



Diseño Universal del Ocio (DUO)

Una guía para apoyar la gestión de un ocio inclusivo en las entidades de COCEMFE



COCEMFE

Coordinación:

Jorge Donaire Huertas

Ruth Lucía Hernández Arranz

(Responsables del área de Accesibilidad y Vida Independiente de COCEMFE)

Elaboración del documento:

Manuel García Ortiz

Gonzalo Arjona Jiménez

Judit Díaz Sesé

(Área de Accesibilidad y Vida Independiente de COCEMFE)

Colaboraciones externas:

María Jesús Gallego Ortiz

Revisión del documento:

Equipo técnico de COCEMFE

CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FÍSICA Y ORGÁNICA (COCEMFE)

C/ Luis Cabrera, 63 28002 Madrid. + 34 917 443 600. www.cocemfe.es



Índice

La Guía	4
Presentación de la Guía	4
¿A quién va dirigida esta guía?	5
1. Marco teórico, conceptual y normativo. Ocio, derecho al ocio y ocio inclusivo	6
Algunas definiciones	6
Legislación de referencia	12
Un poco de historia	16
2. Ocio y personas con discapacidad	19
Caracterización de programas y servicios de ocio para personas con discapacidad	19
Un punto de partida. Reflexiones desde la práctica	22
3. Diseño Universal del Ocio (DUO)	24
Principios del Diseño Universal	24
Diseño Universal de servicios y actividades de ocio	29
Facilitadores y apoyos personales y tecnológicos	32
4. Pautas de trabajo para la garantía del derecho al ocio	35
Diseño de programas y servicios de ocio inclusivo	35
Diseño de actividades para un grupo de ocio con personas con discapacidad	40
5. Buenas prácticas en propuestas de ocio para personas con discapacidad	43
Bibliografía	46

La Guía

Presentación de la Guía

Anxo Queiruga Vila. Presidente de COCEMFE



Desde COCEMFE hemos definido como el propósito de nuestra entidad conseguir una sociedad inclusiva que garantice el ejercicio pleno de los derechos de las personas con discapacidad física y orgánica. En estas páginas, nos referimos al ocio como uno de esos derechos humanos básicos.

Con frecuencia esta dimensión del ser humano ha sido olvidada en las reivindicaciones y se ha considerado una necesidad menor o un elemento superfluo frente a otras actuaciones más urgentes. Sin embargo, el ejercicio

del ocio, con independencia de si se plasma en la práctica de actividades físicas y deportivas, recreativas, turísticas, culturales, artísticas... se considera aquí, en el marco de esta guía que presentamos, como un fin en sí mismo. El ocio por sí solo es un elemento esencial, relevante y necesario para la construcción de la identidad personal, no solamente un medio para conseguir otros objetivos, ya sean educativos, rehabilitadores o terapéuticos, cuya consecución, por supuesto, también forma parte de las reivindicaciones de nuestro grupo social y del trabajo que realiza COCEMFE.

Entendemos que el ocio es un derecho por sí mismo y el acceso a él no debería de necesitar de ninguna otra razón que lo justifique. Todo aquello que hacemos voluntariamente para nuestro esparcimiento, más allá de las obligaciones de nuestro día a día, conforma una dimensión fundamental del desarrollo de todo ser humano y así está recogido, como tal derecho, en la Convención de Naciones Unidas referida a los derechos de las personas con discapacidad.

Esperamos que en las próximas páginas encontréis una herramienta que os sirva para facilitar el diseño, gestión y apoyo a las actividades de ocio de nuestro grupo social desde las entidades del Movimiento Asociativo de COCEMFE y que aquellas personas que se acerquen a estas páginas desde fuera del mundo asociativo puedan aplicar los principios que se proponen para diseñar productos y servicios de ocio plenamente inclusivos para todas las personas sin dejar a nadie atrás.

Anxo Queiruga

¿A quién va dirigida esta guía?

La Guía para el Diseño Universal del Ocio pretende ofrecer un marco teórico e información útil y práctica para valorar las propuestas de ocio que se desarrollan desde diferentes ámbitos y generar cambios que permitan la accesibilidad universal en las actividades de ocio voluntariamente elegidas por las personas con discapacidad física y orgánica.

Diseño Universal del Ocio (DUO): Una guía para la gestión de un ocio inclusivo en las entidades de COCEMFE, es un instrumento que pretende servir de apoyo al Movimiento Asociativo de COCEMFE, a otras entidades de la discapacidad, entidades sin ánimo de lucro, administraciones públicas y/o empresas del sector del ocio, para que conozcan, actualicen e incorporen en sus propuestas de ocio el concepto articulador de este documento, el Diseño Universal. Con este documento, COCEMFE muestra su compromiso por un Modelo Social y Comunitario del ocio inclusivo, en el que participe y pueda participar toda la ciudadanía.

Esta guía no debe tomarse como otra cosa que como un instrumento de **mejora y evolución** en el camino que aún queda por recorrer hacia una sociedad plenamente inclusiva. En este camino el enfoque desde un modelo social de derechos humanos es nuestro mejor instrumento y esta guía no pretende sino poner ese enfoque sobre las actividades de ocio programadas por las entidades de la discapacidad y sobre la oferta existente para el público en general.

Tras una revisión del marco conceptual y normativo sobre el ocio, el derecho al ocio y el ocio inclusivo, se ofrecen claves para revisar la práctica en el diseño y gestión de propuestas de ocio para personas con discapacidad y se presenta un nuevo paradigma de trabajo, un paradigma desde el diseño universal, desde un diseño para todas las personas, que es lo que subyace en la propuesta de accesibilidad universal en el ocio (DUO). Por último, se ofrecen pautas para el diseño de Servicios de Ocio, de actividades para un grupo de ocio con personas con discapacidad y de actividades de ocio inclusivas en el entorno. Finaliza el documento con algunas buenas prácticas detectadas de ocio para todas las personas, a modo de ejemplos inspiradores y con bibliografía de referencia sobre ocio, accesibilidad y recursos para entidades que quieren promover Ocio Inclusivo.

1. Marco teórico, conceptual y normativo.

Ocio, derecho al ocio y ocio inclusivo

Algunas definiciones

Según la Real Academia Española, el **ocio** es el *tiempo libre de una persona, aquello que ocurre con la cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad.*

Este primer acercamiento, puede (y debe) completarse en el contexto de esta guía, que considera el ocio desde una perspectiva más amplia, incorporando nuevos elementos que son determinantes para garantizar el derecho al ocio.

La propia RAE incluye una acepción de **diversión** u *ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas, incorporando dos características imprescindibles al considerar el ocio: la diversión entendida como **disfrute de la experiencia**, una vivencia placentera de la actividad que se realiza en el tiempo que está fuera de otras ocupaciones.*

Así, Dumazedier (1964)¹, uno de los pioneros en la sociología del ocio, lo define como:

*“el conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse **voluntariamente**, sea para **descansar**, para **divertirse** o para **desarrollar** su información o formación de forma desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora cuando se ha librado de sus ocupaciones profesionales, familiares o sociales”.*

Neulinger (1974)², desarrolló una teoría psicológica del ocio, donde lo describe como un estado psicológico producido por las experiencias o las actividades que se producen bajo dos criterios: libertad percibida y motivación intrínseca. Las personas, según este paradigma, están en un estado de ocio si perciben que tienen la libertad de elegir

¹ Wikipedia, Ocio, tomado de Veal, A.J. (1992). *Definitions of Leisure and Recreation. Australian Journal of Leisure and Recreation* 2 (4).

² Neulinger, J. (1974). *The psychology of leisure: Research approaches to the study of leisure*. APA PsycNet.

lo que hacen y se sienten motivadas por la actividad en sí misma, no solo por sus consecuencias (experiencia autotélica, es decir, que es un fin en sí misma).

Neulinger también destacó la importancia de otros conceptos para explicar el ocio, entre los que destacan la percepción del tiempo o el locus de control. Este último es especialmente relevante para entender los desafíos psicológicos que pueden tener las personas con discapacidad en el disfrute de las actividades realizadas en su tiempo de ocio y en su percepción de autoeficacia³.

Tanto es así que algunos autores (por ejemplo, Maughan y Ellis), han determinado que uno de los mayores beneficios de la recreación terapéutica se debe al aumento del sentimiento de autoeficacia en el ocio.

La WRLA - World Leisure and Recreation Association (organización no gubernamental, que se dedica a la investigación y al estudio de las condiciones que permiten que el ocio sea un instrumento para mejorar el estilo de vida y el bienestar colectivo e individual y que mantiene relaciones formales con la ONU), promovió ya en 1970 (revisada en 1994) la **Carta Internacional para la Educación del Ocio**, definiendo los elementos constituyentes del concepto de ocio actual:

1. El ocio se refiere a un **área específica de la experiencia humana**, con sus beneficios propios, entre ellos la **libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer**, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividad amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual.
2. El ocio es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y es un aspecto de la **calidad de vida**. El ocio es también una industria cultural que crea empleo, bienes y servicios. Los **factores políticos, económicos, sociales, culturales y medioambientales** aumentan o dificultan el ocio.
3. El ocio fomenta una buena salud general y un **bienestar** al ofrecer variadas **oportunidades** que permiten a individuos y grupos **seleccionar** actividades y experiencias que se ajustan a sus **propias necesidades, intereses y preferencias**. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando **participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio**.
4. El ocio es un **derecho humano básico**, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debe ser privado de él por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, **discapacidad** o condición económica.
5. El desarrollo del ocio se facilita garantizando las condiciones básicas de vida, tales como seguridad, cobijo, comida, ingresos, educación, recursos sostenibles, **equidad y justicia social**.
6. Las sociedades son complejas y están interrelacionadas y el ocio no puede desligarse de otros **objetivos vitales**. Para conseguir un estado de **bienestar físico, mental y social**, un individuo o grupo debe ser capaz de identificar y lograr aspiraciones, satisfacer necesidades e **interactuar de forma positiva con el entorno**. Por lo tanto, se entiende el ocio como recurso para aumentar la calidad de vida.
7. Muchas sociedades se caracterizan por un incremento de la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física, la falta de creatividad y la alienación en el día a día de las personas. Todas estas características pueden ser **aliviadas mediante conductas de ocio**.

³ Explicados por la teoría de la indefensión aprendida desarrollada por Seligman (emociones, sentimientos y conductas de abandono, pasividad o inacción ante situaciones poco gratas, al interpretar – haber aprendido que ninguna conducta que se realice tendrá efecto o provocará un cambio) y por la teoría del aprendizaje social y el concepto de autoeficacia de Bandura (percepción o creencia de adecuación de las capacidades propias para el afrontamiento de situaciones y retos, que influye a nivel cognitivo, motivacional y conductual).

8. Las sociedades del mundo están experimentando profundas transformaciones económicas y sociales, las cuales producen cambios significativos en la cantidad y pauta de tiempo libre disponibles **a lo largo de la vida** de los individuos. Estas tendencias tendrán implicaciones directas sobre varias actividades de ocio, las cuales, a su vez, influirán en **la demanda y la oferta** de bienes y servicios de ocio.

Infografía 1. Resumen de las características del ocio

Bienestar
Disfrute / Diversión / Desarrollo
Voluntariedad
Libertad en la elección y desarrollo de la actividad
Vivencia placentera
Actividad autotélica (que es un fin en sí misma)

Según Manuel Cuenca⁴, *las experiencias de ocio son algo más que llevar a cabo unas actividades determinadas (un viaje, leer un libro, jugar un partido...), son vivencias complejas que se inician cuando las estamos proyectando o deseando y continúan cada vez que disfrutamos recordándolas.*

La Carta Internacional para la Educación del Ocio hace una clara referencia al **derecho al ocio**, reconocido en la Declaración de los Derechos Humanos (1948):

Artículo 24.

Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.

Artículo 27.1.

Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Aunque la Constitución Española, en su artículo 43, reconoce el **derecho a la protección de la salud** y podría entenderse que incluye de forma indirecta el Derecho al Ocio por los beneficios antes descritos, entendiendo la salud en el sentido promovido por la OMS (estado completo de bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades), la jurisprudencia ha establecido que ello no constituye un derecho expreso al ocio, sino de su fomento (de la educación física y el deporte) y para *facilitar la adecuada utilización del ocio* y poder acceder en condiciones de igualdad.

El artículo 10.2 de la Constitución española, por su parte, establece la interpretación de todos los derechos fundamentales conforme a los acuerdos internacionales de Derechos Humanos ratificados en sede parlamentaria, entre los cuales cabría destacar en abril de 2008 el **artículo 30 de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad**, firmada en Nueva York el 13 de diciembre de 2006, referido a la participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte de las personas con Discapacidad, en el que se hace este derecho explícito de una forma extensa.

Para poder hacer efectivo el Derecho al Ocio por parte de toda la ciudadanía, sin exclusión por ningún motivo, es necesario incorporar un nuevo concepto contextualizador: el **ocio inclusivo**.

⁴ Recuperado de Blog de Manuel Cuenca Cabeza. Ocio humanista y valioso. <https://manuelcuenca.es/conceptos-de-referencia/>

La UNESCO, en la Declaración de Salamanca, se refiere a la inclusividad, inicialmente en el ámbito educativo, desde una apuesta clara por un modelo de derechos, por un modelo social, frente al modelo médico. Coloca a la persona en el centro de las decisiones que afectan a su vida, con autonomía en lo personal, y con un vínculo determinante con el contexto, con su participación plena en condiciones de igualdad en toda situación vital.

En relación con el ocio para personas con discapacidad, el término *inclusivo* se ha utilizado, en algunas ocasiones, como un adjetivo que parece que otorga la cualidad de serlo simplemente con nombrarlo así, encontrando en esta categoría ofertas de ocio exclusivas para personas con discapacidad, en entornos o instalaciones no utilizadas por el resto de la ciudadanía, en horarios reservados para determinadas personas o grupos (con discapacidad) y/o con objetivos *exotéricos* al utilizar el ocio como un medio para conseguir otros fines (educativos, terapéuticos, rehabilitadores...). De hecho, se llega a emplear en un sentido completamente opuesto a su significado cuando se hacen llamar “inclusivas” algunas actividades solamente por el hecho de haber sido diseñadas expresamente hacia el grupo social de las personas con discapacidad. Para cierto público no formado en discapacidad, inclusivo es la palabra de moda que se refiere a todo aquello perteneciente al campo semántico de la discapacidad.

Por ocio inclusivo se entiende, en esta Guía:

Todas aquellas actividades lúdicas y ociosas en el núcleo de población en las que todas las personas tienen cabida, independientemente de la edad, del género, de la situación económica, de su condición de discapacidad, etc.

J.C. Rebolledo y P. Rohlfis (2014)

Si el ocio inclusivo fuera la norma general, las personas con discapacidad tendrían unas pautas de ocio similares a las del resto de la ciudadanía. Según el CIS de 2018, las personas suelen utilizar su tiempo libre, de forma mayoritaria, en las siguientes actividades:

Tabla 1. Resumen con los datos del CIS de 2018, acerca de cómo las personas suelen utilizar su tiempo libre

Actividad	Porcentaje
Estar con la familia	71.0
Ir a dar una vuelta, un paseo	66.8
Ver la televisión	65.3
Estar con los/as amigos/as	53.0
Escuchar música	40.6
Leer libros, revistas, comics	40.3
Navegar por internet, redes sociales, chats, etc.	36.2
Salir al campo, ir de excursión	33.7
Hacer deporte	31.4
Oír la radio	30.8
Ir a bares o discotecas	26.2
Ir de compras	25.6

Actividad	Porcentaje
Realizar algún viaje	25.6
Ir al cine o al teatro	20.7

Suponiendo que todas estas actividades cumplan los criterios definidos anteriormente para ser calificadas de ocio (Bienestar, Disfrute-Diversión-Desarrollo, Voluntariedad, Libertad en la elección y desarrollo de la actividad, Vivencia placentera, Actividad autotélica) y diferenciando las prácticas de consumo de las prácticas de ocio, las personas con discapacidad, en una sociedad inclusiva, realizarían las mismas actividades.

Sin embargo, resulta significativa la diferencia en el uso del ocio que se manifiesta en los principales estudios estadísticos sobre discapacidad en España:

- La Encuesta de Discapacidad, Autonomía Personal y Situaciones de Dependencia (EDAD, 2020)⁵ muestra que muchas personas con discapacidad se han sentido discriminadas para participar en actividades culturales, de ocio y diversión por su discapacidad. Identifica un acumulado de un 46.3% de personas con discapacidad que no pueden dedicar su tiempo libre a las actividades que desearían: ejercicio físico, como pasear, realizar deportes, etc. (33.52%), asistir a eventos deportivos o culturales (7,45%, un significativo aumento desde la encuesta EDAD de 2008 que la fijaba en 5.87%) o reunirse con amigos o familiares (6.91%).
- Los últimos datos del Informe Olivenza (2019) muestran que solo el 10,1% de las personas con discapacidad puede disfrutar sin dificultades de actividades de ocio.
- La Encuesta de Integración Social y Salud (INE, 2013), muestra que las personas con discapacidad identifican las deficiencias relacionadas con la accesibilidad y las barreras de acceso como factores principales que impiden o dificultan su inclusión social en la vida comunitaria (un 69.4% ve limitada su participación en actividades culturales y de ocio a causa de la falta de accesibilidad, un 91.03% encuentra algún tipo de barrera). Señalan también otros como su situación económica (60.5%) muy vinculada al acceso a un empleo adecuado (barrera para un 90.25% de la población de 15 a 64 años), la distancia que han de recorrer para llegar al lugar de realización de las actividades (33%), la falta de confianza en sí mismo o en los demás (31%), las dificultades para acceder o moverse por los edificios (30%), la falta de transporte adecuado (25%), o la falta de conocimiento o información accesible (22%). Salir de casa es difícil para 7 de cada 10...

Esta falta de accesibilidad, tanto física como de carácter económico, sostiene y determina la inaccesibilidad social y comunitaria, dificultando las relaciones y el contacto con otras personas de fuera de su entorno más cercano (siete de cada diez personas con discapacidad manifiestan tener pocas o ninguna posibilidad de afianzar nuevas amistades, y a dos de cada tres les resulta muy complicado tener contacto con personas fuera de su entorno más cercano, según datos del INE, 2008).

Desde la perspectiva de las normas legales vigentes debemos entender que la **accesibilidad universal** no solamente se refiere al entorno construido, sino que se debe aplicar al proceso de participación, incluyendo la llegada, partida y uso pleno de todo producto o servicio. Por lo tanto, las actividades de ocio deben ser iguales para las personas con discapacidad y las personas sin discapacidad, evitando un

⁵ Publicada en abril de 2022.

ocio segregado y desarrollando espacios, productos y servicios de ocio accesibles para todas las personas manteniendo en torno a estas actividades una cadena de accesibilidad.

¿Puede ser inclusiva una actividad dirigida únicamente o mayoritariamente hacia personas con discapacidad?

La respuesta a esta pregunta es un rotundo **SI**. Las personas con discapacidad se asocian y forman un movimiento social en la búsqueda de un mundo más inclusivo, en defensa y reivindicación de sus intereses legítimos. En ese contexto asociativo, y partiendo de intereses comunes, de las relaciones personales de afinidad que pueden surgir en este contexto o la detección de necesidades de acceso a una oferta de ocio accesible, es totalmente legítimo promover y programar actividades de ocio, como puede hacerse desde cualquier otro movimiento asociativo o grupo de personas con un legítimo interés común que se gestionan su propia oferta de ocio.

Si la oferta de ocio se construye “de espaldas” a la sociedad, de forma que excluye, aísla o margina a las personas participantes, desde la filosofía de la caridad o desde un enfoque de terapéutico como una intervención de carácter “especial”, entonces sin duda nos encontramos con una actividad no inclusiva, que excluye a nuestro grupo social, pero ello no dependerá de que la actividad se haya dirigido a los intereses de un grupo de personas concreto, sino a la forma en la que se ha hecho.

Legislación de referencia

Existe un amplio marco legislativo al respecto de la accesibilidad universal, que es deseable conocer por parte de las entidades de COCEMFE, pero también para otras entidades de la discapacidad, para entidades sin ánimo de lucro y administraciones y operadores privados que realicen actividades de ocio con personas con discapacidad y/o para empresas dedicadas al ocio.

Junto con lo ya expuesto sobre el Derecho al Ocio, reconocido como fundamental en la Declaración Universal de Derechos Humanos, es importante destacar las leyes y normas de referencia relativas a los Derechos de las personas con discapacidad, a la Accesibilidad Universal y al Diseño para Todas las Personas.

Resolución ResAP (2001)1 sobre la introducción de los principios de diseño universal en los currículos de todas las actividades relacionadas con el entorno de la construcción. Consejo de Europa

Ya en el año 2001, el Comité de Ministros elaboró la Resolución ResAP, cuyo objetivo es hacer el diseño y la composición de los diferentes entornos y productos accesibles, comprensibles y utilizables para todo el mundo, en la mayor medida y de la forma más independiente y natural posible, sin la necesidad de adaptaciones ni soluciones especializadas de diseño:

b. integrar a las personas con discapacidad en la comunidad; definiendo -y contribuyendo a su implantación en el ámbito europeo- un modelo de política coherente para las personas con discapacidad, que tenga en cuenta al mismo tiempo los principios de ciudadanía plena y de vida independiente; y contribuyendo a la eliminación de barreras para la integración, independientemente de su naturaleza, ya sea psicológica, educativa, familiar, cultural, social, profesional, económica o arquitectónica.

Promueve la inclusión del **diseño universal** en los planes de estudio de los profesionales (inicialmente de las actividades relacionadas con la construcción) y en

la formación complementaria, sugiriendo la colaboración con organizaciones de y para las personas con discapacidad, *con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades para participar en las actividades económicas, sociales, culturales, de ocio y recreativas, todas las personas, cualquiera que sea su edad, su talla y sus capacidades, deben poder acceder, utilizar y comprender cualquier parte del entorno con tanta independencia como sea posible, y del mismo modo que los demás.*

Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad y su Protocolo Facultativo. Naciones Unidas (2006), ratificada por España en 2008

En su artículo 9. Accesibilidad, impele a los Estados Partes a adoptar medidas para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, a servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales, identificando y eliminando obstáculos y barreras de acceso, a fin de que las personas con discapacidad puedan vivir en forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida.

En su artículo 30, Participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte describe extensamente los derechos y obligaciones, por parte de los Estados firmantes, para la participación en la vida cultural, las actividades recreativas, lúdicas, el esparcimiento y el deporte por parte de las personas con discapacidad, tanto en el acceso y participación en los recursos y servicios, como en el desarrollo y utilización de su potencial creativo, artístico e intelectual, en igualdad de condiciones.

Constitución Española, de 1978

Describe la responsabilidad de los poderes públicos en la garantía de derechos, a través de los artículos 9.2. *Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas; remover los obstáculos que impidan o dificulten su plenitud y facilitar la participación de todos los ciudadanos en la vida política, económica, cultural y social;* 14, de igualdad ante la ley sin que prevalezca discriminación por ninguna razón, condición o circunstancia personal o social; 44, que insta a los poderes públicos a promover (y tutelar) el acceso a la cultura como derecho de toda la ciudadanía; y 49, orientado a facilitar la accesibilidad a todos los ciudadanos mediante políticas de prevención, tratamiento, rehabilitación e integración de las personas con discapacidad.

Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social (Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre)

Refunde la Ley 13/1982, de 7 de abril, de integración social de las personas con discapacidad (LISMI), la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con

discapacidad (LIONDAU), y la Ley 49/2007, de 26 de diciembre, de infracciones y sanciones en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Define la accesibilidad universal como “*la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible*” (Artículo 2. k.). Afecta de forma especial al urbanismo y a la edificación, pero también al transporte público, los dispositivos o tecnologías, los medios de comunicación, las artes visuales... promoviendo todos los diseños (o ajustes necesarios) para que puedan ser utilizados por cualquier persona.

En su **artículo 2.I** establece que el **diseño para todas las personas** es “*la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible*”. Hace así, alusión al **diseño universal** que debería regir cualquier proceso de ideación de servicios, productos, actividades..., desde su concepción.

Reconoce, en su **artículo 7**. Derecho a la igualdad, reconoce que las personas con discapacidad tienen los mismos derechos que los demás ciudadanos conforme a nuestro ordenamiento jurídico y que las administraciones públicas promoverán las medidas necesarias para que el ejercicio de estos derechos sea real y efectivo en todos los ámbitos de la vida, protegiendo de forma especialmente intensa los relativos a la igualdad entre mujeres y hombres, salud, empleo, protección social, educación, tutela judicial efectiva, movilidad, comunicación, información y acceso a la cultura, al deporte, al ocio, así como la participación en los asuntos públicos.

En el **artículo 50**. Contenido del derecho a la protección social, declara que tanto las personas con discapacidad como sus familias tienen derecho a los servicios sociales de apoyo familiar, de prevención de deficiencias y de intensificación de discapacidades, de promoción de la autonomía personal, de información y orientación, de atención domiciliaria, de residencias, de apoyo en su entorno, servicios residenciales, de actividades culturales, deportivas, ocupación del ocio y del tiempo libre.

En su **artículo 51**, especifica que:

“en las clases de servicios sociales (8) que las actividades deportivas, culturales, de ocio y tiempo libre se desarrollarán, siempre que sea posible, de acuerdo con el principio de accesibilidad universal en las instalaciones y con los medios ordinarios puestos al servicio de la ciudadanía, obligando a los poderes públicos a garantizar (entre otros) el acceso a la cultura y al ocio”.

Directiva (UE) 2019/882 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los requisitos de accesibilidad de los productos y servicios

Su objetivo es contribuir a aproximar las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros en lo relativo a los requisitos de accesibilidad de determinados productos y servicios, intentando reducir las divergencias entre los diferentes Estados. Subyace el objetivo de conformar un entorno en el que los productos y servicios sean más accesibles, permitiendo así que la sociedad sea

más inclusiva, facilitando la vida autónoma de las personas con discapacidad. Los Estados de la Unión tienen que transponer antes 2022 a sus legislaciones estatales, recogiendo la Estrategia Europea sobre Discapacidad 2010-2020: un compromiso renovado para una Europa sin barreras, que se centraba en la eliminación de barreras en ocho ámbitos prioritarios de actuación: accesibilidad, participación, igualdad, empleo, educación y formación, protección social, sanidad y acción exterior. La Comisión se dedicará a: (...) *mejorar la accesibilidad de organizaciones, actividades, actos, instalaciones, bienes y servicios, comprendidos los de tipo audiovisual, en los campos del deporte, el ocio, la cultura y la diversión (...) y apoyar las actividades nacionales destinadas a este fin.*

Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los derechos de las personas con discapacidad 2021-2030

Adoptada por la Comisión Europea en marzo de 2021, basada en los resultados obtenidos en el periodo anterior 2010-2020. Tiene en cuenta la diversidad de las discapacidades, de acuerdo con el artículo 1 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, y plantea como prioridades, entre otras:

- La accesibilidad: circular y residir libremente, pero también participar en el proceso democrático.
- La posibilidad de tener una calidad de vida digna y de vivir de forma independiente (proceso de desinstitucionalización, protección social y no discriminación en el trabajo).
- La igualdad de participación, protegiendo eficazmente a las personas con discapacidad contra cualquier forma de discriminación y violencia y garantizar la igualdad de oportunidades en la justicia, la educación, la cultura, el deporte y el turismo y el acceso a ellos, así como la igualdad de acceso a todos los servicios sanitarios.

La legislación autonómica relativa a accesibilidad y eliminación de barreras puede consultarse en el siguiente [enlace](#) del OAVI (Observatorio de la Accesibilidad y la Vida Independiente de COCEMFE) que incluye las medidas reguladas para la garantía de derechos de las personas con discapacidad en el ámbito de la cultura, el turismo, el ocio y el deporte.

Un poco de historia

A la hora de contextualizar adecuadamente la necesidad de un planteamiento inclusivo y desde el diseño universal de las actividades de ocio, partimos de un enfoque de derechos humanos que se ha dado en conocer como **“el modelo social”**. Por otro lado, la idea de **diseño universal** también ha ido configurándose y definiéndose para servirnos de herramienta aplicable a la producción de una oferta de ocio.

El origen de la expresión, “modelo social”, está en 1962, en la universidad de Berkeley. En aquel año se permitió por primera vez que se matriculara en sus estudios a una persona con gran discapacidad, Edward W. Roberts. Además de suponer para la institución educativa la necesidad de adaptarse a los requerimientos de su estudiante, abriendo el camino a otras personas con movilidad reducida, el propio Roberts fundó un grupo de activistas por los derechos civiles entre los estudiantes con discapacidad (*the Rolling Quads*) bajo el lema *“nada para nosotros sin nosotros”*. Debemos entender que con anterioridad a este planteamiento las personas con discapacidad eran tratadas como objetos de tratamiento o rehabilitación a las que no se tenía en cuenta en la toma de decisiones sobre cuestiones relativas a ellas mismas, haciéndolas participar en actividades no elegidas, en las que no habían participado en el proceso de diseño y planificación, como meras receptoras pasivas de actuaciones en su supuesto beneficio.

El grupo de activistas de Berkeley reclamaban que se transitara desde un **“modelo médico”** de atención a la discapacidad hacia un **“modelo social”** de defensa de derechos. Este “modelo social” no es otra cosa que una visión del mundo en la que la discapacidad se concibe como una relación de la persona con su entorno y que reclama la transformación de esos entornos para la inclusión de las personas con discapacidad. Por otro lado, el modelo médico pone su foco en la deficiencia individual como una condición de la persona con discapacidad que requiere que sea ella la que se “rehabilite”, se “cure”, se “adapte”, se “integre” para encajar de forma normalizada en la sociedad. Desde esta visión médica la persona que no lo consigue “fracasa” y de esta manera se culpabiliza a la persona que se enfrenta a una situación de desigualdad de oportunidades, en ocasiones poniendo el acento en la comparación con “historias de éxito”, de “superación personal” y de “adaptación” de una minoría.

En 1980 la clasificación de la Organización Mundial de la Salud, la CIDDM ponía por primera vez esta visión en su definición de “minusvalía” al considerarla un concepto relacional y no como una característica de los individuos. Este planteamiento se vio reforzado con la publicación en 2001 de la **Clasificación internacional del**

funcionamiento, de la discapacidad y de la salud (CIF), en la que la situación de discapacidad se planteaba como una relación entre las características individuales de la persona y los entornos y de qué manera las barreras y facilitadores existentes en estos entornos afectaban a la participación en situaciones vitales.

Por poner un ejemplo, desde un modelo social se reivindicaría la accesibilidad de unas instalaciones deportivas de concurrencia comunitaria, privadas o públicas, antes que promover como ejemplo la actividad deportiva exitosa de una persona. Se buscaría poner el acento en la necesidad de desaparición de las barreras que impiden la participación de cualquier persona en actividades de deporte de base antes que en el ejemplo de quien consigue hacer una actividad frente a las dificultades a las que se enfrenta, que en el fondo culpabiliza a quien no lo consigue. El modelo social se basa en la prestación de apoyos y en la transformación de los entornos para hacerlos inclusivos. Desde esta perspectiva se trata de proporcionar un **acceso en igualdad de oportunidades a todas las personas**. Esta visión es la que se plasma en la actual legislación y en los tratados internacionales y, de forma explícita y completamente alineada con esta visión, en la Convención de la ONU de 2006.

También es ilustrador ver cómo ha ido evolucionando la idea de la Accesibilidad a lo largo de la historia. Evidentemente cuando se prescindía de las personas con discapacidad, salvo en contadas ocasiones, las ayudas para que accedieran a la sociedad eran escasas.

Con la aparición de la silla de ruedas, en el siglo XVI surgió el problema de la movilidad, que se veía solucionado con la ayuda de otras personas que portaban en brazos a la usuaria de la silla para salvar los desniveles, salvo, y de manera anecdótica, las obras realizadas en la residencia de Carlos V en el Monasterio de Yuste para que dicho rey pudiese recorrerlo sin dificultad. La eliminación de barreras en aquel momento se centra en la clase alta o en los centros de beneficencia de personas con discapacidad, y no para mejorar su calidad de vida, sino las condiciones de trabajo de las personas cuidadoras.

Es en la segunda mitad del siglo XX cuando verdaderamente se ve la necesidad de adaptar el medio físico a las personas, o en su defecto, que la propia persona, por medio de ayudas técnicas (“productos de apoyo” actualmente), se adapte para que pueda acceder a la sociedad sin problemas. Con ello emerge poco a poco el concepto de la **eliminación o supresión de barreras**, que se puede definir como el procedimiento por el que se intenta suprimir todo aquello que bloquee, frene, limite o aleje de los objetivos planteados por la persona previamente, o restrinja sus oportunidades o sus capacidades de expresión o acción. La amplitud de la definición no resume la realidad, ya que este concepto, tradicionalmente se ha asociado al binomio *arquitectura/silla de ruedas*, y lo que se conoce como eliminación de barreras se ha traducido en la construcción de rampas y ascensores, y potenciando mucho más que sea la persona la que “se adapte” al medio, especialmente en aquellas actuaciones de accesibilidad realizadas de manera “chapucera” o para que figuren de cara a ser visibilizadas por terceros, pero que son en la práctica impracticables de forma autónoma por personas con movilidad reducida.

En la “Reunión del Grupo de Expertos sobre el Diseño Libre de Barreras” (Nueva York, 1974) se establecieron los primeros antecedentes científicos sobre la necesidad de la eliminación de barreras físicas que dificultan a las personas con discapacidad, que les impide para poder participar plenamente de la sociedad en igualdad de condiciones, y en la que se establece el requisito de la inclusión en la formación de arquitectos, ingenieros, urbanistas y paisajistas. Es en esta época cuando empiezan a circular los primeros documentos sobre la formación de los profesionales para la eliminación de barreras físicas.

En años posteriores, poco a poco se comienza a hablar del **Diseño para Todos o Diseño Universal** que asienta sus raíces en el funcionalismo escandinavo de los años 50, por un lado, y por otra en el diseño ergonómico de los años 60, así como la política social sueca, de finales de los 70, donde se forjó el concepto de “Una Sociedad para Todos”.

Toda esta filosofía que incorpora el nuevo modelo social de intervención con personas con discapacidad, en el que los derechos humanos están presentes, da pie a una nueva forma de plantear el problema: ya no se trata de derribar barreras sino, de diseñar sin ellas, comenzándose a difundir el concepto de accesibilidad en los ámbitos de la edificación, el urbanismo, el transporte y posteriormente la comunicación, como quedó plasmado en el Programa de Acción Mundial para las Personas con Discapacidad, de Naciones Unidas, en 1982. De ello emana el concepto de “Accesibilidad Física Integral” como condicionante para la “integración y normalización” de las personas con movilidad y comunicación reducida y que sería el germen que ha ido evolucionado hasta el concepto de Accesibilidad Universal como concepto globalizador e integrador.

Esta idea siguió evolucionando y en 1989, el arquitecto Ronald L. Mace (Ron Mace) hace una valoración crítica de los conceptos de “Accesibilidad Física” y propone como etapa de evolución, la del “Diseño Universal”, que define como la **“creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones o diseños especializados”**, concepto éste con rápida difusión en ámbitos académicos y de investigación. Durante los años noventa fue creciendo el interés por el concepto de diseño universal, sobre todo en el área del diseño industrial, por lo que Ron Mace encarga a un grupo de diseñadores y abogados que crearan una serie de principios que resumiesen esta filosofía del diseño. A estos se les conoce como los **“siete principios del diseño universal”** y ofrecen a los/as diseñadores/as una guía para integrar mejor las características que resuelven las necesidades de tantas personas como sea posible.

En resumen, el objetivo que pretende el diseño universal es simplificar la vida de todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido sean más utilizables por la mayor cantidad posible de usuarios con un coste nulo o mínimo. En 1994 con ocasión de la Sesión pública del Seminario Iberoamericano de Accesibilidad al Medio Físico, en Río de Janeiro, se planteó la superioridad del Diseño Universal sobre la Accesibilidad Universal llegando a exigir entre otras cosas la eliminación del uso del Símbolo Internacional de Accesibilidad, ligado a la silla de ruedas, por considerarlo discriminatorio al establecer recorridos, espacios e instalaciones específicos para personas con discapacidad y por consiguiente la exclusión de los otros, utilizados por la mayoría de las personas.

También por esta época, en 1993 se constituye el European Institute for Design and Disability (EIDD) con el objetivo de “mejorar la calidad de vida mediante el Diseño para Todos”. El 9 de mayo del 2004, en la Junta Anual celebrada en Estocolmo, se aprobó la “Declaración de Estocolmo para el Diseño para Todos” en la se afirma que el

“Diseño para todas las personas (design for all) es un planteamiento holístico e innovador, que constituye un reto ético y creativo para todos los diseñadores, empresarios, administradores y dirigentes políticos”.

2. Ocio y personas con discapacidad

Caracterización de programas y servicios de ocio para personas con discapacidad

El interés y relevancia otorgada al ocio es relativamente reciente en relación con el desarrollo y atención hacia otros derechos. En el caso del ocio en las personas con discapacidad, la revisión de la literatura científica, de los programas y servicios de ocio, de la legislación... muestra que ha sido considerado un aspecto secundario de la vida de las personas y, especialmente, de las personas con discapacidad.

Con cierta frecuencia, las personas con discapacidad han estado excluidas del disfrute del derecho o jugando un papel de consumidoras-espectadoras, participantes pasivas y excesivamente dependientes. En otros casos, la oferta adolecía de calidad, bien porque no se percibía como relevante, o bien bajo el argumento de que debía ser barata o gratuita. Algunos más, han sido planificados bajo propuestas de mero entretenimiento como alternativa al no hacer nada.

Un ejemplo significativo de ello son inversiones realizadas por las administraciones para subvencionar el acceso gratuito a instalaciones deportivas a las personas con discapacidad, como piscinas que no tenían condiciones de accesibilidad mínimas, en vez de realizar esas actuaciones y cobrar a todas las personas por el acceso a ellas. Se ha primado en ocasiones la caridad frente al derecho al uso y disfrute.

De forma generalizada, los principales proveedores u organizadores de actividades y experiencia de ocio han sido y son las propias organizaciones de personas con discapacidad. En algunos casos, con propuestas exclusivas para el colectivo, en un continuo que han oscilado entre la utilización de los propios espacios e instalaciones asociativas, pasando por la utilización de espacios comunitarios, pero en horarios u ofertas exclusivas para el grupo participante, hasta la organización de actividades “del grupo” en coexistencia con personas sin discapacidad.

De forma progresiva, las entidades del sector de la discapacidad (y en menor medida operadores privados), han ido incorporando el concepto de **ocio, y de ocio inclusivo** en sus programas y servicios de ocio. Esto ha supuesto nombrar de forma clara y diferenciar las actividades puramente relativas al ocio con otras que, aunque tienen la apariencia, no cumplen todos los requisitos otorgados al ocio: Bienestar, Disfrute - Diversión – Desarrollo, Voluntariedad, Libertad en la elección y desarrollo de la actividad, Vivencia placentera y Actividad que es un fin en sí misma.

Una de las confusiones más frecuentes ha estado en alternar las causas y las consecuencias en los procesos de ocio. Así, por ejemplo, se han confundido los beneficios del ocio (consecuencia) con el ejercicio del derecho a su disfrute (causa). Aunque la práctica del ocio genere, según Rebolledo, beneficios emocionales, sociales, físicos, cognitivos y conductuales, en el autoconocimiento y/o en el desarrollo de su autodeterminación, el planteamiento del ocio en las personas con discapacidad no puede enfocarse desde una perspectiva terapéutica o rehabilitadora, en el fondo, vinculada en cierta manera a un modelo médico de abordaje de la discapacidad, entendiéndola como una serie de deficiencias a rehabilitar más que como una situación de desigualdad que requiere de medidas de apoyo y de actuación sobre los entornos para la garantía de un derecho.

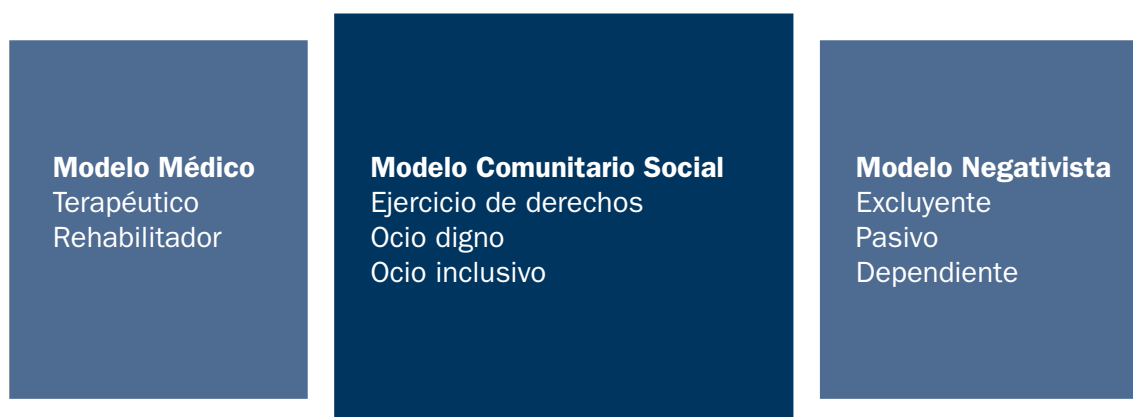
En este caso, aunque las propuestas sean beneficiosas, divertidas, e incluso deseadas por las personas participantes, no cumplen el principio de “ser un fin en sí mismas” que debe cumplirse en el ocio y quizá podría cuestionarse su voluntariedad, el ejercicio de la libertad de elección cuando se trata de una oferta frecuentemente limitada y con escasas alternativas.

Otro ejemplo, que un programa de ocio represente un descanso familiar y se programe como tal, sería invertir la lógica. El descanso es la consecuencia y no la causa, aunque sea un recurso necesario para las familias, al igual que lo puede ser la terapia. El enfoque del ocio no debería ser terapéutico o educativo o de apoyo a las familias.... sin que ello suponga que si se trata de una necesidad detectada (la terapia, el apoyo o la educación), debería proporcionarse, y que el ocio puede proporcionar un beneficio rehabilitador, a nivel psicológico o social.

Se entiende el ocio como una experiencia humana y un fenómeno social, que posibilita el desarrollo humano integral (en la persona, en la comunidad y en la sociedad) y posibilita la práctica de actividades desde la libertad, el disfrute y la satisfacción, en el marco de los tiempos y espacios en los que se manifiesta. Se debe promover un ocio, como un fin en sí mismo, superando enfoques pasados de carácter únicamente educativo, preventivo o terapéutico.

Manifiesto por un Ocio Inclusivo (2019)

Infografía 2. Cuadro de diagramas en el que se resalta el Modelo Comunitario Social frente al Modelo Médico y al Modelo Negacionista



Desde el Modelo social, la inclusión está ligada a la participación de todas las personas en la vida de la comunidad, que implica la equiparación de oportunidades para que todas alcancen su máximo potencial, esto es, cuando participan en las decisiones que determinan su ocio.

Para conseguir el ocio inclusivo, la comunidad, el entorno social, debe ser capaz de responder a las necesidades de todas las personas, de la ciudadanía en su conjunto, para el uso, acceso, disfrute, y participación plena en todos los equipamientos, infraestructuras, servicios y programas desarrollados en los diferentes ámbitos de ocio. Implica disponer, a tiempo, de los apoyos necesarios.

Desde una dimensión estructural, tal y como propone Fantova (2004), el horizonte máximo de inclusión, incluiría medidas “favorecedoras” de la participación de personas con discapacidad. En la práctica supondría vivir en entornos inclusivos, con la existencia permanente de apoyos individualizados que permitieran un ejercicio pleno de la **libertad** de elección, de la **espontaneidad** (no planificación) y de la **autonomía** en el uso del tiempo de ocio.

Las experiencias de ocio brindan oportunidades para expresar la autodeterminación y crear contextos que contribuyen a la percepción de la autodeterminación.

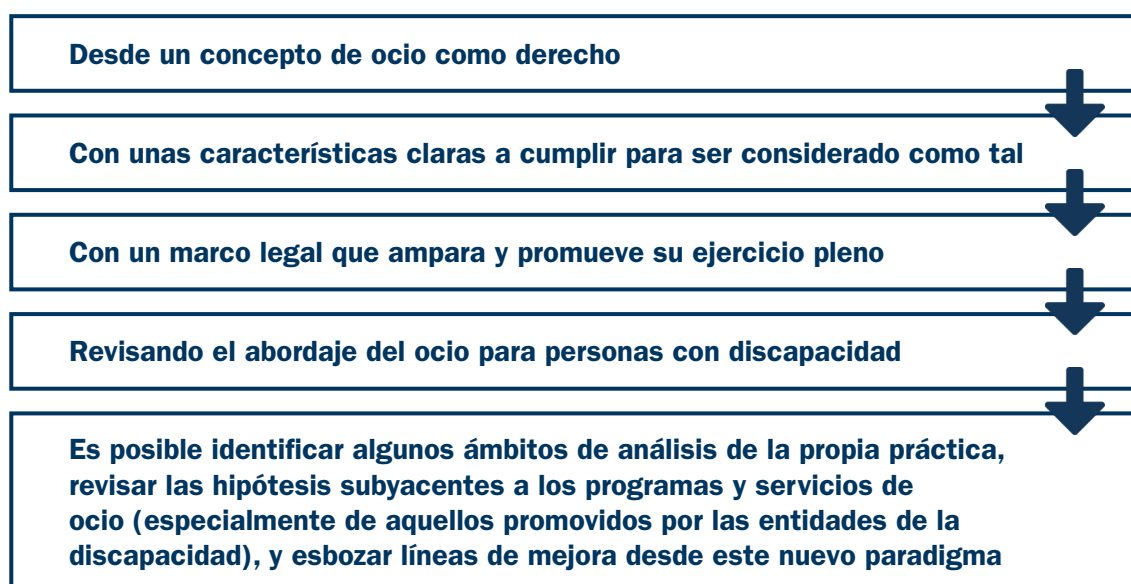
J. Dattilo (2013)

Un entorno inclusivo de ocio es aquel en el que todas las personas pueden participar y relacionarse en igualdad de condiciones y con la máxima autonomía. Para ello, se debe producir un cambio sistémico, tanto en las estructuras como en los procesos. Se debe trabajar en la generación de culturas, políticas y prácticas inclusivas para asegurar el acceso de toda persona a equipamientos, servicios, programas y actividades de ocio de la comunidad. En la gestión de los proyectos de ocio, el fomento de la equiparación de oportunidades (basada en el diseño, la accesibilidad y los ajustes razonables) y la participación (facilitando los apoyos requeridos) constituyen elementos indispensables.

Manifiesto por un Ocio Inclusivo (2019). Elementos clave

Un punto de partida. Reflexiones desde la práctica

Infografía 3. Organigrama que refleja la práctica del ocio desde un ámbito de derechos



Algunas preguntas que podemos hacernos sobre el diseño de nuestra oferta de ocio

¿Qué?

¿Cuál es la propuesta de ocio? ¿Forma parte de una línea estratégica de garantía del derecho al ocio? ¿Está enmarcada en un programa o servicio específico de ocio? ¿Es parte de una oferta amplia de ocio con alternativas deseables y posibles? ¿Se trata de una propuesta inclusiva desde los servicios de ocio de la entidad? ¿Es una oferta ordinaria de ocio del entorno comunitario? ¿Es una oferta integrativa -parcial y condicional en el entorno, exclusiva, o inclusiva? ¿Se trata de la única oferta accesible para las potenciales personas destinatarias? ¿Contempla el Diseño Universal?

¿Por qué?	¿Responde únicamente al ejercicio del derecho al ocio? ¿Se basa en la motivación y los intereses de las personas destinatarias? ¿Tiene en cuenta la opinión, deseos y prioridades de las personas destinatarias? ¿Parte de un análisis realizado por quienes no serán destinatarios/as? ¿Quién ha decidido la propuesta?
¿Para qué?	¿Cuál es/son los objetivos de la propuesta? ¿El ocio es el objetivo o es un medio para conseguir otros fines? ¿Fortalece la capacidad de autogobierno y autonomía de las personas destinatarias?
¿Para quién?	¿Está dirigida únicamente a personas con discapacidad? ¿Existe voluntariedad en la participación? ¿Se integra en otros servicios no específicos de ocio como parte del programa?
¿Cómo?	¿Quién participa en el diseño de la oferta? ¿Se trata de una propuesta de calidad, atractiva para toda la ciudadanía? ¿Tiene en cuenta medidas para facilitar el acceso y participación de las personas con discapacidad? ¿Responde al principio de accesibilidad universal? ¿Cumple todos los criterios atribuibles al ocio?
¿Con quién?	¿Se cuenta con los recursos del entorno? ¿Es una iniciativa autogestionada por las personas participantes? ¿Es necesario personal de apoyo? De ser necesario ¿está adecuadamente capacitado?
¿Con qué?	¿Cuál es el coste de la oferta de ocio? ¿Es asumible por las personas participantes? ¿El principal atractivo de la propuesta es que es gratuita? ¿La gratuidad condiciona la calidad de la oferta de ocio?
¿Cuándo?	¿Tiene en cuenta la disponibilidad de tiempo libre de las personas destinatarias? ¿Se corresponde a momentos y tiempos habituales para el conjunto de la ciudadanía? ¿Es posible acceder a la oferta de forma espontánea?
¿Dónde?	¿Se realiza en los espacios e infraestructuras propias de la entidad? ¿Utiliza los espacios comunitarios de uso exclusivo? ¿Las personas con discapacidad hacen un uso exclusivo de transportes, infraestructuras y espacios?

