

MANAGEMENTUL JOCULUI

ROXANA ENACHE

**MANAGEMENTUL
JOCULUI**



EDITURA UNIVERSITARĂ
București, 2019

Colecția ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI

Redactor: Gheorghe Iovan
Tehnoredactor: Ameluța Vișan
Coperta: Monica Balaban

Editură recunoscută de Consiliul Național al Cercetării Științifice (C.N.C.S.) și inclusă de Consiliul Național de Atestare a Titlurilor, Diplomelor și Certificatelor Universitare (C.N.A.T.D.C.U.) în categoria editurilor de prestigiu recunoscut.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

ENACHE, ROXANA

Managementul jocului / Roxana Enache. - București : Editura
Universitară, 2019
Conține bibliografie
ISBN 978-606-28-0887-7

37

DOI: (Digital Object Identifier): 10.5682/9786062808877

© Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate, nicio parte din această lucrare nu poate fi copiată fără acordul Editurii Universitare

Copyright © 2019
Editura Universitară
Editor: Vasile Muscalu
B-dul. N. Bălcescu nr. 27-33, Sector 1, București
Tel.: 021.315.32.47
www.editurauniversitara.ro
e-mail: redactia@editurauniversitara.ro

Distribuție: tel.: 021.315.32.47 / 07217 CARTE / 0745.200.357
comenzi@editurauniversitara.ro
O.P. 15, C.P. 35, București

CUPRINS

Capitolul I. Importanța jocului. Delimitări conceptuale. Funcții	7
Capitolul II. Teorii ale jocului	24
Capitolul III. Clasificarea jocurilor.....	37
Capitolul IV. Elemente de psihopedagogia jocului.....	43
Capitolul V. Caracteristicile jocului didactic. Jocul ca strategie didactică. Jocul în predare-învățare-evaluare .	50

CAPITOLUL I

IMPORTANȚA JOCULUI. DELIMITĂRI CONCEPTUALE. FUNCȚII

Introducere

În formarea și comportamentul personalității umane jocul îndeplinește un rol important, fiind prezent în activitatea individului încă din primii ani de viață. Această activitate este percepută în special în raport cu dezvoltarea preșcolară, cu vârsta copilăriei, iar evoluția sa este în relație cu alte activități umane, cu unele mecanisme psihosociale care îi sunt caracteristice în diferite momente, locuri și roluri.

Jocul nu este o activitate specific umană, el este prezent și la animale, iar caracteristicile acestei activități în primii ani de viață ai individului uman seamănă foarte mult cu cele ale jocului desfășurat de animale. Funcțiile și motivațiile jocului sunt diferite la om și la animale, dar acestea diferă și pe parcursul vieții omului. Debutul jocului la om ca și la animale este în primul an de viață.

Jocul este chiar activitatea principală în primii ani de viață. Acesta se diversifică, devine mai complex, mai elaborat, apar reguli, apare nevoia de partener de joc, apar recompensele. Se joacă, atât animalele cât și omul și prin joc se descoperă noi trăiri, noi senzații, emoții, informații, se capătă noi experiențe.

În primul an de viață, când are loc adaptarea primară, sugarul mic (0-3 luni) se adaptează senzorial și își formează percepția. Astfel el caută cu privirea, îi atrag atenția mai degrabă jucăriile zgomotoase decât cele mari sau colorate (analizatorul vizual se dezvoltă mai greu – suportă greu lumina puternică, identifică persoanele mai repede după voce, mai târziu după fizionomie). În alegerea jucăriilor și a jocurilor pentru copii ar trebui să ținem seama de particularitățile dezvoltării psihice a acestora (de vârstă și individuale). Astfel la sugarul mare (3-6 luni) se dezvoltă gânguritul, comunicarea afectivă, comunicarea nonverbală (CNV), la 6-12 luni se dezvoltă prehensiunea obiectelor, mersul și primele cuvinte, la antepreșcolarul mic (12-18 luni) se dezvoltă comunicarea verbală, inteligența practică, autonomia în autoservire, marea identificare (ce este asta?), animism (tendința de a însufleți lucruri, animale, obiecte) precoce.

Jocul satisface dorința de manifestare, de acțiune și de afirmare a independenței copilului și pentru că este activitatea de bază a preșcolarului, jocul poate fi interpretat ca activitate de preînvățare. Prin intermediul jocurilor copiii deprind modele de conduită și ajung să reflecte până la nivel de înțelegere comportamentele.

Delimitări conceptuale

Teoriile ce s-au dezvoltat despre joc și caracteristicile jocului au generat *definiții* diverse ale acestui proces complex:

- mijloc de exprimare și exteriorizare a trăirilor, formă de conduită (Ursula Șchiopu),
- proces de modelare (J. Chateau),

- activitate prin care se prefigurează diferite genuri de activități,
- activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluția copilului, costând în reflectarea și reproducerea vieții reale într-o modalitate proprie copilului, rezultat al interferenței dintre factorii biopsihosociali (A. N. Leontiev),
- transpunerea pe plan imaginar a vieții reale pe baza transfigurării realității, prelucrării aspirațiilor, tendințelor, dorințelor copilului,
- activitatea care conduce la cele mai importante modificări în psihicul copilului.

Jocul este o activitate specific umană (este determinată de celelalte activități specific umane și le determină la rândul ei – învățare, muncă, creație, este conștientă, îl introduce pe individ în lumea imaginară pe care și-o creează, are ca scop satisfacerea dorințelor și aspirațiilor proprii, restabilește echilibrul vieții psihice și stimulează funcționalitatea de ansamblu a acesteia) dominantă în copilărie, prin care individul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-o creează singur. Joaca este o activitate întâlnită și la animale, nu este conștientă, nu se realizează cu un scop anume, nu îndeplinește funcții specifice. De asemenea trebuie realizată distincția între a se juca joaca și a juca jocuri.

Funcțiile jocului sunt: formativă și informativă, de relaxare, de facilitare a adaptării copilului la mediu, de socializare etc.

Joc și educație. Joc și învățare. Joc și motivație. Joc și creativitate

O distincție esențială trebuie realizată între educație și instruire. Instruirea presupune realizarea unor aspecte informative (transmiterea/asimilarea de informații care vor deveni cunoștințe) și a unora formative (formarea, exersarea, dezvoltarea unor priceperi, deprinderi, abilități, competențe). Educația presupune mai mult decât atât. Sunt prezente în actul educației și aspecte educative, acelea referitoare la însușirea, conștientizarea și practicarea unor valori, atitudini, comportamente. Jocul este utilizat atât în instruire cât și în educație, mai ales jocul didactic, ca strategie didactică. În ceea ce privește realizarea aspectelor educative trebuie să ținem seama de faptul ca mai întâi se formează conduita morală, și aici jocul are un rol important, și apoi se dezvoltă conștiința morală. Regulile sociale, comportamentale, de limbaj, vestimentație etc. sunt însușite conștient, fără a fi artificiale de către toți membri grupului participant la joc. Se stabilesc astfel și relații sociale, afective, de prietenie.

În organizarea, memorarea și chiar învățarea noilor cunoștințe elementele de joc aduc un plus de eficiență (rapiditate, reținere pe termen lung, corelări, asociații, transferuri). La vârsta școlarității jocul este de preferat altor metode și strategii didactice pentru că atrage atenția copiilor, îi cointereesează, îi motivează să participe, să se implice, să caute, să soluționeze în timp ce se joaca. Elementele de joc pot fi întâlnite atât în prezentarea cât și în însușirea cunoștințelor. Acestea devin mai temeinice, mai solide, se repetă de câte ori copilul alege jocurile respective. Aceasta fiind condiția pentru a fi cu adevărat eficiente, ca elevul să aleagă singur această activitate, nu să-i fie impusă

sau să fie forțat de anumite împrejurări să o practice. Jocul este prezent nu numai în învățarea școlară, deci în copilărie, ci și în învățarea socială, deci și în alte perioade de viață. În adolescență, la tineri și chiar la adulți apare jocul cu ideile personale sau ale celorlalți, cu imaginea de sine sau a cunoscuților, se dezvoltă jocuri elaborate, uneori chiar inventate pentru a cunoaște mai multe despre sine sau despre ceilalți. Învățăm de asemenea să ne organizăm, să ne structurăm idei, comportamente, să practicăm anumite atitudini, să valorizăm ceea ce ne înconjoară prin intermediul regulilor sau chiar a simplelor elemente de joc.

În ceea ce privește relația joc - gândire J. Piaget definește principala calitate a gândirii copiilor de vârstă preșcolară,, de care depind toate celelalte, ca egocentrism cognitiv. Jocul se manifestă ca o practică efectivă atât în privința schimbării poziției prin asumarea rolului, cât și în privința raporturilor față de partenerul de joc ce decurg din rolul pe care îl îndeplinește partenerul. Jocul apare de asemenea ca o formă de activitate în care se produce formarea premiselor pentru trecerea acțiunilor mintale la o etapă nouă, superioară, aceea a acțiunilor mintale sprijinite de limbaj.

