



Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Farkındalık ve Sosyal Beceri Gelişimi: Kuramsal ve Uygulamalı Bir Değerlendirme

Play, Mindfulness, and Social Skill Development in Early Childhood: A Theoretical and Applied Evaluation

ÖZET

Oyun, insanlık tarihinin başlangıcından bu yana sadece bir eğlence aracı değil; çocuğun kendi içsel dünyasındaki hayallerini oyuncaklarla somutlaştırabileceği bilişsel bir köprüdür. Çağlar farklı olsa da çocuk için oyun, tarihin her döneminde kendi hayal gücünü besleyeceği bir gelişim alanı olmuştur. Ancak çocuk eğitiminde oyunun odak noktası haline gelmesi, çocuğun biricik ve kendine özgü bir birey olarak görülmesi ile olmuştur. Çünkü çocuğa bakışım temelden değişmesi, çocuk eğitiminin ve bu eğitimde izlenmesi gereken yöntemlerin tartışılmasına neden olmuştur. Bu tartışmalar, çocuğun yalnızca biyolojik bir büyüme ile değil; bilişsel, sosyal, psikomotor süreçleri de içeren sistematik bir gelişim süreci üzerine odaklanmaya başlayınca bu konuda çalışan bilim insanlarının fikir ve önerileri bilimsel temellere dayalı yapılandırılmış bir disipline dönüşmüş ve eğitim kuramlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu konuda John Locke, Jean-Jacques Rousseau, Johan Huizinga, Montessori, Freud, Piaget, Vygotsky, Bruner, Erikson, John Dewey, Howard Gardner...vb. birçok öncü isim sayılabilir.

Bu çalışmada oyunun çocuk gelişimindeki rolü, farklı kuramlar ışığında ve bütüncül boyutta ele alınmıştır. Bu kuramlar çerçevesinde bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimi eş zamanlı destekleyen temel bir gelişim alanı olarak oyunun nasıl konumlandırılması gerektiğine dair bilimsel bir çerçeve çizilmektedir. Ayrıca çalışma, analitik bir sentez yoluyla oyunun, bireysel gelişimden toplumsal uyum sürecine uzanan gelişim çizgisinde kurucu bir unsur olarak işlevini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyun Kuramları, Çocuk Gelişimi, Erken Çocukluk Eğitimi, Çocuk Merkezli Eğitim Programları.

ABSTRACT

Since the dawn of human history, play has functioned not merely as a tool for entertainment but as a cognitive bridge through which children externalize and manifest their internal imaginings via toys. Although eras have evolved, play has remained a consistent developmental domain across history, nurturing the child's imagination. However, the central positioning of play within pedagogy only occurred once the child began to be recognized as a subjective and unique individual. This fundamental paradigm shift in the perception of childhood sparked rigorous debates regarding educational methodologies. As these discussions transitioned from viewing growth as a purely biological phenomenon to focusing on a systematic developmental process—encompassing cognitive, social, and psychomotor domains—the inquiries of scholars evolved into a scientifically grounded, structured discipline, giving rise to diverse educational theories. In this context, numerous pioneers such as John Locke, Jean-Jacques Rousseau, Johan Huizinga, Maria Montessori, Sigmund Freud, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Erik Erikson, John Dewey, and Howard Gardner can be cited.

This study examines the role of play in child development through a holistic lens in light of various theoretical frameworks. Within these theories, a scientific framework is delineated regarding how play should be positioned as a primary developmental area that simultaneously supports cognitive, social, emotional, and physical growth. Furthermore, it aims to demonstrate, through an analytical synthesis, how play serves as a constitutive element in the trajectory from individual development to social adaptation.

Keywords

Play, Theories of Play, Child Development, Early Childhood Education, Child-Centered Curricula

GİRİŞ

Çocuk; “bedensel, ruhsal ve sosyal yönlerden ergenliğe ve olgunluğa ulaşmamış birey” şeklinde tanımlanmaktadır (Gürçay- Duran, 2025: 53). Bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimi için önemli bir evre olarak kabul edilen *erken çocukluk dönemi*, aynı zamanda çocuğun sosyal kimliğinin inşa edildiği de bir dönemdir. Çocuğun ileride bir birey olarak yaşam boyu sürecek olan toplumsal uyumunun ve kuracağı ilişkilerin niteliğini belirleyen sürecin stratejik bir gelişim penceresidir. Oyun ise çocuk gelişimi açısından bakıldığında çocuğun bu becerileri kazanması için temel araçlardan biridir. Çünkü çocuk oyun sayesinde hem arkadaşlarıyla iletişim becerilerini güçlendirir, sosyal çevresini genişletir hem de oyuncakları kullanma ve oyun sırasında yaşanan problemleri aşarak bilişsel ve psikomotor becerilerini geliştirmektedir.

Derya Gürtaş Dündar ¹

How to Cite This Article

Gürtaş Dündar, D. (2026). Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Farkındalık ve Sosyal Beceri Gelişimi: Kuramsal ve Uygulamalı Bir Değerlendirme. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 12(3), 349-363. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20689697>

Arrival: 02 April 2026

Published: 31 May 2026

International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

This journal is an open access, peer-reviewed international journal.

¹ Doç. Dr. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın Meslek Yüksekokulu, Aydın, Türkiye. Orcid: [0000-0002-4432-6462](https://orcid.org/0000-0002-4432-6462)

İnsanın yaşam döngüsünde “*erken çocukluk dönemi*” çocuğun dış dünya ile bağlantısının kurulduğu ve dış dünyadan gelen uyarıcılara karşı daha açık olduğu kritik bir evredir. Oyun, bu dönemde çocuğun aktif olarak dışarıdan gelen uyarıcıları şekillendirmesine ve yaşam boyu kullanacağı birçok yeteneğin temelini inşa edilmesine katkı sağlamaktadır. Oyun oynamak ve bu oyunda kullanılan oyuncaklar; dikkat, bellek, problem çözme ve soyutlama gibi zihinsel süreçlerin tetiklendiği bu evrede çocuğun gelişimi açısından bir laboratuvar görevi görmektedir. Çocuğun gelişmesindeki bu dinamik dönemde oyun, çocuğa doğal bir öğrenme ortamı sunmakta ve aynı zamanda aidiyet duyduğu toplumun geleneklerini, göreneklerini de bu dinamik süreç içerisinde öğrenerek kültürel anlamda ileride yaşayacağı toplumda üstleneceği bireysel sorumluluklarını da öğrenmektedir. Bu laboratuvar ortamında edindiği sosyal etkinlikler ile gelecekteki sosyal iletişim başarısı ya da mevcut sorunlara, süreçlere karşı göstereceği tepkileri ve psikolojik dayanıklılığı belirleyen bir yaşam provasıdır. Oyun, çocuk için bazen de yaşadığı çevredeki karşılaştığı sorunlardan kaçıp sığındığı güvenli bir liman olabilir. Çünkü çevresinde her davranışı ebeveyn, öğretmen...vb. otoriteler tarafından kurallarla çizilen çocuk, oyunda özgür kalır ve tüm kuralları kendisi koyar. Bu da çocuk için öz saygısını geliştiren ve yaşadığı sorunlara karşı psikolojik dayanıklılığını inşa eden bir araçtır.

Oyun, çocuğun kendi içsel dünyasındaki hayallerini oyuncaklarla somutlaştırabileceği bilişsel bir köprüdür. Çünkü çocuk, bu oyuncaklar sayesinde zihnindeki soyut kavramlara fiziksel dünyada karşılıklar bulmaktadır. Örneğin oyun içerisinde bir sopa; bazen üzerine binebileceği bir at, bazen şarkı söyleyebileceği bir mikrofon, bazen sandalı yüzdürebileceği bir kürek, bazen gökyüzünü izleyebileceği bir teleskop, bazen otorite kurduğu bir hükümdar asası, bazen de savaş yeteneklerini gösterebileceği bir kılıç olabilir. Çocuk üzerine bilişsel, sosyal ve psikomotor becerilerle alakalı çalışan birçok bilim adamı ve ortaya koyduğu kuramlar da bunu kanıtlayıcı boyuttadır. Vygotsky'nin çocuğun zihin dünyasında oyuncakla kurduğu bu köprüyü bilişsel esnekliğin zirvesi olarak yorumladığı gibi.

Çocuk eğitimi alanında etkili olan tüm kuramların, oyunun bir 'boş zaman aktivitesi' değil; çocuğun sosyal, psikomotor, bilişsel haritasını çizen temel bir mimari süreç olduğunu vurgulaması önemlidir. Akademik başarıya odaklanan eğitim paradigmasında doğal, sembolik ve çocuğun kendi gücünü yeniden keşfetmesini sağlayan oyun temelli öğrenme, farkındalık yaratması açısından erken dönem çocuk gelişimi için çok önemlidir. Bu çalışmanın temel amacı, erken çocukluk döneminde çocuğun birey olma sürecinde inşa ettiği kimlik oluşumunda oyunun etkisini ve önemini vurgulayarak oyunun sağaltıcı ve öğretici gücüne ilişkin bilimsel bir farkındalık zemini oluşturmaktır. Çalışma, analitik bir sentez yoluyla oyunun, bireysel gelişimden toplumsal uyum sürecine uzanan gelişim çizgisinde kurucu bir unsur olarak işlevini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ayrıca erken çocukluk döneminde oyun temelli öğrenme, farkındalık temelli yaklaşımlar ve diğer çağdaş eğitim modellerinin sosyal beceri gelişimi üzerindeki etkilerini kuramsal bulgular ışığında bütüncül bir çerçevede değerlendirmektedir.

ÇOCUK GELİŞİMİNDE VE EĞİTİMDE OYUN:

Çocuğu anlamak için önce çocuğu ve çocukluk döneminin ne olduğunu anlatmak gerekmektedir. Çocuğu ve çocukluk dönemini tanımlamaya çalışanlar tanımlarında farklı bilişsel, cinsel, fiziksel gelişim kriterlerini esas alsalar da ortak noktaları, çocuğu yetişkinlerden ayırmaya çalışmalarıdır. Çocuğa ve çocukluk dönemine ilişkin tanımlar, tarihsel süreç içerisinde değerlendirildiğinde her toplumda ve kültürde farklı anlamlar kazanmış ve farklı yargılarla ifade edilmiştir. Ancak çocuk, genel anlamda yetişkinliğe giden yolda varılan ilk durak, ulaşılan ilk limandır. Çocukluk kavramı ise çocuğun kendi yaşadığı sürecin anlamını çözebilme evresidir (Karadoğan, 2019: 197; Sağlam-Aral, 2016: 44).

Çocukluk her dönemde farklı tanımlanmıştır. Örneğin Aristo'ya göre çocukluk, bireyin tüm yaşantısı içinde felaket bir dönemdir. Çünkü aklını kullanmadığı için erdeme ulaşamayan çocuk, kendi haline bırakıldığı takdirde mutsuzluk ve huzursuzluk nedeni olur. Augustin için annesinin göğsüne saldırmak gibi bir eylemle günahkarlığını tescil eden, iyiliğe olan eylemlerini zayıflık göstergesi kabul eden bir varlıktır. Platon, çocuk eğitiminde profesyonel bakıcıların farklı sonuçlar çıkaracağını vurgular. Türk dünyasına bakıldığında ise Dede Korkut Hikayeleri'nde de görüldüğü kadarıyla çocuklar ve çocukların eğitimi çok önemlidir. Gerek İslam öncesi gerekse Orta Çağ Türk İslam sahasına bakıldığında çocukların kız erkek demeden eşit statüde değer gördüğü ve aynı oyunları oynayabildiği, X. yy.da Farabi'nin de belirttiği şekilde, çocuk yetiştirmede bireysel farkların önemsendiği bir anlayış mevcuttur. Katolik Kilisesinin baskısı altındaki Orta Çağ Avrupa'sında çocuğun ruh ve bedeninden mesul tutulan ebeveyni belli bir yaşa gelen çocuğu Tanrı'ya ulaşması için dini ritüelleri yerine getirmesi amacıyla yetiştirmelidir. Philippe Ariès'e göre Orta Çağ'da bir çocukluk kavramı yoktur. Orta Çağ'da bir bebek üç dört aylık olduktan, yani kundaktan çıktıktan sonra yetişkinlerin yaşamının bir parçası olur; onlarla aynı yerlerde, aynı oyunları oynayıp aynı tip giyinirlerdi. Öyle ki ressamlar bile, çocukları annelerinin kucagında büyük bir adam minyatürü gibi görerek resmetmişlerdir. Batı'da çocukluk kavramı, XVI. yy.dan itibaren kendisini göstermiş; XVII. yy.la birlikte çocuğun masumiyeti ve zayıflığı vurgulanmaya başlamıştır. Ancak çocuklar konusunda Batı'nın daha hassas olduğu süreç, özellikle II.Dünya Savaşı sırasında yaşanan mağduriyetlerdir. Bu süreç, çocuğa olan bakışı etkileyerek çocuk kavramının gelişimsel özellikler dikkate alınarak yeniden tanımlanmasını sağlamış; çocuğa ait bütün tanım ve kavramlar değişim geçirmiş ve XX. yy.

“Çocuk Yüzyılı” olarak kendini göstermiştir. Bu bağlamda çocukların haklarını almaya başlamaları da ancak I.Dünya Savaşı’ndan sonra 1924’te Milletler Cemiyeti tarafından kabul edilen “Cenevre Çocuk Hakları Bildirgesi” ile olacaktır. 1989 yılına gelindiğinde “Çocuk Haklarına Dair Birleşmiş Milletler Sözleşmesi”, Birleşmiş Milletler Genel Kurulunda oy birliği ile kabul edilmiştir (Sağlam-Aral, 2016;45,47-48,51; Karadoğan, 2019: 201-202; Kahya Canlı- Demirarslan, 2020: 64; Dirican, 2018: 44,46).

20 Kasım 1989 tarihinde kabul edilen Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin birinci maddesinde: “çocuğa uygulanabilecek olan kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır.” denilmektedir. (https://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/dokuman/mevzuat_uamevzuat/birlesmismilletler.pdf E.T: 11.03.2026). MEB’e göre ise çocuk: “Çocuk; hissedenen, düşünen, hareket eden, üreten, deneme yanılma pratikleri ile riskleri göze alan, meraklı, sorgulayan, aktif öğrenici, sosyal bir varlıktır. (<https://365gunoyun.meb.gov.tr/Tegm/Tegm/CocukveOyun> E. T: 11.03.2026)

Çocuk tanımının yapılmasında en önemli noktalardan biri, çocukların bireysel farklılıklarının farkına varmaktır. Her çocuğun kendi hızı, kendi ilgi alanı, kendi potansiyeli vardır. Çocuğun yetişkinden farklı bir birey olduğunun farkına varılması, öncelikle bu farklı özelliklerin desteklenmesine yönelik adımların atılmasını sağlamıştır. Bu açıdan, çocuğa verilen değer ve bakış açısı değiştikçe çocuğun yetiştirilmesi ile çeşitli fikirler ortaya çıkmış ve bu fikirler, zamanla kuramsal olarak çocuk eğitiminin de temelini oluşturmuştur. Bu aşamada çocuğun bireysel farklılıklarını destekleyecek önemli bir araç daha fazla ön plana çıkmış oldu: “Oyun.” Birçok bilim insanı da şunu fark etti ki çocuğun bilişsel, sosyal ve psikomotor gelişimine en fazla destek sağlayan araç oyundu. Çünkü çocuk, oyun sırasında diğer arkadaşlarıyla ya da tek başına dış dünyadan bir baskı görmeden, hata yapma korkusu taşımadan, özgür bir dünya yaratmaktadır. Oluşturduğu bu dünyada hayal gücünü de kullanarak kullandığı nesnelere, yani oyuncaklarla, istediği kurguyu oluşturarak kendi rengini ve kimliğini bulan, tek tip bir özne olmaktan öteye geçerek biricik bir bireye ve özneye dönüşmesine vesile oluyordu. Bu nedenle oyun, çocuğun bireysel gelişimi üzerinde titizlikle işlenmesi gereken önemli bir argümandır. Peki oyun nedir ve çocuğun gelişim sürecine katkısı nasıl olur? Bu soruların cevabı, çocuğun bireysel farklılıklarının nasıl desteklenmesi gerektiğini de ortaya koyacaktır.

Çocuk eğitiminin temel taşlarından biri olan oyunun birçok tanımı vardır. Ancak en temel ve basit tanım, “Türk Dil Kurumu Sözlüğü”nde “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” veya “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” şeklinde yer almaktadır. (<https://sozluk.gov.tr/> E.T 6.03.2026).

Oyun kelimesi “Kamus-ı Türki”de² de: “Eğlenmek ve vakit geçirmek için bütün vücut ile veya el ile belirli arkadaşlar arasında yapılan şey; çocuklara ve büyüklere ait olmak üzere çeşitleri sayısızdır.” yazmaktadır (Yolcu, 2013: 261).

Ayrıca Hasan Eren “Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü”nde oyun kelimesini: “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence.” olarak açıklarken ayrıca bu kelimenin “En eski yazılı kaynaklardan başlayarak oyun olarak geçtiğini” söylemekte ve Tatarcada “uın” olarak geçen oyunun Yakutçada “oy- “yani “sıçramak” olarak geçtiğini ifade ederek örneklendirmektedir (Eren, 1999: 311).

Eyüboğlu, “Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü”nde oyun kelimesini: “Türkçe oy (çukur) kökünden oy-un (çukur açmak) sözcüğünün türetildiğini, sonradan sözcüğün anlam genişlemesine uğrayarak " oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak" anlamlarında kullanıldığını belirterek “oyun oynamak” kelime grubunu ise “genellikle çocuklarda birini aldatmak, kandırmak, tuzağa düşürmek” olarak açıklamaktadır (Eyüboğlu, 1988: 244).

Oyunun akademik literatür içerisinde farklı birçok tanımı mevcuttur. Bunlardan bir tanesi oyunu biçim açısından kısaca tanımlayan Huizinga’ya aittir. Johan Huizinga “Homo Ludens (Oynayan İnsan)” adlı eserinde oyunu: “Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurmaca" ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir.” olarak tanımlamıştır. Huizinga’ya göre oyun, sınırlı bir zaman aralığında ve mekânda belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşmekte ve oyuncular arasında “gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.” (Huizinga; 2018: 33).

MEB’e göre oyun: “çocuğun oynadıkça ustalaştığı, kendini ve dünyayı keşfetme deneyimidir. Oyun çocuğun duygularını, düşüncelerini ve eylemlerini geliştirip zenginleştirdiği, özgün keşif ve deneyim alanıdır. Oyun çocuğun kendini ifade etme dili, günlük yaşantısındaki deneyimlerinin aynası, çatışmalarının çözümlendiği zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel olarak rahatlama yoludur. Oyunun

² "Eğlenmek ve vakit geçirmek için bütün vücut ile veya el ile veya alet ile muayyen kaideler dairesinde yapılan hareket; çocuklara ve büyüklere mahsus envai (çeşitleri) pek çoktur."

uzlaştırıcı, onarıcı, iyileştirici, geliştirici yönü vardır ve oyun sosyal birey olma sürecindeki en doğal fırsattır.” (<https://365gunoyun.meb.gov.tr/Tegm/Tegm/CocukveOyun> E. T: 11.03.2026)

Fatma Yaşar Ekici, “Oyunun Tanımı ve Önemi” adlı makalesinde oyunun tanımını şu şekilde yapmaktadır:

“Eğitim bilimleri alanında oyun; bir amaca ya da geleceğe ilişkin bir doyuma dayanmayan, amacı kendi içinde bulunan eğlendirici etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Çocuk gelişimi alanında oyun; bir amaca yönelik olan ya da olmayabilen, kurallı ya da kuralsız olabilen, çocukların isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve toplumsal gelişiminin temeli olan, gerçek yaşamın bir parçası ve en etkin öğrenme aracı olarak tanımlanır. İnsan ve toplum bilimleri alanında ise oyun; toplumsallaşmayı ve kültürleşmeyi sağlayan, simgesel anlamları olan, iletişim yolları açan, kurmaca ve kurallı bir ortamda yaratılan, boş zaman geçirme etkinliği olarak tanım bulur.” (Yaşar Ekici, 2025: 1).

Oyunu zaman öldürme ve boş zaman etkinliği olarak düşünenler de vardır ancak bu düşüncenin aksine oyun, bir etkinlik ve hareket olarak mutlaka ürünle sonuçlanması gereken bir eylem değildir. Oyunda çocuğun eğlenmesi, rahatlaması, fazla enerjisini atması, zevk alması ve isteklerini uygulaması da bir öğrenme şeklidir (Aksoy-Dere Çiftçi, 2024: 2-3). Bu açıdan bakıldığında Huizinga’ya göre:

“Oyun, anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur ‘oyunmaktadır’: Her oyun, bir anlam taşır. Eğer oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz, eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizzatıhi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir.” (Huizinga, 2018: 18).

Oyun; bireyin doğumundan itibaren hayatının her döneminde var olan, değişerek ve gelişerek varlığını devam ettiren ve çocuğun tüm gelişim alanlarına doğrudan veya dolaylı olarak katkı sağlayan bir eylemdir. Ayrıca çocuğun dünyayı anlamlandırma kullanacağı en uygun yöntem ve kendi dünyasını yansıtan etkili bir iletişim aracıdır. Çünkü oyunda var olan her şey, çocuğun tek hâkimi olduğu kendi dünyasında gerçekleştiği için ona göre yaşamın kendisidir. Kendi iç dünyası ile gerçek dünya arasında bağ kuran güçlü bir köprüdür. Oyun türü, kapsamı ve çeşidi açısından esnek bir özelliğe sahiptir. Özellikle tüm kontrolün çocukta olduğu ve çocuğun yetenekleri, becerileri, gücü, bilgisi ve çevresel imkanları doğrultusunda değişebilen serbest oyun, esnek oyun evreni içinde yer alır. Daha çok açık ortamda oynanan bu oyunlar çok fazla kuralın, tasarımın ve ebeveyn müdahalesinin olmadığı içten samimi oyunlardır. Bu oyunlar hem çocuğu sosyalleştirirken hem de çocuğun yaşadığı kültürü içselleştirmesini sağlamaktadır. Ancak ebeveyn, öğretmen ya da diğer çocuklar tarafından yapılandırılan ve kuralları konulan oyunlar ise çocuğun kendi yetenek ve becerileri ile toplumsal uyumda rol üstlenen oyun türleridir (Arslan, 2017: 70; Bardak ve diğerleri, 2022: 45).

Oyunun toplumsal olarak önemli işlevlerinden biri de kültür ile ilişkisidir. Bu konuda en çarpıcı açıklamalardan birini yapan Huizinga’ya göre:

“Oyun, insanın her döneminde karşısına çıkan ve gelişiminde farklı yararları olan bir etkinliktir. Huizinga’ya göre: “Oyun, kültürden daha eskidir ve insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve başlangıcından günümüze kadar bu kültüre damgasını vuran bir bizzatihilik olarak görürüz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, “gündelik” hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız. Bilimsel çözümleme yoluyla bu niteliğin nereye kadar niceliksel faktörler haline indirgenebileceği sorusunu bir yana bırakabiliriz. Özellikle söz konusu olan şey, oyun adını verdiğimiz hayat biçimine özgü olarak bulunan haliyle bu niteliktir.” (Huizinga, 2018: 17,21).

Oyun, çeşitli kültür biçimlerinin ortaya çıkmasında etkilidir. Oyun, kültürden daha eski bir eylem olsa da çocuğun yetiştiği kültürün yeni nesle aktarılmasında önemli bir araçtır. Özellikle çocuğun sosyalleşmesi ve kültürün içselleştirmesi açısından açık ortamda oynanan oyunlar önemli bir temel oluşturmaktadır (Bardak ve diğerleri, 2022: 45; Öz Pektaş, 2017: 478). Çünkü çocuk taklit, deneme, dokunma ve keşif yoluyla merakını giderir ve yaşamında edindiği deneyimleri de oyuna aktararak aktif bir şekilde bizzat oyunun içinde yer alır. Bunu da dil becerisi ile sağlar. Oyun içinde sadece dilsel yeteneğini değil, tüm bedenini ve organlarını da oyunun amacına uygun olarak kullanmayı öğrenir. Bu sayede hem yeteneklerini hem soyut ilişkilerini geliştirir. Bu yönüyle de oyun hem çocuğu sosyal ve kültürel çevre içine sokar hem de bu çevrede çocuğun gelişimini sağlar (Yolcu, 2013: 263).

Oyun tanımından da anlaşılacağı üzere; beden ve zihnin bir arada işlevini içeren, eğlenme amacına yönelik olarak gelişen, hedefleri ile uyumlu bir şekilde yetenek ve zekânın gelişmesini sağlayan eylemlerdir. Birey oynarken düşünme, kuralları bilme, hatırlama ve uygulama süreçlerini gerçekleştirir; bedenini de oyunun mantığına uygun biçimde yönlendirir. Bu açıdan oyun, eğitimin vazgeçilmez bir parçasıdır. Çünkü eğitim; yetişen bireyin doğal, sosyal ve entelektüel hayata katılmasını sağlayan bir süreçtir. Eğitim hem bireyin bilişsel, sosyal ve psikomotor gelişimini

sağlarken hem de bireyin yaşadığı topluma katılmasına ve çağın, kültürün beklentilerinin karşılanmasına odaklanır. Eğitim, bireysel ve toplumsal amaçlara hizmet eden yapısı ile oyunla benzer işlevlere sahiptir. Çünkü her ikisi de hem bireyin her alanda gelişimini hem de sosyal çevresi ile uyum sağlamasını destekleyen süreçleri kapsamaktadır (İnan Kaya, 2018: 66-67).

Oyunun eğitim amaçlı kullanımını sağlayan unsurlardan biri eğitici oyunlardır. Eğitici oyunlar, amaca uygun olarak çocuğun aktif katılımı ile edinilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan bir öğretim yöntemidir. Bu öğretim yönteminde erken çocukluk evresi için bireyin kazanması gereken “*simgeleri kullanma, yer ve yön kavramlarını tanıma, yeni kavramlar oluşturma, dikkat ve algılama, düşünme, bilme, tanıma, soyutlama, gruplama, hatırlama gücü, akıl yürütme, akıldan tutma, dikkatini yoğunlaştırma, organlar arası eş güdüm, problem çözme, yaratıcılık gibi*” beceriler kazanılmaktadır. Oyun içinde kullanılan oyuncaklar, bu becerilerin gelişmesini sağlayan önemli araçlardır (Yavuz, 2019: 51).

Oyun; çocuğun davranış içeriğini ve yönünü tamamen özgürce belirlediği, dış beklentilerden bağımsız ve içsel doyum odaklı bir eylemdir. Bu süreçte çocuk, "farz edeyim ki" yaklaşımıyla farklı rollere bürünerek geçmiş deneyimlerini bugüne bağlar ve sembolik düşünce aracılığıyla hayal gücünü geliştirir. Aynı zamanda nesnelere ve olayları aktif bir şekilde sorgulayıp, deneyimleyerek somut farkındalıklar kazanır. Başarısızlık riskinin olmadığı bu alanda gelişim düzeyine göre kuralları kendisi koyar, değiştirir veya kabul ederek kendi kararlarının yönetimini sağlar. (Aksoy-Dere Çiftçi, 2024: 3). Oyunun bu özellikleri kısaca şu maddelerle ifade edilebilir:

“-Oyun zoraki değildir ve çocuğun yaratılışına göre harekete geçer.

-Oyun sembolik, anlamlı ve değişime açıktır.

-Oyuncular oyunda aktif rol alırlar.

-Oyunun kuralları vardır.” (Aksoy-Dere Çiftçi, 2024: 3).

Oyunda mutlaka bulunması gereken kuralları Fransız sosyolog Roger Caillois şu şekilde sıralamaktadır:

“- Zevkli: Oyunlar eğlendirici özellikleri nedeniyle tercih edilir.

- Müstakil: Oyunların yeri ve zamanı belli, sınırlıdır.

- Belirsiz: Oyunların sonucu, başlangıçta belirsizdir.

- Verimsiz: Oyuna katılmak üretkenlik sağlamaz.

- Kurallara Bağlı: Oyunların günlük yaşamın dışında kalan bir kural dizisi vardır.

- Kurmaca: Oyunların yaşamdan farklı bir gerçeği vardır.” (AKT.Öz Pektaş, 2017: 478-479).

TARİHSEL SÜREÇTEN KLASİK VE ÇAĞDAŞ KURAMLARA OYUN: ÇOCUK GELİŞİMİNDE BİLİŞSEL VE SOSYO-DUYGUSAL DİNAMİKLER

Çocuk ve çocukluk dönemi, Türklerin kurduğu tüm Eski Türk ve İslami dönemlerde kıymetli görülse de Batı dünyası için aynı şey söylenemez. Özellikle Orta Çağ Avrupa'sında çocukluk, yetişkinlikten ayrı bir evre olarak görülüyordu. Aydınlanma felsefesinin kurucularından olan J.Locke Orta Çağ'daki bu anlayışa karşı gelerek tamamıyla yeni bir tartışma başlattı. “J.Locke, insan zihninin doğuştan boş olduğunu ve bütün bilgilerin dışarıdan gelen birtakım etkiler sonucu oluştuğunu düşünmekteydi. Ona göre insan zihni doğuştan hiçbir bilgi ile donatılmadığından, çocuk ancak aktif bir şekilde deney, gözlem ve araştırmalar yaparak bilgi ve becerilerini arttırabilir.” (Cihan, 2010: 173,176). J.locke'dan sonra çocuğa karşı anlayışın değişmeye başlamasında ikinci önemli kırılma noktasını Jean-Jacques Rousseau: “Kendi kendine kararlar alabilen ve bunları uygulayan, öz saygısı yüksek, kendini ifade etme konusunda sorun yaşamayan, karşılaştığı problemleri çözebilen, davranışlarını kontrol eden, barışçıl ve kendi doğaları ile uyumlu çocuklar yetiştirilmeli.” (Sağlam-Aral, 2016; 49-50) görüşü ile atmıştır. Bu bağlamda Rousseau, “çocukların doğal gelişimlerine müdahale edilmeden, onların içsel potansiyellerini keşfetmelerine izin verilmesi gerektiğini” savunur (Yılmaz, 2025: 82). Zamanla çocuğu önemseyen bu fikirler, artmaya başlamış ve daha modern eğitim anlayışlarının temelini oluşturmuştur. Bu modern eğitim anlayışını benimseyenlerden biri olan Montessori, kendi düşüncelerini sistemleştirmiş ve “çocuklara araştırma, deneme, hata yapma ve hatalarını kendi kendilerine düzeltmeleri için fırsatlar tanıyan bir eğitim sisteminin” temelini atmıştır (Kuşçu ve diğerleri, 2014: 309). Bu bakış açısıyla Montessori, çocuğa bakışın temelden değişmesini sağlamıştır.

Çocuğa bakışın temelden değişmesi, çocuk eğitiminin ve bu eğitimde izlenilmesi gereken yöntemlerin tartışılmasına neden olmuştur. Burada ortaya çıkan yeni bakış açılarından biri de oyun terapisi olmuştur. Oyun terapisi; çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor davranışlarını ele almada farklı yaklaşımlar çerçevesinde şekillenen bir müdahale alanıdır. Bu müdahale alanında ön plana çıkan yaklaşımlar genel olarak; *birey merkezli terapi, psikoanalitik terapi*

ve serbest yapısal terapi olmak üzere 3 çerçevede ele alınabilir. Bu terapileri birbirinden ayıran noktalar ise; terapi sürecinin yapılandırılması, amaçları ve terapistin rolü açısından olayları ele almalarıdır. Bunlardan “*birey merkezli oyun terapisi*”nde amaç, çocuğun kendi içsel gelişimini sağlamak ve bu süreçte doğal bir değişim yaratmak olduğu için odak noktası empatik anlayış ve terapistin harekete geçirici rolüdür. Terapist, çocuğu yargılamadan olumlu ve kabul edici bir atmosfer sunar; yani empatik, kabul edici ve yönlendirici olmayan bir rol üstlenerek çocuğun kendi gelişim sürecini desteklemeyi amaçlar. Bu nedenle terapi sürecinin başlangıcında yapılan “yapılandırma” evresi önemlidir. “psikoanalitik oyun terapisi”nde temel vurgu, çocuğun oyun aracılığıyla iç dünyasını, özellikle erken çocukluk yaşantılarına ait duygu ve düşüncelerini yansıtmalarını teşvik etmektir. Kuram, bu yansıtma üzerinden çocuğun duygularını özgürce ifade etmesini yani duygusal çözümlemeyi hedefler. Burada kritik ölçüt, oyunun çocuğun gelişim düzeyine uygunluğudur. “*Serbest Yapısal Oyun Terapi*” diğerlerinden farklı olarak daha aktif bir rol üstlenerek yapılandırılmış bir ortam oluşturur. Terapistin görevi güven sağlama, çocuğun yaşadığı travmatik olayları canlandırmasına yardımcı olmaktır. Serbest yapısal kuram, genel olarak terapistin uygun materyaller aracılığıyla çocuğun travmatik yaşantılarını ve duygusal problemlerini ortaya çıkarmasını amaçlamaktadır (Öğretir, 2008: 97).

Çocuğun gelişim süreci içerisinde oyunun ne kadar önemli olduğunun anlaşılması çocuğu kendi doğal ortamında yani oyun içinde anlamaya çalışan yeni bakış açıları ve tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bu tartışmalar çocuğun yalnızca biyolojik bir büyüme ile değil bilişsel, sosyal, psikomotor süreçleri de içeren sistematik bir gelişim süreci üzerine odaklanmaya başlayınca bu konuda çalışan bilim insanlarının fikir ve önerileri bilimsel temellere dayalı yapılandırılmış bir disipline dönüşmüş ve eğitim kuramlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu konuda John Locke, Jean-Jacques Rousseau, Johan Huizinga, Montessori, Freud, Piaget, Vygotsky, Bruner, Erikson, John Dewey, Howard Gardner...vb. birçok öncü isim sayılabilir.

Ortaya çıkan kuramlar, çocukların bilişsel gelişim evrelerini açıklarken oyuna önem verirler. Bu kuramlardan klasik kuramlar “Çocuklar neden oyun oynar?” bunu açıklar, insanı oyuna yönelten etmenler üzerinde dururlar. Bu kuramlar deneysel çalışmalara dayanmadan oyunun fiziksel, içgüdüsel ve psikolojik boyutlarına işaret ederek açıklar. Shiller ve Spencer’in öncü olduğu “fazla enerji kuramı” çocuğun oyunu, gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğunda oynadığını ve çocuğun sahip olduğu bu fazla enerjiyi oyun sayesinde atacağına odaklanır. Lazarus’un öncü olduğu “*dinlenme kuramı*”na göre çocuk, oyunu enerji atmak için değil; rahatlama ve heyecan duyarak günlük hayatta harcadığı enerjisini toplamak amacıyla oynar. Bu nedenle bu kuram “*rahatlama kuramı*” olarak adlandırılır ve kurama göre çocuk, oyun oynarken yorulsa da oynamadaki asıl sebep oyundan keyif almak ve dinlenmektir. Gross’un “öncül deneme kuramı”na göre ise oyun içgüdüsel ve çocuk, oyun sayesinde ilerideki davranışlarına yön verecektir. Oyun, çocuktaki saldırgan eğilimlerin giderilmesini de sağlamakta aynı zamanda bedensel ve ruhsal arındırma işlevini yerine getirdiği için de çocuğu anti sosyal eğilimlerden kurtarmaktadır. Stanley Hall, “*tekrarlama kuramı*”nda özünü bulma ilkesini esas alarak oyunun yeni bir şey ortaya çıkarmadığını, çocuğun oyun aracılığı ile atalarının yaptığı koşma, sıçrama, fırlatma gibi eylemleri yinelediğini savunur. Bu kuramda çocuklar oyun sayesinde becerilerini geliştirerek ilkel yani uygunsuz davranışlarından kurtulmakta, yetkinleşmekte ve özüne dönmektedir (Kaya, 2021: 38 -39; Sarıkaya, 2020: 70-71).

Dinamik kuramlar ya da *modern kuramlar* ise klasik kuramlara nazaran çocukların neden oyun oynadıklarını ve ne oynadıklarını deneysel çalışmalar sonucunda ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. Bu kuramlar, çocukların oyunu neden oynadıklarından daha çok içeriğin ne olduğu ile ilgilienirler. Klasik kuramlara göre daha bilimsel ve deneysel çalışmalar sonucunda ortaya çıkmış kuramlardır. Dinamik ya da modern oyun kuramlarını temellendiren düşünürler günümüz eğitim yaklaşımlarına şekil veren; Freud, Erikson, Vygotsky, Piaget, Berlyne...gibi eğitim bilimcilerden oluşmaktadır (Sarıkaya, 2020: 71; Kaya,2021: 39).

Montessori Eğitim Sistemi

İtalya’nın ilk kadın doktoru, bilim insanı ve eğitimcisi olan, ailedeki çocuk algısı üzerinde duran Maria Montessori; geleneksel toplumdaki çocukların durumunu “bir efendinin elindeki köle” ile kıyaslayarak çarpıcı bir eleştiri getirmiştir. Kuramında çocukların bir mülk gibi görüldüğünü, sınırsız engellerle karşılaştığını ve haklarının hiçe sayıldığını vurgulamıştır. Bu bakış açısıyla Montessori, çocuğun kimliğini ve insan haklarını merkeze alarak onları kısıtlayan engelleri kaldırmayı ve “çocuğun işi” olan oyun aracılığıyla kendi kimliklerini özgürce inşa etmelerini hedeflemiştir. Montessori, çocukların gelişimlerini bilimsel açıdan izleyerek oyunun çocuk için hayati bir ihtiyaç olduğunu ve gelişimsel bir zorunluluk taşıdığını savunmuştur. Ona göre oyun, yetişkinlerin boş zaman eğlencesinden tamamen farklı olarak çocuğun çevreye uyum sağlamasını sağlayan, mutluluk kaynağı bir “iş” ve en yüksek eğitim değerine sahip etkinliktir. Çocuk, yokluk durumundan çıkarak bilmediği bir dünyanın içine göç etmiştir ve bu göçten sonra da başarması gereken bir dizi uyum işi ile de karşı karşıya kalmaktadır. Bu nedenle oyun, ciddi ve önemli bir iştir. Oyunu temel alan bu yaklaşımla birlikte 1906 yılında Roma’da açmış olduğu “Çocuk Evi”nde çocukların duyu organlarının ve kaslarının gelişmesine elverişli oyunlar ve oyuncaklar geliştirmiştir. Bu oyuncaklarla oynayan

çocukların kendi başlarına yaptıkları işlerle birlikte kendi kişiliklerini ve özgürlüklerini kazanacağını savunmuştur. Montessori, “*oyun çocuğun işidir*” anlayışı ile oluşturduğu kuramı ile modern çocukluk anlayışının hızla gelişmesine ve çocuğun toplum içindeki statüsünün yeniden tanımlanmasına öncülük etmiş önemli bilim insanlarından biri olmuştur (Sağlam-Aral, 2016; 50-51; Yaşar Ekici, 2025: 2; Sarıkaya, 2020: 74; Mercan, 2018: 9).

Çocuk için oyunu *gerçek bir iş* olarak değerlendiren Montessori'nin eğitim kuramından yola çıkarak çocuk yetiştirmede en önemli hususlardan biri, oyunun rastgele değil hazırlanmış bir çevre içinde gerçekleşmesidir. Bu çevre, çocuğun kendi kendini disipline etmesini ve bağımsızlığını sağlayacak şekilde kurgulanmalı ve çocuğun oyununa duyulan saygının, onun özgürlüğüne ve insan haklarına duyulan saygı olduğu ön planda tutulmalıdır. Oyun materyalleri -yani oyuncaklar- tek bir beceriye odaklanmalı, basit ve amacına uygun olmalı; rehber yönlendirici değil, gözlemleyici olmalıdır.

Huizinga'nın Kuramı

Johan Huizinga; oyunun işlevini biyolojik gereksinimlerde değil, bizzat kültürün içinde arar. Huizinga'ya göre oyun, sadece çocuklara özgü bir eylem değil; toplumsal statüleri belirleyen, kültürü dönüştüren ve medeniyeti inşa eden ciddi bir sosyal fonksiyondur. Huizinga oyunun tanımını şu şekilde yapar: “*Oyun, özgür irade ve rızalık ile emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.*” Huizinga, “*bilge insan*” (sapiens) ve “*alet yapan insan*” (faber) tanımlarının yanına “*oyun oynayan insan*” (ludens) tanımını ekler çünkü insanı ve kültürü tanımlayan en temel edinim oyun oynamaktır. Johan Huizinga'nın “homo ludens” (oyun oynayan insan) kavramsallaştırması üzerine kurulu olan “kültürel oyun kuramı” oyunu biyolojik bir zorunluluktan ziyade kültürün kurucu ve temel bir bileşeni olarak ele alır. Oyun, insan uygarlığının temel unsurlarından biri olarak kültürden önce var olan ve kültürü şekillendiren bir etkinliktir. Kültür, oyun içinde ve oyun aracılığıyla gelişir. Bu bağlamda törenler, kutsal oyunun içinde büyümüştür. Müzik ve dans tamamen oyundur. Savaş kuralları oyunlardan ortaya çıkmıştır. Kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir. Ayrıca oyun: “*fiziksel, entelektüel, ahlaki veya ruhani değerler sayesinde de kültür düzeyine yükselebilir. Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa hakikaten o ölçüde kültür haline dönüşür. Oyun; gönüllülük, kurallılık, sınırlı zaman ve mekân, gerilim ve haz gibi özellikleriyle sosyal düzenin ve kültürel yapıların oluşumuna katkı sağlar.*” Ayrıca Huizinga'ya göre: “*Oyun, başlar ve belli bir anda biter; Sonuna kadar oynanır. Oyun sürerken hareket, gidiş gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. Oyunun zamansal olarak sınırlandırılmasına, dikkat çekici başka bir nitelik de doğrudan bağlanır. Hemen hemen tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadır.*” Bu açıdan insanın yaşamı öğrenmek için faydalandığı ilk etkinlik oyundur (Gönül, 2019: 583; Sarıkaya, 2020: 70; Kaya, 2021:42; Huizinga, 2018: 13-14,21 27-30).

Huizinga'ya göre oyunun genel özellikleri şunlardır (Gönül, 2019: 584; Huizinga, 2018: 26-30)

- ✓ *“Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir.*
- ✓ *Oyun, keyfe kederdir. Oyundan alınan zevk, oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiği ölçüde oyunun gerekliliği emredici hale gelmektedir. Oyun, her an ertelenebilir veya iptal edilebilir.*
- ✓ *Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür (...) oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimler olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar.*
- ✓ *Gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde ‘sonuna kadar oynanır’. Kendi akışına ve kendinde anlamına sahiptir (...) Oyun sürerken hareket, gidiş-gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. “Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliğine sahiptir.*
- ✓ *Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir.*
- ✓ *Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümler, yakalar, başka bir ifadeyle cezbeder.” (Gönül, 2019: 584; Huizinga, 2018: 26-30).*

Oyun, kültürden eskidir ve medeniyetin temelidir diyen Johan Huizinga'nın kuramından yola çıkarak oyunun çocuğun hayatında ciddiye alınması gereken önemli bir nokta olduğu söylenebilir. Çocuk yetiştirmede dikkat edilecek ve eğitim formatında uygulanacak kritik noktalar; oyunun çocuğun hayatında toplumsal düzeni, ahlaki ve

kültürü inşa eden rolünü bilmektir. Bu nedenle çocuk yetiştirmede kurgulanacak oyunların kültürel değerlerin, kuralların ve sosyal düzenin öğrenildiği bir alanda tamamen rastlantısal değil; belirli sınırlar ve anlam çerçeveleri içinde kurgulanması gerekir.

Freud'un Oyun Kuramı (Psikoanalitik Kuram)

Sigmund Freud'un "*psikonalitik oyun kuramı*"na göre oyun, çocuğun duygusal gelişiminde kritik bir rol oynayan, yasak dürtülerin ifadesine ve kaygı seviyesinin azaltılmasına hizmet eden bilinçli ya da bilinçsiz bir eylemdir. Freud, oyunu yasak dürtülerin ifadesi ve kaygı seviyesini aza indirmek için önemli bir araç olarak görmüştür. Çünkü Freud, oyunu çocuğun duygusal problemleri hakkında bilgi edinmemizi sağlayan bir olgu olarak görür. Çocuğun oyun aracılığıyla gerçek yaşamın olumsuzluklarından ve zorluklarından geçici bir süre uzaklaşarak kendisini daha güçlü hissettiğini ve içgüdülerini, hayallerini, bastırılmış duygularını bu doğal süreçte dışa vurduğunu savunur. Oyun, çocuktaki ruhsal travmaları görmekte işe yarar bir araçtır. Çocuk, oyun esnasında var olan negatif duygu ve düşüncelerini boşaltmaktadır. Özellikle travmatik deneyimlerin ve içsel çatışmaların başka nesnelere aktararak yeniden canlandırılması yoluyla duygusal arınma (katarsiz) ve rahatlama mekanizması sağlar, bu yönüyle hem çocuğun saklı dünyasındaki ruhsal yaraları iyileştiren bir terapi aracı hem de kişiliğin derinliklerini yansıtan bir ayna görevi üstlenir. Çocuk, oynadığı oyun aracılığıyla aslında kendini tanıır. Oyunla günlük yaşamın olumsuzluklarından geçici de olsa uzaklaşan çocuk, oyun sırasında olumsuz duygu ve düşüncelerinden arınır böylece kendini daha güçlü hisseder. Freud, oyunun çocuğun dış dünya ile uyumundan çok iç dünyasının uyumunu esas aldığını ve yerleşmiş sosyal ilişkileri tehdit eden içsel dürtülerin oyun sayesinde kontrol edilebileceğini savunur. Sonuç olarak Freud'a göre çocuk, amaçsız veya tesadüfi oynamaz; oyun, çocukların duygu, istek ve arzularını dışsal bir denetim veya eleştiri baskısı hissetmeden özgürce ifade ettiği sinir gerilimini en düşük seviyede tutmaya programlandığı bilinçli bir süreçtir. Bu kuramsal çerçevede çocuk biriken gerilimi azaltarak haz sağlayan temel bir boşalım alanı oluşturmada, oyun yoluyla kontrol edemediği olaylar üzerinde egemenlik kurarak duygusal problemlerini çözüme kavuşturmaktadır (Öğretir, 2008: 95; Şenyuva, 2023: 32; Mercan, 2018: 8; Sarıkaya, 2020: 72; Yaşar Ekici, 2025: 2; Kaya, 2021: 39-40).

Freud kuramına göre çocuk yetiştirmede dikkat edilmesi gereken en önemli husus, oyunun bir terapi aracı olduğunu ön planda tutmaktır. Çocuğun iç dünyasındaki korku ve nefretle oyun yoluyla yüzleşip iyileştiğini bilerek buna göre bir oyun kurgusu oluşturmak bu kuram için çok önemlidir. Freud'un psikoseksüel gelişim evreleri çerçevesinde önemli olan, çocuğun ihtiyaçlarının aşırı baskılanmadan ya da aşırı doyurulmadan dengeli bir biçimde karşılanmasıdır. Aksi takdirde sonraki evrelerde davranışsal ve duygusal sorunlar ortaya çıkabilir. Bu nedenle oyun kurgulanırken rehberler ya da ebeveynler katı, cezalandırıcı ya da aşırı izin verici tutumlardan kaçınılmalı ve müdahaleci olmak yerine oyunu gözlemlemeli ve anlamlandırılmalıdır. Oyun sırasında kullanılan oyuncakların da çocuk için önemli olduğu dikkate alınmalıdır. Çünkü çocuk, travmatik olayları (tokat yeme gibi) oyuncaklara aktararak kontrol kazanmaktadır. Bu açıdan hem oyuncakların hem de oyunun yasak dürtülerin dışa vurumu olduğu göz önünde tutulmalıdır ve oyun ortamı buna göre kurgulanmalıdır.

Erikson Psikososyal Oyun Kuramı

Erik Erikson'un "*psikososyal oyun kuramı*"na göre oyun; biyolojik temeller ile sosyokültürel faktörlerin kesiştiği, kişiliğin hayat boyu süren gelişiminde merkezi bir "ego fonksiyonu" olarak tanımlanır. Ona göre oyun, çevreyle etkileşim sonucu elde edilen becerilerle çelişkilerin çözümlenmesini sağlayan, psikososyal gelişiminin aynasıdır. Erikson, Freud'un içgüdüsel yaklaşımını geliştirerek oyunun sadece hayal ve fantezi dünyası olmadığını; aynı zamanda çocuğun benliğindeki endişe, belirsizlik ve arzularını dramatize ederek çevresiyle etkileşime girdiği bir "psikososyal ayna" olduğunu savunur. Oyunu terapide kullanan ilk bilim insanlarından biri olan Erikson'a göre bu eylem; çocuğun geçmiş tecrübelerini, şimdiki zamanı ve gelecek beklentilerini birleştiren bir "yol haritası" işlevi görmektedir; onu yaşamın yenilgilerine, acılarına ve hayal kırıklıklarına karşı hazırlamaktadır. Oyun sayesinde bu üç zaman dilimi birbiriyle buluşur. Oyun esnasında çocuk, benliğindeki endişeleri, belirsizlikleri ve arzuları dramatize eder. Davranışın biyolojik ve sosyo- kültürel faktöre bağlı olduğundan söz etmektedir. Özellikle 3-6 yaş arasındaki "girişimciliğe karşı suçluluk" evresinde çocuklar, oyunları yöneterek dünyayı kontrol etme becerilerini ispat ederler; bu süreçte başarılı olanlar özgüven kazanırken, olamayanlar öz şüphe ve suçluluk hissederler. Erikson, kız çocukları ile erkek çocuklarının oyunları arasında farklılıklar bulmuştur. Erikson, cinsiyetler arası mizaç farklarının (kızların naif/içsel, erkeklerin aktif/dışsal yapıları) oyun tercihlerine doğrudan yansıdığını vurgular. Sonuç olarak Erikson için oyun; karmaşık yaşam durumlarının güvenli bir sahnede prova edilmesi, çelişkilerin çözümlenmesi ve bireyin bir sonraki gelişim aşamasına manevi ve zihinsel olarak hazırlanmasını sağlayan kritik bir gelişimsel araçtır. Bu aracı çocuk, yenilgilerini, acılarını ve yaşamda karşılaşılan hayal kırıklıklarını kendini hazırlamak için kullanır. Bu süreçte farklı sorulara bilişsel cevaplar da verir ve her seferinde oyunla ortaya çıkan yeni durum ve sorular bilişsel düzeyi zorladığı için manevi gelişimin bir sonraki aşamasına zemin hazırlar (Şenyuva, 2023: 33-34; Mercan, 2018: 8; Öğretir, 2008: 95-96; Hamamcı-Hamamcı, 2015: 129; Arslan-Bulgular, 2010: 16).

Erikson'un psikososyal gelişim kuramından yola çıkarak çocuk yetiştirmede önemli olan oyunun "psikososyal ayna" olduğu ve çocuğun geçmişi ve şimdikiyi birleştirip geleceğe yol haritası çizdiğini ön planda tutmaktır. Onun için çocuk yetiştirmedeki kritik husus, oyunun her gelişim döneminin temel unsuru olan psikososyal çatışmanın sağlıklı biçimde çözülmesini destekleyecek şekilde kurgulanmasıdır. Oyun, çocuğun sosyal roller deneyeceği ve girişim duygusunu geliştirecek şekilde kurgulanmalıdır ve çocuğun deneme yapmasına izin verilmelidir. Bu nedenle aşırı kontrolcü ve cezalandırıcı tavırların çocuğun öz güvenini zedeleyeceği ve ileride güvene karşı güvensizlik, özerkliğe karşı utanç ve girişimciliğe karşı suçluluk gibi krizlere neden olacağı unutulmamalıdır.

Piaget'nin Bilişsel Kuramı

Jean Piaget'nin bilişsel kuramı, çocuğu çok boyutlu ele alan bir kuramdır. Piaget'ye göre oyun, çocuğun kendini geliştirme yollarından biridir ve oyun ile çocuğun zihinsel gelişimi arasında da doğrudan bir ilişki vardır. Bu bağlamda bilişsel gelişim süreci de aynen biyolojik gelişimde olduğu gibi, organizmanın yapılarında meydana gelen niteliksel değişimleri içerir. Bu nedenle oyunun zekâ gelişimiyle olan ayrılmaz bağına "şema" adını verdiği bilişsel yapılar üzerinden açıklamıştır. Piaget'ye göre çocuk, çevresiyle sağlıklı bir denge kurabilmek için iki temel mekanizmayı kullanır: özümleme (bilgiyi mevcut zihinsel şemaya dahil etme) ve uyum sağlama (mevcut şemaların yeni durumlara göre yeniden düzenlenmesi). Özümleme süreci, dış dünyadan gelen verilerin çocuk tarafından mevcut bilgi şemalarına yerleştirilmesini sağlarken; uyum sağlama, bu şemaların revize edilmesini gerektiren daha zorlu bir aşamadır. Bu iki temel süreç, zihnin gelişiminin anahtarlarıdır. Piaget oyunu *alıştırmalı*, *sembolik* ve *kurallı* olmak üzere üç bölüme ayırır. *Alıştırma Oyunları (0-2 Yaş)*: Duyu-motor dönemine özgü olan bu evrede çocuk, olayları kendi kontrolünde tutmaktan duyduğu hazı ortaya çıkaran amaçsız eylemlerde bulunur. Emme, bakma, dokunma gibi döngüsel tepkileri tekrarlayarak nesnelere üzerinde hâkimiyet kurar ve var olan becerilerini pekiştirir. *Sembolik Oyunlar*: İşlem öncesi dönemle birlikte yani 2 yaşından itibaren başlayan, hayali davranışların oyuna dönüştüğü ama hâlâ çocuğun kesin kuralları kavrayamadığı dönemdir. Bu evrede "miş gibi" yapmak esastır. Çocuk, nesnelere sembolik anlamlar yükler. *Kurallı oyunlar*; 7-11 yaşını kapsayan yani somut ve soyut işlemler dönemine denk gelen bu evrede, grup halinde oynanan ve bazı kuralları sosyal düzenlemeler içeren oyunlardır. Oyunun sosyal bir nitelik kazandığı bu evrenin en önemli özelliği, çocuğun benmerkezcilikten kurtulması; mantık, adalet ve sosyal normları içeren kurallı bir yapıya geçmesidir. Piaget, oyunun çocuk üzerindeki etkisi açısından işlem öncesi döneme çok önem verir. Çünkü bu dönem; çocuğun sınırlı söz dağarcığı ile simgesel düşündüğü, olaylar arasında mantık ilişkisi kuramadığı dönemdir. Bu dönemde, benmerkezcilik ön plandadır ve çocuk sembolik oyunlar oynamaktadır. Çocuğun elinde bir oyuncak, bir kelime ya da herhangi bir nesne çocuk için zihinsel sembol olabilmektedir. Örneğin kendini anne gibi hayal ederek bebeğini besleyebilir. (Sağlam-Aral, 2016; 50-51; Eroğlu, 2023: 72; Yavuz, 2019: 75-76; Mercan, 2018: 8; Öğretir, 2008: 96; Kaya, 2021: 40-41; İnan Kaya, 2018: 69; Şenyuva, 2023: 35).

Piaget'ye göre, bir çocuğu sadece dışarıdan gözlemleyerek veya ona sorular sorarak tanımak oldukça güçtür. Bunun altında yatan 2 temel neden vardır: "*benmerkezcilik*" ve "*uydurukçuluk*" engelleri. Bunlardan benmerkezcilik, çocuğun düşüncelerini aktarmasında büyük engel teşkil edebilir. Şöyle ki çocuk düşüncelerini aktarırken genellikle spontane davranmaz, akranları arasındayken konuşmaları tamamen o anki eylemlere ve oyuna bağlıdır. Yetişkinlerle iletişimdeyse ya sürekli soru soran pasif bir konumdadır ya da cevap vermekten kaçınır. Bu kaçınmanın temelinde; herkesin zaten bildiğini sanma, hata yapma korkusu, bu cevapların kendine ait olduğu ve çok doğal olduğu anlayışı veya kendi düşüncelerinin mutlak ve tek gerçek olduğuna dair sarsılmaz inancı (benmerkezcilik) yatar. Özellikle 7-8 yaş altındaki çocuklarda, kendilerine yöneltilen sorulara verilen cevaplar genellikle gerçek bir inancı değil; o anki "hoşuna gitme ve eğlenme" arzusunu yansıtır. Piaget, bu durumu bir tür "uydurukçuluk" olarak tanımlar. Çocuk, sorduğunuz soruya mantıklı bir cevap aramak yerine bütünüyle özgür ve kestirilemez bir çözüm ortaya atar; hatta buna kendisi de inanır. Ancak bu inanma hali, rasyonel bir süreçten ziyade bir tür "oyun oynama" halidir. Piaget, çocuklardaki bu uydurma davranışını yaş gruplarına göre ayırır. *8 Yaş Sonrası*: Çocuk bazen yetişkinle alay etmek veya sıkıcı bir sorudan kurtulmak için bilinçli olarak uydurabilir (aldatıcılık). *7-8 Yaş Öncesi*: Bu yaşta çocuklarda durum, "kötü niyetli bir aldatmaca" değildir; çocuk sadece oyunun ve hayalin sınırları içinde kalır. Bu nedenle, küçük çocukların dünyasını anlamak için onların sadece söylediklerine değil; bu uydurukçuluğun ve oyunun altındaki derin anlamlara odaklanmak gerekir (Piaget, 2013: 11,18-19).

Jean Piaget'nin oyun kuramı, erken çocukluk döneminde bilişsel gelişim ile oyun arasındaki güçlü ilişkiyi açıklayan temel yaklaşımlardan biridir. Piaget, özümleme ve uyum arasındaki ilişkinin güçlü olmasına bağlı olan zekâ gelişimiyle olan kopmaz bağına temel alır. Bu bağ, bir denge kurmaktadır ve çevresine uyumunun sağlıklı olabilmesi için bu denge şarttır. Denge ise çevreden gelen etkilerin, çocuğun bilişsel gelişimini sarsmayacak biçimde, bilişsel örüntüsünce özümlemesi ve bilişsel örüntüsünün bu etkilere uymasıdır. Yani özümseme ve uyumsama arasındaki dengedir. Özümseme ve uyumsama arasındaki denge bozulduğunda uyumsama baskınsa taklit, özümseme baskınsa oyun ortaya çıkar. Bundan dolayı taklit ve oyun, zekâ gelişimi açısından çok önemlidir ve her gelişim döneminde bu önemi taşır. Çünkü çocuk, bilgiyi pasif biçimde alan bir birey değil; çevresiyle etkileşime girerek yaparak ve

yaşayarak inşa eden, bilgiyi aktif olarak yapılandıran bir varlıktır. Piaget'ye göre oyun, yalnızca bilişsel gelişimi değil; aynı zamanda ahlaki, sosyal ve duygusal gelişimi de destekleyen çok boyutlu bir etkinliktir. Çocuk oyun içinde kurallar, adalet, ceza, doğru yanlış gibi ahlaki gelişime yönelik birçok kavramı ve davranışı deneyimleyerek geliştirebilir. Ayrıca oyun sürecinde çocukların seçimlerinde ve oyun isteklerinde özgür bırakılması, kendi oyunlarını kurmalarına olanak tanınması ve meraklarına göre hareket etmeleri, öğrenmenin derinliğini artırmaktadır. Uyum sağlayıcı bir işlevi yerine getiren oyunun sosyal ve duygusal gelişimdeki rolü, farklı disiplinler tarafından da desteklenmektedir. Psikoanalitik yaklaşımlar, oyunu çocuğun içsel yaşantılarını ifade ettiği doğal ve sağaltıcı bir alan olarak değerlendirirken; aile ve sosyal çevre bağlamında oyun, rol denemeleri ve sosyal öğrenme için kritik bir zemin sunmaktadır. Çünkü oyun, çevrenin tetikleyiciliğinden değil; çocuğun doğasının tetikleyiciliğinden kaynaklanmaktadır. Bir laboratuvar ortamı olarak görüleceği gibi, oyun süreci de çocuğun kendi iç temsillerini dışa aktardığı ve çevreyi bu temsillere göre değiştirmeye çalıştığı bir deneme sürecidir. Bu yönüyle oyun, çocuğun yalnızca bireysel bilişsel gelişimini değil; aynı zamanda sosyal uyumunu ve duygusal düzenleme becerilerini de destekleyen bütüncül bir gelişim aracıdır. Sonuç olarak Piaget'nin oyun kuramı, erken çocukluk döneminde oyunun yalnızca eğlence değil; öğrenme, gelişim ve uyum süreçlerinin merkezinde yer alan temel bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Oyun yoluyla edinilen deneyimler, çocuğun ileriki yaşamında kullanacağı bilişsel yapıların, sosyal becerilerin ve duygusal tepkilerin temelini oluşturmaktadır (Arslan-Bulgu, 2010: 16; Şenyuva, 2023: 34-36; Kaya, 2021: 40-41; İnan Kaya, 2018: 69-70).

Jean Piaget'nin özümleme ve uyumsama süreçleri ile dünyayı anlamlandırmaya çalışması ilkesinden yola çıkarak oyunun çocuğun hayatındaki bu rolü dikkate alınmalıdır. Oluşturulacak eğitim formatları, çocuğun benmerkezciliğinin de dikkate alındığı bilişsel süreçleri desteklemeye yönelik soru, materyal ve oyuncaklarla desteklenmelidir. Oyun ortamı, çocuğun kendi deneyimlerine fırsat verecek şekilde, keşfe açık ve serbest biçimde kurgulanmalıdır. Çünkü çocuk, oyun sayesinde aktif öğrenme sağlamaktadır ve dünyayı anlamlandırmaktadır.

Vygotsky Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı

Lev Vygotsky'nin "*Sosyo Kültürel Oyun Kuramı*" göre oyun; sosyal bağlam içinde şekillenen, bilişsel gelişimi yönlendiren *öncü* bir eylemdir. Çünkü Vygotsky oyunu, Piaget'den farklı olarak yalnızca bilişsel gelişimin bir yansıması değil, aynı zamanda gelişimi ileriye taşıyan *öncü* bir etkinlik olarak kabul eder. Yine Piaget'den farklı olarak bilgiyi, sosyal etkileşim ve yakın çevre desteğiyle inşa edilen bir yapı olarak gören Vygotsky; oyunun temel motivasyonunun bireyin çevresiyle kurduğu sosyal etkileşim aracılığıyla bilginin yapılandırılmasına olan etkisi olduğunu savunur. Vygotsky'a göre oyun, sadece "haz arayışı" değil; çocuğun gerçek hayatta anında karşılayamadığı yaşa özgü ihtiyaç ve isteklerinin sanal/düşsel bir ortamda karşılanması yani sosyokültürel deneyimlerinin dışa vurumudur. Vygotsky, oyunu nitelerken özellikle iki temel ögeyi birbiriyle ilişkilendirir. Bunlardan ilki "*imgesel durum*" diğeri ise "*imgesel durumdaki dolaylı kurallar*"dır. Bu ilişkiye göre çocuk, gerçek hayatta gerçekleştiremediği arzularını oyun aracılığıyla "*mış gibi*" yaparak doyuma ulaştırır. "*Mış gibi*" oyunlar aracılığıyla çocuk, somut gerçekliğin ötesine geçerek soyut düşünme becerilerini geliştirir. Bu süreçte bir nesneye (örneğin bir sopaya) yeni bir anlam (at) yükleyerek düşüncesini somut deneyimin ötesine taşır ve soyut düşünmeye geçişin temelini atar. Vygotsky'ye göre hayal gücünün olduğu her oyunda kural da vardır. Okul öncesi çocuklar, kuralları açıkça dillendirmeseler bile üstlendikleri rollere (anne, doktor vb.) uygun sosyal davranış kalıplarını (örtük kuralları) takip ederek aslında kendilerini disipline etmeyi ve sosyal normları öğrenirler. Oyun, yaratılan yeni bir oluşumdur. Çocuğun oyun oluşumu gerçek hayattan izler taşır. Çocuk, oyunda gerçek hayatın kısıtlamalarından kurtularak zihinsel bir durum yaratır. Oyun, çocuğu somut düşünceden soyut düşünceye taşıyan en önemli kaynaktır. Vygotsky, oyun gelişiminin zihinsel ve duygusal olgunlaşmayla paralel gittiğini, bu gelişimin sekteye uğradığı durumlarda oyun kalitesinin de düştüğünü belirtir. Çocuk, oyun içinde kendi kapasitesinin bir adım önünde (yakınsak gelişim alanı) hareket eder. Roller aracılığıyla yetişkin yaşamının ve toplumsal kuralların pratiğini yaparak bilişsel ve sosyal becerilerini gelecekteki gerçek yaşam durumları için muhafaza eder. Çocuklar oyunla ani dürtüleri yerine sosyal kuralları ve içsel düşüncelerini takip etmeyi öğrenirler. Yemek yiyormuş gibi yapan bir çocuk, aslında yemek yeme ile ilgili kuralları uygulamaktadır. Bazen oyunlarında rolleri değiştirerek çocuk, kendini anne babasının yerine koymaktadır. Vygotsky'e göre çocuk, oyun oynarken farklı çözüm yollarını tecrübe edip bu sayede kendisindeki potansiyeli fark eder (Şenyuva, 2023: 37; Yaşar Ekici, 2025: 2; İnan Kaya, 2018:70-71; Öğretir, 2008: 96; Kaya, 2021: 41-42; Sarıkaya, 2020: 72-73).

Vygotsky'nin kuramından yola çıkarak çocuk yetiştirmede oyunun rolü ve bu konuda oluşturulacak eğitim formatlarında dikkat edilmesi gereken nokta, oyunun sosyal ve kültürel boyutunun ön plana çıkarılması olacaktır. Çünkü bu kurama göre oyun, çocuğun gerçek hayatta yapamadığı ya da henüz gerçekleştiremediği isteklerini sembolik düzlemde deneyimlediği ve aynı zamanda sosyal kuralları da içselleştirdiği bir alandır. Bu nedenle çocuk için kurgulanan oyun, yetişkin rehberliği tamamen ortadan kalkmadan çocuğun sosyal çevreyi ve kuralları (örneğin,

ev sahibi rolündeki örtük kurallar gibi) oyun içinde öğrendiği ve anlamlandırdığı yarı yapılandırılmış bir perspektifte olmalıdır.

Diğer Kuramlar

Rafael Helanko'nun "*Sistem Kuramı*"na göre oyun, birey ile çevresi arasında kurulan dinamik bir ilişki ve bir dengeleme mekanizmasıdır yani bir köprüdür. Bu yaklaşıma göre oyun, çocuğun yalnızca bir etkinliği değil; aynı zamanda çevresel uyaranlarla baş etmesini sağlayan düzenleyici bir mekanizmadır. Kuramda birey sistemin öznel boyutunu, çevre ise nesnel boyutunu temsil ederken; oyun, bu iki yapı arasında kurulan etkileşimsel bir sistem olarak tanımlanmaktadır. Bu sistemde çocuk, oyun ortamları yaratarak veya bir ortamdan diğerine özgürce geçerek dış dünyadan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırma yeteneğine sahiptir. Helanko, etkileşime girilen nesnenin (materyal, oyuncak, oyun arkadaşı) türüne göre sistemi ikiye ayırır. *Primer Sistem*: Eğer etkileşim kurulan nesne bir eşya, oyuncak ya da bir düşünce ise bu yapı primer sistemi oluşturur. *Sosyal Sistem*: Eğer nesne bir başka birey (oyun arkadaşı) ise bu yapı sosyal sistem olarak adlandırılır. Oyunda nesne, birey tarafından serbest olarak seçilmeli; dışarıdan hiçbir zorlama olmadan çocuk kendi oyun faaliyetini ya da oyun arkadaşını tercih edebilmelidir ki oyun gerçek anlamda "oyun" niteliği kazanabilsin. Bu yönüyle Helanko'nun yaklaşımı oyunun çocuğun öz düzenleme, çevreye uyum ve bireysel özerklik gelişimi açısından kritik bir işlev üstlendiğini ortaya koymaktadır. Bu kuram keşfedici, açıklayıcıdır; kuramda önemli olan çocuğa gerekli ve uygun açıklamayı yaptıktan sonra ona müdahale edilmemesidir. Böylece oyun içinde çocuğa kendi kararını gerçekleştirme imkânı sunar (Şenyuva, 2023: 39-40; Kaya,2021: 43; Kayabaşı- Günindi, 2016: 22).

Helanko'nun sistem yaklaşımına göre çocuk yetiştirmede en çok dikkat edilecek husus, oyunda çocuk ile çevre arasında kurulması gereken hassas dengedir. Dolayısıyla bir ortamın oyun vasfı taşıması; çocuğun kontrol hissi geliştirmesine, nesnelere veya oyun arkadaşlarını tamamen kendi özgür iradesiyle seçmesine bağlıdır. Çocuğun çevreyle aktif ilişki kurması da bu süreçte önemlidir. Bu nedenle oyundaki rehberlerin çocuğun bu doğal ortamına dışarıdan müdahale etmemesi veya onu kısıtlamaması; sağlıklı bir gelişim için dayatmalardan uzak, güvenli ve nesnel bir çevrede oyunu kurgulaması açısından önemlidir.

Daniel Ellis Berlyne tarafından geliştirilmiş "*İçten Uyarılma Kuramı*"na göre oyun, bireyin uyarılma düzeyini düzenlemeye yönelik bir süreç olarak ele alınmakta ve davranışın temelinde "*heyecan arama*" eğiliminin bulunduğu vurgulanmaktadır. Çünkü ona göre, insanın sürekli olarak çevresindeki insanlar ve nesnelere etkileşim halinde olmasının ana nedeni, keşfetme duygusu; kaynağı ise aslında heyecan aramadır. Bu yaklaşıma göre oyun, merkezi sinir sistemindeki uyarıcıların optimal düzeyde tutulmasını sağlayan bir denge mekanizmasıdır. Birey, aşırı uyarılma durumunda rahatsızlık hissederken düşük uyarılma durumunda da sıkılma yaşar; dolayısıyla oyun, bu iki uç arasında denge kurmaya hizmet eden düzenleyici bir işlev üstlenir. Çünkü hareketsizlik, insanın doğasına aykırı bir şeydir. Bu yüzden de birey için oyun, içten gelen bir güdülenmeyle olur ve bu güdülenme de bireyi, bulunduğu ortamı keşfetmeye, merakını tatmin etmeye ve haz arayışına yönelmektedir. Bu kuramın pratik yaklaşımında, oyun sahaları gibi materyaller kullanılarak çeşitli tasarımlar oluşturulur. Kuramın en önemli özelliği, oyun süreci içinde çocuk davranışlarının nedenlerini açıklamasıdır. Örneğin bisiklete binmekten tedirgin olmasına rağmen binen ve bu davranışını defalarca tekrarlayan çocuğun bunu yapma nedeni, içten gelen uyarılma durumudur (Kaya, 2021: 43-44; Sarıkaya, 2020: 73; Öğretir, 2008: 95; Şenyuva, 2023: 36).

Daniel Ellis Berlyne kuramına göre çocuk yetiştirmede dikkat edilecek önemli unsur, oyunun özünün heyecan arama özelliğinden kaynaklanmasıdır. Bu nedenle kurgulanacak oyunda çocuğun merakını uyandıracak işsel uyarılma düzeyini dengelemeli ve çocukta kaygı yaratılmamalıdır. Bu nedenle oyun, keşfe dayalı olmalı ve oyun ortamı ne aşırı uyarıcı ne de yetersiz olmalıdır.

Boratav'a göre oyun: "*çocukların ve büyüklerin günlük koşuşturmalarından ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka türden bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir.*" (Yaşar Ekici, 2025: 2.) Mildred Parten'in "*Oyun Kuramı*" çocuğun oyun davranışlarını sosyal gelişim süreciyle ilişkilendirerek açıklamaktadır. Parten'in kuramı, oyunun bireysel bir eylemden sosyal normların ve iş birliğinin öğrenildiği kolektif bir faaliyete nasıl dönüştüğünü gösteren bir gelişim haritasıdır. Mildred Parten, oyunu çocuğun sosyal gelişim basamakları üzerinden ele alarak herhangi bir etkileşimin olmadığı aşamadan tam iş birliğine dayalı aşamaya doğru altı evreli bir dönüşüm sürecinde tanımlamıştır. Bu evreler şunlardır: *Katılımsız Oyun Evresi*: Çocuğun diğer çocukların oyunlarıyla ilgilenmediği ve herhangi bir etkinliğe aktif olarak katılmadığı, yani bağımsız olduğu başlangıç evresidir. *İzleyici Oyun Evresi*: Çocuk hâlâ bağımsızdır ancak diğer çocukların oyunlarını yakından gözlemler. Grubun içine girmeden sadece onları ve oyuncaklarını izleyici konumundadır. *Tek Başına Oyun Evresi*: Bu evrede çocuk, izleyici rolünden çıkar; akran grubundan bağımsız olarak kendi başına oynamaya başlar ama yanındaki çocukları izlemeye başlar. *Paralel Oyun Evresi*: Çocukların aynı ortamda, benzer veya farklı oyuncaklarla ancak birbirinden bağımsız olarak oynadıkları, etkileşimin kısıtlı olduğu evredir. *İlişkili*

Oyun Evresi: Çocuklar arasında grup etkileşiminin oyuncak ve materyal paylaşımının başladığı evredir. Çocukların oyunlarında etkileşim olmasına rağmen her çocuk kendi oyununu oynar. Ancak ortak bir amaç yoktur. *İşbirlikçi Oyun Evresi*: Sosyal gelişimin son evresidir. Çocuklar ortak amaçlar doğrultusunda organize olur, rol paylaşımı yapar ve birlikte üretime dayalı oyunlar geliştirirler. Evcilik oyunları veya birlikte inşa edilen bir lego kulesi bu evrenin en belirgin örnekleridir (Kaya, 2021: 45; Yavuz, 2019: 75-76).

Parten'in kuramı çerçevesinde çocuk yetiştirirken dikkat edilmesi gereken en temel husus, oyunun çocukta kendiliğinden gelişen sosyal bir olgunlaşma süreci olduğunu kabul ederek her çocuğun kendi hızına saygı duymaktır. Ebeveynler ve eğitimciler, tek başına oynamayı tercih eden veya sadece izleyici konumunda kalan bir çocuğu sosyal etkileşime girmesi için zorlamamalı; bunun yerine çocuğun katılımsız evreden iş birlikçi oyun evresine doğru olan doğal dönüşümünü dikkatle gözlemlemelidir. Özellikle paralel oyun ve ilişkili oyun evrelerinde çocukların aynı ortamda olmalarına rağmen ortak bir amaç gütmemeleri, gelişimsel bir gereklilik olarak görülmeli ancak son aşama olan iş birlikçi oyun dönemine gelindiğinde çocukların grup içinde iş bölümü yapma, ortak bir hedef için organize olma ve rolleri paylaşma becerilerini destekleyecek sosyal fırsatlar sunulmalıdır. Çocuğun önce bireysel keşif yapmasına, ardından akranlarını gözlemlemesine ve zamanla etkileşime girmesine fırsat tanınmalıdır ki çocuk, sosyal ilişkileri baskı altında değil oyun yoluyla içselleştirerek öğrenebilsin.

Klasik oyun kuramlarından biri olan "*Fazla Enerji Kuramı*" İngiliz filozofu ve psikoloğu Spencer'in, XVII. yy.da yaşayan Alman şair Schiller'in izinden giderek oluşturduğu bir kuramdır. Buna göre Spencer, oyunun kaynağını biyolojik bir birikim ve boşalım mekanizmasıyla açıklar. Kurama göre, temel yaşam ihtiyaçları (barınma, korunma vb.) ebeveynleri tarafından karşılanan çocuklar ve yavru hayvanlar, hayatta kalmak için enerji harcamak zorunda değildir. Bu durum, organizmada enerji fazlası oluşmasına neden olur. Oyun, biriken bu bedensel enerjinin dış dünyaya yansması ve tahliye edilmesi için tek yoldur. Ayrıca Spencer, oyun aktivitelerinde taklit etme eğiliminin baskın olduğunu savunur. Alman şair Lazarus (1824–1909) tarafından geliştirilen "*Eğlence Kuramı*" ise fazla enerji kuramına tam zıt bir bakış açısı sunar. Fazla enerji kuramı, aksine enerjinin "tüketilmesine" dayanır. Lazarus'a göre insan çalıştığında enerji harcar ve bu durum organizmada bir "enerji açığı" meydana getirir. Oyun, bu enerji kaybını gidermenin ve bireye yeniden "hayat vermenin" bir yoludur. İnsan, hoşça giden bir aktivite (oyun) içindeyken veya uyurken tükettiği enerjiyi geri kazanır (Öğretir, 2008: 94-95).

Spencer'in fazla enerji kuramı çerçevesinde çocuk yetiştirirken dikkat edilmesi gereken en temel husus, oyunun çocuğun doğal olarak sahip olduğu enerjinin hareketliliğin veya oyun arzusunun bir yaramazlık olarak değil; enerjiyi sağlıklı ve uygun yollarla dışa vurabileceği ortam olarak kurgulanmasıdır. Oyun, çocuğun fazla enerjisini tahliye edebileceği bir alandır. Bu nedenle çocukların psikomotor hareketlerini geliştirici şekilde koşma, zıplama, keşfetme gibi fiziksel aktivitelerle enerjilerini atabilecekleri oyun alanları oluşturulmalıdır. Çocukların hareket etmelerini kısıtlayan aşırı disiplinli yaklaşımlardan uzak durulmalı, oyun sırasında görülen taklit davranışları desteklenmeli, çocukların enerjilerini harcarken yetişkin davranışlarını modellemelerine olanak tanınmalıdır. Çocuğun çevresini anlamlandırdığı fiziksel hareket özgürlüğü desteklenmelidir. Lazarus'un "*Eğlence (Dinlenme) Kuramı*"na göre çocuk yetiştirmede önemli olan nokta ise oyunun çocuğun tükenen enerjiyi geri kazandıran bir yenilenme aracı yani zihinsel ve duygusal yenilenmenin sağlandığı bir araç olduğunu kavramaktır. Buna dikkat ederek çocukların eğitim süreçleri kurgulanırken yorucu aktivitelerin ardından mutlaka hoşça giden, dinlendirici ve sakin oyunlara odaklanılmalı, bilişsel olarak yoğunlaştıkları etkinliklerin ardından da serbest ve keyif verici oyunlara yönlendirilmelidir. İçsel haz sağlaması için çocuğun programının aşırı yapılandırılması yerine dinlenme, oyun ve çalışma dengesinin göz önünde bulundurulması önemlidir.

İsrailli psikolog Sara Smilansky tarafından geliştirilen oyun kuramı, çocuğun oyun gelişimini aşamalı bir süreç olarak ele alarak Jean Piaget'nin sınıflandırmasını genişletmektedir. Smilansky'ye göre oyun gelişimi; *işlevsel, yapı, dramatik ve kurallı oyun* olmak üzere dört temel evrede gerçekleşir ve her evre çocuğun bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimine özgü farklı becerileri yansıtır. *İşlevsel oyun evresinde* çocuk, basit kas hareketleri ve tekrarlar yoluyla çevresini keşfeder ve nesne üzerindeki hakimiyetini artırır; ikinci aşama olan *yapı oyun evresinde nesnelere kullanarak bir şeyler inşa eden çocuk, bir ürün ortaya çıkarmak için planlama yapar. Dramatik oyun evresinde* sembolik düşünme gelişir; çocuk, çevresinde gözlemlediği rolleri taklit ederek hayali durumları canlandırır ve hayali rollere bürünüp sosyal deneyimlerini yeniden kurgular. Örneğin evdeki bir durumu veya medyada gördüğü bir sahneyi gerçeğe benzeterek yeniden yaşar. *Kurallı oyun evresinde* ise çocuk, sosyal normları ve kuralları içselleştirerek iş birliği, sorumluluk alma ve başkalarının bakış açısını anlama becerilerini geliştirir. Bu süreçte oyun, çocuğun bireysel deneyimlerinden toplumsal uyuma doğru ilerleyen gelişimsel bir araç olarak işlev görmektedir. Smilansky'nin yaklaşımı, oyunun yalnızca bilişsel değil; aynı zamanda sosyal ve kültürel öğrenmenin de temel bir bileşeni olduğunu ortaya koymaktadır (Kaya, 2021: 44-45).

Sara Smilansky'nin kuramına göre çocuk yetiştirmede ön plana çıkacak kritik nokta oyun, basit fiziksel hareketlerden karmaşık toplumsal kurallara doğru evrilen bilişsel bir süreç olduğu göz önüne alınarak kurgulanmalıdır. Bu nedenle

oyunu yönlendiren ebeveyn veya rehber, çocuğun yalnızca oyuncak ya da materyallerle oynamasını sağlamakla yetinmemeli; aynı zamanda dil, sosyal beceri ve yaratıcılık gelişimi açısından çocuğun gelişimini destekleyecek alternatifler de sunulmalıdır. Bunun için planlama becerisini geliştirmesini, hayali rollere bürünerek temsil yeteneğini artırmasını, empati ve uzlaşma becerilerini kazanmasını sağlayacak kuralları da içeren bir oyun ortamı oluşturulmalıdır. Oyuna rehberlik edecek kişi, bu amaçla oyuna müdahale etmek yerine çocuklara açık uçlu materyaller sunmalı, akran etkileşimini teşvik etmelidir.

Karl Groos tarafından geliştirilen “*Pratik ve Egzersiz Öncesi Kuramı*”na göre oyun, gelecekteki ciddi yaşam basamaklarına hazırlık sağlayan biyolojik ve evrimsel bir mekanizma olarak çocuğun gerçekleştirdiği içgüdüsel bir hazırlık sürecidir. Oyun, bir türün yavrularının hayatta kalmak için ihtiyaç duyacağı içgüdüsel davranışlara "alıştırıldığı" bir süreçtir. Bu yönüyle bireyin yetişkinlikte ihtiyaç duyacağı becerileri güvenli bir ortamda elde edeceği hayatın provasıdır. Groos, insana özgü oyunları iki temel grupta inceler: Bunlardan ilki olan “*Deneyisel ve Genel Fonksiyon Oyunları*” dövmüşmek ve kovalamak gibi temel fiziksel/biyolojik becerilerin pratiğini içeren oyunlardır. İkincisi olan “*Sosyometrik Sosyal Oyunlar*” aile oyunlarını ve hayali kurguları içeren, toplumsal ilişkilere hazırlık niteliği taşıyan oyunlardır (Öğretir, 2008: 95). Bunun dışında oyun konusunda farklı görüşlere sahip bilim insanlarından bir diğeri de Psikiyatrist Stuart Brown’dır. *Brown; oyunun sanatın, kitapların, sporun, filmlerin, modanın, eğlencenin ve merakın temeli olduğunu, medeniyet adına ne üretiyorsak özünde oyunun yer aldığını belirtir.*” (Yaşar Ekici, 2025: 2).

Karl Groos’un “*Pratik ve Egzersiz Öncesi Kuramı*”na göre çocuk yetiştirmede ön plana çıkarılması gereken nokta, oyunun çocuğun yetişkinlikte ihtiyaç duyulacak ciddi becerileri kazanacağı bir içgüdüsel provasını olduğunu dikkate alarak oyunu desteklemektir. Bu nedenle oyun kurgulanırken çocuğa deneme yanılma fırsatı tanınmalı, gerçek yaşamı taklit edebileceği zengin oyun ortamları sunulmalı, özellikle çocuğun kovalamaca, dövüşme veya evcilik gibi oyunları anlamsız görülmemelidir. Çünkü bu oyunlar, çocuğun ileride üstleneceği toplumsal rolleri öğreneceği birer deneyim laboratuvarıdır. Bu nedenle oyuna rehberlik edecek eğitimci ya da ebeveyn; çocuğa güvenli bir oyun ortamı sunmalı, çocuğun özgürce pratik yapacağı oyun nesnelere yani materyal veya oyuncaklarla da süreci gözlemlemelidir.

Kuzey Amerikalı çocuk psikolojisi akımının öncülerinden olan Hall, “*Tekrarlama Kuramı*”nda çocukların oyun yoluyla içgüdülerini sergilediklerini ve bu dönemde oynanan oyunların yaşlara göre bir evre düzeni oluşturduğunu söylemektedir. Hall’a göre insanlar, oyun yolu ile becerilerini geliştirerek ilkel davranışlarından kurtulmayı amaçlar; bu süreçte yetkinleşir ve uygunsuz davranışlarından arınır. Bunu özüne dönme olarak ifade eden Hall, çocukluk dönemi oyunlarının insan gelişimi ve ilerlemesinin adeta bir "özetini" olduğunu da vurgulamaktadır (Öğretir, 2008: 95; Sarıkaya, 2020:71).

Hall’un tekrarlama kuramına göre çocuk yetiştirmede temel nokta, çocuğun oyunları insanlık tarihinin evrimsel bir özetini olarak göreceği ortamın düzenlenmesidir. Yani çocuğun doğa ile temas kurmasına, serbest hareket etmesine izin verilmelidir. Önemli olan doğal oyun akışı kısıtlanmamalı, çocuğun içgüdülerinin oyun yoluyla sağlıklı bir şekilde yaşanıp aşılması sağlanmalıdır. Bu nedenle oyun ortamını hazırlayan rehberler ya da ebeveynler; çocuğun koşma, vurma, kovalama, tırmanma, keşfetme, mücadele etme gibi fiziksel aktivitelerini yaşayacağı güvenli ortamlar oluşturarak çocuğun hem fiziksel hem de psikososyal gelişimleri desteklenmelidir.

SONUÇ

Çocukluk ve oyun olgusu, tarihsel süreç içerisinde sadece bir vakit geçirme aracı olmamış; çocuğun bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimini sağlayan ve onu ilerideki kimliğine hazırlayacak aktif bir eğitim süreci oluşturan temel yaşam birimi olmuştur. Tarihsel süreç hem çocuğa verilen değerin değişmesi hem de ekonomik ve bilimsel süreçlerin gelişmesi ile yepyeni bir çocuk yetiştirme sürecinin oluşmasını sağlamıştır. Orta Çağ’ın çocuğu yok sayan anlayışından Sanayi Devrimi’nin çocuğu ticari bir kazanç nesnesi olarak gören uygulamalarına, Locke’un "boş levha" (tabula rasa) tanımından Rousseau’nun öz saygısı yüksek, özgür birey idealine uzanan süreç uzun bir zaman dilimini kapsamaktadır. Bu süreçte Piaget, Vygotsky, Freud, Erikson ve Montessori gibi birçok bilim insanının ortaya koyduğu fikirler; çocuğu Orta Çağ’ın karanlık algısından ve Sanayi Devrimi’nin mülkiyet nesnesi konumundan çıkararak “biricik” bir kimliğe dönüştürmüştür.

Bu tarihsel dönüşümün merkezinde çocuğu anlamak adına ön plana çıkan en önemli argüman, hiç şüphesiz ki oyun ve oyuncaklar olmuştur. Çünkü oyun, çocuğun hem fiziksel ve psikolojik hem de bilişsel gelişimini sağlayacağı ortamı ona sunan en önemli araçtır. Bunun farkına varan bilim insanları ve psikologlar, çocuğu özellikle doğal ortamında gözlemleyerek gelişimsel süreçleri ile ilgili düşüncelerini kurumsal hale getirmişlerdir. Bu bilim insanlarından Schiller, Spencer ve Hall gibi isimlerin temsil ettiği kuramlar oyunu daha çok enerji boşaltımı, dinlenme veya türün evrimsel bir tekrarı olarak önemli görürken; çağdaş ve dinamik kuramlar konuyu daha detaylı ele almışlardır. Bu çağdaş isimlerden Freud, oyunun travmatik deneyimleri düzenleyen ve ruhsal yaraların iyileştirildiği sağaltıcı rolüne dikkat ederken oyunun bilişsel süreçleri düzenlemede zihinsel şemaların

kurulmasındaki rolü üzerinde duran Piaget bu rolleri "özümleme" ve "uyum" işleviyle açıklamıştır. Yine çağdaş kuramcılardan olan Vygotsky oyunun çocuk için sosyal çevresini düzenleyen, sosyal kuralların prova edildiği bir alan olduğuna vurgu yapmıştır. Helanko'dan Berlyne'e, Parten'den Smilansky'ye kadar uzanan çağdaş kuramcılar ise çocuğun zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimini şekillendiren bu karmaşık süreçte oyun içinde özgür seçimlerin ön planda tutulmasına ve gelişim evrelerinin dikkatle izlenmesine önem vermişlerdir.

Çağdaş kuramların çocuğa bakış açısını değiştirmesi ve çocuk merkezli bir yaklaşım geliştirmesiyle birlikte, günümüzde çocuk yetiştirme ve öğretme süreçlerinde çok perspektifli bir bakış açısı etkili olmaktadır. Bu anlayışa göre çocuk, dış dünyayı sembolik olarak temsil ettiği bir alan olan oyunda "ben"den "biz"e geçmeyi, çatışmaları yönetmeyi ve toplumun kültürel mirasını üstlenmeyi öğrenir. Bunun için çocuk yetiştirmede farkındalık eğitimi ile oyunu "çocuğun gerçek işi" kabul edecek bir eğitim anlayışı ön plana çıkmalıdır. Buna göre bir oyunda ön plana çıkması gereken özellikler şöyle olmalıdır: Oyun bilişsel gelişimi yapılandıran, sosyal ve kültürel öğrenmeyi sağlayan, duygusal düzenleme ve içsel dengeyi kuran, geleceğe hazırlık ve deneyim alanı sunan, gelişimsel olarak aşamalı ilerleyen bir süreçte şekillenmelidir. Bu yüzden serbest ama tamamen başıboş olmayan, keşfe açık ama gelişim düzeyine uygun, bireysel deneyimi destekleyen ama sosyal etkileşime de alan tanıyan, duygusal ifade için güvenli bir ortam sunan, kültürel ve kurallı yapıları içeren ideal bir biçimde kurgulanmalıdır. Bu hususlara dikkat edilerek hazırlanacak bir oyun ortamı ve eğitim süreci, sadece pedagojik bir gereklilik değil; sağlıklı bir toplumun inşası için önemli ve gereklidir. Çünkü çocuk eğitimini en çok etkileyen oyun ortamının çocuğun psikomotor, bilişsel ve psikososyal gelişim alanlarını destekler şekilde düzenlenmesi sağlıklı bireylerin yetişmesi adına önemlidir. Çocuk eğitimine önem vermek, toplumun gelecekteki sağlıklı ve güçlü toplumsal temellerinin oluşmasına da yatırım yapmak demektir. Erken yaşlardan itibaren nitelikli eğitim gören çocuklar; gelecekte bilinçli, sorumluluk sahibi ve milli değerlere daha duyarlı bireyler olarak toplumsal bağı güçlendirecektir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, A. B. & Dere Çiftçi, H. (2024). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*, Pegem Akademi, Ankara.
- Arslan, A. (2017). "Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas ili örnekleme)", *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 1(2): 69-87.
- Arslan, Y. & Bulgu, N. (2010). "Oyunla Toplumsallaşma", *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 1(1): 8-22.
- Bardak, M.; Topaç, N. & Çelik, S. (2022). "Geleneksel Çocuk Oyunları ve Erken Çocuklukta Eğitici Oyun Üzerine Bir Bibliyografya Denemesi", *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 17: 44-77.
- Cihan, M. (2010). "John Locke ve Eğitim", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1): 173-178.
- Dirican, R. (2018). "Tarihi Süreçte Çocukluk ve Çocuk Hakları", *Journal of Child and Development*, 2(2): 51-62. <https://doi.org/10.36731/cg.472028>
- Eren, H. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*, (2. baskı), Bizim Büro Basımevi, Ankara.
- Eroğlu, M. (2023). "Çocukluk Döneminde Bilişsel Gelişim: Piaget ve Vygotsky'nin Bilişsel Gelişim Kuramlarının İncelenmesi ve Karşılaştırılması", *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 6(1): 69-77.
- Eyüboğlu, İ. Z. (1988). *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*, (1. baskı). Sosyal Yayınları, İstanbul.
- Gönül, G. E. (2019). "Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i", *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2): 582-585.
- Gürçay, S. & Duran, A. (2025). "Halk İnanışlarında ve Ritüellerinde Kaotik Çocuk İmgesi". *Folklor/Edebiyat*, 31 (121): 49-68.
- Hamamcı, Z. & Hamamcı, E. (2015). "Çocuk Gelişimi Kuramları ve Dil Öğretmenleri İçin Yansımaları", *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1):125-134.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens (Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme)*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İnan Kaya, G. (2018). "Oyun, Gelişim ve Tarihsel Olarak Oyunun Eğitimdeki Yeri", *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 2(1): 66-78.
- Kahya Canlı, S. & Demirarslan, D. (2020). "Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi", *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6): 60-75.
- Karadoğan, U. C. (2019). "Çocuk ve Çocukluk Kavramının Tarihsel Süreçte Değerlendirilmesi", *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7): 195-226.

- Kaya, İ. (2021). “Oyunun Tarihsel Gelişimi ve Oyun Kuramları”. (Ed. D. Yalman Polatlar), *Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi ve Eğitimi*, ss. 33-48, Pegem Akademi, Ankara.
- Kayabaşı, O. A. & Günindi, Y. (2016). “Çocuk Oyunlarında Tekerlemenin Yeri”, *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 5(13): 19-30.
- Kuşçu, Ö.; Bozdaş, Y. & Yıldırım Doğru, S. S. (2014). “Montessori Eğitiminin Çocuklarda Sorumluluk Alma, Sırasını Bekleme, Başladığı İş Bitirme Becerisine Etkisinin Değerlendirilmesi”, *Değerler Eğitimi Dergisi*, 12(27): 307-322.
- Mercan, C. (2018). *Ahşap Oyuncakların Çocuk Gelişiminde Yeri ve Ahşap Oyuncaklar İçin Tasarım Önerileri*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Öğretir, A. D. (2008). “Oyun ve Oyun Terapisi”, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22): 94-100.
- Öz Pektaş, H. (2017). “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Modern Eğitimde Kullanılması”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(49): 478-490.
- Piaget, J. (2013). *Çocuğun Gözüyle Dünya*, Dost Kitabevi, Ankara.
- Sağlam, M. & Aral, N. (2016). “Tarihsel Süreç İçerisinde Çocuk ve Çocukluk Kavramları”, *Çocuk ve Medeniyet*, 1(2): 43-56.
- Sarikaya, H. S. (2020). “Oyun Kuramları ve Eğitim”. (Ed:A. Doğanay ve M. O. Kutlu), *Güncel Eğitim Bilimleri Araştırmaları*, ss. 69-89, Akademisyen Yayınevi, Ankara.
- Şenyuva, M. (2023). *Oyun Kuramları Üzerine Bir İnceleme*, Yüksek Lisans Tezi İstanbul Kültür Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Yaşar Ekici, F. (2025). “Oyunun Tanımı ve Önemi”. (Ed. D. Yalman Polatlar), *Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi ve Eğitimi*, ss. 1-16, Pegem Akademi, Ankara.
- Yavuz, C. (2019). *Kavram Eğitiminde Eğitsel Oyuncak Tasarımı: Okul Öncesi Eğitimde Yön Kavramına Yönelik Bir Oyuncak*, Doktora tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yılmaz, A. (2025). “Rousseau ve Aydınlanma Karşıtı Eleştiri: Uygarlık, İnsan Doğası, Akıl ve Özgürlük Üzerine Düşünceler”, *ATLAS Journal*, 11(57): 81-89.
- Yolcu, M. A. (2013). “Çocuk Oyunları Üzerine”. (Ed: İ. Özkaya), *Torbali'nun Kültürel Mirası*, ss. 259-268, Torbalı Belediyesi Kültür Yayınları, İzmir.

İNTERNET KAYNAKLARI

TÜRK DİL KURUMU SÖZLÜĞÜ :(<https://sozluk.gov.tr/> E.T 6.03.2026).

BİRLEŞMİŞ MİLLETLER ÇOCUK HAKLARINA DAİR SÖZLEŞMESİ: (https://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/dokuman/mevzuat_uamevzuat/birlesmismilletler.pdf E.T: 11.03.2026)

T.C. MEB 356 GÜN OYUN: (<https://365gunoyun.meb.gov.tr/Tegm/Tegm/CocukveOyun> E. T: 11.03.2026)