

# Jocul didactic in educatia timpurie

- suport de curs cu aplicații interactive -

Conf. univ. dr. Otilia CLIPA

Lector univ. dr. Ionela BOGDAN

Conf. univ. dr. Maria-Doina SCHIPOR

Faculty of Science of Education,

*Stefan cel Mare University from Suceava, Romania*

<b>Obiectivele cursului</b>		
<b>Obiectiv general</b>		
Dezvoltarea unei baze informaționale privind principalele modalități de proiectare ale jocurilor pentru educatia timpurie.		
<b>Obiective specifice</b>		
Realizarea de jocuri didactice pentru optimizarea procesului de integrare și incluziune a copiilor cu cerințe educaționale speciale în educația timpurie;		
Identificarea modalităților eficiente de educație prin joc la vârste timpurii;		
Crearea jocurilor educationale de la nivelul educației timpurii.		
Propunerea unor jocuri educaționale create pentru diverse vârste respectând Curriculum pentru vârste timpurii.		
<b>Evaluare</b>		
<b>Evaluare pe parcurs</b>	Portofoliu cu jocuri educaționale	50%
<b>Examen</b>	test docimologic	50%

## 1. Argumente pentru utilizarea jocului în grădiniță

La nivelul cel mai cuprinzător al politicilor educaționale se precizează că idealul de personalitate ce se dorește a fi format în societatea actuală trebuie să fie una armonioasă, integrală și creatoare astfel încât să fie pregătit pentru a se integra în comunitățile existente și pentru a fi deschis către formarea continuă, de-a lungul întregii vieți. Finalitatea transpusă la nivelul didacticii practice ar echivala cu utilizarea de către formator a conținuturilor flexibile dar și a metodelor active (printre care și jocul) care să-l antreneze pe copil în stilul euristic de cunoaștere. Acest adevăr „candidat la umanitate” (H. Pierson) asistă la rapide schimbări sociale și informaționale, trebuie să „joc” cu eficacitate rolul și statusul său social. În opinia psihiatrului american Stuard Brown, jocul reprezintă punctul de plecare al civilizației, având însemnate implicații în aria sportului, artei, filmului sau cărților (Brown & Vaughan, 2009). De asemenea, jocul pune în evidență nivelul de dezvoltare psihică a copilului și permite manifestarea personalității acestuia (Verza & Verza, 2017). Jocul este tipul fundamental de activitate în perioada preșcolară, reprezintă forma care contribuie semnificativ la dezvoltarea senzorială, intelectuală, socială și emoțională și psihomotorie (European Comision, 2019; Glava, 2002; MEN, 2019; UNICEF, 2010). În pedagogie și practica educațională au fost subliniate valențele formative ale acestei *forme de organizare* a activității și *metodă* didactică necesară pentru atingerea finalităților educației preșcolare.

În timpurile actuale remarcăm o influență foarte mare a dezvoltării tehnicii și a comunicării online încă de la vârste foarte mici, aceasta având numeroase avantaje, însă trebuie să analizăm dezavantajele și modalitățile prin care ar putea fi utilizate eficient. Astfel, se întrerup canale de comunicare socială, de deschidere către umanitate, se impune utilizarea metodelor ce valorizează sentimentul de apartenență la grup, solidaritatea, spiritul de echipă, respectarea normelor, a fair-play-ului. De aceea, necesitatea jocului în dezvoltarea armonioasă a copilului și a implicării educatorilor fie din mediul formal (al creșelor, al grădinițelor) fie în mediul informal (spații de joacă) sau cel familial. Prin joc are loc apropierea dintre părinți și copii are loc realizarea apropierii dintre aceștia și o mai bună colaborare și educație (Cohen, 2012). Jocul ca activitate fundamentală în preșcolaritate este o plăcere a copilului și nu are, de cele mai multe ori, un scop bine definit atunci când se desfășoară în afara spațiului educațional, el devine mai organizat și capătă contur în

