

HERRAMIENTAS DIDACTICAS DIGITALES PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA SOBRE HISTORIA: UN EJEMPLO DE WEBQUEST

David Bravo Díaz¹

Universidad de Valladolid

Resumen: Las WebQuest son una herramienta didáctica que lleva varios años utilizándose en los colegios e institutos de España. Es por ello que la mayoría de docentes de educación primaria y secundaria conocen dicha herramienta, aunque en lo referente a la educación universitaria el número de docentes que conoce las WebQuest es mucho menor. En el presente trabajo se analiza un ejemplo sobre la II Guerra Mundial.

Palabras clave: Webquests; TICs; Segunda Guerra Mundial; Frente Ruso.

Abstract: WebQuest is an educational tool that takes several years to be used in schools and colleges in Spain. That is why most teachers in primary and secondary are aware of this tool, although with regard to university education the number of teachers who know the WebQuest is much lower. In this paper we analyze an example of World War II.

Key words: Webquests; TICs; II Wordl War; Russian Front.

1. Introducción

Las WebQuest son una herramienta didáctica que lleva varios años utilizándose en los colegios e institutos de España. Es por ello que la mayoría de docentes de educación primaria y secundaria

¹ davbra81@gmail.com.

conocen dicha herramienta, aunque en lo referente a la educación universitaria el número de docentes que conoce las WebQuest es mucho menor.

Además, existen muy pocos trabajos sobre esta herramienta en particular. Hace algunos años sí que hubo una gran extensión en el mundo docente y se realizaron algunos trabajos por parte de los investigadores de la educación.

Pero estos trabajos o estaban orientados a la educación primaria y secundaria, o bien estaban orientados a la educación en general, pero ninguno lo estaba hacia la integración de la WebQuest en el mundo universitario. Por ello, y con la mayor humildad, el presente texto va a intentar que este vacío existente sea menor.

Para lograrlo, el presente trabajo se divide en varios epígrafes. Los dos primeros se centran en el uso de nuevas tecnologías actualmente en la docencia, es decir, las características, definiciones, ventajas, etc. que tienen las nuevas tecnologías en general, y las WebQuest en particular, en las aulas. Además también se analiza las posibilidades que genera el uso de la WebQuest en la educación universitaria.

Los siguientes epígrafes se centran en la creación y desarrollo de una WebQuest en particular, titulada *La Segunda Guerra Mundial a través de la ficción audiovisual*, creada por el mismo autor que el presente texto, y que es desglosada para su análisis y ejemplificación sirviendo como guía para aquellos docentes que quieran introducir esta herramienta digital en sus aulas universitarias.

Esta es la intención de este trabajo, pues la utilización de las WebQuest en la educación universitaria, y más aún con el proceso de Bolonia que fomenta el trabajo fuera del aula, genera muchísimos beneficios tanto para el alumnado como para el profesorado, siendo una herramienta didáctica de primer orden.

2.- Las nuevas tecnologías relacionadas con las webquest y sus ventajas educativas

Sin duda, las WebQuest están bastante arraigadas en la educación primaria y secundaria españolas como herramientas didácticas, aunque es un territorio prácticamente inexplorado en la

enseñanza universitaria. En este epígrafe nos centraremos en las mejoras que presentan las nuevas tecnologías en la docencia, especialmente las centradas en el uso de Internet en el aula.

Como dice Manuel Cebrián de la Serna, las TIC aportan a la educación primeramente un aumento de información, una mejora en su acceso, y una mejora en su almacenamiento. En segundo lugar aportan nuevas formas de comunicación, interacción, y experiencias para construir el conocimiento. Y en tercer lugar aportan la capacidad de tratamiento de información digital y su representación, y no solo de manera textual sino también de otros símbolos hoy muy arraigados en la vida del ciudadano, como son los lenguajes audiovisuales, multimedia, etc.²

No hay duda de que esto es lo que las TIC aportan al profesorado, pero también las nuevas tecnologías aportan al alumnado. De esta forma, como dice Verónica Martín Díaz, la tecnología busca una mayor eficacia para establecer vínculos cada vez más sólidos con la realidad que circunda a los estudiantes fuera del centro, con la esperanza de que reconstruyendo la cultura y el conocimiento científico y tecnológico con los nuevos medios, estaremos en mejor disposición para que estos estudiantes en el futuro posean mayor competencia comunicativa cuando usen estas nuevas tecnologías.³

Éstas son las ventajas que ofrecen al alumnado y al profesorado las nuevas tecnologías en términos generales. Pero centrémonos un poco más en las ventajas que ofrecen algunas de estas nuevas tecnologías relacionadas con las WebQuest aunque de forma indirecta. La primera de estas nuevas tecnologías es el ordenador.

La utilización de las computadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje sin duda ofrece múltiples ventajas. Para José Sánchez Rodríguez la primera de ellas es la mejora el aprendizaje, ya que el alumnado explora libremente (sin inhibiciones por la presencia de profesores o compañeros), pregunta cuando lo necesita y repite temas hasta que los haya dominado, con lo que podemos hablar de un aprendizaje personalizado. La segunda de estas ventajas es que

² Cebrián de la Serna, Manuel. Los centros educativos en la sociedad de la información y la comunicación. En: *Tecnología de la información y comunicación para la formación de docentes*. Cebrián de la Serna, Manuel (Coord.). Madrid: Pirámide, 2005.

³ Martín Díaz, Verónica. Comunicación mediada por tecnología. En: Op. cit.

incrementa la retención, pues la representación de contenidos a través de textos, imágenes, sonidos, todo ello unido a las simulaciones presentes y a la posibilidad de interactuar con el programa, producen una mejora en la retención de conceptos y en su uso a través del tiempo. Otra ventaja es que aumentan la motivación y el gusto por aprender pues debido a la interacción con el programa, el alumno deja de ser un mero receptor de conocimientos para convertirse en protagonista de su aprendizaje. La cuarta ventaja sería la reducción del tiempo de aprendizaje, debido a la interacción inmediata entre el alumno y la máquina que permite un constante y efectivo refuerzo de estímulos durante el aprendizaje de conceptos y contenidos. Finalmente la última y quinta ventaja es la consistencia pedagógica, pues la calidad de la enseñanza no varía de una clase o aula a otra ni de un colegio a otro.⁴

La segunda nueva tecnología relacionada indirectamente con las WebQuest que aquí vemos es el mundo multimedia, pues sin duda existe una potente relación entre el mundo multimedia y el mundo educativo. Estas relaciones son resumidas por María Ángeles Peña Hita, que muestra cómo los multimedia tienen una función informativa pues presentan contenidos, una función instructiva ya que promueve determinadas actuaciones para facilitar el logro de objetivos específicos, una función motivadora pues existen elementos para captar y focalizar la atención del alumno, una función investigadora debido a que nos ofrece entornos para explorar y experimentar, y una función comunicativa que nos permite procesar símbolos para representar nuestros conocimientos.⁵

3.- Webquest: definición, características y posibilidades

A continuación, veremos algunas de las definiciones que se han escrito sobre las WebQuest, además de las características que estas reúnen, y las posibilidades docentes que tienen en el aula.

Según Jordi Adell, una WebQuest es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes que tiene un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas

⁴ Sánchez Rodríguez, José. La informática en el aula. En: Op. cit.

⁵ Peña Hita, María Ángeles. Multimedia y educación. En: Op. cit.

concretas sobre hechos o conceptos (como una Caza del Tesoro) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha ("copiar y pegar" e "imprimir" son los peores enemigos de "comprender").⁶

Manuel Área Moreira nos explica que para él una WebQuest es una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado unido a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la World Wide Web. Para este autor una WebQuest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, que suele ser un profesor, de modo que evite la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la World Wide Web.⁷

Para el autor del presente texto, la definición más acertada proviene de Ana Ortiz Colón. Para ella la WebQuest es una actividad orientada a la investigación, en la que parte, o toda la información con la que interaccionan los alumnos, proviene de internet. Las WebQuest son un proyecto de trabajo, es decir, un requerimiento de aprendizaje a largo plazo que posibilita la integración de contenidos de distinta índole, haciendo hincapié en la dimensión práctica/aplicativa. Las características que posee son el desarrollo de la creatividad, la concreción de la teoría y su aplicación a situaciones reales, pudiendo llegar a integrar conocimientos de diferente índole, y lo que es más importante, motiva al estudiante a estar en relación o contacto con la realidad.⁸

En cambio, para María Esther Martínez lo que caracteriza el uso de las WebQuest son sus ventajas, que se centran primeramente en que son un medio de expresión y publicación de los conocimientos construidos que abren cauces efectivos de participación, dentro y fuera del aula, después porque fomentan la expresión y comprensión escrita y las habilidades implicadas en los procedimientos de tratamiento de

⁶ Adell, Jordi. Internet en el aula: las WebQuest. *Quaderns Digitals* [en línea]. 24 marzo 2004, n° 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

⁷ Área Moreira, Manuel. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de internet. *Quaderns Digitals* [en línea]. 25 marzo 2004, n° 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

⁸ Ortiz Colón, Ana. Internet en el aula. Metodología del WebQuest en el aula. *Quaderns Digitals* [en línea]. 14 abril 2004, n° 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

la información, también convierten al profesorado en procesadores y creadores de información, además desarrollan actividades colaborativas de enseñanza y aprendizaje entre instituciones y personas a través de Internet, y finalmente poseen un alto ingrediente de motivación, elemento esencial que debe estar presente en todo el proceso, con el fin de implicar al alumnado.

Para esta autora, las WebQuest ofrece múltiples posibilidades educativas. Entre estas posibilidades destaca el uso didáctico de Internet, también destaca que son un medio de investigación que exige localizar información para construir un cuerpo de conocimientos, además centran la actividad del alumnado en unos sitios web previamente seleccionados, también consiguen que el alumnado trabaje autónomamente mientras el profesor asume su papel de guía, y suponen un ABP (Aprendizaje Basado en Proyecto) donde se propicia el aprendizaje colaborativo y se incentiva la participación en el grupo y en la resolución de una tarea.⁹

Hasta aquí las definiciones y características de una WebQuest. Ahora vamos a centrarnos en que debe tener esta herramienta didáctica para que tenga éxito en la docencia. Para ello no vamos a apoyar en dos autores, siendo el primero el creador de las WebQuest Bernie Dodge, y finalizaremos con Jarbas Novelino Barato.

Bernie Dodge escribió *Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest*. En este texto se nos explica que para que tenga éxito una WebQuest tiene que haberse primero localizado sitios fabulosos, segundo haber administrado los alumnos y los recursos, tercero motivar a los alumnos a pensar, cuarto utilizar el medio, y en quinto lugar edificar un andamiaje para lograr expectativas elevadas. Pero estas cinco reglas han de venir unidas de un aprendizaje colaborativo. Para que se dé este aprendizaje colaborativo debe existir una interdependencia positiva, es decir, los alumnos deben percibir que no pueden tener éxito sin los otros. También se debe promover la interacción, para que los estudiantes se enseñen unos a otros y se estimulen mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real. Además debe existir la responsabilidad individual y de grupo, pues es el grupo

⁹ Esther Martínez, María. Modelos de enseñanza y aprendizaje con TIC. En: Cebrián de la Serna, Manuel y Gallego Arrufat, María Jesús (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide, 2011.

el responsable de completar la tarea y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.¹⁰

Jarbas Novelino Barato en su magnífico texto *El alma de las WebQuest* nos describe que es lo que no tiene que aparecer en una buena WebQuest. Para este autor aquellas WebQuest cuyas tareas son ejercicios meramente escolares carecen de un soplo de vida. Además el lector debe "creer" en la tarea, y sobre todo las propuestas del proceso deben desencadenar actividades de aprendizaje cooperativo.¹¹

A continuación nos vamos a centrar en las posibilidades que tienen las WebQuest en la enseñanza universitaria. Para ello nos apoyaremos sobre todo en la obra de Antonio Temprano Sánchez *WebQuest. Aproximación práctica al uso de internet en el aula*.

