

# **KIPREST. UNA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA PARA DIGITALIZAR LOS RECURSOS DE APOYO A LA PARTICIPACIÓN INCLUSIVA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y/O ALTERACIONES DE SALUD EN LOS SERVICIOS DEPORTIVOS MUNICIPALES Y SANITARIOS.**

Romero, Sheila Xabier Leizea, Silvia Zobarán, Ander Martín,  
Sandra Solaguren-Beascoa Juan Jaureguizar

Correo electrónico para comunicaciones: [romero.sheila@gaituzsport.eus](mailto:romero.sheila@gaituzsport.eus)

## **Resumen**

Esta experiencia muestra el diseño y el desarrollo de Kiprest, una app cuya finalidad radica en crear un sistema de información y servicio para las personas con discapacidad y/o alteraciones de salud que realizan algún tipo de práctica deportiva. La clave para lograr una participación inclusiva está en ofrecer los recursos de apoyo necesarios que cada persona necesita en relación con la actividad físico-deportiva a realizar. Con Kiprest el reto es hacer más viable y sostenible la inclusión de las personas con discapacidad en los servicios deportivos municipales y de salud creando una plataforma digital que facilite estos recursos necesarios de manera no presencial, sin frenar el proceso de empoderamiento de las personas usuarias y la coordinación y orientación a los agentes que intervienen. Kiprest ha sido diseñado por la Fundación GaituzSport Fundazioa una entidad referente en el mundo del deporte, la discapacidad y la inclusión, contando para ello con un equipo multidisciplinar con una amplia experiencia en el mundo de la intervención, la investigación y la formación relacionadas con la discapacidad y la actividad física.

## **Palabras clave:**

Práctica físico-deportiva, personas con discapacidad, inclusión, TICs, recursos de apoyo.

## Introducción

Una de las prioridades a nivel europeo es lograr un futuro sostenible mediante la promoción de una economía más competitiva, eficiente en el uso de recursos y verde. Para alcanzar este objetivo se adoptaron los denominados ODS. Esta experiencia responde al de salud y bienestar, en el sentido de garantizar una vida saludable y promover el bienestar, y la plena inclusión, de las personas con discapacidad siendo partícipes de los recursos comunitarios ya existentes con los recursos de apoyo necesarios.

La Unión Europea definió la inclusión social como un proceso que permite que aquellas personas en riesgo de pobreza y exclusión social aumenten las oportunidades y los recursos necesarios para participar activamente en la vida económica, social y cultural, así como gozar de unas condiciones de vida y bienestar que se consideren normales en la sociedad que les rodea (Reina, 2017). En este sentido, la inclusión de las personas con discapacidad y/o diferentes patologías en distintos entornos aporta numerosos beneficios a la sociedad, tales como la aceptación de las diferencias individuales, la conciencia de las diferentes necesidades y la igualdad de oportunidades (Campos, Ferreira y Block, 2013). Para lograr tal fin, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) vienen jugando un papel central en nuestras sociedades, creando entornos, programas, herramientas de apoyo, dispositivos y aplicaciones que aporten soluciones, nuevos servicios y funcionalidades que hacen más factible la inclusión de las personas con diferentes discapacidades en el ámbito deportivo.

La Ley 51/2003, del 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad establece que las nuevas tecnologías y las ayudas técnicas son de gran importancia para que personas con alguna discapacidad tengan acceso a un mundo de nuevas posibilidades. Entre ellas, las apps destacan como las más punteras e innovadoras y es que, tal y como se pone de manifiesto en el Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012 (IMSERSO, 2003), las personas con discapacidad utilizan intensamente las tecnologías, sistemas, productos y servicios relacionados con la comunicación, incluso por encima de la media española, estando la utilización de estos recursos tecnológicos singularmente vinculada a la calidad de vida y la integración en la sociedad de este colectivo. El uso de tecnología en el deporte está proliferando gracias a los avances para facilitar su práctica y mejorar la adherencia. Más allá de la adherencia, es importante que la tecnología sea entendida como un medio facilitador (Valcarce y Diez, 2018). Con la implementación de la tecnología móvil en este ámbito se ha iniciado un cambio en el modo y las motivaciones para hacer deporte. El uso de dispositivos móviles ha abierto un gran abanico de posibilidades y una infinidad de recursos para mejorar la experiencia de los usuarios (Aznar, Cáceres, Trujillo y Romero, 2019).