3. Diseño Universal del Ocio (DUO)

Uno más desde el principio
J. Dattilo

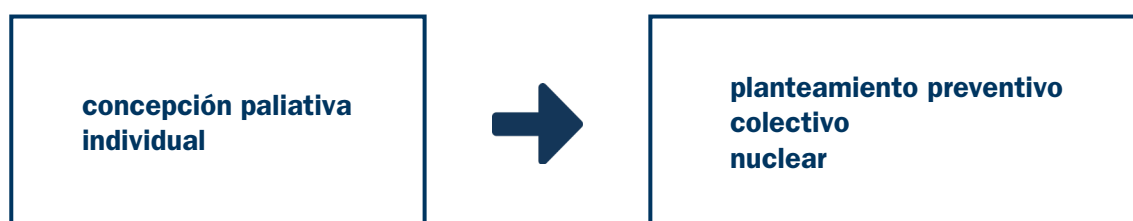
Principios del Diseño Universal

Los principios de **Diseño Universal – Diseño para todas las personas** (promovidos inicialmente por el arquitecto Ron L. Mace en 1989) suponen tener en cuenta desde los primeros momentos de definición o ideación, de productos, programas, servicios y entornos que estos sean accesibles, comprensibles y utilizables por todas las personas o por el mayor número de personas, de la forma más independiente y natural posible, sin tener que recurrir a las adaptaciones o a diseños especializados, según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Se trata de colocar a la persona usuaria en el centro del diseño. No se refiere únicamente a accesibilidad o adecuaciones efectivas urbanas o en la edificación o en el transporte, ni está dirigida únicamente a las personas con discapacidad. El diseño universal incluye accesibilidad-comprensión-usabilidad en las comunicaciones, en los productos, en los servicios... y se orienta a dar respuesta a las necesidades de todas las personas, incluyendo los cambios que pueden acontecer en el transcurso de la vida

Cambia la perspectiva desde una concepción paliativa (de corrección de situaciones problema que provocan exclusión) e individual (alguna persona tiene necesidades diferentes a la mayoría) a un planteamiento preventivo (promueve la inclusión y previene la necesidad de adaptaciones), colectivo (de interés para el conjunto de la sociedad), nuclear (las personas son el centro: todas, en todo momento e independientemente de sus capacidades) y natural (son parte del contexto y no correcciones posteriores a diseños fallidos).

Infografía 4. Explicación sobre el cambio de paradigma



Ámbitos de la accesibilidad

- Urbana/Entorno
- Edificación
- Movilidad
- Cognitiva
- Comunicación sensorial
- Bienes y servicios

Cadena de accesibilidad

Conjunto de elementos que, en el proceso de interacción de una persona con el entorno, permite aproximarse, acceder, usar y salir de todo espacio o recinto con autonomía, facilidad y sin interrupciones.

Autonomía personal

Capacidad que tiene una persona para decidir sobre su existencia en todos los planos, sin la necesidad de la ayuda de terceras personas. Para ello es necesario proporcionar a estas personas unos apoyos especializados personales y tecnológicos que les faciliten ese grado máximo posible de independencia para llevar a cabo las tareas cotidianas, así como para adaptarse positivamente a su propio medio. En términos generales se trata de la capacidad de tomar decisiones y participar de la sociedad sin ayuda de otro.

La **accesibilidad universal** es aquella condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad, comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. Presupone la estrategia de «diseño universal» y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse.

Ajuste razonable








Aquellas disposiciones adoptadas con el fin de adecuar el entorno, bienes, productos y servicios a las específicas situaciones personales que, por diferentes causas, se encuentran en una situación especial, cuando no puedan realizarse las medidas estipuladas por ley o que supongan una carga desproporcionada para el que las realice.

Diseño universal

La actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser usados por todas las personas.

El centro de Diseño Inclusivo y Acceso Ambiental plantea una serie de requisitos que han de cumplir los entornos accesibles (2017)

Diseño Universal

 Principio 1 Uso equitativo	El diseño es útil y vendible a personas con diversas capacidades
 Principio 2 Uso flexible	El diseño se acomoda a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales
 Principio 3 Uso simple e intuitivo	El uso del diseño es fácil de entender, sin importar la experiencia, conocimientos, habilidades del lenguaje o nivel de concentración del usuario
 Principio 4 Información perceptible	El diseño transmite la información necesaria de forma efectiva al usuario, sin importar las condiciones del ambiente o las capacidades sensoriales del usuario
 Principio 5 Tolerancia al error	El diseño minimiza riesgos y consecuencias adversas de acciones involuntarias o accidentales
 Principio 6 Mínimo esfuerzo físico	El diseño puede ser usado cómoda y eficientemente minimizando la fatiga
 Principio 7 Adecuado tamaño de aproximación y uso	Proporciona un tamaño y espacio adecuado para el acercamiento, alcance, manipulación y uso, independientemente del tamaño corporal, postura o movilidad del usuario

Principio 1. Uso equitativo

El diseño es útil y comerciable para personas con diferentes necesidades específicas de apoyo

Tiene un uso idéntico para todas las personas y, cuando no es posible, al menos es equivalente. Los productos, servicios, bienes... tienen un diseño atractivo que se mantiene uniforme independientemente de las características de la persona usuaria y no provoca segregación o estigmatización.

Ejemplo: Acceso directo a una sala de conciertos, rampas y escaleras para entrar a una piscina, apertura automática de puertas, audiolibros, subtítulos o descripción de películas y videos

Principio 2. Uso flexible

El diseño se acomoda a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales

Se adapta al ritmo de las personas usuarias y permite escoger el método de uso sin disminuir su calidad, cualquiera que este sea.

Ejemplo: Diversidad en la oferta de ocio y en la forma de participar en la actividad libremente elegida adaptándola al propio ritmo e interés

Principio 3. Uso simple e intuitivo

El uso del diseño es fácil de entender, sin importar la experiencia, conocimientos, habilidades del lenguaje o nivel de concentración

Es intuitivo y elimina la complejidad innecesaria, adaptándose a diversas habilidades del lenguaje. Es consistente con la intuición y expectativas de la persona usuaria.

Ejemplo: Navegador responsivo, teléfonos móviles con control de voz y botones específicos destacados

Principio 4. Información perceptible

El diseño transmite la información necesaria de forma efectiva, sin importar las condiciones del ambiente o las capacidades sensoriales las personas

Se utilizan diferentes modos para mostrar la información esencial, diferenciándola de otra secundaria, aumentando su legibilidad. Es compatible con diferentes dispositivos y aplicaciones utilizadas por personas con discapacidad sensorial.

Ejemplo: Líneas de colores y texturas para recorrer un itinerario en un museo, preguntas de confirmación en diferentes códigos para confirmar los deseos de la persona usuaria al utilizar un libro electrónico, iluminación suficiente y ruido moderado en restaurantes

Principio 5. Tolerancia al error

El diseño minimiza riesgos y consecuencias adversas de acciones involuntarias o accidentales

Ofrece avisos de peligro o error a la persona usuaria y comprobaciones útiles ante tareas que requieren atención. Ordena sus componentes de forma que aquellos que impliquen peligro o riesgo estén protegidos de un uso accidental o involuntario.

Ejemplo: Suelo almohadillado en parques de juego infantil, sistemas de bloqueo en maquinaria de bricolaje, semáforos con señales auditivas, función de deshacer en programas informáticos

Principio 6. Mínimo esfuerzo físico

El diseño puede ser usado cómoda y eficientemente minimizando la fatiga

Permite mantener una postura corporal cómoda, minimizando acciones repetitivas o la fuerza necesaria, y no de forma sostenida en el tiempo.

Ejemplo: Pulsadores para abrir puertas, pasarelas de acceso a la playa, apertura de maleteros sin contacto en vehículos

Principio 7. Adecuado tamaño de aproximación y uso

Proporciona un tamaño y espacio adecuado para el acercamiento, alcance, manipulación y uso, independientemente del tamaño corporal, postura o movilidad del usuario

Permite el alcance de todos los componentes, su disponibilidad, para todas las personas independientemente de su postura o de las variaciones de la mano o del agarre. Existe espacio suficiente para el uso de ayudas técnicas o para el asistente personal.

Ejemplo: Puertas anchas de acceso a medios de transporte, espacios amplios para acceder a mostradores de atención al público o personal de información sin mostrador

El cumplimiento de estos 7 principios del diseño universal simplifica la vida de las personas, haciendo que el entorno donde se mueven, las comunicaciones que utilizan, los productos adquiridos o los servicios que les son prestados sean más usables por todas las personas usuarias con un coste mínimo o nulo.

Diseño Universal de servicios y actividades de ocio

La estrategia de Diseño para todos inicialmente ha tenido una mayor aplicación en el diseño de infraestructuras e instalaciones, en buena parte por la legislación y normativa desarrollada para que sea efectiva en esa área. Es menor su uso generalizado en el diseño de bienes, productos y servicios, aunque en el ámbito tecnológico el beneficio del diseño orientado a la usabilidad ha hecho que los diseños sean gradualmente cada vez más cómodos e intuitivos para adaptarse a diferentes soportes físicos, sistemas operativos y software.

Además de tratarse de un asunto de garantía de derechos de todas las personas, y de aquellas con discapacidad en particular, los beneficios de la aplicación del Diseño Universal impactan en el modelo social y son más eficientes desde un punto de vista económico que la realización de las adaptaciones posteriores.

A modo de recordatorio. El ocio es:

- Bienestar
- Disfrute / Diversión / Desarrollo
- Voluntariedad
- Libertad en la elección
- Participación en el desarrollo de la actividad
- Vivencia placentera
- Un fin en sí mismo

En el contexto del ocio han sido más frecuentes las adaptaciones en los espacios que incorporar el diseño en las actividades desde el principio pensando en la participación de un amplio rango de diversidad humana y en la oferta ya existente se ha recurrido al argumento de *no poder realizarse las medidas estipuladas por ley o éstas suponen una carga desproporcionada para el que las realiza*.

En el ámbito que nos ocupa, que no es otro que el del acceso a un derecho humano reconocido, debemos entender que existe una carga desproporcionada solamente cuando las medidas de ajuste afectan directamente a otro bien protegido en el ámbito de los derechos humanos. Es decir, cuando los derechos de otras personas se pueden

ver limitados por la medida, y no solamente cuando ello supone un gasto o pérdida de beneficios por parte de la persona o entidad promotora de la actividad⁶.

Una aplicación de los principios del Diseño Universal al ámbito del Ocio (DUO) tendría las siguientes características, según la definición de Diseño centrado en la persona y los 7 principios del diseño universal.

Aplicación de los 7 principios al diseño de actividades

Principio 1. Uso equitativo

La oferta del servicio y/o actividades de ocio es atractiva para los y las destinatarios/as (se basa en sus preferencias e intereses). Ofrece una amplia variedad de usos o de participación que son iguales para todos/as, independientemente de sus características, manteniendo la inclusión cualquiera que sea su elección de práctica.

Principio 2. Uso flexible

La actividad de ocio es adaptable al rango de preferencias y habilidades de la persona usuaria/participante, adaptándose a sus ritmos o elecciones por cualquier otro motivo, sin que ello perjudique la calidad de la experiencia o su inclusividad.

Principio 3. Uso simple e intuitivo

La participación en la actividad libremente elegida se desarrolla según las expectativas de la persona usuaria, en un contexto accesible y comprensible, y con una exigencia para participar asumible, amable y sencilla.

Principio 4. Información perceptible

Tanto la oferta de actividad como su práctica utiliza diferentes formas de presentación, de forma que cualquier persona pueda conocer la existencia y los elementos centrales de la propuesta de ocio, promoviendo la libertad de elección y la autonomía.

Principio 5. Tolerancia al error

La propuesta de ocio minimiza los riesgos potenciales de la práctica, entendiéndolos tanto desde el punto de vista físico como psicológico, cumpliendo así el principio, que caracteriza al ocio, de ser una experiencia placentera.

Principio 6. Mínimo esfuerzo físico

Las personas participantes no necesitan hacer esfuerzos extraordinarios o fatigosos para una práctica eficaz en la propuesta de ocio. Lejos de tratarse de actividades sedentarias o pasivas, la actividad elegida por la persona se concibe para que pueda desarrollarse por cualquiera.

Por supuesto, en aquellas actividades pensadas precisamente para suponer una actividad física, como en el caso del deporte, uno de cuyos beneficios buscados es precisamente la fatiga como resultado de la participación, hay que entender que la fatiga no sea desproporcionada con respecto a la de otras personas participantes y tenga en cuenta en las personas con discapacidad la postura, rangos de movimiento, seguridad, tolerancia a la fatiga y al dolor, etc. específicas de cada una para que

⁶ Se entiende carga desproporcionada, en el sentido expuesto por R. de Asís, (Lo razonable en el concepto de ajuste razonable), que no solamente se refiere a criterios de coste económico, sino a la igualdad de oportunidades y a que no sea lesivo a los derechos de ninguna persona.

su participación sea equiparable y en igualdad de oportunidad de acceso con otras personas.

