

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299541-tra
Título	Instagram y TikTok como Herramientas Docentes Innovadoras para la mejora del aprendizaje y la divulgación del conocimiento en niveles de grado y máster.
Responsable	Guadalupe Ortiz Bellot

- Se recomienda:
 - Atender a los criterios de valoración de las memorias indicados en las bases de la convocatoria.
 - Incluir referencias bibliográficas y datos comparativos con proyectos previos, según casos, para reforzar la evaluación del impacto.
 - Incluir evidencias sobre las medidas de difusión desarrolladas.
- Otros aspectos que considerar:
 - La claridad, la coherencia y la justificación de los datos presentados serán clave en la valoración final.
 - La difusión de resultados debe priorizar la transparencia y accesibilidad a la comunidad universitaria.
 - Serán valoras como evidencias: registro de actividades, listados de participantes, programas de eventos, fotografías, documentos que acreditan la aceptación de una comunicación/ponencia o similar, informes, actas o resúmenes de las acciones realizadas, índices de impacto que respalden la cantidad de personas alcanzadas o el impacto de la difusión, etc.

1. **Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.**

Objetivo nº 1	<i>Análisis del uso de redes sociales de compartición de material audiovisual para el ámbito de la docencia universitaria.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A1. En primer lugar, se deberá decidir el tipo de red social a utilizar (previsiblemente, Instagram y/o TikTok) examinando el impacto y transcendencia que otras actividades de innovación similares hayan podido tener. A2. En segundo lugar, habrá que estudiar también los tipos de material audiovisual a realizar, tanto por parte del profesor (por ejemplo, microclases, explicaciones conceptuales, recursos complementarios, etc), como por parte del estudiante (por ejemplo, explicaciones conceptuales, presentaciones de resultados de trabajo, etc).
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	A1. Durante la fase inicial del proyecto se llevó a cabo un estudio comparativo de distintas plataformas de difusión

	audiovisual, centrándose principalmente en Instagram y TikTok por ser las redes sociales con mayor implantación entre el alumnado universitario y por facilitar formatos breves adecuados para la divulgación de conceptos técnicos. Se analizaron experiencias previas de innovación docente en la Universidad de Cádiz y se recabaron buenas prácticas de los profesores que las llevaron a cabo. Tras el comienzo del proyecto y por facilitar el trabajo a los alumnos nos decantamos por pedir solo los vídeos en Tik Tok y no en Instagram. A2. Posteriormente se definió una estrategia común para ambas asignaturas, estableciendo criterios homogéneos sobre duración y contenido de los vídeos, tanto para profesores como para estudiantes. Para los profesores se estableció al menos un primer vídeo motivador; para los estudiantes vídeos de las actividades teóricas y de los proyectos prácticos, en ocasiones optativos para subir nota.
--	--

Objetivo nº 2	<i>Estudio de las herramientas y buenas prácticas.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A3. En primer lugar, hay que realizar un estudio para la selección de las herramientas más adecuadas para la creación de contenidos audiovisuales en función del tipo de red social seleccionada y el tipo de material audiovisual. A4. En segundo lugar, habrá que hacer un estudio de buenas prácticas para la realización de estos materiales audiovisuales y proporcionar un código de buenas prácticas también a los estudiantes.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	A3. Se realizó una revisión de herramientas de edición de vídeo orientadas a dispositivos móviles y ordenadores, valorando especialmente su facilidad de uso, calidad del resultado final y disponibilidad para estudiantes y profesorado. La herramienta más usada, y que la mayoría de los estudiantes usa es CapCut; algunos estudiantes decidieron usar Canva. A4. Se elaboraron una serie de recomendaciones para los vídeos de TikTok basados en experiencias y buenas prácticas de otros docentes. Se recomendó que el vídeo tuviera una duración de entre 60 y 90 segundos en formato vertical (9:16), con un enfoque informativo, creativo y educativo. Asimismo, se sugirió captar la atención de la audiencia durante los primeros segundos mediante una pregunta, un dato sorprendente o un ejemplo de la vida real, explicar la idea principal con un lenguaje claro y sencillo, asegurar la precisión y relevancia de la información presentada, centrarse en un único concepto para mantener la concisión y finalizar con un mensaje importante o una llamada a la acción. Además, se animó a los estudiantes a utilizar recursos visuales y sonoros, como subtítulos, animaciones, narración y efectos de sonido, aparecer en cámara o mostrar ejemplos, mantener un estilo visual dinámico y emplear música libre de derechos de autor.

Objetivo nº 3	<i>Realización, publicación y evaluación de materiales audiovisuales y entregables</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A5. Por una parte, se planificarán los materiales audiovisuales a realizar por los profesores de la asignatura, se elaborarán y se publicarán en la red social elegida de acuerdo a la temporalización de la asignatura. Se realizará un seguimiento mediante la autoevaluación de cada material elaborado con el fin de mejorar en los siguientes contenidos creados. A6. Por otra, se diseñarán y elaborarán los enunciados de las tareas propuestas a los estudiantes cuyos entregables sean materiales audiovisuales, que ellos subirán a su red social, cuyo contenido será público al menos durante la duración de la asignatura. A7. Se establecerá unos criterios de evaluación y unas metodologías de seguimiento y evaluación específica para los materiales audiovisuales creados por los estudiantes. A8. Se hará también una evaluación comparativa entre grado y máster sobre la aceptación de la propuesta y el impacto en la motivación y aprendizaje de los estudiantes.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	A5. Se realizaron vídeos motivadores al comienzo de cada asignatura para animar a los estudiantes a aprender más sobre los contenidos de estas asignaturas. A6. Se diseñaron las actividades para las que había que realizar vídeos. En Ingeniería de Sistemas de Información, vídeos para las 4 actividades teóricas de los casos de estudio y un vídeo para el proyecto práctico final. En Smart Data, vídeos para los trabajos teóricos individuales y opcionalmente un vídeo para el proyecto práctico final. A7. Se definió una rúbrica común para los vídeos y se especificaron los porcentajes de influencia de la nota final de la actividad y la asignatura. A8. <i>Finalmente, se comparó la aceptación de la metodología entre alumnado de grado y máster, observándose que ambos colectivos valoraron positivamente la utilización de formatos audiovisuales, aunque el alumnado de máster tendió a generar contenidos de mayor profundidad técnica mientras que el alumnado de grado destacó especialmente la mejora en la comprensión de conceptos complejos gracias al proceso de preparación de los vídeos.</i> <i>La experiencia confirmó que la elaboración de materiales audiovisuales constituye una actividad de aprendizaje activo que favorece una mayor implicación del estudiante respecto a metodologías tradicionales basadas exclusivamente en entregas escrita</i>

- Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

La principal aportación del proyecto ha sido incorporar una metodología activa basada en la creación de contenido audiovisual como instrumento de aprendizaje y evaluación.

Desde la perspectiva del docente, esta metodología ha permitido que el estudiante deje de ser un simple receptor de información para asumir un papel mucho más activo en su propio aprendizaje. Al tener que explicar los contenidos de forma clara y comprensible, los estudiantes necesitan entenderlos en profundidad, lo que favorece una comprensión más sólida y un aprendizaje más significativo.

Asimismo, el profesorado ha generado nuevos recursos reutilizables que podrán incorporarse en futuras ediciones de las asignaturas, constituyendo un repositorio de materiales de apoyo que complementa las clases presenciales.

La experiencia también ha favorecido el desarrollo de competencias transversales especialmente relevantes en el ámbito profesional de la Ingeniería Informática, como la comunicación técnica, la divulgación científica y la capacidad de sintetizar información compleja.

Finalmente, la experiencia ha demostrado la viabilidad de incorporar este tipo de recursos sin alterar significativamente la planificación docente de las asignaturas.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto. Ingeniería de Sistemas de Información				
Número de alumnado matriculado:		19 alumnos/as		
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0	3	11	1	0
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1	3	6	2	0
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
5	3	2	2	
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
2	4	3	2	1

Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado

En esta asignatura, la percepción de dificultad del alumnado mejoró ligeramente tras la realización del proyecto. Antes de comenzar, la mayoría de los estudiantes consideraba que la asignatura presentaría una dificultad media (11 respuestas), mientras que al finalizar disminuyó el número de estudiantes que mantuvieron esa percepción (6 respuestas) y apareció un pequeño grupo que indicó no haber tenido ninguna dificultad. No obstante, también aumentó ligeramente el número de estudiantes que percibieron bastante dificultad, lo que refleja que la experiencia no fue igualmente positiva para todo el grupo.

En cuanto a la metodología basada en la creación de vídeos, la valoración fue diversa. Aunque algunos estudiantes manifestaron que esta estrategia favoreció su comprensión de los contenidos y el desarrollo de competencias, un número significativo mostró desacuerdo con esta afirmación, lo que indica que la aceptación de la actividad fue limitada en esta asignatura.

Es importante tener en cuenta que, en el caso de Ingeniería de Sistemas de Información, la experiencia se llevó a cabo durante el primer semestre del curso y supuso la primera ocasión en la que la profesora implantaba esta metodología de innovación docente. Este hecho probablemente influyó tanto en el desarrollo de la actividad como en la percepción del alumnado, ya que, como ocurre en cualquier proceso de innovación, la primera implementación suele requerir ajustes metodológicos y organizativos que se perfeccionan con la experiencia. En este sentido, los resultados obtenidos pueden considerarse un punto de partida que ha permitido identificar aspectos de mejora y optimizar la actividad para su aplicación posterior.

