

OCIO Y ESCUELA. ÁMBITOS DE INTERVENCIÓN PARA LAS ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES



Herramientas
GUIAS PARA PADRES Y MADRES

Número
17

Ocio y escuela.

Ámbitos de intervención para las asociaciones de padres y madres

ANA MARIA CALVO



Autor:

Ana María Calvo

Coordinan:

Eulalia Vaquero
Pedro Salguero
Leonisa de Rodrigo
Pablo Gortázar

Edita: CEAPA

Puerta del Sol, 4 6º A. 28013 Madrid
Tel. 91 701 47 10. Fax 91 521 73 92.
E-mail: ceapa@ceapa.es
Web: www.ceapa.es

Primera Edición:

Diciembre de 2001

Depósito Legal:

Diseño Gráfico:

Gregorio Chacón

Ilustraciones:

Nacho Peinado

Imprime:

ROELMA, S.L.L.

Junta Directiva de CEAPA

Eulalia Vaquero, Joan Amezaga, Manuel Galey, Leonisa de Rodrigo, Juan Ignacio Fernández, Pablo Castel, Jose Manuel Resch, Esther Sosa, Pura Toste, Carlos García, Fernando Velez, M^a Isabel Sánchez, Paco Montañes, Joaquina López, Francisco Silvosa, M^a Teresa Pina, Gines Martínez, Clara Rosas, Pedro Salguero, Vicent Agusti.

CEAPA ha sido declarada entidad de Utilidad Pública el
25 de Julio de 1995

IMPRESO EN PAPEL RECICLADO 100%

Í N D I C E

	INTRODUCCIÓN	4
1	EL OCIO: UN FENÓMENO ACTUAL	5
2	EL OCIO DE LOS JÓVENES, UNA CUESTIÓN PREOCUPANTE	15
3	OCIO Y ESCUELA	21
4	BIBLIOGRAFIA	26

INTRODUCCIÓN

Este material se centra en el ocio, uno de los ámbitos de nuestras vidas que más polémica social genera y que, paradójicamente, mayores potencialidades educativas esconde.

Está dividido en tres apartados. En el primero de ellos el ocio es analizado como fenómeno actual a partir de diversas perspectivas (conceptual, empresarial, educativa, investigadora). El segundo apartado se ocupa, específicamente, del ocio de los jóvenes. En él se hace referencia a la polémica existente en torno a determinadas prácticas, se describen las características de la oferta pública y privada, y se apuntan algunas recomendaciones dirigidas a padres, madres y/o educadores. El tercer y último apartado analiza las relaciones entre ocio y escuela, y presta una atención específica al importante papel de las asociaciones de padres y madres en las cuestiones que afectan al ocio de los y las jóvenes.

1 EL OCIO: UN FENÓMENO ACTUAL

La simple observación del creciente uso del término ocio nos alerta de que nos encontramos ante un fenómeno complejo, actual y, por supuesto, polémico.

La palabra ocio es utilizada cada día más y, con el tiempo, ha pasado a formar parte de nuestro vocabulario habitual. A continuación se enumeran, a modo de ejemplo, algunos de los usos más comunes de este término:

- como titular de publicaciones especializadas que nos ofrecen variadas y sugerentes formas de ocupar nuestro tiempo libre, (es el caso, por ejemplo, de las llamadas guías de ocio),
- como denominación de equipamientos cuyo objetivo es reunir adultos, jóvenes y menos jóvenes en un solo espacio que permita realizar actividades adaptadas a los intereses de cada uno (por ejemplo, los que se conocen como equipamientos de ocio familiar),
- como tipología de empresas especializadas en ofrecer actividades de consumo para el entretenimiento general,
- como denominación de asignaturas e, incluso, de titulaciones académicas,
- como objeto central de congresos y jornadas,
- e incluso es utilizado para dar nombre a departamentos o centros universitarios.

Estas utilizaciones son un claro indicio de que no es casualidad que la nuestra sea conocida como la sociedad del ocio. Entre los factores que explican una expansión tan significativa del ocio como la que conocemos

hoy día destacan, sobre todo, los relacionados con el incremento gradual de la disponibilidad de tiempo libre que caracteriza a las sociedades avanzadas. Importantes conquistas sociales, iniciadas ya en el siglo XIX, como la reducción de la jornada laboral, el retraso en la edad de ingreso en el sistema productivo, el reconocimiento del derecho a las vacacio-



nes pagadas o el derecho a una jubilación también remunerada a partir de una cierta edad, están en la base del aumento progresivo de tiempo para uno mismo y con la consecuente aparición del fenómeno del ocio. Un fenómeno cuyo impacto entre las generaciones pasadas fue significativo pero inferior a la popularidad de la que goza en estos momentos.

Otros factores sociales más recientes han contribuido decididamente a la enorme extensión de este fenómeno de masas. Destacan, especialmente, el rápido desarrollo tecnológico que posibilita, entre otras cosas, la flexibilización de horarios y el trabajo a distancia; el incremento de la esperanza de vida; las fórmulas de jubilación anticipada; el incremento de las vacaciones; las nuevas reducciones en la jornada laboral...

El reconocimiento del ocio como característica inherente a los *modus vivendi* al uso es un hecho probado, pero quizás sea conveniente precisar a qué nos estamos refiriendo exactamente cuando hablamos de ocio.

1.1. EL SIGNIFICADO DEL OCIO

El concepto ocio no ha tenido el mismo significado a lo largo de la historia de la humanidad y en cada época ha tenido connotaciones distintas.

Es importante señalar que el concepto de ocio aparece íntimamente unido al concepto de tiempo libre. Ambos han sido objeto de múltiples interpretaciones, llegando incluso a confundirse. Para nosotros el ocio se diferencia del tiempo libre en el hecho de que este último es una condición necesaria del primero. Se trata de un espacio temporal abierto del que podemos hacer el uso que deseemos, siendo su dimensión temporal y no la ocupación o uso que hagamos, su característica esencial.

El tiempo libre es aquel tiempo que resta al individuo una vez ha cumplido con sus obligaciones. Aunque tradicionalmente la delimitación del tiempo libre ha venido marcada por su oposición al tiempo de trabajo, es evidente que en la configuración actual de nuestra sociedad este esquema de partición del tiempo no es suficiente. No contempla, por ejemplo, la situación de las personas que están en el paro, o la de aquellas que están jubiladas o se hallan en el período de escolarización obligatoria. Por ello, a la hora de acotar la dimensión temporal del tiempo libre, deberemos recurrir a un esquema mucho más complejo. Nos estamos refiriendo a la propuesta realizada por Trilla (1993).

TIEMPO	No disponible	Trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo remunerado - Trabajo doméstico - Ocupaciones paralaborales
		Obligaciones no laborales	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidades biológicas básicas - Obligaciones familiares - Obligaciones sociales
	Disponible	Ocupaciones autoimpuestas	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades religiosas - Act. voluntarias de carácter social - Act. institucionalizadas de formación
		Tiempo libre	<ul style="list-style-type: none"> - Ocupaciones personales no autotélicas - Tiempo estéril o desocupado - Ocio

Como puede observarse, la figura anterior parte de dos categorías generales: tiempo no disponible y tiempo disponible. Empezando por la primera, dentro de ella se puede distinguir entre el tiempo que ocupa el trabajo (remunerado, doméstico y otras ocupaciones paralaborales, como el tiempo dedicado a la búsqueda de trabajo, desplazamientos, etc.) y aquel que se dedica a otras obligaciones no laborales, donde entra la satisfacción de las necesidades biológicas básicas, las obligaciones familiares así como las obligaciones sociales, administrativas, burocráticas, etc.

En cuanto al tiempo disponible, Trilla distingue dos subcategorías: el tiempo que dedicamos a ocupaciones autoimpuestas (actividades religiosas, de formación, etc.) y el tiempo propiamente libre. Dentro de este último pueden diferenciarse a su vez tres tipos de actividades: las ocupaciones voluntarias no autotélicas, es decir, cuya finalidad no está en ellas mismas y no tienen porqué ser necesariamente placenteras; el tiempo estéril que equivale al tiempo mal gestionado, mal vivido, que provoca frustración; y, por último, el ocio.

Son muchas las maneras en que se ha tratado de definir el concepto de ocio y todas, desde su propia perspectiva, resaltan aspectos importantes y característicos del mismo. El punto de partida de la inmensa mayoría de las conceptualizaciones existentes se encuentra en la aportación que Dumazedier presentó a principio de la década de los sesenta.

El ocio según Dumazedier:

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

(Dumazedier, 1968, 30-31)

Mucho ha llovido desde que Dumazedier propusiera las tres "D" o funciones del ocio (descansar, divertirse y desarrollarse como individuo), desde entonces, las propuestas de definición del término "ocio" han



aumentado considerablemente, tanto en número como en perspectivas de análisis.

Disciplinas diversas como la Filosofía, la Antropología, la Psicología, la Pedagogía, la Economía, la Sociología o la Geografía se han ocupado del estudio de este fenómeno y sus impactos individuales y sociales.

En medio de una gran diversidad de propuestas de definición, destaca la declaración sobre el ocio realizada por la asociación internacional World Leisure & Recreation Association. Esta asociación que reúne a expertos internacionales en la materia se refiere al ocio como una área específica de la experiencia humana, un derecho humano básico como la educación, el trabajo o la salud, un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y, en consecuencia, como un aspecto determinante de la calidad de vida.

Entre quienes se han ocupado más específicamente del estudio del ocio como área de la experiencia humana, se afirma que éste supone la conjunción de tres variables: la disposición de tiempo libre por parte del individuo, la actitud de la persona ante este tiempo y la actividad que realiza como resultado final. La actitud de cada individuo hace posible que lo que para unos es considerado ocio, para otros sea más bien lo contrario. Piénsese, sólo por poner un ejemplo, en la pesca que resulta ser actividad de ocio para unos y actividad profesional para otros. Así, parece que no es tanto lo que uno hace (actividad) sino cómo lo hace (actitud personal) lo que define al ocio. Esta actitud de la persona debe contemplar tres condiciones básicas:

- 1) libertad en la elección y desarrollo de la actividad;
- 2) vivencia placentera;
- 3) e inexistencia de otra finalidad más allá de la propia actividad (aplicado al mismo ejemplo, pescar o practicar un deporte por el mero placer de hacerlo, sin otra finalidad).

1.2. LA PERSPECTIVA DEL NEGOCIO

Dejando a un lado otros planteamientos conceptuales sobre el tema, lo que sí parece claro es que el ocio es, sobre todo, negocio. La llamada

industria del ocio ha sabido rentabilizar la creciente disponibilidad de tiempo libre de muchos sectores sociales, transformándola en mercado. Se trata de una industria que no sólo genera bienes sino también servicios y algo que no debe perderse de vista en ningún caso: una industria que genera empleo.



Jóvenes y adultos, adolescentes y personas mayores, hombres y mujeres, constituyen grupos objetivos para múltiples empresas que se dedican a diseñar y ofrecer productos de consumo. Productos que van desde los tradicionales medios de comunicación de masas, pasando por los parques temáticos, la música, la lectura, juegos y juguetes diversos como los videojuegos, productos relacionados con la práctica deportiva y un largo, larguísimo etcétera, hasta llegar al mismo *salir de compras*, máximo exponente de la cultura de consumo que caracteriza a muchas de las actividades de ocio más practicadas.

Creatividad y riesgo son dos de los conceptos que mejor definen al mercado del ocio. Las actividades comerciales en este campo pueden ser

muy provechosas, como así lo demuestra la cantidad de miles de millones de pesetas de beneficio que generan actualmente, así como la enorme expansión de la inversión en este ámbito.

Pero el ocio es también un mercado de un riesgo notorio, entre otras cosas, porque los ofertantes no cuentan con una audiencia fácilmente identificable y abarcable y el gusto del público, además, es muy variable. Ello hace que sean muchos los intentos antes de que un producto triunfe en el mercado y que las dosis de creatividad constituyan uno de los pilares básicos en su proceso de elaboración.

Asimismo y aunque se trate de una tarea ardua y costosa, la determinación del perfil de usuario o usuaria, real o potencial, suele ser una de las actuaciones prioritarias de este tipo de empresas que guardan celosas sus datos ante una posible invasión de la competencia en su margen de mercado.

1.3. LA PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN

No sólo las empresas han encontrado en el ocio un espacio de actuación. Desde la educación también se reivindica este espacio como ámbito de intervención. Se entiende que las experiencias de ocio pueden ser un marco idóneo para el desarrollo de experiencias educativas orientadas hacia la mejora de la calidad de vida. De este modo, a los espacios tradicionales de intervención educativa, como la escuela, cabe añadir el ámbito del ocio.

Y ¿cuáles son los principales aprendizajes que se desprenden en el ocio? o formulado de otra forma ¿cuáles son las principales funciones educativas del ocio? Además de una clara función lúdica, el ocio cumple otras como son la promoción de las relaciones sociales, la interiorización de valores como la solidaridad, la libertad, la responsabilidad o el fomento de la participación e integración sociales. Más adelante, al referirnos al binomio ocio y escuela, volveremos a ocuparnos de esta perspectiva educativa.

Campamentos, escuelas de verano, centros de tiempo libre, ludotecas, clubes de ocio, centros de día, talleres formativos, son algunas de las actuaciones que Administración pública, sector del voluntariado y parte del sector privado, ofrecen bajo la etiqueta de ocio educativo.

International Charter for Leisure Education. ELRA
(European Leisure and Recreation Association) 1993.

1. El ocio hace referencia 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. Es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y es un aspecto importante 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 medio ambientales pueden aumentar o dificultar el ocio.
3. 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.
4. Es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de este derecho.
5. Su desarrollo se facilita garantizando las condiciones básicas de vida tales como seguridad, cobijo, comida, ingresos, educación, recursos sostenibles, equidad y justicia social.
6. Se entiende como recurso para aumentar la calidad de vida. 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.
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.
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.



Basta con echar un vistazo a la oferta existente, tanto puramente consumista como de connotaciones más formativas, para darse cuenta de que existen iniciativas dirigidas a todo tipo de público. No obstante, cabe remarcar que niños y jóvenes, por un lado, y personas mayores, por otro, constituyen los principales grupos destinatarios de los agentes que intervienen ya sean públicos, privados o incluso provinientes del sector del voluntariado.

Dados los objetivos de esta publicación, a partir de este momento nos centraremos, sobre todo, en el ocio de las personas más jóvenes.

1.4. LA PERSPECTIVA INVESTIGADORA

Las prácticas de ocio de los y las jóvenes han sido uno de los aspectos más estudiados en nuestro país, aunque los mayores empiezan a centrar la atención de muchos investigadores y profesionales en la materia.

Algunos datos a modo de ejemplo:

Estudio realizado por la Fundación Santa María (1999)

Muestra: 3.853 jóvenes españoles de 15 a 24 años de edad

Resultados sobre la práctica de actividades de ocio:

- Salir o reunirse con los amigos es la actividad practicada por más sujetos (el 97,2% de los encuestados)
- Le sigue escuchar música (cintas o discos compactos) con un 95,4%
- El 92,1% corresponde a ver la televisión
- En la cuarta posición en el ranking de actividades practicadas por más sujetos están: oír la radio (89,8%); ir a bares, cafeterías (88,8%); o ir al cine (86,2%).

Este tipo de datos suelen tener dos finalidades básicas. Por una parte, ayudar a orientar la oferta de actividades y productos tanto dentro del mercado de consumo como dentro de la oferta más educativa, hacia los intereses y necesidades de sus usuarios potenciales.

Por otra parte, ofrecer pistas clarificadoras a la hora de identificar grupos de riesgo o lo que se conoce como *malas prácticas*. Y es que



además de la faceta lúdica, socializadora, defensora de la libertad individual del ocio, éste en algunos casos puede ser también alienante, manipulador, extremadamente pasivo, escandalosamente uniformador e incluso nocivo.

No sorprende, entonces, que en el marco de lo que se investiga en este campo, el análisis de los beneficios potenciales o de los posibles efectos negativos de determinadas prácticas ocupe un espacio preferente.

En nuestro país la investigación en torno a este fenómeno ha conocido, en los últimos años, importantes desarrollos. La creación del Instituto de Estudios de Ocio en 1992 en la Universidad de Deusto ha sido uno de los factores que han contribuido a ello en mayor medida. Sirva de ejemplo el hecho de que el VI Congreso Mundial del Ocio fue organizado por dicho Instituto en Bilbao durante el mes de julio del año 2000 bajo el lema "Ocio y Desarrollo Humano" y recibió la consideración de la UNESCO como "Acontecimiento Emblemático del Año Internacional de la Cultura y la Paz". Todo un acontecimiento si tenemos en cuenta la escasez que ha venido caracterizando con anterioridad a la investigación en este campo.

1.5. LAS POSIBILIDADES FORMATIVAS EN EL CAMPO DEL OCIO

Por último, y en la línea de lo comentado, otro claro indicador de la importancia del ocio en la actualidad viene definido por la oferta formativa existente en torno a este campo. Una oferta que crece cada día más y que tiene mucho que ver con la aparición de nuevas figuras profesionales relacionadas, directa o indirectamente, con el fenómeno del ocio. Másters, cursos de postgrado, cursos de monitores, títulos de formación profesional etc., que tratan temáticas tan diversas como la gestión de empresas y equipamientos de ocio, el diseño y gestión de políticas culturales, la educación en el tiempo libre, el diseño de actividades socioculturales. Y estos temas son sólo algunas de las múltiples posibilidades.

2 EL OCIO DE LOS JÓVENES, UNA CUESTIÓN PREOCUPANTE

El ocio es un tema que preocupa a padres y madres. La polémica existente en torno a determinadas prácticas alimenta aún más el desconcierto y provoca, a menudo, una sensación de indefensión que llega a desembocar en conductas extremas, bien por represivas bien por permisivas, que no ayudan, en ningún caso, a conseguir el objetivo último: hacer del ocio de los más jóvenes una experiencia positiva, satisfactoria, placentera y libre.



La preocupación no es gratuita. Los cambios en la estructura familiar, el establecimiento de nuevos y desenfrenados ritmos en la vida diaria; la consideración del consumo como un valor al alza; la prioridad del éxito individual frente al éxito colectivo tienen mucho que ver con la sensación de pérdida de control que muchos padres y madres sienten ante determinadas prácticas de ocio de sus hijos e hijas.

En los últimos años, además, la intervención educativa en el campo del ocio (tradicionalmente en manos del sector del voluntariado y la administración pública) se ha visto desbordada por la presencia cada vez mayor de la oferta privada. La industria del ocio ha sabido rentabilizar la disponibilidad de tiempo libre por parte de los jóvenes transformándolo en mercado. Y sería absurdo no reconocer, que en cuanto a términos económicos y de impacto social, lo ha hecho con éxito.

Diferencias entre la administración pública y el sector del voluntariado y la industria del ocio

Respecto a	Administración pública Sector del voluntariado	Industria del ocio
<i>Objeto de la intervención</i>		indicadores cualitativos
<i>Finalidad</i>	Educar mediante el ocio Da prioridad a objetivos educativos	Consumo del ocio Da prioridad a objetivos
<i>Planificación de la intervención</i>	A partir del análisis de necesidades y de la concepción de un modelo de sociedad y de un modelo educativo	de rentabilidad económica A partir del estudio de mercado y las posibilidades de explotación económica
<i>Criterios de evaluación</i>	Da prioridad a	

Sin embargo desde los sectores tradicionales en el campo de la educación en el ocio -es decir, administración pública y voluntariado- se ha producido un rechazo constante hacia muchos de los productos existentes en el mercado del ocio. Se trata de un rechazo lógico y también legítimo. Desde los valores de enriquecimiento y desarrollo personal que la educación en el ocio promueve, una visión estrictamente consumista del mismo que asienta sus bases sobre la alienación de la persona, que promueve valores individualistas, que interviene con un carácter uniformizador sin atender a las libertades individuales, no tiene sentido.

