



Estudios de Ocio  
Aisialako Ikaskuntzak  
Deusto

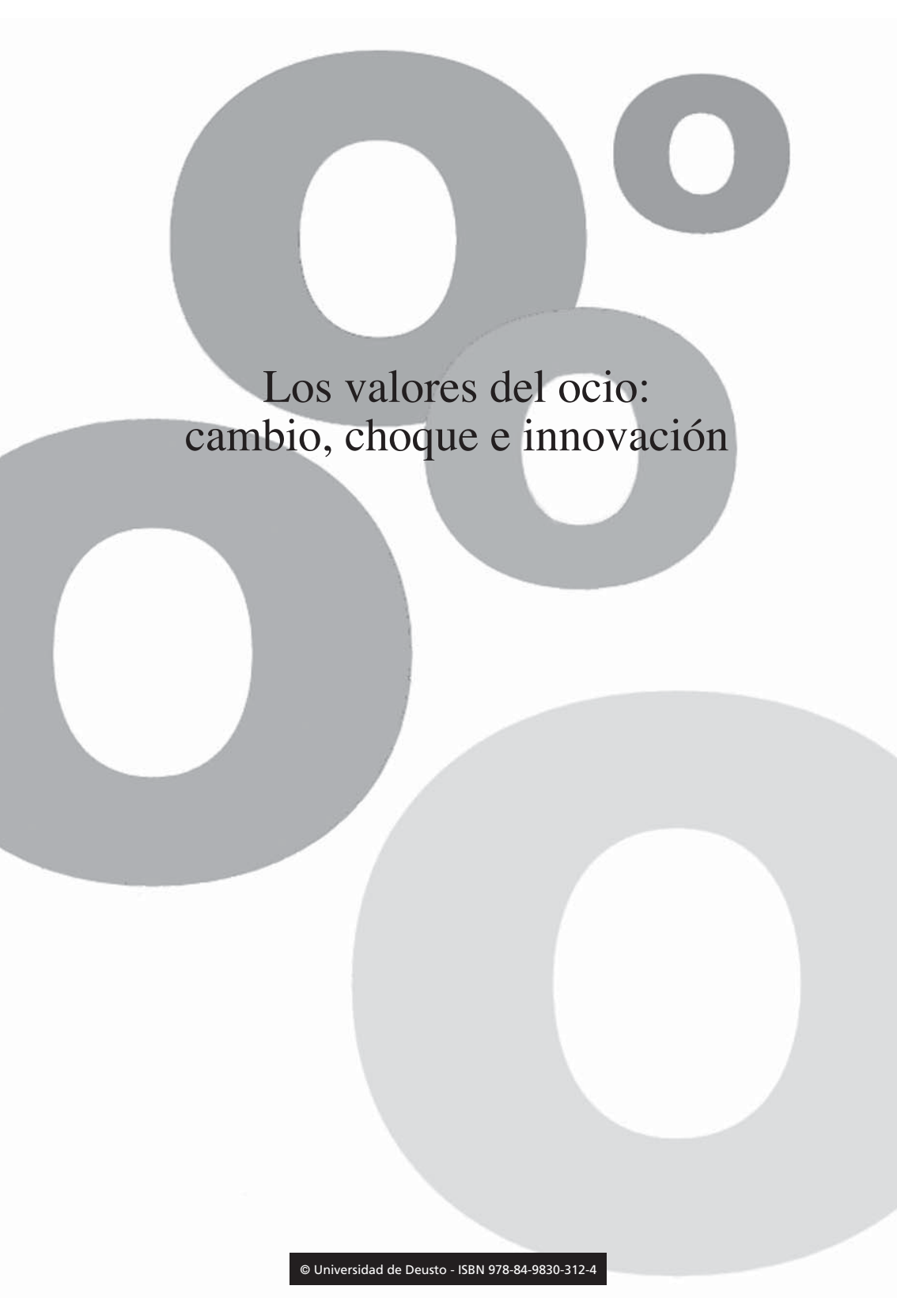
# Los valores del ocio: cambio, choque e innovación

Aurora Madariaga Ortuzar  
y Jaime Cuenca Amigo (eds.)

Documentos  
de Estudios de Ocio  
núm. 43

 **Deusto**Digital





Los valores del ocio:  
cambio, choque e innovación



Aurora Madariaga Ortuzar y Jaime Cuenca Amigo (eds.)

