

DEZVOLTAREA PSIHO-EMOȚIONALĂ ȘI COMPORTAMENTALĂ A ȘCOLARULUI MIC PRIN INTERMEDIUL JOCULUI DE MASĂ

Ghițoiu Daniela

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Constanța, doctorand în psihologie educațională, profesor consilier școlar (ROMÂNIA)

E-mail: daniela_ghitoiu@yahoo.com

Abstract

Games define childhood. Through games, we transmit emotions, learn values, develop our communication skills, we socialize and prepare ourselves for life. More specifically, board games develop patience, concentration, strategic thinking, anticipation abilities and the memory within children; they improve critical thinking and the intrinsic motivation. Board games, or society games, train all psychic processes and give space for desirable behaviors.

School has a definite role in the education of children and appears constantly in their growth.

By implementing optional classes of board games in schools, we believe that significant changes in the psychological, emotional and behavioral development of the small pupil can be made. Children will learn that there are situations when they need to wait, to have patience in order to build, to accept the others, to train their attention, memory, types of thinking, motivation, etc.

Keywords: e-didactics, e-learning, e-teaching, student centered learning

Rezumat

Jocul definește copilăria! Prin joc transmitem emoții, învățăm valori, ne dezvoltăm comunicarea, socializăm, ne abilităm pentru viață. Mai specific, jocul de masă, dezvoltă la copil răbdarea, concentrarea, gândirea strategică și anticipativă, memoria; ajută copilul să învețe să adreseze întrebări inteligente, să își dezvolte mai ușor motivația intrinsecă. Jocul de masă sau „board game-ul” sau jocul de societate, în diferitele lui forme antrenează toate procesele psihice ale omului și orientează spre comportamente dezirabile.

Școala are un rol definitoriu în educația copiilor și este constantă în creșterea lor.

Implementarea unor opționale de board games în școli, credem că va aduce schimbări semnificative în dezvoltarea psiho-emoțională și comportamentală a școlarului mic. Copilul va învăța că există situații când trebuie să aștepte, copilul va învăța că lucrurile nu vin de-a gata, ci trebuie construite cu răbdare, copilul va învăța să îi accepte pe ceilalți,

sau că nu de fiecare dată lucrurile ies cum ne dorim, va învăța să lucreze în echipă, își va exersa atenția, memoria, tipurile gândirii, motivația, etc.

Cuvinte cheie: e-didactică, învățare mediată electronic, e-predare, învățare centrată pe student/elev.

Introducere

Evoluția jocului de masă a cunoscut o amploare în acord cu nevoia de dezvoltare a omului sofisticat. Dacă în urmă cu 100 de ani, unele din cele mai populare jocuri de masă în Europa de Est erau „Țintar/ Moară” sau Șah, iar în urmă cu 40 de ani în casele celor mai mulți copii din România găseai „Nu te supăra frate” sau jocul cu pionii, anul 2020 găsește omenirea în pragul unor jocuri deosebit de provocative precum „Quoridor”, „Pandemic” sau „Catan”, pentru care s-au dezvoltat adevărate campionate internaționale.

Apariția jocului pe dispozitive tehnice a însingurat copiii și i-a îndepărtat de beneficiile jocului de masă și a jocului de socializare. Din ce în ce mai multe familii își abandonează copiii în fața ecranului, atât din nevoia de siguranță socială, dar și din comoditate. Natalitatea în România scade. Un procent mare din copii nu au frați, care erau în trecut principalii parteneri de joacă. Drumurile dezvoltării duc spre jocul online, nicidecum spre jocul real, fie ca joc de masă, fie ca joc de socializare.

Jocul didactic – „un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare”

În urmă cu 50 de ani, jocul de orice fel, clădea copilăria. Anii 2020 îi găsesc pe copii mult antrenați în jocurile online și foarte puțin în jocurile reale, de socializare sau jocurile de masă. Debeneficiile unei astfel de dezvoltări tehnice a societății va aduce mutații de dezvoltare socială în următorii 50-70 de ani. Tocmai din acest motiv credem că se impune realizarea unui studiu care să completeze educația școlară a elevilor și să aducă îmbunătățiri programei de studiu la nivel național în România și de ce nu și în Republica Moldova.

Școala are un rol definitiv în educația copiilor, alături de familie și societate. Dar unele familii se destramă (una din trei familii

trec un proces de separare), iar societatea, care este într-o continuă schimbare, este mult centrată pe valori materiale, în detrimentul celor educaționale. În aceste condiții, se pare că educația școlară rămâne o constantă în viața elevilor.

În același timp, jocul didactic este preferat profesorilor și folosit în mod deosebit în educația școlarului mic. Pentru că ne dorim o cât mai bună clarificare conceptuală, dorim să abordăm fiecare dimensiune în parte. Cu alte cuvinte, ne dorim să înțelegem împreună complementaritatea acestor jocuri în educația școlarului mic și să depășim eroarea de a le asimila unul altuia.

Termenul „didactic” asociat jocului accentuează componenta instructivă a activității și evidențiază că acesta este organizat în vederea obținerii unor finalități de natura informativă și formativă specifice procesului de învățământ.

Jocul didactic prezintă ca notă definitivă îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc. Obiectivele principale ale jocului didactic sunt asimilarea/fixarea de cunoștințe noi folosind un context de învățare ludic, atunci când facem referire la școlarul mic. Deși nu este un obiectiv principal al cadrului didactic atunci când folosește jocul didactic, acesta dezvoltă întreaga personalitate a elevului, de la procesele gândirii la educația volitivă și moral-valorică.

Un joc este o activitate recreațională în care sunt implicați unul sau mai mulți jucători, fiind definit printr-un scop pe care jucătorii încearcă să-l atingă și un set de reguli care determină ce pot face jucătorii (*Mică enciclopedie a jocurilor*”, Milos Zapletal, Editura Sport Turism, 1980).

Dacă e să folosim termenul jocuri de masă, avem șansa să fim luați peste picior drept niște bunicuțe care stau la masă și joacă canastă, table, sau bridge – ceva plictisitor și complet demodat pentru mulți tineri. Dacă folosim jocuri de societate ne lovim de aceeași reacție, deoarece termenul ne duce cu gândul la dansurile de societate, deci trebuie să fie ceva demodat sau ceva ce nu are nicio legătură cu joaca

copilărească. Dacă ne-am limita doar la jocuri, atunci gândul ne-ar putea fugi la prea multe: la jocuri pe calculator, jocuri electronice, jocuri „doar” de copii. Iar jocuri cu planșă ar fi doar o parte a unei game de jocuri.

În alte limbi totul apare sau pare mult mai clar. În franceză jeu de société sau în germană Gesellschaftsspiel nu va crea incertitudine, ci mai degrabă va scoate în evidență câteva caracteristici de bază și anume că e un tip de joc care are nevoie de cel puțin 2 persoane, care se bazează pe niște reguli de joc și materiale prestabilite și – mai ales – că acest joc facilitează socializarea și buna dispoziție.

În engleză s-a afirmat mai mult denumirea de board games, iar termenul general de parlor games/ parlour games a rămas legat de acele jocuri destinate petrecerii timpului liber, așa cum acesta era petrecut de clasa de mijloc și de aristocrații din perioada victoriană. Board games sau jocuri cu planșă reprezintă o categorie de jocuri care au ca și material în primul rând o planșă de joc și ale căror reguli și mecanisme se centrează în jurul acestei planșe.

În încercarea de a găsi o definiție a jocului de masă, cu recunoaștere științifică, am descoperit o aplecare insuficientă a direcțiilor academice asupra jocului de societate și asupra beneficiilor educative care derivă din practicarea lui de către copil.

Pentru început, ne rezumăm a spune că jocul de masă se realizează între doi sau mai mulți jucători, care pot juca ca echipă sau unul împotriva celuilalt, cu scopul de a câștiga miza de joc, fără a asimila jocul de noroc în această categorie. Jocul de masă are scop în dezvoltare și creare a stării de bine și nu presupune mize materiale.

În funcție de tipul de joc, acesta are o influență mai mare sau mai mică asupra dezvoltării unor procese psihice ale copilului, asigurând buna și armonioasa lui dezvoltare. La nivel internațional, există o cultură competițională înaltă în ceea ce privește jocul de șah sau jocul de GO și nou formată în privința jocului de Catan sau Quoridor. Sigur, există o multitudine de jocuri de masă pentru care se organizează competiții, atât la nivel național cât și la nivel internațional, care încă nu au intrat în preocuparea dascălilor ca metodă de educație.

Tocmai pentru că nu există studii experimentale asupra dezvoltării psiho-emoționale și comportamentale a școlarului mic prin practicarea jocului de masă, ne-am propus să realizăm un astfel de studiu și să aducem argumente științifice pentru care acest mod de dezvoltare ar trebui să fie o nouă preocupare pentru instituțiile de învățământ. De ce pentru ele? Pentru că, așa cum spuneam, educația școlară rămâne o constantă în viața elevilor în acest context social incert, în care numărul mare de familii care se destramă nu reușesc să asigure constanță educațională copiilor.

CONCLUZII

Implementarea unor opționale de board games în școli, credem că vor aduce schimbări semnificative în dezvoltarea psiho-emoțională și comportamentală a școlarului mic. Copilul va învăța că există situații când trebuie să aștepte, copilul va învăța că lucrurile nu vin de-a gata, ci trebuie construite cu răbdare, copilul va învăța să îi accepte pe ceilalți, sau că nu de fiecare dată lucrurile ies cum ne dorim, va învăța să lucreze în echipă, își va exersa atenția, memoria, tipurile gândirii, motivația, etc. Ori acestea sunt bagaje în dezvoltarea copilului care îl vor ajuta întreaga viață.

Credem în schimbare! Dar credem că noile programe trebuie studiate și pilotate, în așa fel încât, implementarea lor să fie tratată și să aducă un plus de valoare educației și dezvoltării copiilor în școli.

Ne propunem să cercetăm jocul de masă ca metodă de educație școlară, aducând astfel educația non-formală într-un cadru formal, cu scopul asimilării de beneficii pe termen lung pentru educația copiilor.

BIBLIOGRAFIE

1. „Mică enciclopedie a jocurilor”, Milos Zapletal, Editura Sport Turism, 1980
2. „Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale”, Edit. Didactica și Pedagogica, București, 1994
3. Beneficiile jocurilor de societate în era tehnologiei moderne. [online] October 10, 2019 by ALINA DIANA [citat october 10, 2019].

- Disponibil: <https://www.bestkids.ro/blog/index.php/beneficiile-jocurilor-de-societate-in-era-tehnologiei-moderne/>
4. JOCUL DIDACTIC – teorie și aplicații -Syllabus ID. [online]. Titular curs: lect.univ.dr. Ramona RĂDUȚ-TACIU. Disponibil: https://www.academia.edu/7551061/JOCUL_DIDACTIC_teorie_%C5%9Fi_aplica%C5%A3ii_Syllabus_ID
 5. Jocul, element in abordarea unei teme de cercetare științifică. Fizicianul Dorin Peonariu (IFIN): Ne jucam cu modelele dezvoltate de noi sau de către alții, adevărul final îl dă experimental. [online]. De I.C. HotNews.ro, Vineri, 21 octombrie 2016, Science – Științe fundamentale [citată 21 octombrie 2016] Disponibil: https://science.hotnews.ro/stiri-stiinta_fundamentale-21366892-jocul-element-abordarea-unei-teme-cercetare-stiintifica-fizicianul-dorin-peonariu-ifin-jucam-modelele-dezvoltate-noi-sau-catre-altii-adevarul-final-experimentul.htm
 6. Ghid de bune practici pentru educația timpurie a copiilor între 3-6/7 ani, 2008. [online]. Disponibil: https://www.isj.sv.edu.ro/images/Docs/Discipline/invatamnat_preprimar/2017/Documentatii_curriculare_si_metodice/Ghid_de_bune_practic_i_3-6-7_ani.pdf
 7. Jocurile de cărți și cele de tip „board games” pot ține la distanță declinul cognitiv (studiu). [online]. 2019-12-03 19:03:46. Studiul a fost publicat în Journal of Gerontology Series B: Psychological Sciences. AGERPRES/(AS – autor Dana Purgaru, editor: Mihaela Moise, editor online: Simona Aruștei). [citată 2019-12-03 19:03:46]. Disponibil: <https://www.agerpres.ro/stiinta/2019/12/03/jocurile-de-carti-si-cele-de-tip-board-games-pot-tine-la-distanța-declinul-cognitiv-studiu--414040>
 8. Știința pe joc și jocul în știință. [online]. Luni, 27 iulie 2009. Acest articol a fost tradus prin intermediul Google Translate. Dacă lipsi un joc copil, el va deveni un maniac. chaskor.ru. [citată 27 iulie 2009]. Disponibil: <https://ecology.md/md/page/stiinta-pe-joc-si-jocul-in-stiinta>
 9. Articole din categoria „Toate articolele”. [online] Disponibil: <https://blog.gameology.ro/toate-articolele/page/2/>
 10. Jocuri de Societate care Dezvoltă Memoria Vizuală. [online]. Iulie 10, 2020. Joaca & Știința. Disponibil: <https://blog.gameology.ro/jocuri-de-societate-care-dezvolta-memoria-vizuala/>

11. Care sunt factorii care influențează cel mai mult performanța școlară a copiilor (studiu). [online]. October 31, 2017 written by Nicoleta. Jurnal de părinte. [citat October 31, 2017]. Disponibil: <http://www.jurnaldeparinte.ro/care-sunt-factorii-care-influenceaza-cel-mai-mult-performanta-scolara-copiilor-studiu/>
12. Factorii care favorizează un parcurs școlar pozitiv. [online]. Marian Vasile. Revista calitatea vieții. 2011. ISSN varianta tipărită: 1018-0839. ISSN varianta e-book 1844-5292. [citat 2011]. Disponibil: <https://www.revistacalitateavietii.ro/2011/CV-3-2011/03.pdf>