



Makale Türü/ Article Type: Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi//Submitted Date: 25.04.2026

Kabul Tarihi/Accepted Date: 06.09.2026

Elektronik Yayın Tarihi/Online publishing Date: 17.09.2026

2026, 9(1), Article ID: 1937263

Atf Bilgisi / Reference Information

Karaboğa, M. T., & Kalın, Y. (2026). Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısı. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1). Art ID: 1937263

ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİNE GÖRE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ ÖĞRENME MOTİVASYONUNA KATKISI¹

Mehmet Tahir KARABOĞA² Yağmur KALIN³

Öz

Bu araştırmanın amacı, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısını öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda ortaya koymaktır. Günümüzde öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin azalması, odaklanmada güçlük yaşamaları ve öğrenme motivasyonlarının düşmesi, eğitim ortamlarında öğrenci merkezli ve etkileşim temelli öğretim yaklaşımlarına duyulan ihtiyacı artırmaktadır. Bu çerçevede, kültürel mirasın önemli unsurlarından biri olan geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna ve öğretim sürecine sağladığı katkılar ele alınmıştır. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı

¹Bu çalışma, Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesinde Yağmur Kalın tarafından Doç. Dr. Mehmet Tahir Karaboğa danışmanlığında hazırlanan “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrencilerin Öğrenme Motivasyonuna Katkısının Değerlendirilmesi” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir. Makale yazımı yazar etki oranı: 1.yazar: %50, 2. yazar: %50. (Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü 03.11.2025 tarih ve 233 sayılı Etik Kurul onayı)

²Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, tahirkaraboga@mersin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0795-7991

³Yüksek Lisans Öğrencisi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, yagmurkalin9@gmail.com, ORCID: 0009-0003-2820-6705

kapsamında fenomenoloji (olgubilim) deseni ile yürütülmüştür. Çalışma grubunu, 2024–2025 eğitim-öğretim yılında Mardin il merkezindeki devlet ortaokullarında görev yapan 15 öğretmen ile öğrenim gören 15 öğrenci oluşturmuştur. Katılımcılar amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş olup araştırma verileri, öğretmenler ve öğrenciler için ayrı ayrı hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Analiz sonucunda bulgular geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna etkisi, öğrenme sürecine pedagojik katkıları, eğitimde kullanımına ilişkin görüşler ve uygulamaya ilişkin sınırlılıklar ve engeller olmak üzere dört tema altında yapılandırılmıştır. Bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse olan ilgisini artırdığını, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirmelerini desteklediğini, öğrenme sürecini daha eğlenceli ve kalıcı hâle getirdiğini, aktif katılımı, sosyal etkileşimi ve problem çözme becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Bununla birlikte, öğretim programının yoğunluğu, ders sürelerinin sınırlı olması ve fiziksel ortamın yetersizliği uygulama sürecinde karşılaşılan temel güçlükler olarak belirlenmiştir. Sonuç olarak, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim süreçlerine planlı ve amaçlı biçimde entegre edilmesinin öğrenme motivasyonunu artıran ve öğretim sürecini zenginleştiren etkili bir pedagojik yaklaşım olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Geleneksel Çocuk Oyunları, Öğrenme Motivasyonu, Oyun Temelli Öğrenme, Ortaokul Öğrencileri

THE CONTRIBUTION OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES TO LEARNING MOTIVATION ACCORDING TO TEACHER AND STUDENT VIEWS

Abstract

The purpose of this study is to examine the contribution of traditional children's games to learning motivation based on the views of teachers and students. The decline in students' interest in learning, difficulties in maintaining attention, and decreasing learning motivation have increased the need for student-centered and interactive instructional approaches in educational settings. Within this context, this study explores the contributions of traditional children's games, an important component of cultural heritage, to learning motivation and the teaching-learning process. The study was conducted using a phenomenological design within the qualitative research approach. The study group consisted of 15 teachers working in public middle schools and 15 students attending these schools in the city center of Mardin during the 2024–2025 academic year. Participants were selected through purposive sampling. Data were collected using semi-structured interview forms developed separately for teachers and students and were analyzed through content analysis. The findings were organized under four main themes: the effects of traditional children's games on learning motivation, their pedagogical contributions to

Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Katkısı

the learning process, views on their use in education, and limitations and barriers to their implementation. The findings indicate that traditional children's games increase students' interest in lessons, foster positive attitudes toward learning, make the learning process more enjoyable and memorable, and support active participation, social interaction, and problem-solving skills. However, curriculum intensity, limited instructional time, and inadequate physical learning environments were identified as the primary barriers to implementing these games in educational settings. Overall, the findings suggest that the planned and purposeful integration of traditional children's games into educational practices constitutes an effective pedagogical approach that enhances students' learning motivation and enriches the teaching-learning process.

Keywords: Traditional Children's Games, Learning Motivation, Game-Based Learning, Middle School Students.

GİRİŞ

Günümüzde eğitim süreçlerinde öğrencilerin öğrenmeye yönelik motivasyonlarının giderek azaldığı görülmektedir. Özellikle ortaokul düzeyindeki öğrencilerde derse yönelik ilginin azalması, dikkat sürelerinin kısılması ve öğrenmeye karşı isteksizlik gibi durumlar eğitim sürecini olumsuz etkilemektedir. Bu durum, yalnızca akademik başarıyı değil, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını ve öğrenmenin niteliğini de olumsuz yönde etkilemektedir. Öğrenme, bireyin yaşantıları ve çevresiyle etkileşimi sonucunda davranışlarında meydana gelen kalıcı değişiklikler olarak tanımlanmakta olup bu sürecin etkili olabilmesi öğrencinin öğrenme etkinliklerine istekli ve aktif biçimde katılımını gerektirmektedir (Senemoğlu, 2013). Bu nedenle günümüz eğitim anlayışında, öğrenciyi öğrenme sürecinin merkezine alan ve öğrenmeye yönelik motivasyonunu destekleyen öğretim yaklaşım ve uygulamalarına duyulan ihtiyaç giderek artmaktadır.

Bu çalışmada geleneksel çocuk oyunları; kuşaktan kuşağa aktarılan, belirli kurallara dayanan, fiziksel hareket, sosyal etkileşim ve iş birliğini temel alan kültürel oyunlar olarak ele alınmıştır. Mendil kapmaca, yakantop, seksek, körebe, istop, dokuz taş, birdirbir ve saklambaç gibi oyunlar bu kapsamda değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede geleneksel çocuk oyunları, eğitim süreçlerinde kullanılabilecek önemli kültürel ve pedagojik araçlardan biri olarak görülmektedir. Geçmişten günümüze miras kalan bu oyunlar yalnızca eğlence amacı taşımamakta; aynı zamanda toplumun kültürel değerlerini, normlarını ve yaşam biçimlerini çocuklara öğretme önemli bir araç olarak işlev görmektedir (İnal, 2009; MEB,

2013). Geleneksel çocuk oyunları, çocukların fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini destekleyen çok yönlü özellikler sunmakta; aynı zamanda iletişim becerilerin gelişimine katkı sunmaktadır (Sümbüllü & Altınışik, 2016; Küçükibiş, vd., 2022). Benzer şekilde Whitebread ve arkadaşları (2012), oyunun çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimini desteklediğini, öğrenme motivasyonunu artırdığını ve öğrenme sürecine aktif katılımı teşvik ettiğini belirtmektedir. Bu oyunlar aracılığıyla çocuklar iş birliğini, paylaşmayı, iletişim kurmayı ve problem çözme öğrenmekte; aynı zamanda toplumsal değerleri içselleştirmektedirler (Sevinç, 2004). Bu açıdan bakıldığında geleneksel çocuk oyunları hem kültürel mirasın aktarılmasında hem de öğrenme süreçlerinin zenginleştirilmesinde önemli bir role sahiptir.

Oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda öğrenmenin doğal bir parçasıdır. Huizinga (1995), oyunun insanlık tarihi kadar eski olduğunu ve kültürün temel unsurlarından biri olduğunu ifade etmektedir. Oyun sürecinde bireyler aktif rol almakta, problem çözme becerilerini kullanmakta ve sosyal etkileşimler yoluyla öğrenmekte. Bu durum, öğrenmenin yaparak, yaşayarak gerçekleştiğini göstermektedir. Nitekim Demiral (1989), oyun yoluyla öğrenmenin daha kısa sürede ve daha kalıcı biçimde gerçekleştiğini ifade ederken; Sarı (2011) oyun ortamlarının öğrenme açısından doğal bir zemin sunduğunu belirtmektedir. Ayrıca Kadim (2019), oyunların bilişsel süreçleri destekleyerek öğrenmede odaklanmaya katkı sağladığını vurgulamaktadır. Bu çerçevede oyun temelli öğrenme yaklaşımı, öğrencinin aktif katılımını temel alarak öğrenmeyi deneyimleyerek kalıcı hâle getirmeyi sağlamaktadır (Bodrova & Leong, 2015; Demiral, 1989; Sarı, 2011; Wood, 2014). Öğrenme motivasyonu da bu süreçte kritik bir işlev görmektedir. Motivasyonu yüksek öğrenciler öğrenmeye daha ilgili yaklaşmakta, karşılaştıkları sorunlara daha dirençli olmakta ve öğrenme sürecine daha etkin katıldıklarını göstermektedir (Zosh vd., 2018). Geleneksel çocuk oyunları ise öğrencilerin öğrenme sürecine duyuşsal ve sosyal olarak katılımını artırarak bu motivasyonu destekleyen doğal bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Geleneksel çocuk oyunları, sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleyen önemli öğrenme ortamlarıdır. Oyun, çocuğun dünyaya anlam verme biçimlerinden biri olup öğrenmenin doğal olmasını sağlamaktadır (Aksoy & Çiftçi, 2008). Bu çerçevede oyun, çocukların gelişim sürecinde önemli bir öğrenme aracı olarak ön plana çıkmaktadır. Oyun, çocukların sadece bireysel gelişimlerini değil, aynı zamanda sosyal rollerini benimsemelerini de sağlayan önemli bir süreçtir (Seven vd., 2020).