jurul vârstei de 4 ani (Verza & Verza, 2017). Jocul contribuie la dezvoltarea fizică și a capacităților mentale, a cooperării și a socializării. Prezența componentei sociale în jocul copilului este legată de vârsta acestuia și de capacitatea de a înțelege anumite evenimente. Există perioade în care jocul este solitar (în jurul vârstei de 2- 3 ani) și mult mai aplecat spre ceilalți copii spre vârsta de 4-5 ani, perioada în care devine mult mai colaborativ și interactiv. Interesant este felul în care s-au dezvoltat abilitățile și competențele nativilor digitali spre diverse tipuri de joc. După mai bine de patruzeci de ani de experiență, psihologul american Jeffrey Goldstein subliniază faptul că jocul, indiferent de forma pe care o poartă, are un rol hotărâtor în dezvoltarea copiilor. Acesta reprezintă, de fapt, „lentila” prin care preșcolarii văd și experimentează lumea lor și lumea celorlalți. Consecințele depriverii de joc pot fi severe, efectele acesteia menținându-se pe termen lung (Goldstein, 2012).

Un alt argument vine în sprijinul respectării principiilor educației permanente. Jocul este forma de activitate dominantă în copilărie, dar nu trebuie să lipsească de-a lungul întregii vieți. Este necesară dezvoltarea laturii ludice a personalității pentru a putea privi soluțiile cu fantezie și inventivitate. Din perspectiva didacticii clasice se impune respectarea principiului adaptării conținuturilor la particularitățile de vârstă ale educatului. Jocul devine mod principal de organizare a activităților pentru preșcolari. „A învăța” nu reprezintă pentru el contrariul lui „a se juca”. Jocul este prezent în mediul instituțional al grădiniței, dar continuă în toate mediile sociale în care se formează. Teoria și metodică jocului este deosebit de importantă pentru cei care vor forma, indiferent de vârsta cărora se adresează, deoarece este un eficace mod de a înviora atmosfera pasivă din clasă. Este și artă și tehnică în a organiza și desfășura strategii de învățare pe sistemul jocului, de aceea și inițierea pe care dorește să o realizeze acest curs acoperind domeniul cunoștințelor și deprinderilor despre joc.

Metoda jocului ajută în elaborarea procedurilor de învățare bazate pe joc, de proiectare eficientă, respectând normele didactice. Jocul ajută la dezvoltarea motricității și a dezvoltării propriului sine corporal și psihic al copilului pentru că această activitate îi permite copilului să exploreze obiecte, să exerseze mișcări, să dezvolte mușchi și mișcări fine sau grosiere (Golu, 2009; Verza & Verza, 2017).

După cum ne putem da seama, în realitate a desfășura un joc nu este „joacă” lipsită de importanță și seriozitate. Este, într-un fel, unica modalitate de predare adaptată gradului de maturitate psihică a preșcolarului. Nu trebuie supraevaluat rolul jocului în învățare pentru alte categorii de elevi (Catalano & Albușescu, 2018; Golu, 2009). Metoda poate fi folosită și pentru clasele mai mari, însă nu va fi o metodă predominantă. El este o modalitate foarte bună pentru cunoașterea lumii din jur și pentru satisfacerea curiozității și a investigațiilor realizate de copil, este o adevărată dezvoltare a capacității de pre-învățare (Glava,

2002; Piaget, 1973; Wallon, 1978). Ideea de bază pe care o surprind este aceea că *în joc copilul învață, antrenează creativitatea și depune efortul unei activități similare cu munca*. Maria Montessori considera că jocul este munca copilului, atrăgând în felul acesta atenția asupra efortului pe care îl depune copilul în joc. J. Piaget a făcut observații minuțioase și extinse asupra jocului. El considera că atunci când un copil se joacă, el pune în mișcare toată capacitatea sa de a se stăpâni și influența realitatea. E. Erikson considera jocul ca un instrument prin care copiii acționează și scot la lumină sentimente și idei interiorizate. Se pot rezolva, astfel, anumite experiențe traumatice sau plăcute, trăite de aceștia. Jocul poate fi definit drept un comportament motivat intrinsec, liber ales, plăcut pentru copil și orientat către proces. O definiție unitară și exhaustivă a jocului este greu de identificat din cauza mării diversități a formelor de manifestare și din cauza resurselor informative vaste și voluminoase (Catalano, & Albușescu, 2018).

