

El proyecto de innovación docente “Aprendiendo Arqueología”. El *podcasting* y la docencia universitaria

José A. Expósito, Laura Pavón, José L. Portillo-Sotelo y José J. Díaz

Recibido: 4 de junio de 2024 / Revisado: 25 de diciembre de 2024 / Aceptado: 3 de enero de 2025 / Publicado: 6 de abril de 2025

RESUMEN

En este trabajo se presenta el proyecto de innovación docente Aprendiendo Arqueología, creado para el curso 2022-2023 en el marco del Área de Arqueología de la Universidad de Cádiz y la asignatura de Introducción a la Arqueología del Grado de Historia, a través de la cual se hace partícipe al alumnado de la creación y desarrollo de los contenidos de un podcast específico sobre el aprendizaje en arqueología. Este proyecto de innovación docente ha recibido una “mención de excelencia” y un premio accésit a los mejores proyectos de innovación de su curso por parte de la Universidad de Cádiz, datos que avalan su idoneidad.

Palabras clave: *podcast*, arqueología, estrecho de Gibraltar, universidad.

ABSTRACT

This paper presents the teaching innovation project Learning Archaeology, developed for the 2022-2023 academic year at the Archaeology Department at the University of Cádiz and the course Introduction to Archaeology in the History Degree program. Through this project, students actively participate in the creation and development of content for a podcast specifically focused on learning archaeology. This teaching innovation project has received an “mention of excellence” and an honourable mention award for the best innovation projects of its academic year from the University of Cádiz, evidence that supports its suitability.

Keywords: *podcast*, archaeology, Strait of Gibraltar, university.

1. INTRODUCCIÓN

En el Área de Arqueología de la Universidad de Cádiz, y en el marco de la asignatura *Introducción a la Arqueología*, del Grado de Historia, hace tiempo que se plantean nuevas actividades que contribuyan a la familiarización de los alumnos con las TICs y a la vez generen un aprendizaje distendido y ameno. En este marco han surgido varias iniciativas muy imaginativas y de notable desarrollo, como ArqE-learning, para la creación de micro vídeos como apoyo docente; Arq-imed.es, centrada en los procesos de digitalización de documentación gráfica; Arqueo3D, basada en el escaneado e impresión 3D de objetos arqueológicos; ArqueoDrone, enfocado al uso de

UAs (drones) en arqueología; o ArqueoTikTok, enfocado al aprovechamiento de las RRSS como herramientas formativas (Díaz y Expósito, 2023). Una de estas iniciativas, que se presentó como proyecto de innovación docente para el curso 2022-23, es *Aprendiendo Arqueología. El podcast como herramienta docente en Arqueología*,¹ a través de la cual se perseguía hacer partícipe al alumnado de la creación y desarrollo de los contenidos de un podcast específico sobre el aprendizaje en Arqueología, con el objetivo de que mejore la adquisición de contenidos y refuerce sus destrezas comunicativas.

Si nos retraemos a su origen, el podcast nació como herramienta de consumo de contenidos

1 Este proyecto fue galardonado con una mención de excelencia por el Vicerrectorado de Profesorado de la Universidad de Cádiz, y recibió un accésit en la convocatoria de *Premios Proyectos de Innovación y Mejora Docente* concedidos en el curso 2022/23 por esta misma universidad.



Lámina 1. Logo del Podcast Aprendiendo Arqueología.
Imagen de José A. Expósito

de ocio, pero su potencialidad como recurso educativo es evidente. A este respecto, son numerosas las iniciativas que han incorporado su uso aplicado a la formación universitaria casi desde sus inicios (Solano y Sánchez, 2010), si bien son menores los ejemplos en los que podemos encontrar su aplicación docente en Arqueología. Suscribiendo las palabras de Campbell (2005), defendemos que el *podcasting* permite la utilización de estas TICs (tecnologías de la información y comunicación) sin necesidad de una amplia formación, ofreciéndonos la posibilidad de generar un entorno participativo en el que crear, de forma sencilla, unos contenidos que pueden servir en el entorno del aula, pero también proyectarse más allá de esta, y en esta potencialidad hemos centrado el trabajo, en ofrecer una formación directa a los alumnos, pero por otra parte abrir sus resultados a la comunidad de oyentes del *podcast*, contribuyendo así a la transferencia o difusión de contenidos didácticos que creemos que son de interés para un amplio sector del público potencial no especializado.

