

## **Efectos de la implementación del Proyecto de Extensión Universitaria: “La recreación como puente a la inclusión y la accesibilidad”**

Brizuela, Natalia Lorena. Escuela Universitaria de Educación Física. Universidad Católica de Salta. natalialorena310@gmail.com

Vilte, Alejandro Marcelo. Escuela Universitaria de Educación Física. Universidad Católica de Salta. alejandromarcelo129@gmail.com

### **Resumen**

**Introducción.** El proyecto “La recreación como puente a la inclusión y la accesibilidad” se desarrolló en los meses de agosto a noviembre del año 2022 en la Universidad Católica de Salta y generó una respuesta a la necesidad presente en la población de personas con discapacidad intelectual y trastorno del espectro autista, a través de actividades recreativas y de actividad física. La planificación y sistematización de actividades recreativas en el medio acuático fueron la respuesta para el desarrollo de habilidades motoras y habilidades de la vida diaria. **Objetivo.** Identificar los efectos de las actividades lúdicas en ambientes acuáticos, en las habilidades motoras y habilidades de la vida diaria en niños adolescentes y jóvenes con TEA y discapacidad intelectual durante la implementación del proyecto de extensión universitaria en el 2022 de agosto a noviembre. **Materiales y métodos.** Se evaluaron a 13 alumnos participantes, que tenían entre 10 y 25 años. Se realizó un registro inicial y final con las variables relacionadas a las habilidades motoras y las habilidades de la vida diaria, con una escala de una puntuación que va del 1 al 5. **Resultados.** En relación a las variables relacionadas a las habilidades motoras incrementaron un 11% y las habilidades de la vida diaria, incrementaron en un 3%

Palabras clave: proyecto de extensión- discapacidad- autismo

### **Introducción**

El presente trabajo pretende identificar los efectos de las actividades lúdicas en ambientes acuáticos, en las habilidades motoras y habilidades de la vida diaria en niños adolescentes y jóvenes con TEA y discapacidad intelectual pertenecientes a la Fundación Anidar, durante la implementación del proyecto de extensión universitaria, que se desarrolló en el 2022 de agosto a noviembre, en la Universidad Católica de Salta. El proyecto “La recreación como puente a la inclusión y la accesibilidad” se desarrolló con el fin de generar una respuesta a la necesidad presente en la población de alumnos con discapacidad intelectual y TEA, a través de actividades recreativas y de actividades físicas orientada a la salud con la finalidad de complementar una propuesta de desarrollo integral e inclusión. La planificación y sistematización de actividades recreativas empleando el medio acuático fueron la respuesta para el desarrollo de habilidades motoras, el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades de la vida diaria, para posteriormente contar con herramientas necesarias para el desarrollo de la autonomía.

El proyecto desarrolló una propuesta de diseño y planificación de un plan de acción, priorizando la equidad, la promoción de derechos y la socialización, en el marco de proyectos de extensión universitaria de UCASAL. De esta forma se buscó trascender, generando espacios inclusivos, priorizando los apoyos que necesitaban, respetando sus intereses y sus diferentes formas de aprender, realizando actividad física, juegos recreativos, talleres vivenciales, dinámicas integradoras utilizando como recurso la pileta.

Al tener alumnos participantes pertenecientes a la Escuela Universitaria de Educación Física y la Escuela Universitaria de Trabajo Social, se puso en marcha un espacio de aprendizaje en el cual los alumnos utilizaron los conocimientos adquiridos y a su vez construyeron nuevos en relación a la discapacidad y promoción de derechos. Esta promoción de derechos, es entendida como la ejecución de acciones concretas a través de la programación y sistematización de encuentros semanales en la pileta de la universidad, fortaleciendo habilidades motoras, sociales y de autovaloramiento de los alumnos con discapacidad.

Para el desarrollo del presente proyecto, se tuvieron en cuenta los siguientes conceptos y marcos legales relacionados a las personas con discapacidad, la discapacidad intelectual, el trastorno del espectro autista, la accesibilidad y la recreación. Para iniciar la ley 22431 en su Art. 2º, define a la discapacidad a: “toda persona que padezca una alteración funcional permanente o prolongada, física o mental, que en relación a su edad y medio social implique desventajas considerables para

su integración familiar, social, educacional o laboral”. Para el desarrollo de este proyecto fue clave comprender que la discapacidad se define, a partir del funcionamiento de la persona en interacción con el contexto, donde se activa sus propias condiciones de salud, y se encuentra con barreras y restricciones en la participación social. (Victoria Maldonado, 2013) Desde esta perspectiva de un modelo social, se interviene en los contextos de las personas con discapacidad intelectual y TEA para minimizar sus desventajas a través de proyectos de intervención.

Cuando hablamos de discapacidad intelectual, tomamos como referencia al Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (2014), que lo define como un trastorno que se inicia durante el desarrollo e incluye limitaciones en el funcionamiento intelectual y en el comportamiento adaptativo. La definición también señala la importancia e influencia del entorno sobre las personas con discapacidad intelectual, siendo necesaria la puesta en práctica de adecuación de apoyos en los distintos entornos relacionados a la recreación y a la vida diaria. En cuanto al Trastorno del Espectro Autista (TEA) hacemos referencia a lo mencionado por Zúñiga, A. H., Balmaña, N., & Salgado, M. (2017) que:

[...es un trastorno del neurodesarrollo de origen neurobiológico e inicia en la infancia, que afecta el desarrollo de la comunicación social, como de la conducta, con la presencia de comportamientos e intereses repetitivos y restringidos. Presenta una evolución crónica, con diferentes grados de afectación, adaptación funcional y funcionamiento en el área del lenguaje y desarrollo intelectual, según el caso y momento evolutivo.] Zúñiga, A. H., Balmaña, N., & Salgado, M. (2017). Pág. 92

Teniendo en cuenta estas características de los participantes del proyecto sumamos como se desarrolló una serie de actividades que estén relacionadas con aquellas habilidades, saberes o capacidades que las personas con discapacidad pueden adquirir a través de la implementación de proyectos específicos relacionados con habilidades motoras y habilidades de la vida diaria. Es así como para la elaboración de este proyecto se pensó en la accesibilidad, que según la Ley N.º 22.431, es una herramienta para generar adecuaciones para el desarrollo de actividades de la vida diaria disminuyendo restricciones derivadas del ámbito físico urbano, arquitectónico o del transporte para su integración y equiparación de oportunidades” (Ley N.º 22.431).

De esta manera se realiza una programación de actividades empleando a la recreación como punto de partida. La recreación definida por Ramos Coordinador de Recreación del Instituto Universitario Pedagógico de Caracas citado por Sánchez Morales (1999), "significa renovar, recuperar, restaurar, una situación vivida o vivenciada y que generalmente genera una conducta satisfactoria en el individuo". La recreación es entonces, teniendo en cuenta a Barrios, M. Á., & Villarroel, M. S. (2007), un instrumento para mejorar desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física y lograr otros objetivos deseables, individuales y sociales.

## **Desarrollo**

Durante el desarrollo del proyecto contamos con la inscripción de 22 alumnos que participan de manera semanal, de la edad entre 7 y 25 años. Todos cuentan con certificado único de discapacidad, autorización de los padres. Se trabajó con un cronograma de actividades diferenciando las acciones a desarrollar por el equipo del proyecto. Estas actividades incluyeron reuniones semanales con la participación de los miembros del equipo los días martes y viernes de forma híbrida, en las cuales se proponen las actividades a realizar para el siguiente sábado. Los encuentros fueron organizados y planificados semanalmente a través de planillas, empleando la aplicación google drive, con el fin de que todos los miembros del equipo tengan acceso a las mismas.

