MODALITIES OF PERCEPTION DEVELOPMENT IN THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Galina Pravițchi

Lecturer, PhD, State University of Moldova

Abstract: Developing perception in the educational environment involves various strategies and methods to improve understanding and interpretation of information. These modalities include practical activities for direct pupil involvement, use of visuals and multimedia to support understanding, interactive activities and games to engage attention, development of sensory skills for richer perception, projects and case studies for practical understanding, stimulation of critical thinking to evaluate information, development of language and communication for clear expression, encouragement of creativity for innovative thinking, and organization of field trips and study visits to apply knowledge in a real context. The combination of these modalities contributes to a holistic development of pupils' perception and to an increased interest in learning.

Keywords: perception, development, experiential learning, educational environment.

În era contemporană a cunoașterii și a evoluției tehnologice accelerate, dezvoltarea percepției în mediul educațional se dovedește a fi un element fundamental pentru adaptarea și excelența în procesul de învățare. Percepția, în contextul educațional, nu este doar o simplă receptare a informațiilor, ci un proces complex care implică interpretarea, analiza și sinteza acestora. Astfel, dezvoltarea percepției reprezintă un domeniu de cercetare deosebit de pertinent, cu implicații profunde asupra eficacității proceselor educaționale și a formării individuale.

Explorarea literaturii de specialitate consacrată dezvoltării percepției evidențiază faptul că acestea au un rol fundamental în procesul de învățare. Astfel, J. Piaget menționează că fazele procesului perceptiv sunt: „**percepția primară** (activizarea câmpului); **centrarea** (pe obiect care se diferențiază clar de ambianță); **decentrarea** (obiectul și ambianța revin la dimensiuni reale). În acest fel este accentuat raportul fond-formă, iar informația propusă spre învățare trebuie să fie transmisă: figural (imagini), simbolic (simboluri), semantic (înțelesuri), comportamental (acțiuni).

Așa cum afirmă J. Piaget nivelele percepției sunt următoarele:

- „descoperirea obiectului sau detecția;
- diferențierea lui sau discriminarea;
- recunoașterea sau identificarea;
- interpretarea” [apud 4, p.119].

A. Tarnovschi consideră că percepția este nu doar o imagine mai mult sau mai puțin constituită a unui obiect sau fenomen din lumea externă, ci poate fi examinată și ca proces, în cursul căruia se formează, se „construiește” treptat imaginea perceptivă. Din această perspectivă percepția poate fi concepută ca un sistem de acțiuni perceptive. În formarea și desfășurarea acțiunilor perceptive, îndreptate spre „examinarea” obiectului și elaborarea percepție ca „model mental” al acestuia, un rol important îl joacă procesele motrice: mișcările

mâinilor în pipăit, mișcările ochilor în urmărirea conturului în percepția vizuală a obiectelor, micromotricitatea coardelor vocale în perceperea sunetelor etc. [13].

Dezvoltarea percepției la elevi este o condiție necesară pentru formarea personalității copilului. Datorită percepției elevii acumulează noi cunoștințe, învățând despre lumea înconjurătoare formându-și noi idei despre obiecte și fenomene.

În acest sens, E. Dimitriu-Tiron concluzionează că „percepția primară nu este activată doar în punct de vedere neuro-fiziologic, ci mai ales motivațional (plăcere, curiozitate, interes, aspirație)" [5].

Învățarea perceptivă se referă la diferitele modificări în percepție care se produc prin învățare. Copiii trebuie învățați să perceapă, adică să privească, să asculte, să pipăie. Cu cât copilul este mai activ, percepe informația de învățat prin intermediul unui număr mai mare de analizatori, o caută, o selectează, o prelucrează, o organizează în diferite moduri în funcție de modelele perceptive, cognitive, afective, volitive deja formate, printr-un proces de prelucrare și interpretare cu atât crește eficiența învățării. Dezvoltarea abilităților perceptive prin experiență este demonstrată de descreșterea timpului de căutare necesar localizării unui stimul printre alții prin experiența cotidiană, de creșterea numărului de ținte detectate, de perfecționarea deprinderilor de scanare a câmpului perceptiv.