Cercetările psihologice au pus în evidență numeroase elemente psihice care se formează cu ajutorul acestei forme de activitate. Preșcolarul este considerat o personalitate în formare care gândește, acționează și aspiră spre perfecțiune. Cu toții ne refugiem adeseori într-o lume imaginară pe care ne-o creăm plină de vise, de dorințe ce se împlinesc, de reverie și imaginație; este o lume paradisiacă unde restricțiile și autocontrolul rigid lipsesc. Omul face dovada că poate crea o astfel de lume, începând cu vârsta de 3 ani, fără să-l învețe nimeni. În crearea lumii imaginare omul transpune situația reală în imaginar. El preia selectiv realitatea după nevoi și propriile posibilități. Această capacitate este destul de dezvoltată la copilul ce depășește vârsta de 3 ani. Fiecare copil își modelează realitatea în funcție de propriul eu. Copilul își poate lua anumite elemente din realitate și le investește cu anumite aspecte cunoscute de el (Cohen, 2012; Golu, 2009). După vârsta de 2 ani în jocul copilului apar elemente care indică faptul că există capacitatea de a distinge realul de imaginativ, iar acțiunile sunt tot mai verbalizate. Cercetătorii au demonstrat că jocul copilului este esențial pentru dezvoltarea personalității lui și că, prin joc se dezvoltă capacitățile și competențele de bază. Este bine ca inițiativa, alegerea și decizia acțiunii să pornească de la copil, atunci când este cazul (ex. în jocul spontan sau cele din ariile de stimulare). Jocul este expresia cea mai înaltă a dezvoltării umane în copilărie, deoarece este singura expresie liberă a ceea ce se află în sufletul unui copil.

Activitățile ludice prezintă un efect pozitiv asupra dezvoltării creierului prin stabilirea unor noi conexiuni neuronale. Prin joacă, preșcolarul învață cum să învețe deoarece antrenează operațiile gândirii, precum abstractizarea, generalizarea sau concretizarea, în defavoarea unor achiziții cu caracter informațional (Sutton-Smith, 1997). Jocul apelează și la capacitatea omului de a lucra cu simboluri, semne ce sunt atribuite obiectelor, acțiunilor și faptelor ce desemnează altceva decât sunt acestea în realitate. El operează cu reprezentări în care investește și afectivitate și rațiune, nu

este un proces simplu de percepție. De cele mai multe ori, prin joc are loc proiecția individului în rol: copilul se joacă „de-a doctorul”, „de-a familia”, „de-a vânzătorul”, imitând cele întâmplate în realitate sau ceea ce el ar fi dorit să se întâmple. Conținutul principal al tuturor jocurilor este viața și activitatea socială a adultului, copilul fiind, în primul rând, o ființă eminentă socială. Prin intermediul jocului se realizează nu numai cunoașterea realității sociale, ci și imitarea unor anumite tipuri de relații sociale dintre adulți. Astfel, prin intermediul jocului, copiii deprind modele de conduită și ajung să reflecte până la nivel de înțelegere comportamentele. Mai mult decât atât, printre beneficiile pe plan afectiv se mai numără: îmbunătățirea stării emoționale prin creșterea capacității de adaptare la noi situații și de percepție realistă a celorlalți, reducerea stresului, anxietății, iritabilității, generarea sentimentelor de bucurie, creșterea stimei de sine, a intimității și a stăpânirii de sine, îmbunătățirea flexibilității emoționale și a deschiderii spre nou, are implicații pozitive asupra rezilienței, capacității de adaptare la situații neașteptate (Goldstein, 2012). Jocul ajută la creșterea empatiei și compasiunii, copiii care se joacă mai mult fiind capabili să împartă cu ceilalți participanți jucăriile. Totodată, situațiile de joc generează mai multe opțiuni și variante de răspuns, relațiile din cadrul jocului de bazează mai degrabă pe criterii de includere decât de excludere, îmbunătățește abilitățile nonverbale și conduce către sporirea atenției (Goldstein, 2012).

Jocul are un rol terapeutic pentru copiii care nu au dezvoltat spiritul de inițiativă și curajul de a intra în competiție. Prin joc el se eliberează de vechiul copil timid și intră cu toate forțele în dinamismul jocului cu rol. Mai mulți autori subliniază valoarea terapiei prin joc (Cohen, 2012) și a sprijinului oferit de părinți prin aceste activități. Nu se mai teme atât de tare de cenzură deoarece personajul poate spune lucruri inovative, iar feedback-ul negativ nu apare atât de des în situațiile ludice. Jocurile afectează pozitiv funcțiile cognitive și motivația, stimulând curiozitatea prin includerea elementelor de fantezie (Albulescu, 2018).

Prin joc se poate fortifica voința și atenția. Copilul poate deveni perseverent și se poate concentra mai mult și fără prea mult efort, stimulându-i creativitatea, poate respecta cu ușurință regulile impuse în cadrul jocului. Capacitatea omului de a acționa în spirit creativ în diferite situații concrete de viață este definitivă pentru evoluția personalității sale. Toate aceste elemente psihologice pun în evidență esența jocului, manifestat în conduita copilului, dar și a omului, în general. Se poate întări încrederea în sine, în propriile forțe de a putea realiza o sarcină educațională.

Pe plan fiziologic, jocul ajută la îmbunătățirea sistemului imunitar, endocrin și cardiovascular prin emoțiile pozitive pe care le generează, reduce stresul și oboseala și optimizează mișcarea motorie fină și grosieră (Goldstein, 2012).

Sintetic, prin activitatea de joc, copiii:

- Desfășoară o activitate în sensul identității personale, urmează cerințele și determinările de bază ale ființei lor;
- Dezvoltă capacitatea de a învăța în mod sistemic, organizat;
- Rezolvă probleme de viață din mediul înconjurător fizic și social;
- Experimentează posibilități de adaptare, de a deveni mai flexibili în gândire și în rezolvarea problemelor (accentul cade pe proces și nu pe produs).
- Creează soluții diferite, exprimă experiențele lor în simboluri, ceea ce îi va ajuta să gândească puțin mai abstractizat;
- Comunică cu ceilalți și/sau cu sine, vorbesc, folosesc cuvinte multe, se exprimă plastic și învață semnele nonverbale, etc.
- Folosesc obiectele din jurul lor în scopul pentru care sunt create (învață utilitatea lucrurilor), dar și altele (sunt creativi);
- Se concentrează asupra acțiunii, devin atenți și interesați.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-o creează singur.

## 2. Funcțiile și clasificări ale jocurilor

Ed. Claparede apreciază că funcția principală a jocului este aceea de a permite persoanei să realizeze eul, să-și manifeste personalitatea într-un cadru care să îi permită acest lucru. Încercând să răspundă dacă jocul este sau nu instinct, el precizează că jocul se înrudește cu instinctul în sensul că declanșează printr-un stimul

intern sau extern activități neînșușite, rațiuni pentru care poate fi apreciat impuls instinctiv. Același autor subliniază că jocul are mai multe funcții:

1. *Rolul de divertisment*. Jocul înlătură plictiseala pricinuită de lipsa activității. Funcția jocului este și în acest caz aceea de a introduce elemente pe care mediul nu le oferă (rolul de divertisment fiind în directă legătură cu funcția de derivare).

2. *Jocul – element odihnitor*. Este vorba, de fapt, nu atât de repaus cât de o eliberare din constrângerea muncii (referire valabilă pentru adult). Deși practicat adesea cu mai multă intensitate decât munca, jocul obosește mai puțin, pentru că răspunde tendințelor de afirmare refulate, gândite de necesitățile muncii (subliniază Claparède) și de aceea lasă impresia nu numai că nu obosește, ci chiar că relaxează.

3. *Jocul – agent de manifestare socială* – funcție conform căreia jocul ar exercita la copil tendințele sociale, dar fără putința de a le și menține (partizan al orientării biologice, accentuează funcțiile motrice și intelectuale ale jocului în detrimentul celei sociale, pe care o consideră ca un caz particular).

4. *Jocul – agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor de la o generație la alta*. Încă din cele mai vechi timpuri jocul a fost folosit ca mijloc de educație populară, arată Claparède. De reținut afirmația lui: „nu nevoia socială de a menține tradițiile a creat instinctul jocului, ci jocul exista deja”.

