propio del software específico, propiciaron la necesidad de realizar búsquedas permanentes en pos de una herramienta que nos ayude cada vez con mayor plenitud, a satisfacer las necesidades que provienen de los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

En un principio recurrimos a estructuras externas basadas en iniciativas empresariales, cuyas propuestas de gratuidad para el alumnado está posibilitada por la inserción de publicidad. Cuando fue posible, optamos por generar un espacio de autonomía exenta de dicha publicidad dadas las implicaciones éticas que esto pudiese tener. Este ha sido el motivo fundamental por el cual, a lo largo de los tres últimos años, hemos realizado búsquedas y experiencias con diferentes propuestas de software (para blogs y wikis por ejemplo) que nos permitiesen soportar autónomamente las posibilidades educativas de las nuevas formas de comunicación.

Y en ese camino comenzamos a tener conciencia de que aún queda mucho camino por recorrer en la indagación de nuevos espacios virtuales que soporten las necesidades de la docencia. Por un lado, en el establecimiento de puentes entre los procesos de aprendizaje que se desarrollan desde las herramientas ofrecidas desde la propia universidad, en el mundo académico, con las que se usan en espacios y tiempos más informales. Los alumnos comenzaban a utilizar redes sociales para compartir fotos, experiencias, establecer puntos de contacto para citas... pero aún se resistían a poner sus opiniones o reflexiones en los blogs de la asignatura porque consideraban que rompía con un espacio íntimo. Comenzamos a pensar que era necesario un cambio en la

² La Universidad de Santiago de Compostela utiliza WebCT

perspectiva que teníamos y nos abrimos a la posibilidad de construir auténticos ambientes personales de aprendizaje (Personal Learning Environment, PLE).

El concepto de PLE surge aproximadamente en el año 2005 a partir de las aportaciones de Wilson³ (Milligan, 2006), y en él se reconoce el protagonismo del sujeto y su individualidad en la organización de su propio aprendizaje (Attwell, 2007). Entendemos que esta visión, que supera muchas lecturas estrictamente técnicas, supone una serie de ventajas que recoge muy bien Anderson (2006; citado por Schaffert y Hilzensauer, 2008)⁴:

- identidad (los alumnos tienen presencia más allá de la institución académica), facilidad de uso (la personalización por parte del propio usuario),
- control y responsabilidad de la propiedad (el contenido pertenece al usuario),
- derechos de autor
- reusabilidad (es el propietario y no la institución quien tiene que tomar estas decisiones),
- presencia social (apoyo a la comunicación y la “cultura online”)
- capacidad de innovación (surgen rápidamente nuevas aplicaciones y características que irrumpen en el PLE integrándose en el escenario de aprendizaje).

Un encuadre de estas características, cubre muchas de las necesidades de la propuesta de enseñanza que realizamos ya que, por un lado, se pretende que el alumno consigne a través de una bitácora, el análisis de su trabajo cotidiano y las reflexiones metacognitivas del proceso de aprendizaje que desenvuelve. Por otro lado, permite que el alumnado tenga un espacio en donde pueda incorporar las evidencias de ese proceso, las que ha seleccionado como valiosas y que, junto con la bitácora, configuran un todo que refleje de forma genuina el aprendizaje por las asignaturas en la formación de maestros. Esta combinación de elementos (blog; repositorio de archivos y complementos para incorporar evidencias) no resultaba sencillo de localizar. Muchas veces sucede que nos parece que ninguna herramienta se adapta exactamente a lo que buscamos y tenemos que adaptarnos a lo que hay, ya que la elaboración “a medida” resulta muy costosa en tiempo y recursos.

