

Diseño *metapodcast* en el aula. ABP + Gamificación para la formación en audioperiodismo

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

DAVID GARCÍA MARÍN



Universidad
Rey Juan Carlos



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Diseño *metapodcast* en el aula. ABP + Gamificación para la formación en audioperiodismo
- **Curso Académico:** 2022/2023
- **Asignatura:** Producción de Programas Informativos en Radio. 3º curso, 2º cuatrimestre.
- **Área/Titulación:** Comunicación / Periodismo
- **Grupo de Estudiantes:** 42 estudiantes del Grado en Periodismo (Vicálvaro)
- **Palabras clave:** pódcast; periodismo; Aprendizaje Basado en Proyectos

La práctica de innovación docente que aquí se presenta pretende formar en materia de pódcast a los estudiantes de Periodismo de la URJC, dada la ausencia de este medio detectada en los planes de estudio del sistema universitario español en el área de Comunicación, según confirman investigaciones previas del autor de la propuesta. Pretende hacerlo mediante metodologías activas que se aproximan al pódcast no solo como contenido sino también como herramienta didáctica (de ahí su denominación como diseño *metapodcast*) mediante la combinación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación. Se realizaron dos actividades complementarias consistentes en la elaboración de un pódcast grupal en el aula por parte del alumnado sobre los contenidos del curso, y la organización de un festival de pódcast periodístico donde cada grupo debía presentar sus proyectos y evaluar los de los compañeros. El diseño tuvo un elevado impacto en la adquisición de competencias, el aumento de la motivación y el fomento de la creatividad y el pensamiento crítico del estudiantado. Activó también su aprendizaje transmedia y ubicuo (*m-learning*). La práctica se ha presentado parcialmente en congresos y ha dado lugar a talleres formativos para docentes, lo que evidencia la calidad del diseño propuesto.

2. Justificación

Este proyecto de innovación docente constituye **la culminación y puesta en práctica de una investigación desarrollada por el autor de esta propuesta** en el año 2022, centrada en conocer la opinión que sobre la presencia del pódcast en la universidad española tienen los jóvenes periodistas recién egresados de las facultades de Comunicación. Para ello, se llevaron a cabo un total de 52 entrevistas cualitativas y estructuradas a periodistas que han cursado sus estudios en los últimos años en diferentes universidades tanto públicas como privadas del territorio español, a fin de observar (1) la presencia y relevancia del pódcast en su formación como periodistas durante los estudios de grado, (2) las asignaturas donde el análisis de este medio es abordado y (3) cómo, a su juicio, debería establecerse la formación en materia de pódcast en el ciclo universitario. El estudio se realizó en un total de 23 universidades españolas.

Los resultados de esta investigación, que ha sido publicada como capítulo de libro en una editorial Q1 del SPI, evidenciaron la existencia de un claro **déficit formativo relativo al podcast en la universidad española**, donde el medio apenas está presente en la formación de los periodistas. Cuando se integra en los planes de estudios, el podcast se menciona de forma teórica y superficial. Asimismo, cuando se aborda, se introduce de forma residual en asignaturas relacionadas con la radio (Lenguaje Radiofónico, Programación Radiofónica, Producción Radiofónica, Taller de Radio, Información en Radio), así como en materias enfocadas en el periodismo digital o el análisis de la empresa periodística.

Esta realidad contrasta con la importancia que los estudiantes de las áreas de Comunicación le otorgan al medio. Desde su punto de vista, el podcast debería formar parte de los planes de estudio en el área de Comunicación de una forma más intensa, bien como asignatura específica o integrado en una más genérica acompañando al medio radiofónico y **con enfoques eminentemente prácticos**. Los jóvenes periodistas participantes en el estudio defienden que el podcast es un medio con potencial suficiente como para ser estudiado de forma independiente de la radio y no como una evolución digital de ésta. En el mismo sentido, valoran el crecimiento del medio en los últimos años y manifiestan que el podcast puede constituirse como una salida laboral relevante si definitivamente aquilata y asienta un robusto modelo de financiación.

