

DETERMINATION OF THE GAMES PLAYED BY PRE-SERVICE TEACHERS IN THEIR CHILDHOOD¹

Osman DALAMAN

Yrd. Doç. Dr. Necmettin Erbakan Üniversitesi, odalaman@konya.edu.tr

Received: 18.04.2017

Accepted: 08.08.2017

ABSTRACT

The child learns behaviors, information and skills needed to live through games. Within games, children understand and internalize how human relations work, how communication occurs, how to gain access to information and roles such as man-woman, student-teacher etc. From the birth of a child, games allow the child to use many of his/her senses during the learning process and thus help the child to understand the world more quickly. Researchers have revealed that children who do not play or rarely play have brains 20 or 30 percent smaller than those of their game playing peers and toys stimulate 25% more brain synapses per neuron. Games contributing to physical, emotional and social development of children have also positive effects on children's linguistic development and personality development. Moreover, games promote the effective functioning of children's digestive systems, circulation systems and improve their hand-eye coordination and contribute to their small and large muscle development. Games and toys that are tools of games are an important part of a child's life; they prepare children for the adult life by providing opportunities to develop their personalities and skills. The game has an indispensable role in a child's life. Each child has a right to play. The child learns while playing; the place of games in a child's life is indisputable. What inculcates the culture of game in a child is pre-school education and elementary school education. In the literature review conducted within the context of the current study, no such study has been encountered. As this is the first study on this topic in the literature, it is believed to make an important contribution to the relevant literature. The aim of this study is to determine the cultural games played with the child's of the candidate teachers who studies in Science Teaching, Math Teaching, Pre-school Teaching and Social Science Teaching by candidate teachers who studying at Musical Education, Pre-school Education, Special Education, German Literature Teaching, Social Science Education and Computer Teaching. Descriptive Survey Model is used on this study. The environment of this study is composed by Necmettin Erbakan University and the sample of this study is composed by the candidate teachers who studies at Musical Education, Pre-school Education, Special Education, German Literature Teaching, Social Science Teaching and Computer Teaching in the spring term of 2015-2016. As the data collection tool, the Questionnaire to Determine the Games Played by the Pre-service Pre-school Teachers and Pre-service Classroom Teachers in their Childhood (OÖAÇOKO) developed by the researcher after seeking expert opinion was used. In the data collection process, a questionnaire was applied to determine the personal information of the prospective teachers and to not play a game consisting of questions about the cultural games they play in their childhood. The collected data were analyzed using SPSS 22 program and Microsoft Excell program. The obtained results will be tabulated and then interpreted.

Keywords: Pre-service teachers, childhood, cultural games.

¹ Bu çalışma 6-8 Nisan 2017'de International Congress Of Eurasian Social Sciences'ta Sözlü Bildiri olarak sunulmuştur.

ÖĞRETMEN ADAYLARININ ÇOCUKLUKLARINDA OYNADIKLARI KÜLTÜREL OYUNLARI OYNAMA DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

ÖZ

Çocuk, yaşam için gerekli olan davranışları, bilgi ve becerileri oyun yoluyla öğrenmektedir. İnsan ilişkileri, konuşma, bilgi edinme, kadın-erkek, öğrenci-öğretmen gibi rolleri anlama, alışkanlıklar vb. olguları oyun içinde kavramakta ve benimsemektedir. Oyun, çocuğun doğumundan itibaren öğrenme sürecinde birçok duyu organının beraber çalışmasını ve böylece çocuğun dünyayı daha çabuk kavramasını sağlamaktadır. Araştırmacılar oyun oynamayan ve az temasta bulunan çocukların beyinlerinin yaşlılarınıninkine oranla yüzde 20 ila 30 oranında daha küçük olduğunu, oyuncakların nöron başına yüzde 25 daha fazla beyin sinapsını uyardığını ifade etmektedirler. Çocuğun bedensel, duygusal, toplumsal, zihinsel olarak gelişimine katkıda bulunan oyun, çocuğun dil gelişimi ve kişilik gelişimi üzerinde de etkili olmaktadır. Ayrıca oyun çocukların sindirim, dolaşım ve solunum gibi sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlamakta ve el-göz koordinasyonuna, küçük ve büyük kas gelişimlerine yardımcı olmaktadır. Oyun ve onun aracı oyuncak çocuğun hayatının önemli bir kısmını oluşturur; kişilik ve yeteneklerini geliştirmesine fırsat vererek onu erişkin dünyasına hazırlar. Oyun çocuğun hayatında vazgeçilmez bir yere sahiptir ve her çocuğun en temel hakkıdır. Çocuk oynayarak öğrenir, oyunun çocuğun yaşamındaki yeri tartışılmaz bir konudur. Çocuklara oyun kültürünü kazandıracak olan ise okulöncesi öğretmeni ve ilkökul öğretmeni. Yapılan literatür çalışmasında bu konuda daha önceden yapılan bir çalışmayla karşılaşılmamıştır. Alanında ilk olma özelliği taşıyan bir çalışma olduğu için önem arz ettiği düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı; Müzik Eğitimi, Okul Öncesi Eğitimi, Özel Eğitim, Almanca Öğretmenliği, Sosyal Bilgiler Eğitimi ve Bilgisayar Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda öğrenim gören öğretmen adaylarının Fen Bilgisi Eğitimi, Matematik Eğitimi, Okulöncesi Eğitimi ve Sosyal Bilgiler Eğitimi öğretmen adaylarının çocukluklarında oynadıkları kültürel oyunları belirlemektir. Bu araştırmada betimsel tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın evrenini, Necmettin Erbakan Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi; örneklemini ise 2015-2016 bahar yarıyılında öğrenim gören Müzik Eğitimi, Okul Öncesi Eğitimi, Özel Eğitim, Almanca Öğretmenliği, Sosyal Bilgiler Eğitimi ve Bilgisayar Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda öğrenim gören öğretmen adayları oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak bu çalışmada, uzman görüşü alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen öğretmen adaylarının çocukluklarında oynamış oldukları kültürel oyunların belirlenmesi (ÖAÇOKO) anketi kullanılmıştır. Veri toplama sürecinde öğretmen adaylarının kişisel bilgilerinin belirlenmesine ve çocukluklarında oynamış oldukları kültürel oyunlara yönelik sorulardan oluşan oynadım oynamadım şeklinde sorulardan oluşan anket uygulanmıştır. Toplanan veriler SPSS 22 programı ve Microsoft Excell programı kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçlar tablolar haline dönüştürülüp yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Öğretmen, aday, çocukluk, oyun, kültürel oyunlar.