Una vez que decidimos que el software comercial no respondía a nuestras necesidades, ya que la gratuidad era soportada por publicidad con las implicaciones éticas que esto supone en el contexto educativo, comenzamos con la instalación, localización, traducción al castellano y/o gallego⁵ y adaptación de diferentes herramientas que dieran soporte a cada una de los requerimientos de forma

³ Wilson propone una estructura construida de forma personal que integre la variedad de servicios que se utilizan a nivel personal en los procesos de aprendizaje mediados por TIC. Su aporte, a modo de mapa, intenta reflejar el futuro de los VLE (Virtual Learning Environment) y se considera la primera visualización de un PLE <http://zope.cetis.ac.uk/members/scott/blogview?entry=20050125170206>

⁴ Conviene tener en cuenta en el mismo artículo de Schaffert y Hilzensauer las implicaciones educativas desde la utilización de un PLE frente a la visión con la normalmente se trabaja ante un LMS (Learning Management System), que no incluimos por cuestiones de espacio.

⁵ En la Comunidad Autónoma de Galicia, tanto el gallego como el castellano son idiomas oficiales.

independiente. Así, por ejemplo, para poder dotar al alumnado de un blog o bitácora recurríamos a un software especializado, por ejemplo de Wordpress-MU⁶, en el caso de los Wikis, MediaWiki⁷. Y al no encontrar un software que integrara todos los aspectos, nos veíamos en la obligación de tener que recuperar nuevamente propuestas externas.

En esta línea iniciamos un fuerte trabajo de indagación de las posibilidades del software Elgg.

2.1. La selección y adaptación de software

En ese proceso que estamos describiendo, encontramos la posibilidad de integración de diferentes herramientas en un único espacio, a través de un software libre específico denominado Elgg que, al tratarse de código abierto, podríamos en un futuro mejorarlo con nuevos elementos y posibilidades. Utilizando plugins y complementos elaborados por terceros, hemos podido crear un espacio dinámico, donde alumnos y profesores pueden conformar redes complejas con soporte de blogs, publicación de archivos, soporte de audio y vídeo propio, calendario, álbum fotográfico, portafolio y wiki entre otros.

Un espacio de base individual como Elgg nos ofrece una serie de servicios que consideramos básicos para el alumnado. Abre un puente entre diferentes ámbitos de aprendizaje, incluyendo el ámbito informal, el de trabajo, el que se desarrolla en casa o el que surge de los propios intereses e iniciativas individuales. El alumnado puede construir su propio PLE, el conjunto de diferentes herramientas que se usan en el día a día para el aprendizaje (Attwell, 2007) tomando como punto base el Elgg, e incorporando en él el resto de servicios necesarios que se configuran desde la propia perspectiva personal. Creemos que facilitamos así la ruptura de los muros existentes entre lo formal y lo informal, lo académico y lo extraacadémico, construyendo un espacio compartido con impacto posterior a la formación universitaria, abrazando la posibilidad de proyectarse en la construcción de un hábitat propio para el “life long learning”.

Por otro lado, se trata de una iniciativa de software libre, opción por la que apostamos desde el inicio de nuestro trabajo. Las razones en las que sustentamos esta perspectiva, se justifican en que (Fraga y Gewerc, 2007):

- Existe una gran cantidad de proyectos educativos de código abierto en marcha, muchos con un elevado grado de madurez y viabilidad⁸.
- Su uso nos permite hacer una evaluación y pruebas de la herramienta en función de las necesidades encontradas y sentidas desde los espacios de formación a los que se destina.
- En caso de no poder soportar nuestras necesidades, al ser de código abierto, podríamos generar nuestras propias adaptaciones y desarrollos, colaborando así, tanto en su mejora respecto al grupo de referencia responsable, como en la del propio proyecto en marcha.

⁶ <http://mu.wordpress.org/>

⁷ <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>

⁸ En <http://sourceforge.net/> o <http://eduforge.org/> podemos acceder a una gran cantidad de proyectos de estas características.

Además, con esta estrategia facilitamos una devolución de nuestro trabajo a la comunidad: otras instituciones podrían reaprovechar nuestras aportaciones sin desembolso de fuertes sumas de dinero en concepto de licencias. Estos recursos que quedan libres se podrían orientar a la elaboración de nuevas adaptaciones, además de apoyar la puesta en marcha en su propio contexto.

