

<https://doi.org/10.52387/1811-5470.2025.4.20>
 CZU: 373.3:37.091:811/821.135.1:004(498)

EVALUAREA FORMATIVĂ ȘI GAMIFICAREA ÎN CICLUL PRIMAR: EXPERIMENT PEDAGOGIC CU RESURSE DIGITALE

Iuliana Amalia NICA,

doctorandă, Școala Doctorală Științe ale Educației,
 Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, Chișinău, RM
 profesoară, Școala Gimnazială „Constantin Brâncoveanu”,
 ambasador Erasmus, loc. Slatina, jud. Olt, **România**

ORCID: 0009-0008-8934-0090

E-mail: nicaflrn@yahoo.co.uk

Rezumat. Articolul prezintă modalitatea în care gamificarea poate fi utilizată ca metodă de evaluare formativă în învățământul primar, prin desfășurarea unui experiment pedagogic realizat la clasa a II-a, în cadrul orelor de Limba și literatura română. Experimentul s-a desfășurat pe parcursul a cinci luni și a avut ca suport de lectură volumele „Heidi, fetița munților” de Johanna Spyri și „Vrăjitorul din Oz” de L. Frank Baum. Evaluarea înțelegerii textelor literare s-a realizat prin intermediul aplicației Plickers, o resursă digitală care permite colectarea rapidă a răspunsurilor elevilor prin utilizarea unor carduri codificate, fără a fi necesare dispozitive electronice individuale. Această caracteristică o face adecvată pentru ciclul primar, oferind în același timp feedback instant și favorizând o dinamică ludică a evaluării. Această metodă de evaluare a fost folosită complementar altor metode, accentul fiind pus pe caracterul formativ al evaluării. Rezultatele experimentului au indicat o creștere a scorurilor medii obținute de elevi observată în rezultatele obținute de elevi, precum și o participare constantă și activă în cadrul activităților. Observațiile directe au evidențiat faptul că gamificarea, integrată cu ajutorul resurselor digitale, stimulează implicarea și susține învățarea activă, fără a genera presiunea asociată evaluărilor tradiționale. De asemenea, s-a remarcat că succesul metodei depinde de competențele digitale și pedagogice ale cadrului didactic, aspect ce subliniază importanța formării continue a profesorilor în utilizarea tehnologiei educaționale. Articolul susține promovarea evaluării formative, în care greșeala este acceptată ca oportunitate de învățare, iar feedback-ul devine un instrument de sprijin al progresului. Concluziile cercetării recomandă integrarea gamificării și a resurselor digitale ca practici complementare în activitățile didactice din ciclul primar.

Cuvinte-cheie: gamificare, evaluare formativă, resurse digitale, învățământ primar.

FORMATIVE ASSESSMENT AND GAMIFICATION IN PRIMARY CYCLE: PEDAGOGICAL EXPERIMENT WITH DIGITAL RESOURCES

Summary. The article presents the way in which gamification can be used as a formative assessment method in primary education, by conducting a pedagogical experiment carried out in the second grade, within the Romanian Language and Literature classes. The experiment was carried out over five months and had as reading support the volumes “Heidi, the Little Mountain Girl” by Johanna Spyri and “The Wizard of Oz” by L. Frank Baum. The assessment of the comprehension of literary texts was carried out through the Plickers application, a digital resource that allows the rapid collection of students’ responses through the use of coded cards, without the need for individual electronic devices. This feature makes it suitable for the primary cycle, while providing instant feedback and favoring a playful dynamic of the assessment. This assessment method was used complementary to other methods, with the emphasis being placed on the formative nature of the assessment. The results of the experiment indicated an increase in the average scores obtained by students observed in the results obtained by students, as well as a constant and active participation in the activities. Direct observations highlighted the fact that gamification, integrated with the help of digital resources, stimulates involvement and supports active learning, without generating the pressure associated with traditional assessments. It was also noted that the success of the method depends on the digital and pedagogical skills of the teaching staff, an aspect that emphasizes the importance of continuous training of teachers in the use of educational technology. The article supports the promotion of formative assessment, in which the mistake is accepted as a learning opportunity, and feedback becomes a tool to support progress. The conclusions of the research recommend the integration of gamification and digital resources as complementary practices in primary school teaching activities.

Keywords: gamification, formative assessment, digital resources, primary education.

Introducere. În România procesul educațional este într-o continuă transformare, iar integrarea tehnologiei în procesul didactic nu mai este o opțiune, ci o necesitate. Învățământul primar, o etapă importantă pentru dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a copilului, trebuie să răspundă noilor provocări ale perioadei digitale prin adaptarea metodelor tradiționale de predare și evaluare la noile condiții. Una dintre aceste metode moderne, tot mai utilizate în ultimii ani, este gamificarea – aplicarea elementelor de joc într-un context educațional non-ludic, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanțele elevilor.

Gamificarea ca metodă folosită în educație aduce în prim-plan o abordare interactivă și atractivă a procesului de învățare, în special pentru elevii din clasele mici, care manifestă o receptivitate crescută față de activitățile bazate pe joc. Prin utilizarea punctajelor, insigne, clasamentele sau provocările, această metodă stimulează nu doar interesul, ci și responsabilitatea și autonomia în învățare [8]. Mai mult, oferă posibilitatea unui feedback constant, specific și personalizat – trăsături specifice evaluării formative [5].

Discuții, definiții, metodologie, rezultate. În contextul actual al învățământului românesc și european, unde se promovează o educație centrată pe elev și pe dezvoltarea competențelor-cheie, gamificarea se dovedește a fi un instrument valoros, mai ales prin implementarea resurselor digitale. Acest articol își propune să analizeze aplicabilitatea și eficiența gamificării în clasa a II-a, atât ca strategie didactică, cât și ca metodă de evaluare formativă. Studiul pornește de la cadre teoretice actuale și de la rezultate obținute în urma unui demers experimental desfășurat la nivelul ciclului primar, urmărind impactul asupra implicării elevilor, a motivației lor pentru învățare și a performanței academice.

Gamificarea poate fi înțeleasă din două perspective complementare: pe de o parte, ca integrare a mecanismelor de joc video în activitățile cotidiene, iar pe de altă parte, ca utilizare a elementelor specifice jocurilor pentru a face activități non-ludice mai atractive și mai eficiente. Această abordare se aplică în multiple domenii, precum educație, afaceri, sport, marketing sau finanțe, devenind în ultimii ani una dintre cele mai vizibile tendințe la nivel global. În special în educație, gamificarea a apărut ca răspuns la limitările învățământului tradițional, care adesea nu reușește să motiveze și să implice activ un număr semnificativ de elevi [8]. Prin introducerea unor componente interactive, competitive și colaborative inspirate din jocuri, gamificarea oferă un cadru modern și atractiv pentru învățare, cu rezultate pozitive

demonstrate în diverse contexte educaționale la nivel internațional.

Cadrul teoretic. Termenul gamificare (din engl. *gamification*) desemnează utilizarea elementelor de design din jocuri (cum ar fi punctele, nivelurile, recompensele, misiunile sau clasamentele) într-un context non-ludic, precum educația, cu scopul de a influența comportamentul și motivația participanților [4]. Aplicată în mediul școlar, gamificarea nu presupune jocuri în sensul tradițional, ci transformarea unor activități obișnuite în experiențe similare jocului, astfel încât procesul educațional să devină mai atractiv, personalizat și eficient.

În context educațional, gamificarea urmărește:

- creșterea motivației intrinseci a elevilor;
- stimularea participării active;
- promovarea învățării colaborative și competitive;
- oferirea unui feedback continuu și formativ.

Această metodă - gamificarea - prin specificul ei, poate fi folosită în procesul de evaluare formativă în activitățile desfășurate în învățământul primar. Evaluarea formativă presupune un proces continuu de colectare și interpretare a datelor despre învățarea elevului, cu scopul de a oferi feedback și de a ghida progresul acestuia [2]. Prin elementele sale interactive și modul în care permite monitorizarea constantă a performanței, gamificarea facilitează exact acest tip de evaluare: elevul primește feedback imediat, își vede progresul, învață din greșeli și este motivat să continue.

Platforme precum Kahoot!, Plickers Nearpod sau Quizizz permit crearea de activități gamificate care pot fi folosite în mod eficient pentru:

- evaluarea cunoștințelor dobândite;
- recapitularea noțiunilor;
- monitorizarea progresului individual și de grup;
- adaptarea conținutului la nevoile elevului [1].

Astfel, gamificarea nu este doar o metodă didactică ludică, ci și un instrument eficient de evaluare formativă în ciclul primar.

Elevii din clasa a II-a se află într-o etapă de dezvoltare cognitivă în care predomină gândirea concretă și învățarea prin acțiune. Metodele tradiționale de evaluare pot deveni plictisitoare sau descurajante dacă nu sunt adaptate la specificul de vârstă. Gamificarea răspunde acestor nevoi prin introducerea unui cadru familiar (jocul) care reduce anxietatea de evaluare și încurajează explorarea activă a conținutului.

Studiile internaționale arată că utilizarea strategiilor gamificate în învățământul primar poate avea efecte pozitive asupra

- motivației,
- participării active la ore Țo
- autoeficacității și perseverenței [6].

În literatura de specialitate, gamificarea este considerată o tehnică multidisciplinară, cu aplicații în educație, afaceri, sănătate, marketing sau chiar în domeniul militar, acoperind domenii precum studiul jocurilor, interacțiunea om-calculator și psihologia motivațională [7]. Analiza componentelor fundamentale ale gamificării contribuie la înțelegerea modului în care aceasta poate fi aplicată eficient în mediul educațional.

Principalele componente ale unui sistem gamificat includ:

- Elemente de joc digital (digital games), utilizate atât în scopuri recreative, cât și educaționale sau instituționale (așa-numitele „serious games”), care împrumută structuri și mecanici din lumea jocurilor electronice;
- Elemente de gamificare specifice, dintre care cele mai frecvente sunt: premii acordate pentru finalizarea unor sarcini; sistem de recompensare pe bază de puncte, acumularea punctelor stimulând implicarea constantă; insigne (badges), ca simboluri ale unor realizări importante; niveluri (levels), asociate progresului în activități; misiuni, sarcini prezentate sub forma unor provocări; votare (voting) și clasamente (ranking), care introduc elemente de feedback și competiție;
- Mecanisme de joc (game mechanics): reguli, roluri, povești și personalizare, care definesc modul în care utilizatorii interacționează cu sistemul. Printre cele mai întâlnite mecanici se regăsesc sistemul de recompense, clasamentele, personalizarea profilului utilizatorului și adaptarea conținutului în funcție de nivelul acestuia.

Unul dintre elementele esențiale ale gamificării îl reprezintă componenta de divertisment sau plăcere resimțită de utilizatori. Aceasta este determinată de procese cognitive legate de recunoașterea de tipare și recompense, fiind esențială pentru menținerea angajamentului în timp. La fel ca în jocurile propriu-zise, sistemele gamificate integrează obiective clare, provocări, competiție și colaborare, toate acestea susținând procesul de învățare activă și evaluare formativă [7].

În România, utilizarea gamificării în ciclul primar este încă în faza de pionierat, însă exemple izolate din practica didactică, precum și rezultatele preliminare ale cercetărilor pedagogice, confirmă potențialul său transformator.

Metodologie, Rezultate. Cercetarea prezentată un demers practic-aplicativ cu valențe exploratorii și formative, fiind centrată pe testarea unei intervenții didactice bazate pe gamificare. S-a urmărit investigarea efectului utilizării unei resurse digitale – aplicația Plickers – asupra eficienței evaluării formative, a implicării elevilor și a motivației acestora pentru lectură.

Metoda principală utilizată a fost observarea sistematică a comportamentului elevilor în timpul procesului de evaluare, completată de analiza calitativă a feedback-ului primit de la aceștia, precum și de o analiză cantitativă simplă a scorurilor înregistrate în aplicație. Instrumentele de colectare a datelor au inclus: rezultatele generate automat de aplicația Plickers, notițele cadrului didactic, fișele de observare și reflecțiile orale ale elevilor.

Scopul principal al acestui experiment pedagogic a fost investigarea modului în care utilizarea unei resurse digitale – aplicația Plickers – sprijină evaluarea formativă prin metode de gamificare în cadrul orelor de Limba și literatura română, la clasa a II-a. Un alt obiectiv a fost acela de observare a efectului gamificării digitale asupra implicării elevilor și asupra calității răspunsurilor oferite în legătură cu înțelegerea textului literar.

Grupul țintă al acestui experiment a fost constituit din cei 26 de elevi ai clasei a II-a de la Școala Gimnazială „Constantin Brâncoveanu” din Slatina, România. Experimentul s-a desfășurat pe durata a 5 luni (lunile octombrie, noiembrie, decembrie pentru cartea „Heidi, fetița munților”, de Johanna Spyri; aprilie, mai pentru cartea „Vrăjitorul din Oz”, de Frank Baum). Elevii au parcurs conținuturile prin lectură ghidată și discuții colective, iar evaluarea cunoștințelor s-a realizat prin instrumente gamificate, utilizând aplicația Plickers.

Plickers este o aplicație digitală de evaluare interactivă care permite colectarea rapidă a răspunsurilor elevilor fără ca aceștia să folosească dispozitive electronice individuale, ceea ce o face deosebit de potrivită pentru învățământul primar. Fiecare elev primește un cartonaș codificat unic, asemănător unui cod QR, pe care îl ridică pentru a răspunde la întrebările formulate de profesor. Răspunsul este indicat prin orientarea cartonașului, iar profesorul scanează întreaga clasă cu ajutorul unei aplicații instalate pe telefonul mobil sau pe tabletă. Alegerea acestei aplicații s-a bazat pe accesibilitatea tehnologică minimă necesară – profesorul este singurul care utilizează un dispozitiv digital – ceea ce elimină potențialele dificultăți tehnice, lipsa de echipamente sau alfabetizarea digitală scăzută a ele-

vilor mici. Mai mult, Plickers oferă feedback instant, permite crearea de teste formative rapide, generează rapoarte de progres și favorizează o dinamică ludică a evaluării, transformând activitatea într-un joc de grup, fără stresul asociat testelor tradiționale. În acest sens, aplicația răspunde ideal cerințelor evaluării formative și ale gamificării în ciclul primar.

În locul testelor tradiționale, evaluarea înțelegerii textului s-a realizat prin sesiuni Plickers, în care elevii răspundeau la întrebări cu alegere multiplă utilizând cartonașe individuale codificate. Profesorul scana răspunsurile cu telefonul, iar aplicația furniza instant rezultatele, permițând o vizualizare rapidă a celor corecte și incorecte. Întrebările au fost formulate astfel încât să vizeze: înțelegerea globală a textului, identificarea trăsăturilor personajelor, ordonarea logică a evenimentelor, explicarea semnificației unor cuvinte din context și exprimarea opiniei în legătură cu acțiunile personajelor.

Gamificarea a constat în includerea unor elemente motivaționale, precum insigne simbolice pentru performanță („Exploratorul textului”, „Detectivul literar”) și provocări adaptate ritmului de învățare („Răspunde corect de 3 ori consecutiv și câștigă o stea literară”). Aceste elemente au fost integrate cu scopul de a sprijini progresul individual al fiecărui elev, fără a introduce comparații sau competiție între colegi.

Evaluarea fiecărui elev s-a realizat în raport cu propriile rezultate anterioare, accentul fiind pus pe îmbunătățirea continuă și pe dezvoltarea personală, nu pe poziționarea într-un clasament colectiv. Astfel, insignele și recompensele simbolice au funcționat ca forme de recunoaștere a efortului și a progresului, încurajând elevii să-și depășească propriile limite și să participe activ la activitățile propuse.

Provocările au fost formulate astfel încât să fie accesibile fiecărui elev în funcție de nivelul său de pregătire, permițând ajustarea ritmului de lucru și oferind oportunități reale de învățare prin repetare și consolidare. În loc să fie percepută ca o testare rigidă, activitatea de evaluare a devenit pentru elevi o experiență de învățare interactivă, centrată pe descoperire, reflecție și corectare a propriilor răspunsuri.

Această abordare a contribuit la crearea unui climat pozitiv în cadrul clasei, unde greșelile au fost privite ca parte naturală a procesului de învățare, iar fiecare elev a avut ocazia să evolueze în propriul ritm, cu sprijin și feedback personalizat din partea cadrului didactic. În acest fel, gamificarea a susținut valorile esențiale ale evaluării formative: progres individual, feedback continuu și motivație intrinsecă.

Rezultatele au evidențiat o creștere progresivă a nivelului de înțelegere a textului reflectată în sco-

rurile medii obținute la întrebările propuse. Dacă la începutul experimentului, în cazul primei cărți „Heidi” media răspunsurilor corecte se situa în jurul valorii de 74%, spre finalul lecturii cărții „Vrăjitorul din Oz”, aceasta a ajuns la 83%. Totodată, s-a remarcat o participare constantă și activă la activitățile Plickers, înregistrându-se prezența a cel puțin 24 de elevi la fiecare sesiune.

Observațiile directe și feedback-ul obținut de la elevi au confirmat o creștere a motivației pentru lectură. Majoritatea elevilor au afirmat că preferă să fie evaluați prin Plickers, deoarece „se simt ca într-un joc” și „le place să afle imediat dacă au răspuns bine”. Mai mult, platforma a permis profesorului să ofere feedback imediat și personalizat, intervenind prompt în cazul răspunsurilor greșite și reluând, acolo unde a fost necesar, conținutul neînțeleș.

Pe parcursul derulării activităților, s-a constatat că succesul metodei a depins nu doar de instrumentul digital utilizat, ci și de competențele digitale și pedagogice ale cadrului didactic. Familiarizarea profesorului cu funcționalitățile aplicației Plickers, dar și capacitatea de a proiecta întrebări relevante și de a valorifica răspunsurile elevilor în timp real, au fost esențiale pentru reușita intervenției. Acest aspect sugerează nevoia formării continue a cadrelor didactice în domeniul integrării resurselor digitale și al proiectării de activități gamificate cu scop formativ.

De asemenea, pe fondul desfășurării în format ludic, s-a observat că elevii nu au perceput greșelile ca eșecuri, ci ca oportunități de învățare. Explicarea colectivă a răspunsurilor incorecte și reacțiile pozitive ale cadrului didactic au contribuit la crearea unui climat de siguranță în procesul de evaluare. Acest lucru susține ideea promovării unei culturi a evaluării formative, în care greșeala nu este penalizată, ci devine un punct de pornire pentru clarificări și dezvoltare.

Prin gamificarea evaluării formative cu ajutorul unei resurse digitale, precum Plickers, s-a dovedit că strategiile didactice care include resurse digitale sunt eficiente la nivelul învățământului primar. Aceasta a facilitat un mediu de învățare activ, a susținut implicarea elevilor în procesul de lectură și a oferit profesorului instrumente rapide de colectare și interpretare a datelor privind progresul școlar. Experimentul confirmă potențialul utilizării resurselor digitale în evaluare, cu condiția ca acestea să fie atent integrate în strategii pedagogice coerente și adaptate nivelului de vârstă al elevilor.

Concluzii și recomandări. Rezultatele experimentului desfășurat în cadrul lecțiilor de Limba și literatura română la clasa a II-a confirmă eficiența

gamificării ca metodă complementară de evaluare formativă, cu impact pozitiv asupra implicării, motivației și performanței școlare a elevilor. Utilizarea aplicației Plickers, ca resursă digitală adaptată vârstei, a demonstrat că evaluarea poate deveni nu doar un instrument de măsurare a cunoștințelor, ci și un prilej de învățare activă, colaborativă și plăcută.

Prin integrarea unor elemente de joc în activitatea de evaluare – punctaj, clasamente, insigne – elevii au fost mai atenți, mai dornici să participe și mai receptivi la feedback-ul primit. În același timp, profesorul a avut acces la date clare, în timp real, despre nivelul de înțelegere al fiecărui elev, ceea ce a facilitat intervenția promptă și personalizată. Astfel, s-a demonstrat că resursele digitale pot susține cu succes procesul de evaluare formativă, chiar și în lipsa tehnologiei individuale la nivelul elevului.

Gamificarea, în acest context, nu a fost un simplu artificiu motivațional, ci o strategie pedagogică funcțională, care a transformat evaluarea dintr-un act pasiv într-o experiență interactivă. Prin specificul său, aceasta susține învățarea continuă, reducând anxietatea legată de greșeli și încurajând progresul.

Pe baza celor constatate, se pot formula ur-

mătoarele recomandări pentru practica didactică:

- Integrarea treptată a gamificării în activitățile de evaluare, mai ales în învățământul primar, pentru a susține motivația și participarea activă a elevilor;
- Folosirea aplicațiilor digitale cu minimă infrastructură tehnologică, precum Plickers, care permit o evaluare modernă chiar și în contexte educaționale cu resurse limitate;
- Formarea continuă a cadrelor didactice în utilizarea resurselor digitale și în proiectarea activităților gamificate, pentru a valorifica întregul lor potențial pedagogic;
- Promovarea unei culturi a evaluării formative, în care greșeala este acceptată ca oportunitate de învățare, iar feedback-ul devine un instrument de dezvoltare, nu de sancționare.

Gamificarea și resursele digitale pot aduce un plus semnificativ procesului de predare și evaluare la clasele primare, cu condiția să fie implementate în mod conștient, echilibrat și centrat pe nevoile reale ale elevului. Această abordare susține nu doar performanța, ci și bucuria de a învăța – un element esențial în formarea unui parcurs educațional de succes.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. BAYO Tida. *Gamification Guidelines for Improving Student Engagement in Learning Environments*. Degree Project in Technology, School of Electrical Engineering and Computer Science, 2024. ISBN: 978-91-7905-921-0.
<https://kth.diva-portal.org/smash/get/diva2:1853307/FULLTEXT02.pdf>
2. BLACK P., WILLIAM D. *Assessment and classroom learning*. 1998, ISSN: 0969-594X.
3. BOCOȘ M., STAN C., CRIȘAN, C. *Cercetarea educațională. Coordonate generale ale activităților de cercetare*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană, 2021, ISBN: 978-606-37-1334-7.
4. DETERDING S., DIXON D., KHALED R., & NACKE L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'*. MindTrek 2011. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. 2011 <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
5. DUNN Karee E, MULVENON Sean W. A Critical Review of Research on Formative Assessments: The Limited Scientific Evidence of the Impact of Formative Assessments in Education. În: *Revista Practical Assessment, Research, and Evaluation*, articolul 7, 2009.
6. HAMARI, J., A. J. & SARSA, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In: *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034, ISBN: 978-1-4799-2504-9. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
7. KIRYAKOVA G., ANGELOVA N., YORDANOVA L. *Gamification in Education*. În: *Proceedings of the 9th International Balkan Education and Science Conference*, 2014 <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>
8. SADIKU M., N. O. CHUKWU U. C., AJAYI-MAJEBI A., & MUSA S. M. (2022). *Gamification in Education: In: An Overview*. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, 6(7), 738–744. ISSN: 2456-6470 <https://www.ijtsrd.com/papers/ijtsrd52425.pdf>