

Educación en Valores – Educación para el Ocio y el Consumo

Extraído del cnice Escuela de Padres

Por Manuel Méndez y Pilar Llanderas

El tiempo libre puede ser un espacio de creatividad que permita una relación más íntima con quienes nos rodean, un contacto más pausado con nuestro medio, una posibilidad de gozo personal o en compañía, una entrega altruista a nuestros intereses solidarios, un disfrute de nuestra soledad o nuestro "aburrimiento", e incluso un simple escape de las tensiones del tiempo productivo. También puede representar un tiempo de formación y autoaprendizaje, pero entonces corresponde más a un aspecto del "consumo de cultura" o a un tiempo para adquirir aquello que consideramos necesario (¿o superfluo?) para nuestras vidas, y entonces estaríamos tratando ya aspectos claramente consumistas.

Lo cierto es que ocio y consumo en este sentido van juntos, porque el resto del tiempo normalmente consideramos que estamos "produciendo", aunque el disfrute del período productivo (sea más o menos intelectual o manual), también debería ser considerado un tema transversal de desarrollo educativo, porque para producir a gusto con uno mismo se necesitan desarrollar unas destrezas e interiorizar una serie de actitudes, valores y normas que nos hagan más satisfactoria nuestra tarea: el amor al trabajo, la satisfacción por lo bien hecho, el interés por el esfuerzo y superación personales, el optimismo ante los retos, la alegría, amabilidad y buen humor en el trabajo. Son actitudes que todos valoran positivamente en uno y que permiten a cualquiera sentirse aceptado y estimado por los otros, por lo que redundarán indefectiblemente en nuestro propio provecho, y en el de los demás.

En todo caso, y en parte gracias a las nuevas tecnologías y la implantación de nuevas formas de producción, así como por desgracia a la situación del mercado laboral y regulación del empleo, nuestro tiempo de ocio es cada vez mayor, o eso creemos, hablándose ya de reducción general de la jornada laboral. Sin embargo, también cada vez es mayor la necesidad de formación y "reciclaje" de los trabajadores, así como la diversificación personal frente a la dificultad de encontrar el empleo que uno demanda, por lo que para muchos el tiempo de ocio se reduce a tiempo de esfuerzo para la superación personal.

La jornada diaria sería la suma de: tiempo de descanso + tiempo de consumo + tiempo de trabajo. En el tercio de descanso incluimos el sueño y el tiempo de libre disposición (ocio); en el tiempo de consumo incluimos las demandas personales de cultura, deporte y transacciones comerciales; y en el tiempo de trabajo, todas las actividades productivas, de formación para el empleo o de búsqueda del mismo.

Para estos tres tiempos se requieren una serie de conceptos, de destrezas y de actitudes, y todas ellas pueden por tanto incluirse en un proceso de enseñanza-aprendizaje. Básicamente y por corresponderse con el mismo tiempo que dispone cada uno para sus actividades personales, unos principios dependen de otros; unas habilidades desplazan a otras y unos valores se imponen a otros.

Por ejemplo una persona que se considere prioritariamente "consumista", empleará menos tiempo para el ocio e incrementará, si puede, su tiempo productivo, para mantener su estatus de alto consumo. De todas formas los dos parámetros más intercambiables son ocio y consumo, ya que el empleo nos impone sus propias normas, y en general, son menos modificables.

Objetivos transversales:

Se trataría de apreciar valores como la Vida, la Libertad, y la Solidaridad en nuestros momentos de Ocio y/o Consumo, favoreciendo la toma de decisiones responsables y la autonomía en el uso de los bienes y recursos de nuestro entorno, con un marcado acento en el sentido de lo "justo" en este intercambio con los otros. Aspectos generales a desarrollar serían: el papel del consumidor y la economía, la toma de conciencia ambiental en el consumo y en el ocio, actitudes frente al consumo de la información y los medios de comunicación, valoración crítica de la publicidad y los mecanismos de mercado, conciencia y uso del tiempo libre, demandas del entorno y conciencia social en el ocio, el voluntarismo y la entrega de nuestro tiempo creativo, etc...