Tomando estas premisas, desarrollamos este proyecto docente en el curso 2022-23, como unos resultados de gran interés que presentamos de forma detallada a continuación, atendiendo de forma pormenorizada a los objetivos, desarrollo

metodológico, evaluación y resultados del mismo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Tomando como base la herramienta del *podcast*, un recurso tecnológico, pero altamente difundido entre los alumnos, el objetivo principal de este proyecto se ha centrado en implicar al alumnado en el proceso de creación de contenidos y favorecer el trabajo colaborativo entre compañeros de clase. Para ello hemos aplicado una metodología que permitiese el desarrollo de destrezas y conocimientos específicos sin que generase un esfuerzo extraordinario y con unas herramientas que no les son ajenas.

Además, no debemos dejar de tener en cuenta el concepto formativo enfocado hacia terceros, no únicamente centrado en los futuros historiadores o arqueólogos, sino también hacia la ciudadanía, y el interés que despierta esta materia, así como nuestra responsabilidad deontológica de transmitir a la sociedad los conocimientos que generamos. Así, la difusión o la también llamada transferencia, se convierte en otra línea importante de este proyecto, contribuyendo a crear conciencia y conocimiento sobre las materias en las que trabajamos.

En último lugar, era nuestro interés que los alumnos conocieran y valoraran su contexto patrimonial más inmediato, aplicando en este trabajo un especial énfasis hacia los yacimientos arqueológicos del estrecho, motivo por el que se ofrecieron para su estudio y se dedicaron programas específicos del *podcast* a yacimientos del Campo de Gibraltar como *Carteia*, y a otros del norte de Marruecos, como *Lixus*.

2.1. Objetivos y resultados

A la hora de plantear el proyecto consideramos que la asignatura *Introducción a la Arqueología* representaba un marco idóneo para el desarrollo de un *podcast* sobre la temática, por su gran potencialidad, dinamismo y versatilidad. En este sentido, y tomando como partida estas premisas, decidimos utilizar esta herramienta como instrumento docente planteándonos para ello la consecución de 5 objetivos diferenciados, que

permitiesen conjugar el desarrollo formativo de los alumnos en diferentes destrezas y contenidos.

El primero de los objetivos marcados se centró en favorecer el trabajo colaborativo entre los alumnos. Teníamos interés en que los alumnos desarrollasen estas destrezas de cara a su futuro laboral y académico, por el rendimiento positivo que crearían a la hora de relacionarse con compañeros, jefes, subordinados o clientes. Por ello, planteamos que los alumnos crearan los contenidos por parejas o pequeños grupos, que elaborasen un dossier consensuado entre los miembros del grupo y procedieran a su grabación conjunta de forma colaborativa. Era imperativo que los alumnos colaborasen entre sí para crear los contenidos de forma colegiada y que todos los miembros de cada grupo aparecieran en la grabación del audio. Así, animados por esta propuesta, se crearon un total de 36 grupos y las grabaciones generadas fueron entregadas cumpliendo en todos los casos esta premisa.

El segundo objetivo se centró en favorecer la profundización de temas específicos de la asignatura y la fijación de contenidos. Deseábamos así, que más allá de la herramienta utilizada o las dinámicas creadas, los alumnos también desarrollasen conocimientos específicos asociados a la asignatura, aunque de forma más dinámica y entretenida. De esta manera, los alumnos debían crear un dossier del tema a exponer, investigando sobre esta temática con la bibliografía ofrecida por el profesorado y discutida en las tutorías. Como resultado, la fijación de los contenidos expuestos por los alumnos fue evidente, ya que también tenían cierta libertad para elección temática dentro de un listado ofrecido por el profesorado, lo que estimulaba este trabajo.

El tercer objetivo se focalizaba en desarrollar la capacidad de síntesis extrayendo las ideas fuerza, un aprendizaje clave para cualquier desempeño futuro asociado a la redacción de informes, análisis de textos, prensa, etc. La propuesta que realizamos a los alumnos fue que debían generar un audio que se ciñese a 5 minutos. Al disponer los audios de un tiempo limitado, los alumnos debían ajustar la exposición al tiempo previsto, lo que les obligaba a guionizar, estructurar y jerarquizar

los contenidos. Posiblemente este fue uno de los retos que más preocupó a los interesados: la necesidad de sintetizar los contenidos, seleccionar las ideas principales y plasmarlas en su grabación de audio de forma dinámica y amena. Sin embargo, debemos apuntar que de forma generalizada fue un objetivo que ofreció un resultado ampliamente satisfactorio ya que los audios generados por los alumnos evidenciaron este trabajo de organización y estructuración, primando los datos más importantes y casándolos convenientemente.

El cuarto objetivo se centró en el desarrollo de destrezas comunicadoras por parte del alumnado. Este aprendizaje les sería útil a la hora de enfrentarse a entrevistas, exposiciones públicas y actividades similares, claves para su futuro. Así, la grabación del *podcast* obligaba a los alumnos a salir de su zona de confort y dar sus primeros pasos en la exposición de contenidos, desarrollando sus primeras experiencias comunicativas formales al tener que poner voz a los audios del *podcast* y medir los tiempos del discurso. Los alumnos grabaron sus audios de forma autónoma, exponiendo correctamente los contenidos, e incluso en varias ocasiones dando muestras de ingenio y frescura en sus exposiciones, por lo que sin duda sirvió como experiencia real en la comunicación de contenidos.

El último objetivo que nos planteamos era la motivación. Deseábamos motivar a los alumnos haciéndoles partícipes de la construcción de un proyecto que pudiera interesarles: la grabación de un *podcast* que iba a ser publicado, traspasando así los límites del aula y del momento presente. La creación del *podcast* representaba una actividad realizada con compañeros de clase, en un entorno informal y con un objetivo que pretendíamos que fuera atractivo, ofreciendo así el caldo de cultivo que estimamos idóneo para incentivar la participación. El resultado es evidente y puede ser escuchado en los 10 capítulos del *podcast* publicados expresamente con este objetivo. Los alumnos colaboraron entre sí, participaron de las tutorías, aprendieron sobre la materia de la asignatura y desarrollaron destrezas comunicativas y de síntesis, por lo que consideramos que, a lo largo del progreso de esta

actividad, todos los objetivos fueron satisfechos con amplios resultados.

2.2. Metodología

Para el desarrollo del *podcast* como herramienta docente, desarrollamos una metodología que nos permitiera evaluar el trabajo de cada alumno, que les otorgase autonomía y que les generase una experiencia enriquecedora para su formación. Desde estas premisas, entendimos que era importante integrar este trabajo en la planificación docente, como una actividad académica regulada y evaluable. Se puso a disposición de los alumnos desde el principio toda la información necesaria para el desarrollo de la actividad a través del Campus Virtual, con ejemplos análogos, contenidos, objetivos, etc., y se llevó a cabo una explicación presencial sobre el *podcast*. En relación a las materias sobre las que trabajar, se ofreció un abanico de temas a seleccionar por cada grupo, entre los que se integraban materias específicas tomadas del temario de la asignatura, así como yacimientos arqueológicos del entorno del estrecho de Gibraltar, como *Baelo Claudia*, *Carteia* o *Lixus*, de manera que pudieran tener un acceso cercano a la información y recurrir a la bibliografía específica de cada tema para cualquier consulta.

Se valoraría que los alumnos hicieran un correcto desarrollo del tema, usando fuentes académicas; que se ajustasen al tiempo establecido; que generasen un producto ameno y que todos los integrantes del grupo participasen activamente en el producto final. Estas premisas estaban destinadas a garantizar la correcta evaluación de cada archivo sonoro. Para llevar a cabo las grabaciones, se facilitó que los alumnos pudieran realizar los audios con sus propios dispositivos móviles y con una maquetación más o menos elaborada, pero siempre que fuera correcta (sin ruidos de fondo, ecos, etc.). El montaje final del *podcast* resultante lo realizaría el equipo docente, usando un *software* gratuito, como *Audacity*, muy utilizado por los *podcasters*. Este programa permitiría introducir efectos sonoros, procesar varios archivos de audio y obtener resultados de suficiente calidad para su publicación final.