Relația joc-comportament voluntar

Fiind plăcută emoțional, îndeplinirea rolului exercită o influență stimulative asupra efectuării acțiunilor în care rolul își găsește întruchiparea. În joc copilul pare să îndeplinească simultan două funcții – pe de o parte el îndeplinește rolul, pe de alta își controlează comportamentul. Comportamentul voluntar nu se caracterizează numai prin prezența modelului, ci și prin prezența controlului realizării modelului respectiv. Jocul este o școală a moralei, dar nu a unei morale în planul

reprezentărilor, ci a unei morale în acțiune. Jocul își are importanța sa în formare colectivului de copii, în formarea spiritului de independență, în formarea atitudinii pozitive față de muncă, în corectarea unor abateri sesizate în comportamentul anumitor copii.

Relația joc-motivație

La trecerea de la jocul obiectiv la cel cu roluri copilul nu cunoaște nici funcțiile sociale ale adulților, nici rolurile sociale, nici sensul social al activității lor. El acționează în direcția propriei sale dorințe, se transpune obiectiv în situația adultului, prin aceasta se realizează orientarea emoțional-acțională în sistemul raporturilor adulților și în sensurile activităților acestora. Aici intelectul succede trăirea emoțional-acțională. În joc apare o nouă formă a motivației. În joc se produce trecerea de la motivele sub forma dorințelor nemijlocite preconștiente de nuanță afectivă la motivele sub forma intențiilor generalizate (situate în plan conștient)

În legătură cu motivația putem spune că jocul începe prin a fi un element motivator pentru alte activități cum ar fi învățarea, munca, creația, dar este nevoie și de o motivație pentru a realiza activități ludice. Copilul se joacă pentru că așa simte, așa se simte bine, simte plăcerea învingătorului (de aceea va alege jocuri în care știe că are șanse să simtă gustul victoriei). Atenție însă că anumite jocuri încurajează exacerbarea competiției. Putem să ne jucăm pentru a ne satisface anumite nevoi sau putem să folosim jocul ca motivație pentru a atinge anumite trebuințe. Pentru a dezvolta și antrena copii în diverse activități putem folosi ca element de propulsare la acțiune, jocul. Hai să ne jucăm sau hai să jucăm un joc îi motivează pe elevi mult mai mult

decât orice argument. De asemenea jocul are același rol pentru a ne detensiona, a ne relaxa după un efort intens (învățare, muncă, creație).

În actul creației jocul poate aduce valoare, idei, originalitate. Omul întâlnește adesea locuri, situații, probleme necunoscute pentru care nu posedă soluții gata elaborate, fiind nevoit să descopere, să inventeze ceva nou. Această capacitate de a produce noul a fost numită creativitate, iar individului care o posedă i s-a atribuit calificativul „creativ”.

Termenul „creativitate” este relativ nou în psihologie; el a fost creat de americanul Gordon W. Allport (1937) prin analogie cu cel de personalitate și a înlocuit termenii mai vechi: dotație, talent, geniu. Noul termen a constituit nu doar o schimbare lingvistică ci și una de abordare.

Talentul și geniul	Creativitatea
S-au explicat prin inspirație divină sau au fost asociate cu nebunia.	Este o caracteristică a individului normal.
Mai târziu s-au justificat prin ereditate.	Se explică prin accentuarea unor însușiri dobândite (atitudini) fără a neglija rolul însușirilor cu fundamente ereditare (aptitudini).
Sunt specifice unui număr mic de indivizi, unei elite.	Caracterizează orice persoană.
Mediul și educația au un rol important.	Este puternic influențată de mediu sau educație, potențialul creativ putând fi mărit prin utilizarea unor tehnici speciale sau frânat în anumite condiții.
Sunt folosite pentru desemnarea unor însușiri puternic dezvoltate, de excepție.	Are grade diferite de dezvoltare de la slab la puternic.
Se manifestă în artă, tehnică, știință.	Este observabilă în orice activitate umană, ea însăși este o formă a activității.

Concepând creativitatea ca atribut al oricărei persoane dar și ca formă a activității, s-au distins următoarele faze evidente în creația artistică sau științifică: pregătirea, incubația (gestația, germinația), iluminarea (inspirația, înțelegerea) și verificarea (Graham Wallas, 1926). Aceste faze nu sunt întotdeauna precis delimitate, ele se întrepătrund, existând reveniri ori salturi în desfășurarea procesului.