EXTENDED SUMMARY**Introduction**

At the basis of civilization lies the value attached to the individual. In addition, the education given to the individual is described as an indication of the importance given to the individual. Within the education system, besides providing cognitive training, physical education should also be given to the individual because the human organism is created to move. Movement is an indispensable element for an organism's normal functioning to be maintained and for it to be healthy. In this context, physical movements and activities such as free play, dance and folklore contribute to the child's motor development and gaining the habit of doing sports (Arslan, Yücel and Güllü, 2010: 29).

The Turkish meaning of play is "oyun" and it is used in many meanings such as "children's games, dance, paper, dice and games of chance, sports activities, theater text or show, love game". Most of the Turkish dictionaries seem to have similar or even identical information about the word "play" (Akbaş and Özuslu-Ünal, 2016: 25). It is known that children's games occupy an important place in the phenomenon of play.

Children's games are as old as human history. Children's games have emerged in different forms in every period of human history (Dalaman, 2015: 74). Children's games are regarded as a product of children's intelligence. In this regard, children's games constitute a very important part of national culture and popular culture. When considered according to age groups, children's games are played in different forms in the age groups of 3-5, 5-10 and 10-15. The most important aspect of children's games is that they are children's artifacts (Yamakoğlu, 2002: 543). Play activities children are engaged in contribute to the preservation of their physical and psychological health and the promotion of their psycho-motor and social development. Research findings in the literature support this view (Cherney and London, 2003; Hekim, 2014: 120; Akbari et al., 2009: 123; Goldstein, 2008: 6; Lestari and Ratnaningsih, 2016: 216).

Purpose of the Study

The purpose of the current study is to determine the cultural children's games played by the pre-service teachers from the departments of Music Teaching, Pre-school Education, Special Education, German Language Teaching, Computer Teaching and Social Studies Teaching in their childhood.

Method**Research Model**

The current study employed the survey model, one of the methods widely used in descriptive research. As it is known, the survey-type research is one of the descriptive research models to explore the target features of big samplings (e.g. age, marital status, gender) Can, 2014: 8).

Universe and Sampling

The universe of the study consists of the pre-service teachers attending the departments of Music Teaching, Pre-school Education, Special Education, German Language Teaching, Computer Teaching and Social Studies Teaching at the Ahmet Keleşoğlu Education Faculty of Necmettin Erbakan University in the spring term of 2015-2016 academic year. A total of 419 pre-service teachers were involved in the study.

Data Collection Tool

In the data collection process, "The Questionnaire of Determination of the Games Played by Pre-service Teachers in their Childhood" (ÖAÇOKO) developed by the researcher by seeking expert opinions was used. During the development process of the questionnaire, the opinions of five experts working in the field of physical education and sports were sought. In the collection of the data, this questionnaire comprised of items to elicit the participants' demographic features and items that can be responded to as "played" and "not played" to reveal the cultural games played by them was used.

Statistical Analysis

The collected data were analyzed by using SPSS 22 program package and Microsoft Excell software program. As the participants' scores related to the extent to which they played cultural games did not show a normal distribution, Mann Whitney U test was used to compare them in terms of gender; Kruskal Wallis H test was carried out to compare them in terms of the department they are attending, the father's education level, the mother's education level, the father's occupation, the mother's occupation and the place of residence where they spent their childhood and the place where they played games in their childhood. As the responses of the participants to the questionnaire items could be "played" and "not played", in the calculation of the reliability, KR-20 method in Excell program was used. As a result of the analysis, the reliability coefficient was found to be .726.

FINDINGS

It was found that the extent to which the participants played the cultural games in their childhood varies significantly depending the department they are attending ($p < 0.05$). This difference is between the extent to which the pre-service teachers from the departments of music teaching, special education, German language teaching and social studies teaching played the games in their childhood and the extent to which the pre-service teachers from the department of pre-school teaching played the games in their childhood and between the extent to which the pre-service teachers from the departments of music teaching, special education and social studies teaching played the games in their childhood and the extent to which the pre-service teachers from the department of computer teaching played the games in their childhood.

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood was compared in terms of gender and it was found that it varies significantly depending on gender ($p < 0,05$) in favor of the male pre-service teachers.

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood was compared in terms of the father's education level and it was found that it does not significantly vary depending on the father's education level ($p > 0,05$).

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood was compared in terms of the mother's education level and it was found that it does not significantly vary depending on the mother's education level ($p > 0,05$).

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood was compared in terms of the father's occupation and it was found that it does not significantly vary depending on the father's occupation ($p > 0,05$).

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood was compared in terms of the mother's occupation and it was found that it does not significantly vary depending on the mother's occupation ($p > 0,05$).

