

# CREACIÓN DE UN LABORATORIO DE PERIODISMO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA: EXPERIENCIA DESDE CERO

RUBÉN RIVAS-DE-ROCA

Universidade de Santiago de Compostela

[rubenrafael.rivasderoca@usc.es](mailto:rubenrafael.rivasderoca@usc.es)

**Resumen:** Diseñar el programa de una asignatura es siempre un desafío, más si cabe en el marco de un cambio de plan de estudios. Este capítulo expone el proceso de preparación de una materia de laboratorio de contenidos periodísticos audiovisuales y multimedia, que se encuentra muy conectada con las nuevas tendencias en el sector. La propuesta curricular parte del análisis teórico de los conceptos y formatos que vehiculan el entorno digital. Se detallan las decisiones pedagógicas adoptadas y el enfoque metodológico centrado en la producción activa, ofreciendo un listado de tareas prácticas a realizar por el alumnado. Asimismo, se aporta información sobre el desarrollo de la asignatura que ayuda a reflexionar y tomar decisiones futuras, orientadas a un aprendizaje crítico. El resultado es un plan docente dinámico, que se irá actualizando para preparar a los futuros periodistas a los desafíos de la profesión y que intenta concretar la idea de “laboratorio”.

**Palabras clave:** Experiencia docente, laboratorio, periodismo, multimedia, productos audiovisuales

## 1. INTRODUCCIÓN

Preparar una asignatura de cero es siempre un reto para cualquier profesor, y más cuando la materia en cuestión se encuentra ligada a cuestiones cambiantes. Es el caso de Laboratorio de contenidos periodísticos audiovisuales y multimedia, una asignatura del Grado en Periodismo (3ª edición) de la Universidade de Santiago de Compostela (USC), cuyo plan de estudios entró en vigor en el curso 2024-2025. Se da la circunstancia de que su puesta en marcha en septiembre de 2024 coincidió con mi incorporación a dicha universidad, por lo que también experimenté un coste de aprendizaje en términos de adaptación a un nuevo centro.

El presente capítulo está dedicado a difundir el proceso de preparación de esa nueva asignatura, incorporando ejemplos de prácticas y algunas pinceladas de su desarrollo. A modo de contextualización, Laboratorio de contenidos periodísticos audiovisuales y multimedia es una optativa del primer cuatrimestre del cuarto curso en Grado en Periodismo, que se imparte en lengua gallega. Se trata de una materia con menor alumnado (15 estudiantes) que las de tipo obligatorio, pero con un elevado grado de motivación por parte de los alumnos, dado que la escogen dentro del amplio abanico de optativas que oferta la USC. Asimismo, la actividad docente se organiza en 24 horas de clases expositivas y 24 de clases interactivas, lo que entraña que teoría y práctica se deben complementar a lo largo de las 15 semanas de clases.

El hecho de que la titulación sufriera un cambio de plan de estudios ese año, así como que la materia sea una de las novedades introducidas por el nuevo plan, significa que el alumnado no cuenta con referencias previas de otros años. Por ello, el diseño del programa fue el primer paso para atraer a los estudiantes. La construcción de una propuesta de aprendizaje sobre ese lienzo en blanco solo estuvo condicionada por los objetivos que el plan de estudios establecía para la asignatura: crear contenidos periodísticos audiovisuales mediante “alta tecnología”, que se adapten a redes sociales y plataformas, y analizar productos y laboratorios periodísticos audiovisuales que empleen ese tipo de tecnología.

El modelo actual sigue la estela de experiencias personales propias (Rivas-de-Roca, 2024), en las que desarrollaba un modelo metodológico con el fin de generar un tratamiento informativo de mayor calidad. Considero que las inquietudes previas de los estudiantes deben contrastarse con la propia teoría mediante la problematización, de forma que las prácticas funcionen como una potencial solución, que además se vincula con la actividad profesional.

