

Perché giocare ad ogni età?

Piaget lega gli stadi di sviluppo del gioco con quelli della maturazione cognitiva, così in base al livello evolutivo cognitivo raggiunto dovranno essere proposti **giochi appropriati per sviluppare determinate capacità e competenze**. Passiamo così dai *giochi d'esercizio* dei primissimi anni, ai *giochi simbolici* dell'infanzia, ai *giochi di regole* (dai 7 agli 11 anni) ai *giochi di costruzione* (dopo gli 11 anni).

E poi?

Per molti il gioco è *solo un cosa per bambini* e continuare a giocare da adulto viene spesso visto come l'eterna voglia di rimanere bambini. Insomma il gioco è stato spesso associato al mondo dell'infanzia e opposto al lavoro, in quanto ritenuto "non serio".

Ma non è così! Sono molti gli esperti che sostengono che **il gioco sia un aspetto fondamentale della nostra esistenza... e non solo di noi esseri umani!**

Osservando il comportamento di molti animali si può notare che i piccoli simulano alcune attività proprie degli adulti, come la caccia o la costruzione della tana: fanno praticamente un *gioco di ruolo* nella stessa maniera in cui i nostri bambini emulano la mamma mentre cucina o il papà mentre costruisce qualcosa (quello che noi chiamiamo *gioco simbolico*). La maggior parte delle specie limita il gioco nella fase iniziale della propria vita: l'infanzia, ma l'uomo protrae questa attività durante tutta la propria vita.

Quindi il gioco è anche uno strumento da usare in età adulta per mantenere attiva la nostra capacità di apprendimento di nuove abilità e concetti il più a lungo possibile. Esso permette di esercitare le abilità motorie, espressive, cognitive ed etiche a tutte le età e in modo del tutto spontaneo, diventando, di fatto, un ottimo strumento per l'apprendimento.

E quindi continuiamo a giocare: perché giocare è il modo naturale che la natura ha escogitato per apprendere nuove cose. Giocando permettiamo al nostro cervello di confrontarsi con nuove esperienze e situazioni e trovare nuove soluzioni. Giocare fa parte della nostra natura, ce lo insegnano i nostri bambini/ragazzi che, senza che nessuno dica a loro cosa fare, ...giocano!

Anche lo studio e il lavoro potrebbero apparirci meno impegnativi se solo riuscissimo ad affrontarli come un gioco: in fondo, la differenza tra queste occupazioni dipende solo dallo spirito con cui le viviamo...

Già Platone, circa 2400 anni fa, sosteneva:

Nessuna disciplina imposta a forza può rimanere durevole nell'anima [...]. Quindi [...] non educare i fanciulli nelle varie discipline ricorrendo alla forza, ma per gioco, affinché tu possa anche meglio osservare quale sia la naturale disposizione di ciascuno.

(*La Repubblica*, VII, 536-537)

[Matematici a fumetti](#)

Si può apprendere giocando anche all'Università: è quanto emerso da uno studio dei professori **Martina Marsano, Fabio Bocci Università degli Studi Roma Tre.**

Il loro studio pilota ha permesso di rimarcare il potenziale educativo e formativo dell'elemento ludico anche all'interno di un percorso di apprendimento realizzato con studenti che rientrano nella categoria dei giovani adulti.

Infatti, la presenza di elementi legati al gioco, al videogioco, alla gamification e agli Alternate Reality Game sembra essere in grado di rendere maggiormente coinvolgente l'esperienza di apprendimento, anche all'interno dei percorsi che si realizzano in ambito universitario, come peraltro evidenziato non solo dalla letteratura di riferimento, ma anche dalla loro percezione: gli studenti hanno sperimentato, specialmente nelle attività svolte in piccolo gruppo durante gli incontri settimanali in presenza, un certo grado di coinvolgimento ludico e hanno percepito l'ambiente come piacevole. Il modello ludiforme usato ha permesso di mettere in atto ulteriori azioni finalizzate alla promozione delle competenze strategiche per l'apprendimento e ha rappresentato una forma ulteriore di tutorato didattico per gli studenti universitari che incontrano criticità nelle dimensioni cognitive, emotive, motivazionali, temporali e nel rendimento accademico.

(M. Marsano, F. Bocci, Università degli Studi Roma Tre, Promuovere le strategie di apprendimento degli studenti universitari mediante un modello ludiforme di supporto alla didattica. Uno studio pilota. A game-based model of didactic support to foster university students' learning strategies. A pilot study).