



**(C-164)**

**ENTICINE: ENSEÑANZA CON TIC Y CINE EN  
HUMANIDADES**

*Carmen Sánchez Manzanares*

*Lucía Provencio Garrigós*

*Jorge A. Eiroa Rodríguez*



**(C-164) ENTICINE: ENSEÑANZA CON TIC Y CINE EN HUMANIDADES**

*Carmen Sánchez Manzanares, Lucía Provencio Garrigós, Jorge A. Eiroa Rodríguez*

**Afiliación Institucional:** Universidad de Murcia

**Indique uno o varios de los siete Temas de Interés Didáctico:** (Poner x entre los [ ]) )

- Metodologías didácticas, elaboraciones de guías, planificaciones y materiales adaptados al EEES.
- Actividades para el desarrollo de trabajo en grupos, seguimiento del aprendizaje colaborativo y experiencias en tutorías.
- Desarrollo de contenidos multimedia, espacios virtuales de enseñanza- aprendizaje y redes sociales.
- Planificación e implantación de docencia en otros idiomas.
- Sistemas de coordinación y estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollo de las competencias profesionales mediante la experiencia en el aula y la investigación científica.
- Evaluación de competencias.

**Resumen.**

El Proyecto de Innovación Docente titulado: "Las TIC en la enseñanza virtual de Humanidades: el cine como herramienta de aprendizaje en los Grados en Historia y en Lengua y Literatura Españolas" (EnTICine), ha sido desarrollado durante el curso académico 2010-11 en la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia. Su objetivo fundamental es facilitar el aprendizaje en un entorno virtual de contenidos interdisciplinarios de Humanidades, lo que sirve, secundariamente, a la promoción de las TIC en la enseñanza de los contenidos de los nuevos Grados. El cine como recurso cultural propicia el pensamiento crítico y la creatividad en los procesos educativos y su aprovechamiento en una plataforma virtual permite superar las restricciones del aula para la interacción entre los alumnos y entre estos y el profesor. La herramienta de aprendizaje virtual diseñada integra la participación de los alumnos a través de la red social *Facebook*, que constituye el espacio de debate del Cine-Fórum que se propone para conectar los distintos contenidos de las asignaturas implicadas en el proyecto.

**Keywords:** entorno virtual, innovación docente, redes sociales, cine, enseñanza de Humanidades

**Abstract.**

Teaching Innovation Project entitled: "ICT in virtual learning Humanities: cinema as a learning tool in the degrees of History and Spanish Philology" (EnTICine) has been developed during the academic year 2010-11 in the Facultad de Letras at the University of Murcia. Its main objective is to facilitate learning in a virtual environment of interdisciplinary contents in Humanities, which serves secondarily to promote the use of ICT in the teaching of the contents of new degrees. Cinema, as a cultural resource, promotes critical thinking and creativity in education and its use in a virtual platform can overcome the constraints of the classroom for interaction among students and between

them and the teacher. The virtual learning tool which has been designed encourages student participation through the social networking site *Facebook*. This is the location of the Cine-Forum discussion and aims to connect the various content of the subjects involved in the project.

**Keywords:** virtual environment, learning innovation, social networks, cinema, teaching of Humanities

## Texto.

### 1. Presentación del proyecto de innovación educativa *enTICine*

El apoyo de proyectos de innovación educativa con TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) desde instituciones como la Universidad resulta altamente beneficioso para el desarrollo de nuevos modelos de aprendizaje que han de promoverse en el actual sistema educativo. El aprendizaje colaborativo es uno de los modelos que resulta más eficaz en la aplicación de nuevas metodologías docentes, pues la interacción entre los alumnos para el desarrollo del conocimiento estimula su participación en el proceso de formación y de adquisición de competencias propio y en el del grupo, lo que se ha mostrado como un factor clave del aprendizaje.

El proyecto “Las TIC en la enseñanza virtual de Humanidades: el cine como herramienta de aprendizaje en los grados de Historia y Lengua y Literatura Españolas” (*enTICine*), se enmarca en la Convocatoria de Ayudas para Proyectos de Innovación Docente con TIC para el curso 2010/2011 de la Universidad de Murcia<sup>1</sup>. Los tres profesores que lo conformamos partimos de la idea de que el Cine nos permitiría conectar contenidos interdisciplinares de materias de Humanidades. Nos planteamos la creación de una herramienta de aprendizaje virtual en la que se desarrollase un Cine-Fórum que motivase a los alumnos a la interacción a propósito de temas de estudio que, habitualmente, se exponen en clases magistrales, con el fin de propiciar su capacidad crítica ante conceptos planteados en clase y de impulsar su creatividad. La introducción de un foro de debate a través de una red social como es Facebook aportaba un dinamismo al proyecto que compensaría la estática de algunas web que se limitan a la presentación de contenidos y a la propuesta de actividades de forma individual. Nuestro plan, en definitiva, era diseñar una estrategia educativa en la que la interacción entre los alumnos y entre estos y el profesor generase un aprendizaje colaborativo.