În aceeași ordine de idei, P. Popescu-Neveanu specifică următoarele obiective ale învățării perceptive: „perfecționarea sensibilității și a acuității discriminative a analizatorilor; îmbogățirea criteriilor de explorare a câmpului perceptiv și de extragere a informațiilor relevante; formarea unor noi clase de percepții". [apud 8, p. 38].

Pentru ca percepția să se transforme în activitatea de observație, au fost sistematizate anumite cerințe de respectat în activitatea de dirijare a percepției în actul învățării:

- prezentarea de exemple tipice pentru o clasă de obiecte;
- stabilirea criteriilor de comparare, selecție a însușirilor;
- stabilirea seriei de acțiuni de explorare;
- elaborarea unui ansamblu de instrucțiuni și repere care să servească drept ghid de explorare;
- compararea obiectului cu diferite schițe, modele;
- evidențierea trăsăturilor ce trebuie reținute ca relevante pentru rezolvarea sarcinii;
- gradarea sarcinilor după complexitate și dificultate.

Explorarea perceptivă nu se realizează la întâmplare, haotic, ci urmând o serie de reguli de prioritate, câteva strategii și principii. Toate acestea funcționează cu precădere în câmpurile perceptive semnificative, dar și în cele nesemnificative care sunt în curs de organizare [10, p. 169].

M. Golu menționează că la baza explorării perceptive stau următoarele principii:

- **principiul extensiei** (cu cât sunt explorate mai multe obiecte, cu atât percepțiile vor fi mai clare și mai corecte; cu cât în percepții sunt antrenate mai multe organe de simț, cu atât posibilitatea formarii unei imagini integrale crește);
- **principiul diversității** (cu cât în câmpul perceptiv vor fi introduse și explorate obiecte ce aparțin unor clase, categorii variate, cu atât percepția va fi mai performantă; acest principiu atrage atenția asupra faptului că nu doar cantitatea în sine a obiectelor este importantă, ci și varietatea, diversitatea lor; un subiect poate lua contact cu multe obiecte, însă dacă acestea fac parte din aceeași categorie, imaginile lui perceptive vor fi mai puțin numeroase și relativ sărăcăcioase);
- **principiul toleranței** (adecvarea cantității de informații la capacitatea de rezoluție a subiectului, adică furnizarea acelei cantități de informație pe

care el o poate recepționa; informația care depășește capacitatea de admisie a organelor de simț este pierdută);

- **principiul semnificației** (legarea, asocierea elementelor din câmpul perceptiv de motivația actuală a subiectului) [7].

Un aspect relevant ce vizează învățarea perceptivă sunt factorii care condiționează acest proces [10]:

- *Informația achiziționată* de natură senzorial-perceptivă - reprezentările și de natură logică - noțiunile, judecățile.
- *Schemele perceptive*- traseele stabilizate în selectarea punctelor de reper, un fel de algoritmi ai perceperii (evitarea explorării haotice).
- *Capacitatea de structurare perceptivă*: capacitatea de a reflecta obiectele percepției în unitatea lor, capacitatea de diferențiere a elementelor, a relațiilor dintre ele.
- *Coordonare vizual-motorie*: evitarea unei dexterități deficitare.
- *Procesele intelectuale* în sprijinul percepției vizuale: inteligența este implicată în actul percepției vizuale, aceasta intervine în dirijarea privirii, în interpretarea unor imagini confuze.
- *Atenția*: orientarea și concentrarea atenției asigură rezultate bune, dar fără a se ajunge la o tensiune maximă.
- *Factori activi şi atitudinali*: motivarea, încurajarea, atmosfera degajată etc.

După M. Zlate percepția îndeplinește trei roluri fundamentale în raport cu existență și activitatea omului:

1. *rol de informare* a individului asupra existenței și caracteristicilor obiectelor din lumea înconjurătoare, fapt ce facilitează adaptarea lui la lumea obiectelor;
2. *rol de ghidare*, orientare, de reglare a comportamentelor;
3. *„rol comutator”*, în sensul că ea închide și deschide circuitele traiectoriilor foarte întinse ale actelor mintale, interne și motorii, externe. Percepția nu este numai premisa integrării unor structuri psihice superioare, ci și punctul de sosire, forma de concretizare și verificare, prin confruntarea cu realul, a acestora [15].

