

Prefață
V. Jocul ca metaforă. Peatra a didacticii a jocurilor (HORATIU CATALANO)	...	12
I.1. Atributele definitorii a jocurilor	...	
În literatură de învățat	...	15
I.2. Transferul dreptului și jocul	...	27
I.3. Pantru	...	39
Bibliografie	...	41
II. Jocurile tradiționale (ION ALBULESCU)	...	43
II.1. Definiri	...	43
II.2. Clasificare	...	45
II.3. Organizare	...	47
II.4. Materiale utile în jocurile tradiționale	...	49
Bibliografie	...	51
III. Jocurile de standarde a gândirii, a imaginatiei (EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ, S.A.)	...	53
Horatiu CATALANO, Redacția BRĂNĂSTORU h.pisces@officelis.com	...	57
III.1. Jocuri de creare	...	57
III.1.1. Definiție și caracteristici	...	57
III.1.2. Programare	...	59
III.1.3. Întâlniri cu programarea	...	61
III.1.4. Modalități de realizare	...	62
III.2. Jocuri de reprezentare	...	63
III.2.1. Definiție și caracteristici	...	63
III.2.2. Tipuri de jocuri de reprezentare	...	64
III.2.3. Regulație	...	65
III.2.4. Planul de lucru	...	66
III.3. Jocuri de rol și dramatizare	...	67
III.3.1. Definiție și caracteristici	...	67
III.3.2. Obiectivele și metodele jocurilor de rol și dramatizare	...	68
III.4. Dramatizare	...	69
III.4.1. Definiție și caracteristici	...	69
III.4.2. Pregătirea jocurilor de rol și dramatizare	...	70
III.4.3. Jocuri de rol și dramatizare	...	70



Prefață	8
I. Jocul ca metaforă. Pentru o didactică a jocurilor (Adina GLAVA)	12
I.1. Atributele definiitorii ale jocului – modele și explicații existente în literatura de specialitate.....	15
I.2. Transferul de semnificații în cadrul jocului ca metaforă.....	17
I.3. Pentru o didactică a jocurilor	19
Bibliografie	21
II. Jocurile tradiționale (Daniela RĂILEANU, Cristina CATALANO)	23
II.1. Delimitări terminologice.....	23
II.2. Clasificarea jocurilor tradiționale	25
II.3. Organizarea și desfășurarea jocurilor tradiționale. Semnificații și exemplificări	30
II.4. Materiale utilizate în jocurile tradiționale.....	34
Bibliografie	35
III. Jocurile de stimulare a gândirii, a imaginației și a creativității (Horiaș CATALANO, Rodica BRĂNIȘTEANU)	37
III.1. Jocurile de creație	37
III.1.1. Definiții și caracteristici	37
III.1.2. Pregătirea, organizarea și amenajarea spațiului	39
III.1.3. Îndrumarea și desfășurarea jocului	40
III.1.4. Modalitățile de evaluare și apreciere	42
III.2. Jocurile de rol	43
III.2.1. Definiții și caracteristici	43
III.2.2. Tipuri ale jocului de rol	44
III.2.3. Etapele metodice ale jocului de rol	45
III.2.4. Plurivalența jocului de rol	46
III.3. Jocurile-dramatizare	47
III.3.1. Definiții și caracteristici	47
III.3.2. Obiectivele și metodica jocului-dramatizare	48
III.4. Dramatizările	49
III.4.1. Definiții și caracteristici	49
III.4.2. Pregătirea și organizarea dramatizării	50
III.4.3. Îndrumarea dramatizării	50

III.5. Jocurile de construcție (Gabriela PINTICAN)	52
III.5.1. Definiții și caracteristici	52
III.5.2. Tipologia jocurilor de construcție	53
III.5.3. Pregătirea, organizarea, amenajarea spațiului și repartizarea copiilor în cadrul jocurilor de construcție	55
III.5.4. Îndrumarea jocurilor de construcție	56
III.5.5. Desfășurarea jocului de construcție	56
III.5.6. Modalitățile de evaluare și apreciere	58
Bibliografie	58
III.6. Jocurile simbolice (Veronica SUCIU)	60
III.6.1. Definiții și caracteristici	60
III.6.2. Funcțiile jocului simbolic	62
III.6.3. Dimensiunile jocului simbolic	65
III.6.4. Tipologia jocurilor simbolice	67
III.6.5. Pregătirea, organizarea, amenajarea spațiului și repartizarea copiilor	68
III.6.6. Îndrumarea și desfășurarea jocurilor simbolice	70
III.6.7. Materialele didactice necesare	71
III.6.8. Modalitățile de evaluare și apreciere	72
III.6.9. Exemplificări	72
Bibliografie	73
IV. Jocurile de stimulare a psihomotricității	75
IV.1. Jocurile de mișcare (Carmen MUSCARI-SALVAN)	75
IV.1.1. Definiții și caracteristici	75
IV.1.2. Tipologia jocurilor de mișcare. Exemplificări	76
IV.1.3. Metodica alegерii, organizării, desfășurării și conducerii jocurilor de mișcare	83
IV.1.4. Stabilirea responsabilitelor, a căpitanilor de echipă	85
IV.1.5. Începerea, desfășurarea și încheierea jocului de mișcare	86
IV.1.6. Materialele didactice necesare	86
IV.1.7. Recomandări metodice. Modalități de evaluare și apreciere	87
Bibliografie	87
IV.2. Jocurile sportive (Valentina SOUCA)	88
IV.2.1. Definiții și caracteristici	88
IV.2.2. Pregătirea, organizarea, amenajarea spațiului și repartizarea copiilor	91
IV.2.3. Exemple de jocuri sportive	92
Bibliografie	93

