



Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Hüseyin Uslu

MEB Eğitim Yöneticisi

huseyinuslu1@gmail.com, ORCID:0000-0002-1820-8403

Özet

Bu çalışmada Homo Ludens (oyun oynayan insan) kavramı çerçevesinde eğitimde oyunun önemi üzerinde durularak, konuyla yapılan araştırma ve incelemeler paralelinde tespit ve değerlendirmelerde bulunulacaktır. Bu şekilde oyun oynayan insan kavramsal çerçevesi özelinde literatüre katkı sunulması ve konuyla ilgili yapılacak çalışmalara destek olunması amaçlanmıştır. Yine çalışma kapsamında konsept bir kavram olarak oyunun çeşitli tanımlarına yer verdikten sonra eğitimde Homo Ludens (oyun oynayan insan) olmanın ne anlama geldiğini incelenecektir. Bu tanımın oyun temelli öğrenmede açığa çıktığı söylenebilir. Eğlendirirken öğretmeyi esas alan bu uygulama öğretmen ve öğrenci açısından hem faydalar hem de güçlükler içermektedir. Uygulamada karşılaşılan güçlükleri ortadan kaldırmaya yönelik girişimler ve düzenlemeler yapılırsa kalıcı öğrenmeyi hızlı ve etkin bir şekilde sağlayan bu metotla öğrencilerin duyuşsal, bilişsel, düşünsel ve fiziksel başarısı en üst düzeye çıkarılabilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Homo Ludens, Öğrenme Süreçleri

A Study on the Importance of Game-Based Learning: Homo Ludens (Human Who Plays Games)

Abstract

In this study, the importance of the game in education within the framework of the concept of Homo Ludens (people who play games) will be emphasized, and in parallel with the research and investigations on the subject, determinations and evaluations will be made. In this way, it is aimed to contribute to the literature and to support the studies to be carried out on the subject in the context of the conceptual framework of the human being who plays the game. Again, within the scope of the study, after giving various definitions of the game as a concept concept, it will be examined what it means to be a Homo Ludens (a person who plays a game) in education. It can be said that this definition is revealed in game-based learning. This application, which is based on teaching while entertaining, contains both benefits and difficulties for the teacher and the student. If initiatives and arrangements are made to eliminate the difficulties encountered in practice, the affective, cognitive, intellectual and physical success of the students can be maximized with this method, which provides permanent learning quickly and effectively.

Key Words: Games, Homo Ludens, Learning Processes

Giriş

Oyun yaşamın ta kendisidir. Oyun kişinin yaşamında varlığı sürekli olan ve kimi zaman bir amaca bağlı kimi zaman da herhangi bir amaca dayandırılmadan uygulanan eğlenceli etkinliktir.

Çocuk güven, empati, dikkat, sevinç, kabullenme, üzüntü, anlaşma, risk alma gibi çeşitli tepkileri ya da duygu durumlarını deneyimleyerek kendini tanıma olanağı bulur ve bu sayede kendini geliştirir.¹

Oyun kavramı başlı başına bir süreci anlamlandırır. Oyunla ilgili ele aldığımız kavramın birçok tanımını sıralamak mümkündür. Oyun sosyoloji, kültür, felsefe, biyoloji, psikoloji gibi sahalarla ilişkilendirilen çok boyutlu bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır.

¹ Sevil Burgaz Uskan ve Taner Bozkuş, “Eğitimde Oyunun Yeri”, International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES), Cilt: 5, Sayı:2, 2019, s. 126.

Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Oyunun kavramsal çerçevesi ve ifade ettiği anlam bütünlüğü bakımından meseleye yaklaşıldığında oyun ile ilgili özellikler manzumesi olarak aşağıda yer alan maddeleri sıralamamız mümkündür:

- 1.Oyun çocuğun kendisini ifade etmesidir.
- 2.Oyun sonucu düşünülmeden yapılan hareketlerdir.
- 3.Oyun çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemidir.
- 4.Oyun çocuğun işidir.
- 5.Oyun bir uyumdur.
- 6.Oyun hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.
- 7.Oyun bir sosyal kuruluştur.
- 8.Oyun, çocuğun iç dünyasını yansıtan bir aynadır.
- 9.Oyun, çocuğun kişiliğinin gelişimini sağlayan en ideal bir ortamdır.
- 10.Oyun, çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan son derece önemli bir araçtır.
- 11.Oyun, çocuğun sosyal ve ahlaki değerleri öğrendiği bir arenadır.²

² Uluğ'dan aktaran: Sinan Koçyiğit ve diğerleri, “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”, s. 326. Detaylı bilgi için bakınız: Mücella Ormanlıoğlu Uluğ, *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, İstanbul: Göçebe Yayınlan, 1997.



