

Jornadas recreativas TEA

Garrido, María¹; De Coig-O'Donnell, Mar²; Cerdá, Joaquín³;
De la Riva, Luis⁴; Bermejo, Jesús⁵.

Actividad Física y Deporte
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Universidad Europea de Madrid

¹ ✉ maria.garrido@universidadeuropea.es

² ✉ mar.decoig-odonnell@universidadeuropea.es

³ ✉ joaquin.cerda@universidadeuropea.es

⁴ ✉ luiseduardo.delariva@universidadeuropea.es

⁵ ✉ jesus.bermejo@universidadeuropea.es

Resumen

Este proyecto se basó en la organización de unas jornadas lúdico-deportivas, destinadas a un grupo de alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA), procedentes de la Fundación AUCAVI. Este evento, denominado Jornadas Recreativas TEA, tuvo lugar el 16 de mayo de 2019 en la Universidad Europea de Madrid.

Las Jornadas se plantearon como una oportunidad de aprendizaje experiencial, puesto que los estudiantes del Grupo M31 del Grado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte y del Grupo M41 del Grado en Gestión Deportiva se encargaron de la planificación previa (diseño de actividades, logística, organización y difusión) del evento. Además, el propio día del evento, los estudiantes pudieron explicar las actividades a los participantes, supervisar el desarrollo de las mismas e involucrarse en la distribución y recogida del material deportivo.

La organización de estas Jornadas constituyó un caso práctico calificable en las asignaturas de Ocio, Recreación y Turismo Activo (impartida al Grupo M31) y de Gestión del Ocio y de los Espacios No Convencionales (impartida al Grupo M41), con la meta de hacer conocer a los estudiantes las partes que componen la organización de un evento de ocio del modo más desafiante: enfrentándose a la organización de una actividad real.

Palabras clave: Ocio, TEA, Challenge.

1. Introducción

Las Jornadas Recreativas TEA tuvieron lugar el jueves 16 de mayo de 2019 en el campo de fútbol de la Universidad Europea. Dicho evento permitió a un grupo de niñ@s de la Fundación AUCAVI (organización especializada en trabajar con personas con Trastornos del Espectro del Autismo – TEA) participar en circuitos deportivos en los que poner a prueba su agilidad, precisión y reflejos mientras se divertían.

Varios docentes concibieron este evento como una oportunidad de involucrar, en su planificación y ejecución, a estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (CCAFyD) y del Grado en Gestión Deportiva. Por ello, como parte de las asignaturas de Ocio, Recreación y Turismo activo (Grupo M31 - CCAFYD) y de Gestión del Ocio y de los Espacios No Convencionales (Grupo M41 - Grado en Gestión Deportiva), se posibilitó a los

estudiantes de dichas asignaturas la puesta en práctica de sus conocimientos teóricos en un desafío real: la organización de una jornada lúdica para niñ@s con TEA.

En esta iniciativa, se ha priorizado el uso de información científica sobre aprendizaje experiencial, como la publicada por Kolb y Kolb (2005), los cuales describen el potencial educativo del aprendizaje experiencial en la educación universitaria.

2. Objetivos de la buena práctica

El objetivo estratégico de las Jornadas Recreativas era desarrollar un proceso de aprendizaje experiencial que garantizase a los alumnos la comprensión de las labores de logística, coordinación y difusión de una actividad de ocio. Este objetivo se pretendía lograr mediante la realización de un evento para chic@s con Trastorno del Espectro Autista (TEA) de la Fundación AUCAVI.

Los objetivos operativos fueron:

- Planificar y ejecutar exitosamente 2 circuitos deportivos, con 6 estaciones de actividades deportivas cada uno.
- Lograr la participación simultánea de 30 chic@s con TEA.
- Involucrar en la organización del evento a un mínimo de 20 estudiantes de CCAFDy y de 10 estudiantes del Grado en Gestión Deportiva.
- Desarrollar una campaña de difusión del evento para concienciar a los estudiantes de la UEM sobre el TEA y sus efectos.

El principal objetivo de aprendizaje para los alumnos que colaboraron en la actividad fue el de cumplir con la Competencia Transversal 5 de la asignatura de Ocio (CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando).