Funcțiile pot fi prezentate sintetic (Stan, 2000; Glava & Glava, 2002):

- Funcția adaptativă
- Funcția formativă
- Funcția informativă
- Funcția de socializare
- Funcția de relevare a psihicului

După autoarea Ramona Răduț-Taciu, funcțiile jocului didactic sunt următoarele:

1. Funcția de cunoaștere sau cognitivă, informativă (acumulează noi date, informații)
2. Funcția de stimulare, dezvoltare complexă a personalității jucătorului (de dezvoltare a multiplelor competențe, inclusiv cele psihomotorii).
3. Funcția adaptativă și formativ- educativă (jocul modelează dimensiunile eului, ale personalității autonome și creative a copilului).
4. Funcția catehetică, de echilibrare și tonifiere (Jocul încarcă cu energie copilul și are rol de descărcare a energiilor și de echilibrare).

5. Funcția terapeutică (activitatea ludică permite crearea unei lumi imaginare de basm, lume care ne readuce în starea noastră de bine).
6. Funcția socială (jocul este o formă importantă de socializare).

### Taxonomii specifice domeniului ludic

Diversitatea activităților ludice, precum și nenumăratele posibilități de aplicare au făcut mai complicată activitatea de menționare a tipurilor de joc și încadrarea în categorii foarte bine specificate. Criteriile utilizate sunt și ele multiple: de la vârsta participanților, la numărul de jucători, la categoria și tipul de activitate, prezența sau absența regulilor, finalitățile vizate, materialele utilizate sau nu în joc etc.

Conform Autorului E. Claparede, jocurile se împart în două categorii, după cum ele *exersează funcții generale sau numai unele funcții speciale*. Din prima categorie fac parte jocurile senzoriale, motrice și psihice (intelectuale și afective). Din a doua categorie: jocuri de luptă, vânătoare, sociale, familiale, de imitație. *Jocurile senzoriale* sunt tipice copiilor mici care, explorând realitatea, gustă substanțele cele mai diverse, produc sunete cu diferite jucării, examinează culorile. Categoria *jocurilor motrice* este specifică tot vârstei mici, ajungând la coordonarea mișcărilor, dezvoltarea forței, a promptitudinii și chiar a vorbirii. *Jocurile intelectuale* se bazează pe comparație și recunoaștere, pe asociație prin asonanță, prin raționament și imaginație creatoare. Oprindu-se asupra jocurilor în care imaginația este procesul de bază, afirmă că „copilul dovedește o neînchipuită bogăție a fanteziei când atribuie unui obiect neînsemnat cu care se joacă toate calitățile dorite de el.” Jocurile intelectuale se sprijină pe curiozitate și apar din dorința de cunoaștere, de pătrundere a copilului în realitatea unde încă nu s-a integrat.

*Jocurile afective* însumează categoria acelor jocuri ce provoacă emoții negative. Exemplu: durerea provocată în joc amuză dacă este acceptată de bunăvoie și nu depășește anumite limite. Din a doua categorie vom preciza: *Jocurile de luptă* au menirea de a exersa forța fizică și îndemânarea; *Jocurile de vânătoare* îmbracă în copilărie forma jocului de urmărire, cum ar fi „De-a v-ați ascunselea”;

*Jocurile sociale* au menirea de a dezvolta instinctele sociale. Din această categorie fac parte plimbările, organizarea taberelor, raporturile colective.

*Jocurile familiale* se bazează pe instinctul matern sau pe instinctul de familie (jocul cu păpușa, „de-a mama și de-a tata” etc.).

*Jocurile de imitație.* Aici Claparede încearcă o diferențiere între imitația ca atare și care ar avea mai ales scopul de a procura elemente pentru îndeplinirea jocului și imitația-joc în care copilul imită pentru simpla plăcere de a imita.

În funcție de registrul psihologic specific copiilor din perioada educației timpurii, jocurile practicate pot fi: *jocuri simbolice* (jocuri cu reguli intrinseci) și *jocuri cu reguli* (jocuri cu reguli extrinseci).

### 3. Aspecte metodice ale desfășurării jocului

Termenul de “didactic” asociat celui de joc accentuează latura instructiv-educativă a activității care devine, în mod necondiționat, parte integrantă a acestuia și se concentrează printr-un volum mare de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procesului de învățământ cât și aspectul formativ al acestuia.

