

1. Objetivos generales

****Objetivo general 1:** Fomentar entornos innovadores de aprendizaje mediante el uso de redes sociales educativas (TikTok, Instagram, YouTube, etc.), potenciando la creatividad, la comunicación y la competencia digital del alumnado de los diferentes ciclos formativos del centro.

****Objetivo general 2:** Promover la implicación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, transformándolo en protagonista y divulgador del conocimiento adquirido, favoreciendo el aprendizaje significativo, colaborativo e interdisciplinar.

2. Objetivos específicos

Vinculados al Objetivo general 1:

1. Desarrollar la competencia digital del alumnado en el uso responsable, ético y educativo de las redes sociales.
2. Potenciar la creatividad y la capacidad de comunicación oral y visual en la elaboración de microcontenidos educativos.
3. Integrar herramientas digitales y audiovisuales como recursos habituales de trabajo en el aula.
4. Favorecer el aprendizaje entre iguales mediante la creación y difusión de píldoras formativas elaboradas por los propios estudiantes.
5. Visibilizar el trabajo de los distintos ciclos formativos, mejorando la proyección del centro educativo en el entorno social y profesional.

Vinculados al Objetivo general 2:

1. Fomentar la autonomía, la iniciativa y la responsabilidad del alumnado en la planificación, grabación y edición de los vídeos.
2. Promover el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes de diferentes niveles y especialidades.
3. Conectar los aprendizajes de las distintas materias con situaciones reales, prácticas y comunicativas.
4. Motivar al alumnado mediante metodologías activas y atractivas, que integren el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la gamificación.
5. Favorecer la reflexión sobre temas transversales (convivencia, igualdad, sostenibilidad, orientación laboral...) a través de la creación de contenidos digitales.

3. Razones y consideraciones sobre la innovación del proyecto

El proyecto SOLVAMTOK supone una innovación educativa para el centro porque introduce un entorno de aprendizaje no tradicional, basado en las redes sociales, donde el alumnado se convierte en creador activo de contenidos y no solo consumidor.

Algunas claves de su carácter innovador son:

- Novedad en la metodología: se pasa de un aprendizaje pasivo a uno activo, participativo y multimodal, donde el alumnado explica lo aprendido a través de medios digitales.
- Uso pedagógico de redes sociales: TikTok, Instagram o YouTube se transforman en entornos educativos seguros y controlados, integrando herramientas del entorno del alumnado en su proceso formativo.
- Interdisciplinariedad y cooperación: el proyecto involucra a los tres niveles formativos (FPB, GM y GS) y distintas familias profesionales, fomentando la colaboración intermodular y la comunidad de aprendizaje.
- Desarrollo de competencias clave: se trabaja especialmente la competencia digital, comunicativa, personal, social y de aprender a aprender, además de la iniciativa emprendedora.
- Visibilidad y vinculación con el entorno: la publicación de los vídeos ofrece una proyección externa del centro, mejorando su imagen institucional, su relación con empresas y su conexión con la comunidad.
- Evaluación innovadora: se utilizan rúbricas digitales, métricas de impacto y autoevaluaciones del alumnado para medir tanto el proceso como el producto final.

4. Posibles agentes externos, periodo de colaboración y su colaboración/actividades

- Profesionales del ámbito audiovisual o del marketing digital. Noviembre – diciembre. Talleres de introducción a la grabación, edición y comunicación en redes; asesoramiento técnico.
- Empresas del entorno local (del sector administrativo, tecnológico o de servicios). Enero – marzo. Participación en vídeos sobre empleabilidad, perfiles profesionales o experiencias laborales; feedback al alumnado.
- Centro de información juvenil o ayuntamiento. Noviembre – marzo. Charlas sobre uso responsable de redes, derechos de imagen y seguridad digital.
- Antiguos alumnos/as del centro. Diciembre – febrero. Grabación de entrevistas o testimonios sobre su trayectoria profesional y consejos para el alumnado actual.
- *Medios de comunicación local o asociaciones culturales. Febrero – marzo. Difusión de los vídeos más destacados; apoyo en la visibilidad del proyecto en el entorno social.

5. Impacto esperado del proyecto

El proyecto impulsa entornos innovadores de aprendizaje mediante la creación de un canal en redes sociales donde el alumnado de los distintos ciclos formativos elabora y publica microvídeos educativos. A través de estas píldoras formativas, se fomenta la creatividad, la competencia digital y el aprendizaje entre iguales, fortaleciendo la motivación, la colaboración y la proyección del centro en su entorno social y profesional.

La realización de este proyecto responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a los nuevos entornos digitales en los que el alumnado se desenvuelve de forma natural. El centro busca fomentar metodologías activas que aumenten la motivación y participación del estudiante, potenciando su autonomía, creatividad y competencia digital.

Además, se detecta la necesidad de mejorar la comunicación entre ciclos, visibilizar los aprendizajes y conectar la formación profesional con la realidad social y laboral actual.

6. Actividades de organización y coordinación del proyecto (dos cursos)

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Metodología innovadora empleada	Relación con los objetivos específicos
1. Reunión inicial de planificación	Reunión del equipo docente para definir fases, tareas, responsables, recursos y calendario general del proyecto.	2.º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): planificación colaborativa docente.	Coordina el desarrollo del proyecto (OE1.3, OE2.1, OE2.2).
2. Diseño del canal y guías de uso educativo	Creación del canal oficial (TikTok, Instagram o YouTube) y elaboración de un protocolo de publicación segura y pedagógica.	2.º Trimestre – Curso 2025-2026	Co-creación y aprendizaje colaborativo.	Favorece el uso responsable de redes y la competencia digital (OE1.1, OE1.3).
3. Taller de formación docente	Formación interna del profesorado sobre grabación, edición y evaluación de contenidos audiovisuales.	2.º-3º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje entre iguales, formación en red.	Potencia la innovación metodológica y la integración digital (OE1.3, OE1.5).
4. Coordinación entre ciclos formativos	Reuniones conjuntas entre docentes de FP Básica, GM y GS para planificar contenidos comunes o complementarios.	3.º Trimestre – Curso 2025-2026	Metodología interdisciplinar y colaborativa.	Promueve la cooperación intermodular y entre niveles (OE2.2, OE2.3).
5. Seguimiento y evaluación intermedia	Valoración del desarrollo del proyecto, análisis de dificultades y ajustes metodológicos.	3.º Trimestre – Curso 2025-2026	Evaluación formativa y mejora continua.	Permite revisar y mejorar la aplicación del proyecto (OE2.1, OE2.4).

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Metodología innovadora empleada	Relación con los objetivos específicos
6. Rediseño y mejora del proyecto	Incorporación de mejoras detectadas: nuevas dinámicas, temas, o formatos audiovisuales.	1.º Trimestre – Curso 2026-2027	Diseño iterativo e innovación continua.	Mejora la calidad y relevancia de los contenidos (OE1.2, OE2.4).
7. Coordinación con agentes externos	Planificación y reuniones con colaboradores (empresas, ayuntamiento, exalumnos, etc.) para definir intervenciones.	2.º Trimestre – Curso 2026-2027	Aprendizaje-servicio y colaboración con el entorno.	Refuerza la conexión con el mundo profesional y social (OE1.5, OE2.5).
8. Evaluación global y difusión de resultados	Revisión final de los logros, recopilación de vídeos destacados y presentación pública de resultados.	3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Metodología de evaluación participativa y visual.	Promueve la reflexión y la visibilidad del aprendizaje (OE1.4, OE2.5).

7. Actividades de desarrollo e implementación del proyecto

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Metodología innovadora empleada	Relación con los objetivos específicos
1. Presentación del proyecto al alumnado	Sesión inicial para explicar la finalidad, fases, roles, normas de participación y canales digitales a utilizar.	2.º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).	Motiva la implicación del alumnado y fomenta su autonomía (OE2.1, OE2.4).
2. Formación inicial en creación audiovisual y redes seguras	Talleres prácticos sobre grabación, edición, derechos de imagen y uso responsable de redes.	2.º.-3º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje cooperativo y educación digital.	Desarrolla la competencia digital y la comunicación responsable (OE1.1, OE1.3).
3. Creación de equipos de trabajo intermodulares	Formación de grupos mixtos por ciclos o materias para diseñar contenidos relacionados con aprendizajes concretos.	2.º-3º Trimestre – Curso 2025-2026	Trabajo colaborativo e interdisciplinar.	Fomenta la cooperación y el aprendizaje entre iguales (OE2.2, OE2.3).
4. Guionización y planificación de píldoras formativas	Los equipos elaboran guiones o storyboards de los vídeos con apoyo docente.	3º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje basado en retos y diseño creativo.	Potencia la creatividad y la organización autónoma del trabajo (OE1.2, OE2.1).
5. Grabación y edición de vídeos	Producción de vídeos sobre conceptos de las asignaturas o temas transversales.	3.º Trimestre – Curso 2025-2026	Aprendizaje activo y aprendizaje-servicio.	Aplica conocimientos y habilidades comunicativas (OE1.2, OE2.3, OE2.5).
6. Publicación y gestión del canal educativo	Publicación periódica de vídeos, gestión de comentarios y análisis del impacto en redes.	3.º Trimestre – Curso 2025-2026 y 1.º-3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Aprendizaje entre iguales y evaluación auténtica.	Mejora la competencia digital y la proyección del centro (OE1.4, OE1.5).

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Metodología innovadora empleada	Relación con los objetivos específicos
7. Integración curricular de contenidos audiovisuales	Uso de los vídeos creados como recurso didáctico en clase o apoyo para otros grupos.	1.º-3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Flipped Classroom y aprendizaje entre iguales.	Potencia el aprendizaje significativo y colaborativo (OE1.4, OE2.3).
8. Campañas temáticas o retos trimestrales	Organización de retos conjuntos (p. ej., “Explica tu módulo en 60 segundos” o “Consejos para tu primera entrevista”).	2.º y 3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Gamificación y microaprendizaje.	Incrementa la motivación y refuerza la transversalidad (OE2.4, OE2.5).
9. Encuentro con agentes externos	Grabación de entrevistas o charlas con empresas, exalumnos o profesionales del sector.	2.º Trimestre – Curso 2026-2027	Aprendizaje-servicio y orientación profesional.	Vincula el aprendizaje con el entorno laboral y social (OE1.5, OE2.5).
10. Exposición y evaluación final del proyecto	Presentación pública de los resultados, vídeos más destacados y reflexión colectiva sobre el proceso.	3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Evaluación participativa y aprendizaje reflexivo.	Promueve la autoevaluación y la mejora continua (OE2.1, OE2.4, OE1.4).

8. Actividades de evaluación y difusión del proyecto

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Instrumentos de evaluación	Indicadores de logro	Participantes implicados	Relación con los objetivos específicos
1. Evaluación inicial del punto de partida	Recogida de información sobre competencias digitales, motivación y conocimientos previos del alumnado.	2.º Trimestre – Curso 2025-2026	Cuestionarios iniciales y observación directa.	Nivel de alfabetización digital y motivación inicial.	Profesorado y alumnado de todos los ciclos.	OE1.1, OE2.1
2. Seguimiento del desarrollo del proyecto	Revisión periódica del avance de actividades, coordinación entre ciclos y ajuste del calendario.	2.º y 3.º Trimestre – Curso 2025-2026	Reuniones de seguimiento, actas y rúbricas de observación.	Cumplimiento de plazos, implicación del alumnado y coherencia de los contenidos.	Coordinador/a del proyecto y profesorado participante.	OE2.1, OE2.2
3. Evaluación de los productos audiovisuales	Valoración de la calidad técnica, pedagógica y comunicativa de los vídeos creados por el alumnado.	3.º Trimestre – Curso 2025-2026 y 1.º Trimestre – Curso 2026-2027	Rúbricas digitales de evaluación, visionado y feedback colectivo.	Grado de claridad, rigor, creatividad y utilidad didáctica de los vídeos.	Profesorado, alumnado y agentes externos invitados.	OE1.2, OE1.4, OE2.3
4. Autoevaluación y coevaluación del alumnado	Reflexión individual y grupal sobre su propio aprendizaje y el trabajo en equipo.	2.º y 3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Cuestionarios de reflexión, diarios de aprendizaje y rúbricas compartidas.	Nivel de satisfacción, implicación y percepción de aprendizaje.	Alumnado de todos los ciclos.	OE2.1, OE2.4

Nombre de la actividad	Descripción breve	Trimestre y curso	Instrumentos de evaluación	Indicadores de logro	Participantes implicados	Relación con los objetivos específicos
5. Evaluación del impacto en el centro	Análisis del grado de innovación, mejora de la competencia digital docente y visibilidad del centro.	3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Informes de seguimiento, métricas de redes sociales y entrevistas.	Alcance de publicaciones, participación docente y percepción de mejora institucional.	Equipo directivo, profesorado y comunidad educativa.	OE1.3, OE1.5
6. Difusión interna del proyecto	Presentación de resultados y buenas prácticas al claustro y al consejo escolar.	3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Memoria interna, exposición audiovisual y actas de reunión.	Nivel de conocimiento y valoración del proyecto por parte de la comunidad educativa.	Equipo docente y directivo.	OE1.5, OE2.5
7. Difusión externa y sostenibilidad	Publicación de resultados en redes sociales, página web del centro y jornadas educativas.	3.º Trimestre – Curso 2026-2027	Canal del proyecto, web del centro, informes finales.	Número de visualizaciones, interacciones y difusión en medios locales.	Profesorado, alumnado y agentes externos.	OE1.4, OE1.5, OE2.5

9. Indicadores de impacto global del proyecto

Dimensión	Indicador de impacto	Métrica / forma de medición	Meta esperada
Pedagógica	Mejora del aprendizaje significativo	Porcentaje de alumnado capaz de explicar correctamente conceptos en las píldoras formativas y aplicarlos en ejercicios prácticos	≥ 80 % del alumnado
	Desarrollo de competencias transversales	Evaluación mediante rúbricas de trabajo en equipo, creatividad y autonomía	≥ 75 % del alumnado obtiene nivel alto o muy alto
	Incremento de la motivación y participación	Encuestas de satisfacción y participación activa en actividades del proyecto	≥ 85 % del alumnado participa regularmente
Digital	Competencia digital y uso responsable de redes	Evaluación de habilidades técnicas en grabación, edición y publicación; cumplimiento de protocolo de uso seguro	≥ 80 % del alumnado con nivel adecuado
	Innovación en metodología docente	Número de docentes que integran contenidos del canal en sus clases y adoptan herramientas digitales	≥ 70 % del profesorado participante
	Calidad de los contenidos digitales	Valoración de los vídeos mediante rúbricas: claridad, rigor, creatividad, interés	≥ 80 % de vídeos con valoración alta o muy alta
Social y comunitaria	Visibilidad y proyección del centro	Métricas de redes sociales: número de visualizaciones, "me gusta", comentarios y compartidos	≥ 5000 interacciones totales por curso
	Conexión con el entorno laboral y social	Número de colaboraciones con empresas, exalumnos, ayuntamiento y medios	≥ 5 agentes externos involucrados activamente
	Impacto en la cultura de centro	Encuestas y entrevistas al alumnado y profesorado sobre percepción de innovación y mejora del aprendizaje	≥ 80 % percibe un cambio positivo en metodología y motivación

10. Medidas de inclusión en el proyecto

1. Organización y planificación

- Equipos de trabajo heterogéneos, combinando alumnado de distintos niveles, ciclos y capacidades.
- Reuniones iniciales con profesorado para identificar necesidades educativas especiales y recursos de apoyo.
- Flexibilidad en la asignación de roles según fortalezas de cada estudiante.

2. Desarrollo y producción de contenidos

- Adaptación de vídeos: subtítulos, lenguaje claro, uso de pictogramas o recursos visuales alternativos.
- Acceso a herramientas digitales inclusivas (editores de vídeo con interfaz accesible, lectores de pantalla, software de apoyo).
- Tutoría entre iguales: alumnado con más habilidades técnicas o de comunicación apoya a compañeros que lo necesiten.
- Flexibilidad en plazos y formatos, permitiendo que cada estudiante aporte según su ritmo y capacidades.

3. Evaluación y seguimiento

- Evaluación formativa y diversificada: autoevaluación, coevaluación y rúbricas ajustadas a distintos niveles de competencia.
- Feedback individualizado para detectar barreras y ofrecer recursos de mejora específicos.
- Inclusión de indicadores de participación y aprendizaje de todo el alumnado, garantizando la equidad.

4. Difusión y consolidación

- Publicación de contenidos accesibles (subtítulos, descripciones, contraste visual).
- Temas transversales de diversidad, igualdad y convivencia integrados en los vídeos.
- Garantía de que todas las voces del alumnado se escuchen y valoren en la exposición final y en las redes sociales.

11. Estrategias para garantizar la viabilidad y consolidación del proyecto:

Para garantizar la viabilidad del proyecto y consolidar la línea innovadora iniciada se aplicarán diversas estrategias.

1. Se establecerá un **equipo de coordinación permanente** que supervise la planificación, desarrollo y evaluación, asegurando la continuidad y adaptación del proyecto a cada curso.
2. Se fomentará la **formación continua del profesorado** en metodologías digitales, creación de contenidos y evaluación innovadora, consolidando competencias docentes que trasciendan el proyecto.
3. Se planificará un **calendario sostenible de producción de contenidos**, integrando los vídeos como recursos didácticos habituales en las distintas asignaturas, evitando que el proyecto dependa exclusivamente de la financiación inicial. La **documentación y sistematización de experiencias**, incluyendo guías, tutoriales y buenas prácticas, permitirá replicar y escalar la iniciativa en otros ciclos o centros.
4. Se promoverá la **colaboración estable con agentes externos**, como empresas, exalumnos y entidades locales, para mantener la vinculación con el entorno profesional y social.
5. Se incentivará la participación continua del alumnado mediante retos periódicos y proyectos de innovación interna.
6. Se establecerán mecanismos de **evaluación continua y difusión de resultados**, incluyendo métricas de impacto y visibilidad en redes, garantizando que los logros y aprendizajes del proyecto se mantengan y evolucionen, consolidando la cultura de innovación educativa en el centro más allá del periodo de financiación.

12. Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación de las píldoras educativas

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Básico (2)	Inicial (1)
Contenido	Explicación clara, rigurosa y completa	Explicación correcta con pequeños errores	Explicación parcial	Información incorrecta
Claridad comunicativa	Mensaje muy claro y estructurado	Mensaje claro	Mensaje algo confuso	Difícil de entender
Capacidad de síntesis	Explica el concepto en poco tiempo con gran claridad	Explica el concepto correctamente	Explicación algo extensa o incompleta	No logra sintetizar
Creatividad	Uso original de recursos visuales	Presentación atractiva	Presentación simple	Poco atractivo
Calidad técnica	Imagen y sonido adecuados	Algún pequeño fallo técnico	Fallos técnicos	Vídeo difícil de ver
Trabajo en equipo	Excelente coordinación	Buena colaboración	Colaboración irregular	Poco trabajo conjunto

- 20–24 → Excelente
- 16–19 → Notable
- 9–15 → A mejorar
- <8 → Revisión necesaria

Anexo 2. Guía para la creación de una píldora educativa

Duración recomendada: **30-90 segundos**

Estructura del vídeo

1. Introducción (5-10 s)

Presentación del tema

Ejemplo: “Hoy te explicamos qué es una red local en menos de un minuto”.

2. Explicación (40-60 s)

Explicar el concepto de forma sencilla con ejemplos o demostraciones.

3. Cierre (10-15 s)

Resumen o consejo práctico.

Ejemplo: “Recuerda: una red local conecta dispositivos dentro de un mismo espacio.”

Anexo 3. Ejemplos de píldoras educativas por ciclo

Grado Básico Servicios Administrativos

- Cómo archivar documentos correctamente
- Qué es una factura
- Normas básicas de atención al cliente

Gestión Administrativa

- Cómo hacer una factura con Excel
- Conceptos básicos de contabilidad
- Documentos administrativos más utilizados

Sistemas Microinformáticos y Redes

- Qué es una dirección IP
- Cómo montar un ordenador
- Consejos de ciberseguridad

Desarrollo de Aplicaciones Web

- Qué es HTML
- Cómo funciona una página web
- Ejemplo sencillo de código JavaScript

Anexo 4. Normas básicas de publicación en redes

- Respetar la **protección de datos y derechos de imagen**
- Usar **lenguaje respetuoso**
- Contenidos **educativos y verificados**
- No publicar datos personales
- Revisar el vídeo antes de publicarlo