

EL PODCAST COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

Un *podcast* es un archivo gratuito con contenido en formato de audio que puede ser descargado y oído fácilmente mediante un reproductor de audio. Esta tecnología está muy ligada al mundo radiofónico (multitud de emisoras cuelgan sus programas en la web con este formato de audio). Algunos ejemplos de *podcasts* de radio son: "A hombros de gigantes" programa de divulgación científica (RNE), "La rosa de los vientos" que presenta diferentes acontecimientos históricos y biografías de personajes (Onda Cero Radio), "Espacio en blanco" programa de misterio (RNE), "Milenio3" que comenta algunos enigmas y misterios no resueltos (Cadena SER), "Ser historia" que repasa diferentes episodios y acontecimientos de la historia (Cadena Ser), "La brújula" que muestra contenidos científicos y tecnológicos (Onda Cero Radio), "Educación al día" programa de divulgación pedagógica (UNED), etc. <https://www.radio-espana.es/podcast>. La principal ventaja del *podcast* es que puede ser escuchado en cualquier dispositivo. De este modo el consumo de contenidos se efectúa cuando el usuario desee hacerlo (en la parada del autobús, gimnasio, viaje en el tranvía, en la cafetería, etc.), mientras se llevan a cabo otras tareas de una forma más automática. Lo que ha aumentado su popularidad entre el público más joven. Los estudiantes más jóvenes están acostumbrados a utilizar las nuevas tecnologías en sus ratos de ocio y diversión (Artal-Sevil, 2019), por lo que asocian al *podcast* como un elemento positivo en su formación. Por lo general, estos recursos, abordan una temática específica y su contenido es variado (noticias, tecnología, debate informativo, divulgación científica, educativo, opinión, etc.) mientras que su duración temporal es variable. Otra ventaja del *podcast* es que su transferencia de ancho de banda es baja y por tanto no consume tanto como los videos, lo que representa un ahorro significativo en el uso de datos en los dispositivos móviles. También es posible su descarga y más tarde escuchar su contenido sin necesidad de conexión. La popularidad de los *podcasts* sigue en aumento, por lo que las instituciones académicas pueden beneficiarse de estos recursos educativos al integrarlos dentro de los contenidos del aprendizaje. Pero, ¿se puede utilizar esta herramienta en el ámbito de la educación superior?, ¿existe el *podcast* educativo?, ¿qué aplicaciones hay disponibles para grabar un *podcast*?

Este tipo de contenidos pueden resultar instrumentos didácticos útiles tanto para estudiantes como profesores, ya que impulsa a participaciones más diversas en el aula. Muchos métodos de aprendizaje parten de la lectura, en cambio los *podcasts* proporcionan contenidos educativos e informativos con un tipo de formato mucho más amigable para los alumnos. También puede ser utilizado como refuerzo del aprendizaje, aumentando la motivación intrínseca y fomentando el trabajo autónomo del estudiante. Además constituyen un banco de recursos inagotable y variado que el docente puede utilizar en cualquier momento. Asimismo permite establecer un vínculo entre los estudiantes y el profesor, mientras que fomenta un rol mucho más activo, habilitando modelos de aprendizaje más innovadores (Artal-Sevil & Valero-Gracia, 2021). Por ejemplo, en el caso de la enseñanza de idiomas resulta necesario desarrollar la capacidad de comprensión y expresión oral así como las habilidades de comunicación, por tanto los *podcasts* pueden servir como una herramienta de inestimable valor durante el estudio de una segunda lengua y el desarrollo de las competencias lingüísticas asociadas.

Una ventaja de los *podcasts* es que requieren muy poca tecnología para producirlo. Además es un tipo de contenido sencillo y económico de elaborar. En la actualidad, existen numerosas

aplicaciones gratuitas para la grabación de estos ficheros de audio. Los formatos de audio más recomendables para grabar *podcasts* son *.mp3, *.m4a y *.wav; a su vez son los más utilizados por los usuarios ya que este tipo de archivos son compatibles con la mayoría de aplicaciones de reproducción de audio. Las posibilidades que ofrece este formato y la facilidad para crearlo han provocado que se extiendan a cualquier ámbito, incluido el educativo. Para la grabación de *podcasts* es posible utilizar el *smartphone*, la grabadora de audio integrada en *Windows* o alguna aplicación más específica. Algunos ejemplos de herramientas gratuitas de edición de audio para la grabación de *podcasts* son: *Audacity*, *Adobe Audition*, *Anchor*, *Easypodcast*, *Ocenaudio*, *Zencastr*, *iVoox*, *Reaper*, etc.

Audacity es un recurso gratuito, multiplataforma y de código abierto destinado a la grabación y edición de audio digital. Debido a sus características se ha convertido en una de las aplicaciones más populares para grabar *podcasts*. La interface gráfica de usuario posee un diseño funcional e intuitivo y es fácilmente personalizable. El uso de esta herramienta ha resultado fácil y sencillo, no siendo necesarios unos profundos conocimientos técnicos. A su vez este software permite la grabación y edición de sonido de múltiples fuentes en diferentes pistas de audio de una forma profesional. Además el software puede utilizarse para el procesamiento posterior de todo tipo de archivos de audio, permitiendo importar/exportar archivos en diferentes formatos. Incorpora varios *plug-in* y distintos efectos de sonido básicos que pueden resultar útiles en la edición de audio. La aplicación está disponible a través de la siguiente dirección <https://audacity.es/>.

Durante el periodo de enseñanza *CoVid*, se solicitó a los estudiantes que elaborasen su propio *podcast* educativo como actividad académica adicional en el ámbito universitario. Esta tarea ha sustituido a la clásica exposición presencial de resultados en el aula. El *podcast* educativo tenía que recoger las principales ideas, puntos más relevantes, junto con la opinión del estudiante con respecto a la temática abordada. Los contenidos incluidos en el *podcast* debían mostrar, a modo de breve resumen, el trabajo de investigación desarrollado por cada estudiante. Se estimó una duración máxima no superior a 5 min. (aplicación de la técnica *elevator-pitch*), lo que obligaba a los alumnos a llevar a cabo un profundo análisis y síntesis de los conceptos a exponer. Así la elaboración del *podcast* requiere de un diseño y estructuración de los contenidos antes de iniciar la grabación, seleccionando cuidadosamente toda aquella información que se va a exponer. De este modo resulta aconsejable escribir un breve guion presentando las ideas más relevantes y también practicar antes de la grabación final. Otro concepto que resulta primordial en la grabación de un *podcast* es el tono de voz del interlocutor, ya que el propósito es presentar la información de forma informal, por lo que debe parecer una conversación agradable y amigable.

Con respecto a los resultados, los alumnos han afirmado estar satisfechos con la experiencia desarrollada considerando al *podcast* como una buena herramienta docente. También les ha agradado la actividad académica planteada, considerando la mayoría de ellos que es un recurso interesante y llamativo. La experiencia ha sido eficiente, sostenible y resulta transferible a otras materias y disciplinas de conocimiento puesto que las herramientas utilizadas son gratuitas, de software libre y código abierto. Asimismo los dispositivos móviles utilizados en la experiencia pertenecen a los estudiantes y profesores. Desde el punto de vista del docente la experiencia ha sido satisfactoria, se ha podido contrastar la validez del *podcast* como recurso docente, así como su aplicabilidad dentro del ámbito universitario. La mayoría de los estudiantes han mostrado una actitud positiva y muy favorable a la incorporación del *podcast* en el proceso formativo.

- Artal-Sevil J.S. (2019). "Flipped Teaching and Game-based Learning in Higher Education: the good, the bad and the ugly". 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, (ICERI'19). IATED Digital Library. Seville (Spain), November 2019; pp. 9271 to 9280. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2245>
- Artal-Sevil, J.S. and Valero-Gracia M.S. (2021). "Teaching in CoVid Times: Microsoft Teams and GSuite: Two basic tools to support learning". 15th International Technology, Education and Development Conference (INTED'21). IATED Digital Library. March 2021; pp.: 10620 to 10631. <https://doi.org/10.21125/inted.2021.2228>