Jocul didactic are o serie de *caracteristici* prin care se deosebește de celelalte jocuri spontane și alte forme de organizare a activităților comune.

Iată o posibilă alcătuire a jocurilor:

- **Titlul jocului** – este formulat în funcție de conținut și de vârsta participanților (poate fi comunicat sau nu copiilor);
- **Scopul didactic** - reprezintă o finalitate educativă a jocului. El trebuie să fie clar și în funcție de specificul jocului;
- **Obiectivele operaționale** – sunt finalități specifice, concrete, direct observabile și măsurabile; numărul lor poate varia de la 2/3 până la 5/6;
- **Sarcina didactică (consemnul jocului)** - este formulată în funcție de conținutul activității și de nivelul de vârstă al copiilor. Este elementul de instruire în jurul căruia sunt antrenate operațiile gândirii.

Pentru copii, consemnul apare ca o problemă de gândire (de recunoaștere, denumire, comparație, etc.). Acest aspect trebuie să se reflecte în modul în care educatoarea formulează aceste sarcini, ținând seama de următoarele caracteristici:

- Să fie definită sub forma unui obiectiv operațional, cuprinzând un singur aspect al conținutului și precizând ceea ce trebuie să facă în mod conștient și concret copiii în desfășurarea jocului, pentru a realiza scopul propus;

( “Formează mulțimea triunghiurilor roșii! ”);

- Cuprinde o problemă care trebuie rezolvată de către toți copiii;
  - Antrenează întreaga personalitate a copilului; chiar și atunci când jocul didactic este integrat în activități de consolidare/ recapitulare, nu trebuie să facă apel numai la memoria reproductivă, ci la întreg sistemul intelectual (la operațiile gândirii, capacitatea de asociere, flexibilitate, fluiditate);
  - Valorifică în diferite moduri cunoștințele, deprinderile și priceperile.
- **Conținutul jocului (desfășurare)** - este reprezentat de sfera cunoștințelor, a modului de desfășurare în care va evolua jocul, succesiunea acțiunilor în joc;
  - **Regulile jocului** - sunt prestabilite și obligatorii pentru toți participanții. Ele reglementează conduita și acțiunile copiilor în funcție de structura particulară a jocului didactic (arată ce este permis și ce nu este permis în timpul jocului);
  - **Materialul didactic** - utilizat în cadrul jocului trebuie să fie variat, adecvat conținutului activității, vârstei și particularităților individuale ale copiilor: jucării, fișe individuale, cartonașe, etc.)
  - **Variante ale jocului (complicare)** – fie este vorba de o complicare a itemilor jocului pentru cei care au aptitudini în domeniul respectiv, fie despre o utilizare în alte contexte, pentru alte vârste, pentru alte arii de stimulare.

Notarea variantelor are valențe formative pentru educatoare deoarece prin imaginarea lor are loc dezvoltarea creativității ei , dar și posibilitatea de a face față situațiilor concrete din timpul activității.

Referințe bibliografice:

- Alkoun, A. & Pailleau, I. (2017) *Învăță altfel cu Pedagogia pozitivă. Acasă și la școală, redați copiilor voștri gustul de a învăța*, EDP: București.
- Antonie, G și Huțupaș, I (2002)– *Psihopedagogia jocului*, Ed. Nintnelav, Galați;
- Antonovici, Șt., Jalbă, C. & Nicu, G. (2005) *Jocuri didactice pentru activitățile matematice din grădiniță - culegere*, Ed. Aramis, București.
- Ashiabi, G. S. (2007). Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher's Role in Play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199–207. <https://doi.org/10.1007/s10643-007-0165-8>
- Barbu, H., Popescu, E. și Șerban, F. (1993)- *Activități de joc și recreativ-distractive*, E.D.P., București,
- Barbu, H., Popescu, E. și Șerban, F. (1995)- *Pedagogia preșcolară*, E.D.P., București;
- Beadle, P. (2020). *Cum să predai. Strategii didactice*. București: Didactica Publishing House
- Blakemore, J. E. O., & Centers, R. E. (2005). Characteristics of Boys' and Girls' Toys. *Sex Roles*, 53(9–10), 619–633. <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7729-0>
- Brown, S. L., & Vaughan, C. C. (2009). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery. <https://books.google.ro/books?id=ESQDsgqfgusC>
- [Catalano, H. & Albulescu, I. \(2018\). Pedagogia jocului și a activităților ludice, București, EDP.](#)
- Clipa, O. & Campan, E. (2020) *Social-Emotional competences of Preschoolers: The impact of Outdoor Educational Activities*, Berlin: Peter Lang GmbH, ISBN 978-3-631-66754-5, DOI:10.3726/b17440
- Clipa, O. (2014). Social and Emotional Development of Pre-schoolers in *The actual Problems of the Theory and Practice of Modern Pre-School Education in Poland, Romania and Ukraine*, (Coord. Otilia Clipa, Maria Oliznik si Malgoryata Stawiak-Ososinska), London: Ed. Lumen Media Publishing, pp. 19-33.
- Clipa, O., Mătă, L, & Lazăr, I. (2020) Measuring in-service teachers' attitudes towards inclusive education, *International Journal of Disability, Development and Education*,

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1034912X.2019.1679723>, vol 67 (2), pp. 135-150, DOI: [10.1080/1034912X.2019.1679723](https://doi.org/10.1080/1034912X.2019.1679723)

- Cohen, L. (2012). *Rețete de jocuri. De ce și cum să te joci cu copilul tău*, Ed. Trei, București.
- Debenedet, A. & Cohen, L. (2015). *Arta Hârjonelii. Exerciții amuzante de practicat cu copiii*, Ed Trei, Buucrești.
- Debesse, M. (1970) - *Psihologia copilului de la naștere la adolescență*, E.D.P., București;
- Diamond, A. (2013). Executive Functions, *Annual Reviews Psychology*, 64: 135–68, <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Elkonin,D.B. (1980) - *Psihologia jocului*, E.D.P., București;
- European Commission/EACEA/Eurydice. (2019). *Eurydice Brief: Key Data on Early Childhood Education and Care in Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, [https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/eurydice-brief-key-data-early-childhood-education-and-care-europe\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/eurydice-brief-key-data-early-childhood-education-and-care-europe_en)
- Ferrara, K., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N. S., Golinkoff, R. M., & Lam, W. S. (2011). Block Talk: Spatial Language During Block Play. *Mind, Brain, and Education*, 5(3), 143–151. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228X.2011.01122.x>
- Glava. A, Glava C. (2002) *Introducere în pedagogia preșcolară*, Ed. Dacia, C.-Napoca.
- Goldstein J. Play in Children’s Development, Health and Well-Being. Brussels, Belgium: Toy Industries of Europe; 2012. Available at: <https://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf>.
- Golu, F. (2009) *Joc și învățare la copilul preșcolar. Ghid pentru educatori, părinți și psihologi*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Greenspan, S. I. (2007). Levels of Infant-Caregiver Interactions and the DIR Model: Implications for the Development of Signal Affects, the Regulation of Mood and Behavior, the Formation of a Sense of Self, the Creation of Internal Representation, and the Construction of Defenses and Character Structure. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 6(3), 174–210. <https://doi.org/10.1080/15289160701657662>