El proyecto se ha concebido para ser aplicado en dos asignaturas del Grado en Historia y en una asignatura de la Licenciatura de Filología Hispánica que impartimos los profesores implicados:

| Área de conocimiento | Asignatura   | Profesor                  | Curso/<br>Cuatrimestre | Titulación                     |
|----------------------|--|---------------------------|------------------------|--------------------------------|
| Lingüística General  | Lingüística Aplicada <sup>2</sup><br>(cód. 04F6)   | Carmen Sánchez Manzanares | 3º / C2                | Lic. en Filología<br>Hispánica |
| Historia de América  | Historia de América.<br>Siglos XV-XVII (cód. 4950) | Lucía Provencio Garrigós  | 2º / C2                | Grado en Historia              |
| Historia Medieval    | Historia Medieval Universal<br>(cód. 1444)         | Jorge Eiroa Rodríguez     | 2º / C2                | Grado en Historia              |

<sup>1</sup> Esta convocatoria se promueve con la colaboración del Vicerrectorado de Relaciones Internacionales e Innovación y el Vicerrectorado de Economía e Infraestructuras, a través de los servicios de la Oficina de Convergencia Europea (OCE) y el Área de Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicada (ATICA).

<sup>2</sup> Se corresponde con la asignatura del mismo nombre de 4º Curso del Grado en Lengua y Literatura Española, pendiente de implantar, por lo que en este proyecto se ensaya el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura previamente a su impartición, aprovechando que se está impartiendo en la Licenciatura durante este curso académico (2010-11).

La herramienta diseñada, la web *enTICine* (Enseñanza con TIC y Cine), a la que se accede con el siguiente enlace: <http://enticine.blogspot.com/>, constituye un entorno virtual de enseñanza interdisciplinar cuya metodología hemos experimentado con un grupo reducido de alumnos de estas asignaturas, pero su interés y rendimiento, como mostraremos más adelante, nos hace prever la posibilidad de extrapolarlo al total del alumnado.

## 2. Objetivos e interés del proyecto

El cine se ha revelado desde sus orígenes no sólo como un vehículo de creación, sino también como una herramienta indispensable en los procesos de adquisición y transmisión del conocimiento. En este sentido, teniendo en cuenta que en los últimos años la forma más habitual de acceder al conocimiento no se limita a la lectura de los trabajos de investigación realizados por los especialistas científicos, sino que se amplía a las mucho más difundidas aproximaciones del cine, parece más oportuno que nunca emplear este recurso como una herramienta para la enseñanza en un entorno virtual en la Universidad.

La conjunción de cine y entorno virtual como estrategia educativa se ha demostrado que promueve un aprendizaje integrado y multisensorial, por lo que el interés del proyecto estriba, en el desarrollo de una metodología docente que contribuya a una formación integral<sup>3</sup>.

El cine como estrategia didáctica propicia en el alumnado las capacidades de pensar y de crear pensamiento. Como estrategia educativa, estimula el sentido crítico, la creatividad y el análisis y, en entornos educativos universitarios, contribuye a afianzar la observación, la aplicación y la reflexión, como vía de aprendizaje de diversos contenidos, lo que favorece el cumplimiento de los fines educativos propios de cada materia del Grado.

El interés en trabajar con las aplicaciones de la web 2.0 radica en el hecho de introducir en la docencia un blog como herramienta web, una red social (*Facebook*) y vídeos (accesibles en *youtube*, etc) que el alumnado maneja fuera del aula, con lo que se acrecienta su motivación. Al mismo tiempo son instrumentos apropiados para el aprendizaje y la comunicación colaborativos.