Resim 1: Oyun çocuğun işi³

Bu kavramın eğitimdeki karşılığı makale boyunca atıf yapılacak temel bir meseledir: Eğitimde oyun, öğrenmeyi daha kalıcı ve etkili hale getiren, öğrencileri aktif olmaya teşvik eden, yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi esas alan, kimi zaman duyma-koklama-tat alma-hissetme-görme-dokunma duyularını aynı anda kullanma imkânı sunan bir araçtır.⁴

Oyunun Kavramsal Çerçevesi

Oyun kavramının ne olduğuna dair muhtelif tanımlar mevcut olmakla birlikte yapılan tanımlar

³ Milli Eğitim Bakanlığı, *Oyun ve Hareket Etkinlikleri*, Ankara: MEB Yayınları, 2016, s. 4.

⁴ Milli Eğitim Bakanlığı, *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1*, Ankara: MEB Yayınları, 2014, s. 8.

oyunun yalnızca çocukların oynadığı eğlenceli aktivitelerle sınırlı olmadığını, öğrenme pratiğinin önemli bir parçası olduğunu göstermektedir.

Türk Dil Kurumu oyunu, Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar...⁵ biçiminde tanımlar.

Bu kapsamlı açıklamanın özellikle ilk basamağı bu makalede kastedilecek ve vurgulanacak olan oyun tanımına tekabül eder. Oyun kişinin yaşamında mevcudiyeti sürekli olan ve kimi zaman bir amaca bağlı kimi zaman da herhangi bir amaca dayandırılmadan uygulanan eğlenceli etkinliktir.⁶

Piaget oyun kavramını çocuğun çevresindeki uyanları alıp onları özümsemesi ve bu özümsemenin sonucunda çevresine uyum sağlaması olarak tanımlar. Ayrıca ona göre oyun özellikle bir plânlama-düzenleme içermeyen, kendiliğinden gelişebilen ve keyif almaya yönelik eğlenceli bir davranıştır.⁷

Bodrova ve Leong için oyun fiziksel, sosyal ve zihinsel yeterlilikleri kazandıran etkin bir yaşam kaynağıdır. Carlotta Lombroso, oyun çocuğun gelişim araçlarından biridir ve nasıl bir ipek böceği sürekli olarak yaprak yeme gereksinimi duyuyorsa çocuk da oyun oynama gereksinimi duyar⁸ diye belirtir.

Sigmund Freud oyun kavramını psikanaliz çerçevesinde yorumlayarak onun ciddiyet kavramının tam tersi olmadığına, bizatihi hayatın kendi bütünselliği içinde hayatın gerçeği olduğuna dikkat

⁵ Türkçe Sözlük, Ankara: Türk Dil Kurumu, s. 1830.

⁶ Ahmet Üstün, ‘Eğitsel Oyunlar Tekniği’, Eğitim Kavramsal Temelleri 5: Öğretim Teknikleri (içinde), Ayşe Kızılkaya Namlı (Editör), İstanbul: Efe Akademi Yayınları, 2022, s. 141.

⁷ Mehmet Toran ve Aytaç Dilek, ‘Çocuklar ve Kitaplar: Piaget’in Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme’, Yaşadıkça Eğitim, Cilt: 31, Sayı: 1, 2017, s. 43.

⁸ Carlotta Lombroso’ dan aktaran David Elkind, *Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*, Demet Öngen (çev.), Ankara Üniversitesi Basımevi 1999, s. 90.

