

# La primera vuelta al mundo multimedia: Enseñanza de Periodismo digital a través del aprendizaje basado en proyectos colaborativos

## The first circumnavigation of the Earth: teaching digital journalism through learning based on collaborative projects

Paula Herrero-Diz  
[pherrero@uloyola.es]  
Universidad Loyola Andalucía

David Varona Aramburu  
[dvarona@uloyola.es]  
Universidad Loyola Andalucía

*Recibido:11-07-2017*  
*Aceptado:16-11-2017*

### Resumen

La enseñanza del periodismo digital supone un reto para la educación superior por la demanda en la aplicación de metodologías vivas que respondan al ejercicio práctico de la profesión periodística en Internet, en constante cambio. Este artículo presenta una experiencia de éxito, la aplicación del modelo de aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC), empleada para la puesta en práctica de rutinas y relaciones profesionales entre los estudiantes, con el objetivo de atender por un lado a la adquisición de competencias relacionadas con la tecnología y por otro, trabajar con información de actualidad y ampliar el conocimiento y el nivel cultural de aquellos. Para ello, aprovechamos la celebración del V centenario de la primera vuelta al mundo (1519-1522) para el que los estudiantes de tercer curso del Grado de Comunicación crearon un medio de comunicación colaborativo: *Milla Cero*. La evaluación de la experiencia se realizó mediante un cuestionario y la observación de los investigadores. Los resultados obtenidos nos permiten afirmar beneficios como la adquisición de numerosas competencias transmedia (alfabetización); la capacidad de trabajo en equipo; así como la integración de conocimientos de otras disciplinas; o la motivación por la aplicación práctica y profesional del trabajo.

**Palabras clave:** aprendizaje basado en proyectos colaborativos, periodismo digital, primera vuelta al mundo, multimedia, enseñanza

### Abstract

The teaching of digital journalism is a challenge for higher education due to the demand in the application of live methodologies that respond to the practical exercise of the journalistic profession on the Internet, constantly changing. This article presents a successful

experience, the application of the learning model based on collaborative projects (ABPC), used for the implementation of routines and professional relationships among students, with the aim of attending on the one hand to the acquisition of competences related to technology and, on the other hand, work with current information and expand the knowledge and cultural level of those. To this end, we took advantage of the celebration of the fifth centenary of the first circumnavigation of the Earth (1519-1522) for which the students of third year of the Degree of Communication created a collaborative means of communication: Milla Cero. The evaluation of the experience was done through a questionnaire and the observation of the researchers. The results obtained allow us to affirm benefits such as the acquisition of numerous transmedia skills (literacy); the ability to work as a team; as well as the integration of knowledge from other disciplines; or motivation for the practical and professional application of work.

**Keywords:** learning based on collaborative projects, digital journalism, first circumnavigation of the Earth, multimedia, teaching

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Enseñanza de Periodismo digital a través del ABPC. 2.1. La primera vuelta al mundo multimedia: descripción de la experiencia. 2.1.1. Desarrollo de la experiencia. 2.1.2. Propósito de la experiencia. 2.1.3. Los participantes de la experiencia. 2.1.4. Evaluación de la experiencia. 3. Resultados de la experiencia. 3.1.1. Aprendizaje por proyectos. 3.1.2. Competencias profesionales. 3.1.3. Mejora de habilidades y destrezas. 3.1.4. Trabajo en equipo. 3.1.5. Dificultades. 3.1.6. Adquisición de conocimientos transversales. 3.1.7. Enriquecimiento personal y contribución al proyecto. 3.1.8. Motivación. 3.2. Alfabetización transmedia. 3.2.1. Contenido. 3.2.2. Lenguaje. 3.2.3. Plataformas. 3.2.4. Creatividad. 3.2.5. Ética. 3.2.6. Participación. 4. Discusión y conclusiones. 5. Referencias.

## 1. Introducción

La enseñanza del periodismo digital dentro de los estudios de comunicación en educación superior exige un esfuerzo permanente por parte del profesorado que ha de conocer las tendencias no solo tecnológicas sino sociales, en cuanto a la creación, distribución y consumo de la información en la red, y por parte del alumnado que debe estar preparado para desarrollar cualidades y funciones flexibles, sujetas a la aparición vertiginosa de nuevas herramientas y *softwares*, así como a la demanda de necesidades también en constante cambio de la sociedad. Ello requiere una actualización igualmente continua de las competencias curriculares de esta disciplina para lograr que los alumnos accedan al mercado de trabajo con una formación lo más fiel al desempeño del ejercicio profesional, tal y como ponen de manifiesto Sánchez-García y Marinho (2016: 355) en su investigación sobre la formación digital en los programas de periodismo (en España y Portugal) donde defienden «una formación multimedia e integral del periodista atendiendo a la idea de que el aprendizaje tecnológico es únicamente instrumental y que debe realizar un trabajo informativo, interpretativo y de orientación con criterios multimedia, más allá de la técnica».

