

IMPLEMENTAREA JOCURILOR DIDACTICE ÎN ORELE DE COMUNICARE: STUDIU DE CAZ PRIVIND PERSPECTIVELE ȘI PRACTICILE PROFESORILOR

Adriana Elena GEANTĂ*

<https://doi.org/10.52744/AUCSFLSA.2026.01.13>

Rezumat:

Introducerea jocurilor didactice în orele de comunicare poate îmbunătăți semnificativ implicarea elevilor, gândirea critică și colaborarea. Acest articol prezintă un studiu de caz despre profesori care ajută la evaluarea modului în care educatorii percep și implementează astfel de jocuri, cu ce provocări se confruntă și ce rezultate observă. Orele de comunicare se bazează adesea pe metode tradiționale de predare, ceea ce poate limita interacțiunea elevilor și învățarea activă. Un joc didactic este o strategie de predare care integrează un obiectiv de învățare, un set de reguli, un context ludic și o participare activă. Jocurile didactice, ca instrumente pedagogice, oferă oportunități de învățare interactivă. Jocurile didactice sunt activități structurate concepute cu scopuri educaționale, combinând obiectivele de învățare cu elemente de joc. Spre deosebire de jocul liber, aceste jocuri sunt create intenționat pentru a dezvolta abilități cognitive, sociale, emoționale sau fizice. În educația modernă, jocurile didactice sunt din ce în ce mai utilizate pentru a face învățarea mai captivantă, interactivă și centrată pe elev.

Cuvinte cheie: joc didactic, strategie, comunicare, interacțiune, colaborare

Abstract:

Introducing didactic games in communication classes can significantly enhance student engagement, critical thinking, and collaboration. This article presents a case study on teachers that helps evaluate how educators perceive and implement such games, what challenges they face and what outcomes they observe. Communication classes often rely on traditional teaching methods, which may limit student interaction and active learning. A didactic game is a teaching strategy that integrates

* Lect univ dr, Universitatea de Știință și Tehnologie Politehnica București, Centrul Universitar Pitești, adriana.geanta@upb.ro



a learning objective, a set of rules, a playful context and an active participation. Didactic games, as pedagogical tools, offer interactive learning opportunities. Didactic games are structured activities designed with educational purposes in mind, combining learning objectives with elements of play. Unlike free play, these games are intentionally created to develop cognitive, social, emotional, or physical skills. In modern education, didactic games are increasingly used to make learning more engaging, interactive, and student-centered.

Keywords: didactic game, strategy, communication, interaction, collaboration

1. Introducere

Jocurile didactice sunt activități de învățare structurate, concepute pentru a atinge obiective educaționale specifice prin joc. În orele de comunicare, acestea servesc drept instrumente puternice, pentru a îmbunătăți interacțiunea, implicarea și aplicarea practică a abilităților lingvistice. Comunicarea poate fi îmbunătățită atunci când „încercarea copilului de a comunica este întărită prin feedback, iar puterea de a controla mediul prin comunicare este motivantă.” (Dumitru Tăbăcaru, Bucuroiu, 2020) Prin combinarea elementelor cognitive, sociale și emoționale, jocurile didactice creează experiențe de învățare semnificative care depășesc instruirea tradițională.

În educația românească, jocul didactic este considerat o metodă ce combină învățarea cu joaca, facilitând atât dezvoltarea cognitivă, cât și cea comunicativă. Implementarea sa în orele de comunicare este deosebit de valoroasă, deoarece „promovează participarea activă și interacțiunea semnificativă între elevi” (Bocoș, 2013; Cerghit, 2006).

Cercetările din educația românească arată că jocurile utilizate ca metode interactive contribuie direct la îmbunătățirea abilităților de comunicare orală. Conform lui Bocoș (2013), strategiile de învățare interactivă stimulează colaborarea și dialogul. Jocurile didactice creează situații în care elevii trebuie să comunice pentru a atinge un obiectiv, consolidând astfel competența comunicativă. Pe scurt, prin joc, comunicarea nu mai este doar un exercițiu formal, ci devine necesară și naturală, ceea ce duce la consolidarea reală a competenței comunicative.

