

# ADAPTACIÓN PRÁCTICA DE LAS TÉCNICAS INFORMÁTICAS EN DISCAPACIDAD

## Grado en Terapia Ocupacional

Curso 2021-22

**Código:** 804168

**Módulo:** 4

**Materia:** Practicum

**Tipo de asignatura:** Prácticas Externas

**Curso:** Cuarto

**Departamento:** Radiología, Rehabilitación y Fisioterapia.

**Créditos:** 6 ECTS

**Semestre:** Consultar calendario

**Periodo de impartición:** Grupo B en Primer cuatrimestre, Grupo A en Segundo cuatrimestre

**Horario detallado:** jueves de 16:30 a 19:30 h.

**Lugar:** Aula de Informática "Juan Negrín". Facultad de Medicina

## PROFESORADO

**Coordinador:** José M. Calavia Balduz: [jcalavia@ucm.es](mailto:jcalavia@ucm.es)

## BREVE DESCRIPCIÓN

Cuando el estudiante finalice la asignatura:

1. Habrá comprobado la pertinencia y rendimiento de las nuevas tecnologías como recurso del terapeuta ocupacional, y por tanto su utilidad para su desarrollo profesional en el entorno sanitario.
2. Será capaz de integrar y aplicar los conocimientos relevantes de las tecnologías de la comunicación y la información y sus aplicaciones clínicas, docentes, de investigación y de administración para la práctica de la Terapia Ocupacional.
3. Será capaz de seleccionar, manejar y aplicar correctamente la tecnología informática de ayuda en la terapia, para los diferentes tipos de diversidades funcionales.
4. Tendrá capacidad para diseño y gestión de proyectos de investigación relacionados con su profesión.

## COMPETENCIAS

Son las correspondientes al Módulo y Materia al que pertenece esta asignatura.

### Competencias Generales

- CG.05
- CG.08
- CG.10
- CG.18
- CG.19
- CG.21

- CG.24
- CG.25

### Competencias Específicas

- CE.M1.3.
- CE.M1.6.
- CE.M2.4.-
- CE.M2.7.-
- CE.M2.10.-
- CE.M2.11.-
- CE.M2.15.-
- CE.M2.16.-
- CE.M2.17.-
- CE.M2.19.-
- CE.M2.20.-
- CE.M2.21.-
- CE.M2.23.-
- CE.M2.24.-
- CE.M2.25.-
- CE.M2.28.-
- CE.M3.1.-
- CE.M3.3.-
- CE.M4.1.-
- CE.M4.2.-

## TEMARIO

**Tema 1.** Precedentes, estado actual y perspectivas de desarrollo de la informática como herramienta de apoyo en Terapia Ocupacional.

**Tema 2.** Introducción al funcionamiento del ordenador: conceptos generales.

**Tema 3.** Búsquedas bibliográficas y citas. Aplicaciones vinculadas a la investigación.

**Tema 4.** Funciones de apoyo clínico administrativo.

**Tema 5.** Informática aplicada a la diversidad funcional física.

**Tema 6.** Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.

**Tema 7.** Análisis de la actividad en informática.

**Tema 8.** Informática aplicada a diversidades sensoriales.

**Tema 9.** Realidad Virtual y aplicaciones rehabilitadoras.

**Tema 10.** Videojuegos y salud.

**Tema 11.** Adicción a nuevas tecnologías.

**Tema 12.** Redes sociales, nativos e inmigrantes digitales. Informática y salud mental.

**Tema 13.** Aplicaciones móviles.

**Tema 14.** Informática y diversidad funcional intelectual.

**Tema 15.** Uso de impresoras 3D. Férulas y productos de apoyo.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de las competencias se realizarán a través de:

1. Asistencia y participación en actividades docentes. Exposición en el aula de informática de un tema relacionado con la asignatura (por parejas).
2. Calificación del rendimiento práctico del alumnado a través de las entregas de cada una de las prácticas a través del campus virtual o en el aula (3 en total).
3. Examen final teórico para los estudiantes que no hubieran superado las prácticas. Consistirá en un test de preguntas, debiendo el estudiante señalar la respuesta o respuestas verdaderas. Incluirá alguna pregunta corta de desarrollo.
4. Participación en actividades formativas complementarias. Conferencias, presentación de trabajos de investigación en congresos de pregrado, etc.
5. La calificación final será un promedio ponderado de la calificación de todas las actividades formativas presenciales y no presenciales.

Para superar la asignatura, será necesario asistir al 90% de las prácticas y hacer las tres entregas obligatorias y la exposición del tema en el aula. Los componentes de la calificación final del estudiante son tres:

- En primer lugar, el resultado de la exposición, con un peso del 50% en la calificación.
- En segundo lugar, el resultado de las entregas del contenido práctico con un peso del 30%.
- Por último, la asistencia y participación tanto en el campus virtual como en el aula, con un peso del 20% en la calificación final.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del Real Decreto 1125/2003, los resultados obtenidos por el estudiante se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4,9: suspenso (SS). 5,0-6,9: aprobado (AP). 7,0-8,9: notable (NT). 9,0-10: sobresaliente (SB).

## BIBLIOGRAFÍA / ENLACES EN INTERNET RELACIONADOS

- Hopkins, H. y Smith, H., Terapia Ocupacional, Panamericana, 1998.
- Pedretti, L.W. y Zoltan, B., Occupational Therapy, Mosby Co., 1990.
- Pratt, P.N.;Yallen, A.S., Occupational therapy for children, Mosby Co., 1989.
- Reed, K.L. y Sanderson, S.N., Concepts of occupational therapy, 3ª ed., Williams&Wilkins, 1992.
- Turner, A.; Foster, M. y Johnson, S., Occupational therapy and physical dysfunction. Principles, skills and practice, Churchill Livingstone, 3ª ed., 1992.
- Polonio López, B.; Durante Molina, P.& NoyaArnaiz, B., "Conceptosfundamentales de TerapiaOcupacional", Editorial Médica Panamericana, 2001, Madrid.
- Sánchez Montoya, R., "Ordenador y discapacidad". Ciencias de la educación preescolar y especial (CEPE), 2002, Madrid.
- García de Sola J.F.; Martínez Tomás. R., "Informática Básica", Editorial Alhambra Longman.

## Páginas en la Red

- [www.ordenadorydiscapacidad.net](http://www.ordenadorydiscapacidad.net)
- <http://revistacientifica.laciudadaccesible.com>
- <http://tecnologiaydiscapacidad.es>
- [www.videojuegosaccesibles.es](http://www.videojuegosaccesibles.es)
- [www.divertic.org/index.php](http://www.divertic.org/index.php)
- <http://cuidatuimagenonline.com>
- [www.capacidad.es](http://www.capacidad.es)
- [www.gamebase.info](http://www.gamebase.info)