

LA CONVERGENCIA APLICADA A LA ENSEÑANZA VIRTUAL DEL CIBERPERIODISMO¹

M^a Bella Palomo Torres
(Universidad de Málaga)
bellapalomo@uma.es
Koldobika Meso Ayerdi
(Universidad del País Vasco)
koldo.meso@ehu.es

Resumen: Ampliar las competencias y responsabilidades del alumno de periodismo digital en un entorno de enseñanza en línea multimedia, aproxima al egresado a su futuro entorno de trabajo, marcado también por la virtualidad, el trabajo en red y la producción multicanal. En este artículo se hace un recorrido a través de algunos ejemplos de teleenseñanza aplicada al campo del ciberperiodismo dentro del escenario internacional y nacional, y se expone con más detalle el caso de Periodismo Interactivo y Creación de Medios Digitales, materia que empezó a impartirse virtualmente en 2007 gracias a un proyecto de innovación educativa impulsado por la Universidad de Málaga. La elaboración de un reportaje multimedia ha sido una de las novedades de esta experiencia piloto, convirtiéndose en su actividad central con objeto de aproximar al estudiante a la figura del periodista multifuncional, que es el perfil más demandado por las empresas que han apostado por la convergencia. Aunque en la actualidad dicho proyecto ha concluido, se mantienen en la práctica la mayoría de sus actividades en un formato semipresencial, asumiendo el reto de adaptar el programa de la asignatura al cambiante paisaje trazado desde los medios, influido por las distintas modalidades de convergencia existentes, entender que las habilidades multimedia e interactivas son valores en alza y que asumir estos hábitos de forma natural durante el periodo de aprendizaje revaloriza el título universitario.

Palabras-clave: Periodismo digital; convergencia; reportaje multimedia; docencia virtual; interactividad.

Abstract: Widening the competences and responsibilities of digital journalism students through a multimedia, online learning environment, gets the future professional closer to his or her job, also under the sign of virtuality, teamworking in the internet and multichannel production. This paper proposes some examples of e-learning applied to cyberjournalism both in a national and international scenario, and studies in more detail the case «Interactive Journalism and Digital Media Creation», a subject that started to be offered virtually in 2007 thanks to an innovation project fostered by the University of Malaga. The creation of a multimedia report has been one of the new elements of this pilot experience, which became its central activity in the intent of having the student approach the role of multi-functional journalist, which is the profile most frequently sought by those companies that have become involved in convergence. Although at present the project has finished, in practice most activities related to it persist in a semipresential format, while accepting the challenge of adapting the program to the ever changing landscape in the media, with the influence of the different existing convergence flavors, understanding that multimedia and interactive abilities are values en vogue, and that taking in them naturally during the learning period increases the value of the diploma.

Key words: Digital journalism; convergence; multimedia storytelling; e-learning; interactivity.

¹ Este artículo se ha elaborado en el seno del proyecto de investigación nacional "Evolución de los cibermedios españoles en el marco de la convergencia. Análisis del mensaje" con código CSO2009-13713-C05-04.

1. INTRODUCCIÓN

Existen antecedentes de la enseñanza virtual del ciberperiodismo en España y en el extranjero que han demostrado el éxito de la teleeducación aplicado a estos estudios total o parcialmente. Desde hace años se puede consultar vía internet la mayoría de los programas de las asignaturas de periodismo digital de universidades norteamericanas, donde se incluyen cronogramas, recursos, actividades propuestas, apuntes de clase elaborados colectivamente por los propios alumnos, diarios personales de aprendizaje de los estudiantes y sistemas de evaluación que, al ser muchos de ellos de libre acceso, han servido de inspiración para aquellos centros donde se ha implantado la enseñanza del ciberperiodismo.

En Estados Unidos el Poynter Institute creó a través de una beca de la Fundación Knight Ridder en abril de 2005 la News University (NewsU). El objetivo principal con el que nació este proyecto fue ayudar a que el periodista comprenda y se adapte a la revolución digital, y para ello a través de su sitio en internet profesionales y estudiantes del periodismo de todo el mundo pueden reciclar conocimientos en cursos virtuales e interactivos, generalmente de matrícula gratuita. Según cifras de 2008, ya han participado en sus 65 programas más de 73.000 personas.

En 2008 el Knight Center for Journalism in the Americas también puso en marcha en Brasil el curso en línea «Periodismo 2.0: Oportunidades and Retos en la Era Digital», al que durante un mes accedieron gratuitamente periodistas brasileños sin necesidad de coincidir en tiempo y lugar. El curso estuvo dividido en módulos semanales que incluían presentaciones en Flash de 25 minutos, lecturas obligatorias y otras recomendadas, dos tareas, la participación en un blog, en el chat y un foro para interactuar con el profesor y los otros estudiantes.

