

PREVENTION AND REDUCTION OF SCHOOL ABSENTEEISM THROUGH PLAYFUL ACTIVITIES

Andreea Maria Szabo

Strada Păltinișului, bloc 80, Baia Mare, România

Abstract

The issue of school absenteeism remains a significant challenge in educational systems worldwide, impacting both academic performance and social development. This paper explores the prevention and reduction of school absenteeism through the implementation of playful activities designed to engage students and foster a positive attitude toward learning. By integrating playful and recreational methods into the school environment, students are provided with opportunities to actively participate, build stronger relationships with peers and educators, and develop a sense of belonging within the school community. The study examines various strategies, such as games, group activities, and educational play, which have proven effective in motivating students and reducing school absenteeism. The findings suggest that playful activities not only enhance students' emotional and social development but also promote a more engaging and inclusive educational experience, leading to improved attendance rates. This paper aims to highlight the potential of playful activities as a tool for combating absenteeism and fostering a more supportive and engaging learning environment.

Key words: playful activities; social development; non-formal education; prevention; absenteeism; learning through play

* Autor corespondent: Szabo Andreea Maria
Adresa de e-mail: muresanandreeamaria@yahoo.com

Introducere

Absenteismul școlar reprezintă una dintre cele mai frecvente și persistente probleme cu care se confruntă sistemele educaționale la nivel global. Prezența constantă la școală este esențială pentru dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a elevilor, iar lipsa frecventă de la cursuri poate avea consecințe negative pe termen lung, atât în plan educațional, cât și personal. În contextul actual, în care copiii sunt tot mai expuși la factori de distragere sau descurajare – fie din mediul familial, fie din cel școlar – este necesară identificarea unor metode atractive și eficiente pentru a-i motiva să participe activ la procesul educațional.

Absenteismul școlar reprezintă o problemă complexă și tot mai frecventă în sistemul educațional, afectând nu doar parcursul individual al elevilor, ci și calitatea actului educațional în ansamblu. Motivațiile care stau la baza absențelor pot fi diverse: de la dificultăți familiale și lipsa interesului pentru școală, până la metode de predare neadaptate nevoilor și profilului actual al elevului.

Potrivit datelor furnizate de Ministerul Educației, rata absenteismului în școlile din România a înregistrat o creștere semnificativă în ultimii ani, în special în mediile vulnerabile. Cauzele sunt diverse – de la dificultăți familiale și lipsa resurselor materiale, până la demotivarea elevilor față de actul educațional. În acest context, este necesară găsirea unor soluții adaptate nevoilor reale ale elevilor.

În acest context, se conturează tot mai clar necesitatea de a identifica metode alternative și inovatoare de atragere și menținere a elevilor în procesul educațional. Una dintre cele mai eficiente abordări o constituie integrarea activităților ludice în cadrul orelor de curs sau în activitățile extracurriculare. Prin joc, elevii își dezvoltă motivația intrinsecă, participă cu plăcere la activități și își formează o relație pozitivă cu școala.

Activitățile ludice, adică cele bazate pe joc, creativitate și interacțiune, s-au dovedit a fi instrumente valoroase în crearea unui climat școlar pozitiv și stimulat. Prin joc, copiii învață într-un mod natural și plăcut, dezvoltându-și în același timp abilități esențiale precum cooperarea, rezolvarea de probleme, comunicarea și gândirea critică. Astfel, integrarea activităților ludice în mediul educațional nu doar că sporește interesul elevilor față de școală, ci poate contribui semnificativ la reducerea absenteismului, prin transformarea școlii într-un spațiu atractiv și prietenos.

Conform teoriilor dezvoltării cognitive, precum cele elaborate de Jean Piaget sau Lev Vygotsky, jocul reprezintă o formă fundamentală prin care copilul își construiește cunoașterea și înțelege lumea din jur. Integrarea acestor concepte în educația formală poate transforma școala într-un mediu mai apropiat de nevoile reale ale copilului.

Lucrarea de față își propune să exploreze modul în care activitățile ludice pot contribui la reducerea absenteismului școlar, susținând ideea că o atmosferă educațională plăcută, dinamică și adaptată vârstei și intereselor elevilor poate avea un impact semnificativ asupra frecvenței acestora la școală. Prin analiza unor exemple concrete, metode aplicate și rezultate observate, se va evidenția rolul jocului ca instrument pedagogic eficient și ca punte între educație și plăcerea de a învăța.