Profesorul acționează ca facilitator și moderator al comunicării. Conform lui Ezechil (2002), „profesorul trebuie să ghideze interacțiunea și să ofere feedback pentru a asigura rezultatele învățării”. Comunicarea devine – atât pentru persoana de la catedră, cât și pentru persoana care

este instruită – „mai mult decât un instrument pentru dezvoltarea eficienței personale și sociale, ea devine o nouă filozofie a existenței omului modern.” (Pânișoară, 2006)

Jocurile didactice ar trebui adaptate vârstei, nivelului și nevoilor elevilor pentru a asigura o participare și o învățare eficiente. În cadrul învățământului primar, putem spune că jocul ocupă un loc important, devenind „o activitate specific umană, deoarece reflectă un bogat și variat conținut social.” (Ionescu, Geantă, 2022).

2. Scopul studiului

Copiii au acces la informație foarte ușor, de la o vârstă foarte fragedă, ceea ce îi face din ce în ce mai pregătiți, dar fiecare avantaj implică și un dezavantaj. „Dezavantajul acestei lumi computerizate și conduse de internet este dependența pe care o creează și, adesea, fără să ne dăm seama, ne creăm o altă realitate pentru viața noastră interioară, o realitate virtuală.” (Bloju, 2023).

Scopul acestui studiu de caz este de a explora perspectivele, atitudinile și practicile din clasă ale profesorilor cu privire la utilizarea jocurilor didactice în predare, în special în domeniile comunicării și al socializării. Studiul își propune să identifice cât de des utilizează profesorii jocurile didactice, ce tipuri preferă și ce provocări întâmpină.

Cercetările anterioare arată că, deși jocurile didactice sunt considerate eficiente pentru implicare și dezvoltarea abilităților, implementarea lor în clasă depinde în mare măsură de convingerile profesorilor și de resursele disponibile. Această activitate de joc face parte din „abordarea bazată pe acțiune a procesului de predare/învățare, așa cum este descrisă: învățarea prin practică.” (Chirițescu, Păunescu, 2024)

Implementarea jocurilor didactice în învățământul primar, în cadrul activităților de la clasă, depinde în mare măsură de convingerile profesorilor și de resursele disponibile. Profesorii care cred în eficiența metodelor interactive și centrate pe elev sunt mai deschiși să integreze jocul didactic în procesul de predare-învățare. Aceștia percep jocul nu doar ca o activitate recreativă, ci ca un instrument valoros pentru dezvoltarea competențelor de comunicare, gândire și colaborare.

Pe de altă parte, resursele disponibile – materiale didactice, spațiu, timp sau chiar suport instituțional – influențează în mod direct frecvența și



calitatea utilizării jocurilor. Lipsa materialelor sau a timpului poate limita aplicarea acestora, chiar și în cazul profesorilor motivați. Totuși, este important de subliniat că multe jocuri didactice pot fi adaptate și realizate cu resurse minime, bazându-se pe creativitatea cadrului didactic. Astfel, atitudinea profesorului rămâne un factor decisiv, deoarece aceasta determină modul în care sunt valorificate oportunitățile existente.

3. Întrebări

Studiul abordează următoarele întrebări de cercetare:

1. Care sunt perspectivele profesorilor asupra valorii educaționale a jocurilor didactice?
2. Cât de des sunt utilizate jocurile didactice în practica din clasă?
3. Ce tipuri de jocuri didactice sunt cel mai frecvent implementate?
4. Cu ce provocări se confruntă profesorii atunci când integrează jocuri didactice?
5. Cum proiectează sau identifică profesorii jocuri didactice pentru lecțiile lor?

Aceste întrebări sunt aliniate cu studiile anterioare axate pe atitudinile profesorilor, adoptarea lor și barierele în calea învățării bazate pe jocuri. Întrebările au fost adresate profesorilor prin intermediul unui chestionar Google Forms, realizat și aplicat în data de 31 martie 2026. Răspunsurile au fost colectate până la data de 1 aprilie 2026.

4. Metodologie

4.1 Designul cercetării

Acest studiu utilizează un design descriptiv cu metode mixte, combinând abordări cantitative (chestionare) și calitative (observații în clasă). Acest design permite o înțelegere cuprinzătoare atât a practicilor raportate de profesori, cât și a comportamentului real în clasă.