Este autor nos dice que los trabajadores de la Sociedad de la Información deberán estar convenientemente preparados para desenvolverse apropiadamente en un contexto de sobreabundancia de información proveniente de las más variadas fuentes, y en el que no siempre será fácil separar la útil de la que no lo es.

Además, Temprano Sánchez nos dice que el ganador del Premio Nobel de economía en 1978, Herbert Simon, ha dicho recientemente que el significado de "saber" ha cambiado de ser capaz de recordar y repetir información a ser capaz de encontrarla y usarla. Si entendemos la educación universitaria como una preparación para la vida laboral, o como una educación superior destinada a una profesionalización mejor que la que tienen los alumnos de unas educaciones inferiores, debemos inculcar al alumnado universitario unos conocimientos, unos métodos, y unos valores, que sean útiles a la hora de tratar la gran cantidad de información que en la actualidad tienen al alcance de su mano, y que deberán utilizar en su futuro laboral.

¹⁰ Dodge, Bernie. Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest. *Quaderns Digitals* [en línea]. 24 marzo 2004, nº 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

¹¹ Novelino Barato, Jarbas. El alma de las WebQuest. *Quaderns Digitals* [en línea]. 24 marzo 2004, nº 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

Según Antonio Temprano Sánchez, la información en sí misma no es nada, sólo adquiere verdadero sentido cuando quien la maneja es capaz de transformarla en conocimiento válido para su posterior reutilización en la resolución de problemas o toma de decisión. Por ello es necesario que el estudiante esté capacitado para enfrentarse a una pieza informativa con espíritu crítico, no dando por sentado que todo lo que se publica (y muy especialmente lo que se publica en Internet) tiene por qué ser necesariamente cierto. El deficiente conocimiento de estrategias para investigar en la red mecaniza a los estudiantes y los hace hábiles para "cortar y pegar" información.¹²

Qué duda cabe de que esta ha de ser la máxima de todo profesor, tanto universitario como de cualquier otra formación. Debemos evitar dos cosas en el alumnado universitario. Primero que sean meras "esponjas de la información", que absorben lo máximo posible de información, para luego vaciarse sin que se produzca ningún cambio en su estructura interna. Debemos transformar a los alumnos de ser estas esponjas a ser catalizadores de la información, es decir, que sean capaces de recibir, elegir, y transformar la información. Sin duda, una de las mejores herramientas para que esto ocurra son las WebQuest.

La segunda cuestión que debemos evitar en el alumnado universitario es que pierdan los conocimientos y las estrategias recibidas en la educación secundaria. El profesor universitario no debe ser ajeno a la cadena educativa que ha recibido el alumno, sino que debe ser su eslabón final, de tal forma que pueda y deba utilizar las mismas herramientas didácticas que el alumno ha utilizado durante su vida docente.

Sin duda, las WebQuest van a facilitar también el trabajo del profesor universitario. Esto es debido a que esta herramienta fomenta la multidisciplinariedad, con lo que el profesor puede tocar distintos temas, y así obtener una visión global del conocimiento que ha adquirido el alumno en su asignatura. Pero además, y tras el proceso de Bolonia más aún, esta herramienta didáctica consigue que el trabajo que ha de realizar el alumno fuera de las horas de clase sea un trabajo completamente guiado, y que no se salga de los parámetros

¹² Temprano Sánchez, Antonio. *WebQuest. Aproximación práctica al uso de Internet en el aula*. Sevilla: MAD, 2009.

seleccionados por el profesor, o que este trabajo no llegue a dichos parámetros.

Finalmente, lo que más desarrolla sin duda esta herramienta es la empatía. Actualmente vivimos, como ya hemos comentado, en la Sociedad de la Información, pero a la vez vivimos en una sociedad cada vez más individualizada. Es por ello que es necesario que se desarrolle la empatía en todos los ámbitos de la educación, no sólo en la educación primaria y secundaria, y no sólo en lo relacionado con las ciencias sociales, sino en todas las esferas de la educación, incluyendo la universitaria.

El desarrollo de la empatía debe ser una de las cualidades que han de desarrollar los futuros profesionales de las ciencias sociales. Es imprescindible para un historiador, un docente, un trabajador social, un geógrafo, un filólogo, un economista, etc. etc., que relacione su profesión con el medio social en que la ejerce. Pero también es importante que todas las personas tengan la capacidad de tener una empatía desarrollada. Los ingenieros, los matemáticos, los físicos, los médicos, etc. también viven en nuestra sociedad y deben de tener la capacidad de "ponerse en el lugar de otro". Por ello, cuantas más personas formadas en la Universidad se gradúen con un alto nivel de empatía más habitable será nuestra sociedad.

5.- Ejemplo de una webquest de nivel universitario: la II guerra mundial a través de la ficción bélica.

"Introducción:

Tras los éxitos cosechados por las miniseries Hermanos de sangre (Band of Brothers. HBO, 2001) y The Pacific (HBO, 2001), la productora de televisión HBO quiere realizar la tercera entrega de estas realizaciones basadas en los combatientes de la Segunda Guerra Mundial.

Tanto Steven Spielberg como Tom Hanks, sus productores, están animados a realizar el proyecto, y se han decidido por contratarte tanto a ti como a tu equipo de trabajo como ayudantes de producción. Además, Spielberg y Hanks ya han pensado el

argumento: "La historia de un grupo de soldados en el frente del Este", aunque aún no han decidido si los protagonistas pertenecerán al Ejército Rojo o a las fuerzas del III Reich.

Sin duda, "Hermanos de sangre" exponía a través de imágenes la solidaridad y los lazos de unión creados por un grupo de hombres, los soldados de la Compañía Easy, 2º Batallón, del 506 Regimiento de Infantería de Paracaidistas, de la 101ª División Aerotransportada. Una unión creada bajo el fuego enemigo, que forjó unos lazos que iban más allá de la amistad, formándose una hermandad. Mientras, The Pacific no se centraba tanto en esta unión entre soldados, sino que exponía la insensibilidad ante los horrores de la guerra que se iba formando en los soldados de Infantería de Marina pertenecientes a la 1ª División de Marines, tras luchar contra un enemigo, el soldado japonés, que nunca se rendía, unas condiciones climáticas terribles de calor y lluvia, y unas dificultades sobre el terreno terribles debido a la jungla. Pero los soldados de ambas producciones siempre fueron voluntarios.

Por ello, los productores han pensado que el argumento de esta nueva miniserie se centre en la problemática de luchar en un conflicto defendiendo a un país, o mejor dicho, a una forma de gobierno en la cual, como mínimo, no se cree, como es el totalitarismo nazi o la dictadura del soviét, personificadas en Hitler y en Stalin. Así pues, el tema será la lucha entre el deber patriótico y el deber moral.

Por lo tanto, vuestra labor en primer lugar será elegir a los personajes y a qué país pertenecen. Para ello deberéis investigar sobre los combatientes en el frente del Este. Una vez hecho esto deberéis realizar el argumento de la miniserie, así como otros aspectos técnicos como elección de cámaras, de localizaciones, actores, directores, etc. Pero también tendréis que decidir sobre temas como la publicidad y el

merchandising. Para todo ello disponéis de 100 millones de dólares de presupuesto total.

¡SUERTE Y ADELANTE!

Tarea:

Presentar un trabajo a final de curso y presentarlo tanto en soporte escrito al profesor como de forma oral ante la clase, apoyándoos en las herramientas que queráis para llevarlo a cabo en ambos casos (PowerPoint, video, formatos online, etc. etc.) en donde aparezcan, como mínimo, todas las actividades que en esta WebQuest se os piden.

Aspectos

1. ELECCIÓN DEL BANDO.

Sin duda alguna, lo más importante es decidir a qué bando van a pertenecer los protagonistas de la miniserie, pues marcará el argumento de la miniserie desde el principio hasta el final. Como ya sabéis, los protagonistas deben pertenecer al Ejército Rojo o a las fuerzas militares del III Reich. Pero como lo que se pretende es criticar a las dictaduras, que obligan a los soldados a luchar contra su voluntad, o bien todo lo contrario, mostrando el fanatismo de algunos hombres de Alemania o de la Unión Soviética, el equipo debe conocer las teorías políticas del nazismo y el comunismo, y como se aplicaron en ambos países. Para ello, tanto en los recursos como en la bibliografía el equipo de trabajo obtendrá la información necesaria para conocer ambas ideologías.

ACTIVIDAD 1:

- Lectura de las teorías políticas sobre el nazismo y el comunismo.

- Presentación de esas teorías en la miniserie desde un punto de vista crítico. Para ello realizar una

"Tormenta de ideas" entre el grupo sobre el tema, escribiendo un resumen sobre las conclusiones obtenidas.

- Se debería responder a las siguientes preguntas, además de las que se debería formular el propio equipo: ¿qué es el nazismo/comunismo? ¿por qué elegimos el nazismo o el comunismo para la miniserie? ¿cómo lo vamos a presentar al espectador, a través de textos, a través de imágenes, a través de un personaje antagonista que represente el mal de la ideología elegida, o de otra manera?

2. ELECCIÓN DE LOS PERSONAJES.

Si algo identifica a Hermanos de sangre y The Pacific, sin duda es que los protagonistas pertenecen a la misma unidad, siendo los primeros protagonistas pertenecientes a la Compañía Easy, y los segundos pertenecientes a la 1ª División de Marines. Es decir, existe un nexo de unión entre los protagonistas, que es la unidad militar. Por ello los protagonistas de esta miniserie han de pertenecer a la misma unidad. Este punto es vital para que nuestra nueva miniserie sea una continuación de las dos anteriores, por lo que los personajes han de pertenecer a una misma unidad de manera inexcusable. Además, los protagonistas originales aparecen al inicio de cada capítulo. Estos en The Pacific van unidos a imágenes documentales, dándole una "realidad histórica" a la miniserie. Vosotros debéis hacer lo mismo, dar a cada capítulo sensación de "realidad histórica", pero como no podemos asegurar que los protagonistas que va a elegir el grupo sigan vivos, debéis decidir cómo vais a solucionar este problema. Para ello podéis utilizar actores que representen a los personajes principales, aunque no es una idea muy recomendable. Lo mejor sería contar con familiares, imágenes de archivo, textos, citas, o cualquier otra cosa que el equipo imagine. Lo importante es que debéis señalar el porqué el equipo ha hecho estas elecciones para acercar la miniserie al espectador, o mejor dicho, para que el

espectador aprecie que lo que está viendo ha sucedido. Los personajes que el equipo debe elegir han de pertenecer a una biografía literaria del frente del Este. Para ello debéis elegir en la lista de "fuentes de elección" que aparece a continuación un libro que deberá leer todo el equipo. Pero además debéis representar a estos personajes en un nuevo lenguaje, el cinematográfico. Para conocer cómo se transforma la visión de un personaje literario a un personaje cinematográfico, el equipo tendrá que leer los libros en que se basaron Hermanos de sangre y The Pacific, y visionar las miniseries.

