



La competencia digital a través del pódcast: un estudio desde la Educación Musical universitaria¹

Digital competence through podcasts: a study from the perspective of university Music Education

RAFAEL ÁNGEL RODRÍGUEZ LÓPEZ

Universidad de Córdoba, España

rafael.rodriguez.lopez@uco.es

<https://orcid.org/0000-0002-1112-2762>

LAURA MONDÉJAR MUÑOZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

CEU Cardenal Spínola, España

lmondejar4@alumno.uned.es

<https://orcid.org/0000-0001-5499-1004>

Resumen:

Este estudio analiza el uso del pódcast como herramienta didáctica para el desarrollo de la Competencia Digital (CD) en estudiantes del Grado en Educación Primaria, en el contexto de la Educación musical universitaria. Bajo un enfoque metodológico cuantitativo con diseño pretest-posttest basado en una intervención didáctica, participaron 214 estudiantes de dos universidades españolas. La intervención incluyó la creación, edición y difusión de pódcast educativos, evaluada mediante dos cuestionarios administrados antes y después del proceso formativo. Los resultados evidencian una mejora significativa en competencias técnicas, como la edición de audio, el uso adecuado de licencias y la colaboración digital. Asimismo, se observó un aumento notable en la

Abstract:

This study analyses the use of the podcast as a didactic tool for the development of Digital Competence (DC) in Primary Education students, in the context of university music education. Under a quantitative methodological approach with a pretest-posttest design based on a didactic intervention, 214 students from two Spanish universities participated. The intervention included the creation, edition, and dissemination of educational podcasts, evaluated by means of two questionnaires administered before and after the training process. The results show a significant improvement in technical skills, such as audio editing, proper use of licences and digital collaboration. Likewise, there was a notable increase in the students' willingness to integrate the podcast in their

1 Cómo referenciar este artículo (How to reference this article):

Rodríguez López, R. A. y Mondéjar Muñoz, L. (2025). La competencia digital a través del pódcast: un estudio desde la Educación Musical universitaria. *Educatio Siglo XXI*, 43(3), 79-100. <https://doi.org/10.6018/educatio.629931>

predisposición del alumnado al integrar el pódcast en su futura práctica docente. La discusión destaca el potencial de esta herramienta para fomentar el aprendizaje autónomo, la creatividad y la alfabetización digital en contextos formativos.

Palabras clave:

Competencia Digital, pódcast, educación musical, formación docente, tecnología educativa.

future teaching practice. The discussion highlights the potential of this tool to foster autonomous learning, creativity, and digital literacy in training contexts.

Keywords:

Digital Competence; podcast; music education; teacher training; educational technology.

Résumé:

Cette étude analyse l'utilisation du podcast comme outil didactique pour le développement de la compétence numérique (CN) chez les élèves de l'enseignement primaire dans le contexte de l'enseignement musical universitaire. Dans le cadre d'une approche méthodologique quantitative avec une conception prétest-post-test basée sur une intervention didactique, 214 étudiants de deux universités espagnoles ont participé à l'étude. L'intervention comprenait la création, l'édition et la diffusion de podcasts éducatifs, évalués au moyen de deux questionnaires administrés avant et après le processus de formation. Les résultats montrent une amélioration significative des compétences techniques, telles que l'édition audio, l'utilisation correcte des licences et la collaboration numérique. De même, la volonté des étudiants d'intégrer le podcast dans leur future pratique d'enseignement s'est considérablement accrue. La discussion met en évidence le potentiel de cet outil pour favoriser l'apprentissage autonome, la créativité et la culture numérique dans les contextes de formation.

Mots clés:

Compétence Numérique; podcast; éducation musicale; formation des enseignants; technologie éducative.

Fecha de recepción: 19-09-2024

Fecha de aceptación: 06-10-2025

1. Introducción

La enseñanza de los contenidos musicales en la educación superior se centra en la transmisión de conocimientos específicos, además de dotar a los futuros docentes de herramientas interdisciplinarias que puedan ser aplicadas en diversos contextos educativos. En este sentido, el uso de tecnologías digitales, como el pódcast, ha emergido como un recurso de gran potencial para la enseñanza musical. Investigaciones recientes, como las de Celaya *et al.* (2020) y Hernández *et al.* (2019), destacan que el pódcast no facilita únicamente el acceso a los contenidos educativos, igualmente, promueve el desarrollo de habilidades de comunicación auditiva y oral, esenciales en la formación musical. Además, esta herra-

mienta ofrece un entorno flexible y autónomo que potencia el aprendizaje autodirigido del alumnado (Piñeiro-Otero, 2023).

En este contexto, resulta pertinente señalar la importancia del dominio de herramientas digitales de edición sonora, así como de los aspectos esenciales que intervienen en la creación de grabaciones con fines didácticos y en la posterior difusión de contenidos de audio. Estos elementos son clave para favorecer el desarrollo de la Competencia Digital (CD) en los estudiantes universitarios en formación docente. Se ha de tener en consideración que la formación recibida por los futuros maestros de Educación Primaria durante su etapa universitaria se ajusta a numerosas cuestiones que contribuyen a su educación completa como educadores de la etapa señalada (Fombona, 2020). Y así, desde el punto de vista de la formación generalista, los planes de estudio aglutinan diferentes asignaturas que paulatinamente comienzan a incluir en sus programas contenidos y herramientas vinculadas al desarrollo y mejora de la Competencia Digital con fines docentes.

Al mismo tiempo, la integración de pódcast en el aula favorece significativamente el desarrollo de la Competencia Digital Docente, una habilidad clave que, según el Marco Común de Competencia Digital Docente (2022), es fundamental para el éxito de los docentes del siglo XXI. En esta línea, estudios recientes (Jiménez *et al.*, 2021) subrayan la necesidad de integrar recursos tecnológicos —como es el caso del pódcast— en la formación de los futuros educadores para garantizar su adaptación a las exigencias educativas contemporáneas. Esta competencia implica el uso eficaz de herramientas digitales, así como la capacidad de transmitir conocimientos a través de estos medios de manera didáctica y segura, un aspecto fundamental para la formación docente (Mendoza y Sánchez, 2022).