IV.3. Jocurile cu caracter distractiv (Daniela-Mihaela FLORESCU,	
<i>Daniela RĂILEANU)</i>	93
<i>IV.3.1. Definiții și caracteristici</i>	93
<i>IV.3.2. Tipologia jocurilor distractive</i>	94
<i>IV.3.3. Pregătirea, organizarea, amenajarea spațiului și repartizarea copiilor</i>	97
<i>IV.3.4. Materialele didactice necesare</i>	100
<i>IV.3.5. Modalitățile de evaluare și apreciere</i>	100
<i>IV.3.6. Valoarea educativă a jocului distractiv</i>	101
<i>Bibliografie.....</i>	102
V. Jocurile de stimulare cognitivă	104
V.1. Jocurile educaționale digitale	
<i>(Ion ALBULESCU, Gabriela Ileana CRIŞAN).....</i>	104
<i>V.1.1. Definiții și caracteristici</i>	104
<i>V.1.2. Tipologie</i>	107
<i>V.1.3. Jocuri educaționale digitale create de copii</i>	108
<i>V.1.4. Avantaje și limite ale jocurilor educaționale digitale</i>	110
<i>V.1.5. Recomandări metodice de utilizare a jocurilor electronice/digitale cu conținut educativ</i>	112
<i>V.1.6. Exemple de bune practici</i>	113
<i>Bibliografie.....</i>	114
V.2. Jocurile senzoriale (Delia MUSTE)	115
<i>V.2.1. Categorizare</i>	115
<i>V.2.2. Beneficii ale utilizării jocului senzorial</i>	118
<i>V.2.3. Tipuri de jocuri senzoriale</i>	119
<i>V.2.4. Recomandări metodice</i>	121
<i>Bibliografie.....</i>	121
V.3. Jocurile-exercițiu (Delia MUSTE)	122
<i>V.3.1. Specificul jocului-exercițiu</i>	122
<i>V.3.2. Avantaje ale utilizării jocului-exercițiu</i>	123
<i>V.3.3. Tipologia jocurilor-exercițiu</i>	124
<i>V.3.4. Recomandări metodice</i>	125
<i>Bibliografie.....</i>	125
V.4. Jocurile logico-matematice (Viorica PREDA, Rodica BRĂNIȘTEANU) ..	125
<i>V.4.1. Definiții și caracteristici</i>	125
<i>V.4.2. Tipologia jocurilor logico-matematice</i>	127
<i>V.4.3. Îndrumarea și desfășurarea jocurilor logico-matematice</i>	128
<i>V.4.4. Materialele didactice necesare</i>	129
<i>V.4.5. Exemple de jocuri logico-matematice</i>	130
<i>Bibliografie.....</i>	130

V.5. Jocurile de limbaj (Crina CLAPOU)	131
V.5.1. Definiție și caracterizare	131
V.5.2. Jocurile cu degetele	132
V.5.3. Jocurile de memorie	132
V.5.4. Jocurile de ascultare	132
V.5.5. Jocurile-ghicitori	133
V.5.6. Exerciții aplicative	133
Bibliografie	136
VI. Jocurile de stimulare a abilităților socio-emotionale.	137
VI.1. Jocurile de cooperare (Constantina CATALANO)	137
VI.1.1. Definiție și caracteristici	137
VI.1.2. Delimitări conceptuale - colaborare, cooperare, competiție...	138
VI.1.3. Relevanța jocurilor de cooperare în activitatea cu copiii	140
VI.1.4. Exemple de jocuri de cooperare	142
Bibliografie	144
VI.2. Jocul liber (Horațiu CATALANO)	145
VI.2.1. Definiții și caracteristici	145
VI.2.2. Pregătirea, organizarea și amenajarea spațiului de joc	150
VI.2.3. Rolul cadrului didactic în desfășurarea jocului liber	154
VI.2.4. Apel la acțiune prin modalități de promovare a jocului liber în educația timpurie	155
Bibliografie	156
VI.3. Jocurile de masă (Eugenia Floare IGNAT)	157
VI.3.1. Definiții și caracteristici	157
VI.3.2. Tipologia jocurilor de masă	159
VI.3.3. Pregătirea, organizarea, amenajarea spațiului și repartizarea copiilor în cadrul jocului de masă	161
VI.3.4. Îndrumarea jocurilor de masă	162
VI.3.5. Materialele didactice necesare	163
VI.3.6. Modalitățile de evaluare și apreciere	165
VI.3.7. Exerciții aplicative	165
Bibliografie	166
VI.4. Jocurile de imitație (Daniela VRANĂU)	166
VI.4.1. Definiții și caracteristici	166
VI.4.2. Tipologie	167
VI.4.3. Mima	168
VI.4.4. Exerciții aplicative	169
VI.4.4.1. Jocuri socio-emotionale	169
VI.4.4.2. Jocuri pentru stimularea inteligenței	170
Bibliografie	174