Elgg es, a grandes rasgos, una herramienta que provee al usuario de un portafolio electrónico⁹. Tiene una estructura modular con la posibilidad de instalar y desarrollar plugins que complementen la instalación base. Según Dave Tosh, uno de sus creadores:

“Se trata de proporcionar un espacio informal que permita a los aprendices ejercitar su propio pensamiento, reflexiones, establecer sus propias conexiones y capacitarlos para recopilar un cuerpo de evidencias, cuestiones que de manera habitual no se harían si se usa el enfoque más estructurado que ofrece VLE.” (O’Hear, 2006)

Su estructura tiene un carácter emergente y se basa en las relaciones que se establecen en las redes sociales. Se comienza por dotar al sujeto de un espacio propio, versátil y personal, integrador en la medida de lo posible de la mayor cantidad de servicios posibles en un mismo punto, funcionando claramente como eje estructural de un PLE propio.

¿De que dotamos al usuario en Elgg?:

- un blog, un espacio para archivos públicos y privados de diferentes tipos,
- calendario,
- soporte multimedia de imágenes, videos y audio,
- folios html y wikis, y
- una pizarra que permite recoger comentarios de otros usuarios.

Desde nuestros primeros pasos con esta herramienta hemos desarrollado una serie de acciones orientadas a poner en marcha este proyecto adaptado a nuestro entorno:

- Traducción al castellano completa a través de Launchpad¹⁰ de la versión 0.7, base para la versión actualmente instalada.
- Traducción al gallego completa a través de Launchpad de la versión 0.9
- Traducción y puesta en marcha, tanto al castellano como al gallego, de una serie de plugins complementarios: en el caso de folio permite la creación de wikis por parte del usuario, akismet permite filtrar aportaciones tipo Spam, calendario, una herramienta que ayuda en la introducción de etiquetas denominada tagcomplete, la posibilidad de generar categorías para el blog y soporte para la publicación de videos, imágenes o grabaciones de audio a través de Media Gallery.

Además elaboramos dos complementos propios.

⁹ Un portafolio electrónico -e-portfolio- puede definirse como el instrumento que utiliza las herramientas tecnológicas con el objeto de coleccionar las múltiples evidencias del proceso de aprendizaje de alumnos/as y profesores/as en diferentes medios (audio, video, gráficos, textos).

¹⁰ <http://launchpad.net>

- El primero lo denominamos Squeak Launcher, que permite integrar en el blog del Elgg, y dentro del propio navegador a modo de plugin web, proyectos construidos con Squeak¹¹ alojados en repositorios de proyectos públicos tipo SuperSwiki¹².
- El segundo complemento nos permite acceder a un código html de nuestro contenido multimedia alojado en nuestras carpetas Elgg gracias a un botón denominado “exportar”. Este código se genera de forma automática y nos permite insertar audio, video, galerías fotográficas y proyectos de Squeak en cualquier web externa al propio Elgg. Viene a ser un código similar al de servicios tan conocidos como Youtube o GoogleVideo, con la ventaja que ofrece poder acceder a estas características sin dependencia de servidores con incrustación de publicidad.

3. EL CONTEXTO DE LA ENSEÑANZA

Creemos que las características estructurales que ofrece Elgg suponen una alternativa real a las plataformas con las que veníamos trabajando, lo que nos permite renunciar al uso de otras herramientas con inserción publicitaria¹³.

Durante el curso escolar 2007-2008 utilizamos Elgg en dos asignaturas de la formación de maestros: Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación e Innovación Educativa. En el primer caso, se trata de una asignatura troncal de 2º curso de magisterio en donde se el planteamiento es aprender *sobre* tecnología, *con* tecnología intentado ir más allá del aparato, y apuntando a la idea de entorno en donde se producen las interacciones desde la óptica del planteamiento que tan claramente ha expuesto Burbules (2001). En el segundo, es una asignatura optativa.

