

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้ารวบรวมและทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออื่น ๆ เพื่อประมวลเป็นองค์ความรู้เบื้องต้น เชื่อมโยงมาสู่การดำเนินการศึกษาวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และทำการจัดระบบเนื้อหาสาระต่าง ๆ ตามขอบเขตของตัวแปรที่ศึกษา สำหรับใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณา กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย การวางแผนออกแบบเครื่องมือวิจัย และการอ้างอิงสำหรับการอภิปรายผล โดยจำแนกเป็นประเด็นต่างๆ ทั้งในเชิงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นพื้นฐานกรอบความคิดและเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษา

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัย
2. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย
3. ครอบครัวยุคใหม่กับการเล่นของเด็กปฐมวัย
4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กปฐมวัยตามวัย
5. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้ ขอบเขตเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละประเด็น มีสาระสำคัญซึ่งจักได้นำเสนอตามลำดับต่อไป

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัย

การเล่นของเด็กนับเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของเด็กทุกคน และเป็นกระบวนการเรียนรู้ในการทำความรู้จักกับตนเองและสิ่งต่าง ๆ รอบตัวของเด็ก การเล่นจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการการเรียนรู้และการเจริญเติบโตของเด็ก ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจ ให้ดำเนินไปอย่างสมดุล สมวัยและเต็มตามศักยภาพ การให้โอกาสเด็กได้เล่นแบบเสรีตามธรรมชาติจึงเป็นการเตรียมความพร้อมให้เด็กได้มีคุณภาพชีวิตที่ดีในอนาคต ในประเทศสหรัฐอเมริกา นักจิตวิทยาพัฒนาการเด็กได้ให้ความสนใจอธิบายความหมายของการเล่น พฤติกรรมการเล่น ชนิดและลักษณะการเล่น ตลอดจนพัฒนาการการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงวัยทั้งในทางทฤษฎีและทางปฏิบัติกันอย่างแพร่หลาย (Fromberg, 1987; Johnson, Christie and Yawkey, 1987; Rubin, Fein and Vandenberg, 1983) งานวิจัยทางด้านการเล่นของเด็กส่วนใหญ่มักศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียนหรือในช่วงปฐมวัยอายุต่ำกว่า 6 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่สามารถสังเกตพฤติกรรมการเล่นออกต่าง ๆ ได้อย่างเด่นชัด จากวุฒิ

ภาวะในด้านต่าง ๆ ที่พัฒนาเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งพฤติกรรมการเล่นที่สะท้อนถึงความสามารถของเด็กในทุก ๆ ด้าน ทฤษฎีการเล่นที่มีชื่อเสียงเป็นที่นิยมในวงการจิตวิทยาเด็กมาจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กตามแนวคิดของพัฒนาการเด็ก (Parten, 1932; Piaget, 1962; Sutton-Smith, 1971) พีโอเจท์ (Piaget, 1962) นักจิตวิทยาชาวสวิสอธิบายการเล่นของเด็กกว่าเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาการรู้คิดที่พัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กอย่างต่อเนื่องกันไปตามลำดับ กล่าวคือ เริ่มต้นจากการเล่นที่เด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ (อายุ 0-2 ปี) ต้องอาศัยประสาทสัมผัสและการสำรวจ (Practice Play) ขึ้นต่อมาก็คือการเล่นที่เด็กวัยอนุบาล (อายุประมาณ 3-6 ปี) รู้จักใช้จินตนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Symbolic Play) โดยอาศัยสื่อการใช้ภาษาในการแสดงความต้องการในกิจกรรมการเล่นของตน จนถึงขั้นการเล่นที่มีการกำหนดระเบียบกฎเกณฑ์วิธีการเล่นที่เด็กวัยเรียน (อายุ 7-11 ปี) ต้องทำความเข้าใจยึดถือปฏิบัติ (Games with Rules) รูปแบบพฤติกรรมการเล่นของพีโอเจท์ได้รับความเชื่อถือทั่วไปและมีการดัดแปลงรูปแบบไปตามความเหมาะสมกับเงื่อนไขและสภาพการณ์ของการวิจัยต่าง ๆ สมิเลนสกี (Smilansky, 1968) นักจิตวิทยาชาวอิสราเอลก็ได้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กตามแนวคิดการเล่นเชิงรู้คิด (Cognitive Play) ของพีโอเจท์ และอธิบายลำดับขั้นของพัฒนาการการเล่นเป็น 4 ประเภท คือ การเล่นสำรวจ (functional Play) การเล่นสร้างสรรค์สร้าง (Constructive Play) การเล่นสมมุติ (Dramatic Play) และการเล่นเกม (Games With Rules)

นอกจากนี้ ยังมีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมอย่างแพร่หลาย โดยใช้หลักการเล่นเชิงสังคมที่อธิบายโดยพาร์เทิน (Parten, 1932) นักการศึกษาชาวอเมริกัน แบ่งเป็น 6 ประเภท คือ การไม่ร่วมเล่น (Unoccupied Behavior) การสังเกตผู้อื่นเล่น (Onlooker Behavior) การเล่นคนเดียว (Solitary Play) การเล่นใกล้กับผู้อื่น (Parallel Play) การเล่นสัมพันธ์กับผู้อื่น (Associative Play) และการเล่นร่วมกับผู้อื่น (Cooperative Play) ซึ่งเป็นข้อมูลการศึกษาวิจัยจากเด็กวัยก่อนเรียน (2-5 ปี) ในสถานรับเลี้ยงเด็ก

รูปแบบพฤติกรรมการเล่นเชิงสังคมนี้ก็ได้รับการสังเกตค้นพบในลักษณะอื่นที่ใกล้เคียงกัน โดยมีการผนวกลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกันเป็น 3 ประเภท คือ การเล่นคนเดียว (Solitary Play) การเล่นใกล้กับผู้อื่น (Parallel Play) และการเล่นแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น (Interactive Play) ซึ่งภายหลังได้มีคณะนักวิจัย (Rubin, Watson and Jambor, 1978) ทำการผสมผสานลักษณะการเล่น เชิงรู้คิดกับการเล่นเชิงสังคมเป็นรูปแบบของการเล่นเชิงรู้คิดและสังคม (Social-Cognitive Play Scale) โดยสามารถสังเกตการเล่นทั้งลักษณะทางสติปัญญาและสังคมไปพร้อมกัน ซึ่งรูปแบบนี้เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในการศึกษาวิจัยการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน โดยทำสังเกตการเล่นแบบเสรีของเด็กเป็นกลุ่มในสถานรับเลี้ยง

เด็ก สำหรับการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียนในครอบครัวมีอยู่จำกัดมาก (Bishop and Chace, 1971; Giddings and Halverson, 1981; Tejagupta, 1991)

การศึกษาวิจัยการเล่นของเด็กในประเทศไทยยังมีอยู่เป็นจำนวนน้อยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับ การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องการอบรมเลี้ยงดูเด็กไทย (คณะอนุกรรมการเฉพาะกิจ เรื่องการเลี้ยงดูและอบรม. 2526; จรรยา สุวรรณทัต และลัดดาวัลย์ เกษมเนตร. 2533; สุมณ อมรวิวัฒน์ และคณะ 2534; สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ 2533) และการ บริการอบรมดูแลเด็กในสถานรับเลี้ยงเด็ก ซึ่งทำการศึกษาย่างแพร่หลายโดยสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี ข้อมูลลักษณะการเล่นของเด็กไทยนั้นมีรายงานอยู่ส่วนหนึ่งใน ผลงานวิจัย เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย (สุมณ อมรวิวัฒน์ และคณะ 2534 : 203-238) ซึ่ง ทำการศึกษาวิจัยภาคสนามของครอบครัวเด็กอายุ 3-5 ปี จากหมู่บ้าน 4 แห่ง ในแต่ละภาคของประเทศ ไทยและพบว่า เด็กชนบทเล่นกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เด็กพอจะหาได้ ลักษณะการเล่นที่ส่งเสริมสติปัญญา เป็นการ เล่นสำรวจ (Exploration Play) การ เล่นทดสอบ (Testing Play) การ เล่นออกกำลังกาย (Physical Play) การ เล่นสมมุติ (Dramatic Play) และการ เล่นเลียนแบบ (Imitation Play) การ เล่นสร้าง (Construction Play) การ เล่นสัมผัสจัดกระทำ (Manipulative Play) การ เล่นเสริมทักษะความจำ (Verbal Play) และการ เล่นเกม (Games) นอกจากนี้ยังสังเกตจากการเล่นที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมตามการ จำแนกของพาร์เทน (Parten, 1932) โดยพบพฤติกรรมการเล่นใกล้เคียงกับผู้อื่น (Parallel Play) และการ เล่น สัมพันธ์กับผู้อื่น (Associative Play) และพบว่าผู้ใหญ่มักปล่อยให้เด็กเล่นอย่างอิสระในขณะตนเอง ทำงาน โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว นอกจากเมื่อเกิดการทะเลาะหรือเกิดความเสียหายยุ่งยากแก่ผู้อื่น สิ่งของ หรือเกิดอันตรายแก่เด็ก สำหรับการศึกษาวิจัยลักษณะการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียนในครอบครัวในเขต ชุมชนเมืองยังไม่มีปรากฏที่ใด

สำหรับการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็กในประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า การมีส่วนร่วมในการเล่นของผู้ปกครองกับเด็กมีพื้นฐานมาจากเจตคติของผู้ปกครองต่อการ เล่นและการ อบรมเลี้ยงดูเด็ก และมีผลต่อการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการ เล่นให้แก่เด็ก (Bishop and Chace, 1971; Rothlein and Brett, 1987) สำหรับการศึกษาวิจัยทัศนคติของผู้ปกครองไทย พบว่า ผู้ปกครองส่งเสริม การทำงานหรือการเล่าเรียนอย่างจริงจังของเด็กก่อนวัยเรียนที่โรงเรียนมากกว่าการเล่นเพื่อเรียน โดยที่ ครูตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กมากกว่าผู้ปกครอง (Bloch and Wichaidt, 1986)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ เล่นของเด็กก่อนวัยเรียน ในครอบครัวไทยก็ยังไม่ มีผู้ใด ทำการศึกษาวิจัยอย่างจริงจัง มีบทความกล่าวถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่ทำให้เด็กมีเวลาเล่นน้อยลงและมี การแสดงออกที่เลียนแบบตัวอย่างจากโทรทัศน์มาประกอบการเล่น ทำให้เด็กขาดความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ และมักแสดงออกในทางก้าวร้าว (นิศา ชูโต. 2535) นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของพ่อแม่ในการเล่นของเด็กและการจัดสภาพแวดล้อม (ของเล่น เพื่อนเล่น สถานที่เล่น เวลาเล่น ฯลฯ) ที่เอื้ออำนวยต่อความต้องการและความสนใจในการเล่นของเด็กแต่ละวัย ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งในการส่งเสริมคุณภาพการเล่นของเด็ก (Tejagupta, 1991)

ในส่วนของผลของการเล่นของเด็กในครอบครัวไทยที่มีต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กยังไม่มีผู้ใดศึกษาวิจัยอย่างจริงจังเช่นเดียวกัน ส่วนใหญ่มักศึกษาการเล่นของเด็กในสถานรับเลี้ยงเด็กหรือศูนย์เด็กปฐมวัย (ศุภกุล เกียรติสมุทร. 2532 อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. 2533) ซึ่งการศึกษาลักษณะการเล่นของเด็กในครอบครัวย่อมสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็ก อันเป็นผลมาจากการส่งเสริมการเล่นของเด็กโดยพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กได้ด้วย

1.1 ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาเด็กและนักการศึกษาในต่างประเทศ ได้ให้คำจำกัดความของ “การเล่น” ไว้หลากหลายตามแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นที่แตกต่างกันไป ดังนี้

การเล่น คือ การแสดงออกโดยเสรี เกิดความเพลิดเพลิน (Seashore)

การเล่น คือ ธรรมชาติของเด็ก (Froebel)

การเล่น คือ สัญชาติญาณการแสดงออกที่ปราศจากความเครียด (Groos)

การเล่น คือ การสร้างสมประสบการณ์และการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ

การเล่น คือ การระบายพลังงานส่วนเกิน (Schiller)

การเล่น คือ จิตใจและการกระทำที่ฝังแน่นอยู่ในชีวิตเด็กตราบนาน (Hall)

การเล่น คือ กระจกเงาและงานของเด็กที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการ (Gordon and Brown)

การเล่น คือ กิจกรรมที่เป็นอิสระ ไม่มีจุดมุ่งหมาย สนุกสนาน (Lazarus)

การเล่น คือ กิจกรรมที่ทำให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา (Piaget)

การเล่น คือ กิจกรรมที่มีแรงจูงใจสูง ปราศจากความขัดแย้งใด ๆ (Curtis)

สำหรับ ฮาร์ลีย์ และคณะ (Hartley et al., 1952 อ้างถึงใน Gordon และ Browne, 1985) ได้สรุปลักษณะของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่น คือ การเลียนแบบผู้ใหญ่ (To imitate adult)
2. การเล่น คือ การเลียนแบบบทบาทชีวิตจริง (To play out real-life roles in intensive ways)
3. การเล่นสะท้อนถึงความสัมพันธ์ในบ้าน และประสบการณ์ชีวิตจริง (To reflect home relationships and real-life experiences)
4. การเล่น คือ การระบายความกดดัน (To express pressing needs)

5. การเล่น คือ การผ่อนคลายการกระทำที่ไม่เป็นที่ยอมรับ (To release unacceptable impulse)
6. การเล่นเป็นการเปลี่ยนบทบาทที่ซ้ำซาก (To reverse roles usually taken)
7. การเล่นเป็นกระจกสะท้อนให้เห็นถึงการเจริญเติบโต (To mirror growth)
8. การเล่นคือการทดลองและแก้ไขปัญหา (To work out problems and experiment with solutions)

นอกจากนี้ การเล่นยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมอื่น ๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้ จากความหมายที่หลากหลายนี้เอง นักการศึกษาที่มีความเห็นที่สอดคล้องกันว่า กิจกรรมที่ถือว่าเป็นการเล่นควรมีลักษณะสำคัญดังนี้คือ

1. การเล่นเกิดจากแรงจูงใจตามสัญชาตญาณ (Intrinsic motivation) ผู้เล่นมีแรงจูงใจและความต้องการที่จะเล่น แรงจูงใจและความต้องการเกิดขึ้นเองโดยไม่เกิดจากการบังคับ
2. การเล่นมุ่งกระบวนการมากกว่าผลที่ได้รับ (Orientation towards means rather than ends) ในการเล่นผู้เล่นจะมุ่งความสนใจในกิจกรรมในขณะที่นั้นมากกว่าผลที่จะเกิดตามมา
3. การเล่นเกิดจากแรงควบคุมภายในมากกว่าแรงควบคุมภายนอก (Internal rather than external locus of control) หากกิจกรรมใดถูกกำหนดวัตถุประสงค์โดยผู้อื่นกิจกรรมนั้นไม่ถือว่าเป็นการเล่น
4. การเล่นเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ภายนอก (Freedom from externally imposed rules) ในการเล่นผู้เล่นเป็นผู้กำหนดบทบาทและกฎเกณฑ์ในการเล่นขึ้นเอง
5. การเล่นเกิดจากการมีส่วนร่วม (Active engagement) นั่นคือในการเล่นผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมในการเล่นด้วยท่าทีที่อยากเล่นทั้งด้านร่างกายและจิตใจ
6. การเล่นเกิดจากการกระทำที่ไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ใด ๆ (Non-instrumental actions rather than instrumental actions) ผู้เล่นสามารถแสดงออกด้วยกิริยาท่าทาง คำพูด การแสดง ที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์หรือของเล่นใด ๆ ในการเล่น (Rubin and others, 1983 อ้างถึงใน Bergen, 1988)

นอกจากนี้ ฮิวส์ (Hughes, 1991) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่ถือว่าเป็นลักษณะของการเล่นว่า การเล่นนอกจากจะเกิดจากแรงจูงใจทางสัญชาตญาณและการมีส่วนร่วมแล้ว ยังเกิดจากลักษณะอื่น ๆ อีกดังนี้

1. การเล่นเกิดจากความมีอิสระของผู้เล่น (Play must be chosen by the participants) กล่าวคือ ผู้เล่นมีอิสระในการเล่นหรือเลือกเล่นตามใจชอบ กิจกรรมที่เกิดจากการบังคับหรือขอร้องไม่ถือว่าเป็นการเล่น

2. การเล่นทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Play is pleasurable) ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานในขณะที่เล่น

3. การเล่นต้องไม่เป็นจริงเป็นจัง (Play is non-literal) สถานการณ์ในการเล่นเป็นสถานการณ์ที่ผู้เล่นสร้างขึ้น ซึ่งแตกต่างจากสถานการณ์ทั่วไปในชีวิตจริง เด็กอาจสมมติบทบาท เช่น สมมติว่าบินได้ สมมติว่าตัวเองเป็นสัตว์ประหลาด จากการเล่นเด็กสร้างมโนภาพต่าง ๆ ขึ้นด้วยตนเอง

สุชา จันทรธรม (2538) ได้กล่าวถึงลักษณะการเล่นของเด็กในประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. การเล่นของเด็กเป็นไปตามแบบแผนพัฒนาการ ไม่ว่าจะเด็กจะอยู่ในสิ่งแวดล้อมชนิดใด เชื้อชาติหรือเศรษฐกิจชนิดใดก็ตาม จะมีแนวการเล่นเหมือนกับอยู่ในระยะเด็กเล็ก การเล่นนี้จะค่อยเปลี่ยนไปเมื่อโตขึ้น ในระยะแรก การเล่นของเด็กได้แก่ การเคลื่อนไหวประสาทสัมผัส ต่อมาเมื่อมีสติปัญญาพัฒนาขึ้น การเล่นจะซับซ้อนมากขึ้น จนรู้จักเล่นสิ่งที่มีกฎเกณฑ์ที่ยากขึ้นตามลำดับ

2. การเล่นของเด็กจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากเด็กมีกิจกรรมอื่นที่ต้องทำมากขึ้น การเล่นก็จะลดลงเพราะเด็กมีเวลาเล่นน้อยลง

3. เด็กจะใช้เวลาในการเล่นมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มขึ้น เด็กอายุ 2 ขวบ โดยเฉลี่ยจะเล่นในสิ่งที่ตนชอบประมาณ 6.9 นาที ส่วนเด็กอายุ 5 ขวบ จะเล่นในสิ่งเดียวกันนาน 12.6 นาที

4. การเล่นของเด็กไม่มีแบบแผน การเล่นของเด็กเป็นไปตามธรรมชาติและไม่มีแบบแผน เด็กจะเล่นอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความพอใจของเด็ก การเล่นของเด็กจะค่อย ๆ มีแบบแผนขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น

5. การเล่นที่ต้องใช้กำลังกายจะลดลงเมื่อเด็กโตขึ้น การเล่นที่ใช้พลังงานของเด็กวัยรุ่นจะลดลงเพราะเด็กอาจจะสนใจในกิจกรรมอื่นเพิ่มขึ้น

1.2 ความสำคัญของการเล่น

นักจิตวิทยา ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กและได้อธิบายให้เห็นว่า ทำไมเด็กจึงเล่น สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

1. การเล่นเป็นการใช้พลังงานเกินของเด็ก เด็กเล่นเพราะเด็กมีพลังงานเกินของกล้ามเนื้อจึงต้องปลดปล่อยพลังงานนั้นด้วยการเล่น

2. การเล่นเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ เป็นการเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ต่อไป

3. การเล่นเป็นการทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรม ดังนั้น การเล่นจึงเป็นไปตามสัญชาตญาณและตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรรพบุรุษออกมาแสดงและเป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คนรุ่นเก่าเคยกระทำมาแล้ว

4. การเล่นเป็นแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ที่ผู้แสดงรู้สึกว่าเป็นปลอดภัย การแสดงออกบางอย่างหากแสดงออกมาในรูปแบบของการเล่นก็จะไม่มีใครว่าอะไรเพราะถือว่าเป็นเพียงแค่การเล่น แต่หากการแสดงออกนั้นเป็นรูปแบบอื่น ผลที่ตามมาอาจจะไม่เป็นที่ยอมรับของคนอื่น

5. การเล่นเป็นกิจกรรมใด ๆ ก็ได้ที่ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะตามมา การเล่นเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในตัวของการเล่นนั้น ๆ เอง

6. การเล่นเป็นการลองผิดลองถูก เป็นการค้นคว้าด้วยการสัมผัสและเป็นการทดสอบทดลองสิ่งที่สงสัย

7. การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งรอบตัว และนำข้อมูลที่รู้และเข้าใจนั้นเข้าไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ขั้นต่อไปอีก การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524: 1-2)

จะเห็นได้ว่า การเล่นของเด็กมีความหมายความสำคัญต่อชีวิตของเด็กหลายประการ โดยก่อให้เกิดคุณค่าต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคมของเด็ก

1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ผู้ที่เป็นต้นกำเนิดของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ แอนนา ฟรอยด์ (Anna Freud) ฟรอยด์ มีความเห็นว่า คุณค่าของการเล่นที่สำคัญคือ การเล่นมีผลต่ออารมณ์ของเด็ก โดยเฉพาะความวิตกกังวลในเด็ก ฟรอยด์ได้กล่าวถึงความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในระยะขวบปีแรกของชีวิต ดังนี้

ความกังวลที่เกิดขึ้นอย่างจงใจ (Objective Anxiety) หรือความกลัวต่อโลกภายนอกและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อาจเป็นผู้คน สิ่งของ หรืออาการต่าง ๆ เนื่องจากเด็กวัยทารกและเด็กเล็กยังไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และเป็นวัยที่ยังต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ เพื่อสนองตอบต่อความต้องการพื้นฐาน เด็กเล็กมีความกลัวในการถูกทอดทิ้ง และยังคงต้องการความเอาใจใส่ดูแลจากผู้ใหญ่ในการดำรงชีวิต ฟรอยด์เชื่อว่า การเล่นช่วยลดความกลัว ความกังวลเกี่ยวกับวัตถุ จากการเล่น เด็กจะพัฒนาความรู้สึกมั่นใจในตนเอง รู้สึกว่าตนมีอำนาจที่จะควบคุมวัตถุต่าง ๆ ได้ การที่เด็กเขย่าของเล่นให้เกิดเสียง ทำให้เด็กเข้าใจว่าสามารถควบคุมเสียงนั้นได้ หรือการที่เด็กเล่นไม้บล็อกและเล่นกับตุ๊กตาที่จำลองจากของจริง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าสามารถจัดการกับไม้บล็อกและตุ๊กตาที่ตนเล่นได้ การเล่นจึงเปรียบเสมือนการจำลองสถานการณ์และความรู้สึกในการแสดงควมมีอำนาจเหนือสิ่งของ ในทำนองเดียวกันเด็กที่เล่น

สมมติตัวเองเป็นสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ทำให้ความกลัวในสัตว์ประหลาดนั้นลดลง หรือการที่เด็กเล่น
ลงโทษตุ๊กตาหลังจากถูกลงโทษจากพ่อแม่ ทำให้เด็กลดความคับข้องใจลงได้ เป็นต้น

ความกังวลใจอีกประเภทหนึ่งที่เกิดในเด็กเล็ก ได้แก่ ความกังวลใจที่เกิดขึ้นเองโดย
สัญชาตญาณ (Instinctual Anxiety) ซึ่งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เมื่อเด็กเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้
เกิดความกังวลใจ สามารถจัดการความกังวลใจได้โดยการใช้กลไกการป้องกันตัว (Defense Mechanisms)
แบบต่าง ๆ นักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเด็ก เช่น ความรู้สึกโกรธ กลัวสิ่งต่าง ๆ
โดยไม่มีเหตุผล ความอยากรู้ อยากเห็นในเรื่องเพศ ความก้าวร้าวอยากทำลายสิ่งของ หรือการเล่น
สกปรกเลอะเทอะ เหล่านี้เกิดขึ้นเนื่องจากผู้ใหญ่เป็นตัวกำหนด และผู้ใหญ่เองไม่ยอมรับในความรู้สึก
เหล่านี้ จึงทำให้เด็กเก็บกด และก่อให้เกิดความกังวลใจขึ้น การเล่นช่วยให้เด็กลดความคับข้องใจลง
ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่ก้าวร้าวต้องการทำลายของ หรืออยากรังแกเพื่อน แต่ต้องยับยั้งใจไว้ไม่กล้าทำ จะ
ลดความคับข้องใจได้เมื่อได้มีโอกาสทุบ หรือเล่นกับสิ่งของ หรือเล่นกับดิน ทราย น้ำ เป็นต้น (Hughes,
1991)

ฟรอยด์กล่าวว่า การเล่นของเด็กนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะ
บรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้นจะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นัก
ขับรถแข่ง พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น
ฟรอยด์ยังมีความเห็นอีกว่า การเล่นนี้มีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็ก
สามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ โดยค่อย ๆ ลดความวิตกกังวลลง วัลเดอร์
(Walder อ้างถึงใน ประภาพรณ เอี่ยมสุภายิต 2526) มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับฟรอยด์ แต่เขาคิดว่าการ
เล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้น ไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึง
พอใจอย่างซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของเด็กได้ วัลเดอร์กล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เขาไม่สามารถ
ที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น ๆ แต่เขาจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่น
เพื่อที่จะลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง

แนวคิดจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์เห็นได้จากงานเขียนของ อีริกสัน (Erikson) ซึ่งกล่าวถึงการ
เล่นว่า การเล่นไม่เพียงแต่ช่วยลดความกังวลใจ แต่ยังช่วยสร้างความเป็นตนปัจจุบัน (ego) ด้วย
เนื่องจากตนปัจจุบันช่วยสร้างพัฒนาการทางร่างกายและทักษะทางร่างกาย ระบบความเป็นตน และ
ระบบของสังคมทั้ง 3 ระบบนี้เสมอ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง เด็กต้องพยายามปรับตัว
โดยปรับสภาพจิตใจ ร่างกายให้เข้ากับสังคม เมื่อเด็กอายุมากขึ้น ร่างกายเจริญขึ้น เด็กก็ต้องปรับตัวอยู่
เรื่อย ๆ เพราะว่สังคมกำหนดให้มนุษย์แต่ละวัยมีบทบาทต่างกันไป อีริกสันเห็นด้วยกับ ฟรอยด์ที่ว่า
ลักษณะของแรงขับ (Libidinal) จะแทรกซึมอยู่ในหน้าที่และการทำงานของระบบ ต่าง ๆ อารมณ์เป็น

สิ่งที่เกิดจากการที่บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับคนอื่น ๆ แกนกลางของพฤติกรรมมนุษย์ ศึกษาได้จากการเล่นของเด็ก เวลาที่เด็กเล่นนั้น สิ่งที่น่าสนใจก็คือ คำถามต่อไปนี้

1. เด็กเล่นเกมประเภทไหน
2. ในการเล่น เด็กใช้ภาษาทั้งที่เป็นคำพูดและไม่เป็นคำพูดอย่างไร
3. เด็กพยายามดำเนินการเล่นกับเด็กคนอื่นให้เป็นไปในรูปใด และใช้วิธีการอย่างไร

การเล่นของเด็กเป็นเครื่องสะท้อนถึงโครงสร้างของสังคมแต่ละสังคมได้อย่างดี เพราะสิ่งที่เด็กสมมติขึ้นมาเล่นนั้นจำลองมาจากสภาพชีวิตจริง ๆ ของสังคมนั้น กล่าวคือ ในการเล่นเด็กจะพบกับความพ่ายแพ้ ความผิดหวัง และความคับข้องใจเหมือนประสบการณ์ในชีวิตจริงด้วย อีริกสันกล่าวว่า การเล่นเป็นการฝึกตนปัจจุบัน (ego) ให้เข้มแข็งและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น อีริกสันให้ความสนใจใน ระยะ 2 ปีแรกของชีวิตมาก เพราะถือว่าระยะนี้เป็นระยะที่บุคคลจะสร้างลักษณะต่าง ๆ ขึ้นมา และในระยะนี้ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลอื่น ๆ มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก (พรณทิพย์ ศิริวรรณ บุญย์, 2530)

นอกจากนี้ อีริกสัน (Erikson อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ยังได้ขยายผลงานของฟรอยด์ที่มีต่อการเล่น โดยอธิบายว่าการเล่นมีผลต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็ก การเล่นของเด็กมีลำดับขั้นพัฒนาการ พัฒนาการของการเล่นในแต่ละขั้นสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางจิตใจ และสังคมของเด็ก อีริกสันแบ่งการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง (Autocosmic Play) เกิดขึ้นในระยะขวบปีแรกของการเล่น เกิดจากการสำรวจอวัยวะของตนเอง เช่น เล่นกับมือและเท้าของตัวเอง จากการสัมผัส และจากทักษะการเคลื่อนไหว (การมอง การพูด การฟัง การเดิน) การเล่นสำรวจอวัยวะของตนเองนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจตัวเองดีขึ้น (Hughes, 1991) ในระยะแรกผู้ใหญ่อาจจะไม่คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดเวลา ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการสนองตอบของแม่หรือการสำรวจหน้าตาและร่างกายของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เด็กอาศัยอยู่

2. การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก (Microsphere Play) ในระยะขวบปีที่สองเด็กจะหันเหความสนใจจากอวัยวะของตนเองไปสู่สิ่งรอบ ๆ ตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือ ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจเป็นของคนอื่นได้ หรืออาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่

สามารถจัดการกับโลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้ว จะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

3. การเล่นในสังคมที่กว้างขึ้น (Macrosphere Play) การเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นในระยะปฐมวัยหรือเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า เด็กจะสนใจการเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น เด็กชอบเล่นเป็นกลุ่ม รู้จักแสดงความคิดเห็นและจินตนาการ รู้จักกำหนดบทบาทในการเล่น ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาสองขั้นตอนแรก ในขั้นนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรที่ควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่น เขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว ซึ่งการหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น (Hughes, 1991; ประภาพรรณ เอี่ยมสุภากิจ, 2526)

สรุปได้ว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบ เนื้อหา คำพูด และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย อิริคสันกล่าวว่า เด็กที่ประสบความสำเร็จในการเล่นจนถึงขั้นการเล่นในสังคมที่กว้างขึ้น จะเข้าใจบทบาทของตนเองในสังคมและวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Developmental Theory)

พียาเจท์ (Piaget , 1962) นักจิตวิทยาชาวสวิสมีแนวคิดว่าการเล่นเป็นเครื่องมือนำไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญา กระบวนการคิดของเด็กเกิดขึ้นตามลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ลักษณะของการเล่นของเด็กก็เช่นเดียวกัน พียาเจท์กล่าวว่า สิ่งมีชีวิตทั้งหลายดำรงชีวิตอยู่ได้เพราะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมอยู่เสมอ ทั้งทางด้านสรีระ (ร่างกาย) และความคิดความเข้าใจ เพื่อให้เกิดความสมดุล การปรับตัวทางร่างกายมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเจริญเติบโต ส่วนการปรับตัวทางความคิดความเข้าใจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางสติปัญญา การปรับตัวนั้นอาศัยกระบวนการพื้นฐานสองแบบ ซึ่งทำงานประสานสัมพันธ์กัน มีอาจขาดจากกันได้ ซึ่งเรียกว่ากระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) และกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation)

กระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างนั้นจะทำหน้าที่เมื่อเรารับรู้ข้อมูลใด ๆ ก็ตามเกี่ยวกับสิ่งของหรือเหตุการณ์จากภายนอกตัวเรา เข้ามาตีความหมายตามระดับความสามารถเท่าที่เรามีอยู่ในตัวตามระดับสติปัญญาของเราเท่าที่จะรับรู้ต่อสิ่งนั้น ๆ ได้พยายามที่จะนำเอาข้อมูลที่ได้รับจากสิ่งของและเหตุการณ์นั้นมาปรับให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ ดังนั้นถ้าข้อมูลใหม่แตกต่างมากเกินไปจากข้อมูลเดิมที่เรามีสะสมอยู่ในโครงสร้างของสติปัญญา จะไม่สามารถเข้าใจข้อมูลใหม่ได้ทั้งหมด ต้องปรับข้อมูลก่อนจึงจะรับเข้าไปในโครงสร้างของสติปัญญาได้

กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง ทำหน้าที่ตรงกันข้าม คือ ปรับโครงสร้างที่มีอยู่แล้ว ภายในให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ คือ มนุษย์จะต้องปรับโครงสร้างความคิดหรือโครงสร้างทางสติปัญญาของตนเองให้เหมาะกับประสบการณ์ที่จะรับเข้าไป เปรียบเสมือนเมื่อเวลารับประทานอาหาร ถ้าจะเคี้ยวอาหารขนาดชิ้นใหญ่ ๆ และแข็ง ก็ต้องปรับการทำงานของอวัยวะและกล้ามเนื้อให้เหมาะกับขนาดและความแข็งของอาหารนั้น

ทั้งกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างและกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง ทำงานร่วมกันตลอดเวลาเพื่อช่วยรักษาความสมดุล ความสมดุลนั้นจะเกิดขึ้นชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อกระบวนการทั้งสองอย่างนี้เกิดขึ้นในภาวะเท่า ๆ กัน ก็จะเกิดความสมดุลขึ้น อันแสดงถึงการรับรู้ข้อมูลจากภายนอก และการปรับโครงสร้างจากภายในเกิดความลงรอยกันพอดี

กระบวนการทั้งสองนี้ไม่จำเป็นจะต้องลงรอยสมดุลกันอยู่ตลอดไป ในบางกรณีกระบวนการหนึ่งอาจเกิดขึ้นมากกว่าอีกกระบวนการหนึ่ง ในกรณีกระบวนการปรับขยายโครงสร้างเกิดขึ้นมากกว่า พฤติกรรมจะออกมาในรูปแบบของการลอกเลียนแบบ การเอาอย่าง การเอาความคิดของผู้อื่นมาเป็นของตนเองอย่างไม่เปลี่ยนแปลงเลย เมื่อกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างเกิดขึ้นมากกว่า พฤติกรรมจะแสดงออกในรูปแบบของการเล่น การแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมา ซึ่งอาจจะไม่เหมือนความจริงตามของเดิมเสียทีเดียว มีความแตกต่างแปลกใหม่ออกไปบ้าง อันได้แก่ การมีจินตนาการ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524)

พือาเจท์เห็นว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของวิวัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำและเป็นการคิดที่เข้าตัวพอใจ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากคนเป็นผู้กำหนดเองมากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก เป็นไปตามลำดับต่อเนื่องกันไป เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมดุลก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการขั้นหนึ่ง ๆ แสดงให้เห็นถึงแบบแผนของการจัดหมวดหมู่ของความคิดในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ โครงสร้างของสติปัญญาในพัฒนาการแต่ละขั้นนั้นมีโครงสร้างและลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน (นิรมล ชยุตสาหกิจ 2524)

จากลักษณะพัฒนาการในแต่ละขั้นดังกล่าว พือาเจท์ได้กำหนดประเภทของการเล่นที่พัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนี้

1. การเล่นที่เกิดจากการฝึกซ้อมทำซ้ำแล้วซ้ำอีก (Practice Play) ในระยะนี้เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองและสิ่งแวดล้อมให้ออกจากกันได้ เด็กเชื่อว่าทุกอย่างจะต้องรวมอยู่ที่ตนเองตนเองต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องเป็นผู้กระทำ เช่น มีความเข้าใจว่าความคงที่ของวัตถุจะไม่มีถ้าตัวเขาเองไม่ได้รับรู้ มองเห็น หรือจับต้องวัตถุนั้นอยู่ ประกอบกับกล้ามเนื้อ แขน ขา และอวัยวะส่วนต่าง ๆ

ต้องการถูกฝึกฝน ถูกใช้เพื่อให้พัฒนา การเล่นของเด็กในขณะนี้จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสบกับสิ่ง ที่ต้องการเรียนรู้ นั่น ๆ ด้วยตนเอง บางครั้งจึงเรียกการเล่นในขั้นนี้ว่า การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Motor Play) ลักษณะการเล่นของเด็กในขณะนี้จึงเป็นการกระทำที่เคลื่อนไหว มีอิริยาบถ มี การใช้ประสาทรับรู้มาก และมีการย้ายตำแหน่งการกระทำหรือการเล่นนั้นบ่อย ๆ โดยไม่เบื่อหน่าย การ เล่นในขณะนี้เด็กจะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ สำรวจ ทดสอบ และพฤติกรรมจะซับซ้อนขึ้นเมื่อเด็กมี ความเจริญเติบโตทางวุฒิภาวะ

2. การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กมีพัฒนาการในด้านสติปัญญา เพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองความกระตือรือร้น ใคร่รู้ ใคร่เรียน และ ความต้องการใช้ความสามารถที่มีเพิ่มขึ้น เป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพ และจินตนาการ ให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ระหว่างอายุ 2 ถึง 7 ปี จะเป็นระยะที่ความคิดในด้าน สัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดให้สิ่งเร้า ต่าง ๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคลมีฐานะเป็นตัวแทนของสิ่งและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต อายุ 4 ถึง 7 ปี การเล่นซึ่งเกิดจากความคิดคำนึงจะเริ่มลดน้อยลง เนื่องจากสังคมของเด็กกว้างขวางขึ้น เด็กจะ เล่นเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อม

3. การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ (Games with Rules) เมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ปี การต่อเติม ความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมีมากขึ้นและสลับซับซ้อน เด็กจะมีพัฒนาการการรับรู้ที่สามารถจัด หมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ (Categorization) ตลอดจนมีพัฒนาการทางด้าน ภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น การเล่นส่วนใหญ่ในขณะนี้จึงเป็นไปในรูปของการเล่นที่มี กฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การเล่นบทบาทสมมติ พ่อ แม่ ลูก และหมอ จะมีการเขียน บทละครเป็นเรื่อง มีการขึ้นต้น คำเนินเรื่อง และสรุปลงท้ายเรื่อง ภาษาที่ใช้ การลำดับบท และขั้นตอน ของเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็กต้องรวบรวมและวางแนวความคิด เพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมี เหตุผลและความเป็นไปได้ และเพื่อให้สื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524)

พ็อาร์เจท์ (Piaget อ้างถึงในเลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524) กล่าวว่า การเล่นเพื่อพัฒนาทาง สติปัญญานั้นเกิดขึ้นตั้งแต่วัยทารกและมีความสำคัญเรื่อยมาจนกระทั่งถึงวัยเด็กตอนปลาย การที่เด็กบาง คนมีพัฒนาการทางการเล่นช้า เป็นเพราะสาเหตุใหญ่ 2 ประการ ได้แก่

1. พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปตามปกติ ทำให้เด็กขาดความสามารถในการเล่นแบบ และรับรู้ข้อมูลจากภายนอกเข้ามาปรับ เพื่อสะสมไว้ในโครงสร้างสติปัญญา เด็กจะหมกมุ่นเอาแต่ตนเอง เป็นศูนย์กลาง ไม่ค่อยยอมหรือไม่ยอมเกี่ยวข้องกับโลกภายนอกตนเอง ขาดความรู้จากสิ่งแวดล้อมและสังคม