Prin urmare, în contextul mediului educațional, psihologul școlar ar trebui să pună accent pe următoarele aspecte ale percepției la elevi:

- utilizarea unităților de măsură la determinarea înălţimii, lungimii, lățimii, grosimii, masei, valorii și capacității unor corpuri;
- dezvoltarea capacităților de a identifica formele geometrice în modele date și în mediul înconjurător;
- dezvoltarea capacităților de orientare în timp și spațiu, de a determina poziția unor obiecte în raport cu alte obiecte, fiinţe;
- dezvoltarea capacităților de a folosi corect unitățile de măsură a timpului (zilele săptămânii, lunile anului, anotimpul, ora);

Numeroase cercetări efectuate în domeniul psihologiei dezvoltării poziționează jocul ca fiind un aspect central în viața copiilor, servind nu doar drept sursă de distracție, ci și ca modalitate complexă de dezvoltare a abilităților cognitive, emoționale și sociale. Printre aceste aptitudini, dezvoltarea percepției ocupă o poziție centrală, influențând în mod semnificativ modul în care copiii înțeleg și interacționează cu lumea din jurul lor.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, o activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluţia copilului, constând în reflectarea şi reproducerea vieţii reale într-o modalitate proprie copilului, ca rezultat al interacţiunii dintre factorii bio-psiho-sociali. Esenţa jocului constă în reflectarea şi transformarea pe plan imaginar a realităţii înconjurătoare. Copilul reuşeşte să imite, într-un mod specific, viaţa şi activitatea adulţilor [3].

Autorul D. B. Elkonin defineşte jocul ca fiind forma de activitate cea mai accesibilă copilului, iar ca structură corespunde în cea mai mare măsură posibilităţilor sale fizice şi psihice [6].

Jocurile sunt strategii euristice în care copiii îşi manifestă isteţimea, inventivitatea, iniţiativa, răbdarea, îndrăzneala şi curajul. Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activităţi psihice. În joc copilul este un adevărat actor şi un simplu spectator. El participă, cu toată fiinţa lui, la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învăţare autentică [apud 9].

Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului constă în "disponibilitatea" acestuia de a fi utilizat ca instrument al educaţiei. În timp ce se joacă, copilul învaţă formele, culorile şi dimensiunile obiectelor, precum şi modalităţile prin care părţile componente se îmbină şi alcătuiesc un întreg. Treptat, el învaţă să îşi facă planuri de acţiune, să dezvolte strategii, să evalueze situaţia şi să identifice soluţii la diverse probleme [14].

După E. Claparède, la copil jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieţii. Jocul este singura atmosferă în care fiinţa sa psihologică poate să respire şi, în consecinţă, poate să acţioneze. Claparede consideră jocul drept un exerciţiu pregătitor pentru viaţa de adult „prima şcoală a vieţii sociale ce pregăteşte viitorul, potolind nevoile prezentului [4].

În viziunea lui Simion jocul permite urmărirea multilaterală a copilului, în acelaşi timp în viața sa motorie, afectivă, socială și morală, el informând despre structurile mintale succesive ale copilului și poate fi considerat ca unul din studiile pilot ale psihologiei genetice. Prin intermediul lui copilul pune în acțiune posibilitățile care decurg din structura sa particulară, traduce în fapte potențiale virtuale care apar succesiv la suprafața ființei sale, le asimilează și le dezvoltă, le îmbină și le complică, își coordonează ființa și îi dă vigoare [11, p.7].

O modalitate de realizare a unui învăţământ activ care, acordând un rol dinamic instituţiei, pune accent pe acţiunea copilului asupra obiectelor înseşi o constituie ***jocul logic*.** Aceasta favorizează dezvoltarea analizatorilor tactili, vizuali, auditivi, conduce mai rapid şi eficient la formarea percepţiilor prin contactul direct cu multitudinea obiectelor (figurilor geometrice), prin mărimea acestora sau a imaginilor acestora.

