

PLAY GAME – MAIN ACTIVITY IN CHILD DEVELOPMENT

Elena Lucia Mara
Prof., PhD., „Lucian Blaga” University of Sibiu

Abstract: Play as a free movement and as an individual's pleasure is one of the essential ways of manifesting the human spirit. A complex anthropological phenomenon, which in specific forms and contents is asserted at all ages, in all civilizations”. The predominant type of activity in childhood is play. The child's play is actually knowledge, emotion, discovery and relationship. The game provides the child with stimuli, life situations, motor purchases, new knowledge, specific, adaptive experiences, relationship with the environment, interactions with the people around him. The game involves all the cognitive functions and many non-cognitive factors of the child: perceptions, thinking, memory, language, emotions, imagination, creativity. In the game the child experiences success and failure, refers to them through specific behaviors. Vocabulary develops significantly, diversifies. Express preferences and refusals.

Keywords: play, development, conexions, theories, disciplines

Vârsta preșcolară mijlocie reprezintă un moment de organizare a noi particularități în dezvoltarea psihică. Copilul capătă o atitudine mai receptivă la cererile care se formulează față de el, e vioi, atent, interesat de cele ce se petrec în jurul său, are o atenție activă față de ceea ce semnifică evenimentele care participă. Este mai reținut, gândește înainte de a vorbi, capacitatea de cunoaștere se află într-o fază de intensă dezvoltare, manifestă curiozitate. Jocul - activitate recreativ - instructivă, prilej de activizare și dezvoltare a creativității. Jocurile și distracțiile sunt mai intense la vârstele copilăriei și tinereții. Știm cu toții că orice copil de vârstă ante sau preșcolară se joacă tot timpul. Acestea le conferă conduitelor lor multă flexibilitate și mai ales le dezvoltă imaginația și creativitatea; tot prin joc este exprimat și gradul de dezvoltare psihică.

„Jocul ca desfășurare liberă și ca plăcere a individului, constituie una din modalitățile esențiale de manifestare a spiritului uman. Un fenomen antropologic complex, care în forme și conținuturi specifice se afirmă la toate vârstele, în toate civilizațiile”. Tipul de activitate predominant în copilărie este jocul. Jocul copilului este de fapt cunoaștere, emoție, descoperire și relație. Jocul asigură copilului stimulări, situații de viață, achiziții motrice, cunoștințe noi, trăiri specifice, adaptative, relație cu mediul, interacțiuni cu persoanele care îl înconjoară. Jocul antrenează toate funcțiile cognitive și foarte mulți factori non-cognitivi ai copilului: percepțiile, gândirea, memoria, limbajul, emoțiile, imaginația, creativitatea. În joc copilul experimentează succesul și eșecul, se raportează la acestea prin conduite specifice. Vocabularul se dezvoltă semnificativ, se diversifică. Exprimă preferințe și refuzuri. Jocul presupune colaborare, uneori chiar echipe de lucru. Solicită asumarea unor roluri, a unor sarcini personale sau de grup.

Prin joc, copilul are oportunitatea de a construi strategii de gândire și de acțiune, se dezvoltă în plan formativ și informativ. Raportarea propriei persoane la situațiile de joc vor contura personalitatea, caracterul, atitudinile și vor reflecta interesele, abilitățile acestuia. Jocul didactic este principala formă de activitate din grădiniță, are caracter orientat, specific,

și scop bine conturat. Jocul didactic, prin desfășurarea lui, este un act de învățare. Prin joc, copilul asimilează informații, realizează corespondențe, inițiază și face alegeri.

Jocurile de mișcare, prin acțiunile motrice pe care le presupun, contribuie la dezvoltarea manualității, a coordonării, a preciziei de mișcare. Acestea sunt abilități necesare în exersarea pre-grafică, în realizarea desenelor și activităților ce includ acțiuni cu scop definit. Aceste jocuri implică participare activă, exprimarea autonomiei în luarea deciziilor și punerea în practică a acestora. Jocurile preșcolarului presupun stabilirea de relații, cu copiii parteneri sau cu adulții parteneri de joc. Presupun formarea unor abilități de comunicare, utilizarea unor cuvinte adecvate contextului, exprimarea propriului rol și propriilor alegeri. Înțelegerea regulilor de joc, acceptarea acestora, respectarea limitărilor și a rândului de acțiune în joc sunt indicatori în procesul de maturizare cognitivă, socială și emoțională a preșcolarului. Temperamentele copiilor, diferite și variat exprimate, se vor modela în situațiile sociale de joc, se va adecva modul lor de manifestare la scopul descris de activitățile de joc. Astfel, copiii mai activi și energici vor exersa autocontrolul, cei mai lenți și cu inițiativă slab exprimată vor fi implicați în ritmul jocului. Copiii expansivi emoțional și puternic reactivi vor accepta și vor respecta regulile de organizare a jocului, în timp ce copiii emotivi, introvertiți vor fi provocați și susținuți în joc.

Trăirea emoției pozitive de pe poziția de câștigător în joc, la fel și trăirea frustrării de învins în joc, sunt premise ale maturizării emoționale și sociale ale copilului preșcolar. Pentru a realiza înțelegerea lucrurilor, a aspectelor abstracte, copilul preșcolar are nevoie de trecerea acestora prin experiență multisenzorială concretă. Acest lucru este posibil prin joc: prin manipulare, prin experimentare, prin simulare. Copilul folosește obiecte în jocul lui, pentru a le cunoaște, pentru a le descoperi utilitatea. Le explorează, le analizează, le înțelege, realizează legături și stabilește relații cauză-efect, prin care își dezvoltă cunoașterea. Prin joc, preșcolarul își imaginează întreg potențialul psihic, își cultivă inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă. Ioan Cerghiu relevă că prin joc „copilul imaginează, rejoacă o lume reală în scopul de a cunoaște mai bine, de a-și lărgi orizontul de cunoaștere, de a-și forma anumite deprinderi”. Jocul este esența și rațiunea de a fi a copilăriei. Prin joc se aspiră la condiția de adult. Jocul socializează, umanizează. El are o însemnătate psihologică a individului „îl pregătește pentru viitor, satisfăcând nevoi prezente”.

Teorii ale jocului privind dezvoltarea preșcolarului

Jocul a fost pus în legătură cu mai multe teorii despre procesul de învățare și cel de dezvoltare ale copiilor. Pentru elaborarea unei teorii științifice despre joc o însemnată contribuție au adus vederile unor pedagogi. Numeroase teorii despre joc elaborate pe parcursul timpului, unele contradictorii, iar altele completându-se reciproc, vin să răspundă la o seamă de întrebări din cele mai complexe și dificile:

- Pentru ce simte copilul o nevoie atât de imperioasă de a se juca?
- Ce fel de funcții formative îndeplinește jocul în dezvoltarea psihică a copilului?
- Constituie jocul o formă predominantă sau numai conducătoare de activitate a copilului preșcolar?
- Care sunt și cum se explică particularitățile caracteristice ale jocurilor de vârstă preșcolară?

Jocul deține un rol atât de însemnat în viața copilului pentru că-i satisface dorința firească de manifestare și independență. Realitatea care-l înconjoară este mult prea complexă. Cum să o cunoască, să se orienteze în mediul înconjurător? Jocul este tocmai una dintre activitățile prin care copilul învață să cunoască lumea reală, acționând asupra obiectelor din jur, își satisface nevoia de mișcare și înțelegere, dobândește încredere în propriile puteri.

Îmbrăcând forma jocului, această activitate este tot atât de necesară dezvoltării fizice și psihice a copilului ca și lumina soarelui, de aceea unii pedagogii afirmă că jocul este o activitate de pre-învățare.

Aristotel, arată că până la al cincilea an de viață, copilul nu trebuie supus învățării și nici unei munci aspre, pentru că prin acestea să nu dăuneze creșterii, ci trebuie să i se asigure atâta mișcare cât îi este necesară. Această mișcare trebuie stimulată atât prin diverse ocupații dar mai ales prin joc. Astfel, se conturează pentru prima oară ideea folosirii jocului ca mijloc de educare. *Fröbel*, afirmă că jocurile sunt forma dominantă a activității la vârsta preșcolară și de aceea ele sunt cea mai bună metodă de influențare asupra copiilor. Argumentul romantic: copilul este văzut ca un întreg; jocul este parte din firea copilului și copiii sunt fericiți atunci când învață și se joacă. „Nu trebuie să privim jocul ca ceva neserios, ci ca o activitate care are o adâncă semnificație. Jocurile copiilor sunt mugurii întregii vieți a omului, căci acestea dezvoltându-se, prin ele dezvoltă și însușirile cele mai ascunse ale ființei sale”. *Fröbel* aduce ideea prețioasă că educatorul poate influența în mod direct copilul prin jocuri special organizate de el, supravegheate și dirijate în funcție de directe obiective educative urmărite. Referindu-se la joc consideră că nu orice fel de joc poate rezolva problemele educative complexe ale vârstei, ci numai jocurile metodice, coordonate, care urmează progresiv și regulat diferite posibilități de dezvoltare, care se arată la copil pe măsură ce el crește.