En este escenario educativo, la Competencia Digital se propone como una opción indiscutible para la formación del alumnado, ya que, de acuerdo con Jiménez *et al.* (2021) “exige a las nuevas generaciones un nivel de competencia digital que va más allá del uso recreativo de dispositivos, razón por la cual es necesario que desde los centros educativos puedan aprender cómo utilizarlos de manera didáctica y segura” (p.106). De esta manera, para llevar a cabo la enseñanza de las herramientas digitales en un tipo de alumnado que, a su vez, se está formando como futuro docente, se ha de tener en consideración el papel del profesorado universitario, que ha de orientar adecuadamente al estudiante para la

adquisición de la competencia citada a través de diferentes metodologías.

Por todo lo anterior, es necesario indicar la denominación de las áreas que componen el Marco Común de Competencia Digital Docente, sintetizadas en dicha legislación como “Compromiso profesional”, “Contenidos digitales”, “Enseñanza y aprendizaje”, “Evaluación y retroalimentación”, “Empoderamiento del alumnado” y “Desarrollo de la competencia digital”. Así, la formación en creación de Contenidos digitales y el Desarrollo de la competencia digital del alumnado supone un escenario óptimo para enmarcar la formación en dos de las áreas propuestas en esta legislación y, en el caso que ocupa esta investigación, una doble vía formativa si el procedimiento considerado es la creación, grabación y difusión de un pódcast con fines educativos.

En cuanto a esta herramienta educativa, ciertamente existen estudios previos que reafirman la utilización del pódcast en la formación superior, tales como la investigación realizada por Solano y Sánchez (2010), quienes subrayan que:

Una de sus mayores potencialidades para la Educación Superior es que se trata de una herramienta ampliamente difundida por los jóvenes estudiantes de los centros de enseñanza superior que en la mayoría de los casos, no sólo son capaces de descargarlos para su escucha, sino también grabarlo y crear una página en XML para difundirlo. Entre ellos, el formato pódcast, en particular, es un medio de comunicación digital de la era 2.0 (p.129).

Asimismo, en lo que concierne a la adaptación pedagógica del pódcast como metodología didáctica e innovadora aplicada a la educación, las autoras mencionadas plantean dos cuestiones a considerar a la hora de diseñarlo: por un lado, “los aspectos tecnológicos que abordan las técnicas y aplicaciones a utilizar para construir el recurso; y, por otro, las cuestiones pedagógicas, que engloban características a considerar para la orientación del pódcast hacia la educación” (Solano y Sánchez, 2010, p.130). De igual manera, el estudio de Piñeiro-Otero y Caldevilla (2011) plantea que la accesibilidad a los pódcast favorece su dirección hacia el ámbito educativo. Así pues, los autores avalan este formato como recurso para la docencia de contenidos en la etapa universitaria y recalcan su flexibilidad como factor que ayuda a la gestión del tiempo por parte del alumnado. Por ello, ambos estudios conforman un marco referencial

que fundamenta la utilización del formato pódcast en el contexto educativo para el desarrollo de la CD.

Llegados a este punto, procede definir la intención de esta investigación, que busca validar la utilización del pódcast como recurso para el enriquecimiento de la Competencia Digital del futuro docente de Educación Primaria mediante la creación de un contenido vinculado a la asignatura generalista de educación musical, la cual, a través de su guía docente, dedica un bloque a la creación y producción musical con nuevas tecnologías. Por consiguiente, esta investigación se plantea como un estudio cuantitativo con el objetivo de evaluar la eficacia del pódcast en el ámbito de la Educación Musical y su relación directa con la mejora de las competencias digitales del alumnado del Grado en Educación Primaria.

El pódcast: un recurso digital para la Educación musical

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen al sistema educativo de la enseñanza superior un gran abanico de herramientas sonoro-digitales para la creación, asimilación y difusión de contenidos didácticos que, como expone Celaya *et al.* (2020, p.181) “escapan a categorizaciones puramente educativas o comunicativas, y adquieren una naturaleza dual. Es lo que ocurre con blogs, *vlogs*, *wikis* o pódcast, entre otros”. No obstante, todos ellos precisan de un proceso de enseñanza-aprendizaje que “genere comportamientos y resultados conforme con objetivos de aprendizaje previamente planificados” (Saborío, 2018, p.96).

Es en este marco de las TIC —que aúna música y tecnología— es donde se sitúa el empleo del pódcast como un recurso didáctico para el desarrollo de la Competencia Digital en el alumnado de educación musical (Piñeiro-Otero y Costa, 2011; Taylor, 2018). En la línea de este formato, y tal y como refiere Saussure (2021, p.31) en relación con los argumentos de Piñeiro-Otero (2012), Hernández *et al.* (2019) y Rodríguez (2019), el pódcast permite que el estudiante universitario se desvincule de los procesos clásicos de enseñanza-aprendizaje, además de ser un recurso con el que, cada vez más, conviven diariamente los estudiantes.

Se ha de considerar que el pódcast es un material didáctico que tiene su origen a comienzos del año 2000 y, aunque el término se consolida años después (Hammersley, 2004; Sellas, 2011), recurre para su composición a un proceso de planificación y grabación junto con una serie de medios tec-

nológicos que tienen como principal característica el uso del sonido y la voz del narrador, cuestiones que favorecen directamente las habilidades de comunicación auditiva y oral del alumnado. Así pues, se trata de un material a desarrollar desde un formato, una temática y un guion que suponen el punto de partida para su creación y difusión con medios digitales (véase tabla 1).

