



EFIVOS PROJECT
KA3 ERASMUS+ PROGRAMME

PERIÓDICO ELECTRÓNICO DE LA JUVENTUD

El manual de metodología **EFIVOS** sobre la creación de equipos de jóvenes periodistas que dirigen sus periódicos electrónicos



Las opiniones expresadas en esta obra son responsabilidad del autor o autores y no reflejan necesariamente la política oficial del Consejo de Europa. Se autoriza la reproducción del material de esta publicación únicamente con fines educativos no comerciales y a condición de que se cite correctamente la fuente.

Todas las solicitudes relativas a la reproducción o traducción de todo o parte del documento deben dirigirse a la Dirección de Comunicación: **añadir correo**

Autores en colaboración:

Ioanna Papaioannou, Maria Trochopoulou

Editora:

Sarah

Contribuidores:

Network for Children's Rights, Action Synergy S.A.,
Dedalus Cooperativa Sociale, medien+bildung.com,
Citizens In Power, Mobilizing Expertise, Inercia Digital

Gracias a:

Aristea Protonotariou, Sotiris Sideris, Myrto Symeonidou

Diseño Gráfico:

Klouvidaki Marilena

Publicación: Abril 2021

Contenido

¿Qué es la Guía del Profesional de EFIVOS?	04
1. ¿Qué es EFIVOS?.....	04
2. ¿Qué consiguen los jóvenes participantes con EFIVOS?.....	06
3. ¿Por qué es importante el enfoque EFIVOS?.....	07
4. Cómo implementar EFIVOS	07
4.1 Preparación	07
4.1.1 Creación del equipo profesional.....	07
4.1.2 Roles del proyecto.....	08
4.1.3 Habilidades profesionales	09
4.1.4 Crear la base: un marco para el programa	10
4.1.5 Planificar el programa	11
4.1.6 Alcanzar a los participantes	11
4.1.7 Consideraciones prácticas	12
Espacio apropiado	12
Equipamiento	13
Cómo decidir qué equipamiento hace falta	14
Softwares para el desarrollo de competencias digitales	14
4.1.8 Página Web	15
4.1.9 Consentimiento firmado y formulario GDPR (Reglamento General de Protección de Datos).....	16
4.2 Formación	16
4.2.1 Formando a los participantes jóvenes en EFIVOS	16
4.2.2 La primera reunión - orientación	17
4.2.3 Organizar la fase de formación	18
4.2.4 Reuniones editoriales	19
4.2.5 Clases de periodismo	20
4.2.6 Evaluación.....	21
4.3 Creando el periódico electrónico	21
4.3.1 ¿Qué es un periódico electrónico?.....	21
4.3.2 El logo y diseño del periódico electrónico	22
4.3.3 El contenido del periódico electrónico.....	22
4.3.4 Roles	23
4.3.5 Política Editorial	24
4.4 Llevando a cabo el periódico electrónico	25
4.4.1 Producción de contenido, edición y traducción	25
4.4.2 El papel de las fechas de entrega	26
4.5 Publicación.....	26
4.6 Abriéndose a la comunidad.....	26
5. Apéndices	28
Apéndice 1: Socios	28
Apéndice 2: Grupos de Enfoque para crear el diseño y objetivos de EFIVOS.....	30
Apéndice 3: Preguntas para los jóvenes participantes del grupo de enfoque en la	31
primera reunión – orientación	
Apéndice 4: Ejemplo de Política Editorial de Jóvenes Periodistas	32
Apéndice 5: Ejemplo de formulario de consentimiento	34
Apéndice 6: Ejemplo de estructura de una reunión editorial	35

What is the EFIVOS Methodology Handbook?

La Guía del Profesional de EFIVOS es la metodología ampliada del programa Jóvenes Periodistas y una práctica de aprendizaje no formal sobre medios de comunicación y alfabetización informativa. Proporciona orientación a los educadores, trabajadores sociales/monitores juveniles y profesionales de los medios de comunicación para apoyar a los jóvenes procedentes de entornos socioeconómicos menos favorecidos en las actividades de los medios de comunicación y para animarles y equiparles con competencias para participar en la producción de medios como creadores de medios digitales mediante la gestión de sus propios periódicos electrónicos.

Este manual es una guía paso a paso que proporciona toda la información necesaria a los formadores para crear equipos de jóvenes periodistas que gestionen y dirijan sus propios medios digitales. También aporta consejos sobre cómo tratar las necesidades de este grupo de edad en particular para poder apoyarles y ayudarles a convertirse en la voz del futuro.

1. ¿Qué es EFIVOS?

EFIVOS es un programa KA3 Erasmus+ cuyo objetivo es ayudar a los jóvenes de origen inmigrante y de minorías étnicas a integrarse en la sociedad desarrollando sus habilidades mediáticas. Además, hace especial hincapié en el empoderamiento de las mujeres, para aumentar su voz en el ámbito de los medios de comunicación y a través de las nuevas tecnologías de la comunicación.



Encouraging and Fostering Inclusive Values among youth by increasing awareness and enhancing knOWledge and Skills requirements in a digital era. (Alentando y Fomentando Valores Inclusivos entre los jóvenes con la concienciación y mejora de conocimientos y aptitudes necesarias en la era digital).

EFIVOS también significa “adolescente” en Griego.

EFIVOS lleva a escala el programa Jóvenes Periodistas, una iniciativa desarrollada por la Red de los Derechos de la Infancia en Atenas, Grecia, y lo promueve a través de una asociación de siete organizaciones en seis países (ver apéndice 1). En el marco del programa Jóvenes Periodistas,

los jóvenes refugiados, migrantes y griegos dirigen su propio periódico impreso Aves Migratorias, que se distribuye como encarte del periódico griego I Efimerida ton Sintakton, así como la radio web Diente de León. A través de esta iniciativa, el objetivo es transmitir los principios y valores del periodismo, promover el diálogo intercultural, ayudar a los adolescentes y jóvenes adultos a ejercer sus derechos básicos, como el derecho a la libertad de opinión y expresión, potencia su integración social y combatir la xenofobia.

EFIVOS pone el énfasis particularmente en el empoderamiento de la mujer, para aumentar su voz en los medios y a través de nuevas tecnologías de la comunicación.

Para más información sobre la historia de Jóvenes Periodistas entre en [\[Jóvenes Periodistas y Aves Migratorias\]](#).

El objetivo principal de EFIVOS es el desarrollo de las habilidades de los jóvenes para trabajar con los medios digitales. Las sesiones de formación se organizarán de manera que los jóvenes adquieran conocimientos sobre los medios de comunicación y la alfabetización digital, se dediquen profesionalmente a estos oficios y entren en la industria de los medios digitales, e incluso pongan en marcha un nuevo negocio en el ámbito de los medios de comunicación.

Para ello, EFIVOS consta de ocho componentes:



Además, a los jóvenes se les enseñará a mejorar sus competencias lingüísticas y desarrollar competencias sobre traducción.

2. ¿Qué consiguen los jóvenes participantes con EFIVOS?

Al participar en EFIVOS, los jóvenes desarrollan un amplio rango de habilidades técnicas y competencias esenciales para el ámbito laboral, así como la participación democrática en la sociedad. Para la recopilación de estas habilidades y competencias, el equipo del proyecto EFIVOS se basó en el contenido del programa original de Jóvenes Periodistas, así como en los resultados de los grupos de enfoque con jóvenes y profesionales de los distintos países participantes (apéndice 2).

En cuanto a competencias técnicas, estas abarcan el rango completo de habilidades que se requieren para la producción mediática tal como indica la estructura EFIVOS previa:

- Aprender a escribir en el registro apropiado
- Técnicas interrogativas
- Usar una cámara/ grabadora de voz
- Editar (contenido escrito, auditivo, y visual)
- Planificar e investigar
- Usar las redes sociales para alcanzar eficazmente a la audiencia, etc.

La lista entera de las habilidades técnicas que los jóvenes participantes pueden desarrollar en EFIVOS aparece en la sección 4.1.3.

En cuanto a las competencias para el ámbito laboral, el proceso editorial garantiza que los participantes deben:

- Colaborar y adaptar
- Pensar de manera creativa
- Convertirse en resolutores de problemas
- Dar y actuar según la evaluación
- Prestar atención a la calidad de su trabajo y desarrollar su oficio
- Cumplir las fechas de entrega

A través de su trabajo en EFIVOS, los jóvenes desarrollan competencias para la participación democrática ejerciendo sus derechos humanos fundamentales, como la libertad de expresión, libertad de discurso, o libertad de pensamiento. Mientras crean contenido y participan en el proceso editorial, los jóvenes también desarrollan un entendimiento crítico sobre el mundo que les rodea, dándose cuenta, por ejemplo, de qué voces están siendo escuchadas y cuáles de ellas silenciadas. Aprenden a calibrar la fiabilidad y veracidad de distintas fuentes de información, y desafiar las representaciones de los medios que sean estereotípicas o subjetivas, evitando ellos mismos dichas prácticas.

Finalmente, al ser parte de un equipo que produce un producto de buena calidad que es disponible para el público, los jóvenes participantes desarrollan un sentimiento de orgullo y una mayor autoestima y confianza.

3. ¿Por qué es importante el enfoque EFIVOS?

Los medios digitales son una fuerte herramienta con la que minorías y personas de entornos desfavorecidos pueden ser escuchadas. Pero, para que sean entendidas, tengan un impacto, y lleguen a una mayor audiencia y a responsables políticos, el mensaje tiene que elaborarse.

A través de los medios digitales, los jóvenes han encontrado un canal por el que pueden compartir sus pensamientos, ideas e historias pero esto, en muchos casos, pasa desapercibido. También pueden ser cautelosos a la hora de compartir contenido en el dominio público por miedo a recibir respuestas negativas.

EFIVOS crea un espacio seguro e inclusivo para que los jóvenes participantes expresen sus preocupaciones, necesidades y pensamientos. No es una sola persona exponiéndose a la reacción del público, sino que EFIVOS proporciona una plataforma donde muchos crean contenido colaborativo para alcanzar una meta concreta. EFIVOS cultiva las habilidades y competencias que permitirán a los jóvenes a ser creadores activos, en vez de consumidores de información pasivos.

Para saber más sobre la evidencia de EFIVOS como buena práctica entre en [\[EFIVOS como modelo de buenas prácticas\]](#).

4. Cómo implementar EFIVOS

4.1 Preparación

La planificación y elaboración del programa se realiza en dos fases. Primero, la creación del equipo profesional que establece la estructura – el marco del programa en el que se producirán los resultados mediáticos. En la segunda fase, se crea el equipo de jóvenes que trabaja con los profesionales para acordar los productos: el estilo, forma/estructura, y contenido que quieren crear para su periódico electrónico, y co-construir el plan de entrega.

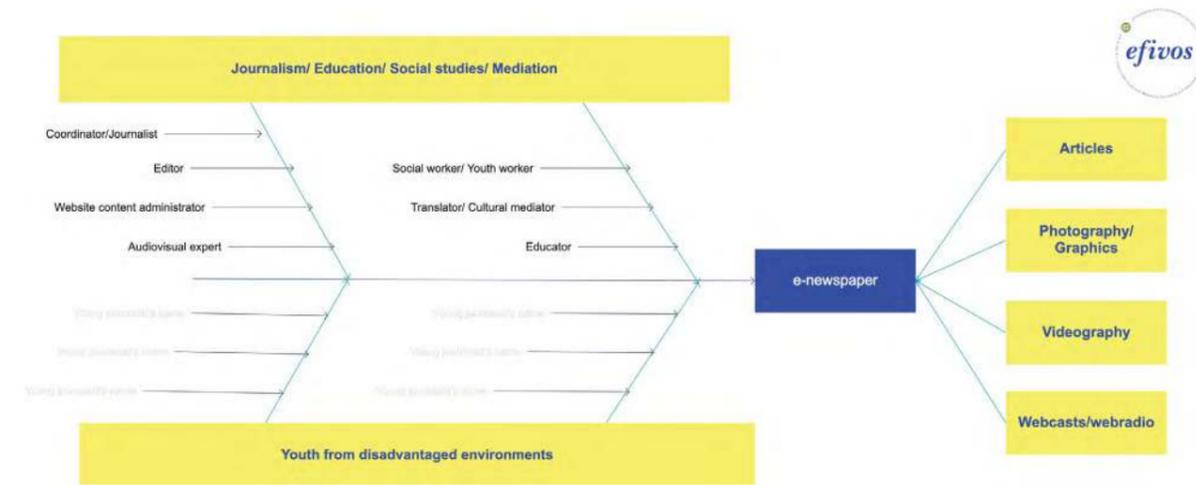
4.1.1 Creación del equipo profesional

El equipo que forme y modere a los jóvenes requerirá un rango de habilidades profesionales y experiencia relacionadas a los ocho componentes del programa. Puede que estos profesionales no tengan las habilidades exactas que se requieren en los componentes, pero podrán adquirir estas habilidades fácilmente si estas están relacionadas con lo que ya saben. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la calidad del progreso del aprendizaje de los jóvenes participantes dependerá de la calidad del conocimiento y habilidades de los profesionales que los formen.

También será necesario que algunos de los miembros del equipo profesional, al menos, aporten la experiencia en cuanto a formación/enseñanza y de haber trabajado con jóvenes de entornos desfavorecidos. Donde no sea posible crear un equipo con miembros que tengan esta experiencia, se deberían establecer planes de tutoría para que estos puedan desarrollarla con la ayuda profesional de otro compañero.

El formador/coordinador principal del proyecto tendrá que crear el equipo según (a) los roles que el proyecto EFIVOS requiera y (b) las competencias que los participantes tengan que desarrollar mientras participan en los componentes del proyecto.