## **2. CONSTRUYENDO TEORÍA: ¿CÓMO ENTENDER EL PERIODISMO MULTIMEDIA?**

La denominación de “laboratorio” para la materia deja entrever el alto grado de experimentalidad que se le atribuye. Sin embargo, tanto el número de horas de clases expositivas asignadas, como mi propia percepción personal sobre la necesidad de conocer los vínculos entre el multimedia y la alta tecnología, llevan a intentar proporcionar un aparato teórico sólido. Es cierto que la teoría puede chocar en ocasiones con el ideal de innovación docente, que busca solventar las disfuncionalidades generadas por el predominio de enseñanzas basadas en la exposición magistral. La solución no puede pasar por dejar de lado una teorización que resulta clave para entender los procesos comunicativos de nuestras sociedades, sino que se debe reubicar como un conjunto de conceptos vinculados a problemas cruciales.

Teniendo en cuenta lo anterior, el modelo metodológico aquí planteado desarrolla una secuencia didáctica, orientada a que los estudiantes lleguen a un punto de desenlace a partir de la problematización de los contenidos (Finkel, 2008). La idea es que acaben reflexionando sobre su aprendizaje, para lo que resulta imprescindible que entiendan desde el inicio las implicaciones de los contenidos estudiados. Se sigue un orden cronológico asentado en las aulas, de ahí que se haya empezado por un tema destinado a abordar el origen y evolución de la innovación multimedia.

Mi primer objetivo es que los estudiantes entiendan los factores contextuales que explican el nacimiento del periodismo multimedia. A partir de esa referencia a su génesis, diseñé sesiones para clarificar conceptos que guardan semejanzas, como el periodismo transmedia e inmersivo, pero cuyas diferencias se antojan claves para entender la evolución de la experimentación. En este sentido, se lleva a cabo un repaso de los principales hitos del sector como la publicación de *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* (*The New York Times*) para reportaje *longform* o *Hunger in Los Angeles* como documental de periodismo inmersivo, ambos de 2012.

El tema 2 conecta productos más recientes, como el renacimiento del formato boletín (*newsletter*) a través de los ejemplos de *Scoreboard* (*Financial Times*, 2020) o *El País Expres* (*El País*, 2024), con nuevas fórmulas periodísticas, entre las que destacan el análisis de narrativas inmersivas y productos innovadores en los medios. También se abordan los laboratorios de innovación periodística en alta tecnología, que suelen ser alianzas de varias empresas informativas. Se intenta que los estudiantes comprendan el estado actual de estos laboratorios, muchos más dirigidos a las audiencias que en sus inicios (*BBC News Labs* o *RTVE Lab*).

Tras introducir el concepto de innovación, en el tema 3 se presenta la visualización como una de las principales formas audiovisuales y multimedia para llegar al público. Su articulación como narración basada en datos requiere de una explicación de las codificaciones visuales de la información, así como de las estrategias que posibilitan la adecuación multimedia al tipo de contenido. Todo ello se acompaña de ejemplos de una nueva generación de cibermedios visuales e iniciativas informativas que combinan el empleo de datos con arte, trabajando el sentido estético: *The Pudding* (ganador del Online Journalism Award en 2023), *Royal Constellations* o los trabajos de Giorgia Lupi.

No obstante, la visualización es un campo que se estudia más en otra optativa del plan de estudios, por lo que el tema 4 amplía el foco a otras tecnologías: reportaje *longform*, vídeo explicativo con gráficos, vídeo infográfico con realidad aumentada, vídeo de sonido ambiente o la gestión multimedia de redes sociales. La identificación y caracterización de estos formatos procede de obras recientes que radiografían las tendencias en el sector informativo, como *Radar: Pistas y tendencias en el periodismo deportivo* (2022), del profesor José Luis Rojas Torrijos.

El plan de estudios alude a objetivos de alta tecnología, lo que lleva a vertebrar dos temas al respecto. Estas unidades sirven como cierre, ya que imbrican con

evoluciones futuras del periodismo audiovisual y multimedia. En primer lugar, el tema 5 se dedica a explorar el desarrollo de tecnologías emergentes, incorporando herramientas de visualización con Inteligencia Artificial (IA) como Canva y explicando las diferencias entre la clásica automatización y la robotización, para lo que se siguen aportaciones como las del profesor Chris W. Anderson (2013). Asimismo, se examinan las posibilidades de participación de la audiencia en este periodismo tecnológico o el desarrollo de modelos multimodales derivados de la expansión de la IA generativa.

Considero que el aprendizaje debe ir ligado al contexto social en el que se lleva a cabo. Por ello, el programa menciona el modelo de lenguaje a gran escala en gallego (Carballo Galician LLM) e incluye un apartado en torno a los riesgos éticos de la IA multimedia. Este enfoque crítico también se halla presente en el tema 6, que aborda diversas tendencias y productos multimedia: periodismo dron, periodismo inmersivo (vídeo 360°), periodismo de realidad aumentada, tecnología e información *blockchain* u otras altas tecnologías. A esta unidad didáctica se la puede acusar de parecer el típico batiburrillo con el que terminan algunas asignaturas, pero mi pretensión es que el alumnado obtenga una panorámica de distintas evoluciones del periodismo audiovisual y multimedia, con especial atención a las ventajas y desafíos de cada uno de los formatos.

Este entramado teórico sirve como cimiento para las actividades en el aula desarrolladas durante quince semanas, tanto teóricas como prácticas. Una vez se ha definido el bloque de teoría, se genera una propuesta de ejercicios, consistentes en tres prácticas y un trabajo, de los cuales se da cuenta en el apartado siguiente.

### 3. LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO COMO FORMA DE APRENDIZAJE DIVERSA

De acuerdo con el plan de estudios, el sistema de evaluación de la materia se compone de una prueba de conocimientos (30% del total de la nota), actividades de evaluación continua (20%) y ejercicios prácticos (50%). Esto significa que las actividades prácticas constituyen una parte notable de la evaluación. A la hora de formular esos ejercicios seguí las pautas de Bain (2007), quien señala que las clases han de empezar con los intereses de los estudiantes, brindando también experiencias de aprendizaje diversas.

La **práctica 1** consiste en una actividad en grupos de 3-4 estudiantes durante la tercera semana de la asignatura, en la que deben analizar dos productos multimedia, a elegir de cuatro iniciativas:

- La Europa de los muros (*El Confidencial*, 2023).
- La España inundable (*elDiario.es*, 2023).
- Cómo han cambiado los número 1 en España desde 1980 (*El Confidencial*, 2023). \*Premio Amanecer de Periodismo (III edición).

- Cadáveres de hormigón (*RTVE*, 2023).

Los ítems que tratar en el análisis fueron los siguientes:

- Estructura del producto periodístico.
- Contexto del medio de comunicación, con el fin de entender el espacio mediático en el que se desarrolla.
- Fuentes (tipología, diversidad y grado de atribución).
- Herramientas multimedia empleadas (nativas y derivadas, según modalidades estudiadas). ¿Se emplea transmedia?
- Grado de interactividad.
- Estrategia en redes sociales, para la cual se deben proporcionar ejemplos.
- Análisis DAFO.

La lógica de este ejercicio se mantiene en la **práctica 2** (semanas quinta y sexta), aunque esta incorpora un trabajo proactivo al exigir la elaboración de un producto de visualización periodística. Una primera parte de la tarea se dirige a examinar un par de iniciativas visuales informativas de gran interés:

- *Mapping where the earth will become uninhabitable* (*Berliner Morgenpost*, 2022).
- La gran migración diaria (*El Confidencial*, 2020).

La entrega de dicha práctica debía incluir estos puntos:

- Estructura del producto periodístico.
- Fuentes.
- Análisis DAFO, englobando herramientas multimedia e interactividad.
- Pequeño ejemplo de visualización periodística, creado con las plataformas Flourish y ArcGIS StoryMaps. Se deben entregar capturas de pantalla de la visualización, así como mostrar el proceso en clase.

Por último, la **práctica 3** (séptima semana) supone una actividad individual más proactiva, puesto que se solicita al alumnado la localización y posterior análisis de un producto periodístico que emplee uno o varios de los formatos vistos en el tema 4: reportaje *longform*, vídeo explicativo con gráficos, vídeo infográfico con realidad aumentada, vídeo de sonido ambiente, etc.

La tarea ha de incluir estos ítems:

- Estructura del producto periodístico.
- Contexto del medio de comunicación.
- Descripción del uso de multimedia.

- Análisis de la difusión en redes sociales.
- Valoración personal de la funcionalidad y efectividad informativa, en base a lo aprendido en el bloque teórico.

Los ejercicios anteriores permiten implementar la evaluación continua y preparar la realización del **trabajo final**, en el cual los estudiantes diseñan un proyecto audiovisual multimedia desde cero. Su construcción comprende dos grandes apartados.

### ***Briefing***

Esta sección comienza con una breve contextualización (*background*) de los antecedentes y el hueco informativo que el proyecto pretende resolver. A continuación, se enuncia la propuesta y se presentan *key facts*, que aluden a metas, cronograma y presentación del público objetivo (*target*), para el que se mencionan fórmulas de contacto. Además, se reconocen amenazas y oportunidades iniciales.

### **Contenido periodístico audiovisual**

El segundo apartado apela a los elementos primarios del proyecto: estructura del producto periodístico, fuentes de información, herramientas multimedia utilizadas y grado de interactividad. A partir de los datos anteriores, junto con la pertinente retroalimentación del profesor en el aula, se debe elaborar el proyecto periodístico.

Cada grupo de estudiantes tiene que seleccionar una temática, produciendo contenidos orientados a la misma. Como mínimo, el proyecto combina dos formatos audiovisuales e incorpora alguna herramienta de alta tecnología. La captación y edición del material propio debe realizarse de acuerdo con los principios del periodismo móvil, ampliamente explicados en los cursos previos del grado en Periodismo de la USC. Recomendando encarecidamente el mayor grado de experimentación posible (ensayo y error), en tanto que se trata de una manera optativa que funciona como laboratorio.

Otra parte relevante del trabajo es la gestión de redes sociales, hasta el punto de que resulta necesario que algunos subproductos audiovisuales se desarrollen específicamente para redes sociales y plataformas.

En concreto, hay que aclarar estas características:

- **Presencia en redes sociales.** Describir en qué redes sociales se debe estar presente y por qué.
- **Tendencias de publicación.** Estilo, hora de publicación, frecuencia, etc.

- **Fórmulas para promover la interacción.** Conviene adjuntar publicaciones ilustrativas de dichas estrategias

La ejecución del proyecto integra mecanismos de control y seguimiento. Estos se materializan en un análisis DAFO del producto final, incluyendo una valoración del uso de herramientas multimedia y la interactividad. Además, se invita a que el alumnado aporte perspectivas futuras, en las que evalúe cuál podría ser la evolución de su iniciativa y sugiera propuestas de mejora. El documento a entregar en el Campus Virtual será un archivo *pdf* que contenga la citada información, si bien se pueden enviar todo tipos de materiales que apoyen el desarrollo del proyecto.

#### 4. HALLAZGOS EN EL EJERCICIO DOCENTE

Seguramente la primera sensación de los estudiantes con la materia es que el programa incluía más teoría de la que imaginaban. No obstante, la encuesta inicial realizada con ellos evidencia que sus objetivos estaban en consonancia con el planteamiento de la asignatura. En el grado en Periodismo no deja de ser esperable que los alumnos prefieran contenidos prácticos en los que generen resultados concretos. Esto les ofrece también cierta perspectiva de las situaciones a las que se van a enfrentar en su futuro profesional, aunque la formación de un periodista universitario implica mucho más que escribir, locutar o, en este caso, hacer buen multimedia.

Soy consciente de que probablemente el trabajo final es lo que provoque una mayor motivación, pero mi objetivo como docente es que se comprometan con el conjunto de la asignatura. Durante su desarrollo creo que se produjo una evolución significativa tanto en el entendimiento teórico como en la aplicación práctica de los conceptos clave. Sin conocer la transformación periodística en cuanto a formatos, resulta imposible entender el funcionamiento del sector hoy en día y la emergencia de las distintas tecnologías.

El trascurso de las clases nos llevó a ahondar en las herramientas y técnicas de producción audiovisual, desde la planificación y el guion hasta la grabación y edición de piezas informativas. Una de mis pretensiones era que comprendieran que un contenido periodístico debe organizarse desde su concepción de manera *ad hoc* para la plataforma seleccionada. Esto entronca con el lenguaje audiovisual exigido por cada uno de los formatos estudiados.

Las prácticas resultaron esenciales para ese conocimiento, a la vez que se fomentaba el trabajo en equipo para la elaboración de productos periodísticos multimedia. Sin embargo, la práctica 2 no funcionó del todo bien, singularmente en lo concerniente al desarrollo de un pequeño ejemplo de visualización: hubo dos grupos que no remitieron la entrega en tiempo y forma. Ambos me comentaron que

les costó dominar el *software* en las dos clases interactivas fijadas para ello, lo que me inclina a pensar que debía haber dedicado más tiempo a estas cuestiones.