Estas autoras recogen dos propuestas científicas sobre los nuevos perfiles que demanda la profesión (*Ibidem*, 2016: 349): de Meso *et al.* (2010) rescatan las categorías «periodista multimedia (maneja diferentes soportes), periodista multitarea (asume varias labores a la vez) y el periodista multiplataforma (difunde su trabajo por diferentes canales)». Mientras que de la propuesta más práctica

de Sánchez-García, Campos-Domínguez y Berrocal (2015), recuperan las figuras de «redactor multimedia polivalente o especializado; profesional de un gabinete de comunicación multifacético; profesor-investigador de laboratorio, y periodista promotor de servicios multimedia y *community manager*». Por último, destacan el trabajo en equipo como cualidad indispensable en las nuevas redacciones donde conviven perfiles tradicionales y emergentes.

Teniendo en cuenta el contexto de la enseñanza del periodismo digital en España según estos expertos y las competencias que desde la asignatura Periodismo digital correspondiente al grado de Comunicación de la Universidad Loyola Andalucía deben demostrar los alumnos al finalizar el cuatrimestre, este trabajo tiene como propósito demostrar la adquisición de las mismas. Para ello se optó por canalizarlas a través de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos (ABPC). Las competencias son: capacidad para diseñar un proyecto informativo en nuevos entornos de comunicación de masas; dominio de la redacción de mensajes informativos para su distribución en cualquier soporte y formato digital; conocimiento y manejo de las herramientas y aplicaciones específicas para periodistas digitales; y desarrollo de una estrategia propia de periodista digital o *brand journalism*.

El proyecto seleccionado debía reunir las siguientes características: constituir un tema informativo de interés para cubrir a largo plazo y que no estuviese agotado en Internet, que contribuyera a crear, recuperar y tratar contenidos relevantes y a fomentar el debate, así como al conocimiento colaborativo en red prestando una labor de servicio a los usuarios. De esta forma se aprovechó un acontecimiento local, que a su vez pudiera tener repercusión mundial e implicaciones internacionales (con el objetivo de integrar también a aquellos estudiantes internacionales pertenecientes al programa Erasmus), como la celebración del quinto centenario de la primera vuelta al mundo (2019-2022). Esta expedición partió de Sanlúcar de Barrameda en 1519, liderada por el marino portugués Fernando de Magallanes junto al contra-maestre vasco Juan Sebastián Elcano y culminaría tras tres años de travesía, en 1522. Con motivo de esta efeméride distintas instituciones y administraciones públicas y privadas han puesto en marcha una serie de programas que recogen actividades como congresos, conferencias, seminarios, eventos culturales, entre otras iniciativas, que suponen una fuente de producción de información constante que se prevé que esté activa hasta 2022 fecha en que finalizarán los actos de conmemoración.

Para llevar a cabo esta idea, las clases de periodismo digital se plantearon como una gran redacción digital, siguiendo el modelo de Betancur (2011), donde además de contar con ordenadores equipados para el ejercicio del periodismo, todos los dispositivos móviles que permiten la creación de contenidos digitales fueron bienvenidos, favoreciendo a la vez tareas propias del periodista móvil (un perfil en auge) y la experimentación por tanto con nuevas narrativas que son tendencia en el mundo profesional.

## *2. Enseñanza de Periodismo digital a través del ABPC*

Esta investigación se basa en la aplicación de la metodología del aprendizaje basado en proyectos colaborativos o ABPC, una pedagogía de carácter constructivista que «plantea la necesidad de ofrecer al estudiante las posibilidades y

herramientas necesarias que le permitan crear sus propios mecanismos para la resolución de problemas» (Betancur, 2011).

Dentro de los estudios que desde hace más de medio siglo emplean esta estrategia, se inspira a su vez en una experiencia llevada a cabo con éxito en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Venezuela) por la profesora e investigadora Marisabel Maldonado Pérez (2008), quien afirma que además el ABPC «permite fomentar la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje consiguiendo unos mejores resultados, tanto por los conocimientos como por los hábitos adquiridos por los estudiantes, permitiendo el desarrollo de nuevas capacidades que complementan su formación y les preparan para el mundo laboral» (*Ibidem*, 2008: 172). Y por último, entre otras ventajas, admite también que los estudiantes aprendan los conceptos de la asignatura poniéndolos en práctica en la realización de un proyecto común (Reverte *et al.*, 2007).