En ese contexto, se utilizan e-portafolios como la herramienta más adecuada para la evaluación porque, en primer lugar, es un reflejo especialmente genuino de un proceso de aprendizaje. La realización de portafolios documenta el proceso de aprender a enseñar de profesores y alumnos, pero además obliga a participar en un proceso abierto que impulsa a reconsiderar las estrategias que se fueron adquiriendo y a expresarlas de una manera personalmente significativa. En los portafolios, la reflexión consciente sobre las propias experiencias sirve como un vehículo para el desarrollo profesional (Agra, Gewerc Barujel *et al.*, 2003). En segundo lugar, se entiende que cada portafolios es una creación única, porque cada autor decide como construir su narrativa personal, aquellos elementos que prefiere incluir, las evidencias documentales que va a incorporar. Lo que lo enfrenta, pues, es a encontrar una manera personal de expresar y

¹¹ Se trata de un software que ofrece ambiente matemático fácilmente programable por niños y niñas con capacidad multimedial y con posibilidad de utilización de múltiples herramientas de software integradas orientado a la construcción de micromundos.

¹² Un SuperSwiki es un Wiki (un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples personas desde el propio navegador) programado sobre lenguaje Smalltalk, de ahí Swiki, que soporta la publicación de proyectos de Squeak pasando a denominarse SuperSwiki (Ruger, 2003)

¹³ Desde el año 2004 en la docencia de Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación se estuvo trabajando con blogs educativos en servidores públicos (Gewerc, 2005) <http://novastecnologias.blogia.com/>

explicar su proceso. El valor del portafolios radica en su capacidad de estimular la investigación, la reflexión, la experimentación... (Agra, Gewerc Barujel *et al.*, 2003).

El contexto de la práctica de la enseñanza nos posibilita una reflexión más acabada de posibilidades y limitaciones que el nuevo entorno ofrece, al mismo tiempo que ayuda a retroalimentarlo generando nuevas necesidades antes no contempladas. Es en la práctica misma en donde podemos apreciar qué ventanas se abren y cuales se cierran cuando adoptamos una determinada tecnología.

De este modo, el trabajo en las asignaturas nos ha permitido analizar las posibilidades y limitaciones del software seleccionado. En primer lugar, le ofrece al alumno la posibilidad de transparentar su propio proceso de aprendizaje de una manera mucho más compleja que en un blog, porque ofrece más herramientas. El alumno comenta un texto y puede incluir el mismo texto si está digitalizado. Cada alumno además, puede configurar su propia red social en el contexto de la asignatura, compartiendo enlaces, etiquetas o comentarios. En suma, el mundo de ese espacio que es su portafolios comienza por él o ella y es a partir de allí que se amplía en función de su propia iniciativa. A diferencia de los LMS (Learning Management System), en donde es el profesor y/o administrador el que toma las decisiones sobre los contenidos que se incorporan, los foros que se abren, o los trabajos que se entregan; este tipo entorno personal, permite que los mismos alumnos seleccionen, analicen y comenten los contenidos, y que al mismo tiempo decidan qué hacen público y qué cuestiones dejan para el ámbito de lo privado. De allí que la responsabilidad de su aprendizaje no reside sólo en la propuesta del profesor, sino que es compartida y le requiere hacerse cargo y ejercer su poder y autonomía.

En segundo lugar, nos ha permitido integrar aquellos aspectos que antes estaban en diferentes soportes como blogs o CMS (Content Management System) en un único espacio, lo cual posibilita también, desde el diseño, la visualización del proceso como un todo. Aunque a los alumnos aún les resulta muy novedoso el portafolios como instrumento de seguimiento y evaluación, es de reconocer que se apropian del espacio con mucha facilidad.