Tabla 1
Proceso de planificación, grabación, edición y difusión del pódcast

Proceso de planificación	Comunicación auditiva	Características sonoras
	Comunicación oral	La voz del narrador: características
	Público	Alumnado universitario
	Formatos disponibles	Pódcast individual o grupal
		Entrevistas
		Ponencias formativas
		Vídeo-pódcast
		Audiolibro
		Reseñas
	Temática	Contenidos establecidos desde la asignatura de Educación Musical
Proceso de grabación	Guion	Escritura
		Narrativa
		Estructura del episodio
		Formato
		Bloques
	<i>Software</i>	Adecuación del lenguaje
		Adaptación al formato escogido
		Duración
		Audacity
		Grabación
Proceso de difusión	Controles (Audacity)	Monitorización
		Edición
		Mezcla
		Efectos sonoros
		Uso de licencias
	Plataformas -streaming-	Diseño visual (logo o carátula)
		Exportación de audio
		Anchor
		iVoox
		SoundCloud
Proceso de edición	Guion	Formato
		Bloques
		Adecuación del lenguaje
Proceso de adaptación	Adaptación al formato escogido	Duración
		Audacity
		Grabación
Proceso de monitorización	Monitorización	Edición
		Mezcla
		Efectos sonoros
Proceso de uso de licencias	Uso de licencias	Diseño visual (logo o carátula)
		Exportación de audio
		Anchor
Proceso de diseño visual	Diseño visual (logo o carátula)	Uso de licencias
		Diseño visual (logo o carátula)
		Exportación de audio
Proceso de exportación	Exportación de audio	Anchor
		iVoox
		SoundCloud
Proceso de distribución	Distribución	Apple Podcasts
		Spotify for Podcasters
		Google Podcasts

Elaboración propia.

En relación con su formato, este puede contener solo audio o estar asociado a un vídeo que, en cuyo caso, estaría más cerca de lo que conocemos como “videoblog” (Celaya *et al.*, 2020). Igualmente, se encuentran otras tipologías preestablecidas, como pódcast individual o grupal, entrevistas, ponencias formativas, vídeo-pódcast, audiolibro o reseñas.

Otro parámetro para tener en cuenta es la temática escogida a la hora de configurar el pódcast, puesto que el hecho de hallarse vinculada a un contenido específico de la educación musical favorece, de alguna manera, el aprendizaje de este. Precisamente, según apunta Hernández *et al.* (2019), la libertad de elección de la temática escogida para la grabación es esencial para que exista una motivación positiva del alumnado y, por ende, que este se involucre de manera activa en los contenidos de la asignatura. Por lo tanto, en esta línea se agrupan los bloques temáticos —tanto teóricos como prácticos— vinculantes a la historia de la música, la didáctica de la expresión musical en Educación Primaria, el lenguaje de la música y sus características sonoras o la formación vocal y auditiva.

Por otra parte, la construcción del guion requiere de unas habilidades concretas, tales como una redacción correcta, la adecuación de la narrativa al contenido de la materia, la elección de la duración del pódcast —que, habitualmente, se sitúa entre los diez y los veinte minutos de duración con la intención de amenizar su escucha— y el ajuste del lenguaje en sintonía con el formato escogido.

Desde el punto de vista técnico, es conveniente enfatizar que el pódcast orientado a la educación requiere de una planificación previa antes de la grabación (Mondéjar y Rodríguez, 2023). En este sentido, para su elaboración el alumnado ha de aprender a manejar programas de *software* libre —como es el caso de Audacity— y ser conocedores de las diversas cuestiones que componen la grabación, la edición, la inclusión de efectos sonoros y musicales y la aplicación de las licencias de acuerdo con el entorno digital en que se divulga. En este contexto, la forma de difusión del contenido a través de las diferentes plataformas de retransmisión de música vía *streaming* —Anchor, iVoox, SoundCloud, Apple Podcasts, Spotify for Podcasters o Google Podcasts— precisan de una catalogación temática, una síntesis del audio publicado y un soporte visual que identifique el contenido del pódcast y su diseño como material educativo.

Objetivos

Este estudio tiene como objetivo general validar el uso del pódcast como recurso didáctico para la mejora de la Competencia Digital en los estudiantes del Grado en Educación Primaria, dentro de la asignatura de Educación Musical. Por tanto, el enfoque de esta investigación está centrado en la evaluación de competencias específicas, tales como la edición de audio, el uso de herramientas sonoro-digitales y la difusión de contenidos educativos en plataformas digitales. Para ello, se desglosan una serie de objetivos específicos que permiten articular este estudio:

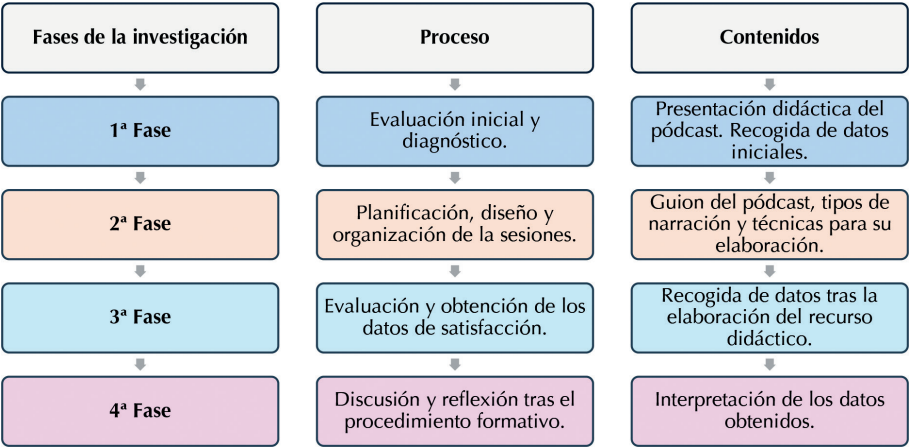
- Evaluar el nivel inicial de Competencia Digital de los estudiantes en relación con el uso de herramientas sonoro-digitales.
- Diseñar e implementar una intervención didáctica basada en la producción de pódcast educativos como estrategia de aprendizaje activo.
- Analizar las mejoras percibidas y reales en las sub-competencias digitales del alumnado tras la intervención (edición de audio, uso de licencias y colaboración digital, entre otros aspectos).
- Valorar la disposición del alumnado al integrar el pódcast como recurso didáctico en su futura práctica docente.

