Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología
Universidad Complutense de Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE BIBLIOTECA

# COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE


OLIVER MARTIN MARTÍN
BIBLIOTECA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA
LUIS IVÁN MAYOR SILVA
DEPARTAMENTO DE ENFERMERÍA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA
PALOMA DEL POZO SÁNCHEZ
BIBLIOTECA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA

# El origen

**(2019)**

## Jornadas Sociosanitarias

Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología

Reestructuración en forma de actividades participativas y llamamiento para propuestas

# ¿QUIÉNES SOMOS?



**IVAN MAYOR SILVA**

Profesor



**PALOMA DEL POZO**

Bibliotecaria



**OLIVER MARTIN**

Bibliotecario



**SAMIR MOHAMEDI**

Estudiante

COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE

# Objetivos

- Dar a conocer el patrimonio y los recursos de igualdad e integración de la UCM
- Sensibilizar sobre importancia de detectar las desigualdades y saber qué hacer para trabajar en equipo desde ellas.
- Aprender a trabajar en equipos integrando a miembros con diversidad funcional.
- Visibilizar los recursos de la biblioteca e introducir de manera lúdica al uso de recursos electrónicos y técnicas de información especializadas en el área biosanitaria.
- Acercar a los estudiantes los perfiles institucionales de redes sociales de la Facultad.

# ¿En qué consiste?

COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE



# 60 estudiantes

## 2 convocatorias (mañana / tarde)

5 grupos

2 horas de duración

## Material

camiseta

antifaz

carpetas / sobres

premio

**“UNA MECENAS QUIERE DONAR A LA FACULTAD UNA IMPORTANTE SUMA DE DINERO, PARA ELLO NOS PIDE QUE UN GRUPO DE NUESTROS ALUMNOS Y ALUMNAS DE LA FACULTAD DEMUESTRE LA SENSIBILIDAD SUFICIENTE PARA INTEGRAR PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL, Y ADQUIERA EL CONOCIMIENTO NECESARIO EN EL ÁMBITO DE LA UCM EN MATERIA DE DISCAPACIDAD, IGUALDAD, GÉNERO Y PATRIMONIO.**

**PARA ELLO**
**HA DISEÑADO ESTA “GAME EXPERIENCE” A LA QUE HABÉIS TENIDO LA SUERTE DE SER SELECCIONADOS/ AS.”**

¡QUÉ COMIENCE LA EXPERIENCIA!



## Diversidad funcional

Un miembro elegido por el grupo llevará un antifaz para vivir la experiencia desde la posición de una persona ciega



## Marketing de la Facultad

Se entregan camisetas identificativas de la Facultad para hacerla fisicamente visible

# Las preguntas

6 sobres numerados.

No puede abrirse hasta realizar la actividad anterior

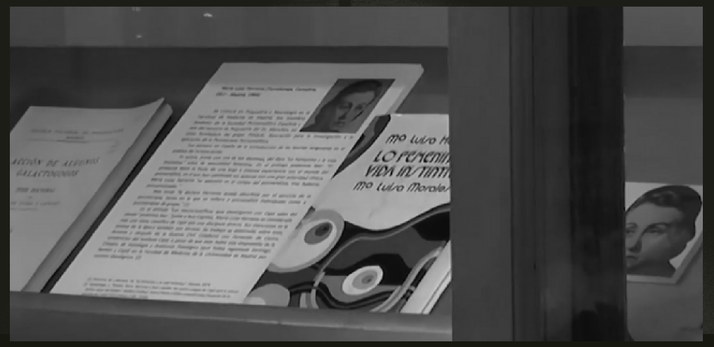


# LAS PREGUNTAS



## DIVERSIDAD FUNCIONAL

¿Cuántos ascensores del Pabellón I de la Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología tienen los números de las plantas en braille?



## IGUALDAD / GÉNERO

Localiza la exposición de la Biblioteca de Medicina “Ellas curan”, ¿de qué año es la Real Orden de 8 de marzo que permitió el acceso de las mujeres a los estudios universitarios?



## ESPACIOS / PATRIMONIO

En la exposición “Herbarios Imaginados” del C arte C de la UCM, localizad la sección donde hay expuestos tarros medicinales. Busca la cartela de la Quina Cortezón de Loja. ¿Para qué tratamiento se utilizaba?

# Redes sociales



**2019 Instagram**

Estreno de la cuenta institucional

**2020/21 Instagram & Twitter**

**#GameExperience**

@uni.complutense - @museodeltraje - @biblioexperiencia



# LA ÚLTIMA PRUEBA

Regreso a la biblioteca

Buscad un libro, publicado en 2004 que hay en nuestra biblioteca sobre el desarrollo emocional en los niños con discapacidad visual.
¿Está redactada la bibliografía siguiendo el estilo Vancouver?

# Evaluación & Premios

COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE

# "Evaluación"

## FORMULARIO

Se validan y contabilizan las respuestas a las preguntas

## REDES SOCIALES

Se evalúa la publicación con mayor impacto

## DINÁMICA DE GRUPO

Evaluación cualitativa sobre la inclusión de la persona ciega en el grupo



# EL PREMIO

una importante suma en oro....

#GameExperience



# Despedida











# 2021 - ADAPTACIÓN A LA PANDEMIA

Aumento de pruebas en exterior

Reducción de grupos y participantes

Equipos de Protección Indivudual (EPI)

# (CEIDT)

Cuestionario de Evaluación del Impacto en el Desempeño y Transferencia del Taller




## DISEÑO

2 docentes y 2 expertos en documentación

## ÍTEMS

10 ítems puntuables de 1 a 10

## COMPETENCIAS

valores , comportamientos y estrategias, conocimientos y orgullo de pertenencia a la UCM, competencias informacionales y digitales

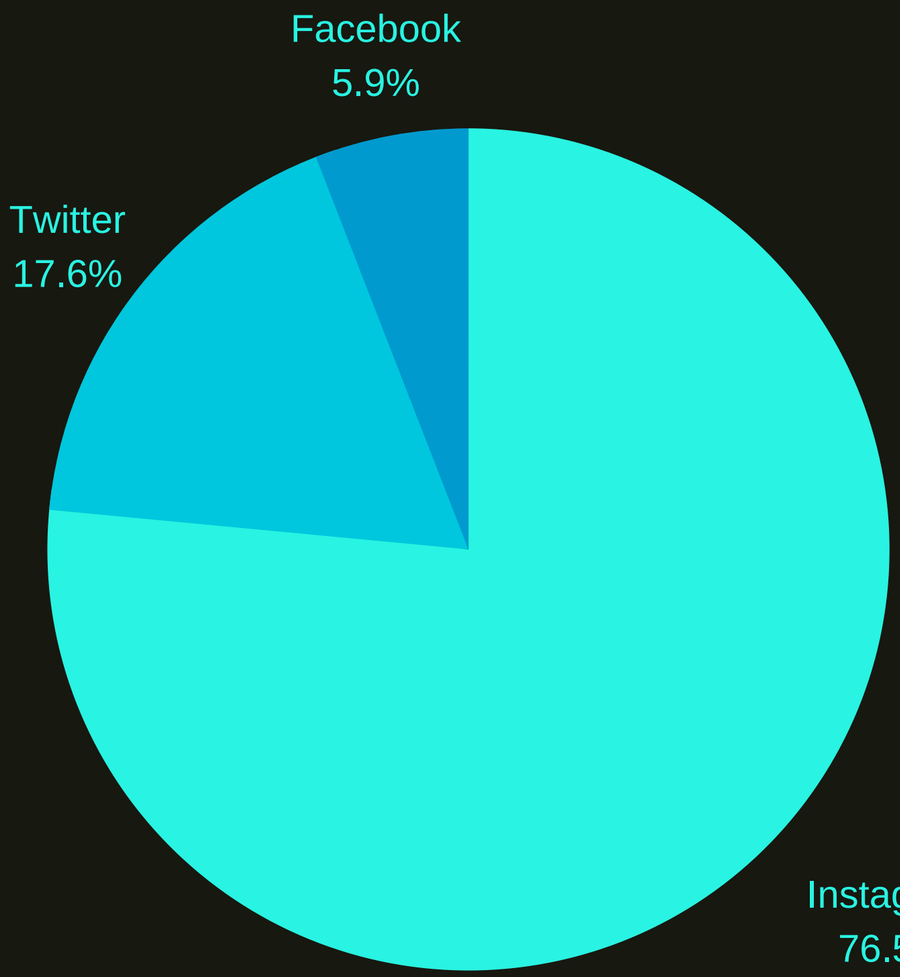
# PARTICIPANTES

17
PARTICIPANTES

MUJERES
82,4%

ENFERMERÍA
88,2%

18-32 AÑOS




# Redes sociales

Uso de redes sociales

# Valores, comportamientos, estrategias

7,88 Pretest
9,12 Postest

Preocupación por los temas tratados

8,06 Pretest
9,24 Postest

Intentan aplicar buenas pácticas de los temas tratados

8,00 Pretest
9,29 Postest

Considera útiles los temas para el futuro desemempeño profesional

# Competencias informacionales

6,06 Pretest
8,06 Postest

Buscan información sobre los temas tratados

6,29 Pretest
8,59 Postest

Habilidad para acceder a la información

5,59 Pretest
8,00 Postest

Conocen las herramientas de la biblioteca

# Orgullo, conocimiento de la UCM y de redes sociales

4,65 Pretest
8,12 Postest

Conocer servicios e instalaciones de la UCM

7,59 Pretest
8,24 Postest

Ogullo de pertenecer a la UCM

7,06 Pretest
8,82 Postest

Conocen las redes sociales institucionales

# CONCLUSIONES

## EQUIPO MIXTO

contribuye a la colaboración entre PDI y PAS

## BIBLIOTECA

visibiliza su papel, espacio y recursos

**DIVERSIÓN**

## APRENDIZAJE

mejora de los conocimientos, de las competencias y del entorno

## INCLUSIÓN

efectiva para la inclusión y sensibilización con la diversidad

# COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE

¡Animaos!

https://youtu.be/Qt77Izt_eSg

Edición y montaje:
Natalia Torres Mijarra





Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología
Universidad Complutense de Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE BIBLIOTECA

# COMPLUTENSE GAME EXPERIENCE


OLIVER MARTIN MARTÍN
BIBLIOTECA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA
LUIS IVÁN MAYOR SILVA
DEPARTAMENTO DE ENFERMERÍA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA
PALOMA DEL POZO SÁNCHEZ
BIBLIOTECA. FACULTAD DE ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA