

ANEXO I: Líneas de innovación docente

Uno de los objetivos de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente es impulsar las líneas de innovación propuestas en la convocatoria de creación de Grupos de Innovación Docente de la Universidad de Alcalá. Para la convocatoria del curso 2025/26, las líneas de interés son las siguientes:

1. Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Es una estrategia que proporciona a los estudiantes un contexto general en el que ellos, de manera colaborativa, deben de determinar el reto a resolver. Los estudiantes trabajan con sus profesores y expertos para resolver este reto en comunidades de todo el mundo y así desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que estén estudiando. El Aprendizaje Basado en Retos es un enfoque que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un desafío y la implementación de una solución.

En este contexto se enmarcan otras aproximaciones similares como el Aprendizaje Basado en Proyectos. Este se entiende como una metodología que se orienta en el diseño y desarrollo de un proyecto de manera colaborativa por un grupo de alumnos, como una forma de lograr los objetivos de aprendizaje de una o más áreas disciplinares y además lograr el desarrollo de las competencias relacionadas con la administración de proyectos reales. También, el Aprendizaje Basado en Problemas es otra aproximación al Aprendizaje Basado en Retos. Se trata de una técnica en la que un grupo pequeño de alumnos se reúne con un tutor para analizar y proponer una solución al planteamiento de una situación problemática real o potencialmente real relacionada con su entorno físico y social. El objetivo no se centra en resolver el problema sino en utilizar a éste como detonador para que los alumnos cubran los objetivos de aprendizaje y además desarrollen competencias de carácter personal y social.

2. Clase invertida o *flipped classroom*

Esta metodología alude a la idea de invertir el escenario habitual donde tienen lugar las actividades en educación, realizando la "transmisión unidireccional de conocimiento" (tradicionalmente asociada a la clase magistral) fuera del aula, y realizando en clase actividades de asimilación y aprendizaje protagonizadas por el estudiante (incluidas las que normalmente se realizan de manera individual fuera del aula), pero con la supervisión y el apoyo del profesor.

Aunque existen múltiples enfoques de implementación, casi todos ellos coinciden en dos aspectos. El primero, que la "primera exposición" (*first exposure*) a los contenidos de una determinada materia o unidad didáctica se realiza fuera de clase, mediante vídeos, lecturas críticas u otras actividades que el estudiante puede realizar con el material que el profesor proporciona previamente a la sesión. El segundo aspecto es que la clase presencial se aproveche para aquellas actividades que puedan beneficiarse de la coincidencia de profesores y estudiantes en un mismo espacio y tiempo.

Por ello, los enfoques de clase invertida se caracterizan por un predominio de actividades de aprendizaje activo en el aula, en general trabajando en pequeños grupos. Uno de los beneficios de este enfoque son las oportunidades para el trabajo colaborativo y la realimentación inmediata, además de permitir al profesor seguir "en tiempo real" los procesos de razonamiento de sus estudiantes, frente a la perspectiva tradicional de ver únicamente el resultado de dichos procesos, cuando entregan sus tareas o se enfrentan al examen. Para aprovechar al máximo esos y otros beneficios, es crucial un diseño cuidadoso de la secuencia de actividades formativas, desde el estudio inicial previo a la sesión hasta la evaluación formativa.

3. Aprendizaje Servicio (ApS)

El objetivo de esta metodología es proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa integrada en la asignatura en la cual participen en actividades de servicio que aportan algún beneficio a la comunidad. En esta metodología es imprescindible el proceso reflexivo de los estudiantes sobre dichas actividades para una mayor comprensión del contenido de la asignatura y una visión más amplia de la disciplina. Al mismo tiempo se procura enriquecer sus valores personales y responsabilidad cívica.

Se trata de una metodología docente intencional y estructurada que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado, en el cual los participantes se forman al implicarse en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo. Desde una perspectiva docente, permite conectar los contenidos y competencias que se trabajan en las asignaturas combinando la docencia universitaria con la acción social y el servicio a la comunidad, contribuyendo a formar ciudadanos capaces de proporcionar acciones que traten de mejorar la sociedad. Desde la perspectiva del estudiante, se trataría de fomentar un tipo de educación integral, holística y de compromiso ético-social con el entorno que nos rodea, de modo que toman conciencia de su papel como ciudadanos capaces de provocar cambios en su entorno.

4. Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y Experiencias Lúdicas

El juego siempre ha estado inmerso en el aula como elemento detonante motivacional. No obstante, su visión actual ha transformado el paradigma educativo a través de diferentes estrategias emergentes como es la gamificación. Este concepto, entendido como el uso de elementos de diseño de juego en contextos de no juego, recurre a las mecánicas del mismo, a su estética, narrativa, componentes y elementos para mejorar la motivación intrínseca del alumnado y favorecer la adherencia a su propio aprendizaje.

Además, otras estrategias como el Aprendizaje Basado en Juegos (*Game Based Learning*) o los Juegos Serios (*Serious Games*), donde podemos englobar los juegos de mesa, *Escape Rooms* o *BreakOut Edu*, contribuyen a la adquisición de habilidades y competencias para su desarrollo personal. Los objetivos de aprendizaje marcados que se pueden conseguir de manera colaborativa o individual, así como la resolución de problemas y toma de decisiones, permiten dar diferentes respuestas a un problema real dentro del círculo mágico del juego.

5. Herramientas para la mejora de la calidad de la docencia

Esta línea se centra en uso de herramientas contextualizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que contribuyen a una mejora de la calidad de la docencia y de la experiencia educativa de los estudiantes. El uso de herramientas relacionadas con la realidad aumentada, la realidad virtual, el internet de las cosas, la impresión 3D en educación, los laboratorios remotos y virtuales, el uso de *Big Data* y analíticas de aprendizaje o el desarrollo de Cursos Abiertos Masivos en Línea (*Massive Open Online Courses, MOOC*) son algunos ejemplos de tecnologías, recursos y herramientas que pueden ser utilizadas de forma significativa en nuestro entorno de Educación Superior. También se incluye en esta línea el trabajo en la mejora de los cursos que actualmente se encuentran virtualizados en *Blackboard*.

6. Competencias, creación de valor y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Esta línea se centra en el proceso de aprendizaje del estudiante y se orienta al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes profesionales, sociales y emocionales que deben desarrollar a lo largo de su carrera académica, así como los resultados de aprendizaje que deben alcanzar, tanto a nivel de planificación y de desarrollo, como de evaluación y gestión.

En este marco, se destaca la creación de valor, desde el propósito de facilitar que cada estudiante sea consciente de su papel y responsabilidad en el cambio social desde su futura labor profesional. La capacidad para generar un cambio positivo que cada individuo puede realizar en su propio contexto es lo que denominamos crear valor, considerando la resiliencia para superar las dificultades y el empoderamiento de los estudiantes como elementos fundamentales.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible pueden ser una referencia destacable para articular esos cambios y participar desde una perspectiva docente en la generación de un modelo de desarrollo global, justo y sostenible en sus tres dimensiones: el desarrollo económico, la inclusión social y la sostenibilidad ambiental.

Concretamente, los diecisiete ODS son:

Objetivo 1: fin de la pobreza

Objetivo 2: poner fin al hambre

Objetivo 3: garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

Objetivo 4: garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

Objetivo 5: lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas

Objetivo 6: garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos

Objetivo 7: garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna

Objetivo 8: promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos

Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación

Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países

Objetivo 11: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles

Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles

Objetivo 13: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos

Objetivo 14: Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos

Objetivo 15: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad

Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas

Objetivo 17: Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible