

EL JUEGO, INSTRUMENTO DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL

Algunos apuntes para reflexionar

María López Matallana*



El texto que se presenta a continuación queda enmarcado en el desafío 2.2: "Potenciar una educación que ayude a las personas a crecer en todo lo que son y a comprometerse en la transformación de la realidad", de los propuestos por la Compañía de María con motivo del 400 aniversario de su presencia en el mundo. Aunque, como podréis comprobar, toca también aspectos del desafío 2.1.¹

Se trata de una síntesis del trabajo que he realizado a lo largo de más de 15 años de investigación sobre el juego infantil: la importancia para el desarrollo de los niños, el enorme potencial educativo que encierra para la escuela y, sobre todo, para los ámbitos de educación no formal. En este trabajo han colaborado, a veces sin saberlo, muchas personas: niños, padres, abuelos, maestros, educadores y, desde luego, instituciones, como las ludotecas que forman parte del proyecto de la Compañía de María en Madrid. Gracias a todos.

El texto se inicia con la definición de juego a que nos referimos, se plantean algunas notas acerca de la inseparable relación entre juego y desarrollo, el papel del adulto que educa en el juego y los espacios en los que es posible realizar esta intervención que supone educar para la transformación social.

1. NUESTRA DEFINICIÓN DE JUEGO

"Cuando hablamos de juego nos referimos a una actividad muy especial que cumple una serie de características distintivas capaces de convertirla, desde el punto de vista del que juega, en una forma única de entender la realidad:

- *Libre y voluntaria. A nadie se le puede forzar a jugar puesto que la obligatoriedad implica dis-gusto y el juego es incompatible con cualquier forma de imposición. No se puede jugar sin el deseo o el placer derivado de su práctica: quien juega por mandato está haciendo otra cosa sin querer.*
- *Divertida, placentera y/o satisfactoria para el jugador en términos generales. El juego implica risa, disfrute, un sentimiento placentero. En el juego asumido a conciencia no caben ni el aburrimiento ni la insatisfacción.*
- *Gratuita e improductiva en su esencia. Se juega porque sí, por el puro y único placer de jugar. En el juego no se pretende nada, no valen las segundas intenciones. En este sentido deben diferenciarse las reglas del juego (finalidad intrínseca) de la búsqueda de objetivos externos al mismo. Lo verdaderamente significativo es el proceso, no la meta final. Para el verdadero jugador ganar o perder es intrascendente, carece de importancia.*
- *Participativa y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores. En el juego destaca ante todo su dimensión social, participativa, comunicativa. Todo juego invita al encuentro y a la complicidad. Los juegos más interesantes son aquéllos que compartimos con gente afín. El que juega con nosotros es ya un amigo. Por otro lado, el juego en el niño o en la niña alcanza toda su intensidad*

* Profesora Titular del Departamento de Educación Social, Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. Madrid, España.

¹ Desafío 2.1 "Buscar desde abajo, desde los pequeños de este mundo, nuevos modos de tender la mano"

cuando antes han compartido esta experiencia con una persona adulta y saben que en todo momento éste se encuentra física o afectivamente cercano.

- *En la que se es consciente de vivir en el plano de la ficción, fuera de la esfera de lo real. (...) ofrece la posibilidad de desinhibirse y de superar los límites de lo cotidiano. El juego entra de lleno en el plano subjetivo, todo parece "como si..." y por ello tiene el encanto de lo que es verdad sin ser del todo cierto. Jugando no existe el ridículo y se supera fácilmente lo prohibido; el error no conduce al castigo: cualquiera tiene la opción de rectificar y de aprender porque "sólo estamos jugando..."*.
- *Limitada en el tiempo y en el espacio. Diferentes espacios propician juegos distintos. Cada juego tiene una duración determinada en el ahora (a menudo es una sensación subjetiva que responde al grado de interés que suscita determinado juego) y también en el momento evolutivo de los jugadores: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.*
- *Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona en su totalidad: cuerpo, mente y corazón se articulan en cada partida.*