Jocurile logice organizează procesul perceperii analitico-sintetice a însuşirilor caracteristice ale obiectelor. Astfel, în desfăşurarea jocurilor, elevii analizează obiectele, diferenţiază corect culorile şi mărimile acestora, dar înainte de a stabili contactul de joc, ei trebuie să cunoască în mod nemijlocit obiecte din mediul înconjurător: animale, fructe, obiecte de mobilier, obiecte de uz personal, jucării etc. La toate activităţile destinate mediului ambiant, ca şi în primele activităţi cu conţinut matematic, elevul trebuie ajutat să-şi sistematizeze observaţiile în sensul de a distinge mărimea, culoarea, forma obiectelor, poziţiile lor spaţiale relative. Acestea se realizează cu ajutorul ***jocurilor libere de construcţie.***

Percepţia spaţiului se dezvoltă mai ales prin jocurile prin care elevul aşează laolaltă figurile sau construieşte ceva anume. Pe această cale se familiarizează cu raporturile spaţiale dintre ele: sus-jos, în faţă-în spate, aproape – departe, stânga – dreapta.

De îndată ce au căpătat o iniţiere, chiar sumară, asupra formelor, mărimii şi culorilor mai importante, elevii pot desfăşura unele ***jocuri la liberă alegere*.** Prin aceste jocuri sunt cultivate abilităţile pentru mărimea pieselor, capacitatea de percepţie pentru distingerea atributelor. În acelaşi timp se formează primele deprinderi de activitate desfăşurată în colectiv [2].

Prezentăm în continuare câteva jocuri pentru dezvoltarea percepției în mediul educațional:

Jocul „Aşează iepuraşii după mărime” [2]

Obiective. Ordonarea obiectelor conform dimensiunilor în creştere şi descreştere.

Reguli. Copiii îndeplinesc sarcina conform cerinţelor şi la semnalul pedagogului.

Materiale. 10 iepuraşi şi 10 căsuţe de diferite dimensiuni.

Desfăşurarea jocului. La tablă sunt 10 căsuţe cu 10 iepuraşi, pedagogul îi ia din căsuţe şi-i duce la plimbare. Li se împarte fiecărui copil câte un iepuraş pentru a-i găsi căsuţa după dimensiunea corespunzătoare (căsuţele vor fi aranjate de la mari la mici, apoi se va schimba ordinea, respectiv, mici-mari).

- **Jocul „Mai mare, mai mic" [2]**

Obiective. Formarea priceperilor de a deosebi obiectele după volum.

Reguli. Să aranjeze obiectele după ordinea cerută.

Materiale: Obiecte, jucării, rechizite şcolare.

Vocabular: „mai mare decît", „mai mic decât" etc.

Desfăşurarea jocului. Se invită câte un copil la masa pe care sunt plasate jucăriile. Mai întâi, el numeşte toate obiectele de pe masă. Apoi, la semnalul pedagogului „de la mare la mic", copilul trebuie să aranjeze aceste obiecte în ordinea cerută. De ex.: carte, caiet, penar, cretă, radieră... Copilul, efectuând orice acţiuni, le comentează, „cartea este mai mare decât caietul" sau „caietul este mai mic decât cartea" etc. Jocul poate fi prelungit, inversând ordinea – „de la mic la mare". În cadrul jocului pot fi folosite şi alte obiecte.

- **Jocul „Aşează imaginea unde trebuie" [2]**

Obiective. Generalizarea cunoştinţelor despre dimineaţă, ziuă, seară şi noapte. Recunoaşterea şi orientarea în timp.

Reguli. Copiii trebuie să plaseze imaginea (dimineaţa, ziua, seara şi noaptea) la culoarea necesară.

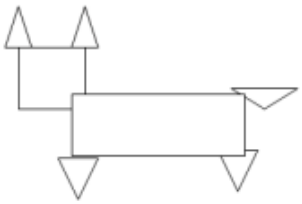
Materiale: casetă cu cerculeţe: galben (dimineaţa), oranj (ziua), albastru (seara) şi negru (noaptea).

