

Erken Çocukluk Döneminde Oyun

Editör

Serhat Gündoğdu

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi



© Copyright 2026

Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Yayınevi'ne aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

ISBN	Sayfa ve Kapak Tasarımı
978-625-362-202-2	Akademisyen Dizgi Ünitesi
Kitap Adı	Yayıncı Sertifika No
Erken Çocukluk Döneminde Oyun	47518
Editör	Baskı ve Cilt
Serhat GÜNDOĞDU	Vadi Matbaacılık
ORCID iD: 0000-0002-3970-7084	Bisac Code
Yayın Koordinatörü	EDU000000
Yasin DİLMEN	DOI
	10.37609/akya.4319

Kütüphane Kimlik Kartı

Erken Çocukluk Döneminde Oyun / ed. Serhat Gündoğdu.
Ankara : Akademisyen Yayınevi Kitabevi, 2026.
173 s. : tablo, şekil ; 160x235 mm.
Kaynakça var.
ISBN 9786253622022

GENEL DAĞITIM

Akademisyen Yayınevi

Halk Sokak 5 / A Yenışehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1	Oyun Nedir?	1
	<i>Serhat GÜNDÖĞDU</i>	
Bölüm 2	Oyun Kuramları	11
	<i>Mehmet Akif CİNGİ</i>	
Bölüm 3	Oyun Türleri	29
	<i>Seçil YILDIZ</i>	
Bölüm 4	Dijital Oyun	43
	<i>Elif ÖĞÜCÜ</i>	
	<i>Vedat BAYRAKTAR</i>	
Bölüm 5	Oyunun Gelişimi ve Gelişim Alanları İle İlişkisi	67
	<i>Gülden ERDOĞAN</i>	
	<i>Vedat BAYRAKTAR</i>	
Bölüm 6	Oyun ve Öğrenme	87
	<i>Nihal AKALIN</i>	
Bölüm 7	Oyunun Desteklenmesi	113
	<i>Özgür KURT</i>	
Bölüm 8	Oyun Materyalleri ve Oyun Alanları	129
	<i>Mehmet Nur TUĞLUK</i>	
	<i>Zehra Nur SAĞLAM</i>	
Bölüm 9	Oyun Etkinliklerinin Planlanması, Uygulanması ve Değerlendirilmesi....	145
	<i>Osman BASİT</i>	
Bölüm 10	Oyun Temelli Değerlendirme	157
	<i>Aysun TURUPCU</i>	

YAZARLAR

Dr. Öğr. Üyesi Nihal AKALIN

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Niğde
Zübeyde Hanım Sağlık Hizmetleri Meslek
Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Pr.

Dr. Öğr. Üyesi Osman BASİT

Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim
Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD

Prof. Dr. Vedat BAYRAKTAR

Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Okul
Öncesi Eğitimi AD

Dr. Mehmet Akif CİNGİ

Öğr. Gör. Gülden ERDOĞAN

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sağlık
Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk
Gelişimi Pr.

Doç. Dr. Serhat GÜNDÖĞDÜ

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD

Dr. Öğr. Üyesi Özgür KURT

İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi, Özel Eğitim Öğretmenliği Pr.

Bilim Uzmanı Elif ÖĞÜCÜ

Milli Eğitim Bakanlığı

Yüksek Lisans Öğrencisi Zehra Nur

SAĞLAM

Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Okul Öncesi Eğitimi AD

Doç. Dr. Mehmet Nur TUĞLUK

Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Okul Öncesi Eğitimi AD

Dr. Öğr. Üyesi Aysun TURUPCU

İzmir Demokrasi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Okul Öncesi Eğitimi AD

Dr. Öğr. Üyesi Seçil YILDIZ

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD

Bölüm 1

OYUN NEDİR?

Serhat GÜNDOĞDU¹

1. Giriş

İnsanlığın başlangıcından itibaren varlığını sürdüren oyun; eğitimcilerin, psikologların, filozofların, sosyologların, yazarların ve halkbilimcilerin uzun yıllar üzerinde çalıştıkları ve değişik görüş ortaya koydukları birçok disiplini ilgilendiren bir olgudur. Bu çeşitlilik oyunla ilgili farklı bakış açılarının ortaya çıkmasına yol açmıştır. Oyun her ne kadar bütün yaş gruplarını ilgilendirse de genellikle çocuklarla bağdaştırıldığı için oyun ile ilgili görüşler de bu çerçevede yoğunlaşmıştır. Çocuk ve çocukluk kavramlarına yüklenen anlamların tarihsel süreç içerisinde değişiklik göstermesi oyun ile ilgili düşüncelerin zamanla değişmesine yol açmıştır. Oyunun yapısında ve içeriğinde meydana gelen değişiklikler oyun ile ilgili bu düşüncelerin değişmesine katkı sunmuştur. Her ne kadar bu değişiklikler olsa da oyunun çocukların hayatındaki yeri değişmemiştir. Dahası oyunun çocuklar için önemi ve çocuklara katkısı kabul edilen bir gerçektir. Bu denli önemli bir olgu olan oyunun özellikle yetişkinler tarafından daha iyi anlaşılması önem arz etmektedir. Bu çerçevede kitabın bu bölümünde oyunun tarihçesi, oyunun tanımı, oyunun özellikleri ve oyunun önemi hakkında bilgi verilmiştir.

2. Oyunun Tarihçesi

Huizinga, oyunun temel yapısının hayvanların oyunlarında hali hazırda var olduğunu ve insanın oyun üzerine bir katkısının olmadığını dile getirir. Ona göre hayvanlar birbiriyle etkileşim kurduklarında oyun oynamaktadırlar ve eğlenmektedirler. Dolayısıyla oyun, kültürden ve insanlıktan daha eskidir. Huizinga'ya göre belirli bir karakteri bulunan oyunda biyolojik ve fizyolojik sınırlar aşılmakta ve maddi unsurlardan uzak bir yapı bulunmaktadır (Huizinga, 2006).

¹ Doç. Dr., Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, gundogduserhat50@gmail.com, ORCID iD: 0000-0001-6841-8890

gibi) davranış sergilerler. Dolayısıyla oyun çocukları tanıma için en uygun ortamı sunar. Böylece çocukların eksiklikleri, ilgi alanları, üstün nitelikleri vb. tespit edilebilir. Böylece çocuklar için hazırlanacak etkinlikler daha işlevsel hale gelebilir. Ayrıca uygulanan etkinliklerin etkisinin değerlendirilmesinde de oyun süreçleri bize en etkili cevabı verir.

Oyun çocukların önemli kazanımlar elde etmesine olanak sağlar. Oyun sayesinde çocuklar; kendilerini tanırlar, duygu kontrolü sağlarlar, duygularını uygun şekilde ifade etme yeterliliği kazanırlar, gerçek yaşama hazırlanırlar, özgüven kazanırlar, fazla enerjilerini atarak ruhsal gerilimlerini ve kaygılarını azaltırlar. Oyun çocukların bütün gelişim alanlarını destekler. Örneğin çocukların; iletişim becerileri, sosyal becerileri, yaratıcılıkları, hayal güçleri, taklit yetenekleri, kişilikleri, kendini ifade etme becerileri, sorumluluk duyguları ve üst bilişsel düşünme yetenekleri gelişir. Oyun çocuklara yaparak yaşayarak öğrenme ortamı sunar. Oyunda eğlence unsuru olduğu için çocukların öğrenmeleri daha etkili olmaktadır. Oyun sayesinde çocuklar; kuralları, kavramları, prososyal davranışları (paylaşma, yardımlaşma, empati vb.), inisiyatif almayı, cinsiyet rollerini, toplumsal rolleri, araştırmayı, keşfetmeyi, problem çözmeyi, rekabet etmeyi, kararlarının sonuçlarına katlanmayı ve gerekli durumlarda risk almayı öğrenirler.

Kaynakça

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Akbaş, B. ve Ünal Özuslu, S. (2016). Oyuncaklarla oynanan geleneksel Gaziantep oyunları. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 25-42.
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Pegem Akademi.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2000). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. Turan Ofset.
- Başal, H. A. (2017). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. Nobel Yayınevi.
- Baykoç Dönmez, N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Bird, J. ve Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A digital play framework. *British journal of educational technology*, 46(6), 1149-1160.
- Bodrova, E. ve Leong, D. (2007). *Zihin araçları. Erken çocukluk eğitiminde Vygotsky yaklaşımı*. (G. Haktanır, Çev.). Anı Yayıncılık.
- Cailliois R. (2001). *Man, play and games*. University Of Illinois Press.
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication Disorders Quarterly*, 24(4), 163-174.
- Cohen, D. (1993). *The development of play*. Routledge.
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama*. Pegem Akademi.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle*. Norton & Company.
- Gülay Ogelman, H. (2019). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Eğiten.
- Henricks, T. (2020). Play studies: A brief history. *American Journal of Play*, 12(2), 114-155.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Maktal Canko, D. (2014). *Müzeler, oyunlar, oyuncaklar ve çocuklar*. Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Müzecilik Bölümü Yayınları.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26, 14-18.
- Mayesky, M. (2006). *Creative activities for young children*. Wadsworth.
- MEGEP. (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun etkinliği-I*. MEB Yayınları.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Palmer, J., Bresler, L. ve Cooper, D. E. (2001). *Fifty major thinkers on education: From Confucius to Dewey*. Psychology Press.
- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Platon. (2006). *Devlet*. (S. Eyüboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rousseau, J. J. (2006). *Emile: Bir çocuk büyüyor*. (Ü. Akagündüz, Çev.). Selis Kitaplar.
- Schousboe, I. ve Winther Lindqvist, D. (2013). *Children's play and development: Cultural-historical perspectives*. Springer.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Morpa Kültür Yayınları.
- Sutton Smith, B. (2008). Play theory - A personal journey and new thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), 80-123.
- TDK. (2025). <https://sozluk.gov.tr/>
- UNİCEF. (2025). Çocuk haklarına dair sözleşme <https://www.unicef.org/turkiye/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme>
- Yavuzer, H. (2007). *Aile ve toplum*. Remzi Kitabevi.
- Yörükoğlu, A. (1997). *Değişen toplumda aile ve çocuk*. Özgür Yayınları.
- <http://terim.tuba.gov.tr/>

Bölüm 2

OYUN KURAMLARI

Mehmet Akif CİNGİ¹

1. Giriş

Oyun insanların boş zamanlarında eğlence amaçlı yaptıkları etkinlikler gibi görünse de bireylerin gelişiminde önemli bir yere sahip olan faaliyetlerdir. Özellikle erken çocukluk döneminde farklı gelişim alanlarını destekleyen oyunlar, çocukların büyümesinde ve sağlıklı bireyler olmasında önemli bir yere sahiptir (Cirhinlioğlu, 2001). Konuma, kültüre, ekonomik koşullara ya da cinsiyete bağlı olmaksızın tüm çocuklar için ortak bir davranış (Karslı, 2019) olarak kabul edilen oyunlar tüm dünyada bütün kültürler tarafından farklı isimlerle ve kurallarla oynansa da oynanan bu oyunların çocuklara yararı şüphe götürmemektedir. Oyunların birer yaşam pratiği (Gros, 1916) olduğu düşünüldüğünde kuramlar, bu pratikleri açıklamaya çalışan sistemli düşüncelerdir.

Oyun kuramları, bireylerin yaşantılarında büyük öneme sahip olan oyunların gelişim ve öğrenmeye etkileri, neden oynandıkları ve nasıl değiştikleri gibi olguları açıklamaya çalışmaktadır. Bu bölümde, “neden oyun oynarız” sorusunun cevabını aramak ile başlayan Klasik Kuramlar’dan, oyunun gelişimi “nasıl” etkilediğine doğru evrilen Modern Kuramlar’a doğru uzanan bir yolculuk anlatılacaktır.

2. Klasik Oyun Kuramları

Oyunun neden oynandığı sorusu ile ilgilenen düşünürler, oyunu felsefi bir çerçevede ele almaya çalışmışlardır. 19. yüzyılın sonunda ve 20. yüzyılın başlarında evrim teorisinin bilim üzerindeki etkisi ile oyunlar antropolojik bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Oyunun amacına ve kökenine inen düşünürler insanların neden oyun oynadığını açıklama çabasına girerek oyunun içeriğini göz ardı etmişlerdir (Verenikina vd., 2003). Klasik kuramlar oyuna yönelik olarak ilk bilimsel sorgulamalar içermeleri nedeniyle modern kuramlara zemin oluşturmuşlardır.

¹ Dr., macingi@gmail.com, ORCID iD: 0000-0003-0584-7297

Tablo 3 diğer kuramcılarının görüşlerini özetlemektedir.

Tablo 3. Diğer Kuramcılar		
Kuramcı	Oyunun Temel İşlevi	Gelişimdeki Rolü
Johan Huizinga (Kültürel Kuram)	Kültürden önce var olan, gönüllü, maddi çıkarı olmayan, sınırlı bir zaman/mekânda ve belli bir düzen içinde gerçekleşen bir eylemdir.	Kültürel İnşa: Medeniyet, hukuk, sanat ve ritüeller oyunun içinden doğar. Kültürler geliştikçe oyun arka planda kalsa da toplumsal yaşam “fair play” (dürüst oyun) ile sürdürülür.
Rafael Helanko (Sistem Kuramı)	Birey (öznel) ile çevre (nesnel) arasındaki ilişkinin kurulmasıdır. Çocuklar oyunlar arası geçiş yaparak dışarıdan gelen olumsuzlukları bertaraf ederler.	Sosyalleşme: Birey çevreyle bir sistem oluşturarak ilişkiye girer. Zorlama olmadan yapılan seçimlerle çocuk kendi sosyal sistemini kurar ve psikolojik rahatlama sağlar.
Sara Smilansky (Sosyodramatik Oyun Kuramı)	Taklit ve -miş gibi yapma yoluyla çocukların yetişkin dünyasına erişim sağlaması ve durumları temsil etmesidir.	Akademik ve Sosyal Başarı: Özellikle sosyodramatik oyun, okul başarısı ve sosyal becerilerle ilişkilidir. Piaget’in aksine “Yapı-İnşa” oyununu ayrı bir gelişimsel evre olarak tanımlamıştır.
Mildred Parten (Sosyal Oyun Kuramı)	Oyunun yaşla birlikte bireysel etkinliklerden sosyal katılıma (iş birliğine) doğru evrilen bir süreç olmasıdır.	Sosyal Gelişim: Çocuklar bu evrelerde sosyal davranış ipuçlarını öğrenir, iletişim kurar ve nihayetinde bir gruba ait olma duygusu ile iş birliği yapma becerisi kazanırlar.