En tercer lugar, otra característica importante es lo relativo a la configuración de una red social. Un docente puede crear una comunidad relativa a una asignatura o un tópico de interés. Pero también los propios alumnos o los docentes tienen la posibilidad de crear estructuras entre sí, sumadas a la de la asignatura. Evidentemente esto supone un enorme salto cualitativo frente a los modelos de gestión jerarquizados. Estas comunidades, como espacios con cierta independencia, comparten los mismos recursos que se ofrecen a nivel individual a los sujetos. Los recursos son participados por varios usuarios, pudiendo establecer un punto sólido de trabajo colaborativo. Por ejemplo, en el blog de la comunidad, idéntico y con mismas características del personal, pueden escribir los miembros de la comunidad de forma individual y sus aportaciones se firman con su nombre, respetando la identidad, además permiten enlazar rápidamente con el espacio del individuo. De igual forma ocurre con el resto de servicios.

En este aspecto, se visualiza gran diferencia entre el uso que el alumno realiza de redes sociales conocidas, como Facebook, Tuenti o MySpace, y el software que estamos trabajando, que tiene características más “académicas”: por un lado, porque aquellas se basan en interfaces más llamativas o más cercanas a su mundo juvenil (se trata de clientela potencial), y por otro, quizás también se percibe el peso de la institución en ese proceso. Estas herramientas se están usando para aprender y como parte de ese proceso es que se propone la configuración de una red social, con un objetivo diferente al que se plantea en los otros espacios.

Quizás por esta razón, aún resulta difícil que se elimine la ruptura entre el mundo de la vida y el de la institución educativa. El espacio académico con sus normas y reglas (explícitas o implícitas) continúa marcando o regulando la participación del alumnado universitario. Estos jóvenes, que se comunican a golpe de imagen, que comparten sus fotografías más íntimas con amigos dispersos por todo el mundo, algunos de los cuales quizás no han visto nunca (Ofcom, 2008), no tienen la misma disposición en espacios semejantes, pero institucionales. Pero también es importante resaltar, y esta es una de las limitaciones del software en la que estamos trabajando, que las características del diseño gráfico y la usabilidad no están aun suficientemente trabajadas para ser utilizadas por adolescentes y/ jóvenes que se han socializado con otro tipo de entornos. Claro que el tener un propósito claramente comercial obliga a moverse con otros parámetros.

4. CONCLUSIONES

Como hemos explicado en todo el texto, pretendemos que la tecnología se adapte a nuestras necesidades y no a la inversa. Comenzamos por preguntarnos lo que pretendemos hacer y a partir de ahí, buscamos las herramientas que lo posibiliten. En ese proceso, iniciamos la búsqueda de una herramienta para portafolios. Por el momento, este software, por las características que hemos descrito, es el que mejor se adapta a nuestras necesidades: nos permite generar una red social que parte del propio alumno como sujeto de aprendizaje, quien genera su propio entorno de aprendizaje, como espacio de información, comunicación y producción. Conectándose con el entorno, estableciendo nuevas relaciones y comunidades, en suma, diferentes expresiones de su identidad.

Es una herramienta que nos permite que el alumno pueda compartir con transparencia su proceso, mostrando y explicitando su conocimiento tácito y el de su entorno. Esto implica un proceso que más allá de cuestiones técnicas, también es mental y creativo. Requiere de un cambio en las concepciones y creencias acerca de lo que significa enseñar y aprender, reconociendo en las redes un valor que anteriormente era impensable. El camino no es sencillo, ya hemos hecho mención a algunas dificultades en otros momentos (Gewerc Barujel. 2008), las percepciones que los sujetos de aprendizaje tienen sobre el trabajo realizado son dispares. Si bien algunos incorporan la herramienta como una estimulante actividad para ser ellos mismos y construir su propio aprendizaje, como Mónica:

“Este portafolios es un compendio visual y reflexivo dentro de una misma colectividad en a que hemos sido individuos interiorizado cosas diferentes según nuestras habilidades e inquietudes...”