También la Universidad de Columbia, en Nueva York, ha lanzado cursos en línea sobre diversas materias de acceso gratuito, al igual que la BBC. Los temas tratados son muy variados, y están enfocados a mejorar el periodismo especializado. Cómo ejercer la profesión en situaciones traumáticas, el uso del color en el diseño periodístico, la transformación en tabloides, una introducción a las matemáticas para periodistas, cómo perfeccionar el fotoperiodismo, el lenguaje de la imagen o los aspectos básicos de la información internacional son algunas de las materias ofertadas. Otro ejemplo similar se halla en Asia. El Ateneo de la Universidad de Manila fundó en 2001 el Center for Journalism, que ha ofertado desde entonces 38 cursos en línea (Sharma, 2008: 76).

La virtualización de la educación ha servido también para estimular la creatividad y el desarrollo de innovadoras políticas educativas, que han desembocado, por ejemplo, en la creación de redes de estudiantes de distintos países que han colaborado para realizar estudios comparativos de periódicos digitales (Frencken, Jacobi y Pager, 2006).

En España también se han implantado estrategias de aprendizaje adaptadas a entornos virtuales en el marco de la formación de comunicadores con objeto de familiarizarlos con los nuevos entornos digitales. Promover que el futuro periodista se

sienta cómodo en un marco multimedia de amplio espectro, determinado por la producción de contenidos para la World Wide Web, los dispositivos móviles o la televisión interactiva han sido objetivos prioritarios en los títulos de posgrado ofertados por los dos referentes nacionales con mayor tradición: la Universidad Oberta de Catalunya (UOC) y el Instituto Universitario de Posgrado.

Una de las primeras aproximaciones académicas al terreno del periodismo digital se produjo a finales de la década de los 90 en la UOC, con posgrados virtuales apoyados por el Grupo Zeta que partían de la idea de que «el periodista digital ha de ser un experto en la comunicación de contenidos informativos sobre soportes digitales interactivos» (Domingo, 2003). Con objeto de transmitir una enseñanza integral de la producción periodística en Internet, las áreas en las que se sustentaba esta enseñanza eran las siguientes: a) la sociedad de la información como contexto del periodismo digital; b) rasgos tecnológicos y comunicativos de Internet; c) organización y lenguaje en el nuevo medio; d) usabilidad y arquitectura de la información; e) documentación digital; f) aplicaciones para la producción de contenidos digitales; g) nueva estrategia empresarial, de gestión y marketing en entornos digitales.

La universidad pública también ha dejado constancia de su interés por esta forma de enseñanza. En 1998 inició su andadura el campus virtual de la UPV/EHU y desde entonces ha cumplido la misión de facilitar a la comunidad universitaria el conocimiento y la aplicación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo que respecta a su oferta docente, ésta se encuentra dividida entre las asignaturas totalmente virtuales y aquellas que combinan una formación virtual con la de apoyo a la docencia presencial.

Dentro de las primeras se encuentra la asignatura de “Periodismo en Internet”, que se estrenó en el campus virtual coincidiendo con su puesta en marcha hace ya trece años. Esta materia tiene como principal objetivo que los estudiantes tengan un conocimiento lo más aproximado posible de las principales características del periodismo, en todas sus vertientes en la era de Internet. Se busca que el alumnado conozca aquellos productos que las empresas y medios de comunicación están desarrollando en plataformas interactivas. Asimismo, también se persigue concienciar al alumno sobre la gran diversidad de posibilidades que le ofrece este nuevo medio como nueva herramienta informativa y la necesidad de usarlas para desarrollar una labor periodística de calidad. El alumnado ha de prepararse para el desempeño del ejercicio profesional en todo tipo de medios.

Entre las asignaturas que combinan la enseñanza virtual y la presencial, encontramos la de “Ciberperiodismo”, que nació con el objetivo de acercar al alumnado a las nuevas fórmulas de informar y entender el mercado de la comunicación después de los cambios acaecidos en el periodismo por la revolución de las nuevas tecnologías; un nuevo modelo de periodismo que se demanda cada vez con mayor fuerza en la sociedad de la información.

Tras la exposición de estos ejemplos, vamos a centrar el artículo en la presentación de un caso de enseñanza virtual en materia ciberperiodística de la

Universidad de Málaga, donde el eje central de las actividades propuestas es la convergencia mediática.