Para la puesta en práctica de esta estrategia docente, en primer lugar, al inicio del cuatrimestre, se propone a los alumnos la realización de un proyecto a través del que deberán poner en ejercicio los contenidos teóricos de la asignatura, según recomiendan Rodríguez-Sandoval *et al.* (2010: 17). Igualmente, recurrimos a los elementos definidos por Heydrich *et al.* (2010: 16):

- a) Elección de un tema relacionado con la realidad: V centenario de la primera vuelta al mundo (2019-2022).
- b) Establecimiento de objetivos reales, alcanzables y actividades motivadoras: creación de un medio digital y reparto de tareas periodísticas profesionales.
- c) Planificación del proyecto en tres fases: inicio (puesta en marcha del medio), desarrollo (creación de contenidos informativos) y culminación (fin de la iniciativa).
- d) Fijación de un cronograma de actuación para cumplir los objetivos: confección de un cuadro de mandos en Excel compartido en línea, con la división de tareas diarias por semanas.
- e) Elaboración de documentos que orienten la labor de los alumnos: ejemplos prácticos, manuales, lecturas, etc.
- f) Dotación de medios para alcanzar los resultados estipulados: equipamiento TIC y material docente.
- g) Recursos humanos, técnicos, financieros y didácticos: disponibilidad del profesorado para asesoramiento, ordenadores, equipos audiovisuales y *software* de edición de contenidos digitales, y bibliografía recomendada.

Esta configuración del aprendizaje de los contenidos propios de la asignatura de periodismo digital, posibilita además una demanda social en los planes de estudio de comunicación como es la enseñanza universitaria de la alfabetización transmedia que Grandío-Pérez (2016: 37) define como:

«La capacidad para evaluar y crear contenido a través de múltiples plataformas con un sentido unitario y complementario, teniendo en cuenta diversos lenguajes y experimentaciones creativas, presentando además una actitud ética hacia su propio contenido y el de los demás y con el objetivo de fomentar la participación plena en contextos interculturales».

## **2.1. La primera vuelta al mundo multimedia: descripción de la experiencia**

En el contexto de la asignatura de periodismo digital surgió el proyecto universitario *Milla Cero*, el primer medio de comunicación digital creado por estudiantes para difundir contenidos sobre la primera vuelta al mundo (1519-1522) aprovechando las primeras iniciativas de conmemoración del quinto centenario de este acontecimiento histórico y la oportunidad que un evento de estas características supone no solo para el trabajo con información, sino también para la divulgación cultural y el aprendizaje de la historia.

*Milla Cero* se convierte enseguida en un proyecto periodístico transmedia, colaborativo, con presencia en diferentes plataformas sociales como Twitter, Facebook, YouTube, Instagram o Snapchat, y de carácter efímero, pues la intención es finalizar la actividad una vez que hayan concluido los actos de celebración en 2022.

La experiencia ha tenido una duración de un cuatrimestre, aunque se prevé el relevo del siguiente grupo de la asignatura cada curso hasta el año 2022. El trabajo ha sido diario gracias a la organización de una redacción sincronizada en línea; la fijación de un calendario semanal de publicaciones que contemplaba entre uno y tres contenidos por red social y perfil de usuario; así como del uso de herramientas profesionales para organizar la rutina de trabajo consistente en la programación de contenidos y gestión de redes sociales (Hootsuite y Tweetdeck y SocialBro), el reparto de tareas (Trello), y la producción-coordinación mediante la mensajería instantánea (Slack).

### **2.1.1. Desarrollo de la experiencia**

Una de las características principales del aprendizaje basado en proyectos colaborativos es la libertad para organizar las actividades que permitan alcanzar un proyecto común. Teniendo en cuenta esta máxima, el primer paso fue el reparto de roles dentro de la redacción del medio *Milla Cero*, estableciendo en primer lugar un calendario de publicaciones y, dentro de este, adjudicando una serie de tareas individuales y en grupo para la producción de los contenidos, desempeñando esta labor en los distintos perfiles sociales del medio: Snapchat, Twitter, Facebook, Instagram, Vine (red que cesaría su actividad en el transcurso del proyecto), Hype y YouTube.

El segundo paso fue el desarrollo de la imagen corporativa del medio; diseño del logotipo, apertura de cuentas en las distintas redes sociales en las que los alumnos decidieron que debía tener presencia y adaptación de la imagen a esos espacios junto a la debida presentación propia de cada una de estas plataformas (biografía, información de la cuenta o perfil, descripción del canal, etc.). Además de las cuentas oficiales del medio original, fueron ideadas aquellas correspondientes a los perfiles de los protagonistas de la primera vuelta al Mundo. A través de estas cuentas, cada personaje debía ir narrando su propia visión del viaje además de compartir información de todo tipo.

Fernando de Magallanes (@FerDeMagallanes), el líder de la expedición, se le atribuye una personalidad bohemia, aventurera, seria, que transmite con un tono filosófico. Sus contenidos se basan en la difusión de curiosidades y datos relevantes.

Juan Sebastián Elcano (@JuanSebasElcano), se perfila como un personaje con una marca personal más activa, pues es quien culmina el viaje mientras que Maga-

llanes parece en el camino. Comparte con sus seguidores información sobre sí mismo y sus proezas. El tono que emplea para comunicar sus mensajes es irónico.