Beatrice Tudor Bart în lucrarea sa demonstrează posibilitățile uriașe ale jocului ca metodă educativă, folosind expresia „învățătura prin joc”. De fapt, întreaga copilărie mică până la intrarea în școală realizează un astfel proces de instruire în care modalitatea de bază o constituie jocul.

Skinner - Argumentul behaviorist, influențat de *Skinner*, susține că după ce au învățat, copiii merită să se joace. Jocul este folosit ca o recompensă.

A.P. Usova se referă la joc ca o formă de organizare a întregii vieți și activități a copilului în grădiniță. Prin aceasta înțelegem valorificarea jocului atât ca pondere în educație cât și ca durată efectivă a procesului pedagogic. Menționează că în acest context jocul constituie un principiu de educație, nu numai un mijloc oarecare. El reprezintă o cale către socializarea copilului. În acest mod acțiunea lui educativă se va răsfrânge asupra copilului ca membru al societății de copii, asupra colectivului de copii.

Comenski a arătat de asemenea în „Informatorul școlii materne” necesitatea jocului în viața copilului ca mijloc de dezvoltare fizică și psihică : „Cu cât copilul lucrează, aleargă și trudește mai mult, cu atât doarme, crește și digeră mai bine, cu atât se face mai sprinten la corp și minte; numai dacă băgăm de seamă să nu i se întâmple ceva rău. De aceea trebuie să li se pună la îndemână locuri anumite și sigure pentru alergări și exerciții, să li se arate cum se pot juca fără pericol.”

E. Claparède interesat de jocurile copiilor a atras atenția asupra faptului că ele reproduc ceea ce impresionează copilul, fapt ce determină asimilarea realității, încorporarea ei ca act de trăire, fapt ce va constitui treptat un vast bagaj de posibilități și disponibilități de reacționare. De asemenea, *Claparède* se referă la universalul joc cu păpușile și susține că în acest joc nu se exercită la copii instinctul matern, ci o infinitate de stări afective, de disponibilități nuanțate subtil și de trăiri necesare în procesul adaptării; jocul realizează un pre-exercițiu mai mult mental, psihologic.

K. Lange a considerat că jocul este o activitate de proiectare și concomitent de compensare mai ales a acelor funcții, care sunt comandate de cerințele directe ale vieții și trebuințelor implicate în viața curentă sau a acelor pe care viața le solicită în măsură inegală, latent, implicit, ca atare jocul servește subtile aspecte ale adaptării la mediu.

Lazarus subliniază faptul că jocul constituie tipul fundamental de activitate, adică forma de activitate ce susține în cea mai mare măsură dezvoltarea psihică prin antrenarea psihomotorie, senzorială, intelectuală și afectivă, la o tensiune cu totul specifică, ce prezintă pentru procesul creșterii și dezvoltării psihice o importanță tot atât de mare ca și activitatea de instruire din anii de școală.

Herbert Spencer arată că adeseori copiii se joacă chiar și atunci când sunt oboșiți, flămânzi sau chiar bolnavi ori în coalescență. Surplusul de energie nu poate explica varietatea mare a motivelor de joc specifice copiilor de diferite vârste și din diferite părți și regiuni ale lumii.

V.S. Vigotski susține că în perioada preșcolară jocul alimentează foarte mult tendința spre libertate, emancipare de tutela strânsă a adultului. El are funcții formative care sunt în principiu educative. Totuși influența condițiilor generale de tutelă și de muncă, structura condițiilor de contact, sensibilitatea față de acestea vor determina valoarea educativă a jocului. Subliniază că jocul apare ca o activitate complexă a copiilor în care ei reflectă și reproduc lumea și societatea, asimilându-le și prin aceasta adaptându-se la dimensiunile lor multiple.

K. Gross tratează jocul din punct de vedere strict biologic, consideră că acesta ar fi un exercițiu pregătitor pentru viața profesională de mai târziu a adultului în sensul că ar fi un mijloc de exersare a „predispozițiilor” instructive, în scopul maturizării lor.

A.S. Makarenko a atribuit jocului o importanță considerabilă în viața copilului. Prin joc se realizează educația viitorului om de acțiune. Așa cum se comportă copilul în joc, tot așa se va comporta și în muncă în perioada maturității.