Método

Este estudio se sustenta sobre un método de investigación cuantitativa que supone elegir los sujetos (en concreto, el alumnado del Grado en Educación Primaria), de técnicas de recogida de datos (cuestionarios, observaciones o entrevistas) y procedimientos para la recogida de datos y la implantación de tratamiento (MacMillan y Schumacher, 2010). Así, se organizan una serie de actuaciones que reflexionan y evalúan sobre los cambios deseados, lo que permite una intervención educativa progresiva y cíclica. Precisamente, el estudio se lleva a cabo a través de las siguientes fases procedimentales (véase gráfico 1):

Gráfico 1

Fases de la investigación, procedimiento y su relación musical



Fuente: elaboración propia.

- Fase 1. Diagnóstico inicial. Se aplicó el primer cuestionario para evaluar el nivel de competencia digital del alumnado en el ámbito de la creación de contenidos sonoros.
- Fase 2. Diseño didáctico y producción del pódcast. Se impartieron cinco sesiones presenciales o virtuales, centradas en la creación, grabación y edición de pódcast con herramientas digitales (véase Tabla 4).
- Fase 3. Evaluación. Se empleó el segundo cuestionario post-intervención y se complementó con una rúbrica de observación del desempeño realizada por el profesorado
- Fase 4. Discusión. Tiempo dedicado al análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Como se puede observar, la intervención se diseñó considerando una estructura secuencial de cinco sesiones formativas, que incluyeron fases de diagnóstico, acción, observación y evaluación. A través de esta planificación, se buscó desarrollar competencias específicas en el alumnado del Grado en Educación Primaria en relación con el uso de herramientas sonoro-digitales, la edición de audio, la gestión de licencias de uso y la producción de contenidos pedagógicos en formato pódcast.

El estudio se desarrolló con la participación de 214 estudiantes del Grado en Educación Primaria, provenientes de dos instituciones univer-

sitarias: CEU Cardenal Spínola (modalidad presencial), en Sevilla, y la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) (modalidad virtual). De la muestra total, 157 participantes fueron mujeres (73.36%), dato que refleja la predominancia femenina, una tendencia frecuente en carreras relacionadas con la docencia, y 57 fueron hombres (26.64%). Los estudiantes se organizaron en siete grupos: cuatro de CEU Cardenal Spínola y tres de UNIR. En ambos casos, los grupos estuvieron inmersos en asignaturas de carácter obligatorio y centradas en la didáctica de la educación musical y su relación con el uso de tecnologías digitales en el aula. En CEU Cardenal Spínola, los grupos cursaban estas asignaturas de manera presencial, mientras que, en UNIR, la enseñanza fue a distancia, característica distintiva de su modalidad educativa.

La edad promedio de los participantes fue de 18.39 años (con una desviación típica de ± 1.95 años). Esta variabilidad en la edad puede atribuirse a la diversidad de contextos educativos y modalidades de enseñanza presentes en ambas universidades. El rango etario incluye un grupo mayoritario de 68 estudiantes de 18 años, mientras que el resto de la muestra se distribuye entre estudiantes de 19, 22, 28 y 31 años. Además, se destaca la diversidad geográfica entre los estudiantes de UNIR, quienes, al ser parte de una universidad con metodología educativa a distancia, proceden de diversas provincias españolas. Este factor añade riqueza al análisis, permitiendo observar cómo el uso del pódcast como herramienta educativa impacta en diferentes contextos y entornos educativos.

Por otro lado, se indagó en la experiencia previa de los participantes con herramientas tecnológicas relacionadas con la creación de contenidos. De acuerdo con los resultados, un 40% ($f=86$) de los estudiantes había utilizado previamente tecnologías digitales, mientras que el 60% ($f=128$) restante manifestó tener poca o ninguna experiencia previa en este ámbito. Esta disparidad inicial en cuanto al nivel de competencia digital permite evaluar de forma más exhaustiva el impacto del pódcast en el desarrollo de las habilidades tecnológicas de los estudiantes, tanto en aquellos con conocimientos previos como en los que no contaban con experiencia en el uso de tecnologías aplicadas a la educación.

Instrumentos

Para la recogida de datos se emplearon dos cuestionarios (pre y post) *ad hoc* con el objetivo de evaluar el desarrollo de la Competencia Digital en el contexto de la Educación Musical. Estos cuestionarios fueron revisados por un grupo de cuatro expertos en tecnología educativa y Competencia Digital, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y relevancia de los ítems, con el fin de asegurar la validez de contenido. Las observaciones emitidas se incorporaron en una segunda versión revisada que fue utilizada en la aplicación final. De igual forma, el diseño de los cuestionarios incluyó tanto preguntas teóricas como prácticas, enfocadas en medir sub-competencias clave dentro del desarrollo de la Competencia Digital.

Ambos cuestionarios se administraron mediante la plataforma *Google Forms*, lo que permitió una administración eficiente de los instrumentos y facilitó la recopilación de respuestas. Se utilizó una escala Likert de 5 puntos, con respuestas que iban desde 1 (nunca) hasta 5 (mucho), lo que permite a los participantes posicionarse ante variedad de respuestas (Matas, 2018; Nadler *et al.*, 2015). La selección de esta escala se basó en su capacidad para captar diferencias sutiles en la autopercepción de los estudiantes. Además de medir la percepción del alumnado sobre su Competencia Digital, se introdujeron preguntas prácticas para evaluar cómo los estudiantes aplicaban estas competencias en situaciones reales. El propósito de estos cuestionarios fue asegurar una evaluación más completa del desarrollo competencial, tanto desde un enfoque autoevaluativo como desde un punto de vista práctico. De igual forma, es necesario indicar que los datos recopilados (en ambos cuestionarios) fueron analizados mediante el programa estadístico SPSS v.27. Se realizaron análisis descriptivos (frecuencias, porcentajes, medias, moda y desviación estándar).

