

The Didactic Game in Inclusive Education

[Jocul didactic în educația incluzivă]

Ana Maria LĂZĂRESCU¹

¹ Lecturer, PhD, "Petre Andrei" University of Iași, Romania, lazarescu_anna@yahoo.co.uk

Abstract

Special needs require special educational measures, implemented and structured within the teaching and learning process. Special educational needs stem from disabilities, impairments, illnesses, or socio-cultural deprivations. Due to the wide range of disorders and impairments present in children with special educational needs (SEN), which are sometimes associated, these children require specific teaching, learning, and assessment programs tailored to their abilities. Each child with SEN has individual characteristics and a unique way of relating to the environment, traits that require a personalized assessment and approach. Therefore, learning through play is the most suitable method to be used in their education. Play is an essential component in the development of children with special educational needs, having a significant impact on social integration, as well as cognitive and emotional development. Through play, the learning methods used can reinforce positive attitudes toward education, improve performance, school results, and self-esteem, and promote positive interaction and mutual support among students.

This paper emphasizes that play can be used as an effective method of social inclusion, serving as a tool through which children from different backgrounds or with various special needs can learn to interact, cooperate, and express their emotions. Additionally, this article explores current perspectives on inclusive education through the lens of the role of play in the educational and instructional process, underlining its importance as a key pedagogical method in an educational system that aims to address the diverse needs of all students. Thus, we will analyze the theoretical foundations, practical benefits, and ways of implementing playful activities in inclusive education programs, with a focus on recent research findings in the field.

Keywords: didactic game, inclusive education, special educational needs (SEN), personalized learning, teaching strategies, play-based learning.

How to cite: Lăzărescu, A.-M. (2025). The Didactic Game in Inclusive Education. *Anuarul Universității "Petre Andrei" din Iași Fascicula: Asistență Socială, Sociologie, Psihologie*, 33, 165-175.
<https://doi.org/10.63331/upasw/33/17>

Introducere

În contextul pedagogiei moderne, educația incluzivă reprezintă una dintre direcțiile fundamentale de dezvoltare a sistemelor educaționale la nivel global. Aceasta urmărește asigurarea șanselor egale la educație pentru toți copiii, indiferent de particularitățile lor fizice, cognitive, emoționale sau sociale. Evoluția educației incluzive, a conceptelor și a principiilor privind dezvoltarea continuă a acestora a cunoscut o istorie sinuoasă, marcată de reformarea sistemelor sau a unor elemente ale acestora. Reformele au fost condiționate și de diferitele schimbări de ordin economic și socio-cultural care au generat, pe lângă efectele pozitive, repercusiuni cu impact negativ asupra exercitării plenare a drepturilor omului: marginalizare, izolare, excludere.

Conceptul educației incluzive a luat naștere ca răspuns la abordările tradiționale și perimate, conform cărora anumite categorii de copii au fost excluși din școlile de masă din cauza cerințelor educaționale speciale pe care le solicitau, sau a dificultăților/problemelor de învățare, vulnerabilității familiei sau din alte motive. În ultimii ani, conceptul de educație incluzivă a evoluat de la integrare la inclusiune, devenind o prioritate la nivel internațional, deși sistemele educaționale se confruntă cu numeroase provocări în implementarea sa.

Activitatea ludică, definită adesea ca sursa primară a bucuriei, este frecvent percepută, uneori chiar în mod restrictiv, drept simplă modalitate de recreere, o îndeletnicire neserioasă destinată relaxării, repaosului și evadării din cotidian. Însă dincolo de această percepție superficială, jocul reprezintă o activitate care solicită dedicare, perseverență, aderare la norme, și al cărei obiectiv esențial constă în dezvoltarea personală. În cazul copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES), rolul jocului devine și mai important, întrucât oferă un cadru natural și flexibil pentru stimularea dezvoltării cognitive, emoționale, sociale și motrice.

Dimensiunea activă a jocului este recunoscută ca fiind vitală pentru evoluția individuală și îndeplinește un rol crucial în formarea personalității la orice etapă a vieții. Jocul, conform prevederilor din Convenția cu privire la drepturile copilului (art. 31)¹, constituie un drept fundamental al copilului, acesta trebuind să aibă posibilitatea de a se implica în „activități recreative adecvate vârstei sale și să participe liber la viața culturală și artistică” încurajate prin „mijloace adecvate”.

În cadrul acestui demers inovator, jocul didactic a devenit un instrument esențial, dovedindu-se a fi nu doar o metodă de relaxare, ci și un puternic catalizator pentru dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES).

Ca atare jocul, este o activitate naturală și esențială pentru copii, care le permite să exploreze, să experimenteze și să învețe.

Jocul - parte integrantă a vieții umane

Jocul a fost unul dintre subiectele care a preocupat de-a lungul timpului foarte mulți specialiști din diverse domenii ale cunoașterii: filosofi, psihologi, pedagogi, medici, sociologi, care au cercetat și argumentat valențele formative ale complexității activităților ludice.

