

DETALLE DE LAS JORNADAS DE PUERTAS ABIERTAS PARA ESTUDIANTES Y FAMILIAS "OPEN DAY".

"OPEN DAY EN LA FACULTAD DE EDUCACIÓN"

Fecha prevista para la celebración de la Jornada: 20 de marzo de 2026 de 9:00 a 14:00

PROGRAMA:

9:00 9:30	Bienvenida a la Facultad de Educación		
9:30 10:00	Presentación de los Grados de Magisterio y división de grupos para los talleres en función del número de asistentes. aula F11		
	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
10:00 10:30	Actividad 1. ¡Orientándonos! Descubre el misterio escondido.	Actividad 2 Scape room UAH aula F24	Actividad 3 Cuaderno del camino a través de las percepciones aula F26
10:30 11:30	Actividad 4 ¡Que empiece la partida! Juegos de mesa modernos y Serious Games para el aprendizaje aula D01	Actividad 5 <i>Machine Learning.</i> Cómo aprenden las máquinas aula F24	Actividad 6 Síntesis Extrema: construyendo moléculas y materiales elásticos aula F08
11:30 12:00	DESCANSO		
12:00 13:00	Actividad 7 Cines y videojuegos en la historia de España contemporánea aula F08	Actividad 8 Educación desde el arte con luz ultravioleta aula F32	Actividad 9 Paseo por zonas verdes y visita guiada y comentada al Zoológico Municipal de Guadalajara
13:00 13:30	Actividad Delegación de Estudiantes de la Fac. Educación aula F11		
13:30 14:00	Despedida		

DETALLE DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES PROPUESTAS:

Actividad 1: ¡Orientándonos! Descubre el misterio escondido. 30 minutos

El estudiantado tendrá que descubrir elementos escondidos en diversas localizaciones del patio de la Facultad de Educación para resolver un misterio mediante la utilización de una brújula y plano que les permitirá orientarse y conocer su geolocalización.

Actividad 2: Scape room UAH. 30 minutos

Participa en un escape room único donde descubrirás la Universidad de Alcalá mientras juegas: un recorrido dinámico por su historia, sus facultades y los servicios que ofrece, viviendo la experiencia como si ya formarás parte de la comunidad universitaria. Cada prueba te acercará un poco más a la vida en la UAH, combinando diversión, aprendizaje y la emoción de resolver retos en un entorno histórico incomparable.

Actividad 3. Cuaderno del camino a través de las percepciones. 45 min

Se realizarán pequeñas dinámicas para conocer las distintas percepciones sensitivas y cómo, mediante el dibujo, pueden ser interpretadas. Se explicarán las formas de percepción que tienen los niños y las niñas de los primeros niveles educativos, generando sensaciones táctiles, visuales y auditivas.

Todo ello se recogerá en un cuaderno hecho por los participantes donde podrán anotar las sensaciones que simbolicen un camino hacia su futura elección de la etapa profesional, e incorporando otras ideas nacidas de los diferentes talleres o dinámicas en las que participen.

Actividad 4: ¡Qué empiece la partida! Juegos de Mesa modernos y serious games para el aprendizaje. 1 hora

Este taller propone una aproximación práctica al uso de juegos de mesa modernos y *serious games* como herramientas didácticas en la etapa de Educación Primaria y Secundaria. A través de la experimentación directa con diferentes juegos, se abordarán contenidos curriculares vinculados a diversas áreas de aprendizaje, poniendo en valor el potencial del juego de mesa como recurso pedagógico. Se jugarán diferentes partidas y se identificará la relación entre cada juego con las diferentes asignaturas del currículo escolar de cada nivel.

Actividad 5. Machine Learning. Cómo aprenden las máquinas. 1 hora

Tras una brevísima introducción sobre qué es la IA y modelos de aprendizaje de la IA, pasamos a jugar al Hexpawn, un juego muy dinámico (fue de los primeros diseñados para enseñar a una máquina a jugar al ajedrez) hemos construido una adaptación del mismo que nos permitirá entender cómo juega la máquina, cómo va detectando los movimientos perdedores y eliminándolos dentro de sus opciones, esto le permite mejorar rápidamente y realizar finalmente solo jugadas ganadoras.

Actividad 6: Síntesis Extrema: construyendo moléculas y materiales elásticos.

1 hora

Se trata de un taller práctico y dinámico donde, combinando juego, creatividad y experimentación, los participantes descubren cómo se forman las moléculas y cómo su estructura determina las propiedades de los materiales.

Actividad 7. Cines y videojuegos en la historia de España contemporánea. 1 hora

El objetivo es mostrar cómo se usan los medios audiovisuales en la asignatura de Historia de España en la parte de Historia Contemporánea. Para ello, se mostrarán una serie de fragmentos cinematográficos y gameplays que corresponden al temario de Historia Contemporánea de España en Segundo de Bachillerato. Se abrirán debates y un diálogo en el que los asistentes y el profesor se retroalimenten.

Actividad 8. Educación desde el arte con luz ultravioleta. 1 hora

Los estudiantes que acudan podrán conocer, a través del arte contemporáneo, diferentes recursos que estimulen el pensamiento divergente y la creatividad. Se llevará a cabo un taller sobre instalaciones artísticas de juego participativo con luz ultravioleta. La propuesta parte de un proyecto llevado a cabo en clase con los estudiantes de magisterio.

Actividad 9: Paseo por zonas verdes y visita guiada y comentada al Zoológico Municipal de Guadalajara. (1.30h)

El Zoológico Municipal de Guadalajara se trata de un espacio que utilizamos habitualmente como entorno educativo en la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria. Durante la visita se explicarán brevemente algunos proyectos y experiencias de Innovación Docente desarrollados en este contexto.

La propuesta busca mostrar una imagen cercana y aplicada de la Facultad, poniendo en valor el aprendizaje en espacios alternativos y la conexión con el entorno.

Profesores participantes:

Nombre y apellidos del profesorado	Correo electrónico
iOrientándonos! Descubre el misterio escondido – Celeste García Paredes, Ayar-Ventura Rodríguez de Castro y Lara Vilar del Hoyo	celeste.garcia@uah.es ayar.rodriquez@uah.es lara.vilar@uah.es
Scape room de la UAH – Sara Cortés Gómez	sara.cortesg@uah.es
Síntesis Extrema: construyendo moléculas y materiales elásticos – María Teresa Rodríguez Laguna	mayte.rlaguna@uah.es
iQué empiece la partida! Juegos de Mesa modernos y serious games para el aprendizaje–PabloSotoca,Diego Sánchez y Rocío Díaz Moreno	pablo.sotoca@uah.es diego.sanchezs@uah.es rocio.diaz@uah.es
Machine Learning. Cómo aprenden las máquinas – Arantxa Fraile Rey y Fabio di Cosmo	arantzazu.fraile@uah.es fabio.di@uah.es
Cines y videojuegos en la historia de España contemporánea – Ricardo Colmenero Martínez	ricardo.colmenero@uah.es
Cuaderno del camino a través de las percepciones – Rocío Prieto Vallejo y Stella Maldonado Esteras	mrocio.prieto@uah.es stella.maldonado@uah.es
Educación desde el arte con luz ultravioleta – M ^a Lourdes Quesada Brasera	lourdes.quesada@uah.es
Paseo por zonas verdes y visita guiada y comentada al Zoológico Municipal de Guadalajara – José Ramón Álvarez Layna	joseramon.alvarez@uah.es
Delegación de estudiantes Fac. Educación	2 estudiantes