ACTIVIDAD 2:

- Elegir los personajes protagonistas a través de la lectura de un libro, pudiendo ser uno de la lista de "fuentes de elección" o elegir uno de fuera de la lista. Todo el grupo deberá leer el libro elegido.

- Elegir cómo se va a realizar la "realidad histórica", es decir, en qué se va a apoyar la miniserie para dar al espectador la sensación de que lo que se muestra en la miniserie ha sucedido, si lo va a hacer a través de textos, imágenes documentales, personajes reales, etc.

- Explicar el porqué habéis elegido a esos personajes y esa forma de "realidad histórica" en un resumen.

- Lectura de un libro de "fuentes de presentación" y visionado de una de las miniseries, para ver las diferencias y similitudes entre ambos soportes. Todos los miembros del equipo tienen que ver una miniserie (no hace falta que cada uno vea las dos), leer un libro (referente a la miniserie que vea cada uno) de tal forma que el equipo haya visto ambas miniseries y leído todos los libros.

- Una vez leído el libro y visionado la miniserie correspondiente, realizar un esquema en grupo sobre

cómo se presentan los mismos personajes en el formato literario y en el cinematográfico en Hermanos de sangre y en The Pacific.

• Fuentes para su elección:

- BEEVOR, Antony y VINOGRADOVA, Luba. *Un escritor en guerra: Vasili Grossman en el Ejército Rojo, 1941-1945.* Barcelona: Crítica, 2009.

- BEEVOR, Antony. *Berlin: La caída, 1945.* Barcelona: Círculo de lectores, 2002.

- BEEVOR, Antony. *Stalingrado.* Barcelona: Crítica, 2009.

- CHICHARRO LAMAMIÉ DE CLAIRAC, Juan. *Diario de un antitanquista en la División Azul.* Madrid: Fundación División Azul, 2001.

- HASSEL, Sven. *La legión de los condenados.* Barcelona: Plaza & Janes, 1985.

- LUBBECK, William. *Memorias de un soldado alemán en el frente ruso.* Barcelona: Tempus, 2009.

- LUCK, Hans von. *Panzers Commander: memorias del coronel Hans von Luck.* Barcelona: Tempus (Libros de Atril), 2008.

- MERRIDALE, Catherine. *La guerra de los ivanes: el Ejército Rojo (1939-1945).* Barcelona: Debate, 2007.

- REESE, Willy Peter. *Un extraño para mí mismo. Diario de un soldado alemán: Rusia, 1941-1944.* Barcelona: debate, 2005.

- SAJER, Guy. *El soldado olvidado.* Barcelona: Inedita, 2006.

• Fuentes para su presentación:

Para Hermanos de sangre:

- AMBROSE, Stephen E. *Hermanos de sangre. Compañía E, 506 Regimiento, 101 División Aerotransportada. Desde Normandía hasta el Nido del Águila de Hitler.* [s.l.]: Salvat, 2002.

Para The Pacific:

- LECKIE, Robert. *Mi casco por almohada. Memorias de un marine en la guerra del Pacífico.* Barcelona: 2010.

- SLEDGE, E.B. *Diario de un marine. En Peleliu y Okinawa.* Barcelona: 2010.

3. LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y SU REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA EN EL FRENTE ORIENTAL.

Una vez elegidos los personajes y el bando, es necesario conocer qué se ha producido ya sobre la Segunda Guerra Mundial en el frente oriental, para no volver a realizar el mismo tema, y si se hace, al menos que sea desde una visión diferente a las ya realizadas. Por ello debéis visionar estos films, pero no es necesario que todos veáis todas las películas, lo recomendable por tiempo y esfuerzo sería que cada miembro del grupo viera dos películas, y así realizar una "mesa redonda" donde poner ideas en común acuerdo sobre la representación del frente ruso.

ACTIVIDAD 3:

- *Visualizar los films añadidos en la lista inferior y realizar una "mesa redonda" sobre cómo se plasma el frente oriental en el cine, realizando por escrito un resumen de la misma.*

• *Films:*

- *Ataque a Leningrado (Leningrad. Aleksandr Buravsky, 2009).*

Herramientas didácticas para la docencia/ David Bravo Díaz

- *El hundimiento (Der untergang. Oliver Hirschbiegel, 2004).*

- *Enemigo a las puertas (Enemy at the gates. Jean-Jacques Annaud, 2001).*

- *Estrella, señal de socorro (Zvezda (The star). Nikolai Lebedev, 2002).*

- *La cruz de hierro (Cross of iron. Sam Peckinpah, 1977).*

- *La infancia de Iván (Ivanovo detstvo. Andrei Tarkovsky, 1962).*

- *Masacre: ven y mira (Idi i smotri. Elem Klimov, 1985).*

- *Stalingrado (Stalingrad. Joseph Vilsmaier, 1993).*

4. LAS BATALLAS DEL FRENTE ORIENTAL.

La miniserie que tanto la HBO como Spielberg y Hanks quieren producir es una miniserie bélica. Por lo tanto debéis informaros sobre en qué batallas van a luchar los personajes, y cómo fueron estas batallas. Sin duda la obra de Murray y Millet os servirá muy bien para ello, pero podéis utilizar cualquier libro que queráis sobre la Segunda Guerra Mundial.

ACTIVIDAD 4:

Búsqueda de información sobre las batallas que aparecerán en la miniserie. Una vez obtenida la información, realizar una breve síntesis, mostrando las fuentes utilizadas.

- *Fuente recomendada:*

- MURRAY, Williamson y MILLET, Allan R. *La guerra que había que ganar: [historia de la Segunda Guerra Mundial]*. Barcelona: Crítica, 2002.

5. LA ELABORACIÓN DEL ARGUMENTO.

Una vez realizada la elección del bando y de los personajes centrales, así como la investigación histórica al respecto del mismo y dónde se situará la acción, debéis realizar el argumento. Por su puesto no se os va a exigir un guión, pero sí un boceto del argumento de la miniserie lo más amplio posible, y en este boceto deberéis incluir el argumento a grandes rasgos de cada capítulo. Como ya sabréis la miniserie debe contar con 10 capítulos, al igual que Hermanos de sangre y The Pacific. Por ello cada capítulo debe tener, como mínimo, un título con un protagonista principal, un argumento que no puede superar los 60 minutos como máximo, y una línea argumental propia diferente a la línea argumental general de la miniserie. Entre los diez capítulos debe de haber al menos uno capítulo dedicado al miedo en combate, otro al genocidio, otro a los lazos de unión que surgen en la guerra, otro dedicado a la población civil, y otro a la visión del enemigo. Si algunas de estas líneas argumentales no aparecen en vuestros libros escogidos para hacer la miniserie, deberéis inventarlas a partir de vuestras investigaciones. Los demás capítulos tendrán los argumentos que queráis. Como tenéis un tiempo limitado por capítulo, deberéis desechar información y personajes secundarios. Debéis elegir qué aparecerá en la miniserie y qué no. Además, deberéis elegir un capítulo dentro esos 10, el cual deberá ser presentado con una mayor profundidad. Para ello deberéis presentar una línea argumental que se debe basar a grandes rasgos en:

- Presentación. En este punto aparecerán los créditos, y la opción que habréis escogido para darle a la miniserie "realidad histórica".

- *Desarrollo. En este punto desarrollareis la trama del capítulo. Presentando al protagonista y el tema del capítulo.*

- *Nudo. Este punto se refiere al tema del capítulo, qué ocurre en él.*

- *Desenlace. La conclusión del capítulo y lo que puede ocurrir en el siguiente. Esta línea argumental debe de existir en todos los capítulos y la debéis mostrar someramente, excepto en el citado capítulo que tenéis que desarrollar de manera más extensa.*

Además podéis utilizar diversas formas de presentarla, como "flashbacks", "flashforwards", narrador en primera persona, narrador de la persona, etc. etc. Recordad que es una gran producción para un gran público, por lo que no debéis introducir demasiado en líneas argumentales difíciles de seguir.

ACTIVIDAD 5:

- *Elegir y escribir el argumento general de la miniserie. Debe tener una extensión mínima de un folio.*

- *Elegir y escribir los títulos de cada capítulo y su protagonista principal. Todos los capítulos deben de tener su línea argumental resumida, no superando una extensión de 10 líneas cada capítulo.*

- *Seleccionar y escribir el argumento y la línea argumental del capítulo que se va exponer de una manera más profunda. Debe de tener una extensión mínima de un folio.*

- *Resumir brevemente qué no aparece la miniserie y porqué.*

6. LA ELECCIÓN DE LOS LUGARES DE RODAJE, DEL EQUIPO, Y DE LOS ACTORES.

En este punto tenéis vía libre para utilizar vuestra imaginación, pero debéis ser lo más realistas posibles. Por ello vais a elegir el equipo de cámaras que vais a utilizar. Estas cámaras las podréis utilizar en distintos sitios, como escenarios naturales o platós de grabación, en distintos formatos como blanco y negro, color, HD, 3D, lo que vosotros queráis. También debéis elegir los efectos especiales que vais a utilizar, es decir, si vais a insistir más en la creación digital o vais a utilizar métodos más antiguos sobre el terreno, o un punto medio entre lo moderno y lo antiguo. A todo esto debéis añadir la elección de los actores y los directores. Para los primeros solo hay una condición, y es que no sean actores que hayan participado ya en algunas de las dos miniseries producidas, mientras que para los directores podéis elegir entre los que ya participaron en las anteriores realizaciones o si preferís contar con gente nueva, pero tanto en un punto como en otro debéis argumentar el porqué de la elección. Así pues la actividad de este punto es la siguiente:

ACTIVIDAD 6:

Realizar un PowerPoint en el que mostréis:

- El equipo de cámaras elegido y su formato de grabación. Incluir un coste aproximado y de donde habéis obtenido dicha información.

- Las localizaciones y zonas de grabación. Incluir el coste aproximado del alquiler de un plató y la construcción de decorados, si los vais a utilizar, o el coste aproximado de transporte del equipo a los lugares de grabación de los escenarios naturales, o si se van a utilizar ambos, siendo la suma de ambos costes aproximada. Si es posible incluir imágenes de estos lugares.

- La elección de la empresa de efectos especiales y su coste aproximado.

- La elección de los actores y directores, con imágenes de los mismos, y su coste aproximado. Para todas estas elecciones contáis con un presupuesto de 100 millones de dólares.

Para encontrar esta información, sin duda deberéis usar internet, siendo la página de Hermanos de sangre y The Pacific de Internet Movie Database (IMDb) el comienzo para averiguar estos costes. También podéis poneros en contacto con las empresas que se dedican al suministro de equipo cinematográfico, efectos especiales, etc.