Sin embargo, en lo que respecta a apps para la práctica deportiva de personas con discapacidad, la investigación previa de GaituzSport ha concluido que no hay muchas y menos que éstas sean adaptadas e inclusivas en su totalidad. Así pues, esta experiencia muestra el desarrollo de Kiprest, una app centrada en la experiencia y necesidades de las personas usuarias, completamente adaptada al contexto móvil y a todas las discapacidades. Mediante Kiprest se pretende facilitar el intercambio de información entre las personas usuarias y el personal técnico deportivo. De este modo, Kiprest dotará al personal técnico deportivo y a las entidades deportivas en general y a GaituzSport de una estructura de conocimiento estable y necesaria para la adecuada gestión e implementación de los recursos de apoyo y los programas en los que participen las personas con discapacidad.

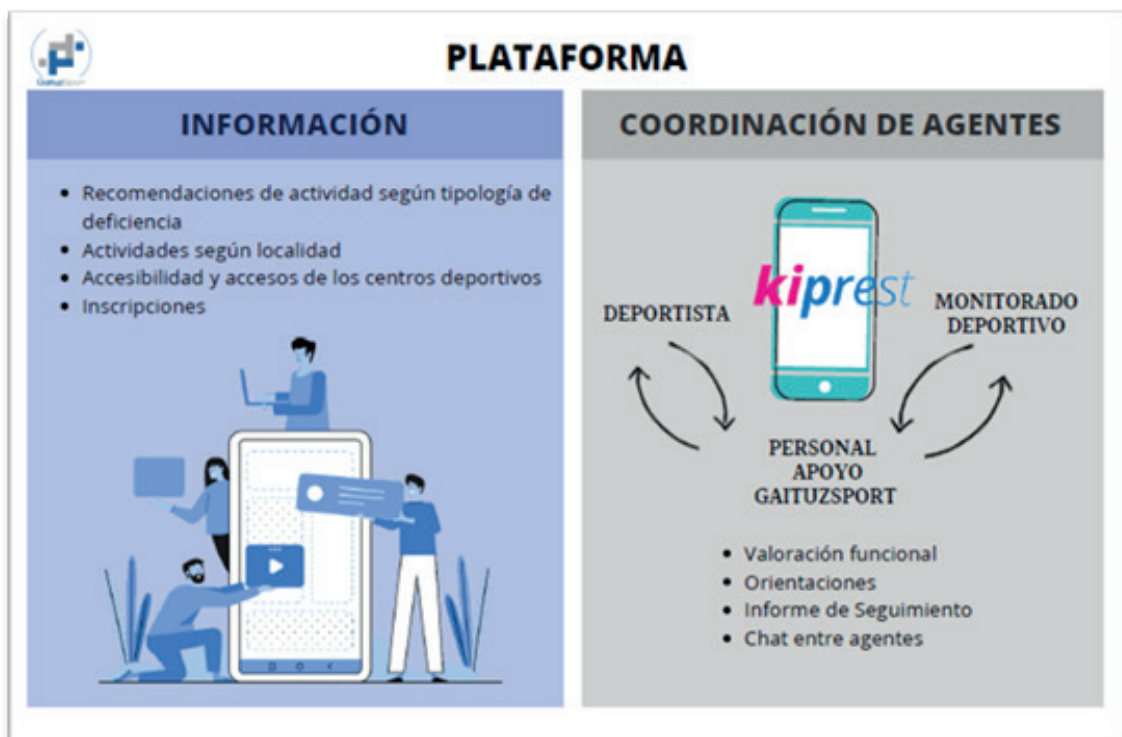


Figura 1. Estructura de Kiprest

## Descripción de la experiencia

Desde un punto de vista funcional Kiprest se divide en dos aplicaciones diferenciadas:

- Aplicación móvil dirigida al personal técnico deportivo tanto de GaituzSport como de entidades público-privadas adheridas al proyecto; y para las personas usuarias.
- Aplicación web de gestión para GaituzSport: aplicación dirigida a la propia entidad desde donde se gestionará toda la información de usuarios/as, documentación, actividades. Asimismo, de la información obtenida se realizará transferencia de conocimiento y se presentarán proyectos de investigación básica y/o aplicada con diferentes entidades de investigación a diferentes convocatorias competitivas.