Para otros, se transforma en una carga muy grande, porque le enfrenta con una responsabilidad sobre su propio proceso frente al que tiene escasa preparación. A los alumnos les coloca frente al desafío de ser autónomos en el proceso y al profesorado al de encontrar los andamios adecuados para apoyar ese proceso. En un equilibrio que le ayude a superar las dificultades y al mismo tiempo no se transforme en otro tipo de dependencia.

El uso de la herramienta que hemos presentado, nos permite individualizar el proceso, y posibilitar que cada uno haga su juego, en función de sus necesidades,

posibilidades y expectativas. Así, cada e-portafolios es diferente, refleja al sujeto y la comunidad con quien comparte emociones, ideas, problemas, herramientas...

La construcción del portafolio supone para el conjunto de futuros profesores/as la posibilidad de enfrentarse a la aventura de su propio proceso de aprendizaje. Como en un viaje de aventura, nos preparamos para el camino. La forma en que arribemos al destino, dependerá de la riqueza que vayamos recolectando durante el trayecto

Artículo concluido el 23 de abril de 2009.

Fraga Varela, F. y Gewerc Barujel, A. (2009). La búsqueda de un software coherente con la propuesta de enseñanza. *Red U - Revista de Docencia Universitaria. Número monográfico III. Portafolios electrónicos y educación superior en España* (en coedición con RED). 23 de abril de 2009. Consultado el [dd/mm/aaaa] en http://www.um.es/ead/Red_U/m3/

REFERENCIAS

- Agra, M. J. Gewerc Barujel, A., y Montero Mesa, L. (2003). El portafolios como herramienta de análisis en experiencias de formación on line y presenciales. *Enseñanza, 21*, 101-114
- Anderson, Terry (2006). *PLEs versus LMS: Are PLEs ready for Prime time? In: Virtual Canuck – Teaching and Learning in a Net-Centric World*, from <http://terrya.edublogs.org/2006/01/09/ples-versuslms-are-ples-ready-for-prime-time/>
- Attwell, G. (2007). *Personal Learning Environment- the future of eLearning?*, from <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11561.pdf>
- Burbules, N., y Callister, T. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Barcelona: Granica.
- Fraga, F., Gewerc, A. (2007). El Proyecto PIETIC del Grupo de Investigación Stellae: una investigación ante la integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje: XV JORNADAS UNIVERSITARIAS DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA. (JUTE 2007)
- Gewerc Barujel, A. (2005). El uso de weblogs en la docencia universitaria. *Relatec, 4*, 9-23. [http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/index.php?journal=relatec&page=issue&op=view&path\[\]=29](http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/index.php?journal=relatec&page=issue&op=view&path[]=29)
- Gewerc Barujel, A. (2008). Hacia una formación inicial el profesorado en el contexto del espacio europeo de educación superior: el e-portafolio. *Innovación educativa, 18*, 159-158

Gewerc Barujel, A. (2008). *Modelos de enseñanza y aprendizaje presentes en los usos de plataformas de e-learning en universidades españolas y propuestas de desarrollo*. Madrid: Dirección General de Universidades. Programa de Estudio y análisis <http://82.223.160.188/mec/ayudas/repositorio/20080616184853PEA-EA2007-0046.pdf>

Milligan C. (2006). *The Road to the Personal Learning Environment?*, from, <http://zope.cetis.ac.uk/members/ple/resources/colinmilligan.pdf>

OFCOM. (2008). *Social Networking. A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviours and use*. U.K.: OFCOM. Office of communications http://ofcom.org.uk/advice/media_literacy/medlitpub/medlitpubrss/socialnetworking/report.pdf.

O'Hear, S. (2006). Elgg- Social network software for education, from, <http://www.readwriteweb.com/archives/elgg.php>

Ruher, M. (2003) SuperSwiki - bringing collaboration to the class room, from, http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?tp=&arnumber=1222327&isnumber=27456

Schaffert, S., Hilzensauer, W. (2008) One the way towards Personal Learning Environments: Seven crucial aspects, from, <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15971.pdf>