7. PUBLICIDAD Y MERCHANDISING.

Además de toda la producción, también os tendréis que encargar de los subproductos derivados de la miniserie. Como ya sabréis, tanto Hermanos de sangre como The Pacific, sobre todo esta última, tienen una página web donde se desarrollan más contenidos de las miniseries, así como herramientas aclaratorias como un mapa animado, mini documentales, etc. E incluso se publicó un libro homónimo que añade contenidos a la miniserie, con más personajes y más extenso en el tiempo, y que podéis encontrar en la bibliografía. Vuestro trabajo en este punto será pensar en todos aquellos productos que van a servir como complemento de la serie, como la publicidad de la misma, y en qué soportes van a ir realizados. Como ejemplo se pueden nombrar las ya citadas páginas web, videojuegos, libros, camisetas, juegos de mesa, DVD con el making-of, etc., etc. Todo lo que vuestra imaginación pueda concebir. Aquí también podéis poneros en contacto con las empresas relacionadas con este sector.

ACTIVIDAD 7:

- Realizar una tormenta de ideas en el grupo para la elaboración de los productos de publicidad y merchandising, así como productos que complementen los contenidos de la miniserie. Pueden estar unos

productos integrados en otros, es decir, un mismo producto puede ser publicitario y de complemento de contenidos. Realizar un resumen de esta tormenta de ideas.

- Una vez elegidos los productos, hacer una estimación del costo, y desarrollar los argumentos o contenidos de cada uno. Recordad que tenéis 100 millones de dólares de presupuesto.

- Crear una presentación en el que se desarrollen estos productos y su coste. El formato puede ser el que queráis (PowerPoint, Excel, video, etc.)

Para que tengas una idea de los valores que se mueven en el mercado, el videojuego Killzone para PS3, tuvo un presupuesto superior a la cifra de los 16 millones de euros, con una plantilla compuesta por cerca de 120 personas interviniendo en este juego que se califica como "el mayor proyecto multimedia desarrollado en la historia alemana". En los recursos tenéis más información sobre el tema, pero deberéis buscar más información en la red.

Recursos

Aquí encontrareis algunas páginas web que os facilitarán vuestro trabajo. Además se os facilita una extensa bibliografía.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAMS, Simon. La Segunda Guerra Mundial. Madrid: Pearson Educación, 2006.

- AMBROSE, Stephen E. Hermanos de sangre. Compañía E, 506 Regimiento, 101 División Aerotransportada. Desde Normandía hasta el Nido del Águila de Hitler. [s.l.]: Salvat, 2002.

- AMBROSE, Huger. The Pacific. Madrid: Dédalo Offset, 2011.

- AUMONT, J; BERGALA, A; MARIE, M.; VERNET, M.: *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1995.

- BENOIST, Alain DE. *Comunismo y nazismo: 25 reflexiones sobre el totalitarismo en el siglo XX (1917-1989)*. Barcelona: Altera, 2005.

- BERLIN, Isaiah. *La mentalidad soviética: la cultura rusa basada bajo el comunismo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg: Círculo de lectores, 2009.

- BOOTH, Owen. *Historia ilustrada de la II Guerra Mundial*. Madrid: Libsa, 2004.

- BUSTAMANTE, Enrique. *Radio y televisión en España: historia de una asignatura pendiente de la democracia*. Barcelona: Editorial Gedisa D.L. 2006.

- CARMONA, Luis Miguel. *Las cien mejores películas sobre el nazismo*. Madrid: Cacitel, 2005.

- COMA, Javier. *Aquella guerra desde aquel Hollywood. 100 películas sobre la Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Alianza Editorial. 1998.

- COMA, Javier. *La ficción bélica: grandes novelas americanas (y sus versiones cinematográficas) sobre la Segunda Guerra Mundial*. Barcelona: Inédita. 2005.

- COURTOIS, Stéphane [et al.]. *El libro negro del comunismo*. Barcelona: Ediciones B, 2010.

- D'ALMEIDA, Frabrice. *El pecado de los dioses: la alta sociedad y el nazismo*. Madrid: Taurus, 2008.

- DÍAZ, Lorenzo. *50 años de televisión*. Madrid: Alianza, 2006.

- FERRO, Mark. *El cine, una visión de la Historia*. Madrid: Akal, 2008.

- FERRO, Mark. *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel, 1995.

- FEST, Joachim. *Yo no. El rechazo del Nazismo como actitud moral*. Madrid: Taurus, 2007.

- FRUTOS, Francisco. *El comunismo: contado con sencillez*. Madrid: Maeva, 2003.

- GALLEGO MARGALEFF, Fernando José. *De Múnich a Auschwitz: una historia del nazismo, 1919-1945*. Barcelona: Debolsillo, 2006.

- GUERRERO, Enrique. *El entretenimiento en la televisión española: Historia, industria y mercado*. Barcelona: Deusto, 2010.

- GUTIÉRREZ ESPADA, Luis. *Historia de los medios audiovisuales, desde 1926.2, Cine y fotografía*. Madrid: Pirámide, 1989.

- HAFFNER, Sebastian. *Alemania: Jekyll y Hyde: 1939, el nazismo visto desde dentro*. Barcelona: Destino, 2005.

- HERNÁNDEZ CORCHETE, Sira. *La Historia contada en televisión: el documental televisivo de divulgación histórica en España*. Barcelona: Editorial Gedisa, D.L. 2008.

- HOLZER, Jerzy. *El comunismo en Europa: movimiento político y sistema de poder*. Madrid: Siglo XXI de España, 2000.

- HUESO, Ángel Luis. *El cine y la Historia del Siglo XX*. Universidad de Santiago de Compostela. 1983.

- KRACAUER, Siegfried. *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán.* Barcelona: Paidós. 1985.

- LECKIE, Robert. *Mi casco por almohada. Memorias de un marine en la guerra del Pacífico.* Barcelona: 2010.

- LÓPEZ, Francisca, CUETO ASÍN, Elena, y R. GEORGE JR, David. *Historias de la pequeña pantalla. Representaciones históricas en la televisión de la España democrática.* Madrid: Iberoamericana, 2009.

- MENA, José Luis. *Las mejores miniseries de la historia de la televisión.* Madrid: Cacitel, D.L. 2008.

- MONTERDE, José Enrique. *La representación cinematográfica de la Historia.* Madrid: Akal. 2001.

- MURRAY, Williamson y MILLET, Allan R. *La guerra que había que ganar: [historia de la segunda guerra mundial].* Barcelona: Crítica, 2002.

- MURUZÁBAL, Amaya y GRANDÍO, María del Mar. *La representación de la guerra en la ficción televisiva norteamericana contemporánea.* Madrid: Universidad Complutense. *Mediaciones Sociales*, N° 5, II Semestre, 2009. (págs. 63-83).

- PALACIO, Manuel. *Historia de la televisión en España.* Barcelona: Editorial Gedisa D.L. 2001.

- PALAZÓN, Alfonso. *Lenguaje audiovisual.* Madrid: Acento, 1998.

- PARDO, Alejandro. "Hermanos de sangre: de héroes y soldados". En PABLO, Santiago de. (Ed.). *La Historia a través del cine: las dos guerras mundiales.* Bilbao: Universidad del País Vasco, 2007.

- PARDO, Alejandro. "Hermanos de sangre: Una miniserie híbrida entre el cine y la televisión". En CASCAJOSA VIRINO, Concepción (Ed.). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes, 2007.

- PELAZ LÓPEZ, José-Vidal. *El pasado como espectáculo: reflexiones sobre la relación entre la Historia y el cine*. LÉGETE. *Estudios de comunicación y sociedad*. N°7. Diciembre 2007. Págs. 5-31.

- ROSENSTONE, Robert A. *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la Historia*. Barcelona: Ariel, 1997.

- ROTHBERG, A. *Historia de la II Guerra Mundial*. Barcelona: Carrogio, 1982.

- RUEDA LAFFOND, José Carlos y CORONADO RUIZ, Carlota. *La mirada televisiva: ficción y representación histórica en España*. Madrid: Fragua, 2009.

- SÁNCHEZ BARBA, Francesc. *La II GM y el cine (1979-2004)*. Madrid: Ediciones universitarias, S.A. 2005.

- SLEDGE, Eugene B. *Diario de un marine. En Peleliu y Okinawa*. Barcelona: 2010.

- SORLIN, Pierre. *Cines europeos, sociedades europeas. 1939-1990*. Barcelona: Paidós Iberica, 1996.

- SORLIN, Pierre. *Sociología del cine. La apertura para la historia del mañana*. México D. F: Fondo de cultura económica, S.A. de C.V, 1985.

- VEIGA, Yolanda e IBAÑEZ, Isabel. *Religión catódica: 50 años de televisión en España*. Madrid: Rama Lama Music, 2006.

RECURSOS ONLINE

- *Página de Wikipedia sobre la II Guerra Mundial.*
http://es.wikipedia.org/wiki/Segunda_Guerra_Mundial

- *Página web de Wikipedia sobre el nazismo. En ella encontrareis información sobre la Alemania nazi.* - *<http://es.wikipedia.org/wiki/Nazismo>*

- *Página web de Wikipedia sobre el comunismo. En ella encontrareis información sobre el comunismo de la Unión soviética en la II Guerra Mundial, así como antes y después de esa época.* - *<http://es.wikipedia.org/wiki/Comunismo>*

- *Página web de Wikipedia sobre el frente oriental de la II Guerra Mundial.* - *[http://es.wikipedia.org/wiki/Frente_Oriental_\(Segunda_Guerra_Mundial\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Frente_Oriental_(Segunda_Guerra_Mundial))*

- *Aquí encontrareis información sobre la II Guerra Mundial.* - *<http://www.historiasiglo20.org/IIGM/index.htm>*

- *Foro de la II Guerra Mundial en el que encontrareis todo tipo de información. Muy completo.* - *<http://www.forosegundaguerra.com/>*

- *Blog con multitud de películas sobre la II Guerra Mundial. Para quien quiera aumentar información al respecto.* - *<http://segundaguerramundialenelcine.blogspot.com/>*

- *Página de IMDb de Hermanos de sangre. En ella encontrareis lugares de rodaje, tipos de cámaras de filmación, etc. etc.* - *<http://www.imdb.com/title/tt0185906/>*

- *Página web de IMDb de The Pacific.* - *<http://www.imdb.com/title/tt0374463/>*

Herramientas didácticas para la docencia/ David Bravo Díaz

- *Página de HBO sobre Hermanos de sangre con multitud de extras.* - <http://www.hbo.com/band-of-brothers/index.html>

- *Página de HBO sobre The Pacific con gran cantidad de extras, muy completa.* - <http://www.hbo.com/the-pacific/index.html>

- *Página de cámaras profesionales y valor de las mismas, para hacerse una idea de lo que cuestan.* - <http://www.arandaprovideo.com/catalogo/listado-productos.php?idf=>

- *Página de cámaras profesionales.* - <http://www.epc.es/>

- *Página con mapas de la II Guerra Mundial* - <http://www.flickr.com/photos/82943897@N00/sets/72157594277714157/>

Otra página más con mapas de la II Guerra Mundial.
<http://www.lasegundaguerra.com/viewtopic.php?t=2261>

- *Página con mapas animados de la II Guerra Mundial.* - http://www.ushmm.org/wlc/es/media_list.php?MediaType=am

- *Una página más con mapas de la II Guerra Mundial, muy completa.* - http://www.ushmm.org/wlc/es/media_list.php?MediaType=ma

- *Página web orientativa sobre cómo realizar esquemas.* - <http://www.psicopedagogia.com/tecnicas-de-estudio/esquema>

- *Página web orientativa sobre cómo hacer resúmenes.* - <http://www.psicopedagogia.com/tecnicas-de-estudio/resumen>

