



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2024/2025

Nº de proyecto: 204

Pódcast_Arqueología y yacimientos (I). Nuevos contenidos para la divulgación del trabajo arqueológico

Responsable del Proyecto: María del Rosario Cebrián Fernández

Facultad de Geografía e Historia

Departamento de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Los dos objetivos principales del proyecto han seguido siendo los pilares de nuestra propuesta de pódcast, presentada y concedida en la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente del curso 2023/2024 -nº de proyecto 89, bajo el título: Pódcast_Arqueología y yacimientos. Una propuesta transversal para la enseñanza/aprendizaje de la disciplina arqueológica y la divulgación científica-, del que este proyecto es continuación. Estos pilares se sustentan en la promoción de la disciplina arqueológica entre nuestros alumnos y en abrir el conocimiento de la Arqueología a la sociedad.

Los objetivos generales de este proyecto han sido:

-Oa) Desarrollar una metodología transversal que permita al alumno comprender la realidad del trabajo de índole arqueológico, analizar el proceso del método científico y apreciar las posibilidades de la investigación arqueológica como base del conocimiento histórico.

- Ob) Fomentar la iniciativa y centrar el eje de la enseñanza sobre el aprendizaje autónomo del alumno, buscando nuevas herramientas docentes transversales para la enseñanza de la Arqueología.

Para lograr estos dos objetivos principales, se establecieron cuatro específicos, que son:

- OE1) Consolidar el equipo de trabajo del proyecto y garantizar la incorporación de nuevos alumnos.

OE2) Crear nuevas experiencias de aprendizaje por parte de los alumnos.

OE3) Ampliar la perspectiva de enseñanza y aprendizaje utilizando el vodcast o vídeo pódcast

OE4) Divulgar el resultado del proyecto a través de las redes sociales.

Nuestra propuesta también ha buscado objetivos docentes con la finalidad de guiar posibles actividades en el aula y el aprendizaje del alumnado, que se detallan en la página siguiente.

Estos objetivos docentes quedan englobados en una de las líneas prioritarias establecidas en la convocatoria para proyectos de innovación docente del curso académico 2024/2025, relacionado con:

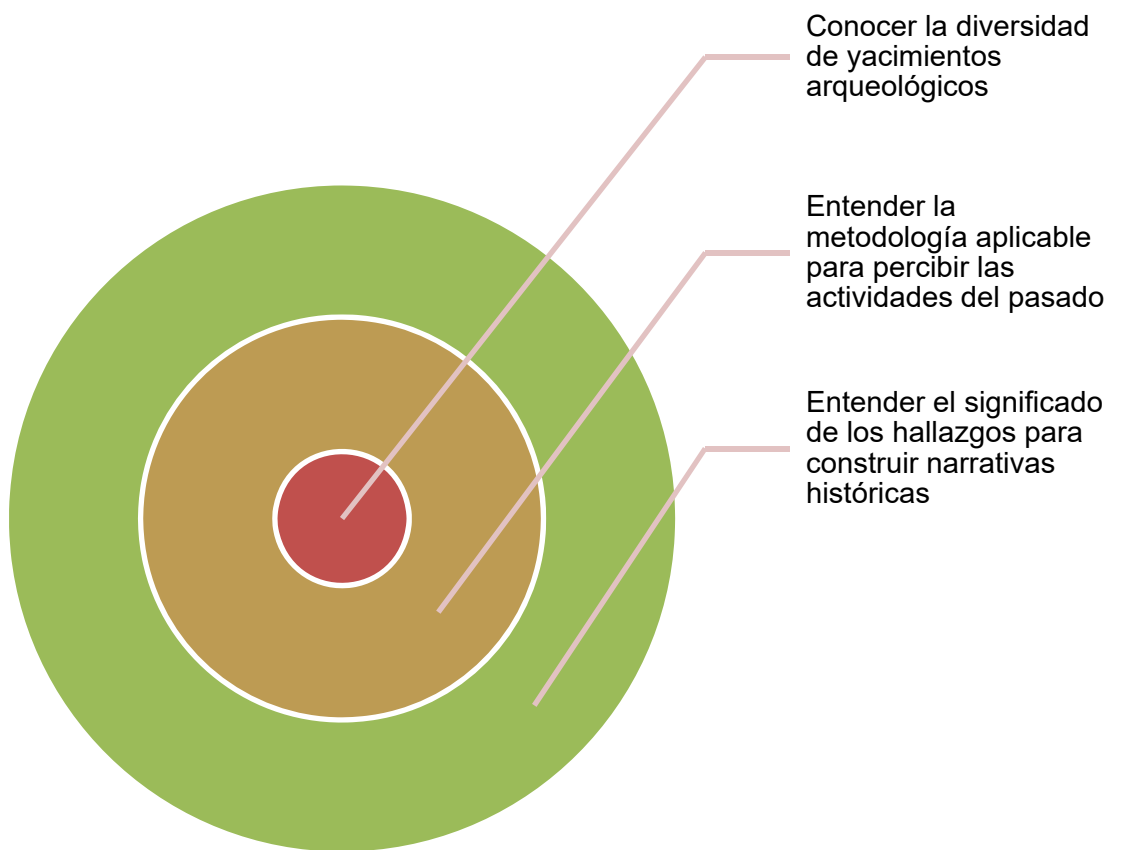
- 1. Innovación en recursos educativos basados en competencias digitales