En lo que respecta a los tipos de usuarios de la app se detallan a continuación:

- Usuarios dependientes de GaituzSport: administradores, tutores y técnicos de GaituzSport.
  - **Administradores:** Usuarios que acceden a la web de gestión a gestionar la información "troncal" de la plataforma (usuarios, centros, actividades, etc.).
  - **Tutores:** Acceden a la aplicación y a la web de gestión, realizan tutorías, se comunican con los Deportistas, Técnicos y los Monitores asignados a éstos; y añaden documentación al perfil del Deportista.
  - **Técnicos:** Acceden a la aplicación, se comunican con los Deportistas y los Tutores asignados a éstos, y ven la documentación del perfil del Deportista.
- Usuarios que acceden a la aplicación. Se comunican directamente con los técnicos y los deportistas que tienen asignados. Acceden a perfiles (reducidos) de los deportistas.
  - Deportistas.
- Usuarios que consumen la información de la aplicación. Estos usuarios pueden estar o no registrados en la aplicación.
- Para las personas usuarias anónimas Kiprest cuenta con las siguientes funcionalidades:
  - Buscador: la funcionalidad inicial de la aplicación es un buscador que permite realizar búsquedas de centros deportivos donde poder realizar actividades deportivas adaptadas.
  - Ficha de centros: el buscador permite localizar la ficha del centro con sus datos de contacto y ubicación, así como el listado de actividades y los diferentes tipos de adaptación disponibles.
  - Ficha de actividad deportiva adaptada: Por cada centro hay una serie de actividades adaptadas a diferentes tipos de discapacidad. Para cada adaptación habrá una serie de recomendaciones generales, compuestas por texto, imágenes y videos.

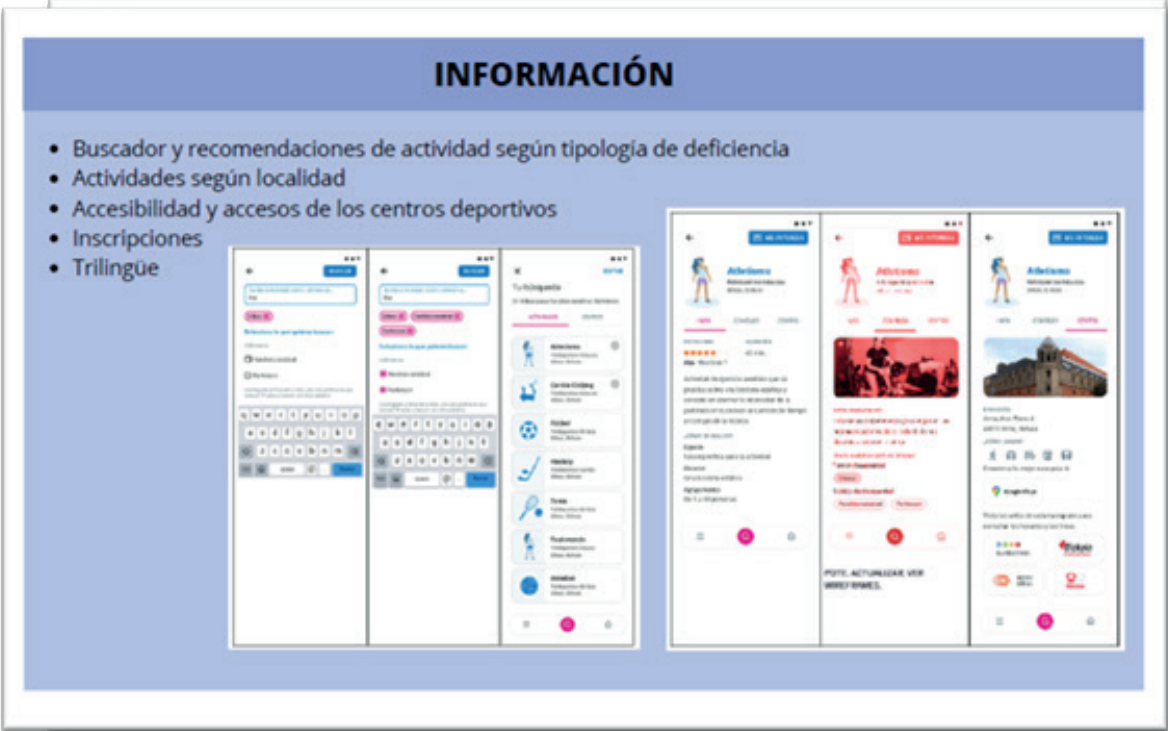


Figura 2. Funcionalidades para usuarios no registrados

A partir de ahí la persona usuaria puede solicitar una sesión de asesoramiento personalizada y el posterior registro a Kiprest.