4.2 Participanți

Eșantionul este format din 55 de cadre didactice de școală primară. Participanții au fost selectați din mai multe școli pentru a asigura diversitatea experienței și contextului didactic.

4.3. Metode de colectare a datelor

Am folosit un chestionar pentru profesori (frecvență, atitudini, tipuri de jocuri utilizate), realizat cu ajutorul platformei Google Forms, care este

disponibil pe site-ul: https://docs.google.com/forms/d/1yYAehfreUC0xQdyXn2t5P4CxQaYwSkqzMo2IT0RS_wk/edit

5. Rezultate

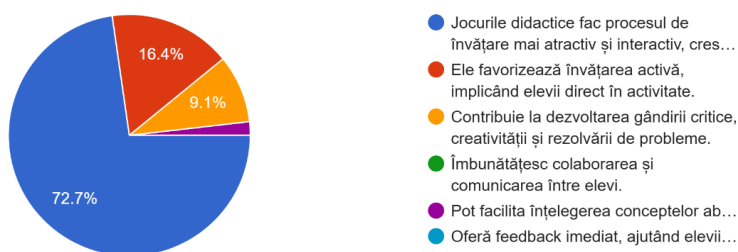
5.1 Perspectivile profesorilor

Profesorii au, în general, atitudini pozitive față de jocurile didactice, recunoscând valoarea lor pentru creșterea implicării elevilor, îmbunătățirea motivației și susținerea comunicării și colaborării. Cercetările indică faptul că profesorii cred că jocurile îmbunătățesc rezultatele învățării și interacțiunea în clasă. Cu toate acestea, atitudinile pozitive nu se traduc întotdeauna într-o utilizare frecventă.

Afirmație	Număr de profesori	Procent
Jocurile didactice fac procesul de învățare mai atractiv și interactiv, crescând motivația elevilor	40	72,7%
Jocurile didactice favorizează învățarea activă, implicând elevii direct în activitate	9	16,4%
Jocurile contribuie la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a rezolvării de probleme	5	9,1%
Jocurile didactice pot facilita înțelegerea conceptelor abstracte prin exemple practice și simulări	1	1,8%

Care sunt perspectivele profesorilor asupra valorii educaționale a jocurilor didactice?

55 responses



5.2 Frecvența utilizării

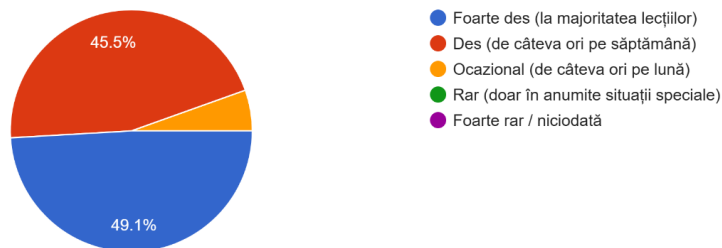
Jocurile didactice sunt utilizate în clasele de comunicare cu o frecvență variabilă, de la foarte des (în aproape fiecare lecție) la rar sau niciodată, în funcție de profesor, de obiectivele lecției și de resursele disponibile.



Frecvența utilizării	Număr de profesori	Procent
Foarte des (la majoritatea lecțiilor)	27	49,1%
Des (de câteva ori pe săptămână)	25	45,5%
Ocazional (de câteva ori pe lună)	3	5,5%

Cât de des sunt utilizate jocurile didactice în practica din sala de clasă?

55 responses



5.3 Tipuri de jocuri didactice utilizate

Cele mai frecvent utilizate tipuri de jocuri includ:

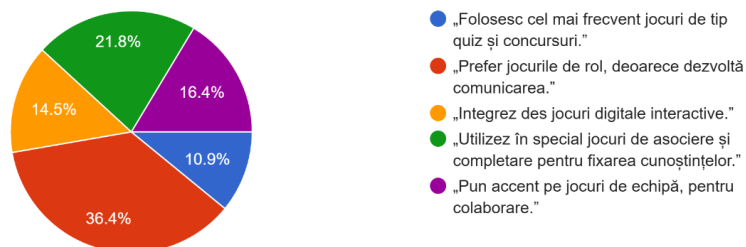
- Jocuri de rol (cele mai frecvente);
- Jocuri de asociere și de completare;
- Jocuri de echipă, jocuri digitale interactive;
- Jocuri de tip quiz și concursuri.

Jocul de rol este deosebit de apreciat, deoarece simulează situații de comunicare din viața reală.

Tipuri de jocuri	Număr de profesori	Procent
Jocuri de rol	20	36,4%
Jocuri de asociere și de completare	12	21,8%
Jocuri de echipă, pentru colaborare	9	16,4%
Jocuri digitale interactive	8	14,5
Jocuri de tip quiz și concursuri	6	10,9

Ce tipuri de jocuri didactice sunt cel mai frecvent implementate?

55 responses



5.4 Practicile profesorilor

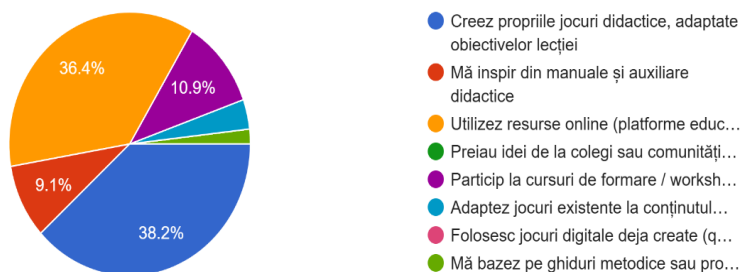
O constatare cheie este că:

- Majoritatea profesorilor creează propriile jocuri didactice adaptate obiectivelor lecției;
- O mare parte dintre profesori utilizează resurse online (platforme educaționale, site-uri, aplicații);
- Unii profesori participă la cursuri de formare, workshopuri, alții se inspiră din manuale sau auxiliare didactice
- Un număr restrâns de profesori adaptează jocuri existente la conținutul predat sau se bazează pe ghiduri metodice.

Acest lucru sugerează o nevoie de sprijin instituțional și de dezvoltare a resurselor.

Cum proiectează sau cum identifică profesorii jocuri didactice pentru lecțiile lor?

55 responses



5.5 Provocări identificate

Profesorii au raportat mai multe bariere, precum:

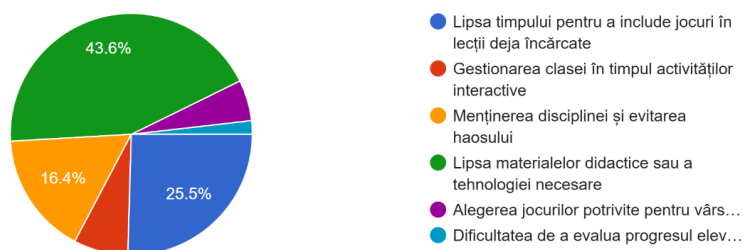
- Materiale didactice insuficiente și lipsa tehnologiei;
- Lipsa timpului pentru pregătirea jocurilor în cadrul lecțiilor deja încărcate;
- Menținerea disciplinei și evitarea haosului;
- Preocupări legate de gestionarea clasei, de alegerea jocurilor potrivite pentru vârsta și nivelul elevilor;
- Dificultatea de a evalua progresul elevilor.



Provocare	Număr de profesori	Procent
Lipsa materialelor didactice sau a tehnologiei necesare	24	43,6%
Lipsa timpului pentru pregătirea jocurilor în cadrul lecțiilor deja încărcate	14	25,5%
Menținerea disciplinei și evitarea haosului	9	16,4%
Gestionarea clasei în timpul activităților interactive	4	7,3%
Alegerea jocurilor potrivite pentru vârsta și nivelul elevilor	3	5,5%
Dificultatea de a evalua progresul elevilor	1	1,8%

Cu ce provocări se confruntă profesorii atunci când integrează jocuri didactice?

55 responses



Aceste constatări se aliniază cu cercetări mai ample, care arată că pregătirea și resursele profesorilor influențează puternic integrarea jocurilor în cadrul lecțiilor.