- *Página web orientativa para realizar sinopsis.*
- <http://www.tecnicas-de-estudio.org/tecnicas/tecnicas26.htm>

- *Video explicativo para la realización de PowerPoint.*
- <http://www.youtube.com/watch?v=P6dD8Hdb11Y&feature=related>

- *Página web orientativa para realizar una tormenta de ideas.*
- <http://trabajo.comohacerpara.com/n7050/como-hacer-una-tormenta-de-ideas-en-un-equipo-de-trabajo.html>

- *Página web orientativa sobre la realización de distintos tipos de debates, en especial una “mesa redonda”.*
- <http://www.memo.com.co/fenonino/aprenda/castellano/castellano1.html>

- *Página web para la realización de un guion y un argumento.*
- <http://www.abcguiionistas.com/novel/receta.php>

- *Página web sobre la documentación del guión cinematográfico.*
- <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/guion/guion.htm>

- *Página con noticias sobre el coste de un videojuego.*
- <http://www.3djuegos.com/noticias-ver/109272/-iquest-cuanto-cuesta-desarrollar-un-videojuego->

- *Noticia sobre The Pacific y su publicidad.*
- <http://www.ww2freak.com/?p=797>

- *Publicidad y costes del cine.*
- <http://www.elblogdecineespanol.com/?p=159>

- *Documental sobre la II Guerra Mundial del que podréis obtener imágenes de archivo.* - <http://www.imdb.es/title/tt0071075/>

- *Otro documental más, esta vez con imágenes a color.* - <http://www.imdb.es/title/tt1508238/>

Evaluación

La evaluación se realizará a través de una matriz de rúbrica, donde se calificarán los siguientes aspectos:

- *Contenidos, terminología, investigación, desarrollo, claridad de exposición (oral y escrita) y originalidad.*

Conclusión

Una vez realizadas todas las actividades, y articulada en un trabajo escrito entregado al profesor, y una exposición oral apoyados en el soporte digital que queráis, el resto de alumnos tendrá un turno de ruegos y preguntas. Por ello para la exposición del trabajo tendréis un tiempo máximo de 40 minutos.

Cuando todos los alumnos hayan entregado sus trabajos, se pondrán en común las siguientes cuestiones:

HISTORIA.

A. Importancia del nazismo y del comunismo como doctrina política en la Historia.

B. Batallas más importantes del Frente del Este, así como personajes más importantes.

C. Crítica constructiva sobre los sucesos "negativos" que les ocurren a los soldados derivados de la guerra: deshumanización, muerte de amigos, muerte de enemigos, problemas con los superiores, la derrota, etc.

D. Crítica constructiva sobre los sucesos "positivos" que les ocurren a los soldados derivados de la guerra: compañerismo, el regreso a casa, la victoria, etc.

E. Causas de la lucha entre la Unión Soviética y el III Reich.

F. Consecuencias de la lucha entre ambos países.

CINE Y TELEVISIÓN.

A. Dificultades a la hora de investigar para el asesoramiento histórico de una producción.

B. Obstáculos a la hora de incluir los sucesos históricos, personajes, o acontecimientos, dentro de un tiempo limitado.

C. Problemas para encontrar lugares de rodaje, equipo material y equipo humano con un dinero limitado.

D. Inconvenientes a la hora de idear los productos derivados de la miniserie.

E. Dificultades a la hora de crear un argumento para una producción audiovisual.

SOCIEDAD.

A. Valoración de los hombres y mujeres que lucharon en la Segunda Guerra Mundial.

B. Estimación del recuerdo de aquellos que lucharon en la Segunda Guerra Mundial en la actualidad.

C. Evaluación de la Segunda Guerra Mundial hoy en día, tanto como conflicto bélico, como ideológico, y racial.

D. Apreciación de las producciones cinematográficas y televisivas sobre la Segunda Guerra Mundial.

Guía Didáctica

Objetivos:

Comprender de manera profunda una parte de la Segunda Guerra Mundial, la referente a la lucha entre el III Reich y la URSS. Además, entender los otros dos frentes a través del visionado de Hermanos de sangre (frente occidental) y The Pacific (frente del Pacífico). También es prioritario entender las dificultades que conlleva llevar la información histórica de un soporte textual al soporte audiovisual, las dificultades de realización y producción de un trabajo cinematográfico, y cómo se ha realizado ese trabajo en otras producciones. Otro punto importante es valorar la Segunda Guerra Mundial como uno de los acontecimientos más importantes de la Historia, desde sus múltiples caras.

Contenidos:

- 1. El nazismo y el comunismo.*
- 2. En frente oriental. Causas, desarrollo, y consecuencias.*
- 3. El cine y la televisión sobre la Segunda Guerra Mundial.*
- 4. La investigación histórica.*
- 5. La elección de información histórica.*
- 6. La creación de un argumento cinematográfico.*
- 7. La producción cinematográfica y sus dificultades.*

Fuentes para su realización:

- *Guerra Civil Española, de Ignacio Martín Jiménez.* -

<http://roble.pntic.mec.es/~imaj0003/wqguerra/>

- *Al Andalus, de Irene Soria Velasco.*-

<http://usuarios.multimania.es/irenesoriave/index.htm>

6.- Desarrollo de la webquest utilizada anteriormente como ejemplo

En este epígrafe nos vamos a centrar en cómo crear una WebQuest de nivel universitario a través de la WebQuest que hemos utilizado como ejemplo en este trabajo. Sin duda, las diferencias entre una WebQuest de nivel de educación secundaria y una de nivel universitario no son muchas, aunque sí difiere en algunos puntos importantes, y también en la profundidad de los contenidos.

Lo primero que hemos de hacer a la hora de crear una WebQuest es elegir el tema. En este caso hemos elegido el tema de la II Guerra Mundial, pero esto no es más que la excusa para que el alumno aumente sus conocimientos también en otras cuestiones como los medios audiovisuales y los medios escritos, creando así una multidisciplinariedad.

Además, al tratarse de una WebQuest de nivel universitario, debemos introducir una parte importante de investigación. Así, la investigación se centrará en este caso en la obtención de información, pero no solo en la red como en la mayoría de las WebQuest, sino también en la obtención de información en textos, películas, y producciones televisivas. Claro está que no puede tratarse solo de obtener información, sino que esta información ha de obtenerse de forma crítica y juiciosa, pues como ya se dijo, no todo lo que se publica en internet es cierto, pero por extensión, tampoco tiene por qué ser cierto lo que aparece en un texto, en el cine, o en la televisión.

Otra cuestión importante que debe tener el tema es que aparezca una parte significativa de “desarrollo humano”. No solo se deben aumentar los conocimientos teóricos del alumnado, sino que también debe aumentar su capacidad de valorar el trabajo de otras personas, el aprender el valor del trabajo en equipo, y también valorar las

actuaciones realizadas por el ser humano en el pasado. Por ello, la elección de la II Guerra Mundial como tema se nos antoja perfecta para estas labores.

A continuación, y una vez elegido el tema, y más o menos elegidas las líneas que queremos que siga nuestra WebQuest en lo concreto a contenidos, métodos, fuentes, y desarrollo humano, debemos comenzar con la tarea de escribir la WebQuest.

Toda WebQuest sigue unas pautas, a saber: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación, conclusión, y créditos. En este caso, las pautas han variado, aunque ya nos centraremos en ello más adelante. Ahora comenzaremos con la introducción.

Según Carme Barba en su artículo *La investigación en internet con las WebQuest*, la introducción debe ser breve, clara, motivadora y que plantee un reto, una pregunta o un problema que deba ser resuelto. No hay duda de que es la mejor definición para la introducción de una WebQuest.¹³

Desarrollemos ahora, por partes, la introducción de nuestra WebQuest:

INTRODUCCIÓN:

Tras los éxitos cosechados por las miniseries Hermanos de sangre (Band of Brothers. HBO, 2001) y The Pacific (HBO, 2001), la productora de televisión HBO quiere realizar la tercera entrega de estas realizaciones basadas en los combatientes de la Segunda Guerra Mundial.

Tanto Steven Spielberg como Tom Hanks, sus productores, están animados a realizar el proyecto, y se han decidido por contratarte tanto a ti como a tu equipo de trabajo como ayudantes de producción. Además, Spielberg y Hanks ya han pensado el argumento: "La

¹³ Barba, Carme. La investigación en internet con las WebQuest. *Quaderns Digitals* [en línea]. 24 marzo 2004, nº 32: Monográfico sobre Webquest. ISSN 1575-9393

historia de un grupo de soldados en el frente del Este", aunque aún no han decidido si los protagonistas pertenecerán al Ejército Rojo o a las fuerzas del III Reich.

Por ello, los productores han pensado que el argumento de esta nueva miniserie se centre en la problemática de luchar en un conflicto defendiendo a un país, o mejor dicho, a una forma de gobierno en la cual, como mínimo, no se cree, como es el totalitarismo nazi o la dictadura del soviét, personificadas en Hitler y en Stalin. Así pues, el tema será la lucha entre el deber patriótico y el deber moral.

Por lo tanto, vuestra labor en primer lugar será elegir a los personajes y a qué país pertenecen. Para ello deberéis investigar sobre los combatientes en el frente del Este. Una vez hecho esto deberéis realizar el argumento de la miniserie, así como otros aspectos técnicos como elección de cámaras, de localizaciones, actores, directores, etc. Pero también tendréis que decidir sobre temas como la publicidad y el merchandising. Para todo ello disponéis de 100 millones de dólares de presupuesto total".

Como vemos en los dos primeros párrafos ya hemos hecho que el alumnado sepa cuál va a ser su función en la WebQuest. Se le ha ubicado y se le ha presentado el tema, y también se le ha orientado sobre la labor principal del trabajo. En el segundo párrafo se desarrollan las líneas de investigación que van a tener que seguir los alumnos para realizar la WebQuest.

Sin duda es una propuesta atractiva, motivadora, real, y que coloca al alumno en el punto de vista de otra persona, es decir, desarrolla la empatía. Es una tarea atractiva y factible, en la que los alumnos utilizarán, transformarán, analizarán, comprenderán, juzgarán y valorarán, y crearán nueva información.

A continuación desarrollamos el apartado de la tarea:

"TAREA:

Presentar un trabajo a final de curso y presentarlo tanto en soporte escrito al profesor como de forma oral ante la clase, apoyándoos en las herramientas que queráis para llevarlo a cabo en ambos casos (PowerPoint, video, formatos online, etc. etc.) en donde aparezcan, como mínimo, todas las actividades que en esta WebQuest se os piden".

En este punto, se presenta al alumno el trabajo específico que ha de realizar a través de la WebQuest. Como hemos dicho en un epígrafe anterior, esta tarea no debe ser respondida a través de un mero "cortar y pegar". Además se ha de demostrar al alumnado que tiene capacidad de maniobra dentro de un marco específico, es decir, la tarea es específica pero la presentación de dicha tarea es totalmente obra del equipo. Gracias a esto el alumnado tiene una mayor capacidad de realizar un trabajo original, y también una mayor responsabilidad para realizar un buen proyecto.

En mi opinión, en estos puntos de la introducción y la tarea no es necesario explicarle al alumnado que es lo que ha de trabajar específicamente, bastando una idea muy general, y así poder mantener un nivel de curiosidad y, por tanto, de motivación mayor. Es mejor que el alumno vaya poco a poco descubriendo que es lo que tiene que hacer de manera más profunda.

Desarrollemos ahora el proceso, o la parte de la WebQuest donde se van a marcar las actividades específicas que ha de realizar el alumnado. Aquí, al apartado de proceso lo hemos renombrado como aspectos, ya que en esta WebQuest las actividades, aunque forman parte de un proceso, no son un trabajo concatenado, sino más bien unidades de tratamiento de la información apoyadas en distintas disciplinas, y al finalizarlas todas crean un corpus que ha de ser ordenado por el equipo de trabajo.

ASPECTOS:

1. ELECCIÓN DEL BANDO

Sin duda alguna, lo más importante es decidir a qué bando van a pertenecer los protagonistas de la miniserie, pues marcará el argumento de la miniserie desde el principio hasta el final.

Como ya sabéis, los protagonistas deben pertenecer al Ejército Rojo o a las fuerzas militares del III Reich. Pero como lo que se pretende es criticar a las dictaduras, que obligan a los soldados a luchar contra su voluntad, o bien todo lo contrario, mostrando el fanatismo de algunos hombres de Alemania o de la Unión Soviética, el equipo debe conocer las teorías políticas del nazismo y el comunismo, y como se aplicaron en ambos países.

Para ello, tanto en los recursos como en la bibliografía el equipo de trabajo obtendrá la información necesaria para conocer ambas ideologías.

ACTIVIDAD 1:

- Lectura de las teorías políticas sobre el nazismo y el comunismo.

- Presentación de esas teorías en la miniserie desde un punto de vista crítico. Para ello realizar una "Tormenta de ideas" entre el grupo sobre el tema, escribiendo un resumen sobre las conclusiones obtenidas.

- Se debería responder a las siguientes preguntas, además de las que se debería formular el propio equipo: ¿qué es el nazismo/comunismo? ¿por qué elegimos el nazismo o el comunismo para la miniserie? ¿cómo lo vamos a presentar al espectador, a través de textos, a través de imágenes, a través de un personaje antagonista que represente el mal de la ideología elegida, o de otra manera?

En estos aspectos, lo que se trata es situar al equipo de trabajo en lo que ya ha de realizar, explicándolo de una forma amena y extendida, para luego pasar a un punto de actividades que ya se concreten los objetivos de cada aspecto.

En este apartado sí que encontramos diferencias con las WebQuest de nivel de educación secundaria, ya que se pueden pedir al alumnado primero más cantidad de actividades, y más profundas. Segundo la utilización tanto de recursos web como de recursos bibliográficos y audiovisuales para poder realizar un tratamiento de la información basado en un análisis crítico de los contenidos que aparecen en Internet. Y tercero, la realización de puestas en común del equipo de trabajo a través de métodos como tormentas de ideas, mesas redondas, etc., todo ello sin la presencia del profesor, pudiéndose entonces evaluar el nivel de madurez del equipo de trabajo.

Actualmente la tendencia de las WebQuest es la de colocar los recursos necesarios para realizar cada actividad debajo de la respectiva actividad, pero para este nivel de educación, el alumnado debe investigar también sobre los recursos que ha de utilizar y que tiene al alcance su mano, por lo que éstos recursos se dan en un único apartado. Es decir, el trabajo debe tener unas guías que lo orienten, pero no unas guías que dejen el trabajo al alumnado realizado. Ha de ser como un plato de cocina: Debemos entregar la receta y los ingredientes, pero no limpiar, pelar, y cortar los alimentos. Pero esto no es una norma general como vemos en la siguiente actividad.

2. ELECCIÓN DE LOS PERSONAJES

Si algo identifica a Hermanos de sangre y The Pacific, sin duda es que los protagonistas pertenecen a la misma unidad, siendo los primeros protagonistas pertenecientes a la Compañía Easy, y los segundos pertenecientes a la 1ª División de Marines. Es decir, existe un nexo de unión entre los protagonistas, que es la unidad militar. Por ello los protagonistas de esta miniserie han de pertenecer a la misma unidad. Este punto es vital para que nuestra nueva miniserie sea una continuación de las dos anteriores, por lo que los personajes han de pertenecer a una misma unidad de manera inexcusable.

Además, los protagonistas originales aparecen al inicio de cada capítulo. Estos en The Pacific van unidos a imágenes documentales, dándole una "realidad histórica" a la miniserie. Vosotros debéis hacer lo mismo, dar a cada capítulo sensación de "realidad histórica", pero como no podemos asegurar que los protagonistas que va a elegir el grupo sigan vivos, debéis

decidir cómo vais a solucionar este problema. Para ello podéis utilizar actores que representen a los personajes principales, aunque no es una idea muy recomendable. Lo mejor sería contar con familiares, imágenes de archivo, textos, citas, o cualquier otra cosa que el equipo imagine.

Lo importante es que debéis señalar el porqué el equipo ha hecho estas elecciones para acercar la miniserie al espectador, o mejor dicho, para que el espectador aprecie que lo que está viendo ha sucedido.

Los personajes que el equipo debe elegir han de pertenecer a una biografía literaria del frente del Este. Para ello debéis elegir en la lista de "fuentes de elección" que aparece a continuación un libro que deberá leer todo el equipo. Pero además debéis representar a estos personajes en un nuevo lenguaje, el cinematográfico.

*Para conocer cómo se transforma la visión de un personaje literario a un personaje cinematográfico, el equipo tendrá que leer los libros en que se basaron *Hermanos de sangre* y *The Pacific*, y visionar las miniseries.*

ACTIVIDAD 2:

- Elegir los personajes protagonistas a través de la lectura de un libro, pudiendo ser uno de la lista de "fuentes de elección" o elegir uno de fuera de la lista. Todo el grupo deberá leer el libro elegido.

- Elegir cómo se va a realizar la "realidad histórica", es decir, en qué se va a apoyar la miniserie para dar al espectador la sensación de que lo que se muestra en la

miniserie ha sucedido, si lo va a hacer a través de textos, imágenes documentales, personajes reales, etc.

- Explicar el porqué habéis elegido a esos personajes y esa forma de "realidad histórica" en un resumen.

- Lectura de un libro de "fuentes de presentación" y visionado de una de las miniseries, para ver las diferencias y similitudes entre ambos soportes. Todos los miembros del equipo tienen que ver una miniserie (no hace falta que cada uno vea las dos), leer un libro (referente a la miniserie que vea cada uno) de tal forma que el equipo haya visto ambas miniseries y leído todos los libros.

*- Una vez leído el libro y visionado la miniserie correspondiente, realizar un esquema en grupo sobre cómo se presentan los mismos personajes en el formato literario y en el cinematográfico en *Hermanos de sangre* y en *The Pacific*.*

Fuentes para su elección:

- BEEVOR, Antony y VINOGRADOVA, Luba. Un escritor en guerra: Vasili Grossman en el Ejército Rojo, 1941-1945. Barcelona: Critica, 2009.

- BEEVOR, Antony. Berlin: La caída, 1945. Barcelona: Círculo de lectores, 2002.

- BEEVOR, Antony. Stalingrado. Barcelona: Crítica, 2009.

- CHICHARRO LAMAMIÉ DE CLAIRAC, Juan. Diario de un antitanquista en la División Azul. Madrid: Fundacion Division Azul, 2001.

- HASSEL, Sven. *La legión de los condenados*. Barcelona: Plaza & Janes, 1985.

- LUBBECK, William. *Memorias de un soldado alemán en el frente ruso*. Barcelona: Tempus, 2009.

LUCK, Hans von. *Panzers Commander: memorias del coronel Hans von Luck*. Barcelona: Tempus (Libros de Atril), 2008.

- MERRIDALE, Catherine. *La guerra de los ivanes: el Ejército Rojo (1939-1945)*. Barcelona: Debate, 2007.

REESE, Willy Peter. *Un extraño para mí mismo. Diario de un soldado alemán: Rusia, 1941-1944*. Barcelona: debate, 2005.

- SAJER, Guy. *El soldado olvidado*. Barcelona: Inedita, 2006.

Fuentes para su presentación:

- *Para Hermanos de sangre: AMBROSE, Stephen E. Hermanos de sangre. Compañía E, 506 Regimiento, 101 División Aerotransportada. Desde Normandía hasta el Nido del Águila de Hitler*. [s.l.]: Salvat, 2002.

- *Para The Pacific: LECKIE, Robert. Mi casco por almohada. Memorias de un marine en la guerra del Pacífico*. Barcelona: 2010. También SLEDGE, E.B. *Diario de un marine. En Peleliu y Okinawa*. Barcelona: 2010.

Como vemos, cuando se requiere por parte del alumnado el análisis de una información muy específica, lo mejor es colocarla tanto en los recursos como debajo de la actividad que se plantea. Esto ha de hacerse por dos razones, pues así evitamos malos entendidos y hacemos que el alumnado gane tiempo. También es importante que el alumnado no sienta que se sobrecarga de trabajo, pudiéndose repartir las tareas en el grupo. Se puede observar además en esta actividad como no sólo se trata la información en la red, sino en múltiples formatos.

La siguiente actividad, lo que hace es pasar de uno de esos múltiples formatos, a uno específico como es el cine.

3. LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y SU REPRESENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA EN EL FRENTE ORIENTAL.

Una vez elegidos los personajes y el bando, es necesario conocer qué se ha producido ya sobre la Segunda Guerra Mundial en el frente oriental, para no volver a realizar el mismo tema, y si se hace, al menos que sea desde una visión diferente a las ya realizadas. Por ello debéis visionar estos films, pero no es necesario que todos veáis todas las películas, lo recomendable por tiempo y esfuerzo sería que cada miembro del grupo viera dos películas, y así realizar una "mesa redonda" donde poner ideas en común acuerdo sobre la representación del frente ruso.

ACTIVIDAD

3:

- Visualizar los films añadidos en la lista inferior y realizar una "mesa redonda" sobre cómo se plasma el frente oriental en el cine, realizando por escrito un resumen de la misma.

Films:

- Ataque a Leningrado (Leningrad. Aleksandr Buravsky, 2009).

- El hundimiento (Der untergang. Oliver Hirschbiegel, 2004).

- Enemigo a las puertas (Enemy at the gates. Jean-Jacques Annaud, 2001).

- Estrella, señal de socorro (Zvezda (The star). Nikolai Lebedev, 2002).

- La cruz de hierro (Cross of iron. Sam Peckinpah, 1977).

- La infancia de Iván (Ivanovo detstvo. Andrei Tarkovsky, 1962).

Herramientas didácticas para la docencia/ David Bravo Díaz

- *Masacre: ven y mira (Idi i smotri. Elem Klimov, 1985).*
- *Stalingrado (Stalingrad. Joseph Vilsmaier, 1993).*

Aquí también se ha introducido una parte de los recursos, las películas, en la propia actividad por las mismas razones que en el apartado anterior. Como denota el propio apartado hemos pasado de un aspecto en el que se trataban distintos tipos de soportes con la misma información, a un único soporte, el cine. Así, no sólo se trabaja de una forma multidisciplinar, sino también de manera unidisciplinar. Esto es lo que caracteriza a las WebQuest, su capacidad para trabajar de distintas maneras un mismo tema.

De la información en soporte cinematográfico vamos a pasar a la información en el soporte textual en la siguiente actividad.