Geleneksel çocuk oyunları kültürel değerlerin aktarımında önemli bir rol oynar. Bu oyunlar, toplumun yaşam biçimlerini, değerlerini ve sosyal normlarını çocuklara aktaran bir araç işlevi görmektedir (Aliyeva & Esen, 2008; Başal, 2007). Aynı zamanda oyunlar, çocukların kültürel kimliklerini tanımalarında ve toplumsal aidiyet geliştirmelerinde katkılar sunmaktadır (And, 2012). Bu açıdan geleneksel çocuk oyunları, eğitim süreçlerinde hem pedagojik hem de kültürel bir işlev görmektedir.

Konuyla ilgili alanyazın incelendiğinde, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların bilişsel, sosyal, duyuşsal ve fiziksel gelişimine katkılarını inceleyen çok sayıda araştırmanın bulunduğu görülmektedir. Örneğin Akandere (2013), geleneksel oyunların çocukların çok yönlü gelişimini destekleyen önemli bir eğitim aracı olduğunu belirtirken; Sümbüllü ve Altınışık (2016) geleneksel çocuk oyunlarının kültürel aktarımın yanı sıra iş birliği, iletişim ve problem çözme becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağladığını ifade etmektedir. Benzer şekilde Aliyeva ve Esen (2008) geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın korunması ve kuşaklar arası aktarılmasındaki rolünü vurgulamış, Özyürek ve arkadaşları (2018) ise bu oyunların çocukların sosyal gelişimleri ve kültürel kimlik oluşumu üzerindeki etkilerine dikkat çekmiştir.

Bununla birlikte, mevcut çalışmaların önemli bir bölümünün geleneksel çocuk oyunlarının gelişimsel, kültürel veya eğitsel işlevlerine odaklandığı; öğrencilerin öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisini öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda birlikte ele alan araştırmaların ise oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Ayrıca alanyazındaki çalışmaların büyük ölçüde nicel araştırma yöntemleriyle yürütüldüğü, katılımcıların deneyim ve algılarını derinlemesine inceleyen fenomenolojik nitel araştırmaların yeterli düzeyde olmadığı dikkat çekmektedir (Kaya, 2018). Bu araştırma ise geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısını hem öğretmen hem de öğrenci görüşleri temelinde fenomenolojik bir yaklaşımla inceleyerek bu boşluğun doldurulmasına katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Önemi ve Amacı

Bu araştırmanın amacı, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısını öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda incelemektir. Bu kapsamda araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonuna, öğrenme sürecine ve eğitim ortamlarında kullanımına ilişkin katkıları ile bu oyunların uygulanması sırasında karşılaşılan sınırlılıklar ve engeller öğretmen ve öğrenci deneyimleri temelinde fenomenolojik bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Araştırmanın, geleneksel çocuk oyunlarının

eğitim ortamlarında daha etkili ve planlı biçimde kullanılmasına ilişkin uygulamaya yönelik öneriler geliştirmesi ve alanyazındaki nitel araştırma eksikliğinin giderilmesine katkı sunması amaçlanmaktadır. Günümüz eğitim ortamlarında öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin azaldığı, dikkat sürelerinin kısaldığı ve öğrenmeye karşı isteklerinin azaldığı görülmektedir. Öğrenme, bireyin yaşantıları ve çevresiyle etkileşimi sonucunda davranışlarında meydana gelen kalıcı değişiklikler olarak ifade edilmektedir (Senemoğlu, 2013). Bu sürecin nitelikli olabilmesi için öğrencinin aktif katılımı büyük ölçüde önemli hale gelmektedir. Bu çerçevede, öğrencilerin bilişsel olduğu kadar duyuşsal süreçlerini harekete geçiren öğrenme ortamlarının oluşturulmasına da ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun, bu noktada çocukların doğal öğrenme biçimlerinden biri olarak ön plana çıkmakta ve öğrenmeyi eğlenceli ve kalıcı hâle getiren bir araç olarak düşünülmektedir (Demiral, 1989; Sarı, 2011). Geleneksel çocuk oyunları ise öğrencilerin öğrenme sürecine istekli katılımını sağlayarak motivasyonu artıran ve öğrenmeyi anlamlı bir şekilde dönüştüren önemli bir pedagojik araç olarak değerlendirilmektedir.

Geleneksel çocuk oyunları, sadece bireysel gelişimi desteklememekte, aynı zamanda toplumların kültürel değerlerini yeni kuşaklara aktaran önemli araçlardır (İnal, 2009). Bu oyunlar, çocukların sosyal, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine katkı sağlayarak, iş birliği, iletişim ve problem çözme gibi becerilerin gelişimini de desteklemektedir (Sümbüllü & Altınışık, 2016). Huizinga (1995), oyunun insan yaşamında yalnızca bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda kültürün temel yapı taşlarından biri olduğunu ifade eder. Bu açıdan geleneksel çocuk oyunları, öğrencilerin öğrenme süreçlerine katılmalarını doğal olarak sağlarken, aynı zamanda öğrenmenin sosyal ve kültürel boyutunu da artırmaktadır. Bu çalışma, ortaokulda görev yapan öğretmenler ile ortaokul kademesinde öğrenim gören öğrencilerin görüşleri doğrultusunda, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkılarını çok boyutlu biçimde ortaya koymayı ve bu oyunların eğitim süreçlerinde işlevsel biçimde kullanılmasına yönelik bir çerçeve sunmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın hem kuramsal hem de uygulamaya yönelik katkılar sunması bakımından önemli olduğu değerlendirilmektedir. Eğitimde öğrenme motivasyonu, öğrencinin öğrenme sürecine katılımını ve başarısını doğrudan etkileyen temel faktörlerden biridir (Senemoğlu, 2013). Bu çerçevede, motivasyonu artıran yöntem ve yaklaşımların belirlenmesi eğitim bilimleri açısından önemli bir ihtiyaç olarak değerlendirilmektedir. Geleneksel çocuk oyunları, öğrenme sürecine eğlence, etkileşim ve deneyim boyutu kazandırarak öğrencilerin öğrenmeye yönelik olumlu tutum sergilemelerine katkı

Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Katkısı

sağlamaktadır. Aynı zamanda oyunlar, çocukların duygusal gelişimini destekleyerek öğrenme sürecinde daha rahat ve güvenli bir ortam oluşmasına yardımcı olmaktadır (Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2007; Sargın, 2001). Bu bağlamda çalışma, öğrenmenin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal ve sosyal boyutlarını da ele alarak bütüncül bir yaklaşım sunmaktadır.

Araştırma aynı zamanda kültürel mirasın sürdürülmesi ve korunması içinde önemli görülmektedir. Geleneksel çocuk oyunları, toplumların tarihsel birikimini ve kültürel değerlerini yansıtan önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Bu oyunlar eğitim ortamlarında kullanılarak kültürel miras birikiminin devamlılığını da sağlamaktadır (İnal, 2009; Sümbüllü & Altınışik, 2016). Bu çerçevede araştırma, eğitim ile kültür arasında bir köprü kurarak somut olmayan kültürel mirasın sürdürülmesinde katkı sunmaktadır. Aynı zamanda elde edilen bulguların, öğretmenlerin ders tasarımı ve öğretim süreçlerinde alternatif yöntemler geliştirmelerine yardımcı olacağı ve öğrenci merkezli, motive edici öğrenme ortamlarının oluşturulmasına destek sağlayacağı düşünülmektedir. Bu yönleriyle çalışma hem akademik alana katkı sağlamakta hem de eğitim uygulamalarına yol gösterici nitelikte bulgular sunmaktadır.

Araştırma Problemi ve Alt Problemleri

Araştırmanın temel problemi şu şekilde belirlenmiştir: "Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısı nasıldır?"

Araştırmanın Alt Problemleri:

1. Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna etkileri nelerdir?
2. Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine sağladığı pedagojik katkılar nelerdir?
3. Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında kullanımına ilişkin görüşler nelerdir?
4. Öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında uygulanması sırasında karşılaşılan sınırlılıklar ve engeller nelerdir?

Sınırlılıklar

Bu araştırma, 2024–2025 eğitim öğretim yılında Mardin il merkezinde bulunan devlet ortaokullarında görev yapan ortaokul öğretmenler ve öğrenim gören

öğrenciler ile sınırlandırılmıştır. Çalışma grubunun 15 ortaokul öğretmeni ve 15 ortaokul öğrencisinden oluşması ve amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmesi, elde edilen bulguların genellenebilirliğini sınırlamaktadır. Ayrıca veriler, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmış olup bulgular bireysel algı ve deneyimlere bağlı olarak şekillenmiştir. Bu nedenle elde edilen sonuçların, araştırmanın gerçekleştirildiği bağlam çerçevesinde değerlendirilmesi gerekmektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın Türü

Bu çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul öğrencilerinin öğrenme motivasyonuna katkısını öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda incelemek amacıyla nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmada, bireylerin belirli bir olgu hakkındaki yaşantıları, algıları ve bu yaşantılara yükledikleri anlamları derinlemesine incelemeyi amaçlayan fenomenoloji (olgubilim) deseni benimsenmiştir. Fenomenoloji, katılımcıların yaşantılarını ve deneyimlerini ortaya koymayı amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2016). Bu bağlamda çalışmada, öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin deneyimleri ve bu oyunların öğrenme motivasyonu üzerindeki etkilerine dair algıları ayrıntılı olarak incelenmiştir. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla elde edilmiş ve elde edilen verilerin çözümlenmesinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde veriler sistematik olarak kodlanmış, benzer kodlar bir araya getirilerek kategoriler ve temalar oluşturulmuş ve bulgular anlamlı bir bütünlük içerisinde değerlendirilmiştir (Yıldırım & Şimşek, 2018).

