

CUPRINS

<i>Despre rostul acestei cărți</i>	5
<i>Capitolul 1. Joc, învățare și comunicare în perioada preșcolară – repere psihopedagogice, Liliana Bujor</i>	7
<i>Capitolul 2. Limbă, limbaj, vorbire și comunicare – clarificări conceptuale, Daniela Răileanu</i>	21
<i>Capitolul 3. Joc, limbaj și comunicare în familie și la grădiniță, Nadia-Laura Serdenciuc</i>	27
<i>Capitolul 4. Jocuri pentru antrenarea creativă a limbajului</i>	59
<i>Capitolul 5. Despre cum poate fi valorificat conținutul acestei cărți, Daniela Răileanu, Liliana Bujor, Nadia-Laura Serdenciuc</i>	209
<i>Lista completă a autorilor și a jocurilor</i>	223
<i>Lista jocurilor în ordine alfabetică</i>	229
<i>Prezentarea autorilor</i>	235

CAPITOLUL 1

JOC, ÎNVĂȚARE ȘI COMUNICARE ÎN PERIOADA PREȘCOLARĂ – REPERE PSIHOPEDAGOGICE

A bordarea acestor trei substantive devine dinamică și integrată în momentul în care așezăm în fața lor subiectul: *preșcolarul*.

Preșcolarul se joacă, învață și comunică într-un proces continuu, care, privit într-un cadru natural, nu are un început și un final, o etapizare sau o delimitare clară, pentru că, atunci când se JOACĂ, copilul ÎNVĂȚĂ și (*se*) COMUNICĂ. În combinația celor trei verbe se poate pune accentul separat, pe fiecare, în așa fel încât să ne mutăm în spațiul metaforei lui Lucian Blaga – *Trei fețe*. Din rațiuni didactice și practice însă, vom purcede la o abordare separată, dar și relaționată dual:

(1) *Joc – Învățare*

(2) *Joc – Comunicare*

Jocul este inerent ființei umane, este omniprezent și, implicit, benefic indiferent de criteriul pe care îl luăm ca reper de analiză. Din perspectiva *trebuințelor* umane, jocul însoțește toate treptele nevoilor omului, de la cele biologice până la cele sociale, emoționale, culturale și sacre. Plasat în relație cu *stadiile dezvoltării umane*, jocul își construiește un traseu relaționat cu creșterea și împlinirea armonioasă a omului, indiferent de vârsta sa biologică. Jocul nu își reduce forța intrinsecă și nu se oprește în fața unei limite, oricare ar fi aceasta: vârsta cronologică, vârsta școlară sau statutul social. Trebuința de joc, de autoexprimare emoțională și de creație este prezentă, ca un fir roșu, toată viața omului,

plasându-l, în funcție de atenția cu care i se dedică, într-o zonă de echilibru și bunăstare psihică sau într-un cadru de hipervigilență și inhibiție atitudinală și emoțională.

1.1. Jocul și învățarea în perioada preșcolară

În diada *Joc-Învățare*, jocul se prelungește în activitatea de învățare în ambele ipostaze: și în prezență, și în absență. În absența jocului, copilul învață să privească realitatea cu o atitudine negativă, inhibată, incorrect calibrată, și își colorează o lentilă perceptivă sumbră, care va deveni o schemă cognitivă timpurie (Jeffrey Young, autorul Schema Therapy) de tipul: *negativism/pesimism, inhibiție emoțională, standarde nerealiste și atitudine critică exagerată*. Lipsa jocului are efecte cognitive, emoționale, neurologice și biologice. Nu de puține ori, adulții au tendința de a separa drastic jocul de învățare. Cred că ați auzit, cel puțin o dată, o afirmație de tipul *De acum ești școlar, gata cu joaca!*, spusă ferm, grav și cu tonalități afective joase, de un părinte sau de un cadru didactic preocupat să responsabilizeze într-o manieră chirurgicală preșcolarul devenit școlar, în trecerea de la o zi la alta. Reputația jocului ca activitate mai puțin serioasă, mai puțin relaționată cu învățarea își are rădăcina în definițiile clasice ale jocului în care este asociat cu o activitate de relaxare și de recreere, fără un scop serios și clar formulat.

O abordare dihotomică *joc-învățare* îngustează percepția și deformează realitatea psihopedagogică în centrul căreia este plasat preșcolarul. Iată motivul pentru care, în ultimii zece ani, s-a restructurat inclusiv limbajul care exprimă activitățile ludice, relația joc-învățare fiind văzută mai ales ca un continuum în care, în interacțiunea cu jocul, învățarea este mai mult sau mai puțin structurată și orientată către un scop, în funcție de prezența adultului cu rol directiv sau de ghidaj. Cercetătorii propun chiar un concept umbrelă ce înglobează continuumul dinamic *playful learning*, care include:

- jocul liber (copilul inițiază și conduce activitatea);
- jocul ghidat (copilul conduce activitatea, adultul propune structura);

- jocurile (adultul este designerul, setează regulile jocului);
- instrucția directă (adultul este designer, setează regulile și constrângerile activității) (Zosh et al., 2017).

Cercetările contemporane au cristalizat cinci *caracteristici ale jocului* încorporat în activitatea de învățare: orientat către un scop, antrenant, vesel, iterativ, interactiv social (Zosh et al., 2017). Deși toate aceste cinci caracteristici nu sunt necesare a fi prezente concomitent, cercetătorii consideră că orice combinație dintre aceste caracteristici, luate câte două, susține învățarea profundă.

Argumentele cercetărilor științifice conectează jocul cu învățarea într-o relație care susține îndeplinirea funcțiilor psihice implicate în parcursul școlar. Două proiecte educaționale în care au fost implicați 174 de copii proveniți din familii cu grad ridicat de risc, desfășurate în Carolina de Nord, au folosit jocul educativ pentru a stimula abilitățile lingvistice, cognitive și sociale ale copiilor. Rezultatele au evidențiat un avantaj semnificativ pentru copiii care au beneficiat de intervenție timpurie prin joc, comparativ cu grupul de control, în ceea ce privește scorurile la testele de dezvoltare (copiii din grupul experimental aveau un IQ mediu de 101-105, spre deosebire de cei din grupul de control de numai 84, respectiv 93 (Papalia et al., 2010).

Maturizarea cortexului prefrontal, implicat în autocontrol, autoreglare, precum și în organizarea funcțiilor executive (controlul atențional, memoria de lucru, rezolvarea de probleme), este direct influențată de timpul de joacă, în special de joaca în context social (Diamond et al., 2007). Jocul creează contextul în care copilul își dezvoltă un creier sănătos – este concluzia Academiei Medicilor Pediatri Americani (Ginsburg et al., 2007). Prin joc, copilul se angajează și interacționează cu lumea din jurul lui. Este activitatea care îi permite să creeze conexiuni cu ceilalți într-o manieră care va deveni predictor pentru întreaga lui funcționalitate. Medicul psihiatru american Bruce Perry consideră experiențele timpurii de conexiune interpersonală ca fiind cel mai puternic factor predictiv pentru o dezvoltare umană sănătoasă. Jerome Singer și Dorothy Singer, cercetători la Universitatea Yale, sunt și mai exacti

atunci când relaționează jocul cu învățarea, și mai ales cu mecanismele psihologice implicate în învățare: (1) extinde vocabularul și leagă obiectele cu acțiunile, (2) dezvoltă constanța obiectului, (3) formează scheme ale evenimentelor, (4) construiește strategii pentru rezolvare de probleme, (5) dezvoltă abilitatea de gândire divergentă, (6) dezvoltă flexibilitatea în utilizarea diferitelor tipuri de gândire (logică și narativă), (Singer & Singer, 2008). Jocul ghidat favorizează dezvoltarea abilităților matematice timpurii, percepția formei și funcțiile executive (reglare comportamentală, control inhibitor) semnificativ mai mult decât instrucția directă sau jocul liber. Abilitățile socio-emoționale, respectiv competențele sociale și comportamentul prosocial, nu sunt diferențiate calitativ de învățarea prin joc ghidat sau instrucția directă (Skene et al., 2022). Chiar într-o activitate care a avut un obiectiv aparent nesincronizat cu caracteristicile de vârstă – *dezvoltarea abilităților de programare și codare la copii cu vârste între 2-4 ani*, s-a constatat că, atunci când sunt implicate jucării și echipamente familiare acestora, când copiii sunt însoțiți într-o activitate de joc ghidată de adult, mai mult decât să utilizeze singuri computerul, reușesc să se angajeze într-un mod activ și pozitiv în activitate, chiar și atunci când întâmpină anumite dificultăți. Într-o abordare informală și prietenoasă, în care este încurajată coeziunea de grup și modalitatea de lucru este una ludică, copiii sunt capabili să învețe algoritmi implicați în activități de programare și codare specifici gândirii computaționale (Critten et al., 2022).

Acest experiment recent, plasat într-o zonă a activității de învățare destul de controversată, și anume utilizarea computerului în învățare, potențează rolul jocului în procesul de învățare, alături de prezența adultului și a covârșnicilor, într-un demers în care computerul este un instrument valorificat pentru a servi la antrenarea unor funcții cognitive complexe. Așadar, revenim la ideea lui Bruner conform căreia copilul poate fi învățat orice la orice vârstă, cu singura condiție de a adapta limbajul la particularităților de dezvoltare.

1.2. Jocul și comunicarea în perioada preșcolară

Diada *Joc-Comunicare* are susținere științifică, fiind evidente beneficiile activităților ludice asupra comunicării ca activitate, respectiv asupra performanței lingvistice. Comunicarea este o activitate socială în cadrul căreia are loc un schimb de informație, de emoție, de experiență. Comunicarea este o activitate specific umană în spatele căreia se plasează limbajul ca proces psihic. Conceptual vorbind, limbajul se împarte, la rândul său, în limbaj oral, care implică vorbirea și ascultarea, și limbajul scris. Dezvoltarea limbajului oral începe în primul an de viață, cu forme de bază prelingvistice, precum gânguritul, repetarea silabelor, lalalizarea. Acestea devin principalele componente ale limbajului:

- fonetică (sunete)
- semantică (înțelegere)
- sintactică (propoziții)
- pragmatică (limbaj în context)

Toate aceste componente se reflectă la nivelul principalelor abilități ale limbajului (relaționate cu jocul):

- (a) vocabular
- (b) limbajul decontextualizat
- (c) discursul narativ

Într-un studiu longitudinal desfășurat pe o perioadă de doi ani pe 90 de copii din Marea Britanie, au fost identificate relații predictive dintre aceste componente ale limbajului și abilitățile acestuia. Astfel, componenta fonetică ajută la dezvoltarea recunoașterii cuvintelor, în timp ce vocabularul este predictor al înțelegerii citirii (Mutter et al., 2004 in Papalia, 2010).

(a). Jocul și vocabularul. Un copil care își va petrece timpul vorbind cu semenii va avea un vocabular semnificativ mai bogat, va reuși să dea sens cuvintelor și să le utilizeze pentru a se face înțeles. Revenind la diada analizată, *Joc-Comunicare*, respectiv limbaj, vom aprofunda analiza referindu-ne la tipuri de joc din perspectiva distincțiilor și clarificărilor pe care le-am făcut în prima diadă: *jocul liber*, *jocul ghidat*, *jocul direcționat*. Într-un experiment, în care au fost analizate trei grupe de

preșcolari puși în trei condiții experimentale corespunzătoare celor trei tipuri de joc, rezultatele au arătat achiziții semnificative pentru copiii din condiția experimentală *joc ghidat*, respectiv, *joc direcționat* (între aceste două condiții experimentale nu s-au înregistrat diferențe semnificative). Faptul că dimensiunea ludică, asociată limbajului, influențează semnificativ dezvoltarea vocabularului a fost pus în evidență și prin compararea a două tipuri de activități de lectură: citirea unei cărți în grupuri mici de joc ghidat și citirea unei cărți cu ilustrații pentru întregul grup. Rezultatele au arătat o dezvoltare semnificativă a vocabularului atunci când lecturii cărții i-a fost asociat jocul ghidat (Rand & Morrow, 2021).

(b). Jocul și limbajul decontextualizat. Acest tip de limbaj este utilizat în comunicarea orală și scrisă în școală. Se referă la capacitatea copilului de a descrie obiecte sau evenimente care nu sunt prezente sau care nu au fost experimentate de interlocutor. Include: repovestirea poveștilor, răspunsuri la întrebări deschise, oferirea explicațiilor (Dickinson & Snow, 1987 in Rand & Morrow, 2021)

Și, în relație cu această abilitate, diversele tipuri de joc își reflectă potențialul asupra dezvoltării abilităților verbale. Astfel, copiii care au ascultat o poveste și au fost angajați într-un joc dramatic au înregistrat rezultate mai bune în ceea ce privește utilizarea limbajului explicit, spre deosebire de cei care doar au discutat sau au desenat (Pellegrini, 1984).

(c). Jocul însoțește dezvoltarea discursului narativ implicat în povestire, dar și în crearea unor povești originale. Când copiii sunt angajați în jocuri sociodramatice, ei utilizează diverse elemente specifice structurii unei povești cum ar fi: setarea unui cadru (de exemplu: cabinetul medicului), împărțirea și interpretarea unor roluri (de exemplu: medic, pacient), reprezentarea unui episod (de exemplu: pacientul este bolnav și are nevoie de o prescripție medicală). Atunci când copiii se joacă într-un episod de joc structurat de o poveste, ei își dezvoltă abilitatea de a înțelege povestea și apoi de a o reda, aspecte esențiale în activitatea școlară de mai târziu.

Dacă mutăm focusul din planul teoretizărilor despre joc și comunicare în plan concret, suntem nevoiți să aducem în prim-plan familia. Comunicarea începe în familie, în primele interacțiuni ale copilului cu

părintele lui, atunci când el învață, în cheia limbajului atașamentului, că poate să-și construiască o atitudine bazată pe încredere în relația cu semenii. Răspunsul părintelui la nevoia de atașament în primul an de viață pune bazele comunicării și creează un model care va fi replicat în spațiul social. Interacțiunea cu părintele, fie securizată, grijulie, liniștitoare, sau, dimpotrivă, angoasantă, anxioasă, inconsecventă, reprezintă pentru copil o mostră a vieții sociale în baza căreia el își va construi credințe generatoare de emoții, comportamente, atitudini funcționale sau disfuncționale, sănătoase sau nesănătoase. Încă din prima săptămână de viață, bebelușul începe să zâmbească atunci când vede pe cineva și peste puțin timp își dă seama dacă zâmbetul lui determină o reacție din partea celor din jur. Așadar, comunică. Își transmite intenția și așteaptă un răspuns. Părinții nu trebuie să aștepte să apară primele cuvinte pentru a intra într-un proces de comunicare cu bebelușul lor. Linda Acredolo și Susan Goodwyn, psihologi la Universitatea Los Angeles, California au desfășurat cursuri prin care să-i învețe pe părinți să-și înțeleagă copiii prin gesturile pe care aceștia le fac și să intre în comunicare cu ei. Programul „Semnul bebelușilor”, dezvoltat de aceste specialiste, îi învață pe părinți să fie mai atenți, mai sensibili și mai conectați la semnalele timpurii ale copiilor. De exemplu, la șapte-opt luni, copilul are deja un limbaj al gesturilor (Shapiro, 2011). Învățarea gesturilor îi ajută pe copii să învețe să vorbească. Gesturile timpurii sunt un bun factor predictiv pentru mărimea ulterioară a vocabularului. Într-un experiment (Goodwyn & Acredolo, 1998), copiii în vârstă de 11 luni care au învățat gesturi observându-și părinții care făceau aceste gesturi și le însoțeau de cuvintele corespunzătoare au avut performanțe semnificativ mai bune în dezvoltarea limbajului oral, comparativ cu cei cu care s-a comunicat doar prin cuvânt sau doar prin gest (Papalia, 2010). Un copil care primește răspuns la sunetele, aparent fără sens, pe care le emite primește, implicit, un sens pozitiv în creșterea și dezvoltarea lui – ritmul de dezvoltare a limbajului se îmbunătățește semnificativ atunci când părintele imită, în joacă, primele sunete ale bebelușului. O stimulare timpurie bogată a copilului, în care comunicarea implică componente