1. Faza de *pregătire* presupune identificarea problemei, acumularea de informații, experiențe multiple, variate; se elaborează strategii de lucru, se prelucrează informația. Subiectul trăiește o stare de tensiune afectivă, este preocupat în permanență de explorarea unei problematici.
2. Faza de *incubație* se desfășoară în subconștient sau inconștient și presupune cântărirea informațiilor, rearanjarea lor; pentru a favoriza găsirea soluției, psihologii recomandă, în plan comportamental, o distanțare de problemă – plimbări, somn îndelungat, activități relaxante.
3. *Iluminarea* este un moment involuntar în care informațiile acumulate se combină, apărând brusc soluția problemei; este însoțită de trăiri afective puternice producându-se în situații cu totul inedite, chiar în somn.
4. *Verificarea* este etapa care încheie procesul în care informația nouă este modelată, finisată până corespunde intențiilor autorului; este testată și perfecționată pentru ca noul produs să poată fi comunicat altor persoane.

Prepararea și verificarea solicită în special gândirea logică, pe când celelalte două etape imaginația. Pentru explicarea creativității psihologul român Paul Popescu

Neveanu a propus, în 1971, modelul bifactorial în care creativitatea este văzută ca interacțiunea optimă între atitudini și aptitudini, între vectori și operații. Vectorii (de la latinescul *vectare* care înseamnă „a trage”) au rol de orientare și de energizare.

Aceștia se divid, în funcție de orientare, în vectori pozitivi, care contribuie la crearea noului și vectori negativi, care îndepărtează subiectul de realizarea unui produs original al activității sale.

Vectori puternic creativi (pozitivi)

1. trebuințele de creștere
2. motivația intrinsecă
3. nivele ridicate de aspirație
4. interese puternice, angajare în activitate/profesie
5. stabilitate și maturitate emoțională
6. atitudini creative:
 - inițiativă;
 - receptivitate față de nou, dorință de schimbare;
 - curaj în abordarea problemelor dificile, asumarea riscului;
 - încrederea în propria persoană și în alții;
 - perseverență în finalizarea ideilor;
 - independență în evaluare și auto-evaluare;
 - nonconformism intelectual și profesional;
 - tendință de a problematiza;
 - curiozitate, toleranță la ambiguitate și contradicții;
 - respect pentru nou și valoare.

Vectori mai puțin creativi (negativi)

1. trebuințe homeostazice
2. motivație extrinsecă
3. nivele scăzute de aspirație

4. absența sau intensitatea slabă a intereselor
5. lipsa de stabilitate și maturitate emoțională
6. atitudini rutiniere:
 - tendința de imitarea modelelor
 - opacitate la nou
 - teama de probleme dificile, rezistența la schimbare
 - neîncredere în forțele proprii
 - delăsarea, încăpățânarea
 - dependența de autoritate, evaluatorii formali
 - conformism intelectual
 - teama de a formula probleme
 - intoleranța la ambiguitate și contradicții
 - respect exagerat față de tradiție.

Aceștia se divid la rândul lor, în operații stimulative pentru producerea noului ș.a.

Operații generatoare de nou (factori operațional-cognitivi)	Operații rutiniere
procedeele euristice	procedeele algoritmice
procedeele imaginației (cu produse la nivelul imaginației creatoare)	absența procedeeleor imaginației în activitate
memorie flexibilă	fidelitatea excesivă a memoriei
gândire divergentă, fluidă, laterală	gândire convergentă, cristalizată, verticală
forță intelectuală pentru argumentarea propriilor idei	capacități slabe de susținere a propriilor idei
libertatea în exprimare și spontaneitate	„limba de lemn”
aptitudini speciale puternic dezvoltate	aptitudini speciale slab dezvoltate

Dacă atitudinile creative mai sus enumerate sunt convergente cu factorii operațional-cognitivi (aptitudinali), se obțin produse cu o cotă de originalitate ridicată. Dacă

între cele două categorii de factori nu există convergență, nu se poate vorbi de activitate creativ reală.

Creativitatea nu se poate reduce la un fenomen psihic - imaginație, gândire, inteligență etc; ea este o structură a personalității, integrând toate fenomenele psihice care contribuie la realizarea noului; imaginația a fost însă apreciată ca procesul central al creativității. În plus, dincolo de rolul factorilor interni (psihici) în activitatea creativă un rol important îl au factorii externi, de „facilitanță”, factori organizaționali, interumani.