En este amplio campo de transacción personal entre tiempo realmente "libre" y tiempo invertido en la procura de bienes de consumo (culturales, deportivos o puramente comerciales), el individuo opta por un modelo de vida que no solo implica al "sí mismo", sino que involucra a los demás, por cuanto los espacios de ocio y consumo suelen ser comunes, y suponen una segura interacción social. El entorno educativo puede intervenir como mediador para favorecer un cambio social a mejor, integrando entre sus objetivos algunos o todos de los siguientes:

- Ayudar a priorizar **el ser** frente **al tener** en la construcción de horizontes personales o colectivos de felicidad.
- Apreciar la escasez de los recursos naturales necesarios para la vida, tomar conciencia de su desigual distribución, y favorecer actitudes de igualdad, respeto y ahorro hacia todos ellos.
- Favorecer el deseo de participación activa con colectivos y organizaciones interesadas por la conservación del medio ambiente, la entrega altruista a los más necesitados o en actividades lúdicas o deportivas que favorezcan la integración del individuo en su entorno y la adopción de hábitos saludables personales.
- Descubrir, analizar y ponderar el proceso de elaboración y distribución de bienes de consumo, así como adoptar una actitud crítica de la intervención humana en estos procesos, tanto en sus aspectos positivos como en sus posibles connotaciones negativas.
- Tomar conciencia de las necesidades básicas de la vida, incluido el disfrute de las propias capacidades y posibilidades, favoreciendo toma de decisiones que supongan el respeto a los demás y el cuidado del medio.
- Reconocer la "utilidad" real de las "cosas" y el valor intrínseco de nuestras relaciones con otras personas, para afrontar el impacto del "consumismo" en la formación personal y apreciar el gozo de las relaciones humanas.
- Interesarse en la organización personal del tiempo libre, de forma que la autonomía de acción se beneficie de hábitos saludables para sí mismo y para los otros, aprendiendo a disfrutar nuestro ocio para gratificación propia y de los demás.

- Valorar y rechazar aspectos consumistas perjudiciales para la salud, o prevenir actividades de riesgo, que puedan suponer violentar a otros, descuidar el medio ambiente o poner en peligro la salud o riesgo de accidente.
- Favorecer momentos de vivencia personal y creativa, eludiendo la opción simple y utilitaria del tiempo, apreciando incluso el aburrimiento como un tiempo necesario entre la acción y la decisión, o como disfrute pausado frente al agobio y el estrés.
- Favorecer la curiosidad, el interés por la novedad, el gusto por viajar y conocer otros pueblos y culturas, la capacidad de admiración y sorpresa, la emoción y asombro ante lo desconocido, que posibilite la creación de aficiones y el cultivo de diversos intereses, con sentido creativo, lúdico o de gozo de relaciones humanas.
- Aproximar las nuevas tecnologías, la multimedia, la imagen y los mass media como recursos de información y formación, siempre bajo control de la voluntad, esfuerzo y constancia del individuo.

Aportaciones al proyecto curricular:

Una comunidad educativa debe optar por insertarse en su realidad, sin renunciar a su función de mediadora de valores y por tanto, transformadora en parte de esa realidad. En este sentido, y en cuanto al Consumo como realidad, el objetivo no es enfrentarse a un consumo que genera bienes y por tanto riqueza y bienestar, sino dotar de ciertos valores a ese consumo y desarrollar actitudes que permitan al consumidor tomar decisiones autónomas y críticas con su propio consumo. Educar la parte consumidora de nuestros ciudadanos implica desarrollar estrategias válidas para discriminar los bienes, su relación precio/calidad, pero también justicia/solidaridad con los bienes ofertados por países en vías de desarrollo, o la relación calidad/expolio natural (pieles naturales, pieles artificiales), así como estrategias para discriminar el lenguaje publicitario y la relación consumo/poder o manipulación de nuestros deseos y necesidades, (a veces se genera una necesidad incluso antes de que exista el objeto con publicidad agresiva, etc.).

En cuanto al ocio, las comunidades educativas tienen un largo camino por recorrer. Muchos centros educativos ya incluyen en su oferta como algo habitual la asistencia a albergues, granjas-escuela, el recorrido de sendas naturales, el deporte alternativo o de riesgo bajo control, actividades en aulas de la naturaleza, asistencia a teatros y espectáculos, visitas programadas a museos y exposiciones, excursiones, viajes,... Pero todavía prima en exceso, a nuestro entender, un concepto meramente productivo del tiempo lectivo. Y esto no es positivo, por cuanto hoy la información está más "fuera del aula" que dentro, y por cuanto la formación hoy debe contemplar una amplia gama de estrategias para cubrir de forma positiva el mucho tiempo libre que nuestra época nos permite y que el futuro brindará, ampliado, a nuestros alumnos.

Aprender a vivir con los demás requiere un concepto grupal del juego que no puede sustituirse por un concepto lúdico individual solamente (maquinitas, TV excesiva, etc.). Por tanto la creatividad del juego colectivo, no solamente deporte competitivo, debe programarse en tiempo escolar, y aún más, dotar siempre a nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje de claves lúdicas de grupo.

A falta de este contacto lúdico en grupo, nuestros alumnos aprenden lo lúdico de la soledad, de forma que su comportamiento en grupo se vuelve conflictivo porque desconoce estrategias para jugar con los otros: saber perder, aguardar el turno, someterse a una regla, imponer sus triunfos, ganar sin herir, etc. Los juegos de mesa ofertados como alternativa a la religión, (parchís, Oca, cartas, tres en raya), permiten ese encuentro en grupo, que si no es para rezar, es para jugar: someterse a unas normas, respetar un turno, ser amable con los otros, disfrutar con las relaciones humanas, y en definitiva, ganarse otro cielo no menos importante.

La valoración de lo útil y lo creativo del tiempo se debe "vivenciar" en nuestra comunidad educativa estableciendo tiempos de rendimiento, tiempos de creatividad y tiempos de ocio. Si la comunidad educativa solo valora el esfuerzo o solo se ocupa de los momentos de pleno rendimiento, estará infravalorando la capacidad de disfrute del ser humano y alejándose de la realidad de su alumnado, coincidente por edad con los momentos más curiosos, espontáneos, sorprendentes y lúdicos de su vida.

En este sentido los horarios escolares suelen estar bastante mal diseñados, porque en ellos prima lo informativo sobre lo formativo y recreativo, e incluso sobre lo "convivencial", de forma que a veces se disocia fatalmente lo uno de lo otro, malformando a nuestros alumnos en la idea de que lo divertido está fuera de clase, fuera del esfuerzo, de la concentración, del trabajo, del interés, etc. Pocas veces las actividades escolares son lo suficientemente "creativas", como para conformar en los alumnos la idea de esfuerzo y disfrute. Esto no significa que el tiempo lectivo deba ser "la gran juerga", pero a veces parece que nos esforzamos en todo lo contrario, en que resulte plomizo, y eso tampoco es positivo.

Estrategias:

Introducir elementos creativos, originales y sorprendentes en nuestra forma de medir la realidad, describirla, comunicarnos, observar el medio, etc., puede evitar la aburrida visión sobre el esfuerzo y el trabajo que normalmente desarrollan nuestros "pupilos". El tema de la motivación está muy unido al desarrollo de la voluntad, la confianza y la gratificación frente al esfuerzo, y ninguno de los tres aspectos debe ser descuidado. La mayor gratificación frente al esfuerzo es por supuesto el disfrute que supone la propia tarea o actividad en sí misma, de forma que un juego puede resultar agotador, y ser gozosa e intensivamente practicado. Nuestro concepto de educar para el ocio debe establecer suficientes "momentos" para "practicar" esa gozosa sensación de estar haciendo algo divertido, tanto que compensa nuestro esfuerzo y nos permite desarrollar nuestro gusto por lo bien hecho y nuestra creatividad.

Introducir una semana de "juegos tradicionales", o desarrollar actividades lúdicas (gincana, concierto, recital, teatro al aire libre, bailes populares, folclore de la segunda lengua, etc.) los días de efemérides especiales (Día de la Paz, Día el Árbol, Carnavales, etc.), puede ser un primer empujón para hacer más divertido y atractivo nuestro currículum.

Pero como no es posible tener permanentemente asombrado a alguien, aunque debemos dejar abierta la puerta a la sorpresa y evitar la sensación del "siempre lo mismo", además hay que trabajar, y mucho, la voluntad, la constancia, la persistencia, la tenacidad, la capacidad de disfrute por el propio esfuerzo.

Y esto debe ser más una aspiración social y familiar, que simplemente escolar, y aún más difícil, de superación de uno mismo, que de superar a los demás. ¿Cómo?: tan sencillo como un juego. Lo principal es establecer claramente las reglas, asegurarse de que todos las conocemos y lanzarse a jugar hasta el agotamiento si es preciso, que suele serlo. Porque otro "tabú" actual es el dichoso "agotamiento" de nuestros estudiantes, que parece que pueden agotar hasta el último segundo en la última videoconsola (actividad que puede suponer un esfuerzo muy superior a la ecuación de segundo grado e incluso a la cuadratura imposible del círculo), pero que debemos evitar se colapse intelectualmente con las exigencias de sus profesores. Pues bien, mientras estas exigencias, además de intelectuales, sean también creativas y lúdicas, no temamos por la salud de nuestros jóvenes: el mucho trabajo hace buenos trabajadores y el mucho ocio buenos holgazanes, y ambas cosas necesitan ser, en el mejor de los sentidos.

PARA SABER MAS

Ortega, P y otros.(1995):"Valores y Educación". Serie Apeiron. Barcelona. Ariel
Savater, F. (1997): "El valor de Educar".Serie Apeiron. Barcelona. Ariel.
Trilla, Jaume. (1996):"La educación fuera de la escuela". Serie Apeiron. Barcelona. Ariel