2. EL CASO DE PERIODISMO INTERACTIVO, EN LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Los estudios de Periodismo de la Universidad de Málaga se fundaron en 1992, y se han caracterizado desde su origen por su carácter innovador debido a la conexión existente entre las materias impartidas y las necesidades empresariales del momento. De hecho, la facultad de Ciencias de la Información de Málaga fue la primera en insertar una asignatura relacionada con los avances tecnológicos, internet y la sociedad de la información que se avecinaba, y se denominó Nuevas Tecnologías Informativas. Aún hoy, muchas facultades de comunicación no se han atrevido a incluir en sus planes de estudios asignaturas que aborden este nuevo contexto que afecta al perfil del profesional de la comunicación desde finales del siglo XX (Tejedor, 2007).

En la actualidad, las asignaturas específicas del área de Periodismo en la Universidad de Málaga han incrementado su multifuncionalidad. En ellas el alumno adquiere nuevas habilidades y, simultáneamente, se premia su nivel de iniciativa, una mentalidad profesional, el grado de adaptación a las rutinas y la asunción de ciertos convencionalismos que acompañan al ejercicio periodístico, mediante tareas en las que simulan actividades que asumen diariamente los profesionales de la información, lo que refleja un enfoque muy próximo a las exigencias del Plan Bolonia. Paralelamente, algunas de estas materias requieren una renovación constante para adaptar sus contenidos a contextos actuales que, debido a la influencia tecnológica, son muy cambiantes.

El campus virtual de la Universidad de Málaga ha agilizado la comunicación de dichos cambios. En el curso 2008/2009 estaban alojadas en él 42 asignaturas de la licenciatura de Periodismo, lo que ha permitido practicar una enseñanza híbrida que nace de la combinación de clases presenciales y el envío de instrucciones y materiales complementarios a través del campus virtual.

La asignatura optativa de segundo ciclo Periodismo Interactivo y Creación de Medios Digitales es una de las más veteranas en este sentido. En el curso 2002/2003 ya poseía página web propia, y fue de las primeras en adaptarse de una forma intensiva a la plataforma Moodle en el curso 2004/2005, aprovechando su vinculación natural con internet, la bidireccionalidad del entorno para establecer debates, conversaciones en tiempo real, recomendaciones y entregas de trabajos de los alumnos.

Esta materia está directamente relacionada con el futuro del periodismo, y por ese motivo fue objeto de un proyecto de innovación educativa en la Universidad de Málaga para ser ofertada en el curso 2006/2007 en formato virtual. Con este sistema se consiguió una docencia flexible que permitió al profesor afrontar su labor también cuando se desplazaba para participar en congresos o cuando estaba enfermo en casa, y también aproximó al estudiante a su futuro entorno de trabajo, marcado por la virtualidad y el trabajo en red. Con la implantación de internet en las empresas

informativas, la relación del redactor con las agencias, con los corresponsales y con las fuentes es fundamentalmente no presencial, incrementándose el número de reuniones y ruedas de prensa basadas en la videoconferencia.

La expansión de la banda ancha ha provocado una de las principales transformaciones en la historia de la producción periodística electrónica, favoreciendo la aparición y el desarrollo de medios multimedia que explotan simultáneamente las posibilidades expresivas del texto, la imagen fija, el vídeo y el audio. Oriella Network realizó en abril y mayo de 2008 una encuesta a 347 periodistas europeos para demostrar la alteración que habían sufrido las rutinas de los profesionales de la información. Entre las principales conclusiones, destaca que el 41.0 por ciento de los encuestados afirma que sus empresas esperan de ellos que produzcan contenido audiovisual, aunque sólo un 3.0 por ciento de esta muestra trabaja en una televisión. Además de esta ampliación de competencias y, por lo tanto, de responsabilidades, el 44.0 por ciento afirmaba mantener algún blog y un 70.0 por ciento aseguraba que en su medio publicaban contenidos generados por los propios usuarios.

Estos datos confirman que la producción multicanal y el trabajo en red son dos realidades de la empresa actual y queda así justificado que sobre estos dos ejes se haya diseñado la asignatura Periodismo Interactivo y Creación de Medios Digitales. Las habilidades multimedia e interactivas son valores en alza y asumir estos hábitos de forma natural durante el periodo de aprendizaje revaloriza el título universitario.

Además, el contexto actual, marcado por el auge del denominado periodismo ciudadano o participativo, ha acrecentado la necesidad de conocer las claves del funcionamiento de internet. Con objeto de sobrevivir en un marco en el que se confunden más que nunca las dimensiones profesional y doméstica de la transmisión de contenidos, se hace necesario la implantación de materias adaptadas a esta nueva realidad. Una realidad en la que se han redefinido las teorías clásicas de la comunicación, y donde la audiencia se ha transformado en el eje central del sistema. Entender el funcionamiento de este nuevo sistema y aportar soluciones satisfactorias para producir informaciones de calidad que atiendan las nuevas demandas del público se convirtieron también en objetivos de la materia.