M. Taiban afirmă că jocul reprezintă un mijloc de familiarizare a copiilor cu viața înconjurătoare, el constituie un mijloc de valorificare și de aplicare creatoare a cunoștințelor dobândite

A. Adler întărește ideea că: „Jocul constituie forma specifică de activitate prin copilul se afirmă, cunoaște lumea, învață să se orienteze în ea și dobândește încredere în puterile proprii. Prin joc copilul nu numai că nu se îndepărtează de realitate, dimpotrivă, se apropie tot mai mult de ea”. *J. Piaget* susține ideea că: „Înșușirea și respectare regulilor are o influență puternică în formarea judecății morale a copiilor, în evoluția lor morală bazată pe constrângere la cea bazată pe cooperare”. În concluzie, jocul în procesul de învățare timpurie are un rol crucial în a-i ajuta pe copii să consolideze învățarea, mai ales atunci când ritmul este prea rapid pentru unii dintre ei. La fel de important este și pentru educatori, deoarece îi ajută să observe copiii, atingând cel mai înalt nivel de competență, să vadă ideile, preocupările și interesele acestora.

Clasificarea jocurilor

Vârsta preșcolară reprezintă un moment de evoluție psihică, în care jocul capătă caracteristici noi ce îl apropie de alte feluri de activitate în același timp, însă, jocul se distanțează și mai mult de acestea, intrând în cele mai variate relații cu celelalte feluri de activități de la supra sau subordonare până la diferențierea și delimitarea netă față de ele. Jocul este un fel de teren neutru pe care se revarsă întreaga experiență despre lume și viață a copilului, aceasta devenind prin intermediul lui mai subtilă, mai accesibilă. Vârsta preșcolară constituie o etapă importantă pentru evoluția jocului datorită faptului că acum apar cele mai complexe, variate și interesante feluri de joc. O clasificare a tipurilor de joc este evident dificilă dat fiind faptul că jocurile sunt foarte mobile și se transformă unele în altele. Din punct de vedere al conținutului se poate vorbi de:

- jocuri de reproducere a unor mici evenimente (călcatul, îmbrăcatul);
- jocul cu subiect simplu (de-a mersul la plimbare cu păpușa);

- jocul cu subiect complex (de-a familia).

Jocul cu subiect poate fi întâlnit la copiii de 5-6 ani, chiar când aceștia nu au partener de joc, când unui copil îi revin mai multe roluri succesive, jocul numindu-se de alternanță. *Jocul cu reguli* îi permite să-și înscrie perspicacitatea în cadrul regulilor ce nu pot fi încălcate ceea ce imprimă jocului un caracter complex și crează terenul unor emulații colective, al căror gest începe să-l simtă. În cadrul jocurilor de mișcare întâlnim :

- jocul cu un pronunțat caracter sportiv și distractiv desfășurat în liber (mers cu tricicleta, cu sania);
- jocuri al căror conținut îi formează mișcările de bază cunoscute (mers, alergare, săritură, aruncare, prindere, târâre, cățărare și echilibru);
- jocuri cu reguli și roluri (în clasă și în aer liber);
- jocuri la aparate și instalații de joc în aer liber;
- jocuri de circulație rutieră;
- dansurile elementare și simple.

Apariția și practicarea intensivă a jocului de creație reprezintă un rezultat al întregii dezvoltări psihice a copilului, în special a formării capacității de a reflecta într-o formă proprie impresiile dobândite în viața înconjurătoare. Jocul de creație la preșcolari îmbracă următoarele forme :

- joc de creație cu subiecte din viața cotidiană (de-a mama, de-a frizerul);
- joc de creație cu subiecte din povești și basme - dramatizare;
- joc de construcții : - corelat cu celelalte jocuri de creație; de sine stătător; cu caracter tehnic.

Varietatea jocurilor de construcții este dată și în funcție de materialul folosit (material mărunt, din natură, material recuperabil, de îmbinare, de suprapunere). Din categoria jocurilor pentru dezvoltarea intelectuală a copiilor fac parte:

- jocurile și exercițiile senzoriale;
- jocuri cu imagini și rezolvări de situații problematice (pentru dezvoltarea spiritului de observație, a atenției, a imaginației);
- jocuri pentru exersarea vorbirii și comicării;
- jocuri logico-matematice.

Clasificarea jocurilor după E. Claparède este discutabilă, mai ales prin faptul că pe măsură ce copilul crește, modul său de a se juca încorporează într-un singur joc, majoritatea categoriilor considerate ca fiind relativ distincte. Pe de altă parte este greu de plasat în această clasificare un joc cu reguli, ca de pildă, cel de abilitate în care sunt antrenate momente de gândire, de tensiune, explozie de sociabilitate. *W. Stern* a împărțit jocurile în colective și individuale. Prima categorie se poate surprinde la toate vârstele și are caracteristici din ce în ce mai complexe, iar a doua categorie, supunându-se aceleiași legități se deosebește de prima prin solicitarea de reacții solitare sau divizate în grup. *Charlotte Bühler* a împărțit jocurile în cinci grupe, în care delimitează diferențe calitative, dar și unele diferențe specifice :

- jocuri funcționale (senzorio-motorii);
- jocuri de ficțiune și iluzie;
- jocuri receptive (de consum-contemplare, participare pasivă);
- jocuri de construcție;
- jocuri colective.

Și această clasificare este criticabilă prin faptul că jocurile receptive sunt asimilate la alte categorii de jocuri, iar jocul de construcții este considerat ca fiind un joc ce face trecerea de la conduita ludică la conduitele ocupaționale. În clasificarea sa, *O. Decroly* are în

vedere jocurile care se raportează la dezvoltarea percepțiilor senzoriale și aptitudinea motorie, cât și jocuri de inițiere aritmetică, jocuri ce se raportează la noțiunea de timp, jocuri de inițiere în lectură, jocuri de gramatică și de înțelegere a limbajului. *André Demarbre* face o clasificare a jocurilor în funcție de vârsta copilului și în funcție de efortul solicitat: jocuri foarte active, jocuri active, jocuri de slabă intensitate, jocuri recreative și jocuri intelectuale. Această clasificare este modificată de autor prin caracterul nesatisfăcător al unui singur criteriu de clasificare a jocurilor. *Decrat* împarte jocurile în:

- jocuri ereditare (luptă, vânătoare, urmărire);
- jocuri de imitație (cu arc, prăștii);
- jocul de imaginație (în care se mimează și se metamorfozează funcții, obiecte).

Pornind de la faptul că însușirile psihice au cel puțin trei caracteristici: de funcție (se reproduc ori de câte ori este nevoie, voluntar, dar și spontan), caracter stabil (ele putând fi folosite chiar mult timp după formarea lor integral sau parțial, combinat, reintegrat, metamorfozat), au un caracter fizic. *Jean Piaget*, grupează jocurile în trei categorii:

- jocuri exerciții;
- jocuri simbolice;
- jocuri cu reguli.

Această clasificare se exprimă evident în etapele inițiale deoarece în etapele tardive ele se pot combina și dezmembra fiind cu greu recunoscute. Jocurile exerciții pot fi clasificate în jocuri funcționale simple ce pot fi grupate ca pre exerciții, exerciții și post exerciții. Prima categorie este compusă din jocuri senzorio-motorii sau de mânăuire, jocuri de exercitare a gândirii (comunicările verbale, discuțiile spirituale). Jocurile senzorio-motorii se divid în:

- a) jocuri exerciții simple – care facilitează însușirea unei conduite ludice (în care se trage, se împinge, se divide și se reconstituie grămezi, se apasă sau se învârt butoane);
- b) jocuri de combinații fără scop – caracterizate prin dezmembrarea și reconstituirea de obiecte, reconstituire și combinare de noi mișcări și exerciții funcționale, intrând aici și jocul de distrugere de obiecte fiind socotit la limita dintre activitatea ludică și experimentarea inteligenței animată de curiozitatea propriu-zisă;
- c) jocuri de combinații de obiecte și acțiuni cu scopuri (jocurile de exerciții se caracterizează prin faptul că exercită conduite creând plăcerea maximă a acțiunii, a stăpânirii ei).

În opinia lui *J. Piaget*, pot avea o dezvoltare ulterioară ce poate evolua în trei direcții:

1. încorporând în acțiune reprezentări ale imaginației, devin jocuri simbolice;
2. socializându-se devin jocuri cu reguli;
3. pot duce la formarea de mișcări utile în adaptarea cotidiană, desprinzându-se în acest caz de conduita ludică.

