



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „VALAHIA” DIN TÂRGOVIȘTE
FACULTATEA DE TEOLOGIE ORTODOXĂ ȘI ȘTIINȚELE EDUCAȚIEI
DEPARTAMENTUL ȘTIINȚELE EDUCAȚIEI

FIȘA DISCIPLINEI
Anul universitar 2026-2027

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Valahia din Târgoviște
1.2 Facultatea/Departamentul	Teologie Ortodoxă și Științele Educației
1.3 Departamentul	Științele Educației
1.4 Domeniul de studii	Științe ale educației
1.5 Ciclu de studii	licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Pedagogia învățământului primar și preșcolar

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Psihopedagogia jocului						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. Lavinia Matei						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. Lavinia Matei						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	OB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					14
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					2
Examinări					2
Alte activități					0
3.7 Total ore studiu individual					47
3.9 Total ore pe semestru					75
3.10 Numărul de credite					3

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Psihologia dezvoltării copilului; Fundamentele pedagogiei; Psihologia educației; Teoria și metodologia instruirii.
4.2 de competențe	Utilizarea conceptelor psihopedagogice fundamentale privind dezvoltarea și învățarea copilului; proiectarea elementară a unor situații de învățare; selectarea unor metode și resurse adecvate particularităților de vârstă.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu laptop, videoproiector/tabla interactivă și acces la internet; materiale curriculare în format letric și digital; acces la platforma Moodle/Microsoft Teams, după caz.
-------------------------------	---

5.2 de desfășurare a seminarului/laboratorului	Sală de seminar dotată cu echipamente multimedia și acces la internet; documente curriculare, fișe de lucru și resurse pentru activități aplicative; acces la Moodle/Microsoft Teams, după caz.
--	---

6. Rezultatele învățării

Cunoștințe (Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu.) RAI 1.4. Dezvoltă și experimentează modele/structuri adaptabile în raport cu evoluția paradigmelor pedagogice. RAI 8.1. Studentul/Absolventul prezintă specificul organizațional al instituțiilor educaționale.
Aptitudini (Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme.) RAI 1.8. Elaborează modele de proiectare a activităților educaționale sau design pedagogic, integrând resursele inovative. RAI 8.2. Studentul/Absolventul rezolvă sarcini specifice muncii în echipă, pentru proiectarea, organizarea, desfășurarea și evaluarea unor programe/intervenții/proiecte educaționale.
Responsabilitate și autonomie (Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile.) RAI 1.12. Dezvoltă atitudini creatoare și constructive în aplicarea designului și principiilor pedagogice. RAI 8.3. Studentul/Absolventul acționează manifestând spirit de echipă, sinceritate, toleranță, empatie și respect în comunicarea și interacțiunea cu ceilalți parteneri educaționali.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Formarea capacității de a înțelege, proiecta și valorifica jocul ca activitate fundamentală a copilăriei și ca resursă psihopedagogică pentru învățare, dezvoltare, socializare, incluziune și evaluare în învățământul preșcolar și primar.
7.2 Obiectivele specifice	• explicarea principalelor concepte, teorii, funcții și clasificări ale jocului din perspectivă psihopedagogică; • analiza rolului jocului în dezvoltarea cognitivă, socio-emoțională, motrică, creativă și relațională a copilului; • diferențierea jocului liber, simbolic, de rol, de construcție, cu reguli și didactic și aprecierea valorii lor formative; • proiectarea unor jocuri și situații ludice adecvate vârstei, finalităților curriculare și particularităților individuale; • integrarea jocului în activități de predare-învățare-evaluare, inclusiv în contexte incluzive; • selectarea și adaptarea materialelor, jucăriilor și resurselor ludice, inclusiv digitale, în condiții de siguranță și relevanță educațională; • dezvoltarea creativității, colaborării și reflecției profesionale prin proiectarea și analiza activităților ludice.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Jocul ca activitate fundamentală a copilăriei. Delimitări conceptuale; caracteristici, funcții și valențe psihopedagogice; relația joc-învățare-dezvoltare.	Prelegere interactivă; conversație euristică; analiză de exemple	2 ore
2. Teorii și perspective asupra jocului. Repere clasice și contemporane; evoluția comportamentului ludic; criterii de clasificare a jocurilor.	Prelegere-dezbateri; problematizare; organizator grafic	2 ore
3. Jocul și dezvoltarea copilului. Contribuții la dezvoltarea cognitivă, a limbajului, socio-emoțională, motrică, morală, a creativității și autoreglării.	Studiu de caz; analiză video; conversație; reflecție	2 ore
4. Tipologia jocurilor la vârstele mici. Joc liber, simbolic și de rol, joc de construcție, joc cu reguli, joc de mișcare și joc cooperativ; rolul adultului și al mediului.	Analiză comparativă; demonstrație; studiu de exemple	2 ore
5. Jocul didactic în învățământul preșcolar și primar. Structură, reguli, sarcină didactică, elemente ludice; integrarea jocului în predare-învățare-evaluare și în abordări interdisciplinare.	Prelegere-dezbateri; exemplificare; analiză de proiecte	2 ore
6. Proiectarea mediilor și resurselor ludice. Jucăria și materialele de joc; spații interioare/exterioare; resurse digitale; criterii de selecție, accesibilitate, siguranță și adecvare la vârstă.	Demonstrație; analiză de resurse; problematizare	2 ore

7. Joc, incluziune și observarea progresului. Adaptarea jocului la diversitatea nevoilor; participarea copiilor cu CES; observarea și documentarea învățării prin joc; limitele utilizării jocului în intervenția educațională.	Studiu de caz; dezbateri; analiză critică	2 ore
Bibliografie selectivă (APA 7): Antohe, G., & Barna, I. (2005). Psihopedagogia jocului. Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos”. Catalano, H. (2019). Despre didactica și pedagogia jocului. Editura Didactică și Pedagogică. Dumitru, A., & Dumitru, V. G. (2013). Jocuri didactice pentru formarea și dezvoltarea unor competențe la elevii din clasele învățământului primar (clasele I și a II-a). Corint. Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (Coord.). (2020). 101 tehnici favorite ale terapiei prin joc. Editura Trei. Kelemen, G. (2012). Psihopedagogia jocului. Editura Universității „Aurel Vlaicu”. Răduț-Taciu, R. (2004). Pedagogia jocului: De la teorie la aplicații. Casa Cărții de Știință. Simister, C. J. (2011). Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor. Polirom. Zlate, Ș., & Vlaicu, C. (2012). Psihopedagogia jocului. Pro Universitaria. Ministerul Educației Naționale. (2019). Curriculum pentru educație timpurie.		
8.2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
1. Analiza funcțiilor și valențelor formative ale jocului în situații educaționale concrete.	Studiu de caz; reflecție; lucru colaborativ	2 ore
2. Observarea și analiza jocului copilului: identificarea tipului de joc, a nivelului de implicare, a interacțiunilor și a achizițiilor manifestate.	Observație; analiză video; fișă de analiză	2 ore
3. Proiectarea și simularea jocurilor simbolice, de rol, de construcție, cu reguli și cooperative pentru preșcolari și școlarii mici.	Atelier; joc de rol; microproiectare	2 ore
4. Elaborarea unui joc didactic: finalități, sarcină didactică, conținut, reguli, elemente de joc, resurse și modalități de evaluare.	Atelier de proiectare; lucru pe echipe; feedback colegial	2 ore
5. Jocuri pentru dezvoltarea limbajului, gândirii, creativității și competențelor socio-emoționale; integrarea interdisciplinară a jocului.	Demonstrație; microactivități; analiză comparativă	2 ore
6. Adaptarea jocului pentru diversitate și incluziune. Analiza unor situații privind copiii cu cerințe educaționale speciale și formularea adaptărilor educaționale.	Studiu de caz; problematizare; lucru colaborativ	2 ore
7. Prezentarea și evaluarea unui portofoliu de jocuri pentru domenii experiențiale/arii curriculare; autoevaluare și reflecție asupra proiectării.	Proiect; simulare; prezentare; evaluare colegială	2 ore
Bibliografie pentru seminar: bibliografia selectivă de la curs, Curriculumul pentru educație timpurie și materialele/documentele de lucru indicate pentru fiecare temă.		

- 9.** Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținuturile disciplinei valorifică jocul ca modalitate fundamentală de învățare și dezvoltare la vârstele mici și urmăresc formarea capacității viitorului cadru didactic de a proiecta, adapta, desfășura și evalua situații ludice relevante pentru învățământul preșcolar și primar. Accentul pe proiectare, incluziune, colaborare și reflecție profesională este corelat cu cerințele actuale ale profesiei didactice și cu orientările curriculare pentru educația timpurie.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Corectitudinea utilizării conceptelor și teoriilor privind jocul; explicarea funcțiilor și a rolului jocului în dezvoltarea și învățarea copilului; capacitatea de analiză și argumentare a valorii psihopedagogice a diferitelor tipuri de joc.	Examen oral	60%
	Aplicarea cunoștințelor în analiza și proiectarea unor situații ludice; adecvarea soluțiilor la vârstă, finalități curriculare, context și diversitatea nevoilor copiilor.		

10.5 Seminar/laborator	Calitatea portofoliului de jocuri: coerența dintre finalități, sarcina didactică, reguli, elemente ludice, resurse și evaluare; varietatea și relevanța jocurilor; posibilitatea de aplicare în contexte preșcolare/primare.	Portofoliu de jocuri	40%
	Participarea activă la proiectări, simulări și analize de caz; capacitatea de adaptare a jocurilor, colaborarea în echipă și reflecția asupra activităților realizate.	Evaluare continuă	
10.6 Standard minim de performanță			
Utilizarea corectă a conceptelor fundamentale privind jocul și explicarea principalelor sale funcții psihopedagogice; identificarea și diferențierea principalelor tipuri de joc specifice vârstelor mici și argumentarea valorii lor formative; proiectarea coerentă a unui joc didactic, cu precizarea finalităților, sarcinii, regulilor, resurselor și modalității de evaluare; adaptarea unei activități ludice la particularitățile de vârstă și la nevoile diverse ale copiilor; realizarea și prezentarea produselor esențiale din portofoliu, cu respectarea cerințelor de siguranță, incluziune și relevanță educațională.			

Data completării
28.09.2026

Titularul de curs
Lect. univ. dr. Lavinia Matei

Titularul de seminar
Lect. univ. dr. Lavinia Matei

Data avizării în
departament
29.09.2026

Director de departament
Conf. univ. dr. Gabriela Alina Anghel

Data avizării în
Consiliul Facultății
30.09.2026

Decan
Prof. univ. dr. Florea ȘTEFAN