A partir de los resultados de esta investigación y para paliar la falta de formación en materia de podcast detectada, se diseñó la práctica de innovación docente aquí expuesta, consistente en un proyecto formativo sobre podcast y audioperiodismo utilizando este medio también como herramienta pedagógica. Se configura así un **modelo metodológico de naturaleza metapodcast que se aproxima al estudio del podcast desde el uso del propio medio como instrumento docente** en combinación con el Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante, ABP) y la gamificación. Las acciones concretas que aquilataron el modelo fueron (1) la **elaboración de un podcast colaborativo de los estudiantes en el aula** y (2) **un festival de podcast periodístico**, que sirvieron para trabajar los contenidos sobre podcast y audioperiodismo incluidos en el temario de la asignatura.

Estudios en el ámbito universitario como el de Rincón-Alonso (2022) presentan el podcast como una alternativa a las metodologías pedagógicas clásicas, impulsando la adquisición de competencias requeridas en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Las investigaciones de Padilla-Castillo et al. (2023) concluyen que la creación de productos sonoros en este medio como recurso educativo resulta motivadora para el estudiantado del área de Comunicación dado su componente práctico y sus posibilidades de formar parte de un futuro portfolio profesional. En esta línea, los alumnos entienden el fenómeno del *podcasting* como un instrumento que les pone en contacto con su entorno profesional y les incita a desarrollar todo un mundo creativo y crítico.

Por todo lo anteriormente expuesto, los pódcast se perfilan como una herramienta interesante para su aplicación en contextos educativos. Su facilidad de producción en términos técnicos, junto con su accesibilidad, constituyen sus principales ventajas (Pellicer-Jordá, 2022). El pódcast activa la participación del alumnado, fomenta la adquisición de competencias esenciales como la capacidad de argumentación y exposición oral y puede favorecer la inclusión de nuevos métodos de evaluación. Gracias a la producción propia de pódcast, es posible desarrollar competencias esenciales para el futuro profesional del estudiante, a la vez que se realizan materiales que pueden ser consultados por terceros en materias muy específicas como es el caso del periodismo, la historia, la sociología, el arte o la geografía. Los estudios de Gil-Puente et al. (2021) muestran cómo el pódcast activa la reflexión en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas mediante el uso de metodologías activas. A través de la producción propia de pódcast, se desarrollan las habilidades de comunicación en el aula, las competencias digitales y el trabajo cooperativo.

3. Desarrollo

Objetivos

Tomando como referencia el breve marco teórico anteriormente expuesto que evidencia el potencial educativo del pódcast, el objetivo general del modelo consistió en el desarrollo de habilidades y conocimientos sobre el pódcast en los futuros profesionales de la Comunicación, paliando así la escasa formación recibida sobre este medio a lo largo del Grado en Periodismo. En relación con el **proceso de enseñanza-aprendizaje**, la práctica se centra en los siguientes fines:

- Ofrecer una **formación más atractiva y motivadora** al estudiantado mediante la combinación de metodologías activas diferentes, tales como el ABP y la gamificación.
- **Potenciar la atención** del estudiantado en las clases teóricas de la asignatura.
- Activar el desarrollo del aprendizaje autónomo, el **pensamiento crítico y la toma de decisiones**.
- **Fomentar el trabajo en equipo** a partir de procesos de aprendizaje participativo y de inteligencia colectiva donde los conocimientos individuales se ponen al servicio de proyectos comunes que repercuten positivamente en la formación de todo el grupo.
- Ofrecer un **conocimiento técnico** en la materia abordada que complementa las nociones teóricas. Este aprendizaje práctico resulta de vital importancia en una asignatura donde la dimensión práctica tiene un gran peso tanto a nivel de contenidos como en la evaluación.

Con respecto al contenido de la materia, la propuesta persigue:

- **Conceptualizar el pódcast** como un medio de comunicación independiente, no una evolución digital de la radio, atendiendo a su cultura y formatos propios, diferenciados de otros medios.
- Desarrollar **habilidades y conocimientos holísticos sobre el pódcast**, tanto desde una vertiente teórica como, sobre todo, práctica.
- **Promover la creatividad** en materia de comunicación sonora en estudiantes que pertenecen a una generación donde predomina el consumo de medios visuales.
- Producir materiales de utilidad para la preparación del examen teórico de la materia.