În categoria jocurilor de exercitare a gândirii intră întrebările repetate („ce este aceasta?” sau „de ce?”) de preșcolari, îndeosebi cei mici, cu condiția să fie convertite în activitate de amuzament, cât și fabulație. Jocurile simbolice sunt împărțite de *J. Piaget* în funcție de simbolistică - conștientă și inconștientă. În simbolistica de care copiii sau subiecții umani sunt în genere conștienți se operează cu simboluri primare sau conștiente, legate de aspectele multiple ale vieții, aspecte ce se asimilează. După *J. Piaget* asimilarea este un proces comun vieții organice și activității mintale, fiind ca atare o modalitate acțională comună fiziologiei și psihologiei, asimilarea spontană se exprimă prin imaginația creatoare. În a doua categorie intră simbolistica inconștientă. Acest fel de simbolistică se observă în situațiile în care un copil relativ neglijat în familie din cauza nașterii unui alt frățior, ce se află în atenția tuturor, se joacă cu două păpuși de talie inegală și face ca în joc cel mic să plece în călătorie și cel mare să rămână cu mama. Această simbolistică se crează în domeniul dorințelor și

năzuințelor. În jocurile de exercițiu, imaginația construiește conținutul, pe când în jocurile simbolice, imaginația simbolică construiește instrumentul sau forma jocului și nu conținutul său. Jocul prelungește și conturează exerciții evocate de simbol, în această categorie trebuie trecute schemele simbolice ce reproduc scheme senzorio-motorii, J. Piaget dând următorul exemplu: un copil de la un an și o lună privind tapițeria camerei în locul unde se află o păsărică strânge mâna, ca și cum ar fi prins-o și-o întinde mamei sale sau când un copil se face că doarme, mănâncă în joc simbolic.

Dacă jocul de exerciții permite asimilarea funcțională a realității, jocul simbolic va întări această asimilare prin încorporarea reprezentărilor privind complexitatea lumii și vieții. Jocurile didactice reprezintă forme de activitate ce îmbină în mod armonios sarcinile instructive cu latura distractivă. Ele realizează în practică dezideratul învățării prin joc, prin organizarea unor activități special create de adulți în acest scop. Diversitatea conținutului jocurilor didactice le împarte în:

- jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător;
- jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii;
- jocuri didactice pentru dezvoltarea gândirii logice;
- jocuri didactice pentru însușirea normelor de comportare civilizată.

Jocurile hazlii au multă tangență cu jocurile de mișcare, deși în unele cazuri tocmai mișcarea este aceea care lipsește. Din punct de vedere al conținutului ele se apropie de jocurile didactice prin problema pe care o pun copiilor spre rezolvare. Jocurile hazlii ca de fapt toate jocurile, cu excepția celor de creație sunt jocuri cu reguli și au o funcție recreativă dominantă, atmosfera de joc fiind realizată prin elemente ca: surpriză, ghicitoare sau întrecere („Găsește și taci”; „Cine l-a chemat pe ursuleț ?”; „Zboară, zboară”). Consolidarea deprinderilor de coordonare psiho-motrică și a deprinderilor ritmice se realizează prin jocurile muzicale:

- joc de cânt („Cine umblă pe cărare?”);
- joc-exercițiu („Cântă cu mine”);
- joc ritmic („Ceasul”).

Jocurile intelectuale mai pot fi clasificate în: jocuri senzoriale de ghicire sau de recunoaștere a unui obiect cu ajutorul simțurilor, jocurile de analiză perceptuală de reconstituire de imagini din fragmente, jocuri de construcție după model. Jocul didactic contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, la concentrarea atenției și la formarea unor deprinderi de muncă intelectuală și independentă a copilului.

Jocul didactic

Jocul didactic este o formă de activitate atractivă și accesibilă copilului, prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative. Fiecare joc didactic trebuie să instruiască pe copii, să le consolideze și să le precizeze cunoștințele despre lumea înconjurătoare, să îmbine armonios elementul instructiv și exercițiul cu elementul distractiv. Învățând prin joc, copilul trebuie să se joace, adică să se distreze în același timp. Jocul didactic rămâne joc numai dacă conține elemente de așteptare, de surpriză, de întrecere, de comunicare reciprocă între copii. Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Comparând jocul didactic cu activitatea de învățare, vom vedea că el conține elemente din ambele categorii de activități. În cadrul jocului didactic, copilul preșcolar dispune de

totală independență, libertatea lui mergând la autoorganizarea și conducerea jocului. Sunt jocuri a căror organizare și desfășurare - sub îndrumarea educatoarei - se produce sub conducerea unuia din membrii grupului.

➤ Jocul didactic lasă loc pentru inițiativă și creativitate totală din partea copiilor preșcolari.

➤ Jocul didactic conține elemente de joc (așteptarea, surpriza, competiția ș.a.), care produc atmosfera plăcută a acestei activități.

În încheierea jocului didactic, se face o evaluare stimulativă, fără a se aprecia cu note sau calificative. Activitatea de învățare solicită un efort intelectual, ca fiind o muncă intelectuală. Organizarea activității de învățare impune o disciplină riguroasă, iar aprecierea rezultatelor obținute apeleză la responsabilitatea preșcolarilor. Conținând elemente din ambele categorii de activitate, jocul didactic servește ca punte de legătură între grădiniță și școala primară, având rolul de tranziție de la joc la activitatea de învățare. De aceea, jocul didactic este forma fundamentală de organizare a activității instructiv-educative din grădinița de copii. *Sarcina didactică* reprezintă sarcina care se dă copiilor spre rezolvare - a cunoaște, a denumi, a clasifica, a construi, ș.a. - și care se referă la -conținutul care trebuie învățat. De exemplu, în jocul "Caută vecinii", sarcina didactică este aceea de a găsi numărul mai mare sau mai mic cu o unitate decât numărul dat. În jocul „Al câtelea porumbel a zburat?", sarcina didactică se referă la găsirea numărului care lipsește din șirul de numere. Așadar, sarcina didactică este una din componentele principale ale jocului didactic care concretizează, la nivelul vârstei preșcolare, scopul urmărit în activitatea matematică respectivă. *Regulile jocului* fac legătura între sarcina didactică și acțiunea jocului. Fiind aservite sarcinii didactice, ele reglementează acțiunea jocului. Fiecare joc didactic trebuie să conțină cel puțin două reguli: prima regulă transpune sarcina didactică într-o acțiune concretă, atractivă, adică transformă exercițiul în joc, iar cea de-a doua precizează organizarea jocului și momentele de terminare a acțiunii jocului. În afară de regulile care reglementează acțiunea jocului, există și reguli care privesc comportarea copiilor, ordinea în care ei trebuie să intre în joc. În unele jocuri, intrarea copiilor în joc este condiționată de momentul când primesc un anumit material (de exemplu un jeton cu un anumit număr de porumbei). Numirea copiilor sau intrarea în joc într-o ordine rigidă produce scăderea intensității jocului. Valoarea formativă a jocurilor didactice, ca și diversitatea obiectivelor urmărite, au condus la necesitatea stabilirii unor categorii de jocuri didactice. Această categorisire se poate realiza după conținutul și obiectivele activității de joc. după materialul folosit, după procesele de cunoaștere solicitate în joc. Cele mai semnificative criterii de clasificare a jocurilor didactice sunt: conținutul activității, care este un conținut de învățare (informații, deprinderi, capacități), obiectivele urmărite și materialul folosit.

➤ După conținutul lor, jocurile didactice pot fi: jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător, pentru comunicare, jocuri pentru dezvoltarea reprezentărilor matematice, jocuri muzicale. La baza acestui criteriu stau conținuturile activității de învățare.

➤ După criteriile urmărite, ele pot fi: de dezvoltare a proceselor psihice, de cunoaștere, de formare a percepțiilor și reprezentărilor de spațiu, timp, mărime, formă, culoare, de orientare în spațiu, de însușire a structurii gramaticale a limbii, etc.

➤ După materialul folosit, jocurile didactice se clasifică în: jocuri cu material didactic ajutător (jucării, material didactic, obiecte din natură, obiecte de întrebuințare zilnică). Ele mai pot fi: jocuri de interpretare a unor povești și lecturi sau jocuri fără material didactic (ghicitori, alcătuire orală de propoziții și fraze).

Relația joc-învățare

La vârsta preșcolară jocul nu este unica formă de activitate în procesul căreia se realizează dezvoltarea psihică a copilului. Activitatea care întregeste și desăvârșește funcția educativă a jocului este capacitatea de învățare de tip preșcolară. În funcție de nivelul de dezvoltare psihică a preșcolarilor, procesul de învățare prezintă anumite particularități. Aceste particularități sunt de fapt rezultatul legăturilor funcționale ce se elaborează în această perioadă între joc și învățare. Relația amintită între cele două forme de activitate nu este constantă. Ca regulă generală, pe măsură ce se face trecerea ascendentă de la o grupă la alta, activitățile obligatorii câștigă teren din ce în ce mai mult. La această vârstă, copiii manifestă un viu interes pentru o formă mai organizată de asimilare, pentru învățatură. Învățarea ca atare nu apare, însă aproape de loc în preocupările copiilor. Uneori învățarea este obositoare atât intelectual, dar și fizic. De aceea introducând cu pricepere activitățile de joc, creăm o legătură, o continuitate cu perioada anterioară, și dăm copilului satisfacție, și îi captăm atenția, îl înviorăm. În jocurile preșcolarilor mai mari, intră și activitatea propriu-zisă de învățare. Acțiunile de joc constau în a „scrie”, „a citi”, într-un cuvânt, în a face tot ceea ce preocupă un copil care învață. Spre 6 ani în jocul copiilor, învățarea ocupă un loc important. Îmbinarea elementelor de joc cu cele de învățare constituie un mijloc important de pregătire psihologică pentru școală. Jocul și învățarea sunt formele de activitate sub influența cărora copilul preșcolar se formează și se dezvoltă. La diferite etape ale vârstei preșcolare, corelația dintre joc și învățare se realizează în forma specifice.

La vârsta preșcolară mică, asimilarea cunoștințelor și formarea deprinderilor în cadrul activităților obligatorii sunt indisolubil legate de joc. Copilul manifestă tendința de a transforma în joc activitățile programate de educatoare, astfel copilul mănuiește cu multă plăcere creionul pe hârtie, dar și fără intenția de „a desena” ceva, în pofida indicațiilor educatoarei. Pe el îl captivează actul de mănuiere al creionului, faptul că trasând cu el pe hârtie apar linii întortocheate. Cu toate acestea, prin îmbinarea elementelor de învățare cu cele de joc, și invers, copilul își însușește unele cunoștințe și face primii pași în direcția formării deprinderilor efortului intelectual. Această particularitate psihologică a învățării la această perioadă, face necesară includerea a procedeele de joc, în desfășurarea activităților instructiv-educative. Elementele de învățare, îmbinate în mod rațional cu jocul, devin un important instrument de însușire a cunoștințelor și formare de deprinderi elementare. La grupa mică, jocul ocupă în preocupările copilului un loc central. Chiar și învățarea implică elemente de joc. Totuși în forme mai simple, motivația învățării începe să se contureze și la preșcolarii mici. *La vârsta preșcolară mijlocie, dar și la cea mare*, procesul de însușire a cunoștințelor și de formare a deprinderilor începe să se elibereze de acțiunile cu caracter de joc. În jurul vârstei de 5 ani, se intensifică funcția reglatoare a sistemului verbal și se dezvoltă interesul pentru cunoștințele comunicate, pentru observarea ilustrațiilor, pentru desen modelaj, socotit, muzică etc. Preșcolarul mai mare, înțelege că mai întâi trebuie să fie atent la explicațiile educatoarei, deoarece așa va ști ce are de făcut. Încep să pună întrebări, cere precizări, informații etc. copilul învață să observe greșelile pe care le omite și se străduiește să le îndrepte. Între dezvoltarea comportamentului psihic și învățare, la vârsta preșcolară se stabilesc raporturi de interdependență și condiționare, iar forma specifică de realizare a învățării este jocul. Prin el copilul învață și prin intensificarea învățării se ating nivelurile de dezvoltare psihică și respectiv forme, tipuri și progresiv superioare de joc.

Putem spune că jocul și învățarea sunt forme de activitate sub influența cărora copilul preșcolar se formează și se dezvoltă. Între aceste forme există o strânsă legătură. La diferite etape ale vârstei preșcolare, relațiile reciproce dintre joc și învățare îmbracă forme caracteristice. Cele două forme – jocul și învățarea – exercită o influență pozitivă asupra dezvoltării psihice generale ale copiilor. La rândul lor, ele suferă influență pozitivă din partea

dezvoltării. Învățarea și jocul sunt în același timp factori importanți în dezvoltarea psihică. Consecințele pedagogice ce se deprind din cele mai sus ar putea fi contractate în jurul a două idei principale: crearea condițiilor pentru trecerea treptată de la activitatea de joc la cea de învățare și îmbinarea lor potrivit principiului copilului să se joace, învățând și să învețe jucându-se. În concluzie, trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului cu învățarea, a elementului distractiv cu efortul fizic și intelectual. Deși jocul este activitatea care domină la vârstele timpurii, totuși ea se îmbină cu anumite forme de muncă intelectuală specifică acestei vârste.

BIBLIOGRAPHY

Ciolan, L. (2008), *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*, Editura Collegium Polinom, Iași.

Bocoș, M., (2010), *Paradigma pedagogică a activizării studenților*, în *Ghid metodologic de pedagogie universitară*, Editura Aeternitas, Alba Iulia.

Dumitru, Ion Al. (2000), *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Editura de Vest, Timișoara.

Oprea, C.L. (2006), *Strategii didactice interactive*, E.D.P., București.