Pero lo cierto es, nos guste o no, que la incidencia de la oferta privada en el campo del ocio juvenil es infinitamente superior a la del sector público. El número de jóvenes que acude a las discotecas durante las noches del fin de semana es mucho mayor al de aquellos que participan en actividades de voluntariado, ya sean organizadas por algún servicio público o por otros grupos de jóvenes, y es muy probable que sean más los jóvenes que conocen determinadas empresas e identifican sus productos que no los jóvenes que saben de la existencia de las oficinas o puntos de información juvenil, de los clubes o centros de tiempo libre, o de las casas de juventud. Y resulta difícil imaginar esta situación de forma distinta en un sistema como el nuestro donde el tiempo libre existe también como tiempo de consumo.

Todos los que de una forma u otra nos hemos visto implicados en la intervención en el tiempo libre de los jóvenes hemos lanzado algunas de estas críticas contundentes a las que nos referíamos antes. Incluso, en ocasiones, hemos defendido la intervención pública en el campo del ocio juvenil como contraposición a las actuaciones del sector privado.

Sin embargo, y paradójicamente, esta actitud de rechazo no se ha traducido en un mayor conocimiento acerca de las repercusiones reales de este tipo de actividades lúdicas. Incluso en muchos casos, desde las iniciativas de la educación en el ocio, se ha seguido actuando como si tales productos no formaran parte de la realidad del ocio.

En cierto modo, esta repulsa continuada hacia las propuestas del sector privado se ha ido estigmatizando. Así, es probable que muchos de los argumentos utilizados sean acertados, pero existe también la posibilidad de que otros sean erróneos o infundados.

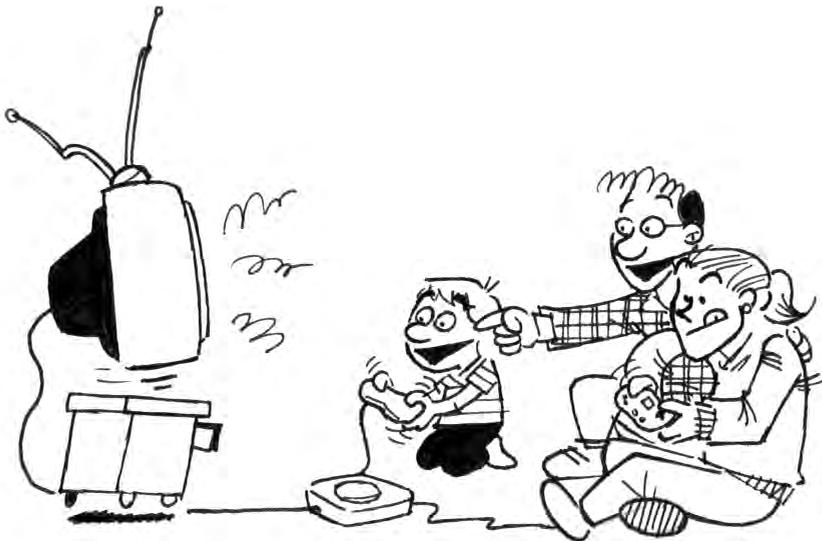
Un clásico dentro de la polémica en torno al ocio juvenil: los videojuegos

LO QUE SE DICE

- Provocan adicción
- Promueven conductas agresivas entre los jugadores
- Restan tiempo para la realización de otras actividades de ocio
- Su práctica está unida a un bajo rendimiento escolar
- Provocan aislamiento social

LO QUE SE SABE

- Juegan mucho más los hombres que las mujeres
- En general, ocupan poco tiempo en la vida diaria de los jóvenes. Aunque existen, son pocos los jugadores muy frecuentes
- Su práctica, a menudo, tiene un carácter marcadamente social
- Son más como un complemento que no un suplemento de otras actividades de ocio
- Los resultados de la investigación, hasta el momento, no permiten esclarecer si la relación entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva de sus usuarios, cuando se da, es producto de la influencia de los propios videojuegos, o tal vez consecuencia del hecho de que sean los sujetos agresivos quienes se sientan más atraídos por este tipo de juegos.
- El uso de videojuegos puede afectar negativamente a determinados sujetos (aquellos que padezcan epilepsia, presenten un claro cuadro de conducta antisocial, etc.) pero, en ningún caso, se trata de consecuencias extrapolables a todos los jugadores.
- Existen muchos productos en el mercado con contenidos altamente violentos, racistas y sexistas.



Esta falta de conocimiento nos priva no sólo de entender y comprender nuevos fenómenos sino de poder, por un lado, combatir con firmeza posibles implicaciones negativas y, por otro, aprovechar las potencialidades que se encierran en el seno de muchas actividades de ocio.

Valores y contravalores del ocio según Trilla (1993)

<i>Valores</i>	<i>Contravalores</i>
1. libertad, autonomía, independencia	1. alienación, manipulación, dependencia
2. felicidad, placer, diversión	2. insatisfacción, aburrimiento, tedio
3. autotelismo, conocimiento desinteresado	3. ostentación, ocio-mercancía
4. creatividad, personalización, diferencia	4. consumismo, masificación, adocenamiento
5. sociabilidad, comunicación	5. aislamiento, incomunicación, soledad negativa
6. actividad, esfuerzo automotivado	6. pasividad, indolencia (activismo frenético)
7. culturización	7. banalización cultural
8. valores de lo cotidiano	8. monotonía, inercia
9. valores de lo extraordinario o excepcional	9. extravagancia, lo estrafalario
10. solidaridad, participación social y política.	10. insolidaridad, indiferencia, pasotismo.

Radicalizando un poco más la idea, incluso las actividades de ocio más cuestionables desde un punto de vista educativo y, sobre todo, desde la perspectiva de los valores (o más bien deberíamos decir, contravalores) que de ellas se desprenden, pueden ser una excelente herramienta de trabajo para la reflexión con los propios jóvenes. En la práctica del ocio, como en tantas otras dimensiones de nuestra vida, encontramos valores universalmente aceptados y contravalores que deben ser vigilados y contestados. Todos ellos son susceptibles de ser analizados desde una perspectiva crítica no sólo por parte de padres, madres y/o educadores en general, sino por parte de los propios jóvenes. Se trata de un ejercicio que puede ayudar a poner en evidencia las consecuencias, positivas o negativas, de este tipo de práctica y que requiere de una condición básica: la capacidad de diálogo de las partes implicadas (jóvenes, padres, madres y/o educadores y educadoras). Conscientes de que la lista es mucho más amplia, a continuación se enumeran algunos de los temas que pueden ser objeto de reflexión:

- La forma en que determinadas actividades de ocio promueven el consumo
- El tratamiento diferencial de hombres y mujeres respecto a la práctica de muchas actividades de ocio
- La manera en que la exclusión social se refleja en el ocio, ¿ocios de primera, segunda, tercera clase?
- El ocio como complemento formativo en el desarrollo personal
- Los intereses velados de la oferta del ocio

A continuación se presentan una serie de recomendaciones de carácter general en relación con el ocio de los y las jóvenes. Van dirigidas, sobre todo, a padres y madres y aspiran a ser un punto de referencia más por lo que, en ningún caso, deben ser entendidas como un recetario:

- Es importante conocer las características de las actividades de ocio que practican los jóvenes. Incluso, y en la medida en que sea posible, practicarlas con los propios jóvenes.
- Reflexionar con los jóvenes sobre las implicaciones (positivas o negativas) de sus hábitos de ocio debería ser un ejercicio obligado. Y para que esta reflexión conjunta sea posible, es necesario disponer, insistimos, de los conocimientos suficientes sobre la actividad de ocio.
- Antes de prohibir o limitar las opciones es mucho más aconsejable tratar de negociar la práctica de las mismas (limitando el tiempo de dedicación a la actividad, estableciendo límites económicos, etc.)
- Dado que la oferta es amplia y diversa, resulta recomendable garantizar al máximo la práctica de actividades variadas. Cuantas más se practiquen, y más distintas sean, más rica suele ser su aportación en el desarrollo de la persona.
- Tener presente el enorme valor socializador del ocio. Es importante fomentar, también, la realización de actividades de ocio que impliquen a todos los miembros de la familia y cuyo objetivo último resida en el simple hecho de compartir experiencias, relacionarse en un tiempo y espacios distintos.

3 OCIO Y ESCUELA

Existen, como mínimo, tres formas distintas de entender la relación entre el ocio y la institución escolar:

1) El ocio como contenido curricular: la educación sobre el ocio

Cada vez más el ocio (o, sobre todo, diversas formas del ocio) forman parte de los contenidos curriculares. O como mínimo se observa la necesidad de que eso sea así. Ejemplos de ello son: la existencia de unidades didácticas que proponen un análisis profundo de los medios de comunicación de masas; o el incremento de materiales educativos orientados al estudio del turismo como actividad de ocio.

2) El ocio como oportunidad formativa: la educación en el ocio

En la distribución del tiempo escolar se encuentran momentos muy aprovechables desde la perspectiva de la intervención educativa en el ocio, es decir, que tiene lugar durante el tiempo libre. Nos estamos refiriendo, sobre todo, al tiempo de comedor escolar. Un espacio que cada vez está siendo más explotado para objetivos educativos dirigidos a los más jóvenes.

3) La educación mediante el ocio

Más allá de la perspectiva curricular y de las oportunidades del tiempo supuestamente libre que queda dentro del horario escolar como momento de intervención educativa, el binomio ocio-escuela ofrece otras potenciales muy interesantes desde la perspectiva de la educación para el ocio. Entrarían aquí, por ejemplo, la oferta de actividades extraescolares que gestionan las propias asociaciones de padres y madres de los centros y que constituyen un ejemplo muy representativo de la educación para el ocio, es decir, aquella que tiene lugar en el tiempo libre de las personas y, además, se orienta hacia objetivos relacionados con el disfrute del ocio de las mismas.

3.1. EL PAPEL DE LAS ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES

Este último apartado se centra como revela el encabezado en el papel de las asociaciones de padres y madres respecto al ocio de los y las jóvenes. Empieza con una reivindicación (el reconocimiento a la labor que estas entidades vienen realizando en el campo del ocio) y continúa con una serie de reflexiones sobre algunos de los retos que el ocio de los jóvenes plantea a estas entidades.

El reconocimiento a una función social y educativa

Aunque suene a perogrullo cabe repetirlo hasta la saciedad: las asociaciones de padres y madres están cubriendo una serie de necesidades sociales importantísimas y muy abandonadas por la administración pública. Por mencionar un ejemplo, con la organización de las actividades extraescolares de la mayoría de los centros se está atendiendo a una de las demandas sociales más extendidas entre las familias de nuestro país: atender a sus hijos educativamente al finalizar sus clases, ya que su horario laboral se lo impide.

La función educativa de este tipo de entidades, además, no sólo afecta al alumnado. Estas asociaciones también cumplen un rol formativo muy importante para con los padres y madres que invierten parte de su tiempo de ocio en esta forma de participación social.



Participar en ellas conlleva aprender y poner en práctica numerosas capacidades, destrezas y valores relacionados con el funcionamiento colectivo y democrático, como son: la planificación conjunta de actividades, la distribución de tareas, la toma de decisiones a través del consenso, la reflexión colectiva, la argumentación, el diálogo, etc. Se trata, pues, de entidades que nos enseñan a participar, a ser ciudadanos activos. Un valor añadido al importante papel que desempeñan desde hace ya mucho tiempo en la formación de los y las jóvenes.

La necesidad de crear estados de opinión

Es evidente que alguien debe asumir la responsabilidad de actuar ante las implicaciones nocivas de determinados productos de ocio -casi siempre del sector privado. Sin duda, es una responsabilidad que afecta a toda la sociedad, a todos los agentes sociales, incluida la administración pública y, por supuesto, a los padres, madres y educadores en general.

Se trata de mantener una actitud crítica entendida no como un signo de represión, sino como un ejercicio que nos permita crear estados de opinión, elaborar referentes frente a los ocio masificados, uniformadores, intolerantes y manipuladores. Sin perder de vista, una vez más, que para ello es necesario tener conocimientos y, sobre todo, una actitud dialogante.

Son los conocimientos los que posibilitan la toma de decisiones, los que permiten discernir hacia dónde se puede empezar a trabajar y los que proporcionan las herramientas necesarias para fundamentar las críticas hacia determinadas actuaciones. Es prácticamente imposible afrontar nuevas formas de hacer en la realidad del ocio juvenil sin que ésta sea investigada. Y para ello, sigue siendo necesario invertir más y mejor en la investigación en el campo.

Las asociaciones de padres y madres son uno de los marcos más adecuados para exigir conocimientos basados en estudios rigurosos que les permitan identificar prácticas de ocio nocivas, valorar sus consecuencias y denunciarlas. En definitiva, tomar las decisiones que consideren pertinentes al respecto.

La apertura hacia la comunidad

Cada vez son más las experiencias en nuestro país que tratan de rentabilizar socialmente un recurso poco aprovechado como es la escuela. Autoridades locales, entidades de voluntariado y algunas empresas especializadas en el trabajo socioeducativo han puesto en marcha iniciativas basadas en el uso del centro fuera del horario escolar, entendiéndolo como un recurso más de la comunidad en la cual está localizado o, en el mejor de los casos, integrado.

El proceso de apertura de la escuela a la comunidad -y viceversa, claro- es lento y todavía queda mucho por hacer. Sin duda, las asociaciones de padres y madres tienen muchas cosas que aportar en este sentido. Para ello cuentan, desde hace relativamente poco tiempo, con unos nuevos aliados: los educadores y educadoras sociales.

Desde la implantación de la diplomatura en educación social en la universidad española a principios de los años noventa, esta figura profesional ha ido abriéndose un lugar propio en el campo de la intervención socioeducativa. Sus espacios de trabajo abarcan un amplio abanico de posibilidades (la educación de las personas adultas, la animación socio-cultural, la inserción sociolaboral de colectivos con especiales dificultades, la terapia ocupacional, la prevención del conflicto, la mediación social, etc.) entre las que se encuentran el desarrollo comunitario y la educación mediante el ocio. Se trata de un recurso interesante que, a buen seguro, ayudará a transformar con normalidad, y no excepcionalmente como ha venido ocurriendo hasta ahora, la integración real de la escuela en la comunidad.

La apuesta por la creatividad y el riesgo

Al hablar de creatividad nos estamos refiriendo a la capacidad de intervención no sólo para satisfacer necesidades y atender demandas sino, fundamentalmente, para entrever potencialidades. No debe cabernos la menor duda de que, en el ocio, muchas de ellas se esconden en el marco de las iniciativas del sector privado.

Pero para que esta creatividad se convierta en acciones concretas, es absolutamente necesario reconocer e integrar un concepto clave en el seno de la intervención de las asociaciones de padres y madres (y den-



tro del sector del voluntariado en general, así como también en el de la administración pública): el concepto de riesgo. Se deberá hacer un esfuerzo considerable para redefinir el contenido de las intervenciones; para trabajar desde ámbitos más incómodos pero más cercanos a la realidad de los jóvenes; para asumir e integrar el reto de las nuevas tecnologías; para descubrir nuevos puntos de mira, por ejemplo, dentro del sector comercial; para integrar nuevos lenguajes que permitan acercar la oferta del ocio educativo a un mayor número de jóvenes... Para superar la idea de que la función educativa del ocio sólo se puede dar en las actividades tradicionales de educación en el tiempo libre. Habrá que agudizar el ingenio.

Ello debería ir acompañado de otro esfuerzo aún mayor si cabe: revisar en profundidad los valores que queremos fomentar, en este caso, a través del ocio.

Nos encontramos en una época difícil por lo que a valores de referencia social se refiere. Los adultos estamos perdiendo la seguridad y la capacidad de definir qué modelos éticos queremos ofrecer en medio del intenso cambio social que estamos experimentando. La aceleración de nuestros ritmos de vida; la prevalencia del criterio individual sobre el colectivo; el enorme calado del consumo compulsivo e irracional en nuestras vidas (hay quien considera los centros comerciales como las nuevas catedrales de nuestro siglo); la confusión errónea y extendida de la disciplina con la represión que, además, ha desembocado en la aceptación generalizada del *todo vale*; el traslado de muchas responsabilidades educativas a la escuela; etc. son algunas de las señales de alarma que llaman a la reflexión y el debate.

Habrá que desempolvar el tópico y tratar de desenmascarar los retos que se esconden tras los problemas de nuestro ocio actual.

4 BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (1999). Jóvenes españoles 99. Madrid: Fundación Santa María.

Animación y Promoción del Medio (1991). Tiempo Libre y Naturaleza. (Manual del monitor). Madrid: Penthalon.

Barba, C. et al. (1994). Organizaciones infantiles y juveniles de tiempo libre. Madrid: Narcea.

Boils, E. (Coord.) (1995). El ocio en espacios urbanizados. Valencia: Nau.

Calvo, A. M. (1997). Animación sociocultural en la infancia. La educación en el tiempo libre. En J. Trilla, Animación Sociocultural. Teorías, Programas y Ámbitos, 211-221. Barcelona: Ariel.

Calvo, A. M. (2000). Videojuegos y jóvenes. Cuadernos de Pedagogía, 59-62.

Coordinadora Infantil y Juvenil de Tiempo Libre de Vallecas (1995). Campamentos de verano. Diseño y organización. Madrid: Popular.

Cuenca, M. (1995). Temas de Pedagogía del Ocio. Bilbao: Universidad de Deusto.

Dumazedier, J. (1968). Hacia una civilización del ocio. Barcelona: Estela.

Franch, J. y Martinell, A. (1994). Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre. Barcelona: Paidós.

Martín, A. et al. (1995). Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes. Madrid: Popular.

Matallana, M. y Villegas, J. (1995). Organización y Animación de Ludotecas. Madrid: CCS.



Puig, J.M.y Trilla, J. (1985). Pedagogia de l'oci. Barcelona: Ceac.

Racionero, L.(1983). Del paro al ocio. Barcelona: Anagrama.

Soler, P. (1995). L'educació en el lleure a Girona. Girona: Universitat de Girona-Llibres del Segle.

Trilla, J. (1993). Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa. Barcelona: Anthropos.

Zorrilla, R.(1990). El consumo del ocio. Vitoria: Servicio de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Algunas webs de interés

- Datos sobre impacto económico de la industria del ocio: <http://www.sgae.es/page3711.htm>
- Informes puntuales sobre pautas de ocio y prácticas culturales en el contexto español propocionados por el Centro de Investigaciones Sociológicas: <http://www.cis.es>
- Datos sobre la última Conferencia Iberoamericana de Ministros de Cultura organizada por la Organización de Estados Iberoamericanos bajo el lema 'Políticas de Ocio y Cultura': <http://www.oei.es/delvalle.htm>
- Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. Se puede acceder a través de la página de entrada de dicha universidad: <http://www.deusto.es>



CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES
DE PADRES Y MADRES DE ALUMNOS

MINISTERIO DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES

Por Solidaridad
OTROS FINES DE INTERES SOCIAL