Metodologías docentes aplicadas

Téngase en cuenta que el diseño metodológico se aplicó a una asignatura, *Producción de Programas Informativos en Radio*, que cuenta con dos tipos de sesiones: (1) teóricas en aula con el grupo completo, y (2) trabajo en 4 estudios de radio con un grupo de 4-5 miembros en cada estudio en dos turnos (4 grupos en el primero y 3 grupos en el segundo).

El modelo se fundamentó en **dos metodologías activas (ABP y gamificación)** y **dos principios básicos de la interacción de los jóvenes con los medios de comunicación (la navegación transmedia y la ubicuidad del consumo mediático)**.

En primer lugar, el ABP implica formar equipos integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, profesiones, idiomas y culturas que trabajan juntos a fin de realizar proyectos para solucionar problemas reales. Estas diferencias ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y preparan a los estudiantes para trabajar en un ambiente y en una economía diversos y globales. Tanto el pódcast colaborativo de clase como el festival de pódcast periodístico atienden a esta metodología de trabajo por proyectos.

Por otro lado, la gamificación educativa consiste en la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los estudiantes a fin de activar su predisposición para conseguir determinados logros. Algunos de los beneficios que se han observado en este tipo de metodologías son la mejora de la motivación y el aprendizaje significativo, el fomento de la colaboración y la autoevaluación y la activación de la interacción de los sujetos individualmente a un ritmo flexible sin dejar de atender las necesidades del grupo.

De acuerdo con Gee (2004), los juegos presentan lógicas internas que pueden ser aprovechadas en los entornos educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, otorgan identidad a los jugadores / estudiantes a la vez que activan dinámicas de ensayo-error. Permiten al estudiantado ser productor, no solo consumidor de contenidos. Los juegos problematizan a los alumnos obligándolos a practicar hasta que hayan adquirido las

habilidades necesarias para progresar. A la vez, incentivan a los estudiantes a pensar de modo holístico y establecer relaciones más allá de los hechos aislados.

En esta práctica, el uso de estrategias de gamificación se desarrolla a partir de la organización del festival de podcast periodístico, que combina el ABP con la gamificación y que sirve para aplicar los conocimientos adquiridos en las unidades didácticas relacionadas con el podcast.

Estas dos metodologías docentes se incardinan con dos aspectos esenciales para activar la motivación del estudiantado en clase: emular en el entorno educativo los patrones de interacción que los jóvenes tienen con sus contenidos mediáticos favoritos, caracterizados por su transmedialidad y ubicuidad.

La interacción de nuestros estudiantes con los dispositivos tecnológicos tiene carácter multipantalla y multiplataforma a la vez que se articula mediante movimientos migratorios entre contenidos. Para llevar estas lógicas al mundo educativo, una medida que puede resultar efectiva es el **diseño de asignaturas con cierto carácter transmedia**.

La narrativa transmedia consiste en la creación de grandes universos narrativos compuestos por historias diferentes contadas en diversos lenguajes mediáticos y distintas plataformas, siempre de modo complementario. No se trata de abordar el mismo contenido en cada plataforma (es decir, producir una película para contar la misma historia que ya está presente en un libro anterior), sino de elaborar extensiones narrativas donde se aprovechan las posibilidades semióticas de cada medio / plataforma para contar una parte de ese mundo narrativo. En este marco, la navegación transmedia constituye una habilidad esencial para la cultura digital del siglo XXI, que es adquirida de forma natural por los más jóvenes.

¿Cómo llevamos la lógica transmedia a esta asignatura? Mediante la **elaboración del podcast colaborativo realizado por los propios estudiantes**, cuyo contenido es lo abordado en cada una de las sesiones teóricas del curso. Este podcast, una vez revisado por el docente, es colgado en Aula Virtual para que los estudiantes lo puedan escuchar como material para la preparación del examen teórico de la asignatura, ya que incluye de forma resumida todo el contenido de la materia explicado por los estudiantes con sus propias palabras, que lo pueden escuchar, además, de forma ubicua y a la carta.

En el contexto educativo actual, resulta clave la generación de **materiales educativos ubicuos** que puedan ser reproducidos en diferentes contextos y dispositivos. La tecnología permite la fácil adaptación de los contenidos a las interfaces digitales de consumo más común entre los usuarios. Si algo demuestran los entornos de aprendizaje no formal y los espacios de afinidad es que la formación no es algo que solo sucede de 9 de la mañana a 2 de la

tarde en un lugar físico muy concreto (entre las paredes del aula), sino que los dispositivos digitales constituyen una puerta abierta para la formación continua en cualquier momento y lugar. Este pódcast de clase se configura como un material perfectamente adaptable a este consumo ubicuo. Por la propia naturaleza sonora del medio y su consumo habitual con auriculares, los pódcast pueden ser escuchados en paralelo a la ejecución de cualquier otra tarea.

Recursos materiales, humanos, espaciales o tecnológicos

Para la elaboración del pódcast colaborativo en el aula, el estudiantado contó con una **mesa mezcladora**, **tres micrófonos** y un **ordenador portátil** propiedad del docente (Figura 1). También se utilizó **Aula Virtual** y el repositorio **iVoox** para alojar los diferentes capítulos del pódcast (en el caso de iVoox, en abierto para cualquier usuario). Para el trabajo en el festival de pódcast, el alumnado pudo utilizar los **recursos técnicos radiofónicos propios de la universidad**, incluida la reserva de los estudios de radio para trabajos de clase y el préstamo de equipamiento disponible en estos laboratorios (listado de recursos: <https://figshare.com/s/62cf8e67fc9eedd86a58>). Téngase en cuenta que tanto la reserva de estudios como el préstamo de equipamiento debió realizarse bajo supervisión y con la autorización firmada del docente.



Figura 1. Recursos técnicos utilizados para el pódcast colaborativo. Fuente: elaboración propia.

Desarrollo de la práctica

Como se indicó anteriormente, la práctica de innovación docente que aquí se presenta supone la integración del podcast mediante dos aproximaciones: (1) la creación de un podcast colaborativo en clase y (2) la organización de un festival de podcast periodístico.

Podcast colaborativo

Todos los estudiantes participaron en la elaboración de un podcast colaborativo en el aula bajo el título de *Mesas y Cables* (logotipo en Figura 2). Cada capítulo se grabó en la parte final de cada una de las sesiones teóricas en parejas o grupos de tres. Para ello, se utilizó un equipo propiedad del docente (mesa mezcladora, micrófonos y ordenador) a fin de producir un programa de corta duración (entre 5 y 8 minutos) que resumiera lo esencial de los contenidos estudiados en la sesión que acababa de concluir.



Figura 2. Logotipo del podcast colaborativo de clase titulado Mesas y Cables. Fuente: elaboración propia.

Esta actividad plantea los siguientes **objetivos**:

1. **Potenciar la expresión oral de los estudiantes**, fundamental en un grado del área de Comunicación como es Periodismo. A ello contribuye el hecho de que el alumnado no tenía permitido leer ninguna de sus intervenciones durante la grabación.
2. **Reforzar el contenido práctico de la asignatura más allá de las sesiones en estudio de radio**. A través de esta actividad, el alumnado se mantiene en contacto con la dimensión práctica de la materia también en las sesiones teóricas, aspecto que potencia la motivación del alumnado.