3. Descripción de la buena práctica

Para esta práctica, se ha involucrado al Grupo M31 de la asignatura de Ocio, Recreación y Turismo activo, que forma parte del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte - CCAFDy y al Grupo M41 de la asignatura de Gestión del Ocio y de los Espacios No Convencionales, la cual se oferta en el último curso del Grado en Gestión Deportiva. El Grupo M31 aportó 23 estudiantes, mientras que el Grupo M41 Deportiva aportó 15 estudiantes.

Por otra parte, los siguientes profesores estuvieron involucrados en la actividad:

- Los profesores María Garrido, Mar De Coig-O'Donnell, Joaquín Cerdá y Jesús Bermejo idearon la actividad y consiguieron la colaboración de la Fundación AUCAVI. Todos ellos poseen experiencia previa en la organización de actividades deportivas para el colectivo TEA, habiendo organizado previamente en la UEM las Jornadas TEA. El objetivo de estas Jornadas es debatir sobre las intervenciones prácticas en educación física y deporte al tratar con chic@s con TEA.
- El profesor ayudante Luis Eduardo de la Riva se encargaba de la docencia de ambos grupos de estudiantes. Su labor fue la de coordinar las labores de planificación y supervisión de los estudiantes, así como de calificar a los estudiantes que han participado en la actividad. Ha contado con el asesoramiento y ayuda de los profesores anteriormente mencionados.

Los Resultados de Aprendizaje (RA) esperados de estas Jornadas coincidían intencionadamente con los RA de las asignaturas de Ocio y de Gestión del Ocio, en cuyos programas académicos se integraron estas Jornadas.

- RA1. Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con el ocio, la recreación y el turismo activo deportivo.
- RA2. Profesionalidad de los estudiantes a la hora de utilizar los materiales, el equipamiento y los tipos de instalaciones según la actividad, así como para programar y coordinar las actividades y sus protocolos de seguridad en la realización de prácticas en zonas habilitadas o abiertas.
- RA3. Realización de prácticas generales para el estudio del ocio, la recreación y el turismo activo.
- RA4. Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de búsquedas en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el ocio, la recreación y el turismo activo.

Con el objetivo de garantizar la consecución de todos los RA mencionados, se ha desarrollado una metodología basada en el aprendizaje experiencial.

Los puntos clave de la metodología seguida son:

- Integración de las Jornadas TEA en los contenidos académicos de la asignatura. En los grupos M31 y M41, la actividad se presentó como un caso práctico calificable. Concretamente, esta actividad permitió la puesta en práctica de los conocimientos aprendidos en el Tema 2 ("Valor de un Evento Recreacional") y en el Tema 4 ("Diseño y Planificación de Programas de Animación y Recreación Deportiva").
- Trabajo en el aula en base a áreas de especialización. Los estudiantes fueron divididos en grupos de 3-4 estudiantes. Cada grupo contaba con un líder de grupo y trabajaba en un área de especialización (diseño de actividades – logística – coordinación – difusión). Parte de las clases de las asignaturas de Ocio y de Gestión del Ocio se utilizó para poder trabajar en la planificación del evento. Al final de cada sesión de trabajo, los estudiantes debían compartir sus progresos con el resto de compañeros.
- Seguimiento del progreso por parte de personal especializado. Mientras que el profesor de las dos asignaturas (Luis Eduardo de la Riva) supervisaba la correcta planificación del evento, los estudiantes pudieron contar con el asesoramiento de monitores especializados de la Fundación AUCAVI. Se pudo realizar una visita previa (el 9 de mayo de 2019) a sus instalaciones de Getafe, donde los estudiantes recibieron formación sobre el tipo de actividades deportivas más adecuadas y la elaboración de pictogramas (signos icónicos no lingüísticos) que permitieran reflejar fácilmente en qué consistía cada actividad.

Para el desarrollo exitoso de la actividad, se requirió material deportivo:

- Caseta de fútbol: Petos, conos, balones, setas y picas.
- Almacén del pabellón: Aros, bancos suecos, trampolines, colchonetas, balones de gomaespuma y balones de baloncesto.
- Complejo deportivo: Carpas, botellas de agua y cinta de balizar.

4. Resultados

Los resultados de aprendizaje, previamente mencionados, se han desarrollado de la siguiente forma:

- RA1. ("Comprensión de conceptos fundamentales..."). Los estudiantes comprendieron conceptos fundamentales de ocio (reparto de tareas, diferentes tipos de ocio, etc.) al vincularlos a un evento real.
- RA2. ("Profesionalidad de los estudiantes a la hora de utilizar los materiales, el equipamiento..."). Los estudiantes desarrollaron un elevado grado de profesionalidad en la coordinación de horarios y la delimitación de espacios.
- RA3. ("Realización de prácticas generales para el estudio del ocio..."). Los estudiantes realizaron una práctica de ocio, consistente en la organización de unas actividades lúdicas.
- RA4. ("Realización de trabajos de profundización y síntesis..."). Los estudiantes realizaron búsquedas en fuentes de información que facilitan la explicación de actividades de ocio a personas con autismo, como <http://www.arasaac.org/>

Para medir la satisfacción de los estudiantes, se ha desarrollado una encuesta de valoración. La participación de los estudiantes fue bastante alta (26 de 38), calificando las Jornadas TEA con un 8,41 sobre 10. Los ítems mejor valorados fueron la seguridad (8,97) y la puesta en escena (8,85); los peor valorados fueron la originalidad de las actividades (7,69) y el reparto de funciones (8,21). Los comentarios positivos más repetidos mencionaron la exhaustiva preparación de las actividades, la diversión de los niños y la utilidad de los pictogramas diseñados. Los comentarios negativos más repetidos fueron la excesiva duración de las actividades, la participación poco activa de algunos compañeros y la falta de originalidad de algunas actividades propuestas.

La participación de los estudiantes ha sido la siguiente:

Planificación previa de las Jornadas TEA:

- Grupo M31. 23 de 24 estudiantes (95,83%).
- Grupo M41. 15 de 15 estudiantes. (100%).

Asistencia y colaboración el día de las Jornadas TEA:

- Grupo M31. 21 de 24 estudiantes (87,5%).
- Grupo M41. 15 de 15 estudiantes. (100%).

5. Conclusiones

Tras la implementación de las Jornadas TEA, se puede concluir que:

- La exitosa implementación de tareas que impliquen la organización y supervisión de eventos reales representan una excelente oportunidad de aprendizaje experimental para los alumnos de CCAFYD y Gestión Deportiva de la Universidad Europea de Madrid.
- Tras el análisis de los resultados obtenidos en los RA, se puede concluir que enfrentarse a una práctica real mejora la profesionalidad de los estudiantes y refuerza su comprensión de los conceptos fundamentales de las asignaturas de Ocio, Recreación y Turismo Activo y Gestión del Ocio.
- El análisis de los resultados de satisfacción de los estudiantes resulta positivo. De cara a futuras ediciones, se debe mantener la preparación de las actividades con un mes de antelación y el diseño de pictogramas, los cuales refuerzan las explicaciones de las actividades. No obstante, entre otros, debería organizarse una visita al colegio de los niños con una mayor antelación, la duración de cada actividad debería reducirse significativamente y debería supervisarse que todos los estudiantes ayuden por igual (especialmente, en la recogida de material).
- El análisis de la participación de los estudiantes refleja un alto compromiso con la actividad. Se recomienda mantener la actividad como una práctica calificable de la asignatura.
- La evaluación de la literatura científica sobre aprendizaje experiencial refuerza la posibilidad de introducir este tipo de desafíos, puesto que lanzar desafíos reales a nuestros estudiantes permite priorizar los aspectos verdaderamente relevantes y prácticos de cada materia (Boud y Feletti, 1997). Además, estudiantes de Ciencias del Deporte han experimentado una mejora de habilidades como la motivación intrínseca, la autonomía, el trabajo en equipo y la comunicación mediante este tipo de aprendizajes experimentales (Martin, West y Bill, 2008).

6. Referencias

Boud, D. y Feletti, G. (1997). *The Challenge of Problem-based Learning*. Londres: Kogan Page.

Kolb, A. Y., y Kolb, D. A. (2005). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193-212.

Martin, L., West, J., y Bill, K. (2008). Incorporating problem-based learning strategies to develop learner autonomy and employability skills in sports science undergraduates. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 7(1), 1.