Această lucrare își propune să exploreze modul în care activitățile ludice pot deveni o soluție practică și sustenabilă pentru combaterea absenteismului școlar. Vom analiza fundamentele teoretice care susțin legătura dintre joc și motivația școlară, vom examina exemple de bune practici implementate în diverse contexte educaționale, precum și impactul concret al acestora asupra frecvenței elevilor. În final, lucrarea va propune o serie de recomandări și strategii pentru integrarea eficientă a jocului în activitatea didactică, cu scopul de a construi un mediu educațional mai incluziv, motivant și accesibil tuturor elevilor.

Fundamentare teoretică

Absenteismul școlar este un fenomen complex, influențat de o varietate de factori individuali, familiari, sociali și instituționali. În literatura de specialitate, absenteismul este definit ca fiind lipsa repetată a elevilor de la cursuri, fără un motiv justificat, care afectează negativ procesul educațional și integrarea socială a copilului. Studiile arată că absenteismul cronic este corelat cu performanțe școlare scăzute, risc crescut de abandon școlar, dificultăți de integrare profesională și marginalizare socială (Balfanz & Byrnes, 2012).

Pentru a înțelege și a combate această problemă, este necesară abordarea ei nu doar din perspectiva controlului și sancțiunii, ci și din perspectiva motivațională și pedagogică. În acest sens, activitățile ludice se conturează ca o strategie eficientă de stimulare a participării școlare, prin crearea unui mediu educațional atractiv și adaptat nevoilor reale ale elevilor.

Fundamentele teoretice ale activităților ludice se regăsesc în lucrările unor pedagogi și psihologi de renume:

- Jean Piaget considera jocul o formă naturală de învățare în copilărie. El afirma că jocul simbolic și jocul de construcție contribuie esențial la dezvoltarea gândirii operaționale și la înțelegerea relațiilor cauzale.
- Lev Vygotsky a subliniat rolul jocului în dezvoltarea limbajului, imaginației și autoreglării emoționale. Potrivit teoriei zonei proxime de dezvoltare, activitățile ludice, realizate sub îndrumarea adultului sau în colaborare cu alți copii, favorizează progresul cognitiv și social.

- Maria Montessori a pus accent pe activitatea liber aleasă și pe materialele educaționale care încurajează explorarea prin joc. În viziunea sa, jocul este o activitate serioasă prin care copilul își formează voința, atenția și perseverența.
- Howard Gardner, în teoria inteligențelor multiple, arată că jocul facilitează exprimarea diferitelor tipuri de inteligență (logico-matematică, kinestezică, muzicală, interpersonală etc.), oferind fiecărui copil șansa de a învăța în propriul stil.

În context școlar, activitățile ludice pot lua forme diverse: jocuri de rol, jocuri didactice, activități creative, concursuri, teatru educațional, jocuri cooperative etc. Acestea stimulează participarea activă, implicarea emoțională și colaborarea între elevi, reducând astfel riscul de izolare, plictiseală sau respingere față de școală.

Cercetările recente în pedagogie și psihologia educației au demonstrat că integrarea jocului în activitatea didactică:

- crește motivația intrinsecă a elevilor (Ryan & Deci, 2000);
- reduce anxietatea de performanță și stresul școlar;
- îmbunătățește relația elev-profesor și dezvoltă climatul pozitiv al clasei;
- favorizează prezența școlară regulată, deoarece elevii percep școala ca pe un mediu prietenos și stimulant.

În învățământul primar, prezența constantă a elevilor la școală are un rol esențial în formarea deprinderilor de bază, în dezvoltarea gândirii și în consolidarea relațiilor sociale. Cu toate acestea, absenteismul rămâne o realitate prezentă chiar și la acest nivel de vârstă, unde copiii sunt în plină formare a motivației pentru învățare și a atitudinii față de școală. Printre cauzele posibile se numără dificultăți în adaptarea la cerințele școlare, lipsa de sprijin familial, probleme emoționale sau o relație slabă cu cadrul didactic și colegii.