3. **Mostrar el montaje y funcionamiento de un pequeño equipo de grabación de audio fuera de los estudios.**
En esta asignatura, el conocimiento técnico se adquiere en un estudio de radio, por lo que esta práctica resulta complementaria a las clases en estudio que reciben semanalmente. A través de la actividad de pódcast colaborativo, el alumnado adquiere conocimientos sobre cómo montar un estudio de grabación en exteriores y se familiariza con el uso de mesas mezcladoras y micrófonos más allá del entorno controlado que ofrece el estudio, aspectos esenciales para el profesional de la Comunicación.
4. **Producir de forma colaborativa un material que puede ser utilizado para preparar el examen teórico de la asignatura,** ya que sintetiza todo el contenido teórico visto en clase. Una vez revisados y editados por el docente, todos los capítulos se alojaron en Aula Virtual para ponerlos a disposición del alumnado (Figura 3) con tiempo suficiente para la preparación del examen teórico. También se subieron a la plataforma iVoox como **material abierto para consulta de cualquier usuario** (Figura 4). En iVoox, disponible aquí: https://www.ivoox.com/podcast-mesas-y-cables_sq_f12285088_1.html
Se realizaron un total de 10 capítulos que encapsulan lo esencial del contenido teórico y siguen la estructura del plan de estudios de la asignatura reflejado en la Guía Docente (Figura 3).

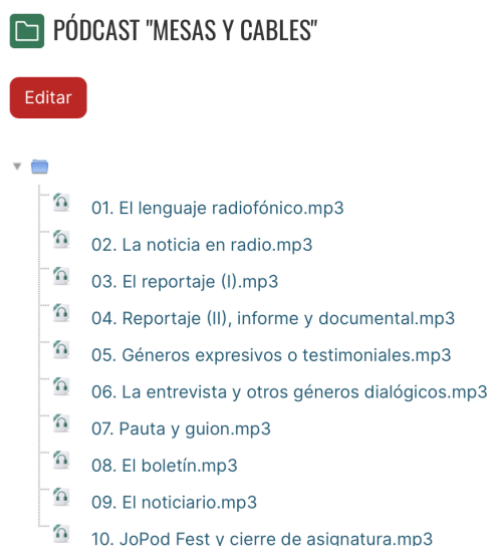


Figura 3. El pódcast colaborativo alojado en el espacio de Aula Virtual de la asignatura. Fuente: elaboración propia.



Figura 4. El pódcast colaborativo alojado en iVoox. Fuente: elaboración propia.

5. **Activar la atención del estudiantado en clase**, ya que ninguno de los alumnos que participaron en el pódcast de cada sesión sabían de antemano que serían los encargados de realizarlo, por lo que todo el grupo debía permanecer atento en clase.
6. **Favorecer el aprendizaje ubicuo**. Al estar disponibles en iVoox, los pódcast podían ser escuchados desde el *smartphone*, activando el *m-learning* y la escucha en movilidad, una de las grandes ventajas del medio (Figura 5).



Figura 5. El podcast colaborativo alojado en la app de iVoox para smartphone. Fuente: elaboración propia.

JoPod Fest. Proyecto gamificado para la formación en podcast

En esta asignatura, el podcast no solo se erige como un instrumento con fines pedagógicos, sino que también (como no puede ser de otra forma) se constituye como un **contenido de la propia materia**. El temario de la asignatura contempla un total de tres unidades didácticas dedicadas al medio, que se trabajan a través de sesiones teóricas en aula y mediante la **organización de un festival de podcast periodístico con el nombre de JoPod Fest 2023 (Journalism Podcast Festival)** a partir de un diseño gamificado (logotipos del festival en Figura 6). Tras una primera fase de exposición teórica de los contenidos, los estudiantes elaboraron un proyecto de podcast grupal (divididos en equipos de 4 a 6 miembros) y grabaron un programa piloto que fue evaluado por el resto de los grupos a fin de decidir el ganador del certamen.



Figura 6. Logotipo del festival. Fuente: elaboración propia.