En este sentido, el cuestionario inicial, compuesto por ocho preguntas, fue utilizado para diagnosticar el nivel de competencia previa en el uso de tecnologías digitales. Este evaluaba la familiaridad de los estudiantes con herramientas tecnológicas, la edición de audio y la percepción sobre el uso del pódcast como recurso educativo. Entre las preguntas incluidas en este cuestionario se encuentran (Tabla 2):

Tabla 2
Cuestionario inicial

1. ¿Has elaborado algún recurso TIC orientado a la música antes de cursar el Grado en Educación Primaria?
2. ¿Has realizado proyectos educativos que impliquen edición de audio en el marco de otras asignaturas?
3. Durante la elaboración de recursos educativos con audio, ¿has encontrado dificultades con el uso de herramientas sonoro-digitales?
4. ¿Cuando desarrollas un proyecto educativo mediante las TIC, ¿crees que utiliza correctamente los sonidos y sus correspondientes licencias?
5. ¿Con qué frecuencia escuchas pódcast como complemento para tu formación universitaria?
6. ¿Has elaborado algún pódcast en el contexto de otras asignaturas del Grado en Educación Primaria?
7. ¿Consideras que el pódcast es un recurso útil para complementar los contenidos de Educación Musical pertenecientes al Grado en Educación Primaria?
8. ¿Crees que el pódcast puede ser un recurso complementario a tu labor como futuro docente de Educación Primaria?

Fuente: elaboración propia.

El cuestionario final, aplicado tras la implementación del diseño didáctico, constaba de preguntas más específicas relacionadas con la mejora de la Competencia Digital a través de la creación y edición de pódcast. Además de las preguntas sobre percepción, este cuestionario incluyó ítems prácticos que permitieron evaluar las competencias adquiridas en situaciones reales (véase Tabla 3).

Tabla 3
Cuestionario final

1. ¿En qué medida consideras que has mejorado tu capacidad para buscar y seleccionar fuentes de sonido libres de derechos?
2. ¿Cuán competente te sientes en la creación de contenidos sonoro-digitales aplicando licencias de uso correctamente?
3. Si quisieras subir un pódcast educativo, ¿cómo seleccionarías los efectos de sonido asegurándote de que están correctamente licenciados?
4. ¿Cómo ha mejorado tu habilidad para colaborar digitalmente con tus compañeros a través del uso de plataformas de creación de pódcast?
5. ¿En qué medida te sientes capacitado para utilizar el pódcast como recurso didáctico en tu futura práctica docente?

Fuente: elaboración propia.

Para complementar la autoevaluación de los estudiantes, se introdujo un cuestionario de observación del desempeño, donde el docente evaluaba el proceso de creación y edición del pódcast por parte de los estudiantes. Este cuestionario incluyó una rúbrica estandarizada que medía aspectos como la calidad de la edición de audio, el uso adecuado de licencias y la coherencia pedagógica del contenido creado. El enfoque multidimensional, que combina preguntas teóricas y prácticas junto con la observación del desempeño, permitió obtener una evaluación más robusta del desarrollo de la Competencia Digital. La combinación de autoevaluación y evaluación externa permitió observar cómo los estudiantes percibían su competencia y cómo aplicaban con efectividad las habilidades adquiridas en situaciones concretas, lo que refuerza la fiabilidad de los resultados obtenidos.

Procedimiento

La formación del alumnado participante se enmarca a partir de los contenidos de la asignatura vinculados a la creación musical mediante nuevas tecnologías y su acción didáctica se desglosó en cinco sesiones; dos de 30 minutos y tres de 90 minutos cada una de ellas (véase Tabla 4):

Tabla 4
Sesiones, procedimiento y su relación con las fases de la investigación

Sesión	Procedimiento	Fase
1ª-30'	Exposición de los objetivos y contenidos del proyecto. Evaluación sobre los conocimientos del pódcast como formato de audio, todo ello recogido a través del primer cuestionario inicial.	1
2ª-90'	Presentación de la técnica del <i>podcasting</i> y las principales secciones sobre las que versa este recurso comunicativo, así como las diferentes opciones y procesos para su correcta narración y elaboración digital. Pautas y recomendaciones para mejorar la calidad de la grabación. Presentación de su relación con los contenidos del currículo de Educación Musical correspondiente a la etapa de Educación Primaria.	2
3ª-90'	Explicación de las pautas básicas de grabación y edición mediante el <i>software</i> libre, Audacity, así como las diversas cuestiones a tener en cuenta para su difusión a través de diversas plataformas online.	2

Sesión	Procedimiento	Fase
4ª-90'	Supervisión presencial del docente y sesión de dudas relacionadas con cuestiones técnicas.	2
5ª-30'	Evaluación de la satisfacción con el recurso por parte del alumnado a través de la realización de un segundo cuestionario final. Interpretación y lectura de todos los datos obtenidos en cuanto a la eficacia del recurso educativo para el desarrollo de la Competencia Digital del alumnado participante en esta investigación.	3-4

Fuente: elaboración propia.

Resultados

El análisis de los datos obtenidos —procedentes de los 214 participantes— revela una mejora significativa en las competencias digitales tras la implementación del pódcast como herramienta educativa. A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados, a partir del cuestionario inicial y final, que evaluaron la percepción y el progreso de los estudiantes en el uso de herramientas digitales.

Resultados del cuestionario inicial

El análisis del cuestionario inicial (véase Tabla 5), cuyo objetivo era diagnosticar el nivel de competencia previa de los estudiantes en el uso de tecnologías digitales, revela una significativa falta de experiencia en este campo. De acuerdo con los resultados obtenidos, un 32.7% (f=70) de los estudiantes manifestó que nunca había elaborado un recurso TIC orientado a la música, lo cual evidencia la baja familiaridad con la creación de contenidos digitales aplicados a la música antes de la intervención. Del mismo modo, un 44.9% (f=96) indicó que nunca había participado en proyectos relacionados con la edición de audio, reforzando esta tendencia hacia una limitada exposición a tecnologías sonoras.

