

DIVULGACIÓN DEL MUNDO ROMANO DESDE EL AULA: REFLEXIÓN CRÍTICA SOBRE UN PROYECTO DE PODCAST EDUCATIVO

Francisco José Rodríguez Calderón

franrodald@gmail.com

Resumen

El presente artículo analiza el potencial del *podcast* como herramienta de aprendizaje y divulgación en el ámbito de la cultura clásica a partir del estudio de caso del proyecto escolar *TheRomeProject*. Enmarcado en un enfoque cualitativo y en la metodología del estudio de caso con elementos de investigación-acción, el trabajo examina tanto el diseño didáctico como el desarrollo práctico del proyecto. Se presta especial atención al papel del docente como mediador en el acceso a fuentes, así como al proceso de selección, interpretación y adaptación de contenidos por parte del alumnado. El análisis pone de relieve tanto las fortalezas del modelo como sus limitaciones. En conjunto, el estudio evidencia que el *podcast* puede constituir una herramienta eficaz para la enseñanza y difusión de la cultura clásica, siempre que se integre en un diseño pedagógico que equilibre rigor académico y accesibilidad comunicativa.

Palabras clave

Podcast educativo, Cultura clásica, ABP, Innovación educativa,
Divulgación histórica

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto de las transformaciones contemporáneas de la enseñanza, los estudios de cultura clásica se enfrentan a un doble desafío: por un lado, la necesidad de mantener el rigor filológico que caracteriza a la disciplina; por otro, la urgencia de adaptarse a nuevas formas de consumo cultural propias de entornos digitales. Esta tensión ha favorecido la incorporación de metodologías activas y formatos alternativos de transmisión del conocimiento, entre los cuales el *podcast* ha adquirido una relevancia creciente.

Diversos estudios en didáctica han señalado que el aprendizaje significativo se ve favorecido cuando el alumnado participa activamente en la producción de contenidos. En esta línea, el aprendizaje basado en proyectos y la llamada “pedagogía de la producción” promueven la adquisición de conocimientos a través de la creación de artefactos culturales (Moreira, 2017).

El presente artículo tiene como objetivo analizar el potencial del *podcast* como herramienta educativa en el ámbito de la cultura clásica, a partir del estudio del proyecto escolar “*TheRomeProject*”. Se adopta una perspectiva auto-reflexiva, propia de la investigación-acción, que permite un acceso directo a las dinámicas internas del proceso educativo.

1.1 Marco teórico

El uso del *podcast* en educación ha sido señalado como una herramienta eficaz para fomentar la motivación y el aprendizaje autónomo, especialmente en contextos digitales (Reynoso, 2019). Su carácter accesible y su formato oral lo convierten en un recurso idóneo para la divulgación de contenidos complejos.

Por otro lado, como señala Rebollo (2009), el aprendizaje basado en proyectos (ABP) sitúa al alumnado en el centro del proceso educativo, promoviendo la construcción activa del conocimiento. Este enfoque se complementa con la teoría de la autodeterminación, que subraya la importancia de la motivación intrínseca en el aprendizaje.

Asimismo, la competencia mediática, entendida como la capacidad de analizar y producir mensajes en distintos formatos, resulta clave en el contexto educativo actual.

2. METODOLOGÍA

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, articulado a partir de un estudio de caso. Asimismo, dada la naturaleza del proyecto analizado, la metodología incorpora elementos propios de la investigación-acción en el ámbito educativo, en la medida en que el docente-investigador no solo observa el proceso, sino que interviene activamente en su diseño, implementación y mejora.

Este enfoque permite analizar el proyecto “*TheRomeProject*” desde una doble perspectiva. Primero, como experiencia pedagógica y, segundo, como un proceso de mediación del conocimiento clásico en un entorno educativo.

2.1 Contexto y participantes

El proyecto se desarrolla en un grupo de primero de Bachillerato compuesto por 16 estudiantes, divididos por parejas, durante ocho semanas. El alumnado asumió un rol activo en la creación de contenidos, mientras que el docente actuó como facilitador, guía metodológico y proveedor de recursos, configurando un entorno de aprendizaje estructurado, pero abierto a la autonomía del alumnado.

2.2 Diseño didáctico

El diseño del proyecto responde a un modelo de aprendizaje basado en la producción, en el que la elaboración de un producto final (el *podcast*) constituye el eje central del proceso formativo. Este modelo se articula en torno a tres pilares fundamentales:

- Acceso guiado a las fuentes. El docente proporciona un corpus de materiales (libros, artículos académicos y recursos digitales) previamente seleccionados, que garantizan un mínimo de rigor en la base documental.

- Selección autónoma de contenidos. Los estudiantes deben leer, comprender y seleccionar la información que consideran relevante para su audiencia, lo que introduce una dimensión interpretativa y crítica.
- Orientación estructural. Se establece un esquema básico que los alumnos deben seguir, incluyendo la referencia a autores clásicos, la explicación de su aportación y, cuando es posible, la lectura o comentario de pasajes.

Este diseño combina, por tanto, elementos de enseñanza dirigida con espacios de autonomía, configurando un modelo pedagógico híbrido.

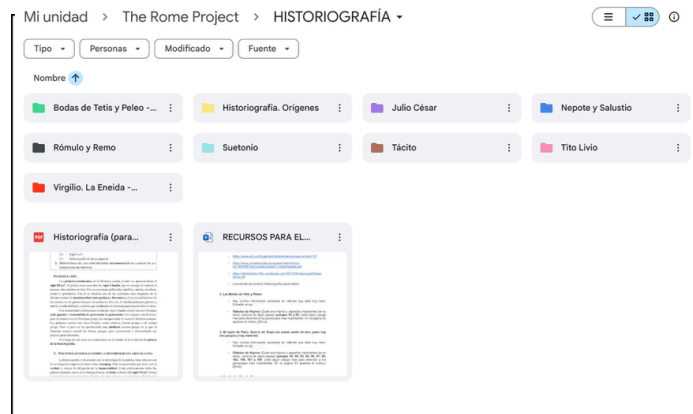
2.3. Fases del proceso

El desarrollo del proceso se organiza en varias fases interrelacionadas:

1. **Fase de documentación**. Acceso y lectura de los materiales proporcionados. Como se observa en la Figura 1, los materiales se organizaron mediante un entorno digital compartido (Google Drive).

Figura 1

Ejemplo de cómo el docente comparte los recursos a los estudiantes.



Nota. Elaboración propia.

2. **Fase de selección y síntesis.** Identificación de contenidos relevantes y adaptación a un público juvenil.
3. **Fase de guionización flexible.** Organización de las ideas en torno a un esquema básico, sin llegar a un guion completamente cerrado.
4. **Fase de producción oral.** Grabación del episodio en formato conversacional.
5. **Fase de revisión y reflexión.** Evaluación crítica del resultado y del proceso seguido.

Estas fases no deben entenderse como etapas rígidas, sino como momentos de un proceso iterativo en el que los estudiantes pueden revisar decisiones previas.

2.4. Técnicas de recogida y análisis de datos

La recogida de información se basa en:

- Observación del participante.
- Registro de decisiones pedagógicas y organizativas.
- Análisis del producto final (episodio del *podcast*).
- Reflexión crítica del docente y de los estudiantes.

2.5. Limitaciones metodológicas

El carácter interpretativo del estudio implica una serie de limitaciones, especialmente en lo relativo a la posible subjetividad del análisis. Asimismo, el hecho de centrarse en un único caso limita la generalización de los resultados. No obstante, estas limitaciones se ven compensadas por la profundidad del análisis y el acceso directo al proceso educativo.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

Un elemento fundamental en la configuración de “*TheRomeProject*” es el papel del docente como mediador en el acceso a las fuentes y en la orientación del contenido. En

este sentido, el profesor proporciona a los estudiantes un conjunto de recursos previamente seleccionados, entre los que se incluyen libros, artículos de revista y páginas web especializadas, que sirven como base documental para la elaboración de los episodios.

