

RECURSOS TERAPÉUTICOS DE BAJO COSTE EN NEURORREHABILITACIÓN PEDIÁTRICA

OBJETIVO GENERAL

- Favorecer el conocimiento tanto desde el punto teórico como práctico de tecnologías y recursos de bajo coste, así mismo exponer las posibilidades que nos ofrecen en el proceso de neurorrehabilitación infantil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer el marco teórico del uso de tecnología de bajo coste, sus ventajas e inconvenientes.
- Conocer y saber utilizar software y aplicaciones móviles gratuitas o de bajo coste con utilidad terapéutica.
- Aprender a programar juegos interactivos sencillos mediante *Scratch* para utilizar con ordenador, *Makey Makey* y/o tablets.
- Conocer recursos de bajo coste para adaptar juguetes o que permitan el acceso al ordenador.
- Conocer adaptaciones de bajo coste en sistema de deambulación: sillas de ruedas, andadores y sillas eléctricas.
- Utilizar software de acceso libre para la valoración objetiva de la marcha y otros movimientos (*Kinovea*).
- Profundizar en el uso de la consola convencional *Wii* y sus diferentes opciones terapéuticas.
- Analizar la *Wii Balance Board*, como herramienta para el análisis del equilibrio, así como profundizar en sus posibilidades terapéuticas.
- Conocer opciones de *Power Mobility* a través de recursos de bajo coste.

METODOLOGÍA DOCENTE

La parte teórica irá acompañada siempre de recursos audiovisuales (imágenes y videos) que faciliten la asimilación de los contenidos dados. Asimismo se utilizarán técnicas de trabajo en grupo que favorezcan el crecimiento desde la reflexión y análisis compartido de la teoría aportada.

La parte práctica materializa la teoría trabajada con anterioridad: el contacto real con diferentes recursos tecnológicos (*Wii*, *webcam*, *tablets*, *pulsadores*, etc.). Todo esto permite una vivencia en los alumnos que ayuda a la comprensión de los conocimientos recibidos.

Durante todo el curso se irán alternando bloques de teoría y práctica, fomentando la participación activa de los alumnos y creando un foro dinámico que anime a los participantes a estar muy implicados en el mismo.

PROGRAMA

- Introducción al marco teórico: bajo coste y tecnología. Ventajas e inconvenientes.
- Apps gratuitas o de bajo coste con utilidad terapéutica.
- Programación de juegos interactivos sencillos mediante *Scratch* para utilizar con ordenador, *Makey Makey* y/o *tablets*.
Práctica: diseño de actividades sencillas.
- Recursos de bajo coste para adaptar juguetes o que permitan el acceso al ordenador.
Práctica: pulsador y pastilla de pila.
- Adaptaciones de bajo coste en sistema de deambulación: sillas de ruedas, andadores y sillas eléctricas.
- Software de acceso libre para la valoración objetiva de la marcha y otros movimientos (*Kinovea*).
Sesión práctica.
- Consola *Wii*: análisis de sus posibilidades terapéuticas.
Práctica in situ con *Wii* y diferentes juegos.
- *Power Mobility* a través de recursos de bajo coste.
- Impresión en *3D* y opciones terapéuticas.