Problema rolului inteligenței în creativitate a fost intens studiată; în psihologia contemporană s-a admis idea că inteligența și creativitatea nu coincid; indivizii deosebit de inteligenți nu sunt neapărat creativi, dar pentru creație este necesar un nivel de inteligență cel puțin mediu. Mediul social, familia, grupul profesional, societatea în ansamblu pot ușura adaptarea creativului, acordarea unei încrederi depline care să genereze siguranța că este înțeles, acordarea dreptului de a se exprima în simboluri, răspunderea față de propriul comportament și evitarea controlului excesiv. Blocajul creativității se produce dacă există interdicția de a pune întrebări și a explora lumea, dacă se subliniază fără încetare apartenența la un status și obligația unor comportamente specifice, dacă indivizii divergenți sunt considerați anormali, jocul este contrapus muncii, este încurajat conformismul și respectul necondiționat pentru tradiție. (E. Torrance, 1964)

Bariere ale creativității pot fi considerate:

I. LEGATE DE CONTEXTUL SOCIOCULTURAL

1. Conflictul de valori și lipsa cadrelor de referință
2. Condiționarea

3. Prejudecățile
4. Diferențele culturale
5. Non-integrarea frustrărilor

II.DATORATE TEMERILOR ENDEMICE

1. Frica de confruntare
2. Agresivitatea
3. Competiția
4. Rezistența la schimbare
5. Lipsa încrederii în sine

III.LEGATE DE ATITUDINILE INDIVIDUALISTE

1. Comportamentele egocentrice
2. Necunoașterea de sine
3. Sentimentul de incompetență
4. Subiectivitatea și nerealismul
5. Pasivitatea excesivă

IV.REFERITOARE LA RELAȚIA INDIVID-GRUP

1. Lipsa comunicării
2. Marginalizarea
3. Lipsa autenticității
4. Izolarea
5. Dependența

Blocaje ale creativității

Sidney Shore a inventariat trei tipuri de blocaje ale creativității: emoționale, culturale și perceptiv:

Blocaje de tip emoțional:

- teama de a nu comite o greșeală, de a nu părea extravagant;
- teama de a risca să fii un „pionier”, de a fi în minoritate;

- oprirea prematură la prima idee, soluție care apare sau teama ori neîncrederea față de superiori, colegi, colaboratori;
- capacitatea slabă de a se destinde, de a lăsa timp incubăției să se desfășoare, să acționeze;
- dorința aproape patologică pentru aparenta securitate a „cunoscutului” și a „evidentului”;
- dificultatea de a schimba modelul de gândire ;
- dependența excesivă față de opiniile altora;
- lipsa competenței de a depune un efort susținut pentru a desfășura procesul de rezolvare a unei probleme de la identificarea ei până la soluționare.

Blocaje de ordin cultural:

- dorința de a se conforma modelelor sociale, dorința de apartenență;
- „conformism” la idei vechi, ca și la cele noi;
- tendința de a reacționa conform principiului „totul sau nimic”;
- prea mare încredere în statistici și experiența trecută;
- punerea pe primul plan a factorilor practici sau economici în luarea deciziilor,
- ceea ce reduce timpul pentru a avea un număr suficient de idei;
- slaba capacitate de a transforma sau modifica ideile;
- sentimentul că tendința de a te îndoii sistematic este un inconvenient social;
- prea mare încredere în logica a ceea ce se numește Rațiune;
- exaltarea excesivă față de spiritul grupului, conducând la conformism.

Blocaje de ordin perceptiv:

- incapacitatea de a se interoga asupra evidentului;
- incapacitatea de a distinge între cauză și efect;
- dificultatea de a defini o problemă sau declinarea capacității, refuzul de a sesiza, de a releva;
- dificultatea de a destructura o problemă în elemente care pot fi manipulate, dirijate;
- dificultatea de a diferenția între fapte și probleme;
- prezentarea prematură a pseudo-soluțiilor la problemă care nu au fost încă definite;
- incapacitatea de a utiliza toate sensurile care ne pun în contact cu mediul;
- dificultatea de a percepe relații neobișnuite între idei și obiecte;
- incapacitatea de a defini lucrurile;
- îngustarea excesivă a punctului de vedere;
- credința negativă : „Nu sunt creativ”.

Ca și exemple de exerciții, situații, problematizări, antrenamente ce pot dezvolta creativitatea se pot utiliza:

Teme de reflecție

1. Comentăți:

- Când este individul obligat să recurgă la joc? În două cazuri: a) Când este incapabil de o activitate serioasă, din cauza dezvoltării sale intelectuale (cum este cazul la copil și uneori la adult), b) Când împrejurările contingente se opun îndeplinirii unei activități serioase, care să satisfacă dorința respectivă (este cazul mai ales adultului) (Ed. Claparede).
- Omul nu este întreg decât atunci când se joacă (Fr. Schiller).