Araştırmanın çalışma grubunu, 2024–2025 eğitim öğretim yılında Mardin il merkezindeki devlet ortaokullarında görev yapan 15 öğretmen ile aynı okullarda öğrenim gören 15 ortaokul öğrencisi olmak üzere toplam 30 katılımcı oluşturmaktadır. Katılımcılar, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt olarak öğretmenlerin aktif olarak ortaokullarda görev yapıyor olmaları, öğrencilerin ise araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul etmeleri ve araştırma konusu hakkında deneyim sahibi olmaları esas alınmıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenler Matematik, Türkçe, Sosyal Bilgiler, Beden Eğitimi, Görsel Sanatlar, İngilizce, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ile T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük branşlarında görev yapmaktadır. Öğretmenlerin yaşları 21 ile 38 arasında, mesleki kıdemleri ise 2 ile 14 yıl arasında değişmektedir.

Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Katkısı

Katılımcılar arasında hem lisans hem de yüksek lisans mezunu öğretmenler yer almakta olup bu çeşitlilik geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerin farklı disiplinler ve mesleki deneyimler açısından değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Araştırmaya katılan öğrenciler ise 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda öğrenim görmekte olup 10–14 yaş aralığındadır. Çalışma grubunun farklı sınıf düzeylerinden ve farklı sosyoekonomik özelliklere sahip öğrencilerden oluşturulması, geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerin farklı gelişim dönemleri ve yaşam koşulları çerçevesinde değerlendirilmesine katkı sağlamıştır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Görüşme formları, öğretmenler ve öğrenciler için ayrı ayrı hazırlanmış olup katılımcıların geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerini, deneyimlerini ve bu oyunların öğrenme motivasyonu üzerindeki katkılarına dair düşüncelerini ortaya koymayı amaçlayan açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Öğretmenler ve öğrenciler için ayrı ayrı hazırlanan görüşme formları iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcıların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik kişisel bilgi sorularına, ikinci bölümde ise geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin görüş ve deneyimlerini ortaya koymayı amaçlayan açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Öğretmen görüşme formu 7, öğrenci görüşme formu ise 7 açık uçlu görüşme sorusundan oluşmaktadır. Görüşme soruları hazırlanırken ilgili literatür incelenmiş, kapsam geçerliğinin sağlanması amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, katılımcıların araştırma konusu hakkındaki görüş ve deneyimlerini ayrıntılı ve özgür biçimde ifade etmelerine olanak sağlamıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, katılımcılara kendi deneyimlerini özgürce ifade etme imkânı sunarken, araştırma konusuna odaklı ve derinlemesine veri elde edilmesine olanak tanımaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu doğrultuda, görüşme formları araştırmanın amacına uygun nitel veri elde etmek için temel veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Veri Toplama Süreci ve Verilerin Analizi

Araştırma verileri, 2024–2025 eğitim öğretim yılı içerisinde Mardin il merkezinde bulunan ortaokullarda görev yapan öğretmenler ve öğrenim gören öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Veri toplama sürecinde öncelikle ilgili kurumlardan gerekli izinler alınmış, katılımcılara araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş ve gönüllülük

esasına dayalı olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Veri toplama sürecine başlamadan önce Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Etik Kurulundan 03/11/2025 tarih ve 233 sayılı karar ile etik kurul onayı alınmıştır. Görüşmeler, katılımcıların kendilerini rahat ifade edebilecekleri ortamlarda yapılmış ve elde edilen veriler not alınarak kayıt altına alınmıştır. Bu süreçte katılımcıların görüşlerini özgürce ifade etmelerine özen gösterilmiş ve etik ilkelere bağlı kalmıştır.

Elde edilen verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi sürecinde öncelikle görüşme verileri detaylı biçimde incelenmiş, anlamlı ifadeler kodlanmış ve benzer kodlar bir araya getirilerek kategoriler oluşturulmuştur. Daha sonra bu kategoriler temalar altında toplanarak bulgular sistematik bir şekilde düzenlenmiştir. Bu yöntem, katılımcı görüşlerinin derinlemesine analiz edilmesine ve verilerden anlamlı sonuçlar çıkarılmasına olanak sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Elde edilen bulgular, araştırmanın amacı doğrultusunda yorumlanarak sunulmuştur.

BULGULAR VE YORUM

İçerik analizi sonucunda elde edilen veriler öncelikle kodlanmış, benzer kodlar bir araya getirilerek kategoriler oluşturulmuş, ardından bu kategoriler ortak özelliklerine göre temalar altında toplanmıştır. Bulgular, oluşturulan tema ve kodlar doğrultusunda tablolar hâlinde sunulmuş, her tema katılımcı ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

1. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Katkısı

İçerik analizi sonucunda öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısına ilişkin bulgular; derse yönelik ilgi, öğrenmeye yönelik olumlu tutum, eğlenerek öğrenme ve dikkat ile odaklanma olmak üzere dört kategori altında toplanmıştır (Tablo 1). Katılımcılar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse ilgisini artırdığını, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağladığını, öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirdiğini ve dikkat ile odaklanmalarını desteklediğini ifade etmişlerdir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonunu güçlendiren etkili bir pedagojik araç olarak değerlendirildiğini göstermektedir.

Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Katkısı

Tablo 1. Geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna etkisine ilişkin tema, kategori ve kodlar

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Motivasyonuna Etkisi	Derse yönelik ilgi	Derse ilginin artması, derse katılım isteği	Öğrt.4, Ö3, Ö11
		Dersin sıkıcılığının azalması	Öğrt.4, Ö3, Ö11
	Öğrenmeye yönelik olumlu tutum	Öğrenmeye istek duyma	Öğrt.9, Ö7
		Öğrenmeyi sevme, olumlu tutum geliştirme	Öğrt.9, Ö7
	Eğlenerek öğrenme	Eğlenerek öğrenme	Öğrt.9, Ö11
		Gönüllü katılım	Öğrt.9, Ö11
	Dikkat ve odaklanma	Dikkatin artması	Öğrt.6, Ö5
		Derse odaklanma	Öğrt.6, Ö5

İçerik analizi sonucunda öğretmen ve öğrenci görüşlerinden elde edilen veriler dört kategori altında toplanmıştır. Bunlar derse yönelik ilginin artması, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirilmesi, eğlenerek öğrenme ve dikkat ile odaklanmanın desteklenmesi olarak belirlenmiştir.

Bu kategori altında öğretmen ve öğrenciler, geleneksel çocuk oyunlarının dersin monoton yapısını kırarak öğrencilerin derse ilgisini artırdığını ve derse katılım isteklerini güçlendirdiğini ifade etmişlerdir. "Oyun kullandığımız derslerde öğrenciler daha ilgili oluyor, derse katılmak için istekli davranıyorlar." (Öğrt.4). Benzer şekilde bir öğrenci, "Oyun oynadığımızda ders sıkıcı olmuyor, daha çok katılmak istiyorum." (Öğrc.3) ifadelerini kullanmıştır. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırarak öğrenme motivasyonunu desteklediğini göstermektedir.

İçerik analizi sonucunda belirlenen bir diğer kategori, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirilmesi olmuştur. Öğretmen ve öğrenci görüşleri, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme sürecine karşı olumlu duygular geliştirmelerine

katkı sağladığını göstermektedir. Katılımcılar, oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin derse yönelik önyargılarını azalttığını, öğrenmeye karşı daha istekli ve açık bir tutum geliştirmelerini desteklediğini ifade etmişlerdir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca bilişsel süreçleri değil, aynı zamanda öğrenme motivasyonunun duyuşsal boyutunu da güçlendirdiğini ortaya koymaktadır.

Bir öğrenci bu durumu, “Oyunla öğrenince ders daha güzel geliyor, yapmak istiyorum.” (Ö7) sözleriyle ifade ederken, öğretmenler de oyunların öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenmeye yönelik içsel motivasyonlarını destekleyen önemli bir öğrenme aracı olduğunu göstermektedir.

İçerik analizi sonucunda ortaya çıkan bir diğer kategori, eğlenerek öğrenme olmuştur. Katılımcılar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecini daha eğlenceli, ilgi çekici ve anlamlı hâle getirdiğini vurgulamışlardır. Öğretmenler, oyunların ders ortamına canlılık kazandığını ve öğrencilerin öğrenme etkinliklerine gönüllü katılımını artırdığını belirtirken öğrenciler de oyunlarla işlenen derslerin daha keyifli geçtiğini ve öğrenme sürecinde sıkılmadıklarını ifade etmişlerdir. Bu görüşler, oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin öğrenmeye yönelik ilgisini canlı tuttuğunu ve öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

Bu kapsamda bir öğretmen, “Oyun oynadığımızda öğrenciler hem eğleniyor hem de farkında olmadan öğreniyorlar.” (Öğrt.9) ifadelerini kullanmıştır. Benzer şekilde bir öğrenci ise “Oyun olunca ders daha eğlenceli oluyor, sıkılmadan öğreniyoruz.” (Ö11) diyerek oyun temelli öğrenmenin derslere yönelik olumlu etkisini dile getirmiştir. Bu bulgular, eğlenceli öğrenme ortamlarının öğrencilerin öğrenme sürecine daha istekli katılmalarını desteklediğini ortaya koymaktadır.

İçerik analizi sonucunda belirlenen son kategori ise dikkat ve odaklanmanın desteklenmesi olmuştur. Öğretmen ve öğrenci görüşleri, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin dikkatlerini ders süresince daha uzun süre sürdürebilmelerine ve öğrenme etkinliklerine daha iyi odaklanabilmelerine katkı sağladığını göstermektedir. Katılımcılar, oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin derse aktif katılımını artırdığını, dikkat dağınıklığını azalttığını ve öğrenme sürecine bilişsel olarak daha yoğun biçimde katılmalarını desteklediğini ifade etmişlerdir.

Bir öğretmen, “Oyun sırasında öğrencilerin dikkati daha az dağılıyor, derse daha iyi odaklanıyorlar.” (Öğrt.6) sözleriyle bu durumu açıklarken, bir öğrenci ise “Oyun oynarken daha dikkatli oluyorum, çünkü oyunu kaçırmak istemiyorum.”

(Ö5) ifadelerini kullanmıştır. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin dikkat ve odaklanma becerilerini destekleyerek öğrenme sürecinin daha etkili ve verimli yürütülmesine katkı sağladığını göstermektedir.

2. Öğrenme Sürecine Pedagojik Katkılar

İçerik analizi sonucunda öğretmen görüşleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine sağladığı pedagojik katkılar aktif katılım, kalıcı öğrenme, sosyal etkileşim, problem çözme ve düşünme becerileri ile özgüven ve kendini ifade etme olmak üzere beş kategori altında toplanmıştır (Tablo 2). Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin yalnızca akademik başarılarını değil, aynı zamanda bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerini de desteklediğini ifade etmişlerdir. Bulgular, oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını desteklediğini, derse yönelik ilgi ve motivasyonlarını artırdığını ve bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerine katkı sağladığını göstermektedir.

Tablo 2. Geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine pedagojik katkılarına ilişkin tema, kategori ve kodlar

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme Sürecine Pedagojik Katkıları	Aktif Katılım	Derse aktif katılım, gönüllü katılım, etkin öğrenme	Öğrt.2, Öğrt.6, Öğrt.15
	Kalıcı Öğrenme	Kalıcı öğrenme, yaşayarak öğrenme, öğrenmeyi kolaylaştırma	Öğrt.1, Öğrt.9, Öğrt.11
	Sosyal Etkileşim	İş birliği, iletişim, yardımlaşma, kurallara uyma	Öğrt.2, Öğrt.6, Öğrt.15
	Problem Çözme ve Düşünme Becerileri	Problem çözme, strateji geliştirme, hızlı düşünme, karar verme	Öğrt.2, Öğrt.9, Öğrt.11
	Özgüven ve Kendini İfade Etme	Kendini ifade etme, özgüven kazanma, sorumluluk alma	Öğrt.5, Öğrt.15

İçerik analizi sonucunda belirlenen ilk kategori aktif katılım olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse daha istekli katıldıklarını, ders sürecinde pasif dinleyici olmaktan çıkarak etkin rol üstlendiklerini ifade etmişlerdir. Oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin gönüllü katılımını artırdığı ve öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil olmalarını sağladığı belirtilmiştir. Bir öğretmen bu durumu "Geleneksel çocuk oyunları öğrencilerin derse katılımını belirgin şekilde artırmaktadır." (Öğrt.2) sözleriyle ifade ederken, başka bir öğretmen "Öğrenciler oyun sırasında daha istekli ve aktif davranıyorlar." (Öğrt.6) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenci merkezli öğrenme ortamlarının oluşturulmasına önemli katkı sağladığını göstermektedir.

İçerik analizi sonucunda belirlenen ilk kategori aktif katılım olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse daha istekli katılmalarını sağladığını ve ders sürecinde pasif dinleyici konumundan çıkarak etkin rol üstlenmelerine katkı sunduğunu ifade etmişlerdir. Oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin gönüllü katılımını artırdığı ve öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil olmalarını sağladığı belirtilmiştir. Bir öğretmen bu durumu "Geleneksel çocuk oyunları öğrencilerin derse katılımını belirgin şekilde artırmaktadır." (Öğrt.2) sözleriyle ifade ederken, başka bir öğretmen "Öğrenciler oyun sırasında daha istekli ve aktif davranıyorlar." (Öğrt.6) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenci merkezli öğrenme ortamlarının oluşturulmasına önemli katkı sağladığını göstermektedir.

İçerik analizinde belirlenen bir diğer kategori sosyal etkileşim olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenciler arasında iletişim, iş birliği ve paylaşım becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Oyun sürecinde öğrencilerin birlikte hareket etmeyi, kurallara uymayı ve ortak amaç doğrultusunda çalışmayı öğrendikleri belirtilmiştir. Bir öğretmen "İş birliği yapma, sıra bekleme ve kurallara uyma gibi sosyal beceriler doğal yoldan kazanılıyor." (Öğrt.3) sözleriyle bu durumu açıklarken, başka bir öğretmen "Çocukların sosyalleşmesini ve kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlıyor." (Öğrt.5) ifadelerini kullanmıştır. Ayrıca "Akran etkileşimini artırarak sosyal gelişime ciddi katkı sağlıyor." (Öğrt.13) görüşü de sosyal etkileşimin güçlendiğini göstermektedir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin sosyal gelişimlerini destekleyen önemli bir eğitim aracı olduğunu ortaya koymaktadır.

İçerik analizi sonucunda ortaya çıkan bir diğer kategori problem çözme ve düşünme becerileri olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin problem çözme, strateji geliştirme, karar verme ve analitik düşünme

becerilerini desteklediğini ifade etmişlerdir. Oyun sürecinde öğrencilerin karşılaştıkları durumlara uygun çözümler üretmeleri ve farklı stratejiler geliştirmeleri bilişsel gelişim açısından önemli görülmüştür. Bir öğretmen "Problem çözme, kural öğrenme ve dikkat süresini artırma açısından çok etkili." (Öğrt.1) derken, başka bir öğretmen "Bilişsel açıdan problem çözme ve hızlı düşünme becerilerini geliştiriyor." (Öğrt.9) ifadelerini kullanmıştır. Ayrıca "Hafıza ve strateji geliştirme yönünden ciddi katkılar sağlıyor." (Öğrt.10) görüşü de bu bulguyu desteklemektedir. Bu sonuçlar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin üst düzey bilişsel becerilerini geliştiren önemli bir öğretim yöntemi olduğunu göstermektedir.

İçerik analizinde belirlenen son kategori özgüven ve kendini ifade etme olmuştur. Öğretmenler, oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin kendilerini daha rahat ifade etmelerine, grup içerisinde sorumluluk almalarına ve özgüven kazanmalarına katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Özellikle çekingen öğrencilerin oyun etkinlikleri sırasında daha aktif hâle geldikleri ve akranlarıyla iletişim kurma konusunda daha istekli davrandıkları belirtilmiştir. Bir öğretmen "Çocukların sosyalleşmesini ve kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlıyor." (Öğrt.5) ifadelerini kullanırken, başka bir öğretmen "Oyunlar öğrencilerin özgüven kazanmalarına ve kendilerini daha rahat ifade etmelerine katkı sağlıyor." (Öğrt.15) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin yalnızca akademik gelişimlerine değil, kişisel ve sosyal gelişimlerine de önemli katkılar sunduğunu göstermektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, öğretmen görüşleri geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecine çok yönlü pedagojik katkılar sağladığını ortaya koymaktadır. Bu oyunlar öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını desteklemekte, öğrenmenin kalıcılığını artırmakta, sosyal etkileşimlerini güçlendirmekte, problem çözme ve düşünme becerilerini geliştirmekte ve özgüven kazanmalarına katkı sağlamaktadır. Elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca eğlence amaçlı etkinlikler olmadığını; bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişimi destekleyen, öğrenci merkezli ve etkili bir öğretim yaklaşımı olarak eğitim süreçlerinde planlı biçimde kullanılmasının önemli olduğunu göstermektedir.

3. Geleneksel Oyunların Eğitimde Kullanımına İlişkin Görüşler

İçerik analizi sonucunda öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanımına ilişkin bulgular derslere entegrasyon, öğrenme sürecini destekleme, öğrenci katılımı ve motivasyonu, disiplinler arası kullanım ve uygulamaya ilişkin sınırlılıklar olmak üzere beş kategori altında

toplanmıştır (Tablo 3). Katılımcılar, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında planlı ve amaçlı biçimde kullanılması durumunda öğrenme sürecini zenginleştirdiğini, öğrencilerin derse katılımını artırdığını ve farklı derslerde etkili biçimde uygulanabileceğini belirtmişlerdir. Bununla birlikte uygulama sürecinde zaman, fiziksel ortam ve öğretim programından kaynaklanan bazı güçlüklerin bulunduğu da ifade edilmiştir.

Tablo 3. Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanımına ilişkin görüşlere ait tema, kategori ve kodlar

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimde Kullanımına İlişkin Görüşler	Derslere Entegrasyon	Ders planlarına entegrasyon, öğretim programına uyarlama, düzenli kullanım	Öğrt.5, Öğrt.10, Öğrt.13, Ö3, Ö10
	Öğrenme Sürecini Destekleme	Öğrenmeyi kolaylaştırma, kalıcı öğrenme, somutlaştırma	Öğrt.1, Öğrt.9, Öğrt.11, Ö7, Ö11
	Öğrenci Katılımı ve Motivasyonu	Derse ilgi, aktif katılım, isteklilik	Öğrt.2, Öğrt.6, Öğrt.15, Ö3, Ö10
	Disiplinler Arası Kullanım	Farklı derslerde uygulanabilirlik, branşa uygunluk	Öğrt.4, Öğrt.7, Öğrt.15
	Uygulamaya İlişkin Sınırlılıklar	Müfredat yoğunluğu, zaman yetersizliği, fiziksel ortam, kazanıma uygun oyun seçimi	Öğrt.7, Öğrt.13, Öğrt.14, Ö12

İçerik analizinde belirlenen ilk kategori derslere entegrasyon olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının öğretim programındaki kazanımlarla ilişkilendirilerek farklı derslerde kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Oyunların planlı biçimde ders sürecine dâhil edilmesiyle öğrencilerin derse olan ilgisinin arttığı ve öğrenme ortamının daha etkili hâle geldiği belirtilmiştir. Bir öğretmen bu durumu “Geleneksel çocuk oyunlarının sınıf içi eğitim ortamında kullanılabildiğini düşünüyorum.” (Öğrt.5) sözleriyle ifade ederken, başka bir öğretmen “Kazanımlara uygun olduğu sürece kullanılabılır.” (Öğrt.13) şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrenciler de oyun temelli derslerin daha fazla uygulanmasını istediklerini belirtmişlerdir. Bir öğrenci “Keşke derslerde daha çok oyun oynasak.” (Ö10) ifadesiyle bu beklentisini dile getirmiştir. Bu bulgular,

öğretmen ve öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarının eğitim süreçlerine entegre edilmesine yönelik olumlu bir bakış açısına sahip olduklarını göstermektedir.

İçerik analizinde belirlenen ikinci kategori öğrenme sürecini destekleme olmuştur. Katılımcılar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenmeyi kolaylaştırdığını, soyut kavramların anlaşılmasını desteklediğini ve bilgilerin daha kalıcı hâle gelmesine katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Bir öğretmen “Soyut kavramları oyun sayesinde öğrenciler daha kolay anlayabiliyor.” (Öğrt.1) derken, başka bir öğretmen “Oyunla öğrenilen bilgiler daha kalıcı oluyor.” (Öğrt.9) ifadelerini kullanmıştır. Öğrenciler de benzer şekilde oyunların öğrenmeyi kolaylaştırdığını ifade etmişlerdir. Bir öğrenci “Oyun olunca konuları daha iyi anlıyorum.” (Ö7) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme sürecini destekleyen etkili bir öğretim yaklaşımı olduğunu ortaya koymaktadır.

İçerik analizinde öne çıkan bir diğer kategori öğrenci katılımı ve motivasyonu olmuştur. Öğretmenler, oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırdığını ve öğrenme sürecine daha aktif katılmalarını sağladığını belirtmişlerdir. Bir öğretmen “Oyun kullandığımız derslerde öğrenciler daha ilgili oluyor, derse katılmak için istekli davranıyorlar.” (Öğrt. 2) ifadelerini kullanırken, başka bir öğretmen, “Öğrenciler oyun sırasında daha aktif oluyor.” (Öğrt. 6) şeklinde ifade etmiştir. Öğrenciler de bu görüşleri desteklemiştir. Bir öğrenci “Oyun oynadığımızda ders sıkıcı olmuyor, daha çok katılmak istiyorum.” (Ö3) derken, başka bir öğrenci “Oyun olunca derse daha istekli katılıyorum.” (Ö10) ifadelerini kullanmıştır. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığını ve derse katılımı desteklediğini göstermektedir.

İçerik analizinde belirlenen bir diğer kategori disiplinler arası kullanım olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca beden eğitimi derslerinde değil Türkçe, Sosyal Bilgiler, Matematik ve Fen Bilimleri gibi farklı derslerde de kullanılabilecek esnek bir yapıya sahip olduğunu ifade etmişlerdir. Bir öğretmen, “Birçok derste kullanılabilir.” (Öğrt. 4) derken, başka bir öğretmen, “Branşa uygun oyun seçildiğinde oldukça verimli oluyor.” (Öğrt. 7) ifadelerini kullanmıştır. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının farklı disiplinlerde öğretim yöntemi olarak kullanılabilecek önemli bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir.

İçerik analizinde son kategori uygulamaya ilişkin sınırlılıklar olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında uygulanmasını

sınırlandıran çeşitli faktörlerin bulunduğunu belirtmişlerdir. Özellikle öğretim programının yoğunluğu, ders sürelerinin yetersizliği ve fiziksel ortamın uygun olmaması en sık dile getirilen sorunlar arasında yer almıştır. Bir öğretmen “Müfredat yoğun olduğu için her zaman oyunlara yeterince zaman ayıramıyoruz.” (Öğrt.7) derken, başka bir öğretmen “Kalabalık sınıflarda bazı oyunları uygulamak oldukça güç oluyor.” (Öğrt.13) şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrenciler de bazı oyunların okul ortamında uygulanmasının zor olduğunu ifade etmişlerdir. Bir öğrenci “Bazı oyunları okulda oynayamıyoruz çünkü alan yeterli olmuyor.” (Ö12) sözleriyle bu durumu açıklamıştır. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde daha yaygın kullanılabilmesi için uygun fiziksel ortamın oluşturulması, ders sürelerinin planlanması ve öğretim programlarında gerekli esnekliğin sağlanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, öğretmen ve öğrenci görüşleri geleneksel çocuk oyunlarının eğitim süreçlerinde etkili biçimde kullanılabilecek önemli bir öğretim aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Katılımcılar, oyunların derslere kolaylıkla entegre edilebildiğini, öğrenmeyi desteklediğini, öğrencilerin derse katılımını ve motivasyonunu artırdığını ve farklı derslerde uygulanabilecek esnek bir yapıya sahip olduğunu belirtmişlerdir. Bununla birlikte, uygulama sürecinde karşılaşılan yapısal sınırlılıkların giderilmesi hâlinde geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında daha etkili ve sürdürülebilir biçimde kullanılabileceği değerlendirilmektedir.

4. Uygulamaya İlişkin Sınırlılıklar ve Engeller

İçerik analizi sonucunda öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında uygulanmasına ilişkin bulgular program ve zaman kaynaklı sınırlılıklar, fiziksel ortamdan kaynaklanan sınırlılıklar, pedagojik planlama gereksinimi ve kurumsal destek gereksinimi olmak üzere dört kategori altında toplanmıştır (Tablo 4). Katılımcılar, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim sürecine önemli katkılar sağladığını belirtmekle birlikte, uygulama sürecinde öğretim programı, fiziksel koşullar ve planlama süreçlerinden kaynaklanan bazı güçlüklerle karşılaşıldığını ifade etmişlerdir.

Tablo 4. Uygulamaya ilişkin sınırlılıklar ve engellere ait tema, kategori ve kodlar

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
Uygulamaya İlişkin Sınırlılıklar ve Engeller	Program ve zaman kaynaklı sınırlılıklar	Müfredat yoğunluğu, zaman yetersizliği	Öğrt.7, Öğrt.8, Öğrt.13, Öğrt.14

Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğrenme
Motivasyonuna Katkısı

Tema	Kategori	Kodlar	Katılımcılar
	Fiziksel ortamdan kaynaklanan sınırlılıklar	Sınıf ortamı, oyun alanı, kalabalık sınıf	Öğrt.6, Öğrt.13, Ö12
	Pedagojik planlama gereksinimi	Kazanıma uygun oyun seçimi, dersle ilişkilendirme, öğretmen rehberliği	Öğrt.9, Öğrt.13, Ö7
	Öğrenci beklentileri	Derslerde daha fazla oyun isteme, oyun temelli öğrenmeye yönelik istek	Ö10, Ö11
	Kurumsal destek gereksinimi	Okul yönetimi desteği, MEB desteği, uygun öğrenme ortamı	Öğrt.6, Öğrt.8, Öğrt.15

İçerik analizinde belirlenen ilk kategori program ve zaman kaynaklı sınırlılıklar olmuştur. Öğretmenler, öğretim programının yoğunluğu ve ders sürelerinin sınırlı olması nedeniyle geleneksel çocuk oyunlarına her zaman yeterli zaman ayıramadıklarını ifade etmişlerdir. Özellikle kazanımların yetiştirilmesi kaygısının oyun temelli etkinliklerin uygulanmasını güçleştirdiği belirtilmiştir. Bir öğretmen "Müfredat yoğun olduğu için her zaman oyunlara yeterince zaman ayıramıyoruz." (Öğrt.7) derken, başka bir öğretmen "Ders süresi bazı oyunları uygulamak için yeterli olmuyor." (Öğrt.14) ifadelerini kullanmıştır. Bu bulgular, zaman yönetiminin geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında uygulanmasını etkileyen temel faktörlerden biri olduğunu göstermektedir.

İçerik analizinde belirlenen ikinci kategori fiziksel ortamdan kaynaklanan sınırlılıklar olmuştur. Katılımcılar, okul bahçelerinin ve sınıf ortamlarının bazı geleneksel çocuk oyunlarının uygulanması için yeterli olmadığını ifade etmişlerdir. Öğretmenler özellikle kalabalık sınıflarda oyunların uygulanmasının güçleştirdiğini belirtirken, öğrenciler de bazı oyunları oynayabilecek uygun alanların bulunmadığını dile getirmiştir. Bir öğretmen "Kalabalık sınıflarda bazı oyunları uygulamak oldukça güç oluyor." (Öğrt.13) ifadelerini kullanırken, bir öğrenci "Bazı oyunları okulda oynayamıyoruz çünkü alan yeterli olmuyor." (Ö12) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, uygun fiziksel öğrenme ortamlarının oluşturulmasının oyun temelli öğretim uygulamalarının başarısı açısından önemli olduğunu göstermektedir.

İçerik analizinde ortaya çıkan bir diğer kategori pedagojik planlama gereksinimi olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde etkili biçimde kullanılabilmesi için oyunların ders kazanımlarına uygun olarak seçilmesi ve öğretim sürecine bilinçli biçimde entegre edilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin oyun temelli öğretim konusunda bilgi ve deneyim sahibi olmalarının uygulamanın niteliğini artıracığı belirtilmiştir. Bir öğretmen "Kazanımlara uygun oyun seçildiğinde uygulama daha verimli oluyor." (Öğrt.9) derken, başka bir öğretmen "Öğretmenin rehberliği ve planlaması uygulamanın başarısını belirliyor." (Öğrt.13) ifadelerini kullanmıştır. Öğrenciler de oyunların ders konularıyla ilişkilendirilmesinin öğrenmelerini kolaylaştırdığını ifade etmişlerdir. Bu bulgular, oyun temelli öğretimin planlı ve amaçlı biçimde yürütülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

İçerik analizinde belirlenen son kategori kurumsal destek gereksinimi olmuştur. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında daha yaygın kullanılabilmesi için okul yönetimlerinin ve Millî Eğitim Bakanlığının gerekli fiziksel ve pedagojik desteği sağlaması gerektiğini belirtmişlerdir. Özellikle okul bahçelerinin düzenlenmesi, gerekli materyallerin sağlanması ve öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimlerin artırılması önerilmiştir. Bir öğretmen "Okul bahçeleri geleneksel oyunlar için yeniden düzenlenmeli." (Öğrt.6) ifadelerini kullanırken, başka bir öğretmen "Millî Eğitim Bakanlığı bu konuda öğretmenleri desteklemelidir." (Öğrt.15) şeklinde görüş bildirmiştir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında sürdürülebilir biçimde uygulanabilmesi için yalnızca öğretmen çabasının yeterli olmadığını; kurumsal ve yönetsel desteğin de önemli olduğunu göstermektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, öğretmen ve öğrenci görüşleri geleneksel çocuk oyunlarının eğitim süreçlerinde uygulanabilir ve etkili bir öğretim yaklaşımı olduğunu ortaya koymakla birlikte, uygulama sürecinde bazı yapısal ve pedagojik güçlüklerin bulunduğunu göstermektedir. Özellikle öğretim programının yoğunluğu, ders sürelerinin sınırlı olması, uygun fiziksel ortam eksikliği ve planlama süreçlerine ilişkin güçlükler uygulamayı sınırlandıran temel etkenler olarak öne çıkmaktadır. Buna karşın katılımcılar, gerekli kurumsal destek sağlandığında ve oyunlar öğretim programına planlı biçimde entegre edildiğinde bu güçlüklerin büyük ölçüde aşılabileceğini ifade etmişlerdir. Bu bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde daha etkin kullanılabilmesi için öğretim programı, okul ortamı ve öğretmen yeterliklerinin birlikte ele alınması gerektiğini göstermektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırmada, öğrenme sürecine aktif katılımlarını desteklemede ve öğrenmeyi daha etkili hâle getirmede önemli bir pedagojik işleve sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda elde edilen veriler geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırdığını, öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklediğini, dikkat ve odaklanma düzeylerini güçlendirdiğini ve öğrenme sürecini daha eğlenceli, anlamlı ve kalıcı hâle getirdiğini göstermektedir. Bu sonuçlar, öğrenmenin yalnızca bilişsel süreçlerden oluşmadığını; aynı zamanda duyuşsal, sosyal ve kültürel etkileşimlerle şekillenen çok boyutlu bir süreç olduğunu ileri süren kuramsal yaklaşımlarla örtüşmektedir. Nitekim Senemoğlu (2013), etkili öğrenmenin bireyin öğrenme etkinliklerine istekli ve aktif biçimde katılmasıyla gerçekleştiğini, motivasyonun ise bu sürecin temel belirleyicilerinden biri olduğunu vurgulamaktadır. Araştırmada ortaya çıkan bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin yalnızca öğrenme davranışlarını değil, öğrenmeye yönelik duygusal bağlılıklarını ve içsel motivasyonlarını da güçlendirdiğini göstermektedir. Bu yönüyle geleneksel çocuk oyunları, öğrenciyi öğrenme sürecinin pasif bir alıcısı olmaktan çıkarıp öğrenmenin doğal ve etkin bir öznesi hâline getiren, öğrenci merkezli öğretim anlayışını destekleyen güçlü bir eğitim aracı olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırdığını, öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklediğini ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirdiğini göstermektedir. Öğretmen ve öğrenci görüşleri, oyun temelli etkinliklerin derslerin monoton yapısını kırarak öğrencilerin derse daha istekli katılımlarını sağladığını ortaya koymuştur. Bu bulgu, oyunun bireyin doğal öğrenme ortamı olduğunu vurgulayan Huizinga (1995), Demiral (1989) ve Sarı'nın (2011) görüşleriyle örtüşmektedir. Benzer şekilde Aksoy ve Çiftçi (2008), oyunun çocuğun dünyayı anlamlandırmasını kolaylaştırdığını; Sümbüllü ve Altınışık (2016) ise geleneksel çocuk oyunlarının bilişsel ve duyuşsal gelişimi desteklediğini belirtmektedir. Dolayısıyla araştırma bulguları, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca eğlenceli etkinlikler olmadığını; öğrencilerin öğrenmeye yönelik içsel motivasyonlarını güçlendiren ve derse aktif katılımlarını artıran etkili bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir.

Araştırmanın bir diğer önemli bulgusu, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin dikkat ve odaklanma becerilerini desteklemesidir. Katılımcılar, oyun temelli

etkinlikler sırasında öğrencilerin derse daha uzun süre odaklanabildiklerini, dikkat dağınıklıklarının azaldığını ve öğrenme sürecine daha aktif katıldıklarını ifade etmişlerdir. Bu bulgu, Kadim'in (2019) oyunların bilişsel süreçleri destekleyerek dikkat ve odaklanmayı geliştirdiği yönündeki görüşünü desteklemektedir. Ayrıca Demiral'ın (1989) oyun yoluyla öğrenmenin daha etkili ve kalıcı olduğu yönündeki değerlendirmesi de araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarının, öğrencilerin bilişsel katılımını artırarak öğrenme sürecinin daha verimli yürütülmesine katkı sağlayan önemli bir öğretim aracı olduğu söylenebilir.

Araştırmada elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını artırdığını ve öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirdiğini ortaya koymaktadır. Öğretmenler, oyun temelli etkinlikler sayesinde öğrencilerin pasif dinleyici olmaktan çıkarak öğrenme sürecine gönüllü ve etkin biçimde katıldıklarını belirtmişlerdir. Bu sonuç, öğrenmenin yaparak ve yaşayarak gerçekleştiğinde daha etkili olduğunu ifade eden Demiral (1989) ile oyun temelli öğrenmenin doğal bir öğrenme ortamı sunduğunu vurgulayan Sarı'nın (2011) görüşlerini desteklemektedir. Ayrıca Senemoğlu'nun (2013), kalıcı öğrenmenin öğrencinin aktif katılımıyla gerçekleştiği yönündeki değerlendirmesi de araştırma bulgularıyla örtüşmektedir. Bu doğrultuda, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencileri öğrenme sürecinin merkezine taşıyan, kalıcı öğrenmeyi destekleyen ve öğrenci merkezli öğretim anlayışını güçlendiren etkili bir pedagojik yaklaşım olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bulguları, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin sosyal etkileşimlerini güçlendirdiğini ve iş birliği, iletişim ile paylaşım becerilerinin gelişimine katkı sağladığını göstermektedir. Öğretmenler, oyun sürecinde öğrencilerin birlikte hareket etmeyi, kurallara uymayı ve ortak amaç doğrultusunda çalışmayı öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Bu bulgu, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların iletişim, iş birliği ve problem çözme becerilerini geliştirdiğini belirten Sümbüllü ve Altınışık (2016) ile oyunun çocukların sosyal roller kazanmalarını desteklediğini ifade eden Seven ve ark. (2020) tarafından ortaya konulan sonuçlarla örtüşmektedir. Ayrıca Aliyeva ve Esen'in (2008), geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal değerlerin ve sosyal normların aktarımında önemli bir işlev üstlendiği yönündeki değerlendirmeleri de bu araştırmanın bulgularını desteklemektedir. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının, öğrencilerin yalnızca akademik gelişimlerini değil, aynı zamanda sosyal gelişimlerini de destekleyen önemli bir eğitim aracı olduğu söylenebilir.

