



viu

Universidad
Internacional
de Valencia

Guía de Asignatura

ASIGNATURA: *Rehabilitación interdisciplinar del daño cerebral adquirido*

Título: Grado en Logopedia

Materia: Mención en Daño Cerebral

Créditos: 6 ECTS

Código: 40 GLOG

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Introducción a la asignatura	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2.	Contenidos/temario.....	6
3.	Metodología.....	6
4.	Actividades formativas	7
5.	Evaluación	9
5.1.	Sistema de evaluación	9
5.2.	Sistema de calificación.....	10
6.	Bibliografía	11

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	Grado en Logopedia
ASIGNATURA	Rehabilitación interdisciplinar del daño cerebral adquirido
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	40GLOG_Rehabilitación interdisciplinar del daño cerebral adquirido
Carácter	Optativa
Curso	Cuarto
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

La asignatura Rehabilitación interdisciplinar del daño cerebral adquirido aborda el proceso de atención interdisciplinar dirigido a las personas con daño cerebral adquirido a través del análisis de las etapas y la sintomatología que manifiestan los pacientes a lo largo de la intervención. Se destaca la labor del equipo interdisciplinar en diversos contextos, resaltando la importancia de la actuación de todos los profesionales involucrados.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG1 - Diseñar, implementar y evaluar acciones de prevención de los trastornos de la comunicación y el lenguaje.

CG2 - Explorar, evaluar, diagnosticar y emitir pronóstico de evolución de los trastornos de la comunicación y el lenguaje desde una perspectiva multidisciplinar, fundada en la capacidad de interpretación de la historia clínica para lo que se aplicarán los principios basados en la mejor información posible y en condiciones de seguridad clínica.

CG3 - Usar las técnicas e instrumentos de exploración propios de la profesión y registrar, sintetizar e interpretar los datos aportados integrándolos en el conjunto de la información.

CG4 - Dominar la terminología que permita interactuar eficazmente con otros profesionales.

CG5 - Diseñar y llevar a cabo los tratamientos logopédica, tanto individuales como colectivos, estableciendo objetivos y etapas, con los métodos, técnicas y recursos más eficaces y adecuados, y atendiendo a las diferentes etapas evolutivas del ser humano.

CG6 - Seleccionar, implementar y facilitar el aprendizaje de sistemas de comunicación aumentativos, así como el diseño y uso de prótesis y ayudas técnicas necesarias adaptados a las condiciones físicas, psicológicas y sociales de sus pacientes.

CG7 - Asesorar a familias y al entorno social de los usuarios, favoreciendo su participación y colaboración en el tratamiento logopédico.

CG11 - Explicar y argumentar el tratamiento seleccionado.

CG12 - Conocer, diseñar y aplicar programas preventivos relacionados con la logopedia, y fomentar las habilidades comunicativas en la población.

CG16 - Conocer y valorar de forma crítica las técnicas y los instrumentos de evaluación y diagnóstico en Logopedia, así como los procedimientos de la intervención logopédica.

CG17 - Ser capaz de establecer una comunicación clara y eficiente con el paciente, sus familiares y con el resto de profesionales que intervienen en su atención adaptándose a las características sociolingüísticas y culturales del interlocutor.

CG18 - Elaborar y redactar informes de exploración y diagnóstico, seguimiento, finalización y derivación.

CG20 - Manejar las tecnologías de la comunicación y la información.

CG21 - Ser capaz de realizar una gestión clínica centrada en el paciente, en la economía de la salud y el uso eficiente de los recursos sanitarios, así como la gestión eficaz de la documentación clínica con especial atención a la confidencialidad.

CG22 - Incorporar los principios éticos y legales de la profesión a la práctica, integrando los aspectos sociales y comunitarios en la toma de decisiones.

CG23 - Ser capaz de ejercer la profesión, respetando la autonomía del paciente, sus determinantes genéticos, demográficos, culturales y económicos, aplicando los principios de justicia social y comprendiendo las implicaciones éticas de la salud en un contexto mundial en transformación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE5 - Conocer e integrar los fundamentos metodológicos para la investigación en Logopedia.

CE6 - Identificar que el ejercicio profesional está asentado en el respeto a la autonomía del paciente; describir los elementos propios del manejo de la documentación clínica con especial atención a los aspectos de confidencialidad; identificar los criterios básicos de gestión clínica, economía de la salud y uso eficiente de los recursos.

CE12 - Conocer y aplicar los modelos, técnicas e instrumentos de evaluación.

CE14 - Redactar un informe de evaluación logopédica.

CE15 - Realizar una evaluación tras la intervención.

CE16 - Conocer los principios generales de la intervención logopédica.

CE17 - Conocer las funciones de la intervención logopédica: Prevención, educación, reeducación, rehabilitación y tratamiento.

CE18 - Conocer y aplicar los modelos y las técnicas de intervención.

CE23 - Conocer e implementar las ayudas técnicas a la comunicación

CE24 - Saber diseñar y elaborar informes logopédicos.

CE25 - Saber diseñar, programar y evaluar la actuación logopédica.

CE26 - Conocer, aplicar y valorar críticamente las técnicas pedagógicas, así como los recursos metodológicos y didácticos para la enseñanza del lenguaje.

CE35 - Utilizar tecnologías de la información y de la comunicación.

2. Contenidos/temario

Disciplinas y profesionales que participan en el abordaje del daño cerebral adquirido. Fases del daño cerebral adquirido y recursos. Marcos de actuación. Competencias profesionales. Interdisciplinariedad. Ámbitos de actuación.

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo-diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	30 %
<p>Se desarrolla a lo largo de todo el curso, y tiene una doble finalidad, formativa y sumativa. La unidad de evaluación es la asignatura. De esta forma, se realiza el seguimiento directamente en cada asignatura, y se extrae una síntesis del desempeño mostrado en cada una de ellas. Los elementos que componen esta evaluación son los trabajos que realizan los estudiantes en el marco de las clases prácticas descritas anteriormente (estudio de casos, resolución de problemas, revisión bibliográfica, simulación, trabajo cooperativo, diseño de proyectos) y que forman parte del portafolio de cada asignatura.</p>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	70 %
<p>Hace referencia a la evaluación, de carácter sumativo, de la prueba. Esta prueba, como apuntábamos anteriormente, es de carácter individual y valora el nivel de adquisición de las competencias trabajadas en la asignatura.</p>	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Afakir, S., & Martínez, D. (2017). Intervención del terapeuta ocupacional en la rehabilitación de pacientes con daño cerebral adquirido. *Revista Complutense De Ciencias Veterinarias*, 11(número especial), 107 – 112. <https://doi.org/10.5209/RCCV.55223>

Cano de la Cuerda, R. y Collado Vázquez, S. (2023). *Neurorrehabilitación. Métodos específicos de valoración y tratamiento*. Editorial Médica Panamericana.

Carvajal-Castrillon, J. & Restrepo Pelaez, A. (2013). Fundamentos teóricos y estrategias de intervención en la rehabilitación neuropsicológica en adultos con daño cerebral adquirido. *Revista CES Psicología*, 6(2), 135-148.

Gutiérrez Ruiz, K., De los Reyes Aragón, C., Rodríguez Díaz, M. & Sánchez Herrera, A. (2009). Técnicas de rehabilitación neuropsicológica en daño cerebral adquirido: ayudas de memoria externas y recuperación espaciada. *Psicología Desde El Caribe*, 24, 147 – 179.

López de Arróyabe Castillo, E. & Calvete Zumalde, E. (2013). Daño cerebral adquirido: Percepción del familiar de las secuelas y su malestar psicológico. *Clínica y Salud*, 24(1), 27-35. <https://doi.org/10.5093/cl2013a4>

Martínez Martínez, A.M., Martínez Villar, S., Aguilar Mejía, O.M., & Mariño García, D. (2014). Caracterización y efectividad de programas de rehabilitación neuropsicológica de las funciones ejecutivas en pacientes con daño cerebral adquirido: una revisión. *Universitas Psychologica*, 13(3), 1147 - 1160. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-3.cepr>

Muñiz Landeros, C.E. (2015). *Neurología clínica de Rangel Guerra*. Editorial El Manual Moderno.

Muñoz Marrón, E., De Noreña Martínez, D. & Sanz Cortés, A. (2017). *Neuropsicología del daño cerebral adquirido: Traumatismos craneoencefálicos, accidentes cerebrovasculares y tumores del sistema nervioso central*. Editorial UOC.

Oterino Durán, A. (2014). *Neurología*. Editorial de la Universidad de Cantabria.

Quemada, J.I. (2007). *Modelo de atención a las personas con daño cerebral*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad. Instituto de Mayores y Servicios Sociales (IMSERSO).

Romero Naranjo, F.J., & Andreu Cabrera, E. (2023). Neuromotricidad como recurso interdisciplinar. Justificación teórico-práctica a través del método BAPNE. *Retos*, 49, 350 - 364. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98903>

San Mateos Valenzuela, J.F. y Álvarez Zubizarreta, C. (2007). *Logopedia y daño cerebral adquirido*. Federación Española de Daño Cerebral FEDACE.