

***THE INCIDENCE OF THE CREATION GAME IN SPECIFIC AREAS OF DEVELOPMENT IN THE EARLY EDUCATION - EXPERIMENTAL STUDY***

**Horațiu Catalano, Assist. Prof., PhD, "Babeș-Bolyai" University of Cluj-Napoca**

*Abstract: Preschool age is characterized mainly by the ability to play, but the child has the ability to create and the creations based on a burst of imagination, age-specific and attributed to "weakness" of thought, cannot censor the product of the imagination, they are original, unique and fabulous because so is his inner life.*

*The purpose of our study is the validation of the assessment that, creative games and their variants, contribute significantly to the overall development of the child in achieving the objectives formulated through the experiential domains according to milestones development areas covered by Early Education Curriculum: physical development, health and personal hygiene, socio-emotional skills and attitudes to learning, language and communication development, premises of reading and writing, cognitive development and knowledge of the world. I called for an experimental study and questionnaire-based survey method, perhaps one of the most commonly used quantitative methods in field research, following priority practical side, namely drawing conclusions with immediate efficiency. The construction of the questionnaire, in addition to factual items, by which we obtained information about objective facts, verifiable (age, grade teacher), we introduced closed questions with pre-coded answers, easily quantifiable and opened questions that require construction and producing a response*

*The questionnaire was administered to a nonprobabilistic sample, consisting of 80 kindergarten teachers arbitrarily selected arbitrarily belonging to 9 kindergartens.*

**Keywords:** *creative, imagination, field development, preschool, early childhood education*

### **1. Introducere**

Pentru a sesiza rolul creativității, așa cum se manifestă ea în preșcolaritate, în realizarea obiectivelor cadru și de referință ale prezentului curriculum pentru învățământul preșcolar, formulate pe domenii experiențiale în concordanță cu reperele stabilite de domeniile de dezvoltare, ne-am propus să analizăm pentru o înțelegere cât mai corectă, incidența creativității atât la nivel teoretic și cât și practic-aplicativ.

Astfel, în *Programa activităților instructiv-educative*, care cuprinde toate activitățile existente în interiorul structurii organizaționale a grădiniței de copii, destinate să promoveze și să stimuleze dezvoltarea intelectuală, afectivă, socială și fizică a fiecărui copil în parte, am constatat că una dintre finalitățile specifice educației timpurii se focalizează pe *Dezvoltarea liberă, integrală și armonioasă a personalității copilului, în funcție de ritmul propriu și de trebuințele sale, sprijinind formarea autonomă și creativă a acestuia.*

Acest deziderat se realizează prin obiectivele cadru și de referință, specifice tuturor domeniilor experiențiale, în special prin Domeniul experiențial estetic și creativ, care acoperă abilitățile de a răspunde emoțional și intelectual la experiențe perceptive, la sensibilitatea față de diferitele niveluri de manifestare a calității, la aprecierea frumosului, prin *stimularea expresivității și creativității prin desen, pictură, modelaj.* Printre finalitățile specifice Domeniului experiențial limbă și comunicare identificăm și un obiectiv ce vizează *dezvoltarea creativității și expresivității limbajului oral.*

## 2. Delimitări conceptuale

Pentru o cât mai corectă identificare a incidenței creativității în activitățile didactice specifice învățământului preșcolar, ne propunem să delimităm termenul de creativitate, a cărui perspectivă etimologică se regăsește în latinescul *creare*, care înseamnă a naște, a zămisli, a crea sau a făuri.

### 2.1. Creativitatea

Introdus de Allport în anul 1937, termenul de **creativitate**, desemna, în opinia autorului, *capacitatea de a produce noul, dispoziția generală a personalității spre nou*. Profesorul Popescu-Neveanu (1973) atribuie creativității *starea de latență, fără a se manifesta momentan în acțiune*, iar profesorul Zlate (2000) consideră creativitatea *latura transformativă a personalității, devenind una dintre dimensiunile cele mai complexe ale personalității și arată că, în creativitate sunt implicați nu numai factori psihologici, ci și factori socio-culturali psihosociali și socio-educaționali. a integrează în sine întreaga personalitate și activitate psihică a individului*.

Din altă perspectivă, creativitatea reprezintă nivelul superior al gândirii și este înainte de toate un proces care duce la un anumit produs, iar factorul psihologic principal al creativității se pare că este flexibilitatea, prin care se înțelege modificarea rapidă a mersului gândirii când situația o cere, restructurarea ușoară a vechilor legături corticale în conformitate cu cerințele noii situații, realizarea ușoară a transferului în rezolvarea problemelor (Roșca, 1967).

### 2.2. Creația

Văzută ca activitate psihică, **creația** se regăsește și la vârsta preșcolarității, manifestată la nivelul primar, adică cel al creativității expresive, concretizată prin imaginație creativă, elemente de construcție, originalitate, evoluție, libertate interioară, puse *în scenă* prin activități de desen, activități practice și/sau modelaj și prin **jocurile de creație**.

### 2.3. Domeniile de dezvoltare

O analiză diacronică, permite identificarea sintagmei *domeniu de dezvoltare*, în secolul XX, autorul Arnold Gesell este cel care elaborează una dintre primele inventare de dezvoltare, structurate pe baza evoluției copilului, în funcție de creșterea și de maturizarea sistemului nervos, corelate cu procesul de achiziții în plan psihologic. Această abordare a dezvoltării copilului și a achizițiilor sale, a permis identificarea următoarelor domenii: dezvoltarea fizică, sănătate și igienă personală, dezvoltarea socio-emoțională, dezvoltarea limbajului și a comunicării, dezvoltarea cognitivă și domeniul capacități și atitudini în învățare.

*Curriculumul pentru învățământul preșcolar* accentuează importanța domeniilor de dezvoltare a copilului în contextul în care, în societatea de azi, pregătirea copilului pentru școală și pentru viață trebuie să aibă în vedere nu doar competențele academice, ci și capacități, deprinderi și atitudini ce țin de dezvoltarea socio-emoțională (a trăi și a lucra împreună sau alături de alții, a gestiona emoții, a accepta diversitatea, toleranța etc.), dezvoltarea cognitivă (abordarea unor situații problematice, gândirea divergentă, stabilirea de relații cauzale, asocieri, corelații etc.), dezvoltarea fizică (motricitate, sănătate, alimentație sănătoasă etc.).

Domeniul capacităților și atitudinilor în învățare cuprinde și dimensiunea creativității care, din prisma *Curriculumului pentru învățământul preșcolar*, vizează capacitatea copilului

de a utiliza informația și abilitățile dobândite în strategii și contexte noi, de a-și extinde propria învățare utilizând imaginația, depășind tiparele convenționale ale gândirii și situațiilor curente, de a-și exprima ideile, opiniile emoțiile în forme noi.

#### 2.4. Jocul de creație

În lucrarea *Copilul și jocul*, Jean Chateau este de părere că jocul de creație este influențat de mediul geografic de proveniență al copilului, astfel că într-un fel creează jocuri copiii de la munte și în alt fel cei de la șes, cum și cei din oraș se diferențiază la nivelul creației, de cei din mediul rural.

Jocul de creație este influențat de bagajul perceptiv-reprezentativ al copilului, de experiențele directe trăite în mediul familial și mediul înconjurător și de impresiile sociale. Interacțiunea dintre acestea creează produse originale, unice pentru vârsta preșcolară, favorizează retrăirea/reconfigurarea într-un mod specific a realității sau a imaginarului.

Jocurile de creație contribuie semnificativ la dezvoltarea tuturor componentelor personalității, în cadrul acestor jocuri copiii având libertatea să elaboreze o construcție absolut nouă, să reconstruiască un model prezentat anterior pe baza imaginației și fanteziei, prin imitarea ludică a rolurilor socioprofesionale.

### 3. Metodologia și rezultatele studiului experimental

Ca o consecință logică a demersului teoretic prezentat mai sus, scopul studiului practic, alături de caracterul constatativ pe care îl comportă, este și de a atrage atenția asupra necesității și oportunității desfășurării jocurilor de creație, aplicabile în diverse categorii de activități, fie în programul de dimineață, fie în activitățile de după-amiaza.

Ipoteza pe care ne propunem să o testăm, pleacă de la premisa conform căreia, jocul de creație influențează dezvoltarea globală a copilului, contribuind semnificativ la realizarea obiectivelor specifice domeniilor experiențiale, în contextul educației formale și nonformale.

Din punct de vedere metodologic, am utilizat metoda anchetei pe bază de chestionar, în realizarea căruia, pe lângă itemii factuali, am introdus și întrebări închise cu un avantaj de răspunsuri precodificate și întrebări deschise care solicită construirea de răspunsuri.

Chestionarul a fost administrat pe un eșantion nonprobabilistic, format din 80 de profesori pentru învățământul preșcolar, selectați arbitrar din 4 grădinițe cu program prelungit și 5 grădinițe cu program normal, repartizați pe următoarele categorii de vârstă: 9 sub 25 ani, 45 între 25-40 ani, 22 între 40-55 ani și 4 peste 55 ani. Dispersia în funcție de experiența didactică, coroborată cu gradul didactic obținut ne evidențiază următoarea configurație: 5 cadre didactice debutante, 22 cu gradul definitiv, 22 cu gradul didactic II și 31 cu gradul didactic I.

