

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

NOMBRE	APLICACIONES INFORMÁTICAS EN TERAPIA OCUPACIONAL		CÓDIGO	
TITULACIÓN	Terapia Ocupacional	CENTRO	Escuela Universitaria de Magisterio Padre Enrique de Ossó	
TIPO	Troncal	Nº TOTAL DE CRÉDITOS	4,5 créditos	
PERIODO	Cuatrimestral	IDIOMA	Castellano	
COORDINADOR/ES		TELÉFONO /EMAIL	UBICACIÓN	
Juan José Ovies Meana		985 21 65 53 /3 jjovies@eupo.es	Oviedo	
PROFESORADO		TELÉFONO /EMAIL	UBICACIÓN	
Juan José Ovies Meana		985 21 65 53 /3 jjovies@eupo.es	Oviedo	

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Se trata de una asignatura obligatoria que aporta al terapeuta ocupacional el conocimiento específico de las herramientas TIC que usará en el desarrollo de su vida profesional. También permitirá desarrollar las habilidades para evaluar nuevos instrumentos tecnológicos para su uso en TO. Así, productos de apoyo, adaptación, etc., cuestiones de relevancia a la hora de intervenir con personas con discapacidad y en la lucha por la independencia de las mismas.

3. REQUISITOS

No existen requisitos obligatorios, aunque sería muy recomendable haber superado la materia de "Introducción a la Informática" y poseer nociones avanzadas de NNTT y TIC.

4. OBJETIVOS

- Adquirir las destrezas necesarias para la búsqueda, registro y documentación de la información resultante del proceso de intervención en Terapia Ocupacional.
- Dominar las herramientas tecnológicas que nos permitan analizar los datos adquiridos y poder tomar las decisiones adecuadas.
- Conocer las nuevas herramientas TIC que constantemente se están desarrollando en los distintos ámbitos donde puede operar un Terapeuta Ocupacional, discerniendo su aplicación más adecuada.

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

CG10. Capacidad de aprender.

CG14. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).

CG15. Resolución de problemas.

CG25. Habilidad para trabajar de manera autónoma.

CG29. Preocupación por la calidad.

5. CONTENIDOS

I- HERRAMIENTAS PARA TERAPEUTAS

INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

Concepto de Sistemas de Gestión de Bases de Datos.

Microsoft Access.

Creación y edición de tablas.

Elaboración de informes y consultas.

Edición y diseño de formularios.

Asistentes de auto contenido y plantillas.

INTRODUCCIÓN A LAS HOJAS DE CÁLCULO

Funciones elementales de Microsoft Excel.

OTRAS APLICACIONES

Sistemas de gestión: Microsoft Outlook

II- APLICACIONES INFORMÁTICAS EN DISTINTAS ÁREAS DE LA T.O.

Software para análisis de datos: SPSS

Hardware adaptativo

Herramientas básicas de accesibilidad en Windows 7

Diseño universal y accesibilidad Web

Sistemas de reconocimiento de voz

Alfabetización digital en 3ª edad

Tecnología tiflotécnica: JAWS y lectores de pantalla

Rehabilitación Afásica: LEXIA

Estimulación Visual y Auditiva: SENA

Lenguajes Aumentativos: SICLA, In-TIC y TICO

Programas de Estimulación Cognitiva: Smart Brain

Domótica y otras ciencias auxiliares

Herramientas para otras áreas

6. METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO.

El desarrollo de la materia pretende adaptarse a las exigencias del cambio metodológico reconocido por el EEES. En consecuencia, se utilizará una combinación de diferentes metodologías:

- Metodología expositiva, por parte del profesor, de los contenidos básicos de la materia con la ayuda de diferentes recursos y soportes. A través de ella el alumno alcanzará, por recepción, los aprendizajes cognitivos básicos necesarios.
- Metodología activa – trabajos grupales-, para lograr aprendizajes significativos por descubrimiento personal.

A través de la metodología reseñada, el profesor se convierte en facilitador, mediador y orientador del aprendizaje del alumno y el alumno se capacita para aprender a aprender de forma autónoma a lo largo de la vida, siendo capaz de responder y adaptarse a los cambios que pudieran derivarse en la práctica de su ejercicio profesional.

Los diferentes trabajos y actividades a realizar se explicarán y se aportará información escrita a medida que se vayan proponiendo.

Por otra parte, en el aula se empleará una metodología que estará en función de la dinámica que se genere en ella. Las clases de carácter teórico serán sustituidas por clases prácticas en las que inicialmente el profesor tutorizará seminarios sobre herramientas informáticas (Bloque I) y, posteriormente, supervisará talleres donde se formarán grupos de trabajo de alumnos que desarrollarán un contenido del Bloque II de la materia.

1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y PESO ESPECÍFO		
Examen teórico	Examen final escrito de los contenidos de la asignatura.	50% de la nota.
Taller práctico obligatorio	Prueba práctica consistente en la elaboración de un taller sobre un tema del Boque II	40% de la nota
Trabajo práctico	Prueba práctica sobre un tema del Bloque I.	10% de la nota

Otras consideraciones.

- Los alumnos deberán exponer / presentar el trabajo obligatorio en los plazos previstos.
- Dado el carácter de la materia, será preciso un 85% de asistencia de los créditos prácticos para la superación de la asignatura.
- El alumno deberá superar el trabajo práctico obligatorio para que se tomen en consideración los restantes criterios de evaluación
- La calificación final será la resultante de la integración de las distintas notas, en función del porcentaje que se asigna a cada parte.

8. RECURSOS, BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA.

Material didáctico desarrollado por el docente y los propios alumnos.

ESPECÍFICA BLOQUE I

JENNINGS, R. (2002): Microsoft Access. Pearson Prentice Hall. Madrid

MARTOS, A. (2002): Internet para estudiar. Pearson Educación. Madrid

VARIOS. (2006): Microsoft Excel 2003: Nociones Básicas. Ideaspropias. Madrid

WEMPEN, F. (1999): El libro de Microsoft Powerpoint 2000. Anaya Multimedia. Madrid

MEDIOS INFORMÁTICOS

Dispondremos de un Aula Informática compuesta por una red de 20 ordenadores con una capacidad alta, conectados a internet a través de banda ancha y con un software moderno y actual. También se dispone de proyector multimedia para la exposición de los trabajos. Los medios del aula permiten mejorar la transmisión-asimilación de contenidos y dan la oportunidad de ahondar en aspectos multimedia y educativos.