En último lugar, se establecieron herramientas de control y evaluación de resultados, de manera que pudieran ser revisados, evaluados y obtener las conclusiones referentes a la idoneidad del proyecto. En el desglose de estos sistemas de evaluación centramos el siguiente apartado.

2.3. Evaluación de resultados del proyecto. Análisis estadísticos y de opinión

Para la medición de los resultados del proyecto, nos centramos en la realización de una primera encuesta previa y anónima a los alumnos, y otra segunda al finalizar la actividad, igualmente anonimizada. Así obteníamos datos objetivos relativos a las dificultades o expectativas previas y finales con respecto al proyecto. A demás de esto, en menor medida, nos servimos de la opinión oral de los alumnos, la experiencia en el día a día y las consultas de tutorías, preguntas específicas y dudas trasladadas al profesorado a lo largo de este proceso, que han servido para completar los datos estadísticos. En líneas generales, a partir de la confrontación de esta fuente de datos, creemos que la asignatura ha servido a sus fines. Entrando en detalle, al preguntar a los alumnos inicialmente sobre el grado de dificultad que creían que tendría la comprensión de contenidos o la adquisición de competencias, casi el 50% opinaba que existiría una dificultad media, pero un 33% intuían que sería alta, si bien ninguno estimaba que sería muy alta. Sin embargo, si recurrimos a los datos finales, podemos observar que estas cifras bajaron sensiblemente, siendo el porcentaje asociado a la estimación de una dificultad baja el mayor de todos (que pasó de un 16 a un 39%), seguido del de nivel medio (que descendió del 50 al 35%), quedando en torno al 10% los que opinaban que ofrecía una dificultad tanto muy baja como alta, y quedando solo en el 3% los que la consideraban alta (gráfico 1). Así, observamos que de la cautela inicial se pasó a una apreciación de media-baja dificultad generalizada frente a la media-alta esperada. Por otra parte, al preguntar sobre la motivación, desde un principio observamos altas tasas de motivación, lo que era importante para nosotros, ya que la actividad debía ser atractiva. Así, el 92% de los alumnos opinaban que respondía a

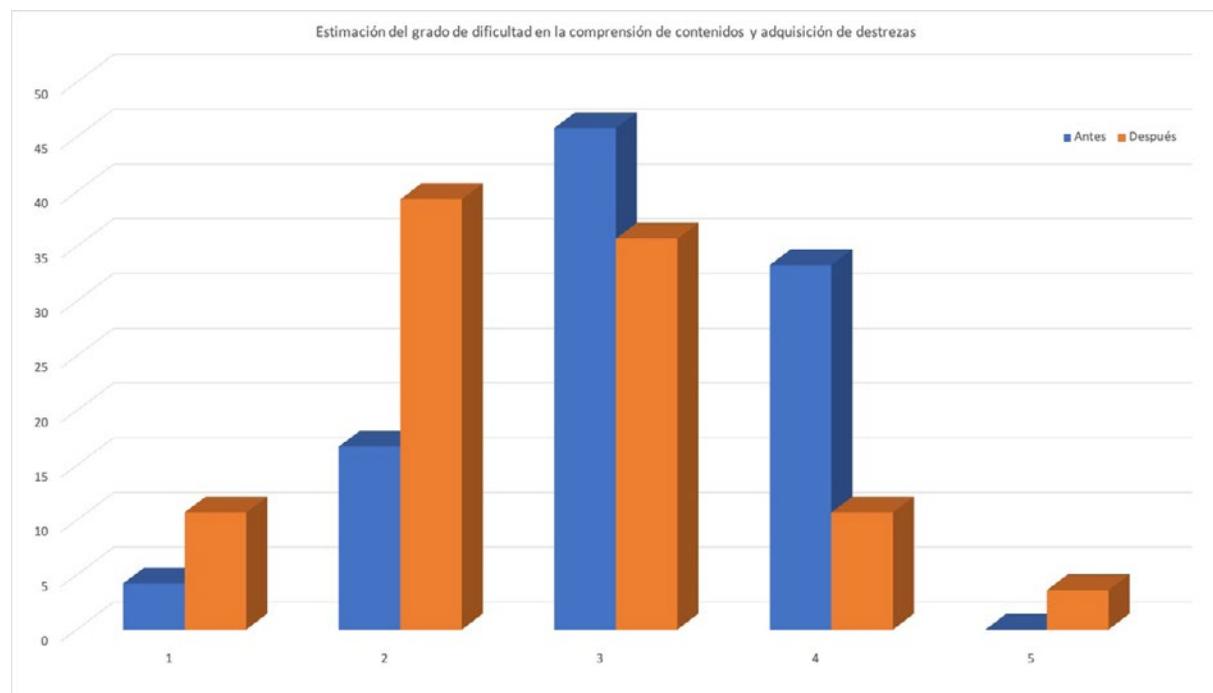


Gráfico 1. Gráfica de resultados en porcentaje de respuestas a la pregunta sobre valoración del grado de dificultad que creían que tendría (azul) y que ha tenido (naranja) el proyecto en la comprensión de contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura. Al respecto, 1 es muy baja y 5 muy alta. Elaboración propia

niveles de motivación media (37%), alta (29%) o muy alta (25%). Para nuestra satisfacción, los datos finales fueron todavía más positivos, por lo que el desarrollo de la actividad generó una mejora motivacional, de manera que el 53% de los alumnos pasaron a considerarla altamente motivadora, y un 32% con muy alta motivación (gráfico 2). Preguntamos también al inicio sobre la idoneidad de los temas seleccionados (altamente valorados en más del 66%), y por el tipo de contenidos que les interesaría que contuviese un *podcast* de esta temática, siendo las entrevistas, tertulias y noticiarios de actualidad los más valorados respectivamente. Al finalizar el trabajo, preguntamos si los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura favorecieron su comprensión de los contenidos o la adquisición de competencias, a lo que el 50% confirmó de forma alta a esta cuestión y de manera muy alta hasta el 25%, por lo que creemos que los objetivos establecidos cumplieron de forma solvente su cometido en lo que respecta a este aspecto. En último lugar establecimos un selector de respuestas múltiples en relación a los objetivos cumplidos a nivel

académico con respecto a esta actividad, a lo que un 82% estimó que mejoró sus competencias comunicativas, un 78% que le ayudó a profundizar en temas específicos, a favorecer el trabajo colaborativo y mejorar su implicación en actividades prácticas.

Tomando estos datos, opinamos que, como dejan ver las estadísticas, los alumnos han pasado de una preocupada expectación a un interés (y en algunos casos a ilusión) por realizar la actividad. Creemos que han aprendido de una manera distendida, que han estrechado lazos entre ellos, que se han enfrentado a un medio nuevo y han comenzado a dar sus primeros pasos en la toma de decisiones, elección de temas, establecimiento de estrategias y grabación (e incluso en algunos casos de maquetación) de sus audios, y han aprendido más sobre la materia. El hecho de que algunos de estos audios pudiesen formar parte de un *podcast* real que pudiera tener distribución pública, también les ha motivado. En nuestra opinión, ha servido para que muchos alumnos, que en principio no tenían un interés especial en la arqueología, hayan desarrollado este acercamiento gracias a esta actividad. Por tanto,

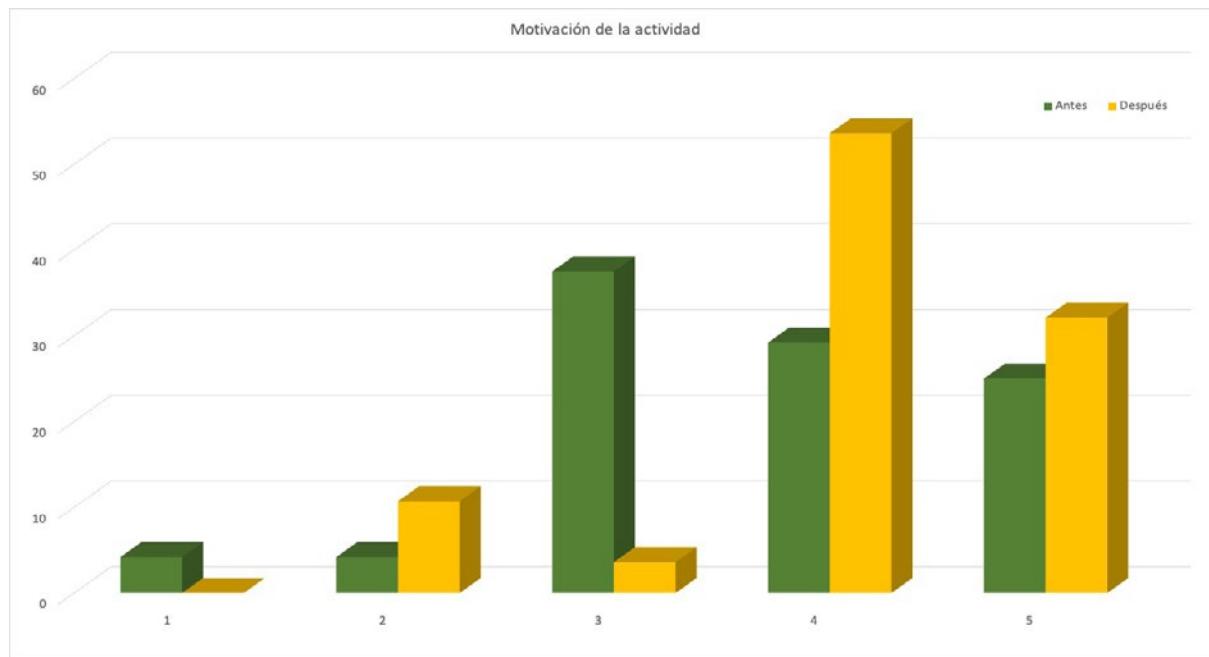


Gráfico 2. Gráfica de resultados en porcentaje de respuestas a la pregunta sobre la motivación que les generaba el proyecto al inicio (verde) y al final (amarillo). Al respecto, 1 es muy baja y 5 muy alta. Elaboración propia

a nuestro juicio ha supuesto una actividad que ha satisfecho a los alumnos, por los resultados, por su novedad, versatilidad y la autonomía que les ha ofrecido, pasando de menos a más la opinión sobre la misma, siendo la final tremadamente positiva.

3. MÁS ALLÁ DEL AULA: EL PODCAST “APRENDIENDO ARQUEOLOGÍA”

El proyecto tenía un objetivo académico y otro de difusión o transferencia, por lo que, para la consecución del segundo de estos, adquirimos el compromiso de la creación de un producto final maquetado, que estuviese a disposición de todos los interesados dentro y fuera de la comunidad universitaria, materializándose esta idea en la creación de un *podcast* donde integrar otros contenidos además de los audios generados por los alumnos. Así, pudo salir a la luz el *podcast* “Aprendiendo Arqueología”, un *podcast* que finalmente se creó con 10 capítulos que fueron subiéndose a la plataforma de descargas cada semana periódicamente a partir

del 14 de septiembre de 2023 (tras la evaluación de la asignatura) y hasta final del citado año. En cada capítulo, se incluyó un contenido creado por los integrantes de este proyecto de innovación docente, a modo de entrevista, debate, exposición de contenidos o noticias de interés sobre arqueología, con especial interés en los yacimientos del área del estrecho de Gibraltar, que se vio acompañado en cada caso con uno de los audios generado por los alumnos en el marco de esta asignatura (de entre los autorizados expresamente por ellos para su publicación en cumplimiento de la ley de protección de datos y de propiedad intelectual). El citado *podcast*, con los 10 capítulos, está alojado ya en la principal plataforma de *podcasting* en España: *Ivoox*,² pero además está presente en *Spotify*³ y *Apple Podcast*,⁴ posiblemente las tres principales plataformas de *podcast* de España y estas últimas las más destacadas en la actualidad a nivel internacional. De esta manera estarán de forma permanente accesibles para toda la comunidad educativa y para aquellos interesados en la materia formen

2 *Ivoox*: <https://go.ivoox.com/sq/2268693>

3 *Spotify*: <https://open.spotify.com/show/1K1LbK1lMIAhGpwMC38pqw>

4 *Apple Podcast*: <https://podcasts.apple.com/us/podcast/aprendiendo-arqueologia/id1707352176>

parte o no de la vida académica. En cada capítulo publicado se hace mención expresa al contenido, estructura, a los intervinientes y al contexto del *podcast* asociado al presente proyecto de innovación docente, ofreciendo una oportunidad de desarrollo de aprendizaje para los alumnos a través del proceso de creación, pero también para los oyentes que disfrutarán de los contenidos generados por el profesorado y los alumnos en este producto final. Como parte indisoluble del compromiso docente y de transferencia, estos audios publicados están también accesibles desde su correspondiente enlace en la página web del Laboratorio de Arqueología y Prehistoria de nuestra universidad (LABAP),⁵ para que no se desliguen de su naturaleza y contexto de creación, el ámbito docente universitario.

3.1. El *podcast* “Aprendiendo Arqueología” en cifras. Análisis de datos

Al margen de los elementos motivacionales que generaron la creación del *podcast*, la realidad es que este se corresponde con un producto en sí mismo que sigue activo y a disposición de los oyentes un año después de su creación y con vocación de permanencia (lámina 1). El objetivo final no pretendía convertir a este *podcast* en un producto líder en su género, pero sí servir como herramienta de aprendizaje a aquellos que se acercasen a sus contenidos. Para evaluar el cumplimiento de este objetivo, debemos acudir a los datos estadísticos asociados a la publicación del *podcast* y que en la actualidad son suministrados con por la plataforma que aloja los contenidos del *podcast*. Así, la consulta de estadísticas diarias nos confirma que sigue siendo un producto de interés que a diario cumple con los objetivos para los que fue creado, ya que nuevos oyentes acceden a estos contenidos para aprender, distraerse y entretenerte con él.

Entrando en detalles, debemos apuntar que las estadísticas ofrecidas por la plataforma donde está alojado el *podcast* (las cuales están a disposición de todos los usuarios), nos permiten confirmar que el episodio más destacado de los publicados tiene 975 escuchas, mientras el

menos demandado se ha reproducido 142 veces, pudiendo calcular que, en total, se han llevado a cabo 2.721 reproducciones. En el momento de redacción de estas líneas, las estadísticas arrojan cifras diarias globales de entre 1 y 25 escuchas, con unos porcentajes claramente destacados los fines de semana, lo que evidencia que los oyentes han preferido el acceso a estos contenidos en momentos de ocio. En lo que respecta a cifras mensuales, se sitúa en una media entre 66 y 210 escuchas totales, unos datos discretos pero que siguen contribuyendo a la difusión de los contenidos, y, por tanto, valorizando sus resultados. Por procedencia, una inmensa mayoría de los oyentes son españoles, pero hay una destacada audiencia de Iberoamérica (Chile, Colombia, Argentina, Uruguay...), Estados Unidos, Italia o Alemania, y de forma más minoritaria otros países europeos como Irlanda, Portugal o Bélgica, con presencia anecdótica en otros terceros países (Australia, Turquía, Rusia, Japón, etc.), lo que confirma que mayoritariamente son oyentes hispanohablantes. Por último, debemos anotar que un total de 40 personas siguen en la actualidad suscritos al *podcast*, por lo que el interés generado fue de permanencia y no anecdótico para estos oyentes.

En definitiva, los datos que manejamos para el *podcast* lo confirman como una herramienta con seguimiento y datos limitados pero que sigue generando interés para el público. Su restrictivo contenido, centrado en los 10 capítulos creados en el marco de este proyecto docente, ha sido un impedimento para su desarrollo, si bien el objetivo de los firmantes de este trabajo es seguir generando episodios en una segunda temporada que contribuya a perpetuar la labor de difusión y transferencia de resultados de investigaciones que ha supuesto hasta el momento este *podcast*.

4. CONCLUSIONES

El proyecto de innovación docente que presentamos es una iniciativa propuesta, desarrollada y evaluada a nivel docente universitario, el cual ha ofrecido resultados óptimos. Con los datos derivados del análisis de resultados podemos considerar que esta

5 <https://labap.uca.es/aprendiendo-arqueologia/>

iniciativa ha generado un notable grado de interés y satisfacción por parte de los alumnos participantes. A nivel formativo, este proyecto ha sido diseñado como un proceso constructivo destinado a motivar al alumno, y que pretendía hacerle descubrir nuevas capacidades (comunicativas, colaborativas y técnicas) que podrán servirle en diferentes ámbitos, tanto académicos como sociales. El *podcast* se establece, por tanto, como una herramienta que sirve para fijar contenidos de forma amena y participativa, dentro y fuera del aula, con un alto protagonismo por parte del alumno como creador y actor principal, pero también como consumidor potencial de este tipo de contenidos. Los alumnos han afianzado su aprendizaje sobre las materias de la asignatura y sobre el rico patrimonio arqueológico del Estrecho y del Campo de Gibraltar, a través de la exposición de yacimientos específicos, que sin duda favorecerán la valorización y difusión de los recursos patrimoniales de su entorno.

En último lugar, debemos recordar que este *podcast* cuenta con una doble vertiente, como ya hemos ido apuntando a lo largo de este trabajo. Es una herramienta docente, como proceso constructivo en sí mismo, donde los alumnos han elaborado los contenidos que son afines a la asignatura, pero por otra parte tiene vocación de permanencia, con una actividad que ha generado un resultado final real, publicado, que representará un legado de su trabajo.

5. AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es resultado del Proyecto de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz *Aprendiendo Arqueología. El podcast como herramienta docente en Arqueología* (sol-202200230105-tra), y se enmarca igualmente entre las actividades realizadas en el marco del Proyecto SEEinG (CEI-JD-15) del CEIMAR y del Proyecto PID2021-128104NA-I00 financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación/ Agencia Estatal de Investigación/ 10.13039/501100011033/ y por FEDER Una manera de hacer Europa. Es necesario agradecer igualmente la participación en el desarrollo de

este trabajo a los alumnos del primer curso del Grado de Historia de la Universidad de Cádiz.

6. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

- Campbell, G. (2005). "There's Something In The Air: Podcasting In Education". *Educause Review* 40 (6), pp. 34-46.
- Díaz, J.J. y Expósito, J.A. (2023). "Arqueología y NTICS. Cinco propuestas de innovación docente en el Área de Arqueología de la Universidad de Cádiz", en L. Luceño, C.G. Hernández y P. Campos (coords.): *Nuevas tendencias en innovación educativa en Arquitectura, Artes, Moda, Historia y Humanidades*: Ed. Dykinson S.L., Madrid, pp. 995-1010.
- Solano, M. y Sánchez, M.M. (2010). "Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo". *Pixel-bit. Revista de medios y educación* (36), pp. 125-139.

José Ángel Expósito Álvarez

Doctor en Historia y Arqueología Marítimas.
Universidad de Cádiz

Laura Pavón González

Máster en Arqueología. Universidad de Granada

José Luis Portillo Sotelo

Contratado predoctoral en Historia y Arqueología Marítimas. Universidad de Cádiz

José Juan Díaz Rodríguez

Profesor Contratado Doctor. Universidad de Cádiz

Cómo citar este artículo

José A. Expósito, Laura Pavón, José L. Portillo-Sotelo y José J. Díaz. "El proyecto de innovación docente "Aprendiendo Arqueología". El podcasting y la docencia universitaria". *Almoraima. Revista de Estudios Campogibraltareños* (62), abril 2025. Algeciras: Instituto de Estudios Campogibraltareños, pp. 159-166.