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood in terms of the place of residence where they spent their childhood and it was found that it does not vary significantly depending on the place of residence where they spent their childhood ($p > 0,05$).

The extent to which the participants played the cultural games in their childhood in terms of the place where they played the games in their childhood and it was found that it does not vary significantly depending on the place where they played the games ($p > 0,05$).

The frequencies and the percentages calculated for the games played by the participants in their childhood revealed that the most frequently played games were "I spy", "Sleep Wake Up", "Ring Hiding", "Matches (thief-gendarmerie) and Tipcat and the least frequently played ones were "Hide and Seek", "Mad Libs", "Blind Man's Buff", "Dodgeball" and "Duck Duck Goose".

DISCUSSION AND RESULTS

At the end of the study it was found that the participants' level of playing the cultural games in their childhood is quite low. The main reason for this result is the fast distancing of children from cultural games as a result of rapid urbanization and fast developments in the field of technology; thus, children have started to play computer games in closed areas. The views expressed in the literature in this regard seem to support this discussion (Özgüner and Şahin, 2009: 129).

The current study also revealed that the extent to which the participants played the cultural games in their childhood varies significantly depending on the department they are attending. The extent to which the pre-service teachers from the departments of music teaching, special education, German language teaching and social studies teaching played the cultural games in their childhood is higher than the extent to which the pre-school teachers from the department of pre-school education played the cultural games and the extent to which the pre-service teachers from the departments of music teaching, special education and social studies teaching played the cultural games in their childhood is higher than the extent to which the pre-service teachers from the department of computer teaching played the cultural games in their childhood. This might be because the participants' expectations from the cultural games change depending on the department they are attending.

The games are transferred to other generations by the members of the community like other traditions and customs as well as being an important element of the cultural education (Esen, 2008: 360). In this process, it is thought that parents have a big role in transferring games to future generations. It was determined that the interest of the individuals participating in the current research in the cultural games did not show statistically significant difference according to the education levels of the parents. It can be thought that this result is due to the fact that though the parents have different educational backgrounds, the participants have grown up in similar socio-cultural environments. When the results were examined in relation to the gender variable, it was found that the extent to which the male participants played the cultural games is higher than that of the female participants. This might be because the male participants are physically stronger than the female participants and that they are more confident in playing the games involving physical activity.

Cultural children's games are played in different forms in every region and it is seen that the types and contents of children's games played in some regions have been subject to some studies in the literature (Girmen, 2012: 263). In the international literature, there are some studies looking at traditional children's games played in different regions (Nyota and Mapara, 2008: 189; Yuan-Ling, 2009: 6). When the games played by the participants in their childhood were examined in terms of the place of residence, it was found that the frequency of playing these games does not vary significantly depending on the place of residence. This might be because of the fact that a high majority of the participants have grown up in urban areas. When the results were evaluated in terms of the place where the games were played, it was found that the frequency of playing this game does not vary significantly depending on the place where these games were played, which might be because of the fact that a high majority of the participants played these games in the street. It is known that traditional children's games are becoming more and more forgotten like other cultural elements (Esen, 2008: 360). At that point, the level of knowledge of individuals grown up both in urban and rural areas about traditional children's games is expected to be low. The findings of the current study support this expectation.

As is known, most of the games played by children are also preferred by adolescents (Başal, 2007: 243). The current study revealed that the most frequently played games by the participants in their childhood were "I

spy", "Sleep Wake Up", "Ring Hiding", "Matches (thief-gendarmerie) and Tipcat and the least frequently played ones were "Hide and Seek", "Mad Libs", "Blind Man's Buff", "Dodgeball" and "Duck Duck Goose". This might be because of the fact that high majority of these games are played in streets as well as in educational institutions. The findings of the study showed that the participants know most of the traditional children's games. As is known, the number of traditional children's games in Turkey is rather high (Coşkun-Toksoy, 2010: 206; Başal, 2007: 244). It can be said that the diversity of the traditional children's games played by the participating individuals supports this view.

As a result, it was found that the students who participated in the research know a lot of cultural children's games, whereas the frequency of playing cultural games is low. In addition, it was found that the frequency of the students playing cultural children games varied significantly according to the department they are attending and gender, whereas the frequency of students playing cultural games did not vary according to other demographic variables (mother and father' education level, mother and father' occupation, the place of residence where they spent their childhood, the place where they played the games). In light of the findings of the current study, it can be argued that though university students know most of the cultural children's games, their frequency of playing these games is low and that the cultural games are becoming more and more forgotten in our country.

SUGGESTIONS

1. It was found that while some demographic variables are effective on the frequency of the participating students playing the children's games, some others are not. In this regard, there is more research needed on the effect of socio-demographic variables on the frequency of playing cultural children's games.
2. Further research can be conducted with larger samplings to elicit more comprehensive data about the frequency of university students playing cultural children's games.
3. It was found that the frequency of the participating students playing the cultural games in their childhood is low. In this regard, activities can be organized at elementary, secondary and high schools to introduce children to cultural children's games so that the frequency of future generations playing cultural games can be increased.

GİRİŞ

Medeniyetin temelinde bireye verilen değer yatmaktadır. Bunun yanında verilen eğitim de bireye verilen önemin bir göstergesi olarak nitelendirilmektedir. Eğitim sistemi içerisinde bireye zihinsel eğitim vermenin yanında fiziksel eğitim verilmesi de göz ardı edilmemelidir. Çünkü insan organizması hareket için yaratılmıştır. Hareket, bir organizmanın normal fonksiyonlarının devam ettirilmesinde ve sağlıklı olması için vazgeçilmez bir unsurdur. Bu kapsamda fiziksel hareketler ve serbest oyun, dans ve folklor gibi faaliyetler çocuğun motor gelişimine katkıda bulunmakta ve spor alışkanlığı kazanmasını sağlamaktadır (Arslan, Yücel ve Güllü, 2010: 29).