Bu araştırmada elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin problem çözme, strateji geliştirme, hızlı düşünme ve karar verme becerilerini

desteklediğini ortaya koymaktadır. Öğretmenler, oyun sürecinde öğrencilerin karşılaştıkları durumlara çözüm üretme ve farklı stratejiler geliştirme fırsatı bulduklarını ifade etmişlerdir. Bu bulgu, oyunların çocukların bilişsel gelişimini desteklediğini belirten Akandere (2013) ile iletişim, iş birliği ve problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağladığını vurgulayan Sümbüllü ve Altınışik'in (2016) değerlendirmeleriyle paralellik göstermektedir. Ayrıca Kadim'in (2019), oyunların dikkat ve bilişsel süreçleri desteklediği yönündeki görüşü de araştırma bulgularını desteklemektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarının, öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştiren ve öğrenmeyi daha nitelikli hâle getiren önemli bir pedagojik araç olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bir diğer önemli bulgusu, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin özgüvenlerini geliştirmesi ve kendilerini daha rahat ifade etmelerine katkı sağlamasıdır. Öğretmenler, özellikle çekingen öğrencilerin oyun temelli etkinliklerde daha aktif rol aldıklarını ve akranlarıyla daha kolay iletişim kurduklarını belirtmişlerdir. Bu bulgu, oyunun çocukların sosyal gelişimini desteklediğini ifade eden Seven ve ark. (2020) ile geleneksel çocuk oyunlarının iletişim becerileri ve sosyal uyum üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu vurgulayan Sümbüllü ve Altınışik'in (2016) görüşleriyle örtüşmektedir. Ayrıca Sevinç'in (2004), oyunların çocuklara paylaşma, iş birliği ve kendini ifade etme fırsatı sunduğu yönündeki değerlendirmesi de araştırma bulgularını desteklemektedir. Bu sonuçlar, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin yalnızca akademik başarılarına değil, kişisel ve sosyal gelişimlerine de önemli katkılar sağladığını göstermektedir.

Araştırmada öğretmen ve öğrenci görüşleri, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarına planlı ve amaçlı biçimde entegre edilmesini desteklemektedir. Katılımcılar, bu oyunların farklı derslerde kullanılabileceğini, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve öğrencilerin derse katılımını artırdığını ifade etmişlerdir. Bu bulgu, oyunun öğrenmenin doğal bir parçası olduğunu belirten Huizinga (1995) ile oyun temelli öğrenmenin öğrenciyi aktif hâle getirerek öğrenmeyi kalıcılaştırdığını vurgulayan Demiral (1989) ve Sarı'nın (2011) görüşleriyle örtüşmektedir. Ayrıca İnal'ın (2009), geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirası eğitim yoluyla yeni kuşaklara aktaran önemli araçlar olduğu yönündeki değerlendirmesi de araştırma bulgularını desteklemektedir. Bu doğrultuda, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca beden eğitimi dersleriyle sınırlı görülmemesi, farklı derslerin kazanımlarına uygun şekilde öğretim sürecine entegre edilmesi öğrencilerin akademik ve sosyal gelişimlerine önemli katkılar sağlayabilir.

Araştırmada ortaya çıkan bulgulardan biri de geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin yalnızca akademik öğrenmelerini değil, aynı zamanda çok yönlü gelişimlerini destekleyen bir öğrenme ortamı oluşturmalarıdır. Öğretmen ve öğrenci görüşleri, oyunların sosyal iletişim, iş birliği, özgüven, sorumluluk alma ve öğrenmeye yönelik olumlu tutumların gelişimine katkı sağladığını göstermektedir. Bu bulgular, oyunun çocuğun bilişsel, sosyal ve duygusal gelişiminin temel unsurlarından biri olduğunu vurgulayan Cihirlioğlu (2001) ve Mergen'in (2007) değerlendirmeleriyle örtüşmektedir. Benzer şekilde Özyürek ve arkadaşları (2014), geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal uyum, iletişim becerileri ve kültürel kimlik gelişimi üzerinde önemli etkileri bulunduğunu belirtmektedir. Araştırma sonuçları da geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin bütüncül gelişimini destekleyen önemli bir eğitim aracı olduğunu göstermektedir.

Araştırmada öğretmenlerin dile getirdiği müfredat yoğunluğu, zaman yetersizliği ve fiziksel ortam eksikliği gibi sorunlar, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında daha yaygın kullanılmasının önündeki temel engeller olarak belirlenmiştir. Benzer sorunlar Ağyar (2014), Anılan ve arkadaşları (2004) ile Sezgin (2016) tarafından yapılan çalışmalarda da vurgulanmış; öğretim programlarının yoğunluğu, uygun oyun alanlarının sınırlı olması ve öğretmenlerin oyun temelli uygulamalara yönelik planlama güçlüklerinin bu süreci olumsuz etkilediği ifade edilmiştir. Buna karşın araştırmaya katılan öğretmen ve öğrencilerin büyük çoğunluğu, gerekli planlama ve uygun eğitim ortamları sağlandığında geleneksel çocuk oyunlarının derslerde daha etkili kullanılabileceğini belirtmiştir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının eğitim programlarında daha sistemli biçimde ele alınmasının önemli bir gereklilik olduğunu ortaya koymaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde araştırma bulguları, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artıran, öğrenmeyi kalıcı hâle getiren, sosyal etkileşimi güçlendiren ve bilişsel, duyuşsal ile sosyal gelişimi destekleyen etkili bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir. Öğretmen ve öğrenci görüşlerinin büyük ölçüde örtüşmesi, bu oyunların eğitim süreçlerine sağlayacağı katkılara ilişkin ortak bir farkındalık bulunduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma sonuçları, ilgili alanyazındaki çalışmalarla büyük ölçüde benzerlik göstermekte ve geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca kültürel mirasın yaşatılmasına değil, aynı zamanda çağdaş eğitim anlayışının öngördüğü öğrenci merkezli, aktif ve motive edici öğrenme ortamlarının oluşturulmasına da önemli katkılar sunduğunu göstermektedir. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının öğretim programlarıyla ilişkilendirilerek farklı derslerde planlı ve amaçlı biçimde kullanılması hem öğrencilerin öğrenme motivasyonlarının artırılması hem de

eğitim sürecinin niteliğinin geliştirilmesi açısından önemli bir fırsat olarak değerlendirilebilir.

Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonuna katkısı öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda fenomenolojik bir yaklaşımla incelenmiştir. Araştırma bulguları, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırdığını, öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklediğini, dikkat ve odaklanma becerilerini güçlendirdiğini, öğrenmeyi daha eğlenceli ve kalıcı hâle getirdiğini ortaya koymuştur. Ayrıca oyunların öğrencilerin aktif katılımını teşvik ettiği, sosyal etkileşimlerini geliştirdiği, problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini desteklediği, özgüven kazanmalarına ve kendilerini daha rahat ifade etmelerine katkı sağladığı belirlenmiştir. Bu sonuçlar, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca boş zaman etkinliği değil, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimi destekleyen güçlü bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir.

Araştırmada elde edilen sonuçlar, oyun temelli öğrenmenin çocukların doğal öğrenme süreçlerini desteklediğini ortaya koyan Demiral (1989), Sarı (2011), Özdoğan (1997) ve Akandere'nin (2013) görüşleriyle örtüşmektedir. Benzer şekilde Aksoy ve Çiftçi (2008), oyunun çocuğun dünyayı anlamlandırmasının doğal yollarından biri olduğunu belirtirken; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) ile Sargın (2001), oyun ortamlarının çocukların kendilerini daha rahat ifade edebildikleri, güven duygusu geliştirebildikleri ve öğrenmeye daha istekli katıldıkları ortamlar sunduğunu ifade etmektedir. Araştırmada öğretmen ve öğrencilerin dile getirdiği görüşler de bu değerlendirmeleri desteklemekte; öğrenme motivasyonunun artırılmasında geleneksel çocuk oyunlarının önemli bir işleve sahip olduğunu göstermektedir.

Araştırma aynı zamanda geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın aktarılmasında da önemli bir rol üstlendiğini ortaya koymuştur. Öğrencilerin oyun aracılığıyla iş birliği, paylaşma, iletişim kurma ve toplumsal kurallara uyma gibi sosyal değerleri deneyimleyerek öğrendikleri görülmüştür. Bu bulgu, geleneksel çocuk oyunlarının kültürel değerlerin yeni kuşaklara aktarılmasını sağlayan önemli araçlar olduğunu ifade eden Aliyeva ve Esen (2008) ile çocukların sosyal, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini desteklediğini belirten Sümbüllü ve Altınışık'ın (2016) değerlendirmeleriyle paralellik göstermektedir. Bu yönüyle geleneksel çocuk oyunları, yalnızca akademik öğrenmeyi destekleyen bir öğretim yöntemi değil, aynı zamanda kültürel sürekliliği sağlayan önemli bir eğitim aracı olarak da değerlendirilebilir.

Bununla birlikte araştırmada öğretmenler, öğretim programlarının yoğunluğu, ders sürelerinin sınırlı olması ve uygun fiziksel ortamların yetersizliği nedeniyle geleneksel çocuk oyunlarını derslerde istedikleri düzeyde kullanamadıklarını ifade etmişlerdir. Buna rağmen hem öğretmenler hem de öğrenciler, gerekli planlamaların yapılması ve uygun öğrenme ortamlarının oluşturulması durumunda geleneksel çocuk oyunlarının eğitim süreçlerinde daha yaygın ve etkili biçimde kullanılabilceğini belirtmişlerdir. Bu durum, eğitim ortamlarında oyun temelli öğretim uygulamalarının yaygınlaştırılabilmesi için yapısal düzenlemelere ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.

Araştırma bulgularından hareketle aşağıdaki öneriler geliştirilebilir:

- Geleneksel çocuk oyunları, öğretim programlarındaki kazanımlarla ilişkilendirilerek farklı derslerde planlı ve sistemli biçimde kullanılmalıdır.
- Öğretmenlere oyun temelli öğretim yöntemleri konusunda hizmet içi eğitimler verilerek geleneksel çocuk oyunlarının derslere entegrasyonuna yönelik uygulama becerileri geliştirilmelidir.
- Okullarda geleneksel çocuk oyunlarının uygulanmasına uygun fiziksel alanlar oluşturulmalı ve gerekli materyal desteği sağlanmalıdır.
- Öğretim programlarında oyun temelli etkinliklere daha fazla zaman ayrılmasını sağlayacak esnek düzenlemeler yapılmalıdır.
- Geleneksel çocuk oyunlarının farklı yaş grupları, farklı dersler ve farklı eğitim kademelerindeki etkilerini inceleyen deneysel ve karma yöntemli araştırmalar gerçekleştirilmelidir.
- Farklı sosyoekonomik ve kültürel bölgelerde yapılacak araştırmalarla geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme motivasyonu ve akademik başarı üzerindeki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenmelidir.