4.1.2 Roles del proyecto



El rol principal del proyecto es el de **coordinador**. Este tendrá que ser un periodista profesional que organice el equipo y actúe como redactor jefe. El coordinador es el responsable de garantizar que el proyecto se realice según las tareas explicadas en la sección 4.1.4.

Editor

Un periodista profesional que apoye el trabajo del coordinador. La mayor responsabilidad del editor es la de editar el contenido que crea el equipo y también cooperar con el coordinador en otros procesos del proyecto.

Trabajador social/ trabajador con jóvenes/ educador

Profesionales con experiencia trabajando con jóvenes de entornos desfavorecidos para aportar ayuda y apoyo a los participantes.

Administrador del contenido Web:

Un profesional del campo de medios digitales responsable de todo el material que se suba online. El papel incluye la administración general de la página web y la comunicación y cooperación con el desarrollador web.

Experto audiovisual

Un profesional responsable de los productos y equipos de imagen, sonido y vídeo. El papel también puede incluir el diseño gráfico.

Traductores/mediadores culturales:

Profesionales responsables de la mediación cultural y/o traducción y edición de textos de los idiomas hablados en el equipo. Son responsables de minimizar las brechas de idiomas/culturales entre los miembros del equipo. Durante las clases de periodismo y las reuniones editoriales, se anima a los participantes a asumir el papel de traductor si los profesionales no están disponibles.

Socios externos

Profesionales mediáticos y formadores en medios digitales que realicen talleres sobre medios digitales y periodismo para el equipo.

4.1.3 Habilidades profesionales

Habilidades técnicas y organizativas

Las actividades y competencias que los jóvenes participantes tendrán que desarrollar se exponen a continuación por los componentes de EFIVOS.

Los profesionales que lleven a cabo estos componentes tendrán que tener las habilidades correspondientes.



1. Gestión Editorial

- diseñar y aclarar al equipo el producto final;
- dar una orientación clara al equipo en lo que tienen que conseguir/producir;
- proporcionar una línea de tiempo para la producción de contenido;
- interpretar y seguir un resumen editorial;
- gestionar el tiempo para mantenerse dentro de las fechas límite;
- gestionar las diferencias de opiniones en las decisiones editoriales y de contenido;
- presidir y contribuir a las reuniones editoriales; éticas del periodismo – derechos y deberes; trabajo en equipo;
- el concepto de la libertad de expresión y los dilemas morales al aplicarlo.
- comprender la complejidad de producir en medios digitales



2. Producción de contenido

- buscar nuevos temas sobre los que informar / encontrar inspiración para un artículo
- investigar y evaluar la calidad de una fuente entender y reconocer las noticias falsas referenciar fuentes & derechos de autor narración
- escribir noticias
- crear contenido atractivo para llegar a la mayor audiencia corrección
- ser original



3. Estructurar entrevistas

- realizar una entrevista
- interactuar con personas de otras partes del mundo interactuar con la población local
- crear entrevistas escritas/de audio/vídeo técnicas interrogativas
- acostumbrarse a coger apuntes
- narración escucha activa



4. Cómo escribir un artículo

- escribir un artículo o un texto expresar ideas adecuadamente escribir para medios periodísticos
- el uso apropiado del lenguaje para atraer al público escribir historias de noticias
- narración
- familiarizarse con los formatos y estilos de texto



5. Reportaje de fotografía

- realizar fotografías correctamente reportajes fotográficos
- fotografía de narración manejar una cámara
- controlar los ajustes y efectos de las imágenes
- entender la composición, ángulo, luz, corrección de color



6. Diseño gráfico

- conocer las habilidades básicas compositivas y normas básicas de creatividad en el diseño
- conocimiento estético
- crear contenido original editar contenido



7. Webcasting / radio-web

- grabar y editar audio;
- convertir pistas de audio y entender los formatos de los ficheros;
- diseño de sonido;
- producir un programa de radio; producir un podcast;
- conseguir habilidades de comunicación y expresión verbal.
- crear vídeos
- manejar una cámara y grabar vídeos edición de vídeos



8. Desarrollar herramientas online & periódico electrónico

- crear la distribución digital de los medios digitales escribir para distintos medios
- gestionar redes sociales edición online
- usar un sistema de gestión de contenido (CMS) como WordPress
- presentar la imagen del proyecto
- subir textos, imágenes, audios, y vídeos
- crear hojas de estilo

Otras disposiciones y habilidades que se requiere a los profesionales

Los profesionales de EFIVOS tendrán que tener una gran capacidad de organización y mantener un nivel de disciplina productivo entre los jóvenes participantes para garantizar que sigan motivados a seguir en el proyecto. Los jóvenes del proyecto tienen una gran variedad de habilidades y experiencias. Todos los miembros del equipo profesional tendrán que poder acomodarlas, sea individual o colectivamente con otros compañeros, y específicamente tendrán que:

- ser estrictos razonablemente
- ser pacientes
- establecer expectativas específicas para los jóvenes participantes
- darle responsabilidad a los jóvenes para que entiendan las consecuencias de los actos que realizan (buenos y malos) y la importancia de la confianza en ellos
- entender el papel de los retos y estructuras en el aprendizaje, y organizar las sesiones según ello
- saber cuándo no pueden resolver un problema por sí mismos y a quien pedirle ayuda – especialmente cuando haya problemas emocionales, de comportamiento o relacionados con la salud mental.

Además, deben aprovechar al máximo la capacidad y las habilidades del equipo y trasladarles la importancia del compromiso.

4.1.4 Crear la base: un marco para el programa

Debido a la ambición de los jóvenes participantes, el programa EFIVOS requiere una planificación y coordinación cuidadosa. La siguiente lista esquematiza las actividades clave donde el coordinador tiene que planificar y llevar a cabo con el apoyo del equipo – delegar las tareas cuando sea posible para sacar el máximo partido al equipo.

- elaborar un plan del proyecto y sistema de monitorización
- programar y coordinar las reuniones del equipo profesional
- organizar eventos y talleres
- buscar nuevos miembros para el equipo de jóvenes
- tener formularios de consentimiento firmados de un familiar/tutor legal
- organizar el proceso de traducción con los traductores/mediadores culturales

- invitar a profesionales de distintos campos a conocer al equipo
- organizar visitas a locales profesionales como imprentas de periódicos, oficinas de medios de comunicación, estaciones de radio, etc.
- Comunicarse y colaborar con instituciones educativas y ONGs
- Organizar la asistencia a eventos, presentaciones, conferencias, etc.
- Decidir cómo los participantes pueden obtener el reconocimiento formal por su participación, como por ejemplo, certificados, prácticas, becas, etc.

4.1.5 Planificar el programa

En la primera reunión del proyecto, los formadores profesionales deben ser presentados a EFIVOS, su filosofía y su estructura. Tendrán que acordar en sus aspiraciones para el programa y usar la herramienta de planificación del programa para poner sus componentes en su lugar, y empezar a decidir quién es responsable de realizar cada tarea.

Es importante que otros interesados, participantes y representantes de las comunidades de los jóvenes participen en el proceso de planificación en las primeras fases. Tendrán que asistir a la primera reunión o a una reunión de seguimiento en la que se les introduzca e invite a comentar sobre el plan del programa.

La implicación de los jóvenes participantes y los representantes de su comunidad en las primeras fases es esencial para que todo el equipo esté motivado desde el principio. También sensibilizará a los profesionales con los posibles problemas lingüísticos y el tipo de apoyo del lenguaje que necesitan. En segundo lugar, incluir a los jóvenes participantes y los representantes comunitarios en el proceso de planificación les permitirá entender otros tipos de necesidades de apoyo, como el acceso a los entrevistados y otras fuentes de datos, y la comunidad puede empezar a preparar maneras para ayudar a los jóvenes.

La implicación de los interesados en las primeras fases también es importante, sobre todo porque pueden aportar los recursos y acceso a las infraestructuras y experiencia necesitadas en este programa. Su compromiso temprano también apoya la sostenibilidad de EFIVOS.

4.1.6 Alcanzar a los participantes

La divulgación es el paso más importante del proceso. El equipo profesional tiene que ponerse en contacto con miembros de la juventud de diferentes comunidades que puedan estar interesados en esta actividad. Para su participación, no existe ningún criterio excepto las ganas de los jóvenes miembros de unirse a un grupo de periodistas jóvenes que crean su propio contenido bajo su propia iniciativa.

El punto de partida es que la presentación del proyecto incluya toda la información necesaria. El equipo profesional solo tendrá que crear la estructura básica de la página web, ya que serán los participantes los que formarán en último lugar su contenido, estructura y estética.

La divulgación se consigue de distintas maneras, como:

- cara a cara
- comunicándose con los campos, refugios, centros juveniles, organizaciones y ONGs
- difundiendo en colegios y entidades educativas

- difundiendo en el barrio y comunidad local
- a través de listas de correo
- a través de actividades de difusión en eventos y conferencias
- con llamadas abiertas en redes sociales y páginas web
- boletines electrónicos a los interesados

4.1.7 Consideraciones prácticas

Espacio apropiado

La experiencia del programa Jóvenes Periodistas muestra que no siempre es inmediatamente obvio dónde se deberían realizar las reuniones editoriales y las clases de periodismo. Durante la implementación del programa Jóvenes Periodistas en el campo de refugiados de Schisto, las instalaciones cambiaban a menudo, desde las clases bajo los árboles hasta la más moderna biblioteca pública en Atenas. Ahora, las reuniones de editorial y las clases de periodismo se realizan de manera consistente en el Centro Juvenil de la Red para los Derechos de la Infancia, que es un punto de encuentro y de referencia para los jóvenes participantes y alberga el equipamiento y todos los ejemplares impresos del periódico. También, es el lugar donde el equipo profesional trabaja y se pone en contacto diariamente con los participantes cuando lo necesiten. Durante la pandemia de COVID-19, el equipo sigue celebrando reuniones de redacción y clases de periodismo en espacios exteriores o mediante videollamadas en línea.



Izquierda: Reunión editorial celebrada en el Centro Juvenil de NCR 2020 | Derecha: Reunión editorial en línea 2021

Los requisitos para establecer el espacio deben garantizar que:

- estén disponibles durante toda la ejecución del proyecto para mantener la estabilidad
- tengan un horario, para que todos conozcan las actividades programadas
- estén disponibles fuera de las sesiones programadas para que los participantes puedan entrar y usar las instalaciones para seguir con su trabajo
- sean accesibles para los participantes
- estén supervisadas cuando los jóvenes estén dentro, para que tengan ayuda y se sientan seguros
- sea un sitio acogedor, seguro e inclusivo para todos.

En el caso de las clases de periodismo y/o las reuniones editoriales en línea, intente establecer una hora específica a la que puedan llamar/hacer videollamada para garantizar la estabilidad.

Equipamiento

Un proyecto periodístico digital tiene necesidades específicas en cuanto al equipamiento que apoyará el funcionamiento de un periódico electrónico. equipo que podrán ayudar a la creación y edición del contenido. En resumen, las necesidades básicas del proyecto son las siguientes:



Conexión a Internet

Para la investigación, para la gestión de la página web, y para subir/almacenar los archivos digitales (Google Drive, Dropbox, etc.)



Servicios para compartir en la nube

El equipo debe establecer desde el principio un servicio de intercambio en la nube para que el material pueda ser accesible y utilizado por todos.



Ordenadores (de escritorio, portátiles)

Para subir el contenido digital a la página web (también posible usando una Tablet o un smartphone).



Tablets (una para cada 2 participantes)

Edición de texto, Word, Google Doc, Open Office, Libre Office, Cámara, Micrófono.



Smartphones

Grabadoras de voz y cámaras



Proyector

Para clases de periodismo, talleres y reuniones de editorial.



Adobe Cloud (o cualquier otro programa de edición gratuito)¹

Para crear y editar productos & diseños audiovisuales.

El siguiente equipo adicional garantiza un enfoque más profesional, pero no es esencial para el desarrollo de EFIVOS:



Grabadora de Voz

Para entrevistas.



Micrófonos de pie con protector de viento / Micrófono de solapa

Para entrevistas y grabaciones de audio.



Cámara DSLR

Para capturar fotos y vídeos.



Auriculares

Para gestionar el ruido ambiental durante el proceso de grabación de voz.



Licencia de radiodifusión de música

Compre o consiga una donación para obtener una licencia de emisión de música. Una alternativa es solicitar una colaboración con una emisora de radio ya existente.



Papelería

Papel, cuadernos, bolígrafos, lápices, gomas, etc.

El equipamiento puede ser donado o patrocinado por una empresa o mediante el llamamiento a particulares. Los objetos del equipamiento deben registrarse en un catálogo y estar disponibles para su alquiler o cualquier otro fin.

¹ Existe una versión gratuita para estudiantes en todos los programas.

Cómo decidir qué equipamiento hace falta

Aunque el uso de una pantalla de ordenador es más fácil para escribir y editar, las tablets pueden ser una mejor opción ya que:

- la mayoría de los participantes no tienen un ordenador personal y están más familiarizados con el uso de la interfaz y aplicaciones de un smartphone o una tablet
- cambiar el teclado de un idioma a otro no-latino es más fácil, ya que las tablets muestran las letras en el otro idioma (en los ordenadores tienen que aprenderse de memoria, o poner el alfabeto alternativo en el propio teclado)
- las tablets son más fáciles de transportar

Si se usan ordenadores, intente acceder a los teclados diseñados para el idioma alternativo, o póngalos en el teclado ya existente con pegatinas. Si los jóvenes pueden acceder a un curso online sobre mecanografía en su idioma, el tiempo que se gaste en esto les permitirá resolver el problema en todas las circunstancias y ganar tiempo a la larga.