En el entorno de enseñanza-aprendizaje de los estudios de Humanidades en general y de Letras en particular, el cine como recurso didáctico ha tenido una presencia relevante, y tradicionalmente las actividades que se han derivado – especialmente los cine-fórum- se han desarrollado en espacios físicos ‘reales’ y presenciales, predominantemente un aula, materializándose sus resultados en un trabajo en soporte papel. El uso de la web 2.0 ha permitido trasladar la actividad principal del alumnado, es decir, el cine-fórum, al entorno virtual, de forma que se ha combinado la presencialidad con la tecnología no presencial. Una de las potencialidades del proyecto que estamos describiendo es que el visionado de películas y el posterior debate no se realice de una sola vez, esto es, en una única sesión.

Lo que este proyecto pretende es introducir un recurso cultural, como es el cine, en un entorno virtual mediante aplicaciones conocidas y usadas frecuentemente por el estudiante, en el que este participe contribuyendo activamente a su formación interdisciplinar de carácter humanístico, con lo que está adquiriendo y desarrollando, al mismo tiempo, su competencia digital.

El objetivo fundamental de *enTICine* es el aprendizaje en un entorno virtual de contenidos interdisciplinares de Humanidades. La consecución de dicho objetivo nos ha permitido alcanzar un segundo objetivo: la promoción de las TIC en la enseñanza de contenidos de materias de los nuevos Grados implantados en la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia. Más específicamente, los objetivos son dos:

**A.** Utilizar una herramienta de aprendizaje virtual que vincule los contenidos de tres disciplinas de Humanidades en el marco de los nuevos Grados en Historia y en Lengua y Literatura Españolas, teniendo como eje común el cine.

**B.** Desarrollar una metodología docente que incorpore el uso de las tecnologías de la información y la comunicación

---

<sup>3</sup> Pueden consultarse diversos trabajos sobre educación, TIC y cine en la bibliografía del proyecto, disponible en la web *enTICine*; el enlace directo es: [https://docs.google.com/document/d/1fW8cDWuAmEnRHSRps0J8Aazh-ptLxtQd7W9JkHbN\\_DY/edit?hl=es&pli=1#](https://docs.google.com/document/d/1fW8cDWuAmEnRHSRps0J8Aazh-ptLxtQd7W9JkHbN_DY/edit?hl=es&pli=1#)

para la adquisición de contenidos propios y transversales de asignaturas de los Grados en Historia y en Lengua y Literatura Españolas.

### 3. Metodología y plan de trabajo

La metodología que hemos empleado para tratar de alcanzar los objetivos de aprendizaje expuestos se basa en el diseño e implementación de una herramienta virtual y en su empleo como espacio de interacción por el alumnado y el profesorado tras el visionado de las películas seleccionadas por su vinculación con los contenidos de las distintas asignaturas.

De una forma más detallada, esta metodología se ha puesto en práctica a través de un plan de trabajo estructurado en cinco actuaciones, la principal de las cuales (el desarrollo del proyecto) se ha llevado a cabo en seis fases.

Las cinco actuaciones han sido y están siendo las siguientes:

1. Diseño de la herramienta virtual.
2. Implementación de contenidos en el entorno virtual y programación de actividades.
3. Desarrollo del proyecto (en 6 fases).
4. Organización del material desarrollado.
5. Extracción de resultados.

Por su parte, las seis fases en las que se estructuró el desarrollo del proyecto son presenciales (fases 1, 2 y 6) y no presenciales (3, 4 y 5):

- Fase 1.- Presentación en el aula del proyecto, motivación voluntaria del alumnado y selección de alumnado de cada asignatura.
- Fase 2.- Composición del alumnado del proyecto y explicación del mismo al alumnado partícipe.
- Fase 3.- Visionado individual de películas en las Salas de la Biblioteca Nebrija y primera aproximación al tema objeto de aprendizaje.
- Fase 4.- Trabajo del alumnado en el entorno virtual e interacción entre sí y con el profesorado.
- Fase 5.- Intercambio de experiencias y consulta sobre el trabajo de aprendizaje individual y grupal.
- Fase 6.- Evaluación de la actividad por parte del alumnado.

En la fase 3, cada alumno visiona y analiza cinco películas, siguiendo el siguiente programa:

- a. Visionado analítico de dos películas de la asignatura incluida en el proyecto que está cursando en la Facultad de Letras.
- b. Visionado analítico de dos películas comunes a dos asignaturas: una película común a las asignaturas *Historia de América. Siglos XV-XVII* e *Historia medieval universal*, una película común a *Historia de América. Siglos XV-XVII* y *Lingüística Aplicada* y una película común a *Historia medieval universal* y *Lingüística aplicada*.
- c. Visionado analítico de una película común a las tres asignaturas.