Sonuç olarak bu araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artıran, öğrenmeyi kalıcı hâle getiren, sosyal ve bilişsel gelişimi destekleyen ve kültürel değerlerin aktarımına katkı sağlayan çok yönlü bir eğitim aracı olduğunu ortaya koymuştur. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının çağdaş eğitim anlayışının öngördüğü öğrenci merkezli öğretim yaklaşımlarıyla birlikte değerlendirilmesi ve eğitim süreçlerine planlı, amaçlı ve sürdürülebilir biçimde entegre edilmesi hem öğrenmenin niteliğinin artırılması hem de kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemli bir gereklilik olarak değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

- Ağyar, Z. (2014). *Oyun ve çocuk gelişimi üzerine bir değerlendirme*. Nobel Yayıncılık.
- Akandere, M. (2013). *Eğitimde oyun ve oyunla öğrenme*. Nobel Yayıncılık.
- Aksoy, A. B., & Çiftçi, H. D. (2008). *Oyun ve çocuk gelişimi*. Anı Yayıncılık.
- Aliyeva, F., & Esen, A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel işlevleri. *Turkish Studies*, 3(7), 358–370.
- And, M. (2012). *Oyun ve kültür*. Yapı Kredi Yayınları.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A., & Koçkar, H. (2004). *Çocuk gelişiminde oyun*. Pegem Akademi.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243–266.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (3rd ed.). Pearson.
- Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk gelişimi ve oyun*. Nobel Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (M. Bütün & S. B. Demir, Çev.). Siyasal Kitabevi.
- Demiral, H. (1989). Eğitimde oyun yoluyla öğrenme. *Eğitim ve Bilim*, 13(72), 45–52.
- Diken, İ. H. (2012). *Çocukluk ve oyun kültürü*. Pegem Akademi.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1938'de yayımlanmıştır)
- İnal, K. (2009). *Çocuk, oyun ve eğitim*. Pegem Akademi.
- Kadim, M. (2019). Oyun temelli öğrenme ve bilişsel gelişim. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 34(2), 123–138.
- Kaya, S. (2018). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri. *Kastamonu Education Journal*, 26(6), 1817–1828.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324–342.
- Küçükibiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., & Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1421–1436. <https://doi.org/10.17755/esosder.972845>
- Mergen, H. (2007). *Oyun ve çocuk sağlığı*. Morpa Yayınları.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2013). *Geleneksel çocuk oyunları öğretim programı*. MEB Yayınları.
- Özdoğan, B. (1997). *Çocuk ve oyun*. Anı Yayıncılık.
- Özyürek, A., Begde, Z., & Yavuz, N. F. (2014). Okul öncesi çocukların sosyal becerileri ile yakın çevresindeki yetişkin etkileşimleri arasındaki ilişki. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(2), 115-134. <https://doi.org/10.5578/JSS.8243>
- Sargın, N. (2001). *Çocuklarda duygusal gelişim ve eğitimi*. Sistem Yayıncılık.
- Sarı, H. (2011). Oyun temelli öğrenmenin eğitimdeki yeri ve önemi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 45–60.
- Senemoğlu, N. (2013). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. Yargı Yayınevi.
- Seven, S., Seven, Z. D., Kaya, İ., Özer, M., Ekici, F. Y., Polatlar, D. Y., Orhan, N., İnan Demir, Ü. S., Türkoğlu, B., Bayram Tuncay, E., Öztürk, M. Ü., & İlhan Yıldız, G. (2020). *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Sevinç, M. (2004). *Çocuk ve oyun*. Morpa Kültür Yayınları.
- Sezgin, S. (2016). *Oyunların tarihsel gelişimi*. Nobel Yayıncılık.
- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışik, S. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel ve eğitsel işlevleri. *Turkish Studies*, 11(19), 697–714.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2012). *The importance of play*. Brussels: Toy Industries of Europe.
- Wood, E. (2014). Free choice and free play in early childhood education: Troubling the discourse. *International Journal of Early Years Education*, 22(1), 4–18. <https://doi.org/10.1080/09669760.2013.830562>

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Learning motivation is one of the most influential factors affecting students' engagement, persistence, and academic achievement. Students who are intrinsically motivated participate more actively in learning activities, maintain their attention for longer periods, and develop more positive attitudes toward learning. However, contemporary educational environments are increasingly challenged by students' declining interest in lessons, shortened attention spans, and reduced willingness to participate in classroom activities. These changes have created a growing need for student-centered instructional approaches that promote active participation, meaningful learning, and sustained motivation.

Traditional children's games represent an important component of cultural heritage while simultaneously serving as valuable educational tools. Unlike many contemporary digital activities, these games encourage physical movement, face-to-face communication, cooperation, problem-solving, and experiential learning within authentic social contexts. They provide opportunities for children to learn by doing, interact with their peers, develop social responsibility, and internalize cultural values in a natural and enjoyable way. Consequently, traditional games contribute not only to students' cognitive development but also to their social, emotional, and motivational development.

Previous studies have primarily focused on the developmental, cultural, or recreational functions of traditional children's games. Although the literature suggests that these games support children's cognitive, social, and emotional development, relatively few studies have specifically examined their contribution to learning motivation from the combined perspectives of both teachers and students. Moreover, existing research has predominantly employed quantitative methods, providing limited insight into participants' lived experiences and perceptions regarding the educational value of traditional games.

Addressing this gap, the present study explores the contribution of traditional children's games to students' learning motivation through a phenomenological

research design. By examining the experiences and perceptions of both teachers and middle school students, the study aims to provide a comprehensive understanding of how traditional games influence learning motivation, classroom participation, pedagogical processes, and the practical challenges associated with their implementation in educational settings. In doing so, the study contributes to both the literature on game-based learning and the integration of cultural heritage into contemporary educational practices.

Method

This study employed a qualitative research approach using a phenomenological design to explore teachers' and students' experiences and perceptions regarding the contribution of traditional children's games to learning motivation. Phenomenology was considered appropriate because it enables an in-depth examination of participants' lived experiences and the meanings they attribute to a particular phenomenon.

The study was conducted during the 2024–2025 academic year in public middle schools located in the city center of Mardin, Türkiye. The study group consisted of 30 participants, including 15 middle school teachers from different subject areas (Mathematics, Turkish, Social Studies, Physical Education, Visual Arts, English, Religious Culture and Ethics, and History of the Turkish Revolution and Kemalism) and 15 middle school students enrolled in grades five through eight. Participants were selected through purposive sampling using criterion sampling to ensure that they had direct experience with traditional children's games in educational settings.

Data were collected using semi-structured interview forms developed separately for teachers and students. The interview forms were prepared following a comprehensive review of the relevant literature and revised based on expert opinions to ensure content validity. During the interviews, traditional children's games were explained to participants within the context of culturally familiar games such as handkerchief grab (mendil kapmaca), dodgeball, hopscotch, blind man's buff, stop, nine stones, leapfrog, and hide-and-seek, and participants were invited to share their experiences and evaluations regarding these games in educational contexts.

The collected qualitative data were analyzed using content analysis. Interview transcripts were coded systematically, similar codes were grouped into categories, and broader themes were generated through an inductive analytical process. To enhance the credibility and trustworthiness of the findings, the coding process was conducted systematically, and representative participant quotations

were used to support the identified themes. As a result of the analysis, the findings were organized under four major themes: (1) the effects of traditional children's games on learning motivation, (2) their pedagogical contributions to the learning process, (3) opinions regarding their use in educational settings, and (4) limitations and barriers to their implementation. Ethical approval for the study was obtained from the Mersin University Educational Sciences Ethics Committee before the data collection process commenced.

Results and Discussion

The findings revealed that traditional children's games make significant contributions to students' learning motivation. Both teachers and students reported that game-based activities increased students' interest in lessons, promoted positive attitudes toward learning, improved attention and concentration, and made learning more enjoyable and meaningful. Participants also emphasized that students became more willing to participate in classroom activities when traditional games were integrated into lessons. These findings support the view that play creates a natural learning environment that enhances intrinsic motivation and encourages active engagement in the learning process.

The study further demonstrated that traditional children's games provide important pedagogical benefits extending beyond learning motivation. According to the participants, these games promote active participation, facilitate permanent learning through experiential activities, strengthen communication and cooperation among students, and improve problem-solving, strategic thinking, self-confidence, and self-expression skills. In addition, teachers stated that traditional games can be effectively integrated into different school subjects when they are aligned with curriculum objectives. However, participants also identified several barriers to implementation, including an overloaded curriculum, limited instructional time, inadequate physical learning environments, and crowded classrooms.

Overall, the findings suggest that traditional children's games should be considered not merely recreational activities but effective pedagogical tools that support students' cognitive, social, emotional, and motivational development simultaneously. The results are consistent with previous research highlighting the educational value of play and traditional games (Demiral, 1989; Sarı, 2011; Akandere, 2013; Sümbüllü & Altınışık, 2016). Moreover, the study extends the existing literature by providing phenomenological evidence from both teachers' and students' perspectives, demonstrating that the systematic integration of traditional children's games into classroom instruction can enrich learning

environments while simultaneously contributing to the preservation of cultural heritage.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek/Finansman Bilgileri

Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Yapay Zekâ Kullanımı Bildirimi

Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve / veya yayınlanması için herhangi bir yapay zekâ aracından faydalanılmamıştır.