Tabla 5
Resultados del cuestionario inicial

Pregunta	Nunca	Poco	A veces	Bastante	Mucho	Media	Moda	Desviación estándar
Elaboración de recursos TIC orientados a la música	70 (32.7%)	30 (14.0%)	50 (23.4%)	40 (18.7%)	24 (11.2%)	2.61	Nunca	1.28
Proyectos edición de audio	96 (44.9%)	28 (13.1%)	42 (19.6%)	30 (14.0%)	18 (8.4%)	2.28	Nunca	1.28
Dificultades herramientas sonoro-digitales	158 (73.8%)	22 (10.3%)	35 (16.4%)	18 (8.4%)	10 (4.7%)	1.67	Nunca	1.04
Uso correcto de sonidos y licencias	107 (54.6%)	25 (12.8%)	30 (15.3%)	22 (11.2%)	12 (6.1%)	2.01	Nunca	1.23
Uso de pódcast	101 (50.8%)	33 (16.6%)	40 (20.1%)	15 (7.5%)	10 (5.0%)	1.98	Nunca	1.12
Elaboración de pódcast en otras asignaturas	144 (67.3%)	35 (16.4%)	55 (25.7%)	10 (4.7%)	5 (2.3%)	1.73	Nunca	0.89
Pódcast útil	165 (77.1%)	44 (20.6%)	60 (28.0%)	20 (9.3%)	7 (3.3%)	1.91	Nunca	1.08
Predisposición a usar pódcast	133 (62.2%)	45 (21.0%)	50 (23.4%)	30 (14.0%)	9 (4.2%)	2.14	Nunca	1.23

Fuente: elaboración propia.

En relación con las dificultades percibidas por los estudiantes al utilizar herramientas sonoro-digitales, un notable 73.8% (f=158) informó haber experimentado problemas técnicos, lo que subraya la necesidad de una formación más exhaustiva en el manejo de estas herramientas. Este aspecto resulta crucial, ya que la falta de habilidades tecnológicas básicas puede obstaculizar el aprovechamiento de las oportunidades educativas proporcionadas por las TIC. A este respecto, un 50% (f=107) de los estudiantes reconoció que solo a veces lograba utilizar correctamente los sonidos y licencias en sus proyectos, lo que sugiere también un déficit de conocimientos legales relacionados con el adecuado uso de recursos digitales.

Asimismo, un 47.2% (f=101) afirmó que nunca había utilizado un pódcast como complemento formativo, mientras que un 67.3% (f=144) indicó que nunca había elaborado un pódcast en el contexto de sus asignaturas del Grado en Educación Primaria. Estos resultados revelan una escasa exposición previa a esta herramienta educativa, lo que justifica la necesidad de integrarla en la formación docente.

Por último, cabe destacar que un 77.1% (f=165) de los estudiantes no consideraba el pódcast como una herramienta útil para complementar

los contenidos de la educación musical. Sin embargo, la predisposición al aprendizaje y el uso de nuevas tecnologías quedó reflejada en el hecho de que un 62.2% (f=133) expresó interés en explorar su uso como recurso complementario en su futura labor docente, lo que sugiere que, con la formación adecuada, los estudiantes estarían dispuestos a incorporar estas tecnologías en su práctica pedagógica.

Resultados del cuestionario final

El cuestionario final, aplicado tras la implementación del diseño didáctico, arrojó resultados que evidencian una mejora considerable en las competencias digitales de los estudiantes (véase Tabla 6).

Tabla 6
Resultados del cuestionario final

Pregunta	Nunca	Poco	A veces	Bastante	Mucho	Media	Moda	Desviación estándar
Interés alto por el pódcast	40 (18.7%)	30 (14.0%)	50 (23.4%)	60 (28.0%)	34 (15.9%)	2.95	Bastante	1.37
Beneficioso para edición de audio	35 (16.4%)	25 (11.7%)	48 (22.4%)	55 (25.7%)	51 (23.8%)	3.29	Bastante	1.44
Mejora en el uso de herramientas sonoro-digitales	22 (10.3%)	25 (11.7%)	55 (25.7%)	70 (32.7%)	42 (19.6%)	3.39	Bastante	1.28
Mejora en el uso de bancos de sonido y licencias	20 (9.3%)	18 (8.4%)	60 (28.0%)	80 (37.4%)	36 (16.8%)	3.45	Bastante	1.24
Aumento del hábito de escucha	15 (8.6%)	20 (11.5%)	45 (25.9%)	60 (34.5%)	34 (19.5%)	3.45	Bastante	1.25
Disposición a elaborar pódcast en otros contextos	5 (2.3%)	10 (4.7%)	30 (14.0%)	75 (35.0%)	94 (43.9%)	4.14	Mucho	1.11
Percepción del pódcast como recurso útil para la educación musical	3 (1.4%)	12 (5.6%)	20 (9.3%)	100 (46.7%)	79 (36.9%)	4.13	Bastante	1.09
Percepción del pódcast como recurso útil para la práctica docente	10 (4.7%)	15 (7.0%)	35 (16.4%)	90 (42.1%)	64 (29.9%)	3.86	Bastante	1.31

Fuente: elaboración propia.

El cambio más significativo se observa en la percepción general del pódcast como recurso educativo. Un 62.2% ($f=133$) de los estudiantes manifestó estar muy interesado en profundizar en la creación de pódcast, lo que contrasta marcadamente con los datos del cuestionario inicial. Además, en términos de beneficios prácticos, un 55.1% ($f=118$) consideró que la edición de audio fue bastante beneficiosa, mientras que un 43% ($f=92$) afirmó que fue muy beneficiosa. En lo referente a la mejora en el uso de herramientas sonoro-digitales, un 58.9% ($f=126$) manifestó haber experimentado mejoras notables, lo que indica que el aprendizaje práctico a través del pódcast ayudó a consolidar habilidades previamente limitadas.

Del mismo modo, un 72% ($f=154$) de los estudiantes reportó haber mejorado en el uso adecuado de bancos de sonidos y licencias, superando uno de los obstáculos que más dificultades presentaba en el cuestionario inicial. Otro resultado significativo es el incremento en el hábito de escuchar pódcast: un 30.8% ($f=66$) afirmó haber aumentado su consumo de este formato. Por último, un 94.9% ($f=203$) de los estudiantes manifestó su disposición a utilizar pódcast en otros contextos educativos, destacando su gran potencial en la enseñanza de la Educación Musical y también en otras áreas del currículo. Además, un 78% ($f=167$) consideró que el pódcast es una herramienta útil para complementar los contenidos de Educación Musical, mientras que un 73.8% ($f=158$) afirmó que podría ser un recurso valioso en su futura práctica docente.