Türkçede oyun kelimesi "çocuk oyunu; dans; kağıt, zar ve şans oyunları; spor faaliyetleri; tiyatro metni veya gösterisi; âşık oyunu" gibi pek çok anlamda kullanılmaktadır. Türkçe sözlüklerin büyük bir bölümünde oyun hakkındaki bilgilerin benzer, hatta aynı olduğu görülmektedir (Akbaş ve Özuslu-Ünal, 2016: 25). Oyun olgusu içerisinde çocuk oyunlarının önemli bir yer tuttuğu bilinmektedir.

Çocuk oyunlarının insanlık tarihi kadar eski bir geçmişi bulunmaktadır. İnsanlık tarihinin her döneminde çocuk oyunları farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır (Dalaman, 2015: 74). Çocuk oyunları çocukların zekâlarının bir ürünü olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda çocuk oyunları milli kültür ile halk kültürünün çok önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Yaş gruplarına göre ele alındığı zaman çocuk oyunları 3-5, 5-10 ve 10-15 yaşlarında değişik biçimlerde oynanmaktadır. Çocuk oyunlarının en önemli tarafı çocukların eseri olmalarıdır (Yamakoğlu, 2002: 543). Çocukların dâhil oldukları oyun etkinliklerin onların fiziksel ve psikolojik sağlıklarının korunmasına, psiko-motor ve sosyal gelişim yönlerinin desteklenmesine katkı sağlamaktadır. Literatürde yer alan araştırma bulguları da bu görüşü desteklemektedir (Cherney ve London, 2003; Hekim, 2014: 120; Akbari vd., 2009: 123; Goldstein, 2008: 6; Lestari ve Ratnaningsih, 2016: 216).

Çocuk oyunları kültürün bir ögesini oluşturmakta olup, zaman içerisinde çocuk oyunlarında bazı değişimler gözlenebilmektedir (Artar, Demir ve Çok, 1998: 23). Bunun yanında oyunların ortaya çıkma biçimleri de belirli bir zaman dilimi almaktadır (Öğretir, 2008: 94). Yamakoğlu'na (2002: 543) göre, her yerleşim yerinde var olan oyunlar, hızlı göçler ve bozuk şehirleşme nedeniyle, köy ve kasabalardan şehirlere göç edememiş, buna paralel olarak köylerde ölüme terk edilmiştir. Bu nedenle çocuk oyunlarının toplanıp "araç gereç ve kuralları ile belgelenip arşivlenmeleri" gerekmektedir. Aksi durumlarda her yörede var olan çocuk oyunlarının tamamen unutulmaları söz konusudur. Böyle bir durum bir ülkenin kültürel mirasının yok olmaya yüz tutması anlamına gelmektedir. Aras-Çoktaş'a (2015: 73) göre, ilk üreticisi belli olmayan çocuk oyunları, sözlü olarak üretilmiş, kulaktan kulağa yayılarak varlıklarını sürdürmeye çalışmışlardır. Sürekli oynanmaya devam eden çocuk oyunları hayatta kalmayı başarmış, sürekli oynanmayan çocuk oyunları ise ya hayat mücadelesi vermiş ya da çoktan yok olmuştur.

Çocukların katıldıkları serbest zaman etkinlikleri bilişsel, sosyal ve motor gelişimlerinin desteklenmesi açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle çocuk oyunları kültürel bir öğe olmalarının yanında çocukların birçok açıdan gelişmelerine de katkı sağlayan unsurlar olarak nitelendirilmektedir. Çocukların kişilik gelişimlerine ve olumlu

davranışlar kazanmalarına katkı sağlamaktadır. Bunun yanında çocuk oyunları, çocuklar için sevinç ve mutluluk kaynağıdır. Çocuklar oyun sayesinde hayat tecrübesi kazanmakta, yeteneklerini geliştirmekte, kurallara uymayı ve uyumlu hareket etmeyi öğrenmektedirler (Acar, 2015: 3). Bunun yanında hem kız hem de erkek çocukları kültürel çocuk oyunlarına katılmaktan hoşlanmaktadır. Nitekim literatürde yer alan araştırma bulguları (Gao, Zhang ve Podlog, 2014: 605) kız ve erkek çocuklarının geleneksel ve kültürel çocuk oyunlarından hoşlanma düzeyleri arasında anlamlı farklılık olmadığını ortaya koymaktadır.

Çocuklar dâhil edildikleri oyunlarda sürekli olarak aktif rol alma eğilimindedirler (Özbakır, 2009: 481). Ancak günümüzde hızlı kentleşmeye paralel olarak kentlerde çocuklar doğa ile bağımsız olarak daha az birliktelik kurabilmekte, dış ortamda kuralların olmadığı mekânlarda kendi doğallığında oynamaktan ziyade kurallarla daraltılmış evlerinde, kapalı mekânlarda veya birbirinin aynı standart oyun alanlarında oynamaya teşvik edilmektedirler (Özgüner ve Şahin, 2009: 129). Literatürde yer alan araştırmalarda da çocukların geleneksel ve kültürel çocuk oyunlarına eskisi kadar sık katılmadıkları belirtilmektedir. Mutema (2013: 59) tarafından bu konuda yapılan araştırmada günümüzde çocukların geleneksel çocuk oyunlarına katılım sıklıklarının düşük olduğu rapor edilmiştir. Bunun durum çocukların fiziksel, psikolojik, zihinsel ve sosyal yeterlilikleri uzun dönemde olumsuz yönde etkilenmektedir (Özgüner ve Şahin, 2009: 129).