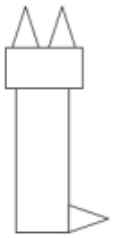
Desfăşurarea jocului. În casetă la tablă sunt patru cerculeţe: galben, oranj, albastru şi negru. Vine o păpuşa în ospeţie cu o rugăminte: s-o înveţe copiii cum să se orienteze în timp. Pedagogul le explică copiilor că dimineaţa va fi însemnată cu cerculeţul de culoare galbenă, ziua – cu oranj, cu albastru – seara, noaptea – cu negru. Copiii vin pe rând la tablă şi pun imaginea în căsuţă în dependenţă de culoarea potrivită.

- **Jocul „Spune ce ai obţinut"** (sau ce plante şi animale ai obţinut) [2]

Regula. Cu ajutorul a şapte piese să construiască figuri de animale, plante.

Desfăşurarea jocului: În scopul dezvoltării imaginaţiei şi creativităţii elevilor li se împart câte 7 piese: 5 triunghiuri, un pătrat şi un dreptunghi. Aranjând figurile geometrice în diferite poziţii, ei trebuie să obţină diverse chipuri de animale şi plante.

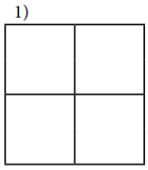


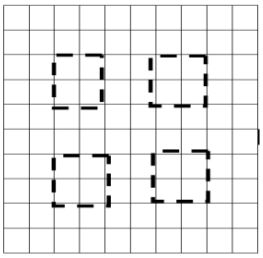


Jocul „ Trasează linii şi spune câte pătrate vezi” [2]

Regula. Să împartă un pătrat în câteva părţi egale, trasând în interiorul lui linii.

Desfăşurarea jocului. Se împart câte trei fişe; pe două sunt desenate pătrate cu linii punctate în interiorul lor, pe a treia fişă e desenat numai un pătrat mare. Fiecare elev, în mod independent trasează liniile verticale şi cele orizontale (avându-le ca reper pe cele punctate) apoi spun câte pătrate s-au obţinut pe prima şi a doua fişă. Pe fişa a treia, care nu are linii punctate, ei desenează pătrate la dorinţă.

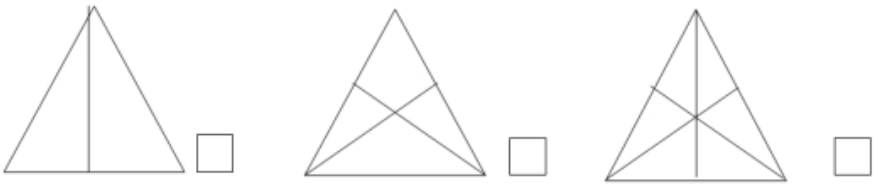




Jocul „Cine vede mai multe triunghiuri” [2]

Regula. Să examineze atent desenul, să numere şi să spună câte triunghiuri sunt pe fiecare fişă. Răspunsurile să le scrie în căsuţe.

Desfăşurarea jocului. Se distribuie fişe pe care sunt desenate triunghiuri. Elevilor li se propune să traseze în interiorul triungiului linii verticale şi oblice, apoi să numere câte triunghiuri au găsit pe fiecare fişă. Cifrele ce reprezintă numărul de triunghiuri trebuie înscrise în căsuţe.



Jocul „Labirintul” [2]

Scop: Dezvoltarea analizei vizuale, percepției spațiale, coordonării mișcărilor.

Material: Modele de labirinturi pe fișe.

Desfăşurarea jocului: Modelul se pune în faţa elevului și i se demonstrează executarea sarcinii. După care i se propune să facă un lucru similar. Indicații suplimentare: să nu desprindă creionul de hârtie; să nu nimerească în impas; să țină cont de faptul că prin perete nu se poate trece.

Jocul „Copacii toamna” [2]

Obiective. Formarea deprinderii de a acoperi planşa (fişa de hârtie) cu diferite linii grupate, de diferite lungimi, grosimi şi sensuri; de a sugera volumul prin linia modulată.

Reguli. În compoziţia aplicativă cu ajutorul liniilor de diferite feluri, grupate la dorinţă să se reprezinte siluete de „copaci desfrunziţi”.

Materiale: planşe de hârtie sau carton, pensule, acuarele.

Desfăşurarea jocului: Se demonstrează un tablou sau câteva imagini pe care sunt reprezentaţi copaci desfrunziţi. Se atrage atenţia elevilor asupra crengilor de diferite lungimi, grosimi, forme. Elevilor li se propune să realizeze la dorinţă poziţii individuale sau colective; li se explică faptul că, pentru a obţine linia subţire sau groasă, trebuie de folosit corect pensula,

iar pentru a sugera volumul este necesar să se folosească linia modulată. Lucrările elevilor se expun într-o expoziţie cu genericul „Copacii dezbrăcaţi de Zâna Toamna”.

- **Jocul „Jucării ornamentate” [2]**

Obiective. Recunoaşterea diversităţii de linii: drepte, ondulate, frânte, în formă de spirală, curbe. Reproducerea şi îmbinarea creativă a acestor linii în ornamentarea jucăriilor.

Reguli. Liniile să fie aranjate armonios, pentru a obţine ornamente frumoase, jucării frumos ornamentate.

Materiale: jucării populare confecţionate anterior din argilă sau mostre desenate pe fişe de hârtie, carton.

Desfăşurarea jocului: Se propun elevilor pentru contemplare şi analiză diferite fotografii, imagini sau jucării populare confecţionate din argilă în formă de bibelouri: pisici, căţeluşi, iepuraşi, căluţi etc. Se evidenţiază (cu ajutorul psihologului) diversitatea liniilor utilizate în ornamente. Elevilor li se împart jucării neornamentate (pregătite special) sau foi de hârtie, fişe de carton pe care sunt desenate diferite jucării şi li se propune să le ornamenteze aşa cum doresc, (cum cred ei că vor fi frumoase), aranjând armonios liniile de diferite tipuri.

- **Jocul „Maramă ornamentată” [2]**

Obiective. Familiarizarea cu marama (basmaua naţională). Dezvoltarea priceperii de a folosi pentru ornamentare puncte şi linii de diferite lungimi şi grosimi, de a aranja proporţional ornamentul pe bucata de stofă.

Reguli. Ornamentul să fie plasat pe toată suprafaţa maramei, să se îmbine corect liniile de diferite forme cu punctele.

Materiale: bucăţi de stofă (sau hârtie), vopsele, pensule.

Desfăşurarea jocului: Se demonstrează marama, se atrage atenţia copiilor asupra materialului din care este confecţionată şi asupra faptului că pe suprafaţa ei sunt distribuite proporţional ornamente mărunte de acelaşi tip, compuse din linii şi puncte. În continuare copiii lucrează independent, creativ.

- **Jocul „Ce se potrivește?” [12]**

Material: Imagini.

Desfășurarea jocului. Se distribuie fiecărui elev câte o imagine. Cadrul didactic spune numele unei păsări. Elevul care are imaginea cu pasărea respectivă o va arăta clasei și va alcătui un enunț (descrie pasărea), iar alt elev va imita glasul păsării demonstrate (cucul, pupăza pițigoiul, ciocănitoarea etc.).

- **Jocul „Cine e perechea mea” [apud 9]**

Elevii primesc fişe cu exerciţii. Unul citeşte exerciţiul şi spune răspunsul, apoi întreabă : „Cine e perechea mea?”. Elevul care are fişa cu acelaşi rezultat îi formează perechea. Apoi sarcina se complică. (Exemplu: Trece la loc perechea care are pe fişă răspunsul respectiv: un număr cu 5 mai mic decât 33).