En la actualidad, el proyecto se encuentra en su quinta fase de desarrollo, en la que tanto los alumnos como los profesores evalúan el rendimiento de la herramienta de aprendizaje y sus contenidos y se abre la posibilidad de nuevas implementaciones en el entorno virtual.

### 4. La web *enTICine*

#### 4.1. El diseño de la herramienta virtual

La primera actuación fue el diseño de una herramienta virtual que permitiese desarrollar la metodología docente expuesta y que posibilitase el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje planteados. El diseño se realizó a lo largo de los meses de enero y febrero gracias a la colaboración de la empresa informática *Desktop Publishing* y el asesoramiento de José Juan Sánchez Manzanares, Responsable de la Sección de Aplicaciones de la Unidad Informática de la Universidad Politécnica de Cartagena (UPCT) y profesor asociado del Departamento de Tecnologías de la Información y la Comunicación de la UPCT.

El sitio web *enTICine* se desarrolló con distintas herramientas gratuitas que, una vez combinadas, permiten la configuración de un entorno virtual altamente sugestivo y muy práctico.



Figura 1.- Vista general de la web *enTICine*.

La base de la arquitectura web se hizo gracias a *Blogger*, un servicio creado en 1999 por la empresa *Pyra Labs* que, aunque fue concebido y creado para desarrollar bitácoras en línea (*blogs*), se puede adecuar a la creación de páginas activas. Presenta la ventaja de que el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de *scripting* y la propia empresa de *Blogger* aceptaba el alojamiento gratuito en su propio servidor.

En lugar de diseñar desde cero un entorno virtual que permitiese el desarrollo de cada uno de los fórum, se decidió aprovechar la actual generalización de la red social *Facebook* entre los estudiantes, a fin de canalizar su dominio de esta herramienta hacia fines didácticos. *Facebook* se convirtió en la zona de debate en la que los alumnos podrían compartir opiniones sobre las películas. Para acceder a ella, el alumno sólo tenía que tener una cuenta en *Facebook* y hacerse “amigo” de *enTICine*. En *Facebook* el profesor podría iniciar el debate y los alumnos escribirían, creando así una conversación entre todos los “amigos” de *enTICine*. El espacio *enTICine* contaba además con la ventaja de ser un espacio privado, a cuyos contenidos sólo tendrían acceso los “amigos” de *enTICine*.

Para el almacenamiento de fotografías se empleó el software gratuito *Picassa*, un programa organizador de imágenes digitales transformado en portal de servicios fotográficos a través de la web que fue adquirido en 2004 por la empresa *Google*. También se empleó *Google Docs* y *Hojas de cálculo*, oficialmente *Google Docs & Spreadsheets*, un

programa gratuito para crear documentos en línea que permite la colaboración en grupo, con el objetivo de crear documentos de texto, encuestas o presentaciones que pudiesen ser enlazadas desde *enTICine*. Por su parte, *Google Calendar* se fijó como base para la elaboración del calendario-guía que estructurase la programación y que sirviese de referente a alumnos y profesores.

También decidimos fomentar el empleo de *Wikipedia*, el mayor entorno creado para la creación de conocimiento de forma colaborativa, a través de una serie de enlaces que permitiesen al alumno a encontrar información sobre las películas y sobre conceptos relacionados con ellas, con el objeto de que sirviesen de acicate a la posibilidad de añadir conceptos aún no editados en la *Wikipedia*. Finalmente, mediante *You Tube*, creamos un canal, denominado *enTICineTube*, con el objeto de crear “listas de reproducción” de videos relacionados con la temática del blog, de manera que alumno tuviese fácilmente accesibles *trailers* de las películas, documentales, y otros videos de interés sobre los contenidos abordados.

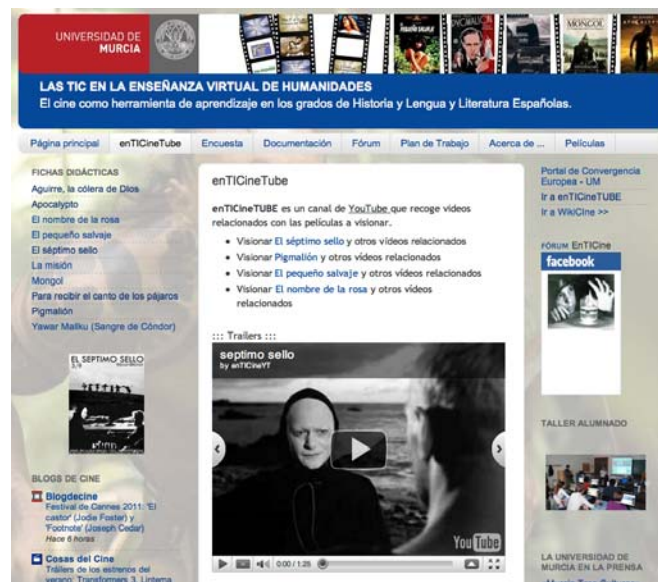


Figura 2.- Vista de la herramienta *enTICine tube*.