A partir de este corpus, los alumnos deben realizar un proceso activo de lectura, comprensión y selección de la información. Este proceso implica no solo la asimilación de contenidos, sino también el desarrollo de criterios de relevancia, en la medida en que los estudiantes eligen aquellos aspectos que consideran más significativos o atractivos para un público de su misma edad. De este modo, se introduce una dimensión comunicativa clave: los propios estudiantes se conciben como mediadores entre el conocimiento académico y un público juvenil, que constituye su audiencia potencial.

Paralelamente, el docente establece un marco estructural mínimo que garantiza la presencia de ciertos elementos fundamentales desde el punto de vista de la disciplina. En concreto, se orienta a los alumnos para que incluyan referencias a autores clásicos pertinentes, identifiquen qué información aportan sobre el tema tratado y, cuando es posible, incorporen la lectura o comentario de algún pasaje significativo.

Este equilibrio entre guía docente y autonomía del alumnado permite articular un modelo híbrido en el que se combinan el rigor académico, asegurado por la referencia a fuentes clásicas, y la libertad creativa en la selección y presentación de contenidos. En consecuencia, el proceso de elaboración del *podcast* no se limita a la reproducción de información, sino que implica una auténtica labor de interpretación, adaptación y comunicación del saber clásico.

El proyecto “*TheRomeProject*” surge como una iniciativa orientada a explorar formas alternativas de aproximación a la cultura romana mediante un formato accesible y contemporáneo. La elección del *podcast* responde a su carácter híbrido, situado entre la oralidad tradicional y la comunicación digital, lo que lo convierte en un medio idóneo para la divulgación histórica.

El proceso de desarrollo puede dividirse en varias fases:

3.1 Selección temática y documentación

Se llevó a cabo una selección de temas relacionados con la civilización romana, priorizando aquellos susceptibles de ser tratados desde una perspectiva divulgativa. La documentación, como mencionábamos, se realizó a partir de libros, artículos de revista y páginas web especializadas aportadas por el docente, lo que condicionó en parte la profundidad del análisis.

3.2 Diseño discursivo

A diferencia de formatos académicos tradicionales, se optó por un modelo conversacional. Esta decisión implicó una tensión constante entre espontaneidad y estructuración del contenido. La ausencia de guiones detallados favoreció la naturalidad, pero dificultó la coherencia expositiva.

3.3 Producción técnica

La grabación se realizó con recursos limitados, a través de la grabadora de los dispositivos móviles, lo que afectó a la calidad del audio. La edición fue mínima, centrada en la continuidad del discurso más que en la optimización estética. Este aspecto pone de manifiesto la relevancia de la alfabetización mediática en proyectos de este tipo.

3.4 Publicación y difusión

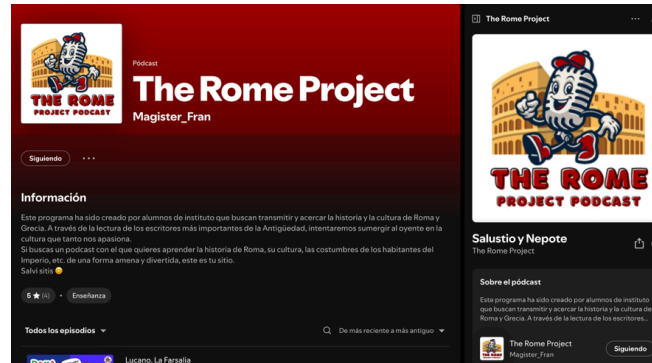
El *podcast* fue difundido a través de plataformas digitales, lo que introduce una dimensión pública en el proceso de aprendizaje. Este elemento resulta clave, ya que transforma una actividad escolar en un acto de comunicación real. Las plataformas digitales que utilizamos para la divulgación de la cultura romana, como muestra la Figura 2, fueron Spotify¹ y YouTube², bajo el nombre de “*TheRomeProject*”.