Yukarıda yer alan bilgilerden de anlaşılacağı gibi kültürel çocuk oyunlarının yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılması hem çocuk gelişimi hem de kültürün korunması noktasında oldukça önemlidir. Kültürel çocuk oyunlarının yaşatılması için de öncelikli olarak çocukların ve gençlerin kültürel çocuk oyunları oynama sıklıklarının ele alındığı, bunun yanında kültürel çocuk oyunlarına katılım sıklığını etkileyen demografik değişkenlerin değerlendirildiği araştırmalara gereksinim duyulmaktadır. Literatürde yurt dışında geleneksel çocuk oyunlarına yönelik bazı araştırmalar bulunmakta olup (Nyota ve Mapara, 2008: 189; Yuan-Ling, 2009: 6), ülkemizde bu konuda yapılan araştırmaların sınırlı olduğu görülmüştür. Literatürde yer alan bu eksiklikten yola çıkılarak yapılan bu araştırmada öğretmen adaylarının çocukluklarında oynadıkları kültürel oyunları oynama düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda yapılan bu araştırmanın literatüre önemli katkı sağlayacak bir çalışma olduğu düşünülmüştür.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Yapılan bu araştırmada betimsel çalışma modeli çalışmalarda sıklıkla kullanılan tarama yöntemi kullanılmıştır. Bilindiği gibi tarama tipi araştırmalar büyük örneklem gruplarının araştırmaya konu olan özelliklerinin (yaş, medeni durum, cinsiyet vb.) belirlenmesinde kullanılan betimsel araştırma modelleri arasında yer almaktadır (Can, 2014: 8).

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini, Necmettin Erbakan Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi; örneklemini ise 2015-2016 bahar yarıyılında öğrenim gören Müzik Eğitimi, Okul Öncesi Eğitimi, Özel Eğitim, Almanca Öğretmenliği, Sosyal Bilgiler Eğitimi ve Bilgisayar Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda öğrenim gören öğretmen adayları oluşturmuştur. Araştırmaya toplam 419 öğretmen adayı dâhil edilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Yapılan bu araştırmanın veri toplama sürecinde uzman görüşü alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen "Öğretmen Adaylarının Çocukluklarında Oynamış Oldukları Kültürel Oyunların Belirlenmesi (ÖAÇOKO)" anketi kullanılmıştır. Veri toplama aracının geliştirilme sürecinde beden eğitimi ve spor alanında görev yapmakta olan 5 uzman öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Veri toplama sürecinde öğretmen adaylarının kişisel bilgilerinin belirlenmesine ve çocukluklarında oynamış oldukları kültürel oyunlara yönelik oynadım, oynamadım şeklinde sorulardan oluşan anket uygulanmıştır.

İstatistiksel Analiz

Elde edilen veriler SPSS 22 programı ve Microsoft Excell programı kullanılarak analiz edilmiştir. Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeylerine ilişkin puanları normal dağılım göstermediğinden dolayı cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılırken Mann Whitney U testi, eğitim gördükleri bölümlere, babalarının eğitim düzeylerine, annelerinin eğitim düzeylerine, babalarının mesleklerine, annelerinin mesleklerine, çocukluklarının geçtiği yerleşim yeri türüne ve çocukken oyunları oynadıkları yerlere göre karşılaştırılmasında ise Kruskal Wallis H testi kullanılmıştır. Katılımcıların ölçeğe verdikleri yanıtlar oynadım–oynamadım şeklinde 2 seçenekten oluştuğundan dolayı güvenilirliğinin hesaplanmasında Excell programında KR-20 metodu kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda güvenilirlik düzeyi ,726 olarak tespit edilmiştir.

BULGULAR

Araştırmaya katılan bireylerin sahip oldukları demografik özelliklere ilişkin bulgular Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgilerine İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Değişkenler	Alt değişkenler	f	%
Bölümler	Müzik Eğitimi	33	7,9
	Okul Öncesi Eğitimi	88	21,0
	Özel Eğitim	96	22,9
	Almanca Öğretmenliği	81	19,3
	Sosyal Bilgiler Eğitimi	46	11,0
	Bilgisayar Öğretmenliği	75	17,9
Cinsiyet	Erkek	138	32,9
	Kadın	281	67,1
Babanın eğitim düzeyi	İlkokul	151	36,0
	Ortaokul	78	18,6
	Lise	97	23,2
	Üniversite	86	20,5
	Lisansüstü	7	1,7
Annenin eğitim düzeyi	İlkokul	248	59,2
	Ortaokul	76	18,1
	Lise	71	16,9
	Üniversite	22	5,3
Babanın mesleği	Lisansüstü	2	,5
	Çiftçi	56	13,4
	Memur	76	18,1
	Öğretmen	21	5,0
	Esnaf	52	12,4
	Serbest meslek	71	16,9
	İşçi	62	14,8
	Diğer	81	19,3
	Ev hanımı	366	87,4
	Memur	9	2,1
Annenin mesleği	Öğretmen	10	2,4
	Esnaf	5	1,2
	Serbest meslek	5	1,2
	İşçi	14	3,3
	Diğer	10	2,4
Çocukluğun geçtiği yerleşim yeri	Köy	77	18,4
	Kasaba	51	12,2
	Şehir	291	69,5
	Evde	55	13,1
Oyun oynanan yer	Sokakta	323	77,1
	Parkta	17	4,1
	Okulda	24	5,7

Araştırmaya katılan bireylerin kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Katılımcıların Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerine İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