La justificación de dicha adecuación se encuentra en la innovación que supone el uso del podcasting como apoyo a la enseñanza/aprendizaje de la Arqueología al integrar a alumnos en la creación de entornos didácticos alternativos. En nuestra propuesta, hablamos de podcasting activo, es decir, de generar nuevos archivos y hacerlo de forma colaborativa entre PDI y estudiantes.

A la vez, se adecua subsidiariamente a otras dos líneas prioritarias de la convocatoria:

- 3. Acciones dirigidas a la captación de estudiantes y a la integración de estudiantes de primeros cursos en la UCM.

- 4. Fomento de la inserción laboral y el emprendimiento entre los estudiantes.



Objetivos docentes del proyecto en la formación de la Arqueología

2. Objetivos alcanzados

El proyecto ha diseñado e implementado el podcasting en el proceso de la enseñanza aprendizaje de la Arqueología. En él, creemos que la elaboración de contenido en formato de audio y video ha mejorado la formación del alumnado de diversas asignaturas relacionadas con la prehistoria y la arqueología y ha reforzado la interacción de la Arqueología con la sociedad.

Por ello, pensamos que la propuesta de valor del proyecto que presentamos da respuesta a la pregunta ¿Por qué es importante la Arqueología? Es indudable la depreciación de las ciencias humanas en nuestra actual sociedad, frente a la cual la Arqueología se presenta como una “actividad” que suscita el interés del gran público, a lo que han contribuido dos hechos fundamentales y de grado cualitativo muy diferente. En primer lugar, los estereotipos del “arqueólogo aventurero” y de los “tesoros arqueológicos” difundidos por la literatura o la reciente filmografía cinematográfica, creando peligrosas vocaciones del todo negativas para la salvaguardia de nuestro patrimonio arqueológico y en segundo lugar, frente a esta definición de la arqueología ligada a clichés muy precisos, se manifiesta un elevado interés por las cuestiones patrimoniales.

En las últimas décadas se han puesto en valor y abierto al público un gran número de yacimientos arqueológicos, que ha implicado una profunda renovación en lo que respecta a la figura del arqueólogo y a su relación con los discursos y representaciones que aluden al Pasado. La Arqueología se ha volcado a la sociedad mostrando, de una forma accesible y didáctica al no especialista, la información histórica extraída del proceso arqueológico, que se presenta como la clave para mantener la investigación.

El desarrollo del proyecto ha alcanzado los objetivos diseñados, creando un segundo capítulo del pódcast Arqueología y yacimientos. A este nuevo capítulo lo hemos titulado "Las 5W en la Arqueología", buscando un símil periodístico para responder a las 5W: qué (What), quién (Who), cuándo (When), dónde (Where) y por qué (Why), y una sexta, cómo (How)) sobre el tema o yacimiento seleccionado.

