

**Proyecto Pedagógico**  
**Campus Inclusivo, Campus sin Límites 2022:**  
**Con ritmo hacia el futuro**  
**Campus Mare Nostrum 37/38**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

UNIVERSIDADES PARTICIPANTES.....	1
TÍTULO DEL PROYECTO .....	2
DEPARTAMENTO DE CONTACTO.....	2
ESTANCIA .....	2
SELECCIÓN DEL ALUMNADO PARTICIPANTE .....	3
BREVE JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	5
CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES .....	6
ACTIVIDADES A DESARROLLAR .....	7
ACTIVIDADES DE DIVULGACIÓN ACADÉMICA .....	7
ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y DESARROLLO PERSONAL.....	32
ACTIVIDADES CULTURALES, DEPORTIVAS Y DE OCIO .....	53
RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.....	81
EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	82
DIFUSIÓN .....	84
PRESUPUESTO DESGLOSADO POR PARTIDAS.....	84
INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA .....	85

## UNIVERSIDADES PARTICIPANTES

Las Universidades participantes en este proyecto son las Universidades que conforman el Campus Mare Nostrum 37/38 de la Región de Murcia: la Universidad de Murcia (en adelante, UMU) y la Universidad Politécnica de Cartagena (en adelante, UPCT). La combinación de ambas universidades resulta de gran potencial puesto que su oferta de estudios se compenetra totalmente, cubriendo el 100% de las plazas de universidades públicas de la Región de Murcia y multiplicando así la oferta de estudios y posibles trayectorias académicas de los participantes.

En la UMU participan en el programa los siguientes centros:

- Facultad de Trabajo Social.
- Facultad de Educación.
- Facultad de Biología.
- Facultad de Física.
- Facultad de Comunicación y Documentación.
- Centro de Orientación e Información para el Empleo (COIE).
- Servicio de Información Universitario (SIU).
- Biblioteca General Nebrija.

En la UPCT participan en el programa:

- Escuela Técnica Superior de Ingeniería Agrónoma.
- Escuela Superior de Ingeniería Naval y Oceánica.
- Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicaciones.
- Escuela de Ingeniería Civil.

- Unidad de Cultura Científica.

Además de ello se considera esencial para el proyecto la colaboración de los departamentos de orientación de los IES (especialmente en el proceso de captación y selección de participantes) y del profesorado de determinados IES que han colaborado y participado activamente en el programa de actividades propuesto.

IES que lideran o participan en las actividades propuestas:

- IES Floridablanca.
- IES Ben Arabí.
- IES Ingeniero de la Cierva.

## TÍTULO DEL PROYECTO

Programa Campus Inclusivo, Campus sin Límites 2022 del Campus Mare Nostrum 37/38: Con ritmo hacia el futuro.

## DEPARTAMENTO DE CONTACTO

### Responsables del Proyecto:

#### **Dña. Alicia Rubio Bañón**

Vicerrectora de Estudiantes y Empleo, Universidad de Murcia.  
Edificio Convalecencia, 2ª planta, 30001. Murcia.  
Centro Social Universitario, planta baja, Campus de Espinardo, 30100. Murcia.  
Teléfonos: 868 88 3681 – 868 88 9581.  
E-mail: vicesstudiantes@um.es

#### **D. Sergio Amat Plata**

Vicerrector de Estudiantes, Cultura y Deportes, Universidad Politécnica de Cartagena.  
Rectorado. Plaza Cronista Isidoro Valverde, s/n. Edificio La Milagrosa. 30202- Cartagena.  
Teléfono: 968 32 5676.  
E-mail: vicalum@upct.es

### Técnicos supervisores del Proyecto:

#### *Antonio Pérez Manzano*

Técnico Responsable del Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADyV).  
Vicerrectorado de Estudiantes, Universidad de Murcia. Centro Social Universitario, 1ª planta, Campus de Espinardo, 30100. Murcia.  
Teléfono: 868 88 3351.  
E-mail: aperez@um.es

#### *Magdalena Lorente Martínez*

Jefa de Negociado, Promoción y Divulgación. Unidad de Voluntariado y apoyo al alumnado con discapacidad. Rectorado. Plaza Cronista Isidoro Valverde, s/n. Edificio La Milagrosa. 30202- Cartagena.  
Teléfono: 968 33 8924.  
E-mail: magda.lorente@upct.es

## ESTANCIA

- **Período:** Las fechas previstas para la realización del campus son del 4 al 14 de julio de 2022. Por experiencia en ediciones anteriores consideramos que resulta necesario disponer, al menos, de diez días para cubrir todas las actividades programadas de forma cómoda, contando, para un mejor aprovechamiento, con un único fin de semana en mitad de este período.
- **Alojamiento:** El alojamiento de los participantes se realizará en el Colegio Mayor Azarbe, residencia universitaria remodelada recientemente para incorporar (de acuerdo con el

Estudio General de Accesibilidad de la UMU) todas las necesidades específicas de accesibilidad requeridas. Dispone de varias habitaciones completamente adaptadas para discapacidades severas.

La manutención de los participantes será realizada por el catering de la empresa AMG, concesionaria actual del servicio de restauración de la Universidad de Murcia y de la Facultad de economía y Empresa de la UPCT, todo ello con la supervisión realizada por el servicio de Calidad Ambiental, Seguridad Alimentaria y Nutrición (CASAN) de la UMU, garantizando el equilibrio nutricional y la calidad alimentaria de los menús programados.

## SELECCIÓN DEL ALUMNADO PARTICIPANTE

- **Área de influencia:** El área de influencia de las universidades que forman parte del Campus Mare Nostrum 37/38 está formada por el territorio de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, así como las provincias de Alicante, Albacete y Almería. Con el fin de servir como elemento de captación y difusión de información sobre el proyecto al alumnado interesado, se habilitará un espacio web sobre el Programa Campus Inclusivo, Campus sin Límites, con amplia información sobre las ediciones anteriores, actividades realizadas, instalaciones, perfiles de participación de ediciones anteriores y gran cantidad de fotografías y videos de las actividades, con especial relevancia a declaraciones de anteriores participantes y sus familias, animando a participar en la nueva edición.
- **Criterios de selección:** La selección de estudiantes con discapacidad se realizará garantizando la presencia de diferentes tipos de discapacidad. En el caso del alumnado sin discapacidad, las situaciones de vulnerabilidad y/o riesgo de exclusión social serán especialmente valoradas. Y se evaluarán igualmente aquellas necesidades específicas de apoyo educativo que no dispongan de certificado de discapacidad pero que presenten características significativas o con impacto en el desenvolvimiento académico del alumno o alumna en su día a día. Asimismo, se asegurará que en el grupo exista una distribución equilibrada en relación al género. El **total de 20 plazas disponibles** se pretenden cubrir con los perfiles y criterios que se detallan a continuación:
- **Estudiantes con discapacidad (12 plazas).**
  - Mayor grado de discapacidad: **40 puntos**
  - Proximidad a los estudios universitarios (desde 2º de Bachillerato hasta 4ª de la Educación Secundaria Obligatoria y/o Ciclos Formativos de Grado Medio, en orden descendente de preferencia): **30 puntos**
  - Riesgo de abandono de estudios (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
  - Necesidades educativas especiales (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
  - Entorno rural: **10 puntos**
  - Pertenencia a las zonas de influencia CMN: **10 puntos**
- **Estudiantes sin discapacidad nivel 1 (4 plazas): apoyo educativo.**
  - Necesidades específicas de apoyo educativo (diagnóstico tipo dislexia, TDAH, etc.): **40 puntos**
  - Proximidad a los estudios universitarios (desde 2º de Bachillerato hasta 4ª de la Educación Secundaria Obligatoria y/o Ciclos Formativos de Grado Medio, en orden descendente de preferencia): **30 puntos**
  - Riesgo de abandono de estudios (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
  - Necesidades educativas especiales (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
  - Entorno rural: **10 puntos**
  - Pertenencia a las zonas de influencia CMN: **10 puntos**
- **Estudiantes sin discapacidad nivel 2 (4 plazas): riesgo de exclusión social.**
  - Estudiantes en situación de riesgo social/riesgo temprano de la educación (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **40 puntos**
  - Proximidad a los estudios universitarios (desde 2º de Bachillerato hasta 4ª de la

Educación Secundaria Obligatoria y/o Ciclos Formativos de Grado Medio, en orden descendente de preferencia): **30 puntos**

- Riesgo de abandono de estudios (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
- Necesidades educativas especiales (a propuesta del Departamento de Orientación correspondiente): **20 puntos**
- Entorno rural: **10 puntos**
- Pertenencia a las zonas de influencia CMN: **10 puntos**

En cualquiera de los casos anteriores y siempre que se considere necesario, se podrá realizar una entrevista discriminatoria complementaria a quienes presenten su candidatura, evaluando interés y necesidad de participación en la acción (valorando como preferible incorporar al alumno con mayor riesgo de abandono de estudios). El proceso de selección será realizado por personal técnico especializado del servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (UMU). Una vez realizado se contactará con todas las personas solicitantes por el medio de comunicación prioritario aportado, comunicándoles su inclusión o no en el programa. El alumnado no seleccionado será derivado a los contactos de los diferentes Campus Inclusivos presentes en otras universidades.

Tras la selección se contactará con estudiantes y familias para recabar la información necesaria con la que elaborar un informe de evaluación individualizado, detallando las adaptaciones y recomendaciones de accesibilidad para cada estudiante en las actividades a realizar dentro del Campus. Dichas recomendaciones formarán parte (tal y como se ha citado anteriormente) de los contenidos del programa formativo del personal de apoyo y los voluntarios.

- **Actividades de difusión en Departamentos de Orientación de los IES:** Durante el desarrollo de cada curso académico se realizan visitas presenciales de técnicos especialistas en información a más de 90 (se han llamado a 189 centros (más asociaciones) centros de Educación Secundaria y Ciclos Formativos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y limítrofes (zonas de Alicante, Elche, Orihuela, Albacete, Hellín, Almería, etc.) quienes dan a conocer, entre otros recursos y servicios, el programa Campus Inclusivo, Campus sin Límites. Así, se da difusión y promoción del programa en los mismos con apoyo de los departamentos de orientación correspondientes, con el fin de obtener solicitudes de participación en el mismo centro. De la misma manera, cuando la Unidad de Apoyo a Estudiantes con Discapacidad y/o Necesidades Especiales de ADyV recibe alguna consulta o solicitud de adaptación para estudiantes pre-universitarios (especialmente en el marco de las Evaluaciones del Bachillerato para el Acceso a la Universidad, EBAU) el equipo técnico del servicio asesora sobre la posibilidad de participación en el programa, remarcando la ventaja que supone poder conocer de primera mano el funcionamiento universitario unos meses antes de la posible incorporación a los estudios superiores. Contando con el apoyo de la Consejería de Educación de la Región de Murcia, se ha proporcionado difusión del programa mediante notificación individualizada a todos los departamentos de orientación de los IES regionales, informando del mismo y animando a su participación en él.
- **Actividades de difusión en otros organismos (asociaciones, fundaciones, ONGS, redes, organismos públicos, otros, etc.):** La difusión entre asociaciones de personas con discapacidad de la Región de Murcia, se realiza periódicamente, especialmente en fechas próximas a la realización del Campus para obtener solicitudes de participación por parte de alumnos con discapacidad de este nivel educativo afiliados a las mismas (ONCE, FAMDIF, etc.). Puesto que el servicio ADyV dispone de convenios con 120 entidades del sector social, el intercambio de información, la proximidad al personal profesional y a las personas interesadas y sus familias se desarrolla continuamente durante todo el curso académico, siendo un sistema de captación muy efectivo. Así, la conexión con federaciones como Plena Inclusión (centrando el interés en estudiantes con Trastorno del Espectro del Autismo quienes, por su participación en el programa, han mejorado notablemente ciertos aspectos de su calidad de vida) o FAMDIF, han dotado de amplia participación nuestros Campus Inclusivos. De igual manera, entidades nacionales como la ONCE (con muchos años de trayectoria conjunta a la UMU ya la UPCT en este tipo de iniciativas) o regionales como ASPANPAL han nutrido de alumnado con discapacidad los programas desarrollados en ediciones anteriores, por lo que su colaboración para el

desarrollo del Campus Inclusivo resulta muy beneficiosa. El listado de entidades colaboradoras de ADyV puede consultarse aquí:  
<http://www.um.es/web/advv/voluntariado/entidades-colaboradoras>

Tras las actividades de difusión realizadas durante los dos meses previos para la convocatoria del presente año académico, **actualmente se cuenta con 46 preinscritos** para la realización del Programa Campus Inclusivo.

Así mismo, en todas las ediciones se dispone de un espacio web creado para el programa en el que se diseña un sitio específico destinado a la información y difusión de la información, la realización de inscripciones, con detalles sobre el proceso de inscripción, baremos a aplicar y plazos de selección. Esta información está disponible en los portales de diversidad de las dos universidades candidatas:

- <http://www.um.es/web/advv/diversidad>
- <http://www.upct.es/voluntariado-apoyo-discapacidad/es/inicio/>

## BREVE JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El objetivo principal de nuestro proyecto coincide con el motivador principal de la convocatoria, la promoción del acceso a la Educación Superior de los jóvenes con discapacidad en riesgo de abandono de la progresión de sus estudios, renunciando al acceso a la universidad. No obstante, el Programa Campus Inclusivos ofrece una oportunidad para multiplicar el número de objetivos potenciales, con un amplio beneficio para todas las partes implicadas, no sólo los solicitantes, sino también para toda la comunidad universitaria y la misma política o estructura de las universidades participantes. Conocedores de lo anterior, hemos procurado diseñar un programa de actividades basado en la transversalidad, donde incluso la actuación aparentemente más lúdica suponga un beneficio mutuo, de desarrollo personal, de conocimiento, de intercambio, de mejora individual y colectiva, en definitiva. Con este fin, hemos diseñado varios objetivos específicos con este carácter transversal, que desglosamos a continuación:

1. Valorar y potenciar el desarrollo de entornos inclusivos en las universidades participantes, con especial atención a la accesibilidad cognitiva y digital de instalaciones y espacios de uso común.
2. Fomentar el conocimiento de las diferentes realidades en los jóvenes con y sin discapacidad, favoreciendo su inclusión y normalización académica y social en el ámbito universitario.
3. Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.
4. Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
5. Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.

Todos ellos aparecen en las actividades diseñadas, marcando confluencias y estableciendo sinergias entre las mismas, vertebrando el programa educativo de nuestra propuesta.



## ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Las actuaciones a desarrollar se organizan en torno a tres bloques temáticos:

- Actividades de divulgación académica.
- Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal.
- Actividades culturales, deportivas y de ocio.

La distribución de actividades de los tres bloques se combinará en el calendario del Campus favoreciendo la motivación de los participantes y evitando en lo posible, el cansancio excesivo.

### Actividades de divulgación académica

Las actividades de divulgación académica se articulan en tres unidades didácticas a desarrollar, encuadrando cada una de ellas varias actividades encaminadas a la consecución de los objetivos respectivos. Las unidades didácticas son las siguientes:

- **DiversiKit:** Recursos de apoyo a alumnado con discapacidad en la Universidad de Murcia.
- **TIC-capacidad:** Diversidad y tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).
- **Un mundo para sentirlo:** Universidad y sociedad.

#### **DiversiKit: Recursos de apoyo a alumnado con discapacidad en la Universidad de Murcia**

##### Descripción breve de la actividad

Las universidades (edificios, instalaciones, espacios virtuales, procedimientos, servicios, información, etc.) deben ser accesibles para todas las personas. Así, deben garantizar que derechos como ser admitido, desplazarse, permanecer, comunicarse, recibir información, etc. se realicen en condiciones reales y efectivas de igualdad, independientemente de si la persona se encuentra en una situación de discapacidad o no.

##### Se pretende

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Valorar y potenciar el desarrollo de entornos inclusivos en las universidades participantes, con especial atención a la accesibilidad cognitiva y digital de instalaciones y espacios de uso común.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

#### **ACTIVIDADES**

Nombre de la actividad	<b>“UNIDIVERSIDAD”:</b>
Breve descripción	Charla-presentación de los servicios y recursos ofrecidos por la UMU para la atención a su alumnado con discapacidad (humanos, técnicos, documentales, etc.) mediante vídeos divulgativos comentados, en los que se informa de la historia del servicio, normativas y funciones, áreas de trabajo, materiales y recursos disponibles, etc.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (DiversiKIT)
Objetivos específicos	1. Explicar cuáles son los recursos y servicios para la Atención a la Diversidad disponibles (humanos, técnicos, documentales, etc.) para los miembros de la comunidad universitaria con discapacidad y/o necesidades específicas

	<p>de apoyo educativo (NEAE).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Dar a conocer el servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado y la Unidad de Apoyo al Alumnado con Discapacidad a los participantes y explicar cuáles son los servicios que ofrece.</li> <li>3. Presentar y explicar el funcionamiento del servicio en relación a otros agentes implicados (facultades, profesorado, personal de administración y servicios, compañeros/as, asociaciones, etc.).</li> <li>4. Mostrar ejemplos de apoyos/adaptaciones, intervenciones, préstamos, etc. realizadas en la UMU y la UPCT mediante la identificación de los recursos y servicios universitarios disponibles.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal colaborador y voluntario de ADyV.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y audiovisuales para las diferentes presentaciones sobre la UMU, el servicio y las unidades de atención.</li> <li>● Exposición de recursos documentales adaptados, equipos técnicos de apoyo/tiflotécnicos y material audiovisual sobre casos reales.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (contenidos abordados y recursos como páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>DiversiKIT</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT11..</b> Capacidad para conocer los programas inclusivos</li> </ul>

profesionales)	<p>disponibles en las universidades públicas de la Región de Murcia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT1.</b> Herramientas para analizar los recursos y servicios de apoyo para alumnado con discapacidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf2.</b> Ser capaz de identificar los diferentes roles profesionales que trabajan para la diversidad en las universidades implicadas.</li> <li>&gt; <b>CPf3.</b> Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con los recursos y servicios de apoyo para alumnado con discapacidad.</li> <li>&gt; <b>CPf5.</b> Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs22.</b> Conocer los recursos universitarios de apoyo relacionados con la situación particular de cada participante (discapacidad, apoyo educativo o riesgo de exclusión social).</li> <li>&gt; <b>CPs18.</b> Comprender el funcionamiento universitario en relación a cuestiones académicas, personales y sociales.</li> </ul>
----------------	---

Nombre de la actividad	<b>“MUÉVETE EN LA UNIVERSIDAD”:</b>
Breve descripción	<p>Actividad grupal/juego de rol en el que se trabajarán contenidos sobre las infraestructuras docentes para el alumnado con discapacidad, donde se pondrán sobre la mesa los papeles de diferentes agentes universitarios implicados en la atención a discapacidad. Por grupos, que interpretarán los roles de distintos agentes/miembros de la comunidad universitaria, resolverán casos hipotéticos en los que es necesaria la intervención del servicio de atención a la diversidad. Cada participante experimentará, de manera dinámica, cómo funciona la universidad. Con el objetivo de trabajar el conocimiento de los recursos, buscarán la obtención de apoyos (infraestructuras /actuaciones /adaptaciones /apoyos, etc.) mediante debate y mediación con los distintos agentes, buscando la corresponsabilidad en la atención a la diversidad (búsqueda de apoyos entre los grupos).</p>
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (DiversiKIT)
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar cuáles son los recursos y servicios para la Atención a la Diversidad disponibles (humanos, técnicos, documentales, etc.) para los miembros de la comunidad universitaria con discapacidad y/o necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).</li> <li>2. Dar a conocer el servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado y la Unidad de Apoyo al Alumnado con Discapacidad a los participantes y explicar cuáles son los servicios que ofrece.</li> <li>3. Presentar y explicar el funcionamiento del servicio en relación a otros agentes implicados (facultades, profesorado, personal de administración y servicios, compañeros/as, asociaciones, etc.).</li> <li>4. Mostrar ejemplos de apoyos/adaptaciones, intervenciones, préstamos, etc. realizadas en la UMU y la UPCT mediante</li> </ol>

	la identificación de los recursos y servicios universitarios disponibles.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal colaborador y voluntario de ADyV.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y audiovisuales para las diferentes presentaciones sobre la UMU, el servicio y las unidades de atención.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (contenidos abordados y recursos como páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en el juego de rol planteado.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>DiversiKIT</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT11.</b> Capacidad para conocer los programas inclusivos disponibles en las universidades públicas de la Región de Murcia.</li> <li>&gt; <b>CT1.</b> Herramientas para analizar los recursos y servicios de apoyo para alumnado con discapacidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf2.</b> Ser capaz de identificar los diferentes roles profesionales que trabajan para la diversidad en las universidades implicadas.</li> <li>&gt; <b>CPf3.</b> Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con los recursos y servicios de apoyo para alumnado con</li> </ul>

	<p>discapacidad.</p> <p>&gt; <b>CPf5.</b> Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</p> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <p><b>CPs22.</b> Conocer los recursos universitarios de apoyo relacionados con la situación particular de cada participante (discapacidad, apoyo educativo o riesgo de exclusión social).</p> <p><b>CPs18.</b> Comprender el funcionamiento universitario en relación a cuestiones académicas, personales y sociales.</p>
--	--

□ **TIC-capacidad: Diversidad y Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC)**

**Descripción breve de la actividad**

La UMU incorpora las tecnologías de la información y la comunicación como elemento imprescindible para el desarrollo académico y social de sus estudiantes. Por ello resulta necesario incentivar la interacción los participantes del campus con los diferentes recursos virtuales del entorno universitario. En la UPCT, el Centro de Producción de Contenidos Digitales (CPCD) ha desarrollado diferentes herramientas que facilitan a los docentes la creación de contenidos online educativos.

**Se pretende**

- Valorar y potenciar el desarrollo de entornos inclusivos en las universidades participantes, con especial atención a la accesibilidad cognitiva y digital de instalaciones y espacios de uso común.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>“CAMPUS CLICK”:</b>
Breve descripción	Acceso tutorizado al Campus Virtual de la Universidad de Murcia, a través de un recorrido dinámico y participativo por los diferentes recursos que integran esta plataforma. Se mostrarán los diferentes entornos virtuales que conforman este campus online y se propondrán simulaciones de actividades accesibles, habituales para un alumno de la UM, y pequeños juegos <i>quiz</i> de preguntas sobre esas acciones para que sean realizadas por los participantes a través de la aplicación <i>Kajoot</i> .
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (TIC-capacidad)
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poner a disposición de los participantes los recursos virtuales de la UMU.</li> <li>3. Promover el uso de dispositivos electrónicos como herramienta académica y social.</li> <li>4. Desarrollar habilidades y competencias ofimáticas y de conocimiento tecnológico.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV y Unidad de Apoyo a la Discapacidad UPCT.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico del Área de Tecnología de la Información y las Comunicaciones (ATICA).</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos informáticos portátiles.</li> <li>● Ordenadores de las Aulas de Libre Acceso.</li> <li>● Teléfonos móviles.</li> <li>● Equipos informáticos.</li> <li>● Proyector de video.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> <li>&gt; Encuesta de valoración de la accesibilidad y aplicabilidad de los recursos virtuales de la Universidad de Murcia.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continúa individualizados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TIC-capacidad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT10.</b> Comprender e identificar los recursos virtuales y accesibles en materia de diversidad en las universidades implicadas.</li> <li>&gt; <b>CT12.</b> Ser capaz de desenvolverse autónomamente en los entornos virtuales más utilizados en las universidades (aulas virtuales, redes sociales, webs institucionales, correos electrónicos).</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf6.</b> Capacidad para usar los dispositivos electrónicos como herramientas de gestión académica.</li> <li>&gt; <b>CPf14.</b> Habilidad para desenvolverse por el Aula Virtual de la UMU de manera independiente.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs6.</b> Comprender la importancia de la accesibilidad en los recursos digitales.</li> <li>&gt; <b>CPs17.</b> Ser capaz de analizar críticamente el riesgo del uso inadecuado de la tecnología.</li> </ul>
--	--

Nombre de la actividad	<b>“DISPOSITIVOS EN POSITIVO”:</b>
Breve descripción	Acceso guiado mediante los dispositivos informáticos prestados a los participantes a los diferentes recursos online disponibles para los estudiantes, describiendo la oferta de servicios accesibles y disponibles en la red. Entre estos recursos se integran las redes sociales, foros y otros recursos de consulta online disponibles en la web de la Universidad de Murcia.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (TIC-capacidad)
Objetivos específicos	<p>3. Promover el uso de dispositivos electrónicos como herramienta académica y social.</p> <p>4. Desarrollar habilidades y competencias ofimáticas y de conocimiento tecnológico.</p>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Centro Social Universitario.</li> <li>● Personal técnico de ADyV</li> <li>● Personal técnico del Área de Tecnología de la Información y las Comunicaciones (ATICA).</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos informáticos portátiles.</li> <li>● Ordenadores de las Aulas de Libre Acceso.</li> <li>● Teléfonos móviles.</li> <li>● Equipos informáticos.</li> <li>● Proyector de video.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> <li>&gt; Encuesta de valoración de la accesibilidad y aplicabilidad de los recursos virtuales de la Universidad de Murcia.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TIC-capacidad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el

	<p>caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT10.</b> Comprender e identificar los recursos virtuales y accesibles en materia de diversidad en las universidades implicadas.</li> <li>&gt; <b>CT12.</b> Ser capaz de desenvolverse autónomamente en los entornos virtuales más utilizados en las universidades (aulas virtuales, redes sociales, webs institucionales, correos electrónicos).</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf6.</b> Capacidad para usar los dispositivos electrónicos como herramientas de gestión académica.</li> <li>&gt; <b>CPf14.</b> Habilidad para desenvolverse por el Aula Virtual de la UMU de manera independiente.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs6.</b> Comprender la importancia de la accesibilidad en los recursos digitales.</li> <li>&gt; <b>CPs17.</b> Ser capaz de analizar críticamente el riesgo del uso inadecuado de la tecnología.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>"#Conritmohaciaelfuturo":</b>
Breve descripción	Desde los perfiles de Facebook, Twitter e Instagram del servicio, el alumnado participante podrá acceder en cualquier momento y expresar, describir o comentar las diferentes experiencias que se estén desarrollando en cada jornada. De esta manera, tanto los estudiantes del Campus como cualquier persona interesada pueden vivenciar, de manera inmediata, las actividades llevadas a cabo, todo ello con los <i>hashtags</i> #cmninclusivo2022, #Conritmohaciaelfuturo, además de los <i>hashtags</i> oficiales que pudieran surgir.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (TIC-capacidad)
Objetivos específicos	<p>3. Promover el uso de dispositivos electrónicos como herramienta académica y social.</p> <p>4. Desarrollar habilidades y competencias ofimáticas y de conocimiento tecnológico.</p>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV</li> <li>● Colegio Mayor Azarbe.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes</li> </ul>

	<p>talleres a realizar, en formato papel y digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dispositivos informáticos portátiles.</li> <li>● Ordenadores de las Aulas de Libre Acceso.</li> <li>● Teléfonos móviles.</li> <li>● Equipos informáticos.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> <li>&gt; Encuesta de valoración de la accesibilidad y aplicabilidad de los recursos virtuales de la Universidad de Murcia.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TIC-capacidad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT10.</b> Comprender e identificar los recursos virtuales y accesibles en materia de diversidad en las universidades implicadas.</li> <li>&gt; <b>CT12.</b> Ser capaz de desenvolverse autónomamente en los entornos virtuales más utilizados en las universidades (aulas virtuales, redes sociales, webs institucionales, correos electrónicos).</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf6.</b> Capacidad para usar los dispositivos electrónicos como herramientas de gestión académica.</li> <li>&gt; <b>CPf14.</b> Habilidad para desenvolverse por el Aula Virtual de la UMU de manera independiente.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs6.</b> Comprender la importancia de la accesibilidad en los recursos digitales.</li> </ul>

	> <b>CPs17.</b> Ser capaz de analizar críticamente el riesgo del uso inadecuado de la tecnología.
--	---

Nombre de la actividad	<b>RECICLAJE CON IMPRESIÓN 3D</b>
Breve descripción	<p>La actividad se desarrollará con una muy breve introducción al reciclaje y la impresión 3D y como nos ayuda a mejorar el mundo y a las personas.</p> <p>A continuación, se repartirán piezas previamente impresas en 3D con plástico de botellas recicladas preparados para personalizarlos. Estos obsequios contarán con diferentes tamaños, geometrías y colores, para garantizar la mayor accesibilidad posible. Además, se contará con otros elementos como figuras para personalizarlo impresas en 3D y otros materiales como adornos para finalizar la personalización.</p> <p>Las piezas personalizadas impresas en 3D a partir de residuos se los llevará cada asistente como obsequio.</p>
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (TIC-capacidad)
Objetivos específicos	<p>Comprender el papel de la tecnología de impresión 3D y el reciclaje y las oportunidades de desarrollo universitario para mejorar la vida de las personas y el planeta.</p> <p>Manipular objetos impresos en 3D y personalizar los acabados de un objeto.</p> <p>Comprender el ciclo de vida de los productos y el papel del reciclaje en la vida cotidiana.</p>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<p>Martínez Pacheco Arquitectura</p> <p>Cementos Cruz SL</p> <p>Guillermo Naranjo Pérez, colaborador en Martinez Pacheco Arquitectura y estudiante de Arquitectura en la UPCT.</p>
Recursos materiales	Material de impresión 3D de plástico reciclado (plástico botellas, residuos, etc)
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	Se valorará que los asistentes completen su llavero personalizado. Se tendrán preparadas algunas piezas en varias etapas de completar para asistir a quienes necesiten de apoyo.
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.