Jocul este parte integrantă a vieții umane, o activitate umană dominantă în copilărie, prin care copilul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară pe care și-o creează singur. Acesta este o activitate bazală și o

¹ Organizația Națiunilor Unite, *Convenția cu privire la drepturile copilului*, adoptată de Adunarea Generală a ONU la 20 noiembrie 1989, https://dasclugoi.ro/storage/2020/07/conventia_onu.pdf (p.8)

dimensiune esențială a omului. Creativitatea ludică se înscrie drept constantă obligatorie a devenirii culturale a individului și societății. Ursula Șchiopu surprindea caracterul universal al jocului în afirmația: *De fapt, omul se joacă la toate vârstele, chiar și la vârsta a treia*². Așadar, jocul are un caracter universal uman, fiind o manifestare în care este evidentă o luptă a contradicțiilor, un efort de depășire, având rol de propulsare în procesul obiectiv al dezvoltării; jocul este o realitate permanentă, cu mare mobilitate pe scara vârstelor³.

Conceptul de joc ca instrument educațional își are rădăcinile în teoriile multiple ale dezvoltării cognitive și sociale. Piaget, în lucrarea sa *The Psychology of Intelligence*, consideră jocul ca fiind esențial pentru dezvoltarea cognitivă, descriindu-l ca fiind "domeniu care transformă realitatea prin asimilarea la nevoile sinelui, în timp ce imitația (când constituie un scop în sine) este acomodare la modele externe. Inteligența constituie o echilibrare între asimilare și acomodare."⁴.

În completare, Vygotsky, în studiul *Play and its role in the mental development of the child*, subliniază rolul său în dezvoltarea socială și în crearea "zonei proximei dezvoltări", spațiul în care învățarea are loc cel mai eficient, afirmând că în joc, copilul este întotdeauna deasupra vârstei sale medii, deasupra comportamentului său zilnic.

"Jocul este sursa dezvoltării și creează zona de dezvoltare proximală. Acțiunea în câmpul imaginativ, într-o situație imaginară, crearea de intenții voluntare și formarea planurilor din viața reală și a motivelor volitive - toate apar în joc și fac din acesta cel mai înalt nivel de dezvoltare preșcolară.[...] "⁵.

Aceste fundamente teoretice au fost dezvoltate și adaptate pentru contextul educației incluzive de cercetători contemporani precum Booth și Ainscow, care în lucrarea lor *Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*, au subliniat că: "Conceptele de incluziune și excluziune sunt explorate de-a lungul a trei dimensiuni interconectate care privesc îmbunătățirea școlii: crearea de culturi incluzive, producerea de politici incluzive, dezvoltarea practicilor incluzive [...]. Toate cele trei dimensiuni sunt necesare pentru a spori incluziunea în școli și în fiecare proiect de dezvoltare școlară trebuie acordată atenție fiecăruia dintre ele."⁶

Ca atare crearea unor medii de învățare flexibile și stimulative este condiția sine qua non pentru o educație cu adevărat incluzivă.

De asemenea, Vrășmaș nota că, Claparède, Montessori, Piaget, Leontiev, Dodge, Popescu - Neveanu, Șchiopu sunt doar câteva nume consacrate ale celor ce au lucrări de referință în acest domeniu. Ideea primordială a tuturor studiilor cu privire la această problemă, este aceea că în joc copilul învață, își antrenează creativitatea și depune efortul unei adevărate activități de muncă.⁷

Astfel, definirea jocului se poate realiza din mai multe perspective. Din punct de vedere pedagogic, jocul este o „activitate spontană, independentă, motivată intrinsec, însoțită de plăcere și de fantezie, care se desfășoară după anumite reguli”.⁸ Totodată, din

² Ursula Șchiopu și Emil Verza, *Psihologia vârstelor*, București: Editura Didactică și Pedagogică, 1981, 28.

³ Elena Mitu și Ștefania Antonovici, *Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar*, București: Editura Humanitas Educațional, 2006, 33.

⁴ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (New York: Basic Books, 2000), 68–69.

⁵ Lev S. Vygotsky, „Play and Its Role in the Mental Development of the Child,” *International Research in Early Childhood Education* 7, nr. 2 (2016): 16.

⁶ Tony Booth și Mel Ainscow, *Index for Inclusion* (Bristol: Centre for Studies on Inclusive Education, 2008).

⁷ Elena Vrășmaș, *Educație timpurie* (București: Editura Arlequin, 2014), 215–219.

⁸ Heinz Schaub și Karl G. Zenke, *Dicționar de pedagogie* (Iași: Editura Polirom, 2001), 159.

perspectivă psihologică, jocul reprezintă o „activitate fizică sau mentală, fără finalitate utilă, căreia i te dedici din simplă plăcere”.⁹

În ultimele două decenii, cercetările în domeniul neuroștiințelor au adus dovezi suplimentare privind eficacitatea jocului în dezvoltarea creierului. Studiile realizate de Diamond și Lee, publicate în revista *Science*, demonstrează că activitățile ludice structurate „contribuie la dezvoltarea funcțiilor executive ale creierului, esențiale pentru reglarea comportamentală și cogniția de nivel superior”¹⁰.

Ei precizează că jocurile care implică provocări cognitive și sociale pot îmbunătăți semnificativ funcționarea executivă la copiii cu dezvoltare tipică, dar și la cei cu diverse tulburări de dezvoltare. Aceste descoperiri sunt deosebit de relevante pentru educația copiilor cu CES, care pot prezenta dificultăți în aceste domenii.

Jocul - activitate fundamentală la vârsta preșcolară și școlară mică

Incluziunea recunoaște și acceptă diversitatea iar pentru punerea în practică cu succes a acestui concept conștiința copiilor trebuie formată în așa fel încât să înțeleagă că și copiii cu dizabilități au dreptul să participe la acțiuni comune care duc la dezvoltarea lor interioară și la dezvoltarea comunității în care trăiesc. În cadrul jocurilor, diferențele și barierele de orice natură dispar astfel copiii cu dizabilități reușesc să își depășească neputințele și frustrările. Prin joc, copilul cu dizabilități își modelează comportamentul, explorează lumea înconjurătoare, își lărgeste sfera de achiziții, de abilități și deprinderi.

La vârsta preșcolară, jocul, este forma specifică și dominantă de activitate, care face posibil progresul, evoluția sa în plan psihologic. Jocul este un fel de tere neutru pe care se revarsă întreaga experiență despre lume și viață a copilului, aceasta devenind prin intermediul lui mai subtilă, mai accesibilă”¹¹.

În această perioadă apar cele mai complexe, mai variate și mai interesante forme de joc. La începutul perioadei copilul nu diferențiază jocul de alte forme de activitate complementare, învățătura și munca. Această diferențiere este posibilă doar în jurul vârstei de 5 ani. După șase ani, deși ca pondere rămâne activitatea principală desfășurată de copil, jocul capătă forme în care se manifestă complexe elemente ocupaționale, evoluția jocului conducând spre adâncirea și perfecționarea fermelor și felurilor de joc conturate de-a lungul vârstei preșcolare. În perioada preșcolară, jocurile manipulative și exploratorii ajută la dezvoltarea abilităților sociale și la creșterea încrederii în sine, facilitând acceptarea și integrarea în grup a copiilor cu dizabilități.

Grădinița devine un loc atractiv care stimulează în permanență gândirea copilului preșcolar, este locul unde se desfășoară activitățile de joc și cele de învățare, adaptate în permanență la specificul clasei și la particularitățile de vârstă ale copiilor. „Prin joc copilul învață cu plăcere, este interesat de activitatea desfășurată: cei timizi capătă curaj și mai multă încredere în capacitatea lor, mai mult siguranță și rapiditate în răspunsuri”¹².

”Jocul copilului preșcolar pendulează între știință și neștiință, între lipsa oricărei limitări de timp și de spațiu și seriozitatea vieții cotidiene între starea de veghe și de reverie, între conștient și inconștient, între realitate și ficțiune, între cunoaștere și amuzament, între competiție și gratuitate etc. La finalizarea oricărui joc, constatăm că acesta nu implică nici

⁹ Norbert Sillamy, *Dicționar de psihologie* (București: Editura Univers Enciclopedic, 2000), 171.

¹⁰ Adele Diamond and Kathleen Lee, “Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children 4 to 12 Years Old,” *Science* 333, no. 6045 (2011): 959–964.

¹¹ Ursula Șchiopu, *Psihologia vârstelor. Ciclurile vieții* (București: Editura Didactică și Pedagogică, 1995), 98.

¹² *Revista Învățământ primar*, nr. 4 (2020): 76.

foloase materiale și nici nu provoacă daune, ci doar contribuie la bunăstarea cognitivă, afectivă, fizică și socială a copiilor”¹³.

În prima parte a perioadei preșcolare se înregistrează trecerea de la jocurile de manipulare, sau mănuire de obiecte caracteristice vârstei anterioare la jocul de creație, sub forma jocului cu subiect și roluri și a celor de construcție. Jocul de creație capătă cel mai important loc la vârsta preșcolară. În joc, copilul are capacitatea de a reflecta într-o formă proprie impresiile dobândite din lumea înconjurătoare. Începutul vârstei preșcolare se caracterizează prin frecvența relativ mare a jocurilor de creație cu subiecte din viața de zi cu zi. Copilul transpune în plan ludic impresiile imediate, nuanțarea elementelor surprinse realizându-se proporțional cu nivelul de dezvoltare a copilului. Jocurile cu roluri, la început sunt jocuri fără subiect sau cu subiecte construite pe măsură ce jocul se derulează; de aici apare tendința de abandonare a unui subiect în favoarea altuia mai atrăgător. La 3-4 ani, subiectele sunt reflectări fragmentare a unui șir de episoade. adesea nelegate între ele, din viața cotidiană. După 4 ani subiectele capătă în consistență, tematica jocului se îmbogățește.

Spre 6 ani, jocul poate reflecta o povestire întreagă. Când copiii se joacă la grădiniță este posibil ca în jocul de creație, să se dezvolte subiecte diferite, în grupuri restrânse, pentru ca apoi să manifeste tendința de unificare în jurul unei teme comune. Vorbim astfel despre un joc central și despre jocuri adiacente. Astfel jocul „de-a familia” poate unifica jocurile: „de-a coaforul”, „de-a doctorul”, „de-a cumpărăturile”. Pe măsură de copilul crește, locul jocului individual este luat de jocul colectiv. Dacă la începutul vârstei preșcolare copiii se supun regulilor dar nu manifestă prea mare interes pentru ele, spre sfârșitul acestei vârste se poate vorbi de o adevărată intransigență față de respectarea regulilor. Cine nu o face este repede sancționat cu drastica formulă „Nu știe să se joace!”

În perioada școlară mică, jocul devine activitate compensatorie a învățării, creând condiția de odihnă pentru aceasta. Structura jocului suferă modificări, conținutul acestuia devenind mai complex, mai cultivat, mai socializat datorită influenței dominantelor activității de învățare și raționalizare. Activitatea școlară, precizează Château, „trebuie să fie mai mult decât joc și mai puțin decât muncă. Este o punte între joc și muncă. La grădiniță ea va fi aproape joc, un joc educativ. În clasele mai mari ale școlii ea se va apropia de muncă”¹⁴. Este perioada când cu mare plăcere, școlarul mic se îndreaptă spre jocurile de construcție (asamblare și montaj), spre jocuri în care se împletește imaginativul cu realul. Singuri dar mai ales în grupuri mici, copiii se întâlnesc (fete, sau băieți) și inițiază jocuri de rol („de-a școala”, „de-a familia”) sau de mișcare („de-a prinselea”, „de-a ascunselea”). Jocul ca activitate fundamentală din grădiniță nu va dispărea complet în această perioadă, ci dimpotrivă va însoți și va completa activitatea de învățare. Acum jocul va avea în considerație mai mult sarcinile didactice, constituindu-se ca o activitate ce trebuie să ocupe un loc prioritar în procesul de predare-învățare.

Sintetizând cele de mai sus putem afirma faptul că jocul îndeplinește pentru toate vârstele funcții psihologice complexe și funcții educative, însă copiii cu dizabilități trebuie încurajați și stimulați, ajutați să se integreze în grup, iar în învățământul preșcolar și școlar mic modalitatea cea mai bună pentru integrare este jocul. De aceea, în cadrul jocurilor, cadrele didactice trebuie să urmărească folosirea puterilor proprii ale copiilor cu cerințe educaționale speciale, menținerea concentrării, depășirea barierelor, obținerea acceptării, acceptarea sprijinului, împrietenire, îmbunătățirea încrederii în sine.

¹³ Horațiu Catalano, *Didactica jocurilor* (București: Editura Didactică și Pedagogică, 2019), 279.

¹⁴ Jean Château, *Copilul și jocul* (București: Editura Didactică și Pedagogică, 1967), 215.

Jocul ca metodă de incluziune

Jocul este o activitate esențială în viața copiilor, având un rol semnificativ în dezvoltarea acestora. Pe lângă aspectele ludice și recreative, jocul poate fi utilizat ca o metodă eficientă de incluziune socială, fiind un instrument prin care copiii de diferite medii sau cu diverse nevoi speciale pot învăța să interacționeze, să coopereze și să își exprime emoțiile. În acest context, jocul devine un vehicul pentru promovarea egalității, a respectului reciproc și a colaborării, contribuind la integrarea copiilor din diverse grupuri sociale sau cu dizabilități.

În primul rând, jocul oferă un cadru sigur și structurat în care copiii pot interacționa fără a fi judecați pe baza diferențelor de statut social, etnie sau capacități fizice și cognitive. Potrivit studiilor realizate de cercetători în domeniul psihologiei sociale, jocurile în grup contribuie la dezvoltarea empatiei și a înțelegerii reciproce, esențiale pentru incluziune.

Dezvoltarea psihologică a copilului nu se realizează de la sine, în mod instinctiv ci prin două instrumente fundamentale: jocul și imitația. Jocul este folosit de copil chiar de la naștere și este prima lui formă de activitate. Așadar, în copilărie, jocurile și distracțiile sunt mult mai intense decât la celelalte vârste. Nu este o noutate faptul că copiii de vârstă preșcolară au ca activitate principală jocul. Aceasta le conferă conduitei lor multă flexibilitate și, mai ales, le dezvoltă imaginația și creativitatea; tot prin joc este exprimat și gradul de dezvoltare psihică.¹⁵

Conform unui studiu realizat în 2012, jocul poate reduce stresul în rândul copiilor.¹⁶

Astfel, din punct de vedere cognitiv, jocul promovează dezvoltarea sănătoasă și gândirea critică. Întărește memoria și îi ajută pe copii să înțeleagă cauzele și efectele unor acțiuni prin explorarea lumii înconjurătoare și a rolului lor în aceasta.¹⁷ De asemenea, activitățile interactive îi pot impulsiona pe copii să-și imagineze și să creeze sau, cum s-ar spune în lumea adulților, să inoveze¹⁸.

Totodată, din punct de vedere fizic, jocul poate aduce beneficii copiilor în câteva moduri prin dezvoltarea abilităților motorii. Acest lucru se întâmplă deoarece jocul încurajează mișcarea, înțelegerea relațiilor spațiale și susținerea echilibrului și dexterității. De asemenea, unele activități pot susține abilitățile motorii brute, cum ar fi energia, rezistența, flexibilitatea și conștientizarea corpului într-un anumit mediu¹⁹.

De asemenea, jocul este important pentru dezvoltarea socială, deoarece îi ajută pe copii să învețe cum să interacționeze cu ceilalți. De aceea, este vital să-l încurajezi pe cel mic să-și facă prieteni la locul de joacă. Pentru copiii cu CES, adesea marginalizați sau excluși din jocurile de grup, activitățile ludice organizate intenționat pot crea contexte favorabile interacțiunii. Jocurile cooperative, bazate pe colaborare și nu pe competiție, reduc anxietatea și favorizează incluziunea²⁰. Prin joc, copiii învață să respecte reguli, să negocieze, să împartă și să empatizeze – toate acestea fiind abilități sociale esențiale pentru adaptarea în mediul

¹⁵ Teodora Dominteanu, „Jocul și rolul lui în dezvoltarea copilului,” *Revista Marathon*, vol. 1 (2018): 29.

¹⁶ Sam Wang și Sandra Aamodt, „Play, Stress, and the Learning Brain,” *Cerebrum: The Dana Forum on Brain Science*, 2012, nr. 12.

¹⁷ Rhona Lewis, *The Preoperational Stage of Cognitive Development*, Healthline, 2020, <https://www.healthline.com/health/preoperational-stage>

¹⁸ Kimberly Knisley, *Ready, Set, Pretend: Ideas for Imaginative Play*, Healthline, 2020, <https://www.healthline.com/health/childrens-health/imaginative-play>

¹⁹ Sarah Dalton, *Youth Fitness: Exercise Helps Children Excel in School*, Healthline, 2019, accesat 16 decembrie 2025, <https://www.healthline.com/health/youth-fitness-exercise-helps-children-excel-school>

²⁰ David Mitchell, *What Really Works in Special and Inclusive Education: Using Evidence-Based Teaching Strategies* (London: Routledge, 2014).

școlar și social. Prin activitățile interpersonale, copiii dezvoltă o înțelegere a așteptărilor și regulilor sociale, jocul oferind oportunități de a împărtăși gânduri și idei, de a asculta activ și de a face compromisuri²¹.

Totodată, jocul îi ajută pe copii să-și înțeleagă și să-și proceseze emoțiile. De exemplu, când un copil pierde un joc, acesta învață să proceseze sentimentele de tristețe, furie și durere. În același fel, jocul poate ajuta la construirea încrederii, încurajând dezvoltarea identității și a stimei de sine.

Swan și Ray (2014) au arătat că terapia prin joc diminuează comportamentele de hiperactivitate și iritabilitate, la copiii cu deficiențe mintale, efectele produse menținându-se pe termen lung²². Pentru copiii cu dizabilități intelectuale, jocurile care implică clasificarea, seriarea, potrivirea sau rezolvarea de probleme contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a funcțiilor executive. Prin joc, copilul învață să anticipeze, să planifice și să acționeze strategic²³.

În cazul copiilor cu tulburări din spectrul autist (TSA), jocul poate contribui la formarea abilităților de imitație, atenție partajată și simbolizare, esențiale pentru dezvoltarea limbajului și a gândirii abstracte²⁴. Un studiu restrâns derulat în anul 2018 a explorat efectele terapiei prin joc în cazul a 20 de copii cu autism. Astfel, s-a putut observa că după doi ani au apărut schimbări pozitive în ceea ce privește comportamentul și dezvoltarea copiilor. Autorii studiului au subliniat faptul că terapia prin joc îi poate ajuta pe copii cu autism în interacțiunile sociale²⁵.

Copiii cu tulburări de limbaj sau comunicare beneficiază de jocurile de rol, jocurile cu marionete sau cele narrative. Acestea facilitează exprimarea verbală și nonverbală, dezvoltând vocabularul, structura propozițională și coerența discursului²⁶. Utilizarea jocului în terapia logopedică este o metodă eficientă și atractivă, care transformă procesul terapeutic într-o activitate plăcută și motivantă pentru copii. Jocurile pot fi folosite pentru a dezvolta abilitățile de vorbire, pentru a corecta tulburările de pronunție și pentru a îmbunătăți comunicarea generală. Jocurile încurajează participarea activă, ceea ce duce la o implicare mai mare și la rezultate mai bune în corectarea vorbirii.

Evoluția felului în care se joacă un copil este un proces fluid, continuu, cu întrepătrunderi și suprapuneri între diferitele etape. Printre multiplele beneficii ale jocului, logopedul va remarca oglindirea bunei dezvoltări sau dimpotrivă a abaterilor de la aceasta.

Alegerea jocurilor și adecvarea obiectivelor educativ-recuperatorii constituie însă o provocare pentru logopezi. Alegerea jocurilor trebuie să fie adaptată nevoilor individuale ale fiecărui copil, ținând cont de dificultățile specifice și de nivelul de dezvoltare al acestuia. Este important să se monitorizeze constant progresul copilului și să se ajusteze jocurile și activitățile în funcție de evoluția acestuia. Așadar, corectarea tulburărilor de limbaj prin implicarea directă în joacă a copilului într-o lume a poveștilor și îmbunătățirea pronunției prin exerciții joc, socializare, duce la o creștere a stimei de sine, a capacității de înțelegere și de control a emoțiilor. Acest lucru îi ajută să se simtă mai încrezători și mai puțin frustrați când

²¹ Lindsey Gudritz, *6 Types of Play Important to Your Child's Development*, 2016, Healthline, <https://www.healthline.com/health/parenting/types-of-play>

²² K. L. Swan și D. C. Ray, „Effects of Child-Centered Play Therapy on Irritability and Hyperactivity Behavior of Children with Intellectual Disabilities,” *The Journal of Humanistic Counseling* 53, nr. 2 (2014): 120–133.

²³ Nicoleta Stan, *Metodica activităților instructiv-educative* (Pitești: Paralela 45, 2012).

²⁴ Rita Jordan, *Autism with Severe Learning Difficulties* (London: Souvenir Press, 2005).

²⁵ „Ludoterapia – Terapia prin joc,” ABC Edu, accesat 15 aprilie 2025, <https://abcedu.ro/ludoterapia-terapia-prin-joc/>.

²⁶ Ion Neacșu, *Instruire și învățare. Fundamente pentru designul instruirii* (București: Editura Didactică și Pedagogică, 2010).

vorbesc cu ceilalți, aspecte extrem de importante pentru dezvoltarea armonioasă a unui copil.

Jocurile interactive cu suport vizual (imagini, pictograme, softuri educaționale) sunt utile pentru copiii nonverbal sau cu dificultăți de înțelegere, permițând exprimarea prin mijloace alternative.

Tipologii de jocuri în educația incluzivă

Literatura de specialitate identifică mai multe categorii de jocuri care pot fi adaptate pentru educația incluzivă:

1. **Jocuri senzoriale** contribuie la dezvoltarea cognitivă, a limbajului, a abilităților sociale, a ariei emoționale, a ariei fizice și a creativității copilului. Ele stimulează simțurile și dezvoltă percepția copiilor. Studiile lui Kranowitz, prezentate în cartea *The Out-of-Sync Child: Recognizing and Coping with Sensory Processing Disorder* (2021), arată că "aceste jocuri sunt deosebit de benefice pentru copiii cu tulburări din spectrul autist sau cu disfuncții de integrare senzorială"²⁷. Autoarea observă că "implicarea activă în jocuri care oferă stimulare tactilă, vestibulară și proprioceptivă poate modifica semnificativ modul în care creierul procesează informațiile senzoriale"²⁸.

Când un copil utilizează diferite materiale în jocurile sale (nisip, paste rotunde, castane, etc) își dezvoltă simțul atingerii. Folosind diverse materiale, cu proprietăți diferite (moi, tari, reci, calde, aspre, fine) reușește să descopere și să diferențieze obiectele după caracteristicile lor. Acest lucru creează premisele învățării altor abilități, precum identificarea obiectelor după atingere, întărirea abilităților motorii fine (apucă, pune în recipient, scoate, varsă).

2. **Jocurile manipulative și explorator-manipulative** sunt o importantă sursă de explorare a mediului și de stimulare senzorială a copilului. În cadrul jocului manipulativ copiii își dezvoltă controlul asupra corpului lor, mai ales musculatura fină a mâinilor și coordonarea mână-ochi. De asemenea, iau decizii, alegându-și propriul material și își rezolvă propriile probleme. Învăță despre concepte matematice (măsuri, greutate, lungimi, forme), încep să recunoască culori, structuri, succesiuni, identifica modele, compară. Noile abilități învățate sunt consolidate și perfecționate cu fiecare joc, fapt ce duce la creșterea încrederii și stimei de sine. Printre activitățile de joc manipulativ se numără: de înșiruit (nasturi, mărgel), de înșurubare (borcane mici din plastic cu capac, lacăt cu cheie), activități de sortare și clasificare (după culoare, formă, material), de umplere și golire a unor recipient (joacă cu nisip, orez)²⁹.

3. **Jocuri de rol și dramatizare** pot fi utilizate pentru a dezvolta abilitățile de comunicare, vocabularul, exprimarea și înțelegerea limbajului într-un mod interactiv și captivant. Prin intermediul dramatizării, copiii pot crea și interpreta personaje în scenarii prestabilite sau pot inventa propriile povești. Această metodă le permite să-și exerseze abilitățile de exprimare verbală, să-și dezvolte vocabularul, să se familiarizeze cu structura și ritmul limbajului, dezvoltă empatia, exprimarea emoțională și înțelegerea situațiilor sociale. În studiul publicat în *British Journal of Special Education* (2018), Peter subliniază că "prin asumarea diferitelor roluri, copiii cu dificultăți de comunicare pot explora modalități

²⁷ C. S. Kranowitz, *The Out-of-Sync Child Grows Up: Coping with SPD in the Adolescent and Young Adult Years* (2021), 112.

²⁸ Kranowitz, *The Out-of-Sync Child Grows Up*, 115.

²⁹ „Jocul – modalitate de integrare a copiilor cu dizabilități în colectivul de preșcolari,” *Revista Profesorului*, accesat 25 aprilie 2025, <https://revistaprofesorului.ro/jocul-modalitate-de-integrare-a-copiilor-cu-dizabilitati-in-colectivul-de-prescolari>

alternative de exprimare și pot dezvolta o înțelegere mai nuanțată a dinamicii sociale"³⁰, argumentând că "dramatizarea oferă un spațiu sigur pentru experimentarea identităților și situațiilor sociale complexe"³¹.

4. **Jocuri cognitive** stimulează gândirea logică, memoria și atenția. Dezvoltarea cognitivă la copii reprezintă procesul complex și continuu prin care se formează și evoluează abilitățile mentale și intelectuale ale acestora. Este important de subliniat că fiecare copil are un ritm unic de dezvoltare cognitivă, iar influențe precum genetica, mediul de proveniență și experiențele personale joacă un rol important în această călătorie. Prin înțelegerea acestui proces și oferirea unor condiții echilibrate, părinții și educatorii pot contribui semnificativ la dezvoltarea cognitivă armonioasă a fiecărui copil. Cercetările lui Hattie și Anderman, prezentate în *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement* (2020), demonstrează că "jocurile care implică rezolvarea de probleme, categorizare și memorare sunt eficiente pentru dezvoltarea funcțiilor cognitive superioare la copiii cu dificultăți de învățare"³². Autorii remarcă faptul că "eficacitatea acestor jocuri este maximizată atunci când nivelul de dificultate este adaptat individual și progresiv"³³.

5. **Jocuri de mișcare** îmbunătățesc coordonarea motorie și schema corporală. În cadrul activităților se pot aborda astfel de jocuri, fie cu scop general, fie cu scop terapeutic, exercițiile fizice putând fi folosite cu succes pentru copii cu C.E.S. Potrivit studiilor realizate de Westendorp și colaboratorii săi, publicate în *Research in Developmental Disabilities* (2014), "există o corelație puternică între abilitățile motorii și participarea la jocuri sportive la copiii cu dizabilități intelectuale"³⁴. Ei au constatat că "programele de intervenție bazate pe jocuri de mișcare pot îmbunătăți semnificativ atât motricitatea fină, cât și pe cea grosieră la copiii cu dizabilități fizice"³⁵.

În funcție de deficiențele copiilor, cadrele didactice pot utiliza exerciții motorii și senzori-motorii, exerciții de coordonare, dinamică, exerciții de echilibru, exerciții de îndemânare (aruncarea mingii la coș, conducerea mingii cu mâna, piciorul etc.), exerciții de coordonare a mișcărilor (leagă șireturi, face împletituri, înșiră bile/mărgel, încheie nasturi, pume ața în ac etc.), exerciții de mimică/gestică (se îmbracă, urcă scări, sare peste obstacol etc), jocuri cu mingea etc.

6. **Jocuri digitale educaționale** oferă stimulare multisenzorială și feedback imediat. Lucrările recente ale lui Hasselbring și Glaser, publicate în *The Future of Children* (2017), evidențiază că "tehnologia poate personaliza experiența de învățare pentru copiii cu nevoi speciale, oferind niveluri variabile de asistență și feedback imediat"³⁶. Aceștia subliniază că "jocurile digitale bine concepute pot motiva elevii cu CES să persevereze în sarcini care altfel ar putea părea descurajante"³⁷.

³⁰ M. Peter, *Drama, Narrative and Early Learning*, *British Journal of Special Education* 30, no. 1 (2018): 23.

³¹ Peter, *Drama, Narrative and Early Learning*, 24.

³² J. Hattie și E. M. Anderman, *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement* (Routledge, 2020), 347.

³³ Hattie și Anderman, *Visible Learning*, 350.

³⁴ M. Westendorp, S. Houwen, E. Hartman, și C. Visscher, „Are Gross Motor Skills and Sports Participation Related in Children with Intellectual Disabilities?”, *Research in Developmental Disabilities* 32, nr. 3 (2011): 1147–1153, <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2011.01.009>

³⁵ Westendorp et al., „Are Gross Motor Skills and Sports Participation Related in Children with Intellectual Disabilities?”, 1147–1153.

³⁶ T. S. Hasselbring și C. H. Glaser, „Use of Computer Technology to Help Students with Special Needs,” *The Future of Children* 10, nr. 2 (2000): 102–122.

³⁷ Hasselbring și Glaser, „Use of Computer Technology to Help Students with Special Needs,” 102–122.

În 2018, Nicoleta- Raluca Lupu a evidențiat că majoritatea softurilor educaționale nu se adresează copiilor cu nevoi speciale, fapt pentru care cadrele didactice trebuie să aleagă softuri sub vârsta și nivelul de dezvoltare al elevului cu CES³⁸. În sprijinul educației incluzive, există numeroase platforme și software educaționale care facilitează învățarea adaptată nevoilor diverse ale elevilor. Aceste resurse digitale oferă activități interactive, instrumente de accesibilitate și metode inovatoare pentru a sprijini procesul de predare și integrare a tuturor copiilor, indiferent de abilitățile lor.

Soft-urile de instruire pot reda o bogăție de imagini, prin diversitatea și intensitatea culorilor, prezența animației, a sunetelor, trezind curiozitatea și interesul copiilor pentru activitatea terapeutică. Soft-urile terapeutice cel mai frecvent întâlnite și utilizate reprezintă ansambluri de exerciții tematice și jocuri didactice interactive care transformă materialul didactic de tip clasic (planșe, palatograme etc.) într-o variată gamă de materiale clinice electronice.

În concluzie, alegerea jocurilor trebuie să fie adaptată nevoilor individuale ale fiecărui copil, ținând cont de dificultățile specifice și de nivelul de dezvoltare al acestuia. Este important să se monitorizeze constant progresul copilului și să se ajusteze jocurile și activitățile în funcție de evoluția acestuia. Bineînțeles că fiecare profesor este creativ, poate inventa jocuri potrivite pentru elevii săi, prin care să se evite rutina și plictiseala, să se asigure o varietate a lecțiilor. Implicarea directă în joacă a copilului într-o lume a poveștilor presupune îmbunătățirea pronunției, socializare, duce la o creștere a stimei de sine, a capacității de înțelegere și de control a emoțiilor. Acest lucru îi ajută pe copii să se simtă mai încrezători și mai puțin frustrați când vorbesc cu ceilalți, aspecte extrem de importante pentru dezvoltarea armonioasă a unui copil.

References

- „Jocul – modalitate de integrare a copiilor cu dizabilități în colectivul de preșcolari.” *Revista Profesorului*. Accesat 25 aprilie 2025. <https://revistaprofesorului.ro/jocul-modalitate-de-integrare-a-copiilor-cu-dizabilitati-in-colectivul-de-prescolari>
- „Ludoterapia – Terapia prin joc.” ABC Edu. Accesat 15 aprilie 2025. <https://abcedu.ro/ludoterapia-terapia-prin-joc/>
- Booth, Tony, și Mel Ainscow. *Index for Inclusion*. Bristol: Centre for Studies on Inclusive Education, 2008.
- Catalano, Horațiu. *Didactica jocurilor*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2019.
- Château, Jean. *Copilul și jocul*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1967.
- Dalton, Sarah. *Youth Fitness: Exercise Helps Children Excel in School*. Healthline, 2019. Accesat 16 decembrie 2025. <https://www.healthline.com/health/youth-fitness-exercise-helps-children-excel-school>
- Diamond, Adele, and Kathleen Lee. "Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children 4 to 12 Years Old." *Science* 333, no. 6045 (2011): 959–964.
- Dominteanu, Teodora. „Jocul și rolul lui în dezvoltarea copilului.” *Revista Marathon*, vol. 1 (2018): 29.
- Gudritz, Lindsey. *6 Types of Play Important to Your Child's Development*. 2016. Healthline. <https://www.healthline.com/health/parenting/types-of-play>

³⁸ N. Lupu, „Efectele jocului educațional pe calculator asupra performanțelor academice la elevii cu nevoi speciale,” în *Experiențe, reflecții și perspective în consilierea psihologică și educațională*, ed. R. Enache și I. Ermolev (Craiova: Editura Sitech, 2018), 98–104.

- Hasselbring, T. S., și C. H. Glaser. „Use of Computer Technology to Help Students with Special Needs.” *The Future of Children* 10, nr. 2 (2000): 102–122.
- Hattie, J., și E. M. Anderman. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge, 2020.
- Jordan, Rita. *Autism with Severe Learning Difficulties*. London: Souvenir Press, 2005.
- Knisley, Kimberly. *Ready, Set, Pretend: Ideas for Imaginative Play*. Healthline, 2020.
<https://www.healthline.com/health/childrens-health/imaginative-play>
- Kranowitz, C. S. *The Out-of-Sync Child Grows Up: Coping with SPD in the Adolescent and Young Adult Years*. 2021.
- Lewis, Rhona. *The Preoperational Stage of Cognitive Development*. Healthline, 2020.
<https://www.healthline.com/health/preoperational-stage>
- Lupu, N. „Efectele jocului educațional pe calculator asupra performanțelor academice la elevii cu nevoi speciale.” În *Experiențe, reflecții și perspective în consilierea psihologică și educațională*, editat de R. Enache și I. Ermolev, 98–104. Craiova: Editura Sitech, 2018.
- Mitchell, David. *What Really Works in Special and Inclusive Education: Using Evidence-Based Teaching Strategies*. London: Routledge, 2014.
- Mitu, Elena, și Ștefania Antonovici. *Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar*. București: Editura Humanitas Educațional, 2006.
- Neacșu, Ion. *Instruire și învățare. Fundamente pentru designul instruirii*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2010.
- Organizația Națiunilor Unite. *Convenția cu privire la drepturile copilului*. Adoptată de Adunarea Generală a ONU la 20 noiembrie 1989.
https://dasclugoj.ro/storage/2020/07/conventia_onu.pdf (accesat la data de 24.04.2025)
- Peter, M. *Drama, Narrative and Early Learning*. *British Journal of Special Education* 30, no. 1 (2018): 23.
- Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. New York: Basic Books, 2000.
- Revista Învățământ primar*. Nr. 4, 2020.
- Schaub, Heinz, și Karl G. Zenke. *Dicționar de pedagogie*. Iași: Editura Polirom, 2001.
- Șchiopu, Ursula, și Emil Verza. *Psihologia vârstelor*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1981.
- Șchiopu, Ursula. *Psihologia vârstelor. Ciclurile vieții*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1995.
- Sillamy, Norbert. *Dicționar de psihologie*. București: Editura Univers Enciclopedic, 2000.
- Stan, Nicoleta. *Metodica activităților instructiv-educative*. Pitești: Paralela 45, 2012.
- Swan, K. L., și D. C. Ray. „Effects of Child-Centered Play Therapy on Irritability and Hyperactivity Behavior of Children with Intellectual Disabilities.” *The Journal of Humanistic Counseling* 53, nr. 2 (2014): 120–133.
- Vrășmaș, Elena. *Educație timpurie*. București: Editura Arlequin, 2014.
- Vygotsky, Lev S. „Play and Its Role in the Mental Development of the Child.” *International Research in Early Childhood Education* 7, nr. 2 (2016): 3–25.
- Wang, Sam, și Sandra Aamodt. „Play, Stress, and the Learning Brain.” *Cerebrum: The Dana Forum on Brain Science*, 2012, nr. 12.
- Westendorp, M., S. Houwen, E. Hartman, și C. Visscher. „Are Gross Motor Skills and Sports Participation Related in Children with Intellectual Disabilities?” *Research in Developmental Disabilities* 32, nr. 3 (2011): 1147–1153. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2011.01.009>