2.1. Descripción de la experiencia

La asignatura Periodismo Interactivo trata de aproximar las rutinas de un nuevo periodismo que está en constante transición al alumno, combinando la visión conceptual con la introducción en el manejo de nuevas herramientas que permitan no sólo construir páginas web, sino también enfrentarse a las nuevas audiencias participando de la expansión de la web social, aprendiendo a compartir información y conocimiento, y transformando al estudiante en un actor real del proceso que diseñe un medio de comunicación con y para la audiencia (Rincón, 2008: 98). Su carácter innovador y tecnológico la convirtieron en la disciplina más idónea de la licenciatura para participar de este proyecto pionero basado en la enseñanza virtual, donde cobra un especial valor la constancia del alumno, la autosuficiencia, la responsabilidad, la planificación, la autodisciplina, la confianza en el profesor y poseer una empatía con el entorno de internet.

Durante el curso 2006/2007, esta experiencia piloto utilizó una web de acceso restringido como eje central, el campus virtual de la Universidad de Málaga, basada en Moodle, plataforma de código libre y en constante desarrollo (Llorente, 2007: 201). En este entorno, al que los alumnos accedían con contraseña, se recurrió al uso de tecnologías asincrónicas (foros, correo electrónico) y otras que requerían su aplicación en tiempo real (chat, videoconferencia).

El cambio de formato no perjudicó a los contenidos ya que las modificaciones fueron más de forma que de fondo. Los alumnos realizaron lecturas sobre la historia y el contexto que rodea a los nuevos medios y asimilaron las nuevas rutinas profesionales atendiendo a los cambios estructurales y tecnológicos de la industria, sin olvidar conceptos básicos como la ética, la credibilidad, el respeto a la audiencia o el contraste y la búsqueda de la calidad de la información. Con los ejercicios prácticos se pretendió simular una jornada laboral en un medio de comunicación, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos durante su vida académica (locución, edición de vídeo, documentación electrónica, periodismo especializado, redacción periodística, tecnología, deontología...) y demostraron su familiaridad con el entorno de internet aplicando el formato blog como nueva forma de periodismo, analizando el diseño de cibermedios propuestos por el docente, a la vez que profundizaron en las aplicaciones Dreamweaver, Flash y Photoshop. El último mes se dividieron en varios grupos, bajo la coordinación de un jefe de proyecto seleccionado por el docente, y construyeron un clip multimedia, que constituyó la otra gran novedad del curso. Los periodistas se sienten motivados y más satisfechos cuando pueden desarrollar su creatividad en una redacción (Lamuedra, 2007: 205), y otros de los objetivos de construir un reportaje multimedia han sido sondear y estimular la creatividad y la capacidad de iniciativa del alumno.

2.2. Diseño de la metodología docente

Los rasgos que caracterizan a un estudiante virtual son el autoaprendizaje y la capacidad reflexiva y de investigación (Hernández, 2007), y estos ejes han sido referencias clave para determinar la metodología docente. En primer lugar, para recordarle el grado de compromiso que adquiere al escoger este tipo de oferta formativa fue necesario fijar contactos periódicos y analizar la evolución del proyecto mediante el método de la encuesta.

El primer contacto directo se estableció dos meses antes del inicio oficial de la asignatura. Se colgó de la web la Encuesta de Nivel de Conocimiento para conocer el perfil del alumno matriculado, si éste se ajustaba a las tareas que se iban a plantear durante el curso, cuáles eran sus habilidades, sus inquietudes, qué disponibilidad de dispositivos tecnológicos tenían para la elaboración de las prácticas y las expectativas que éste tenía respecto a la asignatura. La primera semana del cuatrimestre tuvo lugar la única clase en un aula. Aunque fue optativa la asistencia, acudiendo el 55.0 por ciento de los matriculados, esta clase introductoria tuvo carácter presencial con objeto de presentar la asignatura y demostrar la proximidad del profesor. Garrison y Anderson (2003: 77) apuntan además que un encuentro inicial cara a cara del grupo puede acelerar el inicio de las actividades del alumno en el entorno virtual.

Durante la fase de análisis y diseño del curso, el docente analizó el sistema de aprendizaje implantado en otras universidades para abordar la materia de ciberperiodismo. Jprof (<http://www.jprof.com/onlinejn/onlinejn.html>), web creada por el profesor de periodismo de la Universidad de Tennessee James Glen Stovall, fue un punto de partida interesante para trazar una primera aproximación al mapa de las prácticas llevadas a cabo en este terreno. Otras referencias constantes durante el curso fueron los siguientes sitios especializados en la materia a impartir: Innovation in College Media, perteneciente a un grupo de discusión sobre el futuro de los estudiantes de comunicación; The Canadian Journalism Project y el blog de Mindy McAdams, profesora de la Universidad de Florida, Teaching Online Journalism. También fueron fijados como recursos recomendados para los estudiantes las suscripciones a Journalism.co.uk, Online Journalism Review, Cyberjournalist.net y Journalism.co.uk.

A través del diseño de un censo de las webs de asignaturas de ciberperiodismo se seleccionaron el método de evaluación y los contenidos más apropiados para desarrollar durante las catorce semanas fijadas para la docencia en el calendario académico, concretado en el diseño y producción de pruebas de evaluación continua y guías de estudio para orientar al alumno en la elaboración de dichas actividades.

El material didáctico del curso se diseñó respetando los recursos disponibles y la potencialidad multimedia e interactiva del entorno y, sobre todo, con una visión de continuidad. Además de acceder a textos, ilustraciones, simulaciones y vídeos, desde el año 2007 los alumnos de esta materia asisten a videoconferencias; consultan bases de datos extranjeras; realizan seminarios interactivos de la Universidad de Columbia (Nueva York) sobre nuevos medios; algunos se matriculan en cursos de la News University; visitan las emisiones en tiempo real de congresos (Congreso de Comunicación Interactiva en Málaga, el Congreso de Periodismo Digital de Huesca, el International Symposium on Online Journalism en Austin, Texas); debaten noticias de actualidad vinculadas a la materia y aprenden a dominar las aplicaciones requeridas en la asignatura basándose en tutoriales y en el soporte a sus dudas ofrecido a través del foro.

Aunque todos los años los alumnos indican en la encuesta inicial que prefieren elaborar trabajos individuales durante el curso, se intenta generar el sentimiento de comunidad, construyendo colectiva y colaborativamente un glosario de términos relacionados con los cibermedios; participando en debates sobre temas de actualidad que afectan al periodismo digital; dando la oportunidad a que asuman el rol de moderadores en debates y corrigiendo las intervenciones de sus compañeros.

Y aunque en la actualidad ya ha concluido el proyecto, se continúa destinando el último mes a poner en práctica diversas técnicas de dinámica de grupos ya que están obligados a crear colectivamente reportajes multimedia, donde los estudiantes tienen que dibujar el boceto, diseñar y producir el paquete informativo demostrando el conocimiento de todos los contenidos, teóricos y prácticos, recorridos durante el cuatrimestre. Para fomentar la cooperación en red hacen un intensivo uso de herramientas externas a la plataforma del campus virtual, como el videocorreo electrónico, Skype, Messenger, Flickr, Picasa y otras webs que permiten almacenamiento e intercambio de ficheros (Palomo, 2007).

2.3. Un alumnado proactivo

Para monitorizar e implementar la asignatura se recurrió a las encuestas a alumnos. El estudiante se sintió a través de ellas involucrado directamente en todo el proceso, ya que se pensó en él como en un prosumidor (Islas, 2009: 27). Existió una demanda por parte del profesor para que el alumno generara críticas constructivas que favorecieran el perfeccionamiento del sistema, y para ello el docente debe valorarlo y confiar en él, entendiendo al alumno como una pieza clave para el buen desarrollo del proyecto. Durante el curso se colgaron de la plataforma virtual tres cuestionarios dirigidos al alumnado para conocer su grado de adaptación, su nivel de comodidad, y también ellos evaluaron la dificultad de los contenidos, mostraron sus preferencias de visualización en las distintas formas en las que se les podían presentar pruebas y realizaron propuestas de mejora, como fue la autocrítica, materializada en la corrección pública de los trabajos de los compañeros a través de los foros.

Respecto a las formas de contacto, aunque el correo electrónico permite una comunicación multidireccional e interpersonal y se considera uno de los ejes básico de las tutorías virtuales (Ezeiza, 2007: 151), es un sistema de comunicación privado sin un efecto público inmediato. Por este motivo se recomendó al alumno el uso preferente de los foros, espacios de comunicación continua donde los estudiantes pudieron resolver dudas de compañeros incluso antes de la intervención del profesor, ganando a la vez tiempo y confianza en sí mismos.