El proyecto se estableció en 5 fases:

- **Fase 1. Formativa.** Durante el curso, los estudiantes recibieron formación teórica sobre el podcast periodístico: su definición, cultura, formatos y técnicas narrativas. Se utilizaron, para ello, tres sesiones que también incluyeron la elaboración de un podcast de clase por parte del alumnado a fin de resumir los aspectos esenciales de la materia. Se facilitaron ejemplos de podcast y guiones profesionales para complementar el trabajo teórico y analítico realizado en las sesiones.
- **Fase 2. Creativa + MediaLab.** Los estudiantes elaboraron el diseño de la propuesta escrita (tipo de podcast y formato, objetivos, número de capítulos, distribución temática, etc.) y produjeron el programa piloto. Esta fase incluyó un MediaLab donde antiguos estudiantes de la asignatura que actualmente están elaborando Trabajos de Fin de Grado (TFG) prácticos en forma de podcast expusieron en clase sus proyectos para ayudar en la orientación y generación de ideas a los grupos de este curso. El proyecto escrito debía describir una propuesta de podcast periodístico de temática y formato libre. Se debía incluir: (1) título, sinopsis y descripción del podcast (incluye duración estimada de los capítulos), (2) objetivos del podcast, (3) formato (secciones, perfil de los entrevistados, tipo de narrador, etc.), (4) universo transmedia (incluye plataformas / medios utilizados tanto online como offline y objetivos del uso de cada plataforma / medio).
- **Fase 3. Expositiva.** Cada grupo presentó su trabajo en clase para su evaluación a través de un *elevator pitch* (exposiciones de 3 minutos). Se establecieron las siguientes normas para esta exposición: (1) se debía acompañar de una presentación visual de apoyo (PowerPoint o similar) basada en imágenes, (2) no introducir más de 5 *slides* (portada + 4), no se debía leer la presentación y (3) no podían hacerla más de dos miembros del grupo. Esta fase se completó con la escucha de los programas piloto en el aula a fin de ser valorados por todos los estudiantes (Fase 4).
- **Fase 4. Valorativa.** El alumnado analizó individualmente las propuestas presentadas y votó (con puntuación de 1 a 5 para cada ítem) al mejor proyecto en términos cuantitativos y cualitativos. La valoración de cada estudiante debía estar justificada en virtud del contenido teórico abordado en clase. Durante el proceso de evaluación –realizado en clase– los estudiantes pudieron consultar todos los materiales y apuntes de la materia relativos al podcast. La Tabla 1 recoge la rúbrica que cada estudiante tenía que rellenar en esta fase.

Tabla 1. Tabla de puntuaciones de cada uno de los proyectos

	Originalidad	Relevancia periodística	Formato	Universo transmedia	Piloto	Total
GRUPO 1						
GRUPO 2						
GRUPO 3						
GRUPO 4						
GRUPO 5						
GRUPO 6						
GRUPO 7						
¿Qué proyecto crees que merece el premio y por qué? La respuesta a esta cuestión debe estar justificada aplicando el contenido teórico visto en clase.						

Fuente: elaboración propia

- **Fase 5. Evaluativa.** Se concluye con la evaluación de los estudiantes acerca de la calidad del proyecto de innovación docente y su grado de satisfacción con el mismo a través de una entrevista de preguntas abiertas y un grupo de discusión con participación de todos los estudiantes matriculados en la asignatura (ver resultados en el siguiente apartado).

Se presentaron un total de 7 proyectos, con naturaleza, formatos y temáticas muy diversas, que pueden consultarse aquí: <https://figshare.com/s/3a5c4bebb7e4adbc0063>. El premio al grupo ganador fue una mesa de mezclas USB¹ a fin de que los miembros del equipo puedan desarrollar sus propios proyectos de audioperiodismo o utilizarla en un futuro TFG práctico en forma de pódcast.

¹ Disponible en: https://www.amazon.es/Behringer-Xenyx-Q502USB-Mezclador-entradas/dp/B008O516JW/ref=sr_1_3?_mk_es_ES=ÁMAŽŮŇ&crd=1GF9OF2QVWUDR&keywords=mesa%2Busb%2Bbehringer&qid=1682061419&srefix=mesa%2Busb%2Bbehringer%2Caps%2C106&sr=8-3&th=1

4. Resultados

Metodología de análisis

Dado que la universidad ya recoge el grado de satisfacción del estudiantado con la asignatura de forma cuantitativa, se optó por utilizar **instrumentos cualitativos** para analizar la opinión de los participantes sobre este diseño pedagógico. Se utilizaron para ello tanto **una entrevista estructurada con preguntas abiertas** como **un grupo de discusión** con todo el grupo matriculado en la asignatura.