เด็กเหล่านี้จะเล่นเครื่องเล่นหรือทำกิจกรรมเดิมซ้ำซาก ไม่เปลี่ยนวิธีการเล่นหรือไม่พัฒนาการเล่นไปจากวิธีเดิมได้มากนัก

2. การจัดสิ่งแวดล้อมไม่เหมาะสม ซึ่งเกิดจากการขาดแคลนโอกาสในสิ่งแวดล้อมหรือการจัดสิ่งแวดล้อมให้มากเกินไป การขาดแคลนโอกาสในสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะรับประสบการณ์ใหม่ ขาดการกระตุ้นให้เกิดการสำรวจค้นคว้า ขาดโอกาสในการเปรียบเทียบข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิม จึงทำให้พัฒนาการทางสติปัญญาไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ในกรณีที่สิ่งแวดล้อม มากเกินไป เช่น เด็กมีเครื่องเล่นเต็มห้องไปหมด จนเลือกเครื่องเล่นไม่ถูกเพราะเกิดความสับสน หากจะมีการจัดเครื่องเล่นให้เหมาะสมกับวัยเด็ก ไม่ต้องมีมากชิ้นนัก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาการเล่นกับเครื่องเล่นชิ้นนั้นไปจนเล่นสำเร็จแล้ว จะให้ประโยชน์กับเด็กมากกว่า ส่วนการจัดสิ่งแวดล้อมที่ยากเกินไปสำหรับเด็กนั้น ทำให้เด็กไม่สามารถเลียนแบบและไม่สามารถปรับสิ่งนั้นให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ได้ จึงขาดสะพานเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับใหม่ให้ติดต่อกันได้ การจัดการเล่นและเครื่องเล่นที่ยากเกินระดับความเข้าใจของเด็ก เด็กจะไม่อยากเล่นหรือไม่สนใจเลย

การจัดการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กจึงมีความสำคัญยิ่ง เพราะการเล่นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของการเรียนรู้และสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้ยังช่วยให้เข้าใจถึงระดับพัฒนาการของเด็กอีกด้วย

นอกจาก Piaget แล้ว ยังมีผู้ให้ความสนใจในเรื่องของการเล่นที่มีบทบาทสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เช่น ไวก็อตสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย กล่าวว่า เด็กเล็กยังไม่มีความสามารถในการใช้ความคิด และมีความเข้าใจในเรื่องของนามธรรม เด็กจะรู้จักสิ่งของ แต่ละอย่างได้ก็ต่อเมื่อเด็กได้เห็นของจริง เด็กจะนึกถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ได้เลย ถ้าเขายังไม่เคยเห็นของสิ่งนั้น เมื่อเด็กเริ่มรู้จักที่จะเล่นบทบาทสมมติ เช่น รู้จักใช้ไม้แทนตัวตนของม้า แสดงให้เห็นว่าเด็กเริ่มรู้จักแยกความหมายจากสิ่งที่เด็กใช้แทนของจริง (ใช้ไม้เป็นสัญลักษณ์แทนม้า) นั่นคือ รู้จักใช้ของสิ่งหนึ่งเป็นสัญลักษณ์หรือแทนของอีกสิ่งหนึ่ง ไวก็อตสกี เชื่อว่า การเล่นสัญลักษณ์มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการความคิดที่เป็นนามธรรมของเด็ก (Johnson and others, 1987)

บรูเนอร์ (Bruner) ยังเชื่อว่า การเล่นยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความคิดหลากหลาย Bruner ให้ความสำคัญต่อการเล่นในแง่ของกระบวนการในการเล่นมากกว่าผลที่ได้รับ กล่าวคือ เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่น เด็กไม่จำเป็นจะต้องเล่นให้เป็นไปตามที่ตนตั้งใจไว้ เด็กจะมีโอกาสทดลองประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่หลากหลาย หรือที่ไม่เคยเล่นมาก่อน หากเด็กมีอิสระในการเล่น ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ (Johnson and others, 1987)

นอกจากนี้ ซัทตัน (Sutton – Smith อ้างถึงโดย เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมการเล่นของเด็กว่ามีความซับซ้อนและต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและทางความคิด ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน พฤติกรรมการเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมอง บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กด้วย พฤติกรรมการเล่นของเด็กแยกออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึง การรับรู้สิ่งแวดลอมต่าง ๆ ของผู้เล่นในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิด การเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ ความหมายได้ทันทีที่รับรู้ ในการเล่นเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว ค้นเคยแล้ว จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ ตนค้นเคยก่อน และเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลัง ของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) เด็กวัย 3 ถึง 6 ปี เป็นวัยที่สนใจ สงสัย กระตือรือร้น ใฝ่รู้ใน สิ่งต่าง ๆ รอบตัว และเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ ในการเล่นแบบสำรวจเด็กจะได้ใช้ประสาท รับรู้ความรู้สึกมากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับของเล่นกลิ้งไปกลิ้งมา ลองดม ลอง ดูคลู เขย่าฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะของเล่น ออกดู ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ของเล่นเสีย แต่เด็กจะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำให้สิ่งและสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดหรือเปลี่ยนแปลงได้ ความไวของประสาทรับความรู้สึกจะเกิดหรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ ของการเล่นสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบ และการ แก้ปัญหาในสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบ เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการ สำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่ค้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็น อุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบว่าคุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่คิด หรือไม่อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอะไรได้บ้าง และจะตั้งได้สูง มาก ๆ ตามที่คิดที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ วัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ ในกรณีที่มีการทดสอบไม่ได้ผล ตามที่คิดไว้ ปัญหาที่ตามมาคือ การที่จะแก้ไขอย่างไรเกี่ยวกับวิธีการเล่น เช่น พิจารณาแก้ไขจังหวะและ ลักษณะของการวางแท่งไม้ต่อ ๆ กันที่ทำให้มีการทรงตัวที่ดี เมื่อต่อกันสูง ๆ หรือศึกษาใหม่เกี่ยวกับ คุณสมบัติของของเล่นนั้น เช่น พิจารณาถึงรูปร่าง ขนาด ความหยวบ ความละเอียดของแท่งไม้ที่ให้ผลดี ต่อการทรงตัว เมื่อถูกนำมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ ที่สูงมาก ๆ เป็นต้น ถ้าการทดสอบเป็นไปในรูปของการเล่น

แล้ว ความเป็นไปได้อาจจะสูงมากที่เด็กจะไม่ล้มเลิกการ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และมีความอดทนสนใจ เป็นพิเศษที่จะพยายามทำงานให้สำเร็จ ทั้งนี้เพราะในการเล่นเด็กไม่ต้องแข่งกับใครนอกจากตัวเอง หรือ ถ้าจะแข่งกับผู้อื่นก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความล้มเหลวผิดพลาดที่เกิดขึ้นมิได้เป็นเครื่อง แสดงว่าตัวเขาไม่มีความสามารถเอาเสียเลย เพราะเด็กมีอิสระที่จะทดลอง ค้นคว้า ตำรวจ และทดสอบ ใหม่ได้เสมอ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการ การรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผล จะได้จากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และผู้เล่นได้มีโอกาสเรียนรู้ เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดทำของเล่นโดยการเอาก้อนก๊วยมาหักส่วนบนลง ตกแต่งทำเป็นส่วนหัว แล้วใช้ขี้เล่น การสร้างสถานการณ์การเล่น โดยการสร้างเรื่องและเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่น โดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม เป็นต้น การ เล่นสร้างเริ่มจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมี เหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้นได้ (Differentiation Process) เด็กจะเริ่ม ใช้อารมณ์และความคิดเห็นออกมาเป็นการกระทำโดยไม่รู้ตัว การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึง ความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) เพื่อให้ เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ เด็กจะต้องใช้ความคิดความสามารถอื่น อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็นและความรู้สึกของตนออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้โดยการใช้ภาษาพูด (Verbal) และกิริยาท่าทาง สีหน้า (Non-verbal) เช่น ตัวอย่างการเล่นเลียนแบบพ่อ แม่ ลูก และหมอ การ เล่นสร้างเรื่องตามความคิดคำนึง เป็นต้น

3. ทฤษฎีแรงกระตุ้น (Arousal Modulation Theory)

ทฤษฎีแรงกระตุ้นมองเห็นว่า การเรียนรู้เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response) ที่จะช่วยลดแรงขับเบื้องต้น เช่น ความหิว ความกระหาย ซึ่งเป็นความ ต้องการทางกายภาพในการอยู่รอดของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ความต้องการใคร่รู้ใคร่สำรวจสิ่งแวดล้อมก็ เป็นสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลมากกว่าความหิว กระหาย เพียงเพื่อให้ตนเองเกิดความสุขสนทนและความ พพอใจ ซึ่งความสุขและความพอใจไม่ได้เกิดจากความต้องการทางด้านร่างกาย หรือความต้องการ เพื่อให้ได้มาซึ่งรางวัล แต่ความสุขสนทนและความพอใจเกิดจากแรงจูงใจที่อยู่ภายในตัวของเด็ก จึง เป็นที่มาของแนวคิดทฤษฎีแรงกระตุ้น ซึ่งเชื่อว่าโดยทั่วไปมนุษย์พยายามที่จะรักษาระดับของแรง

กระตุ้นในระบบประสาทส่วนกลาง (Central Nervous System Arousal) การเล่นเกิดจากแรงขับหรือความต้องการจากระบบประสาทส่วนกลาง เพื่อรักษาความสมดุลของแรงกระตุ้นให้อยู่ในระดับพอดี ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติสภาพแวดล้อมเป็นตัวเกื้อหนุนให้มนุษย์มีแรงกระตุ้นอยู่ในตัวที่ไม่มากหรือน้อยเกินไป สิ่งแวดล้อมทำให้มนุษย์พยายามรักษาแรงกระตุ้นให้เกิดความพอดี เมื่อมนุษย์เผชิญกับสิ่งเร้าที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อนหรือสิ่งเร้าแปลกใหม่ ก็จะเกิดความรู้สึกสับสน สงสัย ไม่แน่ใจขึ้น สิ่งแปลกใหม่เป็นตัวการที่ทำให้ระดับของแรงกระตุ้นในระบบประสาทส่วนกลางสูงขึ้น เพื่อลดระดับแรงกระตุ้นในแต่ละคน บุคคลนั้นจะต้องสำรวจตรวจสอบสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ตนสงสัยข้องใจนั้น เพื่อลดความสงสัยไม่แน่ใจของตนเองลง ในทางตรงกันข้าม เมื่อมนุษย์ขาดสิ่งเร้าก็จะทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย และพยายามแสวงหาสิ่งเร้าอื่นเพื่อรักษาระดับแรงกระตุ้นที่ตนพอใจ การแสวงหาสิ่งเร้าของมนุษย์นี้เองที่ทำให้มนุษย์สนใจในการเล่น เนื่องจากการเล่นเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในตัวมนุษย์ขึ้น

นอกจากนี้ การเล่นของเด็กทำให้เกิดแรงกระตุ้นในรูปแบบต่าง ๆ เมื่ออินทรีย์ต้องการ เช่น แรงกระตุ้นด้านร่างกาย (Physical Stimulation) แรงกระตุ้นด้านการรับรู้ (Perception Stimulation) และแรงกระตุ้นด้านสติปัญญา (Intellectual Stimulation) (Ellis, 1993; Fein, 1981, อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ในระยะแรกที่เด็กเล่น เด็กจะพบกับผลที่ได้รับที่ไม่คุ้นเคยหรือพบเห็นมาก่อน ทำให้เด็กเกิดความสงสัย ไม่แน่ใจ แต่เมื่อเด็กได้เล่นในสถานการณ์นั้นสักระยะหนึ่งความสงสัยไม่แน่ใจของเด็กจะลดลง เอลลิสและไฟน์สรุปว่า ผลของการเล่นลักษณะนี้เกิดผลดีสำหรับเด็ก เพราะทำให้เด็กรู้จักสร้างสถานการณ์ใหม่ ๆ และหาวิธีการที่ทำให้ตนเองคุ้นเคยกับสถานการณ์นั้น หรือขจัดความสงสัยไม่แน่ใจในสถานการณ์นั้นลง การเล่นประเภทนี้บางครั้งอาจทำให้พ่อแม่เกิดความวิตกกังวล เพราะผู้ใหญ่คิดว่าการเล่นอาจทำให้เกิดอันตรายขึ้นได้ เช่น การปีนป่ายต้นไม้ การเล่นเป็นสัตว์ประหลาด การเล่นจุดไฟ เป็นต้น เด็กจะชอบและสนุกสนานกับการเล่นประเภทนี้ เพราะเป็นสถานการณ์ที่เด็กไม่คุ้นเคย เสี่ยงอันตราย เพราะการเล่นเหล่านี้กระตุ้นแรงจูงใจให้เกิดขึ้น ซึ่งโดยปกติแล้วเด็กไม่สามารถทำกิจกรรมเหล่านี้ได้ จึงแสดงออกด้วยการเล่น

4. ทฤษฎีการเล่นของเบทสัน (Bateson's Theory of Play and Fantasy)

การเล่นตามแนวคิดของเบทสัน (Bateson) เป็นการกระทำที่ตรงกันข้ามกับความเป็นจริง (Paradoxical) พฤติกรรมที่แสดงออกระหว่างการเล่นไม่ได้หมายความว่า จะเป็นเช่นนั้นในชีวิตจริง ยกตัวอย่างเช่น การเล่นต่อสู้ของเด็กจะแตกต่างไปจากการต่อสู้ที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในการเล่น เด็กจะต้องสร้างกรอบ (Frame) หรือสถานการณ์ (Context) ขึ้นก่อนที่จะเริ่มเล่น เพื่อให้ผู้อื่นรู้ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นคือการเล่น เราจะทราบได้ว่าการกระทำนั้นเป็นการเล่นก็จากการสังเกตสีหน้า ท่าทาง การ

หัวเราะ หรือการยิ้มอย่างสนุกสนานของเด็กนั่นเอง ในสถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติ เด็กจะเรียนรู้ที่จะจัดการกับการเล่นโดยการสมมติสิ่งของหรือท่าทาง ในขณะที่เดียวกันเด็กก็จะสนใจในความเป็นตัวตนจริง ๆ ของตัวเองและความเป็นตัวตนจริง ๆ ของผู้อื่น และสิ่งของด้วย

ทฤษฎีของเบทสันเป็นทฤษฎีที่กระตุ้นให้เกิดการศึกษาแก่นักจิตวิทยาในเรื่องของการเล่น เช่น การ์เวย์ (Garvey อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างและการคงไว้ของสถานการณ์การเล่น ตลอดจนการสิ้นสุดของสถานการณ์การเล่น เป็นต้น การศึกษาของการ์เวย์ พบว่า ในขณะที่เด็กเล่นบทบาทสมมติเด็กจะเปลี่ยนบทบาทกลับไปกลับมาระหว่างการเล่นสมมติกับการเป็นตัวตนจริง ๆ เมื่อใดก็ตามที่เด็กประสบปัญหาระหว่างการเล่น เด็กจะทำลายกรอบของการเล่นทันที โดยไม่ยึดตามบทบาทที่ตนสมมติ แต่หันมายึดเอาความเป็นตัวตนจริง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

เบทสันกล่าวว่า กิจกรรมการเล่น (Play Texts) เกิดขึ้นจากสภาพการณ์รอบตัวเด็กในขณะที่เด็กเล่น (Contexts) การเล่นจะไม่เกิดขึ้นถ้าสภาพการณ์นั้นว่างเปล่า (Vacuum) ความแตกต่างในเรื่องกิจกรรมการเล่นและสภาพแวดล้อมทำให้เกิดการศึกษาในเรื่องดังกล่าว เช่น ไฟน์ (Fein อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษาพัฒนาการในการใช้สิ่งของเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ ในขณะที่เด็กเล่นบทบาทสมมติ ผลการศึกษาพบว่า เด็กอายุ 12 ปี ใช้สัญลักษณ์ที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายของจริงแทนสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น ใช้ไม้ขนาดเล็กรูปทรงสี่เหลี่ยมแทนหวี ในขณะที่เด็กโตกว่าใช้สิ่งที่มีรูปร่างลักษณะอื่น ๆ ที่แตกต่างกันออกไป เช่น เด็กอาจใช้รถของเล่นหรือลูกบอลยางเป็นสัญลักษณ์แทนหวี เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามอายุ เช่น การศึกษาของวูล์ฟและโกรลแมน (Wolf and Grollman อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษาแนวโน้มของอายุเด็กในการเล่นที่มีการลำดับเรื่อง และการเล่นเรื่องราว ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น บทบาทที่เด็กสร้างขึ้นจะเกี่ยวข้องกับการเล่นเอาสิ่งต่าง ๆ มาผสมผสานกันได้ดีขึ้น และซับซ้อนขึ้น

5. ทฤษฎีการเล่นทางสังคม

นอกจากที่กล่าวข้างต้น ยังมีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมอย่างแพร่หลาย โดยใช้หลักการเล่นเชิงสังคมของพาร์เทน (Parten, 1932) ดังนี้

พาร์เทน (Parten, 1932) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 แม้ว่าระยะเวลาที่ได้ทำการศึกษาล่วงเลยมากกว่า 50 ปีแล้ว แต่ทฤษฎีนี้ยังเป็นที่ยอมรับ และนักการศึกษาท่านอื่นได้นำมาใช้อ้างอิงในการศึกษาที่เกี่ยวข้องเสมอ

พาร์เทน ได้แบ่งพัฒนาการการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ระดับขั้น ได้แก่

ระดับขั้นที่ 1 - ขั้นการอยู่นิ่งเฉย (Unoccupied Behavior) หมายถึง การที่เด็กไม่เล่นกับใครและไม่ได้เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นชั่วระยะเวลาสั้น ๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจเด็กก็จะเล่นกับร่างกายของตนเอง บางครั้งอาจปีนขึ้นลงเก้าอี้ ยืนเฉย ๆ เดินตามครุ หรือนั่งอยู่ที่ใดที่หนึ่งแล้วมองไปรอบ ๆ ห้อง

ระดับขั้นที่ 2 - ขั้นมองดูคนอื่นเล่น (Onlooker Behavior) หมายถึง การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูการเล่นของเด็กอื่น ในบางครั้งเด็กอาจจะพูดคุยซักถามหรือให้ข้อเสนอแนะแก่กลุ่มที่ตนมองดูอยู่ แต่ไม่เข้าไปร่วมเล่นด้วย เด็กจะอยู่ในระยะห่างพอที่จะพูดคุยกับกลุ่มได้ เพื่อตนจะได้เห็นและได้ยินทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกลุ่ม

ระดับขั้นที่ 3 - ขั้นเล่นคนเดียว (Solitary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพังและเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว ซึ่งของเล่นนั้นแตกต่างจากเด็กคนอื่นซึ่งอยู่ใกล้เคียงกัน เด็กไม่พยายามเข้าใกล้หรือพูดคุยกับเด็กอื่น ไม่สนใจต่อการเล่นของเด็กอื่น และไม่ทำตามการเล่นของเด็กอื่น

ระดับขั้นที่ 4 - ขั้นต่างคนต่างเล่น (Parallel Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นอย่างอิสระ แต่เด็กเล่นกับของเล่นที่เหมือนกับที่เด็กอื่น ๆ รอบข้างเล่นอยู่ เด็กเล่นตามความต้องการของตนไม่พยายามแทรกแซงหรือเปลี่ยนแปลงการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ เด็กเล่นอยู่ข้าง ๆ เพื่อนมากกว่าที่จะเล่นด้วยกัน และไม่แสดงความสนใจในการเข้ามาหรือออกไปจากกลุ่มของเพื่อนที่อยู่รอบข้าง