4. LAS BATALLAS DEL FRENTE ORIENTAL.

La miniserie que tanto la HBO como Spielberg y Hanks quieren producir es una miniserie bélica. Por lo tanto debéis informaros sobre en qué batallas van a luchar los personajes, y cómo fueron estas batallas. Sin duda la obra de Murray y Millet os servirá muy bien para ello, pero podéis utilizar cualquier libro que queráis sobre la Segunda Guerra Mundial.

ACTIVIDAD 4:

Búsqueda de información sobre las batallas que aparecerán en la miniserie. Una vez obtenida la información, realizar una breve síntesis, mostrando las fuentes utilizadas.

Fuente recomendada:

MURRAY, Williamson y MILLET, Allan R. La guerra que había que ganar: [historia de la Segunda Guerra Mundial]. Barcelona: Crítica, 2002.

Esta actividad se centra completamente en la información textual. Pero en esta ocasión en vez de dar varias fuentes, sólo se muestra una, por lo tanto ha de ser el alumno el que busque las fuentes secundarias para la realización de esta actividad. También se puede observar en esta actividad y en algunas anteriores que se pide la realización de síntesis, resúmenes, etc. de la información. Esto es otra prueba de su madurez y su capacidad de tratar la información.

5. LA ELABORACIÓN DEL ARGUMENTO

Una vez realizada la elección del bando y de los personajes centrales, así como la investigación histórica al respecto del mismo y dónde se situará la acción, debéis realizar el argumento.

*Por su puesto no se os va a exigir un guión, pero sí un boceto del argumento de la miniserie lo más amplio posible, y en este boceto deberéis incluir el argumento a grandes rasgos de cada capítulo. Como ya sabréis la miniserie debe contar con 10 capítulos, al igual que *Hermanos de sangre* y *The Pacific*.*

Por ello cada capítulo debe tener, como mínimo, un título con un protagonista principal, un argumento que no puede superar los 60 minutos como máximo, y una línea argumental propia diferente a la línea argumental general de la miniserie. Entre los diez capítulos debe haber al menos uno dedicado al miedo en combate, otro al genocidio, otro a los lazos de unión que surgen en la guerra, otro dedicado a la población civil, y otro a la visión del enemigo. Si algunas de estas líneas argumentales no aparecen en vuestros libros escogidos para hacer la miniserie, deberéis inventarlas a partir de vuestras investigaciones. Los demás capítulos tendrán los argumentos que queráis.

Como tenéis un tiempo limitado por capítulo, deberéis desechar información y personajes secundarios. Debéis elegir qué aparecerá en la miniserie y qué no.

Además, deberéis elegir un capítulo dentro esos 10, el cual deberá ser presentado con una mayor profundidad. Para ello deberéis presentar una línea argumental que se debe basar a grandes rasgos en:

- Presentación. En este punto aparecerán los créditos, y la opción que habréis escogido para darle a la miniserie "realidad histórica".

- Desarrollo. En este punto desarrollareis la trama del capítulo. Presentando al protagonista y el tema del capítulo.

- Nudo. Este punto se refiere al tema del capítulo, qué ocurre en él.

- Desenlace. La conclusión del capítulo y lo que puede ocurrir en el siguiente.

Esta línea argumental debe de existir en todos los capítulos, y la debéis mostrar someramente, excepto en el citado capítulo que tenéis que desarrollar de manera más extensa. Además podéis utilizar diversas formas de presentarla, como "flashbacks", "flashforwards", narrador en primera persona, narrador de la persona, etc. etc. Recordad que es una gran producción para un gran público, por lo que no debéis introducir demasiado en líneas argumentales difíciles de seguir.

ACTIVIDAD

5:

- Elegir y escribir el argumento general de la miniserie. Debe tener una extensión mínima de un folio.

- Elegir y escribir los títulos de cada capítulo y su protagonista principal. Todos los capítulos deben de tener su línea argumental resumida, no superando una extensión de 10 líneas cada capítulo.

- *Seleccionar y escribir el argumento y la línea argumental del capítulo que se va exponer de una manera más profunda. Debe de tener una extensión mínima de un folio.*

- *Resumir brevemente qué no aparece la miniserie y porqué.*

Después del análisis de información en un soporte cinematográfico y textual, pasamos a la creación de información, o mejor dicho transformación de información. Para ello, el equipo debe elegir varias cuestiones, siendo estas elecciones lo que aportará la originalidad al trabajo final. Además deberán volver a hacer un resumen, aunque está vez sobre otro tema, pero es importante que algunas de las actividades sean repetidas para así dominarlas. Por ello, en las actividades aparecen varias veces resúmenes, síntesis, tormentas de ideas, etc.:

"6. LA ELECCIÓN DE LOS LUGARES DE RODAJE, DEL EQUIPO, Y DE LOS ACTORES.

En este punto tenéis vía libre para utilizar vuestra imaginación, pero debéis ser lo más realistas posibles. Por ello vais a elegir el equipo de cámaras que vais a utilizar. Estas cámaras las podréis utilizar en distintos sitios, como escenarios naturales o platós de grabación, en distintos formatos como blanco y negro, color, HD, 3D, lo que vosotros queráis.

También debéis elegir los efectos especiales que vais a utilizar, es decir, si vais a insistir más en la creación digital o vais a utilizar métodos más antiguos sobre el terreno, o un punto medio entre lo moderno y lo antiguo. A todo esto debéis añadir la elección de los actores y los directores. Para los primeros solo hay una condición, y es que no sean actores que hayan participado ya en algunas de las dos miniseries producidas, mientras que para los directores podéis elegir entre los que ya participaron en las anteriores realizaciones o si preferís contar con gente nueva, pero tanto en un punto como en otro debéis argumentar el

porqué de la elección. Así pues la actividad de este punto es la siguiente:

ACTIVIDAD 6:

Realizar un PowerPoint en el que mostréis:

- El equipo de cámaras elegido y su formato de grabación. Incluir un coste aproximado y de donde habéis obtenido dicha información.

- Las localizaciones y zonas de grabación. Incluir el coste aproximado del alquiler de un plató y la construcción de decorados, si los vais a utilizar, o el coste aproximado de transporte del equipo a los lugares de grabación de los escenarios naturales, o si se van a utilizar ambos, siendo la suma de ambos costes aproximada. Si es posible incluir imágenes de estos lugares.

- La elección de la empresa de efectos especiales y su coste aproximado.

- La elección de los actores y directores, con imágenes de los mismos, y su coste aproximado.

Para todas estas elecciones contáis con un presupuesto de 100 millones de dólares. Para encontrar esta información, sin duda deberéis usar internet, siendo la página de Hermanos de sangre y The Pacific de Internet Movie Database (IMDb) el comienzo para averiguar estos costes. También podéis poneros en contacto con las empresas que se dedican al suministro de equipo cinematográfico, efectos especiales, etc.

Según se van desarrollando las actividades, estas van pasando de una metodología más cerrada a una con mayor participación e integración de las ideas de los alumnos. De esta manera, la parte en la que se requiere una mayor “investigación pura” se realiza al principio de la WebQuest, mientras que las actividades en las que son los propios alumnos los que tienen que realizar y desarrollar trabajos más

imaginativos se colocan al final. De esta forma el alumno va tomando las riendas del propio trabajo que está realizando.

Es importante además que el alumnado no sólo investigue los recursos que aparecen en la WebQuest, sino que además creen sus propios recursos. Para ello es bueno incitar a que el alumno entre en contacto con las industrias relacionadas con el tema de la WebQuest. Esto consigue que el trabajo se transforme de una mera actividad docente, a una actividad real del mundo laboral. Todas las WebQuest deberían de tener un enlace directo con la vida real, pero sin duda las universitarias mucho más.

7. PUBLICIDAD Y MERCHANDISING.

Además de toda la producción, también os tendréis que encargar de los subproductos derivados de la miniserie. Como ya sabréis, tanto Hermanos de sangre como The Pacific, sobre todo esta última, tienen una página web donde se desarrollan más contenidos de las miniseries, así como herramientas aclaratorias como un mapa animado, mini documentales, etc. E incluso se publicó un libro homónimo que añade contenidos a la miniserie, con más personajes y más extenso en el tiempo, y que podéis encontrar en la bibliografía.

Vuestro trabajo en este punto será pensar en todos aquellos productos que van a servir como complemento de la serie, como la publicidad de la misma, y en qué soportes van a ir realizados. Como ejemplo se pueden nombrar las ya citadas páginas web, videojuegos, libros, camisetas, juegos de mesa, DVD con el making-of, etc., etc. Todo lo que vuestra imaginación pueda concebir. Aquí también podéis poneros en contacto con las empresas relacionadas con este sector.

ACTIVIDAD 7:

- Realizar una tormenta de ideas en el grupo para la elaboración de los productos de publicidad y merchandising, así como productos que complementen los contenidos de la miniserie. Pueden estar unos productos integrados en otros, es decir, un mismo producto puede ser publicitario y de complemento de contenidos. Realizar un resumen de esta tormenta de ideas.

- Una vez elegidos los productos, hacer una estimación del costo, y desarrollar los argumentos o contenidos de cada uno. Recordad que tenéis 100 millones de dólares de presupuesto.

- Crear una presentación en el que se desarrollen estos productos y su coste. El formato puede ser el que queráis (PowerPoint, Excel, video, etc.)

Para que tengas una idea de los valores que se mueven en el mercado, el videojuego Killzone para PS3, tuvo un presupuesto superior a la cifra de los 16 millones de euros, con una plantilla compuesta por cerca de 120 personas interviniendo en este juego que se califica como "el mayor proyecto multimedia desarrollado en la historia alemana". En los recursos tenéis más información sobre el tema, pero deberéis buscar más información en la red.

Después de haber tratado la información en distintos soportes, de haberla transformado, de haberla analizado, etc., lo que se pretende con esta última actividad es la creación de soportes de información. Esto soportes pueden ser múltiples y variados, pudiendo estar en este punto integrados todos los soportes que en la actualidad existen, desde videojuegos, a publicación de bandas sonoras, libros, DVD's, anuncios, páginas web, etc. Con ello tocamos todos los soportes, o al menos los más importantes a la hora de tratar la información, pues no sólo el alumnado utiliza la información, sino que también la crea y crea el soporte en el que aparece. Esto también debe ser obligado en

las WebQuest universitarias, no debiendo solo dejar que el alumno utilice la información como un mero espectador, sino que se convierta en creador.

A continuación vamos a analizar el apartado de los recursos. En los cuadros subsiguientes no aparecen ni todos los recursos ni toda bibliografía, pero sí una parte para que el lector tenga una mejor comprensión de este punto.

"Aquí encontrareis algunas páginas web que os facilitarán vuestro trabajo. Además se os facilita una extensa bibliografía.

6.- Bibliografía

- ADAMS, Simon. *La Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Pearson Educación, 2006.

- AMBROSE, Stephen E. *Hermanos de sangre. Compañía E, 506 Regimiento, 101 División Aerotransportada. Desde Normandía hasta el Nido del Águila de Hitler*. [s.l.]: Salvat, 2002.

- AMBROSE, Huger. *The Pacific*. Madrid: Dédalo Offset, 2011.

- AUMONT, J; BERGALA, A; MARIE, M.; VERNET, M.: *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Comunicació, 1995.

- BENOIST, Alain DE. *Comunismo y nazismo: 25 reflexiones sobre el totalitarismo en el siglo XX (1917-1989)*. Barcelona: Altera, 2005.