- Healey, A., Mendelsohn, A., & COUNCIL ON EARLY CHILDHOOD. (2019). Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era. *Pediatrics*, 143(1), e20183348. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-3348>
- Huizinga, J. (1998) *Homo ludens*, Ed. Humanitas, București;
- Iftime, Gh. (1979) - *Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici*, E.P.D., București;
- Kaduson, H.G. & Schaefer, C. (2015). 101 tehnici favorite ale terapirii prin joc, Bucuresti: Trei.
- Karwowski, W., Ahram, T., & Nazir, S. (2020). Advances in human factors in training, education, and learning sciences. *Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences, July 24-28, 2019, Washington, D.C., USA*. Springer.
- Klin, A., Jones, W., Schultz, R., & Volkmar, F. (2003). The enactive mind, or from actions to cognition: Lessons from autism. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 358(1430), 345–360. <https://doi.org/10.1098/rstb.2002.1202>
- Lantieri, L. (2017). *Dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor. Tehnici de a cultiva puterea lăuntrică a copiilor*. Ed. Curtea Veche, București;
- Lespezeanu, M. (2007) *Tradițional și modern în învățământul preșcolar, O metodică a activităților instructiv- educative*, Ed. Omfal Esențial, București.
- Marcus, S. (2003) *Jocul ca libertate*, Ed. Scripta, București;
- MEN (2019). *Curriculum pentru educația timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani)*. [https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET\\_2019\\_aug.pdf](https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET_2019_aug.pdf)
- Mendelsohn, A. L., Huberman, H. S., Berkule, S. B., Brockmeyer, C. A., Morrow, L. M., & Dreyer, B. P. (2011). Primary Care Strategies for Promoting Parent-Child Interactions and School Readiness in At-Risk Families: The Bellevue Project for Early Language, Literacy, and Education Success. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 165(1). <https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2010.254>
- Nell, M. & Drew, W. (2016) *De la Joc la învățare. Cum folosim jocul didactic în educația timpurie*, Ed. Trei, București.
- Nutbrown, C., & Clough, P. (2014). *Early childhood education: History, philosophy and experience* (Second edition). SAGE Publications.

- Oliynik, M. Clipa, O. & Malgoryata Stawiak-Ososinska (Coord)(2020). Trends and prospects of the educational system and educators profesional training development, Ed. Lumen, Iași, <https://lumenpublishing.com/lumen-open-books/index.php/lumen/catalog/book/3>
- Önder, M. (2018). Contribution of Plays and Toys to Children’s Value Education. *Asian Journal of Education and Training*, 4(3), 146–149. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2018.42.146.149>
- Oprea, C.L (2007) *Strategii didactice interactive*, EDP. RA. București;
- Păun, E. și Iucu, R. (2002). *Educația preșcolară în România*, Ed. Polirom, București.
- Piaget, P.(1973) - *Construirea realului la copil*, E.D.P., București;
- Răduț-Taciu, R. (coord.) (2004) *Pedagogia jocului, de la teorie la aplicații*, Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca;
- Rogers, S. (2011). *Rethinking play and pedagogy in early childhood education: Concepts, contexts and cultures*. Routledge.
- Șchiopu, E. și Verza, E. (1998). *Psihologia vîrstelor*, E.D.P., București;
- Shonkoff, J. P., Garner, A. S., Siegel, B. S., Dobbins, M. I., Earls, M. F., Garner, A. S., McGuinn, L., Pascoe, J., & Wood, D. L. (2012). The Lifelong Effects of Early Childhood Adversity and Toxic Stress. *PEDIATRICS*, 129(1), e232–e246. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2663>
- Simionică, E. și Bogdan, F. (1998). *Gramatica...prin joc*, Ed. Polirom, Iași;
- Sutton-Smith, Brian. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- Taiban, M. (1979). *Jocuri didactice pentru grădinița de copii*, E.D.P., București;
- Tămâian, R., Brădișteanu, R. (2018). Jucăria ca instrument al ludicului în H. Catalano, I. Albulescu (Ed.). *Pedagogia jocului și a activităților ludice* (p. 244-254). București: Editura didactică și pedagogică.
- Teodorescu, R (1999). *Socializarea copilului prin joc*, în *Revista Învățământului Preșcolar*, București, nr.1-2;
- Ulrich, Cătălina (2016) *Învățarea prin proiecte. Ghid pentru profesori*, Ed. Polirom, Iași.
- UNICEF (2010) (coord. Ionescu, M.) *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere până la 7 ani*, București: Ed. Vanemonde,

- Verza, E. & Verza; F. E. (2017). *Psihologia copilului*, București: Editura Trei.
- Vrașmaș, E. (1999). *Educația copilului preșcolar. Elemente de pedagogie la vârsta timpurie*, Ed. ProHumanitate, București.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided Play: Where Curricular Goals Meet a Playful Pedagogy: Guided Play. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Zosh, J. M., Verdine, B. N., Filipowicz, A., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Newcombe, N. S. (2015). Talking Shape: Parental Language With Electronic Versus Traditional Shape Sorters: Traditional Toys Promote Parent Spatial Talk. *Mind, Brain, and Education*, 9(3), 136–144. <https://doi.org/10.1111/mbe.12082>