Softwares para el desarrollo de competencias digitales

El desarrollo de herramientas de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) es un beneficio clave para el programa EFIVOS. Es importante, por tanto, que haya programas actualizados disponibles con los que los participantes puedan trabajar. Debajo hay una lista indicativa de las habilidades que los participantes desarrollarán en cada componente, junto al tipo de software y equipamiento que requieren.

Componentes	Habilidades Digitales	Programas/ equipamiento sugerido
 Gestión Editorial	Documentos Word, documentos online, presentaciones	Microsoft Word, Google, Slack, Trello, Google Drive
 Cómo escribir un artículo	Touch Typing, análisis e investigación online, estructura del documentodel documento	Microsoft Word, Google Docs, Etherpad, OpenOffice, LibreOffice, Ubuntu Studio
 Producción de contenido	optimización del navegador de búsqueda	Word, Bases de datos (ResearchGate, Scholar, Dialnet)
 Reportajes fotográficos	habilidades de edición, manejo de cámara, ajustes y efectos de imagen, historias a través de imágenes, composición, ángulo, luz, corrección de color	Photoshop, Ubuntu Studio, Gimp
 Estructura de entrevistas	análisis de cuestiones, preparar y realizar vídeo y audio, grabaciones, transcripción	Survey Monkey, Google Forms, Zoom, GoToMeeting Photo, Video camera, Tripod, Microphones

 Diseño gráfico	composición, ángulo, capas de tipografía, recortar, formatos de archivo, crear composiciones de imágenes	Canva, Adobe Illustrator
 Webcasting, Web-Radio	edición multimedia, editar y convertir pistas de audio, formatos de archivo	Google Podcasts, Zoom, GoToMeeting, Ubuntu Studio, Audacity
 Video	manejo de cámara, ajustes y efectos de imagen, composición, dramaturgia, edición	Ubuntu Studio, Da Vinci Resolve, iMovie
 Desarrollo de herramientas online	códigos, programación, imagen corporativa, edición frontal, implementación de textos, imágenes, audio y vídeos, gestionar hojas de estilo, subida de contenido	Survey Monkey, Google Forms, Zoom, GoToMeeting Photo, Video camera, Tripod, Microphones

4.1.8 Página Web

Cree la página web pronto para que esté lista para su diseño y gestión cuando los participantes estén preparados para ello. Lo que se necesita en esta fase es la estructura básica y elementos de la web. Escoja un sistema gratuito y de gestión de contenido libre (CMS) como WordPress.

Incluir a los jóvenes participantes en la creación de la página web para que se familiaricen con el proceso y proporcionarles orientación cuando sea necesario:

- llegar a un acuerdo en el nombre del proyecto, elegir el nombre del dominio
- comprar la página anfitriona
- instalar WordPress
- explorar varias webs con los jóvenes, como base de discusión sobre la estructura que quieren para su página web
- diseñar los gráficos y el logotipo
- personalizar el sitio con temas y extensiones (a medida que el proyecto avanza, también lo hacen las necesidades del sitio web)
- planificar la estructura general incluyendo:
 - una sección "sobre nosotros" que presenta la identidad del equipo
 - secciones para subir artículos e imágenes
 - una sección para temas importantes para cada comunidad, como la inmigración
 - secciones para la radio, el vídeo o cualquier otro elemento (si es necesario)
 - una sección de "contacto" que incluya un formulario de contacto y una dirección de correo electrónico

Un elemento importante, aunque difícil, es la inclusión de múltiples formatos de idioma. Este elemento ofrece a los participantes la oportunidad de crear contenido en su idioma y compartirlo con su comunidad, mejorando así la conciencia y el diálogo intercultural, abriendo el proyecto a una

audiencia más amplia.

Al estructurar la página web con el desarrollador web, hay que prestar atención a la creación de un sitio web apto para móviles, ya que la mayoría de los jóvenes participantes utilizan sus smartphones para visitar el periódico electrónico.

4.1.9 Consentimiento firmado y formulario GDPR (Reglamento General de Protección de Datos)

Todos los participantes deberán firmar un formulario de consentimiento y un formulario GDPR (Anexo 5). Si el participante es menor de edad, es necesario la comunicación personal con los padres/tutores legales al principio y también a lo largo del proyecto. Es imperativo incluir a mediadores culturales o trabajadores sociales en el proceso para superar cualquier indecisión por parte de los padres/tutores legales debido a diferencias culturales.

El equipo profesional debe obtener los formularios firmados antes de que los participantes comiencen el proyecto. A través de este proceso, los participantes consienten que sus nombres (o apodos), contenidos originales y fotos se utilicen públicamente para los fines del proyecto y también que sus datos personales estén protegidos.

4.2. Formación

4.2.1 Formando a los participantes jóvenes en EFIVOS

EFIVOS es un modelo de creación de competencias, lo que significa que proporciona a los participantes un conjunto de competencias que, en su combinación, definen el desempeño exitoso en un determinado entorno de trabajo. También es un enfoque centrado en los estudiantes, ya que deben ser los propios jóvenes participantes quienes tomen las decisiones sobre su periódico electrónico, su papel en él y el contenido que quieren crear. Esto exige mucho del equipo profesional, ya que debe ser en parte orientador, en parte profesor y en parte amigo crítico.

Los profesionales deberían mantener un equilibrio entre reto y apoyo. Esto significa permitir a los jóvenes participantes tener tiempo y espacio para experimentar, pero también mostrar y dirigir cuando sea necesario. Los profesionales tendrán que conocer individualmente a los participantes, y crear los retos adecuadamente. Algunos participantes progresarán más rápido que otros, lo importante es que cada participante pueda mejorar a su propio ritmo, y utilizarlo como punto de referencia para progresar.

Los profesionales también tendrán que desarrollar técnicas interrogativas, haciendo preguntas abiertas cuando sea posible más que dar instrucciones directas, para que la responsabilidad de encontrar una solución recaiga en el participante.

Los profesionales ayudarán a los participantes a ser objetivos, y centrarse en hechos, organizando preguntas en torno a los hechos que ayuden a desarrollar esta disciplina en ellos. También ayudará a despersonalizar el feedback crítico. Las opiniones tendrán que estar justificadas con pruebas. A lo largo de todo el proceso de creación de contenidos, el equipo profesional deberá estar preparado para actuar en cualquier fase en la que los jóvenes participantes puedan encontrar dificultades. Por ejemplo, el equipo profesional podría tener que ayudarles dando dos fuentes para su artículo. Esto es importante porque les dará un punto de partida. Aunque sea "su

responsabilidad", intenta ser lo más útil posible para que puedan entender los pasos del proceso. En general, el principio es animarles a participar en tantas partes del proyecto como sea posible, tan pronto como estén preparados para ello.

Como con cualquier grupo de jóvenes, pueden surgir problemas de actitud o de comunicación. Esto se resuelve de mejor manera a través de la conversación y el diálogo abierto. El papel de los profesionales es de ser de apoyo, proporcionar alternativas, y ser flexible para que todo funcione, pero también que los participantes trabajen dentro de los límites de la seguridad laboral y dentro de la disciplina de los procesos y editoriales. Se tendrá que recordar a los jóvenes participantes que deben ser respetuosos con el resto del equipo y que para ellos hay que resolver las diferencias. También es importante que haya traductores y mediadores culturales que ayuden a superar los problemas de comunicación debidos a las diferencias lingüísticas y/o culturales.

Con este grupo de jóvenes, la movilidad es un hecho de la vida: llegarán nuevos participantes, y quizás los más viejos se vayan. Por esto, es esencial garantizar que cada clase de periodismo sea una unidad autónoma con un objetivo claro de aprendizaje, y que haya apoyo para los nuevos participantes. Por ejemplo, los miembros con más experiencia podrían animar y apoyar a los nuevos en sus primeros pasos en el proyecto. También es útil proporcionar a los nuevos miembros

4.2.2 La primera reunión - orientación

La primera reunión del equipo debería funcionar como la base del proyecto. Los profesionales y jóvenes participantes deberían conocerse a través de actividades para romper el hielo y unirse, que les ayudará a ponerse de acuerdo sobre el propósito y los objetivos del equipo. Los profesionales tendrán que conocer a los participantes y sus antecedentes para entender sus necesidades. Siempre tendrán que tomar nota de los intereses e ideas de los jóvenes participantes para la creación de contenidos, ya que esto será una buena fuente de inspiración los días que no sepan cómo proceder. Además, de este modo, entienden que sus ideas importan y tienen más ganas de abrirse y desarrollarlas.

Con este fin, los profesionales deberán llevar a cabo la actividad EFIVOS de enfoque en grupo (Apéndice 3). Esto fomentará un debate abierto sobre las razones por las que están interesados en participar, es decir, qué les va a ofrecer esto a ellos personalmente, a su comunidad y a la sociedad en la que viven. Es muy importante establecer objetivos comunes en equipo. Si hay alguna preocupación, el equipo entero podrá discutirlas libremente.

Para aumentar su entusiasmo, explique los beneficios de EFIVOS en esta fase, incluyendo las posibilidades de:

- conocer y relacionarse con personas de su edad
- ejercitar la autoexpresión en un espacio seguro
- darse a conocer dentro de su comunidad y entre un público más amplio
- desarrollar habilidades técnicas y de trabajo
- aprender a expresarse mejor, y también en el idioma del país de acogida
- crear un currículum vitae más impresionante

Una vez que todo el equipo se conozca mejor, se sugiere que los profesionales expliquen cómo está estructurado el programa basado en sus dos elementos esenciales: las reuniones de redacción y las clases de periodismo. Es el momento de explicar los beneficios de cada elemento y determinar la frecuencia en función de las necesidades del equipo.

Por último, pero no menos importante, hay que establecer una forma de comunicación con los jóvenes participantes. Se sugiere crear una cuenta de correo electrónico profesional para el proyecto, así como una cuenta que permita la comunicación a través de aplicaciones de chat como Telegram, WhatsApp, etc, para crear conversaciones de grupo y comunicarse con todo el equipo. También hay que tener en cuenta la legislación del país en cuanto a los participantes menores de edad y el GDPR.

4.2.3 Organizar la fase de formación

La fase de formación debe ser lo suficientemente larga para proporcionar el tiempo necesario a los participantes de crear vínculos, establecer sus objetivos y conseguir la producción del periódico online.



La fase de formación comienza con la primera reunión del equipo para aclarar el enfoque del proyecto y los objetivos del equipo, seguida de una clase de periodismo sobre cómo dirigir un periódico electrónico. Este es el comienzo del proceso de gestión editorial. En estas primeras reuniones del equipo se debe establecer un plan de formación para las clases de periodismo que cubren los ocho componentes de EFIVOS y, a continuación, se deben programar reuniones editoriales para garantizar que la creación de contenidos va por buen camino y se mantiene según los buenos estándares periodísticos (véase la sección 4.2.4).

Las siguientes clases de periodismo deberían centrarse en la creación de contenidos para desarrollar competencias básicas en la elaboración de contenidos periodísticos, como la

investigación, el establecimiento de la credibilidad de las fuentes, etc.

Las próximas permiten a los participantes especializarse en diferentes áreas de desarrollo de contenidos, por lo que pueden configurarse en función de los intereses y necesidades de los participantes y de las competencias disponibles por los profesionales. El coordinador tiene la flexibilidad de estructurar esta parte del programa de distintas maneras según las circunstancias locales. Por ejemplo, un enfoque podría ser que los componentes se desarrollen de forma consecutiva y, por tanto, todos los participantes asistan a todas las clases de periodismo. Por otro lado, puede que vayan en paralelo, con la división del equipo para que cada miembro del mismo asista a una o dos clases de periodismo y aporte esa experiencia al equipo.

El número de clases de periodismo que el coordinador establece para cada componente será también una decisión local, basada en el tiempo que los participantes necesiten para desarrollar las habilidades asociadas. Un buen modelo es que los participantes acudan a dos o más clases de periodismo, con tareas prácticas entre ellas, para que tengan la oportunidad de practicar, repasar y recibir comentarios en las siguientes.

Para las guías de organización de cada componente entre en las guías de planificación [\[EFIVOS Component Planning guides\]](#).

4.2.4 Reuniones editoriales

Las reuniones editoriales son esenciales para el proceso de creación de contenidos en línea y la clave del éxito de la gestión de un periódico electrónico. El objetivo de las reuniones editoriales es ser un proceso colectivo en el que todo el equipo se reúne para debatir todos los aspectos del periódico electrónico, hacer una lluvia de ideas, planificar los próximos temas de los contenidos futuros, analizar el rendimiento de los contenidos ya publicados y trabajar en sus ideas y/o artículos. Los jóvenes participantes también reciben orientación y una opinión profesional in situ sobre su trabajo y puede ayudarles a desarrollar sus competencias. Incluso los participantes que no puedan ir a los talleres encontrarán las reuniones de editorial beneficiosas.

En las reuniones de redacción de los jóvenes periodistas, las decisiones deben tomarse de forma democrática, y todos los participantes deben poder expresarse. Cuando el formador profesional tenga que anular o alterar una decisión, es importante aportar un razonamiento claro para ello. Esto ayudará a los participantes a entender los parámetros y éticas del buen periodismo.

En los procesos creativos, como las reuniones editoriales, es importante proporcionar una estructura que cree espacio para el pensamiento libre, pero que también respete la gestión del tiempo y de tareas. Esto puede lograrse con una gestión eficaz de las reuniones. Además, reuniones editoriales frecuentes pueden ayudar a mantener el contenido en marcha y a que el equipo se mantenga motivado y entusiasmado con la misión.