Estas extraordinarias condiciones se dan de forma simultánea cada vez que alguien juega. Desde esta perspectiva, **podemos definir el JUEGO como UNA ACTITUD**, es decir, una forma cualitativamente distinta de abordar una actividad. Esto nos lleva a diferenciar el Juego en su sentido subjetivo de experiencia personal (el modo, los valores y actitudes integrados en la acción de jugar) de lo que denominamos objetivamente "un juego" (de corro, de escondite, de persecución, etc.). Estos "juegos estandarizados" servirán para jugar o no en virtud del conjunto de actitudes con que cada persona los aborde en un momento determinado". (de la Introducción al libro Organización y Animación de ludotecas, ed. CCS, Madrid)

Esta vivencia del juego es la que permite al niño en crecimiento desarrollar y entrenar sus capacidades personales (motrices, cognitivas, sociales, afectivas), adentrándose paulatinamente en nuevas formas de comprender el mundo y a sí mismo como parte de él. Esto hace del juego un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo infantil.²

2. ALGUNAS NOTAS IMPRESCINDIBLES SOBRE JUEGO Y DESARROLLO

Según la UNESCO (1968), jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil, estando especialmente relacionado con los procesos de mielinización y osificación que se producen en los primeros 7 años de vida. Es decir, con el proceso de desarrollo cognitivo y físico. Los diferentes estudiosos del juego apuntan a la incidencia del juego en diferentes ámbitos del desarrollo: motor, cognitivo, afectivo, social y de la personalidad. Estos estudios nos invitan a valorar el juego como algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal y grupal de los niños, a su valor educativo.

No profundizaré en este tema, pero quisiera hacer algunos apuntes imprescindibles para comprender lo que planteamos y las propuestas que se derivan de ello.³ Juego y desarrollo se entrelazan continuamente de una forma integral: el mundo

² Entiéndase por infantil: infancia y niñez

³ Adjunto algunas referencias bibliográficas para aquellos que deseen profundizar en las características del tándem "juego-desarrollo": ELKONIN (1980) Psicología del juego. Pablo del Rio. Madrid // ORTEGA, R. (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Alfar, Sevilla. // GUTTON. (1976) El juego de los niños. Ed. Nova Terra. Barcelona // WINNICOTT. (1986) Realidad y juego. Ed. Gedisa. Barcelona

de los afectos, el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo (por supuesto, también el desarrollo físico y motor, aunque no sean requisito imprescindible) se manifiestan en el juego y, a su vez, crecen por su acción.

2.1. REQUISITOS PARA EL JUEGO.

Para poder jugar, el niño tiene que haber establecido un *buen vínculo* con los adultos que le rodean, ha de **sentirse seguro afectivamente**, tener oportunidad de explorar su cuerpo, el del adulto y el mundo que le rodea; aprender a disfrutar de sus sensaciones, sus acciones, sus experiencias (que éstas sean placenteras, afectuosas); sentirse bien, querido y aceptado. Esto es posible en la medida en que los adultos a los que está vinculado disfrutan con él, ríen, juegan, le refuerzan sus logros y le limitan. Sólo sobre esta base que crean los adultos con los que convive y se relaciona podrá crecer y desarrollarse con plenitud, de forma integral y armónica.

En segundo término, el juego es una **actividad social**. El juego es el marco en el que se dan las primeras conductas sociales: iniciadas con el adulto y desarrolladas con los iguales después. Se trata del único escenario en el que es posible ensayar y desarrollar las habilidades sociales básicas⁴. En este sentido, hay dos premisas fundamentales para que el niño pueda jugar con otros: la primera es que el adulto de referencia le introduzca en la dinámica de juego “jugando” (generando los elementos que son / serán comunes a otros niños); y la segunda es que el niño tenga la suficiente capacidad cognitiva para coordinar su acción con la de otros como él.

Finalmente, el niño necesita **“material” de juego**: conocer juegos, conocer la vida directamente o a través de otros medios (audiovisual, cuentos, narraciones, dibujos...), contar con objetos para jugar (específicos o no). Ningún niño puede jugar a algo que no conozca. Así, si nunca ha ido a comprar, no podrá/sabrá jugar a la compra-venta, siendo éste un juego muy interesante, por ejemplo, para el desarrollo de capacidades como el cálculo mental o la negociación. Por eso es importante propiciar experiencias interesantes que amplíen el universo infantil.

2.2. APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO COGNITIVO.

Observamos el *desarrollo cognitivo* en el juego a través de diversas conductas: la interacción con los iguales (del juego en paralelo a los juegos de equipo); el número de acciones que el niño es capaz de coordinar sucesivamente (ej: sólo dar de comer a la muñeca, hacer la comida y dar de comer, comprar-preparar la comida-dar de comer, etc.) o simultáneamente (ej: jugar con una o con varias reglas); la complejidad de las respuestas a los conflictos sociales o afectivos que se producen durante el juego (ej: me marchó llorando, te insulto/pego, pido ayuda, negocio, elaboro una respuesta alternativa –“*si todos los papás pueden fregar los platos, me pido ser el abuelo*”)⁵. Estas conductas nos hablan de la forma de pensamiento alcanzada, de las capacidades desarrolladas, de las estrategias aprendidas y “puestas en juego”.

Podemos, por tanto, estimular el desarrollo y entrenamiento de capacidades cognitivas a través de propuestas lúdicas, del enriquecimiento del juego libre en grupo y

⁴ Existe la hipótesis de que sólo el niño que juega con otros (libremente, con sentido de gratuidad, etc.), que tiene por tanto que aprender a empatizar, a escuchar, a negociar, a defender las propias ideas sin ofender, a ser asertivo, a consensuar..., será capaz de desarrollar actitudes (virtudes) como la generosidad o el altruismo. ¿Existe otra oportunidad igual de ensayar o entrenar “en la práctica” estas capacidades imprescindibles para la convivencia?

⁵ A menudo, observando el juego infantil, hemos detectado aspectos básicos generadores de fracaso escolar o dificultades de aprendizaje, pudiendo definir las capacidades básicas que es necesario enseñar y/o entrenar para facilitar la resolución del problema.

de la reflexión compartida acerca de lo que ha pasado durante el tiempo de juego. También propiciando experiencias interesantes que amplíen el conocimiento infantil.

Por otra parte, las capacidades sociales y cognitivas se desarrollan entrelazadamente en el marco del juego, en el que es necesario no sólo ampliar la comprensión del mundo a través del desarrollo de formas de pensamiento cada vez más complejas, sino también tener en cuenta al *otro* en ese proceso de comprensión. Esto significa asumir que hay puntos de vista, experiencias, etc. diferentes... lo que termina modificando nuestra propia visión del mundo.

2.3. APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO AFECTIVO.

La mayor aportación del juego al desarrollo afectivo estriba en que, jugando, se elaboran situaciones emocionales conflictivas:

- de carácter cotidiano, en las que el niño pequeño trata de comprender mejor el mundo que le rodea desde el punto de vista afectivo-emocional: *¿qué es la tristeza?, ¿por qué mi mamá se angustia tanto con mi comida?, ¿por qué todo el mundo manda sobre mí?, ¿por qué tengo que compartir mis cosas?*
- de carácter específico, en las que el niño trata de elaborar auténticos conflictos afectivo-emocionales: *abandono, muerte de un ser querido, separación de los padres, etc.*

Desde el punto de vista afectivo, jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elaboran estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación al otro, entre otras posibles. También está el punto de vista de los rechazados sistemáticamente en el juego: ¿cómo elaboran ellos el concepto de amistad?

2.4. APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO SOCIAL.

Las aportaciones del juego al desarrollo social se manifiestan esencialmente en el juego simbólico y en el de reglas.

En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos...) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo.

- El juego simbólico constituye un auténtico ejercicio social, un laboratorio de ensayo para comportamientos, actitudes y roles;
- El juego tiene carácter cultural en un doble sentido: porque los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, y porque los rasgos culturales propios se manifiestan a través de los juegos: *rituales como una boda, particularidades como las celebraciones con toros, la recogida del... (grano, uva, aceituna), los apagones, o las procesiones de semana santa.*
- Y tiene carácter inter-cultural porque cuando jugamos juegos similares de forma distinta (*un corro, un escondite, una boda*) es necesario ampliar, entre otras posibilidades, nuestros conocimientos sobre el mundo o la capacidad de tolerancia.

Los juegos de reglas suponen una iniciación en la norma social, una relativización del sentido de competitividad (lo que importa es jugar⁶), así como el ensayo, aprendizaje e incorporación de valores como la cooperación, la solidaridad, el sentido de igualdad o el trabajo en equipo.

⁶ El carácter competitivo del deporte no existe en el juego como tal; las aportaciones de ambas actividades al desarrollo infantil son diferentes y por eso es interesante propiciar las dos.

3. EL PAPEL DEL ADULTO EN EL JUEGO

Pero ¿Cuál es el papel del adulto-educador en el juego para que, cumpliendo con sus características (libre, gratuito, etc.), podamos optimizar sus beneficios? Como premisa, y resumiendo lo que hemos comentado, el adulto debe:

- Establecer un vínculo con el niño que le permita sentirse afectivamente seguro.
- Enseñar al niño las bases de cada tipo de juego (sensorial, simbólico, de reglas) mientras juega con él.
- Servir de “mediador” en los primeros encuentros lúdicos entre iguales.
- Permitir (generar o facilitar) tiempos para el juego libre.

En segundo término, el papel del educador en el juego puede concretarse en las siguientes funciones:

- Evaluar las necesidades individuales y grupales de los niños/as en cuestión, para ayudar a niños y niñas en su desarrollo, proporcionándoles elementos que enriquezcan su actividad lúdica: adaptación de los recursos/medios, selección de propuestas, etc.
 - Observando el juego - la actividad individual y grupal
 - Atendiendo a las demandas infantiles
 - Preguntando y escuchando cuando el juego - actividad haya terminado
- Favorecer la *libre* participación en los juegos y actividades.
- Dejar actuar - jugar, estando atento. Esta actitud proporciona a los jugadores sensación de libertad a la vez que de seguridad.
- Intervenir en el juego infantil sólo cuando es absolutamente necesario (una situación de peligro) o recibimos una demanda para hacerlo ("*juega conmigo a...*"; "*¿puedes ayudarme a...?*"; *tirón del pantalón o mirada suplicante*).
- Ayudar previamente a la superación de los objetivos infantiles (extrínsecos) para favorecer así el verdadero disfrute lúdico. Ej: angustia del recién llegado, relativización del ganar-perder, etc.
- Reflexionar posteriormente acerca de lo acaecido durante el juego: conflictos, consensos alcanzados, uso del material, etc.
- Proporcionar estrategias para la resolución de conflictos entre iguales.
- Proponer actividades lúdicas y/o ludiformes que permitan la posterior incorporación de elementos nuevos en el juego libre. Ej: *hacemos una construcción con cajas, cantamos, organizamos una dramatización colectiva...*
- Seleccionar juegos y juguetes adecuados, buscar materiales nuevos, cambiar de vez en cuando los que tenemos, enseñar las posibilidades del uso de materiales reciclados para el juego, animar el juego grupal sin juguetes...; adaptar con flexibilidad el espacio de juego.
- Proporcionar experiencias que amplíen el universo infantil, generando nuevos escenarios para el desarrollo personal que puedan después incorporarse al juego y, por tanto, a la comprensión infantil del mundo. Ej: *visitar a distintos profesionales permite tener una idea mejor de lo que se puede aportar a la sociedad a través del trabajo; acudir a espectáculos permite ampliar el concepto de belleza (entre otros) y desarrollar la sensibilidad...*
- Ser tolerante con la cultura o costumbres expresadas a través del juego (el educador como modelo)

- Participar con los jugadores en la creación de un ambiente agradable, satisfactorio y estimulante para todos/as.

En definitiva, OBSERVAR (no sencillamente mirar o vigilar). FACILITAR: en la generación de un espacio y un ambiente estimulante y agradable. ANIMAR: invitando, iniciando a nuevos juegos, compartiéndolos, dando pautas para la autonomía en el juego. Y ENRIQUECER: a través de diversas propuestas, de enseñar nuevos juegos, y a... *pintar, contar cuentos, construir, pasear, asistir al teatro, visitar un mercado, realizar actividades pre-deportivas...* Cada espacio lúdico ofrece distintas posibilidades de enriquecimiento, adaptadas al mismo y sus objetivos.

4. ESPACIOS EDUCATIVOS PARA EL JUEGO

En último término, cabe abordar los espacios en los que es posible potenciar el juego, optimizando sus efectos desde un punto de vista educativo. Presento a continuación algunos espacios donde puede darse el juego: en el marco de la escuela, de los programas sociales y de la comunidad.

4.1. EL JUEGO EN LA EDUCACION FORMAL

- EL AULA. El juego libre debe tener un espacio en el aula de los pequeños (0-6), el infante *necesita* jugar para situarse en el mundo, desarrollar sus capacidades y resolver sus conflictos. Por otra parte, las propuestas lúdicas para entrenar capacidades o afianzar conocimientos son un instrumento didáctico de gran valor (motivador) para las clases de primaria y secundaria.
- EL PATIO DE RECREO. A medida que los pueblos y ciudades crecen y se modernizan, los niños pierden espacios comunes de juego, lugares donde encontrarse intergeneracionalmente... esto, entre otras consecuencias, dificulta la transmisión de los juegos reglados. Los niños no saben a qué jugar en el patio (excepto fútbol), pero su necesidad evolutiva de jugar en grupo, medirse consigo mismos y con otros, o alardear ante los pequeños, permanece. En consecuencia, asistimos a la formación de bandas, agresiones y faltas de respeto graves que podrían evitarse (y trabajarse) con propuestas de juego específicas para cada edad y para edades mezcladas. Los juegos reglados permiten: “competir” en un marco normativizado, interiorizar progresivamente las normas y la necesidad de respetarlas para una mejor convivencia, potenciar lo mejor de cada cual –aunque no sea el mejor- ya que forma parte de *mi* equipo, y algo muy importante: pasarlo bien. El vigilante de patio se transformaría así en un agente de cambio, en un educador.

4.2. INTEGRACION Y DESARROLLO SOCIAL EN TORNO AL JUEGO

- EL CLUB DE TIEMPO LIBRE. Los espacios para el tiempo libre deben contemplar siempre tiempos para el juego libre, entendiéndolo como una actividad más, de gran relevancia para el desarrollo infantil, especialmente en los ámbitos: social, de la autonomía y de los valores. No podemos “organizar” TODO el tiempo infantil, los niños necesitan tiempos “libres de verdad” en los que volcar sus aprendizajes, su capacidad de liderazgo, de asertividad, para la resolución de conflictos, para llegar a consensos... estas actividades lúdicas deben ser favorecidas, observadas y optimizadas por los educadores (no pueden quedar relegadas exclusivamente al tiempo de descanso de éstos).
- LA LUDOTECA. Sin duda es un espacio privilegiado para el juego, en el que la organización de los espacios y materiales es esencial para facilitar la actividad

lúdica de todos los participantes⁷. El educador, especializado en juego, tiene múltiples recursos a su alcance para favorecer el desarrollo infantil en todos sus ámbitos, ayudar en la resolución de conflictos personales (afectivos, sociales y cognitivos) y entre iguales, tutelar el entrenamiento progresivo de capacidades cognitivas a través de propuestas lúdicas seleccionadas, favorecer la incorporación de valores, etc. Todo ello contando con la motivación de los niños participantes. La ludoteca puede trascender su propio concepto de espacio para el tiempo libre y recurso social para padres y niños para convertirse, gracias a los educadores responsables y al proyecto que la sustenta, en un espacio educativo y de prevención real, donde cada niño pueda crecer adquiriendo recursos personales para la vida en sociedad en un marco acogedor.

- LA LUDOTECA DE PRIMERA INFANCIA. Pensada para menores de 4 años, es un espacio al que las madres (o adulto de referencia familiar) acuden con sus hijos. En ella, los beneficios del juego infantil se ven potenciados por la función de formación familiar (puericultura, educación, estimulación, etc.)
- RESIDENCIA DE MENORES TUTELADOS (orfanato). Además de facilitar la integración en el medio y el desarrollo social de los niños, el espacio de juego cumple una función terapéutica en estos centros. Bien llevado, supone un marco en el que el niño puede expresar los conflictos emocionales por los que atraviesa y reelaborar su lugar en el mundo.

4.3. EL JUEGO, RECURSO PARA LA DINAMIZACIÓN COMUNITARIA

También hay aportaciones del juego al desarrollo comunitario. En primer lugar se trata de un ámbito sin competencia, por lo que las actividades lúdicas aseguran un clima positivo. Por otra parte, toda la comunidad puede ser integrada en el juego, ya que a los adultos, en general, nos gusta recuperar nuestro vínculo con la infancia. El juego, no sólo por su carácter cultural, forma parte de la memoria colectiva, de la experiencia común, por lo que se erige como una de las actividades intergeneracionales por excelencia: todos jugamos.

- LA CALLE, EL PARQUE, LOS ESPACIOS COMUNITARIOS... Recuperar (o no perder) la calle como espacio social, a los vecinos como co-responsables de la educación infantil, promover la participación de los adultos en la vida cultural y social del barrio o el pueblo, es un objetivo esencial de la educación social. El sentimiento de pertenencia a una comunidad es base imprescindible para el desarrollo de actitudes positivas hacia ésta, integradoras, respetuosas, solidarias... Uno de los recursos para facilitar la consecución de este objetivo es el juego:
 - Fiestas de juego en el barrio: de inauguración o clausura de curso, ligadas a acontecimientos populares, de carácter temático, sorpresa.
 - Proyectos intergeneracionales: fiestas y concursos familiares, enseñemos los juegos de nuestra infancia a los nietos o los hijos, “deberes lúdicos” para compartir con la familia, investigación sobre el uso de juguetes por diferentes generaciones...
 - Dinamización lúdico-cultural de la zona: semanas de divulgación del juego (sólo un tipo o muchos), 24 horas solidarias de juego, mercadillo de intercambio de juguetes, día de los records lúdicos, juegos de tablero gigantes, jugar en los días internacionales (día internacional de la paz, de la mujer, etc).

⁷ Para ampliar información: LÓPEZ MATA LLANA, M. y VILLEGAS, J. (1995 / 5ª ed aumentada 2004) Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.

5. EL JUEGO ¿INSTRUMENTO DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL?

El desafío 2.2. apuesta por *una educación integral que prepare para el presente y para saber afrontar el futuro, a través de “cosas chiquitas”, uniendo explícitamente educación integral y transformación de la realidad*. Las ideas, los contenidos y las propuestas planteadas en estas páginas tienen como trasfondo el enorme potencial educativo y transformador del juego, tanto de la realidad infantil en el “ahora”, como de cara al futuro de los adultos que serán.

- En el mismo instante en que permitimos y facilitamos al niño jugar, expresarse a través de la actividad lúdica, su realidad está cambiando ya: se siente seguro y por tanto
 - puede elaborar sus emociones y construir su visión del mundo en un ambiente de libertad interna
 - puede encontrarse con otros niños sin tener que competir y, por tanto, puede ensayar sus comportamientos y actitudes, el efecto de distintos roles...

Si, además, el adulto interviene ofreciendo material diverso de juego, nuevos retos, estrategias para diversas situaciones, experiencias que amplíen su universo, marcos para la participación y reflexión tolerante acerca de lo que sucede cada día, el hecho de jugar en un espacio educativo implica la transformación de su realidad actual, así como la del grupo que juega junto.

- Por otra parte, el juego es un instrumento educativo de gran potencial, no sólo porque un niño que juega será un adulto sano, sino también porque, *enfatiza la dimensión social*,
 - ya que a través del hecho de jugar, es posible educar-se en unos valores que permitan una transformación social desde lo cotidiano: de las bases de la convivencia familiar y social, de participación en la comunidad, de implicación social, etc.
 - Ya que el juego puede convertirse en un instrumento de dinamización social en cuyo marco (de risa, libertad personal, participación y gratuidad) se encuentren los diferentes miembros de la comunidad: padres e hijos, pero también vecinos de todas las edades... ¿no supone esta posibilidad una transformación de la vida social cotidiana muy sugerente?

Madrid, julio de 2005