

Consumo, sociedad y Educación Física

Consumption, society and Physical Education

Orlando Mendez¹

Resumen

Este artículo refleja una cara de la sociedad frente al consumo incesante de los sujetos y como desde la docencia permite redireccionar el pensamiento complejo de la adquisición para enfocarlo a las relaciones interpersonales desde el campo de la educación, razón por la cual se quiere mostrar en este artículo que tendrá como inquietud las diferencias que hay frente al significado de la lúdica en la educación física y el consumismo.

Palabras clave: competición, materialismo, vivir bien.

Recibido: 02 de enero de 2023

Aceptado: 20 de abril de 2023

Received: January 02, 2023

Accepted: April 20, 2023

Abstract

This article reflects a face of society against the incessant consumption of subjects and how physical education allows redirect the complex thought of materialism to focus on interpersonal relationships from the field of axiology, which is why we want to show in this article that will have as a concern the differences between the meaning of playfulness in physical education and materialism.

Keywords: competition, through materialism, to live well.

Introducción

Cuando se habla de consumismo es necesario mencionar el concepto de publicidad, que recoge Bassat (1993) en el texto “El libro rojo de la publicidad” en donde comenta que: “La publicidad es el arte de convencer consumidores” (p. 20), por lo tanto, reflexionando con lo citado, el comercio publicitario se encuentra alrededor de la cabeza de las personas,

puesto que, la televisión se ha encargado de crear estereotipos en el que la gente supuestamente debería ser, mostrando modelos de talla perfecta, anunciando una faja o una crema y en que las demás personas se ven a sí mismas como modelos que se anuncian, como una gran civilización de uso y tire, ejemplificando de la siguiente manera, una persona observa un comercial de televisión sobre

¹ Maestría en Sociología
Investigador independiente
orlandom@yahoo.com

un material innecesario y tiene la adicción de tenerlo, cuando lo se obtiene pasa un momento en el que deja de estar a la “moda” y lo deja de utilizar, después llega otro material innecesario, y así sucesivamente, Zygmunt Bauman(1999) en su libro “Trabajo, Consumismo y Nuevos Pobres” habla de que la sociedad del consumo está bien aceptada, los consumidores buscan activamente la seducción.

Dicha seducción se encuentra enmarcada de una atracción a otra, pasan de tentación en tentación, dejan un anzuelo para picar en otro, es un círculo vicioso que mantiene a la vista del público, entonces como un requisito del mercado es adquirir estos materiales que al final no sirve para nada, por lo que el consumo se convierte en una ilusión efímera en las personas, siendo esclavizados por los materiales que fabrican y venden, el día de hoy el ser humano no es humano, sino una máquina de fabricar materiales para la satisfacción individual innecesaria, se ha convertido en una civilización en la que lo único que cuenta es adquirir constantemente, ganar para poder comprar.

Ahora bien, ¿será que la vida consiste en la monotonía de compra?, hay algunas personas en donde su filosofía cultural, social y económica es completamente diferente, los Aymara hablan de que los pueblos indígenas tienen principios contruidos de acuerdo a las leyes de la naturaleza, son pueblos que viven en comunidad, donde se práctica la reciprocidad, la dualidad, la complementariedad. Decía Huanacuni (2010)“Nosotros tenemos conocimiento y sabiduría, lo que ocurre es que nosotros no escribimos, no acumulamos en computadores y en papeles, acumulamos y transmitimos de generación en generación.” (p. 9). Tienen una

perspectiva diferente frente al uso de las tecnologías en la convivencia de sus culturas y de sus vivencias, es algo en que tenemos que pensar.

El consumismo genera un cambio negativo que convierte la irracionalidad en factor predominante, su existencia se encuentra en los niños, jóvenes y adultos para crear también competitividad en la compra de algún producto, dejando a un lado el raciocinio crítico del contexto en donde se encuentran, despojando la posibilidad el desarrollo humano.

Según la encuesta de la ONU hay más de 1000 millones de personas pobres en el mundo, eso representa la séptima parte de la población mundial(2012), no hay equidad global, botamos la comida a la basura y ni siquiera se la damos a la persona que más la necesitan, no hay un buen vivir para las personas que sufren de desnutrición, solo piensan en sobrevivir en este mundo individualista, el buen vivir sirve para poder mejorar la calidad de vida en un entorno social, así como habla Aristóteles que dice somos seres sociales y también habla que aquella persona que cree que puede vivir solo o es un dios o es una bestia (Arango, 2010).

Somo seres sociales que de manera conjunta busca el desarrollo en aspectos - como lo espiritual, social, emocional, entre otros, que permiten aumentar la esencia de su propio ser, es necesario establecer una vivencia con los demás, se puede ver que los recuerdos con alguien son muy agradables y que puede ser importantes para el buen vivir de una persona, ya que está recreando o estimulando su dimensión lúdica ese momento que vivió con agrado y satisfacción, por eso que es importante saber que no hay existencia en soledad, que el vivir es más importante que el existir, no hay que dejarse llevar por el

mercado y la economía, la codicia es un factor que altera a una persona y lo pone en un estado de adquirir más y más cosas, pueda que lo ayude de manera financiera, pero socialmente está aislado, momentos en una persona en la que solo busca un trabajo estable para que tenga un salario y deja por fuera sus sueños y su gusto de hacer lo que quería para su futuro, perdiendo el sentido de la vida, decayendo la lúdica y su esencia.

¿Cuál es el sentido de la vida? ¿Será que hacer lo mismo cada día, es decir de ir a la casa al trabajo y del trabajo a la casa aumentara mi esencia cómo persona? “la economía está para servir a las personas, y no las personas para servir a la economía.”(Max-Neef, 1994, p. 22).

La escuela promoviendo el vivir bien
El recuerdo de los jóvenes consiste en la información vacía que habitaba en el tablero del profesor que colocaba todos los días, metodologías tradicionalistas que incurrían en el estudiante, un temor por el cual no querían recordar, siendo así que dentro de los aspectos que enfrentan a los estudiantes es la falta de comunicación con el profesor y se ha visto que en muchas ocasiones el docente no le interesa el pensamiento del estudiante, sino que le interesa llenar un tablero completo y que el educando ponga atención para que copien todo, dejando a un lado el verdadero significado del aprendizaje, siendo así que los estudiantes prefieren hablar de moda y no estar en clase, es importante que los profesores se preocupen por estos tipos de comportamientos que afectan el buen vivir en la escuela, los estudiantes ahora están establecidos por un tipo de educación en la que no tiene nada que ver con las necesidades que los rodean y no les interesa saber qué es lo que quieren aprender, ni mucho menos saber qué tipo

de didáctica les podría servir para que tengan presente todo lo aprendido en la escuela; Estupiñán (2012) dice que con el tiempo terminará asumiendo que es incapaz de generar su propio conocimiento, el hacer ciencia es muy difícil y que es mejor esperar que otros la produzcan y de esta manera se convertirá en un simple y pasivo consumidor de conocimiento. Son aspectos en que el estudiante ya no tiende a ser crítico, sino que empieza a recibir información de manera pasiva y sumisa.

Estas son ideas en que los profesores sin motivo alguno no tiene el interés de cambiar, pueda que sea la pereza o tal vez los aspectos tradicionalistas son más fáciles que dar una clase innovadora para que el estudiante muestre el interés de aprender, para que tengan una calidad de vida y tengan en claro que los conocimientos que se dieron en la escuela lo puedan contextualizar en su vida diaria, acaso ¿la clase tiene que ser aburrida?, el juego es una herramienta fundamental para que el niño aprenda de manera espontánea y divertida, pero hasta parece utópico pensar que las escuelas tengan otro tipo de modelo educativo, “es difícil, entre otras cosas, por la vigilancia constante que tenemos que ejercer sobre nosotros mismo para evitar los simplismos, la facilidades, las incoherencias burdas”(Freire, 2004) ¿será que el problema radica en que los profesores no saben de la existencia activa de los estudiantes? O ¿será que ellos piensan que los estudiantes están en este mundo para recibir una información o una “enseñanza” en la cual ellos se tienen que memorizar todo un tablero completo? ¿Cuál será el futuro de los estudiantes? según Germán Gregorio citado por Luciano Mercado (2009) dice que las nuevas formas de interacción con el conocimiento son decisivas en la formación de esta segunda ciudadanía y

para esto es necesario cambiar la escuela. Formar un alumno activo, creativo, es hoy una demanda principal. Que sea capaz de reconocer, definir y resolver problemas. Pero no se está hablando solamente de tener a un estudiante que solo resuelva operaciones matemáticas, sino que mantenga un pensamiento divergente frente a las circunstancias que se le presenta en la vida cotidiana y no solo se base en memorizar contenidos.

Si bien se sabe lo único que les alegra el día son dos sonidos, el primero es para entrar al descanso y el otro, para salir de clases, son los momentos de felicidad para un estudiante y que no cambiarían por una clase de matemáticas, de química o de física, todas esas materias son en sí los monstruos o el “coco” de la escuela y que nadie por voluntad propia querrían entrar, pero hay otras materias en las que vemos que los estudiantes salen con ganas de sentirse libres y es la clase de educación física, razón por la cual se convierte en un satisfactor para el buen vivir de los estudiantes y que se fomenta grandes aspectos axiológicos en formas muy diversas, pero las clases se han deportivizado y militarizado, no ha dejado que otros factores como el juego y la recreación fluya de manera instantánea, son cosas que afectan la convivencia de los estudiantes, ya que como bien sabemos los niños son los que deberían estar jugando y no haciendo ejercicios de abdominales o pectorales, eso parece absurdo.

Otra de las cosas que se observa es que se mira una competencia muy grande en la escuela, entonces se premia al que saca mayor nota y se castiga al que tuvo menos, esa diferencia o esa competición entre los estudiantes hace que la convivencia sea afectada en algunas ocasiones por el simple hecho de sobresalir más que los demás y en la que la escuela se convierte

en una industria para la preparación del mundo laboral obligatorio, es decir del vivir bien, son cuestiones en las que se vive en el siglo XXI, teniendo en cuenta de que el sistema educativo solo sirve para la esclavización laboral.

La interacción es fundamental para la relación maestro-estudiante en la que sino se promueve difícilmente se podría decir que el estudiante aprendió lo suficiente para que pueda vivir en una sociedad, muchas veces se habla que cuando una persona sale de la escuela, esta para sobrevivir y no para vivir, es importante que quitemos ese fenómeno que hay en la sociedad, en la que apenas sale de la escuela hay que buscar un trabajo estable para poder sobrevivir en este mundo tan inequitativo y tan discriminatorio ¿para eso nos preparamos? ¿Ese es el destino de una persona? “(..) A pesar de las reformas y de las buenas intenciones, aún conservamos una enseñanza antropocéntrica, individual, competitiva y desintegrada.”(Huanacuni, 2010, p. 52). Son rasgos en la que se está viviendo en el siglo XXI y el promotor de esta vivencia competitiva es la escuela.

La lúdica como dimensión del buen vivir
En nuestra forma de vivir hay un factor fundamental que cada uno de nosotros tenemos y es la dimensión lúdica, que radica en el simple hecho de tener un momento de placer y satisfacción, así como tenemos otras dimensiones como lo es la dimensión comunicativa o la dimensión sexual, nosotros tenemos ese tiempo en el que las personas muestran alegría, decía Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*, que la lúdica es más antigua que la cultura, que nosotros los seres humanos somos lúdicos por naturaleza, desde la época en la que se vivía en las cavernas hasta en la actualidad refiriéndose así como un estado

ontológico, es decir, que es propia del ser humano y que en un momento a otro se pueda estimular esa dimensión lúdica que se basa en una necesidad de recrearse por medio de unos satisfactores que se dan en el tiempo libre, las actividades que me lleven a un momento de diversión o de gozo como por ejemplo jugar o ir al cine, cuestiones en las que una persona tiene una mejora en su vida cotidiana y que satisfacen sus quehaceres, gracias a la lúdica es que una persona puede mejorar como ser, permaneciendo felices y creando experiencias significativas, formando inclusión y abriendo el círculo social para que haya más relaciones interpersonales.

Fernando Savater (1997) decía que todos nacemos humanos pero eso no basta: tenemos que llegar a serlo, teniendo en cuenta que la sociedad esta mentalizada en tener un trabajo estable, dormir 8 horas, levantarse a las 6 a.m., ir al trabajo 12 horas y volver a la casa, y así sucesivamente todos los días, eso es para máquinas pero nosotros no somos máquinas, somos seres humanos que pensamos, sentimos, gozamos las causalidades y las adversidades que nos rodean, la lúdica como manifestación de los grandes principios de la humanización aunque otros conceptos pueden relacionarse, como por ejemplo encontramos la recreación como una necesidad del ser humano, pero no como una necesidad fisiológica sino como una necesidad de volver a crear esos momentos de alegría que hacen que la persona se sientan satisfechas aunque se tendría que ver el contexto, ya que la recreación debe tener términos éticos y morales de cuáles son los valores que han de sustentar un marco social que promueva el desarrollo humano de las capacidades que influyen positivamente sobre los individuos y los grupos, y el autocontrol de los negativos

(Osorio, 2005) ahora se está hablando de la recreación como facilitador para llegar a un impacto social a comunidades vulnerables, factor fundamental para causar el buen desarrollo de las comunidades en todos sus aspectos y que no tiene como fin la competición laboral, es importante situar la formación de licenciados acorde al contexto y estructurando un discurso pedagógico promotor de equidad y dialogo, con fines diferentes a la reproducción del orden establecido (Carreño, 2006).

Viéndolo desde otra perspectiva, la recreación y la lúdica son factores que van interrelacionadas como si fuera una red en la que se da como fin el buen vivir de las personas, el ocio como acompañante que nos permite establecer una mirada más conceptual de lo que verdaderamente es y no el ocio como factor de no hacer nada o que es igual que el tiempo libre pero Carreño (2006) habla que el ocio se puede diferenciar del tiempo libre, considerando lo primero como fenómeno ontológico que abarca el sentido de libertad, placer y diversión, si bien sabemos el ocio es una actitud frente al tiempo libre en la que autores como Dumazedier habla del ocio como parte fundamental del ser humano, su postulado dice que el ocio debe tener una parte de diversión, descanso, desarrollo y que debe tener una parte de socialización, es decir que debe ser social, en ese momento se desarrolla como ser, aumenta su esencia en términos filosóficos (Munné & Codina, 1996) es de vital importancia mirar la recreación, la lúdica y el ocio como factores que fomenten el desarrollo de las personas, del buen vivir, ya que gracias a ello las personas sienten goce y satisfacción.

Referencias

- Arango Navarro, D. (2010). El ciudadano como ser político en la filosofía política aristotélica. *Escritos*, 17(39), 390 - 409. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/escritos/article/view/225>
- Bassat, L.(1993). El libro rojo de la publicidad. Madrid: Debolsillo
- Bauman, Z. (1999). Trabajo, consumismo y nuevos pobres. Barcelona: Gedisa.
- Carreño. (2006). Recreacion en America Latina. Kinesis.
- Estupiñan, N. (2012). Analisis de los modelos pedagogicos implementados en tres instituciones educativas del sector oficial de la ciudad de Santiago de Cali. Palmira.
- Expansion con alianza con CNN. (17 de Octubre de 2012). Obtenido de Expansion: <http://expansion.mx/economia/2012/10/17/el-mundo-tiene-1000-millones-de-pobres>
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Sao Paulo: Paz e Terra S.A.
- Huanacuni, F. (2010). *Buen Vivir / Vivir Bien*. Lima, Peru: Primera edición: Lima, febrero de 2010.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens: Esencia y significacion del juego como fenomeno cultural*. Alianza.
- Max-Neef, M. A. (1994). *Desarrollo a escala humana*. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad.
- Mercado, L. (2009). *El juego social y escolar*. Cordoba: Reflexion.
- Munné, F., & Codina, N. (1996). *Pisocologia social del ocio y el tiempo libre*. Madrid: McGraw-Hill.
- Osorio, C. (2005). La recreacion y sus aportes al desarrollo humano. 1er cpngreso de recreacion de la Orinoquia colombiana. Colombia .
- Salgado, S. (2012). La filosofía de Aristoteles: Antropologia, etica y politica. Cuadernos Duererias.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel.
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=A0fanvT|A0gTnnL>