



4

Ottobre 2025

**Editorial: Play, learning and training in educational services for 0-6 year olds:
pedagogical crossovers between analogue and digital**

**Editoriale: Gioco, apprendimento e formazione nei servizi educativi 0-6:
attraversamenti pedagogici tra analogico e digitale**

Gianluca Amatori¹, Maria Buccolo¹, Marlene Oliveira dos Santos²

¹ *Università Europea di Roma*

² *Universidade Federal da Bahia-Brasil*

gianluca.amatori@unier.it
maria.buccolo@unier.it
marlene.santos@ufba.br

Doi: https://doi.org/10.14668/QTimes_17401

ABSTRACT

Early childhood education has always experienced a creative tension between tradition and innovation, between the deep roots of a pedagogy attentive to body language, imagination and relationships, and the challenges posed by a rapidly changing society that increasingly hybridises spaces, times and tools of experience. In this complex landscape, the decision to dedicate issue 4 of

QTimes webmagazine - Anno XVII - n. 4, 2025

Anicia Editore

www.qtimes.it

ISSN 2038-3282

VII

QTimes – Journal of Education, Technology and Social Studies in 2025 to the theme “Play, learning and training: perspectives between analogue and digital in educational services for 0-6 year olds” stems from the awareness that play today provides a privileged lens through which to understand the changes taking place and, at the same time, to critically question the future directions of educational professionalism. The contributions collected in this issue of the Journal testify, on the one hand, to the vitality of research on play in early childhood education services; on the other hand, they show how play is becoming a terrain through which to read the pedagogical tensions of the present: the relationship between analogue and digital, the question of inclusion, the professionalisation of educators, the value of documentation and observation, and the design of meaningful learning environments.

Keywords: play, learning, training in educational services for 0-6 year olds, analogue and digital.

RIASSUNTO

L'educazione dell'infanzia vive da sempre una tensione creativa tra tradizione e innovazione, tra le radici profonde di una pedagogia attenta ai linguaggi del corpo, dell'immaginazione e della relazione, e le sfide poste da una società che muta rapidamente e che, sempre più, ibrida spazi, tempi e strumenti dell'esperienza. In questo panorama complesso, la scelta di dedicare il numero 4 del 2025 di QTimes – Journal of Education, Technology and Social Studies al tema “Gioco, apprendimento e formazione: prospettive tra analogico e digitale nei servizi educativi 0-6” nasce dalla consapevolezza che il gioco costituisca oggi una lente privilegiata per comprendere i cambiamenti in atto e, allo stesso tempo, per interrogare criticamente le direzioni future della professionalità educativa. I contributi raccolti in questo numero del Journal testimoniano da un lato la vitalità della ricerca sul gioco nei servizi educativi per l'infanzia; dall'altro, mostrano come il gioco stia diventando un terreno attraverso cui leggere le tensioni pedagogiche del presente: il rapporto tra analogico e digitale, la questione dell'inclusione, la professionalizzazione degli educatori, il valore della documentazione e dell'osservazione, la progettazione di ambienti di apprendimento significativi.

Parole chiave: gioco, apprendimento, formazione nei servizi educativi 0-6, analogico e digitale.

L'educazione dell'infanzia vive da sempre una tensione creativa tra tradizione e innovazione, tra le radici profonde di una pedagogia attenta ai linguaggi del corpo, dell'immaginazione e della relazione, e le sfide poste da una società che muta rapidamente e che, sempre più, ibrida spazi, tempi e strumenti dell'esperienza. In questo panorama complesso, la scelta di dedicare il numero 4 del 2025 di *QTimes – Journal of Education, Technology and Social Studies* al tema “Gioco, apprendimento e formazione:

prospettive tra analogico e digitale nei servizi educativi 0-6” nasce dalla consapevolezza che il gioco costituisca oggi una lente privilegiata per comprendere i cambiamenti in atto e, allo stesso tempo, per interrogare criticamente le direzioni future della professionalità educativa.

Il gioco accompagna la storia dell’infanzia e della pedagogia molto prima che la pedagogia diventasse scienza sistematica. È un concetto che attraversa saperi, epoche, culture: basti pensare alla dimensione antropologica del ludico, così come emerge in prospettive classiche quali quelle di Huizinga (2002) e Caillois (2000), per cui il gioco non è soltanto un’attività umana ma un dispositivo fondativo della cultura stessa, un gesto originario in grado di generare regole, ruoli, finzioni e comunità. Le intuizioni psicoanalitiche di Winnicott (1996; 2015; 2020) hanno poi mostrato come il gioco abiti lo spazio potenziale tra realtà interna ed esterna, diventando luogo di trasformazione psichica, creatività e sicurezza emotiva. Le prospettive socio-costruttiviste di Bruner (2005) e Vygotskij (2007), infine, hanno collocato il gioco nella trama dei processi di apprendimento e sviluppo, mettendo in risalto la sua natura relazionale, simbolica e culturale.

In questa lunga genealogia del pensiero educativo, il gioco è sempre rimasto centrale, ma il contesto contemporaneo ne rinnova profondamente il senso. Oggi la questione non è solo comprendere che cos’è il gioco, ma come si configuri nei servizi 0-6 in un’epoca caratterizzata dalla transizione digitale, dalla pluralità di codici comunicativi, dall’aumento della complessità socioculturale, dall’emergere di nuovi bisogni educativi e dalla necessità di formare professionisti capaci di agire con competenza entro scenari in trasformazione.

I contributi raccolti in questo numero del Journal si collocano proprio in questo crocevia. Da un lato, testimoniano la vitalità della ricerca sul gioco nei servizi educativi per l’infanzia; dall’altro, mostrano come il gioco stia diventando un terreno attraverso cui leggere le tensioni pedagogiche del presente: il rapporto tra analogico e digitale, la questione dell’inclusione, la professionalizzazione degli educatori, il valore della documentazione e dell’osservazione, la progettazione di ambienti di apprendimento significativi.

In primo luogo, è interessante osservare come il dibattito contemporaneo si stia progressivamente allontanando da visioni dicotomiche, che contrappongono gioco “classico” e gioco digitale in modo rigido. La ricerca più recente ci invita a considerare il gioco come una costellazione di pratiche che si compongono e ricompongono a seconda dei contesti, degli strumenti, delle interazioni e delle culture in cui sono immerse. La domanda, quindi, non è più “analogico o digitale?”, ma “in che modo le esperienze ludiche - corporee, simboliche, esplorative, narrative, digitali - possono integrarsi per sostenere uno sviluppo armonico e inclusivo?”.

Questa prospettiva è particolarmente rilevante nella fascia 0-6, in cui il corpo, la manipolazione, la relazione con gli oggetti e la co-costruzione sociale dell’esperienza mantengono una centralità imprescindibile. Il digitale, in questi anni, ha iniziato ad assumere forme nuove, spesso più “leggere”, talvolta meno invasive: pensiamo ai dispositivi multisensoriali, alle tecnologie tangibili, alle interfacce che combinano movimento, suono e tocco. Non si tratta di sostituire il gioco corporeo, ma di ampliare le possibilità espressive dei bambini, purché tali strumenti vengano introdotti con competenza pedagogica e con un forte ancoraggio al principio per cui il gioco è, prima di tutto, un linguaggio dell’infanzia.

Al tempo stesso, il digitale introduce interrogativi che non possono essere elusi: quali soglie di esposizione sono sostenibili nei primi anni di vita? Quali rischi per l’attenzione, la regolazione emotiva, la creatività spontanea? Quali responsabilità ricadono sulla formazione iniziale e in servizio

degli educatori? La cornice proposta dalla call invita a guardare al digitale non come a un semplice “mezzo”, ma come a un ambiente culturale che modella modi di pensare, di percepire, di stare con gli altri. Ciò richiede un pensiero pedagogico capace di leggere queste trasformazioni senza cedere né a entusiasmi ingenui né a rifiuti aprioristici.

La formazione dei professionisti rappresenta, in questo quadro, un elemento decisivo. Il gioco, come mostrano gli studi più autorevoli, non accade mai “da solo”: ha bisogno di adulti competenti, capaci di costruire contesti intenzionali, di osservare con rigore, di documentare processi, di modulare tempi e spazi in funzione delle esigenze di ogni bambino. La professionalità educativa nel campo del gioco non è un sapere spontaneo: è un sapere specialistico, che si nutre di teoria, pratica riflessiva, conoscenza dei bisogni evolutivi, consapevolezza dei rischi e delle potenzialità dei diversi linguaggi mediali.

Un ulteriore elemento che attraversa i contributi di questo numero è la relazione tra gioco e inclusione. Il gioco può essere uno straordinario dispositivo inclusivo, perché lascia spazio alla diversità dei ritmi, delle capacità, delle modalità comunicative. Attraverso il gioco simbolico, corporeo, narrativo e digitale, i bambini possono entrare in relazione in modi non gerarchici, esprimere sé stessi, sperimentare ruoli, costruire significati condivisi. Allo stesso tempo, l’inclusione richiede un’attenzione particolare ai materiali, agli spazi, alle tecnologie assistive, alle strategie di osservazione e valutazione: non tutti i giochi sono inclusivi in sé, ma possono diventarlo attraverso scelte progettuali consapevoli.

Le esperienze documentate nelle ricerche presentate toccano anche un tema cruciale: quello della continuità tra formazione universitaria, tirocinio e pratica professionale. Nei percorsi di laurea dedicati ai servizi 0-6, il gioco occupa spesso un posto centrale, ma non sempre esiste una piena coerenza tra ciò che viene studiato nelle aule accademiche e ciò che gli studenti incontrano nei servizi. Diversi contributi di questo numero mostrano come sia necessario ripensare la progettazione ludica all’interno dei curricula universitari, integrando laboratori pratici, dispositivi riflessivi, esperienze di co-progettazione con le équipe educative.

Si tratta di un investimento culturale: formare professionisti del gioco significa coltivare una pedagogia dell’infanzia capace di riconoscere la complessità del ludico e di abitarla con consapevolezza. La presenza sempre più diffusa di laboratori, workshop, esperienze di tirocinio orientati al gioco come pratica educativa testimonia un cambiamento di prospettiva: il gioco non è più considerato semplicemente come un ambito di competenza, ma come un paradigma pedagogico attraverso cui leggere le dinamiche evolutive, comunicative e relazionali dei bambini.

Infine, un aspetto che questo numero mette in evidenza riguarda la funzione della ricerca: analisi empiriche, studi di caso, rassegne e modelli teorici non solo arricchiscono il dibattito, ma consentono di costruire criteri condivisi per la progettazione, la documentazione e la valutazione del gioco nei servizi educativi. Il gioco, per la sua natura fluida e multidimensionale, rischia spesso di sfuggire a osservazioni rigorose; al contrario, la ricerca mostra come sia possibile implementare strumenti e metodologie capaci di coglierne la complessità senza ridurla.

L’insieme dei contributi presentati in questo numero testimonia un campo di studi in pieno fermento, nel quale teoria e pratica, ricerca e intervento, innovazione e tradizione dialogano in modo fecondo. Il gioco, in questa prospettiva, appare come una chiave interpretativa per ripensare i servizi 0-6 alla luce delle sfide del nostro tempo: la transizione digitale, le trasformazioni socioculturali, i nuovi

bisogni educativi, la necessità di qualificare e integrare i percorsi di formazione degli educatori e degli insegnanti.

L'auspicio è che questo numero di *QTimes* possa contribuire non solo a consolidare il dibattito scientifico sul gioco nella prima infanzia, quanto più a orientare pratiche educative e scelte formative nei servizi 0-6, offrendo alle comunità professionali strumenti, visioni e scenari per valorizzare il gioco come diritto, linguaggio, esperienza e sapere professionale.

Il gioco, oggi più che mai, è un territorio di possibilità: un ponte tra passato e futuro, tra corporeità e tecnologia, tra tradizione pedagogica e innovazione sociale. Custodirlo e reinventarlo è una responsabilità comune, che chiama il mondo della ricerca, della formazione e della pratica educativa a un dialogo continuo, rigoroso e creativo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI:

- Bruner, J. (2005). *Il conoscere. Saggi per la mano sinistra*. Roma: Armando Editore.
Caillois, R. (2000). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Milano: Einaudi.
Vygotskij, L.S. (2007). *Pensiero e linguaggio*. Firenze: Giunti.
Winnicott, D.W. (1996). *I bambini e le loro madri*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
Winnicott, D.W. (2015). *Sviluppo affettivo e ambiente*. Roma: Armando Editore.
Winnicott, D.W. (2020). *Gioco e realtà*. Roma: Armando Editore.

Copyright (©) Gianluca Amatori, Maria Buccolo, Marlene Oliveira dos Santos



This work is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

How to cite this paper: Amatori, G., Buccolo, M., Oliveira dos Santos, M. (2025). Editoriale: Gioco, apprendimento e formazione nei servizi educativi 0-6: attraversamenti pedagogici tra analogico e digitale [Editorial: Play, learning and training in educational services for 0-6 year olds: pedagogical crossovers between analogue and digital]. *QTimes webmagazine*, anno XVII, n. 4, VII-XI.

Doi: https://doi.org/10.14668/QTimes_17401