

OYUN ETKİNLİKLERİ – I



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

ATA-AÖF

ÇOCUK ve OYUN

Yrd. Doç. Dr. Oya
RAMAZAN

ÜNİTE

6



- Oyunla İlgili Kuramlar
 - Klasik Kuramlar
 - Çağdaş Kuramlar
 - Diğer Kuramlar

İÇİNDEKİLER



- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Oyunla ilgili kuramların genel sınıflandırmasını açıklayabilecek,
 - Klasik oyun kuramları ile oyunu açıklayabilecek,
 - Çağdaş oyun kuramları ile oyunu açıklayabilecek,
 - Oyunun ne olduğunu ve çocuklar için ne anlama geldiğini açıklayabilecek,
 - Kendi oyun tanımınızı yapabileceksiniz.

HEDEFLER

GİRİŞ

Oyun; insanın var oluşundan bu yana her kültürde ve tüm zamanlarda sürdürdüğü bir eylem, çeşitli yönlerden çocuğun gelişimine katkıda bulunan bir faaliyettir. Oyun, yaşarla birlikte başlar, yaşamın her döneminde farklılaşarak ve gelişerek devam eder; farklı ilgilerin ve gereksinimlerin en doyurucu kaynağı olarak her zaman önemini korur. Bu nedenle yazar, tarihçi, doktor, eğitimci ve psikolog gibi farklı disiplinlerden araştırmacılar oyun ile ilgilenmiştir. Bu durum, oyunun çok yönlülüğünü ortaya koymaktadır.

İlkçağdan günümüze kadar oyun hakkında farklı görüşler ileri sürülmüş, farklı oyun tanımları yapılmıştır. Bu durum, oyunun ne olduğunun bilinmesine rağmen oyunu tanımlamanın zor olduğunu gösterir. Oyunla ilgili görüşlerden bazıları şunlardır:

Aristoteles: “Oyunlar, çocukların daha sonra ciddi olarak yapacakları şeylerin provası olmalıdır.”

Quintilianus: “Çocuğa verilecek ilk eğitim oyun şeklinde olmalıdır.”

Comenius: “Oyun önemli bir öğrenme aracıdır; disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü vardır.”

Rousseau: “Oyun çocukluk dönemindeki gelişimin doğal bir parçasıdır, çocukları sevmeliyiz, oyun oynamalarına ve eğlenmelerine izin vermeliyiz. Oyun ve neşe çocukların doğal hakkıdır.”

Locke: “Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız çocuğun oyun isteginden faydalanınız.”

Lombroso: “Oyun, çocuk için yetişkinlerin çalışmaları kadar ciddi, o denli önemli bir uğraştır; çocuk için gelişimin bir yoludur ve çocuğun oyun oynama gereksinimi vardır.”

Fröbel: “Çocukta oyuna karşı içsel motivasyon vardır, bu nedenle yetişkinlerin teşviğine gerek yoktur. Yetişkinin müdahalesi bu doğallığı bozar, çocuğun oyun davranışını olumsuz etkiler.”

Montessori: “Oyun çocuğun işidir. Daha uygun bir iş bulamadığında oyun oynar.”

Dewey: “Oyun, haz ve mutluluk veren, belirli bir sonuca varma amacı olmadan yapılan faaliyetlerdir.”

OYUNLA İLGİLİ KURAMLAR

19. yüzyıl itibariyle oyun ile ilgili görüşler yerini kuramlara bırakmaya başlamıştır. Bu kuramlar ‘klasik kuramlar’ ve ‘çağdaş kuramlar’ olarak iki ana başlık altında ele alınabilir.



Oyun önemli bir öğrenme aracıdır.

Klasik Kuramlar

Çoğunlukla felsefi yorum şeklinde olan, deneysel çalışmalara dayanmayan klasik kuramlar çocukların neden oyun oynadıklarını açıklamaya çalışır.

Fazla Enerji Kuramı

Şair Friedrich Schiller ve İngiliz filozof Herbert Spenser tarafından ortaya konmuş bu kurama göre çocuk, metabolizmasının ürettiği enerjinin bir kısmını yaşamını sürdürmek için harcar, diğer kısmını ise biriktirir. Biriken bu fazla enerji baskıya neden olur, atılması gereklidir. Çocuk da bu baskıdan kurtulmak, fazla enerjiyi harcamak için oyunu araç olarak kullanır, yani oyun çocuğun enerjisini boşaltma yoludur.