- BERLIN, Isaiah. *La mentalidad soviética: la cultura rusa basada bajo el comunismo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg: Círculo de lectores, 2009.

Como vemos la bibliografía es muy extensa, abarcando distintos temas como la II Guerra Mundial, los libros en que se basan las miniserias *Hermanos de sangre* y *The Pacific*, libros sobre el comunismo y el nazismo, pero también libros sobre cine e historia, libros sobre la estética del cine, y libros sobre la televisión.

Sin duda, no es necesaria la lectura de todos estos libros para realizar un buen trabajo sobre la WebQuest, pero sí son necesarios como apoyo para una buena comprensión sobre la Segunda Guerra Mundial, la Historia, el cine, y la televisión. Y esto es importante ya que esta WebQuest está pensada como un proyecto de trabajo que transcurre en paralelo a una asignatura, de tal forma que alivie los contenidos de dicha asignatura. Es decir, esta WebQuest es un apoyo para una asignatura en la que tanto la bibliografía como los recursos pueden ser utilizados a lo largo del curso en dicha asignatura.

RECURSOS:

Página de Wikipedia sobre la II Guerra Mundial.

- http://es.wikipedia.org/wiki/Segunda_Guerra_Mundial

Página web de Wikipedia sobre el nazismo. En ella encontrareis información sobre la Alemania nazi.

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Nazismo>

Página web de Wikipedia sobre el comunismo. En ella encontrareis información sobre el comunismo de la Unión soviética en la II Guerra Mundial, así como antes y después de esa época.

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunismo>

Página web de Wikipedia sobre el frente oriental de la II Guerra Mundial.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Frente_Oriental_\(Segunda_Guerra_Mundial\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Frente_Oriental_(Segunda_Guerra_Mundial))

Aquí encontrareis información sobre la II Guerra Mundial. -

<http://www.historiasiglo20.org/IIGM/index.htm>

Foro de la II Guerra Mundial en el que encontrareis todo tipo de información. Muy completo.

[-http://www.forosegundaguerra.com/](http://www.forosegundaguerra.com/)

Blog con multitud de películas sobre la II Guerra Mundial. Para quien quiera aumentar información al respecto.

[- http://segundaguerramundialenelcine.blogspot.com/](http://segundaguerramundialenelcine.blogspot.com/)

En cambio los recursos siguen otras pautas, como son la realización de la WebQuest, aunque eso no significa que no se puedan utilizar durante el resto del año en la asignatura. En estos recursos no encontramos sólo páginas web al uso, sino todo tipo de páginas: Blogs, foros, bases de datos, enciclopedias online, etc. Es importante el uso de la variedad de páginas web por parte de los alumnos primero para que no sea un trabajo monótono y repetitivo, y segundo porque en la vida real no van a utilizar siempre el mismo tipo de página para obtener información.

Además en los recursos aparecen ayudas como la realización de resúmenes, síntesis, tormentas de ideas, etc. Esto consigue dos cosas, a saber, que el alumno que no tenga dominada una de estas cuestiones sea capaz de obtener información para su dominio, y segundo la homogeneización de estos métodos en todo el alumnado de tal forma que los alumnos del mismo curso hagan de la misma forma un resumen, una síntesis, una tormenta de ideas, etc.

Tanto los recursos como la bibliografía son dos de los puntos en que más difiere una WebQuest de nivel universitario con una de nivel de secundaria. Los recursos y la bibliografía han de ser lo más extenso posible, pero además deben de ser tratados desde una forma general, no dándole al alumnado lugares específicos donde buscar,

sino que se el propio alumnado el que busque y encuentre. Esta es la diferencia, al alumnado se le juzga por el resultado final en la educación secundaria, mientras que aquí se le debe juzgar también por el proceso que ha llevado a cabo en la búsqueda y tratamiento de la información.

El siguiente apartado a desarrollar es la evaluación. En la mayoría de WebQuest la evaluación viene definida por una matriz de rúbrica, pero el autor de este trabajo piensa que para este nivel no hace falta dar tantas indicaciones sobre la evaluación. Así, lo que se hará será dar las pautas de la matriz de rúbrica pero sin sus valoraciones de tal forma que el alumno sepa lo que le van a exigir o evaluar, y en lo que ha de esforzarse, pero no en cómo se va a evaluar.

EVALUACIÓN:

La evaluación se realizará a través de una matriz de rúbrica, donde se calificarán los siguientes aspectos:

Contenidos, terminología, investigación, desarrollo, claridad de exposición (oral y escrita) y originalidad.

Son los contenidos aquellas partes del trabajo que han de aparecer de forma inexcusable, es decir, aquello que responde a las actividades. Estos contenidos han de estar integrados en el trabajo final, y han de ser lo más exactos y profundos posibles.

La terminología se refiere a la correcta utilización de términos tanto históricos como cinematográficos o audiovisuales, y de otro tipo. La investigación se refiere a la calidad y cantidad de la investigación realizada durante el trabajo. El desarrollo se refiere a la calidad del trabajo expuesto, o lo que es lo mismo, la ordenación del trabajo. La claridad de la exposición tanto oral como escrita ha de ser evaluada, pues sin duda es el aspecto final del trabajo, y finalmente la originalidad, que responde a lo interesante, original, y sorprendente que sea dicho trabajo. Estas son las pautas que valoran el trabajo de la WebQuest, pero este no es el objetivo final del trabajo, sino que este objetivo final es el siguiente apartado.

La conclusión responde al porqué realizar este trabajo. El objetivo es que todos los alumnos compartan sus nuevos

conocimientos adquiridos. Es decir, lo que hacemos es que el alumnado se ponga de acuerdo en lo que ha aprendido a través de la WebQuest.

CONCLUSIÓN:

Una vez realizadas todas las actividades, y articulada en un trabajo escrito entregado al profesor, y una exposición oral apoyados en el soporte digital que queráis, el resto de alumnos tendrá un turno de ruegos y preguntas. Por ello para la exposición del trabajo tendréis un tiempo máximo de 40 minutos.

Cuando todos los alumnos hayan entregado sus trabajos, se pondrán en común las siguientes cuestiones:

HISTORIA.

A. Importancia del nazismo y del comunismo como doctrina política en la Historia.

B. Batallas más importantes del Frente del Este, así como personajes más importantes.

C. Crítica constructiva sobre los sucesos "negativos" que les ocurren a los soldados derivados de la guerra: deshumanización, muerte de amigos, muerte de enemigos, problemas con los superiores, la derrota, etc.

D. Crítica constructiva sobre los sucesos "positivos" que les ocurren a los soldados derivados de la guerra: compañerismo, el regreso a casa, la victoria, etc.

E. Causas de la lucha entre la Unión Soviética y el III Reich.

F. Consecuencias de la lucha entre ambos países.

CINE Y TELEVISIÓN.

A. Dificultades a la hora de investigar para el asesoramiento histórico de una producción.

B. Obstáculos a la hora de incluir los sucesos históricos, personajes, o acontecimientos, dentro de un tiempo limitado.

C. Problemas para encontrar lugares de rodaje, equipo material y equipo humano con un dinero limitado.

D. Inconvenientes a la hora de idear los productos derivados de la miniserie.

E. Dificultades a la hora de crear un argumento para una producción audiovisual.

SOCIEDAD.

A. Valoración de los hombres y mujeres que lucharon en la Segunda Guerra Mundial.

B. Estimación del recuerdo de aquellos que lucharon en la Segunda Guerra Mundial en la actualidad.

C. Evaluación de la Segunda Guerra Mundial hoy en día, tanto como conflicto bélico, como ideológico, y racial.

D. Apreciación de las producciones cinematográficas y televisivas sobre la Segunda Guerra Mundial.

Como vemos en este cuadro, las conclusiones se dividen en tres bloques, uno dedicado al apartado de la Historia, otro dedicado al Cine, y otro dedicado a la valoración que la sociedad otorga a lo relacionado entre la Segunda Guerra Mundial, la Historia y el Cine. Sin duda este punto de valoración social debe estar integrado en todas las WebQuest universitarias, pues la labor de profesor no sólo debe de ser la de enseñar conocimientos, sino también la de valorar esos conocimientos adquiridos.

Finalmente llegamos al último apartado, llamado normalmente créditos, y que nosotros hemos denominado guía didáctica. Este punto no es más que una referencia para los profesores que quieran usar la WebQuest creada, y en la que aparecen los objetivos, los contenidos, y las fuentes para su realización.

GUÍA DIDÁCTICA.

Objetivos:

Comprender de manera profunda una parte de la Segunda Guerra Mundial, la referente a la lucha entre el III Reich y la URSS. Además, entender los otros dos frentes a través del visionado de Hermanos de sangre (frente occidental) y The Pacific (frente del Pacífico). También es prioritario entender las dificultades que conlleva llevar la información histórica de un soporte textual al soporte audiovisual, las dificultades de realización y producción de un trabajo cinematográfico, y cómo se ha realizado ese trabajo en otras producciones. Otro punto importante es valorar la Segunda Guerra Mundial como uno de los acontecimientos más importantes de la Historia, desde sus múltiples caras.

Contenidos:

- 1. El nazismo y el comunismo.*
- 2. En frente oriental. Causas, desarrollo, y consecuencias.*
- 3. El cine y la televisión sobre la Segunda Guerra Mundial.*
- 4. La investigación histórica.*
- 5. La elección de información histórica.*

6. *La creación de un argumento cinematográfico.*

7. *La producción cinematográfica y sus dificultades.*

Fuentes para su realización:

- *Guerra Civil Española, de Ignacio Martín Jiménez.* -
<http://roble.pntic.mec.es/~imaj0003/wqguerra/>

- *Al Andalus, de Irene Soria Velasco.*-
<http://usuarios.multimania.es/irenesoriave/index.htm>

Con este último punto llegamos al final de la WebQuest, y también al final del presente texto. Sin duda la elaboración de una WebQuest es un trabajo arduo y laborioso, pero no cabe duda, y pienso que en este texto ha quedado demostrado, de que los beneficios que genera la utilización de esta herramienta son mucho mayores, tanto para el alumnado como para el profesorado universitario.

7.- Bibliografía

- CEBRIÁN DE LA SERNA, Manuel (Coord.). *Tecnología de la información y comunicación para la formación de docentes.* Madrid: Pirámide, 2005.

- CEBRIÁN DE LA SERNA, Manuel y GALLEGO ARRUFAT, María Jesús. *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento.* Madrid: Pirámide, 2011.

- ADELL, Jordi. *Internet en el aula: las WebQuest.* En Quaderns Digitals, 24-03-2004.

- AREA MOREIRA, Manuel. *Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de internet.* En Quaderns Digitals, 25-03-2004.

- ORTIZ COLÓN, Ana. *Internet en el aula. Metodología del WebQuest en el aula.* En Quaderns Digitals. 14-04-2004.

Herramientas didácticas para la docencia/ David Bravo Díaz

- NOVELINO BARATO, Jarbas. *El alma de las WebQuest*. En Q.D. 24-03-2004.

- DODGE, Bernie. *Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest*. En QD, 24-03-2004.

- BARBA, Carme. *La investigación en internet con las WebQuest*. En QD, 24-marzo-2003.

- TEMPRANO SÁNCHEZ, Antonio. *Webquest: aproximación práctica al uso de Internet en el aula*. Sevilla: MAD, 2009.