Pentru a preveni și reduce absenteismul în clasele primare, este important ca școala să devină un spațiu atractiv, unde copilul vine cu plăcere. În acest context, activitățile ludice au un potențial deosebit, deoarece se armonizează perfect cu nevoile de dezvoltare ale copilului mic. Jocul este limbajul natural al copilului, modul său de a explora lumea, de a învăța și de a interacționa cu ceilalți.

Activitățile ludice pot fi integrate ușor în procesul didactic, în special la ciclul primar, unde învățarea este mai flexibilă și se bazează în mare măsură pe stimularea curiozității. Exemple de activități eficiente includ:

- jocuri didactice pentru consolidarea cunoștințelor (ex: bingo matematic, puzzle-uri cu cuvinte);
- teatru de păpuși și jocuri de rol, care dezvoltă empatia și comunicarea;
- activități în aer liber, care combină jocul cu învățarea experiențială;

- concursuri și provocări ludice, care dezvoltă spiritul de echipă și motivația.

Aceste tipuri de activități creează o atmosferă pozitivă în clasă, reduc stresul legat de învățare, sporesc interesul pentru școală și, implicit, diminuează riscul de absenteism. Elevii care se simt înțeleși, implicați și valorizați vor veni cu mai multă plăcere la școală.

Fundamentarea teoretică a demersului nostru arată că activitățile ludice nu sunt doar o metodă alternativă de predare, ci un mijloc esențial de a crea un spațiu educațional incluziv, motivant și centrat pe elev. Prin urmare, utilizarea conștientă și planificată a jocului în școală poate deveni o strategie pedagogică eficientă pentru combaterea absenteismului și susținerea participării active a tuturor elevilor.

În concluzie, jocul este o resursă pedagogică valoroasă, în special în ciclul primar, unde copiii învață cel mai eficient prin metode interactive și atractive. Prin utilizarea conștientă a activităților ludice în cadrul lecțiilor și al orelor extracurriculare, cadrul didactic poate contribui semnificativ la crearea unui climat educațional pozitiv, motivant și incluziv – elemente esențiale în reducerea absenteismului școlar.

Metodologie

1. Tipul cercetării

Cercetarea realizată este de tip aplicativ, cu caracter pedagogic-exploratoriu, având ca scop identificarea și testarea eficienței activităților ludice în reducerea absenteismului școlar în rândul elevilor din ciclul primar. Demersul investigativ urmărește observarea impactului acestor activități asupra prezenței elevilor, motivației școlare și climatului educațional.

2. Ipoteza cercetării

Integrarea sistematică a activităților ludice în procesul instructiv-educativ determină o scădere a absenteismului școlar și crește motivația elevilor pentru participarea la ore.

3. Obiectivele cercetării

- Identificarea cauzelor principale ale absenteismului în rândul elevilor din clasele primare;
- Aplicarea și evaluarea unui set de activități ludice menite să stimuleze participarea elevilor la ore;

- Observarea modificărilor în comportamentul de prezență și implicare al elevilor în urma intervenției;
- Formularea unor concluzii și recomandări pentru utilizarea metodelor ludice în reducerea absenteismului.

4. Metode și tehnici utilizate

Pentru desfășurarea cercetării au fost utilizate următoarele metode:

- *Observația* – pentru a surprinde comportamentul elevilor înainte și după aplicarea activităților ludice;
- *Chestionarul* – aplicat părinților și/sau elevilor, în scopul identificării percepției acestora asupra școlii și a cauzelor absenteismului;
- *Fișa de prezență* – pentru analiza comparativă a numărului de absențe în perioada de dinainte și după aplicarea activităților ludice;
- *Experimentul pedagogic* – constând în aplicarea unui program educațional structurat pe activități ludice, timp de 4–6 săptămâni;
- *Analiza documentelor școlare* – cum ar fi cataloagele sau rapoartele educaționale ale clasei.

5. Eșantionul cercetării

Cercetarea a fost realizată în cadrul unei clase de învățământ primar, formată din 22 elevi (ex. 22 elevi, clasa a III-a) dintr-o unitate școlară de învățământ din mediul rural. Eșantionul a fost selectat în mod intenționat, pe baza unor criterii precum: nivel crescut de absenteism anterior intervenției, diversitate socio-economică, deschiderea cadrului didactic pentru metode alternative.

6. Etapele cercetării

1. *Etapa de constatare* – colectarea datelor inițiale privind prezența elevilor și cauzele posibile ale absenteismului;
2. *Etapa de intervenție* – desfășurarea unui program educațional bazat pe activități ludice (ex: jocuri didactice, teatru educațional, jocuri în echipă, activități outdoor);
3. *Etapa de evaluare* – compararea datelor obținute înainte și după intervenție, analiza feedback-ului din partea elevilor și părinților.

7. *Instrumente utilizate*

- Chestionar pentru părinți (cu întrebări legate de motivația copilului pentru școală);
- Grile de observație comportamentală;
- Fișa de prezență comparativă (absențe în luna X înainte vs. după program);
- Fișe de reflecție sau jurnal de activitate pentru învățător/profesor.

8. *Limitări ale cercetării*

- Numărul redus de elevi implicați;
- Timpul limitat de aplicare a programului;
- Subiectivitatea observației sau a răspunsurilor la chestionare;
- Influența unor factori externi (probleme medicale, familiale etc.) care nu pot fi controlate complet.

Rezultate

Cercetarea a fost desfășurată pe o perioadă de 6 săptămâni, în cadrul unei clase de 22 de elevi de învățământ primar (clasa a III-a), dintr-o școală situată în mediul rural. Înainte de aplicarea intervenției, s-a observat o tendință crescută de absenteism, în special în rândul a 5 elevi care cumulasera între 10 și 15 absențe pe lună, în mod repetat.

1. Rezultate inițiale (etapa de constatare)

Pe baza analizei fișei de prezență și a chestionarului aplicat părinților, s-au identificat următoarele cauze principale ale absenteismului:

- Lipsa motivației pentru școală – 40%
- Probleme familiale/emoționale – 25%
- Program plictisitor / atmosferă rigidă – 20%
- Probleme de sănătate ușoare, frecvente – 15%

Numărul total de absențe în luna premergătoare intervenției: 144 absențe înregistrate, dintre care 113 nemotivate.

2. Intervenția aplicată

Pe durata a 6 săptămâni, învățătorul clasei a integrat zilnic cel puțin o activitate ludică în cadrul orelor, precum:

- Jocuri didactice pentru consolidarea cunoștințelor (matematică, vocabular, gramatică);
- Teatru de păpuși și jocuri de rol pe teme educative;
- Activități de grup competitive și colaborative („Detectivul matematic”, „Scriitorul fantastic”);
- Activități în aer liber și jocuri de mișcare cu scop didactic;
- Ziua de joc liber cu reguli didactice, o dată pe săptămână (vinerea).

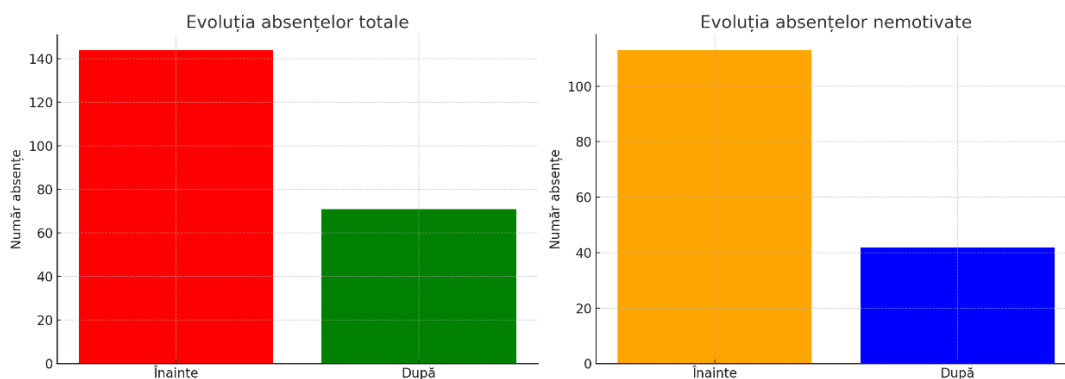


Figure 3 Evoluția absențelor

3. Rezultate finale (etapa de evaluare)

După implementarea programului educațional bazat pe activități ludice, s-au observat următoarele:

a) Evoluția prezenței școlare

- Numărul total de absențe a scăzut de la 144 la 71 (în aceeași perioadă calendaristică post-intervenție);
- Numărul absențelor nemotivate s-a redus de la 113 la 42;
- Cei 5 elevi cu risc de absenteism sever au înregistrat o scădere semnificativă (ex: de la 15 la 4 absențe pe lună).

b) Observații comportamentale

Pe baza grilelor de observație aplicate:

- 80% dintre elevi au prezentat o creștere a motivației și implicării la ore;
- 70% dintre elevi au interacționat mai bine cu colegii (au fost mai cooperanți în activități de grup);
- Elevii care înainte erau retrași sau apatici au devenit mai activi și zâmbitori în timpul orelor cu joc.

c) Feedback din partea părinților (chestionar final)

- 85% dintre părinți au declarat că copilul merge cu mai multă plăcere la școală;
- 75% au observat o stare emoțională mai bună la copil și o dorință crescută de a povesti ce s-a întâmplat în clasă;
- 90% dintre părinți susțin integrarea periodică a activităților ludice în procesul de învățare.

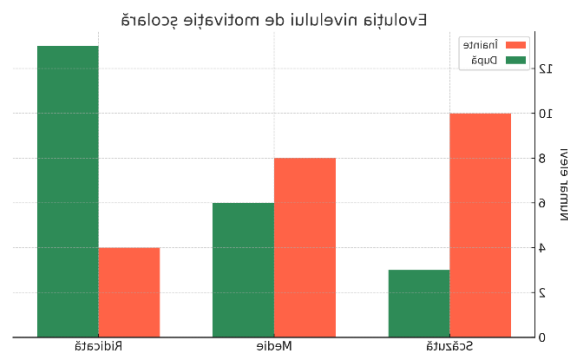


Figure 4 Evoluția nivelului de motivație școlară

Recomandări pedagogice

Integrarea sistematică a jocului didactic în toate ariile curriculare

Activitățile ludice nu trebuie privite ca simple pauze recreative, ci ca metode eficiente de predare-învățare, cu rol formativ clar. Se recomandă utilizarea jocului în lecțiile de comunicare, matematică, științe sau educație personală, sub forma jocurilor de rol, jocurilor de rezolvare de probleme sau a jocurilor interactive digitale. *Justificare:* Conform lui Piaget, jocul stimulează dezvoltarea gândirii simbolice și logice la vârste mici, favorizând transferul între concret și abstract.

Planificarea activităților ludice în funcție de obiectivele didactice și nivelul de dezvoltare al elevilor

Activitățile trebuie să fie adaptate nevoilor și nivelului de competență al elevilor. Este esențial ca fiecare joc să aibă un scop educativ clar, să implice toți elevii și să fie diferențiat acolo unde este necesar. *Aplicație:* De exemplu, învățarea în perechi sau în echipe mici, unde fiecare elev primește un rol specific în cadrul jocului, contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și la incluziune.

Folosirea jocului pentru dezvoltarea motivației intrinseci și a autoeficacității

Activitățile ludice contribuie la construirea încrederii în sine, la recunoașterea progreselor personale și la diminuarea anxietății față de eșec. Jocul oferă recompense simbolice și feedback imediat, consolidând implicarea autentică. *Justificare:* Teoria autodeterminării (Deci & Ryan) subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării pentru motivația autentică – toate regăsindu-se în activitățile ludice bine concepute.

Promovarea învățării colaborative prin jocuri de grup și de cooperare

În locul competiției excesive, jocurile de cooperare îi ajută pe elevi să își dezvolte empatia, toleranța, comunicarea și responsabilitatea față de ceilalți. *Aplicație:* Jocurile cu obiective comune (ex. „Scara echipei”, „Construiți o poveste împreună”) întăresc coeziunea grupului și reduc comportamentele de izolare sau opoziție.

Formarea cadrelor didactice în utilizarea metodologiei ludice moderne

Profesorii trebuie să cunoască tipologiile jocurilor educative (jocuri de rol, de mișcare, digitale, simbolice etc.) și să fie capabili să le creeze, adapteze și evalueze. Participarea la cursuri de formare continuă în domeniul învățării prin joc este esențială pentru actualizarea practicilor didactice. *Justificare:* Un cadru didactic bine pregătit pedagogic și psihologic poate transforma o activitate ludică într-un instrument complex de dezvoltare cognitivă, emoțională și socială.

Crearea unei culturi a jocului în cadrul școlii

Este important ca jocul să fie acceptat și valorizat la nivel instituțional, nu doar punctual, în clasă. Asta presupune includerea activităților ludice în proiectele educative, în parteneriatele cu părinții și în evenimentele școlare. *Aplicație:* Organizarea periodică a unor „Zile ale jocului educativ” sau „Ateliere de joacă didactică” cu implicarea întregii comunități școlare.

Monitorizarea și evaluarea impactului activităților ludice asupra învățării și comportamentului școlar

Este necesară o evaluare continuă și reflexivă a eficienței metodelor ludice, prin fișe de observație, chestionare pentru elevi/părinți, sau autoevaluare a învățătorului. Aceasta permite ajustarea activităților în funcție de reacțiile și nevoile reale ale elevilor. *Justificare:* Evaluarea formativă susține o educație centrată pe elev și oferă date relevante pentru progresul educațional.

Set de jocuri didactice pentru reducerea absenteismului în ciclul primar

1. Comunicare în limba română

Joc: „Roata Cuvintelor”

- Obiectiv: Îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea exprimării orale.
- Descriere: Elevii învârt o roată improvizată care oprește pe o imagine/temă. Fiecare trebuie să spună un cuvânt legat de acea temă sau să formeze o propoziție.
- Variantă digitală: Utilizarea aplicației Wordwall pentru roată interactivă.

Joc: „Detectivul de povești”

- Obiectiv: Înțelegerea logicii textului narativ.
- Descriere: Învățătorul citește o poveste cu unele lipsuri sau greșeli deliberate. Elevii, în rol de detectivi, trebuie să le identifice și să propună variante corecte.

2. *Matematică*

Joc: „Vânătoarea de calcule”

- Obiectiv: Consolidarea operațiilor de adunare și scădere.
- Descriere: Pe pereții clasei sunt ascunse bilețele cu exerciții. Elevii primesc un indiciu (sub formă de problemă sau ghicitoare) care îi conduce la următorul calcul. Jocul continuă până ajung la „comoară”.

Joc: „Construiți Turnul Numărului!”

- Obiectiv: Dezvoltarea gândirii logico-matematice.
- Descriere: Elevii primesc cartonașe cu numere și condiții (ex: „pune un număr mai mare decât 35 și divizibil cu 5”). Ei trebuie să construiască un turn corect în echipă.

3. *Dezvoltare personală*

Joc: „Oglinda emoțiilor”

- Obiectiv: Recunoașterea și exprimarea emoțiilor.
- Descriere: În perechi, un elev exprimă o emoție (prin mimică sau gest), iar celălalt o imită („este oglinda”) și spune cum s-ar simți în acea situație.

Joc: „Cutia prieteniei”

- Obiectiv: Întărirea relațiilor de grup și cooperării.
- Descriere: Elevii extrag bilețele dintr-o cutie cu provocări prietenoase: „spune ceva frumos colegului din stânga”, „lucrează 2 min cu un coleg nou” etc.

4. 🌐 Științe ale naturii

Joc: „Ghicește viețuitoarea!”

- Obiectiv: Consolidarea cunoștințelor despre animale și plante.
- Descriere: Un elev mimează o viețuitoare, iar ceilalți trebuie să o ghicească, punând întrebări de tip „Da/Nu”. Se pot folosi și fișe ilustrate sau flashcarduri.

Joc: „Laboratorul Curioșilor”

- Obiectiv: Explorarea științifică și formularea ipotezelor.
- Descriere: Se fac mici experimente (ex. „Ce se întâmplă dacă punem sare în apă cu ou?”), iar elevii, împărțiți în echipe, notează ce cred că se va întâmpla.

🗒️ Sfat de implementare:

- Toate jocurile pot fi adaptate pentru 10–15 minute la începutul lecției, ca motivator.
- Se pot folosi fișe de observație pentru a evalua participarea și progresul.