ระดับขั้นที่ 5 - ขั้นเล่นร่วมกับเพื่อน (Associative Play) หมายถึง การที่เด็กร่วมเล่นกับเพื่อน มีความสนใจสมาชิกของกลุ่ม มีการพูดคุยเรื่องเดียวกัน เล่นคล้ายกันในกลุ่ม มีการขอยืมและให้ยืมของเล่น ไม่มีการแบ่งหน้าที่หรือจัดกลุ่มเพื่อนให้บรรลุจุดประสงค์ของการเล่น เด็กเล่นตามความสนใจของตนเป็นหลัก

ระดับขั้นที่ 6 - ขั้นเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดหมาย (Cooperative or Organized Supplementary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นในกลุ่มเพื่อน มีการสร้างกิจกรรมการเล่นอย่างมีจุดหมาย มีการสมมติบทบาท มีการสร้างสถานการณ์การเล่น มีการแข่งขันในเกมการเล่น และมีผู้นำกลุ่มหนึ่งหรือสองคนที่จะชี้นำการเล่นของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม

จะเห็นได้ว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของเด็กที่สอดคล้องกับพัฒนาการหรือความสามารถตามวัยของเด็ก เด็กในช่วงอายุเดียวกันจะแสดงออกถึงความสามารถในการเล่นที่คล้ายคลึงกัน ความแตกต่างในการเล่นของเด็กวัยเดียวกันมาจากความสนใจที่เด็กจะเลือกเล่นในสิ่งที่เด็กชอบได้

2. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายคนศึกษาพบว่า สิ่งที่ได้จากการเล่นคือ การที่เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เช่น การได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด ความหนาเบ ละเอียดของวัตถุที่เล่น ได้สังเกตเห็นความแตกต่างและความคล้ายคลึงของส่วนต่าง ๆ ที่เล่น และการที่เด็กทำอะไรด้วยตนเองด้วยการเล่น เด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับตน สามารถใช้อารมณ์และความคิดของตนออกมาเป็นการกระทำเพื่อทดลองและฝึกความสามารถของตนเอง โดยไม่ต้องมีความรู้สึกลัวว่าจะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้น เด็กจึงเกิดความคิด ความรู้สึกสนุกสนาน ด้วยเหตุนี้ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาจึงสรุปว่า การเล่นมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคมของเด็ก ดังมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ความสำคัญของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการทางร่างกาย

โดยธรรมชาติ เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบการเคลื่อนไหว ในระยะแรก ๆ เมื่อเด็กยังเป็นทารก การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น การคลุด การเคลื่อนไหวมือและแขน เป็นไปในลักษณะการตอบโต้กับสิ่งแวดล้อมโดยอัตโนมัติ พฤติกรรมการตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวซึ่งเกิดจากประสาทอัตโนมัติต่อมาจะค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นทักษะเคลื่อนไหวต่าง ๆ ความชำนาญในการใช้ทักษะเคลื่อนไหวนี้เกิดจากการที่เด็กได้ทำพฤติกรรมต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีกด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินและเอาใจริงเอาจัง สิ่งที่ได้ก็อยากทำหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เด็กแสดงซ้ำแล้วซ้ำอีก ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินคือ การเล่น ดังนั้น จึงพบว่าการเล่นที่ถูกต้องจะช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางร่างกายและสุขภาพของเด็กได้เป็นอย่างดี เช่น การออกกำลังกายช่วยให้เด็กมีสุขภาพแข็งแรง เด็กที่ขาดการออกกำลังกายจะมีแขนขาและพัฒนาการด้านอื่นไม่สมบูรณ์ ส่วนเด็กที่ออกกำลังกายได้โดยการเล่นกลางแจ้งจะมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ กระดูก และมีทางไหลเวียนของโลหิตดี รวมทั้งการประสานงานของอวัยวะต่าง ๆ ทำงานประสานสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การประสานสัมพันธ์ของมือและขา สายตากับขา นอกจากนี้ การเล่น เช่น ปั่นดินน้ำมัน บีบลูกยาง จะช่วยให้กล้ามเนื้อเล็ก เช่น กล้ามเนื้อนิ้วมือแข็งแรง นอกจากนี้ การเล่นยังช่วยให้อวัยวะต่าง ๆ โดยเฉพาะอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและการรับรู้มีการทำงานที่ดีขึ้น และสามารถทำงานประสานกันได้ดีขึ้น (สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย. 2524)

2.2 ความสำคัญของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการทางสติปัญญา

การเล่นของเด็กนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็ก พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะสะท้อนถึงการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด และความเข้าใจที่มีต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งนี้เพราะในการเล่นไม่ว่าจะเป็นการเล่นสำรวจ การเล่นค้นหา หรือการเล่นแบบอื่น ๆ เด็ก

ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 รับรู้และเกิดความรู้สึกนึกคิด ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความรู้สึกนึกคิดที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การเล่นช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นและใฝ่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำเด็กไปสู่การค้นพบและเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และสิ่งที่อยู่รอบตัวโดยไม่มีใครสอน ซึ่งการแสดงออกดังกล่าวนี้เป็นการแสดงออกถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของเด็ก และการเล่นที่ช่วยให้เด็กมีความรู้รอบตัวมากขึ้นคือ การเล่นกับตุ๊กตา การเล่นเกม เพราะในขณะที่เล่นเด็กมีความรู้กับสิ่งหรือเรื่องที่เล่นโดยการสังเกต สัมผัส โดยการลองผิดลองถูกและโดยการซักถามจากผู้ใหญ่ ปกติเด็กมักชอบเล่นสิ่งหนึ่งสิ่งใดซ้ำเป็นพัก ๆ จนกว่าจะเบื่อ การเล่นนี้จะทำให้เด็กมีทักษะบางด้านเพิ่มขึ้น การเล่นบางชนิดเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย, 2524)

พัฒนาการทางสติปัญญาจะเพิ่มมากขึ้นถ้าเด็กมีประสบการณ์การเล่นมากขึ้น การปล่อยให้เด็กได้มีโอกาสเล่นอย่างมีอิสระและแสดงความรู้สึกออกมานั้น จะช่วยให้เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตนเอง เพิ่มพูนความรู้ รวมทั้งภาษา เข้าใจความคิดรวบยอด อีกทั้งยังเป็นการจัดปัญหาความอยากรู้อยากเห็นและฝึกความนึกคิดในการแก้ไขปัญหาด้วย

2.3 ความสำคัญของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นในการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ที่มั่นคง สมบูรณ์ต่อไปในอนาคต เพราะเด็กก็เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ อาจเกิดอารมณ์โกรธ คับข้องใจ หรืออารมณ์เครียดขึ้นได้ เนื่องจากต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่พึงประสงค์หรือเนื่องจากเกิดความต้องการแล้วไม่สมความปรารถนา อารมณ์ที่ผิดปกตินี้จำเป็นต้องถูกระบายออก มิฉะนั้นแล้วจะเกิดการสะสมไว้ ทำให้บุคคลนั้นมีอารมณ์ขุ่นมัว ไม่มีความสุข คิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ไม่ได้ ผู้ใหญ่มักระบายอารมณ์ไม่ดีด้วยการเล่นกีฬา

สำหรับเด็ก การระบายอารมณ์ทำได้โดยการเล่น เช่น การเล่นแบบจินตนาการ การเล่นเลียนแบบ การเล่นเพื่อระบายอารมณ์นี้เป็นประโยชน์ต่อเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ

- โดยทางตรง เช่น เด็กที่อิจฉาน้องจะระบายอารมณ์ด้วยการเล่นต่อขี้ตุ๊กตา เด็กที่กลัวหมอ กลัวการฉีดยา อาจระบายอารมณ์กลัวด้วยการเล่นเครื่องมือแพทย์ สมมติตัวเองเป็นแพทย์นำเข็มฉีดยาไปฉีดตุ๊กตา

- โดยทางอ้อม เช่น นักจิตวิทยาใช้การเล่นในลักษณะระบายอารมณ์ เป็นเครื่องทดสอบบุคลิกภาพของเด็ก เช่น ให้เด็กเล่นสมมติตนเอง การได้ทราบความรู้สึกของเด็กที่แสดงออกมาทางบทบาทสมมติ จะเป็นตัวชี้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็ก และจะนำไปสู่การที่ผู้ใหญ่จะช่วยแก้ไขปัญหาด้วยการช่วยให้เด็กปรับพฤติกรรมตอบสนอง ตอบรับสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

จากการที่เด็กได้เล่น จะช่วยให้เด็กรู้จักไว้วางใจผู้อื่น เกิดความมั่นใจในตนเองและผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมทำให้เด็กจดจำถึงความเก่งกล้าและความสามารถของตน พร้อมกับเพิ่มความรักและความเข้าใจตนเองยิ่งขึ้น ความหวาดหวั่นและไม่พอใจบางสิ่งบางอย่างของเด็กจะลดลงหรือหายไป ถ้าหากเด็กได้ระบายออกด้วยการเล่น เพราะในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะคิดสร้างกฎระเบียบขึ้นมาเอง สร้างข้อห้ามและข้อควรปฏิบัติ การสมมติในเรื่องเหล่านี้มีส่วนช่วยให้เด็กได้ ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และ ยังผลให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

นอกจากนี้ การเล่นยังเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้เด็กได้แสดงความรู้สึกทั้งที่ดีและไม่ดีออกไป เป็นเวลาที่เด็กไม่ต้องปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำสอนของผู้ใหญ่ เป็นเวลาที่เด็กได้ผ่อนคลายจากความคาดหวังของพ่อแม่ไปสู่การเล่นสมมติแบบเด็ก ๆ เมื่อใดก็ตามที่เด็กได้รับผลสำเร็จ เมื่อนั้นเด็กจะมีความรู้สึกว่าคุณค่าและมีความสามารถมากขึ้น (นิตยา ประพฤติกิจ, 2536)

2.4 ความสำคัญของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการทางสังคม

การเล่นนับว่าเป็นรากฐานที่ดีในการฝึกเด็กให้เข้าสังคม นักจิตวิทยาได้เน้นถึงความสำคัญของการเล่นว่า คือสื่อหรือแนวทางที่จะช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกวิธีการเข้าสังคม ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รวมทั้งเรียนรู้หน้าที่และบทบาทอื่น ๆ ของการเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม การรวมกลุ่มนี้เองที่ทำให้เด็กรู้จักตั้งกฎเกณฑ์ ข้อบังคับที่เรียนตามสังคมของผู้ใหญ่

เด็กทุกคนมีการเล่นเพื่อเข้าสังคมตั้งแต่แรกเกิด การเล่นทางสังคมของเด็กเล็กจะเป็นการเล่นเฉพาะกับผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดคนเท่านั้น โดยผู้ใหญ่เป็นฝ่ายเริ่มกิจกรรมการเล่นก่อน เช่น เล่นไล่จับกับเด็ก การเล่นโยนลูกบอลให้เด็กรับ การเล่นทางสังคมจะมีการเล่นที่สลับซับซ้อนขึ้นตามลำดับ เด็กจะมีเพื่อนร่วมเล่น มีสิ่งของที่เป็นสื่อของการเล่น และมีวิธีการเล่นมากแบบมากประเภท

สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย (2524) ได้สรุปการเล่นกับการพัฒนาทางสังคมไว้ว่า ...การเล่นช่วยพัฒนานิสัยที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่น การรู้จักสิทธิและหน้าที่ตลอดจนมารยาททางสังคม วิธีแก้ปัญหาต่าง ๆ นอกจากนี้ เด็กยังจะได้รับการฝึกอบรมในด้านศีลธรรม ได้รู้ว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก มีความยุติธรรมซื่อสัตย์...

นอกจากนี้ แคปแลน (Caplan อ้างโดย นิตยา ประพฤติกิจ, 2536) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ทดลองทักษะทางสังคม เนื่องจากเด็กต้องการทั้งความรักจากผู้อื่นและให้ความรักแก่ผู้อื่นด้วย ดังนั้นเมื่อมีการเล่นเด็กจะได้ค้นพบและระบายความต้องการของตัวเอง เช่น ต้องการชมเชยผู้อื่น ต้องการทำลาย ต้องการแสดงความสามารถพิเศษ ต้องการส่งเสียง หรือต้องการเล่นสิ่งสกปรกเลอะเทอะ เด็กที่ไม่มีโอกาสได้เล่นต่อก่อสร้าง ช่วยเหลือผู้อื่น ให้สิ่งของแก่ตนเองหรือแก่ผู้อื่น จะหาทางออกด้วยการจินตนาการ เพื่อฝัน ซึ่งไม่เหมือนกับการเล่นจริง ๆ

นิตยา ประพุดติกิจ (2536) ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ ซึ่งได้แก่ ลำตัว แขนและขา การเล่นเครื่องเล่นประเภทห้อยโหน ปีนป่าย กระดานลื่น กระดานทรงตัว จักรยานสามล้อ เครื่องเล่นอเนกประสงค์ (Jungle Gym) หรือเครื่องเล่นที่เล่นได้หลายอย่างในชิ้นเดียวกัน จะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้จินตนาการ และอวัยวะทุกส่วนของร่างกายได้พัฒนาอย่างเต็มที่
2. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ ได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อบน้ำตุ๊กตา ด้รคน้ำ ต้นไม้ การเล่นทราย ทำให้เด็กมีโอกาสตกทรายด้วยของเล่นหลายอย่างต่างสี ขนาด และรูปร่าง และอิสระในการเล่น ทั้งขุด ตัก ก่อภูเขา และถ่ายเททรายสู่ภาชนะต่าง ๆ เป็นต้น
3. การเล่นช่วยให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติ การที่เด็กมีโอกาสเล่นในสนาม ทำให้เด็กได้สังเกตธรรมชาติ รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่าง ๆ สีต่าง ๆ รู้จักแมลงที่มีรูปร่างลักษณะแตกต่างกัน
4. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เด็กกลัวหรือเกลียด การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของตัวเอง เช่น ถ้าเด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เขาจะเล่นโดยสมมติว่าตัวเองเป็น “ทารก” เพราะถ้าเขาเป็นทารกแล้วเขาจะได้รับการดูแลเอาใจใส่และทะนุถนอม
5. การเล่นของเด็กจะแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก จากการที่เด็กเล่น เด็กจะแสดงกิริยา สนุก หวาดกลัว และมีความหวัง การสังเกตเด็กขณะเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน
6. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์และการคิดค้น เล่นสิ่งใหม่ ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างกว้างไกล คิดได้หลายแบบ (Divergent Thinking)
7. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเอง รู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ แม่ ลูก และหมอ ขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อน ได้พูดคุยสนทนากัน เป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง
8. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง ในตัวผู้อื่นและสิ่งแวดลอมเมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้สำเร็จ เด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตัวเองแต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้นการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ต่าง ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจง จะ

ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างความมั่นใจ โดยเฉพาะกับเด็กวัย 2-4 ขวบ เป็นวัยที่เอาแต่ใจตัวเองและต้องการอำนาจ หากเด็กไม่ได้เล่นจะมีผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

9. การเล่นช่วยสร้างให้เด็กมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ หากเด็กขาดการเล่นในวัยเด็กเมื่อโตขึ้นจะพยายามไขว่คว้าหาการเล่นมาชดเชย เพราะสิ่งที่เขาขาดในวัยเด็กจะเป็นแรงขับภายในให้หาทางออกเมื่อโตขึ้นด้วยการชอบแข่งขันเอาชนะ และทะเลาะวิวาท แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าเด็กบางคนได้เล่นตั้งแต่วัยเด็กแต่ไม่ได้ได้รับการปลูกฝังในเรื่องการรู้จักแพ้และชนะ สิ่งนี้จะติดตัวเด็กไปจนโต

10. การเล่นเป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กควรได้เล่นของเล่นที่สร้างเสริมสติปัญญา ได้เล่นเครื่องเล่นที่เหมาะสมกับวัยของตน สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กตั้งอกตั้งใจเล่น มีความมุ่งมั่น มีสมาธิ ซึ่งจำเป็นสำหรับการอ่าน อยากรู้อะไร อยากเห็น อยากทดลอง การเล่นช่วยให้เด็กใช้ความจำและความคิด ช่วยให้เด็กฝึกการเป็นผู้นำและการเล่นเป็นกลุ่มการตัดสินใจ การควบคุมตัวเอง และการมีอิสระ

11. การเล่นแสดงถึงวัฒนธรรมหรือสภาพของท้องถิ่น เช่น ความยากจนหรือมั่งมี นอกจากนี้ การเล่นของเด็กยังมีระดับและเกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม สมิแลนสกี (Smilansky อ้างถึงโดย นิตยา ประพฤติกิจ. 2536) พบว่า ระดับของการเล่นสมมติของเด็กฐานะชั้นต่ำจะมีระดับต่ำกว่าและลักษณะการเล่นจะเป็นการเล่นง่าย ไม่ซับซ้อน ต่างกับเด็กฐานะชั้นกลาง อาจเป็นเพราะว่าพ่อแม่ชั้นกลางมีเวลาเล่นกับลูก ๆ อ่านและสนทนากับลูก จัดหาของเล่นให้ลูกมากกว่าพ่อแม่ฐานะชั้นต่ำ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งเสริมการเล่นสมมติ การคิดกว้างไกลของเด็ก

จะเห็นได้ว่า การเล่นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตวัยเด็ก นอกจากเด็กจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ และเกิดการเรียนรู้แล้ว เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อีกนานัปการ อันจะทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณค่าในอนาคตต่อไปข้างหน้า

3. ครอบครัวกับการเล่นของเด็กปฐมวัย

ซัททัน สมิธ (Sutton – Smith, 1976) ได้กล่าวถึง ลักษณะการเล่นของเด็กในวัยต่างๆ และได้เสนอกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ ดังนี้

3.1 ลักษณะการเล่นของเด็ก 0-3 เดือน

เด็กเริ่มเล่นสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตการเล่นของผู้อื่น การเล่นของเด็กในระยะ 0-3 เดือนแรกนั้น ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ แต่เกิดจากการที่เด็กเล่นด้วยตัวเอง เช่น เล่นริมฝีปากของตัวเอง เล่นน้ำลาย เล่นนิ้วมือ ทำเสียงอ้อแอ้ในคอ เป็นต้น ผู้ใหญ่จึงควรสังเกตการเล่นของเด็กวัยนี้เพื่อจะก่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ในการเล่นกับเด็ก และทำให้เกิดความสนุกสนาน ในช่วงวัยนี้เด็กจะใช้เวลาเพียง

เล็กน้อยของเวลาที่ตื่นเล่นกับพ่อแม่หรือคนเลี้ยง เพราะฉะนั้นผู้ใหญ่จึงควรรู้เวลาที่เด็กตื่นให้มีคุณค่า ผู้ใหญ่ควรสังเกตว่าเด็กเล่นอย่างไร เพื่อจะได้ใช้เวลาในการเล่นกับเด็กให้ได้ผลมากที่สุด

การเล่นของเด็กในบางครั้งสังเกตยาก แต่ที่พอจะสังเกตเห็นได้ง่ายคือการเป่าน้ำลายและเล่นลิ้น (Mouth Play) เด็กจะเล่นเมื่ออารมณ์ดี ถ้ารู้สึกหิวหรือไม่สบายจะไม่เล่น เด็กชอบเล่นมือของตัวเอง เอามือใส่ปาก (Hand Play) เมื่ออายุประมาณ 2-3 เดือน ในปลายเดือนที่ 3 เด็กจะเริ่มเล่นพ่นน้ำลาย หรือนม ทำเสียงกลั้วคอ (Sound Making Play)