Con él, creemos, haber conseguido fomentar la divulgación del pasado como clave para mantener la investigación, protección y valorización de la disciplina desde el ámbito académico y desde la perspectiva arqueológica.

El capítulo "Las 5W de la Arqueología" entronca con las denominadas Prácticas de Campo, uno de los elementos metodológicos de enseñanza-aprendizaje de la Arqueología más apreciados por el alumnado. Este tipo de práctica permite al estudiante establecer una primera conexión con los yacimientos arqueológicos, a través de los cuales comprenden la realidad del trabajo metodológico de índole arqueológico, el análisis del proceso del método científico (medición e interpretación de datos, empleo de un determinado instrumental, identificación de problemas y planteamiento de soluciones, entre otros), y apreciar las posibilidades del trabajo científico y mostrar intereses y actitudes científicas.

3. Metodología empleada en el proyecto

El uso del pódcast en la enseñanza de cualquier nivel educativo ha adquirido un gran valor en los últimos años por sus beneficios no solo en el aprendizaje sino también en el desarrollo de habilidades sociales, culturales, lingüísticas y digitales por parte del alumnado. Un pódcast se define como "un archivo digital de audio, aunque también puede ser de video (vodcast) que puede ser distribuido por internet y que está vinculado a sistemas de sindicación RSS que permiten su revisión automática y periódica"¹. Dentro de estos archivos de audios, el denominado pódcast formativo es el medio para la enseñanza/aprendizaje, en nuestro caso, de la Arqueología.

El principio metodológico general que hemos empleado ha sido la adopción de métodos de enseñanza variados y activos, donde el alumnado que ha formado parte del proyecto ha adquirido información pero también la ha elaborado. En nuestra propuesta de proyecto, el papel del PDI participante ha sido el de "propiciador" de la adquisición de competencias por parte de los alumnos integrados en el equipo; ha sido un "mediador" entre el conocimiento y el alumno, que ha perseguido la formación de futuros profesionales integrada en su entorno social, y supervisando su aprendizaje.

La metodología, que hemos seguido, se presenta en el siguiente gráfico SmartArt:



¹ Solano Fernández; Sánchez Vera 2010, "Aprendiendo en cualquier lugar: el pódcast educativo", *Revista de Medios y Educación* 36, p. 125

4. Recursos humanos

Los recursos humanos del equipo de este proyecto de innovación docente han sido los siguientes:



5. Desarrollo de las actividades

Las actividades del proyecto se han desarrollado entre septiembre de 2024 y mayo de 2025 y se han enmarcado en tres fases, cuyas actividades detallamos a continuación:



Fases y actividades del proyecto

Para la coordinación durante el desarrollo del proyecto, se estableció un plan de reuniones mensuales de los participantes a lo largo del curso académico con la finalidad de realizar un seguimiento coordinado del proyecto y espacio donde plantear y resolver cuestiones relacionadas con el pódcast.

Se ha creado un logo para la portada del pódcast "Arqueología y yacimientos", que ha servido para su difusión en redes sociales, también de la Facultad de Geografía e Historia. Al mismo tiempo, se diseñó una portada para publicar en historia de Instagram y como post/publicación en el perfil de redes.

El laboratorio de Arqueología de la Facultad de Geografía e Historia ha servido de estudio de grabación de los videopodcast. Las grabaciones se hicieron entre marzo y mayo de 2025.

En total se han grabado 9 episodios para el capítulo "Las 5W de la Arqueología", que están publicados en el canal abierto en youtube (<https://www.youtube.com/@arqueologiayyacimientosucm>) y en spotify (<https://open.spotify.com/show/4bN2N07dqdhU42bkq4xJWq?si=8c5c35bc83224706>). Y están enlazados en la web InnoArchaeology de la Universidad Complutense de Madrid (<https://www.ucm.es/innoarchaeology/capitulo-ii-las-5w-de-la-arqueologia>).

6. Anexos



ARQUEOLOGÍA Y YACIMIENTOS

InnoArchaeology
Nueva herramienta de trabajo
https://www.ucm.es/innoar/2018/02/02/



DEPARTAMENTO DE
GEOGRAFÍA E HISTORIA



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Un podcast de la Universidad Complutense de Madrid



ARQUEOLOGÍA Y YACIMIENTOS



Un podcast de la Universidad Complutense de Madrid



InnoArchaeology

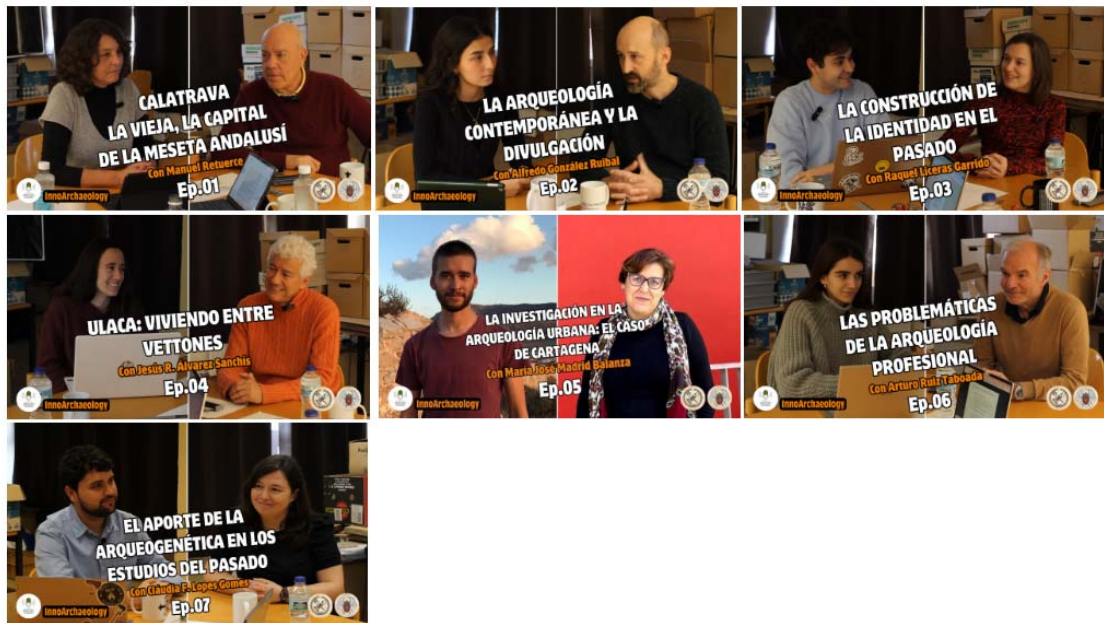
Diseños de logotipos del pódcast



Ejemplo de diseño de portada de los episodios del capítulo "Las 5W de la Arqueología"

Portada / pódcast | arqueología y yacimientos / Capítulo II. Las 5W de la Arqueología

Capítulo II. Las 5W de la Arqueología



Organización y diseño del segundo capítulo del pódcast en la web InnoArchaeology



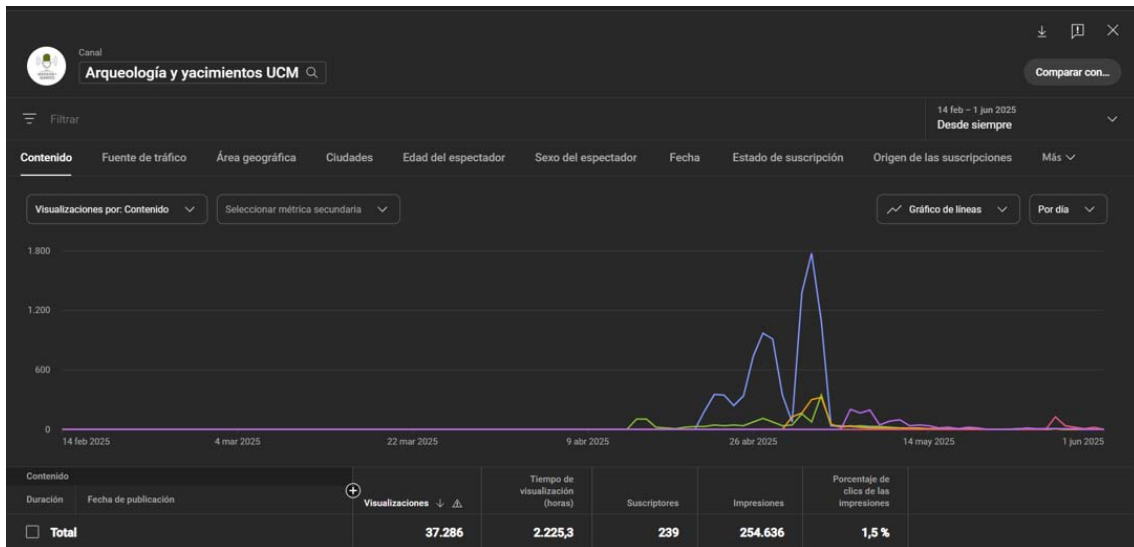
11



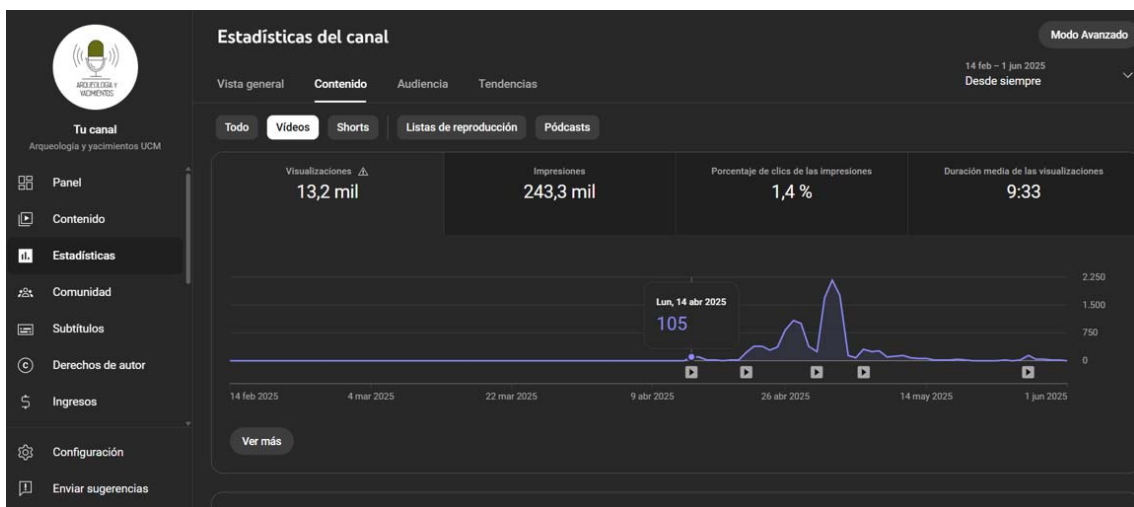
Grabaciones de episodios para el capítulo "Las 5W de la Arqueología"