6. Discuții

Studiul evidențiază o deconectare între atitudinile pozitive ale profesorilor și practica reală din clasă. Deși educatorii recunosc valoarea pedagogică a jocurilor didactice, constrângerile structurale și practice limitează implementarea acestora.

Profesorii joacă un rol esențial în adoptarea metodelor inovatoare, iar convingerile, pregătirea și accesul lor la resurse afectează direct integrarea jocurilor didactice în cadrul orelor de comunicare. Integrarea jocurilor didactice în orele de comunicare nu doar că face învățarea mai atractivă, dar contribuie direct la formarea unor elevi capabili să comunice eficient și să construiască relații sănătoase. „Un act comunicațional poate fi îmbrăcat în formă autentică, inedită, artistică, prin anumite simboluri și semnificații



sociale generalizate, ceea ce permite construirea relațiilor interpersonale durabile.” (Bloju, 2023)

Concluzii

Acest studiu de caz demonstrează că jocurile didactice sunt apreciate, dar puțin utilizate în practica din clasă. Pentru a îmbunătăți utilizarea lor în orele de comunicare, se recomandă următoarele:

- Furnizarea de resurse de jocuri didactice gata de utilizare;
- Oferirea de formare a profesorilor în domeniul învățării bazate pe jocuri;
- Încurajarea proiectării colaborative a materialelor didactice.

În concluzie, îmbunătățirea sprijinului pentru profesori poate reduce decalajul dintre teorie și practică. Jocurile didactice sunt un instrument pedagogic eficient în cadrul orelor de comunicare, încurajând implicarea, colaborarea și dezvoltarea abilităților practice. Bazate pe teorii constructiviste și comunicative, acestea susțin învățarea semnificativă și îi ajută pe elevi să își dezvolte încrederea în contexte de comunicare din viața reală. Atunci când sunt implementate strategic, jocurile didactice pot îmbunătăți semnificativ calitatea instruirii în comunicare.

Bibliografie

- Bloju, C.L. (2023). *Rolul activităților ludice în optimizarea competențelor de comunicare ale elevilor*. Analele Universității din Craiova, Seria Științe Filologice, Limbi Străine Aplicate, I, pp. 280-287, Editura Pro Universitaria, Craiova, ISSN 1841-8074, https://www.prouniversitaria.ro/wp-content/uploads/2023/10/26-Bloju-C.L_.pdf
- Bocoș, M. D. (2013). *Instruirea interactivă: Repere axiologice și metodologice*. Iași, Editura Polirom. <https://pdfcoffee.com/bocos-m-instruirea-interactiva-repere-axiologice-si-metodologicepdf-pdf-free.html>
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași, Editura Polirom.
- Chirișescu I.M. Păunescu, F.A. (2024). *Didactic Game in the Teaching Process*. Revista de Științe Politice. Revue des Sciences Politiques. 81/2024, Editura Universitaria, Craiova, pp. 235-245, ISSN: 1584-224X, <https://www.cceol.com/search/viewpdf?id=1401401>
- Dumitru Tăbăcaru, C., Bucuroiu, F. (2020). *The development of early communication skills using flashcards*. Calitate în educație – imperativ al societății contemporane, vol 1, pp 31-36, Universitatea Pedagogică de Stat Ion



- Creangă, Chișinău, https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/31-36_20.pdf
- Ezechil, L. (2002). *Comunicarea educațională în context școlar*. București, Editura Didactică și Pedagogică.
- Ionescu, A., Geantă, A.E. (2022). *Jocul, activitate specifică a copilului preșcolar*. *Analele Universității din Craiova, seria Științe Filologice, Limbi străine aplicate*, anul XVIII, nr 1/2022, Pro Universitaria, București, pp 134-147, ISSN 1841-8074, DOI: 10.52744/AUCSFLSA.2022.01.13, https://litere.ucv.ro/litere/sites/default/files/litere/Cercetare/Activitate%20stiintifica/Analele%20Facultatii%20de%20Litere/analele_univ._din_craiova_anul_xviii_-_nr._1_-_2022_2.pdf
- Pânișoară, *I.O. (2006). *Comunicarea eficientă*. Iași, Editura Polirom.