En cuanto a la participación del profesorado invitado también obtuvo opiniones heterogéneas, con una distribución de respuestas que refleja una percepción moderadamente positiva, pero sin un consenso claro sobre su utilidad.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto. Smart Data: Sistemas y Aplicaciones				
Número de alumnado matriculado:		24 alumnos/as		
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1	3	10	3	1
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
2	8	6	0	0
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
3	2	4	4	3
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
1	4	7	4	0

Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado

En esta asignatura los resultados fueron más favorables. La percepción de dificultad disminuyó de forma más evidente al finalizar el proyecto, aumentando el número de estudiantes que calificaron la asignatura como de poca o ninguna dificultad y desapareciendo por completo las respuestas correspondientes a bastante y mucha dificultad. Estos datos sugieren que la metodología contribuyó a que los estudiantes afrontaran los contenidos con mayor confianza.

La valoración de los elementos de innovación docente también fue más positiva que en la otra asignatura. Aunque existieron opiniones diversas, las respuestas favorables superaron a las desfavorables, lo que indica una mejor aceptación de la actividad de creación de vídeos.

La evolución observada en la asignatura Smart Data: Sistemas y Aplicaciones, impartida en el segundo semestre, parece confirmar la idea de mejora de un cuatrimestre a otro, ya que la metodología obtuvo una mejor acogida y una valoración más positiva por parte del alumnado que en el caso de Ingeniería de Sistemas de Información, lo que sugiere que la experiencia adquirida durante la primera implementación contribuyó a perfeccionar el diseño y la ejecución de la actividad.

Respecto a la participación del profesorado invitado, predominó una valoración neutra o ligeramente positiva, sin que llegara a percibirse como un elemento especialmente determinante en el aprendizaje.

4. **Describe las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

En primer lugar, las propias actividades del proyecto supondrán divulgación de este, ya que todos los materiales audiovisuales se harán públicos en la red social correspondiente.

En segundo lugar, tras la finalización del proyecto se espera realizar una ponencia en algún congreso de carácter docente, ya sea nacional como las Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI, <https://aenui.org/jenui/>), o internacional, como por ejemplo la International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI, <https://iatted.org/iceri/>).

También se realizará un seminario informativo en la Escuela Superior de Ingeniería al terminar el proyecto, al que se dará difusión a través de las listas de correo del departamento, grupos de investigación, etc.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Los materiales audiovisuales desarrollados durante el proyecto fueron publicados en TikTok, permitiendo extender el impacto de la experiencia más allá del alumnado matriculado en las asignaturas.

Los resultados obtenidos han sido aceptados en un congreso de innovación docente internacional (19th International Conference of Education, Research and Innovation) donde se presentarán del 9 al 11 de noviembre.

Asimismo, se ha realizado una presentación interna de la experiencia al profesorado interesado en metodologías activas en la Escuela Superior de Ingeniería el día 17 de septiembre, compartiendo tanto la metodología utilizada como las lecciones aprendidas y las recomendaciones para facilitar su adopción en otras asignaturas.

Respecto a la planificación inicial, no se produjeron desviaciones relevantes, salvo que al no obtener financiación para el becario no se pudo invertir todo el tiempo que nos habría gustado en formación en el uso y creación de vídeos para difusión de contenido científico-técnico.

5. **Conclusiones.** Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones
La implementación de este proyecto de innovación docente ha permitido explorar el potencial de la creación de vídeos en formato de redes sociales como estrategia para favorecer un aprendizaje más activo, participativo y centrado en el estudiante. La elaboración de vídeos obligó al alumnado a sintetizar conceptos, estructurar la información y comunicarla de forma clara y comprensible, promoviendo así una comprensión más profunda de los contenidos y el desarrollo de competencias transversales relacionadas con la comunicación, la creatividad y el uso de herramientas digitales. Los resultados obtenidos en Ingeniería de Sistemas de Información mostraron opiniones diversas sobre la utilidad de la metodología, ya que, aunque parte del alumnado consideró que la creación de vídeos favoreció la comprensión de los contenidos y el desarrollo de competencias, también se registró un número significativo de valoraciones menos favorables. Este resultado puede entenderse teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolló la experiencia. Al tratarse de una asignatura impartida durante el primer cuatrimestre y de la primera implementación de esta metodología por parte de la profesora, fue necesario afrontar un proceso de adaptación tanto en el diseño de la actividad como en su desarrollo. La experiencia adquirida permitió introducir mejoras que se reflejaron en la implementación realizada posteriormente en Smart Data: Sistemas y Aplicaciones, donde la percepción del alumnado fue más positiva y se observó una reducción más acusada de la dificultad percibida al finalizar el proyecto. Con el fin de dar continuidad a esta línea de innovación, se ha solicitado un nuevo proyecto de innovación docente para el próximo curso académico. Entre las acciones previstas destaca la incorporación de un estudiante becario que colaborará en el diseño de materiales de apoyo, la formación del alumnado en el uso de herramientas de creación y edición de vídeos y el acompañamiento técnico durante el desarrollo de las actividades. Se espera que este apoyo permita mejorar la experiencia de aprendizaje, reducir las dificultades asociadas al uso de las tecnologías y aumentar la calidad de los productos elaborados por los estudiantes.