çeker.9

Oyun günlük hayatta baskılanan, ifade edilemeyen tavırların, hislerin bir dışavurumu olarak değerlendirilebilir. Böylece oyun korkuların, endişelerin ve kaygıların üstesinden gelmek için uygun bir ortam oluşturur.10

Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Bir öğrencinin eğitim sürecinde öğrenme potansiyelini en üst seviyelere çıkarmak ve akademik başarısını arttırmanın yollarını tespit edip bunları uygulamak eğitimin esas hedeflerinden biridir.11

Bireye çok küçük yaşlardan itibaren temel bilgi ve becerileri kazandırmanın en etkin yollarından biri olarak oyun çağdaş dönemde de popülerliğini artırmaya ve hızla yükselmeye devam etmektedir.

2000'li yılların başından beri, Kanada, İsveç, Çin, Birleşik Arap Emirlikleri ve Yeni Zelanda dahil olmak üzere birçok farklı ülkede özellikle erken eğitim (0-6 yaş) müfredatında oyun temelli öğrenmenin uygulanmasına yönelik bir artış olmuştur.12

Normalde çocuklar oyun oynayacakları vakit şimdi bir şeyler öğreneceğim diyerek düşünmezler, ancak gelişim ve öğrenme iç içe ve bütüncül olan kavramlar olduğu için motor, bilişsel, sosyal ve duygusal beceriler de dahil olmak üzere tüm gelişim alanlarındaki yetiler oyunla harekete geçirilir.13

⁹ Carlotta Lombroso' dan aktaran David Elkind, *Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*, Demet Öngen (çev.), Ankara Üniversitesi Basımevi 1999, s. 92.

¹⁰ Sinan Koçyiğit ve diğerleri, “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”, KKEFD (Atatürk Üniversitesi K.K.Eğitim Fakültesi), Sayı:16, 2007, s. 331.

¹¹ Millî Eğitim Bakanlığı, *Oyun ve Hareket Etkinlikleri*, Ankara: MEB Yayınları, 2016, s. 17.

¹² Erica Danniels, “*Defining Play-based Learning*”, *Encyclopedia on Early Childhood Development* (in), Angela Pyle (editor), Canada: University of Toronto, 2018, p. 8.

¹³ UNICEF, *Learning Through Play Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes*, Newyork: UNICEF, 2018, p. 8

Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Erica Danniels oyun temelli öğrenmeyi esasen oyun oynarken öğrenmek biçiminde tanımlar. Başka bir ifadeyle oyun temelli öğrenme oyun aracılığıyla öğrenmedir. Oyun eşittir öğrenme mantığında oyun bir öğretim aracı haline gelir.¹⁴

Bu aşamada unutulmamalıdır ki bir aktivitenin/etkinliğin oyun olarak tanımlanması için öğrenme edimi içermesi zaruri değildir; ancak söz konusu olan şey oyun temelli öğrenme ise yapılacak olan etkinliğin öğretici bir süreç içermesi gerekir.

O halde her oyun, oyun temelli öğrenme için örnek teşkil etmez ya da bir oyunu bahse konu öğrenme stiline dahil etmek için belli bir takım özelliklerin, yöntem ve tekniklerin de mevcut olması gerekir.

Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan) İle İlgili Örnekler

Milli Eğitim Bakanlığı Oyun Etkinliği metninde oyunu karakterine, oynandığı yere ve kullanılan araca göre temel üç sınıfa ayırır.

1. Karakterlerine göre oyun çeşitleri

a) Fonksiyon oyunları

b) Hayal oyunları

c) Grup oyunları

2. Oynandığı yere göre oyun çeşitleri

a) Açık hava oyunları

b) Salon- sınıf oyunları

3. Kullanılan araca göre oyun çeşitleri

a) Araçta yapılan oyunlar

b) Araçla yapılan oyunlar

¹⁴ Danniels, “*Defining Play-based Learning*”, p. 8.

c) Araçsız yapılan oyunlar¹⁵

Resim 2: Bilinkart (Bilim İnsanlarını Tanıyalım Kartları)¹⁶



¹⁵ Milli Eğitim Bakanlığı, *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, Ankara: MEB Yayınevi, 2012, s. 19.

¹⁶ Ragıp Çavuş ve diğerleri, '*Fen ve Teknoloji Öğretiminde Oyun Etkinlikleri ve Günlük Hayattaki Oyunların Derse Uyarlanması*', İGEDER İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi, 2011, s. 8-9.



Resim 3: Mayın Tarlası Oyununu Oynayan Çocuklar¹⁷



Resim 4: Kim Milyoner Olmak İster? Oyunundan Bir Görüntü¹⁸

¹⁷ Sivas Milli Eğitim Müdürlüğü, *Mesafeli Eğitsel Oyunlar Her Koşulda Spor*, 2020, s.19

¹⁸ Aşçı, "Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi", s.936.

Hangi branşta olursa olsun teknolojik gelişmelerin eğitimdeki yansımalarıyla birlikte oyun temelli öğrenimin uygulanışı yaygınlaşmaktadır. Verilen oyun örneklerinde olduğu gibi bu tür etkinliklerin eğitim içine yerleştirilmesi kazanımların çok daha hızlı ve kalıcı bir şekilde öğrencide yerleşmesini sağlayacaktır.¹⁹

Ancak oyun temelli öğrenmenin sağladığı faydanın kazanımlarla sınırlı olmadığını, öğrenciden alınan geri-dönütler, test ve analiz sonuçları ve onların gözlemlenen davranışları ortaya koymaktadır.

Sonuç

Oyun fizik, eğitim, kültür, edebiyat, tarih, psikanaliz, psikoloji, biyoloji gibi pek çok disiplinle ilişkilendirilen ve bundan ötürü mutlak anlamda tek bir tanımı olmayan çok yönlü bir kavramdır.

Oyunun doğası gereği sadece insanla sınırlandırılmaz oluşu, hayvanları da kapsamaması, böylece kültürden daha eski olması ve içerik olarak her zaman kendini yenilemesi anlam bakımından zengin olduğunun bir göstergesidir.

Bu çalışmada oyunun eğitsel yönü esas alınarak eğitimde oyunun ne olduğu, etkisi, öğretmen ve öğrenci açısından faydaları ve uygulanmasında yaşanan güçlükler ele alınmıştır. Bunların neticesinde oyunlar ancak derslere, konulara ve kazanımlara uygun olarak hazırlanır, süresi iyi ayarlanır, fiziksel imkânlar sağlanır ve kullanılacak araç-gereç eksiksiz olursa işlevsel olabileceği anlaşılmıştır.

Oyun temelli öğrenme oyunun içinde eğitim değil eğitim içinde oyun mantığını benimseyen bir tekniktir. Bu yaklaşımda eğitim bütünü, oyun da parçayı temsil eder. Doğrudan oyun merkezli bir eğitim anlayışı inşa etmek kullanılan diğer stratejileri yadsımak ve eğitimi eğlenceye indirgemek anlamına gelebilir.

Eğitsel bir oyunda güdülen amaç öğrenciyi eğlendirirken aynı zaman da eğitmektir; herhangi bir sınav ya da not kaygısı olmadan ve rahat bir ortamda öğrencinin kazanımları hızlı ve kalıcı bir

¹⁹ MEB, *Oyun ve Hareket Etkinlikleri*, s. 13.

Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

biçimde edinmesini sağlamaktır.

Oyunda öğrenciye kazandırılmak istenen bir takım becerilerin olması ve bunun bir rehber eşliğinde yapılması eğitsel oyunu diğer birçok oyundan ayıran kilit bir noktadır. O halde her oyun eğitsel olarak değerlendirilmez.

Oyun bir yandan zekâ, dil, motor-kas gelişimine; diğer yandan sosyal ve kişilik gelişimine katkı sağlayıp aynı zamanda ondaki bilgi düzeyini artırıyorsa eğitsel bir süreç işliyor demektir.

Oyunun akademik başarıya olan yansımalarına bakıldığında oyun temelli öğrenmenin tüm duyu organlarını harekete geçirdiği ve yaparak-yaşayarak öğrenme ilkesini esas aldığı için kalıcı öğrenmeyi en etkili şekilde yerine getirdiği görülür.

Eğitsel oyun gerek klasik gerek dijital olsun anlaşılması en çetrefilli konuyu dahi öğrenciye ulaştırmayı başarır. Çünkü oyun özü gereği soyut olanı somuta, zor olanı basite, sıkıcı olanı keyifli hale dönüştürür.

Yeni eğitim anlayışları bu özelliğinden ötürü eğitsel oyunlara yer vermekte; ancak oyun temelli öğrenmeye başvurulmasının çok daha önemli sebeplerinden biri akademik başarı, fiziksel yeterlilik, ilgi, beceri, öğrenme düzeyi gibi muhtelif farklılıklara rağmen sınıftaki tüm öğrencilerin deyim yerindeyse bir potada toplanabilmesidir.

Çocuğun oyun oynamayı reddettiği pek karşılaşılan bir durum değildir. Oyunda derse odaklanmayan, dikkati dağınık, yaramazlık yapan bir öğrenci yerine komutları can kulağıyla dinleyen, aktif, hızlı düşünen ve karar alan bir öğrenci mevcuttur. Ayrıca her bir öğrencinin oyuna eşlik etmesi öğretmenin sınıf yönetimini daha iyi yapmasını sağlamakta, hangi öğrencinin ne konuda eksik olduğunu tespit etmesine yardımcı olmaktadır.

Ülkemizde oyun temelli öğrenme ile ilgili olarak bir çok inceleme, çalışma ve araştırma yapılmış, bunlardan elde edilen veriler ışığında bulgulara ulaşılmış ve bir takım değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Sonuç olarak şunu belirtebiliriz ki, eğitim ve öğretim sürecinin esas paydaşları olan aile, öğretmen, öğrenci ve okul idaresinin eğitsel oyun hakkında bilinçlendirilmesi ve bu meseleye dönük oluşan taleplerin değerlendirilmesi kuşkusuz ki fiziksel ve bilişsel açıdan sağlıklı bireylerin yetişmesini sağlayacaktır.

Kaynakça

Alazwari, A. (2021). Using Digital Play in Teaching Early Childhood Education. *Journal of Faculty of Education Assiut University* , 37 (3).

Arnold, A. (1979). *Çocuğunuz ve Oyun.* (R. Mahmudoglu, Çev.) İstanbul: ECE Yayınları.

Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun Çoklu Zekâ Teorisi Işığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* , 14 (1), 71-83.

Bener, S. S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar.* İstanbul: Kitap Yayınevi.

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). Chopsticks and Counting Chips Do Play and Foundational Skills Need to Compete for the Teacher's Attention in an Early Childhood Classroom?. *Play For Young Children* , 58 (3).

Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi* , s. 1-24.

Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal* , 27 (6), s. 776–800.

Cop, M. R., & Kablan, Z. (2018). 'Türkiye'de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi* , 1 (1), s. 52-71.

Çavuş, R., Berk, H., Kulak, B., & Kaplan, A. Ö. (2011). Fen ve Teknoloji Öğretiminde Oyun Etkinlikleri ve Günlük Hayattaki Oyunların Derse Uyarlanması. *İGEDER İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi* .

Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar. M. A. Ocak (Dü.) içinde, *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama* (s. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.

Danniels, E. (2018). Defining Play-based Learning. A. Pyle (Dü.) içinde, *Encyclopedia on Early Childhood Development* . Canada: University of Toronto.

(07-08 Kasım 2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu* . Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü.

Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Elkind, D. (1999). Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler. (D. Öngen, Çev.) Ankara Üniversitesi Basımevi.

Fink, E. (2015). Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun. (N. Aça, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Fung, C. K., & Cheng, D. P. (2012). Consensus or Dissensus? Stakeholders' Views on the Role of Play in Learning. *Early Years: An International Journal of Research and Development* , 32 (1), s. 17-33.

Gümüş, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *International Periodical for the Languages* , 10 (11), s. 773-786.

Huizinga, J. (2006). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kaya, Ö. M., Yalçın, V., Kimzan, İ., & Avar, G. (2017). Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Oyun Temelli Öğrenmeye Bakış Açıları ve Uygulamaya Yansımaları. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 800-834.

Kayabaşı, Y. (2017). Eğitsel Oyunlar Yöntemiyle Öğretimin Fen Bilimleri Dersindeki Öğrenci Başarısına Etkisi,. *Eğitim ve Öğretim Araştırma Dergisi* , 6 (2), s. 181-193.

Khalil, N., Aljanazrah, A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Exploring Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach,. *Education Science* , 12 (95), s. 1-16.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD (Atatürk Üniversitesi K.K.Eğitim Fakültesi)* (16), s. 324-342.

Kurt, G., & Özkaya, T. (2015). Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme. N. Avcı, & M. Toran (Dü) içinde, *Okul Öncesi Eğitime Giriş*. Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık.

Lynch, M. (2014). Ontario Kindergarten Teachers' Social Media Discussions About Full Day Kindergarten. *McGill Journal of Education* , 49 (2), s. 329-347.

MEB. (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1. Ankara: MEB Yayınları.

MEB. (2006). Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 12. Sınıf. Ankara: MEB Yayınevi.

MEB. (2016). Oyun ve Hareket Etkinlikleri. Ankara : MEB Yayınları.

MEB. (2020). Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ortaöğretim 9 Ders Kitabı. Ankara: MEB Yayınevi.

Mete, G. (2021). BİLSEM Türkçe Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretim Yöntemine Yönelik Görüşleri. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 18 (1), s. 106-130.

Müdürlüğü, S. M. (2020). Mesafeli Eğitsel Oyunlar Her Koşulda Spor. Sivas: MEB.

Nair, S. M., Mohd, N. Y., & Arumugam, L. (2013). The effects of using the play method to enhance the mastery of vocabulary among preschool children. Procedia - Social and Behavioral Sciences , 116 (2014), s. 3976 – 3982.

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi , 37 (2), s. 137-169.

Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları , 54-57.

Singer, D. G. (2006). Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth. (R. M. Golinkoff, & K. H. Pasek, Dü) New York: Oxford University Press.

Soydan, Ş. N., Aksoy, N. C., & Çınar, C. (2022). Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi. Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi , 3 (1), s. 1-32.

Şentürk, C. (2020). Oyun Temelli Fen Öğrenme Yaşantılarının Akademik Başarıya, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkileri,. Milli Eğitim Dergisi , 49 (227), s. 159-194.

Tai, H. M., Shah, N. M., Hashim, N. W., & Mustafa, N. A. (2021). Play-based Learning: A Qualitative Report on How Teachers Integrate Play in the Classroom. City University eJournal of Academic Research (CUeJAR) , 3 (1), s. 62-74.

Taşçı, A. U. (2019). Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi , 12 (62), s. 932-941.

TDK. Türkçe Sözlük. Ankara.

Toran, M., & Dilek, A. (2017). Yaşadıkça Eğitim. Çocuklar ve Kitaplar: Piaget'nin Oyun

Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)

Kuramına Göre Bir Değerlendirme , 31 (1).

Tuğrul, B. (2014). Oyun Temelli Öğrenme Okul Öncesinde Özel Öğretim. Ankara: Anı Yayıncılık.

Türkmen, M., Genç, H., & Ceviz, E. (2021). Oyun ve Çocuk Gelişimi. Z. F. Dinç (Dü.) içinde, Spor Bilimleri II Bilimsel Araştırmalar Kitabı (s. 45-61). Ankara: Akademi Yayınevi.

Türkoğlu, H. (2016). Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları. İstanbul: Akıl Fikir Yayınları.

UNICEF. (2018). Learning Through Play Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes,. New York: UNICEF.

Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES), , 5 (2), s. 123-131.

Ülküdür, M. A., & Bacanak, A. (2013). Proje Tabanlı Öğrenme Etkinlikleri ile Oyun Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Hazırlık (Geliştirilme) Boyutunda Karşılaştırılması. Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi , VIII (I), 21-43.

(2022). Eğitsel Oyunlar Tekniği. A. Üstün, & A. K. Nemli (Dü.) içinde, Eğitimin Kavramsal Temelleri 5: Öğretim Teknikleri. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.

Wood, E., & Attfield, J. (2005). Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. London: Paul Chapman Publishing.

Wu, S.-C. (2014). Practical and Conceptual Aspects of Children's Play in Hong Kong and. Early Years: An International Journal of Research and Development , 34 (1), s. 49-66.

Yıldız, V. (2002). Okulöncesi Dönemde Matematik Eğitimi. Çoluk Çocuk Dergisi , 16-23.

Yorulmaz, B., & Gov, A. (2019). Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi , 12 (66), s. 962-977.