El análisis cuantitativo muestra una correlación significativa ($r=0.68$, $p < 0.01$) entre el nivel de familiaridad inicial de los estudiantes con las herramientas digitales y la mejora percibida tras la intervención. Los estudiantes con mayor experiencia previa en tecnologías digitales experimentaron una mejora más pronunciada en sus competencias. Este dato es crucial, ya que sugiere que la alfabetización tecnológica básica es un factor determinante para maximizar los beneficios de este tipo de intervenciones educativas.

Discusión

Los resultados del estudio reflejan una mejora significativa en las competencias digitales del alumnado tras la implementación del pódcast como herramienta educativa. Este estudio confirma la mejora significativa en

las competencias digitales del alumnado, lo cual está en consonancia con investigaciones previas como las de Solano y Sánchez (2010), que también destacaron el impacto positivo de los recursos tecnológicos, como el pódcast, en la educación superior. Sin embargo, nuestro estudio aporta evidencia adicional al centrarse en la Educación Musical y en la formación de competencias específicas para futuros docentes.

En primer lugar, los resultados del cuestionario inicial revelaron una baja familiaridad con las tecnologías digitales aplicadas a la música y la educación, con un 32.7% de los estudiantes que indicaron que nunca habían elaborado un recurso TIC orientado a la música, y un 44.9% que nunca había participado en proyectos relacionados con la edición de audio. Este hallazgo resalta la necesidad de integrar de forma más activa este tipo de herramientas en la formación docente, especialmente en carreras como la de Educación Primaria, donde las TIC pueden jugar un papel crucial en la innovación pedagógica.

La percepción de los estudiantes sobre la utilidad del pódcast también fue limitada en un inicio, con un 77.1% que no lo consideraba como una herramienta útil. No obstante, tras la intervención, la visión sobre el pódcast cambió drásticamente. En el cuestionario final, un 78% de los estudiantes consideró que el pódcast es una herramienta útil para complementar los contenidos de educación musical, lo que sugiere que la experiencia práctica y el desarrollo de un proyecto real ayudaron a transformar la percepción de los estudiantes sobre el valor pedagógico de esta herramienta.

Otro aspecto relevante es la mejora en el uso de herramientas sonoro-digitales. Antes de la intervención, un 73.8% de los estudiantes indicó haber tenido dificultades con estas herramientas, mientras que, tras la intervención, un 58.9% reportó una mejora significativa en sus habilidades técnicas. Este dato es consistente con la media ponderada de 3.39 (en una escala de 5) obtenida en la pregunta sobre la mejora en el uso de estas herramientas. Este dato evidencia que la intervención ayudó a superar las barreras iniciales, además de generar una mayor confianza en el uso de las tecnologías digitales. De igual manera, los resultados destacan una mejora notable en la colaboración digital y el manejo de bancos de sonidos y licencias, con un 72% de los estudiantes que reportó haber mejorado en este ámbito. Esta subcompetencia resulta fundamental en el contexto actual, donde el respeto por los derechos de autor y el uso adecuado de recursos digitales es crucial en cualquier entorno educativo.

Finalmente, el análisis estadístico mostró una correlación significativa ($r=0.68$, $p < 0.01$) entre el nivel de familiaridad inicial con las herramientas digitales y la mejora percibida tras la intervención. Esto indica que los estudiantes con más experiencia previa en tecnologías digitales experimentaron una mejora más pronunciada, lo que sugiere que la alfabetización digital básica es un factor determinante para el éxito de este tipo de iniciativas formativas. Además, los hallazgos de este estudio destacan el potencial del pódcast como herramienta educativa para mejorar las competencias digitales y promover una pedagogía más activa y participativa entre el alumnado. El hecho de que un 94.9% de los estudiantes manifestara su disposición a utilizar pódcast en otros contextos educativos pone de relieve el valor de este formato como un recurso flexible y accesible que puede integrarse en diversas disciplinas.

La mejora en la percepción del pódcast tras la intervención también refuerza la idea de que las experiencias prácticas son esenciales para consolidar el aprendizaje y la adopción de nuevas tecnologías en el aula. La combinación de la autoevaluación y la observación del desempeño permitió obtener una visión más completa del desarrollo de la Competencia Digital, lo que sugiere que este enfoque metodológico podría aplicarse en futuras investigaciones para evaluar el impacto de otras herramientas tecnológicas.

Conclusiones

Con base en los resultados obtenidos, se ha podido comprobar cómo el uso de pódcast en educación ha demostrado ser una herramienta poderosa para impulsar la Competencia Digital de los futuros docentes de Educación Primaria. Así, pues, esta investigación pone de manifiesto que la elaboración de pódcast educativos favorece de manera sustancial el fortalecimiento de competencias técnicas vinculadas al uso de tecnologías digitales, al tiempo que estimula el compromiso del alumnado y su disposición hacia la integración de recursos innovadores en contextos pedagógicos futuros.

Los datos evidencian que una alta proporción del alumnado experimentó una mejora significativa en su Competencia Digital, especialmente en el manejo de herramientas sonoro-digitales y en el uso correcto de bancos de sonidos y licencias. Antes de la intervención, el 73.8% de los

estudiantes manifestaba dificultades en el uso de herramientas digitales, mientras que, tras la implementación del diseño didáctico basado en la creación de podcast, el 58.9% indicó una mejora notable en sus competencias técnicas. Este avance es coherente con estudios previos que subrayan la importancia de ofrecer formación práctica y contextualizada en el uso de tecnologías digitales para preparar a los futuros docentes para los desafíos del siglo XXI.

De igual forma, sumado al desarrollo de habilidades técnicas, el 62.2% de los estudiantes expresó un alto interés en continuar utilizando el podcast como herramienta educativa, lo que implica un cambio significativo respecto a la percepción inicial de esta tecnología. Este dato es revelador, ya que confirma que la experiencia práctica mejora las competencias técnicas y, a su vez, incrementa el interés del alumnado por la integración del podcast en su futura labor docente. Este hallazgo se alinea con investigaciones que destacan cómo el podcast fomenta la autonomía del estudiante y se consolida como un recurso flexible y accesible para la enseñanza en diversos contextos formativos, tanto presenciales como virtuales.