En definitiva, gracias a la conjunción de distintas herramientas gratuitas y muy difundidas, se pudo configurar una página web completa, de fácil gestión y manejo y familiar para el alumnado, que no ofrecía problemas para su adaptación a los cambios que podría determinar su puesta en práctica y que era indudablemente representativa de las últimas tendencias en nuevas tecnologías y en la web 2.0: arquitectura abierta, contenidos “en la nube”, inteligencia colaborativa y redes sociales.

#### 4.2. La implementación de contenidos en la web

La implementación de contenidos en el entorno virtual se desarrolló a lo largo del mes de marzo y se dio por concluida a inicios de abril, cuando se elaboró la programación definitiva de actividades y tuvo lugar la sesión presencial con el alumnado.

Para trasladar los contenidos relativos a las películas seleccionadas se diseñó un modelo de ficha didáctica que contenía los siguientes elementos:



- Una ficha técnica que recogía los datos referentes a la dirección, producción, interpretación, fecha, etc. de la película.
- Una sinopsis, que resumiese el argumento.
- Una presentación, que explicase las razones por las que la película había sido seleccionada (en relación a los contenidos de las asignaturas) y que sintetizase sus valores técnicos o artísticos.
- Los objetivos que se debían cumplir a través del análisis y comentario de la película.
- Un listado y desarrollo de los elementos que debían ser analizados durante el visionado.
- Un apartado denominado “Documentación” en el que se incorporasen todos aquellos elementos (libros, artículos, enlaces web, audiovisuales, etc.) que podían ayudar a los alumnos en su tarea de analizar la película.



Figura 3.- Aspecto de parte de la ficha técnica de una de las películas seleccionadas, tal y como se visualiza en red.

Se completó esa ficha para cada una de las películas seleccionadas y también se dotó de contenidos a los distintos apartados en los que se había estructurado la página web *enTICine*, como “Plan de trabajo” o “EnTICine Tube”.

### 4.3. El alumnado y la web

Al comienzo de cada asignatura, todas ellas del 2º cuatrimestre, cada profesor informó a los alumnos del desarrollo de este proyecto y se les ofreció la posibilidad de formar parte del mismo de forma voluntaria. Dado el carácter experimental del mismo, establecimos un máximo de 10 alumnos para cada asignatura, que habríamos de seleccionar entre aquellos que lo solicitaran. Su participación no suponía de forma directa ningún beneficio para su evaluación, aunque, como se les indicó, constituía una forma de aprendizaje creativa que podría contribuir a la mejora de su rendimiento académico. El hecho de no sumar nota para el examen fue una de las razones, a nuestro parecer, por las que no se presentaron más voluntarios de los que era posible admitir, de manera que no tuvimos que aplicar el proceso de selección que habíamos previsto, sustentado en una entrevista personal para conocer la motivación del alumno para implicarse en el proyecto. Finalmente, se compuso un grupo de 18 alumnos (7 alumnos de *Historia de América. Siglos XV-XVII*, 8 alumnos de *Historia Medieval Universal* y 5 alumnos de *Lingüística Aplicada*).

Los alumnos participantes fueron convocados a una sesión presencial en un ala informática de la Facultad de Letras (Ala Lechuza) en la que se expusieron los objetivos y se explicó la metodología del proyecto. Para introducirlos en el manejo de la web, los guiamos por los contenidos de los que la habíamos dotado, a los que accedían desde el

ordenador de su puesto en el aula. Dado que la experiencia de aprendizaje colaborativo diseñada integraba su participación a través de Facebook, aquellos que no tenían cuenta abierta en esta red social (aproximadamente el 40% del alumnado), se crearon una. Además, en esta sesión se suscribieron al canal de cine *enTICine Tube*. Dicha sesión sirvió también para vincular al grupo, que, de este modo, inició el contacto que los integraba en una actividad colaborativa (que comenzaba por la organización para el visionado de las películas) y que después habría de reforzarse en la interacción en el Fórum.