Principio 7. Adecuado tamaño de aproximación y uso

Tamaño y espacio accesible de las infraestructuras y/o instalaciones en las que se desarrolla la actividad, así como los requerimientos de la práctica de ocio, de forma que pueda ser usable por cualquiera, independientemente de su tamaño, postura o movilidad, garantizando la cadena de accesibilidad Incluye también la necesaria para la actuación del personal de asistencia personal, animales de asistencia y/o uso de asistentes tecnológicos.

Facilitadores y apoyos personales y tecnológicos

Diseño y prestación de servicios de ocio centrados en la persona

Centrarse en la persona, como filosofía de diseño, parte del supuesto de que los servicios de ocio deben adaptarse a las personas y no ser las personas las que se amolden a una oferta determinada. Se opone conceptualmente a un diseño centrado en el servicio, no al diseño universal. El diseño centrado en la persona es complementario de la filosofía del diseño universal.

Algunas características del diseño centrado en la persona podrían ser las siguientes:

- Se parte de la autonomía, libertad de elección y derechos de la persona
- Se respeta la intimidad, la privacidad y la personalidad individual
- Se aportan los apoyos personales y tecnológicos necesarios
- Se busca la igualdad de oportunidades de participación y en la vivencia de la experiencia de ocio
- Las personas protagonizan y se ponen en el centro de todo aquello en lo que participan
- Se dirige la actividad a los intereses elegidos por las personas, no a los beneficios potenciales de la actividad
- Se suprimen elementos paternalistas o caritativos en el diseño de la actividad.
- Se diseñan actuaciones acordes a la edad de las personas que participan
- Se realiza en entornos comunitarios, no segregados de otras personas
- Se realiza una diferenciación de los servicios sobre parámetros personalizados basados en las diferencias individuales, en las necesidades y capacidades de cada persona
- Se huye de enfoques sanitarios, rehabilitadores, capacitistas o de carácter educativo
- Los diseños fomentan y facilitan el empoderamiento y la autonomía de las personas

Las potenciales personas usuarias, sus intereses, motivaciones, deseos, necesidades, características... son el núcleo de una propuesta del servicio o actividad de ocio. Deben participar en todas las fases del diseño, desde la identificación de necesidades, la ideación de las alternativas posibles y deseables, hasta el prototipado y las aplicaciones de proyectos piloto, que confirmen su adecuación, su usabilidad y su eficacia. Además, como corresponde a cualquier actividad de ocio, los objetivos son los derivados de la propia experiencia, siendo el ocio el fin en sí mismo.

El diseño incluye, también, diferentes formas de motivación, que contribuyen a la educación para la toma de decisiones y a la educación para el ocio, en la población destinataria.

Facilitadores

El paradigma del diseño universal y el marco de la inclusión van más allá de la mera eliminación de barreras. Se trata además de incorporar activamente elementos que faciliten la participación de las personas y prestarles los apoyos necesarios que puedan necesitar para compensar las desigualdades que generan los entornos discapacitantes. Las medidas de acción positiva que se incorporan al diseño representan una oportunidad, o al menos un compromiso con la intención, de ofrecer una participación en igualdad de oportunidades .

Es necesaria la garantía de que el servicio de apoyo permita a la persona beneficiaria planifique y desarrolle libremente su tiempo de ocio (más allá de los servicios prestados en el hogar, llegando a la participación política y cultural, la capacidad de llegar a familiares y a otras personas, a los propios intereses y las actividades de ocio, y los viajes y las actividades lúdicas, Observación General 5 sobre el art. 19 de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, punto 29). Sería deseable proporcionar información y difusión de la asistencia personal tanto a las personas con discapacidad que pudieran beneficiarse de ello (derecho reconocido como prestación económica) para su vida independiente, como a los promotores y gestores de ofertas de ocio clarificando su importancia y su rol en la práctica de actividades de ocio por parte de personas con discapacidad.

La presencia de asistentes personales⁷

En el marco de una actividad de ocio la presencia de apoyos personales debe entenderse como una extensión de la voluntad de la persona asistida. La persona asistente personal presta un apoyo profesional, personal e individualizado, no compartido con otras personas salvo que así lo decida la persona a la que se asiste. No es como tal una persona participante en la actividad, aunque su grado de participación depende en buena medida de la naturaleza de la misma, pero, por definición, la persona asistente no se encuentra en un momento de ocio, sino de trabajo. Por tanto, debe ser tenida en cuenta su presencia, respetando sus derechos como persona trabajadora, pero no como receptora directa de la actividad.

En ningún caso debe confundirse esta figura profesional con la presencia de personas voluntarias o trabajadoras facilitadoras de la actividad de ocio, en su papel de apoyo en el desempeño de la actividad.

Una situación similar se da, salvando las lógicas distancias, con la presencia de animales de asistencia. Debe ser tenida en cuenta su presencia para el desarrollo de la actividad, entendiendo que es un elemento que forma de la persona a modo de extensión de su voluntad, evitando situaciones de peligro o sufrimiento para ellos, pero

⁷ Para una información más detallada sobre la figura del asistente personal se recomienda revisar la [Guía: Asistencia personal: Un modelo para la vida independiente](#), elaborada por COCEMFE.

entendiendo que el animal está en ese momento “trabajando” y es la persona asistida la protagonista de su propio ocio.

Tecnologías de apoyo

Según la norma UNE EN ISO 9999: «Productos de Apoyo para personas con discapacidad. Clasificación y Terminología», los productos de apoyo o tecnologías de apoyo, anteriormente conocidos como ayudas técnicas, son cualquier producto (incluyendo dispositivos, equipos, instrumentos, tecnologías y software) fabricado especialmente o disponible en el mercado para prevenir, compensar, controlar, mitigar o neutralizar deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación de las personas con discapacidad.

Se entiende que las tecnologías empleadas para facilitar la autonomía de las personas son un elemento imprescindible en muchos casos. Con carácter general cada persona utilizará los elementos facilitadores personales, pero en algunos casos es la tecnología prestada por la organización de la actividad de ocio la que facilitará el acceso a una actividad de determinada. Muchas actividades deportivas permiten, mediante su tecnificación orientada hacia las personas con discapacidad, permitir la participación plena de las personas.

Debemos entender que los apoyos tecnológicos no sustituyen la actuación sobre los entornos. Se trata de un complemento de la accesibilidad y de los elementos de diseño universal que se introduzcan en la actividad de ocio.

Algunas tecnologías de apoyo deben ser tenidas en cuenta para el desarrollo de la actividad por su posible interferencia sobre el desarrollo en el caso de que no esté prevista previamente, en especial las tecnologías de comunicación aumentativa y alternativa.

4. Pautas de trabajo para la garantía del derecho al ocio

Diseño de programas y servicios de ocio inclusivo

Los programas o servicios de ocio, promovidos por cualquier entidad, pública o privada, del ámbito de la discapacidad o dirigidas al conjunto de la población, deben cumplir desde su concepción (o en su adecuación si estuvieran ya en activo), la accesibilidad universal.

Para conseguir que cualquier persona, incluyendo de forma expresa a aquellas con discapacidad, participe del ocio en su sentido más amplio (Trilla, 1991)

**independientemente de la actividad concreta de que se trate
utilizando el tiempo libre
SIENDO UN FIN EN SI MISMA
autónomamente elegida y realizada**

y adaptando lo expuesto en el Manifiesto por un Ocio Inclusivo (Cátedra de Ocio y Discapacidad, Universidad de Deusto, 2014-2019), se necesita de:

- Planes, programas y proyectos que faciliten la planificación y previsión de ofertas de ocio
- Servicios, productos y actividades de ocio en las que participar
- Profesionales que fortalezcan la capacidad autónoma de las personas para su disfrute del ocio y/o acompañen, dinamicen y articulen las propuestas y actividades, en caso de ser necesario
- Equipamientos, espacios e infraestructuras accesibles por cualquier persona, y requerimientos del cumplimiento de los principios de accesibilidad universal en el caso de que no sea así
- Recursos de apoyo, en caso de ser necesarios, para garantizar la equidad

Además de contribuir a la garantía del derecho al ocio por parte de cualquier miembro de la comunidad, supone la visibilización y normalización de la diversidad en la ocupación, uso y disfrute del entorno social: cultural, artístico, deportivo, recreativo, turístico... en igualdad de condiciones, evitando la segregación y la diferenciación de la oferta, dependiendo de características particulares de los y las destinatarias/os.

A continuación, enumeramos algunas barreras para el disfrute del ocio por parte de personas adultas a las que contraponemos algunos elementos facilitadores de la participación.

Tabla 2. Proposición de un facilitador en base a una barrera

Barreras	Facilitadores
Personales	Entornos inclusivos
Sociales	Diseño universal
De comunicación e información	Atención centrada en la persona
Tecnológicas	Actuaciones de accesibilidad
Económicas	Tecnologías de apoyo
Físicas y sensoriales	Animales de asistencia
Del entorno	Asistencia personal

El **diseño de programas y servicios** de ocio debería de prever estas dificultades e incluir propuestas para eliminarlas, prevenirlas o minimizar su impacto, incluyendo los elementos facilitadores necesarios. Así:

Barreras personales

Educación para el ocio, para identificar y explicitar los deseos e intereses, que fortalezca la motivación por un uso positivo del tiempo libre en ofertas inclusivas de ocio. Mejora del autoconcepto y autovaloración de las propias capacidades para el afrontamiento de situaciones nuevas. Desarrollo de competencias para la gestión de la incertidumbre. Fortalecimiento de las habilidades necesarias para un desempeño satisfactorio en actividades de ocio. Aumento de la capacidad de gestión autónoma de deseos e intereses respecto al propio ocio. Adquisición de competencias para realizar atribuciones reales de los factores que condicionan la experiencia de ocio.

Barreras sociales

Promoción de oferta amplia y diversa de ocio, desde la consideración de accesibilidad universal y diseño para todas las personas. Establecimiento de alianzas y complicidades con operadores de ocio, público y privados, que actúan en el entorno local. Información, educación y formación sobre la importancia del cumplimiento del derecho al ocio por parte de todos los miembros de la sociedad. Formación especializada a responsables institucionales y profesionales de espacios, infraestructuras o servicios de ocio comunitario. Denuncia de situaciones (espacios, entornos, servicios...) que vulneran la legislación en materia de accesibilidad universal. Visibilización de las experiencias de ocio de todas las personas.

Barreras de comunicación e información

Contribución a la incorporación de diferentes canales y códigos en los actos comunicativos de las propuestas de ocio, desde su divulgación hasta su desarrollo práctico, incluyendo aquellos que tienen que ver con la comprensión del espacio. Especial atención en el grupo social de las personas con discapacidad física de la comunicación mediante sistemas aumentativos y alternativos.

Barreras tecnológicas

Fomento del desarrollo tecnológico que permita la participación de toda la ciudadanía en las ofertas de ocio del entorno. Ofrecimiento de asistencia especializada que evidencie las necesidades específicas para el uso de la tecnología como medio para lograr la accesibilidad universal en el diseño de la oferta de ocio.

Barreras económicas

Valoración de la idoneidad de los costes de las propuestas de ocio según criterios de razonabilidad. Mantenimiento, o exigencia del mantenimiento, de la calidad de las propuestas de ocio independientemente de las ventajas o recursos económicos que disponga la persona o el grupo usuario por motivos de equidad

Barreras del entorno

Comprobación por parte de las entidades promotoras de la actividad y por las personas usuarias, de la cadena de accesibilidad, para el desarrollo pleno de la actividad de ocio, incluyendo el cumplimiento de los criterios DALCO que garantizan el uso universal por cualquier persona. Identificación y previsión de los apoyos y adecuaciones efectivas necesarias, que aseguren el ejercicio de sus derechos y no atenten contra su dignidad.

La infografía muestra los criterios DALCO de accesibilidad universal, con sus descripciones y un cuadro de verificación a la derecha. En la parte superior izquierda se encuentran los logos de COCEMFE (Consejo Español de Personas con Discapacidad Física y Cognitiva) y de la Universidad de Zaragoza. En la parte superior derecha se encuentra el logo de la Ley de Accesibilidad (LCA).

D eambulación	¿Puedo moverme libremente, de forma continua?	<input checked="" type="checkbox"/>
A prehensión	¿Es cómodo de usar, coger, manipular...?	<input type="checkbox"/>
L ocalización	¿Dónde estoy?	<input checked="" type="checkbox"/>
Co municación	¿Hay suficientes recursos disponibles?	<input checked="" type="checkbox"/>

Normalización Española UNE 170001 Accesibilidad Universal. (Recomendaciones, no obligado cumplimiento)

El Diseño de Programas y Servicios de Ocio desde la perspectiva del Diseño Universal – DUO cambia el paradigma de lo individual a lo comunitario y afecta, por tanto, el papel de las entidades con las personas con discapacidad. Exige el deslizarse desde un planteamiento reivindicativo, protector, promotor... del ocio para personas con discapacidad, a un planteamiento de apoyo para el ejercicio autónomo del derecho al ocio con y de las personas con discapacidad.