Prin intermediul unui item deschis, am sondat percepția respondenților față de direcțiile de dezvoltare pe care se focalizează jocul de creație. Astfel, 95 % dintre cadrele didactice participante la experiment au identificat cu prioritate, dezvoltarea creativității, gândirii și imaginației și 70% au adăugat și dezvoltarea socio-emoțională, pe lângă dezvoltarea creativității.

Printr-un alt item precodificat am sondat frecvența cu care, cadrele didactice fac apel la jocul de creație în decursul programului săptămânal. Astfel, 50 dintre respondenți (62,5%)

utilizează de două ori pe săptămână jocul de creație în activitatea didactică, 17 (21,2%) fac apel zilnic la jocul de creație, 1 cadru didactic o dată pe săptămână și 2 dintre utilizează ocazional acest tip de joc.

Prin intermediul unui item deschis, ne-am propus să solicităm respondenților să enumere factorii care favorizează și influențează utilizarea jocului de creație. În ordinea frecvenței aceștia sunt:

- materialele didactice avute la dispoziție (100% dintre chestionați);
- stabilirea sarcinilor, regulilor prin intermediul unor indicații/ recomandări enunțate cu claritate și coerență;
- vârsta și experiența de viață a copiilor;
- personalitatea și creativitatea educatoarei.

Plecând de la premisa că potențialul creativ nu se dezvoltă inertial, ci în urma unor acțiuni conjugate, coordonate și dirijate de către cadrele didactice, am solicitat participanților la investigația noastră să enumere și eventualele limite ale punerii în practică ale jocului de creație. Trebuie să precizăm că 31, 25 % dintre respondenți nu au identificat limite ale utilizării jocului de creație. Totuși, am selectat cele mai semnificative dezavantaje, în ordinea importanței:

- neimplicarea în joc a copiilor timizi și rămânerea lor în anonim;
- stabilirea cu dificultate a conducătorului de joc și apariția unor conflicte, implicate de competiție;
- transpunerea din realitate în joc a unor comportamente indezirabile;
- imposibilitatea implicării tuturor preșcolarilor în joc, în același timp.

Trebuie să precizăm că studiul pe care l-am derulat are o serie de limite dintre care amintim:

- din cauza numărului restrâns de cadre didactice chestionate, raportate la nivelul sistemului instituțional din România, rezultatele sale nu pot fi generalizate;
- este posibil ca subiecții, chiar bine intenționați să furnizeze informații iluzorii, neadecvate în raport cu fenomenul investigat.

În sensul constrângerilor de mai sus, pe lângă datele obținute în urma administrării chestionarului, am valorificat și o serie de discuții colegiale profesionale, care au avut loc în contexte formale și nonformale.

Plecând de la premisa că, finalitatea unei anchete pe bază de chestionar nu este numai constatativă, ci și ameliorativă, considerăm că rezultatele obținute de noi pot fi transpuse în plan practic, fiind semnificative și considerăm că pot fi dezvoltate viitoare anchete care pot permite desprinderea unor legături mai profunde ale factorilor și variabilelor implicate în studiul nostru.

## **Concluzii**

Este cert că, prin intermediul jocului de creație preșcolarul compensează prin simbolizări conștiente și/sau inconștiente, unele tendințe și dorințe pe care nu le poate satisface în mod practic. De aceea, Eugenia Popescu (1993) afirmă că jocul de creație este de

fapt un joc simbolic, deoarece copilul redă prin gesturi, prin cuvinte, cu ajutorul jucăriilor sau obiectelor aspecte ale realității în funcție de reprezentările de care dispune.

Grija cadrelor didactice trebuie să se focalizeze pe crearea unei ambianțe bine organizate, securizante și în același timp permisve, lipsită de rigiditate, care să încurajeze preșcolarii să imagineze, să exploreze, să aibă inițiativă, să trezească curiozitatea, să stimuleze cooperarea, să creeze și să recreeze fantasticul, rezultatul final al unui astfel de demers fiind dezvoltarea globală a personalității.

### **BIBLIOGRAFIE:**

Allport, G.W. (1991), *Structura și dezvoltarea personalității*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Barbu, H., Popescu, E., Șerban, F. (1993), *Activitățile de joc și recreativ-distractive*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Catalano, H. (2013), *O analiză a jocului dramatizare ca variantă a jocului de creație*, în *Instrucție și educație în școala contemporană*, Editura Nico, Târgu Mureș, pag. 122-127.

Chateau, J. (1967), *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Popescu-Neveanu, P.(1973), *Psihologie generală și elemente de logică*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Roșca, Al. (1967), *Psihologia muncii industriale*, Editura Academiei, București.

Zlate, M. (2000), *Introducere în psihologie*, Editura Polirom, Iași.

\*\*\**Curriculum pentru învățământul preșcolar*(2009), Editura Didactică Publishing House, București.