บางครั้งการเล่นของเด็กทารกมีวัตถุประสงค์บางอย่าง ไม่ได้เกิดจากพฤติกรรมไร้เดียงสาเท่านั้น ทารกพยายามทำตัวให้มีอำนาจเหนือสิ่งแวดล้อม (Sense of Mastery) ด้วย ได้มีนักการศึกษา นักจิตวิทยาทำการทดลองเพื่อดูว่าเด็กพยายามทำตัวให้มีอำนาจเหนือสิ่งแวดล้อมอย่างไร โดยการสร้างของเล่นที่มีจุดให้เด็กดูด และมีสายต่อกับภาพ ถ้าเด็กดูดหัวจุกไม่แรง ภาพที่ปรากฏจะไม่ชัด จากการศึกษาพบว่าเด็กพยายามดูดจุกนมให้แรงเพื่อจะได้เห็นภาพได้ชัดขึ้น แสดงว่า เด็กมี Sense of Mastery (Sutton – Smith, 1976) การทดลองอีกชั้นหนึ่งคือ นักจิตวิทยาได้คิดค้นโมบายต่อไว้กับหมอน และสังเกตดูพบว่าเด็กจะพยายามออกแรงกดหมอนเพื่อให้โมบายเคลื่อนที่ จึงได้มีการคิดค้นของเล่น เพื่อให้เด็กพัฒนาตัวเองได้เต็มที่

เนื่องจากในระยะเดือนแรก ทารกจะใช้เวลาประมาณ 90% ของเวลาทั้งหมดในการนอน ผู้ใหญ่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมของทารกได้ภายในปลายเดือนแรกแต่ก็ไม่ควรคาดหวังผลมากเกินไป สิ่งที่ทารกทำเมื่อเวลาตื่นคือ การมองสิ่งของใหญ่ ๆ ที่มีสีสดใส กำมือ และกำสิ่งของที่อยู่ในมือ พยายามชันคอขึ้น สะดุ้งเมื่อได้ยินเสียงดัง ชอบดนตรีที่แสดงจังหวะ มีความรู้สึกไวมากต่อลักษณะการอุ้มและสัมผัส สามารถแยกแยะความร้อนหนาวได้ แยกแยะสีและกลิ่นได้ ชัททัน สมิธแนะนำวิธีการเล่นเพื่อให้เกิดการสื่อสารกันระหว่างพ่อแม่กับลูก ดังนี้

1. การเลียนแบบพฤติกรรมของทารก เช่น ทำเสียงในคอตาม แลบลิ้น
2. พูดคุยกับทารกด้วยเสียงสูง ๆ
3. ทำหน้าตลก
4. ดึงขาทารกไปมา ขณะเปลี่ยนผ้าอ้อม
5. ทำท่าเต้นรำขณะอุ้ม
6. ร้องเพลง
7. ใช้นิ้วในปากทารกเพื่อให้ทารกกัด

3.2 ลักษณะการเล่นของเด็ก 3-6 เดือน

ในขณะนี้ทารกสามารถใช้กล้ามเนื้อมือ เช่น ใช้มือขย่ำอาหาร เพราะทารกมีสัญชาตญาณที่สนองตอบต่อความหิว โดยการหยิบจับอาหารเข้าปาก การเล่นของทารกในขณะนี้จึงเรียกว่า Food Play บางครั้งทารกจะใช้มือและปากเล่นกับอาหารด้วยความผ่อนคลาย หรืออาจพ่นอาหารออกจากปากด้วยความสนุก

การเล่นอีกอย่างหนึ่งของเด็กทารกในขณะนี้คือ การที่เด็กเล่นกับจุกนม หรือจากนมแม่ เมื่อกำลังดูดนม ทารกอาจใช้มือหรือลิ้นดูดจุกนมเข้าออกหรือเล่นกับนมแม่ การเล่นประเภทนี้เรียกว่า Nipple Play เด็กจะเพลิดเพลินกับการเล่นจุกนมจากขวดนมมากกว่านมแม่

ในขณะนี้ทารกเริ่มคุ้นเคยกับคนใกล้ชิด ทารกจะใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูคนหรือสิ่งของต่างๆ รอบตัว การเล่นจะเป็นแบบ Recognition Play ทารกสนใจจ้องมองดูสิ่งของใหม่ ๆ หรือรูปทรงของของที่แตกต่างกัน และชอบจ้องดูสิ่งของที่แตกต่างไปจากที่ตนเคยเห็น แต่บางครั้งของเล่นใหม่ ๆ หรือเกมใหม่ ๆ อาจทำให้ทารกตกใจและร้องไห้ ระยะเวลาที่ทารกจะชอบสิ่งที่คุ้นเคยมากกว่า

ทารกในวัยนี้ชอบจับของใส่ปาก ชอบโยนทิ้งของ ชอบจับสิ่งของทุกอย่าง การเล่นประเภทนี้เรียกว่า Object Play ของเล่นที่เด็กวัยนี้ชอบมากที่สุด คือ มือของตัวเอง หรือมือของผู้ใหญ่และคนใกล้ชิด โดยจะชอบมือของตัวเองและคนใกล้ชิด

ทารกจะตื่นเต้นมากเมื่อการกระทำของตนทำให้วัตถุเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวและเกิดเสียง เช่น ดึงโมบายแล้วโมบายเกิดเสียง การเล่นประเภทนี้เรียกว่า Casual Play เกมที่พ่อแม่ควรเล่นกับเด็ก เช่น เกมเลียนเสียง อุ้มทารกด้วยท่าต่าง ๆ ทำให้ทารกหัวเราะ ร้องเพลง และใช้ของเล่นกระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ

3.3 ลักษณะการเล่นของเด็กวัย 6-12 เดือน

พฤติกรรมการเล่นเคลื่อนไหวของวัยนี้คือ การคลาน และชอบจับสิ่งของใส่ปาก และจับต้องสิ่งของต่าง ๆ โดยเฉพาะของที่มีปุ่มสำหรับจับ เช่น ปุ่มลิ้นชัก ปุ่มโทรทัศน์ รู้จักใช้แรงดึงและผลักสิ่งของอยู่เสมอ สามารถยืนและเดินเมื่ออายุประมาณ 10-11 เดือน กล้ามเนื้อมือ แขน และลำตัว แข็งแรงขึ้น สามารถออกแรง ทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดีขึ้น เช่น ตี บิด ดึง ผลัก เปิด ปิด ปีน ชอบทิ้งของจากที่สูงลงบนพื้น ทารกชอบเล่นของเล่นที่ทำให้เกิดผลอีกอย่างหนึ่งขึ้น ของเล่นที่เคลื่อนไหวได้ ของเล่นที่เกิดเสียง ของเล่นที่มีเสียงแตกต่างกันไป สามารถประสานสัมพันธ์ระหว่างเสียงและสี เรียนรู้ตนเอง มีความสามารถที่จะควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้ ถ้าพ่อแม่เล่นกับลูกในระยะขวบปีแรก ทารกจะชอบเล่นในวัยต่อมา อันจะเป็นผลนำไปสู่การเล่นแบบมีจินตนาการและพัฒนาการทางสติปัญญาต่อไป

ของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้คือ ของเล่นที่สามารถดู ดึง ปีนป่าย ของเล่นที่ทำด้วยผ้าขนหนู ไม้ พลาสติก ของเล่นที่บีบได้ ของเล่นประเภทร้อย เป็นต้น

เกมที่พ่อแม่ควรเล่น เช่น ซ่อนหา ไล่จับ ขี้หลัง ทำหน้าตลก เป็นต้น

3.4 ลักษณะการเล่นของเด็กวัย 1-2 ปี

ในขณะนี้เด็กมักชอบเล่นคนเดียว การเล่นของเด็กส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นสำรวจ เพราะเด็กอยู่ในระยะที่สนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การเล่นทำให้เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของต่าง ๆ เช่น อาจคลานเข้าไปใต้โต๊ะ เพื่อดูว่ามีอะไรอยู่ใต้โต๊ะ หรือเปิดตู้เก็บของเพื่อจะดูว่ามีอะไรอยู่ในตู้ เป็นต้น ในวัยนี้เด็กจะไม่อยู่นิ่ง และจะมีความกระตือรือร้นใ้ครุ่นอยู่ตลอดเวลา สิ่งที่เด็กอยากรู้จักประการหนึ่งคือ ต้องการรู้ว่าผลที่ตามมาเป็นอย่างไร ถ้ามีเหตุเกิดขึ้น เช่น ถ้าปิดประตูแรงจะทำให้ของตกลงมาหรือไม่ ถ้าคลานเข้าไปใต้โต๊ะจะพบลูกบอลไหม เป็นต้น ในวัยนี้เด็กจึงเปรียบเสมือนนักวิทยาศาสตร์ตัวน้อย ถ้าพ่อแม่ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสสำรวจสิ่งแวดล้อมให้มากที่สุดจะทำให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ที่รู้จักคิดหาเหตุผลได้จากการเล่นสำรวจของเขา

นอกจากนี้เด็กยังชอบเล่นทดสอบความสามารถทางร่างกายของเขา ด้วยการปีนป่าย ทดสอบการกระโดดว่ากระโดดได้ไกลแค่ไหน ถีบรถจักรยาน ทำตัวให้สมดุลเมื่อเดินบนไม้กระดานและรู้จักทดสอบทักษะทางสังคมด้วยการเล่นต่อสู้ บางครั้งอาจทะเลาะและรังแกกัน เป็นต้น

เกมที่พ่อแม่ควรเล่นกับเด็กวัยนี้คือ ไล่จับ เกมเกี่ยวกับร่างกาย เอาของใส่กล่อง โยนรับเด็กในอากาศ ซ่อนของ เป็นต้น

ซัททัน สมิธ (Sutton – Smith, 1976) ได้เสนอแนะกิจกรรมและของเล่นที่ส่งเสริมการเล่นสำรวจและการเล่นทดสอบ ดังนี้



ตารางที่ 2.1 กิจกรรมการเล่นสำรวจและการเล่นทดสอบ และของเล่นของเด็กวัย 1-2 ปี

กิจกรรมการเล่นสำรวจและทดสอบ	ของเล่น
การตอก ตี ทวบ	กระดานหมุด กลอง ดินเหนียว
การสัมผัส	สัมผัสพื้นผิวต่าง ๆ รูปทรง คนตรี (เปียโน)
การพลิก	หนังสือ
การสำรวจ	หนังสือ รูปภาพ
การทำให้เต็ม ทำให้ว่างเปล่า	ทราย กระบะ กล่อง ไม้บล็อก หม้อ ภาชนะ ต่าง ๆ
การร้อย	ลูกบิด หลอดด้าย สำหรับร้อย
การเปิด-ปิด	ประตู ลิ้นชัก
การเรียง การทำลาย	ไม้บล็อก
การเก็บ	ของเล่นสำหรับการนับ
การปิด	ลูกบิด ปุ่มเปิด-ปิด
การกระแทก กลิ้ง โยก	ลูกบอล แก้วโยก
การระบายสีเขียน	กระดาษหนังสือพิมพ์ กระจกดาษ
การคลาน	กล่อง ถัง
การทิ้งของ	ช้อน ชาม
กิจกรรมการเล่นทดสอบ	พื้นที่และของเล่น
การวิ่ง	พื้นที่โล่ง ลูกบอล
การขว้าง	ถุงถั่ว ห่วงยาง กล่อง
การกระโดด	กระดานกระดก หลุม
การปีนป่าย	ชั้นบันได เครื่องเล่นปีนป่าย ยางรถ
การถีบ	รถจักรยาน 3 ล้อ
การผลัก การดึง	ไม้บล็อก รถเข็น
การตี การต่อย การเตะ	ถุงนวม
การทิ้งตัว	โซฟา
การพยุ่งน้ำหนัก	ที่โหน
การว่ายน้ำ	สระว่ายน้ำ อ่างน้ำ
การทรงตัว	คานไม้
การเดินร่า	พื้นที่กว้าง หรือพื้นที่ที่เป็นพรม

การที่เด็กเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่เกือบทุกอย่าง ผู้ใหญ่ต้องคอยระวังว่าจะไรควรเล่นหรือไม่ควรเล่น เพราะยังเป็นวัยที่เล็กเกินไป และการเล่นบางอย่างอาจเป็นอันตรายได้ ส่วนการเล่นบทบาทสมมติ ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงชีวิต ความรู้สึก และอารมณ์ที่ไม่สามารถสะท้อนออกมาด้วยคำพูดหรือการวาดภาพ ช่วยให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ มีพลังและเข้าใจโลกดียิ่งขึ้น

3.5 ลักษณะการเล่นของเด็กวัย 2-3 ปี

เด็กวัยนี้เริ่มเลียนแบบ และพยายามเลียนแบบผู้ใหญ่เท่าที่เห็นผู้ใหญ่ทำกิจกรรม เช่น เห็นผู้ใหญ่กวาดบ้าน ก็จะทำตามอย่าง เด็กจะเปลี่ยนบทบาทในการเล่นบ่อยมาก การเล่นของเด็กเริ่มซับซ้อนขึ้น และใช้เวลาในการเล่นนานขึ้น เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเด็กวัยเดียวกัน แต่ก็ยังคงต้องการความสนใจจากผู้ใหญ่ ทำให้ผู้ใหญ่มีโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กได้ อาจจะเป็นไปในรูปของการเป็นผู้นำเกม หรือเล่นบทบาทสมมติ การเล่นของเด็กวัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการผสมผสานความสามารถทางร่างกาย ตัวอย่างของกิจกรรมการเล่นแบบสำรวจและของเล่นของเด็กวัยนี้มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 กิจกรรมการเล่นสำรวจและของเล่นของเด็กวัย 2-3 ปี

กิจกรรมการเล่นสำรวจ	ของเล่น
การประกอบชิ้นส่วน	ไม้บล็อก ของที่ใช้ขัน
การปั้น	แป้งปั้น ดินเหนียว
การโรย	ทราย
การนำมารวมกัน	ไม้บล็อก
การบีบ	ดินเหนียว
การระบายสีด้วยนิ้ว	สีน้ำ
การระบายสีเทียน	ที่ระบายสีแบบมีขาตั้ง
การร้อย	ลูกปัดไม้
การตัด	กระดาษ กรรไกร
การร้อยเชือก	แผ่นกระดาษเจาะรู
การประกอบภาพตัดต่อ	ชิ้นส่วนรูปทรงเรขาคณิต รูปสัตว์ต่าง ๆ กระดานหมุด

3.6 ลักษณะการเล่นของเด็กวัย 3-4 ปี

เด็กวัย 3-4 ปี สามารถพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้ดี ชอบการกระโดดและการวิ่งไล่ สามารถควบคุมการใช้กล้ามเนื้อเล็กได้ เช่น การร้อยลูกปัด การสร้างสิ่งต่าง ๆ จากไม้บล็อก และการ

วาดภาพ สามารถจับดินสอด สีเทียน ได้ด้วยตนเอง สามารถช่วยเหลือตนเองในการแต่งตัว รับประทานอาหาร เข้าห้องน้ำ เริ่มสร้างสังคมขึ้น รู้จักคุยกับเด็กวัยเดียวกัน เรียนรู้และรู้จักอยู่ในสังคม การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลดน้อยลง

การเล่นในวัยนี้เป็นการผสมผสานระหว่างการเล่นคนเดียว (Solitary Play) และการเล่นทางสังคม (Social Play) บางครั้งเล่นคนเดียว บางครั้งรู้จักแบ่งของเล่น ชอบแสดงพฤติกรรมให้คนอื่น ๆ สนใจ ชอบทำตามกัน ชัททัน สมิท (Sutton – Smith) แบ่งการเล่นที่เด็กชอบเล่นตามกันออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่

1. การเล่นเพื่อให้เพื่อนเล่นเหมือนกับตน (Contagion Play) เช่น เมื่อเด็กคนหนึ่งสร้างไม้บล็อกซ้อน ๆ กัน เด็กคนอื่นจะทำตาม เป็นต้น

2. การเล่นแบบเดียวกันในขณะเดียวกัน (Unison Play) เช่น การที่เด็กคนหนึ่งทุบไม้บล็อกด้วยเสียงอันดัง เด็กคนอื่น ๆ จะทุบไม้บล็อกด้วยเสียงดังเช่นเดียวกัน การเล่นประเภทนี้ถือเป็นการเล่นทางสังคมในระดับสูง เพราะเด็กพร้อมใจกันเล่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ครูเด็กปฐมวัยมักถือเอาพฤติกรรมที่เด็กชอบทำพร้อม ๆ กันนี้สอนกิจกรรมเข้าจังหวะ และกิจกรรมเคลื่อนไหวในชั้นเรียน เด็ก ๆ จะชอบมากเพราะได้ทำกิจกรรมด้วยกัน นอกจากนี้ ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กผลัดกันเล่นและแสดงออก เพราะจะช่วยสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทางสังคมด้วย

การเล่นของเด็กวัย 3-4 ขวบนี้ เด็กยังต้องการเป็นจุดศูนย์กลางของกิจกรรมการเล่นทั้งปวง ยังไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ไม่สามารถเอาใจเขาใส่ใจเรา การเล่นของเด็กในวัยนี้จะยึดการกระทำของคนใดคนหนึ่งเป็นศูนย์กลาง (Central – person Play) เช่น การเล่นไล่จับ การเล่นเป็นสัตว์ประหลาด วิ่งไล่จับเพื่อน โดยเพื่อนวิ่งหนีแสร้งทำเป็นกลัว (Fantasied Fear) เป็นต้น

การเล่นที่เด็กวัยนี้ชอบ คือ การผลัดเปลี่ยนบทบาทสมมติในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น เล่นบ้านผลัดเปลี่ยนบทบาท พ่อ แม่ ลูก สามารถสร้างสถานการณ์ได้หลายอย่าง เช่น เป็นพนักงาน ดับเพลิง เป็นคนหนีไฟ เล่นครู-นักเรียน แพทย์-คนไข้ คนขายของ-คนซื้อของ โดยจะตกลงกันเองว่าใครจะรับบทบาทใด เด็กวัย 3 ขวบ ไม่สามารถเล่นบทบาทสมมติกับเด็กวัยเดียวกันได้ดีนัก แต่สามารถเล่นกับเด็กโตได้ดีกว่า สามารถตกลงกันได้ว่าใครเป็นหัวหน้า

เด็กวัยนี้ต้องการแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนมีพลังและอำนาจ โดยใช้เสียง มักตะโกน แกล้ง ร้อง เพื่อไม่ให้เพื่อนเล่นด้วย หากต้องการให้เล่นกับตนจะแสดงสีหน้ายิ้มแย้ม อ่อนหวาน หรือหาเหตุผลต่าง ๆ เด็กหญิงจะใช้การขู่เพื่อให้อีกคนหนึ่งออกจากกลุ่มมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายจะใช้กำลัง วาจา และวิธีการต่าง ๆ มักสร้างจินตนาการเพื่อข่มขู่ และชอบทำตัวเป็นหัวหน้ามากกว่าเด็กหญิง

พัฒนาการที่เห็นได้ชัดเจนในช่วงอายุ 3-4 ปี คือ การสำรวจโดยใช้คำพูด และการคิด และสนใจใคร่รู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ของเล่นที่ควรจัดหาให้เด็กในวัยนี้เล่น คือ

- ฝ้อนและตะปู
- กलोंขนาดต่าง ๆ
- กรรไกร และกระดาษ
- เกมจับคู่
- ภาพตัดต่อ
- ของเล่นวิทยาศาสตร์ เช่น พีช ต้นไม้ สัตว์ และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ
- ของเล่นที่ส่งเสริมทักษะการช่วยเหลือตนเอง

สำหรับการเล่นเลียนแบบของเด็กวัยนี้ มักชอบเลียนแบบบุคลิกภาพของบุคคลที่ตนเลียนแบบ บางครั้งจะใส่อารมณ์ในการเล่น เด็กมักจะเลียนแบบลักษณะต่าง ๆ ของผู้ใหญ่และบุคคลที่มีอำนาจ บางครั้งทำเสียงเลียนแบบผู้ใหญ่ เป็นต้น เด็กเริ่มสร้างสังคมเล็ก ๆ ของตนเองขึ้น โดยการเล่นสร้างจากไม้บล็อก กलोंและของเล่นอื่น เช่น สร้างบ้าน ป้อมปราการ และสร้างเมือง ซึ่งการเล่นสร้างของเด็กส่วนใหญ่มาจากการเลียนแบบผู้ใหญ่

3.7 ลักษณะการเล่นของเด็ก 4-5 ปี

เด็กวัยนี้พยายามปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางเริ่มลดลง การเล่นมีระเบียบแบบแผนมากขึ้น เริ่มเรียนรู้มารยาทในสังคม เช่น การเข้าแถว การรอคอย รู้จักตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นจากประสบการณ์ของตนเอง

การเล่นเริ่มเป็นแบบหมู่คณะ ยังคงอยากให้เพื่อนเล่นเหมือนตน (Contagion Play) และยังคงต้องการเล่นพร้อม ๆ กัน ไปด้วย (Unison Play) การเล่นยังคงยึดบุคคลหนึ่งเป็นศูนย์กลาง การเล่นที่พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในวัยนี้ คือ การเล่นแบบจินตนาการ (Fantasy Play) จะแสดงออกโดยการเล่าเรื่อง และสมมติตัวเองแทนสิ่งต่าง ๆ เช่น สัตว์ประหลาด ซึ่งจะแตกต่างจากเด็กอายุ 3 ปี ที่ชอบเลียนแบบบุคลิกภาพของผู้ใหญ่ ในระยะนี้การเล่นแบบสำรวจและแบบทดสอบเริ่มหายไป จะชอบเล่นของเล่นที่มีในชั้นเรียน เช่น ไม้บล็อก ระบายสีน้ำ สีเทียน ปะกระดาษ ปั้นแป้งดินเหนียว ร้อยลูกปัด ชอบจัดหมวดหมู่ของเล่น ชอบแต่งตัวเลียนแบบบทบาทต่างๆ เล่นหุ่น ทำครัว คนตรี ปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ ชอบเล่น เครื่องไม้เครื่องมือต่าง ๆ เป็นต้น

การเล่นแบบสำรวจจะเป็นในลักษณะเล่นกับผู้ใหญ่หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีผู้ใหญ่เป็นผู้นำ เช่น ไปเที่ยวสวนสัตว์ ห้องสมุด ไปรษณีย์ เป็นต้น

เด็กวัยนี้ชอบทำกิจกรรมที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น ชอบวิ่งกระโดด อายุ 5 ขวบ สามารถกระโดดด้วยขาข้างเดียวได้ในระยะทางประมาณ 50 ฟุต ในเวลา 10 วินาที สามารถเดินบนไม้กระดานแผ่นเดียวได้ เดินตามเส้นรอบวงได้โดยไม่ออกนอกเส้น

เด็กวัยนี้เริ่มแบ่งเพศ เด็กหญิงมักจะเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกับตน ในการเล่นจะช่วยกันกำหนดบทบาทและหน้าที่ในการเล่น เช่น จะกำหนดและตกลงกันเองว่าจะเล่นกับใคร เล่นอะไร พูดว่าอย่างไร ใครจะเป็นผู้ที่ต่อสู้กับผู้ร้าย ผู้ที่ไม่ได้เล่นอยู่ในกลุ่มจะเข้าไปเล่นหรือขัดขวางการเล่นไม่ได้

พ่อแม่มีบทบาทต่อการเล่นของเด็กโดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กเล่น พ่อแม่ไม่ควรแสดงอำนาจเพราะจะทำให้เด็กแสดงออกในการเล่นหรือเลียนแบบผู้ใหญ่ได้ไม่เต็มที่

3.8 ลักษณะการเล่นของเด็ก 5-7 ปี

ในระยะแรก เด็กจะพัฒนาจินตนาการของตนเองขึ้น ซึ่งจะแตกต่างกันตามประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน จินตนาการนี้จะฝังแน่นตลอดไปชั่วชีวิต ในระยะ 5-6 ปี เด็กยังแยกไม่ออกระหว่างเล่นคนเดียวกับเล่นเป็นกลุ่ม เล่นกับเพื่อนได้นานขึ้นและแสดงบทบาทได้สองบทบาทในสถานการณ์เดียว การเล่นที่เด็กชอบคือ เล่นบ้าน แม่-ลูก ครู-นักเรียน เคาบอย ตำรวจ-ผู้ร้ายหมอ-คนไข้ ชอบเล่นเป็นปีศาจหรือแม่มด เมื่ออายุ 3 ปี มักชอบเล่นบทบาทหัวหน้า แต่ระหว่างอายุ 5-7 ปี รู้จักสับเปลี่ยนบทบาทและหน้าที่ เช่น ในการเล่นขายของอาจสับเปลี่ยนเป็นคนขายบ้างคนซื้อบ้าง เป็นต้น ชอบเล่นเกมที่เป็นวงกลม มีคนใดคนหนึ่งอยู่กลางวง เป็นต้น

การที่เด็กวัยนี้พัฒนาจินตนาการมากขึ้น เด็กจึงมักชอบเล่าเรื่อง เช่น เรื่องเกี่ยวกับการ์ตูนในภาพยนตร์ หรือในโทรทัศน์ ชอบเรื่องที่ตัวเองเป็นผู้มีพลัง สามารถใช้พลังวิเศษเอาชนะศัตรู โดยการแปลงร่าง เหาะได้ และตัวเองต้องเป็นผู้ชนะเสมอ เช่น การ์ตูน ซูเปอร์แมน แบทแมน การ์ตูนญี่ปุ่นต่าง ๆ เด็กวัยนี้มักชอบเล่าเรื่องบู๊และโหดร้าย เพราะต้องการข่มความรู้สึกกลัวของตนเอง

สิ่งที่ผู้ใหญ่ควรทำในการส่งเสริมจินตนาการและกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิดแก้ไขปัญหา คือ การถามประโยคที่มีเหตุหนึ่งเหตุใดเกิดขึ้น จะเกิดอะไรตามมา เช่น ประโยคที่ขึ้นต้นด้วย “ถ้า” เช่น ประโยค “ถ้าในโลกลนี้ไม่มีสัตว์ประหลาด จะเกิดอะไรขึ้น” หรือ “ถ้าคนเดินด้วยมือ จะเกิดอะไรขึ้น” นอกจากนี้ให้เล่าเรื่องราวแล้ว กิจกรรมที่ผู้ใหญ่ควรสนับสนุน คือ กิจกรรมระบายสี และให้กิจกรรมให้เด็กสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตนเอง ชัททัน สมิธ เชื่อว่า การที่ผู้ใหญ่ส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมเหล่านี้ตลอดจนให้กำลังใจ จะทำให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น

นอกจากเด็กจะชอบเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความฝันแล้ว เด็กยังชอบเล่าเรื่องเกี่ยวกับความฝันของตนเองอีกด้วย เด็กวัย 5 ปี ชอบเล่าความฝันที่เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด เช่น สัตว์ประหลาดวิ่งไล่ จับ

กั๊ด และทำร้ายตน การที่เด็กเล่าเรื่องประเภทนี้เนื่องจากเด็กต้องการที่จะให้ผู้ใหญ่แสดงความรักและ
ปลอบใจตน สิ่งที่ผู้ใหญ่ควรทำ คือ

1. ฟังและแสดงความเข้าใจ แสดงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ
2. อธิบายให้เข้าใจว่าความฝันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน และความกลัวก็เกิดขึ้นได้กับ
ทุกคน
3. ให้เด็กเล่าความฝันให้ฟัง พยายามให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าไม่ได้อยู่คนเดียวในความฝัน
พ่อแม่อาจพูดกับเด็กว่า “สัตว์ประหลาดที่เห็นในฝันนั้นคือตัวแม่เอง” เป็นต้น
4. ให้คำแนะนำและถามถึงรายละเอียด เช่น ถามเด็กว่า “จะต่อสู้กับสัตว์ประหลาดได้
อย่างไร” หรือ “ทำไมไม่ต่อยสัตว์ประหลาด” คุยกับเด็กเกี่ยวกับรูปร่าง สี ขนาด และการเคลื่อนไหวของ
สัตว์ประหลาด

นิตยา ประพุดกิจ (2539) ได้เสนอแนะการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กภายในบ้าน พ่อแม่
ผู้ปกครองจึงเป็นบุคคลสำคัญในการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสม โดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการ เด็กแต่ละช่วงปีมีพัฒนาการเจริญเติบโตที่
ต่างกัน ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรจัดอุปกรณ์การเล่นเพื่อให้เด็กมีกิจกรรมการเล่นที่สอดคล้องกับ
พัฒนาการ
2. สถานที่สำหรับการจัดกิจกรรมการเล่น เด็กมักจะชอบเล่นที่แคบ ๆ มากกว่าสถานที่
กว้างขวาง อาจจะมีมุมใดมุมหนึ่งของห้อง หรือใกล้โต๊ะ เก้าอี้ เด็กจะสามารถเล่นได้นาน ดังนั้นผู้ปกครอง
ควรตรวจตราดูแลความปลอดภัยของสถานที่ รวมไปถึงวัสดุอุปกรณ์ ว่าไม่มีสิ่งใด เป็นอันตรายกับเด็ก
และขณะเล่นควรให้อยู่ในสายตาของพ่อแม่ ผู้ปกครอง
3. เด็กสามารถเล่นได้ตลอดเวลาในแต่ละวัน การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ การที่จะ
ให้เด็กเลิกเล่นเพื่อทำกิจวัตรอื่น ๆ เช่น รับประทานอาหาร ฯลฯ ถ้าเป็นการให้เด็กเลิกเล่นอย่าง
เฉียบพลัน ถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง ควรให้เด็กได้รู้ว่าจนถึงเวลารับประทานอาหารแล้ว แล้ว
ค่อยเปลี่ยนกิจกรรมอย่างช้า ๆ พร้อมกับฝึกนิสัยที่ดีคือการเก็บของเล่นอย่างถูกวิธีแล้วนำไปเก็บเข้าที่ให้
ถูกต้อง วิธีนี้จะทำให้เด็กไม่รู้สึกว่าตนเองถูกรบกวน ความคิดคำนึง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก็ไม่ถูกร
บกวน หรือสกัคกันอย่างรุนแรง เด็กจะมีอารมณ์แจ่มใส
4. การจัดของเล่นในกิจกรรมการเล่น การจัดของเล่นเป็นเพียงการแนะนำสิ่งของให้เด็ก
มองเห็นและเกิดความคิดว่าจะเล่นของนั้น ๆ อย่างไร ถ้ามีของเล่นหลายอย่างควรเก็บของที่เด็ก ไม่
สนใจในขณะนั้น ไว้ก่อนจนกว่าเด็กจะสนใจเล่น ดังนั้นต้องมีที่เก็บของเล่น เก็บอย่างมีระเบียบ ฝึกให้
เด็กรู้จักเก็บเองทุกครั้ง

5. ความต้องการความช่วยเหลือในการเล่น วิธีการเล่นของเด็กเกิดจากประสบการณ์เดิม ผสมกับความคิดสร้างสรรค์พลังความสามารถในตัว ดังนั้นถ้าไม่ถึงกับเสียหายเกิดอันตรายควรปล่อยให้เด็กเล่นจนกว่าเด็กจะถามปัญหาซึ่งแก้ไม่ตก ผู้ใหญ่ควรแนะนำและการแนะนำควรมีหลาย ๆ แบบ เพื่อให้เด็กมีโอกาสตัดสินใจ ตรงกันข้ามถ้าการเล่นทำให้เกิดอันตรายควรใช้วิธีละมุนละไมในการชี้แจงเหตุผล

6. เด็กต้องการกำลังใจในการเล่น การเล่นของเด็กไม่แตกต่างไปจากการทำงานของผู้ใหญ่ ขณะที่เด็กเล่น วิธีเล่นคืองาน คือสิ่งที่สำคัญยิ่งของเขา ดังนั้นเมื่อมีผลงานจากการเล่นของเด็กเกิดขึ้น เด็กต้องการใครสักคนชมผลงานของตน ผู้ใหญ่ไม่ควรมองข้ามจุดนี้ โดยเฉพาะพ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรชมเชยผลงานของเด็กและให้กำลังใจ

7. เด็กชอบคิดค้นและทดลองหาวิธีเล่นด้วยตนเอง พ่อแม่ส่วนใหญ่มักจะชอบให้คำแนะนำ เพื่อหวังให้ลูกเป็นคนฉลาด ในการเล่น คำแนะนำมีประโยชน์น้อยกว่าที่การปล่อยให้ลูกได้เล่นคิดค้นหาวิธีเล่นด้วยตนเอง

8. เด็กไม่ชอบฟังคำวิจารณ์ในขณะที่เล่น ผู้ใหญ่ส่วนมากจะชอบวิจารณ์การเล่นของเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่น ด้วยคิดว่าคำวิจารณ์ของตนจะทำให้เด็กเล่นได้ดีขึ้น การที่เด็กถูกวิจารณ์ในการเล่นบ่อย ๆ ทำให้เด็กไม่กล้าทำในสิ่งที่คิดได้และทำให้เด็กมีความรู้สึกไม่เชื่อมั่นในแนวทางการคิดของตนเอง เป็นผลให้เด็กขลาดอายในภายหลัง และทำให้เด็กชอบพูดว่า “ลูกทำไม่เป็น” “ลูกทำไม่ได้” ผู้ใหญ่ควรจับตาดู ให้โอกาสเด็กทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่วิจารณ์

นอกจากนี้ สุชา จันท์ธรม (2538) ได้เสนอหลักในการพิจารณาเลือกของเล่นให้แก่วัยผู้ปกครองและครู เพื่อประโยชน์และความปลอดภัยแก่เด็กดังต่อไปนี้

1. เลือกของเล่นให้เหมาะสมกับวัย เด็กจะสนใจเล่นของเล่นเมื่อของเล่นเหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าของเล่นนั้นเล่นได้ยากหรือง่ายเกินไป เด็กก็หมดความสนใจที่จะเล่น

2. เลือกของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ของเล่นหลายอย่างส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับสี รูปฟอร์ม และจำนวน เช่น ฟอร์มบอร์ด (Form Board) และที่ระบายสีต่าง ๆ ให้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับสี และรูปฟอร์ม

ตุ๊กตาสัตว์ นอกจากจะให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติศึกษาแล้ว ยังเป็นประโยชน์ในการให้ความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวน รวมทั้งแท่งไม้ลูกบาศก์ด้วย

ไม้บล็อกรูปลูกบาศก์ต่าง ๆ เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งตามโรงเรียนเด็กเล็ก (Nursery School) และโรงเรียนอนุบาล (Kindergarten) จะจัดหาไว้ให้เด็กเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เช่น การนำไม้บล็อกมาต่อเป็นรถไฟ บ้าน สะพาน เป็นต้น

ภาพต่อ (Jigsaw) อย่างง่าย ๆ เป็นของเล่นที่มีคุณประโยชน์ในการฝึกความช่างสังเกต ความคิดของเด็ก นอกเหนือไปจากให้ความเพลิดเพลินใจ

3. หลีกเลียงการให้ของเล่นจำพวกพลาสติกอ่อนและยาง เด็กวัยทารกชอบหยิบของใส่ปาก และเมื่อเริ่มมีฟันแล้วเด็กจะกัดกินซึ่งเป็นอันตรายต่อเด็ก เช่น ลูกโป่ง ตุ๊กตายาง เป็นต้น

4. หลีกเลียงจากการให้ของเล่นที่ทาสี สีที่ใช้เขียนผ้าเป็นสีที่มีอันตรายต่อชีวิต ผู้ใหญ่ควรระมัดระวังในการเลือกของเล่นที่มีสีต่าง ๆ ที่วางขายอยู่ทั่วไปในท้องตลาด

5. งดเว้นจากการให้ของเล่นจำพวกลูกบิดหรือที่มีกระดุม เด็กทารกอาจจะกัด จับใส่ปาก จับใส่ในรูจมูก โดยเฉพาะลูกบิดกระเบื้องที่แตกได้ และมีคม อาจจะบาดมือ ปาก ลิ้น ของเด็ก ทำให้เป็นบาดแผล

6. งดเว้นจากการให้ของเล่นประเภทแหลมคมแก่เด็ก ของเล่นจำพวก หอก ดาบ แม้จะทำด้วยไม้ ก็จะก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็ก อาจถึงแก่ตาบอดหรือตาพิการได้

7. จัดหาอุปกรณ์เครื่องใช้ประกอบการเล่นแก่เด็ก เด็กประถมศึกษาสนใจการวิ่ง กระโดด เตะ เป็นต้น พ่อแม่และครูควรสนใจจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกในการเล่นให้ตามสมควร เช่น กางเกง เสื้อ ถุงเท้า รองเท้า เชือก ลูกฟุตบอล เป็นต้น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกายอย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า การเล่นของเด็กภายในบ้านหรือกับครอบครัว พ่อแม่ผู้ปกครองเป็นบุคคลสำคัญ ในการจัดกิจกรรมการเล่นตามความเหมาะสม เพื่อส่งเสริมการเล่นที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็ก

การเล่นของเด็กมีแบบแผนที่เหมือนกันตามความสามารถของเด็กในแต่ละช่วงวัย แต่เด็กแต่ละคนก็อาจจะเล่นแตกต่างกันไป ความแตกต่างของการเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งยังมีข้อมูลในเรื่องนี้ค่อนข้างจำกัด ดังต่อไปนี้

4.1 คุณลักษณะของเด็ก เป็นลักษณะพื้นฐานของเด็ก ได้แก่

4.1.1 ภาวะสุขภาพ เด็กที่มีสุขภาพดีจะเล่นมากกว่าเด็กที่เจ็บป่วยออกแอด เด็กที่มีสุขภาพดีย่อมมีพลังมาก จึงเล่นได้มากทั้งเพศหญิงและเพศชาย

4.2.2 พัฒนาการของกล้ามเนื้อ เด็กที่มีกล้ามเนื้อพัฒนาดี มีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง ย่อมจะเล่นได้มากกว่าเด็กที่กล้ามเนื้อพัฒนาไม่เต็มที่ บางคนมีข้อจำกัดหรือไม่สามารถเล่นได้เหมือนเพื่อน เพราะกล้ามเนื้อไม่แข็งแรง

4.2.3 พัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นของเด็กจะขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของเด็กมาก เด็กที่ฉลาดจะเล่นมากกว่าเด็กสมองทึบ การเล่นของเด็กฉลาดและเด็กสมองทึบจะแตกต่างกันอย่างเห็น

ได้ชัดเด็กฉลาดจะเลียนแบบการเล่นได้ง่าย และมีการคิดคำนึงมากกว่าเด็กสมองทึบ เด็กฉลาดจะเลือกเล่นของที่นำมาสร้างเป็นสิ่งใหม่ ๆ ได้ ซึ่งเด็กสมองทึบไม่สามารถจะทำได้ เด็กฉลาดมักชอบเล่นคนเดียวมากกว่าเล่นเป็นหมู่ เด็กฉลาดส่วนมากไม่ชอบการเล่นกีฬาทุกชนิด และชอบเล่นเกมที่ใช้สติปัญญา กล่าวได้ว่า ความสามารถทางสติปัญญาที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมาก จะเห็นได้ชัดจากการเล่นของเด็ก เด็กที่มีความสามารถในการอ่าน ได้ดีตั้งแต่อายุน้อย มักเป็นเด็กที่ฉลาดเป็นส่วนมาก เด็กฉลาดมักชอบอ่านหนังสือประเภทพจนานุกรม สารานุกรม เรื่องราวทางวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ชีววิทยา หนังสือประเภทนักร้อง และสารคดีต่าง ๆ

4.2.4 เพศ ในระหว่างปีแรกของชีวิต เด็กหญิงและเด็กชายยังไม่แตกต่างกัน โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกัน และให้เล่นของเล่นเดียวกันตั้งแต่ยังเล็ก แต่ถ้าจัดให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มแตกต่างกันตั้งแต่วัยเด็กที่เดียว เด็กเล็กส่วนมากเริ่มรู้จักแล้วว่าการเล่นชนิดใดเหมาะสมกับเด็กชาย และการเล่นชนิดใดเหมาะสมกับเด็กหญิง เด็กหญิงชอบเล่นตุ๊กตา ส่วนเด็กชายชอบรถไฟ รถยนต์ เครื่องบิน และเครื่องจักรกลต่าง ๆ

4.2 คุณลักษณะของครอบครัว เป็นลักษณะพื้นฐานของครอบครัว ได้แก่

4.2.1 ฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่พ่อแม่มีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน จะเล่นมากกว่าทั้งชนิดและวิธีการเล่น ในครอบครัวที่พ่อแม่ร่ำรวย ลูก ๆ มักชอบเล่นเกมต่าง ๆ ที่ต้องใช้เงินมาก เช่น เทนนิส วอลเลย์บอล ซึ่งเด็กที่มีพ่อแม่ยากจนทำเช่นนั้นไม่ได้

4.2.2. การใช้เวลาร่วมกัน จำนวนเวลาร่วมกันของเด็กแต่ละคนเป็นเครื่องกำหนดการเล่นและชนิดการเล่นของเด็ก เด็กที่มีพ่อแม่ร่ำรวยย่อมมีคนช่วยทำงานในบ้าน เด็กเหล่านี้จึงมีเวลาที่จะเล่นมาก ส่วนเด็กที่พ่อแม่ยากจนมักจะช่วยทำงานบ้าน จึงทำให้มีเวลาการพักผ่อนหรือมีเวลาน้อยลง

4.3 เจตคติของพ่อแม่/ผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็ก เป็นวิธีคิดหรือมุมมอง ได้แก่

4.3.1 ทัศนคติของพ่อแม่ต่อการเล่น ประเพณีนิยมมีอิทธิพลต่อทัศนคติของพ่อแม่ผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็กมาก เด็กหญิงจะต้องเล่นตุ๊กตาหรือการบ้านการครัว ส่วนเด็กชายมักจะเป็นทหาร ตำรวจ หรือเล่นพวกเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ การเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผ่านมาสู่ลูกหลานทุกยุคทุกสมัย ในกลุ่มเด็กที่พ่อแม่มีค่านิยมยึดถือประเพณีต่าง ๆ ย่อมมีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมากกว่าเด็กที่ครอบครัวที่ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้ง่าย

4.3.2 การให้คุณค่าต่อการเล่นของเด็ก พ่อแม่มีส่วนชักจูงและเป็นแบบอย่างให้เด็กเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเล่นด้วยกันกับกับเด็ก การที่พ่อแม่ร่วมเล่นกับเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 5 - 6 ปี จะช่วยให้เด็กเล่นได้อย่างสร้างสรรค์และได้ประโยชน์เต็มที่ มีจินตนาการ มีพัฒนาการอย่างถูกต้อง

นอกจากที่เด็กจะได้รับความสนุกสนาน การชี้แนะจากพ่อแม่ และความผูกพัน ใกล้ชิด มีการเรียนรู้ซึ่งกันและกันเกิดขึ้นในระหว่างนั้น

4.4 วิธีการส่งเสริมการเล่น เป็นเรื่องของการสนับสนุนในการเล่นของเด็ก ได้แก่

4.4.1 ของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใดขึ้นอยู่กับของเล่นของเด็กด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่น เด็กจะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กต้องการที่จะเล่นเป็นหมู่ เป็นพวก และรู้จักมารยาทในการเล่น ในระยะแรก ๆ เด็กจะเล่นตุ๊กตาเพื่อสำรวจสิ่งต่าง ๆ ในตุ๊กตา ต่อมาภายหลังเด็กใช้ตุ๊กตาเป็นเครื่องเล่นเพื่อเลียนแบบผู้ใหญ่ โดยสมมติตุ๊กตาเป็นบุคคลที่เด็กรู้จัก เมื่อถึงระยะวัยรุ่นเด็กจะเปลี่ยนจากการเล่นตุ๊กตามาเป็นเล่นเกมต่าง ๆ (สุชา จันทรธรม, 2538)

4.4.2 การจัดสรรเวลา จำนวนเวลาว่างของเด็กแต่ละคนเป็นเครื่องกำหนดการเล่นและชนิดการเล่นของเด็ก เด็กที่มีพ่อแม่ฐานะทางเศรษฐกิจดีย่อมมีคนช่วยทำงานในบ้าน เด็กเหล่านี้จึงมีเวลาที่จะเล่นมาก ส่วนเด็กที่พ่อแม่ยากจนมักจะช่วยทำงานบ้าน จึงทำให้มีเวลาการพักผ่อนหรือมีเวลาน้อยลง

4.5 สภาพแวดล้อมของครอบครัว เป็นสิ่งแวดล้อมต่างๆที่ปฏิสัมพันธ์กับครอบครัว ได้แก่

4.5.1 ฤดูกาล เด็กจะเล่นอะไรขึ้นอยู่กับฤดูกาลด้วย เช่น การกระโดดเชือก การขี่จักรยาน เด็กมักจะเล่นในฤดูหนาว ส่วนในฤดูร้อนเด็กจะเล่นกีฬาประเภทว่ายน้ำ แข่งเรือ ส่วนในต่างประเทศ บางประเทศ ในฤดูหนาวเด็กจะเล่นสกี และในชนบทบางแห่งก็จะมีการเล่นขี้ม้า แสดงให้เห็นว่าการเล่นของเด็กก็ขึ้นอยู่กับฤดูกาลด้วย

4.5.2 สภาพแวดล้อม ส่วนมากเด็กจะเล่นอยู่เฉพาะในหมู่บ้านของตนเท่านั้น แต่เมื่อโตขึ้นอาจจะเล่นกับเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้ แต่เด็กบางคนชอบเล่นแต่ในบริเวณบ้านของตนเท่านั้น เด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีจะเล่นน้อยกว่าเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี เด็กในชนบทจะเล่นน้อยกว่าเด็กในเมือง

จึงอาจกล่าวได้ว่า เด็กมีความแตกต่างในการเล่น แม้ว่าจะมีแบบแผนในการเล่นที่เหมือนกัน ปัจจัยที่ทำให้เด็กมีการเล่นที่แตกต่างกัน ได้แก่ สุขภาพ พัฒนาการของกล้ามเนื้อ ระดับสติปัญญา เพศ ประเพณี ฤดูกาล สิ่งแวดล้อม ฐานะทางเศรษฐกิจ เวลาว่าง และเครื่องเล่น ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการเล่นของเด็ก

5. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลความรู้ในการทำความเข้าใจกับการเล่นของเด็กในครอบครัวให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

5.1 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารงานวิจัยและรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย สามารถอ้างอิงเนื้อหาสำคัญๆ จำแนกออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม และด้านอารมณ์

5.1.1 การศึกษาเกี่ยวกับการเล่นและพัฒนาการทางร่างกาย ยังมีการศึกษาไม่กว้างขวางนัก ดังนี้

สมใจ ตั้งนิกร (2531) ศึกษาเรื่องความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ในโครงการอนุบาลชนบท ที่ได้รับการจัดสรรกิจกรรมสร้างสรรค์แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ เด็กปฐมวัยชาย หญิง ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของโรงเรียนที่อยู่ในโครงการอนุบาลชนบท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสุรินทร์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดสรรกิจกรรมสร้างสรรค์หมุนเวียนที่แตกต่างกัน มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์หมุนเวียนที่ไม่ได้จัดตามแผนการจัดประสบการณ์ มีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กดีกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์หมุนเวียนที่จัดตามแผนการจัดประสบการณ์

สมโภชน์ หลักฐาน (2533) ศึกษาผลของการเรียนกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งที่มีต่อพัฒนาการทางร่างกาย ด้านสมรรถภาพทางกลไของนักเรียนก่อนประถมศึกษา โดยให้กลุ่มทดลองเรียนกิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง โดยใช้แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมกลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้เรียนสัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที เป็นเวลา 10 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุมให้เรียนกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งโดยการเรียนการสอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่า พัฒนาการทางร่างกายด้านสมรรถภาพทางกลไกของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่อยู่ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน

มงคล แผงสาเคน (2535) ศึกษาผลการสอนกิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง โดยวิธีฝึกแบบสถานี ที่มีผลต่อสมรรถภาพทางกลไกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมประสบการณ์กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง โดยวิธีฝึกแบบสถานีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบสมรรถภาพทางกลไกของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ผ่านการเรียนตามแผนการจัดประสบการณ์โดยวิธีแบบสถานีที่มีสมรรถภาพทางกลไก ดีกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

บุญยืน วิฑูรย์สถฤกษ์ศิลป์ (2535) ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อทักษะของการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กก่อนวัยเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบมีทักษะการใช้

กล้ามเนื้อเล็ก ผลการวิจัยพบว่า เด็กก่อนวัยเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อ มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและเพศหญิงในกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกัน

ฉันทสรณ์ นรกิจและคณะ (2555) ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยเมล็ดพีช พบว่า ความสามารถในการใช้มือของเด็กปฐมวัย โดยรวม มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 166.01 ของความสามารถพื้นฐานเดิม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความสามารถทางด้านหยิบจับมีการเปลี่ยนแปลงคิดเป็นร้อยละ 131.13 ของความสามารถพื้นฐานเดิม ส่วนความสามารถทางด้านเขียน มีการเปลี่ยนแปลงคิดเป็นร้อยละ 161.96 ของความสามารถพื้นฐานเดิม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยเมล็ดพีช ส่งเสริมความสามารถในการใช้มือด้านการหยิบจับและด้านการเขียนให้กับเด็กปฐมวัยสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยเมล็ดพีช เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยสัมผัส หยิบ จับวัสดุต่างๆทำให้เกิดทักษะที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัย ซึ่งกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์จากเมล็ดพีชนั้นไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตาในขณะลงมือปฏิบัติกิจกรรมเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์อย่างอิสระ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และฝึกการทำงานด้วยตนเองผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

ฐิติมาพร ชัยสมุทร และนิตยา ประพุดติกิจ (2554) ศึกษาเรื่องผลของการใช้กิจกรรมการเล่นกลางแจ้งที่มีต่อความพร้อมในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 1 โรงเรียนอรรณาลัย อเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพร้อมในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กปฐมวัยชาย-หญิง ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง พบว่า คะแนนเฉลี่ยความพร้อมในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่โดยรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการเคลื่อนไหวอยู่กับที่ ด้านการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ ด้านการเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์ ด้าน คุณลักษณะของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 1 หลังการทำกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งมีค่าสูง กว่าก่อนการจัดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

5.1.2 การศึกษาเกี่ยวกับการเล่นและพัฒนาการทางสติปัญญา แม้ว่าจะมีการศึกษามากกว่าด้านอื่น แต่ก็ยังไม่แพร่หลายมากนัก

กรรณิการ์ สุสม (2533) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสร้างสรรค์ โดยให้เด็กในกลุ่มทดลองได้รับประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ และกลุ่มควบคุมได้รับประสบการณ์การเล่นตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัย ผล

การทดลองพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยในกลุ่มควบคุม

อนงค์ แสงเงิน (2533) ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้าง ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม โดยใช้คู่มือและแผนการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างและแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986) ผลการทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น แสดงว่าการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและแบบไม่ใช้คำถาม มีผลต่อพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

เยาวพรรณ พิมทอง (2535) ได้ศึกษาพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย จากการเล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ จากการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมศึกษามิติสัมพันธ์รูปทรงเรขาคณิต และเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาแบบปกติตามหน่วยการสอนมีพัฒนาการทางสติปัญญาต่างกัน

ลดาวลัย อุดมทรัพย์ (2541) ได้ศึกษาผลการเล่นแบบสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นแบบสมมติ และแบบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองเด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการประสบการณ์ การเล่นแบบสมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบสมมติ และมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าการทดลอง รัชฎลักษณ์ ลิขวนคำ (2544) ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลศรีอรุณ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาเอกชน จังหวัดสมุทรปราการ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดการคิดวิจารณ์ญาณ เกมการศึกษามิติสัมพันธ์ และเกมการศึกษาปกติ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์มีการคิดวิจารณ์ญาณสูงขึ้น และเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาปกติมีการคิดวิจารณ์ญาณสูงขึ้นเช่นกัน นอกจากนั้นเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์กับเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาปกติ มีการคิดวิจารณ์ญาณแตกต่างกัน

พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์ (2546) ทำการศึกษาวิจัย เรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และเกมฝึกทักษะการคิดและสื่อตามมูม ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น และเด็กที่เล่นเกมสื่อตามมูมมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมฝึกทักษะการคิดกับเด็กที่เล่นเกมสื่อตามมูมมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่แตกต่างกัน

กมลทิพย์ ลบเข้ม (2553) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย เป็นการวัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ภาษา ในการสื่อสารผ่านการเล่นบทบาทสมมติโดยใช้บทบาทสมมติจากนิทานหรือเรื่องราวที่มีอยู่ใกล้ตัวเด็ก ได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเล่น ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการด้านร่างกายด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และพัฒนาความสามารถทางภาษา การศึกษาครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้บทบาทสมมติ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติ ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนเหลื่อมจำนวน 30 คน ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า ผลการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 80.01 และรายด้านจำแนกเป็น ด้านร่างกาย ร้อยละ 85.55 ด้านอารมณ์-จิตใจ ร้อยละ 86.29 ด้านสังคมร้อยละ 85.55 และด้านสติปัญญา ร้อยละ 80.37 เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาความสามารถทางภาษาหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 การพัฒนาชุดกิจกรรมการวาดภาพเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ธิษมาศ แอบพล (2553) ศึกษา เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการวาดภาพเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการวาดภาพเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการวาดภาพเป็นกลุ่มกลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้จะเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ของโรงเรียนวัดท้ายสำเภา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 จำนวน 21 คน ได้มาผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการวาดภาพเป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.82/88.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 และ

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยปฐมวัยหลังการทดลองมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .01

สุขุม เกลยทรัพย์ (2553).ศึกษาเรื่อง รูปแบบการส่งเสริมการอ่านของเด็กปฐมวัยในทัศนคติของครูและผู้ปกครอง: ศึกษาความรู้ ทัศนคติ และความคาดหวังในการส่งเสริมการอ่าน ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมการอ่านเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และความคาดหวังกับปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งสร้างรูปแบบการส่งเสริมการอ่านให้แก่เด็กปฐมวัย โดยศึกษาจากผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย ใช้วิธีการวิจัยคือ การสัมภาษณ์เชิงลึก จากประชากรกลุ่มเป้าหมายรวม 38 คน และสนทนากลุ่มรวม 21 คน ผลการศึกษาพบว่า ความรู้ ทัศนคติ และความคาดหวังในการส่งเสริมการอ่านให้เด็กปฐมวัยของครูและผู้ปกครอง พบว่า การจัดการเรียนการสอนถูกแยกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เน้นพัฒนาการ จะส่งเสริมการอ่านตามความต้องการและธรรมชาติของเด็กปฐมวัย การอ่านในลักษณะนี้จะเข้าใจว่าเด็กอ่านได้ แต่จะอ่านไม่ออก เป็นการอ่านจากจินตนาการ อ่านตามผู้ใหญ่ เป็นการสร้างความคุ้นเคยระหว่างเด็กกับหนังสือ กับเน้นการแข่งขันจะเป็นการสอนอ่านแบบสะกดคำ อ่านตามความต้องการของผู้ใหญ่ เด็กสามารถอ่านได้ แต่ไม่ได้เกิดจากความต้องการของตนเอง ทำให้ไม่อยากอ่าน ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการอ่านของเด็ก คือการอ่านให้เด็กฟัง ไม่บังคับให้เด็กอ่านให้ออก รวมทั้งสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก พ่อแม่หรือคนที่ใกล้ชิด สื่อหรือหนังสือควรเหมาะสมกับวัย มีรูปภาพประกอบ หนังสือควรมีหลายประเภท ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และความคาดหวังกับปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมการอ่าน พบว่า ความรู้ ทัศนคติ ความคาดหวังและปัจจัยในการส่งเสริมการอ่านด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา มีความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านสติปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รูปแบบการส่งเสริมการอ่าน คือ ต้องมีนโยบายที่ชัดเจนจากกระทรวงหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบ รูปแบบ “3 มี” แบบ “3 เส้า” คือต้องมีนโยบาย ต้องมีความเข้าใจ และต้องมีกิจกรรม โดยทั้ง 3 ส่วน ต้องมีความสอดคล้องซึ่งกันและกัน ดำเนินงานด้วยจิตอาสา และจิตสาธารณะ

5.1.3 การศึกษาเกี่ยวกับการเล่นและพัฒนาการทางสังคม

ดารณี ดิษยเดช (2531) ได้ศึกษาเปรียบเทียบระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย โดยการใช้แบบสอบถามผู้ปกครองและแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมาก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับขั้นการเล่นทางสังคมอยู่สูงสุด เด็กเคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปี ก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับขั้นการเล่นทางสังคมสูงกว่าเด็กที่ไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมา

ก่อน และพบว่าระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กับเพศ ฐานะทางเศรษฐกิจและการศึกษาของผู้ปกครอง

ศุภกุล เกียรติสมุทร (2532) ได้ทำการศึกษาการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนกับพฤติกรรม การช่วยเหลือโดยใช้แนวทางการวิจัยของ บาร์ทาล ราวิฟ และ โกลด์เบิร์ก (Bar-Tal, Raviv and Goldberg) และเทคนิคทางสังคมมิติ ซึ่งประยุกต์มาจากวิธีการของมัวร์ (Moore) ผลการวิจัยพบว่า การเป็นที่นิยมของเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมช่วยเหลือที่เกิดจากการริเริ่มเองในระดับปานกลาง ส่วนการช่วยเหลือที่เกิดจากการขอร้องของเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน การช่วยเหลือเพื่อนที่เกิดจากการริเริ่มของเด็กมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนมากที่สุด รองลงมาได้แก่ การปลอบใจเพื่อน และการให้สิ่งของแก่เพื่อนตามลำดับ

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533) ศึกษาพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทยและแบบบันทึก ระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่รับการ เล่นแบบไทยมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นแบบทั่วไปในด้านพฤติกรรมทางสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ และความมีระเบียบวินัย และยังพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการ เล่นแบบไทยมีระดับขั้นการเล่นทางสังคมแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ เล่นแบบทั่วไป