<p>Accesibilidad y diseño universal</p>	<p>Se realizarán varios modelos de llaveros y formas decorativas de colores, tamaños, olores y geometrías diferentes, que permitan que todos los asistentes perciban las personalizaciones de sus piezas personales.</p> <p>Se prepararán muestras de las diferentes fases de reciclaje del plástico para que puedan tocar las etapas del material de una botella de agua (botella lista para usar, granza de botella triturada,</p> <p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
<p>Competencias (personales y profesionales)</p>	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> <li>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT5.</b> Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs14.</b> Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

<p>Nombre de la actividad</p>	<p><b>PROGRAMACIÓN MICROBIT: MÚSICA MAKER</b></p>
<p>Breve descripción</p>	<p>En esta actividad se propone una tarea colaborativa de programación de un instrumento musical haciendo uso de la tarjeta programable BBC Microbit y otros elementos sorpresas.</p> <p>BBC micro: bit es una pequeña tarjeta programable de 4x5 cm diseñada para que aprender a programar sea fácil, divertido y al alcance de todos.</p> <p>Microbit tiene un entorno de programación gráfico propio: <b>MakeCode</b> de Microsoft, un sencillo editor gráfico online muy potente y gratuito que posibilita introducirnos en el mundo de la</p>

	programación de forma intuitiva a través del lenguaje de programación visual o de bloques.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (TIC-capacidad)
Objetivos específicos	El objetivo de esta actividad es practicar el ritmo musical y, a la vez, desarrollar el pensamiento computacional. Otros de los beneficios para los estudiantes hacen referencia al aumento del nivel de motivación, lo que implica un aprendizaje más dinámico y significativo, al empleo de habilidades de comunicación, para poder explicar sus reflexiones a los compañeros del grupo, así como al desarrollo de competencias sociales o digitales, entre otras, en caso de emplear nuevas tecnologías en su resolución
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	Francisca Rosique Contreras – Profesora ETSIT  Ginés García García. Profesor Asociado ETSIT, y Profesor en IES Pedro Peñalver (El Algar)  Marta Martínez Molina – Alumna ETSIT  Ignacio Castellanos Moreno – Alumno ETSIT  Hayet Kerras – Alumna ETSIA
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ordenadores</li> <li>● Tarjetas BBC Microbit y su cableado</li> <li>● Pilas</li> <li>● Fruta</li> <li>● Otros materiales</li> </ul> <p>Presupuesto: la mayoría del material será prestado por la ETSIT, siendo tan solo necesario comprar la fruta y algunos materiales secundarios</p> <p>Presupuesto: 30€</p>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	Se espera alcanzar todos los objetivos marcados. El alumnado debe de ser capaz de trabajar de forma colaborativa durante todo el proceso, realizar las pruebas que recogen todas las competencias clave. Y... que sea divertido.
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de

	<p>discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
<p>Competencias (personales y profesionales)</p>	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> <li>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT5.</b> Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs14.</b> Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

**Un Mundo para Sentirlo: Universidad y Sociedad.**

**Descripción breve de la actividad**

Las universidades son entidades con una interacción enriquecedora con su entorno socio cultural tanto a nivel de servicios ofrecidos a la comunidad como generadores de recursos y elementos de progreso y avance socioeconómico. Es importante que el alumnado explore y tome en consideración los beneficios de la proyección social de la UMU y la UPCT sobre su área de influencia.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

<p>Nombre de la actividad</p>	<p><b>“RITMO DEL PASADO”</b></p>
<p>Breve descripción</p>	<p>Visita teatralizada al Museo de la UMU y breve charla sobre la historia de la Universidad de Murcia, sus orígenes y vicisitudes en los diferentes momentos temporales. En esta actividad dos actores debidamente caracterizados como alumno y profesor universitarios de los años 30, y utilizando el mobiliario histórico del Museo, narrarán, y harán partícipes de la historia, de forma divertida, a los participantes la creación y evolución histórica de la Universidad de Murcia.</p>

Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	1. Conocer la vinculación social existente entre las universidades del CMN y su entorno. 2. Valorar los servicios ofrecidos a la sociedad murciana desde las universidades.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Museo de la UMU.</li> <li>● Personal técnico de ADyV</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Vestuario para la actuación de la visita teatralizada.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Un Mundo para Sentirlo: Universidad y Sociedad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT9.</b> Capacidad para identificar el impacto de las universidades en las áreas de interés de la Región de Murcia.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf1.</b> Capacidad para identificar los perfiles profesionales que conectan la universidad con la sociedad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs20.</b> Habilidad para integrar aprendizajes académicos sobre historia, medioambiente y tecnología en su ambiente</li> </ul>

	<p>cotidiano.</p> <p>&gt; <b>CPs7.</b> Capacidad de analizar, identificar y recopilar información sobre entornos y productos.</p>
--	---

Nombre de la actividad	<b>“BIODIVERSIÓN”:</b>
Breve descripción	Taller de biodiversidad de la UMU: Tras la identificación de especies, propuesta de medidas de protección natural, anillado y marcado de especies animales y/o vegetales de la zona, se realiza un taller donde se ponen en común los resultados obtenidos, se muestran otros escenarios y se ponen a disposición de los sentidos, diferentes restos y muestras animales y vegetales. Posteriormente, mediante un juego, se tratan de clasificar todos estos elementos, acorde con el entorno biológico más adecuado.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	3. Analizar la influencia de las universidades públicas en áreas clave del desarrollo de la Región de Murcia (medioambiente, etc.). 4. Favorecer los diversos aspectos terapéuticos de diferentes actividades cotidianas.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acuario de la UMU.</li> <li>● Granja Docente Veterinaria.</li> <li>● Facultad de Biología.</li> <li>● Facultad de Veterinaria.</li> <li>● Personal técnico de ADyV</li> <li>● Experto en biodiversidad.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital..</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Un Mundo para Sentirlo: Universidad y Sociedad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se

	<p>dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT9.</b> Capacidad para identificar el impacto de las universidades en las áreas de interés de la Región de Murcia.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf1.</b> Capacidad para identificar los perfiles profesionales que conectan la universidad con la sociedad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs20.</b> Habilidad para integrar aprendizajes académicos sobre historia, medioambiente y tecnología en su ambiente cotidiano.</li> <li>&gt; <b>CPs7.</b> Capacidad de analizar, identificar y recopilar información sobre entornos y productos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>“BAJO EL MAR”:</b>
Breve descripción	Visita al AquariUM de la UMU con el fin de explorar las investigaciones y actuaciones desarrolladas en beneficio de la biodiversidad marina regional. Así, los participantes conocen qué hay dentro del agua de la costa de la Región de Murcia.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer la vinculación social existente entre las universidades del CMN y su entorno.</li> <li>2. Valorar los servicios ofrecidos a la sociedad murciana desde las universidades.</li> <li>3. Analizar la influencia de las universidades públicas en áreas clave del desarrollo de la Región de Murcia (medioambiente, etc.).</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acuario de la UMU.</li> <li>● Personal técnico de ADyV</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> </ul>

	> Ratios de evaluación continua individualizados.
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Un Mundo para Sentirlo: Universidad y Sociedad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<i>Competencias transversales (CT):</i> > <b>CT9.</b> Capacidad para identificar el impacto de las universidades en las áreas de interés de la Región de Murcia.  <i>Competencias profesionales (CPf):</i> > <b>CPf1.</b> Capacidad para identificar los perfiles profesionales que conectan la universidad con la sociedad.  <i>Competencias personales (CPs):</i> > <b>CPs20.</b> Habilidad para integrar aprendizajes académicos sobre historia, medioambiente y tecnología en su ambiente cotidiano. > <b>CPs7.</b> Capacidad de analizar, identificar y recopilar información sobre entornos y productos.

Nombre de la actividad	<b>ENTRE DOS AGUAS</b>
Breve descripción	Visita al parque natural de San Pedro del Pinatar donde, con un experto en biodiversidad, se profundizará en las numerosas actividades de protección e investigación del entorno medio ambiental desarrolladas desde la UMU. Se lleva a cabo un paseo por todas las zonas accesibles de las salinas en las que, con material de observación, se identifica y registra la diversidad de especies de este entorno de la región del Mar Menor.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar la influencia de las universidades públicas en áreas clave del desarrollo de la Región de Murcia (medioambiente, etc.).</li> <li>2. Favorecer los diversos aspectos terapéuticos de diferentes actividades cotidianas.</li> </ol>

Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parque Natural de San Pedro del Pinatar.</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Experto en biodiversidad.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en redes sociales por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Un Mundo para Sentirlo: Universidad y Sociedad</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma.</p> <p>En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT9.</b> Capacidad para identificar el impacto de las universidades en las áreas de interés de la Región de Murcia.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf1.</b> Capacidad para identificar los perfiles profesionales que conectan la universidad con la sociedad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs20.</b> Habilidad para integrar aprendizajes académicos sobre historia, medioambiente y tecnología en su ambiente cotidiano.</li> <li>&gt; <b>CPs7.</b> Capacidad de analizar, identificar y recopilar información sobre entornos y productos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>“CULTIVO HIDROPÓNICO EN BANDEJAS Y DOMÉSTICO”</b> <b>y “DETECTIVE DE SEMILLAS”</b>
Breve descripción	<b>“CULTIVO HIDROPÓNICO EN BANDEJAS Y DOMÉSTICO”</b> La actividad consiste en la reutilización de un elemento habitual de nuestra vida (la botella de agua) que normalmente tiramos a la basura y consideramos muy poco, pero que tiene una gran utilidad como contenedor de plantas tanto comestibles como ornamentales. A partir de una botella, con un poco de sustrato y algunas plántulas que ya han sido germinadas en un semillero, crearemos un contenedor donde cultivar nuestra planta. Ese contenedor tendrá todo lo necesario para el crecimiento de nuestra planta con los mínimos cuidados. <b>“DETECTIVE DE SEMILLAS”</b> La actividad consiste en reconocer semillas de plantas. Para ello en una placa Petri o bandeja se disponen diferentes semillas mezcladas con arena. El alumno debe buscar y encontrar todas las semillas siguiendo una guía con las características de las diferentes semillas.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	- Concienciar sobre la importancia de la reutilización de los residuos y los posibles usos que se le puedan dar para fomentar la sostenibilidad de los recursos naturales.  - Sensibilizar sobre la importancia de mantener la biodiversidad vegetal como factor de mitigación del cambio climático.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	Encarna Conesa. profesora de botánica agrícola ,jardinería y paisajismo, innovaciones en horticultura de la ETSIA.  Maria Jose Vicente. profesora de tecnología de la producción hortofrutícola y estrategias y técnicas de conservación de la biodiversidad de la ETSIA.  Jesus Ochoa. profesor de infraestructuras verdes e innovaciones en horticultura de la ETSIA.
Recursos materiales	- Botellas de plástico de agua vacías, Sustrato, Plantas.  - Lupa, placas Petri con semillas, arena y guiones
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	- La actividad consiste en la reutilización de un elemento habitual de nuestra vida (la botella de agua) que normalmente tiramos a la basura y consideramos muy poco, pero que tiene una gran utilidad como contenedor de plantas tanto comestibles como ornamentales.

	- Se debe buscar y encontrar todas las características de las diferentes semillas, siguiendo la guía.
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Se realiza en exterior por lo que no hay problemas de accesibilidad.  Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<i>Competencias transversales (CT):</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> <li>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <i>Competencias profesionales (CPf):</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT5.</b> Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <i>Competencias personales (CPs):</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs13.</b> Habilidad para desenvolverse satisfactoriamente en entornos naturales de manera autónoma.</li> </ul>

Nombre de la actividad	Descubriendo el Agua
Breve descripción	La actividad consiste en la realización de diferentes talleres relacionados con el agua dentro del marco del Museo del Agua y la Energía.  Se proponen tres talleres a realizar:  1.Taller de realidad aumentada, en el cual los participantes pueden crear un relieve en el cual se genera una lluvia virtual que

	<p>al caer va rellenando la topografía generada moviéndose el agua en tiempo real a medida que se va modificando la forma del terreno.</p> <p>2. Taller sobre presas y embalses, en el cual y mediante una maqueta interactiva los participantes conocerán como se gestiona un embalse, sus diferentes elementos constitutivos y la forma de aprovechar el agua para producir electricidad.</p> <p>3. Taller sobre aguas pluviales, en el cual los participantes aprenderán cómo se recoge el agua de lluvia en la ciudad y como se conduce hacia los colectores con el fin de llevar el agua a una depuradora para su tratamiento y de esta forma garantizar un adecuado vertido a los cauces receptores.</p>
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	<p>El objetivo de la actividad es acercar a los participantes el mundo del agua desde su presencia en la naturaleza hasta el aprovechamiento que hacemos de ella a través de las diferentes partes de su ciclo urbano.</p> <p>De esta forma se pretende que los participantes valoren más la disponibilidad del agua en nuestra sociedad y conozcan los diferentes procesos que permiten su consumo y su posterior tratamiento para devolverla en las mejores condiciones a la naturaleza.</p>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<p>Francisco Javier Pérez de la Cruz – PDI  José María Carrillo Sánchez – PDI  Nerea Burillo Vidal – Alumna Grado Ing. Civil  Javier Campuzano Córdoba – Alumno Grado Ing. Civil  Alberto Hernández Berzosa – Alumno Grado Ing. Civil  María Dolores Moreno García – Alumna Grado Ing. Civil</p>
Recursos materiales	Todos los elementos que se utilizan en los talleres pertenecen al Museo del Agua y la Energía que es un aula abierta en la cual se plantean diferentes talleres con el fin de conocer el ciclo urbano del agua y los diferentes procesos asociados con él.
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios</li> </ul>

	implicados.
Metodología para la evaluación del programa	Para la evaluación se plantea la distribución de formularios muy sencillos entre los participantes de forma que, bien de forma autónoma o bien ayudados por los miembros de la organización los participantes evalúen las diferentes propuestas en base a unos iconos e colores que permitan expresar de forma genérica la opinión de los participantes
Accesibilidad y diseño universal	<p>El Museo del Agua y la Energía se encuentra ubicado en el Campus de Alfonso XIII de la UPCT y cuenta con rampa de acceso a las instalaciones, además de una entrada de grandes dimensiones a nivel del suelo que también puede ser utilizada.</p> <p>Las actividades propuestas cuentan con un diseño que permite su adaptación para participantes de diferentes niveles educativos y además el Museo dispone de elementos táctiles de refuerzo para aquellos participantes con dificultades de percepción visual.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> <li>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CT9. Capacidad para identificar el impacto de las universidades en las áreas de interés de la Región de Murcia.</b></li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs14.</b> Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>MUNDO NAVAL</b>
Breve descripción	<p>Se realizará un taller con tres áreas de trabajo, para que los participantes, por grupos pequeños puedan rotar y conocer el mundo naval:</p> <p><b>Taller de cabullería.</b> explicación y aprendizaje de los nudos mas representativos en el mundo naval.</p> <p><b>Taller impresión 3D.</b> Procedimientos de diseño e impresión 3d de modelos de barcos.</p>

	<b>Historia naval:</b> historia breve la evolución de los buques a través de la historia.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el mundo de la Ingeniería Naval a través de diversos talleres didácticos y lúdicos.</li> <li>- Conocer la historia de Buques antiguos y emblemáticos.</li> </ul>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<p>Miguel Ángel Campos Rubio Técnico Especialista en Transporte y Mantenimiento de buques</p> <p>Jerónimo Esteve Pérez</p> <p>Carlos Arsenio Mascaraque Ramírez</p> <p>Juan José Hernández Ortega</p>
Recursos materiales	<p>Recursos necesarios para la realización de los talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bobina de driza de 3mm, para elaboración de nudos.,</li> <li>- 2 Impresoras 3D, (las proporciona la ETSINO)</li> <li>- 2 Filamento PLA 2,85mm para las impresoras 3D</li> <li>- Maquetas de buques emblemáticos</li> <li>- 1 folios, cartulinas y cartones.</li> </ul> <p>El material será proporcionado por la ETSINO</p>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p>Participación en el taller y preguntas de carácter abierto y deductivo.</p> <p>Cada participante se llevará lo realizado en el taller de nudos e Impresora 3D.</p>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>La actividad se realizará en la sala de usos múltiples en la planta baja de la ETSINO, donde se prepararán 3 talleres dividido en las temáticas antes mencionadas</p> <p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos</p>

	especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> <li>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>No me cuadra ninguna</b></li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>CPs14.</b> Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>ONDULANDO</b>
Breve descripción	Las naturaleza física están gobernada en última instancia por fenómenos ondulatorios, desde la mecánica ondulatoria de las partículas más pequeñas (física cuántica), hasta las leyes que rigen el universo a gran escala (ondas gravitacionales). Si bien una onda se define como una propagación de una perturbación de cualquier propiedad física a través del espacio y el tiempo, en nuestra escala estamos más acostumbrados al mundo material que al ondulatorio. Las ondas se muestran como entes abstractos y no tangibles. Sin embargo, muchos de los fenómenos y tecnologías de nuestra vida cotidiana, son gobernados por ondas de todo tipo: luminosas, elásticas, electromagnéticas, acústicas... En esta actividad se intentará acercar la naturaleza de las ondas a nuestros sentidos usando sencillos experimentos, que nos permitirán entender sus propiedades distintivas tales como la interferencia, la reflexión, la difracción y la refracción.
Tipo de actividad	(1) Divulgación académica (Un mundo para sentirlo: Universidad y Sociedad)
Objetivos específicos	El objetivo fundamental es dar a conocer las propiedades fundamentales y distintivas de las ondas (respecto de la materia, tales como la interferencia, la reflexión, la difracción y la refracción, o el efecto Doppler), usando diferentes experimentos que involucran ondas luminosas, acústicas y elásticas, y que permitan usar diferentes sentidos (vista, oído y tacto). Así mismo, se expondrán ejemplos prácticos que hacen uso de las ondas y sus propiedades en nuestra vida cotidiana y en diferentes técnicas y tecnologías, desde las telecomunicaciones a la ingeniería de sonido, la astrofísica o la electrónica.