Por otro lado, los casos analizados en clase contribuyen a entender la importancia en el multimedia de la cohesión narrativa y del diseño centrado en la experiencia del usuario, pero no incorporé en las tareas ningún mecanismo para conocer la visión de la audiencia. Es cierto que esto constituye el objeto de otra asignatura del grado, que podría servir como base. En cualquier caso, creo que en cursos venideros debo incidir más en cómo el multimedia transforma la manera en que se construyen y distribuyen las noticias, por lo que la profesión periodística que están a punto de ejercer debe interpretarse más como una forma dialogar y conectar.

Con respecto a la presencia de la dimensión ética, considero que los alumnos lograron identificar mejor su valor en un escenario de desinformación, en el cual la gestión de la IA supone un reto añadido. Las propias temáticas de los trabajos dan cuenta del grado de conciencia social, con un fuerte arraigo en el territorio.

Traducidos del gallego al castellano, los títulos de los proyectos finales fueron:

- “Galicia por el mundo: historias de una diáspora viva”.
- “Maestros del sonido: artesanía de instrumentos tradicionales gallegos”.
- “Cajón de sastre” (podcast acerca de curiosidades).
- “Viaje a través del cine español”.
- “MásGallego: un proyecto periodístico multimedia que refleja la situación sociolingüística en Galicia”.

Consagramos la mitad de las clases interactivas (7 semanas) a la elaboración del trabajo final. Sin embargo, su seguimiento en el aula fue irregular, mientras que las tres prácticas sí se ejecutaron de manera correcta. En los proyectos finales, algunos alumnos avanzaron en plazo y se sometieron a una labor de tutorización propiamente dicha, pero otros se limitaron a avanzar lentamente y entregar un producto sobre el que apenas pude hacer seguimiento. Tras mi experiencia ese curso, estimo que sería conveniente introducir una especie de metas volantes, a modo de entregables, que aseguren un correcto flujo de trabajo.

No se trata de subdividir las tareas en demasía, sino que busco que la clase de laboratorio funcione para esos trabajos finales como un verdadero taller. En mi opinión, los alumnos que siguieron las clases crearon un producto de calidad, ya publicado, que puede integrar su portfolio para futuras postulaciones en el sector, demostrando su capacidad de resolver problemas y producir contenidos periodísticos multimedia de manera profesional.

La asignatura posee una cierta exigencia en términos de creatividad y colaboración, que se ponen en marcha mediante la experimentación. Esto permite el desarrollo de ciertas habilidades, acompañadas de una perspectiva ética, que se dirigen a preparar al alumnado a los desafíos del periodismo. La creatividad y la

responsabilidad funcionan como máximas, aunque debo reformular el funcionamiento de las últimas semanas de taller, donde también es demandable un mayor grado de compromiso por parte de los asistentes.

## 5. CONCLUSIONES

La preparación de la asignatura efectuada es un nuevo ejemplo de la planificación de un enfoque metodológico centrado en el rol activo del estudiante, en un contexto de cambio tecnológico. Esta adaptación a las transformaciones digitales es algo necesario en la formación universitaria del sector periodístico. Conviene indicar que la materia de Laboratorio de contenidos periodísticos audiovisuales y multimedia tiene lugar en el marco de un centro dinámico, como es la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la USC, que presenta uno de los índices de experimentalidad más elevados de Europa en los estudios de comunicación. Las propias inquietudes de mis compañeros profesores por adaptarse a los cambios del periodismo me conducen a construir una propuesta flexible, abierta a cambios y dotada de una fuerte base reflexiva.

Más allá de las tareas prácticas, uno de los principales logros del modelo ha sido la puesta en marcha de un tipo de taller en el que los estudiantes crean un producto real, con cierta libertad y diversidad dentro de la exigencia de que sean aplicables a varias plataformas. El valor ético está también presente, tanto en los contenidos teóricos como en la gestión de la parte práctica. Mi idea es que esa combinación de producción técnica y análisis crítico espolee un aprendizaje que no se limite a la adquisición de habilidades instrumentales, sino que integre una formación holística del alumnado.

La asignatura se ha organizado mediante unidades didácticas secuenciales, en una estrategia ampliamente reconocida por la literatura (Finkel, 2008). La problematización del ejercicio profesional —en este caso, a través del tratamiento de temas de actualidad en clave multimedia— permite vincular los saberes teóricos con la práctica, favoreciendo una comprensión más profunda del contexto social y político que atraviesa el ámbito informativo. Esta línea ha resultado especialmente valiosa en los propios temas elegidos para los trabajos finales por los grupos de estudiantes.

En cuanto a la estructura metodológica, el trabajo por proyectos ha sido una estrategia relativamente eficaz, aunque se debe reformular su seguimiento. Organizar al alumnado en equipos que simulan redacciones reales les obliga a asumir responsabilidades, tomar decisiones editoriales y articular narrativas coherentes en distintos soportes. Esta dinámica fomenta habilidades colaborativas, al tiempo que les expone a tensiones propias del entorno laboral. La duda siempre es hasta qué

punto el alumnado prioriza el seguimiento de esta asignatura o deja todo hasta el final, como se observó en algunos casos.

Cabe destacar que el alto grado de interrelación entre la teoría y la práctica hace necesario un seguimiento continuo de la materia. En esta dirección, la observación directa del proceso de aprendizaje no solo ha sido una fuente valiosa de evaluación, sino también de conocimiento sobre el propio devenir de la acción docente. Para ese fin se aplican, además, cuestionarios iniciales y finales que valoran el progreso del estudiantado y pueden llevar a futuros ajustes del programa. Se trata de una línea de mejora permanente.

En una sociedad conectada y altamente digitalizada, uno tiene la sensación de que se puede caer en la mitificación de la tecnificación. Dada la evolución de la IA y la dificultad para discernir el trabajo efectivo de los estudiantes fuera del centro, creo que es necesario reforzar el modelo presentado con más acciones en el aula, que conlleven su participación. Por ejemplo, realizando exposiciones orales de sus prácticas (cada ítem informativo sería excluyente, de manera que cada grupo analice un caso diferente) o resolviendo problemas in situ acerca de la efectividad de los productos periodísticos analizados y/o desarrollados.

En cualquier caso, el uso intensivo de herramientas digitales goza de potencial como vehículo formativo y resulta esencial para materias multimedia. Lejos de simplificaciones, lo que se ha buscado es formar comunicadores capaces de comprender críticamente los lenguajes audiovisuales y multimedia, y de emplearlos de manera creativa y responsable. Esta competencia resulta clave en un momento de audiencias prosumidoras, que reinterpretan los contenidos difundidos por los medios. En definitiva, mi propuesta de innovación docente en el ámbito del periodismo audiovisual y multimedia plantea un modelo replicable y adaptable, pero con margen de mejora en función de la evolución del sector. Como recalca *The New York Times*, para comprender los fenómenos que afectan a nuestras sociedades resulta imprescindible su visualización. Es ahí donde el periodismo audiovisual y multimedia juega un papel destacado.

De acuerdo con la experiencia aquí reflejada, una asignatura de laboratorio puede convertirse en un espacio fértil para la experimentación pedagógica y el propio desarrollo profesional del alumnado, que asiste a esta materia meses antes de su graduación. A futuro, sería interesante establecer sinergias con colegas trabajando en laboratorios similares de otras universidades, de manera que se puedan incorporar nuevos formatos y metodologías de evaluación más participativas. El ámbito de la docencia universitaria atraviesa retos similares que requieren de respuestas conjuntas, a la par que se intenta proporcionar una integración aún mayor entre universidad y entorno profesional que no redunde en una merma de la formación integral de los periodistas del mañana.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, C. (2013). Towards a sociology of computational and algorithmic journalism. *New Media & Society*, 15(7), 1005-1021.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Publicacions Universitat de València.
- Finkel, D. (2008). *Dar clase con la boca cerrada*. Universitat de València.
- Rivas-de-Roca, R. (2024). Periodismo y Europa en el aula: acercando la lejanía. En A. Velasco Molpeceres & P. P. Ortúñez Goicolea (Eds.), *Innovación docente en la universidad: pensar en el alumnado* (pp. 197–205). Ediciones Universidad de Valladolid.
- Rojas Torrijos, J. L. (2022). *Radar. Pistas y tendencias en el periodismo deportivo*. Héroes de papel.