Para tener un mejor conocimiento las características de los alumnos participantes se realizó una evaluación de las habilidades de la vida diaria (vestido desvestido, ducha, guardado y selección de ropa) y las habilidades motoras acuáticas (ingreso a la pileta, floración, inmersión, desplazamientos, traslado, coordinación en la respiración, brazadas y pataleo). Posteriormente en la finalización del proyecto se realizó una nueva evaluación para comparar los datos obtenidos y poder determinar la posibilidad de que estas actividades planificadas y sistematizadas pudieran manifestar avances significativos en ambas variables.

Por otro lado, una vez concluida la actividad los días sábados, se propiciaba un espacio de diálogo e intercambio de la experiencia entre el equipo de trabajo, lo cual permitió la elaboración de nuevas actividades y/o modificaciones para el próximo encuentro.

## **Materiales y métodos**

Para la elaboración de la planificación se inició con actividades diagnósticas que permitieron valorar y evaluar a cada alumno. Dicha evaluación se registró a través de un formulario de Google Drive, para facilitar la obtención de resultados sobre los inicios de los alumnos, la cual cuenta con una escala de puntuación teniendo en cuenta diferentes habilidades sobre las cuales se trabajó posteriormente. Esta escala consta de una puntuación que va del 1 al 5. Esta puntuación hace referencia a la autonomía en el desarrollo de las actividades propuestas:

- 1: No lo logra: no realiza la actividad.
- 2: Lo realiza con apoyo físico
- 3: Lo realiza con modelado
- 4 Lo realiza con verbalización
- 5: Lo realiza de forma autónoma

A partir de esta valoración, los alumnos fueron agrupados en niveles para planificar las actividades y trabajar dentro de la pileta, siendo acordes a las características y formas de aprendizaje según el tipo de discapacidad intelectual y TEA, ya que la población con la que se trabaja es variada en edad y diagnósticos.

## Resultados

Se realizaron las evaluaciones a todos los participantes del proyecto en las distintas áreas relacionadas a las habilidades motoras acuáticas y las habilidades de la vida diaria. A continuación se presentan los datos obtenidos a lo largo del proyecto tomando como datos relevantes el promedio la moda y la mediana de la escala de puntuación del 1-5 anteriormente descripta.

*Tabla 1 Habilidades motoras al inicio y al final del proyecto de extensión*

Habilidad motora	EI. Promedio	EF. Promedio	EI. Mediana	EF. Mediana	EI. Moda	EF. Moda	EI. Suma	EF. Suma
Ingreso a la pileta	3.92	4.28	4	5	5	5	58	60
Egreso de la pileta	3.73	4.28	4	5	4	5	56	60

Salto hacia la piletta	2.66	3.42	3	3.5	3	5	40	48
Respiración	2.93	3.64	3	4	4	5	44	51
Flotación horizontal	2.46	3.42	2	3.5	2	5	37	48
Flotación vertical	1.73	2.42	1	2	1	1	26	34
Flotación con elementos	3.4	4.07	3	4	3	5	51	57
Inmersión	2.66	3.42	2	3	1	5	40	48
Desplazamiento frontal	4.13	4.5	4	5	5	5	62	63
Desplazamiento lateral	4.13	4.64	4	5	4	5	62	65
Posición de flecha	2	2.78	1	3	1	1	30	39
Nado sub acuático	1.73	2.35	1	1	1	1	26	33
Lanzamiento de elementos	3.73	4.14	4	4	4	4	56	58
Recepción de elementos	3.46	4	3	4	3	5	52	56
Giros verticales	2.6	3.07	3	4	1	4	39	43
Giros con inmersión	1.26	1.64	1	1	1	1	19	23
Juegos compartidos	3.4	3.92	4	4	4	4	51	55
Coordinación de propulsión	2.93	3.5	3	4	1	4	44	49
Coordinación de brazada	1.66	2.14	1	1.5	1	1	25	30
Coordinación respiración	1.33	2.14	1	1.5	1	1	20	30