La cuenta @DiarioPigafetta corresponde al cronista del viaje, Antonio Pigafetta. En ella ofrece detalladamente las etapas de la ruta, así como los descubrimientos y hallazgos en sus paradas. Emplea un tono periodístico, informativo.

Por último, atendiendo a una moda social en la red, surgió la idea de dar vida a la cuenta @NaoEnfurecida para representar a aquellos marineros que se sublevaron frente a Magallanes. En ella el tono es pícaro, de denuncia, bajo la pretensión de hacer humor compartiendo su experiencia durante aquella travesía en el siglo XVI y lo que ocurre en la actualidad.

En tercer lugar, se escogió una estrategia en relación al formato de los contenidos y al propio contenido, es decir, a la información. De tal manera que, se dispuso ofrecer tanto contenidos propios fruto de la investigación, la documentación y la búsqueda de información, como contenidos curados, rescatados de fuentes documentales impresas y en línea (las páginas oficiales del Instituto El Cano, la Red de Ciudades Magallánicas, la Biblioteca Nacional de España, el Portal de Archivos Españoles es un proyecto del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, el Museo de Donostia, o de la Iniciativa Ciudadana Sevilla 2019-2022, *El diario de Pigafetta, Magallanes: el hombre y su gesta* del escritor Stefan Zweig, entre otras publicaciones impresas que recogen el viaje alrededor del mundo), porque eran poco conocidos o estaban olvidados.

La narración de la información debía ser pedagógica y divulgativa, basada en explicaciones como por ejemplo, conceptos de la época o sobre el viaje en general.

El lenguaje utilizado ha sido siempre el propio de cada plataforma compartiendo curiosidades, consejos y recomendaciones que resultan más atractivos para la audiencia en redes.

En lo que respecta al formato, se ha recurrido a los interactivos, la visualización de datos, la infografía o la geolocalización en mapas.

Por otro lado, los estudiantes apostaron fuertemente por los contenidos en YouTube donde el canal *Milla Cero* alberga una gran variedad de entrevistas a expertos, intelectuales, científicos, educadores o personas que tienen algo que contar en relación a la primera vuelta al mundo.

Por su parte, el profesor debe desempeñar también un papel activo en la aplicación de esta metodología de aprendizaje acompañando a los alumnos en la consecución de sus objetivos. Por lo que su misión, además de evaluar los contenidos diariamente, de fomentar la participación de los estudiantes y su implicación, ha ido más allá, contribuyendo igualmente a la publicación de información y fomentando la interacción en la red compartiéndola con usuarios relevantes para tratar de alcanzar mayor visibilidad y notoriedad.

### 2.1.2. *Propósito de la experiencia*

Según Maldonado (2008: 170) el aprendizaje por proyectos contempla «actividades con propósito». Con el ánimo de llevar a cabo tareas lo más cercanas al desarrollo del periodismo *online* (búsqueda, documentación, selección y filtrado, curación, tratamiento, edición, diseminación y seguimiento de la información) y

siguiendo para ello una metodología de aprendizaje de éxito como la ABPC, se optó por un tema central —la celebración del V centenario de la primera vuelta al mundo— como hemos mencionado anteriormente, por constituir un acontecimiento histórico y con un gran potencial para crear un medio de comunicación colaborativo que contribuyera a conmemorar hasta el año 2022, aquella efeméride.

### *2.1.3. Los participantes de la experiencia*

Los participantes en la experiencia fueron estudiantes universitarios de tercer curso del Grado de Comunicación de la Universidad Loyola Andalucía que tiene la peculiaridad de contar con dos campus en dos ciudades distintas, por lo que los alumnos tuvieron que organizar una redacción dividida, con sede en Sevilla y en Córdoba. Otra singularidad que caracteriza los estudios de comunicación en este centro, es que los estudiantes pueden escoger en este curso especializarse en medios de comunicación (Periodismo) o en Publicidad y Relaciones Públicas, por lo que sus vocaciones, intereses y habilidades son dispares. Sin embargo, esta materia, Periodismo digital, es de carácter obligatorio para ambos perfiles.

### *2.1.4. Evaluación de la experiencia*

Como decíamos al inicio, esta investigación está inspirada en el trabajo de Maldonado (2008). Con la intención de averiguar no solo el impacto y la percepción de los alumnos sobre la experiencia de aprendizaje sino también los beneficios de ésta que la profesora recoge en su estudio (*Ibidem*, 2008: 165), nos detuvimos en aquellos sugeridos por Rojas (2005):

- «El aprendizaje basado en proyectos:
  - Prepara a los estudiantes para los puestos de trabajo.
  - Aumenta la motivación.
  - Hace la conexión entre el aprendizaje en el centro de estudios y la realidad.
  - Ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento.
  - Aumenta las habilidades sociales y de comunicación.
  - Acrecienta las habilidades para la solución de problemas
  - Permite a los estudiantes tanto hacer como ver las conexiones existentes entre diferentes disciplinas.
  - Ofrece oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad.
  - Aumenta la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase.
  - Permite que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este».