Figura 4.- Taller presencial celebrado con el alumnado como punto de inicio de la puesta en práctica del proyecto y de la herramienta virtual.

La participación en el espacio de debate del alumnado muestra su capacidad reflexiva y crítica, así como sus habilidades creativas, pero, sobre todo, da cuenta de su implicación en el proceso de aprendizaje. La cooperación del grupo en el análisis de los temas de las películas relacionados con los contenidos de las asignaturas, motiva a los alumnos, pues se convierten en parte activa del proceso educativo y colaboran en la construcción de conocimiento.

La valoración de la web *enTICine* como estrategia educativa por parte de los alumnos, que se realizará en una sesión presencial después de la evaluación de la asignatura, nos dará claves sobre su funcionalidad y nos orientará para su mejora y complementación con vistas a su aplicación, en el próximo curso, a todo el alumnado de cada asignatura.

#### 4.4. Funcionamiento del entorno virtual de aprendizaje

Cuando el alumno accede a la web, sigue las pautas marcadas en el calendario que está alojado en la pestaña “Plan de trabajo”. Aquí se le indican las fechas programadas para el visionado de las películas y para el inicio y fin del Cine-Fórum correspondiente a cada una de ellas, planificándose una semana tanto para una como para otra actividad. Para el visionado, la ficha didáctica les proporciona una serie de elementos de análisis de la película que son puntos de interés tratados en la asignatura o las asignaturas que se vinculan a la película. Estos elementos son los que sirven al profesor para proponer un tema de debate en el Fórum.

Se trabajan de forma especializada los contenidos tratados en las películas programadas exclusivamente para una asignatura, configurándose entonces tres subgrupos dentro del grupo de Facebook (aunque no definidos específicamente), en los que interactúan sólo los alumnos de cada asignatura y el profesor responsable de la misma. Los

contenidos interdisciplinarios se abordan conjuntando dos subgrupos para películas comunes a dos asignaturas y los tres subgrupos para la película común a las tres. En la siguiente tabla se presentan las películas seleccionadas para el proyecto, indicando su vinculación:

| PELÍCULA  | ASIGNATURA/S   |
|---|--|
| <i>Yawar Mallku (Sangre de Cándor)</i><br>Jorge Sanjinés. Bolivia, 1969.              | Historia de América. Siglos XV-XVII  |
| <i>Mongol</i><br>Sergei Bodrov. Kazajistán, Rusia, Mongolia y Alemania, 2007.         | Historia Medieval Universal  |
| <i>El pequeño salvaje</i><br>François Truffaut. Francia, 1969.                        | Lingüística Aplicada   |
| <i>Apocalypto</i><br>Mel Gibson. Estados Unidos y México, 2006.                       | Historia de América. Siglos XV-XVII  |
| <i>El séptimo sello</i><br>Ingmar Bergman. Suecia, 1957.                              | Historia Medieval Universal  |
| <i>Pígalión</i><br>Anthony Asquith, Leslie Howard. Reino Unido, 1938.                 | Lingüística Aplicada   |
| <i>Aguirre, la cólera de Dios</i><br>Werner Herzog. Alemania, Perú, México, 1972.     | Historia de América. Siglos XV-XVII<br>Historia Medieval Universal                         |
| <i>El nombre de la rosa</i><br>Jean-Jacques Annaud. Francia, Italia y Alemania, 1986. | Historia Medieval Universal<br>Lingüística Aplicada  |
| <i>Para recibir el canto de los pájaros</i><br>Jorge Sanjinés. Bolivia, 1994.         | Historia de América. Siglos XV-XVII<br>Lingüística Aplicada                                |
| <i>La misión</i><br>Roland Joffé. Reino Unido, 1986.                                  | Historia Medieval Universal<br>Historia de América. Siglos XV-XVII<br>Lingüística Aplicada |

La realización de un Fórum en Facebook que se dilata a lo largo de una semana supone una interacción no inmediata, a diferencia de lo que ocurriría en un Cine-Fórum presencial, aunque hemos de decir que en ocasiones sí ha tenido lugar esta situación. No obstante, ello no es obstáculo para el diálogo, puesto que las aportaciones de los alumnos no quedan en una reflexión individual, sino que se construyen como comentarios encadenados y el debate progresa, independientemente de su dilatación en el tiempo. Además, la posibilidad de incorporarse al Fórum de forma asincrónica, permite al alumno documentarse y valorar los comentarios de los compañeros antes de tomar la palabra, con lo cual se establece una negociación en el proceso de aprendizaje.