Kaynakça

- Aksoy, A. B. (2020). Oyunun tarihçesi ve oyun kuramları. A. B. Aksoy ve H. Dere Çiftçi (Ed.), *Erken çocukluk döneminde oyun içinde* (s. 20-33). Pegem Akademi.
- Bardak, M., & Topaç, N. (2019). *Oyun ve oyun materyalleri*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Bateson, G. (1972). A theory of play and fantasy. K. Salen ve E. Zimmerman (Ed.), *The game design reader içinde* (s.314-328). The MIT Press.
- Bodrova, E., & Leong, D. (1996). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Prentice-Hall.
- Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687-708.
- Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi*. Nobel Yayıncılık.
- Durualp, E., & Aral, N. (2015). Oyunun gelişimi ve türleri. A. B. Aksoy (Ed.), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun içinde* (s. 232-253). Hedef Yayıncılık.

- Ellis, M. J. (1973). *Why people play*. Prentice Hall.
- Erden, F. (2019). Oyun kuramları. M. Ören (Ed.), *Çocuk ve oyun içinde* (s. 24-45). Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Freud, S. (1955). Beyond the pleasure principle. J. Strachey (Ed. ve Çev.), *The standard edition of the complete psychological works of S. Freud, 1920-22, Vol. 18*. Hogarth and the Institute of Psychoanalysis.
- Gilmore, J. B. (1971). Play: A special behavior. R. E. Herron (Ed.), *Child's play içinde* (s. 311-325). Wiley.
- Groos, K. (1916). *The play of man*. Appleton and Company.
- Herron, R. E., & Sutton-Smith, B. (1971). *Child's play*. Wiley.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: Oyunu toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M.A. Kılıçbay Çev.; 7. baskı). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1951).
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (2006). *Creative thinking and arts-based learning: Preschool through fourth grade*. (4th ed.). Pearson Merrill/Prentice Hall.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1998). *Play and early childhood development*. (2nd ed). Longman.
- Karşlı, E. (2019). Çocuk ve oyun. M. Ören (Ed.), *Çocuk ve oyun içinde* (s. 2-22). Anadolu Üniversitesi.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi.
- Pehlivan, H. (2014). Oyun ve öğrenme. Anı Yayıncılık.
- Peller, L. E. (1954). Libidinal phases, ego development, and play. *The Psychoanalytic Study of The Child*, 9(1), 178-198.
- Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. Routledge&Kegan Paul LTD.
- Saracho, O., & Spodek, B.. (2003). Understanding play and its theories. O. N Saracho ve B. Spodek (Ed.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education içinde* (s.1-21). Age Publishing.
- Sheridan, M., Howard, J., & Alderson, D. (2002). *Play in early childhood: From birth to six years*. Routledge.
- Smilansky, S. (1990). Sociodramatic play: Its relevance behavior and achievement in school. E. Klugman ve S. Smilansky (Ed.), *Children's play and learning: Perspectives and policy implications içinde* (s. 18-42). Teachers College Press.
- Sutton-Smith, B. (1971). Boundaries. R.E Herron ve B. Sutton-Smith (Ed.), *Child' play içinde* (s. 103-106). Wiley.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Verenikina, I., Harris, P. ve Lysaght, P. (2003). Child's Play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development.
- Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's play: computer games, theories of play and children's development. *Proceedings of the international federation for information processing working group 3.5 open conference on Young children and learning technologies 34 içinde* (s. 99-106).
- Xu, Y. (2010). Children's social play sequence: Parten's classic theory revisited, *Early Child Development and Care*, 180(4), 489-498.

Bölüm 3

OYUN TÜRLERİ

Seçil YILDIZ¹

1. Giriş

Oyun insanlığın varoluşundan itibaren var olan bir etkinliktir. Oyunlar aracılığıyla çocukların öğrenme ortamları zenginleşmekte ve öğrenmeye karşı motivasyonları artmaktadır. Bu bağlamda oyunun çocuğun beslenmesi kadar temel bir ihtiyaç olduğu söylenebilir. Oyunlar türleri açısından farklı biçimlerde sınıflandırılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde oyunun sınıflandırılmasında tek ve kesin bir oyun sınıflandırılmasının olmadığı görülmektedir. Kitabın kuramlar başlığı altında oyunun kuramsal sınıflandırılmasına yer verildiği için bu bölümde aynı konuya tekrar değinilmemiştir. Bu bölümde, kuramsal sınıflandırma türleri dışındaki uygulama temelli oyunlar ve sosyal etkileşime dayalı oyunlar detaylı biçimde ele alınmıştır.

2. Öz Yapılarına Göre Oyunlar

2.1. İşlev Oyunları

İşlev oyunları, 0-3 yaş aralığındaki çocukların doğal devinimlerini ve oyun davranışlarını ifade etmektedir. Bu oyunların temelinde çevreyi keşfetme ve içgüdüsel davranışların doyuma ulaşması vardır. Çocuğun bir nesneyi tutması, atması, yere vurması ve ağzına götürmesi dikkat çeken hareketler olarak görülmektedir. Süt çağı ve özerklik çağı olmak üzere iki dönemde incelenir (Özdoğan 1997; Seyrek ve Sun, 2003).

Süt çağı dönemi oyunları (0-1 yaş): Çocuk bu dönemde el, kol, bacak ve beden hareketlerini bilinçsiz ve içgüdüsel bir davranış olarak yapar. Çocuk kendi vücudunu tanımaya çalışır ve vücudu ile ilgili oyunlardan hoşlanır. Ayrıca çocuk sevindiği ve heyecanlandığı durumlarda çeşitli sesler çıkarır (Seyrek ve Sun, 2003).

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, secilyildiz@nevsehir.edu.tr, ORCID iD: 0000-0001-8032-9639

14.15. Tekrarlama Oyunu

Tekrarlayıcı oyun, çocuk oyunlarının bazı yönlerinin evrimsel geçmişi özetleyebileceği fikrine dayanmaktadır. Bu oyun türüne göre hayatta kalmayla ilişkili bazı temel davranışlar genetik olarak aktarılmakta ve çocuklar tekrarlayıcı oyun biçimlerinde oynadıklarında bu davranışlar bilinçdışı düzeyde ortaya çıkmaktadır. Tekrarlayıcı oyunlar ayrıca, çocukların kültürel öğeleri keşfetmelerine, araştırmalarına ve deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Çocuklar bu sayede kültürleri, değerleri ve gelenekleri hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaktadır. Örneğin ritüellere katılma, savaş aleti yapma, barınak inşa etme, savaşıyormuş gibi davranma, ateş yakma ve yemek pişirme örnek olarak verilebilir (Play Wales, 2023).

Kaynakça

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Aral, N. (2014). Yaratıcı deneyimler. Neriman Aral, Gökhan Duman (Çev.Ed.), *Çocuklarda sanat ve yaratıcılığın gelişimi*. (s.32-63). Nobel Yayıncılık.
- Bayındır, D. V & Mısırlı Z.A.(2017). Dijital oyunlar A.Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.), *Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme* içinde. (ss.261-277). Nobel akademi.
- Baykoç Dönmez, N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Çakmak, A. & Elibol, F. (2013). *Çocuk ve oyun*. Vize Yayıncılık.
- Demir, E. (2024). Oyunun sınıflandırılması ve özellikleri. A. Kaya (Ed.), *Çocuk gelişiminde beden eğitimi, spor ve oyun* içinde (ss. 23-52). Efeakademi Yayınları.
- Erbay, F. (2019). Oyun türleri. H. Gülay Ögelman (Ed.), *Erken çocukluk döneminde oyun* içinde (ss.67-119). Eğiten Kitap.
- Eyinc, A. (2024). Çocuk gelişiminde dijital oyunların kullanımı (olumlu ve olumsuz yönleri). M. Kaya (Ed.), *Çocuk gelişiminde beden eğitimi spor ve oyun* içinde (ss. 157-174). Efe Akademi Yayınları.
- Kelley, R. ve Kelley, B. (2017). Just wrestle: How we evolved through rough and tumble play. *Journal of Evolution and Health: A joint publication of the Ancestral Health Society and the Society for Evolutionary Medicine and Health*, 2(3), 1-6.
- Kolcu, Ş. (2014). *Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi.
- Maden Ellialtıoğlu, F. (2005). Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri. İstanbul: Ya-Pa .
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2024). *Okul öncesi eğitim programı*. <https://tymm.meb.gov.tr/upload/program/2024programokuloncesiOnayli.pdf>.
- Oruç, K. (2013). *Drama ve okul tiyatrosu*. İstanbul: MitosBoyut Yayınları
- Özdoğan B. (1997). *Oyun*. Anı Yayıncılık.
- Öztürk, A. (2010). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Eğiten Kitap.
- Palut Ekinci, B. (2013). Orta çocukluk döneminde fiziksel gelişim. Nesrin Işıkoğlu Erdoğan (Çev. Ed.) *Bebekler ve Çocuklar: Doğum öncesinden orta çocukluğa* (ss. 410-435). Nobel Akademi.
- Parlak Rakap, A., & Rakap, S. (2014). Oyun türleri ve çeşitli örnekler. H. Gülay Ögelman (Ed.), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış* içinde (ss.87-112). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Play Wales (2023). *Play types*. https://play.wales/publications_category/play-types/ 14.02.2026 tarihinde erişilmiştir.
- Poyraz, H. (2003). *Okulöncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Anı Yayıncılık.
- Seyrek, H., & Sun, M. (2003). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. Müzik Eserleri Yayınlar.
- Ünsal, F. Ö. (2017). Oyun türleri ve oyun alanları. Önder, A., Arslan Çiftci, H. (Ed.), *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (73-94) Nobel.
- Yalman Polatlar, D., Orhan, N., & İnan Demir, Ü. S. (2021). İlk çocukluk döneminde oyun evreleri ve oyun türleri. D. Yalman Polatlar (Ed.), *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* içinde (ss. 61-71). Pegem Akademi.
- Yılmaz, M. M., & Özen Uyar, R. (2024). Oyun türleri. A. Dikici Sığırtmacı (Ed.), *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* içinde (ss. 45-66). İzge Yayıncılık.

Bölüm 4

DİJİTAL OYUN

Elif ÖĞÜCÜ¹
Vedat BAYRAKTAR²

1. Giriş

Oyun, insanlık tarihinin başlangıcından bugüne, türlerin hayatta kalma ve dünyayı anlamlandırma çabasının en temel tezahürüdür (Bayraktar, 2021). Antropolojik bir perspektifle bakıldığında, ilk insanların avlanma pratiklerini canlandırmasıyla başlayan taklit süreci, aslında bugünkü karmaşık oyun yapılarının temelini oluşturmuştur. Nesiller arası aktarımla evrilen bu olgu, günümüzde çocuk gelişiminin en kritik yapı taşı olarak kabul edilmektedir. Özellikle erken çocukluk dönemi, gelişimin temel taşlarının döşendiği ve kişiliğin şekillendiği “kritik eşik” olması hasebiyle, oyunun merkezde yer aldığı bir pedagojik yaklaşımı zorunlu kılmaktadır.

Çocuğu anlamlandırmak, onun dünyasındaki en baskın eylem olan oyunu anlamlandırmaktan geçer. Oyun, çocuk için ikincil bir uğraş veya sadece boş zaman aktivitesi değil; nefes almak, beslenmek ve su içmek kadar hayati bir gereksinimdir. Bilim dünyasının oyunu «çocuğun en ciddi işi» olarak nitelendirmesi, bu eylemin gelişimsel zorunluluğundan kaynaklanmaktadır (Bayraktar ve Atalay, 2021).

Oyunun tarihsel süreçteki önemi, farklı kuramcılar tarafından özgün perspektiflerle ele alınmıştır. Oyunun farklı tanımları yapılmıştır:

- *Huizinga*: “Belirli kurallar içeren özgür eylemler” (Huizinga, 2017),
- *Montessori*: “Oyunu çocuğun en önemli uğraşı ve temel işi”,
- *Gross*: “Yetişkinlikteki rollerin provası olan “hayata hazırlık alıştırmaları”,
- *Piaget*: “Dış dünyadan gelen uyarıların özümленerek bireyin uyum sistemine entegre edilmesi süreci”
- *Freud*: “Korkuların ve sosyal çatışmaların güvenli bir zeminde aşılma yolu”,

¹ Bilim Uzmanı, Milli Eğitim Bakanlığı, elif.ogucu@gazi.edu.tr, ORCID iD: 0009-0009-3001-3092

² Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, vbayraktar@gazi.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-1076-4736

geçiş sürelerinin uzadığı ve bu durumun bilişsel işleyişlerine zarar verdiği gözlemlenmektedir (Palmer, 2017).

Gelişimi etkileyen diğer temel unsur ise beslenmedir. Okul öncesi dönemde beyin gelişimini etkileyen en önemli biyolojik faktörün beslenme olduğu bilinmektedir. Yeterli ve zamanında beslenme, çocuğun hem fiziksel hem de psikolojik gelişimi üzerinde doğrudan etkilidir. Yetersiz beslenme bilişsel ve sosyal gelişimi sekteye uğrattırken; çocuklukta kazanılan sağlıklı beslenme alışkanlıkları, ilerleyen yaşlarda yaşlanmayı geciktirme, kanser riskini azaltma ve güçlü bir hafıza gibi uzun vadeli faydalar sağlamaktadır (Kaya vd., 2016).

Ne var ki, ebeveynlerin çocuklarına duydukları sevgiyle sergiledikleri bazı tutumlar, her zaman rasyonel davranışları beraberinde getirmemektedir. Özellikle çocuklar yemek yemeye direnç gösterdiklerinde, ebeveynler dijital ekranları bir dikkat dağıtıcı olarak kullanarak çocukların ne yediğinin farkına bile varmadan doymasını sağlamaktadır (Uyan, 2020). Bu durum, yemek adabı ve ailece yemek yeme kültürünün zayıflamasına, dolayısıyla yeme bozukluklarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yemeğe ayrılan sürenin azalması ve katkı maddeli ürünlerin tüketiminin artması, obezite riskini yükseltirken; çocukların sağlıklı gelişimi için elzem olan vitamin, mineral ve yağların vücuda alınmasını engellemektedir (Palmer, 2017; Utuş, 2022).