Oyun oynamak doğuştan gelen fizyolojik bir gereksinimdir.



Örnek

- Örneğin, sınıfta uzun süre hareketsiz kalan çocuklar harcamadıkları, biriken enerjilerini tenefüslerde oynayarak harcarlar. Çocuk, gerginlik yaratan fazla enerjiyi atabildiği zaman sağlıklı bir dengeye kavuşur. Çok oynayan çocuk bu nedenle sağlıklıdır. Oyunun şekli ve içeriği önemli değildir. Bu bağlamda, oyun oynamak doğuştan gelen fizyolojik bir gereksinim ve amaçsız bir eylemdir.



Resim 6.1. Çocuk fazla enerjisini oyunla harcar.

Dinlenme / Rahatlama Kuramı

Alman şair Moritz Lazarus tarafından ortaya atılmış bu kuram Fazla Enerji Kuramının tersini savunur. Çocuk, harcadığı enerjiyi yeniden toplayabilmek, yorgunluğunu giderebilmek için oyun oynama gereksinimi duyar. Bir başka deyişle, organizmanın enerjisi azaldığında enerjiyi artırmak için oyun oynanır. Oyun, çocuğun can bulma aracıdır. Bu kuramda da oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.



Örnek

- Örneğin, çocuk derste okuma-yazma ve aritmetik gibi akademik çalışmaları yaparken harcadığı enerjiyi teneffüste oynayarak, gerginliğini atıp rahatlayarak yeniden toplayabilir.

Gerginliği Giderme Kuramı

Hollandalı eğitimci Herzinger'in kuramı da Lazarus'un kuramına benzer. Buna göre oyun, harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynanır. Çocuk, bedensel ve ruhsal gerginliğini oyun aracılığıyla giderir.



Çocuk oyun yoluyla bir yetişkin olarak nasıl yaşaması gerektiğini araştırır.

Yaşama Hazırlık Kuramı

Filozof Karl Gross tarafından geliştirilmiş olan bu kurama göre, yaşam için gerekli olan bilgi ve beceriler önce oyunda kazanılır. Bu nedenle oyun, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve yaşam için gerekli olan etkinlikleri yapmasında bir 'alıştırma' rolü oynar. Başka bir deyişle, çocuk bebeklikten itibaren oynayarak gelecek yaşamına, rol ve sorumluluklarına hazırlanır. Gross düşüncesini "çocuk oyun yoluyla bir yetişkin olarak nasıl yaşaması gerektiğini araştırır ve bunları uygulama fırsatı bulur" sözleri ile açıklamıştır. Hayvan yavruları da insanlar gibi yaşama hazırlanabilmek için çevresinde bulunan nesnelere oyuna benzer aktivitelerde bulunurlar.



Örnek

- Örneğin; bebek elleriyle ayaklarıyla değişik hareketler yapıyor ve sesler çıkarıyorsa bunu vücudunu ileride daha kontrollü kullanabilmek için yapmaktadır. Bebeğiyle oynayan kız çocuğu annelik alıştırmayı yapar. Annesinin önüne attığı yavru geyikle oynayan bir aslan yavrusu gelecekte nasıl avlanacağına yönelik hazırlık yapar. Pusu kuran ve ileri atılan bir kedi yavrusu aslında bir farenin nasıl yakalanacağını öğrenmektedir.

Özünü Bulma / Tekrarlama Kuramı

Amerikalı psikolog Stanley Hall tarafından geliştirilmiş bu kuram, Yaşama Hazırlık Kuramının tersini savunur, çünkü bu kurama göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında bir ilişki kurulamaz. Çocuk evrimsel bir süreç içinde özünü sürdürmek amacıyla oyun oynar; oyunlarında atalarının kalıtımla geçen tarihini, yani kendi türünün tarih öncesi yaşamını ve ilkel insanın ilgi ve uğraşlarını oyunda tekrar yaşar; kendi irkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlar.



Oyunun temel özelliklerinden biri eğlenceli olmasıdır.



Örnek

- Örneğin; çocukların suyla oynamadaki istek ve sevinçleri; ağaca tırmanma, avlama, çadırdan ev kurma gibi oyunları aslında geçmişte çadır hayatı yaşayan, avlanan dedelerinin yaşamlarının bir tekrarı gibidir. Bu kurama yapılan eleştirilerden en önemlisi yaratıcılığa ve yeniliğe yer vermemesidir.

Haz Kuramı

Charlotte Bühler tarafından geliştirilen bu kuram, oyun sürecinde yaşanan mutluluk ve hazzı, oyunun yarattığı olumlu duyguları vurgular, yani oyunun temel özelliklerinden biri eğlenceli olmasıdır.



Resim 6.2. Çocuklar oyun oynamaktan zevk alır ve eğlenir.

Çağdaş Kuramlar

Daha çok deneysel ve bilimsel çalışmalar sonucunda ortaya çıkan bu kuramlarda çocukların nasıl oyun oynadıkları ve oyunun içeriği açıklanmaya çalışılır. Bu kuramlar oyun kuramı değil, kişilik ve bilişsel gelişim kuramlarıdır ve oyunu bu çerçevede ele alırlar.



Oyunun karşıtı ciddi olan değil, gerçek olandır.

Psikanalitik Kuram

Sigmund Freud'a göre oyun, çocuğun iç dünyasını ve duygusal yaşamını yansıtır. Oyun; çocuğun kişilik gelişimi sürecindeki çatışma ve engellemeler karşısında duyduğu olumsuz duygu ve kaygıları doğrudan yaşayabileceği, arzularını karşılayabileceği, geçirdiği travmatik olaylara hâkim olabileceği uygun bir ortamdır. Oyun, çocuğa gerçeklerin sınırlarından kurtulabileceği ve genellikle saldırgan dürtülerini yansıtabileceği güvenli bir ortam sunar. Örneğin; ailesi tarafından sürekli cezalandırılan bir çocuk, oyununda bebeğini cezalandırarak hissettiği olumsuz duygulardan kurtulur. Oyunun terapi edici bir etkisi vardır.

Freud, çocukların isteklerini özgürce ifade etmelerine olanak veren oyun olgusunu çok kısa süreli olarak kabul eder, çünkü ona göre mantıksal düşüncenin ve egonun gelişmesiyle oyun son bulur. Oyunun karşıtı ciddi olan değil, gerçek olandır.

Psiko-Sosyal Gelişim Kuramı

Erik Erikson, kuramında oyunun çocuğun kişilik gelişimine olan önemli katkısına vurgu yapar. Psikososyal gelişiminin aynası olan oyun, çocuğun biyolojik ve sosyal ihtiyaçlarını kaynaştırarak gelişim evrelerini sağlıklı bir şekilde atlatmasına yardım eder. Oyunda çocuk, benliğin belirsizliklerini, kaygılarını, arzularını dramatize eder, böylece bir evreden bir sonraki evreye daha sağlıklı

geçer. Oyun, hayal gücünün dünyaya hakim olmak ve uyum sağlamak için kullanılmasıdır. Çocuklar hem kendi kendilerine hem de başkalarıyla oynama ihtiyacıdadır.



Oyun çocuğun bilgiyi yapılandırması için en uygun araçtır.

Bilişsel Gelişim Kuramı

Jean Piaget'ye göre oyun, zihinsel faaliyetlerdir ve çocuğun deneyim ve bilgilerini birleştirdiği bir olgudur. Oyun; özümmlenen bilgileri sisteme yerleştirme yolu, yani uyumdur. Oyun çocuğun bilgiyi yapılandırması için en uygun araçtır. Piaget, çocuğun bilgiyi yapılandırma sürecine dikkat çeker ve çocuğa dıştan bir şey öğretmenin mümkün olamayacağını, öğrenmenin ancak çevreyle etkileşim ve zihinsel işlemlerle gerçekleşebileceğini belirtir.

Bilişsel gelişim evrelerine göre çocuğun oynadığı oyun da değişir:

Aliştırmalı oyun (duyu-motor evresi 0-2 yaş): Oyun uzanma, çekme, yakalama, vurma, nesnelere atma gibi davranışlardan alınan hazdır. Bu davranışlar tekrarlanırken bebek eğlenir. Tesadüfen keşfedilen yeni şemalar ile var olan şemaların bileşimi gerçekleşir. Yerde yuvarladığı makarayı arabaya benzetmesi gibi. Ayrıca hareketlerin, sözcüklerin veya nesnelere amaçlı şekilde birleştirilmesi de görülür.

Sembolik oyun (işlem öncesi evre 2-7 yaş): Sembolik oyun temsili düşünmenin temelini oluşturur. Çocuk, gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanır, ancak oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu olmadığından olaylar değişikliğe uğrayabilir. Sembolik oyun yaşlara göre değişir. Özellikle 2-4 yaş civarında gerçeklerden uzak, hayali kişilerin de yer aldığı oyunlar oynanırken sembolik oyun yaşla birlikte gerçeğe daha uygun oynamaya başlanır.

Kurallı oyun (somut işlemler evresi 7-12 yaş): Bu evrenin daha ileri bir bilişsel düzey gerektirdiğini düşünen Piaget'ye göre mantıklı düşünme, çocuğun diğer çocuklarla oynaması ile gelişir. Bu evredeki sembolik oyun kurallarla doludur, gerçekçi ayrıntılara dikkat edilir. Oyunun kuralları ve kurallara uymayanlara verilecek ceza önem taşır. Çocuk oyunda kurallara uyarak sosyal normlara uygun davranmaya başlar.



Oyun çocuk için sosyalleşmenin en akılcı ve en doğal yoludur.

Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı

Rus psikolog Lev Semenoviç Vygotsky'e göre oyun çocuğun yarattığı hayali bir durumdur ve sosyokültürel etkileşimler sonucunda ortaya çıkar. Oyun yaratılır, yani yeni bir oluşumdur. Bu oluşum gerçek hayattan da parçalar taşır, ancak çocuk oyunda gerçek hayattaki durumun önüne geçen ve onun kısıtlamalarından arınmış zihinsel bir durum yaratır.

Oyun, çocuğun sembol kullanma becerisinin gelişiminde önemli role sahiptir, çocuğa bir nesne ya da davranış ile onun anlamını ayırması konusunda yardımcı olur. Çocuğun bu ayrımı yapabilmesindeki en önemli olay, bir nesneyi

başka bir nesnenin yerine kullanması veya bir hareketi başka bir hareketi temsil etmek amacıyla yapmasıdır.

Oyunda önemli ve farklı olan unsur, çocuğun özgür iradesiyle önceki yaşantılarından edindiği neden-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretmesi ve böylece olumsuz dürtülerinden arınmasıdır.

Sosyal Öğrenme Kuramı

Albert Bandura'ya göre oyun, çocuğun gözlemleri yoluyla elde ettiği bilgileri ve tecrübeleri tekrarladığı, modellediği öğrenme yollarından biridir. Çocuk oyunlar sırasında davranışlarını bir çok kez tekrarlar, böylece davranışlarını geliştirir, yeni davranışlar kazanır. Oyun çocuk için sosyalleşmenin en akılcı ve en doğal yoludur.

Diğer Kuramlar

Sistem Kuramı

Bu kuramı ortaya koyan Helenko'ya göre oyun, birey ile çevresi arasında bir ilişkidir. Birey ve çevresi bir sistem oluşturur. Oyun ve oyun davranışı denilebilmesi için dışarıdan hiçbir zorlama olmadan birey kendi oyun faaliyetini, oyundaki nesnelere ve oyun arkadaşını seçebilmelidir. Çocuk oyun ortamı oluşturarak, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır.

İçten Uyarılma Kuramı

Helenko'nun söylediği gibi oyun, birey ile çevresi arasında bir ilişki ise şu soru ortaya çıkar: "Birey çevreyle hangi açıdan ilişkiye girer?" Bu soru çerçevesinde Berlyne, genel bir davranış modeli olan 'heyecan arama' kavramını ortaya koymuştur. Bu yaklaşıma göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berlyne' e göre hareketsiz durmak, organizmanın doğal durumu değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz duygusu yaşanır.



Çocuk kendi davranışları yoluyla oyuna yenilik ve heyecan katar.



Örnek

- Küçük çocuk kaydırdan kaymaktan tedirgin olabilir, heyecanlanabilir, ama buna rağmen kayar ve bu davranışını tekrarlar. Bir süre sonra kayma şekli farklılıklar gösterir. Her bir farklı hareket beraberinde yeni bir belirsizlik durumu getirir ve bunun üstesinden gelinmelidir. Kaydıracak yeni bir araç olmadığı hâlde çocuk kendi davranışlarını değiştirerek etkinliğe yenilik ve heyecan katar. Bu oyun, çocuğun yenilik yaratacak seçenekleri tükettiğinde ilgi çekmez olur.



Tartışma

- Hangi kuramdaki görüşlere katıldığınızı hangilerine katılmadığınızı nedenleriyle tartışınız.
- Düşüncelerinizi sistemde ilgili ünite başlığı altında yer alan “tartışma forumu” bölümünde paylaşabilirsiniz.



Özet

- 19. yüzyıl itibariyle oyun ile ilgili görüşler yerini kuramlara bırakmaya başlamıştır. Bu kuramlar 'klasik' ve 'çağdaş' olarak iki ana başlık altında toplanabilir. Klasik kuramlar çocukların neden oyun oynadıklarını; çağdaş kuramlar ise çocukların nasıl oyun oynadıklarını ve oyunun içeriğini açıklamaya çalışır.
- Klasik kuramlardan Fazla Enerji Kuramı, organizmada biriken fazla enerjinin boşaltılması için oyun oynandığını savunurken Dinlenme / Rahatlama Kuramı ile Gerginliği Giderme Kuramı tam tersini iddia ederek harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oyun oynanır görüşünü ileri sürer.
- Klasik kuramlardan Yaşama Hazırlık Kuramı oyun oynamanın nedenini yaşama hazırlık olarak açıklarken Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı tersini savunarak çocuk evrimsel bir süreç içinde özünü sürdürmek amacıyla oyun oynar görüşünü ortaya koyar.
- Çağdaş kuramlar içinde yer alan Freud, Erikson, Piaget ve Vygotsky'nin kuramlarında oyunun çocuğun kişilik ve zihin gelişimine paralel olarak geliştiği açıklanır.
- Diğer kuramlardan Sistem Kuramı, oyunu birey ile çevresi arasında bir ilişki olarak tanımlarken İçten Uyarılma Kuramı çocuğun oyun oynama nedenini heyecan arama kavramı ile açıklar.



Ödev

- Okul öncesi dönem çocuklarını oyun oynarken gözleyiniz ve kaydediniz. Gözlemleriniz sonucunda belirlediğiniz oyun davranışları ile kuramlardaki görüşleri karşılaştırınız. Kendi oyun tanımınızı yapınız.
- Hazırladığınız ödevi sistemde ilgili ünite başlığı altında yer alan “ödev” bölümüne yükleyebilirsiniz.



Değerlendirme sorularını sistemde ilgili ünite başlığı altında yer alan “bölüm sonu testi” bölümünde etkileşimli olarak cevaplayabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Oyun olgusunun çok kısa süreli olduğu, mantıksal düşüncenin gelişmesiyle birlikte oyunun son bulduğu görüşü kimin kuramında yer alır?
 - a) Lev S. Vygotsky
 - b) Albert Bandura
 - c) Sigmund Freud
 - d) Jean Piaget
 - e) Erik Erikson
2. Oyun, birey ile çevresi arasında bir ilişkidir görüşü hangi kuramda yer alır?
 - a) Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı (Hall)
 - b) Dinlenme/Rahatlama Kuramı (Lazarus)
 - c) Sosyal Öğrenme Kuramı (Bandura)
 - d) İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne)
 - e) Sistem Kuramı (Helenko)
3. Çocuk, oyunda insanlığın kültürel gelişimini yaşar görüşü hangi kuramda yer alır?
 - a) Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı (Hall)
 - b) Dinlenme/Rahatlama Kuramı (Lazarus)
 - c) Kişilik Kuramı (Freud)
 - d) İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne)
 - e) Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı (Vygotsky)
4. Oyun, yetişkinlik yaşamına hazırlayıcı bir etkinliktir görüşü hangi kuramda yer alır?
 - a) Dinlenme/Rahatlama Kuramı (Lazarus)
 - b) İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne)
 - c) Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı (Hall)
 - d) Sosyal Öğrenme Kuramı (Bandura)
 - e) Yaşama Hazırlık (Gross)
5. Piaget'ye göre işlem öncesi evrede bulunan çocukların oynadıkları oyun türü hangisidir?
 - a) Kurallı oyun
 - b) Sembolik oyun
 - c) İşlevsel oyun
 - d) Yapı-inşa oyunu
 - e) Macera oyunu

6. Çocuk baskıdan kurtulmak, fazla enerjisini harcamak için oyunu araç olarak kullanır görüşünü öne süren Fazla Enerji Kuramının tersini iddia eden kuram hangisidir?
- Sistem Kuramı (Helenko)
 - İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne)
 - Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı (Hall)
 - Dinlenme/Rahatlama Kuramı (Lazarus)
 - Haz Kuramı (Bühler)
7. Çocuğun oyununu heyecan arama kavramı ile açıklayan kuram hangisidir?
- Sistem Kuramı (Helenko)
 - İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne)
 - Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı (Hall)
 - Dinlenme/Rahatlama Kuramı (Lazarus)
 - Haz Kuramı (Bühler)
8. Çocuğun psikososyal gelişiminin aynası olan oyun, çocuğun biyolojik ve sosyal ihtiyaçlarını kaynaştırarak gelişim evrelerini sağlıklı bir şekilde atlatmasına yardım eder görüşü kimin kuramında yer alır?
- Erik Erikson
 - Albert Bandura
 - Sigmund Freud
 - Jean Piaget
 - Lev S. Vygotsky
9. Aşağıda yer alan kuramlardan hangisi klasik kuram değildir?
- Sistem Kuramı
 - Fazla Enerji Kuramı
 - Özünü Bulma/Tekrarlama Kuramı
 - Dinlenme/Rahatlama Kuramı
 - Haz Kuramı
10. Oyun; özümlenen bilgileri sisteme yerleştirme yolu, yani uyumdur görüşü kimin kuramında yer alır?
- Lev S. Vygotsky
 - Albert Bandura
 - Jean Piaget
 - Sigmund Freud
 - Erik Erikson

Cevap Anahtarı

1.C, 2.E, 3.A, 4.E, 5.B, 6.D, 7.B, 8.A, 9.A, 10.C

YARARLANILAN VE BAŞVURULABİLECEK DİĞER KAYNAKLAR

- Aksoy, A. ve Dere Çiftçi, H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar. Oynuyorum, eğleniyorum, öğreniyorum*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aydın, A. (2010). *Oyun, dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Manay, U. (2006). *Oyun ve hayalin ilerici boyutları*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Meslekî Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi-MEGEP. (2009), *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Oktaç, A. (2010). Oyuna kuramsal yaklaşım. *Çocukta Oyun Gelişimi, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi (Ed. Ü. Tüfekçioğlu)*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No 1860, Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 975, 37-54.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun. Çocuğa oyunla yardım (3. basım)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Öztürk Aynal, Ş. (2010). Çocukta oyun gelişimi ve yaratıcılık. *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim (Ed. M. Engin Deniz)*, Ankara: Maya Akademi Yayın, 281-316.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak (2. basım)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Saracho, O.N. & Spodek, B. (2003). Understanding play and its theories. *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education (Eds. O. N. Saracho & B. Spodek)*. Connecticut: Information Age Publishing, 1-19.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (1997). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: MEY Müzik Eserleri Yayınları.
- Tuğrul, B. (2013). Çocukta oyun gelişimi. *Öğretmenlik Alan Bilgisi. Okul öncesi Öğretmenliği (Eds. N. Aral, Ü. Deniz ve A. Kan)*. Ankara: Alan Bilgisi Yayınları, 245-264.