La intervención de los profesores como moderadores y, al mismo tiempo, como compañeros bajo el nuevo estatuto de “amigos” en un grupo cerrado de la red social, permite una mayor interacción profesor-alumno que la que se produce en clase, pues crea un entorno diferente de comunicación.



Figura 5.- Vista del fórum de una de las películas seleccionadas.

Para la tarea de documentación que han de llevar a cabo, los alumnos cuentan con las referencias que los profesores incluimos en la ficha didáctica, pero también con resultados de su propia búsqueda. En efecto, los alumnos han aprovechado el espacio de Facebook destinado al Fórum para enlazar documentos relacionados con el debate (vídeos, artículos) y compartirlos con el grupo. Esto es una prueba del aprendizaje colaborativo que se está llevando a cabo con la web y, al mismo tiempo, pone de relieve que se ha despertado en el alumno un interés por el tema que le lleva a ir más allá de lo que se le presenta. Desde nuestro punto de vista, se invierte la habitual resistencia del alumno al material complementario que se propone en clase para ampliar conocimientos y merece una reflexión sobre el fomento de la creatividad en el aula.

La rentabilidad del canal EnTICine Tube radica, por una parte, en la posibilidad de volver a visionar escenas e incluso la película completa (exhibida en varias partes) que se analiza y, por otra parte, en acceder a vídeos relacionados con el tema de debate. Tenemos que considerar el atractivo que ofrece al alumno el material audiovisual. La conjunción de cine y TIC en nuestro proyecto contribuye a la enseñanza de contenidos en una dimensión lúdica que facilita la interacción entre los alumnos y con el profesor.

La integración de cine y TIC hace posible, finalmente, la enseñanza de contenidos interdisciplinares en la Universidad. La conexión de materias de Humanidades puede lograrse gracias a las temáticas presentes en películas como las que proponemos, en las que, como no puede ser de otro modo, confluyen lengua, cultura y mundo. La creación de un espacio virtual común permite reunir alumnos de diferentes disciplinas que, de otro modo, nunca se encontrarían en las aulas para compartir una experiencia de aprendizaje y formación.

## 5. Avance de conclusiones

En el momento de finalizar esta contribución nos encontramos desarrollando, como hemos dicho, la quinta fase del proyecto, por lo que nuestras valoraciones no pueden ser concluyentes, más bien deben entenderse como un avance de futuras conclusiones. El desarrollo de las fases primera, segunda, tercera y cuarta, nos permite plantear, desde nuestra experiencia, las siguientes conclusiones:

1°. Por parte del alumnado hay un cambio de actitud con referencia a dos ámbitos: el primero, en su relación con el profesorado y el segundo, en relación con el resto de estudiantes. El uso de las TIC por parte de los estudiantes potencia el que sean más autónomos, individual y colectivamente, en el planteamiento de cuestiones referidas a la búsqueda de respuestas.

2°. El alumnado y profesorado han experimentado un cambio en sus funciones: el discente se siente verdadero protagonista y responsable de su aprendizaje y el docente se convierte en su guía y facilitador.

3°. Empieza a aparecer en el alumnado el cambio de actitud que conlleva ser usuario de la web 2.0. Los

estudiantes que participan en el cine-fórum –mediante la herramienta *Facebook*- aprende y deja constancia ‘pública’ de su presencia a través de la escritura, una escritura que ya no es unidireccional (estudiante-profesor). Esta estrategia significa una novedad para el alumnado, puesto que su aprendizaje puede ser seguido de forma pública por otros miembros de la comunidad educativa, esto es, se incluyen ahora los compañeros, no sólo está el profesor, y todo el grupo colabora en la escritura del conocimiento.

4º. Para el profesorado también ha significado un cambio de actitud, pues debe asumir sus nuevas funciones y, al mismo tiempo, ser consciente del esfuerzo y dedicación extra que le supone la formación y autoformación en estas nuevas metodologías docentes con el uso de aplicaciones TIC. Por ejemplo, la moderación de los cine-fórum exige la constante intervención para recapitular las aportaciones de los alumnos, reconducir y activar los debates.