En último lugar, destaca como hallazgo relevante el hecho de que el 94.9 % del alumnado expresó su disposición a emplear el podcast en otros contextos educativos, lo que respalda su consideración como una herramienta versátil y de alto potencial pedagógico, aplicable tanto en el ámbito de la Educación musical como en el de diversas áreas del currículo formativo. Igualmente el 73.8% de los estudiantes afirmó que el podcast podría ser un elemento valioso en su futura labor docente, consolidando su utilidad como herramienta didáctica.

A pesar de los resultados positivos, es importante reconocer que este estudio también revela ciertos retos y oportunidades futuras. Aunque los estudiantes mostraron una clara mejora en sus competencias digitales, sería recomendable realizar estudios con muestras más amplias y comparar el uso del podcast con otras herramientas tecnológicas con vistas a determinar cuáles ofrecen mayores beneficios en términos de Competencia Digital y motivación del alumnado. Así, se propone incluir la creación de podcast como parte regular de la formación de docentes, no solo en asignaturas relacionadas con la Educación Musical, también en otras áreas de conocimiento.

Nota

La participación de los autores en este artículo se ha realizado de manera equitativa. Ambos han contribuido de igual modo en el diseño de la investigación, la adquisición de datos y el análisis e interpretación de estos, así como en la escritura del manuscrito y la revisión crítica de aquellos aspectos intelectuales relevantes. De este modo, se cumplen los requisitos que determina la COPE-authors-guidelines para que se considere por igual la autoría de los dos, respondiendo así a la clasificación establecida por CrediT (<https://casrai.org/credit/>) como *equal*.

Financiación/apoyo del proyecto

Esta investigación se enmarca en el proyecto europeo DART4SOCIETY. Art and Creativity for the Society of tomorrow (Ref. Erasmus+ KA220-HED, Call 2024 Round 1), financiado por la Comunidad Económica Europea dentro del programa Erasmus+ (IP: Dr. Nicolás Montes Sánchez)

Referencias bibliográficas

- Celaya, I., Ramírez-Montoya, M. S., Naval, C. y Arbués, E. (2020). Usos del podcast para fines educativos. Mapeo sistemático de la literatura en WoS y Scopus (2014-2019). *Revista Latina de Comunicación Social*, 77, 179-201. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1454>
- Fombona, J. y Pascual, M. A. (2020). Percepción de los estudiantes de Maestro de Educación Primaria sobre su competencia digital, urgencias formativas detectadas. *Educatio Siglo XXI*, 38(3 Nov-Feb), 105–128. <https://doi.org/10.6018/educatio.425691>
- Hammersley, B. (12 de febrero de 2004). Audible revolution. *The Guardian*. <https://onx.la/f4950>
- Hernández, M., Mendoza, J. y Martín, F. (2019) El uso del podcast como herramienta educativa: la experiencia en la Universidad de La Laguna. *RIULL-Repositorio Institucional. Universidad de la Laguna*, 201-210. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14288>
- Jiménez, D., Muñoz, P. y Sánchez, F. S. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *RiITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (10), 105-120. <https://doi.org/10.6018/riite.472351>
- MacMillan, J. y Schumacher, S. (2010). *Investigación educativa: Una introducción conceptual*. PearsonAddison Wesley.
- Marco Común De La Competencia Digital Docente (2022). *INTEF. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. Ministerio de Educación Cultura y Deporte. <https://onx.la/b582c>

Rodríguez López, R. A. y Mondéjar Muñoz, L. (2025). La competencia digital a través del podcast: un estudio desde la Educación Musical universitaria. *Educatio Siglo XXI*, 43(3), 79-100.

- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *REDIE. Revista Electrónica de Calidad Educativa*, 20(1), 38-47. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Mendoza, J. y Sánchez, P. (2022). Digital competences in higher education: The role of podcasting in teacher training. *International Journal of Educational Technology*, 28(4), 230-240.
- Mondéjar, L. y Rodríguez, R. A. (2023). Pódcast educativo. Guía para la grabación, edición y difusión. *RIUMA. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga*. <https://hdl.handle.net/10630/26930>
- Nadler, J.T., Weston, R. y Voyles, E.C. (2015). Stuck in the middle: The use and interpretation of mid-points in items on questionnaires. *The Journal of General Psychology*, 142(2), 71-89, <https://doi.org/10.1080/00221309.2014.994590>
- Piñero-Otero, T. (2012). Los podcast en la educación superior. Hacia un paradigma de formación intersticial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1(58), 1-12. <https://doi.org/10.35362/rie5811462>
- Piñero-Otero, T. (2023). The rise of podcasting in educational contexts: Opportunities for teacher professional development. *Educational Media International*, 60(1), 12-25.
- Piñero-Otero, T. y Caldevilla, D. (2011). Podcasting didáctico. Una aproximación a su uso en el ámbito de la universidad española. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 12(2), 14-30. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41030368008>
- Piñero-Otero, T. y Costa, C. (2011). Potencialidades del podcast como herramienta educativa para la enseñanza universitaria. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 9(11), 124-135. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3801942>
- Ramos, A. M. y Caurcel, M. J. (2011). Los podcast como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la Universidad. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 15(1), 151-162.
- Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente. <https://www.boe.es/eli/es/res/2022/05/04/5>
- Rodríguez, F. (2019). El podcast como recurso para la divulgación de contenidos en el curso académico de competencias comunicativas. *Revista de Desarrollo Profesional Universitario*, 7(1), 37-47. <https://doi.org/10.26852/2357593X.189>
- Saborío, S. (2018). Podcasting: una herramienta de comunicación en el entorno virtual. *Innovaciones educativas*, 29, 95-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6719663>
- Sellas, T. (2011). *El Podcasting: la (r)evolución sonora*. Editorial UOC.
- Solano, I. M.^a y Sánchez, M.^a M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (36), 125-139. <https://onx.la/31639>
- Taylor, S. (2018). Podcasting: Una herramienta de comunicación en el entorno virtual. *Innovaciones Educativas*, 20(29), 95-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6719663>