Kaynakça

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- Akın, D. (2012). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerinde etkileri ve konu ile ilgili okul yöneticilerinin görüşleri* [Yüksek lisans tezi]. Yakın Doğu Üniversitesi.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi* [Doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Aküzüm, C., Baran, E. ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3), 427-458.
- Akyel, A. İ. (2020). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Aktemur, S. (2025). Okul Öncesi Eğitimde Dijital Oyunlar Ve Öğrenme. *Eğitim & Bilim 2025: Kuramdan Uygulamaya Okul Öncesi Eğitim-II*, 139.
- Alter, A. (2018). *Karşı konulmaz: Bağımlılık yapıcı teknolojinin yükselişi ve bizim ona esir edilişimiz* (D. İrengün, Çev.). Paloma Yayınevi.
- Almulla, A. A., Khasawneh, M.A:S., Hadi, S.A, Jarrah, H.Y. (2024). Influence of Non-linear Storytelling in Video Games on Cognitive Development among Students with Learning Disabilities. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research*, 23(1), 84-97. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.1.5>
- American Psychiatric Association. (2018). *Internet gaming*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>

- Anderson, D. R. ve Subrahmanyam, K. (2017). Digital screen media and cognitive development. *Pediatrics*, 140(2), 57-61.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239.
- Aritürk, S. (2022). 3-6 yaş çocuklarının sosyal-duygusal gelişiminde dış mekânda oyun fırsatlarının önemine ilişkin ebeveyn görüşleri [Yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Arsalan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. ve Arica, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.
- Ateş, K. ve Çoban, A. E. (2025). Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığı: Ebeveyn farkındalığı. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 8(2), 596-618.
- Avara, İ. N. (2025). Okul öncesi çocuğa sahip annelerin dijital oyun rehberlik stratejileri, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve öz düzenleme becerileri [Yüksek lisans tezi].
- Avcı, K. ve Aşar, Z. (2016). Dijital sağlık oyunları. *TRT Akademi*, 1(2), 473-485.
- Ayan, B. (2019). *Eyvah çocuğum dijital!* (2. Baskı). Abaküs Yayınları.
- Bayraktar, V. (2021). Erken çocukluk döneminde oyun ve önemi. E. Ömeroğlu, R. Karabulut ve Türksöy (Ed.), *Erken çocuklukta dijital eğitim* içinde. Anı Yayıncılık.
- Bayraktar, V. ve Atalay, A. (2021). Okul öncesi eğitimde araç gereç geliştirme. F. Alisinanoğlu (Ed.), *Okul öncesi eğitimde araç gereç geliştirme* içinde. İzge Yayıncılık.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17360/erciyesi-letisim.785287>
- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijital değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1).
- Blumberg, F.C. and Fisch, S. M. (2013). Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2013(139), 1-9. <https://doi.org/10.1002/cad.20026>
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Brake, D. (2007). Electronic games, effects of. J. J. Arnett (Ed.), *Encyclopedia of children, adolescents and the media* (Cilt 1, ss. 268-271) içinde. SAGE Publications
- Budak, K. S. ve Işıkoğlu, N. (2023). Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılık eğilimi: Çocuk ve ebeveyn özelliklerinin etkileri. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (66), 1-25.
- Bulut, A. (2018). Okul öncesi öğrencilerinin teknoloji kullanımlarına ilişkin alışkanlıklarının gelişim özellikleri üzerindeki etkileri. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 52-69.
- Chassiakos, Y. L. R., Radesky, J., Christakis, D., et al. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5), e20162593.
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış. *ICHACS*, 1(1), 444-174.
- Dacey, J.S. and Fiore, L.B.(2006). *The Safe Child Handbook*. San Farnscisco:Published by Jossey-Bass.
- Decelis, A., Jago, R. ve Fox, K. R. (2014). Physical activity, screen time and obesity status in a nationally representative sample of Maltese youth with international comparisons. *BMC Public Health*, 14(1), 664.
- Demir, K. ve Şahin, Y. L. (2019). Çocuklar ve dijital oyunlar. F. Odabaşı (Ed.), *Dijital yaşamda çocuk* içinde (s. 171-184, 3. Baskı). Pegem Akademi.
- DeTrempe, K. (2017). Virtual reality alleviates pain, anxiety for pediatric patients. *Stanford Medicine Magazine*, 2, 1-7.
- Durualp E. Altı yağındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi [doktora tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü; 2009.
- Dünya Sağlık Örgütü. (2019). *Gaming disorder*. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219-233.

- Erbay, F. ve Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264.
- Ernst, J. (2018). Exploring young children's and parents' preferences for outdoor play settings and affinity toward nature. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 29(2), 111-119.
- Evra, J. V. (2007). Computer use, socialization and. J. J. Arnett (Ed.), *Encyclopedia of children, adolescents and the media* (Cilt 1, ss. 211-214) içinde. SAGE Publications.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209.
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Goldstein, J. (2011). Technology and play. *The Oxford handbook of the development of play*. Oxford University Press.
- Goodwin K. Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek: Teknolojiyi Doğru Kullanmanın Yolları. 4th ed. İstanbul: Aganta Yayınları; 2021.
- Gölge, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi].
- Gözüm, A. İ. C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Gözüm, A. İ. C. ve Kandır, A. (2021). Digital games pre-schoolers play: Parental mediation and examination of educational content. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3293-3326.
- Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Güven, G., Azkeskin, K. E., Yumugan, S., et al. (2025). Ebeveyn perspektifiyle geleneksel oyun ve oyuncakların çocukların kültürel kimlik ve sosyal beceri gelişimine katkıları. *Mentis*, 1(1), 60-77.
- Hazar, M., Altun, M. ve Hazar, Z. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri (nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. <https://doi.org/10.17361/uhive.20161222013>
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre*, 15(4), 179-190.
- Hoffmann, B. (2018). Medienkompetenz von Eltern im System Familie. *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche*, 71.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Metis Yayınları.
- Hutton, J. S., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., et al. (2020). Associations between screen-based media use and brain white matter integrity in preschool-aged children. *JAMA Pediatrics*, 174(1).
- Hysing, M., Pallesen, S., Stormark, K. M., et al. (2015). Sleep and use of electronic devices in adolescence: Results from a large population-based study. *BMJ Open*, 5, e006748.
- İleri Aksoy, G. ve Bayraktar, V. (2024). Okul öncesi dönemde bulunan çocukların dijital medya kullanımı durumlarının ebeveyn görüşlerine göre incelenmesi. Y. Değirmenci Yavuz (Ed.), *Eğitim bilimlerinde öncü ve yenilikçi çalışmalar* içinde (s. 240-259). All Sciences Academy.
- Jansz, J. (2007). Electronic games, rates of use of. J. J. Arnett (Ed.), *Encyclopedia of children, adolescents and the media* (Cilt 1, ss. 267-268) içinde. SAGE Publications.
- Johnson, J. E. (2015). Play development from ages four to eight years. D. P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.), *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings* içinde (3. Baskı, s. 21-30). Routledge.

- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 14(20), 2040-2073.
- Karaca, N. H. ve Aral, N. (2020). Anne babaların çocukların oynadıkları riskli oyun ile ilgili görüşlerini etkileyen etmenlerin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(2), 82-96.
- Kaya, Z., Yiğit, Ö., Erol, M. ve Bostan Gayret, Ö. (2016). Altı-yirmi dört ay arası yaş grubunda beslenmeyle ilgili anne ve babaların bilgi ve deneyimlerinin değerlendirilmesi. *Haseki Tıp Bülteni*, 54, 70-75.
- Kayalı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması* [Tıpta uzmanlık tezi]. İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi.
- Keleşoğlu F, Adam Dereli E, Dereli BM. Ebeveyn-çocuk ilişkisinin okul öncesi dönem çocukların psikososyal gelişimlerini yordaması. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2019;14(1):227-258.
- Kim, Y. ve Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4-16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1087411>
- Kol, S. (2012). Okul öncesi eğitimde teknolojik araç gereç kullanımına yönelik tutum ölçeği geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(2), 543-554.
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K.M., Hamilton, A., Hanson, G.D., Bitfoi, A., Göllitz, D., ...&Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 51(3), 349-357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar içinde* (s. 29-30). Pegem Akademi.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23, 135-154.
- Kutner, L. ve Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon and Schuster.
- Lauricella, A. R., Wartella, E. ve Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Levenson, J. C., Shensa, A., Sidani, J. E., et al. (2016). Social media use and sleep disturbance among young adults. *Preventive Medicine*, 85, 36-41.
- Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W. ve Yan, Y. (2020). The relationships between screen use and health indicators among infants, toddlers, and preschoolers: A meta-analysis and systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1-20.
- Lin, Y. H. ve Hou, H. T. (2016). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: A case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1073745>
- Li, L., Zhang, S., Huang, Y. & Chen, K., (2017). Sleep duration and obesity in children: a systematic review and meta-analysis of prospective cohort studies. *Journal Paediatr Child Health*, 53, 378-385.
- Liu, C. C., Cheng, Y. B., & Huang, C. W. (2011). The effect of simulation games on the learning of computational problem solving. *Computers & Education*, 57(3), 1907-1918. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.002>
- Moralı, D. İ. (2019). *Anaokullarında sunulan riskli oyun fırsatlarının fiziksel özellikler ve yetişkin yaklaşımları bağlamında incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Muslu, M. ve Gökçay, G. F. (2019). Teknoloji bağımlısı çocuklarda obeziteye neden olan risk faktörleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 8(2), 72-79.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L. ve Laakso, M. L. (2018). Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media & Society*, 20(1), 237-254.
- National Association for the Education of Young Children [NAEYC]. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps_technology.pdf
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama*. Pegem Akademi.
- OfCom. (2020). *Children and parents: Media use and attitudes report 2020/21*. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0025/217825/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2020-21.pdf
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ölmez, E. (2024). *Ebeveynim dijital oyun rehberim aile eğitim programının çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Çankırı Karatekin Üniversitesi.
- Ördem, Ö. A. ve Yıldız, F. (2018). Çocukların oyun kavramına yönelik algıları ve düşünceleri. *Turkish Studies (Elektronik)*, 13(18), 1007-1019. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.13992>
- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Journal of International Social Research*, 10(49).
- Özçiftçi, K. (2023). *Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri ve ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik uygulamaları* [Yüksek lisans tezi].
- Özvurmaz, S. ve Çalışır, H. (2018). Okul öncesi dönemdeki çocukların uyku alışkanlıkları ve beslenme durumları. *Life Sciences (NWSA)*, 13(4), 44-55.
- Palmer, S. (2017). *Zehirlenen çocukluk: Modern dünyanın çocuklar üzerindeki zararlı etkileri* (6. Baskı). İletişim Yayınları.
- Plowman, L. ve Stephen, C. (2014). Digital play. L. Brooker, M. Blaise ve S. Edwards (Ed.), *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* içinde (s. 330-341). SAGE Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., et al. (2014). The positive and negative effects of video game play. A. Jordan ve D. Romer (Ed.), *Media and the well-being of children and adolescents* içinde. Oxford University Press.
- Sandseter, E. B. H. (2009). Children's expressions of exhilaration and fear in risky play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 10(2), 92-106.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Schmerse, D. (2020). Preschool quality effects on learning behavior and later achievement in Germany: Moderation by socioeconomic status. *Child Development*, 91(6), 2237-2254. <https://doi.org/10.1111/cdev.13357>
- Sicim Sevim, B. ve Bapoğlu Dümençi, S. S. (2020). Çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Sönmez, V. (2000). *Öğretmenlik mesleğine giriş*. Anı Yayıncılık.
- Stodden, D. F., Goodway, J. D., Langendorfer, S. J., et al. (2008). A developmental perspective on the role of motor skill competence in physical activity: An emergent relationship. *Quest*, 60(2), 290-306.
- Sungur, H. (2010). *Examination of the effects of action video game experience on visual representation of objects* [Yüksek lisans tezi]. Boğaziçi Üniversitesi.

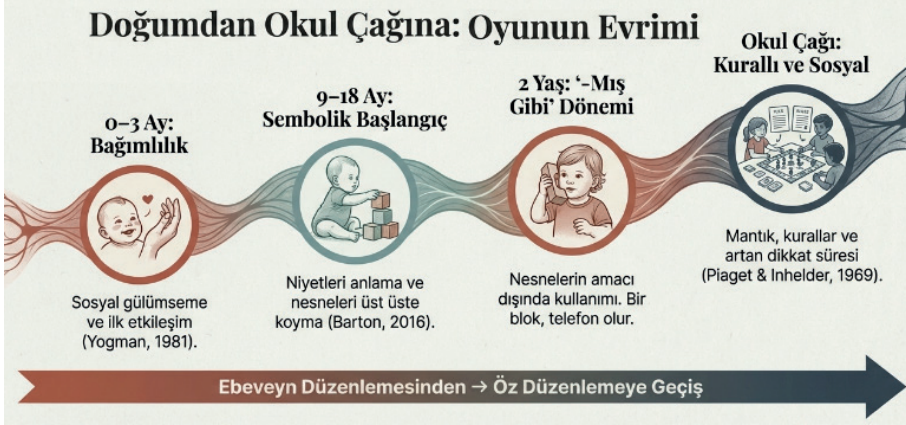
- Ulus, L. ve Yalçıntaş Sezgin, E. (2018). Oyun ile ilgili diğer konular ve uygulamalar. A. B. Aksoy (Ed.), *Çocuk ve oyun içinde*. Hedef CS Basın Yayın.
- Ulutaş Avcu, A. (2015). Examination of the opinions of preschool teachers regarding game activities. *Journal of International Social Research*, 8(41), 1052-1058.
- Utuş, T. (2022). Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisine yönelik ebeveynlerin algılarının incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya*.
- Uyan, S. (2020). *Dijital dünyada e-beveyn olmak* (3. Baskı). Timaş Yayınları.
- Ülken, F. B. ve Kılınç, F. (2018). Çocukların çevrimiçi ortamda karşılaştıkları risk türleri ile aracılık uygulamaları arasındaki ilişki. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 124-145.
- Ünal, F. P. (2022). Erken çocukluk döneminde dijital bağımlılığın alanyazın değerlendirilmesi. *Uygulamada Eğitim ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 62-77.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 1-10. <https://doi.org/10.5080/u13407>
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet* [Doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yıldız, S., & Zengin, R. (2019). Dijital Ve Sınıf İçi Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Öncesi Öğrencilerinin Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi. *Ekev Akademi Dergisi*, (86), 497-512.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları* [Yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Yiğit, N. ve Alat, K. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e-Kafkas Journal of Educational Research*, 9(3), 1026-1052.
- Yiğit, N. ve Uzun, E. M. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Yurdaöz, E. ve İletir, H. (2023). Eğitim öğretim sürecinde dijital oyun kullanımı: Sistematik bir derleme çalışması. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 286-316.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 9(32), 87-100. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x>

Bölüm 5

OYUNUN GELİŞİMİ VE GELİŞİM ALANLARI İLE İLİŞKİSİ

Gülden ERDOĞAN¹
Vedat BAYRAKTAR²

1. Giriş



Oyun, çocuğun dünyayı anlama ve kavrama sürecindeki en temel araçtır (Saracho, 2003). Çocuklar, deneyimledikleri olaylara dair her türlü duygu ve isteklerini oyun aracılığıyla dışa vururlar (Landreth, Homeyer ve Morrison, 2006). İlk yaşlardan itibaren keşfedilen bu araç, yaş ilerledikçe daha etkin ve karmaşık bir yapıya bürünmektedir. Ayrıca çocukların oynadıkları oyunların nitelikleri de bu bağlamlardan etkilenecek değişikliklere uğramaktadır (Thompson, 1990). Oyun; sosyal gülümsemeden karşılıklı etkileşimlere, oradan da zıplama, sıçrama, sekme ve koşma davranışlarını içeren oyunlara doğru evrilmektedir. Bebeklerin

¹ Öğr. Gör., Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Pr., guldenerdogan@nevsehir.edu.tr, ORCID iD: 0000-0002-4571-6008

² Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, vbayraktar@gazi.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-1076-4736

Eğitimciler ve öğretmen adayları için bu veriler kritik bir sorumluluğa işaret etmektedir: Oyun, ders aralarına sıkıştırılan bir mola değil, bizzat eğitim sürecinin kalbi olmalıdır. Öğretmenin görevi, çocuğu sadece bilgiyle donatmak değil; onun oyun oynama hakkını savunmak, zenginleştirilmiş oyun ortamları sunmak ve çocuğun oyun içindeki otantik serüvenine rehberlik etmektir. Unutulmamalıdır ki; oyun oynayan çocuk sadece öğrenmez, aynı zamanda dünyayı anlamlandırır ve kendi geleceğini inşa eder. Erken çocukluk eğitiminin başarısı, “oyunun sihirli gücünü” sınıfın merkezine ne kadar yerleştirebildiğimizle ölçülecektir.

Kaynakça

- Afşin, R. Ş., Doğan, Ö., & Özçelik, A. D. Ö. (2024). Development and initial validation of the online risk-taking scale. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 10(3), 1–12. <https://doi.org/10.24289/ijsser.1538888>
- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Nobel Yayınları.
- Akgün, E., & Yeşilyaprak, N. (2010). Anne çocuk ilişkisini oyunla geliştirme eğitim programının etkililiği. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2, 123–147.
- Aksoy, A. B., ve Çiftçi, D. H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Pegem Akademi.
- Aktaş Arnas, Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: Çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17–30.
- Akyel, Y. (2011). *Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin drama yöntemi yeterliklerinin değerlendirilmesi* [Yüksek lisans tezi]. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ayan, S., & Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143–149.
- Barton, E. (2016). *Critical issues and promising practices for teaching play to young children with disabilities*. B. Reichow, B. A. Boyd, E. Barton, & S. L. Odom (Ed.), *Handbook of early childhood special education* içinde (ss. 267–286). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28492-7_15
- Bateson, P. P. G., & Martin, P. (2013). *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge University Press.
- Baumeister, R. F., & Bushman, B. J. (2008). *Social psychology and human nature*. Thomson Higher Education.
- Bayrak, C. (2008). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Bayraktar, V. (2021). Erken çocukluk döneminde oyun ve önemi. E. Ömeroğlu, R. Karabulut ve Türksoy (Ed.), *Erken çocuklukta dijital eğitim içinde*. Anı Yayıncılık.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. K. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 5(2), 81–87. <https://doi.org/10.5222/buchd.2015.081>
- Benson, J. B., & Haith, M. M. (2009). *Social and emotional development in infancy and early childhood*. Academic Press.
- Bjorklund, D. & Gardiner, A. (2012). *In the Oxford Handbook of the Development of Play*. Object play and tool use: developmental and evolutionary perspectives.
- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Play and self-regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6(1), 111–123.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2010). *Zihnin araçları: Erken çocukluk eğitiminde Vygotsky yaklaşımı* (G. Haktanır, Çev. Ed.). Anı Yayıncılık.
- Brown, J. R., Donelan McCall, N. & Dunn, J. (1996). Why talk about mental states? The significance of children's conversations with friends, siblings and mothers. *Child Development*, 67 (3), 836–849.
- Bruce, T. (2012). *Learning through play: For babies, toddlers and young children*. Hachette UK.

- Canlı, G. A. (2014). *Gelişen dünyada çağdaş çocuk oyun alanları* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Carlson, S. M., White, R. E., & Unger, A. (2014). Evidence for a relation between executive function and pretense representation in preschool children. *Cognitive Development*, 29, 1–16.
- Carolan, P. L., McIsaac, J. L. D., Richard, B., Turner, J., & McLean, C. (2021). Families' experiences of a universal play-based early childhood program in Nova Scotia: Implications for policy and practice. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(4), 550–566. <https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1773588>
- Cempron, D. N. L. (2021). Motor, play and self-care skills: An index of children's preindications. *International Journal of Advanced Research*, 9(5): 294–305.
- Charlesworth, L., Wood, J. & Viggiani, P. (2011). Middle childhood. Hutchison (Ed.) *Dimensions of human behavior. The Changing Life Course* (s. 182–198).
- Christie, J. F., & Roskos, K. A. (2006). *Standards, science and the role of play in early literacy education*. Oxford University Press.
- Cincotta, N. F. (2002). The journey of middle childhood: Who are “latency”-age children. *Developmental Theories Through the Life Cycle*, 69–122.
- Cohen, J. S., & Mendez, J. L. (2009). Emotion regulation, language ability, and the stability of preschool children's peer play behavior. *Early Education and Development*, 20(6), 1016–1037. <https://doi.org/10.1080/10409280903305716>
- Copple, C., Cocking, R. R., & Mathews, W. S. (2018). Objects, symbols, and substitutes: The nature of the cognitive activity during symbolic play. T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini (Ed.), *Child's plays: Developmental and applied içinde* (ss. 108–126). Routledge.
- Çakırer, B. H. (2017). Öğrenme serüveninde bilgiler âlemine oyun ile seyahat: Oyun temelli eğitim programları. E. Aktan Acar (Ed.), *Erken çocukluk eğitimi mozaiki içinde* (ss. 387–401). Nobel Yayınevi.
- Çetinkaya, E. ve Özçelik A.D.Ö. (2025). *Çocuk ve oyun: sanaldan gerçeğe*. Öğretir, A. D. Ö. (Ed.) içinde, Gelişim düzeylerine göre oyun. Pegem akademi.
- Davies, D. (2004). *Child Development: A practitioner's guide*. New York: Guildford Press.
- Davies, D. (2010). *Child development: A practitioner's guide*. Guilford Press.
- De Klerk, C. (2020). The importance of face to face play for infants' social development. *International Journal of Birth and Parent Education*, 7(4), 22–26.
- Dunlop, L. (2009). *An introduction to early childhood special education from birth to age five*. Upper Sadle River.
- Ellialtıoğlu, F. M. (2005). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri*. YA-PA Yayınları.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2. Baskı). Norton.
- Florey, L. L., & Greene, S. C. (2008). Play in middle childhood. L. L. Florey & S. C. Greene (Ed.), *Play in occupational therapy for children içinde* (ss. 279–299). Mosby.
- Fromberg, D. P., & Bergen, D. (2012). *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings*. Routledge.
- Frost, J. (2015). *Desining and creating playgrounds: The future is now*. S.E. J. E. Johnson (Ed.) içinde, *The handbook of study of play* (s. 425–434). Lanham: Rowman & Littlefield.
- Gagnon, S. G., & Nagle, R. J. (2004). Relationships between peer interactive play and social competence in at-risk preschool children. *Psychology in the Schools*, 41(2), 173–189. <https://doi.org/10.1002/pits.10120>
- Gazetoğlu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına özbakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gençer, S., & Karamustafaoğlu, O. (2014). ‘Durgun elektrik’ konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Journal of Inquiry Based Activities*, 4(2), 72–87.
- Ginsburg, K. G. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.

- Gözalan, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(11), 115-121.
- Howard, J. & McInnes, K. (2013). The impact of children's perception of an activity as play rather than not play on emotional well-being. *Child: Care, Health and Development*, 39(5), 737-742. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2012.01405.x>
- Hurwitz, S. C. (2003). To be successful—let them play!. *Childhood Education*, 79(2), 101-102.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Oyun, gelişim ve erken eğitim*. Pearson.
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine yönelik öz yeterliklerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Karakaya, Z. (2011). Rol oyunlarında sosyal etkileşim ve dilsel gelişim. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(2), 419-438
- Kargı, E. (2007). Oyun: Çocuklar için hastalıkla baş etme sürecinde güçlü bir psiko-sosyal destek aracı. *Toplum ve Hekim*, 22(5), 364-367.
- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Kim M. (2002). Parents' Perceptions and Behaviors regarding Toys for Young Children's Play in Korea. *Education*, 122(4): 793-807.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Koçyiğit, S., Yılmaz, E. ve Sezer, T. (2015). 60-72 aylık çocukların sosyal yetkinlik ve duygu düzenleme becerileri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *HAYEF Journal of Education*, 12(1), 209-218.
- Konur, H. (2007). Okul öncesi dönem çocuklarının oyunları ve ailelerinin bu konudaki tutumları. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 88-97.
- Kuzucu, Y. (2011). Değişen babalık rolü ve çocuk gelişimine etkisi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 35, 79-91.
- Landreth, G., Homeyer, L. & Morrison, M. (2006). *Play as the language of children's feelings. Play from birth to twelve. Contexts, perspectives and meanings*. D. P. Fromberg & D. Bergen (Ed.). (pp. 47-52) New York, NY: Routledge.
- Leff, S. S., Costigan, T. & Power, T. J. (2004). Using participatory-action research to develop a playground-based prevention program. *Journal of School Psychology*, 42, 3-21.
- Lester, S. & Russell, W. (2010). Çocukların oyun hakkı: dünya çapında çocukların hayatında oyunun öneminin incelenmesi. *Erken Çocukluk Gelişimi Çalışma Belgeleri*, No. 57. Bernard van Leer Vakfı. PO Box 82334, 2508 EH, Lahey, Hollanda.
- Levy, A. J. (2013). *Oyun terapisine psikoanalitik yaklaşımlar*. C. E. Schaefer (Ed.), *Oyun terapisinin temelleri içinde* (s. 43-61). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Meisels, S. J. & Atkins-Burnett, S. (2000). *The elements of early childhood assessment*. In: Handbook of early childhood intervention (Edited by Samuel J. Meisels and Jack P. Shonkoff), New York: Cambridge University Press, pp. 231-257.
- Miyakawa Y, Kamii C & Nagahiro M. (2005). The development of logico-mathematical thinking at ages 1-3 in play with blocks and an incline. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(4), 292-301.
- Ogelman, H. G., Aytaç, P., Erol, A., Erdentuğ, F. G., Yolaç, Ö. A., & Özbilenler, M. G. (2019). Anne-baba ve çocuk görüşleri doğrultusunda oyun. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 65-87.
- O'Sullivan, L., & Ring, E. (2018). Play as learning: Implications for educators and parents from findings of a national evaluation of school readiness in Ireland. *International Journal of Play*, 7(3), 266-289.
- Öncü, E. Ç. ve Özbay, E. (2006). *Okul öncesi çocuklar için oyun* (3. Baskı). Kök Yayıncılık.
- Öncü, C., Tez, M., Keklik, T. ve Ertuğrul Turğa, S. (2023). Okul öncesi dönemde oyunla öğretim. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Studies*, 9(34), 77-87. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8430109>

- Özer, A., Gürkan, A.C. ve Ramazanoğlu, O. (2006) Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-7.
- Özgünlü, M. ve Veziroğlu Çelik, M. (2018). Okul öncesi eğitimde yapılandırılmış oyuna ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Kastamonu Educational Journal*, 26(5), 1691-1700.
- Özmutlu İ., Eroğlu B. (2019) “Çocuk ve Oyun” *Çocuklar İçin Spor Eğitimi*. Gazi Kitapevi, (Edt.: Umur CANLI, Cüneyt TAŞKIN, Çalık Veli KOÇAK), ISBN:978-605-7805-97-3, 189-220.
- Park B, Chae JL & Boyd BF. (2008). Young childrens' block play and mathematical learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 23(2), 157-162.
- Pehlivan, H. (2016). Oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolü. *Journal of Human Sciences*, 13(2), 3280-3292.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pinkham, A. M., Kaefer, T., & Neuman, S. B. (Eds.). (2012). *Knowledge development in early childhood: Sources of learning and classroom implications*. Guilford Press.
- Pitri E. (2001). The role of artistic play in problem solving. *Art Education*, 54(3), 46-51.
- Polat, B ve Kara, M. (2023). Oyuncak ve oyun oynamanın çocuk gelişimine etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi (KÜSBFD)*, 2 (1), s 1-10.
- Ramani, G.B. & Eason, S.H. (2015). Her şey bir araya geliyor: Oyun ve eğlence yoluyla erken matematik öğrenimi. *Phi Delta Kappan*, 96 (8), 27-32.
- Ramazan, O. ve Unsal, O. (2012). A study on the relationship between the social emotional adaptation and behavioral problems of 60- 72 month old preschoolers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 5828-5832.
- Reese, E., Sparks, A., & Leyva, D. (2010). A review of parent interventions for preschool children's language and emergent literacy. *Journal of early childhood literacy*, 10(1), 97-117.
- Saracho, O. N. (2003). *Young children play and cognitive style. Contemporary perspectives on play in early childhood education*. O. N. Saracho & B. Spodek(Ed.). (pp. 75-96) United States of America: Age Publishing Inc.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K. ve Çoban, G., (2022). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.
- Schaefer, C. E. (2013). *Oyun terapisinin temelleri* (B. Tortamış-Özkaya, Çev.). Nobel Akademi.
- Seven, S. ve Seven, Z. (2024). Bebeklik döneminde oyun. D.Y. (Ed.) içinde, *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* (s.49-59). Ankara: Pegem Akademi.
- Sezici, E. ve Yiğit, D. (2019). Okul öncesindeki çocukların oyuncak tercihleri, oyun süresi ve sosyal duygusal gelişim arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*, 5 (3), 178-187.
- Sigelman, C. K. & Rider, E. A. (2014). *Life-Span human development*. Boston: Cengage.
- Slaughter, V., Peterson, C. & Mackintosh, E. (2007). Mind what mother says: Narrative in put and theory in typical children and those on the autism spectrum. *Neuroscience Biobehaviour Review*, 78, 839-858.
- Smith, P. K. (2009). *Children and play: Understanding children's worlds*. John Wiley & Sons.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3, 985-1008.
- Şen, B. ve Kahraman, F. (2012). Oyunun parasının uzağında yaşamak: Türkiye'de içgöç ve çocuk emeği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2012 (27), 167-189.
- Şengül, S. ve Altay, E. E. (2024). Çocuk oyun alanlarında yenilikçilik: gereksinimlere dayalı tasarım yaklaşımları. *Uluslararası Bilim Teknoloji ve Tasarım Dergisi*, 5(1), 24-35.
- Thompson, J. (1990) *Playing at work*. Community Outlook, April:15-17.
- Trawick Smith, J. (2019). *Young children's play: Developments, disabilities and diversity*. Taylor and Francis.
- Tsao L. (2002). How much do we know about the importance of play in child development?. *Childhood Education*, 78(4), 230-233.

- Tuğrul, B. (2010). *Oyun Temelli Öğrenme*. (Ed: Zembat, R.) İçinde: Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri (ss. 187-216). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B. (2013). *Çocukta Oyun Gelişimi*. (Eds: Aral, N., Deniz, Ü. & Kan, A.) İçinde: Öğretmenlik Alan Bilgisi: Okul Öncesi Öğretmenliği (ss. 245-269). Ankara: Alan Bilgisi Yayınları.
- Tuğrul, B. (2018). *Oyunun Gücü*. (Ed: Aksoy, A. B.) İçinde: Çocuk ve Oyun (ss. 12-30). Ankara: Hedef Yayıncılık.
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişime etkisi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68.
- Uluş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6, 233-242.
- UNICEF (2021). *Playtime, anytime! Turn everyday routines into fun playful moments for learning and brain development*. <https://www.unicef.org/turkiye/en/stories/playtime-anytime>
- Uren, N. & Stagnitti, K. (2009). Pretend Play, Social Competence and Involvement in Children Aged 5–7 Years: The Concurrent Validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. *Australian occupational therapy journal*, 56(1), 33-40. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2008.00761.x>
- Uskan, S.B. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Ülke Kürkçüoğlu, B. (2012). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara oyun becerilerinin öğretimi*. E. Tekin İftar (Ed.) içinde, Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklar ve eğitimleri (s.421-468). Ankara: Vize Yayıncılık.
- Ünal, M. (2009). Çocuk gelişiminde oyun alanlarının yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 95-110.
- VanFleet, R., Sywulak, A. E., & Sniscak, C. C. (2011). *Child-centered play therapy*. Guilford Press.
- VanFleet, R., Sywulak, A., & Sniscak, C. C. (2018). *Çocuk merkezli oyun terapisi*. (Çev. H. U. Kural, B. Tuncel). İstanbul: Apamer Psikoloji Yayınları.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Woolf, A.M. (2013). Social and emotional aspects of learning: Teaching and learning or playing and becoming. pastoral care in education. *An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*, 31(1), 28-42.
- Yakar, T. Ç. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının kullandıkları liderlik stratejilerinin oyun bağlamında incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Adana, Çukurova Üniversitesi.
- Yogman, M. W. (1981). Games fathers and mothers play with their infants. *Infant Mental Health Journal*, 2(4), 241-248.
- Yogman, M.W., Lester, B.M. & Hoffman, J. (1983) Behavioral and cardiac rhythmicity during mother-father-stranger infant social interaction. *Pediatric research*, 17(11), 872-876.

Bölüm 6

OYUN VE ÖĞRENME

Nihal AKALIN¹

1. Giriş

Çocuklar, doğumdan itibaren çevreleriyle etkileşim kurarak dokunma, gözlem yapma ve keşfetmeye dayalı deneyimler yoluyla dünyayı anlamlandırmakta ve öğrenmektedir (Bredekamp, 2015). Bu erken yaşantılar, çocukların edindikleri bilgiyi yapılandırmalarına, deneyimlerini organize etmelerine ve yeni bilgileri önceki bilgilerle ilişkilendirmelerine olanak tanıyan süreçlerin temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle erken çocukluk dönemi, öğrenme açısından kritik bir gelişim dönemi olarak değerlendirilmektedir (Şahan Aktan & Önder, 2018). Çocukların bu dönemde gelişimsel özellikleri doğrultusunda oyuna doğal bir eğilim göstermeleri, oyunun yalnızca keyifli bir etkinlik olmanın ötesinde, öğrenmenin gerçekleştiği önemli bir süreç olarak işlev görmesini sağlamaktadır. Bu noktada oyun, çocukların çevre ile etkileşim içinde olduğu, bilgiyi aktif şekilde inşa ettiği ve anlamlandırdığı bir öğrenme ortamı rolünü üstlenmektedir (Çakırer, 2017).

Oyun temelli öğrenme, oyunun doğası ile pedagojik süreçleri birleştiren ve çocukların aktif katılımını merkeze alan bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır (Pyle vd., 2022). Bu yaklaşımda öğrenme, çocukların oyun sürecine etkin biçimde katılması ve yaşantıya dayalı öğrenme süreçleri aracılığıyla gerçekleşmektedir. Oyun sırasında çocuklar keşfetmekte, denemekte, hata yapmakta ve bu süreçler aracılığıyla bilgiyi anlamlandırmaktadır (Taylor & Boyer, 2020). Alan yazın, özellikle yetişkin rehberliği ile desteklenen oyun temelli öğrenme ortamlarının, çocukların dikkatini öğrenme hedeflerine yönlendirdiğini ve kavramsal anlamlandırma süreçlerini desteklediğini ortaya koymaktadır (Weisberg vd., 2016). Dolayısıyla oyun, sadece bir etkinlik değil, aynı zamanda yapılandırılmış öğrenme fırsatları sağlayan pedagojik bir araç olarak değerlendirilebilir.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Niğde Zübeyde Hanım Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Pr., nihalakalin@ohu.edu.tr, ORCID iD: 0000-0002-1968-3724

(MEB, 2024). Etkili bir oyun temelli öğrenme sürecinde öğretmenin, oyunun pedagojik anlamını kavraması, öğrenme ortamını bilinçli biçimde düzenlemesi, oyuna yeterli zaman ayırması ve gerekli durumlarda oyuna katılarak süreci destekleme sorumluluğunu üstlenmesi gerekmektedir (Evans, 2021).

Vygotsky'nin sosyokültürel kuramı, öğrenmenin bireysel bir süreçten ziyade sosyal etkileşimler yoluyla şekillendiğini vurgulamaktadır. Bu anlayış doğrultusunda öğretmen, bilgiyi doğrudan aktaran bir otorite değil; öğrenci ile bilgi arasında aracılık eden ve öğrenme sürecini yönlendiren bir rehber rolü üstlenmektedir (Kozulin vd., 2003). Bununla birlikte araştırmalar, öğretmenin oyunlara bilinçli ve nitelikli biçimde katılımının, olumlu öğretmen-çocuk ilişkilerinin gelişimini desteklediğini ortaya koymaktadır (Driscoll & Pianta, 2010). Öğretmen katılımının, öğrenme süreçlerini zenginleştirerek çocukların bilişsel, sosyal ve yaratıcı becerilerinin gelişimini desteklediği çeşitli çalışmalarda gösterilmiştir (Howes vd., 2008; Trawick-Smith & Dziurgot, 2011).

Öğretmenin eğitici rolü, öğrenme hedefleri doğrultusunda planlama yapmayı ve etkileşimi yapılandırmayı kapsarken; oyun kurucu rolü, oyunun rollerini, dinamiklerini ve kurallarını çocuklara açık ve anlaşılır biçimde aktarma becerisini ifade etmektedir. Rehber rolü, oyun sürecinde çocukların ihtiyaçlarına duyarlı ve destekleyici bir tutum sergilemeyi içerirken; değerlendirici rolü ise öğrencilerin oyun deneyimlerini tanımlamayı, bu deneyimlere ilişkin geri bildirim sunmayı ve sürece yönelik dönütler sağlamayı kapsamaktadır (Kangas vd., 2016). Oyun temelli öğretimin etkili biçimde uygulanabilmesi için öğretmenlerin yenilikçi bir yaklaşım benimsemeleri ve öğrenme ortamlarını çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun oyun materyalleriyle zenginleştirmeleri gerekmektedir. Bu tür düzenlemeler, öğrenme sürecinin çocuklar açısından daha ilgi çekici hâle gelmesini sağlamakta ve edinilen kazanımların kalıcılığını artırmaktadır (Lungu & Matafwali, 2020).

Kaynakça

- Abarca, D. G., Gonzales, L. M. M., Pawaon, E. J. P., & Solomon, J. R. P. (2025). Enhancing the basic science process skills through game-based learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 51(8), 317–329.
- Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). Motor development: Embodied, embedded, enculturated, and enabling. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 141–164.
- Akiriza, F. (2025). The importance of play in child development and health. *Nigerian International Journal of Research and Methodology in Science (NIJRMS)*, 6(2), 26–34. <https://nijournals.org/wp-content/uploads/2025/05/NIJRMS-62-2025-P26.pdf>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

- Al-Tarawneh, M. H. (2016). The effectiveness of educational games on scientific concepts acquisition in first grade students in science. *Journal of Education and Practice*, 7(3), 31–37.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Arnott, L. (2019). Children's negotiation tactics and socio-emotional self-regulation in child-led play experiences: The influence of the preschool pedagogic culture. In J. Murray & I. Palaiologou (Eds.), *Young children's emotional experiences* (pp. 77–91). Routledge.
- Aslan, A. E. (2012). İlk çocuklukta sosyal-duygusal gelişim. G. Yüksel (Çev. Ed.), *Yaşam boyu gelişim: Gelişim psikolojisi* (ss. 242–272). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aydoğdu, M. Z. (2025). Geleneksel çocuk oyunlarının 6. sınıf öğrencilerinin matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 8(2), 728–748.
- Bakar, K. A. (2017). Young children's representations of addition in problem solving. *Creative Education*, 8, 2232–2242.
- Bardak, M. (2018). Oyun temelli öğrenme. A. Gürol (Ed.), *Erken Çocukluk Döneminde Öğrenme Yaklaşımları* (ss. 207–230). Efe Akademi Yayınları.
- Becker, D. R., McClelland, M. M., Loprinzi, P., & Trost, S. G. (2014). Physical activity, self-regulation, and early academic achievement in preschool children. *Early Education and Development*, 25(1), 56–70. <https://doi.org/10.1080/10409289.2013.780505>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (1998). Development of dramatic play in young children and its effects on self-regulation: The Vygotskian approach. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 19(2), 115–124. <https://doi.org/10.1080/0163638980190204>
- Bredenkamp, S. (2015). *Erken çocukluk eğitiminde etkili uygulamalar* (H. Z. İnan & T. İnan, Çev.). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to early childhood education: Preschool through primary grades* (6th ed.). Pearson Education.
- Brown, V. (2017). Drama as a valuable learning medium in early childhood. *Arts Education Policy Review*, 118(3), 164–171. <https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1244780>
- Burton, M. (2010). Five strategies for creating meaningful mathematics experiences in the primary years. *Young Children*, 65(6), 92–96.
- Burubatur, M. (2022). *Aile katılımlı oyun ve hareket temelli müzik etkinliklerinin çocuk ve aile üzerindeki etkileri* [Doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Cadiz, G. S., Lacre, G. J. R., Delamente, R. L., & Diquito, T. J. A. (2023). Game-based learning approach in science education: A meta-analysis. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(3), 1856–1865.
- Cai, Z., Liu, C., Yang, Y., & Li, B. (2025). The impact of learning supports in digital game-based learning on learners with different levels of prior knowledge. *The Internet and Higher Education*, 64, 101044. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2025.101044>
- Campbell, P. S. (2010). *Songs in their heads: Music and its meaning in children's lives* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Carter, H., & Darby, J. (2021). Material diversity in preschool learning centers: A critical review. *Journal of Early Childhood Studies*, 45(2), 189–205.
- Chang, K. E., Wu, L. J., Weng, S. E., & Sung, Y. T. (2012). Embedding game-based problem-solving phase into problem-posing system for mathematics learning. *Computers and Education*, 58(2), 775–786.
- Chen, M. H., Tseng, W. T., & Hsiao, T. Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69–77. <https://doi.org/10.1111/bjet.12526>
- Cheruiyot, B. (2024). Effectiveness of play-based learning method in promotion of early literacy skills among early childhood development education children. *East African Journal of Education Studies*, 7(3), 479–488. <https://doi.org/10.37284/eajes.7.3.2178>

- Cragg, L., & Gilmore, C. (2014). Skills underlying mathematics: The role of executive function in the development of mathematics proficiency. *Trends in Neuroscience and Education*, 3, 63–68.
- Çakırer, B. H. (2017). Öğrenme serüveninde bilgiler âlemine oyun ile seyahat: Oyun temelli eğitim programları. In E. A. Acar (Ed.), *Erken çocukluk eğitimi mozaïği* (ss. 387–401). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Çelik, M., & Yazar, A. (2009). Okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan sanat etkinliklerinde kullanılan yoğurma maddelerine ilişkin öğretmen görüşleri. *Sanat Dergisi*, (16), 45–51.
- Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: A systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings. *Frontiers in Education*, 10, 1557001. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1557001>
- D'Mello, S., & Graesser, A. (2012). Dynamics of affective states during complex learning. *Learning and Instruction*, 22, 145–147. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.10.001>
- DiCarlo, C. F., & Ota, C. (2026). Sustained attention in three-year-old children: The impact of teaching conditions and choice. *Early Childhood Education Journal*, 54, 2281–2290. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01985-w>
- Din, F., & Calao, J. (2001). The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. *Child Study Journal*, 31(2), 95–102.
- Driscoll, K. C., & Pianta, R. C. (2010). Banking time in Head Start: Early efficacy of an intervention designed to promote supportive teacher–child relationships. *Early Education and Development*, 21(1), 38–64. <https://doi.org/10.1080/10409280802657449>
- Duda, H. J., & Susilo, H. (2018). Science process skill development: Potential of practicum through problem-based learning and authentic assessment. *Anatolian Journal of Education*, 3(1), 51–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2018.315a>
- Duman, K. P., & Cumart, G. (2024). Oyun temelli öğrenme ve okul öncesi eğitim. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 11(106), 786–795.
- Durmaz, K., & Elaldi, Ş. (2025). Okul öncesi eğitimdeki öğrenme merkezlerinin mevcut durumunun analizi. *Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi*, 6(1), 26–53.
- Durualp, E., & Aral, N. (2020). Oyunun gelişimi ve türleri. A. B. Aksoy (Ed.), *Okul öncesi eğitimde oyun* (ss. 33–56). Hedef Yayıncılık.
- Engel, M. (2015). The importance of free play in the early childhood classroom: Perspectives from a teacher. *Childhood Education*, 91(5), 323–324.
- Eshach, H. (2006). *Science literacy in primary schools and pre-schools* (Vol. 1). Springer Science and Business Media.
- Evans, M. (2021). Play-based learning in the early childhood mathematics classroom: Culturally sustaining play. *Innovations and Critical Issues in Teaching and Learning*, 2(1), 31–53.
- Etokabeka, E. (2025). Supporting the development of executive function skills through structured play: A qualitative study of South African preschool teachers. *Early Childhood Education Journal*, 53(8), 2973–2982.
- Farber, M. (2015). *Gamify your classroom: A field guide to game-based learning*. Peter Lang.
- Farrell, K. (2019). *Using guided play to acquire literacy skills* [Master's thesis, Northwestern University].
- Fragkiadaki, G., Armeni, A., Zioga, S., & Ravanis, K. (2021). Dramatic play as a means to explore and support preschool children's thinking about thermal insulation. *Journal of Childhood, Education & Society*, 2(3), 220–231.
- Gao, Q., & Hall, A. H. (2019). Supporting preschool children's learning through dramatic play. *Teaching Artist Journal*, 17(3–4), 103–105.
- Gestwicki, C. (2024). *Developmentally appropriate practice: Curriculum and development in early education* (5th ed.). Cengage Learning.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.
- Ginsburg, H. P. (2009). Early mathematics education and how to do it. In O. A. Barbarin & B. H. Wasik (Eds.), *Handbook of child development and early education* (pp. 403–428). Guilford Press.

- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gordon, A. M., & Browne, K. W. (2014). *Beginnings and beyond*. Cengage Learning.
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 443–463.
- Heang, T. M., Shah, N. M., Hashim, N. W., & Aliah, N. (2021). Play-based learning: A qualitative report on how teachers integrate play in the classroom. *City University EJournal of Academic Research*, 3(2), 62–74.
- Heller, V., & Rohlfing, K. J. (2017). Reference as an interactive achievement: Sequential and longitudinal analyses of labeling interactions in shared book reading and free play. *Frontiers in Psychology*, 8, 139. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00139>
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2008). Why play = learning. In R. E. Tremblay, R. G. Barr, & R. DeV. Peters (Eds.), *Encyclopedia on early childhood development* (pp. 1–7). Centre of Excellence for Early Childhood Development.
- Hoorn, V. J., Scales, B., Nourot, P. M., & Alward, K. R. (1999). *Play at the center of the curriculum* (2nd ed.). Prentice Hall.
- Howes, C., Burchinal, M., Pianta, R., Bryant, D., Early, D., Clifford, R., & Barbarin, O. (2008). Ready to learn? Children's pre-academic achievement in pre-kindergarten programs. *Early Childhood Research Quarterly*, 23(1), 27–50. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2007.05.002>
- Ilari, B. (2015). Rhythmic engagement with music in early childhood: A replication and extension. *Journal of Research in Music Education*, 62(4), 332–343.
- Jufrida, J., Kurniawan, W., Astalini, A., Darmaji, D., Kurniawan, D. A., & Maya, W. A. (2019). Students' attitude and motivation in mathematical physics. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(3), 401–408. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i3.20253>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22.
- Kandır, A., & Tezel Şahin, F. (2012). *Okul öncesi dönemde oyuncak ve oyun materyalleri*. Morpa Kültür.
- Kangas, M., Koskinen, A., & Krokfors, L. (2016). A qualitative literature review of educational games in the classroom: The teacher's pedagogical activities. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 23(4), 451–470. <https://doi.org/10.1080/13540602.2016.1206523>
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Phipps Whiren, A., & Rupiper, M. L. (2015). *Developmentally appropriate curriculum: Best practices in early childhood education* (6th ed.). Pearson.
- Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V. S., & Miller, S. M. (Eds.). (2003). *Vygotsky's educational theory in cultural context*. Cambridge University Press.
- Kuo, M., Barnes, M., & Jordan, C. (2019). Do experiences with nature promote learning? Converging evidence of a cause-and-effect relationship. *Frontiers in Psychology*, 10, 305. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00305>
- Leeper, S. H., Witherspoon, R. L., & Day, B. (1984). *Good schools for young children*. Macmillan.
- Letina, A. (2021). Game-based learning in primary science and social studies. In *ICERI2021 Proceedings* (pp. 9239–9247). IATED.
- Linnenbrink, E. A. (2007). The role of affect in student learning: A multidimensional approach to considering the interaction of affect, motivation, and engagement. In P. A. Schutz & R. Pekrun (Eds.), *Emotion in education* (pp. 107–124). Elsevier.
- Lungu, S., & Matafwali, B. (2020). Play-based learning in early childhood education (ECE) centres in Zambia: A teacher perspective. *European Journal of Education Studies*, 7(12).

- Martin-Garcia, A., & Rico-Gonzalez, M. (2024). The effect of free play on preschoolers' physical activity level and motor, cognitive, and socioemotional competences: A systematic review of randomized controlled trials. *European Early Childhood Education Research Journal*, 32(3), 429–447.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Okul öncesi eğitim programı*.
- Mielonen, A. M., & Paterson, W. (2009). Developing literacy through play. *Journal of Inquiry & Action in Education*, 3(1), 15–46.
- Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). Play-based learning in early childhood education: A scoping review. *Early Childhood Education Journal*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6>
- Ndabezitha, L. B., & Gravett, S. (2024). Guided play as a pedagogical tool for the early grades. *South African Journal of Childhood Education*, 14(1), Article a1345.
- National Association for the Education of Young Children. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. <https://www.naeyc.org>
- National Research Council. (2012). *A framework for K–12 science education: Practices, crosscutting concepts, and core ideas*. National Academies Press.
- Ogunnaiya, R. T. (2023). Teaching mathematics through play based learning in early childhood education. *International Journal of Research in Education and Sustainable Development*, 3(7), 105–118. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14715977>
- Oğuzkan, Ş., Demiral, Ö., & Tür, G. (2001). *Okul öncesinde yaratıcı çocuk etkinlikleri*. Yapa Yayınları.
- Özyürek, A., & Kılınç, N. (2015). Okul öncesi eğitim kurumlarındaki öğrenme merkezlerinin çocukların serbest oyun davranışları üzerine etkisi. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 125–138.
- Pakombwele, A., & Tsakeni, M. (2022). The teaching of science process skills in early childhood development classrooms. *Universal Journal of Educational Research*, 10(4), 273–280.
- Perera, H., Hewagamage, K. P., & Weerasinghe, T. A. (2017). Game-based learning as a supplementary approach in teaching mathematics. In *2017 Seventeenth International Conference on Advances in ICT for Emerging Regions (ICTER)* (pp. 1–7). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICTER.2017.8257799>
- Pitarch, R. C. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147–1159. <https://doi.org/10.17507/jltr.0906.04>
- Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E., & Duhn, I. (2022). The role of play in early childhood education: Examining practices and tensions. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 23(1), 54–69. <https://doi.org/10.1177/1463949120981781>
- Pyle, A., Prioretta, J., & Poliszczuk, D. (2018). The play-literacy interface in full-day kindergarten classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 46(1), 117–127. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0852-z>
- Ramani, G. B. (2012). Influence of a playful, child-directed context on preschool children's peer cooperation. *Merrill-Palmer Quarterly*, 58(2), 159–190.
- Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2015). Studying gamification: The effect of rewards and incentives on motivation. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 21–46). Springer.
- Sak, R., Şahin-Sak, İ. T., Öneren-Şendil, Ç., & McHale, J. (2024). Learning centers in Turkish preschools: A phenomenological study. *International Journal of Early Childhood*, 56(1), 99–128.
- Sheehy, K., Ferguson, R., & Clough, G. (2014). *Augmented education: Bringing real and virtual learning together*. Springer.
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational con-

- texts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Spires, H., Rowe, J. P., Mott, B. W., & Lester, J. C. (2011). Problem solving and game-based learning: Effects of middle-grade students' hypothesis testing strategies on science learning outcomes. *Journal of Educational Computing Research*, 44(4), 445–464.
- Švábová, B. (2017). Creative drama at school and creative drama activities. *Journal of Language and Cultural Education*, 5(3), 1–10.
- Şahan Aktan, B., & Önder, A. (2018). Okul öncesi dönemde psikolojik dayanıklılık. *Eğitim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 4(2), 20–30.
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Trawick-Smith, J., & Dziurgot, T. (2011). 'Good-fit' teacher-child play interactions and the subsequent autonomous play of preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 26(1), 110–123. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2010.04.005>
- Tsao, Y.-L. (2008). Using guided play to enhance children's conversation, creativity, and competence in literacy. *Early Childhood Education Journal*, 36, 1–7.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420.
- Veiga, G., Neto, C., & Rieffe, C. (2016). Preschoolers' free play: Connections with emotional and social functioning. *Journal of Child and Family Studies*, 25, 1877–1885. <https://doi.org/10.1007/s10826-016-0369-1>
- Vidal Carulla, C., Christodoulakis, N., & Adbo, K. (2021). Development of preschool children's executive functions throughout a play-based learning approach that embeds science concepts. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), Article 588. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020588>
- Wang, X., Wang, C., Ye, P., & Tao, G. (2025). The role of intrinsic motivation in enhancing deep learning in early childhood education. *International Journal of Trends in Psychology and Human Sciences*, 2(6). <https://doi.org/10.70693/itphss.v2i6.847>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>
- Wiseman, S., Constantine, T., Lucas, D., Strimel, G. J., & Moore, T. J. (2024, June). Milling circuit pathways: Enhancing students' competencies and experiences with microelectronics (Resource Exchange). In 2024 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings. ASEE.
- Worthington, M., & van Oers, B. (2016). Pretend play and the cultural foundations of mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 51–66. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1120520>
- Xing, L., Tang, Y., Liu, Q., Chen, H., Zeng, J., & Su, J. (2025). The effects of interactive reading on young children's narrative abilities: A meta-analytic study. *Frontiers in Psychology*, 16, 1653511. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1653511>
- Yapalı, Y. (2024). Okul öncesi öğretmenlerin sanat eğitimine yönelik tutumları ile inovatif düşünme eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 14(2), 1018–1031.
- Young, S. (2003). *Music with the under-fours*. Routledge.
- Yu, Y., & Kushnir, T. (2016). When what's inside counts: Sequence of demonstrated actions affects preschoolers' categorization by nonobvious properties. *Developmental Psychology*, 52(3), 400–410. <https://doi.org/10.1037/dev0000088>
- Yu, Y., Shafto, P., Bonawitz, E., Yang, S. C.-H., Golinkoff, R. M., Corriveau, K. H., Hirsh-Pasek, K., & Xu, F. (2018). The theoretical and methodological opportunities afforded by guided play

- with young children. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 1152. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01152>
- Zippert, E. L., Eason, S. H., Marshall, S., & Ramani, G. B. (2019). Preschool children's math exploration during play with peers. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 65, Article 101072. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101072>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation.

Bölüm 7

OYUNUN DESTEKLENMESİ

Özgür KURT¹

1. Giriş

Oyunun tarihsel süreci düşünüldüğünde, oyun oynamanın insanın doğasının bir gereği olarak ifade edilebilir (Atıcı, 2024). Oyun kavramı, çocuğun gelişimini destekleyen, eğlenceli, mutluluk ve haz veren bir kaynak, çocuğun özgürce ve kendiliğinden yaptığı etkinliklerdir şeklinde tanımlanabilir (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018). Çocuklar saatlerce oyun oynayabilir. Oyun çocuk için memnuniyet verici olduğunda bunun olumlu ve olumsuz yönleri bulunmaktadır. Olumlu yönü, çocukları motive etmesi; olumsuz yönü ise ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocuğu başka bir etkinliğe geçmeye ikna edememesidir (Hirsh-Pasek vd., 2003; akt. Akşit Yavuz, 2017). Alan yazına baktığımızda; oyun alanı, çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimine dayalı etkinlikleri desteklemek için tasarlanmış mekânsal bir eğitim ortamıdır şeklinde ifade edilmektedir. Öğretmenlerin çocuklarla oyuna aktif olarak katıldıklarında, çocukların oyun zamanından daha fazla keyif aldıkları ve oyuna daha ilgili oldukları tespit edilmiştir. (Rüdisüli vd., 2023). Bu bölümde, oyunun desteklenmesinde gerekli olan oyun alanlarının düzenlenmesi, oyuncakların önemi ile ebeveynlerin, öğretmenlerin ve akranların rolünden bahsedilmiştir.

2. Oyunun Desteklenmesinde Oyun Alanlarının Düzenlenmesi

Erken çocukluk eğitiminin temeli oyundur ve oyun eğitimin her alanında kullanılmalı, çocukların hayatı öğrenmelerinde bir araç olarak tercih edilmelidir (Ünal ve Tuğrul, 2024). Okul öncesi kurumlarda ya da ev ortamlarında çocukların oyun alanlarının, çocukların gereksinimlerine, amaçlanan eğitimin hedeflerine ve gelişim düzeylerine göre düzenlenmesi gerekmektedir. Çocuklara nitelikli eğitim ortamları sunulması, onların davranış biçimlerinin yanı sıra fiziksel,

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Öğretmenliği Pr., ozgurustuner Kurt@gmail.com, ORCID iD: 0000-0001-9055-0601

etkileşimini artıracak nitelikli oyun fırsatları sunması, oyunun gelişimsel etkisini güçlendiren temel unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir.

Kaynakça

- Adak Özdemir, A., & Ramazan, O. (2012). Oyunağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1-16. <https://izlik.org/JA59JL69GA>
- Akaroğlu, G., Dağ, N., Beserek, S., Selvi, M., & Altıparmak, Ş. (2019). Ebeveyn-çocuk iletişimde oyunun rolü. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (3), 208-228.
- Akşit Yavuz, E. (2017). Oyunda anne-babanın ve öğretmenin rolü. (Ed. Önder, A. ve Arslan Çiftçi) *Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme*. Nobel Akademik.
- Alotaibi, M. S., Alshehri, A. A., & Alshahrani, N. M. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1347452. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1347452>
- Atıcı, A. R. (2024). Oyunun tarihsel gelişimi oyun. *Çocuk gelişiminde beden eğitimi, spor ve oyun*, 7.
- Bekmezci, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bergen, D. (2021). The role of toys in promoting children's development. *The handbook of developmentally appropriate toys*, 1-10.
- Blakemore, J.E.O., Centers, R.E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex Roles* 53, 619-633. <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7729-0>
- Bolışık, B., Yılmaz, H. B., Yavuz, B., & Büyük, E. T. (2014). Yetişkinlerin çocuklar için oyuncak seçimine yönelik davranışlarının incelenmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(4), 976-990.
- Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: A systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 776-800. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717>
- Cherney, I. D. & Dempsey, J. (2010). Young children's classification, stereotyping and play behaviour for gender neutral and ambiguous toys. *An International Journal of Experimental Educational Psychology*, 30 (6), 651-669.
- Ekmekçiöğlu, D., & Ekmekçiöğlu, S. (2024). Industrial design approaches to park playgrounds: an inclusive and accessibility-oriented review of examples. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 9(19), 21-42. <https://izlik.org/JA37TR52RD>
- Fabes, R. A., Martin, C. L., Hanish, L. D., Anders, M. C., & Madden-Derdich, D. A. (2012). The effects of young children's affiliations with prosocial peers on subsequent emotionality in peer interactions. *British Journal of Developmental Psychology*, 30(4), 569-585. <https://doi.org/10.1111/j.2044-835X.2011.02073.x>
- Gagnon, S. G., & Nagle, R. J. (2004). Relationships between peer interactive play and social competence in at-risk preschool children. *Psychology in the Schools*, 41(2), 173-189. <https://doi.org/10.1002/pits.10145>
- Gladh, M., Nilholm, C., & Almqvist, L. (2022). Supporting children's social play with peer-based interventions in inclusive preschools: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 943601. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.943601>
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gülhan, M. (2019). *Play in early childhood education: An examination of teacher roles during free playtime* (Master's thesis, Middle East Technical University (Turkey)).
- Güngör, C. (2025). Oyunun Gücü: Ebeveynlerin Perspektifinden Erken Çocukluk Döneminde Oyunun Rolü Üzerine Bir İnceleme. *İçtimaiyat*, (Aile Özel Sayısı), 114-140.

- Işıkoğlu, N., & İvrendi, A. B. (2008). Anne ve babaların oyuna katılımı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24, 47-57.
- İvrendi, A. (2020). Early childhood teachers' roles in free play. *Early Years*, 40(3), 273-286.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and early childhood development* (2nd ed.). New York, NY: Longman.
- Jones, E., & Reynolds, G. (1992). *The play's the thing: Teachers' roles in children's play*. Teachers College Press.
- Karadeniz, G., & Kaya, B. N. (2025). Babalık Rolü Algısı İle Babanın Katılımı Arasındaki İlişkilerin Baba-Çocuk Oyununa Yansımaları. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*, 8(1), 71-95. <https://doi.org/10.33708/ktc.1509129>
- Kavak, Ş., & Coşkun, H. (2017). Erken çocukluk eğitiminde eğitici materyal geliştirmenin önemi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 2(2), 11-23.
- Khalil, N., Naser, I., & Al-Qaryouti, I. (2022). Exploring teacher educators' perspectives of play-based learning in teacher education programmes. *Education Sciences*, 12(2), 95. <https://doi.org/10.3390/educsci12020095>
- Merve, Ü. (2009). The place and importance of playgrounds in child development. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 10(2), 95-110.
- Oktay, A. (2002). Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Özdemir, T. Y., Şengür, E., & Doğan, A. (2025). Eğitimde Oyun ve Arkadaşlığın Eğitim Süreci Bağlamında Değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 65, 3465-3480. <https://doi.org/10.53444/deubefd.1641250>
- Özgünlü, M. & Veziroğlu Çelik, M. (2018). Okul öncesi eğitimde yapılandırılmamış oyuna ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Kastamonu Education Journal*, 26(5), 1691-1700. doi:10.24106/kefdergi.2389
- Özkaya, B. T. (2015). Ebeveyn-çocuk ilişkisi üzerine odaklanan bir oyun terapisi yaklaşımı: Filial terapi. *Psikiyatri Güncel Yaklaşımlar*, 7(2), 208-220. <https://doi.org/10.5455/cap.20140825122141>
- Özyürek, A., Şahin, F. T., & Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school – A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Pereira, L., Guedes, S. D. C., Morais, R. L. D. S., Nobre, J. N. P., & Santos, J. N. (2021). Environmental resources, types of toys, and family practices that enhance child cognitive development. In *Codas* (Vol. 33, p. e20190128). Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Richards, M. N., Putnick, D. L., & Bornstein, M. H. (2020). Toy buying today: Considerations, information seeking, and thoughts about manufacturer suggested age. *Journal of applied developmental psychology*, 68, 101134. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2020.101134>
- Ripat, J., & Becker, P. (2012). Playground usability: what do playground users say? *Occupational therapy international*, 19(3), 144-153.
- Rüdisülü, C., Duss, I., Lannen, P., & Wustmann Seiler, C. (2023). External assessment of teachers' roles during children's free play and its relation to types of children's play. In *Frontiers in Education* (Vol. 8, p. 1287273). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1287273>
- Rüdisülü, C., Vogt, F., & Roebbers, C. M. (2023). External assessment of teachers' roles during children's free play in early childhood education and care. *Frontiers in Education*, 8, 1287273. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1287273>
- Sevinçli, N., & Şahin, B. (2022). Okulöncesi eğitim ortamlarında sessiz oyun mekânlarının tasarımı üzerine bir inceleme. *Journal of Near Architecture*, 6(1).
- Türkan, E., & Önder, S. (2011). Balıkesir kenti çocuk oyun alanlarının irdelenmesi. *Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi* 8(3), 69-80. <https://izlik.org/JA59ZE96SJ>

- Türkmen Ş. & Türkmen, S., (2021). Investigation of the Situation of the Children's Intellectual Field in Families With 3-4 Years of Education Who Continues Pre-School Education in Toy Selection. *Social Scientific Centered Issues*, 3(2), 86-96.
- Ünal, S. E., & Tuğrul, B. (2024). Zenginleştirilmiş oyun ortamında meraklı-çocuk e-twinning projesine ilişkin erken çocukluk eğitimcilerinin görüşleri. *Ege Eğitim Dergisi*, 25(3), 167-185.

Bölüm 8

OYUN MATERYALLERİ VE OYUN ALANLARI

Mehmet Nur TUĞLUK¹
Zehra Nur SAĞLAM²

1. Giriş

Oyun, çocuğun zihinsel gelişimini yansıtan ve aynı zamanda bu gelişimi aktif biçimde destekleyen temel bir süreçtir. Çocuk oyun yoluyla çevresiyle etkileşime girer, nesneleri ve olayları dener, ilişkiler kurar ve yaşantılarını yeniden düzenler. Bu yönüyle oyun, çocuğun düşünmesini, denemesini ve anlam üretmesini destekleyen bir düşünce laboratuvarı olarak görülebilir. Nitekim Huizinga, '*Homo Ludens*' kavramsallaştırması üzerinden oyunun, tüm insani edimlerden ve hatta kültürün kendisinden bile daha eski bir kökene sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bu perspektife göre oyun; yalnızca gelişimsel bir araç değil, insanın kendisiyle, çevresiyle ve kültürel dünyasıyla kurduğu ilişkinin en temel, özgür ve yaratıcı biçimidir (Gönül, 2019). Bu çerçevede oyunun niteliği, yalnızca çocuğun içsel eğilimleriyle değil; oyunun gerçekleştiği çevre, kullanılan materyaller ve çocuğa sunulan deneyim olanaklarıyla da yakından ilişkilidir. Dolayısıyla oyun materyalleri ve oyun alanları, çocuğun keşfetme, deneme, problem çözme, yaratıcılık geliştirme ve sosyal etkileşim kurma süreçlerini yapılandıran temel unsurlar arasında yer almaktadır (Egemen & ark., 2004; Ünal, 2009).

Türkiye'de okul öncesi eğitim programları, oyun materyalleri ve oyun alanlarını çocuğun öğrenme yaşantılarını şekillendiren temel çevresel bileşenler olarak konumlandırmaktadır. Nitekim Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı'nda (2024) oyun, öğrenme ortamları, okul içi öğrenme merkezleri ve okul dışı öğrenme alanlarının ayrı başlıklar altında yapılandırılması, bu unsurların eğitim sürecinin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edildiğini göstermektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2024). Uluslararası literatürdeki güncel yaklaşımlar da

¹ Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, mntugluk@yildiz.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-2007-5942

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, nur.saglam1@std.yildiz.edu.tr, ORCID iD: 0009-0008-0363-7820

değil, eğitsel sürecin doğrudan temel bileşenleri olarak değerlendirilmelidir.

Nitelikli bir eğitim ortamı; materyal seçiminde gelişimsel uygunluk, güvenlik, hijyen, ergonomi ve erişilebilirlik gibi temel ilkeleri merkeze almalıdır. Özellikle MEB (2024) programının vurguladığı gibi, materyallerin çocukların merakını tetikleyecek şekilde düzenlenmesi ve yapılandırılmamış (açık uçlu) nesnelerle desteklenmesi, çocukların yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini en üst seviyeye çıkarmaktadır. Materyaller, çocuğu sınırlayan araçlar değil, hayal gücüyle şekillenen sınırsız birer keşif nesnesi görevi görmelidir.

Öte yandan oyun alanları, öğrenmenin sadece iç mekânla sınırlı kalmadığı bütüncül bir anlayışla kurgulanmalıdır. İç mekândaki öğrenme merkezlerinin işlevsel düzeni çocuğun bağımsızlığını ve akran etkileşimini desteklerken; dış mekânlar ve okul dışı öğrenme ortamları, çocuğun doğayla bağ kurmasını ve gerçek hayatla etkileşime girmesini sağlamaktadır. Doğa, hareket ve deneyim temelli bu fırsatlar, sınıf içi öğrenmeleri somutlaştıran ve kalıcı hale getiren yaşantısal döngünün ayrılmaz birer parçasıdır.

Sonuç olarak; nitelikli bir erken çocukluk eğitimi ortamı için oyun materyalleri ve oyun alanları bir bütün olarak düşünülmelidir. Çocuk için öğrenme; yalnızca sunulan içerikle değil, bulunduğu çevre, kullandığı materyal ve deneyimlediği oyun olanaklarıyla anlam kazanmaktadır. Bu nedenle eğitimcilerin ve ailelerin bu alanları bilinçli, planlı ve gelişimsel bir vizyonla ele alması; sadece bugünün çocuğuna mutlu bir oyun ortamı sunmakla kalmayacak, aynı zamanda yaşam boyu öğrenen ve sorgulayan bireylerin yetişmesine zemin hazırlayacaktır.

Kaynakça

- Anderson-McNamee, J. K., & Bailey, S. J. (2010). The importance of play in early childhood development. *Montana State University Extension*, 4 (10), 1-4.
- Babaroğlu, A. (2018). Eğitim ortamları açısından okul öncesi eğitim kurumları. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (3), 1313-1330. <https://doi.org/10.17240/aibu-efd.2018.18.39790-471118>
- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto Biomedical Journal*, 2 (5), 157-160.
- Czalczyńska-Podolska, M. (2014). The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: An evaluation of contemporary playgrounds' play and social value. *Journal of Environmental Psychology*, 38, 132-142.
- Çetin, M. (2021). Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi. *Pegem Akademi*.
- Dalga, A. (2025). Okul Öncesi Eğitimde Günlük Yaşam Becerileri için Materyal Geliştirme. Aslı Balcı (Ed.), içinde (ss. 239-261). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık ve Uzaktan Öğretim Yayını.
- Dursun, O. Ö. (2011). Okul Öncesi Eğitimde Materyal Geliştirme Süreci ve İlkeleri, SD Bedir-Erişti. Okul Öncesinde Materyal Geliştirme (ss: 1-26) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akıl, İ. (2004). Play, toy and children. *Meandros Medical and Dental Journal*, 5(2), 39-42.

- Gönül, G. E. (2019). Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2), 582-585. (DergiPark)
- Gürbüz, T. K., Dedeoğlu, E. F., & Yalçın, M. (2021). Oyun mekânları tasarım ölçütlerinin erken çocukluk dönemi gelişimine etkisi. *Online Journal of Art and Design*, 9 (4), 164-181.
- Haktanır, G. (Ed.). (2014). *Okul öncesi eğitime giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karayol, S. (2016). *Yapılandırılmış ve yapılandırılmamış oyun etkinliklerini içeren eğitim programının 5 yaş grubu çocukların işbirliği davranışlarına ve problem çözme becerilerine etkisi [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]*. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kavak, Ş., & Coşkun, H. (2017). Erken çocukluk eğitiminde eğitici materyal geliştirme önemi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 2(2), 11-23.
- Lee, H., Stern, M. J., & Powell, R. B. (2020). Do pre-visit preparation and post-visit activities improve student outcomes on field trips? *Environmental Education Research*, 26 (7), 989-1007. <https://doi.org/10.1080/13504622.2020.1765991>
- Lino, D., & Parente, C. (2018). Play and learning in early childhood education. *Early Childhood Education From an Intercultural and Bilingual Perspective*, 147.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Okul öncesi eğitim programı*. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (30 Mart 2026 tarihinde https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2024_09/20104013_2024programokuloncesionayli.pdf adresinden ulaşılmıştır).
- Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62 (1), 30-34.
- Orçan Kaçan, M., Dedeoğlu, N., Karayol, S., & Kimzan, İ. (2021). Okul öncesi sınıflarda öğrenme merkezlerinin incelenmesi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8 (2), 436-451. <https://doi.org/10.21666/muefd.761825>
- Öztürk, B., & Tayılga, G. (2021). Anaokulu iç mekân oyun alanlarına yönelik kavramsal yaklaşımlar: İç mimarlık tasarım stüdyosu deneyimi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11 (4), 1226-1238. (DergiPark)
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Anı Yayıncılık.
- Stern, M. J., & Powell, R. B. (2020). Field trips and the experiential learning cycle. *Journal of Interpretation Research*, 25 (1), 46-50.
- Şengül, S., & Ender Altay, E. (2026). Does the type and location of activities in children's playgrounds affect the quality of the playground?. *Child Indicators Research*, 1-41.
- T.C. Resmi Gazete (2016). *Oyuncak Güvenliği Yönetmeliği*. (27/03/2026 tarihinde <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2016/10/20161004-24.htm> adresinden ulaşılmıştır).
- Uyanık Aktulun, Ö., Can Yaşar, M., Karaca, N. H., Akyol, T., Şenol, F. B., & Kaya, Ü. Ü. (2018). Çocukların öğrenme merkezlerinde oyun tercihlerinin incelenmesi. *e-Kafkas Journal of Educational Research*, 5 (3), 30-45. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.451186>
- Ünal, M. (2009). Çocuk gelişiminde oyun alanlarının yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 95-110.
- van Liempd, I. H., Oudgenoeg-Paz, O., & Leseman, P. P. (2020). Do spatial characteristics influence behavior and development in early childhood education and care? *Journal of Environmental Psychology*, 67, 101385. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2019.101385>
- Yalçın, F., & Tantekin Erden, F. (2022). Erken çocukluk eğitimi kurumlarının dış mekânları üzerine bir derleme: Tasarım ve değerlendirme. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55 (1), 263-312. <https://doi.org/10.30964/auebfd.748799>
- Zeynep, D., Yalman, D., & Çağlar, Ö. (2020). *Oyun ve oyun materyalleri*. Ankara: Eğiten Kitap.

Bölüm 9

OYUN ETKİNLİKLERİNİN PLANLANMASI, UYGULANMASI VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Osman BASİT¹

1. Giriş

Bu bölüm, okul öncesi eğitimde oyun etkinliklerinin planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesine ilişkin kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır. Öncelikle Türkiye'deki okul öncesi eğitim programlarının tarihsel gelişiminde oyunun yeri vurgulanmaktadır. Sonrasında oyun etkinlikleri planlama sürecinde dikkat edilmesi gerekenler ele alınmıştır. Oyun etkinliklerinin diğer etkinlik türleriyle bütünleştirilmesinin ne şekilde yapılması gerektiği bu bölümde ele alınan bir diğer konu başlığıdır. Oyun etkinliklerinin planlanması uygulanması ve değerlendirilmesi aşamasında okul öncesi öğretmenin rolü aktarıldıktan sonra son olarak, oyun etkinliklerinin değerlendirilmesi sürecinin aktarılması ile kitabın “Oyun Etkinliklerinin Planlanması, Uygulanması ve Değerlendirilmesi” başlıklı bölümü 5 alt başlık olarak tamamlanmıştır.

2. Okul Öncesi Eğitim Programlarında Oyun

Okul öncesi eğitim programlarında oyun etkinliklerine verilen önem her güncelleme neticesinde arttığı gözlenmektedir. 2006 programında oyun daha çok eğitsel bir araç olarak görülmüş, öğretmen yönlendirmesi baskın olmuş ve oyunlar çocukların motor becerileri, grup uyumu ve temel bilişsel kazanımlarını desteklemek amacıyla kullanılmıştır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2006).

2013 programında oyun, öğrenme merkezleri aracılığıyla günlük akışın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş; drama, blok, sanat ve müzik gibi merkezlerde çocukların serbest oyun oynaması teşvik edilmiş, öğretmen rehberliği ise daha dengeli bir şekilde sürdürülmüştür. Bu dönemde oyun, sosyal-duygusal gelişim ve iletişim becerilerini destekleyen bir süreç olarak öne çıkmıştır (MEB, 2013).

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi AD, osmanbasit@gmail.com, ORCID iD: 0000-0001-9025-3703

uygun yöntemler seçebilir, etkinlikleri farklılaştırabilir ve çocukların bireysel ihtiyaçlarına daha duyarlı hale gelebilir.

Kaynakça

- Buldu, E. (2022). *Understanding the value of play: Recasting playful learning by early childhood teachers*. Open Journal for Educational Research, 6(1), 57–68.
- Demirhan, M. (2025). *Learning While Playing: The Educational Role Of Play In Childhood*. UBAK Yayınevi. Ankara
- Global Partnership for Education & LEGO Foundation. (2025). *Play-based learning: Policy and practice insights: Full report*. Global Partnership for Education. https://www.edc.org/sites/default/files/uploads/LEGO_FullReport.pdf
- MEB, (2006). 36-72 aylık çocuklar için okul öncesi eğitim programı. İstanbul :Ya-Pa Yayınları.
- MEB, (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. TEGM. https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20195712275243-okuloncesi_egitimprogrami.pdf
- MEB, (2023). *Güncellenen okul öncesi eğitim programı*. TEGM. <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/guncellenenokuloncesiegitimprogrami.pdf>
- MEB, (2023). *Okul öncesi eğitim programı*. TEGM. https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2024_09/20104013_2024programokuloncesionayli.pdf
- Özyürek, A., Güney, Z., & Keser, H. (2022). Öğretmenlerin oyun ve oyun materyallerini kullanma durumlarının incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 6(1), 45–62.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and curriculum. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Tarman, B., & Tarman, İ. (2011). The role of play in child development: Teacher participation and classroom interaction. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 3(2), 45–60.
- Yalman Polatlar, D. (Ed.). (2025). *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* (3. baskı). Pegem Akademi Yayıncılık.

Bölüm 10

OYUN TEMELLİ DEĞERLENDİRME

Aysun TURUPCU¹

1. Giriş

Erken çocukluk döneminde çocuğun gelişiminin ve öğrenmesinin tanımlanabilmesi için çeşitli kaynaklar aracılığıyla çocuk hakkında bilgi toplanması beklenir. Elde edilen bu veriler yorumlanarak çocuğun kendisi ve eğitimi ile ilgili karar verilerek değerlendirme süreci gerçekleştirilir (Işıkoğlu Erdoğan & Canbeldek, 2017). National Association for the Education of Young Children (Küçük Çocukların Eğitimi Ulusal Birliği)' a göre (2020), söz konusu değerlendirme gelişimsel olarak uygun, geçerli ve güvenilir olmalıdır ve erken çocukluk dönemi programlarının merkezine konulmalıdır. Çocukların ihtiyaçlarının belirlenebilmesi ve bu ihtiyaçların karşılanabilmesi için 'tek tip' değerlendirmenin uygun değildir ve erken çocukluk eğitim programlarının hazırlanma aşamasında bu duruma özellikle dikkat edilmelidir. Eğitimde bireysel farklılıklar ve kültürel çeşitlilik faktörleri de göz önünde bulundurulduğunda erken çocukluk döneminde tercih edilecek değerlendirme yöntemleri, formal, informal ve alternatif değerlendirme olarak sınıflandırılabilir (Lidz, 2003; Turupcu, 2022; Wortham, 2014). Bu dönemdeki çocukların formal değerlendirilme olarak ifade edilen standart testler aracılığıyla gerçekleştirilen değerlendirmelerinde yaşanan zorluklar ve yetersizlikler, uzmanların çocukların güçlü ve desteklenmesi gereken alanların belirlenmesinde daha başarılı sonuçlar veren alternatif değerlendirme araçlarına yönelmelerine sebep olmuştur (Dennis vd, 2013). Erken çocukluk döneminin doğası gereği ele alınacak değerlendirmelerin de sürekli, yansıtıcı, bireysel farklılıklara duyarlı, çocukların başarı ve ilerlemelerine dayalı ve amaçlı olması beklenmektedir (NAEYC, 2024). Çocukların sahip oldukları bilgi ve becerileri sergiledikleri çalışmalar üzerinden gerçekleştirilen alternatif değerlendirmenin bir tanesi de oyun temelli değerlendirme olarak ele alınmaktadır. Bu bölümde

¹ Dr. Öğr. Üyesi İzmir Demokrasi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Eğitimi AD, ORCID iD: 0000-0002-3840-6802

Tablo 5. Kontrol Listesi (Dil gelişimi takip örneği) (Devamı)

Çocuğun Adı Soyadı Yankı				
Gözlem Tarihi- Saati 14.10.2025/ 9.05-9.25				
Gözlemin Amacı Dil gelişimi takibi				
Gözlem Göstergeleri		Gözlem lendi	Gözlem lenmedi	Gözlem Notu
Sosyal etkileşimde dil kullanımı	İşbirliği gerektiren durumlarda dili kullanılır		x	
	Duygularını kelimelerle ifade eder.	x		“ben doktor olmaktan mutluyum o yüzden hep doktor olmak istiyorum”
	Arkadaşlarının duygularına uygun sözel tepkiler verir.			

Genel Değerlendirme

Güçlü Dil Becerileri →

Niteleyici ve betimleyici sözcükleri kullanır→ Oyun sırasında ‘hastane’, ‘ambulans’, ‘iğne’ ‘boğazın şişmiş’ gibi tema içerisinde bağlamında kelimeleri kullanmıştır. ‘Hasta olmadan aşı yaptırsaydın, şimdi iğne yapmazdık’ cümlesi söylemiş. İğne kelimesini iki kere bağlamda kullanmıştır. Yankı hastane oyununu kurgulayan ve başlatan kişi olmuş, arkadaşlarına roller dağıtarak iletişimi yönlendirmiştir. Konuşmalar sırasında sıra almış, duraksama göstermeden konuşmasını sürdürmüştür ve jest–mimiklerle konuşmasını desteklemiştir. Bu bağlamda tüm becerileri gözlemlendi şeklinde işaretlenmiştir.

Kendi duygusunu kelimelerle ifade etti (‘ben doktor olmaktan mutluyum o yüzden hep doktor olmak istiyorum’). Bu bağlamda bir beceri gözlemlendi olarak işaretlendi.

Desteklenmesi Gereken Alanlar →

Oyun sırasında, Can Yankı’ya doktor olmak istediğini söyledi. Yankı sadece hayır dedi. İşbirliği gerektiren bu durumda dili kullanmadı.

Kaynakça

- Akdağ, M. (2018). Oyun temelli tanıma ve değerlendirme. A. Önder (Ed.), *Okul öncesi dönemde çocukları değerlendirme ve tanıma teknikleri* içinde (s.51-64). Eğiten Kitap.
- Barcenilla, M., & Levratto, V. (2019). *Play-based psychoeducational assessment in early childhood education: A comparative analysis of instruments*. *Educação e Pesquisa*, 45, e203634. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945203634>
- Bell, C. A., Gitomer, D. H., McCaffrey, D. F., Hamre, B. K., Pianta, R. C., & Qi, Y. (2012). An argument approach to observation protocol validity. *Educational Assessment*, 17(2–3), 62–87. <https://doi.org/10.1080/10627197.2012.715014>
- DeLuca, C., Pyle, A., Valiquette, A. & LaPointe-McEwan, D. (2020). New Directions for Kindergarten Education. *Elem. Sch. J.*, 120, 455–479.
- Dennis, L. R., Rueter, J. A., & Simpson, C. G. (2013). Authentic assessment: Establishing a clear foundation for instructionalpractices. In *Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 57(4), 189- 195.

- Dykemen, B. F. (2006). Alternative strategies in assessing special education needs. *Education*, 127(2), 265-273.
- Ersal Üncü, M., & Özer Özkan, Y. (2025). Development of a play-based observation protocol for assessing preschool children's development. *Pamukkale University Journal of Education [PUJE]*, 64, 212-251. <https://doi.org/10.9779/pauefd.1450992>
- Fewell, R.R. (1986). *Play Assessment Scale* (5th revision). Seattle, WA: University of Washington.
- Garfinkle A. N. (2004). Assessing play skills. In M. McLean, M. Wolery, & D. Bailey (Eds.), *Assessing infants and preschoolers with special needs* (3rd ed., pp. 451-486). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Gitomer, D., Bell, C., Qi, Y., McCaffrey, D., Hamre, B. K. & Pianta, R. C. (2014). The instructional challenge in improving teaching quality: Lessons from a classroom observation protocol. *Teachers College Record*, 116(6), 1-32. <https://doi.org/10.1177/016146811411600607>
- Gullo, D. F., & Hughes, K. (2011). Reclaiming kindergarten: Part I. Questions about theory and practice. *Early Childhood Education Journal*, 38, 323-328.
- Isenberg, J. & Jalongo, M. (2001). *Play and young children*. In Creative Expression and Play in Early Childhood. Columbus, Oh: Merrill.
- Kelly-Vance, L., Ryalls, B.O. (2005). A systematic, reliable approach to play assessment in preschoolers. *Sch. Psychol. Int*, 26, 398-412.
- Kutlu, Ö., Doğan, C.D., & Karakaya, İ. (2014). Ölçme ve değerlendirme- Performansa ve portfolyoya dayalı durum belirleme. Pegem Akademi.
- Lidz, C. S. (2003). *Early childhood assessment*. John Wiley & Sons, Inc.
- Linder, T. W. (1991). *Transdisciplinary play-based assessment*. Baltimore, MD: Brookes.
- Linder, T. W. (2008). *Transdisciplinary Play-Based Assessment* (2nd Edition). Paul H. Brooks. Lunzer, E., A., (1959). Intellectual development in the play of young children, *Educational Review*, 11(3), 205-224. <https://doi.org/10.1080/001319159011103>
- Mardell, B., Lynne Solis, S. & Bray, O. (2019). The state of play in school: Defining and promoting playful learning in formal education settings. *Int. J. Play*, 8, 232-236.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2024). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara.
- Montoya-Fernández, C., Gil-Madrona, P., Losada-Puente, L., & Gómez-Barreto, I. M. (2024). Play-Based Assessment: Psychometric Properties of an Early Childhood Learning and Development Assessment Battery. *Education Sciences*, 14(11), 1240. <https://doi.org/10.3390/educsci14111240>
- National Association for the Education of Young Children (Küçük Çocukların Eğitimi Ulusal Birliği) (NAEYC) (2020). Developmentally Appropriate Practice (DAP) Position Statement. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/dap-statement_0.pdf adresinden alınmıştır.
- National Association for the Education of Young Children (Küçük Çocukların Eğitimi Ulusal Birliği) (NAEYC) (2024). Developmentally Appropriate Practice (DAP) Position Statement / DAP: Observing, Documenting, and Assessing Children's Development and Learning. <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap/assessing-development> adresinden alınmıştır.
- Pratt, S. & Hodges, T. (2023). The think-aloud observation protocol: Developing a literacy instruction tool for teacher reflection and growth. *Reading Psychology*, 44(1), 1-31. <https://doi.org/10.1080/02702711.2022.2126572>
- Turupcu, A. (2022). Alternatif değerlendirme yöntemlerini erken çocukluk müfredatına entegre etme. *Erken çocukluk eğitiminde ölçme ve değerlendirme* (Ed. S. Ördek İncoğlu & D. Evran.), içinde s.147-168. Nobel.
- Santrock, J.W. (2011). *Yaşam boyu gelişim: Gelişim psikolojisi*. 13.basımdan çeviri, G. Yüksel (Çev. Ed.). Nobel Yayınevi.
- Sawada, D., Piburn, M. D., Judson, E., Turley, J., Falconer, K., Benford, R. & Bloom, I. (2002). "Measuring reform practices in science and mathematics classrooms: The reformed teaching observation protocol." *School Science and Mathematics*, 102(6), 245-253.

- Sharman, C., Cross, W., & Vennis, D. (2000). *Observing children*. Antuney Rowe Ltd.
- Sluss, D. J. (2005). *Supporting play birth through age eight*. US: Thomson Delmar.
- Wortham, S. C. (2014). *Assessment in early childhood education* (6th ed). Pearson.
- Wood, E. A. (2022). Play and learning in early childhood education: Tensions and challenges. *Child Studies*, (1), 15-26.
- Ustaoglu, A. (2018). *Oyun temelli değerlendirme ve oyun terapi*. (Ed. O. S. Kesicioğlu & B. Yıldırım Hacıbrahimoglu), Erken Çocuklukta Çocuğu Tanıma ve Değerlendirme içinde s. 105- 124. Eğiten Kitap
- Zosh, J.M., K. Hirsh-Pasek, E.J. Hopkins, H. Jensen, C. Liu, D. Neale, S.L. Solis, & D. Whitebread (2018). "Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum." *Frontiers in Psychology* 9: 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>.
- Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R. M. & Hirsh-Pasek, K. (2022). The power of playful learning in the early childhood setting. *Young Children* 77(2), <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>