Todo lo anterior nos lleva a adelantar que el blog ha sido un éxito, pues se ha creado una *comunidad de aprendizaje* multi e interdisciplinar entre docentes y discentes de tres áreas de conocimiento para plantear, analizar y resolver cuestiones. Ello nos lleva al hecho de tener que profundizar en la enseñanza y aprendizaje colaborativo, e insistimos, no sólo entre el alumnado sino también entre el profesorado, por lo que nos atrevemos a avanzar el siguiente resultado: el uso de la Web 2.0 facilita y al mismo tiempo potencia la comunicabilidad, la interrelación y coordinación entre equipos docentes multidisciplinares para un aprendizaje colaborativo. El alumnado se siente mucho más motivado con el uso de estas aplicaciones que permiten la interacción estudiante-estudiante, estudiante-profesorado y estudiante-materiales. Como ya hemos comentado anteriormente, el proyecto todavía no ha llegado a su fase final (evaluación), pero disponemos de las percepciones orales expresadas por los estudiantes durante el desarrollo de las clases presenciales, asistencia a tutorías, etc. Por último, podemos también avanzar, una vez que el proyecto está llegando a su fase final, que la herramienta *enTICine* es adecuada para lograr los objetivos que nos propusimos cuando emprendimos este proyecto.

## Bibliografía

- Amorós, L. (2009). “Weblogs para la enseñanza-aprendizaje”. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 35, pp. 61-71. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n35/5.pdf> [Fecha de consulta: 02/05/2011].
- Cabero Almenara, J.; López Meneses, E.; Ballesteros Regaña, C. (2009). “Experiencias universitarias innovadoras con blogs para la mejora de la praxis educativa en el contexto europeo”. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 6, 2, UOC. [http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v6n2\\_cabero\\_etal](http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v6n2_cabero_etal) [Fecha de consulta: 02/05/2011].
- Cataldi, Z. y J. Cabero (2006). “Los aportes de la tecnología informática al aprendizaje grupal interactivo: La resolución de problemas a través de foro de discusión y chat”. *Píxel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 27, pp. 115-130. [Fecha de consulta: 02/05/2011]. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n27/n27art/art2709.htm>
- Dans, E. (2010). *Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer*. Barcelona: Ediciones Deusto.
- Freire, J. (coord.). (2009). *Cultura digital y prácticas creativas en educación* [monográfico en línea], *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 6, 1, UOC. <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/issue/view/v6n1> [Fecha de consulta: 02/05/2011].
- Guitérrez, A. C.; Echegaray, O. y G. Guenaga (2003). “Integración de las TIC en la Educación Superior”. *Píxel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 21, pp. 21-28. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n21/n21art/art2103.htm> [Fecha de consulta: 02/05/2011].

- Manzanares López, P.; Muñoz Gea, J. P.; Malgosa Sanahuja, J. M<sup>a</sup>; Sánchez Aarnoutse, J. C. y J. J. Sánchez Manzanares (2009). “Un módulo de video-conferencia para Moodle y una experiencia real de e-Learning en un escenario universitario”. *VIII Jornadas de Ingeniería Telemática (JITEL'09)*.
- Martínez Gimeno, A; Hermosilla Rodríguez, J. M<sup>a</sup>. (2010). “El blog como herramienta didáctica en el Espacio Europeo de Educación Superior”. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 38, julio-diciembre, pp. 165-175.
- Provencio Garrigós, H. y M<sup>a</sup> J. Rodríguez Jaume (2011). “Tres años de experiencia cooperativa semipresencial con el alumnado a través de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)”. Alicante, en prensa.
- Rodríguez Jaume, M<sup>a</sup> J.; Provencio Garrigós, H.; Mora Catalá, R.; Muñoz González, A. et al. (2010). "Diseño e implementación de materiales docentes con información hipertextual y formato multimedia". Alvarez Teruel, J. D., Tortosa Ybáñez, M<sup>a</sup> T., Pellín Buades, N. (coords.) *La Comunidad Universitaria: Tarea Investigadora ante la práctica docente*. Alicante: Universidad de Alicante, Vicerrectorado de Planificación Estratégica y Calidad. Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), pp. 2020-2039.
- Salinas, J. (2004). “Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria”. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, V. 1, n° 1. En línea: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf> [Fecha de consulta: 02/05/2011].
- Siemens, G.; Weller, M. (Coords.) (2011). *El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje [monográfico en línea]*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 8, 1. UOC. En línea: <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-siemens-weller/v8n1-siemens-weller> [Fecha de consulta: 02/05/2011].