# Los valores del ocio: cambio, choque e innovación

2011  
Universidad de Deusto  
Bilbao

## Documentos de Estudios de Ocio, núm. 43

El Instituto de Estudios de Ocio pretende que la aparición de sus *Documentos* ayude a paliar la escasez de publicaciones sobre temas de ocio en lengua castellana. Cada Documento trata de responder a alguna cuestión relacionada con la práctica del ocio, entendido como cultura, deporte, educación, turismo, recreación y desarrollo personal y comunitario. Los especialistas y técnicos en las áreas señaladas podrán disponer así de investigaciones, instrumentos de trabajo y puntos de vista de personas que colaboran con este Instituto universitario. El contenido de cada uno de los documentos es obra y responsabilidad de su/s autor/es.

Las contribuciones a esta publicación han sido evaluadas según su calidad y adecuación al tema por parte del comité científico del Foro Ociogune, siguiendo el sistema de revisión anónima por pares.

### **Dirección**

Manuel Cuenca Cabeza

### **Comité Editorial**

Américo Nunes Peres, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal)

Ana Ponce de León Elizondo, Universidad de La Rioja

José Antonio Caride Gómez, Universidad de Santiago de Compostela

José Clerton de Oliveira Martins, Universidade do Fortaleza (Brasil)

M.<sup>a</sup> Carmen Palmero, Universidad de Burgos

María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe, Universidad de Deusto

María Luisa Setién Santamaría, Universidad de Deusto

Roberto San Salvador del Valle Doistua, Universidad de Deusto

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Publicaciones de la Universidad de Deusto

Apartado 1 - 48080 Bilbao

e-mail: [publicaciones@deusto.es](mailto:publicaciones@deusto.es)

ISBN: 978-84-9830-312-4

# El valor de la inclusión en ocio. Una estrategia de actuación centrada en la juventud con discapacidad

*Joseba Doistua Nebreda, Idurre Lazkano Quintana  
y Aurora Madariaga Ortuzar*

## Introducción

La estrategia de actuación que se presenta se desprende como resultado de una investigación mas amplia que se realizo en Estudios de Ocio sobre el ocio de la juventud con discapacidad en Euskadi (San Salvador del Valle, 2008). El estudio analiza la realidad para establecer las líneas básicas que permiten el diseño de una estrategia que aplica el principio de Inclusión a la intervención en ocio con la juventud con discapacidad. Todo ello tomando como punto de partida la mejora del bienestar y la calidad de vida de la juventud con discapacidad mediante el desarrollo de un ocio inclusivo. La finalidad del proyecto tal y como se apuntaba en el arranque del estudio era elaborar una estrategia de *Ocio Joven Inclusivo* para la Comunidad Autónoma del País Vasco que sirva de instrumento en la mejora de prestación de servicios de ocio de calidad.

El carácter innovador del proyecto, sintetizado en la siguiente tabla, que tiene su reflejo en el desarrollo de la estrategia, es partir de un posicionamiento conceptual arriesgado y valiente que se sitúa en las claves más positivas de la atención a la diversidad y avanza hacia escenarios de futuro organizados sobre la base del principio de inclusión (Cátedra Ocio y Discapacidad, 2003). El proyecto no se centra en la exclusión y los elementos diferenciadores que aíslan a las personas con discapacidad, sino en la consi-

deración del ocio como ámbito vital de las personas con discapacidad y por tanto el derecho a participar en ocio. El ocio es un ámbito de desarrollo personal y social de la juventud, muy valorado, percibido como un espacio vital importante y un tiempo lleno de vivencias satisfactorias (Cuenca, 2000).

La aplicación de la inclusión en ocio constituye una herramienta para garantizar el acceso de toda persona a la oferta de ocio comunitaria. El acceso al ocio de las personas con discapacidad está determinado porque, aún hoy día, es un colectivo en riesgo de exclusión, la oferta de ocio les excluye porque no cumple las condiciones necesarias para participar plenamente.

Promover la inclusión en ocio es: reconocer lo que nos hace iguales y a la vez distintos, poder participar, valorar a cada uno, y entender la diversidad como elemento de enriquecimiento. Las claves del ocio inclusivo, en el marco de un ocio entendido como experiencia humana y derecho, obligan a desarrollar un entorno inclusivo flexible, en el que caben todos, y en el que existe un equilibrio y armonía entre las necesidades sociales e individuales.

Por ello, fruto de los resultados del estudio sobre el ocio de la juventud con discapacidad en Euskadi el equipo de investigación ha diseñado y definido una estrategia de intervención que se apoya en un compromiso social e institucional y que potencia la plena inclusión en ocio de las personas jóvenes. Este proyecto trabaja sobre la inclusión como un valor en alza y como un rasgo de innovación social.

**Tabla 1**

Aspectos innovadores del proyecto

Frente a posicionamientos centrados en:	Este proyecto se centra en:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad de ocio</li> <li>• Discapacidad como déficit</li> <li>• Discapacitados jóvenes</li> <li>• Necesidades de la discapacidad</li> <li>• Servicios específicos</li> <li>• Barreras</li> <li>• Exclusión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiencia de ocio</li> <li>• Funcionamiento y Salud (OMS: 2001)</li> <li>• Jóvenes con discapacidad</li> <li>• Necesidades de distinta naturaleza</li> <li>• Oferta de ocio comunitaria y asociativa</li> <li>• Accesibilidad</li> <li>• Inclusión</li> </ul>

*Fuente:* Elaboración propia.

Las diferentes fuentes de información en las que se apoya esta estrategia son las diferentes partes que conforman el estudio en su totalidad.

- DATA: Estado de la cuestión (estadística y conceptos) en materia de ocio, juventud y discapacidad mediante revisión bibliográfica y documental.
- MAPA: Identificación de recursos de ocio inclusivo para jóvenes con discapacidad con cuestionario para la oferta de ocio comunitaria y cuestionario para la oferta de ocio que gestionan las asociaciones de discapacidad.
- BARÓMETRO: Análisis de la experiencia de ocio con cuestionario sobre las prácticas, demandas y estilos de ocio administrada a la juventud con discapacidad.
- PANEL: Desarrollo de un panel de expertos para recoger la valoración de técnicos y profesionales que intervienen en ocio, juventud y/o discapacidad.

En la siguiente tabla se describe de forma esquemática los principales contenidos a los que responden cada una de las cuatro partes mencionadas, realizadas todas ellas tal y como se apuntaba al inicio de este texto para elaborar una estrategia de intervención basada en la situación actual.

**Tabla 2**  
Contenidos de cada parte del estudio

	Contenidos
Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases conceptuales del proyecto sobre los tres ejes: juventud, ocio y discapacidad.</li> <li>• Recopilación de estadísticas y datos existentes en torno al trinomio jóvenes, discapacidad y ocio.</li> </ul>
Mapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis y diagnóstico de la oferta pública y privada, de equipamientos, servicios y programas de ocio dirigida a la juventud.</li> <li>• Análisis y diagnóstico de la oferta pública y privada, de equipamientos, servicios y programas de ocio dirigida de forma específica a la juventud con discapacidad.</li> </ul>
Barómetro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de la tipología de juventud con discapacidad, desde el punto de vista de su estilo de vida en ocio: actividades, prácticas y consumos, motivaciones, intereses, opiniones, valores, emociones, beneficios y barreras.</li> </ul>
Panel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contraste de los datos con los técnicos y profesionales que trabajan con jóvenes, en los ámbitos del ocio y/o con el mundo de la discapacidad.</li> <li>• Identificación de las líneas de trabajo dirigidas a atender los puntos fuertes y débiles recogidos en el diagnóstico y recogida de propuestas para la estrategia de la inclusión.</li> </ul>

*Fuente:* Elaboración propia.

## Un posicionamiento ante la inclusión

La *inclusión* es, ante todo, una cuestión de derechos humanos y por consiguiente asume la defensa de una sociedad para todos, razón ética por la que debería también ser asumida por todos. Esta propuesta se sustenta en la premisa que la comunidad debe satisfacer las necesidades de todos independientemente de sus particularidades y condiciones. Además la inclusión no hace referencia exclusivamente a las personas con discapacidad, pero hay que reconocer que la inclusión se nutre del cambio significativo que se ha producido en la forma de percibir, entender, y responder hoy a la discapacidad.

La adopción del principio de inclusión marca diferencias con respecto a etapas anteriores ya que se basa en la no discriminación, proveer a todas las personas de mejores condiciones y oportunidades; e involucra a todos en las mismas actividades acordes a la edad. La inclusión debe potenciar tres dimensiones interrelacionadas (Parrilla, 2001): la creación de *culturas inclusivas*, la producción de *políticas inclusivas*, y el desarrollo de *prácticas inclusivas*. Abarca todos los aspectos de la vida social, los valores, las políticas de apoyo, las prácticas y la planificación de recursos.

La verdadera inclusión no se produce por un simple ordenamiento de experiencias, por la integración social o por la organización de actividades. Los aspectos básicos de la inclusión son: la concepción de la discapacidad (CES, 2004), la visión transformadora de las personas con discapacidad, la asunción del paradigma de apoyo, la mejora de la calidad en la prestación de servicios y las actuaciones centradas en funcionalidad y cobertura de necesidades. La inclusión genera un *entorno* en el que además de garantizar el acceso y plena participación de las personas con discapacidad, desarrolla valores de respeto hacia la diversidad (Dattilo, 2004) y la diferencia en el resto de la juventud.

La inclusión es un proceso en tres niveles: el primero es la presencia, lo que significa, estar en la sociedad, pero no es suficiente estar. El segundo nivel, por tanto, es la participación, para ello deben darse las condiciones necesarias para que cada persona pueda realmente participar en las actividades. El tercero es el desarrollo de potencialidades, para ello hay que identificar y superar las barreras que impiden el desarrollo personal. Esas barreras pueden ser: la organización del espacio, el edificio, el contenido, la metodología y a menudo las barreras mentales, las más difíciles. Una de las claves para la inclusión es la accesibilidad estructural, condición necesaria aunque no suficiente para que todas las personas puedan participar. Hasta el mejor proyecto de ocio inclusivo se ve resentido si a pesar de una buena planificación y gestión no

se dan las condiciones de accesibilidad requeridas en cada entorno o espacio (Alonso, 2003; MTAS, 2004).

Las claves del *ocio inclusivo* (Madariaga, 2004), obligan a desarrollar un entorno inclusivo flexible. Un entorno de ocio que apoya, respeta, reconoce, acepta y valora a cada persona para que pueda elegir y participar libremente. En la actualidad, no se responde a todos y por tanto los servicios específicos se consolidan ante la escasa posibilidad de participación real en la oferta de ocio comunitaria. El acceso a la oferta de ocio comunitaria implica plantear proyectos innovadores que obliguen a avanzar. El desarrollo de una política global y estructurada para todos, el compromiso por la accesibilidad y el diseño para todos, la implantación de nuevas estructuras y modelos de gestión en el contexto del ocio como promotor de la calidad de vida en toda la ciudadanía (Gorbeña, 2002). La siguiente tabla sintetiza los principales conceptos básicos que definen la *inclusión en ocio* y cuáles son las implicaciones de la intervención en ocio.

**Tabla 3**

Elementos fundamentales en la aplicación de la inclusión en ocio

Inclusión en ocio	
Bases	Claves de la intervención
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una sociedad para todos</li> <li>• El valor de la diversidad</li> <li>• Visibilidad y presencia social</li> <li>• Sentimiento pertenencia a la comunidad</li> <li>• Aceptación y acogimiento</li> <li>• Igualdad de derechos</li> <li>• Ciudadanía plena: legal, política y socialmente</li> <li>• Equiparación de oportunidades</li> <li>• Participación activa</li> <li>• Aprendizaje unos de otros</li> <li>• Acceso y uso a servicios de ocio</li> <li>• Favorece las relaciones interpersonales</li> <li>• Todos diferentes pero igual de importantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear oportunidades para participar</li> <li>• Eliminar cualquier discriminación</li> <li>• Favorecer la libertad de elección</li> <li>• Organizar actividades para todos</li> <li>• Posibilitar el desarrollo integral</li> <li>• Reconocer la valía de cada persona</li> <li>• Respeto a la diversidad</li> <li>• Responsabilidad compartida</li> <li>• Sentido de pertenencia</li> <li>• Tener en cuenta a todas las personas</li> <li>• Gestionar los apoyos</li> <li>• Adaptar el entorno</li> <li>• Conocer necesidades de apoyo</li> <li>• Contar con entornos de ocio accesibles</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

## Estructura de la Estrategia

La finalidad última de este proceso de reflexión es mejorar el acceso y disfrute del ocio de la juventud con discapacidad, a partir de la aplicación del principio de inclusión. Se pretende establecer estrategias de consolidación, dinamización e innovación en el desarrollo del ocio para la juventud con discapacidad. El principal destinatario de la estrategia es la juventud con discapacidad y su participación en ocio implicando a todos los agentes que intervienen en uno o varios de los ejes del trinomio: juventud, ocio, y discapacidad. La estrategia se articula, partiendo de dicho trinomio, y asentada en una serie de principios transversales, en cinco líneas estratégicas, cada una de las cuales se concreta en un conjunto de recomendaciones que posibilitan la inclusión en ocio de la juventud con discapacidad.

### *Ejes objeto de la estrategia*

La estrategia se apoya en tres ejes vertebradores de la misma, el ocio, la juventud y la discapacidad.

#### A) JUVENTUD

La Juventud es un ciclo vital de gran importancia ya que sienta las bases del estadio adulto. El estilo de vida de la juventud es posibilitador o limitador del desarrollo personal. Se establecen como rangos dentro de este segmento de la población tres subgrupos: 15/19 años, 20/24 años, y 25/29 años, cada uno de ellos se caracteriza por necesidades y demandas diferentes.

#### B) OCIO

El Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto (Cuenca 2006) conceptualiza el ocio como una experiencia integral de la persona, un derecho humano fundamental, un ámbito de calidad, inclusivo, participativo, sostenible, y relacional, y un factor de desarrollo humano personal, social, económico, cultural y ambiental. El fenómeno del ocio se pone de manifiesto a través de los siguientes ámbitos: cultura, deporte, turismo y recreación. El ocio es un ámbito experiencial más valorado y más anhelado por la persona, la experiencia de ocio implica mecanismos psicológicos que están estrechamente relacionados con la satisfacción, la motivación intrínseca, y la libertad percibida.

## C) DISCAPACIDAD

La discapacidad está estrechamente relacionada con las condiciones de salud y el modo de funcionamiento de cada persona. Forma parte de la naturaleza humana y es una característica que no resta la condición de persona, por ello es necesario poner los medios para posibilitar una vida lo más autónoma, independiente y autodeterminada en cada persona con discapacidad (Cermi, 2007). Hoy se consideran ciudadanos de plenos derechos y se ha avanzado considerablemente en el propio concepto de discapacidad, en el ámbito de la legislación (Gorbeña, 1997) y en los modelos y ámbitos de intervención. Los principales tipos de discapacidad se agrupan en auditiva, física, intelectual y visual.

### *Principios transversales*

Los principios que lideran la estrategia de inclusión en ocio se derivan directamente de los ejes conceptuales en los que se basa el trabajo del equipo de investigación que la diseña. Entendemos por principios «las categorías en las que se sustentan los demás componentes de la estrategia: tanto las metas como las líneas, y acciones». Estos principios determinan y orientan la acción a partir del marco de referencia conceptual y son los fundamentos en los que se apoya la concreción de la estrategia. Se han adoptado como principios básicos (San Salvador del Valle, 2000): participación, corresponsabilidad, subsidiariedad, pluralidad, y perspectiva de género. La inclusión constituye el principio aglutinador de los rasgos de todos ellos.

## A) PRINCIPIO DE PARTICIPACIÓN

Se trata, de involucrar no sólo a las personas jóvenes representadas en movimientos y asociaciones del ámbito de la discapacidad sino también a ciudadanos a título individual, de recoger las necesidades y demandas de dichos jóvenes.

## B) PRINCIPIO DE CORRESPONSABILIDAD

La implicación de toda decisión y acción en una realidad que transcurre lo más próximo y cercano. La interrelación permanente entre niveles diversos, las intervenciones en el ámbito local, pero que han sido creadas en otros niveles, obliga a que cualquier sector o agente se sienta

corresponsable del proceso seguido en la distancia cada vez más próxima e inmediata de la sociedad emergente.

#### C) PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD

Toda demanda o necesidad deberá ser cubierta por el nivel más cercano a la realidad desde la que se plantea.

#### D) PRINCIPIO DE PERSPECTIVA DE GÉNERO

Se hace imprescindible reconocer y tomar conciencia de la necesidad de corregir situaciones discriminatorias que colocan a las personas en circunstancias de desigualdad e injusticia social derivadas de su género.

#### E) PRINCIPIO DE PLURALIDAD

Los hábitos, las prácticas, los consumos, las motivaciones, las necesidades y las demandas se ordenan en torno a tipologías de jóvenes con o sin discapacidad caracterizadas por franjas de edad preponderante, una u otra distribución por sexos, niveles socioeducativos y socioeconómicos, origen y localización geográfica diferenciada, etc.

### *Líneas estratégicas*

La estrategia se desarrolla en torno a cuatro líneas estratégicas definidas que se agrupan en tonor a la idea del compromiso, la red de equipamientos, los servicios y programas, y por ultimo la comunicación.

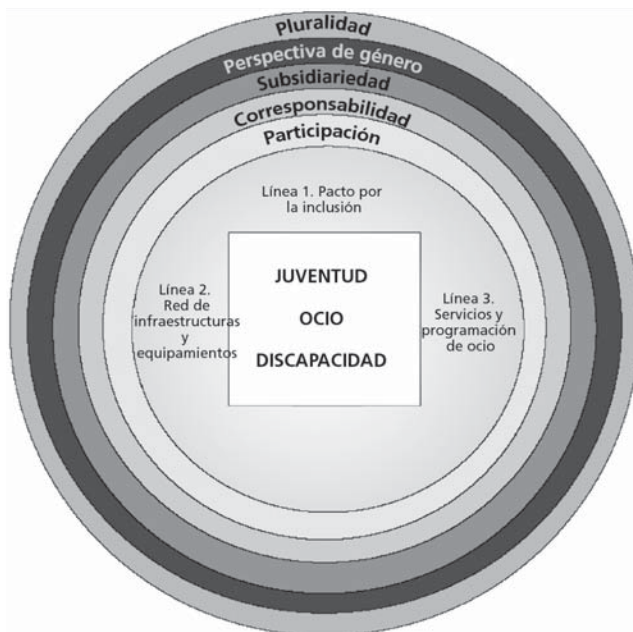
*Línea 1. Pacto por la Inclusión:* Define los niveles para adoptar un compromiso por la inclusión desde los diferentes agentes implicados en el ocio de la juventud con discapacidad.

*Línea 2. Red de infraestructuras y equipamientos:* Espacios y dotaciones, tanto públicos como privados que posibiliten la realización de y el acceso a diferentes manifestaciones de ocio por parte de la juventud con discapacidad.

*Línea 3. Servicios y programación de ocio:* Línea que se refiere al diseño e implementación de la oferta de ocio, atendiendo a las necesidades y demandas de la juventud con discapacidad.

*Línea 4. Conocimiento, formación y comunicación:* Contempla el conjunto de las estrategias y acciones de comunicación, marketing y difusión en torno a la inclusión en ocio para la juventud con discapacidad.

**Figura 1**  
Resumen gráfico de la Estrategia



## **Estrategia**

En este apartado se desarrolla la estrategia, para cada línea estratégica definida se concreta el principal objetivo de cada eje y se describen el conjunto de recomendaciones que el equipo de investigación ha considerado más prioritarias para favorecer la inclusión en ocio de la juventud con discapacidad en Euskadi.

### *Línea 1. Pacto por la inclusión*

El objetivo de este eje es fomentar la inclusión como transmisor de valores (diversidad, tolerancia, respeto) equiparando a Euskadi con los países más avanzados en esta materia. Teniendo en consideración que asumir la inclusión en ocio implica cambios actitudinales, actualización de conceptos, aprendizaje de nuevos modos de hacer, y desarrollar una gestión en ocio inclusiva.

## RECOMENDACIONES L1

- Asumir el compromiso de la inclusión desde las administraciones, políticas y el sistema social en su conjunto.
- Socializar el compromiso de diferentes instituciones por la inclusión en ocio de la juventud con discapacidad.
- Crear un equipo de trabajo asesor en el que participen instituciones y entidades implicadas en el ocio de la juventud que preste especial atención al colectivo de jóvenes con discapacidad.
- Crear un centro de recursos que sirva como referencia, apoyo y asesoramiento con relación al ocio y la discapacidad.
- Introducir en la futura Ley Vasca de Juventud el derecho al ocio de la juventud con discapacidad.
- Diseñar campañas de atención a la diversidad en ocio desde el respeto y la tolerancia.
- Considerar en los concursos públicos el grado de conocimiento sobre la inclusión.
- Introducir en las ofertas de contratación la presencia de la inclusión como requerimiento previo contemplado en los proyectos.
- Organizar unas Jornadas de carácter periódico en las que se trabaje la inclusión en ocio de la juventud con discapacidad.
- Orientar a las asociaciones de juventud para que junto al tejido asociativo de la discapacidad promuevan la participación activa de la juventud con discapacidad en el marco de sus actividades.

### *Línea 2. Red de Infraestructuras y Equipamientos*

El objetivo de esta línea es aumentar el grado de inclusión física, comunicativa y social en las infraestructuras y equipamientos de ocio en los que participa la juventud.

## RECOMENDACIONES L2

- Exigir el cumplimiento íntegro de la Ley Vasca de Accesibilidad.
- Sugerir al Consejo Vasco de Accesibilidad que revise e introduzca en la Ley Vasca de Accesibilidad aspectos relacionados con la inclusión social.
- Contar con asesores especializados para diseñar espacios de ocio accesibles.
- Establecer convenios entre equipamientos e infraestructuras de ocio con asociaciones de discapacidad, con carácter estable, para fomentar el uso continuado de recursos comunitarios por parte de la juventud con discapacidad.

- Prestar especial atención al acceso a equipamientos e infraestructuras de ocio por parte de la juventud con discapacidad residente en el medio rural.
- Evaluar y difundir el grado de accesibilidad física, comunicativa y social del transporte urbano e interurbano para garantizar la movilidad a los espacios de ocio.
- Evaluar y difundir el grado de accesibilidad física, comunicativa y social de los equipamientos de ocio para garantizar un mayor uso de equipamientos comunitarios de ocio por parte de la juventud con discapacidad.

### *Línea 3. Servicios y Programación*

Esta línea pretende elevar la tasa de participación en la oferta de ocio comunitaria equiparando las oportunidades de acceso a la oferta por parte de la juventud con discapacidad.

#### RECOMENDACIONES L3

- En el diseño de la programación para la juventud considerar desde el inicio la participación de personas jóvenes con discapacidad.
- Elaborar un manual en el que se definan los elementos que debe de tener un programa de ocio para todos y divulgarlo entre los profesionales del ocio.
- Garantizar la existencia de una oferta de ocio en todos sus ámbitos variada, plural y continuada en el tiempo que desarrolle condiciones de accesibilidad que garanticen la participación de la juventud con discapacidad.
- Equilibrar el consumo de ocio activo y pasivo entre la juventud con discapacidad.
- Garantizar el acceso a la oferta de ocio casual y además, promover la practica de un ocio serio en la juventud con discapacidad.
- Incentivar fórmulas que favorezcan que la juventud con discapacidad experimente nuevas prácticas de ocio y se fidelice.
- Introducir condiciones de accesibilidad en la oferta extraescolar para que participe el alumnado con discapacidad.
- Evaluar y difundir el grado de accesibilidad física, comunicativa y social de la oferta de servicios de ocio.

### *Línea 4. Conocimiento, Formación y Comunicación*

El objetivo de esta línea es ampliar el conocimiento y la formación acerca de las necesidades en ocio de la juventud, derivadas de la presencia

de una discapacidad, y en las acciones de comunicación y difusión dirigirse a la juventud con discapacidad teniendo en cuenta tanto el contenido como los diferentes soportes.

- Comprometerse a que en todas las estadísticas relativas a juventud esté incluida el tipo de discapacidad como variable independiente.
- Elaborar un manual en el que se definan los indicadores que debe de tener una intervención en el trinomio (ocio, juventud y discapacidad) para que sea clasificada como buena práctica y darla a conocer entre los profesionales del ocio.
- Generar y mantener actualizada una base de datos de buenas prácticas en ocio, juventud y discapacidad en web del gobierno vasco (dirección de juventud), abierta y disponible para cualquier profesional que trabaje en estos ámbitos.
- Identificar las necesidades formativas de los profesionales que intervienen en cada uno de los ámbitos del ocio y en juventud y definir un plan de formación homologado por Gobierno Vasco.
- Definir un perfil profesional para el ámbito extraescolar.
- Adecuar el lenguaje, el formato y los soportes de difusión de todas las acciones sobre temas relacionados con el ocio para jóvenes, a los diferentes tipos de discapacidad.
- Generalizar el uso de formas de acceso y consumos de ocio a través de las tecnologías de la información y la comunicación en soportes adaptados.

## Referencias bibliográficas

- ALONSO LÓPEZ, F. (dir.). (2003). *ACCEPLAN. Plan de accesibilidad 2003/2010. Libro Blanco. Por un nuevo paradigma, el Diseño para todos, hacia la plena igualdad de oportunidades*. Madrid: Instituto Universitario de Estudios Europeos & IMSERSO.
- CÁTEDRA OCIO Y DISCAPACIDAD. (2003). *Manifiesto por un Ocio Inclusivo*. Bilbao: Instituto de Estudios de Ocio.
- COMITÉ ESPAÑOL DE REPRESENTANTES DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD. (CERMI). (2007). *Claves para entender la Convención Internacional sobre derechos de las personas con discapacidad*. Disponible en <http://www.cermi.es>.
- CONSEJO ECONÓMICO Y SOCIAL. (CES). (2004). *La situación de las personas con discapacidad en España*. Informe 4/2003. Madrid: Colección Informes, CES.
- CUENCA CABEZA, M. (2000). *Ocio humanista*, Documentos de Estudios de Ocio, núm. 16. Bilbao: Universidad de Deusto.

- CUENCA CABEZA, M. (coord.). (2006). *Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 31. Bilbao: Universidad de Deusto.
- DATILO, J. (2004). «Servicios de ocio inclusivo», en Y. LÁZARO FERNÁNDEZ. (ed.). *Ocio, Inclusión y Discapacidad* (pp. 21-50). Documentos de Estudios de Ocio, núm. 28. Bilbao: Universidad de Deusto.
- DE LA CRUZ, C. (ed.). (2003). *Los retos del ocio y la discapacidad en el siglo XXI*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 26. Bilbao: Universidad de Deusto.
- GARCÍA VISO, M. y MADARIAGA ORTUZAR, A. (eds.). (2002). *Ocio para todos: reflexiones y experiencias*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 24. Bilbao: Universidad de Deusto.
- GORBEÑA, S.; GONZÁLEZ, V.J. y LÁZARO, Y. (1997). *El derecho al ocio de las personas con discapacidad*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 3. Bilbao: Universidad de Deusto.
- GORBEÑA, S.; MADARIAGA, A. y RODRÍGUEZ, M. (2002). *Protocolo de evaluación de las condiciones de inclusión en equipamientos de ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 22. Bilbao: Universidad de Deusto.
- LÁZARO FERNÁNDEZ, Y. (ed.). (2004). *Ocio, Inclusión y Discapacidad*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 28. Bilbao: Universidad de Deusto.
- MADARIAGA ORTUZAR, A. (2004). «Acortando la distancia entre el ocio integrador y el ocio inclusivo», en Y. LÁZARO FERNÁNDEZ, (ed.). *Ocio, Inclusión y Discapacidad* (pp. 429-440). Documentos de Estudios de Ocio, núm. 28. Bilbao: Universidad de Deusto.
- MINISTERIO DE TRABAJO Y ASUNTOS SOCIALES. (2004). *I Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012. Por un nuevo paradigma, el Diseño para todos, hacia la plena igualdad de oportunidades*. Madrid: INSERSO.
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. (OMS). (2001). *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF)*. Madrid: IMSERSO.
- PARRILLA LATAS, A. (2001). «El largo camino hacia la inclusión». *Rev. Galega de Ensino*, 32, 35-54.
- SAN SALVADOR DEL VALLE DOISTUA, R. (dir.). (2008). *El ocio de la juventud con discapacidad en Euskadi*. Bilbao: Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto, (sin publicar).
- SAN SALVADOR DEL VALLE DOISTUA, R. (2000). *Políticas de ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 17. Bilbao: Universidad de Deusto.
- SETIÉN SANTAMARÍA, M.L. (ed.). (2000). *Ocio, calidad de vida y discapacidad*. *Actas de las IV Jornadas de la Cátedra de Ocio y Minusvalías*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 9. Bilbao: Universidad de Deusto.