<p>Recursos personales y organización implicada en el desarrollo</p>	<p>- José Luis Gómez Tornero (Profesor Catedrático de Universidad del Departamento TIC de la ETSIT -Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación- en la UPCT).</p> <p>- David Cañete Rebenaque (Profesor Titular de Universidad del Departamento TIC de la ETSIT -Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación- en la UPCT)</p> <p>- Miguel Poveda García (Doctor del Departamento TIC de la ETSIT -Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación- en la UPCT).</p> <p>- María Campo Valera (Doctora del Departamento TIC de la ETSIT -Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación- en la UPCT).</p> <p>- Alejandro Rafael Gil Martínez (Estudiante de Doctorado del Departamento TIC de la ETSIT -Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación- en la UPCT).</p> <p>- Pedro Vera Castejón (Profesor de Enseñanza Secundaria en IES Ingeniero de la Cierva en el ciclo de Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos STI, y profesor Asociado del Departamento TIC de la ETSIT en la UPCT).</p>
<p>Recursos materiales</p>	<p>- Kit de óptica y holografía.</p> <p>- Kit de acústica y sonidos.</p> <p>- Kit de vibraciones mecánicas.</p>
<p>Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad</p>	<p>Se espera alcanzar todos los objetivos marcados. El alumnado debe de ser capaz de trabajar de forma colaborativa durante todo el proceso, realizar las pruebas que recogen todas las competencias clave. Y... que sea divertido.</p>
<p>Metodología para la evaluación del programa</p>	<p>Se realizará un cuestionario al final de la actividad en el que los participantes deberán responder a una serie de preguntas para demostrar que ha asimilado los conceptos fundamentales sobre las propiedades de las ondas.</p>
<p>Accesibilidad y diseño universal</p>	<p>La génesis de esta actividad parte de la base de dar a conocer la inherentemente abstracta naturaleza de las ondas, a través de tres sentidos: la vista, el oído y el tacto. El taller está concebido para que cada participante, con cualquiera de estos sentidos, o con todos a la vez, pueda entender las diferencias fundamentales entre los fenómenos ondulatorios y los mecánicos clásicos. Por lo tanto, la actividad está diseñada para ser accesible a personas con diversidad sensorial, de forma que precisamente en el intercambio de información recibida a través de diferentes sentidos y sensibilidades, se pueda poner en común las abstractas propiedades fundamentales de las ondas.</p>
<p>Competencias (personales y profesionales)</p>	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <p>&gt; <b>CPf7.</b> Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades</p>

	<p>culturales.</p> <p>&gt; <b>CPf10.</b> Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</p> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <p>&gt; <b>CT5.</b> Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</p> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <p>&gt; <b>CPs14.</b> Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</p>
--	--

## Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal

La orientación vocacional y el desarrollo personal de los estudiantes participantes en el campus es un objetivo fundamental del Campus, ya que para fomentar la continuidad académica y, en el futuro, la empleabilidad de calidad, es importante identificar e implementar los itinerarios académicos mejor adaptados a los intereses, talentos y capacidades de cada persona. En esta línea, para orientar y dirigir a cada persona, hemos diseñado las siguientes unidades formativas:

- **TalentoSOS:** Opciones profesionales para titulados universitarios con discapacidad.
- **No te andes por las Ramas:** Itinerarios formativos y vida académica en las cinco grandes ramas de conocimiento.

**TalentoSOS: Opciones profesionales para personas tituladas universitarias con discapacidad.**

El carácter formativo de las universidades no persigue otro objetivo que la capacitación de profesionales para el futuro, de manera que la presentación de las opciones relativas al mundo laboral de las personas tituladas con alguna discapacidad es un elemento central dentro de un campus universitario. Además, este ejercicio acercará a los jóvenes a la realidad profesional, proporcionando información adecuada, veraz y real que facilitará la reflexión sobre objetivos a largo plazo asumibles por los estudiantes del Campus.

### Se pretende

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Fomentar el conocimiento de las diferentes realidades en los jóvenes con y sin discapacidad, favoreciendo su inclusión y normalización académica y social en el ámbito diuniversitario.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>“CAMPUS GOT TALENT”</b>
Breve descripción	Taller de orientación al empleo: identificación de las preferencias profesionales, análisis de las herramientas y competencias individuales, diseño de un currículum adecuado y competitivo y estrategias para la búsqueda exitosa de empleo. Cada persona tiene

	talentos, habilidades y/o pasiones que se ponen de manifiesto en el taller, utilizando cada uno de ellos como punto de partida para diseñar un posible futuro laboral.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Analizar las competencias y habilidades necesarias para alcanzar los objetivos profesionales.</li> <li>4. Valorar el autoempleo y el emprendimiento como desarrollo profesional en el actual marco socioeconómico y tecnológico.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Intérprete de Lengua de Signos Española.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales.</li> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Videos de casos de éxito de titulados universitarios con discapacidad en el mercado laboral.</li> <li>● Proyector, pantalla, altavoces y ordenador portátil.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> <li>● Material escolar y de papelería.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma.

	<p>En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo remunerado.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal eficaz.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>MI FUTURO A JUICIO</b>
Breve descripción	Taller de orientación al empleo: identificación de las preferencias profesionales, análisis de las herramientas y competencias individuales, diseño de un currículum adecuado y competitivo y estrategias para la búsqueda exitosa de empleo. Cada persona tiene talentos, habilidades y/o pasiones que se ponen de manifiesto en el taller, utilizando cada uno de ellos como punto de partida para diseñar un posible futuro laboral.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Analizar las competencias y habilidades necesarias para alcanzar los objetivos profesionales.</li> <li>4. Valorar el autoempleo y el emprendimiento como desarrollo profesional en el actual marco socioeconómico y tecnológico.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Intérprete de Lengua de Signos Española.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones</li> </ul>

	<p>orales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Videos de casos de éxito de titulados universitarios con discapacidad en el mercado laboral.</li> <li>● Proyector, pantalla, altavoces y ordenador portátil.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> <li>● Material escolar y de papelería.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo remunerado.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal</li> </ul>

	<p>eficaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>
--	---

Nombre de la actividad	<b>“EMPLEARTE”</b>
Breve descripción	Visita a inserta empleo, entidad que nace en 2009 con el firme compromiso de incluir a las personas con discapacidad en el entorno laboral. La formación y empleo de calidad con expectativas a largo plazo, y el apoyo a la autonomía personal son las máximas de esta entidad sin ánimo de lucro que prosigue con la filosofía de la Fundación ONCE basada en el apoyo a un colectivo en riesgo de exclusión social al que ha conseguido abrir las puertas de un futuro prometedor.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Exponer distintas alternativas de trabajo remunerado para personas con y sin discapacidad.</li> <li>4. Analizar las competencias y habilidades necesarias para alcanzar los objetivos profesionales.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico del Centro de Inserta Empleo.</li> <li>● Profesionales con discapacidad en activo en el mundo laboral.</li> <li>● Intérprete de Lengua de Signos Española.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales.</li> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Videos de casos de éxito de titulados universitarios con discapacidad en el mercado laboral.</li> <li>● Proyector, pantalla, altavoces y ordenador portátil.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> <li>● Material escolar y de papelería.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por</li> </ul>

	<p>participante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo remunerado.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal eficaz.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>“SALVA2”</b>
Breve descripción	Visita Servicio de emergencias del 112, un centro inclusivo donde podrán ver el funcionamiento del mismo, ver como trabajan los profesionales del servicio y ver las funciones y responsabilidades del personal con discapacidad.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).

Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Analizar las competencias y habilidades necesarias para alcanzar los objetivos profesionales.</li> <li>4. Conocer la realidad de diversos profesionales con discapacidad.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico del Servicio de emergencias del 112.</li> <li>● Profesionales con discapacidad en activo en el mundo laboral.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos, trípticos y material informativo.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo remunerado.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal eficaz.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>
--	--

Nombre de la actividad	<b>“BALNEA”</b>
Breve descripción	Baños en el balneario de Archena. Los participantes pasarán la mañana disfrutando de las instalaciones que nos facilita el Balneario, además de visitar los diferentes puestos de trabajo que allí se desempeñan para poder descubrir nuevas oportunidades de empleo para un futuro.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Analizar las competencias y habilidades necesarias para alcanzar los objetivos profesionales.</li> <li>4. Conocer la realidad de diversos profesionales con discapacidad.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico del Balneario de Archena.</li> <li>● Profesionales con discapacidad en activo en el mundo laboral.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trípticos, folletos y material informativo.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general,</p>

	aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo remunerado.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal eficaz.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>“EL ESPEJO PROFESIONAL”</b>
Breve descripción	Panel de experiencias con titulados universitarios con discapacidad que traerán a este foro la realidad de su ejercicio profesional, las barreras a superar, y ayudarán a desvelar los mecanismos de apoyo, recursos y otras herramientas necesarias para introducirse y establecerse en el mercado laboral en la situación actual. La presencia de profesionales con características parecidas permite conocer e imaginar, de manera muy vívida, cómo podría ser el futuro laboral de los participantes del Campus.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (TalentoSOS).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar una aproximación al mundo profesional y del empleo.</li> <li>2. Asesorar y orientar a los estudiantes sobre su posible futuro profesional.</li> <li>3. Exponer distintas alternativas de trabajo remunerado para personas con y sin discapacidad.</li> <li>4. Conocer la realidad de diversos profesionales con discapacidad.</li> <li>5. Valorar el autoempleo y el emprendimiento como desarrollo</li> </ol>

	profesional en el actual marco socioeconómico y tecnológico.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Profesionales con discapacidad en activo en el mundo laboral.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales.</li> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y digital.</li> <li>● Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Videos de casos de éxito de titulados universitarios con discapacidad en el mercado laboral.</li> <li>● Proyector, pantalla, altavoces y ordenador portátil.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> <li>● Material escolar y de papelería.</li> <li>● Fichas de trabajo en formato papel y digital.</li> <li>● Notas adhesivas de diferentes colores.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión previo y posterior a cada debate. Calidad de las intervenciones.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de actividades propuestas completadas por participante.</li> <li>&gt; Ratio de participaciones en los debates.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en las redes sociales del Campus Inclusivo por participante.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>TalentoSOS</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT7. Ser capaz de analizar críticamente la realidad social de las personas con discapacidad en materia de empleo</li> </ul>

	<p>remunerado.</p> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de identificar los principales sectores profesionales para personas con discapacidad en la actualidad.</li> <li>&gt; CPf11. Desarrollar habilidades de gestión relacionadas con el autoempleo y el emprendimiento.</li> <li>&gt; CPf12. Capacidad para elaborar un currículum personal eficaz.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs21. Conocer los recursos personales (fortalezas, posibles mejoras, habilidades, talentos y creatividad) para enfrentarse al acceso al empleo en el futuro.</li> </ul>
--	--

**No te andes por las Ramas: Itinerarios formativos y vida académica en las cinco grandes ramas de conocimiento.**

Nombre de la actividad	<b>“RAMA A RAMA 1”</b>
Breve descripción	Charla informativa sobre la Biblioteca y las Titulaciones de la Universidad de Murcia a cargo de técnicos del Servicio de Información Universitario (SIU), donde se ofrecen recursos para obtener información sobre el catálogo de titulaciones de la UMU en sus cinco ramas: Ciencias Sociales y Jurídicas, Arte y Humanidades, Ciencias y Ciencias de la Salud.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poner a disposición de los participantes recursos para conocer la oferta de programas de Grado, Máster y Doctorado Universitario, así como de Estudios Propios de la UMU y la UPCT.</li> <li>2. Ofrecer información de utilidad a los participantes en cuanto a los procesos de acceso, preinscripción y matrícula definidos para dichos programas universitarios.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico de SIU.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y/o digital.</li> <li>● Materiales de papelería.</li> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales. o Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Pantalla de televisión.</li> <li>● Mesa de exposición.</li> <li>● Material científico e investigador.</li> <li>● Material reciclado y reciclable.</li> <li>● Materiales clínicos veterinarios.</li> </ul>
Evaluación del	<i>Indicadores cualitativos:</i>

desarrollo y los resultados de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT8. Ser capaz de conectar los objetivos del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites con el propio itinerario personal y profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf9. Ser capaz de diseñar la propia trayectoria académica y profesional.</li> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs10. Capacidad para identificar los itinerarios formativos relevantes para su vida.</li> <li>&gt; CPs11. Ser capaz de reconocer las propias potencialidades personales orientadas a la selección de los futuros estudios universitarios.</li> <li>&gt; CPs16. Tener habilidad para conectar con el grupo de participantes de ediciones anteriores del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites.</li> <li>&gt; CPs12. Capacidad para la autocrítica constructiva, a través</li> </ul>

	del análisis del propio discurso.
--	-----------------------------------

Nombre de la actividad	<b>“RAMA A RAMA 2: INGENIERÍA, ARQUITECTURA, ADE Y TURISMO”</b>
Breve descripción	El objetivo de esta actividad es el dar a conocer a los jóvenes la oferta académica, procedimiento de ingreso, sistema de estructuración de créditos, prácticas en empresas, etc., así como la amplia oferta de servicios disponibles en la UPCT.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poner a disposición de los participantes recursos para conocer la oferta de programas de Grado, Máster y Doctorado Universitario, así como de Estudios Propios de la UMU y la UPCT.</li> <li>2. Ofrecer información de utilidad a los participantes en cuanto a los procesos de acceso, preinscripción y matrícula definidos para dichos programas universitarios.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV y Unidad de Apoyo a la Discapacidad UPCT.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y/o digital.</li> <li>● Materiales de papelería.</li> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales. o Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Pantalla de televisión.</li> <li>● Mesa de exposición.</li> <li>● Material científico e investigador.</li> <li>● Material reciclado y reciclable.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera

evaluación del programa	cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT8. Ser capaz de conectar los objetivos del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites con el propio itinerario personal y profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf9. Ser capaz de diseñar la propia trayectoria académica y profesional.</li> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs10. Capacidad para identificar los itinerarios formativos relevantes para su vida.</li> <li>&gt; CPs11. Ser capaz de reconocer las propias potencialidades personales orientadas a la selección de los futuros estudios universitarios.</li> <li>&gt; CPs16. Tener habilidad para conectar con el grupo de participantes de ediciones anteriores del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites.</li> <li>&gt; CPs12. Capacidad para la autocrítica constructiva, a través del análisis del propio discurso.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>“MÁS QUE GOOGLE”</b>
Breve descripción	Recorrido y presentación de las herramientas de la <i>website</i> de la UMU para poner en contacto a los participantes con los procesos online de búsqueda de información y realización de trámites administrativos en los procesos de acceso, preinscripción y matrícula definidos para dichos programas universitarios. En la actualidad, el conocimiento y manejo de estas herramientas es esencial para garantizar el mejor desenvolvimiento de personas con necesidades específicas.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal ( <i>No te andes por las Ramas</i> ).

Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ofrecer información de utilidad a los participantes en cuanto a los procesos de acceso, preinscripción y matrícula definidos para dichos programas universitarios.</li> <li>2. Ofrecerles información y recursos para su desenvolvimiento en otros aspectos de la vida académica, deportiva, cultural y comunitaria.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV</li> <li>● Personal técnico de SIU.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y/o digital.</li> <li>● Materiales de papelería.</li> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales. o Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Pantalla de televisión.</li> <li>● Mesa de exposición.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p>

(personales y profesionales)	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT8. Ser capaz de conectar los objetivos del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites con el propio itinerario personal y profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf9. Ser capaz de diseñar la propia trayectoria académica y profesional.</li> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs10. Capacidad para identificar los itinerarios formativos relevantes para su vida.</li> <li>&gt; CPs11. Ser capaz de reconocer las propias potencialidades personales orientadas a la selección de los futuros estudios universitarios.</li> <li>&gt; CPs16. Tener habilidad para conectar con el grupo de participantes de ediciones anteriores del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites.</li> <li>&gt; CPs12. Capacidad para la autocrítica constructiva, a través del análisis del propio discurso.</li> </ul>
------------------------------	---

Nombre de la actividad	<b>“CIENCIA-CON-CIENCIA”</b>
Breve descripción	Taller de Ciencia e Investigación Aplicada: Realización de un taller de Ciencia e Investigación Aplicada con experiencias y actividades diseñadas para fomentar el interés de los participantes por la investigación, el conocimiento científico y tecnológico como elementos esenciales en toda institución superior. Conocer cómo funcionan los fluidos, los diferentes productos químicos, las leyes de la física, etc. con experimentos sencillos, cotidianos y muy divertidos para los participantes.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poner a disposición de los participantes recursos para conocer la oferta de programas de Grado, Máster y Doctorado Universitario, así como de Estudios Propios de la UMU y la UPCT.</li> <li>2. Fomentar el autoconocimiento de los participantes, hacerles reflexionar sobre lo que quieren hacer en el futuro, para determinar qué estudios u ocupaciones pueden proporcionarles una mayor satisfacción y orientarles en su proyecto formativo.</li> <li>3. Fomentar las habilidades cognitivas, plásticas y psicomotrices del alumno.</li> <li>4. Ofrecerles información y recursos para su desenvolvimiento en otros aspectos de la vida académica, deportiva, cultural y comunitaria.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal de la Unidad de Cultura Científica de la Universidad de Murcia.</li> <li>● Personal de la Universidad de Murcia que coordina al alumnado de secundaria</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes</li> </ul>

	<p>talleres a realizar, en formato papel y/o digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales de papelería.</li> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales. o Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Pantalla de televisión.</li> <li>● Mesa de exposición.</li> <li>● Material científico e investigador.</li> <li>● Material reciclado y reciclable.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT8. Ser capaz de conectar los objetivos del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites con el propio itinerario personal y profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf9. Ser capaz de diseñar la propia trayectoria académica y profesional.</li> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul>

	<p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs10. Capacidad para identificar los itinerarios formativos relevantes para su vida.</li> <li>&gt; CPs11. Ser capaz de reconocer las propias potencialidades personales orientadas a la selección de los futuros estudios universitarios.</li> <li>&gt; CPs16. Tener habilidad para conectar con el grupo de participantes de ediciones anteriores del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites.</li> <li>&gt; CPs12. Capacidad para la autocrítica constructiva, a través del análisis del propio discurso.</li> </ul>
--	---

Nombre de la actividad	<b>“MEETING POINT”</b>
Breve descripción	Experiencia con alumnado con discapacidad: A través del encuentro con alumnado, participante en el Campus Inclusivo en sus ediciones de 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 y 2018 que durante los años académicos 2014/15, 2015/16, 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019 que han cursado 1º, 2º o 3º curso en alguna de las titulaciones de en las universidades públicas murcianas, se expondrán experiencias cotidianas vividas tanto en el Campus Inclusivo como en la vida académica en nuestra universidad. Se fomentarán dinámicas grupales de manera que los alumnos veteranos aporten testimonios e información de utilidad sobre otros aspectos de la vida académica (alojamientos, transporte, comedores, actividades deportivas y/o culturales, asociaciones universitarias, fiestas universitarias, etc.).
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poner a los participantes del Campus Inclusivo 2019 con los egresados de los Campus Inclusivos 2014, 2015, 2016, 2017 y 2018 (participantes de las ediciones anteriores y posteriormente estudiantes de primer y segundo curso en la UMU), para que puedan familiarizarse con el proceso de adaptación a ambas experiencias y disponer de compañeros/as de referencia en nuestra universidad.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Grupo de alumnos/as de las ediciones de Campus Inclusivo 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 y 2018 que cursan estudios en las universidades públicas murcianas.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales didácticos y fichas de trabajo para los diferentes talleres a realizar, en formato papel y/o digital.</li> <li>● Materiales de papelería.</li> <li>● Proyector y pantalla como apoyo a las presentaciones orales. o Dispositivos portátiles informáticos.</li> <li>● Pantalla de televisión.</li> <li>● Mesa de exposición.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul>

	<p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>No te andes por las ramas</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT8. Ser capaz de conectar los objetivos del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites con el propio itinerario personal y profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf9. Ser capaz de diseñar la propia trayectoria académica y profesional.</li> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs10. Capacidad para identificar los itinerarios formativos relevantes para su vida.</li> <li>&gt; CPs11. Ser capaz de reconocer las propias potencialidades personales orientadas a la selección de los futuros estudios universitarios.</li> <li>&gt; CPs16. Tener habilidad para conectar con el grupo de participantes de ediciones anteriores del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites.</li> <li>&gt; CPs12. Capacidad para la autocrítica constructiva, a través del análisis del propio discurso.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>Economía circular: Upcycling textil</b>
Breve descripción	Charla sobre economía circular y solidaria en el ámbito de la moda y el textil y, posterior taller de transformación textil donde podremos poner en práctica nuestra creatividad realizando un nuevo artículo obtenido de una prenda vaquera en desuso.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dar a conocer conceptos básicos de la economía circular y solidaria en torno al textil.</li> <li>2. Informar las posibilidades que tenemos a nuestro alcance para ser más sostenibles.</li> <li>3. Desarrollar la creatividad creando productos upcycled (poniendo en valor prendas vaqueras en desuso).</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imparte el Taller: Inmaculada Martínez Murcia. Monitora de Talleres en Asociación Proyecto Abraham.</li> <li>● Voluntarios UPCT.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ordenador y proyector. Altavoces.</li> <li>● 10 Mesas y sillas para trabajar las manualidades.</li> <li>● Pistolas de silicona, aproximadamente 1 por cada 4 personas.</li> <li>● Telas vaqueras, sobrantes de patronaje,...ropas recogidas en los contenedores de la Asociación.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	Durante la clase se irá preguntando para fomentar la participación y asegurarnos de que se van adquiriendo las informaciones y conocimientos. Además, al final de clase se presentarán las tareas realizadas.

Accesibilidad y diseño universal	Las actividades que necesitan de la participación activa de grupos se harán dividiendo la clase en grupos diversos en los que se fomente el trabajo en equipo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT5. Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>RISAS &amp; WIFI</b>
Breve descripción	Potenciar la conciencia corporal para que las emociones fluyan libremente. Se realizará a través del juego y diferentes dinámicas con el fin fomentar el buen humor, haciéndoles conscientes del momento presente, y los beneficios de la risa, tanto a nivel personal, como social.
Tipo de actividad	(2) Actividades de orientación vocacional y desarrollo personal (No te andes por las Ramas).
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mejorar el conocimiento de uno mismo.</li> <li>2. Tomar conciencia de la imagen que tenemos de nosotros mismos y de la imagen que proyectamos en los demás.</li> <li>3. Identificar nuestras características mas saludables.</li> <li>4. Valorar y respetar al resto de compañeros a través de la empatía.</li> <li>5. Favorecer la confianza y el bienestar emocional a través de crear un ambiente en el aula distendido.</li> <li>6. Mejorar el estado de ánimo.</li> <li>7. Descubrir la importancia de las emociones y los sentimientos.</li> <li>8. Expresar emociones.</li> <li>9. Cultivar la risa.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Carolina Fenoll Campillo.</b> Licenciada en Psicología.</li> <li>● <b>Vanessa Rodríguez Pérez.</b> Licenciada en Psicología.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Recursos Técnicos: Ordenador y proyector</li> <li>● Folios, lápices colores</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presupuesto aproximado: 20 euros</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de información y recursos de utilidad ofrecida para los participantes (páginas web, enlaces de interés, referencias bibliográficas y herramientas para la autoayuda).</li> <li>&gt; Ratio de consultas individualizadas atendidas por parte del personal técnico y de orientación.</li> <li>&gt; Número de participantes con los que cada alumno ha interactuado en el encuentro y media de tiempo invertido por cada uno en compartir sus experiencias con los otros.</li> <li>&gt; Ratio de intervenciones y participación en los experimentos científicos planteados.</li> <li>&gt; Ratio de interacciones con el personal de los servicios implicados.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	Se evaluará de forma práctica y amena, la internalización de los ejercicios y la participación e interés de los alumnos
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT4. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf 15. Ser capaz de relajarse adecuadamente tras largas sesiones de trabajo y/o actividad.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> </ul>

## Actividades culturales, deportivas y de ocio

La transversalidad de la formación universitaria es posiblemente una de sus señas de identidad más

específicas. La configuración de valores y actitudes hacia la cultura, las artes, el ocio saludable, etc., son elementos imprescindibles en la formación profesional y humana de la universidad del siglo XXI. Atendiendo a ello, las unidades didácticas que hemos configurado son las siguientes:

- **IntegrARTE:** Creatividad y diversidad.
- **Sport Challenge:** Deporte adaptado.
- **Cool-tura:** Patrimonio histórico y cultural accesible.
- **¿Nos damos una vuelta?:** Turismo y ocio adaptado en la Región de Murcia.
- **Campus After Hours:** Actividades de ocio al final del día, destinadas a mejorar la cohesión del grupo.

□ **IntegrARTE: Creatividad y diversidad**

**Descripción breve de la actividad**

Se pretende mostrar a los participantes cómo la diversidad de opciones socioculturales que se ofrecen en la Universidad de Murcia fomenta, entre otras variables, el desarrollo de la creatividad, el crecimiento personal, la mejora de habilidades artísticas o el disfrute del ocio saludable.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Fomentar el conocimiento de las diferentes realidades en los jóvenes con y sin discapacidad, favoreciendo su inclusión y normalización académica y social en el ámbito universitario.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>“3, 2, 1...IMPRO”:</b>
Breve descripción	Taller de Improvisación Teatral, Autoestima, Habilidades Sociales y Comunicación Interpersonal, en el que se desarrollarán, a través de la riqueza de la improvisación teatral, herramientas de interacción interpersonal, se trabajará con variables como el autoconocimiento o el potencial individual de cada estudiante, y se fomentará el intercambio social como estrategia para mejorar la participación.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover la participación en actividades socioculturales como complemento a la formación académica universitaria.</li> <li>2. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>3. Desarrollar las habilidades sociales individuales de los estudiantes del Campus.</li> <li>4. Mejorar la confianza, autonomía e independencia de las personas con discapacidad.</li> </ol>
Recursos personales y	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Actores del grupo teatral IMPROVIVENCIA.</li> </ul>

organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Atrezzo para la actividad teatral.</li> <li>● Vestuario para el actor de la visita teatralizada.</li> <li>● Materiales fungibles para las actividades artísticas (cartulinas, papel continuo, rotuladores, pinturas, telas, tijeras, etc.)</li> <li>● Dispositivos multimedia (tabletas, móviles).</li> <li>● Equipos de grabación, sonido y micros.</li> <li>● Revistas, enciclopedias, libros de arte, etc.</li> <li>● Técnico de sonido y micrófonos.</li> <li>● Polvos de color.</li> <li>● Ropa blanca y abanicos de gasa.</li> <li>● Ceras de humo de color.</li> <li>● Música en directo (Violín y guitarra).</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión post actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad al finalizar la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones.</li> <li>&gt; Número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número y tipo de creaciones desarrolladas de manera grupal e individual.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>IntegrARTE</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT5. Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p>

	<p>&gt; CPf13. Capacidad para identificar las fortalezas profesionales resultantes del manejo adecuado de las herramientas interpersonales.</p> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <p>CPs9. Ser capaz de utilizar las habilidades sociales adecuadamente en entornos no académicos.</p> <p>CPs15. Habilidad para utilizar de manera efectiva las herramientas comunicativas en entornos formales e informales.</p> <p>CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</p> <p>CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</p>
--	--

Nombre de la actividad	<b>“LA VIÑETA INCLUSIVA”</b>
Breve descripción	Taller de Cómic: Sesión grupal de exposición de artistas murcianos del cómic (entre los que destaca el famoso dibujante murciano Juan Álvarez). Diseño y creación de un cómic de historia de vida personal, fantástico o de acción que tome como protagonista a alguien con discapacidad en el ambiente universitario. Las obras realizadas se expondrán digitalmente en espacios virtuales online.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover la participación en actividades socioculturales como complemento a la formación académica universitaria.</li> <li>2. Diversificar el abanico de opciones extraacadémicas para estudiantes universitarios con discapacidad.</li> <li>3. Desarrollar la creatividad y las habilidades artísticas en los estudiantes preuniversitarios.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dibujante profesional: Juan Álvarez Moltanván..</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales fungibles para las actividades artísticas (cartulinas, papel continuo, rotuladores, pinturas, telas, tijeras, etc.)</li> <li>● Dispositivos multimedia (tabletas, móviles).</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión post actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad al finalizar la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones.</li> <li>&gt; Número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número y tipo de creaciones desarrolladas de manera grupal e individual.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>

Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>IntegrARTE</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT5. Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf13. Capacidad para identificar las fortalezas profesionales resultantes del manejo adecuado de las herramientas interpersonales.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs9. Ser capaz de utilizar las habilidades sociales adecuadamente en entornos no académicos.</li> <li>&gt; CPs15. Habilidad para utilizar de manera efectiva las herramientas comunicativas en entornos formales e informales.</li> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>DINAMIZADOS</b>
Breve descripción	En esta actividad se realizarán diversas dinámicas de grupo que, mediante juegos y debates se promoverá el desarrollo del liderazgo, rasgos de personalidad dentro de un grupo y la cohesión entre los compañeros.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover la participación en actividades socioculturales como complemento a la formación académica universitaria.</li> <li>2. Diversificar el abanico de opciones extraacadémicas para estudiantes universitarios con discapacidad.</li> <li>3. Desarrollar la creatividad y las habilidades artísticas en los estudiantes preuniversitarios.</li> </ol>

Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Beatriz Hernández Díez.</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales fungibles para las actividades artísticas (cartulinas, papel continuo, rotuladores, pinturas, telas, tijeras, etc.)</li> <li>● Dispositivos multimedia (tabletas, móviles).</li> <li>● Cartas de juego DIXIT</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión post actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad al finalizar la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones.</li> <li>&gt; Número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número y tipo de creaciones desarrolladas de manera grupal e individual.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>IntegrARTE</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT5. Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf13. Capacidad para identificar las fortalezas profesionales resultantes del manejo adecuado de las herramientas interpersonales.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs9. Ser capaz de utilizar las habilidades sociales adecuadamente en entornos no académicos.</li> <li>&gt; CPs15. Habilidad para utilizar de manera efectiva las</li> </ul>

	<p>herramientas comunicativas en entornos formales e informales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul>
--	---

Nombre de la actividad	<b>BATUKADA INCLUSIVA CON RITMO</b>
Breve descripción	Taller de batucada, los participantes aprenderán sobre el ritmo brasileño de influencia africana, interpretándose en grupo y disfrutando de la creación artística de la música.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover la participación en actividades socioculturales como complemento a la formación académica universitaria.</li> <li>2. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>3. Desarrollar las habilidades sociales individuales de los estudiantes del Campus.</li> <li>4. Mejorar la confianza, autonomía e independencia de las personas con discapacidad.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Músicos profesionales con experiencia en música inclusiva</li> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Instalaciones del Colegio Mayor Azarbe.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material musical proporcionado por el organizador.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión post actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad al finalizar la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones.</li> <li>&gt; Número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número y tipo de creaciones desarrolladas de manera grupal e individual.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de

universal	<p><i>IntegrARTE</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT5. Ser capaz de generalizar las experiencias y aprendizajes sociales del Campus a aspectos de la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf13. Capacidad para identificar las fortalezas profesionales resultantes del manejo adecuado de las herramientas interpersonales.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs9. Ser capaz de utilizar las habilidades sociales adecuadamente en entornos no académicos.</li> <li>&gt; CPs15. Habilidad para utilizar de manera efectiva las herramientas comunicativas en entornos formales e informales.</li> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul>

Nombre de la actividad	MOVIMIENTO Y SONIDO
Breve descripción	<p>No se sabe a ciencia cierta cuando aparecieron los primeros cuencos cantores o tibetanos, se supone que son de hace 5000 años atrás. Se hicieron a mano en distintas regiones del Himalaya y están hechos de una aleación de entre 5 a 9 metales.</p> <p>Los cuencos tibetanos son únicos por su sonido, por sus fundamentales, por la riqueza de sus tonos armónicos y por los efectos que producen a nivel físico, emocional, mental y energético.</p> <p>Escuchar sus sonidos y sus frecuencias nos ayuda, entre otras cosas, a relajarnos, a equilibrar nuestra emoción, a liberarnos de miedos y pensamientos que nos condicionan y limitan, a aumentar nuestra creatividad y a equilibrar los hemisferios cerebrales.</p> <p>Los antiguos maestros taoístas desarrollaron en la Antigua China, hace aproximadamente 5.500 años A.C. una forma de vida que tiene como objetivo el cultivo de la salud, la longevidad y la paz espiritual. El Tai Chi Chi Kung es una práctica basada en dicha forma de vida que tiene como base, entre otras cosas, la Medicina Tradicional China, la Ley del Yin y del Yang y la teoría de los cinco elementos.</p>

	<p>Es un arte holístico ya que no solo atiende a los aspectos físicos de la persona sino también a los aspectos emocionales, mentales y espirituales. Está reconocido por la Organización Mundial de la Salud. Lo pueden realizar todas las personas independientemente de su edad y de su condición física.</p> <p>Entre todos sus beneficios podemos recalcar que reorganiza nuestra energía, calma la mente, alivia los dolores de cabeza, de espalda y dolores musculares, reduce el insomnio, fortalece brazos y piernas, desbloquea articulaciones, reduce el riesgo de caídas y lesiones, mejora el sistema respiratorio, inmunológico y cardiovascular y equilibra las emociones.</p>
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprender e internalizar una serie de movimientos corporales, suaves, armónicos y fáciles de hacer que,</li> <li>2. de la respiración y del sonido de los cuencos, ayuden a los participantes a relajarse, equilibrarse o incluso fortalecerse físicamente.</li> <li>3. Tomar contacto con diferentes tipos de cuencos tibetanos, campanas, tongue drum para experimentar con los sonidos, las frecuencias y las melodías.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. José Ginés Madrid, terapeuta holístico vibracional.</li> <li>2. Laura Bas Vázquez, profesora de Tai Chi Chi Kung Terapéutico.</li> </ol>
Recursos materiales	Los materiales los llevarán los monitores que darán la actividad.
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en cada actividad.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	Se evaluará de forma práctica y amena, la internalización de los movimientos y la participación e interés de los alumnos.
Accesibilidad y diseño	Todas las instalaciones y materiales se han estudiado previamente

universal	para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT3. Ser capaz de conectar correctamente el impacto de la cultura en la realidad social actual.</li> <li>&gt; CT4. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> <li>&gt; CPf 15. Ser capaz de relajarse adecuadamente tras largas sesiones de trabajo y/o actividad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> </ul>

Nombre de la actividad	TALLER CREATIVO "TODO EL MUNDO QUIERE/ PUEDE SER CREATIVO"
Breve descripción	<p>El arte contemporáneo permite manifestar ideas, pensamientos y emociones teniendo la capacidad de transmitirlos a otros, convirtiéndose así en un medio de comunicación, entendimiento y expresión. Este instrumento puede ayudar a gestionar las dificultades de diversos colectivos, ya que, facilita la elaboración de objetos que permiten representar conceptos imaginarios y abstractos del sujeto. La mediación artística, como parte del Arteterapia, es una herramienta innovadora que puede favorecer el bienestar personal y la inclusión social del individuo, tomando el arte como vehículo para elaborar una identidad segura.</p> <p>Se trata de un taller de experimentación creativa donde se llevarán a cabo producciones artísticas que proporcionen nuevos métodos de comunicación, para mejorar y explorar bienestar físico, mental y emocional mediante el proceso creativo. En él deben coexistir dinamizador y grupo, dentro de un encuadre que contenga y proporcione al usuario un espacio donde sentirse en confianza para expresar lo que necesite o decida en cada momento.</p>
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE

Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acoger y acompañar creando un espacio de confianza nuevo.</li> <li>2. Perder el miedo a experimentar.</li> <li>3. Ampliar el mundo emocional.</li> <li>4. Encontrar nuevos modos de expresión.</li> <li>5. Definir y defender sus gustos propios.</li> <li>6. Crear nuevas formas de relacionarse con otros.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Apoyo de los voluntarios UPCT</li> </ul>
Recursos materiales	<p>Al tratarse de la realización de diversos objetos artísticos se necesitarán materiales plásticos variados para aproximadamente 20 personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lápices de colores.</li> <li>● Rotuladores.</li> <li>● Distintos tipos de papel (cartulinas, folios de colores...)</li> <li>● Tijeras.</li> <li>● Pegamento y silicona.</li> <li>● Tempera de al menos 5 colores.</li> <li>● Pinceles.</li> <li>● Vasos y platos de plástico.</li> <li>● Lanas e hilos.</li> <li>● Elementos de reciclaje (tubos de papel, tapones, botones...)</li> </ul> <p>Presupuesto aproximado de 100 euros.</p>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en cada actividad.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>Se trata de un taller vivencial cuya evaluación se llevará a cabo a través de la observación durante el proceso por parte del dinamizador y a través de la visión individual de los participantes en el tiempo de palabra.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>La obra artística será personal y propiedad del creador. Se adaptarán los materiales y los espacios a las necesidades de cada uno de los usuarios con el fin de crear un espacio seguro y de sostén donde poder crear y experimentar desde la creatividad.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT4. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul>

	<p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> </ul>
--	--

**Sport Challenge: Deporte adaptado**

**Descripción breve de la actividad**

La incorporación de la diversidad a la práctica deportiva y/o actividad física supone, no sólo disfrutar de un elemento esencial de calidad de vida y hábito saludable, sino también el responder al principio de la inserción social y la normalización. El deporte adaptado, así mismo, es un elemento facilitador de la rehabilitación, la autonomía personal, la supresión de barreras arquitectónicas, psicológicas y sociales, así como un excelente impulsor del afán de superación personal. En este bloque de actividades, se pretende que los alumnos exploren distintos niveles de integración a la hora de realizar actividades físico-deportivas; deportes exclusivamente para personas con discapacidad, deportes convencionales con secciones de deportes adaptados y deportes para todos (personas con y sin discapacidad a un tiempo), así como otros aspectos determinantes de este ámbito, como pueden ser las categorías que permiten una competencia deportiva adaptada.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Fomentar el conocimiento de las diferentes realidades en los jóvenes con y sin discapacidad, favoreciendo su inclusión y normalización académica y social en el ámbito universitario.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>“SENTIDO NÁUTICO”</b>
Breve descripción	Charla sobre vela adaptada en las inmediaciones del Mar Menor desarrollada por profesionales del deporte acuático y por deportista de competición con discapacidad. Posteriormente se realizará una salida al mar en varios veleros adaptados, realizando una pequeña regata competitiva entre ellos. En el caso de que alguna persona participante decida no realizar la actividad, está prevista una visita modernista por enclaves relevantes de la zona.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer diferentes deportes adaptados y vivenciar situaciones lúdicas y deportivas desde la perspectiva de las personas con discapacidad.</li> <li>2. Valorar las capacidades personales y fomentar el autoconocimiento y la motivación personal.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Establecer relaciones interpersonales basadas en valores de cooperación, ayuda, respeto e igualdad, en un contexto de actividad física.</li> <li>4. Conocer las posibilidades de cada uno de los participantes en los juegos y deportes planteados y de este modo poder adaptar la programación a las necesidades de los mismos.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico de la Federación de deporte adaptado de Murcia.</li> <li>● Personal especializado de la Facultad de Ciencias del Deporte de San Javier.</li> <li>● Personal técnico del Centro de Deportes Acuáticos.</li> <li>● Deportista profesional vela adaptada.</li> <li>● Personal de apoyo para navegación adaptada.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material deportivo e instalaciones deportivas adaptadas.</li> <li>● Tándems.</li> <li>● Material y fichas para la realización de los juegos propuestos</li> <li>● Equipos e instalaciones del Centro de Deportes Acuáticos.</li> <li>● Equipamiento náutico y de navegación.</li> <li>● Equipos de buceo y piscina universitaria.</li> <li>● Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos y navegación</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones y número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número de adaptaciones realizadas con éxito para la realización de las actividades por los participantes.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Sport Challenge</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>

Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT2. Ser capaz de identificar los diferentes adaptados y su práctica.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf8. Ser capaz de identificar los diferentes roles profesionales derivados de la práctica deportiva.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs5. Capacidad para identificar las posibilidades personales.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul>
---	---

Nombre de la actividad	<b>UMU GYMkana- AZARBE GYMkana</b>
Breve descripción	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Actividad por equipos en la que los participantes del campus pueden divertirse mientras generan aprendizaje sobre el trabajo cooperativo dirigido a una meta común. Durante las diferentes pruebas se pondrán a prueba sus destrezas físicas, psíquicas y sociales, de manera accesible y supervisada.</li> </ul>
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. IntegrARTE
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer diferentes deportes adaptados y vivenciar situaciones lúdicas y deportivas desde la perspectiva de las personas con discapacidad.</li> <li>2. Valorar las capacidades personales y fomentar el autoconocimiento y la motivación personal.</li> <li>3. Establecer relaciones interpersonales basadas en valores de cooperación, ayuda, respeto e igualdad, en un contexto de actividad física.</li> <li>4. Conocer las posibilidades de cada uno de los participantes en los juegos y deportes planteados y de este modo poder adaptar la programación a las necesidades de los mismos.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Personal técnico de la Federación de deporte adaptado de Murcia.</li> <li>● Intérprete de Lengua de Signos Española (ILSE) y dactilografía.</li> <li>● Personal técnico del Centro de Deportes Acuáticos.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material deportivo e instalaciones deportivas adaptadas.</li> <li>● Material y fichas para la realización de los juegos propuestos</li> <li>● Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos y navegación</li> </ul>

Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en las sesiones y número de actividades realizadas.</li> <li>&gt; Número de adaptaciones realizadas con éxito para la realización de las actividades por los participantes.</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Sport Challenge</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><b>Competencias transversales (CT):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT2. Ser capaz de identificar los diferentes adaptados y su práctica.</li> </ul> <p><b>Competencias profesionales (CPf):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf8. Ser capaz de identificar los diferentes roles profesionales derivados de la práctica deportiva.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Competencias personales (CPs):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs5. Capacidad para identificar las posibilidades personales.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs1. Capacidad para expresar adecuadamente expresiones y sentimientos.</li> <li>&gt; CPs2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul>

**Cool-tura: Patrimonio histórico y cultural de la Región de Murcia**

**Descripción breve de la actividad**

El entorno sociocultural determina enormemente los niveles de influencia mutua con la Universidad.

El presente bloque de actividades persigue mostrar a los participantes en el campus la riqueza del patrimonio histórico-cultural de la Región de Murcia, así como la participación y el compromiso de la Universidad de Murcia y la Universidad Politécnica de Cartagena en su accesibilidad y desarrollo.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Valorar y potenciar el desarrollo de entornos inclusivos en las universidades participantes, con especial atención a la accesibilidad cognitiva y digital de instalaciones y espacios de uso común.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>Secretos de Murcia</b>
Breve descripción	Visita guiada a la Catedral de Murcia y casco histórico: En esta actividad, los estudiantes del Campus conocerán el núcleo urbano histórico de la ciudad de Murcia, su desarrollo y evolución, así como recursos de apoyo a la diversidad. Conocerán itinerarios accesibles clave para el desarrollo de diversas actividades académicas, sociales y de ocio a lo largo de su futura vida universitaria. En este sentido, realizarán una visita guiada por la Catedral de Murcia, elemento histórico y cultural de la ciudad y, a su vez, núcleo fundamental de actividades artísticas y culturales.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Cool-tura
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aproximar a los estudiantes del Campus al patrimonio histórico-cultural regional accesible desde diferentes entornos.</li> <li>2. Conocer las ciudades en las que están ubicados diferentes recursos y servicios de la UMU y la UPCT y las actuaciones socioculturales que reciben de la misma.</li> <li>3. Favorecer la interacción social entre los participantes del Campus.</li> <li>4. Promover las actividades culturales como estrategia para beneficiar la inclusión del colectivo de personas con discapacidad.</li> <li>5. Fomentar la autonomía e independencia de las personas con discapacidad que formen parte del Campus Inclusivo.</li> <li>6. Fomentar las sinergias las diferentes acciones lideradas para el fomento y el conocimiento de la Historia, la Cultura, la Ciencia y la Tecnología generados por las diversas áreas de las Universidades del Campus Mare Nostrum.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal técnico de ADyV, SIU y Unidad de Apoyo a la Discapacidad UPCT.</li> <li>• Intérprete de Lengua de Signos Española (ILSE).</li> <li>• Guías turísticos cualificados.</li> </ul>

Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audioguías para personas con discapacidad visual.</li> <li>• Planos y dossieres informativos.</li> <li>• Información turística adaptada.</li> <li>• Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en redes sociales por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Cooltura</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT3. Ser capaz de conectar correctamente el impacto de la cultura en la realidad social actual.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf7. Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs14. Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>Paseo en Catamarán por la bahía de Cartagena</b>
Breve descripción	Paseo recreativo por la bahía de Cartagena, con salida desde el puerto de la ciudad para que las personas participantes del Campus conozcan las inmediaciones de la UPCT, así como importantes

	enclaves con transcendencia histórica para la ciudad milenaria.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Cool-tura
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aproximar a los estudiantes del Campus al patrimonio histórico-cultural regional accesible desde diferentes entornos.</li> <li>2. Conocer las ciudades en las que están ubicados diferentes recursos y servicios de la UMU y la UPCT y las actuaciones socioculturales que reciben de la misma.</li> <li>3. Favorecer la interacción social entre los participantes del Campus.</li> <li>4. Promover las actividades culturales como estrategia para beneficiar la inclusión del colectivo de personas con discapacidad.</li> <li>5. Fomentar la autonomía e independencia de las personas con discapacidad que formen parte del Campus Inclusivo.</li> <li>6. Fomentar las sinergias las diferentes acciones lideradas para el fomento y el conocimiento de la Historia, la Cultura, la Ciencia y la Tecnología generados por las diversas áreas de las Universidades del Campus Mare Nostrum.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV, SIU y Unidad de Apoyo a la Discapacidad UPCT.</li> <li>● Guías turísticos cualificados.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planos y dossieres informativos.</li> <li>● Información turística adaptada.</li> <li>● Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en redes sociales por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Cool-tura</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a

	<p>adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT3. Ser capaz de conectar correctamente el impacto de la cultura en la realidad social actual.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf7. Identificar los nichos profesionales que se relacionan con proyectos tecnológicos y actividades culturales.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs14. Ser capaz de desenvolverse de manera autónoma por diferentes entornos urbanos.</li> </ul>

Nombre de la actividad	UN TEATRO DE FÁBULA
Breve descripción	Los participantes podrán conocer a través de una dinámica visita, cómo han llegado las fábulas y las obras teatrales antiguas hasta nosotros. Cómo se guardaban los libros y como eran las representaciones teatrales. Nos sumergiremos en un túnel del tiempo de mano Augusto que fundó las primeras bibliotecas públicas en Roma, y llegaremos hasta el teatro romano, donde participaremos en una comedia de Plauto.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Cool-tura
Objetivos específicos	1. Conocer mediante la visita la importancia de los libros, y cómo han llegado hasta nosotros, gracias a ellos se conservan muchas obras de teatro de la antigüedad.
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal de actividades didácticas del Museo del Teatro Romano de Cartagena</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se realizará una encuesta de evaluación del taller</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en cada actividad.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	Se realizará una encuesta de evaluación del taller
Accesibilidad y diseño universal	<p>El museo con el monumento, cuenta con un recorrido sin barreras arquitectónicas. Los visitantes acceden al Museo por una plaza peatonal, el recorrido tiene acceso por escaleras mecánicas y ascensor adaptado.</p> <p>Cuenta además con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aseos adaptados</li> <li>Prestación de silla de ruedas</li> <li>Audiovisuales e interactivos con subtítulos</li> <li>Marcadores con audio para la movilidad de los invidentes dentro del Museo.</li> <li>Marcadores con video/guía en lenguaje de signos</li> </ul> <p>La implantación de más de 50 marcadores, en forma de simples cartelas instaladas en el recorrido del Museo, que son percibidas por una app instalable en el móvil, avisan de posibles obstáculos o distancia hacia su objetivo, así como ofrece una información de cada sala y de las piezas más destacadas del Museo Teatro Romano Cartagena.</p> <p>Todo ello permite a personas con discapacidad visual moverse de forma completamente independiente por todo el recorrido del Museo a través del sistema NaviLens, completamente gratuito, que puede descargarse la App móvil en la App Store y Google Play.</p> <p>Además, seis de estos marcadores tienen insertos videos/guías en lenguaje de signos, que permite de una forma ágil realizar el recorrido museístico. Para acceder a la video/guía sólo es usar NaviLensGo, completamente gratuito, que puede descargarse la App móvil en la App Store y Google Play.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT3. Ser capaz de conectar correctamente el impacto de la cultura en la realidad social actual.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf10. Capacidad para comprender la vinculación entre el mundo académico y el mundo profesional.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs3. Ser capaz de automotivarse y motivar al resto de participantes.</li> <li>&gt; CPs4. Habilidad para cooperar de manera eficaz con el resto del alumnado.</li> </ul>

□ **¿Nos damos una vuelta? Turismo y ocio adaptado en la Región de Murcia**

**Descripción breve de la actividad**

Las actividades de ocio constituyen los elementos de equilibrio indispensables para el desarrollo de una vida académica saludable, además de, muchas de ellas, estar incluidas de facto, en actividades universitarias habituales.

La intención de este bloque es el mostrar a los participantes diferentes formas de ocio adaptado, así como el aprender a disfrutarlo de forma saludable, que redunde en beneficio de su desarrollo académico habitual.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Valorar y potenciar el desarrollo de entornos inclusivos en las universidades participantes, con especial atención a la accesibilidad cognitiva y digital de instalaciones y espacios de uso común.
- Fomentar el conocimiento de las diferentes realidades en los jóvenes con y sin discapacidad, favoreciendo su inclusión y normalización académica y social en el ámbito universitario.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.
- Promover métodos, recursos, herramientas y materiales docentes inclusivos destinados a favorecer la igualdad de condiciones de los jóvenes con y sin discapacidad.

Nombre de la actividad	<b>Arena para sentirla</b>
Breve descripción	Visita a una playa accesible: Jornada de visita y baño en playa adaptada para personas con discapacidad en localidades costeras mostrando las instalaciones y medios necesarios. Como alternativa se propone un paseo relajado por la zona costera.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. ¿Nos damos una vuelta?
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Generar experiencias de ocio inclusivo en entornos accesibles para las personas con discapacidad.</li> <li>2. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>3. Proporcionar experiencias relajantes y de desarrollo personal para todos los participantes del Campus.</li> <li>4. Promover la inclusión del colectivo de personas con discapacidad en entornos tradicionalmente no accesibles.</li> <li>5. Mejorar la calidad de vida de los participantes en el programa.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV, SIU y Unidad de Apoyo a la Discapacidad UPCT.</li> <li>● Personal de Protección Civil de los Ayuntamientos implicados.</li> </ul>
Recursos materiales	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sillas anfibas adaptadas.</li> <li>● Muletas y flotadores.</li> <li>● Canoas adaptadas.</li> <li>● Chalecos Salvavidas.</li> <li>● Cascos.</li> <li>● Remos.</li> <li>● Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en cada actividad.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.</p> <p>Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>¿Nos damos una vuelta?</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT6. Comprender cuáles son las medidas de adaptación adecuadas para convertir un entorno natural en un entorno natural accesible.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf16. Ser capaz de liderar una embarcación eficazmente.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs13. Habilidad para desenvolverse satisfactoriamente en entornos naturales de manera autónoma.</li> </ul>
--	---

Nombre de la actividad	<b>Aventura en la ciudad</b>
Breve descripción	<p>Terra Natura Murcia es un parque zoológico cuyos valores principales son la educación, conservación e investigación, haciendo también hincapié en nuestra obra social.</p> <p>El parque está dividido en dos hábitats diferentes, África y la Península Ibérica, donde se puede conocer y aprender sobre más de 50 especies.</p> <p>Además, asistiremos a Aqua Natura Murcia, un parque acuático donde la diversión está asegurada para todos y todas.</p>
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. ¿Nos damos una vuelta?
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Generar experiencias de ocio inclusivo en entornos accesibles para las personas con discapacidad.</li> <li>2. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>3. Proporcionar experiencias relajantes y de desarrollo personal para todos los participantes del Campus.</li> <li>4. Poner a disposición de los participantes del Campus actividades de aventura accesibles.</li> <li>5. Promover la inclusión del colectivo de personas con discapacidad en entornos tradicionalmente no accesibles.</li> <li>6. Mejorar la calidad de vida de los participantes en el programa.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Muletas y flotadores.</li> <li>● Chalecos Salvavidas.</li> <li>● Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Número de participantes en cada actividad.</li> <li>&gt; Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>&gt; Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados.

	Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>¿Nos damos una vuelta?</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT6. Comprender cuáles son las medidas de adaptación adecuadas para convertir un entorno natural en un entorno natural accesible.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf16. Ser capaz de liderar una embarcación eficazmente.</li> <li>&gt; CPf5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs13. Habilidad para desenvolverse satisfactoriamente en entornos naturales de manera autónoma.</li> </ul>

**Campus After Hours: Actividades de ocio al final del día**

**Descripción breve de la actividad**

Tras las maratónicas jornadas del Campus, y después de la cena, surgen momentos propicios para generar actividades lúdicas en el entorno confortable del alojamiento, o bien fuera de casa, muy próximas a las que cualquier participante pudiera hacer en su día a día, y especialmente frecuentes entre el alumnado universitario.

Por ello, las propuestas de ocio para cerrar la jornada suponen una vía de interacción social y de entretenimiento que permiten aproximar a los participantes a la realidad y cotidianidad de la vida universitaria.

**Se pretende**

- Propiciar en los participantes el análisis crítico de su entorno, de los recursos y herramientas a su alcance, así como de sus capacidades y potencialidades.
- Estimular la autonomía personal de los jóvenes con discapacidad a nivel académico, social y familiar.

Nombre de la actividad	<b>Cine con ritmo</b>
------------------------	-----------------------

Breve descripción	Sesiones de cine en el Colegio Mayor con la posibilidad de seleccionar del catálogo disponible, una película para visionarla en el salón dedicado a tal actividad.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Campus After Hours
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover actividades alternativas de ocio en entornos accesibles para las personas con discapacidad, habituales para el alumnado universitario.</li> <li>2. Favorecer la autonomía y la toma de decisiones de los participantes del Campus.</li> <li>3. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>4. Proporcionar experiencias relajantes y de desarrollo personal para todos los participantes del Campus.</li> <li>5. Mejorar la calidad de vida de los participantes en el programa.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Intérprete de lengua de signos española (ILSE).</li> <li>● Personal técnico del Servicio de Información Universitaria (SIU).</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Repositorio de películas.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Número de participantes en cada actividad.</li> <li>● Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>● Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Campus After Hours</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su

	desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT15. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de relajarse adecuadamente tras largas sesiones de trabajo y/o actividad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs8. Desarrollar herramientas eficaces para las relaciones sociales y la comunicación interpersonal.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>Zona recreativa</b>
Breve descripción	Disposición de la zona recreativa del Colegio Mayor Azarbe (con billar, fútbolín, juegos de mesa, etc.) para que, aquellos participantes que quieran, puedan interaccionar el resto del grupo en un entorno lúdico, cómodo y dentro del propio alojamiento.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Campus After Hours
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover actividades alternativas de ocio en entornos accesibles para las personas con discapacidad, habituales para el alumnado universitario.</li> <li>2. Favorecer la autonomía y la toma de decisiones de los participantes del Campus.</li> <li>3. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> <li>4. Proporcionar experiencias relajantes y de desarrollo personal para todos los participantes del Campus.</li> <li>5. Mejorar la calidad de vida de los participantes en el programa.</li> </ol>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Intérprete de lengua de signos española (ILSE).</li> <li>● Personal técnico del Servicio de Información Universitaria (SIU).</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Billar.</li> <li>● Fútbolín.</li> <li>● Juegos de mesa.</li> <li>● Repositorio de películas.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul>

	<p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de participantes en cada actividad.</li> <li>• Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>• Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en periodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.
Accesibilidad y diseño universal	Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Campus After Hours</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT15. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de relajarse adecuadamente tras largas sesiones de trabajo y/o actividad.</li> </ul> <p><i>Competencias personales (CPs):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPs8. Desarrollar herramientas eficaces para las relaciones sociales y la comunicación interpersonal.</li> </ul>

Nombre de la actividad	<b>After hours</b>
Breve descripción	Fiesta al aire libre, en el patio del Colegio Mayor con música y refrescos, supervisada y dirigida por el equipo de monitores.
Tipo de actividad	(3) Actividades culturales, deportivas y de ocio. Campus After Hours
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promover actividades alternativas de ocio en entornos accesibles para las personas con discapacidad, habituales para el alumnado universitario.</li> <li>2. Favorecer la autonomía y la toma de decisiones de los participantes del Campus.</li> <li>3. Fomentar las interacciones sociales y comunicativas entre los participantes del Campus Inclusivo.</li> </ol>

	<p>4. Proporcionar experiencias relajantes y de desarrollo personal para todos los participantes del Campus.</p> <p>5. Mejorar la calidad de vida de los participantes en el programa.</p>
Recursos personales y organización implicada en el desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personal técnico de ADyV.</li> <li>● Intérprete de lengua de signos española (ILSE).</li> <li>● Personal técnico del Servicio de Información Universitaria (SIU).</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Billar.</li> <li>● Fútbolín.</li> <li>● Juegos de mesa.</li> <li>● Repositorio de películas.</li> </ul>
Evaluación del desarrollo y los resultados de la actividad	<p><i>Indicadores cualitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Grupo de discusión posterior a la actividad.</li> <li>&gt; Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada.</li> <li>&gt; Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma.</li> </ul> <p><i>Indicadores cuantitativos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Número de participantes en cada actividad.</li> <li>● Ratios de evaluación continua individualizados.</li> <li>● Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad).</li> </ul>
Metodología para la evaluación del programa	<p>A la finalización del programa de actividades, se valoran de manera cuantitativa y cualitativa cada una de las acciones desarrolladas, por bloque temático, atendiendo a los indicadores previamente especificados. Posteriormente, los datos se recopilan, analizan e interpretan teniendo como resultado información específica de cada actividad la cual se sumará a la valoración final del programa en general, aportando una visión aditiva y global a la vez del Campus.</p>
Accesibilidad y diseño universal	<p>Todas las instalaciones y materiales que han formado parte de <i>Campus After Hours</i> se han estudiado previamente para su realización de cara a adaptar y hacer accesible todo lo relacionado con la misma. En el caso de que durante la implementación de la actividad surjan nuevas necesidades derivadas de la situación de discapacidad se dispone del personal técnico competente (técnicos especialistas en materia de discapacidad, accesibilidad y recursos de apoyo), así como ILSEs y personal de apoyo previamente formado en las características individuales de cada estudiante y su desenvolvimiento) para resolver cada nueva demanda, garantizando el acceso y aprovechamiento de cada acción del Campus Inclusivo.</p>
Competencias (personales y profesionales)	<p><i>Competencias transversales (CT):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CT15. Ser capaz de incorporar actividades de ocio con iguales y de calidad.</li> </ul> <p><i>Competencias profesionales (CPf):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; CPf4. Ser capaz de relajarse adecuadamente tras largas sesiones de trabajo y/o actividad.</li> </ul>

	<i>Competencias personales (CPs):</i>
	> CPs8. Desarrollar herramientas eficaces para las relaciones sociales y la comunicación interpersonal.



## RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

### Recursos humanos

- Seis técnicos especialistas en atención a la diversidad.
- Un total de ocho asistentes debidamente formados como personal de apoyo.
- Hasta seis monitores y técnicos especialistas en actividades adaptadas (vela, buceo...), y hasta 4 de ellos con discapacidad.
- Un máximo de doce personas con discapacidad para narrar su experiencia personal vinculada al plan formativo y/o actividades complementarias.
- Dos intérpretes de lengua de signos española (ILSE).
- Una coreógrafa.
- Una terapeuta.
- Personal de Protección Civil.
- Dos actores para visita teatralizada.
- Un guía turístico para las rutas culturales.

### Recursos materiales

- Microbús adaptado para desplazamientos.
- Ordenadores portátiles y tablets adaptados en préstamo a los participantes.
- Disponibilidad de equipos adaptados para préstamo a los participantes (emisoras de FM, líneas braille, etc.).
- Campus Virtuales UMU-UPCT.
- Espacio personalizado en redes sociales.
- App accesible UMU para Smartphone y tabletas.
- Pen-drives con materiales adaptados.
- Embarcación y equipamiento náutico para realizar vela adaptada.
- Equipamiento tecnológico para los diferentes talleres a realizar.
- Equipamiento científico para el Taller de investigación.
- Habitaciones adaptadas en residencia universitaria.
- Espacios adaptados en comedor universitario.
- Equipos informáticos para gestión de Redes Sociales.
- Walky Talkys para el control del grupo en espacios abiertos.

Para la atención adecuada a los participantes, cubriendo las demandas y necesidades que puedan surgir por las distintas discapacidades presentes en la variedad de actividades programadas, se cuenta con personal contratado ad hoc para el Programa (con independencia de la presencia permanente de personal técnico de ADyV especializado en la atención al alumnado con discapacidad). El número de personas contratadas puede variar en función del grado y tipo de discapacidades participantes en el programa. Además del personal de apoyo en actividades específicas se cuenta con monitores contratados y formados ad hoc (vela, buceo...).

### Perfiles profesionales

- Perfil 1: Sanitario (mínimo 2 personas). Titulación Grado en Enfermería.
- Perfil 2: Intervención social (mínimo 4 personas). Titulaciones afines a la intervención social: Trabajo social, psicología, etc.
- Perfil 3: Intérprete de Lengua de Signos (mínimo 1 persona).

## Formación específica

Tras la selección de los participantes y una vez diseñadas las necesidades de adaptación para cada uno de ellos, se configurarán los contenidos para la formación específica del personal de apoyo, proporcionándoles material confidencial sobre las posibles demandas de las discapacidades presentes, recomendaciones esenciales a tener en cuenta en las diferentes actividades programadas. De igual forma se contempla formación específica para monitores de actividades muy concretas (vela, buceo, descenso de rápidos, etc.). Especialmente relevante nos parece el papel del voluntariado en el programa. No sólo por su actividad de apoyo y ayuda en situaciones concretas (especialmente en las visitas o actividades exteriores) sino muy especialmente por lo que suponen de integración con los participantes. El voluntariado lo desarrollan estudiantes universitarios en activo y el contacto entre el grupo voluntario y quienes participan en el programa supone un enriquecimiento especialmente gratificante para ambas partes, promoviendo valores de integración y valoración de la diversidad entre ambos colectivos que encaja perfectamente con el espíritu del programa.

## EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Tanto el programa Campus Inclusivo, Campus Sin Límites en general, como cada actividad en particular dispone de un sistema de evaluación orientado, en cada caso, a valorar la obtención de competencias, la participación, la satisfacción o la utilidad de la misma. De esta manera, se establecen procesos de análisis de los datos obtenidos que se dirigen a establecer hasta qué punto se satisfacen los objetivos planteados en el programa. Así, hablamos de indicadores cuantitativos y cualitativos que tienen que ver con encuestas (físicas y digitales), consultas y participación. Como se verá posteriormente, cada actividad es evaluada siguiendo estos criterios anteriormente descritos que se detallan en el desarrollo del programa.

### Indicadores cualitativos

- > Grupo de discusión posterior a la actividad, para conocer información no cuantificable en las escalas de manera directa, aportada por los propios participantes y categorizada en ideas comunes y generales sobre el funcionamiento de la actividad y otras más específicas relativas a la sensación de placer o displacer producida por la tarea propuesta.
- > Encuestas de satisfacción para cada actividad realizada, para completar mediante los tablets de forma virtual en la web institucional una vez realizada la actividad. Los datos se registrarán automáticamente y pasarán a formar parte de un fichero que posteriormente se analizará con el fin de redactar un documento de evaluación global del Proyecto. Permite información diaria casi en tiempo real con almacenamiento electrónico.
- > Encuesta digital de valoración global de cada actividad, a realizar tras la conclusión de la misma. Enfocada a estudiar la eficacia de las actividades y sus elementos asociados (permitiendo valorar detalladamente monitores, medios de desplazamiento, equipos y recursos disponibles, etc.).

### Indicadores cuantitativos

- > Número de participantes en cada actividad: Cuantificación de los participantes en cada una de las actividades propuestas. Este indicador aporta información relativa al interés en participar en las actividades de ocio compartido con el personal de apoyo y los compañeros del Campus.
- > Ratios de evaluación continua individualizados: Valoración diaria por parte de los monitores y técnicos de apoyo a la diversidad del nivel de participación y motivación de cada alumno en las actividades programadas, registrando en la herramienta digital de evaluación continua diseñada a medida.
- > Ratio de publicaciones en Facebook, Twitter e Instagram por participante (en períodos pre actividad, durante la actividad y post actividad). Idénticas consideraciones que el indicador anterior.

La evaluación del programa, de manera general, se realiza al finalizar el mismo, a través de un cuestionario como el siguiente:

**Evaluación Estudiantes  
Campus Inclusivo, Campus sin Límites 2019  
Campus Mare Nostrum 37/38**

Opinión sobre las instalaciones del Campus. Marca con una cruz sobre la opción que consideres.

INSTALACIÓN	Malo	Indiferente	Bueno	Muy bueno	Excelente
Colegio Mayor Azarbe	1	2	3	4	5
Comedor Centro Social Universitario	1	2	3	4	5
Comedor CIM Cartagena Universitario	1	2	3	4	5

Valoración sobre las comidas ofrecidas:  
(1=muy mala; 2=mala; 3=normal; 4=buena y 5=muy buena).

	Muy Mala	Mala	Normal	Buena	Muy Buena
DESAYUNO	1	2	3	4	5
COMIDA	1	2	3	4	5
PIC-NIC	1	2	3	4	5
CENA	1	2	3	4	5

Opinión general sobre cada uno de los días del Campus.

DÍA	Malo	Indiferente	Bueno	Muy bueno	Excelente
Martes 2 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Miércoles 3 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Jueves 4 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Viernes 5 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Sábado 6 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Domingo 7 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Lunes 8 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Martes 9 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Miércoles 10 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Jueves 11 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5
Viernes 12 de julio: ACTIVIDADES DÍA, TARDE y NOCHE	1	2	3	4	5

En general, ¿qué nota le pondrías al Campus (del 1 al 10, siendo 1 la nota más baja y 10 la nota más alta)?

¿Cuál es la actividad que MÁS te ha gustado?

¿Cuál es la actividad que MENOS te ha gustado?

¿Qué habrías añadido (cosas que te hubiera gustado hacer)?

¿Qué habrías eliminado (de todas las que se han hecho)?

¿Qué te han parecido el equipo de monitores?

¿Qué te han parecido tus compañeros/as?

¿Crees que algún/a compañero/a ha alterado el funcionamiento del Campus? ¿Por qué razón?

Valoración del Campus Inclusivo, Campus Sin Límites 2019 en Redes Sociales

Este cuestionario se ha desarrollado igualmente en formato digital, de cara a facilitar la accesibilidad del mismo, y con el objetivo de ser cumplimentado desde los dispositivos prestados para garantizar el acceso a la información. Esta opción está disponible en el siguiente enlace:  
<https://encuestas.um.es/encuestas/MjUzNTc.c>

Con la implementación de este modelo de evaluación se persigue conocer el resultado de la realización del programa Campus Inclusivo a través de la recopilación de información cuantitativa y cualitativa aportada por las personas protagonistas del Campus: los y las participantes. Con objeto de ampliar la información recopilada y lograr una mejora continua del programa, se plantean dos evaluaciones complementarias a las del colectivo de participantes. Por un lado, el personal técnico y de apoyo realiza una evaluación orientada a recoger datos sobre la organización e implementación del Campus “desde dentro”. Por otro lado, las personas responsables u organizadoras de cada actividad, ponentes, docentes en los talleres o desarrolladores de las acciones, cumplimentan otra evaluación para conocer cómo se percibe el programa “desde fuera”. De esta manera, se pueden contrastar los datos obtenidos por todos los colectivos participantes con el objetivo de conseguir los mayores niveles de excelencia de este proyecto para futuras ediciones.

## DIFUSIÓN

Los objetivos principales del Plan de Difusión de nuestro Proyecto de Campus Inclusivo son:

- Lograr el mayor número posible de participantes relacionados con el objeto del proyecto.
- Generar una red de difusión entre interesados, colaboradores y entidades relacionadas.
- Disponer de un canal de comunicación común para todos los relacionados con el Proyecto Campus Inclusivo: página web/plataforma.
- Difundir las acciones del proyecto a través de medios de comunicación y redes sociales.

La UMU creará una página web como punto de referencia para los interesados, un punto de difusión de noticias y de actividades del proyecto y, sobre todo, como herramienta para la población objetivo del Proyecto, canalizando así formularios de participación, blogs de experiencias, banco de imágenes, registros audiovisuales, buzón de sugerencias y quejas, etc. Con el fin de posicionar el proyecto, acciones y resultados en las redes sociales aprovechando las nuevas tecnologías, el proyecto tendrá presencia diaria y permanente en las mismas, concretamente en Twitter, Facebook, YouTube e Instagram.

De acuerdo con todo lo anterior, se han previsto las siguientes acciones de difusión:

- Video mensajes de corta duración (5 min máximo) de los participantes en el Campus, explicando su participación, motivación, inquietudes, etc. Con actividad permanente en el Canal de YouTube del Proyecto Campus Inclusivo en la UMU.
- Campaña de difusión en la web, redes sociales y entidades relacionadas. Mensajes y publicaciones diarios en los espacios anteriormente citados.
- Difusión en medios de comunicación mediante notas de prensa y servidores de noticias, emitidas por la Unidad de Comunicación de la Universidad de Murcia, informando puntualmente de eventos y resultados más relevantes relacionados con el proyecto Campus Inclusivo.

## PRESUPUESTO DESGLOSADO POR PARTIDAS

Concepto	Importe estimado
Gastos de Personal (monitores, personal de apoyo, formadores, técnicos actividades, etc.)	8.668 €
Gastos de Actividades	21.310 €
Desglose actividades – Desplazamientos	2.980 €
Desglose actividades – Alojamiento	3.520 €
Desglose actividades – Manutención	7.415 €
Desglose actividades – Desarrollo actividades	7.395 €
<b>TOTAL</b>	<b>29.978 €</b>

Se calculan para un total de 20 alumnos, 10 días, dando lugar a una ratio estimada por alumno de 1.498,90 € y por alumno y día de 149,89 €.

El importe, en caso de ser concedido, se ingresará en la cuenta general de la Universidad de Murcia IBAN: ES83 0049 6660 7024 1602 6835.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Las universidades públicas solicitantes del presente proyecto cuentan con una dilatada trayectoria en el ámbito de la discapacidad. Concretamente, la UMU destaca por el elevado número de estudiantes con discapacidad matriculados en sus aulas, desde hace dos décadas por encima de la media nacional (actualmente sigue siendo la universidad presencial española con mayor proporción de estudiantes con discapacidad matriculados, aproximadamente un 2,7%), y ha sido también una de las primeras universidades en implantar la matrícula gratuita para estudiantes con discapacidad, incluso cuando no era obligatorio por ley.

De igual forma, la UMU fue pionera en disponer de un servicio de atención a la discapacidad, ADyV, (creado en 1994) con el que cubrir necesidades y demandas en el día a día académico de este colectivo. La actividad de este servicio ha sido reconocida con diferentes premios y menciones a lo largo de su trayectoria (Telefónica Ability Awards, Premio Reina Sofía Labor Social, Premio Laurel, Premio Solidarios, Premio SIMO Educación en Innovación y Accesibilidad o Premio San Isidoro) con un marcado interés por la innovación como motor de integración y normalización educativa del colectivo de estudiantes con discapacidad de la UMU.

Por su parte, en la UPCT, los conocimientos que se imparten se sitúan, por su antigüedad, como uno de los centros pioneros del desarrollo de las enseñanzas tecnológicas regladas en España. Disponen de una Unidad de Apoyo al Alumnado con Discapacidad desde donde fomentan la colaboración y sensibilización de la comunidad universitaria en iniciativas vinculadas a las actividades de carácter solidario, la igualdad de oportunidades y la inclusión garantizando el derecho a cualquier persona a estudiar en esta universidad. Para ello, realizan las adaptaciones razonables en función de sus necesidades especiales, fomentan las acciones de carácter personalizado con el estudiante, y los referentes dentro de la UPCT (PDI, PAS y Estudiantes) y garantizan el paso de Secundaria y Ciclos Formativos a la Universidad realizando las entrevistas necesarias y previendo las posibles adaptaciones, tanto a nivel de accesibilidad universal, cognitiva y de docencia. Igualmente, fomentan la inclusión y el ocio inclusivo con normalidad e impulsan la sensibilización y la formación ante las diferentes situaciones de diversidad, recogiendo cualquier idea que promueva la inclusión.

La UPCT, forma parte de EUT+, consorcio de 8 Universidades Europeas, donde proponen una tecnología tanto centrada en el ser humano como impulsada por la sociedad, respetuosa de las libertades individuales y cuidadosa con nuestro entorno.

A través de la alianza se pretende construir un nuevo modelo europeo de educación:

- Un modelo inclusivo y diverso, que ayude a cada alumno a definir su propio papel en la sociedad.
- Un modelo que ofrece una educación e investigación científica de alto nivel, que permite a todos alcanzar la excelencia a través de una educación a largo plazo.
- Un modelo que forme ciudadanos tecnológicamente responsables, y que brinde a sus alumnos la capacidad de actuar por un mundo mejor.
- Un desafío: los valores europeos potencian la tecnología.

Sin embargo, el mayor interés de ambas universidades por participar en este programa viene, sobre todo, de la confluencia con los objetivos y necesidades del mismo; el convencimiento de la importancia de que el talento y la creatividad de estudiantes con discapacidad no se detenga y llegue a los estudios superiores, aumentando su formación y multiplicando así sus opciones laborales (ya de por sí bastante menguadas), permitiendo que se generen en nuestra sociedad más y mejores entornos inclusivos. Todo ello sin dejar pasar la oportunidad de ayudar a los participantes a aumentar el conocimiento de sus posibilidades personales y académicas, participantes que generalmente no confían demasiado en ellas.

Además, la participación en el programa proporciona la oportunidad de testear de primera mano la evolución de las demandas y perfiles de los estudiantes con discapacidad, un colectivo vivo, que desarrolla y modifica sus necesidades de forma ágil. Debido a esto, la participación en el programa supone para la UMU y la UPCT el mejor “estudio de mercado” de la evolución de las características y demandas de los estudiantes con discapacidad. Desde el Campus Mare Nostrum sólo podemos agradecer la puesta en marcha de programas como este y la posibilidad de que podamos participar en él.