อำไพพรรณ ปัญญาโรจน์ (2533) ได้ทำการทดสอบทฤษฎีของพาร์เทน (Parten) ทางด้านพัฒนาการการเล่นทางสังคมในเด็กก่อนวัยเรียน โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กก่อนวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 3-5ปี 10 เดือน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามและแบบบันทึกของพาร์เทน ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการการเล่นทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียนอายุ 3 ปี10 เดือน อยู่ในระดับขั้นเล่นคนเดียว อายุ 4 - 4ปี10 เดือน อยู่ในระดับขั้นต่างคนต่างเล่น และ 5 - 5ปี10เดือน อยู่ในระดับขั้นต่างคนต่างเล่น และพบว่าระดับขั้นพัฒนาการการเล่นทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน ไม่แตกต่างกับระดับขั้นพัฒนาการการเล่นทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน ตามทฤษฎีของพาร์เทน

จกกล นันทพล (2535) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมช่วยเหลือจากการ เล่นแบบสมมติ ในศูนย์บ้านของเด็กก่อนวัยเรียน โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมของบาร์-ทาล และคณะ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะการแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือของเด็กก่อนวัยเรียนที่เกิดจากการริเริ่มของเด็กเอง มีเปอร์เซ็นต์สูงที่สุด และจากการถูกขอร้องจากคนอื่น โดยวิธีการแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อน การให้สิ่งของแก่เพื่อน การช่วยเหลือและปลอบใจเพื่อน มีเปอร์เซ็นต์รองลงมาตามลำดับ

สุภาภรณ์ สงนวน (2551) ได้ศึกษาผลการกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญที่สามารถส่งเสริม พฤติกรรมทางด้านสังคมในทางที่ดีให้เกิดขึ้นกับตัวเด็ก มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านกับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาล 2 จำนวน 44 คน จาก 2 ห้องเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ของโรงเรียนบ้านพรานคำบลพราน อำเภอนาหวาย จังหวัดศรีสะเกษ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน และแบบสังเกตทักษะทางสังคมมี 6 ด้าน คือ การแสดงออกทางอารมณ์ ความไวในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง การแสดงออกทางสังคม ความไวในการรับรู้ทางสังคม และการควบคุมทางสังคมสถิติที่ใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ t – test (Dependent Samples) และ Hotelling’s T2 ผลการวิจัย เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านมีทักษะทางสังคมหลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้น อยู่ในระดับ ดี มีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมมากกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีทักษะทางสังคมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อริสา โสคำภา (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง จุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานีบางเขน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนจัดกิจกรรมและระหว่างการจัดกิจกรรมเล่นนิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง ในแต่ละช่วงสัปดาห์มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นตลอดช่วงการทดลองยกเว้นสัปดาห์ที่ 3 เท่านั้นที่มีการเปลี่ยนแปลงลดลงเล็กน้อย เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความร่วมมือ ด้านการช่วยเหลือและ ด้านการแบ่งปัน พบว่า คะแนนพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้น ด้านความร่วมมือช่วงสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านการช่วยเหลือมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นในช่วงสัปดาห์ที่ 1, 6, 7 และสัปดาห์ที่ 8 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และด้านการแบ่งปันสัปดาห์ที่ 1, 2 และสัปดาห์ที่ 3 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และในช่วงสัปดาห์ที่ 4, 7 และ สัปดาห์ที่ 8

เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนในช่วงสัปดาห์ที่ 5 – 6 เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปว่าการจัดกิจกรรมเล่นิทานอีสปประกอบการใช้สถานการณ์จำลองส่งเสริมให้พฤติกรรมทางสังคมโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นอย่างชัดเจน

วรรณภรณ์ มะลิรัตน์ (2554) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่ม ที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย จุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ เด็กนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนวัดคันลัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการศึกษาพบว่าก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่มของเด็กปฐมวัยมีระดับคะแนนทักษะทางสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งโดยรวม ($F(8,112)=1836.253$; $Sig = .00$) และทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ($F(8,112)=1386.595$; $Sig = .00$) ทักษะทางสังคมด้านการให้ความร่วมมือ ($F(8,112)=1473.90$; $Sig = .00$) ทักษะทางสังคมด้านการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ($F(8,112)=876.53$; $Sig = .00$) และทักษะทางสังคมด้านการกล้าแสดงออก ($F(8,112)=538.70$; $Sig = .00$) โดยการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่มส่งผลต่อพัฒนาการทักษะทางสังคมโดยรวมร้อยละ 99 ส่งผลต่อพัฒนาการทักษะทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ทักษะทางสังคมด้านการให้ความร่วมมือ ทักษะทางสังคมด้านการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ทักษะทางสังคมด้านการกล้าแสดงออก คิดเป็นร้อยละ 99 และผลการศึกษากการเปลี่ยนแปลง พบว่า คะแนนทักษะทางสังคมโดยรวม และทุกรายด้านของเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกช่วงสัปดาห์ แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่มสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นได้อย่างชัดเจน

5.1.4 การศึกษาเกี่ยวกับการเล่นและพัฒนาการทางอารมณ์

วัฒนา บุญญฤทธิ (2531) ศึกษาเรื่องการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนต่างกัน เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบคือ แบบทดสอบการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกของ บอร์ค (Bork's Interpersonal Awareness Test) ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปีทั้งที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่เปิดโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนน้อย มีการลดลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกลง ส่วนเด็กปฐมวัยที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่เปิดโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากมีการลดลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกมากกว่าเด็กปฐมวัยที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของโรงเรียน ทำให้โอกาสเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่ม

เพื่อนน้อย นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กปฐมวัยอายุ 3-4 ปี 4-5 ปี และ 5-6ปี มีการลดลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกไม่แตกต่างกัน และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมของโรงเรียนกับระดับอายุที่มีต่อการลดลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกของเด็กปฐมวัย

รักตวรรณ ศิริภาพร (2532) ศึกษาเรื่องความสามารถในการรับรู้และทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เครื่องมือที่ใช้วัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุของศรีสุด พิสิษฐ์ศักดิ์ ซึ่งดัดแปลงมาจากเครื่องมือวัดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของ เพียเจท์ และฮอย (Piaget and Hoy) ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมีความสามารถรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรม การเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

ทิพย์วิลาวัณย์ สุวรรณ (2553) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นเกม เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นแล้ว เด็กปฐมวัยมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงขึ้นกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ซัททัน สมิทท์ (Sutton Smith, 1972 ; อ้างถึงใน วราลี โกศัย 2540 : 19 – 21) ได้แยกพฤติกรรมการเล่นออกเป็น 4 แบบ คือ 1) การเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรับปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเลียนแบบ สิ่งที่เด็กคุ้นเคยแล้ว 2) การสำรวจเด็กจะใช้ประสาทรับรู้ความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ 3) การทดสอบ คือการที่เด็กรู้จักคิดอย่างมีเหตุและผล ได้จากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และ ผู้เล่นได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง 4) การสร้าง เป็นการสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้ โดยการใช้คำพูด ภาษาพูด และกิริยาท่าทาง สีหน้า

ลิกอน (Ligon อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี 2543 : 50) ได้ศึกษาลักษณะพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 4-6 ขวบ โดยกล่าวว่าเด็กวัยนี้จะมีจินตนาการดี แต่ลิกอนและคณะไม่ได้ตั้งข้อสังเกตว่าในช่วงของวัยนี้จินตนาการของเด็กจะลดต่ำลงหรือไม่ ซึ่งเป็นข้อสังเกตที่ผู้ศึกษาคนอื่น ๆ พบในช่วงวัยนี้เอง เด็กได้เรียนรู้ทักษะการวางแผนงานเป็นครั้งแรก เด็กเริ่มที่จะสนุกสนานกับการวางแผนการเล่นหรือการทำงาน เรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่จากการเล่นบทบาทสมมติ ความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กแสวงหาความจริง และความถูกต้อง เด็กในวัยนี้พยายามทดลองแสดงบทบาทหลาย ๆ บทบาทจากการเล่นจินตนาการ เด็กเริ่มเข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่นและเริ่มคิดว่าการกระทำของตนกระทบ

ต่อบุคคลอื่นได้อย่างไรบ้าง การพัฒนาความมั่นใจในช่วงนี้ทำได้โดยการสร้างสรรค์ทางศิลปะ การจัดประสบการณ์ใหม่ ๆ การเล่นเกมทางภาษา การสร้างสรรค์ของเด็กวัย 4-6 ขวบนี้ ไม่ควรประเมินผลโดยใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่ เด็ก ๆ อาจต้องการความช่วยเหลือในการรวบรวมสิ่งของเศษวัสดุเหลือใช้เพื่อนำมาเล่นขายของ เป็นหม้อ หรืออื่นๆ ในการแต่งกาย การจัดชั้นวางของ การจัดร้าน ผู้ใหญ่เพียงแต่ให้คำแนะนำก็เป็นการเพียงพอ พ่อแม่หรือครูควรให้อิสระเด็กได้คิดวางแผนการเล่นของเขาเอง ความคิดเห็นของเด็กควรรับการยอมรับและนำมาใช้ปฏิบัติบ้าง พ่อแม่ควรส่งเสริมให้เด็กเล่นตามลำพัง ซึ่งช่วยให้เด็กพัฒนาจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยทางหนึ่ง นอกจากนี้พ่อแม่ควรเห็นความสำคัญของการถามคำถามของเด็กและกระตุ้นให้เด็กตอบอย่างง่าย ๆ และตรงความเป็นจริง ลึกซึ้งกว่าการแสวงหาความจริงของเด็กไม่ควรถือเป็นเรื่องอับอายหรือเป็นความผิดพลาดของเด็ก พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการค้นหาสิ่งใหม่ เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่ดีที่สุดที่จะสนับสนุนจินตนาการที่น่าตื่นเต้นแก่ครอบครัวและเพื่อน ๆ ความประทับใจเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยด้วยการวางแผนรวมทั้งการแสดงออกอย่างรอบคอบ

บาร์ทาล และคณะ (Bar-Tal et al., 1982 : 396 – 402) ได้ทำการศึกษาเชิงสังเกตกับพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย จำนวน 156 คน ที่มีอายุระหว่าง 1-3 ปี เด็กแต่ละคนได้รับการสังเกต 3 ครั้งๆ ละ 10 นาที ในระหว่างกิจกรรมการเล่นอิสระในการสังเกต ผู้สังเกตได้ลงรหัสพฤติกรรมความช่วยเหลือแต่ละอย่างที่เด็กแสดงออกมาไม่ว่าพฤติกรรมความช่วยเหลือนั้น จะเป็นพฤติกรรมที่เด็กได้แสดงออกมาจริงๆ หรือแสดงออกมาในการเล่นแบบสร้างจินตนาการผลการวิจัยพบว่า โดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กไม่เพิ่มขึ้นตามอายุ แต่เด็กจะแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือในสถานการณ์ที่เป็นการเล่นแบบสร้างจินตนาการน้อยลง และแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือจริงๆ ออกมามากขึ้นและเด็กช่วยเหลือเพื่อนด้วยการปลอมใจในสถานการณ์จริงๆ ขึ้นมา แต่ช่วยเหลือด้วยการให้สิ่งของแก่เพื่อนในสถานการณ์จริงน้อยเมื่ออายุมาก

เบอร์เกน (Bergen; 1988 อ้างอิงใน นกเนตร ธรรมบวร 2546 : 125) ศึกษาถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า เมื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ถูกกำหนดให้กว้างขึ้น พบว่า การเล่นเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิผลที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนมากขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหาในหลักสูตร เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษา ยิ่งกว่านั้นความคิดรวบยอดที่สำคัญในการเรียนรู้ผ่านการเล่นเพลียส (Piayrus) ศึกษารูปแบบพฤติกรรมการเล่น พบว่า การเล่นสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทได้แก่ (1) การเล่นในร่ม (2) การเล่นกลางแจ้ง (3) การเลียนแบบ (4) การสำรวจ (5) การทดสอบ (6) การเล่นสร้าง (7) การเล่นสร้างสรรค์ (8) การเล่นอิสระ (9) การเล่นชี้แนะ (10) การเล่นกึ่งชี้แนะ (11) การเล่นแบบสัมผัส และ (12) การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ นอกจากนั้นแล้ว พฤติกรรมการเล่นยังมีความสัมพันธ์

กับพัฒนาการทางสังคม 4 ลำดับ คือ การเล่นคนเดียว การเล่นใกล้ๆ คนอื่น แต่ยังเล่นคนเดียวอยู่ เด็กที่สนใจการเล่นของผู้อื่นโดยตนเองเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่น ยังไม่ร่วมเล่นอย่างเต็มที่ และการร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างเต็มที่

สำหรับในกลุ่มประเทศเอเชีย เช่น ประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการพัฒนาความสามารถในการรู้คิดและพัฒนาการทางอารมณ์ผ่านกระบวนการเล่น นอกจากนี้หรือเป็นผู้นำ ถือเป็น การสร้างทักษะความเป็นผู้นำให้เด็กด้วยในทางหนึ่ง เด็กจะถูกสอนให้เข้าใจกระบวนการวางแผน โดยธรรมชาติ รู้จักจัดการการเล่นของตนให้มีทั้งความสนุกและมีความรับผิดชอบต่อผู้เล่นคนอื่นด้วย โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและยังสนับสนุนการเล่นเป็นทีม โดยจะให้เด็กเล่นกันคละอายุและคละเพศ การเล่นเป็นกลุ่มจะสอนให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อตนเอง เด็กที่อายุมากกว่าต้องคอยดูแลเด็กเล็ก ทำให้มีทักษะในด้านการจัดการและความอดทนอดกลั้น ในขณะที่เด็กเล็กเองก็จะยึดเด็กที่โตกว่าเป็นแบบอย่างกระตุ้นให้เด็กคิดแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ใช่ผู้ออกคำสั่งหรือสอนหนังสือเด็กอย่างเดียว นอกจากนี้หลักสูตรการสอนระดับชั้นอนุบาลของญี่ปุ่นยังไม่เน้นวิชาการหนัก ๆ แต่เน้นความสำคัญที่จินตนาการและการเล่น โดยถือว่าการเรียนนั้นเรียนเพื่อให้รู้ ไม่ใช่เรียนไปเพื่อสอบ มีวิชาเรียนเพียง 6 ด้าน คือ พลานามัย สังคมศึกษา ธรรมชาติศึกษา ภาษา ดนตรีและจังหวะ และการวาดภาพ และงานฝีมือ ในส่วนของของเล่นในชั้นเรียนก็เน้นให้เด็กเล่นแต่ชิ้นที่เรียบง่ายและกระตุ้นให้เกิดจินตนาการด้วย เช่น การต่อบล็อก การวาดภาพศิลปะ เป็นต้น

สำหรับการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็กในประเทศสหรัฐอเมริกา ก็พบว่า การมีส่วนร่วมในการเล่นของผู้ปกครองกับเด็กมีพื้นฐานมาจากเจตคติของผู้ปกครองต่อการเล่น และการอบรมเลี้ยงดูเด็ก และมีผลต่อการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นให้แก่เด็ก (Bishop and Chace, 1971; Rothlein and Brett, 1987) สำหรับการศึกษาวิจัยทัศนคติของผู้ปกครองไทย พบว่า ผู้ปกครองส่งเสริมการทำงานหรือการเล่าเรียนอย่างจริงจังของเด็กก่อนวัยเรียนที่โรงเรียนมากกว่าการเล่นเพื่อเรียน โดยที่ครูตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กมากกว่าผู้ปกครอง (Bloch and Wichaidt, 1986)

อาจกล่าวได้ว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในประเทศไทย ยังมีอยู่เป็นจำนวนน้อยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาวิจัยเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัย ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องการอบรมเลี้ยงดูเด็กไทย (คณะอนุกรรมการเฉพาะกิจเรื่องการเลี้ยงดูและอบรม 2526; จรรยาสุวรรณทัต และลัดดาวัลย์ เกษมเนตร 2533; สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ 2534; สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ 2533) และการบริการอบรมดูแลเด็กในสถานรับเลี้ยงเด็ก ซึ่งทำการศึกษาอย่างแพร่หลายโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี ข้อมูล

ลักษณะการเล่นของเด็กไทยนั้นมีรายงานอยู่ส่วนหนึ่งในผลงานวิจัย เรื่อง การอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย (สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ 2534 : 203-238) ซึ่งทำการศึกษาวิจัยภาคสนามของครอบครัวเด็กอายุ 3-5 ปี จากหมู่บ้าน 4 แห่ง ในแต่ละภาคของประเทศไทยและพบว่า เด็กชนบทเล่นกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เด็กพอจะหาได้ ลักษณะการเล่นที่ส่งเสริมสติปัญญาเป็นการเล่นสำรวจ การเล่นทดสอบ การเล่นออกกำลังกาย การเล่นสมมุติ และการเล่นเลียนแบบ การเล่นสร้าง การเล่นสัมผัสจัดกระทำ การเล่นเสริมทักษะความจำ และการเล่นเกม นอกจากนี้ ยังสังเกตจากการเล่นที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมตามการจำแนกของพาร์เทน (Parten, 1932) โดยพบพฤติกรรมการเล่นใกล้เคียงกับผู้อื่น และการเล่นสัมพันธ์กับผู้อื่น และพบว่า ผู้ใหญ่มักปล่อยให้เด็กเล่นอย่างอิสระ ในขณะที่ตนเองทำงาน โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว ยกเว้นเมื่อเกิดเหตุทะเลาะกันหรือเกิดความเสียหายยุ่งยากแก่ผู้อื่นและ สิ่งของ หรือเกิดอันตรายแก่เด็ก สำหรับการศึกษาลักษณะการเล่นของเด็กก่อนวัยเรียนในครอบครัวในเขตชุมชนเมืองก็ยังไม่ปรากฏข้อมูล

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กปฐมวัยในครอบครัวไทยนั้น ยังไม่มีผู้ใดทำการศึกษาวิจัยอย่างจริงจัง มีบทความกล่าวถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่ทำให้เด็กมีเวลาเล่นน้อยลงและมีการแสดงออกที่เลียนแบบตัวอย่างจากโทรทัศน์มาประกอบการเล่น ทำให้เด็กขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมักแสดงออกในทางก้าวร้าว (นิศา ชูโต 2535) นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของพ่อแม่ในการเล่นของเด็กและการจัดสภาพแวดล้อม (ของเล่น เพื่อนเล่น สถานที่เล่น เวลาเล่น) ที่เอื้ออำนวยต่อความต้องการและความสนใจในการเล่นของเด็กแต่ละวัย ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งในการส่งเสริมคุณภาพการเล่นของเด็ก (Tejagupta, 1991)

ในส่วนของผลของการเล่นของเด็กในครอบครัวไทยที่มีต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กยังไม่มีการศึกษาวิจัยอย่างจริงจังเช่นเดียวกัน ส่วนใหญ่มักศึกษาการเล่นของเด็กในสถานรับเลี้ยงเด็กหรือศูนย์เด็กปฐมวัย (ศุภกุล เกียรติสมุทร 2532 อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ 2533) ซึ่งการศึกษาลักษณะการเล่นของเด็กในครอบครัวย่อมสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็ก อันเป็นผลมาจากการส่งเสริมการเล่นของเด็กโดยพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กได้ด้วย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เรื่อง “การเล่นของเด็กในครอบครัวไทย : ลักษณะและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย” มุ่งเน้นการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในครอบครัวไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจกับสถานภาพของข้อมูลเท่าที่ปรากฏเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในครอบครัว ในอันที่จะเชื่อมโยงผลการวิจัยที่ได้รับไปสู่การขยายผลในการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กให้กว้างขวางลึกซึ้งมากขึ้นต่อไป