

## JOCUL SIMBOLIC: O CALE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA STIMEI DE SINE ȘI CREATIVITĂȚII ÎN MEDIUL ȘCOLAR

L enuța BURLACU,  
drd, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău  
0009-0000-6176-618X

**Rezumat.** *Jocul simbolic prin activități Sandtray Play facilitează exprimarea emoțiilor și ideilor elevilor într-un mod nonverbal, sprijinind astfel dezvoltarea stimei de sine și a creativității. Creînd elevilor un cadru nonformal de exprimare liberă și oferindu-le un spațiu sigur pentru explorare personală, aceștia pot să găsească în mod creativ soluții la problemele lor și să își mobilizeze resursele personale. Această abordare nonformală în mediul formal se dovedește a fi inovativă prin faptul că pune accent pe dezvoltarea globală a elevilor și poate fi integrată în diverse discipline. Activitățile dezvoltă comunicarea și sunt o resursă pentru cadrele didactice prin climatul plăcut și motivant ce se creează.*

**Cuvinte-cheie:** *Sandtray, joc simbolic, stimă de sine, creativitate, dezvoltare emoțională.*

### SYMBOLIC PLAY: A PATHWAY TO ENHANCING SELF-ESTEEM AND CREATIVITY IN THE SCHOOL ENVIRONMENT


**Summary.** *Symbolic play through Sandtray Play activities facilitates the expression of students' emotions and ideas in a nonverbal manner, thereby supporting the development of self-esteem and creativity. By providing students with a non-formal framework for free expression and a safe space for personal exploration, they can creatively find solutions to their problems and access their personal resources. This non-formal approach within the formal environment proves to be innovative as it emphasizes the holistic development of students and can be integrated into various disciplines. The activities enhance communication and serve as a resource for teachers by creating a pleasant and motivating climate.*

**Keywords:** *Sandtray, symbolic play, self-esteem, creativity, emotional development.*

În prezent, într-o lume în care tehnologia a avansat rapid, interacțiunile elevilor se mută în rețelele virtuale, iar abilitățile sociale și creative devin o prioritate. Pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a elevilor, educația trebuie să se adapteze pentru a răspunde acestor provocări. Jocul ca activitate este inclus atât în instruirea formală ca metodă didactică, cât și în cea nonformală pentru a facilita interacțiunea, a crea o experiență de învățare. Copiii învață primind informația cu ajutorul simțurilor, prin intermediul corpului. Așadar, experiența este cea care construiește înțelegerea despre mediu, despre lume [Piaget J., 1970] și pedagogi de seamă susțin învățarea prin experiență [Kolb D. A.1984], [Vygotsky L.S.1978], [Dewey J.1938]. În acest con-

text, al creării experienței și nu oricum, ci prin joc a apărut ca instrument Sandtray Play în mediul educațional conceput ca metodă de Kristin Unnsteinsdottir, descrisă în cartea „Sandplay&Storytelling: Impactul gândirii imaginative asupra învățării și dezvoltării copiilor”. Sandtray Play în mediul educațional are ca obiectiv crearea unui cadru în care elevul să poată să exploreze liber și în siguranță prin intermediul jocului cu nisip și miniaturi, având posibilitatea de a se exprima așa cum simte în acel moment și a concretiza aceasta într-o scenă, un produs al activității sale. Elevul poate crea ce dorește în tava cu nisip, având la dispoziția sa un set de miniaturi din care alege ce să rămână în povestea lui. Stimularea impulsului creativ este scopul principal al acestor activități. Noi posibilități creative apar în momentul în care elevul ia contact cu nisipul și materialele puse la dispoziție. Voi ilustra în tabelul următor sinteza unui proces de joc simbolic prin Sandtray Play, materialele și acțiunea asupra proceselor psihice:

**Tabel 1.** Sinteza procesului de joc prin Sandtray Play și principalele procese psihice implicate

Observarea atentă, fără a vorbi, de către practicianul Sandtray Play pe tot parcursul desfășurării activității			
Materiale utilizate în Sandtray Play în educație	Activitatea elevului	Procese psihice	Produsul final original
- Tava cu nisip și apă - Miniaturi de diferite forme și categorii	- Elevul poate da formă și modela nisipul cum dorește - Elevul alege ce miniaturi vor fi puse în tavă	Imaginația Creativitatea Percepția Afectivitatea Aria limbajului	Scena creată în tava cu nisip reprezentând ceea ce rămâne la final  Povestea creată pe baza scenei
Nonverbal			Verbal

Procesul psihic abordat în articolul de față, anume creativitatea, este unul interactiv, între două tipuri de gândire: direcționată și nedirecționată [Jung. C. G. 1971]. Prin procesul creativ de joc simbolic se produce o deschidere receptivă către gândirea nedirecționată, inconștientă. Elevul se angajează în jocul ce stimulează imaginația creativă, gândirea nedirecționată. În același timp, se produce o oscilație

între gândirea nedirecționată și cea direcționată, ceea ce derivă din activitatea impulsivă și stimulii din exterior [Colin Martindale, 2000]. Poveștile pe care elevii aleg să le spună pe baza scenei create stimulează noutatea percepției. Este ceva nou, nu a mai fost repetat, chiar dacă a pornit de la ceea ce era cunoscut, acum are altă formă, originală. Copilul simte importanța produsului creat de el, investit cu afect. Pentru a evidenția aspectele relevante ale efectelor asupra psihicului și dezvoltării pe care o realizează elevii în timpul activității, vom prezenta un studiu de caz. Pe parcursul a 12 ani de zile am lucrat în calitate de psiholog școlar în România și am avut activități atât individuale, cât și cu grupuri de elevi. Pe baza cazuisticii am sintetizat următoarele concluzii despre activitățile Sandtray Play în mediul educational:

- Motivație crescută – 90 la sută din elevi manifestă interes crescut și doresc să se joace și să creeze scene în nisip, dezvoltă o complianță bună față de aceste activități.
- Reducerea stresului, majoritatea elevilor și-au îmbunătățit starea de bine în urma derulării activităților Sandtray Play,
- Îmbunătățirea abilităților de limbaj - de la o sesiune la alta se vad modificări semnificative în felul în care construiesc poveștile, acestea devin mai coerente.
- Întărirea imaginii de sine și, implicit, a stimei de sine prin dezvoltarea expresiei de sine, a ceva din interior care este făcut vizibil la exterior
- Dezvoltarea capacității de autoreglare, prin stimularea creativității și identificarea unor noi modalități de rezolvare de probleme.

Subiectul următorului studiu de caz este: I.S. are vârsta de 9 ani, vine în consiliere, evaluat la un centru de servicii logopedice ca având o dislexie ușoară, amână efectuarea temelor, are dificultăți în a-și face prieteni, iar mecanismul ei de coping este evitarea, astfel că în pauze stă retrasă și nu relaționează cu ceilalți colegi. Participă în ședințele de consiliere individuală la solicitarea mamei și a profesorului învățător de la clasă. I.S. beneficiază timp de 3 luni de sesiuni Sandtray Play, timp în care construiește 16 scene în nisip cu miniaturi cu o frecvență de o sesiune de consiliere pe săptămână. Voi prezenta aici scenele din procesul de joc în nisip cele mai relevante pentru progres în acest studiu de caz și care susține ipoteza că:

- Participarea elevilor la activități de joc simbolic prin Sandtray Play are un impact semnificativ asupra exprimării emoțiilor și ideilor, contribuind astfel la creșterea stimei de sine și a creativității acestora.

Pentru început, subiectul alege să lucreze într-un colț al tăvii cu nisip, cel din stânga sus, iar următoarea scenă, așa cum se poate vedea în figura 1, o construiește mutându-se pe colțul opus al tăvii, respectiv dreapta jos. Cu alte cuvinte, focusul

se mută de pe o parte pe alta a spațiului de construit al tăvii cu nisip, iar o parte din tavă rămâne nelucrată. La cea de-a doua tavă subiectul ajunge să construiască o poveste pe baza scenei Sandtray Play. Simbolurile din povestea fetiței oferă o bogată paletă de interpretări care reflectă teme de apartenență, sprijin emoțional și adaptare la schimbări. Ele subliniază nu doar experiențele de zi cu zi ale subiectului, ci și nevoile sale fundamentale de conectare și acceptare, oferind o înțelegere profundă a cazului.



**Figura 1:** Tăvile construite în ședințele 1 și 2

Povestea construită în ședința 2, imediat după ce finalizează tava:

*Într-o zi mi-am luat o casă mare în care aveam și o curte. Mi-am invitat colegii, mi-am luat și un câine pe nume Cookie. Mi-am luat și brad, flori și o mașină nouă. Între timp, mama făcea mâncare, eu mă jucam cu Cookie „de-a ascunselea”. Eu m-am ascuns. Cookie trebuia să mă găsească, dar nu m-a găsit. Mama m-a chemat la masă. Cookie m-a găsit pentru că mama m-a chemat la masă. Apoi eu trebuia să îl găsesc pe Cookie. Eu l-am găsit sub brad. Mama mi-a zis să stau în casă, eu nu am vrut. Cookie a fost supărat și a stat în casă cu mine. Ne-am dus sus la etajul I. Eu cu Cookie ne-am jucat cu puzzle, apoi am citit, am desenat până s-a făcut târziu. Eu m-am mutat din școala în care am fost. M-am mutat la o școală în care nu aveam prieteni. Profesoara mi-a zis să îmi zic numele și de unde sunt. Doamna a zis să spună toți numele lor. Așa mi-am făcut prieteni.*

Propozițiile poveștii sunt simple și descriptive, iar tematica vine în compensarea dificultăților despre care știm că se confruntă subiectul. Învățarea prin experiență, susținută de David A. Kolb [1984], se produce în tava cu nisip și este pusă în cuvinte prin narațiune. Sandtray Play încurajează gândirea creativă și explorarea ideilor. Prin manipularea materialelor și crearea de scenarii, elevii își dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea divergentă. Aceasta este esențială pentru stimularea creativității, iar experiențele de învățare prin joc simbolic favorizează formarea de noi perspective, soluții la problemele vieții. Narațiunea care decurge din scena cre-

ată în tava cu nisip va continua în sesiunile următoare. Avem astfel posibilitatea să urmărim direcția de dezvoltare a subiectului.

În următoarele sesiuni, activarea resurselor interioare se face accesând o amintire pe care o reface în scena de joc simbolic. De data aceasta întreaga suprafață a tăvii este folosită pentru a construi o scenă în nisip. Simbolistica miniaturilor și a întregii povești oferă perspective interesante asupra experiențelor, relațiilor și emoțiilor sale. Mediul în care se desfășoară scena reflectă relaxarea, este un spațiu diferențiat în două zone: apă și pământ. Conectarea în psihic cu straturi profunde, experimentarea sentimentelor de siguranță, relaxare, bucurie, sunt necesare pentru a reduce tensiunea în psihic. Teoria polivagală a lui Stephen Porges [2011] subliniază importanța sistemului nervos autonom în reglarea emoțiilor și comportamentului. Conectarea la resursele interioare ajută la activarea răspunsului de relaxare. Dr Barbara Turner [2004] a scris despre impactul jocului cu nisip asupra dezvoltării emoționale, subliniind importanța conectării cu straturile arhetipale în inconștient, de unde sunt activate resursele interne. Mai jos sunt: imaginea tăvii construite de subiectul studiului de caz la care facem referire și povestea asociată acestei scene de joc simbolic.



**Figura 2:** Tavă cu povestea în nisip, ședința 6

Povestea din ședința 6 redată așa cum subiectul a spus-o: *Era într-o zi de vară când eu cu mama și cu tuși am fost la plaja. Noi am mers cu mașina să vedem unde mai era loc. Mai erau cațiva oameni, pe un drum de pamânt făcut de oameni. Valurile erau foarte mari. Eu m-am dus cu mama și cu tuși în apă. Ne-am bronzat și am*

*mâncat un sandvici toate trei. A venit și tati, după a venit și fratele meu și ne-am dus cu toții în apă. Și când era bariera să nu mai mergem înainte, noi ne-am dus. Eu aveam colacul. Fratele meu era înalt, frumos și știa să înoate. Tata era foarte înalt, blând și frumos și uneori pretențios. Și știa și el să înoate. Mama nu știa să înoate, dar avea un colac. Mami ești foarte frumoasă, blândă, bună și drăguță. Tuși este frumoasă, blândă, bună cu mine, îmi dă tot ce vreau și înaltă. Ziua asta a fost foarte frumoasă! Sfârșit!*

Analizând temele principale din această narațiune putem să observăm cum, prin aducerea în prim plan a persoanelor semnificative, subiectul accesează părți sănătoase din psihic pe care Eul se poate sprijini în căutarea echilibrului în drumul său către adaptarea la realitatea obiectivă, am sintetizat următoarele aspecte:

- Mediul și vara, ca anotimp, sunt asociate cu vacanța, libertatea și bucuria, reflectând dorința copilului de a se bucura de viață și de a experimenta noi aventuri.
- Prezența membrilor familiei: a mamei, tatălui, bunicii și fratelui sugerează o unitate familială puternică. Fetița își exprimă admirația și afecțiunea față de fiecare membru al familiei, ceea ce indică o relație sănătoasă și plină de iubire. Tata apare ca o figură protectoare și autoritară, în timp ce mama, deși nu știe să înoate, este descrisă ca fiind blândă și iubitoare.
- Percepția despre sine și stima de sine sugerează o imagine de sine sănătoasă care s-a dezvoltat în interiorul familiei, face aprecieri pozitive despre ea însăși și despre cei dragi. Afirmarea calităților pozitive ale mamei și bunicii poate reflecta dorința de a se identifica cu aceste trăsături. Dora Kalff [2003] susține că în drumul către dezvoltare un stadiu important este întoarcerea într-un stadiu primar Margaret Lowenfeld [1988], acela când copilul experimentează îngrijire și siguranță, din acest loc începe dezvoltarea noii calități necesare adaptării la mediu. Eul face munca de adaptare, iar integrarea unei noi calități în conștient se cere antrenată. În următoarea etapă semnificativă pentru procesul de joc simbolic în nisip, narațiunea se intensifică. Stadiul eroinei vine cu încercări, vedem acest aspect atât în imaginea tăvii cu nisip, cât și în povestea care decurge de aici și pe care subiectul o spune. În continuare prezint scena din ședința 10 și narațiunea:



**Figura 3:** Tavă cu povestea în nisip, ședința 10

Povestea din ședința 10 redată așa cum subiectul a spus-o: *Era un concurs. Cele șase prințese au mai rămas în joc. Erau 20 de prințese. Regina avea 3 premii: un săpun de 100 de ml, cel mai tare premiu – o statuie cu un joc de lumini, și ceva în scoică. Ele trebuiau să parcurgă 5 nivele, cele 6 prințese trebuiau să parcurgă 5 nivele ca să câștige. Primul nivel era să ia steagurile mergând prin lavă, dar erau și pietre acolo pe care ele le săreau. Întoarcerea era pe apă, să înoate cu steagul până la regină. Prima prințesă a sărit 3 pietre. S-a ars la picior și s-a dus la apă și i-a dus reginei. A doua prințesă și-a rupt rochia ca să sară pe pietre. A luat steagul și a mers până la regină. A treia prințesă s-a ars la mâini și la picioare și nu a mai vrut. A patra a sărit până la steagul ei, dar ea nu putea să înoate, s-a scufundat cu rochia și a murit. A cincea prințesă a zburat până la steagul ei și a reușit. A șasea prințesă a reușit să treacă, dar nu a putut să ia steagul pentru că era arsă și o dureau mâinile. Au rămas doar 3 prințese. A treia a ajuns la scoică și a deschis-o, a luat prințul și s-a căsătorit și au trăit fericiți până la adânci bătrânețe.*

Temele din această narațiune arată forța și calitățile Eului ce sunt antrenate în planul imaginației: cele 20 de prințese reprezintă una singură de fapt, fiecare fiind încercări de a asimila și integra aceste calități necesare succesului: perseverența, curajul, încrederea. Lava poate simboliza obstacolele și dificultățile, iar pietrele reprezintă provocările specifice pe care trebuie să le depășească fiecare prințesă. Aceste elemente sugerează că drumul către succes nu este ușor și implică ieșirea din zona de confort. Steagul simbolizează un aspect ce ține de identitate. Fiecare prințesă încearcă să-l obțină, dar nu toate reușesc. Arsurile și rănilor suferite de prințese pot

simboliza suferințele emoționale sau dificultățile întâmpinate în sarcinile de zi cu zi și cum sunt resimțite corporal. Faptul că este pus în joc face ca emoția resimțită să fie depășită, euș iese învingător în cele din urmă. Robert Epstein 1999 a sugerat că relaxarea mentală permite creierului să facă conexiuni mai libere între idei, facilitând procesul creativ. Activitățile prin joc simbolic au creat distanța emoțională prin care subiectul să poată experimenta sentimentele neplăcute și să găsească soluții pentru a le depăși. În urma ședințelor de consiliere prin joc simbolic Sandtray Play s-au înregistrat rezultate semnificative în aria socializării, comportamentele de retragere și evitare au scăzut în frecvență, a crescut nivelul stimei de sine aflăm din aplicarea inventarului Coopersmith. De asemenea, au apărut comportamente noi, inițierea unor activități în cadrul grupului, stare de bine generală îmbunătățită vizibil, îmbunătățirea abilităților de citit au constituit o variabilă importantă, deoarece ritmul mai lent de lecturare reprezenta un obstacol în afirmarea de sine în fața grupului.

**Concluzii.** Activitățile de joc simbolic Sandtray Play, se dovedesc a fi extrem de eficiente în facilitarea exprimării nonverbale a emoțiilor și ideilor elevilor. Această metodă promovează un mediu sigur în care elevii pot să se exploreze creativ și să-și dezvolte resursele personale. Prin oferirea unui cadru de joc simbolic unde este stimulat impulsul creativ, originalitatea produsului activității, elevii își vizualizează și verbalizează emoțiile, ceea ce duce la o conștientizare mai profundă a identității lor și la o creștere a încrederii în propriile abilități creative. Activitățile de joc simbolic facilitează gândirea divergentă, esențială pentru rezolvarea creativă a problemelor. Prin manipularea materialelor și crearea de scenarii, elevii își dezvoltă capacitatea de a explora multiple soluții, esențiale într-o lume în continuă schimbare. Modalitatea prin care putem să integrăm aceste activități nonformale într-un mediu formal rămâne să fie pusă în practică de cât mai multe școli și adaptată la nevoile grupului. În prezent, în România sunt școli în București, Constanța și Timișoara unde se derulează cu succes astfel de proiecte, fiind de mare ajutor în integrarea elevilor cu CES. Dorim să extindem această cercetare și să explorăm și alte variabile, cum ar fi: reducerea stresului, anxietății, dezvoltarea abilităților de comunicare sau în aria autonomiei personale.

### Referințe bibliografice:

1. AMMANN, R. *Terapia prin jocul cu Nisip – Sandplay, Drumul creator al dezvoltării personalitatii*, Editura Trei, 2014.
2. ANIȚEI, M., CHRAIF, M., BURTĂVERDE, V., MIHĂILĂ, T. *Tratat de psihologia personalității*. București: TREI, 2009. 467 p. ISBN 978-606-719-538-5;

3. ANTOHE, G., BARNA, I. *Psihopedagogia jocului*. Galați: Editura Fundației Universitare Dunărea de Jos, 2006. 119 p. ISBN 973-627-280-X
4. BRADWAY, K. & McCOARD, B, *Sandplay – Silent Workshop of the Psyche*. Routledge, 1997, 232 p. ISBN: 0415150752
5. DAMASIO A., *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*. SUA, Knopf Doubleday Publishing Group, 2012.416 p.ISBN: 030-747-495X
6. DEWEY, J. *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi. 1938, 80p. ISBN: 978-0028657303
7. EPSTEIN, R, *The Big Book Of Creativity Games*, editura Mcgraw-Hill Education – Europe, 2000, 223 p.,ISBN-9780071361767
8. JUNG C G, *Dezvoltarea personalitatii*, ed. Trei, 2006, 248 p. ISBN 973-707-062-3
9. KALFF, D, *Sandplay – a therapeutic approach of the psyche*, Temenos Press & Learning Center, 2003. 169 p.ISBN 0-9728517-0-4
10. KOLB, D. A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. 1984, 256 p.ISBN: 978-0133019601
11. LOWENFELD, M. *Understanding Children's Sandplay, Lowenfeld's World Technique*, editura Margaret Lowenfeld Trust, 2012. 281 p. ISBN 0952178893
12. PIAGET, J. *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press. 1970, 192 p.ISBN: 978-0060417243.
13. PORGES, S.W., *Ghidul Teoriei Polivagale- Puterea de transformare pe care ti-o oferă starea de siguranță și conectare*, Editura Herald, 2022, 256p. ISBN:5948417500193
14. RACU, A; POPOVICI, D.V;ANATOL, D; RACU, S; *Psihopedagogia Integrării*, Tipografia Centrală, 2010.180 p. ISBN 978-9975-78-845-8
15. TURNER, B. & UNSTEINDOTTIR K., *Sandplay and Storytelling, The Impact of Imaginative Thinking on Children's Learning and Development*, Temenos Press & Learning Center,2011. 266 p. ISBN 09728517-4-9
16. TURNER, B A. *The Handbook of Sandplay Therapy*, Cloverdale, CA, ed. Temenos Press, 2004. 204p. ISBN 9780972851732.
17. VYGOTSKY, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.,1978,159 p. ISBN: 978-0674004127