Para contrastar tales bondades y afirmaciones, la evaluación del impacto en los estudiantes de esta metodología docente, se llevó a cabo mediante la administración de un cuestionario con las siguientes preguntas (tabla1).

Por otro lado, con la intención de contrastar también la alfabetización transmedia, mediante la observación, tuvimos en consideración las dimensiones e indicadores propuestos para ello por Grandío-Pérez (2016: 40) como una «herramienta

Tabla 1. Encuesta para conocer el impacto del APBC en los estudiantes para la adquisición de competencias relacionadas con el ejercicio del periodismo digital.

P_1: ¿Cómo valoras la experiencia de aprendizaje a través de la realización del proyecto <i>Milla Cero</i> ?
P_2: ¿Crees que has adquirido las competencias profesionales necesarias para el ejercicio del periodismo digital?
P_3: ¿Consideras que a lo largo del proyecto han ido mejorado tus habilidades y destrezas en relación a la búsqueda de información así como su tratamiento para compartirla en Internet en distintos formatos digitales en función del canal de difusión?
P_4: ¿Cómo valoras el trabajo en equipo emulando la organización de una redacción profesional?
P_5: ¿Con qué dificultades te has encontrado a lo largo de la realización del proyecto?
P_6: ¿Qué otros conocimientos te ha aportado esta experiencia docente?
P_7: ¿Qué crees que has aportado tú, individualmente, al proyecto?
P_8: ¿Te ha resultado una experiencia motivadora?

flexible para la evaluación de las capacidades de los alumnos en relación al trans-media, así como para diseñar programas y actividades que permitan incorporar estas cuestiones en el aula» (tabla 2).

### 3. Resultados de la experiencia

#### 3.1.1. Aprendizaje por proyectos

El aprendizaje de los conceptos teóricos de la asignatura mediante el desempeño de un proyecto profesional ha sido valorado de forma positiva por la mayoría de los estudiantes. Los alumnos destacan principalmente la utilidad del método docente porque han podido liderar en equipo un modelo periodístico que responde a las tendencias del mercado; basado en información real y de servicio, aplicando la tecnología multimedia y el manejo de herramientas profesionales de edición de contenidos. Además, resaltan la originalidad de la *materia prima* con la que han trabajado porque han sido pioneros en recuperar y crear conocimiento para el primer medio de comunicación de la primera vuelta al mundo (1519-1522), dedicado a ofrecer información sobre sus implicaciones pasadas, presentes y futuras, así como de aquellos eventos que conmemoran su quinto centenario (2019-2022).

#### 3.1.2. Competencias profesionales

Los estudiantes consideran que el proyecto *Milla Cero* ha favorecido la experimentación y la creatividad por sus características multimedia. La presencia del medio en distintas redes sociales con diferentes códigos lingüísticos, formas de interacción y formatos de publicación, les ha obligado a plantear una estrategia diferenciada conforme a cada plataforma y por tanto, la necesidad de practicar distintas rutinas periodísticas reales, bajo la responsabilidad de su criterio profe-



Tabla 2: Dimensiones e indicadores para valorar la alfabetización transmedia (Grandío-Pérez, 2016: 38-40).

DIMENSIÓN	INDICADORES
CONTENIDO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad para comprender relatos multimodales y aprehender su significado unitario.</li> <li>2. Capacidad para crear universos narrativos compuestos por relatos multimodales.</li> </ol>
LENGUAJE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad para entender diferentes lenguajes como el icónico, sonoro, audiovisual y escrito, así como las particularidades expresivas de las plataformas propias de la web móvil 2.0.</li> <li>2. Capacidad para comprender un lenguaje hipertextual (saltar de un texto a otro del mismo código) e hipermedial (conectar códigos diferentes).</li> <li>3. Capacidad para utilizar de manera combinada lenguajes como el icónico, sonoro, audiovisual y escrito, así como las plataformas propias de la web móvil 2.0</li> <li>4. Construir relatos a través un lenguaje hipertextual e hipermedial.</li> </ol>
PLATAFORMAS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consumo complementario de contenido a través de medios tradicionales (televisión, prensa, cine, libros...) y de medios sociales (redes sociales, móviles).</li> <li>2. Selección idónea y complementaria de diversas plataformas tradicionales y propias de la web 2.0 para la construcción de relatos multimodales.</li> </ol>
CREATIVIDAD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas.</li> <li>2. Apropiarse y transformar producciones artísticas, potenciando la, innovación, la experimentación y la sensibilización estética.</li> </ol>
ÉTICA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud responsable ante la propia identidad online/offline y de los demás.</li> <li>2. Respeto a determinadas normas tácitas de los nuevos entornos (no apropiación indebida de material de autor).</li> </ol>
PARTICIPACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de compartir material u opiniones del contenido consumido a través de los diferentes medios (fenómeno televisión 2.0).</li> <li>2. Colaboración en la autoría o difusión de contenido propio o ajeno.</li> </ol>

sional. Ello ha obligado a cada alumno a ejercer de documentalista, productor, redactor, editor, *community manager*, diseñador, infografista, fotógrafo, video editor y dinamizador de redes, entre otros roles.

Además matizan de manera positiva la oportunidad que este proyecto les ha dado para asistir a eventos, cubrir ruedas de prensa y participar en congresos profesionales para compartir su experiencia. Asimismo, subrayan el hecho de haber podido trabajar con documentos oficiales y contactar con fuentes de primera mano relacionadas con el V centenario de la primera vuelta al mundo, así como con expertos de todos los sectores implicados en este acontecimiento histórico o conocedores de la hazaña (historiadores, economistas, lingüistas, archiveros, directores de museos, escritores, politólogos, psicólogos, publicistas o comunicadores).

### 3.1.3. *Mejora de habilidades y destrezas*

Los encuestados señalan que a través de este proyecto han reforzado habilidades relacionadas con otros conocimientos previos como el uso de los géneros periodísticos trabajando el reportaje, la entrevista, la crónica y la noticia. Y a su vez, han adquirido otros nuevos relacionados con las destrezas que exige la información multimedia: edición de fotografía y video (a veces interactivos), edición y distribución de contenidos para redes, uso de *hashtags*, habilidades de interacción con usuarios *online*, recuperación, selección y tratamiento de información (curación de contenidos), o edición de datos, mapas (geolocalización) e información a través de imágenes (infografía).

### 3.1.4. *Trabajo en equipo*

La obligatoriedad de trabajar en equipo para lograr un objetivo común ha sido igualmente apreciada por los estudiantes, quienes afirman de manera general que han ido rotando sus funciones ejerciendo desde el liderazgo para la organización del trabajo y el reparto de tareas, hasta el trabajo individual o autónomo. Como curiosidad, en sus testimonios confiesan que cuando uno de los miembros del grupo no ha podido asumir las responsabilidades asignadas, otro compañero les ha cubierto para que ese día no quedase vacío de información.

Otro beneficio que les ha reportado según las impresiones recogidas, es que han aprendido unos de otros gracias a la interacción, compartiendo ideas, trucos o consejos de edición, por ejemplo, o aportando sugerencias para la mejora del trabajo o la obtención de un rendimiento mayor.

En términos globales, afirman que se han sentido parte de un grupo donde se ha fomentado el conocimiento y la colaboración de manera cómplice.

### 3.1.5. *Dificultades*

Los estudiantes se sinceran narrando cómo en un principio no comprendieron bien el proyecto porque lo veían intangible, es decir, les costó visualizar que podrían crear un medio de la nada, con información poco conocida, de carácter efímero y que cubriese la mayor parte del espectro multimedia.

De la misma manera, les costó familiarizarse con el cuadro de mandos confeccionado para la organización de las publicaciones en medios sociales. De forma idéntica sucedió con respecto a la información porque observaron que no existía una gran documentación sobre la primera vuelta al mundo.

Sin embargo, poco a poco fueron descubriendo oportunidades para informar y para rescatar y tratar datos olvidados o desconocidos que pudieran contribuir al conocimiento de un hecho histórico único que les posicionaría como los primeros en ofrecer un relato transmedia sobre el tema.

Por último, señalaron como una gran dificultad la escasez de fuentes gráficas de la información. Este fue el verdadero inconveniente en cuanto a los formatos —pues somos conocedores de la importancia de la imagen para lograr un mayor alcance en Internet—, aunque rápidamente solventaron este hándicap poniendo

en práctica sus habilidades periodísticas, recreando escenas mediante el diseño de videos y fotografías, editando mapas, o elaborando geolocalizaciones y gráficos interactivos para ilustrar el relato.

### *3.1.6. Adquisición de conocimientos transversales*

Como se ha apuntado anteriormente, los alumnos manifiestan que han tenido que aprender a «hacer de todo un poco», dentro de las tareas propias de un periodista digital y que, además de esas trabajar esas competencias propias de la asignatura, se han visto forzados a sumergirse en otras disciplinas. Por ejemplo, han descubierto la literatura de viajes, han adquirido ciertas nociones sobre las relaciones internacionales, han estudiado historia para comprender el hito de la primera vuelta al mundo (1519-1522) y sus implicaciones económicas, culturales y sociales, para poder informar con propiedad sobre ello, y han actuado de psicólogos al tener que definir y desarrollar las personalidades y perfiles de los protagonistas principales de aquella expedición y cómo se mostrarían en las redes sociales.

### *3.1.7. Enriquecimiento personal y contribución al proyecto*

La experiencia del ABCP ha favorecido el establecimiento de lazos entre compañeros que no se conocían y el aprendizaje entre ellos. Igualmente, los entrevistados estiman que han trabajado valores como la tolerancia, el respeto y la solidaridad. Mientras que, de manera individual, creen que han aportado sus conocimientos al proyecto y que en algún momento han ayudado al resto del equipo para poder cumplir con las tareas asignadas.

### *3.1.8. Motivación*

Los estudiantes afirman que la creación de *Milla Cero* ha supuesto una motivación constante para ellos pero que no se despertó hasta que vieron que se había consolidado una dinámica de trabajo en la que cada uno cumplía una misión. Aseguran incluso que en cierto momento floreció el espíritu competitivo por superar los contenidos creados por otros miembros de la redacción.

## *3.2. Alfabetización transmedia*

La observación de las seis dimensiones propuestas por Grandío-Pérez (2016) para la evaluación de la alfabetización transmedia nos permiten afirmar la viabilidad de un proyecto como *Milla Cero* para la incorporación de tales dimensiones en la enseñanza del periodismo digital, así como pulsar las capacidades de los estudiantes en relación a ellas.

### *3.2.1. Contenido*

Se observa una evolución positiva en cuanto al consumo y la creación de contenidos transmedia en los estudiantes. Por un lado, han demostrado saber no solo

dónde buscar información en relación al tema del proyecto —la primera vuelta al mundo 1519-1522— sino que han logrado extraer los datos más relevantes para tratarlos creando su propio relato adaptado a distintos medios, es decir; han sido capaces de crear a partir de la búsqueda y de la comprensión del contenido, su propia narrativa transmedia. Para ello, como hemos ido viendo, trazaron una estrategia de publicación de contenidos diferenciada por canales, formatos, lenguajes, perfiles de usuarios (personajes de la expedición) y objetivos.

### 3.2.2. *Lenguaje*

También se advierte en lo que respecta al uso del lenguaje, que los estudiantes han detectado los códigos y las narrativas transmedia, desde aquellos más estáticos hasta los interactivos, siendo capaces de emplearlos para enriquecer sus contenidos y adaptarlos a las características propias de cada canal de distribución, manteniendo siempre la coherencia de contar una relato unitario, como sugieren los expertos.

### 3.2.3. *Plataformas*

Los alumnos han integrado el conocimiento y la información procedente de distintos medios como la televisión (documentales), *podcast* de radios *online*, informaciones en prensa y en espacios digitales, libros e información de documentos albergados en archivos en línea. Todos estos materiales han sido posteriormente curados por los estudiantes y compartidos a su vez en las redes sociales de *Milla Cero* y a través de las otras cuentas originadas para los personajes principales de la primera vuelta al mundo.

### 3.2.4. *Creatividad*

Los redactores de *Milla Cero*, como los «piratas de textos» de Jenkins y Tatjer (2010), se han reapropiado de la historia de la primera vuelta al mundo, transformando la producción artística existente para dar vida mediante la experimentación con nuevos formatos y lenguajes, a historias renovadas, innovadoras y creativas.

### 3.2.5. *Ética*

Teniendo en cuenta las características del proyecto, los estudiantes han tenido que someterse al rigor que la profesión periodística exige; cuidando las citas, atribuciones y las fuentes de las que han extraído la información para construir su relato, manifestando con ello una actitud ética y responsable en el ejercicio de las tareas. En este proceso han tenido que afrontar cuestiones deontológicas reales como la dificultad de contrastar por varias fuentes un dato o la incoherencia entre informaciones por tratarse de un tema del que no hay mucho escrito, o incluso, con sus propios compañeros cuando han cometido errores de exactitud en alguna de las publicaciones.

### **3.2.6. Participación**

La redacción de *Milla Cero* ha demostrado su implicación y compromiso con el proyecto en el que han participado no solo ayudando a sus compañeros — colaborando también en la creación de las historias de los demás— sino mediante la aportación de sus conocimientos en Internet contribuyendo a construir y a enriquecer el relato existente en la red sobre la primera vuelta al mundo. La dinamización, por ejemplo, de los contenidos y publicaciones en los distintos espacios en los que el medio tiene presencia, ha sido otra de las formas naturales de participación.

### **4. Discusión y conclusiones**

La conmemoración de uno de los mayores hitos de nuestra historia como es la primera vuelta al mundo (1519 y 1522), comenzó hace unos años a iniciativa de varias organizaciones ciudadanas pertenecientes a las dos ciudades de las que partió la expedición: Sanlúcar de Barrameda y Sevilla. El desconocimiento de aquellos hombres que circunnavegaron la tierra así como los detalles de su gesta suponía una oportunidad informativa para presentar un proyecto atractivo, de servicio y moderno, que aportara conocimiento y calidad a la celebración del quinto centenario (2019-2022). A su vez, se presentaba el reto de integrar conocimientos transversales más allá de los propios de la asignatura de periodismo digital en la que se enmarca el proyecto de esta investigación.

Los primeros pasos de esta idea no fueron fáciles por la dificultad que entrañó que los alumnos se sintieran capaces de poner en funcionamiento una maquinaria profesional como un medio de comunicación serio, riguroso, basado en un solo hecho histórico que la mayoría ignoraba. Además, veían impedimentos como la falta de fuentes informativas o un «escaso recorrido» del tema sobre el que debían informar y crear contenidos multimedia en distintas plataformas.

Sin embargo, poco a poco, conforme iban recibiendo comentarios en los medios sociales y despertando el interés de los usuarios en la red, los estudiantes reaccionaron con una mayor implicación y mejorando la calidad y cantidad de las publicaciones.

Podemos afirmar al finalizar la investigación, que el aprendizaje basado en proyectos colaborativos es una estrategia útil y coherente en la enseñanza del periodismo digital por los beneficios que hemos contrastado que aporta esta metodología, como por ejemplo el desarrollo de competencias profesionales, la mejora de habilidades y destrezas vinculadas a la búsqueda de información, selección y tratamiento de la misma, la capacidad de creación de distintos formatos, el manejo de lenguajes diferentes en función de la plataforma de distribución de contenidos, así como la interacción con usuarios de todo tipo en la red. También propicia el trabajo en equipo y la organización de tareas como en una redacción real. Y permite que los estudiantes aprendan a asumir dificultades. Al mismo tiempo ayuda a la adquisición de conocimientos transversales relacionados con otras disciplinas. Y enriquece personalmente al alumno por el aprendizaje de los demás y por la necesidad de querer contribuir al proyecto. Por último, despierta el interés y la motivación de los estudiantes porque les permite participar en el logro de una meta común.

Nuestro objetivo para el próximo curso es ampliar este proyecto poniendo en práctica una nueva tendencia en el periodismo digital: la creación de un chatbot, un canal de mensajería instantánea que permite la comunicación directa e inmediata con la audiencia y que, según los expertos, es el futuro de la profesión y de un periodismo orientado al servicio al usuario utilizando los canales por los que ésta se comunica: el *smartphone*.

## 5. Referencias

- Betancur, Juan Gonzalo (2011): «Del aula a la sala de redacción, del alumno al reportero y del profesor al editor: un modelo de pedagogía 2.0 para la enseñanza del periodismo digital», en *Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social –III CILCS– Universidad de La Laguna*, pp. 1-22. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas\\_2011\\_III-CILCS/064\\_Betancur.pdf](http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_III-CILCS/064_Betancur.pdf) Consultado el 16 de enero de 2017.
- Grandío-Pérez, María del Mar (2016): «El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013)», en *Palabra Clave*, nº 19(1), pp. 85-104. DOI: 10.5294/pacla.2016.19.1.4
- Heydrich, Mayra; Rojas, Marcia y Hernández, Annia (2010): «Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente», en *Revista Universidad EAFIT*, nº 46(158), pp. 11-21.
- Jenkins, Henry y Tatjer, Alicia Capel (2010): *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona, Paidós.
- Maldonado, María Isabel (2008): «Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior Laurus», en *Revista de Educación*, nº 14(28), pp. 158-180.
- Meso-Ayerdi, Koldobica; Díaz-Noci, Javier; Larrondo, Ainara; Salaverría, Ramón y Sádaba, M<sup>a</sup>Rosario (2010): «Presencia y uso de internet en las redacciones de los diarios vascos y navarros», en *Mediatika*, nº 12, pp. 301-319.
- Reverte, Juan; Gallego, Antonio Javier; Molina, Rafael y Satorre, Rosana (2007): «El Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo docente. Experiencia interdisciplinar y herramientas Groupware», en *Actas de las XIII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUIT'07)*, pp. 285-292. Recuperado de: <http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2007/reelap.pdf> Consultado el 3 de enero de 2017.
- Rodríguez-Sandoval, Eduardo; Vargas-Solano, Édgar Mauricio y Luna-Cortés, Janeth (2010): «Evaluación de la estrategia «aprendizaje basado en proyectos»», en *Educación y educadores*, nº 13(1), pp. 13-25.
- Sánchez-García, Pilar; Campos-Domínguez, Eva y Berrocal, Salomé (2015): «Las funciones inalterables del periodista ante los perfiles multimedia emergentes», en *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 70, pp. 187- 208.
- Sánchez-García, Pilar y Marinho, Sandra (2016): «La formación digital en los programas de periodismo de España y Portugal», en *Andamios*, nº 13(31), pp. 339-361.