Resultados

Se obtuvieron los siguientes resultados:

1. Aunque de forma mayoritaria los estudiantes afirman que el festival de podcast supuso una carga adicional de trabajo en un momento del curso caracterizado por la acumulación de tareas, esta actividad **impulsó la motivación** para aprender las características del medio y la profundización de los contenidos estudiados en clase de una forma diferente.
2. El festival de podcast les sirvió para reflexionar sobre los diferentes formatos de podcast y llevar a la práctica el contenido teórico.
3. La metodología gamificada del festival de podcast **activó la creatividad y la actitud investigadora** en el diseño de los proyectos dada la necesidad de ser originales en las propuestas y ante la perspectiva de ser evaluados por sus compañeros.
4. Señalan que la necesidad de votar de manera justificada al mejor trabajo en el festival de podcast **impulsó su aproximación crítica** hacia las propuestas presentadas, así como la necesidad de tomar decisiones soportadas por el conocimiento teórico.
5. Reconocen que el podcast colaborativo **resultó útil para la preparación de los exámenes**, siempre como elemento complementario y actividad de repaso para fijar conocimientos de cara a la prueba teórica de la asignatura. Algunos de los estudiantes señalan que escucharon el podcast para afianzar los contenidos de la materia de camino al examen, bien en el coche o a través del *smartphone* en el transporte público, evidenciando así **el carácter ubicuo** de este medio, lo que facilita el *m-learning* (aprendizaje en movilidad).
6. Indican que la elaboración del podcast colaborativo les ha ayudado a **conocer los principios básicos de la grabación de este tipo de producciones sonoras**, al menos en su parte técnica (tecnología necesaria, conexiones entre los diferentes equipos, etc.).

7. Valoraron muy positivamente el hecho de introducir una **dimensión práctica en las sesiones teóricas** de la asignatura, más allá del trabajo en los estudios de radio.
8. Gran parte de los estudiantes manifestaron que **valoraban la posibilidad de realizar un TFG de tipo práctico en forma de pódcast**, alternativa que **no había sido contemplada antes de la asignatura**. La visita en clase de estudiantes que ya están realizando TFG de esta naturaleza activó la motivación por esta alternativa a la hora de realizar el trabajo final de la titulación.

Desde el punto de vista cuantitativo, el estudiantado valoró muy positivamente la asignatura, con una **calificación de 4,8 / 5** en el cuestionario enviado por la universidad. Participó en esta encuesta el 80,95% del grupo (total: 34 estudiantes). Se ruega solicitar certificado de la evaluación en caso de considerarse necesario.

El docente también se muestra satisfecho con la adquisición de conocimientos facilitados por esta práctica. Los resultados de las preguntas sobre pódcast integradas en el examen teórico fueron satisfactorios. Además, la calidad, variedad y profundidad de los proyectos presentados al festival de pódcast demuestran la comprensión de la especificidad del medio.

Asimismo, la metodología facilitó la adquisición de algunas de las competencias fundamentales de la asignatura, recogidas por su Guía Docente (Tabla 2).

Tabla 2. Matriz de correspondencias entre competencias y actividades

Competencias generales	Actividades
CG03. Comunicar en modo excelente en castellano, escrito y oral.	Pódcast colaborativo JoPod Fest 2023
CG06. Gestionar información, proveniente de diversas fuentes, utilizando técnicas de búsqueda, identificación, selección y recogida de información.	JoPod Fest 2023
CG17. Participar activamente en el trabajo en equipos humanos amplios, que implican el acoplamiento de múltiples visiones y tareas desde perspectivas multidisciplinares.	JoPod Fest 2023
Competencias específicas	
CE10. Utilizar, en modo esencial, las tecnologías audiovisuales apropiadas para la producción de la información periodística audiovisual.	Pódcast colaborativo JoPod Fest 2023
CE11. Elaborar textos periodísticos audiovisuales, desde noticias básicas hasta formas textuales más complejas (reportajes, informes, entrevistas, crónicas, etc.).	Pódcast colaborativo JoPod Fest 2023
CE13. Concebir, producir y realizar, de modo esencial, programas informativos en audio.	Pódcast colaborativo JoPod Fest 2023