¹ Enlace a Spotify: [TheRomeProject](#)

² Enlace a YouTube: [TheRomeProject](#)

Figura 2

Ejemplo de difusión en la plataforma Spotify.



Nota. Elaboración propia.

4. ANÁLISIS CRÍTICO

El análisis del proyecto permite identificar una serie de aportaciones relevantes, así como limitaciones significativas.

4.1 Fortalezas

En primer lugar, destaca el incremento de la motivación intrínseca. La creación de un producto destinado a un público potencial favorece la implicación del alumnado. Asimismo, de acuerdo con Aguiar (2022), el formato oral exige procesos de reformulación del conocimiento, lo que contribuye a su interiorización.

En segundo lugar, el proyecto fomenta competencias clave, como la comunicación oral, la síntesis de información y el trabajo colaborativo.

Finalmente, el *podcast* actúa como herramienta de mediación cultural, permitiendo traducir contenidos especializados a un lenguaje accesible sin renunciar completamente al rigor.

4.2 Limitaciones

Entre las debilidades, la más evidente es la falta de estructuración discursiva. La ausencia de planificación detallada se traduce en una exposición fragmentaria, que puede dificultar la comprensión por parte del oyente.

En el plano técnico, la calidad del audio constituye un factor crítico. La producción sonora, en ocasiones deficiente, reduce la eficacia comunicativa, lo que evidencia la necesidad de integrar competencias técnicas en este tipo de proyectos.

5. RESULTADOS Y APRENDIZAJE

Desde el punto de vista pedagógico, el proyecto evidencia la eficacia del aprendizaje basado en la producción. La necesidad de explicar contenidos a terceros implica un nivel de comprensión superior al requerido en modelos tradicionales.

Además, la experiencia favorece el desarrollo de lo que se ha denominado "competencia mediática", entendida por Ferrés y Piscitelli (2012) como la capacidad de analizar, producir y evaluar mensajes en diferentes formatos.

Por otro lado, el proceso pone de relieve la importancia de la metacognición. La reflexión posterior sobre los errores y aciertos del proyecto constituye en sí misma una fase fundamental del aprendizaje.

6. CONCLUSIÓN

El estudio de "*TheRomeProject*" permite afirmar que el *podcast* constituye una herramienta pedagógica con un alto potencial en el ámbito de la cultura clásica, especialmente en lo que respecta a la motivación y la participación activa del alumnado.

No obstante, su implementación efectiva requiere una planificación rigurosa que integre tanto objetivos académicos como competencias técnicas. El equilibrio entre accesibilidad y rigor sigue siendo uno de los principales retos en la divulgación del mundo clásico.

En última instancia, la incorporación de formatos digitales como el *podcast* no debe entenderse como una sustitución de los métodos tradicionales, sino como una ampliación estratégica del repertorio pedagógico. Este tipo de iniciativas permite no solo adaptar la enseñanza de las humanidades clásicas a los nuevos contextos comunicativos, sino también reforzar su relevancia social mediante prácticas de divulgación accesibles y significativas.

BIBLIOGRAFÍA

Aguiar, M. (2022). Los podcasts educativos como estrategia motivadora de aprendizaje. *Edutec*. [Los podcasts educativos como estrategia motivadora](#)

Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Luciérnaga Comunicación*, 4(7), 72–79. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/286>

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11 (12), e29. En Memoria Académica. [Aprendizaje significativo](#)

Rebollo, S. (2009). Aprendizaje basado en proyectos. *Innovación y experiencias educativas*, 24. [Aprendizaje basado en proyectos. Innovación y experiencias educativas, 24](#)

Reynoso, A., et alii. (2019). *Podcast educativo. Planeación, análisis, diseño, desarrollo y evaluación*. Universidad Nacional Autónoma de México. [Podcast educativo. Planeación, análisis, diseño, desarrollo y evaluación](#)