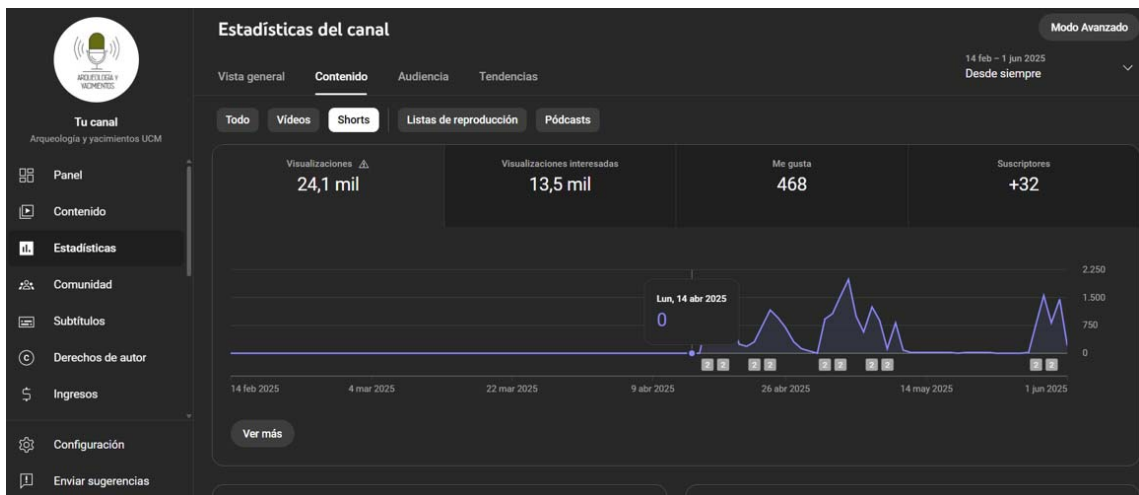
Grabaciones de episodios para el capítulo "Las 5W de la Arqueología"



Canal del podcast en youtube. Estadísticas totales a fecha 2 de junio de 2025. Visualizaciones de (shorts + videos), suscriptores ganados y horas de visualización



Canal del podcast en youtube. Estadísticas totales a fecha 2 de junio de 2025. Visualizaciones de desde la fecha en la que se subió el primer episodio



Canal del pódcast en youtube. Estadística totales a fecha 2 de junio de 2025. Visualizaciones de shorts desde la fecha en la que se subió el primer episodio



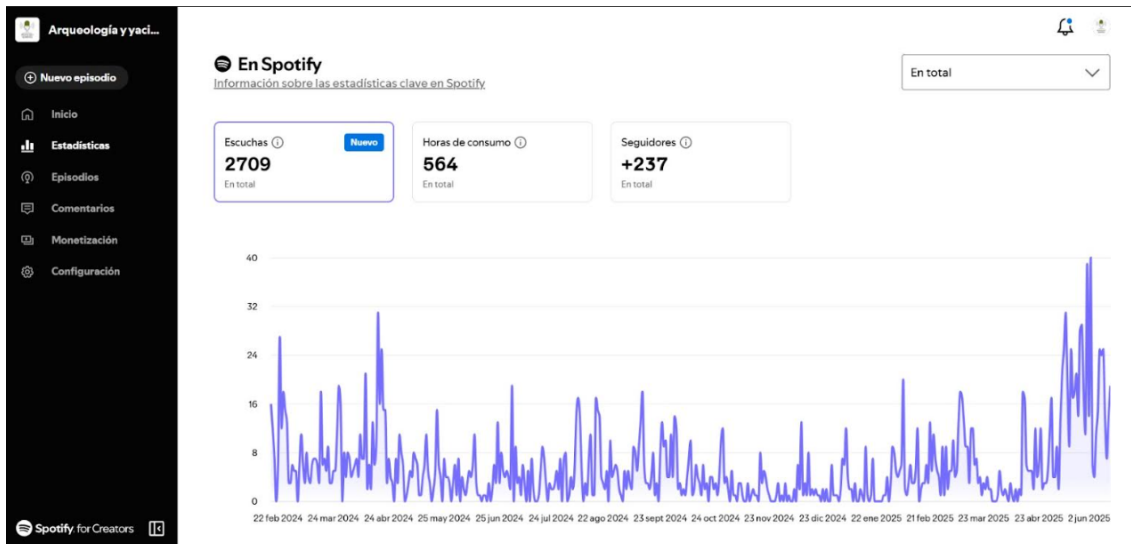
Canal del pódcast en youtube. Estadística visualizaciones a fecha 02/06/25 del episodio 1 "Calatrava la Vieja, la capital de la meseta andalusí" y tiempo de visualización



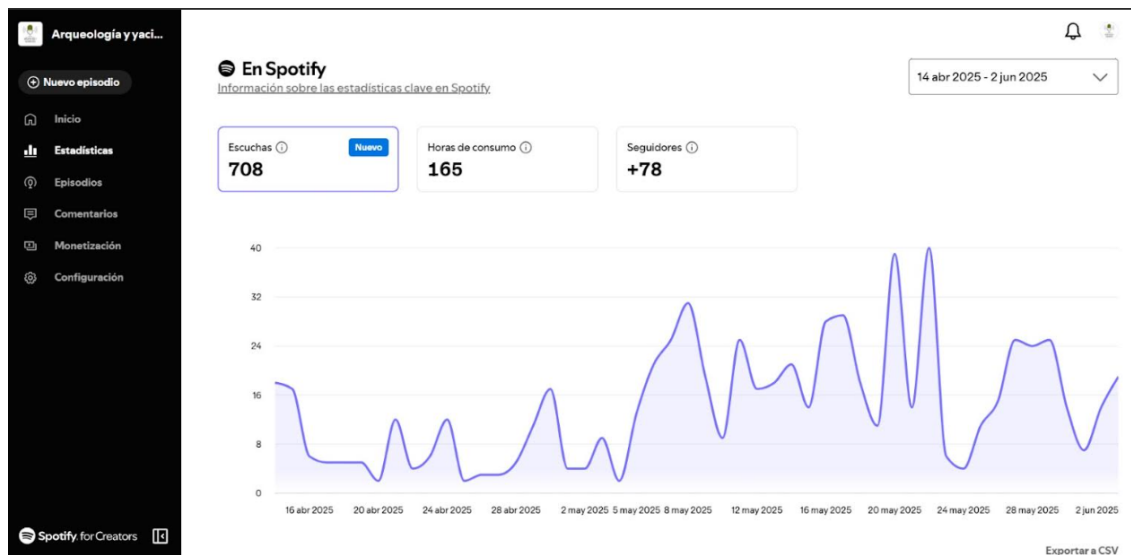
Canal del podcast en youtube. Estadística visualizaciones a fecha 02/06/25 del episodio 2 "La Arqueología contemporánea y la divulgación" y tiempo de visualización



Canal del podcast en youtube. Estadística visualizaciones a fecha 02/06/25 del episodio 3 "La construcción de la identidad en el pasado" y tiempo de visualización



Canal del pódcast en Spotify. Estadística reproducciones totales desde su creación



Canal del pódcast en Spotify. Estadística reproducciones totales capítulo 2 "Las 5W de la Arqueología"



Seguidores totales TikTok

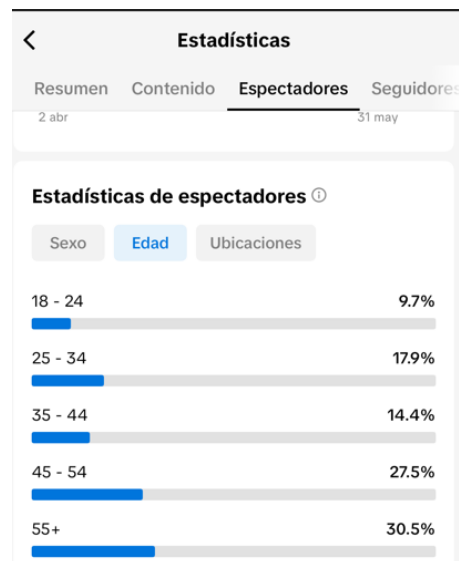
Número total de espectadores TikTok



Estadísticas generales TikTok



Espectadores por sexo TikTok



Espectadores por grupos de edad TikTok



Seguidores por sexo y mayor día de interacción Instagram



Seguidores por grupos de edad Instagram



Seguidores generales Instagram



Reproducciones Instagram



Interacciones Instagram



Audiencia por grupos de edad Instagram



Audiencia por sexo Instagram