Tabla 2. Habilidades de la vida diaria al inicio y al final del proyecto de extensión

Habilidades de la vida diaria	EI. Promedio	EF. Promedio	EI. Mediana	EF. Mediana	EI. Moda	EF. Moda	EI. Suma	EF. Suma
Reconocimiento de elementos personales	3.71	4	4	4.5	5	5	52	56
Guardado de los elementos	3.71	3.85	4	4	5	5	52	54
Uso de zapatillas	4.35	4.5	5	5	5	5	61	63
Vestido	4.42	4.5	5	5	5	5	62	63
Desvestido	4.42	4.5	5	5	5	5	62	63
Colocación de gorro y antiparras	3.5	3.71	5	4	5	5	49	52
Ducha inicial	4.21	4.5	5	5	5	5	59	63
Ducha final con jabón	4.5	4.5	5	5	5	5	63	64
Ducha completa	4.42	4.4	5	5	5	5	62	62
Secado	4.5	4.5	5	5	5	5	63	64
Peinado y uso de elementos de higiene	4.21	4.35	5	5	5	5	59	61

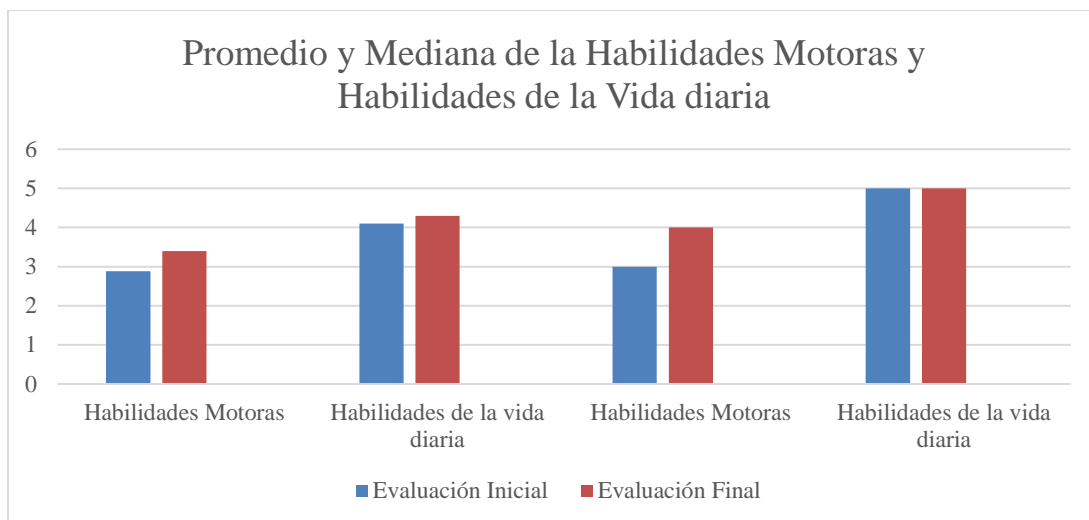


Ilustración 1 Promedio y Mediana de Habilidades motoras y Habilidades de la vida diaria al inicio y al final del proyecto de extensión

En relación a las variables relacionadas a las habilidades motoras nos encontramos con un promedio de alumnos que llegaba a un nivel de 2,8 luego de la implementación del proyecto se encontraban en un nivel 3,8 incrementando en un 11% sus habilidades motoras. En relación al valor promedio, en la escala de niveles, de los participantes se obtuvo un progreso de un nivel 3 en el que lo realiza con modelado a un progreso a un nivel 4 que lo realiza con indicación verbal.

En relación a las variables relacionadas a las habilidades de la vida diaria nos encontramos con un promedio de alumnos que llegaba a un nivel de 4, 18 luego de la implementación del proyecto se encontraban en un nivel 4, 3 incrementando en un 3 % sus habilidades motoras. En relación a el valor promedio, en la escala de niveles, de los mantuvieron un nivel 5 refiriéndose a que lo realiza con autonomía y en relación al valor que aparece con mayor frecuencia fue de 5, lo logra con autonomía, durante todo el proyecto.