Fuente: elaboración propia

Finalmente, esta práctica ha sido **presentada parcialmente en los siguientes congresos**:

- *Producción de podcasts educativos*. IV Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital 2023. Universidad de Valladolid. Lugar de celebración: Segovia.
- *JoPod Fest 2023. Un festival de podcast para gamificar la formación en audioperiodismo*. II Congreso de Innovación Docente, Educación y Transferencia del Conocimiento 2023. Organizado por el Grupo de Investigación INECO. Online.

También sirvió de base para la impartición de **varios talleres** por parte del autor de la propuesta:

- *Taller de Pódcast Educativo (2022)*. Duración: 3 horas. Organización: Centro de Formación del Profesorado de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.
- Taller titulado *Cómo grabar pódcast con nuestros estudiantes en el aula (2023)*. Duración: 3 horas. Organización: Laboratorio de Innovación Docente LIDUVa (Universidad de Valladolid).

Conclusiones

Como complemento a los resultados anteriormente expuestos, se puede concluir que la combinación de diferentes metodologías docentes activas en diseños integrados resulta eficiente tanto para conseguir fines procesuales como aquellos relativos a la adquisición del conocimiento. Asimismo, esta práctica muestra la versatilidad del pódcast como instrumento educativo, así como su accesibilidad en términos económicos y técnicos y su facilidad de producción, lo que redundará en una sencilla incorporación a las dinámicas de aula. Se observa, por tanto, una fácil adaptabilidad del uso del pódcast como instrumento educativo a todo tipo de asignaturas, al menos en aquellas cuyo contenido no sea eminentemente visual.

Por último, la combinación del uso de un medio digital propio de la generación de nuestro estudiantado con diseños gamificados impulsa la motivación y su intención exploratoria e investigadora.

5. Referencias

- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Gil-Puente, C.; Vega Agapito, M.V.; Ortega Quevedo, V. (2021). Fomento de la cultura de pensamiento en la enseñanza de ciencias experimentales. El podcast como recurso didáctico. En: M.C. Romero García y O. Buzón

García (Coords.), *Innovación e investigación docente en educación: Experiencias prácticas* (pp. 136-152). Dykinson.

Padilla-Castillo, G.; Monroy-Trujillo, A.; Ortega Fernández, E.; Rodríguez-Hernández, J. y Segovia Alonso, A.I. (2023). Podcasting para aprendizaje y evaluación innovadores en Periodismo. En J.L. Ayala Rodrigo (Coord.), // *Jornada Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM* (pp. 125-136). Ediciones Complutense.

Pellicer-Jordá, M.T.; Martínez Martínez, I. y Sánchez Cobarro, P.H. (2022). Los pódcast docentes como fórmula de la docencia on line. En M.P. Álvarez Chávez, G.O. Rodríguez Garay y S. Husted Ramos (Coords.), *Comunicación y pluralidad en un contexto divergente* (pp. 772-789). Dykinson.

Rincón-Alonso, S. (2022). Innovación mediante abp en la asignatura de historia de la publicidad: El podcast como herramienta de aprendizaje. *HUMAN REVIEW*, 11, 1- 15. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3914>.

6. Equipo docente



David García Marín

Profesor Titular e Investigador en el Departamento de Periodismo y Comunicación Corporativa de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC). Coordinador de Desarrollo Institucional y Extensión Universitaria de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la URJC. Miembro del Grupo de Investigación Consolidado PROMAPI: El impacto de los factores culturales en las relaciones internacionales y del Grupo de Investigación de Alto Rendimiento en Mediación y Comunicación, ambos de la URJC. Miembro del Comité de Ética en la Investigación de la URJC. Forma parte del equipo coordinador del Proyecto Erasmus+ *VIRTUAL REALITY APPLIED TO SCHOOL EDUCATION (VIRION)* financiado por la Comisión Europea. Asimismo, es miembro de la Cátedra en Educomunicación Mario Kaplún perteneciente al Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL).