

Scacchiascuola.it

Il gioco come conquista culturale dell'umanità

di Uvencio Blanco Hernández



Il gioco è un fenomeno universale, presente in tutti gli esseri umani e, quindi, in tutte le culture e nell'espressione di tutti i bambini che crescono normalmente.

Alcuni autori concordano che il gioco, in tutta la sua ricca varietà, è una delle più grandi conquiste della specie umana, insieme al linguaggio, alla cultura e alla tecnologia.

I millenari Scacchi sono un gioco cognitivo, perché sviluppano principalmente le capacità di pensiero e di ragionamento.

Il gioco è precedente a qualsiasi cultura

Il termine gioco si riferisce a un'attività umana o a un'espressione culturale di carattere universale, il cui fine ultimo è il divertimento e il piacere derivante dalla sua pratica. Questa azione ha il suo proprio insieme di regole; e come attività essenziale, può continuare per tutta la vita.

Una delle sue caratteristiche è che il gioco va oltre il puro divertimento; è un'attività attrattiva, volontaria e spontanea; un modo in cui i bambini possono testare i loro limiti (cosa sono, cosa possono fare e quanto lontano possono andare), fare nuove esperienze e imparare su se stessi e sugli altri.

Da tempo immemorabile, il gioco è parte del comportamento e della cultura di ogni gruppo umano. I bambini di tutti i tempi e luoghi hanno giocato, da soli o in gruppo. Pertanto il gioco è un'attività naturale degli esseri umani, presente durante tutta la loro vita.

Possiamo quindi affermare che il gioco è un fenomeno universale, presente in tutti gli esseri umani e, pertanto, in tutte le culture e nell'espressione di tutti i bambini che crescono normalmente.

In relazione alla sua origine, Huizinga (1990) afferma che:

"... il gioco è preesistente a qualsiasi cultura, dobbiamo pertanto farlo risalire ai primi abitanti del pianeta Terra; inoltre, indica che c'è stato un fattore di competizione ludica più antico della cultura stessa che permea tutta la vita alla stregua di un fermento culturale, possiamo quindi dire che il gioco era parte integrante della civiltà nelle sue prime fasi. La civiltà nasce con il gioco e come gioco, per non separarsene mai più".

D'altra parte, Richerson e Boyd (2005), quando si riferiscono alla cultura, si esprimono nei seguenti termini:

"La cultura è costituita dall'insieme di idee, abilità, valori, credenze, lingue e atteggiamenti che possono essere acquisiti attraverso l'imitazione, l'insegnamento e altre forme di apprendimento sociale indiretto come, per esempio, la facilitazione sociale dell'attenzione verso certe azioni o oggetti. La cultura è un'informazione che si trasmette e che condiziona il comportamento che gli individui sviluppano".

Sulla base dei concetti emessi da questi famosi autori (Huizinga, Boyd e Richerson), c'è una relazione molto stretta tra questi due concetti: gioco e cultura. Infatti, Corsaro (1985), sottolinea che i giochi che facciamo creano un legame culturale comune che connette i bambini con le generazioni precedenti; ma crea anche un legame culturale tra i bambini stessi.

Il gioco può essere considerato una conquista dell'umanità?

Sì, alcuni autori sono d'accordo che il gioco, in tutta la sua ricca varietà, è una delle più grandi conquiste della specie umana, insieme al linguaggio, alla cultura e alla tecnologia. Senza il gioco, nessuna di queste altre conquiste sarebbe possibile.

Il gioco è così importante che è stato riconosciuto dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite (ONU, 1959) come un diritto fondamentale dei bambini. La Convenzione sui diritti dell'infanzia, come trattato internazionale, stabilisce una serie di diritti specifici per i bambini e gli adolescenti. Allo stesso modo, per il suo carattere vincolante, obbliga gli Stati parte a includere i suoi precetti nelle loro politiche nazionali.

Una degli aspetti più importanti da tenere a mente in relazione a questo risultato è il contributo del gioco allo sviluppo della personalità degli individui.

In generale, quando si parla di gioco, i bambini lo intendono come qualcosa di divertente; un'azione o attività che li fa divertire e stare bene con i loro compagni e amici. È probabilmente l'attività più

importante per lo sviluppo dei bambini, perché attraverso di essa mettono in relazione le conoscenze che hanno già acquisito con quelle nuove, formando così processi di apprendimento individuali.

I bambini imparano dalle relazioni con i coetanei, gli adulti di riferimento e il mondo che li circonda. Attraverso queste interazioni sperimentano una gamma completa dei loro sensi e sentimenti, come i loro corpi si muovono nello spazio e come la loro immaginazione può creare dei mondi alternativi di esistenza.

E i bambini traggono beneficio dalla loro partecipazione al gioco; in esso l'espressione creativa di pensieri, sentimenti ed emozioni, così come le richieste fisiche, interagiscono nel processo dinamico del gioco. In questo senso, il gioco coinvolge il bambino nella sua totalità.

Alcune ricerche sostengono l'idea che, nei primi anni di vita, il gioco, come mezzo educativo, è un elemento molto importante perché contribuisce molto allo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo e alla formazione della personalità. Attraverso il gioco, i bambini arricchiscono la loro mente, stimolano la loro immaginazione, creano situazioni e trovano soluzioni ad esse.

In relazione al gioco come attività sociale, ricercatori come Bateson (1972) concludono che i bambini imparano le linee guida necessarie per giocare con successo con gli altri, così come le regole necessarie per iniziare e fermare il gioco.

Il gioco è uno strumento di apprendimento molto importante, contribuendo allo sviluppo delle funzioni cognitive, sociali, emotive, psicomotorie e nel processo di formazione della personalità.

Il gioco può essere visto come un processo?

Sì, come processo di apprendimento. Il gioco è universale e attraverso il gioco, i bambini imparano e si evolvono continuamente, il che porta a individui sani e a tutto tondo attraverso il gioco. Ricercatori come Moore, Goltsman e Iacofano (1992), sottolineano che "opportunità di gioco di buona qualità hanno un impatto significativo sullo sviluppo del bambino".

Ci sono stati molti cambiamenti osservati nel gioco dei bambini negli ultimi sei decenni; cambiamenti nella forma, nel contenuto, nel luogo, ecc. Per esempio, nella maggior parte delle grandi città occidentali, il gioco è passato dall'essere quasi esclusivamente un'attività "all'aperto" a una che si svolge spesso al chiuso davanti a televisori, computer, tablet, telefoni e altri dispositivi.

Il gioco libero, tradizionalmente chiamato "gioco all'aperto", è il gioco in cui i bambini ripetono, adattano e affinano tutti i tipi di movimenti in varie combinazioni, coltivando così le loro abilità fisiche, lo sviluppo e la salute. Questi sono classificati in quattro categorie: giochi cognitivi, giochi sociali, giochi di sviluppo fisico e giochi di sviluppo emotivo.

Questa attività dei bambini è stata influenzata soprattutto dai processi di urbanizzazione che richiedono sempre più spazio per lo sviluppo immobiliare. Allo stesso modo, anche le scuole (dove si sviluppa il gioco al chiuso) sono colpite dalla riduzione dello spazio, e sono state più interessate allo sviluppare gli studi accademici, sacrificando il gioco libero.

Il gioco all'aperto è molto diverso da quello al chiuso; precisamente è derivato dall'uso dello spazio, dalla luce ambientale, dall'organizzazione dei gruppi, ecc. Per esempio, le abilità specifiche (motorie ed emotive) sviluppate durante il gioco all'aperto non possono essere pienamente espresse solo attraverso il gioco al chiuso.

I benefici principali del gioco all'aperto sono molteplici; per esempio, benefici cardiovascolari e muscoloscheletrici. Secondo Shepard (1997), questa attività fisica promuove un aumento del flusso di sangue al cervello, che contribuisce allo sviluppo cognitivo.

Allo stesso modo, la relazione tra il gioco all'aperto e la scuola è importante perché il gioco è parte integrante dell'educazione dei bambini perché promuove bambini fisicamente e psicologicamente sani. Come tali, avranno una migliore possibilità di diventare adulti sani; creando, a loro volta, una comunità sana.

Gli scacchi come modello di gioco cognitivo

I giochi cognitivi sono quelli che sviluppano principalmente le capacità di pensiero e di ragionamento. Questo include movimenti muscolari ripetitivi per esplorare l'ambiente; per esempio: giochi di esplorazione, giochi di simulazione, giochi di costruzione, ecc. In più, il gioco è uno stimolo per l'attenzione e la memoria; inoltre, origina e sviluppa l'immaginazione e la creatività.

Tra questi giochi ci sono gli scacchi, che, insieme a xiangqi, go, bridge, poker, fanno parte dei giochi o sport della mente, in quanto attività in cui lo sviluppo è prevalentemente associato a una strategia astratta.

Dal punto di vista delle regole di base per il suo sviluppo, gli scacchi sono un gioco sequenziale perché, per lo sviluppo di esso, i giocatori fanno mosse alternate; prima gioca il conduttore dei pezzi bianchi e poi quello dei pezzi neri; e così via, fino alla fine della partita; il cui risultato può essere: vittoria, sconfitta o patta. Come indicato nelle "Regole degli scacchi FIDE" (2018), il cui Articolo 1: Natura e obiettivi del gioco degli scacchi; al punto 1.1 dice: "Il gioco degli scacchi si gioca tra due avversari che muovono alternativamente i propri pezzi su una tavola quadrata, chiamata "scacchiera".

Il fatto che in questo gioco due avversari abbiano un set di pezzi e li muovano, cercando la resa dell'avversario, non lo rende un gioco di guerra. Comprendiamo cioè che il gioco degli scacchi è solo una metafora della guerra, ovvero la simulazione di una battaglia in cui due intelligenze si confrontano, due visioni diverse, con i loro principi e strategie su come sconfiggere l'altra su un terreno in cui le condizioni iniziali sono identiche per ciascuno dei contendenti.

Fonti:

Bateson, G. (1972). Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre, Buenos Aires: Lolhé-Lumen [1998].

Blanco, U. (2020). Ajedrez, ciencia cognitiva y educación (s/p)/

Corsaro, William A. (1985). Friendship and Peer Culture in the Early Years. English edition. https://www.researchgate.net/publication/272927507_Friendship_and_Peer_Culture_in_the_Early_Years

Fédération Internationale des Échecs (2018). "Laws of Chess"

Moore, R., Goltsman, S. y Iacofano, D. (1992). Play for All Guidelines: Planning, Designing and Management of Outdoor Play Settings for All Children 2nd Edition

Richerson, P. & Boyd, R. (2005). Not By Genes Alone: How Culture Transformed Human Evolution

Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Alianza Ed.

UNICEF (2011). Derechos fundamentales del Niño.

<https://www.unicef.org/lac/historias/10-derechos-fundamentales-de-los-ni%C3%B1os-por-quinio>