Se pudo valorar las habilidades de cada alumno en aspectos básicos del ingreso y permanencia en la pileta, sin perder de vista los niveles, desarrollando y afianzando habilidades, observando avances individuales; además, en los últimos encuentros, se logró incorporar actividades de recreación en algunos niveles que ponen en juego lo aprendido en instancias iniciales, y por último se ejecutaron nuevas actividades de autonomía antes de ingresar a la pileta, las cuales promovieron la recreación y la autonomía.

## Conclusión



Consideramos como equipo de trabajo que logramos generar un espacio de inclusión para los alumnos participantes, proponiendo actividades que aportan al desarrollo integral de cada uno de ellos, conociendo sus necesidades individuales. A su vez, como equipo de trabajo, planificar semanalmente fue fundamental para brindar un servicio de calidad para los alumnos, ya que debido a la diversidad en la población fue necesario repensar constantemente la forma de trabajo hasta alcanzar una modalidad que permitiera dar respuesta a las necesidades de cada uno de los niños, adolescentes y jóvenes.

En este trabajo se logró identificar los efectos de las actividades lúdicas en ambientes acuáticos, en las habilidades motoras y habilidades de la vida diaria en niños adolescentes y jóvenes con TEA y discapacidad intelectual durante la implementación del proyecto de extensión universitaria en el 2022 de agosto a noviembre. A través de un sistema de escalas del cual se obtuvo como resultado que en relación a las variables relacionadas a las habilidades motoras nos encontramos con alumnos que incrementaron en un 11% sus habilidades motoras. En relación al valor promedio, en la escala de niveles, de los participantes se obtuvo un progreso de un nivel 3 en el que lo realiza con modelado a un progreso a un nivel 4 que lo realiza con indicación verbal. En relación a las variables relacionadas a las habilidades de la vida diaria los alumnos incrementaron en un 3 % sus habilidades de la vida diaria.

Por otro lado, durante el trabajo realizado surge la importancia de la creación de espacios de esta índole para personas con discapacidad que valoren el beneficio del trabajo en el medio acuático como una forma de recreación y educación, teniendo en cuenta de manera fundamental las habilidades de cada uno de ellos. Este proyecto muestra un posible modelo de trabajo con personas con discapacidad, siendo viable implementarlo en diversas piletas teniendo en cuenta que los ejes fundamentales son la individualidad del alumno, formación interdisciplinaria y recreación.

### **Referencias bibliográficas**

American Psychiatric Association. (2014). DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales.

Barrios, M. Á., & Villarroel, M. S. (2007). Recreación y calidad de vida en adultos mayores que viven en instituciones geriátricas y en sus hogares. Un estudio comparativo. *Espacio abierto*, 16(4), 737-756.)

Ley 22431 del año 1981. Sistema de protección integral de los discapacitados. 16 de marzo de 1981. Buenos Aires. Argentina

Malpica, C. R., Salas, M. Á. D. L., & Rojas, A. M. (2014). El manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Psiquiátrica Norteamericana. Una aproximación crítica a su quinta edición (DSM5). *Gac Méd Caracas*, 122(3), 208-18).

Sánchez Morales, H. La recreación y su influencia en el proceso de aprendizaje del ciclo de educación básica del Municipio de Jalpatagua, Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala; 1999.

Victoria Maldonado, Jorge A.. (2013). El modelo social de la discapacidad: una cuestión de derechos humanos. *Boletín mexicano de derecho comparado*, 46(138), 1093-1109. Recuperado en 20 de junio de 2023, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0041-86332013000300008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0041-86332013000300008&lng=es&tlng=es).

Zúñiga, A. H., Balmaña, N., & Salgado, M. (2017). Los trastornos del espectro autista (TEA). *Pediatría integral*, 21(2), 92-108). (American Psychiatric Association, 2014