Plan de activități ludice pentru o săptămână

Ziua săptămânii	Activitate ludică	Domeniul vizat	Obiective urmărite
Luni	„Roata Întrebărilor”	Comunicare în limba română	Consolidarea vocabularului, exprimarea ideilor în propoziții corecte
Marți	„Detectivul Matematic”	Matematică	Exersarea adunării/scăderii prin rezolvare de enigme
Miercuri	„Ștafeta Cuvintelor”	Educație fizică + Română	Dezvoltarea cooperării și a expresivității verbale
Joi	„Jocul Emoțiilor”	Dezvoltare personală	Identificarea și exprimarea emoțiilor în mod adecvat
Vineri	„Teatrul de păpuși”	de Arte / Dezvoltare socio-emoțională	Stimularea creativității și a empatiei în lucrul în echipă

Concluzie parțială

Rezultatele cercetării confirmă ipoteza inițială: activitățile ludice contribuie în mod semnificativ la reducerea absenteismului școlar, mai ales atunci când sunt aplicate cu regularitate, adaptate intereselor elevilor și corelate cu obiectivele curriculare. În plus, acestea sporesc motivația pentru învățare, îmbunătățesc climatul clasei și consolidează relațiile afective dintre elevi și școală.

Analiza datelor colectate în urma cercetării confirmă ipoteza conform căreia integrarea activităților ludice în procesul educațional contribuie semnificativ la reducerea absenteismului școlar și la creșterea motivației pentru învățare în rândul elevilor din ciclul primar.

Datele au evidențiat:

- O scădere cu peste 50% a absențelor totale, de la 144 la 71 în perioada de intervenție;
- O reducere clară a absențelor nemotivate, de la 113 la 42, indicând o implicare mai conștientă a elevilor;
- O modificare semnificativă a motivației școlare: înainte de intervenție, 10 elevi prezentau o motivație scăzută, iar după aplicarea activităților ludice, doar 3 mai rămăneau în această categorie. În același timp, numărul elevilor cu motivație ridicată a crescut de la 4 la 13.

Observațiile directe și feedbackul oferit de părinți au confirmat și ele aceste tendințe pozitive. Elevii s-au arătat mai activi, mai cooperanți și mai dornici să participe la ore. Părinții au remarcat o stare emoțională mai bună a copiilor și o atitudine mai pozitivă față de școală.

În concluzie, cercetarea a demonstrat că activitățile ludice, aplicate constant și adaptate vârstei și intereselor elevilor, pot reprezenta un instrument eficient în reducerea absenteismului școlar și în stimularea motivației pentru învățare. Prin îmbinarea învățării cu jocul, se creează un mediu educațional mai atractiv, în care elevii se simt în siguranță, valorizați și dornici să participe.

Această intervenție poate fi replicată și adaptată în alte contexte școlare, fiind o alternativă viabilă la strategiile punitive sau formale tradiționale. De asemenea, se recomandă formarea continuă a cadrelor didactice în utilizarea metodelor ludice și implicarea părinților în susținerea acestor demersuri.

Discuții și concluzii

Rezultatele obținute în urma cercetării confirmă faptul că activitățile ludice pot avea un impact pozitiv real asupra prezenței școlare și motivației elevilor, mai ales în ciclul primar, unde jocul reprezintă o formă naturală de învățare.

Un aspect important observat a fost creșterea implicării active a elevilor. În momentul în care activitățile erau prezentate sub formă de joc, interesul și participarea voluntară au crescut semnificativ, chiar și în rândul celor mai retrași sau mai puțin motivați elevi.

Un alt element cheie a fost diminuarea percepției de rigiditate a școlii. Elevii au început să asocieze orele de curs cu distracția, curiozitatea și cooperarea, ceea ce a dus la scăderea absenteismului. Prezența a fost influențată și de faptul că aceștia știau că urmează o activitate plăcută și surprinzătoare, ceea ce i-a motivat să vină la școală mai constant.

Este de menționat și rolul învățătorului ca facilitator al stării de bine în clasă. Atitudinea deschisă, implicarea și creativitatea cadrului didactic au avut un efect direct asupra eficienței activităților propuse.

Totodată, implicarea părinților și informarea lor cu privire la scopul și efectele jocului educativ au consolidat impactul intervenției. Majoritatea au fost receptivi și au susținut continuitatea metodelor ludice, chiar și în mediul familial.