En este tránsito, Fantova (2006) ha analizado las ofertas de ocio desde una dimensión estructural y una funcional. En esta última, identifica la intensidad y características del apoyo que se presta y la contribución que se hace a la autonomía y autodeterminación de las personas, encontrando:

1. Programas de entrenamiento o educación en el tiempo libre.
2. Servicios de organización o animación de actividades de tiempo libre.
3. Suministro de apoyos para la satisfacción de las necesidades básicas para, o en, el disfrute del ocio.
4. Proveedores de información, consejo o sensibilización.
5. Productos, espacios o equipamientos que favorecen un ocio inclusivo.
6. Iniciativas autogestionadas por las personas participantes.

Para ello, merecen una consideración especial de las personas de apoyo, entendiendo estas como las/os profesionales o el voluntariado asociativo. Sus principales funciones serían las siguientes:

- El desarrollo de una gestión inclusiva plena en equipamientos, servicios y programas de ocio (Dattilo, 2004)
- El fortalecimiento de la capacidad autónoma de las personas para su disfrute del ocio (Manifiesto por un Ocio Inclusivo, 2019)

Además de las competencias técnicas generales y especializadas derivadas de sus funciones, deben incorporar a su desempeño una más, imprescindible, que apuntala de forma directa la autonomía y autogestión plena de las personas con discapacidad: **la prestación de ayudas únicamente cuando la persona lo necesita y lo solicita.** Así, los equipos (profesionales y voluntariado) deberían conocer y ser competentes en, al menos, los siguientes aspectos relativos al ocio de personas con discapacidad:

1. Modelo Social de la Discapacidad

- Derechos humanos y civiles, igualdad de oportunidades y no discriminación
- Autonomía y autodeterminación. Planes de vida independiente
- Ocio, derecho al ocio y ocio inclusivo

2. Accesibilidad y Diseño Universal

- Diseño Universal de actividades de ocio. Diseño y planificación de servicios de ocio inclusivo
- Productos, servicios y recursos de apoyo. Figura de la asistencia personal, recursos tecnológicos existentes
- Sistemas alternativos y aumentativos de comunicación
- Gradación de los apoyos para el ejercicio autónomo del derecho al ocio y la participación plena en propuestas de ocio inclusivo

3. Habilidades sociales y comunicación

- Empatía y escucha activa
- Pautas para el buen trato en la prestación de apoyos
- Gestión de conflictos: Negociación, mediación y resolución

4. Respeto a la intimidad y confidencialidad

- Derecho a la intimidad y confidencialidad de la información
- Respeto a la autonomía, autodeterminación y toma de decisiones
- Sería, además, muy recomendable que las personas con discapacidad que pudieran precisar de servicios de apoyo participaran como docentes en las acciones formativas y, en cualquier caso, que informaran y formaran sobre sus necesidades específicas a su personal de apoyo.

Desde la práctica un proyecto de ocio inclusivo contribuye a responder a las siguientes dimensiones (Madariaga, 2004):

- Toma como referente el ideal democrático de la sociedad.
- **Incluye** a todos los miembros **de la comunidad**.
- **Es una** filosofía institucional **que implica actitudes, valores y creencias**.
- **Desarrolla el sentido** de comunidad, **de apoyo y de trabajo en equipo**.
- Mejora la calidad y relevancia de las oportunidades y experiencias.
- Considera a todas las personas protagonistas en primera persona de las actividades de ocio considerando sus características, necesidades e intereses.
- El interés se centra en prestar apoyo a las necesidades de cada persona.
- Se ofrece el apoyo en contextos naturales y grupos heterogéneos.
- Se trabaja desde una perspectiva institucional.
- Las dificultades se afrontan como una oportunidad para mejorar el sistema.
- La entidad y/o equipamiento se transforma para responder a las personas usuarias.
- La atención se centra en los recursos ofrecidos para responder a todos y todas.

Diseño de actividades para un grupo de ocio con personas con discapacidad

Legítimamente, casi todas las entidades promueven actividades de ocio para sus personas asociadas y usuarias de sus servicios, que conforman una opción válida y habitualmente dirigida únicamente a las personas que son parte de la misma. Desde un planteamiento complementario, se proponen también otros elementos para la consideración de esta oferta.

En el diseño (y desarrollo) de actividades de ocio para un grupo de personas con discapacidad hay tres elementos que deben estar presentes en todo momento:

Características del ocio
Participación de las personas destinatarias en todo el proceso
Diseño Universal del Ocio - DUO

Las potenciales personas usuarias, sus intereses, motivaciones, deseos, necesidades, características... son el núcleo de la propuesta de servicio o actividad. Deben participar en todas las fases del diseño, desde la identificación de necesidades, la ideación de las alternativas posibles y deseables, hasta el prototipado y las aplicaciones de prueba y proyectos piloto que confirmen su adecuación, su usabilidad y su eficacia.

Para ello, se ofrecen las siguientes Pautas, recordando, una vez más, las características del ocio: Bienestar, Disfrute / Diversión / Desarrollo, Voluntariedad, Libertad en la elección y desarrollo de la actividad, Vivencia placentera, Actividad autotélica, fin en sí misma.

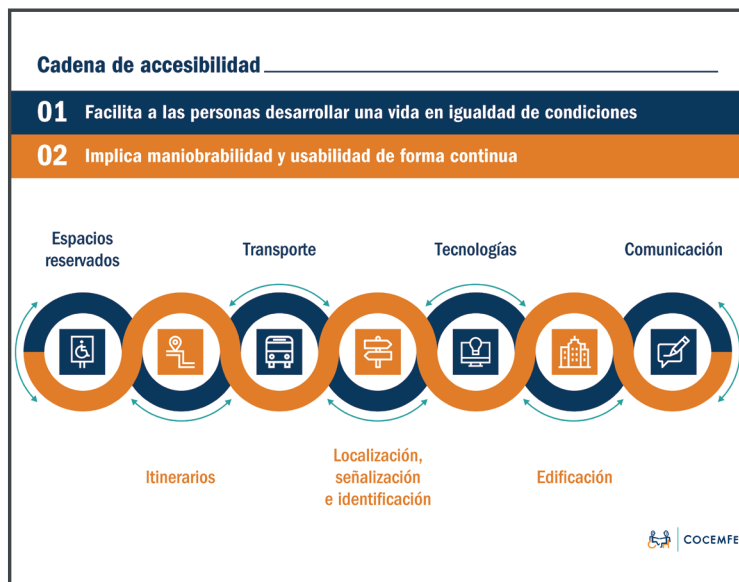
Derechos y consentimiento

Los y las participantes no son sujetos pasivos en el consumo de actividades, sino que deben ejercer su derecho al ocio en plenitud. Deben participar en todo el proceso, en

el sentido descrito por Manuel Cuenca (ya citado) de que el ocio comienza en el mismo momento de la ideación. Las personas son libres en la elección y en el desarrollo de las actividades

Pautas: Sesiones informativas o talleres sobre lo que significa el derecho al ocio y las características que debe cumplir. Utilización de metodologías de diseño ágil de actividades de ocio en grupo. Actividades para la identificación de intereses, deseos y motivaciones individuales para el ocio.

La cadena de accesibilidad



Garantía de que se cumple la accesibilidad universal en el desplazamiento, acceso, deambulación y desarrollo de las actividades elegidas.

Pautas: Revisión de la accesibilidad de todas las propuestas, solicitud de adaptaciones razonables en caso de que existan barreras o dificultades para la usabilidad. Búsqueda de oferta accesible que responda a la selección de actividades elegida por las personas destinatarias.

Autogobierno, independencia y autonomía en personas con discapacidad

Las personas con discapacidad que conforman el grupo de ocio están en el centro y son las que determinan y solicitan si necesitan apoyos, de qué tipo y en qué momento.

Pautas: Definición de canales o instrumentos para la solicitud de apoyos de profesionales o voluntariado.

El rol de la persona voluntaria y la profesional

Se debe diferenciar entre dos tipos de personal de apoyo: por un lado, aquel que realiza tareas profesionales de asistencia personal, debido a necesidades de apoyo extensas vinculadas a la dependencia. Por otro, personal de apoyo pueden ser aquellas personas, profesionales o voluntarias, que facilitan o permiten que un recurso sea accesible e inclusivo.

Pautas: Acompañamiento respetuoso en aquellos apoyos solicitados por la persona con discapacidad o por el grupo, diferenciando aquellos que realizan tareas de asistencia personal, intérpretes en lengua de signos, etc. (gestión individual) de aquellos que facilitan la inclusividad a miembros del grupo de ocio o a su conjunto (monitor/a de un polideportivo, voluntario/a que acompaña en una salida a un parque natural...). Formación específica de profesionales y personal voluntario para la prestación del apoyo.

Crear ocio de calidad

Las propuestas dirigidas a las personas con discapacidad deben de responder a los estándares habituales y normativos en el entorno social de referencia.

Pautas: En el caso de utilizar recursos u ofertas del entorno, garantizar que la práctica del grupo de ocio se desarrollará con las mismas condiciones y características que para el resto de las personas usuarias, confirmando de forma expresa que no se vulnera la dignidad de las personas ni se establecen usos diferenciados excluyentes, estigmatizadores. Las propuestas diseñadas de forma exclusiva por y para el grupo de ocio, deberán de compararse con la oferta abierta de opciones similares, pudiendo incluso, establecer un pre-test de calidad.

Los tiempos de ocio

El desarrollo de las actividades de ocio debe realizarse en el tiempo libre de las personas que conforman el grupo, fuera de sus obligaciones académicas, laborales, familiares y/o de cualquier otro tipo.

Pautas: No incluir actividades de ocio en el desarrollo de otras propuestas educativas o rehabilitadoras o terapéuticas, preservando el ocio en un tiempo exclusivo. Enmarcar la oferta en el tiempo libre, que suele ser tarde, fines de semana y periodos vacacionales.

Los espacios del ocio

Al igual que en el caso de los tiempos, los espacios destinados al ocio deben de ser exclusivos para ese fin, siempre que sea posible y deben de contar con todos los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades planificadas.

Pautas: Evitar la “contaminación de espacios” desarrollando actividades de ocio en las aulas, instalaciones para rehabilitación, lugares de trabajo o compartidos con personas que están trabajando. Proveer y dotar a los espacios de todos los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades. En el caso de utilización de espacios o infraestructuras de otras entidades o de uso comunitario, comprobar la cadena de accesibilidad.



5. Buenas prácticas en propuestas de ocio para personas con discapacidad

Campaña: Abre el abanico. Servicio de ocio inclusivo, Andalucía Inclusiva COCEMFE

<https://andaluciainclusiva.es/ocio-y-deporte-inclusivo>:

Programa de Abanicos de ocio inclusivo: Ocio-City, Creativo, Deportivo, Cultural, Freestival, que permite la selección del abanico según el tipo de ocio que se desea, la búsqueda de las actividades disponibles por ciudad, la reserva de plaza y la comunicación con la persona de contacto (si fuera necesario).

Fekoor. Federación Coordinadora de Personas con Discapacidad Física y/u Orgánica de Bizkaia

Desarrolla el Modelo de Vida independiente para la inclusión de las mujeres y los hombres con discapacidad física y orgánica en todos los ámbitos de la sociedad. Oferta distintos programas de carácter cultural, deportivo, turístico y recreativo, que posibiliten el acceso y disfrute al mundo del ocio en condiciones de igualdad y en todos los ámbitos de la sociedad, como las **Actividades socioculturales del Centro Sancho Azpeitia**. Tiene como objetivo ser un referente en el acceso al ocio y la cultura inclusiva como experiencia humana integral y contemplada desde la perspectiva de la vida independiente, la mejora de la calidad de vida y la participación social. Diseña y ofrece actividades de corte sociocultural que den respuesta a las necesidades y propuestas de las personas con discapacidad física y/u orgánica, posibilitándoles el acceso al ocio, la cultura y a las relaciones sociales. Ofertan diferentes actividades como talleres creativos (pintura, artes plásticas y otras formas de expresión creativa), tecnologías aplicadas al ocio (en ordenadores, móviles, tablets y otros dispositivos), inglés, euskera, gimnasia, relajación, psicología básica, arteterapia, audiovisuales, club de ocio o canto. **Agrupación deportiva Fekoor**, para el desarrollo del deporte adaptado en Bizkaia para personas con discapacidad física y orgánica.

«Projecte trèvol»: ocio inclusivo para una vida normalizada

Mancomunitat de Municipis de la Vall d'Albaida. Surge en contraposición a una negación total del ocio o un pseudoocio, caracterizado por un grupo de actividades infantiles, elegidas y perfectamente diseñadas por educadores, que deciden cuál es el ocio que

les conviene al gran grupo de personas con discapacidad, como si éstas formaran un grupo homogéneo en cuanto a intereses e inquietudes. Mediante la metodología de empleo con apoyo hay diseñado todo un programa que permite que las personas con discapacidad puedan desempeñar un empleo real, con un contrato real, en una empresa ordinaria y compartirlo con personas sin discapacidad. Esta integración laboral conlleva una integración social, pero, aunque la laboral es imprescindible no es suficiente. Aquí encuentra su sentido el programa de ocio, entendido éste como el complemento fundamental de aquél o viceversa.

SOI Cartagena

La Fundación SOI es una entidad sin ánimo de lucro que, a través de su Servicio de Ocio Inclusivo (SOI), facilita a las personas con discapacidad intelectual y/o parálisis cerebral, mayores de 16 años, participar en actividades de ocio que ellas mismas eligen y que comparten con el resto de la ciudadanía.

“Sin Límites” Ocio Inclusivo en Las Canteras (FEGADI)

El programa contempla diversidad de actividades: sesiones de planificación de las actividades de ocio y tiempo libre a desarrollar, talleres de búsqueda de ocio por internet, talleres de habilidades sociales, actividades de ocio en todos sus ámbitos; cultura, deporte, turismo y recreación, actividades de fines de semana (campamentos, vacaciones, etc.), actividades de ocio en familia y campañas de sensibilización.

A practical guide to game accessibility. The ablegamers foundation. The AbleGamers Foundation

Organización sin fines de lucro que aboga por los jugadores/as-gamers con discapacidad. Su misión es ampliar la gama de videojuegos que son accesibles para personas con una amplia gama de tipos de discapacidad. Con más de 3,5 millones de visitas al mes, AbleGamers ha crecido en los últimos ocho años hasta convertirse en la mayor comunidad en línea y base de datos de revisiones de videojuegos basada en la accesibilidad para jugadores con discapacidad. con jugadores con discapacidad y alcanzando a los desarrolladores para explicar la importancia de la accesibilidad y cómo llegar a los más de 33 millones de jugadores/as solo en los Estados Unidos. Han compilado una guía sobre accesibilidad, para responder a la pregunta que se ha planteado muchas veces antes: ¿Cómo agregamos accesibilidad para gamers con discapacidad?

CAI “COCEMFE Alicante”. Residencia y Centro de Día para personas con discapacidad física y/u orgánica

Organiza anualmente un curso de formación en voluntariado y discapacidad física, desde un enfoque social y de vida independiente, **dirigido al personal voluntario de la Fundación Juan Carlos Pérez Santamaría**. Uno de los ejes centrales de este programa es ofrecer un ocio inclusivo y de calidad a las personas residentes en el CAI, con su participación directa en el proceso de diseño y libre elección de la participación.

Amizade (COGAMI)

Servicio de ocio y tiempo libre que promueven la integración de las personas con discapacidad en la comunidad a través de la participación social mientras mejoran las relaciones interpersonales. Incluyen actividades como: visitas a lugares de interés (museos, bodegas...), asistencia a espectáculos deportivos, almuerzos, cenas, visitas a espacios naturales (Parque natural Complejo Dunar de Corrubedo, Islas Cíes,...) , varias jornadas de pesca, visitas a ciudades gallegas (Coruña, O Grove, Baiona, etc.), paseos en catamarán por las rías... Han realizado actividades de formación para asistentes/as personales con formadores/as con discapacidad.

Federación deporte para todos y todas

Surge para dar respuesta a las necesidades en materia de deporte adaptado e inclusivo que se presentan en la Provincia de Jaén, creando espacios participativos a través de actividades deportivas en las que la población con y sin discapacidad comparta experiencias y espacios comunes. Además, desarrolla acciones para sensibilizar a los agentes que se encuentran dentro del ámbito deportivo para la incorporación de disciplinas deportivas adaptadas e inclusivas. Las asociaciones ofrecen actividades regladas y actividades libres.

Bibliografía

- Arévalo, Mara y Yáñez, Jorge (2016). Factores contextuales que influyen en la participación comunitaria en actividades de ocio y tiempo libre en personas en situación de discapacidad física. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, vol. 16, 2, julio de 2016, 163 – 173.
- Bariffi, Francisco; Barranco, M^a del Carmen; Moreno, Lourdes; Palacios, Agustina; Utray, Francisco y Vida, José (2008). *La accesibilidad universal en los medios audiovisuales de comunicación*. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad.
- Brusilovsky, Berta Liliana (2015). *Accesibilidad cognitiva. Modelo para diseñar espacios accesibles*. Colección Democratizando la Accesibilidad Vol. 6. Granada: La Ciudad Accesible.
- Cátedra de Ocio y Minusvalías. (1995). *El Ocio en la vida de las personas con discapacidad*. Actas de las Primeras Jornadas de la Cátedra de Ocio y Minusvalías. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 1. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cátedra Ocio y Discapacidad (2019). *Manifiesto por un Ocio Inclusivo 2019. XXV Aniversario*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Centro Español de Documentación sobre Discapacidad – CEDD (Ed.) (2010). *II Congreso Iberoamericano sobre el síndrome de Down - La fuerza de la visión compartida. Libro de Actas. Tema 6. Deporte, Ocio y Arte*. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad.
- CERMI (2018). *Ocio y Tiempo Libre en las personas con discapacidad y sus familias en la ciudad de Madrid*. Madrid: CERMI.
- COCEMFE (2020). *Asistencia Personal: Un modelo para la vida independiente*. Madrid: Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica.
- Comisión Europea (2010). *Estrategia Europea sobre Discapacidad 2010-2020: un compromiso renovado para una Europa sin barreras*. Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones.

- Comisión Europea (2021). *Estrategia Europea sobre Discapacidad 2021-2030: Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones.*
- Consejo General del Poder Judicial – BOE (2021), *Código del Derecho de la Discapacidad. Legislación Estatal.* Códigos electrónicos.
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311, 29313-29424.
- Cuenca, Manuel. Ocio humanista y valioso. Recuperado de <https://manuelcuenca.es/conceptos-de-referencia/>
- Dalprá, Michela (2020). Inclusive Playgrounds: A Reality or a Utopia in Our Cities? *Journal of Civil Engineering and Architecture*, 14, 2020, 635-643.
- Dattilo, John (2013). Inclusive Leisure and Individuals with Intellectual Disability. *Inclusion*, 2013, Vol. 1, 1, 76–88.
- Dattilo, John (2016). A balanced and systematic leisure education service delivery model: connections to Eastern and Western perspectives, *World Leisure Journal*.
- Dattilo, John; Estrella, Gus; Estrella, Laura J.; Light, Janice; McNaughton, David y Seabury, Meagan (2007). “I have chosen to live life abundantly”: Perceptions of leisure by adults who use Augmentative and Alternative Communication, *Augmentative and Alternative Communication*, 24, 1, 16 – 28.
- De la Cruz, Cristina (Ed.) (2003). *Los retos del ocio y la discapacidad en el siglo XXI.* Documentos de Estudios de Ocio, núm. 26. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Díaz, Eduardo (2016). *Informe 2012-2014 sobre la aplicación de la Estrategia Integral Española de Cultura para Todos.* Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, Fundación Eguía-Careaga Funsazioa.
- Directiva (UE) 2019/882 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los requisitos de accesibilidad de los productos y servicios.
- European Disability Forum (2020). *Ley Europea de Accesibilidad Manual para la transposición.* Bruselas: Foro Europeo de la Discapacidad.
- Fantova, Fernando (2006). *Ocio, discapacidad e inclusión: un esquema de referencia.* Tercer Congreso Internacional de Discapacidad. Inclusión: oportunidades para todos. Instituto Los Álamos. Fundación Integrar. Medellín. Colombia. 20-23 de septiembre de 2006.
- Fernández, Montse; Chipre, Laura y Vidal, Pau. (2016). *Deporte y Ocio.* Monográfico núm. 8. Barcelona: Observatorio de la Discapacidad Física.
- Gorbeña, Susana (2000). *Modelos de intervención en ocio terapéutico.* Documentos de Estudios de Ocio, núm. 11. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Guirao, Isabel y Vega, Beatriz (2012) *Servicio de Ocio Inclusivo.* Cuadernos de Buenas Prácticas. Madrid: FEAPS.
- Hernández, Antonio y Morales, Verónica (2010). Ocio, tiempo libre y animación sociocultural. *Ciencia Deporte y Cultura Física.* Vol. 1, 1, Colima, invierno 2005, 4-3.

- Instituto de Estudios de Ocio y la Cátedra ONCE Ocio y Discapacidad de la Universidad de Deusto (2003). *Manifiesto por un Ocio Inclusivo*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Jiménez, Antonio (Coord.) (2019). *Informe Olivenza 2019 sobre la situación general de la discapacidad en España*. Madrid: Observatorio Estatal de la Discapacidad.
- King, Jesse y Uysal, Muzaffer (2006). Modeling Iso-Ahola's Motivation Theory in the Tourism Context. *Journal of Travel Research*, nov 2006, 45(2), 140-149.
- Lázaro, Yolanda (Ed.) (2004). *Ocio, Inclusión y Discapacidad. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 28*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- López, Eloísa (1994). El ocio. Perspectiva pedagógica. *Revista Complutense de Educación, Vol. 4 (1)*, 69-88.
- Luengo, Javier (2009). Cruce de caminos. Programa de mediación para la participación de personas con discapacidad intelectual en actividades de ocio comunitario. *Siglo Cero, Vol. 40 (3)*, 231, 2009, 87-102.
- Miller, Kimberly, Schleien, Stuart, y Lausier, Jennene. (2009). Search for best practices in inclusive recreation: Programmatic findings. *Therapeutic Recreation Journal, 43(1)*, 27-41.
- Ministerio de Cultura (2011). *Estrategia Integral Española de Cultura para Todos*. Madrid: Ministerio de Cultura, Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad.
- Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad y Ministerio de Cultura (2011). *Estrategia integral española de cultura para todos: accesibilidad a la cultura para las personas con discapacidad*. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad.
- Naciones Unidas. (2006). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Ratificada por España el 21 de abril de 2008 (BOE núm. 96)
- Neulinger, J. (1974). *The psychology of leisure: Research approaches to the study of leisure*. APA PsycNet
- Organización Mundial del Turismo (2015), *Manual sobre Turismo Accesible para Todos: Principios, herramientas y buenas prácticas – Módulo II: Cadena de accesibilidad y recomendaciones*, Madrid: OMT,
- Organización Mundial del Turismo (2014), *Manual sobre Turismo Accesible para Todos: Principios, herramientas y buenas prácticas – Módulo I: Turismo Accesible – definición y contexto*, Madrid: OMT.
- Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.
- Rebolledo, Juan Carlos y Rohlf, Paloma (2014). Propuesta de intervención en el ámbito del ocio y tiempo libre de usuarios/as de COCEMFE Cáceres. *Revista Española de Discapacidad, 2 (1)*, 223-231.
- Rodríguez, Julio y Agulló, Esteban (2002). Psicología social y ocio: una articulación necesaria. *Psicothema 2002. Vol. 14, 1*, 124-133.
- Scheilen, Stuart; Miller, Kimberly y Shea, Mary (2009). Search for best practices in inclusive recreation: Preliminary findings. *Journal of Park and Recreation Administration, Vol 27, 1*, 17-34.

- Solla, Carmen (2013). *Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva*. Madrid: Save the Children.
- UNESCO (1994). *Declaración de Salamanca y Marco de Acción para las necesidades educativas especiales*. Paris: UNESCO-Ministerio de Educación y Ciencia de España.
- UNESCO (2019). *25 años después de la Declaración de Salamanca de la UNESCO. Crear sistemas educativos inclusivos y equitativos*. París: UNESCO. Documento de discusión preparado para el Foro Internacional sobre Inclusión y Equidad en la Educación «Todas y todos los estudiantes cuentan».
- Veal, A.J. (1992). Definitions of Leisure and Recreation. *Australian Journal of Leisure and Recreation* 2 (4).
- Wenger, Ines; Schulze, Christina; Lundström, Ulrica y Prellwitz, Maria (2021). Children's perceptions of playing on inclusive playgrounds: A qualitative study, *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 28:2, 136-146.
- WLRA - World Leisure and Recreation Association. (1994)), International Charter for Leisure Education. *ELRA (European Leisure and Recreation Association)*. Summer, 1994, 13-16.



COCEMFE

Financia



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES
Y AGENDA 2030



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL