

CZU: 37.025

DOI: 10.46727/c.17-18-05-2024.p302-307

## ÎNVĂȚAREA PRIN JOCURI ÎN EDUCAȚIE CU AJUTORUL UNOR EDUCAȚIONALE: IMPLICAȚII PSIHOLOGICE ȘI METODE EFICIENTE

### LEARNING THROUGH GAMES IN EDUCATION USING SOME EDUCATIONAL TOOLS: PSYCHOLOGICAL IMPLICATIONS AND EFFECTIVE METHODS

CĂLINA Denis-Lucian

Ing. Cercetare, Universitatea "Constantin Brâncuși" din Târgu Jiu, România

ORCID: 0009-0000-7595-7817

constanta.radulescu@e-ucb.ro

**Rezumat:** Această lucrare explorează utilizarea jocurilor în procesul de învățare. Beneficiile includ creșterea motivației, îmbunătățirea retenției informațiilor și dezvoltarea abilităților sociale. Implicațiile psihologice, cum ar fi motivația intrinsecă și starea de flux, sunt analizate. Metode eficiente pentru implementarea jocurilor în educație sunt prezentate, iar exemple de succes sunt discutate. Concluzia subliniază importanța continuă a cercetării și aplicării jocurilor în mediul educațional.

**Cuvinte-cheie:** Educație, Tehnologie, Implicații psihologice, Metode, Implementare

**Abstract:** This paper explores the use of games in the learning process. Benefits include increased motivation, improved retention of information, and enhanced social skills. Psychological implications, such as intrinsic motivation and flow state, are analyzed. Effective methods for implementing games in education are presented, along with relevant success examples. The conclusion emphasizes the ongoing importance of researching and applying games in the educational context.

**Keywords:** Education, Technology, Psychological Implications, Methods, Implementation

### Introducere

În era digitală, metodele tradiționale de învățare sunt în continuă evoluție, iar conceptul de învățare prin jocuri a devenit un subiect de interes major în domeniul educațional. Învățarea prin jocuri implică utilizarea jocurilor pentru a facilita procesul de învățare, combinând astfel distracția cu educația. Această metodă inovatoare a câștigat teren în ultimii ani datorită potențialului său de a transforma procesul de învățare în a fii mai atractiv și mai eficient.

Obiectivele acestui articol sunt de a explora conceptul de învățare prin jocuri, de a analiza beneficiile sale în procesul de învățare și de a înțelege implicațiile psihologice ale acestei metode. În plus, articolul își propune să ofere o nouă perspectivă asupra modului în care jocurile pot fi implementate eficient în mediul educațional și să prezinte exemple relevante de succes în utilizarea jocurilor în școli și universități.

Explorarea implicațiilor psihologice ale învățării prin jocuri este de importanță, deoarece înțelegerea acestor aspecte poate ajuta la optimizarea procesului de învățare și la crearea unui mediu de învățare mai eficient și mai atractiv pentru elevi. Prin urmare, acest articol își propune să ofere o înțelegere mai profundă a acestui subiect, cu speranța de a contribui la dezvoltarea continuă a metodelor de învățare inovatoare.

### **Prezența Jocurilor în Educație: Definiție și Elemente Cheie**

Jocurile în educație reprezintă o metodă de învățare care implică utilizarea jocurilor pentru a facilita și îmbunătăți procesul de învățare. Acestea pot varia de la jocuri simple de memorie până la jocuri complexe de strategie, toate având scopul de a face învățarea mai atractivă și mai eficientă.

Un exemplu poate fi *ABCmouse*, care oferă un curriculum complet pentru copii cu vârste între 2 și 8 ani. Acest site include jocuri, cântece și puzzle-uri interactive pentru citire, matematică, știință și artă.

Un alt exemplu este *Adventure Academy*, care ia copiii cu vârste între 8 și 13 ani într-o călătorie a cunoștințelor prin limbajul artelor, matematică, știință și studii sociale.

*FreeRice* reprezintă încă un exemplu remarcabil de joc educațional care nu numai că îmbunătățește vocabularul și cunoștințele generale ale jucătorilor, dar contribuie și la o cauză nobilă, donând orez celor în nevoie pentru fiecare răspuns corect pe care îl oferă jucătorii.

Elementele cheie ale jocurilor în educație includ puncte, insigne, competiții și narațiuni. Punctele sunt adesea folosite pentru a urmări progresul elevilor și pentru a încuraja o competiție sănătoasă între ei. Insignele sunt premii virtuale acordate elevilor pentru realizările lor în joc, cum ar fi finalizarea unei sarcini sau atingerea unui anumit nivel de competență. Competițiile pot fi folosite pentru a stimula interesul și angajamentul elevilor, oferindu-le oportunitatea de a-și testa abilitățile și cunoștințele într-un mediu competitiv. Narațiunile sunt povești sau scenarii care sunt încorporate în jocuri pentru a le face mai atractive și mai relevante pentru elevi. Jocurile cu narațiuni dețin un potențial foarte mare de a încorpora învățături sociale și nu numai. Ele permit crearea unor contexte complexe și realiste în care jucătorii pot explora și înțelege diferite dinamici sociale într-un mediu sigur și controlat. Aceste elemente cheie joacă un rol în crearea unei experiențe de învățare prin jocuri eficiente. Prin combinarea

acestor elemente în moduri creative, educatorii și profesorii pot crea jocuri educaționale care sunt nu numai distractive, dar și extrem de eficiente în promovarea învățării.

### **Beneficiile în învățare**

Utilizarea jocurilor în procesul de învățare aduce o serie de beneficii semnificative care pot îmbunătăți experiența educațională a elevilor:

- **Creșterea Motivației:** Jocurile pot stimula interesul și angajamentul elevilor. Prin natura lor interactivă și distractivă, jocurile pot transforma învățarea într-o activitate plăcută, mai degrabă decât într-o sarcină. Elevii sunt mai motivați să învețe atunci când sunt implicați activ în procesul de învățare și când sunt recompensați pentru eforturile lor.
- **Îmbunătățirea Retenției Informației:** Jocurile pot îmbunătăți retenția informațiilor prin oferirea de feedback imediat și recompense. Atunci când elevii primesc feedback imediat, ei pot înțelege mai bine unde au greșit și pot învăța cum să își îmbunătățească performanța. Recompensele, cum ar fi punctele și insignele, pot încuraja elevii să își amintească informațiile pentru a câștiga mai multe recompense.
- **Dezvoltarea Abilităților Sociale:** Jocurile pot îmbunătăți abilitățile sociale ale elevilor. Competițiile și colaborarea în jocuri pot încuraja elevii să lucreze împreună, să își împărtășească ideile și să își rezolve conflictele într-un mod constructiv. Acest lucru poate duce la dezvoltarea unor abilități sociale importante, cum ar fi comunicarea, negocierea și rezolvarea problemelor.

Aceste beneficii demonstrează puterea jocurilor în educație și modul în care acestea pot transforma procesul de învățare într-o experiență mai eficientă și mai plăcută pentru elevi. Prin înțelegerea și exploatarea acestor beneficii, educatorii și profesorii pot crea un mediu de învățare care încurajează elevii să fie interesați, să exploreze și să învețe în moduri noi și creative.

### **Implicațiile Psihologice**

Jocurile în educație nu numai că îmbunătățesc procesul de învățare, dar au și implicații psihologice semnificative:

- **Motivația Intrinsecă vs. Extrinsecă:** Jocurile pot influența tipurile de motivație ale elevilor. Motivația intrinsecă se referă la dorința de a efectua o activitate pentru plăcerea sau satisfacția de a o face, în timp ce motivația extrinsecă se referă la efectuarea unei activități pentru a obține o recompensă sau a evita o pedeapsă. Jocurile pot stimula ambele tipuri de motivație, oferind recompense și feedback pozitiv pentru realizări (motivație extrinsecă), precum și provocări interesante și distractive care pot fi îndeplinite (motivație intrinsecă).

- **Starea de Flux:** Jocurile pot crea o stare de flux, în care elevii sunt absorbiți complet în activitate. Starea de flux este un concept psihologic care descrie starea de imersiune totală și concentrare într-o activitate. În această stare, elevii pot uita de timp și de sine, concentrându-se doar pe sarcina de față. Acest lucru poate duce la o învățare mai profundă și mai eficientă.

- **Feedback-ul și Autopercepția:** Feedback-ul în jocuri poate afecta percepția elevilor asupra abilităților lor. Feedback-ul pozitiv poate îmbunătăți încrederea în sine și poate încuraja elevii să își îmbunătățească performanța. Pe de altă parte, feedback-ul negativ poate fi folosit constructiv pentru a ajuta elevii să înțeleagă unde au greșit și cum să își îmbunătățească abilitățile.

Înțelegerea acestor implicații psihologice poate ajuta profesorii să proiecteze și să implementeze jocuri educaționale într-un mod care să maximizeze beneficiile pentru elevi. Prin exploatarea puterii jocurilor de a influența motivația, starea de flux și autopercepția, educatorii pot crea un mediu de învățare care este nu numai eficient, dar și satisfăcător pentru elevi.

### **Metode eficiente de implementare**

Implementarea eficientă a jocurilor în educație necesită o planificare atentă și o înțelegere a nevoilor și intereselor elevilor. Iată câteva strategii practice pentru profesori:

- **Scenarii de Joc:** Proiectarea scenariilor de joc este o componentă esențială a învățării prin jocuri. Scenariile de joc ar trebui să fie relevante pentru conținutul de învățare și să fie suficient de provocatoare pentru a menține interesul elevilor. De exemplu, un profesor de istorie ar putea crea un joc de rol în care elevii trebuie să rezolve probleme istorice sau să participe la evenimente istorice importante.
- **Recompense și Sisteme de Punctaj:** Recompensele și sistemele de punctaj pot fi folosite pentru a motiva elevii și a încuraja participarea activă. Recompensele pot varia de la puncte și badges la privilegii speciale, cum ar fi posibilitatea de a alege următoarea activitate de clasă. Sistemele de punctaj ar trebui să fie echilibrate, astfel încât toți elevii să aibă o șansă egală de a reuși.
- **Monitorizarea Progresului:** Monitorizarea progresului elevilor este de o importanță mare pentru a asigura că jocurile sunt eficiente în promovarea învățării. Profesorii ar trebui să urmărească performanța elevilor, să identifice zonele de dificultate și să ajusteze jocurile în consecință. Acest lucru poate implica colectarea de date despre performanța elevilor, solicitarea de feedback de la elevi și ajustarea jocurilor pentru a aborda nevoile specifice ale elevilor.

Aceste strategii pot ajuta profesorii să implementeze jocurile în educație într-un mod eficient și atrăgător pentru elevi.

Prin combinarea acestor metode cu o înțelegere aprofundată a beneficiilor și a implicațiilor psihologice ale învățării prin jocuri, profesorii pot crea un mediu de învățare distractiv și extrem de efice.

### **Studii de Caz și Exemple Relevante**

Studiile de caz și exemplele concrete pot oferi o perspectivă asupra modului în care jocurile pot fi utilizate eficient în educație. Beneficiile reale ale învățării prin jocuri pot servi ca inspirație pentru profesori și dezvoltatori de jocuri.

Un exemplu notabil este utilizarea jocului Minecraft în educație. Minecraft este un joc de tip sandbox care permite jucătorilor să construiască și să exploreze lumi virtuale. În mediul educațional, Minecraft a fost folosit pentru a învăța o varietate de subiecte, de la matematică și știință la istorie și artă. Profesorii au raportat că utilizarea Minecraft în clasă a îmbunătățit angajamentul elevilor, creativitatea și gândirea critică.

Un alt exemplu este Classcraft, un joc educațional care transformă sala de clasă într-o aventură de tip RPG (Role-Playing Game). Elevii pot câștiga puncte și niveluri prin participarea la activități de clasă și prin realizarea sarcinilor. Studiile de caz au arătat că Classcraft poate îmbunătăți comportamentul elevilor, participarea la clasă și performanța academică.

Aceste exemple demonstrează puterea jocurilor în educație și modul în care acestea pot transforma procesul de învățare într-o experiență mai plăcută pentru elevi. Prin studierea acestor exemple și a altor studii de caz similare, educatorii și dezvoltatorii de jocuri pot învăța cum să utilizeze cel mai bine jocurile pentru a îmbunătăți educația.

### **Concluzii**

Jocurile în educație reprezintă o metodă inovatoare și eficientă de a îmbunătăți procesul de învățare. Prin combinarea distracției cu educația, jocurile transformă învățarea într-o activitate plăcută pentru elevi.

Beneficiile includ: creșterea motivației, îmbunătățirea retenției informațiilor și dezvoltarea abilităților sociale.

Implicațiile psihologice ale jocurilor, cum ar fi influențarea tipurilor de motivație, crearea unei stări de flux și afectarea autopercepției, pot avea un impact semnificativ asupra experienței educaționale a elevilor.

Prin înțelegerea și exploatarea acestor implicații, educatorii pot crea un mediu de învățare care este performant, atrăgător și satisfăcător pentru elevi.

Implementarea eficientă a jocurilor în educație necesită o planificare atentă și o înțelegere aprofundată a nevoilor și intereselor elevilor.

Cu strategiile potrivite și cu o abordare centrată pe elev, jocurile pot fi un instrument puternic în promovarea învățării.

Studiile de caz și exemplele concrete demonstrează puterea jocurilor în educație și oferă o perspectivă valoroasă asupra modului în care acestea pot fi utilizate eficient în mediul educațional.

Având în vedere aceste constatări, este clar că jocurile au un rol crucial în educație și că cercetarea continuă în acest domeniu este esențială. Prin explorarea potențialului jocurilor în educație, putem spera să creăm un viitor în care învățarea este eficace, dar și distractivă pentru toți elevii.

### **Bibliografie**

1. LAINE T. H., LINDBERG R. S. N. "Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles," in IEEE Transactions on Learning Technologies, vol. 13, no. 4, pp. 804-821, 1 Oct.-Dec. 2020, doi: 10.1109/TLT.2020.3018503.
2. ANDERSON, A. F., & BAVELIER, D. (2011). Action game play as a tool to enhance perception, attention and cognition. In S. Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), Computer games and instruction, pp. 307-329. IAP Information Age Publishing.
3. ZHONGGEN Y., "A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade", International Journal of Computer Games Technology, vol. 2019, Article ID 4797032, 8 pages, 2019. <https://doi.org/10.1155/2019/4797032d>
4. BARR M. "Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education", Computers in Human Behavior, Volume 80, 2018.