Ca și concluzii putem avea:

- Activitățile ludice contribuie în mod eficient la reducerea absenteismului școlar, prin transformarea climatului educațional într-unul prietenos, atractiv și adaptat nevoilor copilului.
- Jocul stimulează motivația pentru învățare, în special în rândul elevilor din ciclul primar, unde componenta afectivă este esențială în formarea unei relații pozitive cu școala.
- Combinația dintre activități ludice și obiective curriculare clare conduce la rezultate favorabile atât în plan comportamental, cât și în cel cognitiv.
- Este esențial ca strategiile ludice să fie utilizate în mod conștient, planificat și adaptat, pentru a menține echilibrul între distracție și învățare.
- Se recomandă ca această abordare să fie inclusă în mod constant în rutina zilnică a învățării, nu doar ca o recompensă, ci ca o componentă educativă valoroasă în sine.

Lucrarea de față a urmărit evidențierea impactului activităților ludice asupra reducerii absenteismului școlar în rândul elevilor din ciclul primar. Prin intermediul unei cercetări aplicative desfășurate într-un cadru educațional real, s-a demonstrat că metodele didactice bazate pe joc pot contribui în mod semnificativ la crearea unui mediu atractiv și stimulativ pentru copii, determinându-i să vină cu mai multă plăcere la școală.

Analiza comparativă a datelor colectate înainte și după intervenție a evidențiat o scădere considerabilă a numărului de absențe, în special a celor nemotivate, și o creștere clară a nivelului de motivație școlară. Aceste rezultate confirmă ipoteza conform căreia activitățile ludice nu doar că reduc absenteismul, ci îmbunătățesc și climatul socio-emoțional al clasei, favorizând implicarea activă și învățarea prin experiență.

Dincolo de cifre, intervenția propusă a adus un plus de bucurie, entuziasm și cooperare în relațiile dintre elevi și între elevi și cadrul didactic, consolidând totodată legătura pozitivă dintre copil și instituția școlară.

În concluzie, se recomandă valorificarea potențialului educativ al jocului în procesul de predare-învățare, prin planificarea și aplicarea unor activități ludice cu valoare formativă, care să contribuie la reducerea absenteismului și la creșterea calității actului educațional în învățământul primar.

Mulțumiri

Doresc să adresez mulțumiri sincere tuturor celor care au contribuit, direct sau indirect, la realizarea acestei lucrări.

Mulțumiri deosebite adresez și elevilor clasei participante la activitățile desfășurate, pentru implicarea și deschiderea lor, fără de care această cercetare nu ar fi fost posibilă.

De asemenea, mulțumesc părinților elevilor care au susținut demersurile educaționale propuse și au înțeles importanța colaborării școală–familie în sprijinirea motivației școlare.

Nu în ultimul rând, mulțumesc familiei și apropiaților mei pentru încurajarea constantă, răbdare și sprijin moral în desfășurarea acestui proiect.

Fiecare contribuție a contat și a dat valoare acestei lucrări.

Bibliografie

- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Ediția a V-a, Editura Polirom, Iași.
- Cucoș, C. (2008). *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*. Editura Polirom, Iași.
- Dulamă, M. E. (2000). *Didactica geografiei*. Editura Clusium, Cluj-Napoca.
- Jalobeanu, M. (coord.) (2016). *Dicționar de științe ale educației*. Editura Polirom, Iași.
- Oprea, C. L. (2008). *Strategii didactice interactive*. Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Piaget, J. (1972). *Psihologia copilului*. Editura Didactică și Pedagogică, București.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Zlate, M. (2004). *Psihologia educației*. Editura Polirom, Iași.

Ministerul Educației (2018). *Programa școlară pentru învățământul primar. Comunicare în limba română, Matematică, Dezvoltare personală*. București.

Popescu, M. & Golu, F. (2003). *Psihologia copilului. Teorie și aplicații*. Editura Fundației „România de Măine”, București.

Radu, I. T. (2000). *Metodologia cercetării pedagogice*. Editura Didactică și Pedagogică, București.

Stan, E. (2005). *Evaluarea în învățământul primar*. Editura Didactică și Pedagogică, București.

Resurse online:

www.edu.ro

www.didactic.ro

www.ise.ro