

Recensione a cura di Paolo Torresan

AUTORI: **S. L. Sperhackle; L. Hoppe; M. Meirelles**
TITOLO: ***Metodologias ativas. Ludificação de conteúdo e uso de jogos em sala de aula***
CITTÀ: **Porto Alegre**
EDITORE: **Cirkula**
ANNO: **2016**

Ai lettori lusofoni consigliamo questa agile pubblicazione (124 pagine) sul tema del gioco.

Studiato a lungo da Huizinga e quindi presentato nel suo libro *Homo ludens* (in italiano pubblicato da Einaudi), il gioco è una realtà multiforme e per certi aspetti contraddittoria:

- è un elemento **culturale** (noi, infatti, apprendiamo elementi della cultura attraverso il gioco) e al tempo stesso **pre-culturale** (gli animali stessi giocano);
- può essere tanto **competitivo** quanto **cooperativo**;
- è un'attività che **costella la nostra vita** (noi siamo coinvolti in "giochi" di vario genere: dalle battute di umorismo alla partita a poker, dalla raccolta punti al supermercato al gioco dell'enalotto, e così via), ed è pure percepita da chi la vive come una **realtà parallela, separata**, una sorta di oasi felice (praticare dello sport, per esempio, è ricreativo, ed è autotelico, posto che non è funzionale ad altro; alla pari di molti passatempi: giocare a carte, chiacchierare con gli amici, ecc.)
- può avere una **funzione educativa** (questo vale anche nel mondo animale, posto che molti cuccioli apprendono regole sociali attraverso simulazioni), e ciò nonostante può assumere connotati di **prevaricazione** (si pensi alle situazioni in cui uno "si prende gioco di altri", ai vari "giochi di potere" in un contesto politico o lavorativo, al "giocare con i sentimenti dell'altro", ecc.).

Il volume oggetto di recensione si apre a queste molteplici sfaccettature, concentrandosi in particolare sulle potenzialità del gioco in quanto strumento educativo.

In effetti, un'attività ludica può stimolare l'allievo a mettere in atto competenze di diverso genere:

- **linguistiche** (nei giochi che prevedono la decodificazione e/o l'elaborazione di messaggi);
- **logico-strategiche** (nello sviluppo di tattiche a partire da una serie di regole);
- **sociali** (posto che il giocatore si deve confrontare con i compagni di gioco):
- **spazio-motorie** (in pratiche che implicano movimento).

Uno dei punti di forza del gioco sta proprio nella dimensione logico-strategica, in virtù della quale lo spazio ludico prende la forma di un apprendimento allargato: ogni mossa o contromossa che un allievo compie è motivo di apprendimento (incidentale) da parte di tutti gli altri.

Il gioco è, insomma, un "cerchio magico", così come lo definisce Huizinga. Lo è per via

- **delle interazioni tra i compagni di gioco;**
- del rapporto di **reciproca influenza tra conoscenza e esperienza** (nell'esperienza metto in pratica le conoscenze che ho accumulato, e l'esperienza stessa al medesimo tempo genera nuove conoscenze; cfr. Sebastião 2004)
- della magia che sorge in forza dell'esercizio della **divergenza;**
- della **trasformazione esistenziale** che investe chi vi partecipa.

In effetti, riguardo a quest'ultimo punto, va notato come il gioco crei uno spazio "altro" rispetto alla situazione ordinaria (rispetto all' "aridità del quotidiano", nelle parole di Celso Antunes, celebre pedagogista brasiliano): l'intelligenza si solleva al di sopra delle risposte automatiche che fornisce nel quotidiano, e si lancia alla ricerca di alternative, affidandosi alla fantasia.

Nell'imprevedibilità che lo accompagna, sostiene Huizinga, il gioco è "movimento, cambiamento, alternanza, successione, associazione, separazione" (nell'edizione brasiliana, riportata in bibliografia, questo passaggio è a pag. 12). Tale essenza "fluida" fa del gioco una metafora della vita. Appunta Luckesi (2005:

43; la traduzione dal portoghese è nostra): "L'attività ludica favorisce uno stato di coscienza libera dai controlli dell'ego, quindi uno stato creativo [...]. Un insegnamento basato su attività ludiche sostiene la trasformazione dell'ego oppresso in Io sano". Il giocare, oltre che una simulazione in vista di-, può essere colto come una rielaborazione del vissuto, o meglio una "liberazione" dell'esperienza, un ri-vedere le cose da un altro punto di vista. In generale, il gioco – affermano gli autori del volume oggetto di recensione – è "un elemento catalizzatore" (p. 38; la traduzione è nostra); "[...] di emozioni, esperienze e situazioni". Ecco, appunto: catalizzare=trasformare.

Trattare del gioco porta inevitabilmente a considerare la questione dell'**errore**. In un'atmosfera ludica l'errore è vissuto in maniera meno drammatica rispetto a come invece viene percepito in contesti più formali (educativi, ahinoi, o professionali). Le regole su cui un gioco si basa possono al limite essere anche modificate dai partecipanti, e in ogni caso la loro trasgressione non porta a sanzioni né genera colpa; la sconfitta che ne deriva può essere riparata in una prossima partita o in una prossima gara.

Vale la pena sottolineare, tra l'altro, come, in un'ottica più ampia, l'errore sia una dimensione fisiologica del costruirsi della competenza. L'*expertise* passa infatti per lungo un tirocinio (10.000 ore, secondo la teoria di Ericsson *et al.* 2007) puntellato spesso da insuccessi: l'esperto, cioè, arriva ad essere tale mediante un processo in cui è tenuto a rivedere le proprie e le altrui ipotesi, alla luce dei dati che provengono dall'esperienza. In altre parole, non è che la persona impara *nonostante* gli errori, piuttosto impara proprio *attraverso* gli errori: è grazie ad essi che matura quell'atteggiamento strategico che è un fattore decisivo nella formazione della competenza. Se io devo andare di notte da una stanza all'altra della casa e sono al buio, è attraverso il contatto con gli ostacoli che mi faccio un'idea, un po' alla volta, di quale sia il percorso.

Scrivono gli autori del volume oggetto di recensione (pag. 50; la traduzione è nostra): "Lo sviluppo delle competenze genuine richiede una certa lotta, un certo sacrificio e una onesta auto-valutazione, spesso dolorosa. Non ci sono scorciatoie. Ci vorrà più o meno un decennio perché una persona raggiunga la padronanza in un determinato ambito. Nel caso in cui la persona non sia motivata, questo processo non si concretizza".

La formazione della resilienza in un contesto di apprendimento, ovvero della flessibilità di fronte all'errore, è favorita proprio laddove didattica e gioco convergono. Il gioco, in tal senso, può essere una cornice al tempo stesso solida e leggera. Diamo conto degli aggettivi:

- *solida*: le nozioni vengono messe in pratica mediante sfide che, pari tempo e pari modo, nutrono intelligenza (fanno pensare) e cuore (fanno divertire);
- *leggera*: si può errare anche per... gioco, cioè per 'vedere quello che succede', senza il timore di sbagliare.

Non solo. Durante il gioco possono emergere "competenze nascoste": un individuo può scoprire di avere talenti e propensioni di cui pensava di essere privo; e di conseguenza la percezione che i compagni nutrono nei suoi confronti può mutare (per dire: di Tizio, per esempio, da sempre ritenuto scarso nelle relazioni sociali, si scopre la disinvoltura, durante le prove della recita di fine corso. Oppure, di Maria, che si pensava poco portata per attività di scrittura, si può ammirare il talento linguistico nella forma del raccontare storie).

Riguardo alle interazioni, gli autori riprendono, inoltre, la classificazione degli stili di gioco, elaborata da Bartle (2016). Tale distinzione prevede 4 tipi di giocatori:

- i **predatori** (che altrimenti potremmo definire i dominatori: per loro il gioco è un esercizio di potere sugli altri; giocare equivale, cioè, a vincere);
- i **conquistatori** (sono concentrati sul risultato; può capitare che vogliano giocare da soli);
- gli **esploratori** (più che il risultato, a loro importa indagare le possibilità che il gioco offre);
- i **facilitatori** (maggiormente focalizzati sulle relazioni).

È bene che il docente eviti l'insorgere di dinamiche di dominanza, e smussi, per quanto possibile, gli aspetti di competitività, per favorire, invece, gli atteggiamenti che favoriscono l'apprendimento: l'esplorazione e la socializzazione. Se la competitività è esasperata, a giocare sono soprattutto i più bravi, a scapito della partecipazione dei meno competenti, i quali vengono invece lasciati ai margini; e così, parallelamente, se è l'arrivismo a farla da padrone e non vi è un equo riconoscimento/rispetto di tutti i partecipanti, quelli più sensibili si ritirano dal gioco: dopotutto, perché prender parte a qualcosa di spiacevole?

In un'ottica generale, affinché un gioco funzioni (e non si riduca a un "giochino"), deve avere una struttura meditata. Un alunno che si impegna in un gioco, infatti, lo fa a patto che siano chiare le regole e abbia la percezione di un qualche giovamento; investe cioè tempo e sforzo (cognitivo e linguistico) se effettivamente viene messo alla prova, e non 'tanto per' (come può capitare in alcune attività riempitive di fine lezione).

Infine, è importante, gli autori sottolineano (p. 109), che ci siano dei momenti in cui si rifletta su quanto sperimentato; che ci sia, insomma, una sorta di "warm down". È un momento in cui si tirano le fila su cosa è emerso, su cosa si è imparato, su come si è vissuta l'attività e su come essa possa essere migliorata.

L'impresa in cui si avventurano Sperhake, Hoppe e Meirelles – illustrare potenzialità e sfide del ludico in ambito educativo – è, in estrema sintesi, ben riuscita. Nello spazio ridotto di un centinaio di pagine, il loro lavoro presenta con chiarezza le caratteristiche essenziali del gioco.

Il lettore/la lettrice sono comunque avvisati: se, come insegnante, egli o ella non è disposto/a a giocare o più semplicemente non trova piacere nel gioco, ogni buon proposito è destinato a fallire. "Prima ancora di essere un docente ludico", avvisano i tre (p. 113, nostra traduzione), "uno dev'essere una persona ludica".

Riferimenti bibliografici

ANTUNES, C., 1998, *Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências*, Vozes, Petrópolis.

BARTLE, R., 2016, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spade: Players Who Suit Muds* <
https://www.academia.edu/33374408/Hearts_Clubs_Diamonds_Spades_Players_Who_Suit_Muds>

ERICSSON, K. A.; PRIETULA, M. J.; COKELY, E. T., 2007, "The Making of an Expert", *Harvard Business Review*, 85, 7-8, 114-21.

HUIZINGA, J., 2001⁵, *Homo Ludens. O jogo come elemento da cultura*, Perspectiva, São Paulo.

LUCKESI, C., 2005, *Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: Uma proposta Pedagógica a partir da Biossíntese* <
http://luckesi002.blogspot.com/2020/09/07-educacao-ludicidade-e-prevencao-das_10.html>.