N	En düşük	En yüksek	X	Ss
419	45	83	53,97	6,805

Ölçekten alınabilecek en düşük puan 45, en yüksek puan ise 90’dır. Katılımcıların ortalama puanı ise 53,97±6,805 puandır. Bu puan, katılımcıların çocukluklarında kültürel oyunları oynama düzeylerinin düşük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin eğitim gördükleri bölümlere göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Katılımcıların Eğitim Gördükleri Bölümlere Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Bölümler	N	X	Ss	Sıra ort.	χ^2	p
Müzik Eğitimi	33	57,15	9,660	249,58	25,580	,000
Okul Öncesi Eğitimi	88	51,61	5,286	165,46		
Özel Eğitim	96	54,98	6,745	233,08		
Almanca Öğretmenliği	81	54,35	7,087	213,92		
Sosyal Bilgiler Eğitimi	46	55,87	7,350	246,48		
Bilgisayar Öğretmenliği	75	52,48	5,071	188,69		

Tablo incelendiğinde, katılımcıların eğitim gördükleri bölümlere göre kültürel oyunları oynama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0,05$). Bu farklılık, müzik öğretmenliği, özel eğitim, Almanca öğretmenliği ve sosyal bilgiler eğitimi bölümlerinde eğitim gören katılımcıların oyunları oynamış olma düzeyleri ile okul öncesi öğretmenliği bölümünde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeyleri arasında ve müzik öğretmenliği, özel eğitim ve sosyal bilgiler eğitimi bölümlerinde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeyleri ile bilgisayar öğretmenliği bölümünde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeyleri arasındadır.

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyetlerine göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Cinsiyet	N	X	Ss	Sıra ort.	Sıra top.	U	p
Erkek	138	55,19	7,510	231,51	31948,5	16420,5	,011
Kadın	281	53,37	6,359	199,44	56041,5		

Katılımcıların cinsiyetlerine göre kültürel oyunları oynama düzeyinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p < 0,05$). Erkek katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyi kadın katılımcılardan anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Araştırmaya katılan bireylerin baba eğitim düzeyi değişkenine göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Katılımcıların Babalarının Eğitim Düzeyine Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Eğitim düzeyi	N	X	Ss	Sıra ort.	χ^2	p
İlkokul	151	53,93	7,017	207,38	5,265	,261
Ortaokul	78	54,91	6,806	230,03		
Lise	97	54,16	6,538	216,24		
Üniversite	86	53,19	6,771	193,44		
Lisansüstü	7	51,29	6,157	160,36		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri babalarının eğitim düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p > 0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin anne eğitim düzeyi değişkenine göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Katılımcıların Annelerinin Eğitim Düzeyine Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Eğitim düzeyi	N	X	Ss	Sıra ort.	χ^2	p
İlkokul	248	53,66	6,009	210,13		
Ortaokul	76	53,41	6,917	194,16		
Lise	71	54,14	6,980	211,88	6,388	,172
Üniversite	22	58,23	11,727	242,80		
Lisansüstü	2	61,00	1,414	368,75		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri annelerinin eğitim düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin baba mesleği değişkenine göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Katılımcıların Babalarının Mesleklerine Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Meslek	N	X	Ss	Sıra ort.	χ^2	p
Çiftçi	56	55,36	7,034	239,20		
Memur	76	53,54	7,193	197,53		
Öğretmen	21	54,05	7,359	209,50		
Esnaf	52	53,23	6,452	196,15	5,085	,533
Serbest meslek	71	53,87	6,279	215,21		
İşçi	62	54,23	7,007	212,11		
Diğer	81	53,77	6,740	204,35		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri babalarının meslek gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin anne mesleği değişkenine göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Katılımcıların Annelerinin Mesleklerine Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Çalışma durumu	N	X	Ss	Sıra ort.	Sıra top.	U	p
Çalışmıyor	366	53,72	6,265	208,98	76486,0	9325,0	,649
Çalışıyor	53	55,74	9,648	217,06	11504,0		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri annelerinin çalışma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin çocukluklarının geçtiği yerleşim yeri tütüne göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 9'da sunulmuştur.

Tablo 9. Katılımcıların Çocukluğunun Geçtiği Yerleşim Yeri Türüne Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Yerleşim yeri	N	X	Ss	Sıra ort.	Sıra top.	U	p
Köy-kasaba	128	54,28	7,267	212,63	27216,0	18288,0	,768
Şehir	291	53,84	6,600	208,85	60774,0		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri çoğunluğunun geçtiği yerleşim yeri türüne göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin oyun oynadıkları yerlere göre kültürel oyunlar oynama düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 10'da sunulmuştur.

Tablo 10. Katılımcıların Oyunları Oynadıkları Yerlere Göre Kültürel Oyunları Oynama Düzeylerinin Karşılaştırılması

Oyun yerleri	N	X	Ss	Sıra ort.	χ^2	p
Evde	55	55,27	8,629	219,89	2,238	,327
Sokakta	323	53,68	6,606	205,46		
Diğer	41	54,49	5,367	232,46		

Katılımcıların kültürel oyunları oynama düzeyleri çocukken kültürel oyunları oynadıkları yerlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan oynadıkları kültürel oyunların frekans ve yüzdeler dağılımlarına ilişkin bulgular Tablo 11'de sunulmuştur.

