

ADAPTACIÓN PRÁCTICA DE LAS TÉCNICAS INFORMÁTICAS EN DISCAPACIDAD

Grado en Terapia Ocupacional

Curso 2023-24

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 Pabellón 5. Facultad de Medicina

PROFESORADO

Profesor Responsable: José M. Calavia Balduz: 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

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 e Inteligencia Artificial 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 realizará 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

- García Margallo Ortiz de Zárate, P.; San Juan Jiménez, M; Jonquera Cabrera, I., (2005), El análisis y la adaptación de la actividad en terapia ocupacional, Madrid, Aytón Editores.
- Hopkins, H. y Smith, H., Terapia Ocupacional, Panamericana, 1998.
- Turner, A. (2003) Terapia Ocupacional y disfunción física. Principios, técnicas y práctica. Madrid, Elsevier.
- Polonio López, B.; Durante Molina, P. & Noya Arnaiz, B., "Conceptos fundamentales de Terapia Ocupacional", Editorial Médica Panamericana, 2001, Madrid.
- Sánchez Montoya, R., "Ordenador y discapacidad". Ciencias de la educación preescolar y especial (CEPE), 2002, Madrid.

Páginas en la Red

- <https://ablegamers.org>
- <https://arasaac.org>
- <https://www.assistiveware.com>
- <https://at-aust.org>
- <https://www.atia.org>
- <http://cuidatuimagenonline.com>
- <http://www.capacidad.es>
- <https://www.disabilities-r-us.com>

- <https://www.disabilityscoop.com>
- <https://www.disabled-world.com>
- <https://www.discapnet.es/>
- <https://www.fundaciononce.es/>
- <https://www.inclusive.com/uk/>

- <https://ncdae.org>
- <https://www.sigaccess.org>
- <https://www.tpgi.com>
- <http://www.videojuegosaccesibles.es>