VI.5. Jocurile muzicale (Daniela RĂILEANU).....	174
VI.5.1. Definiții și caracteristici	174
VI.5.2. Clasificarea jocului muzical	176
VI.5.3. Pregătirea, organizarea, îndrumarea și desfășurarea jocului muzical	178
VI.5.4. Jocuri muzicale pentru dezvoltarea simțului ritmic	179
VI.5.5. Jocuri muzicale pentru dezvoltarea simțului melodic	181
VI.5.6. Jocul cu cântec	183
VI.5.7. Materialele didactice necesare	185
VI.5.8. Modalitățile de evaluare și apreciere	186
Bibliografie.....	187

VII. Particularități ale jocului în contextul dizabilității. Abordări, modele și bune practici (Andrea HATHAZI)	188
VII.1. Participare și joc în contextul dizabilității	188
VII.2. Modele explicative ale jocului.....	189
VII.3. Utilizarea jocului în procesul de evaluare	193
VII.4. Jocul și dezvoltarea abilităților de limbaj și comunicare.....	194
VII.5. Jocul și dezvoltarea abilităților socio-emotionale.....	195
VII.6. Dezvoltarea jocului simbolic în dizabilitatea intelectuală	197
VII.7. Jocul în contextul terapiei ocupaționale pentru copii cu dizabilități	200
VII.8. Concluzii.....	202
Bibliografie	202

Copilul râde: Înțelepciunea și iubirea mea e jocul – versul atât de cunoscut al poetului Lucian Blaga redă esența copilăriei ca vîrstă absolută a jocului, o vîrstă la care cunoașterea și măsura stăpânirii realității sunt acumulate și redate prin joc, în care relațiile sunt mediate de înclinația copiilor spre ludic, în care orice activitate inițiată integrează elemente și modalități de expresie ludice. Jocul, cu formele sale diverse, reprezintă manifestarea predilectă și cea mai expresivă a copilăriei. Literatura de specialitate a ultimilor ani aduce dovezi de cercetare din ce în ce mai consistente despre beneficiile jocului în planul antrenării timpurii a funcțiilor cognitive și metacognitive (Zosh, Hopkins, Jensen, Liu, Neale, Hirsh – Pasek, Solis & Whitebread, 2017), a motivației pentru acțiunea sistematică și a atitudinilor favorabile învățării, precum perseverența, a abilităților de comunicare și relaționare socială (Gauntlett, Ackermann, Whitebread, Wolberg & Weckstrom, 2011), a autonomiei și autoeficacității, a dezvoltării integrale (Anghelușcă, 2015, Nell & Drew, 2016). În practica educațională, simpla anunțare a unei activități noi ca drept o activitate de joc, poate garanta implicarea, interesul și participarea necondiționată a copiilor (Anghelușcă, 2015). În același plan, jocul este asociat cu bucuria de a învăța, deoarece jocul oferă cadrul favorabil angajării reale, al focalizării și al activării mentale (Fartușnic, coord., 2013).

Achizițiile enumerate mai sus sunt pe cât de dezirabile, pe atât de greu de obținut. La aceste vîrste de creștere jocul reprezintă cadrul cel mai potrivit pentru cultivarea lor.

Studiile recente despre percepția elevilor asupra școlii și a profesorilor evidențiază faptul că elevii tend să evoce jocul ca instrument educațional care ar putea spori atraktivitatea lecțiilor și care, din păcate, nu este prezent foarte frecvent în repertoriul profesorilor. (Nedelcu & Ciolan, coord., 2010; Cuciureanu, coord., 2014). Jocul ca activitate școlară este percepță drept o modalitate de prevenire și diminuare a abandonului școlar (Fartușnic coord., 2012). Prezența jocului ca mijloc de învățare este considerată în raportul privind Stadiul implementării strategiei de educație timpurie și analiza practicilor promițătoare în educația timpurie din România drept un indicator al progresului realizat la acest nivel educațional. (Nedelcu, Ulrich, 2015). Crearea de oportunități de participare la activitățile de joc este apreciată de Comisia Europeană drept una dintre modalitățile de intervenție favorabile protecției copilului și dezvoltării abilităților noncognitive ale adolescenților (Balica, Benga, Caragea, David – Crisbășanu, Goia, Horga & Iftode, 2016).

¹Conferențiar universitar doctor, Departamentul de Științe ale Educației, Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca.

Desigur, studiile menționate mai sus se referă la forme, tipuri și contexte de joc variate. Ca vizuire și ca sistem acțional, *jocul este o metaforă*. Metafora reprezintă un mijloc lingvistic de construire a unor semnificații noi cu privire la un obiect, prin analogia și transferul către acesta a unor caracteristici specifice unui alt obiect. Metafora valorifică funcția cognitivă și creativă a producerii de imagini și înțelesuri noi și, conform înțelegерii pertinente a lui Haggis (2004, apud Mouraz, Vale Pereira & Monteiro, 2013), are forța să modeleze gândirea cu privire la realitatea descrisă metaforic și să influențeze natura și scopul acțiunilor asociate acestei realități.

Jocul are o putere explicativă mare pentru o varietate de domenii de acțiune și planuri ale existenței, fapt pentru care lucrări recente îl teoreteizează drept una dintre cele mai importante paradigmă universale (Marcus, 2011). Metafora jocului ca explicare a realității a fost conturată prin evidențierea trăsăturilor ludice în diferite domenii ale științei și artei și într-o varietate de manifestări umane (a se vedea lucrarea lui Huizinga care a evidențiat prezența ludicului în domeniul competiției și conflictului, al justiției, al poeziei etc.). Propunem în continuare o valorificare a metaforei jocului în domeniul preocupărilor de formare de tip educațional.

În cadrul metaforei educaționale a jocului, transferul de semnificații este bilateral. În termenii teoriei metaforelor, jocul poate fi valorificat ca punct central al metaforei pentru acțiuni educaționale precum învățarea, relaționarea cu scop formativ, comunicarea copil-copil și adult-copil, situație în care se pot delimita metafore precum învățare ludică, relaționare ludică, comunicare ludică. Pe de altă parte, jocul poate deveni cadrul de transfer al unor principii pentru surse metaforice precum învățarea, relaționarea sau comunicarea. Această perspectivă poate oferi relații metaforice de tipul: jocul este învățare, jocul este relaționare, jocul este comunicare.

La vârstele de creștere, jocul ia forme deosebit de variate, de la manipularea de obiecte la jocul structurat, cu reguli și conținut predeterminat. Indiferent de aspectul pe care îl are, prin formele sale esențiale de manifestare, jocul reprezintă un *model de acțiune* purtător de caracteristici valoroase care pot fi transferate în vederea înțelegерii și a promovării învățării autentice, al relaționării semnificative, al dezvoltării integrale la vârstă copilăriei. Aceste trăsături și componente definitorii ale jocului pot fi incluse în cadrul diferitelor tipuri de interacțiuni cu copiii, în grădiniță, școală și în afara sistemului de învățământ, în vederea potențării caracterului ludic al activităților, al mediului și al relațiilor.

Rigorile curriculare, standardele înalte de învățare, așteptările societale și vizionea educațională nu ne permit întotdeauna utilizarea exclusivă a diferitelor tipuri de joc ca instrumente pentru interacțiunea cu copiii și pentru susținerea învățării și dezvoltării acestora. Intervin în plus ca factori perturbatori, concepții nefavorabile jocului, împărtășite în diferite contexte sociale și chiar educaționale. De fapt, utilizarea exclusivă a jocului nu este dezirabilă. Propunem însă adoptarea în familie și în instituțiile educaționale a principiului utilizării jocului ca metaforă, ceea ce presupune în esență saturarea cu elemente ludice a contextelor educaționale, familiale și

sociale în care copilul se manifestă și se dezvoltă. Această abordare are potențialul să conduce la o evoluție armonioasă, adecvată și coerentă a copilului, prin transferul și valorificarea unora dintre beneficiile comportamentului ludic.

Vom dezvolta în continuare **jocul ca formulă-metaphoră** pentru susținerea dezvoltării și învățării la vârstele de creștere.

Principiul jocului ca metaforă sau principiul investirii cu trăsăturile definitoare ale jocului a diferitelor acțiuni și interacțiuni, în care sunt implicați copiii de diverse vârste, asigură potențarea caracterului formativ al acestor activități. Premisele care justifică relevanța acestei idei sunt, în primul rând, de natură antropologică. Aceste premise se referă la înclinația copiilor pentru joc. Specia umană a evoluat spre capacitatea de a utiliza jocul și starea ludică drept instrumente pentru cunoașterea și stăpânirea realității. Copiii se nasc cu dispoziția intrinsecă de a explora, de a manipula, de a experimenta realitatea. Curiozitatea și spiritul investigativ reprezintă mobiluri pentru implicarea copilului în descoperirea, exersarea și înțelegerea lumii exterioare și interioare la vârstele mici, iar joaca și starea ludică reprezintă cadre favorabile manifestării depline a acestor înclinații. Joaca se desfășoară într-un cadru sigur, în care variabilele mediului fizic sunt în mare măsură controlate (adesea de către adulții), un cadru care impune anumite reguli și limite de comportament (uneori acestea sunt autoimpuse, pentru ca jocul să funcționeze), un mediu în care repetarea acțiunilor este posibilă și un spațiu care permite manifestarea și eliberarea emoțiilor și a energiei acumulate și, în același timp, un ansamblu de factori care odată manipulați și prelucrați, îi oferă copilului satisfacția unor trăiri cognitive, emoționale, fizice și sociale surprinzătoare, revelatorii, inedite și atractive. Jocul îmbină trăsături motivante pentru menținerea celui care se joacă în situația de joc, pentru capacitatea și orientarea sa către o serie de abilități și atitudini importante în desfășurarea activităților ulterioare, de tip non-ludic, caracteristici favorabile manifestării creative, evoluției și dezvoltării multidimensionale a copilului.

O altă serie de premise ale abordării jocului ca metaforă vin din spațiul educațional și se referă la tradiția învățării școlare prin joc. Literatura pedagogică românească recunoaște pe deplin valențele formative ale jocului și propune jocul sub diferite forme, ca mediu și metodă educațională clasică. Mai mult, pe fondul promovării învățării activizante, jocul didactic este astăzi evidențiat drept una dintre soluțiile cu adevărat eficiente pentru motivarea studiului și pentru asigurarea participării reale a elevului la propria formare. Riscul, manifest deja în unele medii și la anumite niveluri educaționale, este acela de utilizare excesivă a jocului ca etichetă pentru situații de învățare care ilustrează mai degrabă trăsăturile unor activități non-ludice: situații de învățare în care cadrul didactic se implică direct, constant și directiv, descurajând, uneori fără voie, starea ludică a participanților, cadre de acțiune în care există puțină libertate de decizie și manifestare pentru copii, scenarii puternic orientate spre obținerea unor rezultate, în care procesul de explorare este unic pentru toți participanții și mai puțin important. Întâlnim în practică dificultăți de delimitare a activităților didactice de joc de alte

inițiative educaționale de natură non-ludică, prezentate totuși ca activități de joc. Nu întotdeauna învățarea școlară poate lua forma jocului. În numeroase situații, în funcție de prioritățile educaționale, sunt necesare rigoarea, ancorarea în realitate, relaționarea serioasă și exactă specifică studiului sistematic. Totuși, provocarea, reclamată de specificul învățării autentice la vârstele mici, mai ales, precum și de rezultatele unor studii privind viziunea elevilor referitoare la învățarea relevantă, este aceea de a transfera în situațiile de învățare cât mai multe din trăsăturile jocului și ale învățării ludice. Prințipiu pe care îl afirmăm aici, al jocului ca metaforă, susține această provocare.

I.1. Atributele definitorii ale jocului – modele și explicații existente în literatura de specialitate

Care sunt caracteristicile definitorii ale jocului care pot fi avute în vedere cu potențialul lor formativ și care pot fi transferate sau valorificate în doze variate în toate situațiile de interacțiune în scopul învățării și formării la vârstele de creștere? În efortul de a înțelege natura jocului ca preocupare fundamentală a ființei umane, diferiți teoreticieni ai activității ludice au identificat seturi de trăsături esențiale ale jocului, caracteristici care asigură specificitatea acestor activități și disting jocul de activitățile non-ludice.

O prezentare exhaustivă a trăsăturilor principale ale jocului este oferită de istoricul olandez Johan Huizinga, care enumera 26 de atribute, dintre care reținem cu titlul de exemplu: libertatea, capacitatea de a-l absorbi pe participant, caracterul gratuit, tensiunea determinată de incertitudine. Definiția sa privind jocul sintetizează elegant aceste trăsături: „acțiune liberă, simțită ca fictivă, situată în afara vieții curente, capabilă nu mai puțin să-l absoarbă total pe jucător, lipsită de orice interes material și de orice utilitate; limitată în mod expres, temporal și spațial; desfășurându-se ordonat, după reguli prestabilite și dând naștere, în viața propriu-zisă, unor relații de grup înconjurate de mister sau accentuând, prin deghizare, o anumită bizarrerie în raport cu lumea obișnuită” (Huizinga, apud Marcus, 2011, p. 385).

Pe baza exgezei despre joc oferită de Huizinga, academicianul român Solomon Marcus reține patru caracteristici distinctive ale jocului: caracterul agreabil, natura imprevizibilă, aspectul problematic și specificul strategic (Marcus, 2011, p. 384), la care adaugă potențialul jocului de a antrena o gamă variată de tipuri importante de gândire: gândirea logică, probabilistică, inductivă, combinatoare, strategică. Conform acestei viziuni, calitatea jocului este dată nu doar de natura sa plăcută și imprevizibilă, ci și de provocarea cognitivă pe care o include sarcina de joc. Totuși, jocul ca rezolvare de probleme nu îi impune acestuia un caracter finalist. Jocul, prin esența sa, presupune focalizarea jucătorilor asupra procesului și mijloacelor de joc, mai degrabă decât asupra produselor jocului (Pellegrini, 2009). Fără să prezinte constrângerile care decurg din preocuparea de a face acțiunea eficientă din punctul de vedere al rezultatelor, jocul permite exersarea unor comportamente și roluri noi, învățarea prin încercare și eroare, rafinarea acțiunilor prin repetarea lor și prin integrarea experiențelor anterioare.

Preocupat să deschidă marile adevăruri ale omenirii, sociologul francez Roger Caillois apreciază că jocul se distinge prin libertatea de implicare sau neimplicare, distanțarea de cotidian și accesarea unei lumi diferite de cea reală, controlul situației ludice prin reguli stabilite de comun acord, spontaneitate și acceptarea hazardului (Catana, 2013). Viziunea sa este consonantă cu cea a teoreticienilor contemporani ai jocului liber, care consideră că trăsăturile intrinseci ale jocului le „permis jucătorilor să simtă spontaneitatea spiritului, să gândească profund, să simtă intens și să capete încredere în sinele intuitiv” (Nell & Drew, 2016, p. 40), precum și cu explicațiile oferite de Ana și Mircea Petean (2010), care apreciază că „adevăratale atribuite ale jocului sunt: individualismul, spiritul de inovație și spontaneitatea” (p. 14).

Într-o concepție analitică, Cristian Cheșuț (2005) consideră că particularitățile jocului sunt date de trăsăturile intrinseci ale componentelor situației ludice: denuirea jocului, scenariul, numărul jucătorilor, regulile, spațiul ludic, timpul și scopul jocului, și definește *starea ludică* drept obligatorie pentru orice situație de joc, o dispoziție inedită de a te antrena într-o activitate cu scop în sine, caracterizată printr-o „gratuitate a gesturilor” și prin deplina trăire a satisfacției acțiunii în sine, o stare care poate fi „provocată de o reverie de moment, de o inspirație fericită, de o bună dispoziție generatoare de creativitate...” (Cheșuț, 2005, p. 6) și care îi poate evidenția jucătorului o perspectivă surprinzătoare, inedită, atractivă sau un moment de iluminare (Cheșuț, 2005) asupra sensurilor ascunse ale realității, înțelegere care va fi desigur integrată și valorificată nu doar în jocul ulterior, ci și în afara lui.

O perspectivă inedită asupra naturii jocului este oferită în cadrul modelului învățării prin joc, dezvoltat, pe baza datelor recente de cercetare, de către Lego Foundation, o structură corporativă focalizată pe promovarea jocului ca instrument de schimbare societală și de învățare semnificativă. Conform acestui model, jocul ce determină învățarea integrează cinci caracteristici definitorii: angajarea activă, bucuria, relevanța activităților, interacțiunea socială și gândirea iterativă. Angajarea activă în situația de joc este explicată prin referirea la implicarea practică, ce presupune manipularea realității, și la conectarea mentală deplină, prin valorificarea tuturor valențelor cognitive, emotionale, atitudinal valorice (Zosh, Hopkins, Jensen, Liu, Neale, Hirsh – Pasek, Solis & Whitebread, 2017). Jocul care denotă angajare este asociat cu starea de flux, definită de Csíkszentmihályi drept o stare de absorbire în activitate, generată de o serie de trăsături ale situației de acțiune:

- activitate provocatoare, care solicită mobilizarea unor resurse fizice și psihice;
- concentrare deplină și un flux continuu al activităților;
- scopuri clare și existența feedbackului;
- sentimentul controlului deplin asupra activității, trăit de cel implicat;
- participantul are o percepție modificată a timpului (pierde noțiunea timpului, petrece ore întregi în activitate, fără să se plăcătă).

(Csíkszentmihályi, 2002; apud Gauntlett, Ackermann, Whitebread, Wolberg & Weckstrom, 2011).

Obținerea stării de flux presupune asigurarea în situația de joc a unui echilibru corect între provocarea pe care o implică sarcina de joc și bucuria resimțită.

Respect pentru oameni și cărți

Bucuria reprezintă o etichetă conceptuală a emoțiilor pozitive care, reprezintă mobiluri - resimțite în joc - pentru menținerea copilului în sarcina de joc și pentru activarea neuronală adekvată pentru învățare.

Relevanța activităților de joc este dată de măsura în care participantul la joc găsește în situația dată conexiuni cu experiența sa anterioară de viață și de joacă, este implicat direct pentru înțelegerea conținuturilor vehiculate în joc și învață despre aceste conținuturi într-un context realist sau semnificativ pentru el. Acțiunea într-un context relevant este considerată de cercetările recente drept un prilej de conștientizare a propriilor seturi mentale, de aprofundare a înțelegерii și de exersare a gândirii metacognitive.

Iterația, ca mecanism de obținere a înțelegерii și învățării de profunzime prin repetare în contexte noi, prin experimentare, încercare și integrare a achizițiilor anterioare în formularea următoarelor ipoteze și în chestionarea realității, este posibilă prin caracterul flexibil și autodeterminat pe care jocul trebuie să îl aibă. (Zosh et.al., 2017)

Interacțiunea socială potențează caracterul formativ al jocului. Partenerii de joc nu sunt necesari doar pentru desfășurarea în bune condiții a scenariului de joc, ci ei pot oferi modele de interacțiune cu realitatea și de procesare a informației, cadre de exersare a comunicării și a relaționării semnificative.

I.2. Transferul de semnificații în cadrul jocului ca metaforă

Principiul jocului ca metaforă presupune focalizarea pe crearea și susținerea situațiilor ludice în cadrul proceselor educaționale și al altor interacțiuni cu copiii, în vederea obținerii de experiențe ludice valoroase din punct de vedere formativ. Luând ca punct de plecare explicațiile despre atributele definitorii ale jocului descrise anterior, propunem în continuare un model al atributelor care definesc complex situația ludică și care pot fi avute în vedere, pentru abordarea ludică a învățării, relaționării și comunicării în contextele educaționale și extrașcolare. Am grupat aceste variabile în factori ce țin de contextul jocului, factori referitori la procesele ludice și factori referitori la produsele activității ludice.

Factorii contextuali sunt trăsături ale jocului cu caracter pregătitor și de susținere a acțiunilor ludice. Sunt variabile a căror modificare fină este la îndemâna adultului și care pot influența decisiv calitatea activităților de joc. Literatura de specialitate oferă dovezi de cercetare în favoarea identificării acestor factori:

- Cadrul ludic (Nell & Drew, 2016; Gauntlett et.al., 2011)

Jocul poate fi potențiat, întreținut și orientat formativ prin crearea unui context favorabil jocului de către adult sau educator. Aceasta presupune asigurarea de materiale diverse la îndemâna copiilor, materiale care trebuie să îndeplinească o serie de condiții specifice: să fie atractive, să aibă potențialul mânuirii în forme diverse (un material de joc cu potențial trebuie să sugereze - impună doar 10% din acțiunea

de joc, restul de 90% fiind selectat de copil – Anhelescu, 2015; Gauntner et. al., 2011), să fie ușor de manipulat și de calitate, să ilustreze valori estetice dezirabile, să permită crearea unor spații de joc care să reflecte personalitățile celor implicați, experiențele lor anterioare și interesele viitoare de cunoaștere și acțiune.

- Convențiile de joc (Cheșuț, 2005)

Jocul este atractiv pentru copii prin caracterul convențional al unora dintre trăsăturile lui aparent limitative: tema și subiectul jocului, rolurile participanților, regulile de joc, maniera în care sunt folosite ludemele și obiectele ludice. Scenariul flexibil al majorității jocurilor și activităților ludice le permite copiilor să stabilească prin convenție caracteristicile acestor componente ale jocului și, în consecință, să și le asume voit, ceea ce le oferă un sentiment de siguranță și de control.

- Dialogul ludic (Zosh et. al., 2017)

Dialogul ludic îl implică pe adultul coordonator al jocului ca mediator al relației copilului cu contextul și situația ludică. În interacțiunea cu copilul, educatorul trebuie să exerceze o comunicare stimulativă, autentică, focalizată nu atât pe transmisarea unor informații sau sugestii, cât pe indicarea unor aspecte la care copilul este invitat să se gândească, pe formularea de întrebări și probleme care să evoce direcții noi și interesante spre care jocul poate fi canalizat. Dialogul ludic e un experiment focalizat pe potențarea implicării, a angajamentului activ și a motivării copilului pentru acțiunea de joc, prin intervenții scurte de orientare, sugestii și indicii. Tipul de gândire încurajat printr-un dialog de acest gen este cel al gândirii asociative, deductive, centrate pe articularea unor semnificații noi ale realității jucate.

Factorii procesuali pot fi priviți ca indicatori de proces ai calității jocului. Aceștia sunt descriși pe larg în literatura de specialitate recentă:

- Nivelul de implicare a copilului în activitatea de joc (Zosh et. al., 2017; Gauntlett et. al., 2011; Laevers, 2002)

În literatura de specialitate destinată educației experiențiale nivelul de implicare reprezintă un indicator al calității învățării. În cercetările privind jocul, măsura implicării active și caracteristicile comportamentului de implicare reală, sunt considerate definitorii pentru calitatea jocului. Prin definiție, jocul înseamnă implicare nemijlocită și continuă, motivată intern. Semnele dezirabile ale implicării autentice a copilului în joc sunt: concentrarea, energia alocată acțiunii (efort, entuziasm, activism mintal), comportamentul creativ, expresii faciale adecvate și exprimarea verbală a satisfacției, perseverență și continuitate pentru angajarea în joc (a se vedea și indicatorii implicării în învățarea experiențială propuși de Laevers et. al., 1997).

- Calitatea relaționării (Nell & Drew, 2016)

Contextul relațional pe care îl creează jocul este dat de caracteristicile relațiilor dintre participanții la joc precum și de trăsăturile interacțiunii cu adulții. Prin caracterul nondirectiv al relațiilor promovate în cadrul jocului, acestea trebuie să cultive autonomia și independența în decizii, alegeri și acțiunile de joc, un sentiment al con-

trolului asupra situațiilor și asupra conținutului și produselor jocului, o dispoziție pentru competiție moderată și pentru cooperare.

Respect pentru nume și cărți

- Starea de bine a copilului participant la joc (Gauntlett et.al., 2013, Laevers, Vandenbussche, Kog & Depondt, 1997) se exprimă prin trăirea în cadrul jocului a unor emoții pozitive precum surpriza, încântarea, uimirea în fața descoperirii, satisfacția reușitei. Starea de bine a fost detaliată pertinent ca indicator al reușitei învățării prin experiență directă în cadrul cercetărilor desfășurate la Centrul de Educație Experiențială din Leuven, Belgia (ex. Laevers, Vandenbussche, Kog & Depondt, 1997), prin următoarele forme de expresie, pe care le considerăm relevante și pentru operaționalizarea stării de bine trăite în joc: deschidere și reciprocitate, flexibilitate și adaptabilitate, autoeficacitate, vitalitate, reacții emoționale adecvate.

Factorii referitor la produsele de joc reprezintă categoria de atribuite ale jocului cel mai puțin conturată în literatură, ca urmare a viziunii larg îmbrățișată de specialiști că în fluxul ludic produsele de joc sunt puțin importante sau chiar absente (Gauntlett et.al., 2013); focalizarea pe obținerea lor, dacă există, este secundară. Totuși, apreciem că jocul se remarcă prin rezultate promițătoare structurate în timp și, de aceea, luăm în considerare și această categorie de factori:

- Rezultate/produse deschise ale jocului (Nell & Drew, 2016).

Chiar și în cazul unor forme mai direcționate și structurate ale jocului, activitatea ludică trebuie să permită într-o măsură rezonabilă alegerea scenariului și a direcțiilor de joc, a manierei de valorificare a obiectelor ludice și, în final, a caracteristicilor produselor activității de joc. Caracterul flexibil și deschis al jocului din perspectiva componentelor enumerate contribuie la structurarea unui sentiment al controlului și autonomiei participanților la joc.

- O atitudine favorabilă față de cunoaștere și explorare (Gauntlett et.al., 2011).

Dispoziția favorabilă explorării și învățării prin descoperire se poate cultiva prin valorificarea elementelor de flexibilitate ale jocului, prin încurajarea manifestărilor creative și prin cultivarea curiozității, inițiativei și perseverenței.

- Conectivitate/conectare (cu lumea exterioară și interioară) (Laevers, Vandenbussche, Kog, Depondt, 1997).

Jocul este prin excelență o formă de exprimare a sinelui și de conștientizare a capacitațiilor, emoțiilor și convingerilor personale, deci, un mijloc de conectare cu sine, de cultivare a sensibilității față de sine, propile experiențe, nevoi, interes și valori. În egală măsură, prin implicarea directă și continuă în relația cu spațiul ludic, copilul participant la joc exercează sensibilitatea pentru binele celorlalți (participanți la joc) și asumarea responsabilității.

I.3. Pentru o didactică a jocurilor

Jocul și joaca, acțiuni fundamentale ale ființei umane și prevalente în anumite etape ale vîrstelor de creștere, au un potențial formativ deosebit de valoros, indiferent dacă e vorba despre jocul autodeterminat, spontan și mai puțin organizat sau

de jocul competent, structurat și uneori ghidat, care poate lua forma jocului didactic practicat în instituțiile educaționale. Potențarea și valorificarea deplină a acestei dimensiuni a jocului poate fi îndrumată prin teoretizarea unei viziuni referitoare la specificul activității ludice și a unor rigori ale proiectării, organizării, susținerii și valorificării jocului cu funcțiile sale diverse, în cadrul unei discipline numite Didactica jocului.

Existența acestei discipline, care poate fi enumerată în rândul științelor educației, nu este menită să formalizeze sau să structureze exagerat și normativ o activitate care, prin esența ei e liberă, flexibilă și adesea autogenerată. Dimpotrivă, *Didactica jocurilor* are drept componentă constitutivă centrală o concepție filosofică definită cu privire la esența activității de joc și la trăsăturile definitorii ale jocului ce trebuie integrate în doze diverse în orice situație ludică. Această concepție este direct determinată de :

- specificul jocului ca activitate în care participantul tinde să se angajeze spontan și care are caracteristicile motivante favorabile implicării copilului în acțiuni ludice consistente, relevante și formative;
- potențialul formativ al jocului de diferite tipuri și grade de îndrumare și formalizare, desfășurat în cadrele educației instituționale sau în contexte educaționale extra- și noninstituționale;
- specificul vârstelor de creștere și al modalităților predilecte, la diferite vârste ale copilăriei, de angajare în relația cu realitatea și cu sine, respectiv de învățare și înțelegere a lumii;
- ansamblul factorilor și condițiilor educaționale specifice sistemului și procesului de învățământ, care favorizează integrarea și valorificarea situațiilor de joc;
- prioritățile de formare și dezvoltare la diferite vârste, așa cum sunt ele teoretizate în curriculum și cum sunt înțelese de educatori, părinți și societate;
- concepția educatorilor și a altor adulți despre natura jocului și funcțiile sale la diferite vârste.

Într-o cheie pragmatică, a tehnicii de valorificare educațională a jocului, îndrumările metodice care alcătuiesc conținutul concret al unei didactice a jocurilor se referă la:

- teoretizarea legităților, principiilor, exigențelor și practicilor de proiectare, conducere, susținere, promovare și valorificare a jocurilor în diferite contexte educaționale și nu numai;
- propunerea unor modalități de includere a jocului și a elementelor sale constitutive în situațiile de învățare instituțională și noninstituțională;
- discutarea ponderii optime a diferitelor situații de joc, prin raportare la vârsta particanților, la prioritățile de dezvoltare și învățare și la exigențele curriculare în vigoare;
- gestiunea barierelor în calea utilizării jocului ca instrument didactic și

- recomandarea unor modalități de potențare a valorii formative a jocului cu formele sale diverse;
- structurarea unor seturi de recomandări metodice specifice diferitelor tipuri de joc și situații ludice, referitoare la finalitățile, conținutul, relațiile, cadrul de joc, modalitățile de susținere și încurajare a jocului.

În esență, *Didactica jocurilor*, ca ansamblu de recomandări flexibile pentru proiectarea situațiilor ludice, a conținuturilor, condițiilor și parcursului acestora, va ține cont în primul rând de prioritățile de educare și învățare ale copilului, de dinamica formării personalității acestuia la diferite vîrste și de logica învățării și dezvoltării la vîrstele de creștere, apoi de nevoie de păstrare și promovare a caracteristicilor definitorii ale jocului și ale stării ludice și abia în final de exigențele curriculare, de tradiția unor practici ludice de predare sau de constrângerile date de rutinele zilnice ale programului educațional. Fără menținerea acestei ordini de raționament în proiectarea și desfășurarea activităților ludice, jocul riscă să își piardă specificitatea și, în consecință, potențialul formativ specific.

Valorificarea, în cadrul programului educațional destinat diverselor vîrste de creștere, a jocului, ca demers formativ impune o serie de constrângerile curriculare și de sistem de învățământ. Jocul nu poate lua întotdeauna forme absolute care să ilustreze deplin trăsăturile esențiale ale activității ludice. De aceea, pledăm, în final, pentru valorificarea didactică a jocului ca metaforă, respectiv pentru transferul în ponderi diferite al atributelor jocului în cât mai multe dintre formele de expresie ale procesului educațional: activități de predare – învățare și evaluare, relații educaționale, organizarea mediului de învățare și valorificarea resurselor materiale și de spațiu. Considerăm că aplicarea acestui principiu susține învățarea și dezvoltarea prin joc și permite (re)descoperirea dimensiunii ludice a educației și învățării.

Bibliografie

Angelescu, L. (2015), *Copilul meu este o persoană importantă*. coord. din partea UNICEF, Luminița Costache, Point Max Publishing, București.

Balica, M., Benga, O., Caragea, V., David-Crisbășanu, S., Goia, D., Horga, I. & Iftode, O. (2016), *Dezvoltarea abilităților noncognitive la adolescenții din România*, Alpha MDN, Buzău.

Catană, L. (2013), *Elemente de teoria jocului aplicate în didactică*. Revista de Pedagogie. LXI. (2) 121 – 130.

Cheșuț, C. (2005), *Ludeo ergo sum. Păpuși, mingi, teorii*, Editura Limes, Cluj-Napoca.