La estructura de la agenda se puede acordar en la primera reunión de gestión editorial y a partir de ahí adaptarlo para cada reunión editorial si lo requiriera. Debería incluir las siguientes actividades, tareas, ideas y preocupaciones. La frecuencia de las reuniones de editorial tendrá que proponerse en la primera reunión editorial y planificarse en los diarios.

Dado el gran número de partes que hay que discutir, la duración propuesta es de 2 a 4 horas, incluyendo un descanso. También se recomienda dejar un pequeño presupuesto que cubra necesidades como snacks o bebidas.

Consejos:

1. Determina la frecuencia
2. Define los procesos y las responsabilidades con antelación
3. Define los objetivos de la reunión y envía un orden del día
4. Consigue la participación de todos
5. Mantenga las reuniones editoriales breves
6. Cumpla con el orden del día previsto y con una estructura clara de la reunión
7. Comente lo que está por venir
8. Compruebe el progreso de las tareas en curso
9. Haz una lluvia de ideas sobre el contenido
10. Aborda cuestiones y preocupaciones editoriales

For face-to-face editorial meetings, a four-part structure is suggested (based on Young Journalists experience - appendix 6):

- Parte 1 [15-20 minutos]: bienvenida y presentación de los nuevos miembros, tiempo de crear vínculos (conversaciones informales y juegos de equipo)
- Parte 2 [1.15 horas]: agenda: en qué punto estamos, problemas, soluciones, próximos artículos, ideas, fijación de objetivos, fechas de entrega
- Parte 3 [15 minutos]: pequeña pausa para comer, hablar y descansar
- Parte 4 [1.15 horas]: invitados o trabajar en el contenido.

Para las reuniones editoriales en línea, la estructura debe cubrir las necesidades del equipo, aunque se sugiere una duración más corta.

4.2.5 Clases de periodismo

El propósito de las clases de periodismo es educar a los jóvenes participantes en los elementos básicos de la creación de contenidos periodísticos y la complejidad de la producción de medios de comunicación, incluyendo temas como la ética del periodismo, la investigación y la evaluación de la calidad de fuentes, la creación de contenido original y atractivo, etc. Las clases de periodismo deben ser independientes de las reuniones de redacción y se recomienda que cada clase trate un tema específico. Los profesionales presentan la teoría en pasos básicos y luego incluyen una parte práctica donde los jóvenes participantes llegan a entender el tema. Por ejemplo: Presentar los pasos básicos para escribir un artículo, luego pedir a los participantes que escriban en 10 minutos la estructura básica del artículo que sugirieron en la reunión editorial (por esto es importante tomar nota de sus ideas). Al final, dé su opinión y hable de ello.

Las clases de periodismo en línea presentan muchos retos. Por ejemplo, los participantes de entornos desfavorecidos pueden no tener acceso a Internet o los miembros adolescentes pueden no tener la voluntad de participar en una clase en línea. Por ello, los profesionales deben encontrar la mejor manera de estructurar y programar estas clases según las necesidades de su equipo y mantener a los miembros motivados para participar. Para los que no asistan a las clases, mantener el material educativo como un archivo en línea que sea accesible para todos.

La duración y la frecuencia de las clases deben fijarse desde el principio del proyecto teniendo en cuenta las necesidades de los participantes. En el programa de Jóvenes Periodistas, las clases de periodismo se imparten dos veces al mes y su duración es de una hora. Un consejo útil es tener recordatorios frecuentes de las fechas en el chat del grupo para mantener al equipo en acción. Otra herramienta que puede ayudar es una página privada en el sitio web donde los miembros tendrán acceso y podrán consultar el horario, los enlaces de zoom o los materiales y temarios subidos. Por último, es importante llevar un control de las asistencias en una hoja.

4.2.6 Evaluación

Es importante que lo que aprendan los jóvenes participantes sea visible para el equipo profesional, para los financiadores del proyecto, pero, sobre todo, para ellos mismos, como factor motivacional. La prueba más importante del progreso en el desarrollo de habilidades son los resultados del proyecto.

La evaluación también se realiza de manera continua, ya que los profesionales dan su opinión a los jóvenes participantes, pero también los jóvenes participantes se dan su opinión entre sí. Esto debe plasmarse para que quienes organizan y financian EFIVOS entiendan también el progreso de los jóvenes profesionales. Con este fin:

- al final de cada clase de periodismo, los profesionales tendrán que liderar una discusión de grupo durante 10-15 minutos para discutir sobre lo que los participantes han aprendido y cuáles deben ser sus próximos pasos. Esto debe plasmarse, por ejemplo, fotografiando los apuntes (escritos de forma clara) en un rotafolio, o registrados por los profesionales.
- cada joven participante tendrá que mantener un registro y crear una nota de su progreso en los momentos significativos del proceso. También, un hueco de 10 minutos al final de las reuniones editoriales sería ideal para hacer esto, donde el participante apunte el feedback que ha recibido, su reacción, y lo que ha aprendido.

4.3 Creando el periódico electrónico

4.3.1 ¿Qué es un periódico electrónico?

El término periódico electrónico se refiere a los periódicos que se publican electrónicamente. Puede ser una forma de publicación impresa publicada en Internet; un contenido adicional o complementario a la publicación impresa publicada en línea; o una publicación original publicada exclusivamente en línea, con características especiales como soporte de navegación, publicidad y estilo de presentación de las noticias.

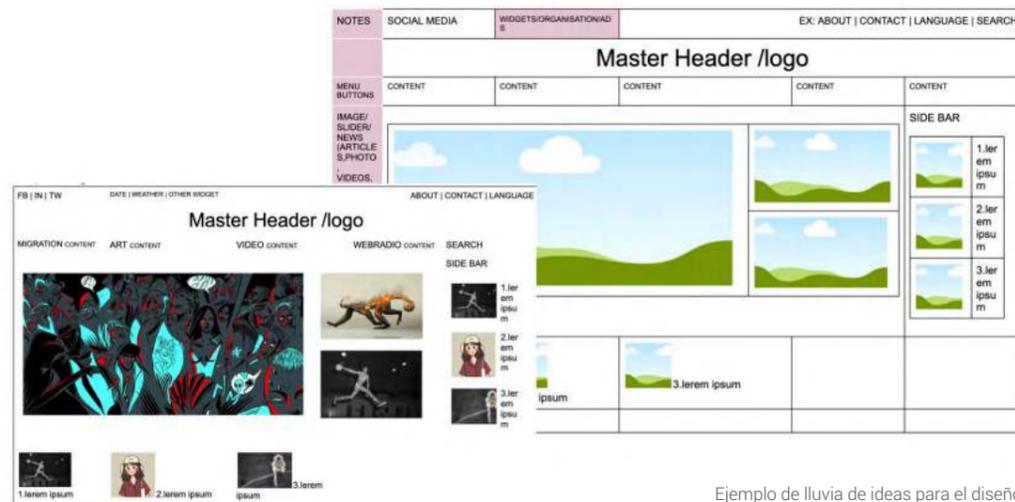
Aunque el formato básico de un periódico impreso se basa en los artículos, en el periódico electrónico existe la posibilidad de incluir otros formatos como podcasts de radio, vídeos, ilustraciones, imágenes digitales, etc., para enriquecer el contenido digital de la web. Esto significa que hay muchas funciones diferentes en la producción de un periódico electrónico, como editores, fotógrafos, productores de radio, videógrafos, diseñadores gráficos, administradores de contenidos web, gestores de redes sociales, etc. En general, una versión online crea más oportunidades en términos de contenido, estructura, formato, alcance de la audiencia, movilidad, interactividad, accesibilidad, ritmo y coste.

4.3.2 El logo y diseño del periódico electrónico

Los jóvenes participantes, con la ayuda del equipo profesional, tienen que definir el diseño de su periódico electrónico, empezando por el nombre de su periódico electrónico, creando el logotipo y terminando con el diseño del sitio web.

La planificación pondrá a los participantes en un contexto de trabajo en equipo y pensamiento crítico. El equipo debe decidir todas las partes estéticas, como la cabecera, la fuente de los artículos, el color del diseño, y la estética general de la interfaz. Una vez organizadas las necesidades, se puede dar la información a un desarrollador web que cree la página web según las necesidades específicas.

La creación tanto del logotipo como de la maquetación pueden servir como actividades de las clases de periodismo en las que se introducirá a los participantes en la teoría básica del diseño gráfico y de la web.



Ejemplo de lluvia de ideas para el diseño

4.3.3 El contenido del periódico electrónico

Los jóvenes periodistas tendrán que elaborar y discutir sobre el contenido que quieren crear. El equipo profesional les ayudará a través de una discusión abierta sobre el contenido que atrae su interés y su participación activa.

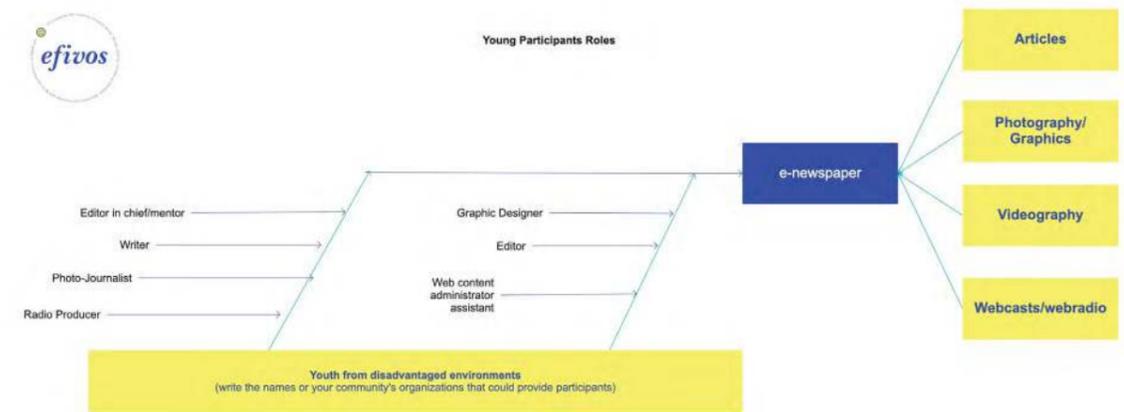
El contenido de una web periodística puede dividirse según especializaciones temáticas como Arte & Cultura, Gastronomía, Música, Deportes, Viajes, Medio Ambiente, Ciencia, Medios, Asuntos Exteriores y Noticias Internacionales, Problemas Locales y Comunitarios, Política, etc. Cada especialización permitirá a los participantes aprender sobre las características especiales del trabajo periodístico, y también, explorar sus intereses. Es posible incluir distintas especializaciones en categorías separadas en la web.

Aunque el formato básico para un periódico impreso se basa en los artículos, en una edición en línea existe la oportunidad de incluir otros formatos como; podcasts, vídeos, ilustraciones, imágenes digitales, etc. para enriquecer el contenido digital de la página web.

4.3.4 Roles

El siguiente paso es que el equipo profesional explique los roles necesarios en el proyecto y qué requerimientos hacen falta para cada uno. Dependiendo de sus intereses y talentos, cada participante podrá escoger un papel (o más).

Al principio, es importante que todos los participantes experimenten en cada rol. En este proceso, es necesario recordarles las habilidades y beneficios que obtendrán para motivarlos. Para conseguir los resultados deseados, todos los participantes tendrán que seguir las guías y respetar las fechas de entrega al igual que trabajar como un equipo.



Los roles para producir un periódico digital pueden ser:

Redactor jefe/mentor: en el equipo de Jóvenes Periodistas, el redactor jefe es uno de los miembros del equipo inicial que coopera con el coordinador y es un mentor para los nuevos miembros. Los redactores jefe:

- asegura que el contenido expresa al equipo
- tiene un rol activo en el proceso de creación y edición del material
- lleva a cabo la presentación del proyecto en campos, colegios, organizaciones, etc.

A Escritor: un escritor es responsable para proporcionar contenido escrito. Los escritores del equipo desarrollan sus ideas según sus intereses personales. Con la orientación del equipo profesional, desarrollan estas ideas utilizando métodos periodísticos.

Fotoperiodista: el fotoperiodismo es una forma particular de periodismo que usa imágenes para contar una historia en términos estrictamente periodísticos. Los fotoperiodistas toman fotos que contribuyen a la narración de noticias y ayudan a las comunidades a conectar entre ellas. Informan sobre noticias en un formato creativo que no solo es informativo sino también entretenido.

Productor de radio: un productor de radio crea el contenido y la estructura de un programa de radio, su emisión y podcast.

Video Periodista: Un video periodista graba, edita y presenta material de vídeo para contar una historia en términos periodísticos.

Diseñador gráfico: Un diseñador gráfico es responsable del montaje de imágenes, tipografía o gráficos en movimiento para crear una pieza de diseño. También pueden ser responsables de la fuente, ilustración o diseño web.

Editor. La persona responsable de editar los artículos o contenido audiovisual.

Asistente de administración del contenido Web: La persona que proporciona a la web con contenido. Planifican, escriben, editan y suben material digital y lo promocionan por redes sociales y otros canales digitales de publicidad.

Social media manager. El social media manager (responsable de redes sociales) se encarga de cuidar las cuentas de redes sociales del proyecto. Monitorizan, moderan y responden a los comentarios de la audiencia, gestionan las alianzas con otros y crean y/o suben vídeos e imágenes.

4.3.5 Política Editorial

La política editorial es el conjunto de directrices por las que se rige una organización de noticias. Incluye las actitudes de la organización de noticias hacia su comunidad y ayuda a los editores a tomar decisiones editoriales.

El equipo profesional en conjunto con los participantes tendrá que desarrollar una política editorial para sus medios. Al hacerlo, establecen y definen sus propias reglas éticas que tienen que seguir. Estas tendrán que estar informadas por códigos de práctica profesionales, como apliquen en su propio país, para prensa escrita y periodismo online (**CÓDIGOS POR PAÍS**). El equipo de jóvenes también puede coger ejemplos de políticas editoriales de organizaciones de medios en su propio país, al igual que la política editorial de las Aves Migratorias que puede encontrarse en el apéndice 4. Cuando la política editorial se acuerde, se puede hacer disponible para que sea leída y seguida por todos.



International Principles of Professional Ethics in Journalism



1. People's right to **true information**
2. The journalist's dedication to **objective reality**
3. The journalist's **social responsibility**
4. The journalist's **professional integrity**
5. **Public access and participation**
6. Respect for **privacy and human dignity**
7. Respect for **public interest**
8. Respect for **universal values and diversity of cultures**
9. **Elimination of war and other great evils** confronting humanity
10. **Promotion of a new world information and communication order**

612222-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA3-IP1-SOC-IN

4.4 Llevando a cabo el periódico electrónico

4.4.1 Producción de contenido, edición y traducción

Content Production

Now is the time for the young journalists to create content!



Ha llegado el momento para que los jóvenes periodistas creen contenido. Eligen su tema, y entonces, empiezan a investigar y trabajar en su proyecto. Durante las reuniones regulares y a través de procesos democráticos, el equipo entero decide lo que tiene que publicarse. El equipo crea fechas de entrega en las reuniones de editorial para mantener el proceso según lo planeado pero respetando el tiempo libre de los participantes. Los límites de palabras y límites prácticos pueden ser difíciles de trabajar, aunque son importantes porque les ayudarán a entender mejor el proceso y a desarrollar habilidades generales.

Cuando se trate de crear contenido sobre un tema libre, los jóvenes participantes pueden tener dudas y no saber cómo proceder. Puede que sientan que sus intereses personales no son apropiados o de interés para un amplio público. Realizar lluvias de ideas durante reuniones editoriales es una buena manera de superar esto. Si los participantes trabajan en pequeños grupos o en parejas, puede que estén más seguros en cuanto a generar ideas para su contenido. Use las ideas de las primeras reuniones y los grupos de enfoque para aportar ideas sobre contenido. El proceso editorial, descrito en la sección 4.2.4., garantiza que el contenido se amolda al producto final planeado, bajo la supervisión del editor jefe y del equipo profesional. El contenido digital se finaliza y se envía para la traducción si fuera necesario. Cualquier edición del contenido tendrá que hacerse en conjunto con el autor, preferiblemente dándole opciones para los cambios para que mantengan la autoría de la pieza. La perspectiva del autor debe ser siempre primaria, y no imponer ningún cambio, sino el resultado de la negociación.

El equipo de traducción tendrá que garantizar que las connotaciones culturales y personales del original se mantengan en la traducción, y sean accesibles a la audiencia del idioma alternativo. Este es un trabajo para un traductor profesional, el cual tenga como primer idioma el del contenido al que se traduce.

4.4.2 El papel de las fechas de entrega

Las fechas de entrega son esenciales para conseguir una operación uniforme del proyecto. Mantener la disciplina en el cumplimiento de los plazos sin sacrificar la calidad del contenido son las dos normas clave que los profesionales deben inculcar a los jóvenes participantes.

Al principio, los profesionales crearán pequeñas metas que puedan realizarse dentro de un periodo de tiempo. Gradualmente, mientras los participantes desarrollen sus competencias, los profesionales tendrán que incrementar los retos en consecuencia.

4.5 Publicación

Tras cierto periodo de formación en habilidades digitales y periodísticas, la creación de una página web, y la creación del contenido original, los primeros artículos están listos para su publicación. El equipo entero puede celebrar lo que ha conseguido. ¡Todo este trabajo está finalmente hecho, y los resultados están listos para que el público los vea!

Ahora es el momento de evaluar su trabajo como equipo, encontrar los siguientes pasos y tener una revisión detallada de las publicaciones en las reuniones editoriales. Este proceso es muy importante para mejorar las competencias de los jóvenes periodistas.

¿Qué nos ha gustado y qué es lo que no ha funcionado?

¿Cambiaríamos algo? ¿Qué sería?

¿Hay errores de traducción? ¿Alguna falta?

Al mismo tiempo, el periodista/coordinador tendrá que evaluar el impacto que el trabajo ha tenido en la comunidad. Primero, hablar con las familias/tutores legales y asegurar que todo está bajo control tras la publicación del contenido. Después, tener en cuenta al resto de la comunidad para proteger a los participantes de cualquier exposición no deseada.

Cuando se completen los pasos anteriores, es el momento de que el equipo profesional reúna al equipo y haga lluvia de ideas para el resto de pasos.

Es importante que cada publicación se publique en línea a través de las redes sociales para llegar a un público más amplio. Son el medio que más utilizan los jóvenes, por lo que será más divertido y útil para los participantes desarrollar sus habilidades en marketing digital mientras promocionan su trabajo.

4.6 Abriéndose a la comunidad

Abrir el proyecto a la comunidad tiene muchos aspectos y es beneficioso para su crecimiento y sostenibilidad.

Comunidad online - Redes sociales

Cree una comunidad online de seguidores que apoye su periódico electrónico a través de las redes sociales. En la medida de lo posible, comprométase con su público. Un buen consejo es colaborar con personas influyentes o redes de medios de comunicación que también se beneficiarían de esta colaboración. Tener una comunidad online da la oportunidad de hacer que el proyecto se autofinancia mediante actividades de crowdfunding. También le proporcionará comentarios sobre el contenido del periódico electrónico, lo que le permitirá tener oportunidades de crecimiento.

Conectando su proyecto con la comunidad educativa local

Las instituciones educativas, las escuelas y otras ONG necesitan conocer su trabajo. Asegúrate de que sean conscientes de que ofreces una actividad educativa segura y no formal que podría servir como ventaja para su práctica. Una colaboración con una ONG puede incluir la financiación, la cesión de espacios o equipamiento para tus reuniones y, por supuesto, nuevos participantes. Las universidades y escuelas de periodismo pueden servir para becas, descuentos en las tasas o clases gratuitas. Además, tanto el equipo profesional como el juvenil pueden presentar el programa como una buena práctica de un proyecto periodístico inclusivo y alternativo, así como una actividad de educación no formal.

Comunidad de medios de comunicación

Presente su proyecto a los medios de comunicación locales e incluso asóciese con ellos para alojar el contenido de su periódico electrónico en sus plataformas mediáticas. Coopere con las partes interesadas de los institutos/organizaciones de medios de comunicación para ofrecerles apoyo en materia de relaciones públicas y formación in situ. Esto podría hacerse proporcionando su propio material, formación por parte de periodistas y expertos en medios de comunicación, prácticas o visitas a las sedes de los medios.

A una comunidad más amplia

Contacte con las partes interesadas de las autoridades locales y nacionales. Hacer entrevistas a las partes interesadas locales o incluso al alcalde puede servir para difundir y apoyar el proyecto de forma sutil. Organizar eventos culturales para apoyar la integración.

Es importante abrirse a la comunidad como un equipo de jóvenes que quiere que se escuche su voz y no sus orígenes desfavorecidos. Además, abarcar una mayor variedad de temas que enriquezcan el contenido del periódico electrónico podría ser una clave para su impacto y para saber a cuántas personas inspirará/alcanzará y lo hará más atractivo. Los jóvenes participantes también deberían desarrollar contenidos que establezcan una conexión entre las culturas o situaciones de su país de origen y el país de acogida. Esto les animará a explorar el patrimonio cultural y la historia de su país de acogida e impulsará su integración e inclusión social.

Sostenibilidad y creación de redes

Si te abres a la comunidad, aumentarás tu red de contactos. Forma parte de redes relevantes y asiste a eventos, conferencias, festivales, etc. Aprovecha cualquier oportunidad en la que puedas presentar o lanzar el proyecto. Los socios quieren formar parte del éxito desde el principio. Para la sostenibilidad del proyecto, es importante asegurarse de que sigue satisfaciendo las necesidades tanto de los participantes como del público. Los patrocinios y las donaciones son importantes para la vida del proyecto. Si es posible, las mercancías u otras fuentes de ingresos proporcionarán al equipo energía para la creatividad y la sostenibilidad.

5. Apéndices

Apéndice 1: Socios

La Red para los Derechos de la Infancia es una organización sin ánimo de lucro cuyo objetivo es salvaguardar los derechos de la infancia según la Convención de las Naciones Unidas de los Derechos de la Infancia [1989]. Es una red basada en la solidaridad y empoderada por el conocimiento y cultura para mejorar la calidad de vida de la infancia y ofrecerles la satisfacción y sentimiento de orgullo que resulta del trabajo en equipo y la iniciativa de grupo.



Action Synergy S.A. es una organización basada en el conocimiento de aplicación de la educación y formación que está implicada de forma activa en el desarrollo de tecnologías educativas, metodologías de formación y desarrollo de cursos de formación e-learning. Action Synergy S.A. dispone de una larga experiencia en la gestión y coordinación de Proyectos Europeos. Desde su fundación en 1986, la organización ha participado en un número considerable de proyectos educativos de la UE.



Dedalus Cooperativa Sociale: su personal está formado por economistas, sociólogos, psicólogos, trabajadores sociales, formadores vocacionales, mediadores culturales y operadores socios con experiencia en investigación, planificación y gestión de servicios sociales. Las actividades de Dedalus tratan problemas relacionados con género, etnia, y otras formas de discriminación, exclusión social de segmentos débiles de la población, violencia y abusos. Dedalus proporciona a sus beneficiarios con un amplio rango de servicios: información y orientación, mediación cultural para el acceso a servicios sociales y de salud, protección social, alojamiento, terapia y formación.



Citizens In Power es un centro de investigación independiente y sin ánimo de lucro que abarca las necesidades y demandas de las personas a través de su implicación en la vida social y cívica, proporcionando simultáneamente material innovativo y formación gratuita en relación con una variedad de campos, tal como la educación (incluyendo educación online), iniciativa y empresas, cultura, mercado laboral y aprendizaje continuo.



medien+bildung.com se fundó por la Autoridad Mediática de Rhineland-Palatinat en Diciembre de 2006 como una organización sin ánimo de lucro Ltd. m+b.com desarrolla e implementa conceptos de educación en los medios en distintos sectores educativos y para distintos grupos destinatarios. Los participantes aprenden a entender, cuestionar críticamente y diseñar medios. El reflejo de su propia consumición mediática y el reconocimiento de mecanismos mediáticos son elementos importantes en este proceso. m+b.com cree que la tarea fundamental sobre educación mediática es enseñar las habilidades que llevan a un uso de los medios significativo, crítico, autodeterminado y creativo, al igual que a las competencias sociales que permiten a los participantes a participar activa y responsablemente en la vida cultural, social, política, profesional y económica.

Mobilizing Expertise es una PYME Sueca eficiente para proyectos nórdicos, europeos e internacionales. Sus 5 áreas de trabajo principales son: proporcionar formación, crear herramientas educativas, movilizar a los voluntarios en la profesionalización, gestionar proyectos, promover la iniciativa empresarial entre la juventud y adultos. Su equipo consiste en 5 expertos con orígenes diversos que han trabajado en los sectores públicos y privados.



Inercia Digital es una empresa social andaluza fundada en 2010, centrada en la formación, innovación y educación en competencias digitales a nivel Europeo. Su misión es llevar a cabo la formación e innovación en competencias digitales por toda Europa, para instituciones educativas y profesionales, para el mercado laboral y para todos los ciudadanos europeos en general.



Apéndice 2: Grupos de Enfoque para crear el diseño y objetivos de EFIVOS

Cada socio organizará dos grupos de enfoque con 8 participantes: uno con participantes jóvenes de entornos desfavorecidos y el otro con la participación de interesados del campo de los medios (empresas, ONGs, formadores, etc.) El objetivo principal de los grupos de enfoque es identificar las necesidades formativas y proporcionar críticas sobre la propuesta borrador de la estructura que se desarrolla en esta guía.

Puntos clave de los participantes jóvenes

Desde el grupo de enfoque con la juventud es interesante tener en cuenta que, aunque la mayor parte de los jóvenes participantes usan smartphones y redes sociales, no son conscientes de lo que significan realmente los medios digitales. En su opinión, los medios digitales eran solo redes sociales y páginas web. Es más, la mayoría de ellos dependía de la información que recibían de las redes sociales, mientras que los participantes de la Red que eran parte del equipo de Jóvenes Periodistas tenía una conciencia periodística más desarrollada.

La mayoría de adolescentes estaban interesados en formar parte en un proyecto como este pero expresaron algunos miedos como la competencia lingüística o las habilidades con ordenadores. Por otro lado, esperaban ganar la habilidad de expresarse clara y precisamente, compartir opiniones, entender lo que otros dijeran, y no siempre “copiar las mismas cosas”. También, los participantes creyeron que su participación en un programa como EFIVOS les ofrecería el conocimiento para discernir las noticias falsas de las verdaderas.

Todos los jóvenes participantes sintieron la necesidad de acceder a noticias relacionadas con sus países de origen y en muchos casos, sintieron que era más importante que seguir las noticias del país en el que vivían. Cuando preguntamos “por qué”, la mayoría de respuestas estaban relacionadas con el sentimiento de pertenecer a su país de origen y una falta de idiomas y comprensión del contexto del país en el que vivían.

Puntos clave de los profesionales

Los miembros del grupo de focalización estaban de acuerdo en el aspecto empoderante de un proyecto periodístico digital. En su opinión, los objetivos del proyecto tendrían que ser los de desarrollar un reflejo de la comunicación de los medios y su producción, evaluar las fuentes, y clarificar que la competencia clave de los periodistas y creadores en los medios es la crítica de los medios.

El enfoque adecuado de los formadores **del proyecto que trabajan con jóvenes participantes** de entornos desfavorecidos también se discutió ya que las diferencias socioculturales entre refugiados son importantes para tener en cuenta. Algunos estaban preocupados por la falta de equipo digital que el proyecto puede suponer y la necesidad para profesionales y traductores.

En cuanto a lo que respecta a la web, se sugirió tener siempre en cuenta la forma inconstante de internet y la inhabilidad de controlarlo todo. Por ello, el equipo que lleve el proyecto tendrá que ser flexible a las necesidades de la juventud y a las tendencias actuales.

Apéndice 3: Preguntas para los jóvenes participantes del grupo de enfoque en la primera reunión – orientación

Las siguientes preguntas pueden ayudar a los organizadores del proyecto a conseguir una comprensión clara de los puntos de partida de los jóvenes participantes, y también ayudarles a entender en detalle lo que significa EFIVOS y lo que pueden ganar con su participación. Las preguntas se crearon para el grupo de enfoque original y actuarán como guía, son libres para añadir o adaptarlas a sus objetivos.

Como es la primera vez que el grupo se reúne, puede haber reluctancia a hablar delante de muchos. Se recomienda, así, que los participantes discutan sus preguntas por parejas primero, antes de llevar sus pensamientos a una discusión de grupo. Esto también ayudará a aquellos con pocas habilidades en el idioma del país de acogida a expresar sus ideas a un compañero que pueda traducirlas.

1. ¿Te has implicado en un proyecto juvenil antes? ¿De qué iba?
2. ¿Qué piensas sobre los medios de comunicación? ¿Lees periódicos, revistas, escuchas la radio? ¿Sigues las noticias? ¿Tienes algún interés en específico?
3. ¿En qué crees que consisten los medios digitales? ¿Prefieres los medios impresos o digitales?
4. ¿Qué crees que incluye el trabajo de un periodista? (dá ejemplos)
5. ¿Estarías interesado en participar en un proyecto periodístico? Si es así, o no, ¿por qué?
6. ¿Quién o qué influencia tu decisión en participar en este proyecto?
7. ¿Qué papel te gustaría tener en el equipo?
8. Si tuvieras que contar una historia, ¿de qué sería?
9. ¿Qué habilidades crees que obtendrás tras participar en un proyecto periodístico digital?
10. ¿Quieres contar algo más?

Apéndice 4: Ejemplo de Política Editorial de Jóvenes Periodistas

La Política Editorial de Jóvenes Periodistas

Somos el equipo de “Jóvenes Periodistas” de adolescentes curiosos del periódico ‘Aves Migratorias’ y la radio ‘Diente de León’ – un proyecto de la Red para los Derechos de la Infancia. Hay chicos y chicas en el equipo y venimos de una variedad de países, como Afganistán, Siria, Pakistán, Irak, Irán y Grecia. Escribimos artículos, grabamos, fotografiamos y producimos nuestro propio contenido único. El acceso a los medios es una herramienta poderosa que puede empoderar a las secciones marginalizadas de la población, tal como migrantes y refugiados.

El periódico ‘Aves Migratorias’ y el programa de radio web ‘Diente de León’ es un proyecto mediático que nos da la oportunidad de expresar los derechos fundamentales, como la libertad de expresión, la libertad de asociación y la libertad de prensa. El trabajo de la Red para los Derechos de la Infancia y este proyecto mediático se ajustan a los principios fundamentales de la Convención sobre los Derechos del Niño. Hemos creado los siguientes principios editoriales que debemos seguir cada vez que escribimos para nuestro periódico y grabamos para nuestra radio web.

La libertad de expresión y de prensa son valores fundamentales en una sociedad democrática. La misión de cualquier institución comprometida a preparar ciudadanos productivos debe incluir la enseñanza de estos valores y proporcionar un espacio para que los jóvenes participantes pongan en práctica estos valores, tanto para lección como para ejemplo.

Como preservadores de la democracia, la Red para los Derechos de la Infancia y el proyecto mediático tendrán que proteger, alentar y mejorar la libertad de expresión y el intercambio de ideas.

Freedom of expression and press freedom are fundamental values in a democratic society. The mission of any institution committed to preparing productive citizens must include teaching these values and providing a venue for young participants to practise these values, both by lesson and by example.

As preservers of democracy, the Network for Children’s Rights and the media project shall protect, encourage, and enhance free speech and the exchange of ideas.

Principios:

- Usamos información independiente de motivos políticos, publicitarios, auto publicitarios o de recaudación de fondos.
- Respetamos las opiniones del lector y el oyente y damos voz a todas las opiniones distintas. Abogamos por el pluralismo.
- Produciremos contenido que no pone nuestra seguridad en riesgo. Somos cuidadosos y discretos al hablar de problemas relacionados con la violencia, crimen, muerte, partidos políticos y políticas y prácticas nacionales.
- Nos respetamos mutuamente dentro del grupo de “Jóvenes Periodistas” y expresamos nuestras

opiniones sobre nuestros compañeros con respeto.

- No publicaremos o expresaremos opiniones que puedan incitar a la violencia, racismo, intolerancia o fanatismo religioso.
- Nuestro contenido no es discriminatorio, racista, xenofóbico, sexista, profano o alentador a la violencia. No ofendemos los derechos de otros niños o personas. Por ejemplo, no expresamos comentarios ofensivos por otras religiones, países, sociedades, sexo, color, etc.
- Nuestro contenido no es difamatorio, malicioso, abusivo, acusatorio o incita en contra de un individuo, grupo, gobierno, país, religión o secta.
- Nuestro contenido no hace generalizaciones sobre un grupo entero, gobierno, país, religión o secta.
- Nuestro contenido no hace alegaciones contra un individuo, gobierno, país, religión o secta.
- No produciremos contenido que haga alegaciones en contra, abogue por, o menosprecie o insulte a partidos, plataformas de partidos, y líderes políticos.
- No publicaremos contenido que promueva comportamientos o prácticas dañinas. Intentaremos siempre ser objetivos.

Fuentes y Derechos de Autor:

- Siempre mencionaremos nuestras fuentes a no ser que haya un compromiso de confidencialidad periodística.
- Respetamos los derechos de autor y no reproduciremos contenido sin el permiso de su creador original.
- No reproduciremos perspectivas/referencias etc. que no provengan de fuentes fiables.
- Reconocemos que, en línea con los principios básicos del periodismo, se debe dedicar un tiempo adecuado a la investigación de nuestros temas antes de escribir un artículo.
- Siempre usaremos fuentes válidas al escribir un texto y al grabar un programa de radio sin usar nuestra sola opinión como base.
- No copiamos nuestros textos de internet u otras fuentes y reconocemos que esto es plagio. Publicamos imágenes en nuestro periódico solo tras el consentimiento oral o escrito de la persona que aparece en la imagen. Somos conscientes que para usar la imagen de un niño, tenemos que tener el consentimiento de los padres/tutores del niño.
- Al seleccionar imágenes para el periódico, solo usaremos las que tengamos sus derechos.

Responsabilidad de los jóvenes periodistas y el equipo editorial:

Cada miembro del equipo es responsable del contenido que crea. Debe haber consenso entre los miembros del equipo según los temas elegidos y si hay temas que no se pueden tratar, no se incluirán.

El equipo editorial es responsable del contenido seleccionado para la publicación. En este aspecto, el equipo editorial tiene derecho a pedir la reescritura de un artículo, pedir más investigación y suspender su publicación para el próximo fascículo. Ningún tema violará los derechos humanos, la dignidad o buen nombre, y no habrá ataques personales, institucionales o políticos; presentará una posición o información no rigurosa (si no responde a ninguna razón o está basada en la teoría o hecho).

Appendix 5: Consent form example



CONSENTIMIENTO PARA USAR NOMBRE, CITAS Y/O FOTOS

I, _____, (padre/madre/tutor) de _____
 _____ concedo a Network for Children's Rights los derechos absolutos e irrevocables para utilizar el nombre, las citas y/o las fotos e imágenes de mi hijo/a en el proyecto del equipo del periódico "Aves Migratorias". También autorizo que mi hijo/a escriba artículos, los firme con su nombre completo y participe en todas las actividades relacionadas con el periódico mencionado.

Entiendo que el nombre de mi hijo/a y/o las imágenes se utilizarán para los fines del periódico y/o para cualquier propósito que pueda incluir el proyecto y soy plenamente consciente de la importancia de mi hijo/a.

Certifico, al firmar abajo, que soy mayor de edad, 18 años o más, o que soy el padre/madre o tutor legal del menor identificado. He leído este acuerdo y comprendo plenamente su contenido.

Firma y fecha de este acuerdo: _____

Network for Children's Rights reconoce la necesidad de garantizar el bienestar y la seguridad de todos los jóvenes que participan en cualquier actividad asociada a nuestra organización.

De acuerdo con nuestra política de protección infantil, tenemos muy en cuenta el interés superior de cada niño/a y no permitimos que se tomen fotografías, videos u otras imágenes de los jóvenes sin el consentimiento de los padres/tutores y de los niños.

Apéndice 6: Ejemplo de estructura de una reunión editorial

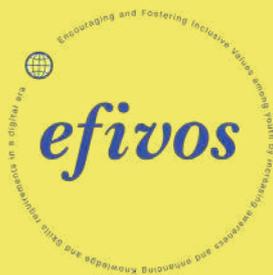
Estructura sugerida por Myrto Symeonidou / actual coordinador de Jóvenes Periodistas:

En el programa "Jóvenes Periodistas" estructuramos las reuniones en dos o tres partes: al principio, tenemos una **parte "no oficial"** de unos 15-20 minutos, como un tiempo de unión que incluye una charla informal y juegos en equipo.

La **primera parte oficial** de la reunión es la más estricta, tenemos un **orden del día** que seguimos, añadimos lo que tenemos que hablar todos juntos. Utilizamos un proyector para que todos puedan seguirlo y tomar notas. Empezamos a **hablar**, en primer lugar, de lo que hemos hecho hasta ahora, si tenemos algún problema, compartimos pensamientos y sugerencias, y traemos todas las noticias que necesitamos compartir con el equipo de "Jóvenes Periodistas". Luego, tratamos lo que tenemos que hacer a partir de ahora. Podemos hablar de una idea que se nos haya ocurrido, de quién está interesado en hacer qué, etc., y les informamos de los eventos o talleres periodísticos que son gratuitos. Después, nos preparamos para lo que viene después. En esa fase, hablamos del progreso de la escritura de los artículos, informamos a todos sobre lo que cada miembro está escribiendo, y les recordamos la próxima reunión, lo que tenemos que hacer hasta entonces, cuándo es la próxima clase de periodismo. Luego hacemos una pausa, para tomar algo, charlar, descansar y prepararnos para la segunda parte.

En la **segunda parte oficial** de la reunión, tenemos dos alternativas: O tenemos un **invitado o trabajamos en los artículos**. Si tenemos un invitado, puede ser cualquiera que pueda ser interesante para el equipo. Si no, nos dividimos en equipos para trabajar en los artículos con los "Jóvenes Periodistas", hablamos de cómo tratar el tema, cómo escribir un artículo específico, etc. También es posible que tengamos que crear algo en conjunto. En cualquier caso, después de este proceso, cerramos la reunión.

Hemos hecho un experimento y estamos muy contentos con los resultados, en 2-3 reuniones, intentamos **dar a uno de los miembros el papel de coordinador de la reunión**, con nuestra ayuda. El joven, basándose en la agenda que teníamos, coordina toda la reunión con el apoyo constante del coordinador. Eso les da experiencia y la oportunidad de entender mejor los roles de nuestro equipo y lo importante que es mostrar respeto a los demás y este proceso, además, les ayuda a desarrollar habilidades sociales dentro de un entorno seguro.



Jóvenes Periodistas y Aves Migratorias

El **programa Jóvenes Periodistas** es una práctica inclusiva de aprendizaje no-formal dirigida a jóvenes de 13 a 22 años. Esta iniciativa nació de la negativa de quienes viven en campos de refugiados a hablar con los periodistas, ya que sabían que sus historias iban a ser tergiversadas. El objetivo general del programa era ayudar a la juventud a integrarse de forma eficaz en Grecia introduciendo los principios del periodismo, y empoderarles dándoles una “voz” pública a través de los medios de comunicación a un grupo de edad que no suele oírse más allá de los proveedores de servicios.



The first girl team with Aristeia Protonotariou at NCR's offices.

En 2016, Aristeia Protonotariou, una estudiante de periodismo y voluntaria en el campo de refugiados Schisto, junto a 15 adolescentes afganas decidieron crear un equipo de jóvenes periodistas que representara la población refugiada en los medios de comunicación. Al principio, se encontraron con muchas dificultades, ya que la comunidad local del campo estaba en contra de esta iniciativa. Tras la determinación y publicación del primer ejemplar del periódico, el grupo ganó el respeto y respaldo de su comunidad, y más tarde, los chicos jóvenes que en un principio se oponían a participar fueron parte del equipo.



The Migratory Birds printed issues 1-20.

El programa incluye dos proyectos, el **Aves Migratorias**, un periódico que se distribuye como fascículo en el diario griego *I Efimerida ton Sintakton*, al igual que al programa de radio web **Diente de León**. El contenido del periódico y de los programas de radio está exclusivamente producido por la juventud refugiada, migrante y griega en cinco idiomas (Inglés, Griego, Árabe, Farsi y Urdu). Hasta marzo de 2021, se han creado, publicado y distribuido 20 artículos por toda Grecia. Todas las copias que no han sido vendidas del *I Efimerida ton Syntakton* se han redistribuido por los campos de refugiados y puntos de distribución en Atenas. Ahora, el Jóvenes Periodistas se ha pasado a la era digital, ya que el sitio web migratorybirds.gr está en línea. El crecimiento de este programa permite a los jóvenes del equipo llegar a una mayor audiencia, pero también a jóvenes de todo el país y el extranjero a enviar sus creaciones para ser publicadas online.



Logo of Migratory Birds newspaper and web radio Dandelion.

El objetivo del programa es transferir los principios y valores del periodismo al mismo tiempo que ofrecer a los jóvenes la oportunidad de contar sus historias y promover el diálogo intercultural. Es una buena forma para que los jóvenes ejerciten sus derechos fundamentales, como la libertad de expresión, libertad de discurso, libertad de pensamiento y el derecho a participar en sus comunidades. Además, gran parte del proceso de integración se basa en la comprensión y participación activa de la vida política y cultural del país de acogida. El acceso a los medios es una fuerte herramienta que puede empoderar a una población en riesgo de marginación y proporcionar una plataforma desde la que puedan comunicar sus problemas y preocupaciones, pero también sus esperanzas y aspiraciones. Asimismo, les permite demostrar sus puntos fuertes y capacidades y adquirir nuevas habilidades. La interacción con otros niños y jóvenes adultos, fuera del espacio limitado de sus campos y barrios, fomenta la integración en la sociedad y la comprensión de la red urbana de la que, eventualmente, formarán parte activamente.

Actividades del proyecto

En el marco del programa, cientos de adolescentes y adultos jóvenes, chicos y chicas de 13 a 22 años de muchos países y entornos distintos han participado en sus actividades.



Editorial meeting at NCR.

Estas actividades incluyen **reuniones editoriales**, donde los miembros del equipo tienen la oportunidad de compartir sus intereses e ideas sobre el contenido que quieren producir. También comparten sus opiniones sobre los problemas actuales relacionados con la situación de los refugiados en Grecia, así como sobre la forma en que esta cuestión es cubierta por los periodistas profesionales y los principales medios de comunicación. Basándose en las propuestas mencionadas durante las reuniones editoriales, el equipo organiza visitas a espacios de arte, estadios deportivos, y eventos como festivales, obras de teatro, pasarelas de moda y entrevistas con el objetivo de informar, fotografiar y escribir sobre los temas que eligen. El resultado de estas reuniones editoriales, visitas y entrevistas es la creación del contenido del periódico "Aves Migratorias" y los podcasts de la radio web Diente de León. Su contenido es creado por los mismos

Jóvenes Periodistas, dependiendo del rol que tiene cada miembro en el equipo. Entre otros, los temas que tratan están relacionados con las experiencias e historias personales y problemas actuales de los refugiados, el medio ambiente y el cambio climático, pasatiempos, deportes, arte, gastronomía, moda, eventos, tradiciones culturales, ciencia, y psicología; principalmente, temas que interesarían a lectores de edades similares.



Journalism class of Young Journalists team.

El programa también incluye **talleres y clases de periodismo** que cubren un amplio rango de métodos periodísticos. Los Jóvenes Periodistas se han familiarizado con los términos y las herramientas periodísticas, como los modelos de comunicación, equipos de radio, distintas técnicas de narración, escritura de noticias, fotografía, entrevistas, uso de fuentes periodísticas y redes sociales como herramienta para periodistas, etc. Además, invitados de distintos orígenes se unen a casi la mitad de las reuniones editoriales, interactúan con el equipo, y comparten su experiencia con ellos. Estos invitados, junto a los talleres y las clases, contribuyen de forma significativa a la mejora de las habilidades periodísticas del equipo.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja solo la visión de los autores, y la Comisión no se hace responsable de cualquier uso que se pueda hacer de la información contenida aquí.

EFIVOS como modelo de buenas prácticas

EFIVOS trabaja bajo la visión de la Pedagogía Social que, en general, consiste en formar a los individuos, sin discriminación ni exclusión, para que se esfuercen en perseguir a lo largo de su vida su desarrollo personal multifacético. La pedagogía social, a través de la prosperidad y el aprendizaje, tiene como objetivo el desarrollo comprensivo y la integración de cada individuo dentro de su contexto social, dando por sentado que todas las personas tienen por naturaleza el potencial de ser miembros valiosos y responsables de la sociedad, siempre y cuando la misma sociedad se preocupe por incluirlos y no de excluirlos. En ese contexto, su prioridad principal es la participación activa de los involucrados (Kontogianni, 2019).

Una intervención de buenas prácticas

El proyecto EFIVOS va un paso más allá de la Alfabetización en Medios de Comunicación y la combina con la Alfabetización Informativa. En la Alfabetización de Medios, se usan los medios de comunicación como herramientas para el proceso educativo; en la Alfabetización Informativa, se enseña a los estudiantes a saber cómo funcionan los medios de comunicación. A través de la Alfabetización con Noticias, los participantes podrán darse cuenta de qué voces son escuchadas y cuales son silenciadas. Además, los jóvenes aprenderán a gestionar la información que reciben y a ser capaces de diferenciar entre el periodismo ético y las noticias falsas, la autoridad, la fiabilidad y la información subjetiva. La formación en materia de noticias se refiere a los conocimientos y motivaciones necesarios para identificarse y comprometerse con el periodismo. A través de este proceso, los jóvenes entenderán por qué las noticias son tan importantes en la sociedad y cómo pueden formar parte de ello.

Pruebas de su eficacia

La intrusión de los estímulos audiovisuales en la vida diaria a través de la cultura moderna, entretenimiento, educación y ambiente laboral no coincide automáticamente con una evaluación crítica de las convenciones visuales, ni conduce necesariamente a la producción de medios creativos y productos audiovisuales. Los niños y los adolescentes, en concreto, están expuestos a la influencia de las redes sociales en masa con su gran cantidad de información. La educación debe dar a los jóvenes la oportunidad de entender el mundo que les rodea y comprender las maneras en las que los medios digitales consiguen, directa o indirectamente, sus resultados. De esta manera, podrán cuestionar las representaciones en los medios cuando sean estereotípicas o subjetivas, y así, ofrecer alternativas a estos fenómenos (Kourti et al., 2009).

Además, hasta el rápido desarrollo de la tecnología, la lengua y el discurso eran los principales medios por los que se percibía la realidad. La educación en materia de los medios de comunicación no debería simplemente basarse en "leer" y "escribir" textos para los medios (Kourti et al., 2009). Según Hobbs (1998, pp. 22-23), "la meta principal de la alfabetización mediática es que los estudiantes entiendan que el conocimiento es una construcción social, que aprendan a desafiar la autenticidad de un texto [impreso o electrónico], y que usen su conocimiento y lógica para llevar decisiones autónomas". Los alumnos tendrán que saber procesar e interpretar críticamente y en detalle lo que ven, al mismo tiempo que tienen la oportunidad de convertirse en productores del

medio y crear por ellos mismos (Kourti, 2008). Construyendo un conocimiento global alrededor del medio, el individuo se convierte en un consumidor consciente del medio al equiparles con herramientas para leer de manera crítica el mensaje transmitido (escrito, visual, o auditivo).

La integración de los medios en el proceso educativo, según Hobbs (1998), se presenta de tres maneras. En las dos primeras, el uso es ocasional, ya sea como herramienta para adquirir conocimiento científico o como material de apoyo sobre un tema específico. En la tercera categoría, el objetivo del uso de los medios es crear lectores críticos sobre los mensajes producidos por los distintos medios (Hobbs, 1998). Esto se consigue con un enfoque holístico, adaptando programas interdisciplinarios cuyos objetivos son el procesamiento crítico de mensajes a través de actividades educativas.

La Alfabetización Mediática puede usarse como motivación para fomentar el interés de los estudiantes en el tema o para sus intereses personales, puede crear habilidades de comunicación y pensamiento crítico, alentar el activismo político, o promover el desarrollo personal y social. Para ello, involucrar a jóvenes en estudiar, analizar o crear medios como periódicos y/o revistas electrónicos, vídeos, películas, webs, música popular, videojuegos y tantos otros, puede proporcionarles las herramientas para que desarrollen sus habilidades (Hobbs, 2004). La Alfabetización en Medios de Comunicación y Alfabetización Informativa promueve los siguientes resultados según Jenkins (2006):

- > **Juego**—la capacidad de experimentar con el entorno de uno como forma de resolución de problemas;
- > **Actuación**—la habilidad de adoptar identidades alternativas con el objetivo de improvisar y descubrir;
- > **Simulación**—la habilidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real;
- > **Apropiación**—la habilidad de coger muestras y mezclar contenido mediático con sentido;
- > **Multitarea**—la habilidad de explorar el entorno propio y cambiar el enfoque según sea necesario para destacar los detalles;
- > **Cognición distribuida**—la habilidad de interactuar de manera significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales;
- > **Inteligencia colectiva**—la habilidad de aunar conocimientos y comparar apuntes con otros para una meta común;
- > **Criterio**—la habilidad de evaluar la fiabilidad y credibilidad de distintas fuentes de información;
- > **Navegación a través de medios**— la habilidad de seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades;
- > **Interconexión**—la habilidad de buscar, sintetizar y difundir información;
- > **Negociación**—la habilidad de viajar a través de comunidades diversas, discernir y respetar múltiples perspectivas, y comprender y seguir normas alternativas. [1]

Más allá de las habilidades periodísticas y digitales, EFIVOS ayudará a jóvenes a desarrollar muchas otras habilidades STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics, que traducen Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), incluyendo las comunicativas, lingüísticas, técnicas, sociales, colaborativas, creativas y de gestión, permitiéndoles gestionar sus propios medios en lugar de ser “manipulados” por los medios en masa. El proyecto también abre caminos a los participantes a futuros trabajos y carreras ya que será una buena adición a su futuro Currículum

Vitae. De igual importancia, el objetivo del proyecto es ayudar a desarrollar las habilidades personales y de comunicación, incluyendo la adaptabilidad, pensamiento creativo, ética de trabajo, trabajo en equipo, el establecimiento de redes de contactos, toma de decisiones, positividad, gestión del tiempo, motivación, flexibilidad, resolución de problemas, y pensamiento crítico.

Participación de la mujer en los medios de comunicación

En la sociedad actual, los medios se han convertido en un factor crucial en la esfera política, económica, social, y cultural como fuente importante de información y entretenimiento que puede presentarse, debatirse y discutirse públicamente. Según Krini Kafiris (*The Gender and Media Handbook: promoting equality, diversity & empowerment*, 2005, p.8), "los recursos mediáticos forman nuestro entendimiento, que guía nuestras actividades y acciones individuales, e influencia los procesos colectivos de toma de decisión y formación política en las esferas públicas y privadas. Así, los medios tienen un papel para la creación de cambio social". Aun así, mientras los medios, en general, se identifican como agentes para el cambio social generalmente positivo, sus efectos no son neutrales en el género (*Women in decision-making: The role of the new media for increased political participation*, 2013).

Los medios pueden proporcionar muchos recursos sobre género y problemas de género pero, desafortunadamente, muchos espacios mediáticos no siempre incluyen la discusión sobre ellos "ni un amplio rango de voces, ideas y posiciones sobre ello" (*The Gender and Media Handbook: promoting equality, diversity & empowerment*, 2005, p. 9). Estos recursos pueden usarse para desafiar la desigualdad de género, normas socioculturales y políticas, y la comprensión de la posición de la mujer en el mundo mediático contemporáneo. Además, los datos de la UNESCO revelan que, a pesar de que el porcentaje de mujeres periodistas y otros profesionales en los medios ha aumentado sustancialmente en las últimas décadas en muchos países, las investigaciones muestran que hay ausencia de mujeres en trabajos con tomas de decisiones en los medios internacionalmente (*Spurgeon Thompson, The Gender and Media Handbook: promoting equality, diversity & empowerment*, 2005).

Los medios constituyen una fuente importante de poder para que las mujeres ganen control sobre sus identidades y se empoderen. Así, la Alfabetización en Medios de Comunicación es un paso esencial para la participación igualitaria de la mujer y su acceso a la expresión y toma de decisiones como palanca para obtener un rango de derechos, habilidades de trabajo, y empoderamiento socioeconómico (*Louise Wetheridge, Girls' and women's literacy with a lifelong learning perspective: issues, trends and implications for the Sustainable Development Goals*, 2016). De hecho, según la UNESCO, "se va conociendo cada vez más en el mundo que, para disfrutar de la libertad de expresión, derechos humanos e igualdad de género, las personas (incluyendo mujeres, hombres y personas transgénero) deberán participar de forma igualitaria en distintos roles a múltiples niveles en los medios; expresarse a través de los medios; y determinar la naturaleza y contenido de los medios" (*Inside the news: challenges and aspirations of women journalists in Asia and the Pacific*, 2015, p. 1).

Además, los nuevos medios se caracterizan actualmente por las redes sociales, foros interactivos, intercambio intenso de datos, y conocimiento colaborativo. Un número de estudios apunta al potencial impacto positivo de los nuevos medios para las mujeres jóvenes al proporcionarles la oportunidad de (*Women in decision-making: The role of the new media for increased political participation*, OpCit Research, 2013):

- Interconexión con otras mujeres;
- Crear identidades en Internet que generen seguridad y confianza;
- Recurrir a otras mujeres y compañeras a través de estilos y asuntos que son directamente relevantes y atractivos;
- Proporcionar bases alternativas de poder que puedan ser de interés a políticos convencionales.

En este marco, el programa **Jóvenes Periodistas** es un buen ejemplo de participación de la mujer en los medios por el hecho de que ha sido creado por chicas jóvenes de campos de refugiados y una cultura patriarcal que, al principio, no estaba nada de acuerdo con su creación. A pesar de las dificultades, estas chicas reclamaron su voz pública y crearon un espacio seguro donde muchas otras mujeres jóvenes tuvieron la oportunidad de expresarse. También, el objetivo de EFIVOS es aumentar esta práctica e impulsar la participación de la mujer en los medios creando su propio contenido y gestionando su propio espacio digital inclusivo de manera igualitaria.

Bibliografía

1. David Buckingham. (2000). *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media*. Cambridge, UK: Polity Press. (218-219).
2. Hobbs R. (2004). *A Review of School-Based Initiatives in Media Literacy Education*. *American Behavioral Scientist*. 48(1), 42–59. <https://doi.org/10.1177/0002764204267250>.
3. Jenkins Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton, and Alice J. Robison. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge. MA: The MIT Press.
4. Kafiris Krini, Thompson Spurgeon, Aliefendioglu Hanif, Arslan Yetin. (2005). *The Gender and Media Handbook: promoting equality, diversity & empowerment*. Cyprus: Mediterranean Institute of Gender Studies.
5. Kontogiannis, E. (2019). *What is Social Pedagogy?*. <https://www.socialpedagogy.gr/2019/05/02/social-pedagogy/> (Access day March 2021).
6. Kourti, E., Sidiropoulou, Ch., & Tsigra, M. (Eds.). (2009). *Childhood and Cinema. Magazine tribute Exploring the world of the child*, Athens: Greek Letters.
7. Kourti, E. & Leonida, M. (2007). *From spectator producers: training in the media and production of audiovisual products*. *Communication Issues*, 6, 88-100.
8. OpCit Research. (2013). *Women in decision-making: The role of the new media for increased political participation*. Brussels: European Union.
9. Rathi Sarita. (2015). *Role of ICT in Women Empowerment. International Conference on "Innovative Management Practices in Business, Banking, Economics, Public Administration, Marketing and Tourism"*. Krishi Sanskriti Publications.
10. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO, UN Women Regional Office for Asia and the Pacific. (2015). *Inside the news: challenges and aspirations of women journalists in Asia and the Pacific*. UNESCO.
11. Wetheridge Louise. (2016). *Girls' and women's literacy with a lifelong learning perspective: issues, trends and implications for the Sustainable Development Goals*. UNESCO.

Este proyecto ha sido creado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja las opiniones solo de los autores, y la Comisión no se puede hacer responsable de cualquier uso que se le pueda dar a esta información.



Trabajar con participantes jóvenes en EFIVOS

Debido a la corta edad de los participantes, es probable que se produzcan problemas de actitud o dificultades de comunicación. Por esta razón, una metodología eficaz para resolver y gestionarlos sería a través de la discusión y diálogo abierto. La adolescencia, un estilo de vida inestable, o la mentalidad que tiene una persona joven con experiencias desafiantes y un sentido incultivado de la responsabilidad y consistencia son factores importantes.

El papel de los profesionales es el de dar apoyo, dar alternativas y ser flexible para que las cosas funcionen. Hay un equilibrio entre ser muy "fresco" o ser estricto. Existen también huecos lingüísticos y culturales que lleven a procesos que ocupen mucho tiempo, que podrán resolverse por los participantes o los traductores/mediadores culturales. Se les tiene que recordar siempre que son responsables y valiosos para el resto del equipo y que el objetivo común es mayor que las diferencias que puedan surgir.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained

612222-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA3-IPI-SOC-IN

1. NOMBRE DEL COMPONENTE: Gestión editorial

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Diseñar y aclarar al equipo el producto final;
- Dar una orientación clara al equipo en lo que tienen que conseguir/producir;
- Proporcionar una línea de tiempo para la producción;
- Interpretar y seguir un resumen editorial;
- Gestionar el tiempo para mantenerse dentro de las fechas límite;
- Gestionar las diferencias de opiniones en las decisiones editoriales y de contenido;
- Presidir y contribuir a las reuniones editoriales;
- Éticas del periodismo – derechos y deberes;
- Trabajo en equipo;
- El concepto de la libertad de expresión y los dilemas morales al aplicarlo.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Simular reuniones editoriales (plan, realización, y sesión de preguntas) en las que dos aprendices observan y dan a conocer al resto del grupo en sus comentarios (el moderador da a conocer sus evaluaciones) y basado en esto, el grupo prepara un protocolo sobre cómo llevar a cabo reuniones de editorial.
- Llevar a cabo una encuesta y/o grupo de enfoque en la audiencia para entender el impacto del producto y hacer recomendaciones para futuras producciones en cuanto a esta base.

EQUIPO

- Proyector y pantalla
- Pizarra/rotafolio y rotuladores

EVALUACIÓN

Revisión (verbal o escrita) del producto final, sugerencias sobre cómo asegurar buenas características, y qué cambios se podrían implantar al proceso editorial para mejorar el producto.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades de gestión, habilidades de comunicación, habilidades de organización, habilidades de resolución de conflicto

deseables → experiencia laboral en una organización de medios de comunicación, habilidades de traducción

2. NOMBRE DEL COMPONENTE: Cómo escribir un artículo

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Investigar;
- Expresar sus ideas adecuadamente;
- Buscar nuevos temas para escribir e inspiración para artículos;
- Escribir para medios periodísticos;
- Conseguir un uso apropiado del lenguaje para atraer a la audiencia;
- Escribir historias de noticias;
- Narración;
- Familiarizarse con formatos y estilos de texto;
- Referirse a fuentes & derechos de autor.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Clases/talleres de periodismo que incluyen teoría y ejemplos de los distintos estilos de escritura combinados con ejercicios prácticos de escritura.
- Invitar a profesionales a seminarios y talleres de los que los participantes se puedan beneficiar.

EQUIPO

- Proyector y pantalla
- Pizarra/rotafolio y rotuladores
- Ordenadores/Programas de Microsoft (Word, PowerPoint, etc.)
- Tablet/móviles/TextEdit apps
- Papel/lápiz/bolígrafo

EVALUACIÓN

Revisión (verbal o escrita) del contenido, y sugerencias sobre cómo encontrar una nueva idea y desarrollarla a un artículo completo y listo para publicar.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades de idiomas, de escritura, de investigación, de edición, y de resolución de conflicto

deseables → conocimiento o experiencia periodístico, habilidades de traducción, experiencia de enseñar

3. NOMBRE DEL COMPONENTE: Producción de contenido

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Escribir un texto o artículo correctamente;
- Informes de noticias;
- Tener una entrevista;
- Redacción;
- Narrativa;
- Entender y reconocer las noticias falsas;
- Crear contenido atractivo para la más amplia audiencia;
- Investigar y evaluar la calidad de una fuente;
- Ser original en la creación de contenido / creatividad;
- Desarrollar una mentalidad de resolución de problemas;
- Entender la complejidad de la producción en los medios;
- Tomar fotografías correctamente;
- Hacer un foto-reportaje
- Grabar y editar audios;
- Producir un espectáculo (show) de radio;
- Producir un podcast;
- Crear vídeos;
- Operar una cámara y grabar un vídeo;
- Edición de vídeo.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Talleres de escritura
- Talleres de fotografía
- Talleres de filmografía
- Talleres de diseño gráfico
- Talleres de producción de radio

EQUIPO

- Papel / lápiz / bolígrafo / Word
- Proyector y pantalla
- Pizarra/rotafolio y rotuladores
- Ordenadores
- Cámara / micrófonos
- Grabadora de voz
- Programas de edición

EVALUACIÓN

Revisión (verbal o escrita) del contenido publicado, y sugerencias sobre cómo producir contenido original.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades de escritura, habilidades de fotografía, habilidades de video, habilidades de lenguaje, habilidades de edición

deseables → experiencia de trabajo en el campo audiovisual y de los medios, habilidades de traducción

Note: se pueden elegir uno o más tipos de producción de medios. Es mejor empezar con el que te sientas más seguro y con el que tengas más equipo.

4. NOMBRE DEL COMPONENTE: Reportaje de fotografía

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Tomar fotografías adecuadamente;
- Crear fotografías;
- Fotografía de narrativa;
- Manejar una cámara;
- Controlar los ajustes y efectos de las fotografías;
- Entender el encuadre, ángulo, luz, y edición de color;
- Informar de historias de noticias.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Taller de Fotografía (los fundamentos de la fotografía y el fotorreportaje)
- Revisar el trabajo de un fotógrafo de reportaje y tratar de identificar las razones por las que su trabajo se considera un reportaje. Anota al menos tres elementos. A continuación, pida a los participantes que cubran una historia utilizando estos cinco elementos en su composición.

EQUIPO

- Cámara
- Programas de edición

EVALUACIÓN

Producción de contenidos visuales y cómo añadir títulos/descripciones en cada reportaje fotográfico.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades de fotografía y edición de fotos

deseables → experiencia como fotógrafo o fotoperiodista

5. NOMBRE DEL COMPONENTE: Proceso de entrevista estructurado

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Interacción con gente de otras partes del mundo;
- Interacción con la población anfitriona;
- Investigación;
- Referirse a las fuentes;
- Crear texto/audio/vídeo entrevistas;
- Ganar técnicas sobre cuestiones;
- Acostumbrarse a coger apuntes;
- Narración;
- Escucha activa.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Clases/talleres de periodismo que incluirán teoría y ejemplos de los procesos de entrevistas estructurados con ejercicios prácticos
- Jugar un bingo "para conocerle", ya sea en línea o en persona. Esta actividad les ayudará a perder el miedo de hacer preguntas y puede servir para romper el hielo. Encuentra hojas de bingo en línea o hazlas por su cuenta
- Revisar una entrevista y seguir los caminos de las preguntas y respuestas. A continuación, pide a los participantes que hagan tres nuevas preguntas que ellos habrían formulado.

EQUIPO

- Papel / lápiz / bolígrafo / Word
- Proyector y pantalla
- Pizarra/rotafolio y rotuladores
- Ordenadores
- Cámara / micrófonos
- Grabadora de voz
- Programas de edición

EVALUACIÓN

Realiza la transcripción de una entrevista grabada y construye la estructura de un artículo.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades periodísticas, de comunicación, de escritura, de filmografía y de edición
deseables → conocimiento o experiencia periodística

6. NOMBRE DEL COMPONENTE: Diseño Gráfico

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Conocer habilidades básicas de composición y reglas básicas sobre creatividad para el diseño;
- Conocimiento estético;
- Crear contenido original;
- Editar contenido.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Talleres de diseño gráfico
- Haz un periodico en Google Docs usando la herramienta de tablas para dividir el papel en secciones. Esta será una buena introducción para entender la distribución jerárquica que se utiliza en todos los medios impresos y en la web.
- Hacer un post para las redes sociales. Presenta una herramienta online gratuita para trabajar (por ejemplo, Canva). A continuación, divide los grupos en equipos y pídeles que diseñen un post para una historia de Instagram que anuncie un artículo o un evento.

EQUIPO

- Ordenador
- Programas de Edición

EVALUACIÓN

Revisa otros periódicos e inspírate en el diseño, el logotipo o cualquier otro elemento estético que te interese.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades de diseño gráfico, de edición de imágenes

deseables → habilidades de corrección de color

7. NOMBRE DEL COMPONENTE: Webcasting, Radio-Web

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Grabar y editar audio;
- Convertir pistas de audio y entender los formatos de los ficheros;
- Diseño de sonido;
- Producir un programa de radio;
- Producir un podcast;
- Conseguir habilidades de comunicación y expresión verbal.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Talleres de producción de radio y edición de audio
- Visitar una estación de radio
- Introducción a los principales géneros musicales
- Introducción a los principales métodos de entrevista

EQUIPO

- Grabadora de Voz
- Micrófonos
- Programas de Edición

EVALUACIÓN

Presentar Audacity u otras herramientas de edición de audio.
Crear tu propio programa de radio, webcast o podcast.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → experiencia de producción de audio, habilidades de edición de audio

deseables → experiencia como productor/presentador de radio, experiencia o conocimiento

8. NOMBRE DEL COMPONENTE: Desarrollo de herramientas online

¿QUÉ SABRÁN HACER LOS JÓVENES AL FINAL DE ESTE COMPONENTE?

- Derechos de autor para distintos medios;
- Gestión de redes sociales;
- Edición Online;
- Usar Sistemas de Gestión de Contenido (CMS) como WordPress;
- Diseño de marca;
- Implementar textos, imágenes, audios, y vídeos;
- Gestionar las hojas de estilo.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Subir material digital en WordPress
- Crear y gestionar cuentas de redes sociales
- Crear posts para distintos medios

EQUIPO

- Ordenador
- Conexión a Internet

EVALUACIÓN

Evaluación del feedback de la audiencia y ajuste de la estrategia o producto.
Diseñar una campaña en redes sociales.

HABILIDADES Y EXPERIENCIA DEL MODERADOR (requisitos):

esenciales → habilidades digitales, habilidades de comunicación

deseables → habilidades de marketing digital