În concluzie, cercetările științifice relevă importanța primordială a dezvoltării percepției în mediul educațional, subliniind că aceasta nu este doar o abilitate individuală, ci și o componentă cheie a procesului de învățare și asimilare a cunoștințelor. Modalitățile prezentate în acest context, precum experiențele practice, activitățile interactive și stimularea creativității, sunt susținute de dovezi empirice care atestă îmbunătățirea semnificativă a performanțelor cognitive și a adaptabilității elevilor în fața provocărilor educaționale. Dezvoltare adecvată a percepției nu doar îmbunătățește performanțele elevilor, ci contribuie și la formarea unei înțelegeri mai profunde și integrate a lumii din jur, pregătindu-i pentru provocările complexe ale societății contemporane.

BIBLIOGRAPHY

1. CARABET, N. Rolul jucăriei și jocului în dezvoltarea holistică a copilului. In: Calitate în educație - imperativ al societății contemporane, 4-5 decembrie 2020, Chișinău. Vol.1, pp. 59-70. ISBN 978-9975-46-482-6; 978-9975-46-483-3.
2. CEMORTAN, S. Educaţia copiilor pentru jocuri. Ghid metodologic pentru cadrele didactice din instituţiile preşcolare şi clasele primare pentru părinţi. Stelpart: Chișinău, 2008, 144 p.
3. CIUREA, V. Jocul – valențe corecționale la preșcolarii cu deficiențe de vedere. In: Calitate în educație - imperativ al societății contemporane, 4-5 decembrie 2020, Chișinău. Vol.1, pp. 184-187. ISBN 978-9975-46-482-6; 978-9975-46-483-3.
4. CLAPARÈDE, E. Psihologia copilului și pedagogia experimentală. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1975. 272 p.
5. DIMITRIU-TIRON, E. Psihologie educațională. Elemente de socio-psiho-terapie. Iași: Gh.Asachi, 2000, 314 p. ISBN 973-8050-25-1
6. ELKONIN D., Psihologia jocului. Bucureşti: Ed. Didactică şi Pedagogică, 1980, 335 p.
7. GOLU, M. Fundamentele psihologiei. Ediția a V -a. București: Editura Fundaţiei România de Mâine, 2007, Vol. I ISBN 978-973-725-857-1
8. IUCU, R. B. Instruirea școlară. Perspective teoretice și aplicative. Ediția a II-a. Iași: Polirom, 2008, 220 p.ISBN 978-973-46-1151-5
9. NISTOR, A. Jocul didactic – metodă eficientă de dezvoltare intelectuală a elevilor la mica şcolaritate. Univers Pedagogic nr. 3 (51) 2016, p. 60-65.
10. RUSOV, V. Condiții de asigurare a învățării perceptive. Educaţia incluzivă: dimensiuni, provocări, soluţii : Materialele Conf. șt.-practice intern., Ed. a 4-a, 19 oct. 2018. Bălţi, 2018. p. 167-172. ISBN 978-9975-3276-1-9.
11. SIMION, M-N. Rolul jocului în dezvoltarea copilului. Bacău: Editura Rovimed Publishers, 2010. 74 p. ISBN 978-606-583-149-0
12. STRATAN, V. Evaluarea competențelor școlare prin jocuri didactice. In: Dialog intercultural polono-moldovenesc, 11-13 aprilie 2022, Chișinău. Chișinău: Tipografia UST, 2022, Vol. V, nr.2, pp. 38-44. ISBN 978-9975-76-398-1.
13. TARNOVSCHI A., RACU J. Psihologia proceselor cognitive: Note de curs. Chișinău: CEP USM, 2017, 217 p.
14. VRÂNCEANU, M. (coord. şt.)., TERZI-BARBAROŞIE, D., TURCHINĂ, T. [et al.]. 1001 idei pentru educaţie timpuruie de calitate: Ghid pentru educatori Chișinău: Centrul Educaţional "Pro Didactica", 2010. 216 p.
15. ZLATE, M. Psihologia mecanismelor cognitive. Iași: Polirom, 2004. 528 p.

Notă: Lucrarea a fost efectuată în cadrul Proiectului „Bazele teoretice și metodologice ale asigurării activității psihologice în sistemul de învățământ general din perspectiva abordărilor societale contemporane”. Cifrul: 20.80009.1606.10.