Para toda esta estructura inicial para personas usuarias no registradas se ha realizado un trabajo exhaustivo de investigación:

- Adaptación de la CIF para realizar una clasificación exhaustiva de todos los tipos de discapacidades, mostrando finalmente en la app 4 categorías principales: Discapacidad, tipología de discapacidad, deficiencia, tipología de deficiencia.
  - **Accesibilidad en centros deportivos.** Se han realizado informes de accesibilidad exhaustivos para mostrar a las personas usuarias de kiprest todas las características de las instalaciones deportivas sobre este aspecto. Las categorías de cada informe han sido las siguientes: aparcamientos, itinerarios peatonales exteriores, recepción, circulación interior, escaleras, rampas, ascensores, aseo común adaptado, vestuario, duchas, señalización y comunicación, gradas, piscinas.
  - **Recomendaciones deportivas.** Para cada actividad deportiva, se ha realizado una recomendación en función de la tipología de deficiencia de cada persona usuaria, indicando previamente si la actividad es no recomendada, recomendada o muy recomendada.
  - **Descripción de las actividades:** Cada actividad viene descrita en función de la intensidad, las características de la misma, los centros en los que se encuentra y un video explicativo de la misma.

Además, una vez que una persona usuaria realiza la sesión de asesoramiento se le genera un usuario personalizado en la aplicación y de este modo tiene contacto directo con el personal especializado de GaituzSport y con los monitores de las instalaciones deportivas a las que asiste. Dentro de su perfil cada deportista puede acceder a las siguientes funciones:

- Mis documentos: documentación específica referida por GaituzSport. Esto podrá ser el informe de la sesión de asesoramiento o recomendaciones específicas para su deporte.
- Mis comunicaciones: un canal de comunicación tipo chat para comunicarse con los monitores de las instalaciones asociadas y/o con personal de GaituzSport.

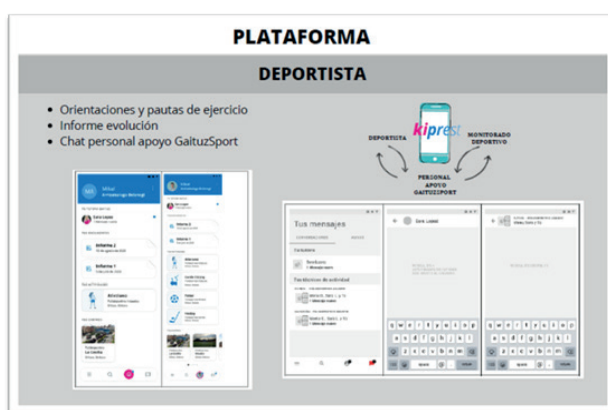


Figura 3. Funcionalidades para usuarios registrados

## Valoración y conclusiones

Kiprest ya ha sido probado en una fase piloto inicial en la que han participado 10 usuarios y 6 técnicos y monitores y en la que se han corregido los pequeños sesgos de producto.

GaituzSport trabaja en los tres Territorios Históricos y son multitud los municipios en los que se realizan sus programas y actividades, ya sean en escuelas, centros de formación, polideportivos, instalaciones deportivas abiertas y cerradas, etc. En una primera fase de distribución Kiprest se ofrecerá a aquellos municipios de la CAV con los que GaituzSport ya tiene un convenio. Ofreciendo los servicios y beneficios de Kiprest a todos los municipios de la CAV en una segunda fase de difusión y distribución.

Kiprest supondrá un alto impacto en la sociedad dando lugar a una gran sostenibilidad económica al realizar una atención especializada de un modo no presencial y dando lugar a una mayor autonomía y calidad de vida de las personas que la utilicen.

Enlaces para más información:

- [LINK](#)

## Referencias

Aznar, I., Cáceres, M.P., Trujillo, J.M., y Romero, J.M. (2019). Impacto de las apps móviles en la actividad física: un meta-análisis. *Retos*, 36, 52-57.

Campos, M. J., Ferreira, J. P., y Block, M. E. (2013). An analysis into the structure, validity and reliability of the children's attitudes towards integrated physical education-revised (CAIPE-R). *European Journal of Adapted Physical Activity*, 6(2), 29-37. doi: 10.5507/euj.2013.008

Deloitte (2009). Encuesta de hábitos deportivos en la CAPV. Disponible en: [LINK](#)

IMSERSO. (2003). Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012. Por un nuevo paradigma, el Diseño para Todos, hacia la plena igualdad de oportunidades. Disponible en: [LINK](#)

INE. 2008. EDAD (Encuesta sobre Discapacidades, Deficiencias y Estados de Salud).

Keysight Technologies y Fundación Adecco. (2017). Informe tecnología y discapacidad. Disponible en: [LINK](#)

Reina, R. (2017). Inclusión en deporte adaptado: dos caras de una misma moneda. *Psychology, Society, & Education*, 6(1), 55. doi:10.25115/psy.v6i1.508

Valcarce, M., & Díez, C. (2018). Influencia de una app en la adherencia a la práctica deportiva: protocolo de estudio. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 11(16). doi:10.33776/remo.v0i11.3416

VVAA. 2018. Libro Blanco del deporte de personas con discapacidad en España. Disponible en: [LINK](#)