Por último, indicar que no existió un examen final porque todos los alumnos decidieron acogerse voluntariamente al sistema de evaluación continua, con el que sellan un compromiso de acceso regular a la asignatura, un incremento de la interactividad, y con la entrega periódica de trabajos individuales y colectivos y la práctica regular del trabajo en red, se contempla su evolución desde una óptica más objetiva. Estas tareas se depositaron en los espacios habilitados para ello en el campus virtual de la UMA. Los alumnos subieron a los foros correspondientes todos los trabajos realizados, con objeto de que pudiesen comparar sus ejercicios con los de otros compañeros, que pudiesen leer las críticas realizadas por el docente a cada tarea e incluso incrementarla añadiendo su particular punto de vista, dotando de una mayor transparencia al proceso evaluador.

3. RESULTADOS²

El primer resultado objetivo que tuvo ofertar Periodismo Interactivo y Creación de Medios Digitales como asignatura virtual en la Universidad de Málaga fue el aumento exponencial del número de matriculados, pasando de 17 alumnos en el curso 2005/2006 a los 75 en el 2006/2007.

Además, el aprendizaje fue fundamentalmente horizontal, ya que el alumno estuvo influido no sólo por el profesor, sino también por otros agentes externos (medios de

² Para obtener los datos de este apartado se contrastó el número de matriculados en la asignatura durante distintos cursos académicos. También se alojó durante un mes una encuesta en el campus virtual invitando a participar en ella a todos los alumnos matriculados en la materia para, una vez concluida y publicadas las notas, recoger sus impresiones sobre la experiencia de cursar una materia en formato virtual. El 60 por ciento de la población completó dicha encuesta.

comunicación, foros de discusión, webs visitadas, comentarios recibidos en sus bitácoras realizados por usuarios anónimos de internet) e internos (compañeros). En este sentido se modernizó no sólo su formato, sino también su contenido, más próximo a la realidad de la empresa multimedia.

El último contacto virtual con los alumnos se produjo al concluir el curso, y el objetivo marcado fue reflexionar sobre la experiencia, detectando las debilidades y las fortalezas de la misma a través de una encuesta. Aquí se reproducen los resultados relacionados con la actividad más vinculada con la convergencia, la elaboración del reportaje multimedia:

1. Sólo el 1.6 por ciento de los alumnos creyó que la experiencia de trabajar en grupo fue negativa, y para el 42.6 por ciento fue el ejercicio con el que más aprendieron y con el que más disfrutaron en su elaboración.
2. El hecho de que el docente determinara los integrantes de cada grupo, para respetar una situación a la que se enfrentarán en cualquier empresa, donde normalmente no se puede escoger a los compañeros de trabajo y las tareas se reparten equitativamente, implicó: que el alumno aprendiera a desenvolverse más en un nuevo entorno (67.2 por ciento); que el estudiante conociera a nuevos compañeros de la carrera (51.6 por ciento) y, por lo tanto, se fomentó que el estudiante fuera más sociable (27.9 por ciento). El 19.7 por ciento de los casos creyó que se había hecho más responsable, el 27.0 por ciento utilizó por primera vez herramientas de comunicación en red para mantener reuniones e intercambiar archivos.
3. La satisfacción general del alumnado no garantiza una mejora del aprendizaje. Sin embargo, la coincidencia entre la oferta de contenidos y las necesidades de los alumnos sí demuestra el éxito del proyecto. El dato de que el 55.7 por ciento creyera que sus conocimientos de periodismo digital y construcción de medios digitales al concluir la asignatura eran medios-altos, frente al 95.0 por ciento que al iniciar el curso tenía un nivel bajo o nulo de este ámbito, certificó también un éxito en la transmisión y asimilación de los contenidos.
4. Para evaluar la idoneidad de la renovación de las actividades propuestas durante el curso, se pidió al alumno que seleccionará con la que más había aprendido y con la que más había disfrutado en su elaboración. El orden de las pruebas en función al nivel de conocimiento adquirido lo encabezó el reportaje multimedia colectivo (58.5 por ciento), seguido de la construcción de una web informativa (38.5 por ciento), la creación del blog (8.2 por ciento), la elaboración del glosario (6.6 por ciento), el análisis formal de las webs informativas propuestas por el docente (3.3 por ciento) y el debate (0.8 por ciento). En el ranking en el que se valoraba el grado de disfrute de los ejercicios, destacó de nuevo en primer lugar el reportaje multimedia (42.6 por ciento).
5. El 78.7 por ciento consiguió uno de los objetivos planteados: se convirtieron en autodidactas y se sintieron preparados para futuros reciclajes de conocimientos

4. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES GENERALES

Periodismo Interactivo es desde sus orígenes una asignatura dinámica, con una constante renovación de contenidos con objeto de adaptarse a la evolución que sufre la profesión periodística. La flexibilidad exigida al periodista, marcada por un dominio de nuevos lenguajes y técnicas, su especialización de conocimientos y, en definitiva, su perfil multitarea con habilidades en materia de redacción, fotografía, edición de textos, audio y vídeo, y maquetación debe condicionar las materias de dimensión práctica que intentan aproximar la actividad profesional al alumnado, generando ejercicios de simulación que faciliten su futura inmersión en el mercado laboral que han elegido. La primera conclusión del caso estudiado es que el espacio de

enseñanza virtual favorece esta relación, porque se producen acciones que deberán practicar regularmente cuando pasen a la etapa profesional, fomentando la creación de comunidades, moderando intervenciones, anticipándose a las necesidades informativas de su audiencia, diseñando estrategias comunicativas y aplicando la claridad expresiva en línea.

La impresión más extendida entre el alumnado que se inscribió voluntariamente a este proyecto fue que este modo de trabajo estimula su capacidad de aprendizaje, y esa reinención permanente de conocimientos deberá ser una constante en su etapa laboral. Durante los cuatro meses que duró el curso, no sólo se subrayó la necesidad de generar pautas de autoaprendizaje para manejar nuevas aplicaciones aún cuando los alumnos ya hayan concluido su periodo de formación académica. Algunas actividades, como la elaboración de una bitácora o el proyecto final de reportaje multimedia en grupo, sirvieron también para aproximar y adaptar al futuro periodista a la cultura de la participación. Esta idea, unida al relevo que ha sufrido el concepto tradicional de experto a favor de la implantación de la inteligencia colectiva (O'Reilly, 2005), plasmada en espacios populares como Wikipedia, son dos sugerencias vitales para implantar en asignaturas vinculadas, especialmente, al área de las Ciencias Sociales.

En este entorno participativo también el docente se transformó en aprendiz asumiendo con naturalidad la tarea de ampliar conocimientos constantemente, inspirándose en modelos ya establecidos. Otro ejemplo de ello es Patrick Phillips, fundador de I Want Media, quien se comprometió a impartir un curso de periodismo digital en la Universidad de Nueva York en 2005, y antes de empezar el semestre pidió sugerencias y consejos en internet para afrontar su primera incursión en la docencia.

Además, esta asignatura ha significado un reto y una oportunidad para repensar no sólo la docencia, sino también la forma en la que debe ejercerse la profesión, y demostrar que se está abierto a los cambios y, sobre todo, a la acción de todas las partes implicadas en el proceso. El alumno se muestra más activo en este contexto, al igual que las audiencias han adquirido un rol más destacado en los escenarios informativos. No se trata, por tanto, de presentar contenidos o datos, sino de facilitar técnicas que favorezcan el uso y la práctica de dichos contenidos. Y, al igual que ocurre en el terreno profesional, ya se han trazado nuevas vías de crecimiento en un entorno marcado por la constante invención de nuevas posibilidades. Espacios como Second Life fortalecen los entornos virtuales y representan un espacio idóneo para localizar fuentes, estimular la creatividad del estudiante, realizar simulaciones y preparar al alumno en un entorno seguro para protagonizar experiencias que vivirá en el mundo real, y aprender de los errores cometidos (Rach, 2007). Convertir una wiki en una redacción virtual en la que debatir para seleccionar las informaciones más relevantes de la jornada, su ubicación y el espacio dedicado es otra de las innovaciones que se pueden implantar en la docencia del periodismo.

La puesta en marcha de este proyecto de asignatura virtual permitió conjugar las circunstancias personales y/o profesionales con las exigencias académicas, sin que la ubicación, los compromisos laborales o una enfermedad impidieran que el alumno se acogiera a sistemas de evaluación continua o que realizara un seguimiento regular

de la asignatura. Éste fue el principal atractivo para los matriculados, quienes además de introducirse en la alfabetización digital, gozaron de una gran flexibilidad dada la ausencia de unas ataduras horarias, la inexistencia de solapamientos con otras materias y la desaparición de los traslados a la universidad, lo que fue especialmente aplaudido por estudiantes de movilidad.

La mayoría de las iniciativas que surgieron de aquel experimento llevado a cabo en 2007 se han transformado en prácticas habituales en la docencia actual de dicha asignatura que se imparte en formato semipresencial. Así, por ejemplo, se ha intentado invertir el control de la información, y muchos alumnos han dejado de ser receptores pasivos para tomar la iniciativa de proponer actividades, recomendar lecturas, localizar fuentes o avisar de noticias de actualidad relacionadas con el ciberperiodismo. Esta dinámica, basada en la necesidad de ser activos en el entorno digital, ha reforzado la autodisciplina del estudiante, su capacidad para localizar recursos que resuelven sus problemas en un breve espacio de tiempo, la inmediatez de sus respuestas, su naturalidad para desenvolverse en la plataforma y, en definitiva, su nivel de interacción. Cambios que repercuten en un perfeccionamiento social y tecnológico del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOMINGO, D. (2003). *Aprendiendo a utilizar las herramientas del periodismo digital. Contrastes entre la enseñanza virtual y presencial*. UOC. Accesible en: <http://www.uoc.edu/dt/20205/index.html>. Fecha de consulta: 25.09.09.

EZEIZA RAMOS, A. (2007). "Tutoría on-line en el entorno universitario". *Comunicar* 29, 149-156.

FRENCKEN, H.; JACOBI, R. y PAGER, K.(2006). "E-Learning and International Education in The Netherlands". *Educause Quaterly*, 2. 72-73.

GARRISON, D.R. y ANDERSON, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. Nueva York: RoutledgeFalmer.

HERNÁNDEZ, P. (2007). "Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea". *No Sólo Usabilidad Journal*; 6. Accesible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>. Fecha de consulta: 10.08.09.

Innovation in College Media. Accesible en <http://www.collegemediainnovation.org>. Fecha de consulta: 30.06.11.

ISLAS, O. (2009). "La convergencia cultural a través de la ecología de medios". *Comunicar* 33; 25-33.

JPROF, The web site for teaching journalism. Accesible en <http://www.jprof.com/index.html>. Fecha de consulta: 30.08.09.

250 *La convergencia aplicada a la enseñanza virtual del ciberperiodismo*

LAMUEDRA, M. (2007). "Estudiantes de Periodismo y prácticas profesionales: el reto del aprendizaje". *Comunicar* 28; 203-211.

LLORENTE, M.C. (2007). "Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos". *Comunicar* 28; 197-202.

McADAMS, M. *Teaching Online Journalism*. Accesible en: <http://mindymcadams.com/tojou/> Fecha de consulta: 30.06.11.

O'REILLY, T. (2005) "What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". *O'Reilly.net*. Accesible en: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> Fecha de consulta: 30.08.09.

ORIELLA NETWORK (2008). "European Digital Journalism Study - How the Digital Age has affected journalism and the impact for PR". Accesible en: http://www.manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/EDJS_June08_27.pdf Fecha de consulta: 25.08.09.

PALOMO, B. (2007). "Análisis de la primera experiencia de asignatura virtual en los estudios de Periodismo de la Universidad de Málaga" en *Innovación Educativa y Enseñanza Virtual para la incorporación al EEES en la Universidad de Málaga*. Málaga: Servicio de Innovación Educativa, Universidad de Málaga.

RACH, A. (2007). "UNCP journalism class gains experience in virtual world". University Newswire, University of North Carolina. Pembroke. Accesible en: http://www.uncp.edu/news/2007/second_life.htm Fecha de consulta: 25.08.09

RINCÓN, O. (2008). "No más audiencias, todos devenimos productores". *Comunicar* 30; 93-98.

SHARMA, D. (2006). "Online Technologies kill distance in learning managing participation in Online Journalism courses". *Journal of Creative Communications*, 1; 75-81.

TEJEDOR, S. (2007). *Retrato de la enseñanza del ciberperiodismo*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

The Canadian Journalism Project, "Teaching Online Journalism". Accesible en: http://jsource.ca/english_new/category.php?catid=67. Fecha de consulta: 30.06.11.

Breve semblanza biográfica de los autores

Bella Palomo es Profesora de Universidad de Málaga. Durante los últimos años viene dedicando su labor investigadora al terreno del Periodismo en Internet, ámbito en el que también imparte su docencia. Sus principales áreas de investigación dentro del Ciberperiodismo son el diseño y el rol del profesional. Destaca también su participación en diversos proyectos de investigación, tanto de ámbito nacional como internacional y de cooperación con Iberoamerica. También tiene editados diversos libros que profundizan en el ciberperiodismo.

Koldo Meso Ayerdi es Profesor Titular de Universidad del País Vasco. Durante los últimos once años viene dedicando su labor investigadora al terreno del Periodismo en Internet, ámbito en el que también imparte su docencia. Fruto del interés por esta materia es su colaboración en varias revistas de carácter científico en forma de artículos y su participación en diversos proyectos de investigación, tanto nacionales como de cooperación con Iberoamerica, que abordan la misma. Asimismo, también es coautor de diversos libros que profundizan en el ciberperiodismo.

(Recibido el 19-02-2010, aceptado el 27-06-2011)