

## UTILIZACIÓN DE VIDEOPOSTCASTS (*REELS*) PARA LA DOCENCIA EN PATOLOGÍA MÉDICA VETERINARIA

Use of videopostcasts (*reels*) for teaching in veterinary medical pathology

**Ayala, I.; Talavera-López, J.; García Martínez, J.D.; Bayón, A.**

Departamento de Medicina y Cirugía Animal. Facultad de Veterinaria, Universidad de Murcia, Campus de Espinardo s/n, Murcia 30100. España.

**Autor de correspondencia:** Ignacio Ayala, iayape@um.es

Tipo de trabajo: Proyectos de Innovación Docente.

Recibido: 15/10/2025

Aceptado: 22/10/2025

### RESUMEN

El objetivo principal del proyecto era la creación de contenidos en Redes sociales-RRSS que facilitasen la comprensión de la asignatura de Patología Médica (*4º curso del Grado de Veterinaria*), potenciando la metodología *M-learning* del alumnado mediante su participación en la elaboración de estos materiales, y su difusión al resto de alumnos. Se siguieron las etapas de elaboración de contenidos, corrección, publicación y valoración mediante encuestas de satisfacción. El material audiovisual incluyó imágenes, *reels*, videos cortos y microcasos relacionados con Neurología, Medicina Equina, Oftalmología, Gastroenterología-Endoscopia, y Cardiorrespiratorio. Se creó una cuenta de Instagram propia del Grupo de innovación docente en Medicina Veterinaria de la UMU (@patologiamedicavetumu), ya que fue la RRSS con mayor aceptación por el alumnado. Como resultados, se incorporaron materiales audiovisuales en Instagram, con un total de 16 publicaciones en las distintas especialidades, de complejidad variada, desde recordatorio de las características más importantes de algunas patologías, hasta otros con videos y fotografías que documentan los hallazgos de diversos métodos diagnósticos. Respecto al impacto de los posts, la cuenta ha conseguido en 8 meses un total de 211 seguidores. Las publicaciones han sumado 420 *likes*, con 348.75 visualizaciones medias. Las encuestas de valoración fueron bastante satisfactorias, con un 100% de estudiantes que afirman que el proyecto ha cumplido sus expec-

tativas, 100% dan una puntuación de 8 o más sobre 10 en relación con la utilidad para entender conceptos, 84% dan una puntuación de 8 o más en relación con la utilidad para preparar el examen de la asignatura, el 100% aconsejaría a un compañero que participara con el Grupo de Innovación y el 100% muestran un alto grado de satisfacción general. Se demuestra la utilidad de la metodología *M-learning* como apoyo a la docencia universitaria en Medicina Veterinaria.

**Palabras clave:** enseñanza universitaria, Instagram, medicina, perros, gatos, caballos

## ABSTRACT

The aim of this project was to create content on social networks (RRSS) that facilitate the understanding of the subject of Medical Pathology (4th year of the Veterinary Medicine Degree), promoting the M-learning methodology of students through their participation in the development of these materials, and their dissemination to the rest of the students. The stages of content development, correction, publication, and evaluation through student satisfaction surveys were followed. The audiovisual material included images, *reels*, short videos, and microcases related to Neurology, Equine Medicine, Ophthalmology, Gastroenterology-Endoscopy, and Cardiorespiratory Medicine. An Instagram account was created for the UMU Veterinary Medicine Teaching Innovation Group (@patologiamedicavetumu), since it was the social network, most accepted by students. As a result, audiovisual materials were incorporated in the form of Instagram posts, with a total of 16 publications across different specialties, of varying complexity, from reminders of the most important characteristics of certain pathologies to videos and photographs documenting the findings of various diagnostic methods. Regarding the impact of the posts, the account has gained a total of 211 followers in eight months. The posts have garnered 420 likes, with an average of 348.75 views. Regarding the evaluation survey results, they were quite satisfactory, with 100% of students stating that the project met their expectations, 100% giving a score of 8 or more out of 10 in relation to the usefulness in understanding concepts, 84% giving a score of 8 or more in relation to the usefulness in preparing for the exam of the subject, 100% would advise a colleague to sign up to participate with the Innovation Group and 100% show a high degree of general satisfaction. The usefulness of the M-learning methodology as a support for university teaching in Veterinary Medicine is demonstrated.

**Palabras clave:** enseñanza universitaria, Instagram, medicina, perros, gatos, caballos

## INTRODUCCIÓN

La creación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), así como la aparición de nuevas normas en materia de universidades favoreció la apuesta de la Universidad de Murcia (UMU) por la publicación sistemática de convocatorias para incentivar proyectos de innovación educativa a partir del curso 2005/2006 (Unidad de Innovación UMU, 2025). A partir de ese momento la innovación docente se convirtió en un elemento transcendental y anualmente se publica una convocatoria para el desarrollo de proyectos de innovación a la que concurren los Grupos de Innovación Docente de la UMU.

El Grupo de Innovación Docente en Medicina Veterinaria participa activamente en esta con-

vocatoria desde sus inicios. El grupo está constituido por profesorado clínico que desarrolla su función asistencial en el Hospital Veterinario de la UMU y, por tanto, posee la perspectiva sobre qué elementos concretos suponen en el día a día una mayor dificultad para los estudiantes. Al estar en contacto directo con ellos en un entorno docente no simulado es más sencillo empatizar y priorizar los aspectos más prácticos (Martinsen y Jukes, 2005). Las actividades y materiales relacionados con los proyectos de innovación impulsados por el grupo pueden ser entonces particularmente seleccionados por su utilidad práctica y rentabilidad docente, tal y como ya se ha demostrado con anterioridad (Talavera *et al.*, 2022; Talavera *et al.*, 2023). Su visionado/ utilización puede hacerse por indicación y guía

del profesorado clínico, pero admite también su uso individual espontáneo y libre por parte del estudiante en cualquier momento.

El presente manuscrito corresponde a la memoria final de trabajo del proyecto de innovación docente desarrollado en este contexto durante el curso 2024/2025 al amparo de la “Convocatoria para Promover Proyectos y Acciones de Innovación y Mejora en la Universidad de Murcia (UMU)- España”. Este proyecto se planteó como una oportunidad para que el alumno tomará un papel central y proactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algo recogido como objetivo instrumental en el Plan Bolonia.

El proyecto se ha centrado en generar contenidos (en forma de publicaciones en Redes sociales-RRSS) que facilitasen la comprensión de los temas de la asignatura de Patología Médica (troncal de 4º curso del Grado en Veterinaria), potenciando la metodología M-learning del alumnado mediante su participación activa en la elaboración de estos materiales, y su difusión al resto de alumnos matriculados, e incluso a veterinarios, estudiantes de otras universidades y cualquier persona usuaria de las RRSS.

## MATERIAL Y MÉTODOS

Para la consecución de los objetivos del proyecto de innovación docente se han seguido las siguientes etapas:

1. **Elaboración** por parte de los estudiantes de material audiovisual (imágenes, *reels*, videos cortos, podcasts) en los temas propuestos por el profesorado participante, relativo a cualquier aspecto (diagnóstico, tratamiento, etc) dentro del estudio de las enfermedades de los animales domésticos de nuestro temario. Son los estudiantes los que eligen los contenidos, deciden el tiempo de publicación, etc., con el fin último de divulgar la enseñanza de la Patología Médica Veterinaria en las redes sociales.

2. **Seguimiento y tutorización:** dichos materiales han sido supervisados por el profesorado en cada temática particular, para comprobar la corrección tanto en la forma como el contenido, antes de su publicación.
3. **Publicación** por parte del profesorado involucrado en Instagram fundamentalmente, y potencialmente otros repositorios como TikTok, Youtube, Tv.um.es, etc., en función de las preferencias de los estudiantes. Elaboración de una cuenta de Instagram propia del Grupo de innovación docente en Medicina Veterinaria de la UMU, gestionada por el propio profesorado y los estudiantes.
4. **Valoración** del proyecto de forma global por el alumnado general de la asignatura mediante el lanzamiento de encuestas de opinión, y de encuestas particulares sobre satisfacción a los alumnos participantes en el proyecto.

## RESULTADOS

Como estaba programado, al inicio del curso se lanzó una convocatoria para atraer al proyecto a estudiantes voluntarios, con la idea de trabajar en grupos pequeños que se pudieran coordinar mejor. Como resultado, se incluyó un total de 15 estudiantes que, en base a sus preferencias sobre la materia, se organizaron en 5 grupos de trabajo en base a la temática, cada uno asignado a un profesor de la asignatura que ha ejercido de tutor del grupo. Los grupos resultantes (5) fueron: Neurología, Medicina Equina, Oftalmología, Gastroenterología y Endoscopia, y Cardiorrespiratorio.

Se logró un cumplimiento completo del plan de trabajo, recabando materiales sobre todo en el primer trimestre de curso, pero también posteriormente, dada la manera de publicar post en RRSS, que obedecía a una planificación concreta, pero estaba también sujeta a la disposición de casos clínicos durante las prácticas

clínicas que pudieran tener un interés claro para el alumnado. Se realizó una reunión de todos los alumnos implicados y los profesores participantes al poco del comienzo de curso, a la que siguieron ya reuniones puntuales de cada tutor con el alumnado implicado en cada subgrupo, para ir elaborando los materiales a lo largo de todo el curso, con entrega y revisión final en mayo-junio, lo que ha permitido que los estudiantes que pudieran visualizar y aprovechar la mayoría de los materiales publicados en RRSS, antes del examen final.

Se creó una cuenta de Instagram propia del Grupo de innovación docente en Medicina Veterinaria de la UMU (@patologiamedicavetumu). Se seleccionó esta red social en consenso con los estudiantes en base a que se consideró como la de mayor aceptación y uso más generalizado. La gestión de la cuenta se realizó de forma coordinada entre el grupo de estudiantes y el propio profesorado, cuya perspectiva de uso implica su continuidad para usos futuros con los mismos fines.

Se han incorporado materiales audiovisuales en forma de Posts en Instagram, distribuidos en 16 publicaciones en las distintas especialidades propuestas, de complejidad variada, desde recordatorio de las características más importantes de algunas patologías, hasta otros con videos y fotografías que documentan los hallazgos de diversos métodos diagnósticos usados en medicina interna de perros, gatos y caballos.

Respecto al impacto, la cuenta ha conseguido en estos 8 meses un total de 211 seguidores. Las publicaciones han sumado 420 *likes* (26.25 ± 9.86 *likes*, rango 9-50 *likes*), con 348.75 visualizaciones medias.

La satisfacción con el proyecto se evaluó mediante la realización de una encuesta *ad hoc* diseñada para recoger el grado de utilidad y satisfacción mediante la utilización de la herramienta encuestas de la UMU, enviándola solo a los alumnos responsables de cada subgrupo, no a todo el colectivo de estudiantes (n=7).

En general los resultados de la encuesta son bastante satisfactorios; así el 100% de los alum-

nos afirman que el proyecto ha cumplido las expectativas formativas que esperaba, el 100% dan una puntuación de 8 o más sobre 10 en relación con el grado de utilidad de la actividad para entender conceptos de la asignatura, 84% dan una puntuación de 8 o más sobre 10 en relación al grado de utilidad de la actividad para preparar el examen final de la asignatura, el 100% aconsejaría a un compañero que se apuntara al Grupo de Innovación el curso próximo y el 100% muestran un alto grado de satisfacción general con la actividad con una puntuación de 8 o más sobre 10.

Otras consideraciones serían la motivación para participar en la actividad desde aprender (35%), subir nota (30%) o simplemente divertirse (15%), quizás este último parámetro muestra lo atractivo que puede ser para los estudiantes el compaginar los conceptos de nuestra materia con su publicación en Redes Sociales, dándole un giro más novedoso a dichos temas académicos, lo cual puede considerarse un logro de este proyecto. De hecho, el 100% atribuyó una puntuación de 8 o más al ítem de hacer más atractiva la asignatura. Respecto a la interacción con los grupos de trabajo un 71% declararon que había funcionado y había permitido optimizar tiempo y esfuerzo y un 14% la consideraron como genial, habiéndoles permitido disfrutar y divertirse mientras aprendía. Un 100% de los encuestados declararon que las sesiones de tutoría habían sido equilibradas en cuanto a número y utilidad. Y un 85% consideran con un 10 sobre 10 el trabajo desempeñado por el tutor, o el 100% 8 o más de nota sobre este aspecto. Respecto a la utilidad del material publicado un 85% consideran que más de la mitad del estudiantado usaría varios de los materiales disponibles.

Como sugerencias o críticas señalaron que los coordinadores no sean alumnos repetidores, mayor implicación del profesorado en dar materiales todavía más atractivos (fotos, videos, etc.) o que todos los subgrupos presentasen el mismo número de publicaciones.

## DISCUSIÓN

Dadas las limitaciones que impone el aprendizaje basado únicamente en las tradicionales clases magistrales y por otro lado la proliferación de la tecnología móvil (tanto teléfonos como otros dispositivos similares), que permite ayudar al proceso de aprendizaje tanto mediante procedimientos formales como informales (Kukulska-Hulme *et al.*, 2009, Esteban 2023), surgió la idea de realizar este proyecto de innovación docente. Los resultados obtenidos concuerdan con lo señalado sobre la importancia de la enseñanza *M-learning*, sobradamente probada a nivel mundial y en concreto a nivel europeo con proyectos como HandLeR, MOBILearn, M-Learning, etc. (Kukulska-Hulme *et al.*, 2008, Esteban 2023), especialmente en la población joven. Por otro lado, no existe en la bibliografía consultada ningún trabajo al respecto, ni hallado en Redes Sociales este tipo de materiales tan específicos de esta área de conocimiento (*Patología Médica veterinaria*), pero los resultados corroboran lo encontrado en otras materias docentes (García-Herrera *et al.*, 2022).

Las herramientas audiovisuales permiten, en opinión de los autores, captar la atención del estudiante en relación con sus contenidos, máxime si son ellos los autores de estas. El uso de videos y otros materiales propuestos ha tenido muy buena acogida por parte de los estudiantes de la asignatura Patología Médica (Grado de Veterinaria) y de otros seguidores de la cuenta, de otros cursos del Grado o también personas ajenas a la Universidad de Murcia. En este sentido, los estudiantes se convierten en creadores de contenido y ponen sus aprendizajes al servicio de la comunidad digital (Cruz-González, 2024).

Para el desarrollo del proyecto se siguió una dinámica de trabajo participativa que incluyó a todo el alumnado matriculado, que podía consultar las publicaciones, motivando la intervención del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y sobre todo referido a los alumnos responsables de cada subgrupo o especialidad,

que han preparado los materiales. Los estudiantes universitarios visualizan a diario estas redes sociales, siendo los videos muy bien aceptados, y resultando también de gran utilidad en todo tipo de disciplinas, tanto de ciencias como de humanidades (García-Herrera *et al.*, 2022). Por ello se ha constatado un impacto positivo para los estudiantes, que ven estas herramientas como un material útil, a la par de que puede crearse un cierto ambiente competitivo, al permitir las redes sociales conocer el número de seguidores. Además, la difusión en canales públicos como Instagram (bajo una cuenta corporativa UM de nuestro grupo de innovación docente) u otras redes, puede ayudar a estudiantes de veterinaria de otros países, especialmente de habla hispana, dándoles a conocer la Universidad de Murcia, lo que le aporta una difusión internacional.

Las encuestas anónimas empleadas al final del proyecto han resultado ser indicadores cuantificables objetivos para medir los resultados.

### ***Limitaciones y problemas detectados***

Han sido varios los problemas detectados a lo largo del proyecto:

1. Falta de contacto entre alumnos participantes y tutores, sobre todo en la mitad final del curso académico, hecho no atribuible quizás a falta de alguno de ellos, sino probablemente a lo cargado del calendario académico, con multitud de exámenes parciales y trabajos de otras asignaturas, que limitaban sobremanera el tiempo que los alumnos podían dedicar a recabar del profesor los materiales para elaboración de las publicaciones, explicárselos adecuadamente, etc.
2. Se han prolongado en ocasiones el tiempo transcurrido entre una y otra publicación de los posts en RRSS, por lo que la cadencia de aparición de publicaciones ha sido irregular.
3. El mayor tiempo que el profesor debe de invertir en revisar los materiales y en

las puestas en común de los resultados es un factor a tener en cuenta. De todas maneras, ha sido inferior al tiempo invertido en otros proyectos de innovación realizados en cursos anteriores, lo que facilita que sea factible el llevarlo a la práctica, y seguir publicando más contenidos en un futuro.

4. Otra limitación ha sido el número total de publicaciones realizadas, algo que se atribuyó a lo expuesto en el punto 1. En todo caso, sería deseable aumentar en próximos cursos la publicación de más contenidos en la misma línea, lo que beneficiaría a más promociones de estudiantes de Grado de Veterinaria, pues quedaría como un *pool* de materiales audiovisuales que documentan de una forma sencilla y gráfica, atractiva para el estudiante, la labor de la asignatura.

### **Recomendaciones futuras**

Dado que esta materia (Patología Médica Veterinaria) es eminentemente práctica, la publicación en RRSS como Instagram, de materiales docentes aplicados a la clínica es fundamental para una docencia moderna que integre las TIC en la enseñanza, y es una línea prioritaria del grupo de innovación que ha desarrollado el presente proyecto, pues repercute haciendo más atractiva la materia y llamando la atención sobre casos clínicos curiosos que animan al estudiante a explorar en patologías que se explican en clase.

Sería por ello deseable seguir trabajando en el futuro en esta línea de trabajo y esta experiencia pretende también servir de estímulo al desarrollo de proyectos similares en materias afines y por equipos docentes y de innovación relacionados.

Y en cuanto a la resolución de problemas encontrados, puede ser importante el responsabilizar en mayor grado al estudiante de cada trabajo específico propuesto, de tal forma que no se di-

luya en el grupo la acción concreta a desarrollar, puntuando más de una forma individual.

Se ha distanciado en ocasiones el tiempo de publicación entre posts en RRSS, algo que podría mejorarse con una mayor coordinación de los subgrupos. En un análisis realizado entre los miembros del grupo se ha llegado a la conclusión que se debería empezar a trabajar lo antes posible al inicio del curso, cuando los estudiantes están más liberados de otras tareas.

### **CONCLUSIONES**

La metodología *M-learning*, en forma de publicaciones de contenidos audiovisuales en redes sociales como Instagram, elaborados por los propios estudiantes, muestra una utilidad y a la vez atractivo y grado de satisfacción para el alumnado, muy significativos, entendida como apoyo a la docencia académica universitaria en Medicina Veterinaria (Patología Médica).

### **REFERENCIAS**

1. Cruz-González MC. (2024). Instagram como herramienta para nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje de las teorías de la comunicación en la educación superior. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* nº 214, 1, 2-12.
2. Esteban A. (2023). Innovación docente a través de Mobile Learning: Estudio comparativo. Tabanque, *Revista Pedagógica* 35, 48-75.
3. García-Herrera P, Morales-Gómez P, Mata-llana-González MC, Cámara-Hurtado RM, Cebadura-Miranda E, Ciudad-Mulero M, Domínguez-Díaz L, Niño-Vega E, Sánchez-Mata MC. (2022). *Instagram como recurso docente virtual en la enseñanza universitaria. Libro sobre Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»*, Universidad Complutense de Madrid, pp. 245-255
4. Kukulski-Hulme A, Sharples M, Milrad M., Arnedillo-Sánchez I, Vavoula G. (2009). Innovation in Mobile Learning: a European

- Perspective. *International Journal of Mobile and Blended Learning* 1, 13-35.
5. Martinsen, S., Jukes N. (2005). Towards a humane veterinary education. *J Vet Med Educ*, 32, 454-460, 10.3138/jvme.32.4.454.
  6. Talavera López, J., Ayala de la Peña, I., García Martínez, J. D., & Bayón del Río, A. (2022). Material audiovisual interactivo de libre acceso como apoyo a las prácticas clínicas veterinarias. *Anales de Veterinaria de Murcia*, 36. <https://doi.org/10.6018/analesvet.548651>
  7. Talavera López, J., Ayala de la Peña, I., García Martínez, J. D., Contreras-Aguilar, M. D., & Bayón del Río, A. (2024). *Ensayo piloto de utilización de Perusall® para el aprendizaje colaborativo no presencial de competencias clínicas veterinarias. Anales de Veterinaria de Murcia*, 37. <https://doi.org/10.6018/analesvet.596131>
  8. Unidad de Innovación de la Universidad de Murcia. (2025) <https://www.um.es/web/innovacion/proyectos>. Último acceso: 9/10/2025.