Tablo 11. Katılımcıların Oynadıkları Kültürel Oyunların Frekans ve Yüzdeler Dağılımlarının Belirlenmesi

Oyunlar	Oynama durumu	f	%
Nesi var oyunu	Oynadım	200	47,7
	Oynamadım	219	52,3
Yattı kalktı oyunu	Oynadım	196	46,8
	Oynamadım	223	53,2
Yüzük saklama oyunu	Oynadım	172	41,1
	Oynamadım	247	58,9
Kibrit (hırsız-jandarma) oyunu	Oynadım	163	38,9
	Oynamadım	256	61,1
Çelik çomak oyunu	Oynadım	154	36,8
	Oynamadım	265	63,2
Dokuztaş oyunu	Oynadım	151	36
	Oynamadım	268	64
Yedi kiremit oyunu	Oynadım	150	35,8
	Oynamadım	269	64,2
Kurt baba oyunu	Oynadım	139	33,2
	Oynamadım	280	66,8
Topaç oyunu	Oynadım	137	32,7
	Oynamadım	282	67,3
Eski minder oyunu	Oynadım	136	32,5
	Oynamadım	283	67,5
Himbil oyunu	Oynadım	129	30,8

	Oynamadım	290	69,2
	Oynadım	121	28,9
Çember çevirme oyunu	Oynamadım	298	71,1
	Oynadım	120	28,6
Bezirgânbaşı oyunu	Oynamadım	299	71,4
	Oynadım	107	25,5
Bom oyunu	Oynamadım	312	74,5
	Oynadım	100	23,9
Uzuneşek oyunu	Oynamadım	319	76,1
	Oynadım	92	22
Tavşan kaç tazı tut oyunu	Oynamadım	327	78
	Oynadım	92	22
Birdirbir oyunu	Oynamadım	327	78
	Oynadım	69	16,5
Yerden yüksek oyunu	Oynamadım	350	83,5
	Oynadım	67	16
Misket oyunu	Oynamadım	352	84
	Oynadım	64	15,3
Üçtaş oyunu	Oynamadım	355	84,7
	Oynadım	43	10,3
Halat çekme oyunu	Oynamadım	376	89,7
	Oynadım	42	10
Tıp oyunu	Oynamadım	377	90
	Oynadım	42	10
Tahterevalli oyunu	Oynamadım	377	90
	Oynadım	42	10
Elim sende oyunu	Oynamadım	377	90
	Oynadım	36	8,6
Beştaş oyunu	Oynamadım	383	91,4
	Oynadım	35	8,4
Ortada sıçan oyunu	Oynamadım	384	91,6
	Oynadım	34	8,1
İp atlama oyunu	Oynamadım	385	91,9
	Oynadım	33	7,9
Mendil kapmaca oyunu	Oynamadım	386	92,1
	Oynadım	26	6,2
Sobe oyunu	Oynamadım	393	93,8
	Oynadım	26	6,2
Sek sek oyunu	Oynamadım	393	93,8
	Oynadım	26	6,2
Kutu kutu pense oyunu	Oynamadım	393	93,8
	Oynadım	26	6,2
Kulaktan kulağa oyunu	Oynamadım	393	93,8
	Oynadım	23	5,5
İp atlama oyunu	Oynamadım	396	94,5
	Oynadım	21	5
Köşe kapmaca oyunu	Oynamadım	398	95
	Oynadım	19	4,5
İstop oyunu	Oynamadım	400	95,5
	Oynadım	19	4,5
Deve cüce oyunu	Oynamadım	400	95,5
	Oynadım	17	4,1
Körebe oyunu	Oynadım	17	4,1

	Oynamadım	402	95,9
El kızartmaca oyunu	Oynadım	17	4,1
	Oynamadım	402	95,9
Yağ satarım bal satarım oyunu	Oynadım	14	3,3
	Oynamadım	405	96,7
Yakan top oyunu	Oynadım	10	2,4
	Oynamadım	409	97,6
Körebe oyunu	Oynadım	10	2,4
	Oynamadım	409	97,6
İsim şehir oyunu	Oynadım	3	0,7
	Oynamadım	416	99,3
Saklambaç oyunu	Oynadım	2	0,5
	Oynamadım	417	99,5

Tablo incelendiğinde, katılımcıların çocukluklarında en fazla nesi var oyunu, yattı kalktı oyunu, yüzük saklama Kibrit (hırsız-jandarma) oyunu ve Çelik çomak oyunu oyununu oynadıkları, en az ise saklambaç oyunu, isim şehir oyunu, körebe oyunu, yakan top oyunu ve yağ satarım bal satarım oyununu oynadıkları görülmektedir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırmanın sonunda katılımcıların kültürel çocuk oyunlarını oynama düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiştir. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde hızlı kentleşme ve teknolojik gelişmelere paralel olarak çocukların kültürel oyunlardan uzaklaşmalarının, genellikle kapalı alanlarda ve bilgisayar başında oynanan çocuk oyunlarına yönelmelerinin yattığı düşünülebilir. Literatürde yer alan görüşler de bu düşüncüyü destekler niteliktedir (Özgüner ve Şahin, 2009: 129).

Araştırmanın sonunda öğrenim görülen bölüm değişkenine göre ele alındığı zaman katılımcıların kültürel çocuk oyunları oynama düzeylerinin anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Müzik öğretmenliği, özel eğitim, Almanca öğretmenliği ve sosyal bilgiler eğitimi bölümlerinde eğitim gören katılımcıların oyunları oynamış olma düzeylerinin okul öncesi öğretmenliği bölümünde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeylerinden daha yüksek olduğu, bunun yanında müzik öğretmenliği, özel eğitim ve sosyal bilgiler eğitimi bölümlerinde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeylerinin bilgisayar öğretmenliği bölümünde eğitim gören katılımcıların oyunları oynama düzeyinden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde katılımcıların öğrenim gördükleri bölümlere göre kültürel oyunlardan beklentilerinin farklılık göstermesinin yattığı düşünülebilir.

Oyunlar kültürel öğenin önemli birer unsuru olmakla beraber, oyunlar da diğer gelenek ve göreneklerde olduğu gibi toplum üyeleri tarafından diğer nesillere aktarılmaktadır (Esen, 2008: 360). Bu süreçte oyunların gelecek nesillere aktarılmasında ebeveynlerin büyük bir rolü olduğu düşünülmektedir. Yapılan bu araştırmaya katılan bireylerin kültürel oyunlara yönelik ilgilerinin anne ve baba eğitim düzeylerine göre istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bu sonucun ortaya çıkmasında ebeveyn eğitim durumları farklı olmasına karşılık katılımcıların benzer sosyo-kültürel çevrelerde yetişmiş olmalarının yattığı düşünülebilir. Cinsiyet

değişkenine göre ele alındığı zaman erkek katılımcıların kültürel oyun oynama düzeylerinin kadın katılımcılardan daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun temelinde ise erkek katılımcıların bedensel açıdan kadınlardan daha güçlü olmaları ve fiziksel etkinlik gerektiren oyunlarda kendilerine daha fazla güvenmelerinin yattığı düşünülebilir.

Kültürel çocuk oyunları her yöre de farklı biçimlerde oynanmakta olup, literatürde yer alan çalışmalarda da bazı yörelerde oynanan çocuk oyunların tür ve içeriklerinin ele alındığı görülmektedir (Girmen, 2012: 263). Yabancı literatürde de farklı yörelerde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının incelendiği araştırmalar bulunmaktadır (Nyota ve Mapara, 2008: 189; Yuan-Ling, 2009: 6). Yaşanılan yerleşim yeri değişkenine göre ele alındığı zaman, yapılan bu araştırmaya katılan bireylerin kültürel çocuk oyunları oynama sıklıklarının yaşadıkları yerleşim yerine göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Katılımcıların oldukça büyük bir bölümünün şehirde yetişmiş olmasının ve yerleşim yeri dağılımındaki orantısızlığın bu sonucun ortaya çıkmasına sebep olduğu söylenebilir. Oyun oynanan yer değişkenine göre ele alındığı zaman, katılımcıların oyunları oynadıkları yerlere göre kültürel oyunları oynama düzeylerinin benzerlik göstermesinin temelinde katılımcıların çoğunluğunun oyunları sokakta oynamış olmalarının yattığı düşünülebilir. Diğer kültürel unsurlarda olduğu gibi geleneksel çocuk oyunlarının da her geçen gün biraz daha unutulduğu bilinmektedir (Esen, 2008: 360). Bu noktada gerek kırsal gerekse de kentsel kesimlerde yetişmiş olan bireylerin geleneksel çocuk oyunlarına yönelik bilgi düzeylerinin düşük olması beklenmektedir. Bu araştırmada elde edilen bulguların da bu görüşü desteklediği söylenebilir.

Bilindiği gibi çocuklar tarafından oynanan oyunların büyük bir bölümü genç yetişkinler tarafından da tercih edilmektedir (Başal, 2007: 243). Yapılan bu araştırmaya katılan bireylerin çocukluklarında en fazla nesi var oyunu, yattı kalktı oyunu, yüzük saklama Kibrit (hırsız-jandarma) oyunu ve çelik çomak oyunu oyununu oynadıkları, en az ise saklambaç oyunu, isim şehir oyunu, körebe oyunu, yakan top oyunu ve yağ satarım bal satarım oyununu oynadıkları tespit edilmiştir. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde söz konusu oyunların büyük bir bölümünün sokaklarda oynanmasının yanında eğitim kurumlarında da oynatılmış olmasının yattığı düşünülebilir. Araştırmada elde edilen bulgular değerlendirildiği zaman katılımcıların geleneksel çocuk oyunlarından büyük bir bölümünü bildikleri görülmektedir. Bilindiği gibi Türkiye’de geleneksel çocuk oyunlarının sayısı oldukça fazladır (Coşkun-Toksoy, 2010: 206; Başal, 2007: 244). Araştırmaya katılan bireylerin oynadıkları geleneksel çocuk oyunlarının çeşitliliğinin fazla olmasının da bu görüşü desteklediği söylenebilir.

Sonuç olarak, araştırmaya katılan öğrencilerin kültürel çocuk oyunlarından birçoğunu bildikleri, buna karşılık kültürel oyunları oynama sıklıklarının düşük olduğu bulunmuştur. Bunun yanında öğrencilerin kültürel çocuk oyunlarını oynama sıklıklarının eğitim görülen bölüm ve cinsiyet değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği, buna karşılık öğrencilerin kültürel oyunları oynama sıklıklarının diğer demografik değişkenlere (anne ve baba eğitim düzeyi, anne ve baba mesleği, çocukluklarının geçtiği yerleşim yeri ve oyun oynadıkları yerleşim yeri) göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Araştırmada elde edilen bulgular ışığında üniversite öğrencilerinin kültürel çocuk oyunlarını büyük oranda bilmelerine rağmen oyun oynama düzeylerinin düşük

olduğu, elde edilen bu bulguların kültürel oyunların ülkemizde unutulmaya devam ettiğinin bir göstergesi olduğu söylenebilir.

ÖNERİLER

1. Araştırmada bazı sosyo-demografik değişkenlerin çocuk oyunları oynama sıklığı üzerinde belirleyici olduğu, bazı sosyo-demografik özelliklerin ise kültürel çocuk oyunları oynama sıklığı üzerinde herhangi bir etkiye sahip olmadığı görülmüştür. Bu kapsamda sosyo-demografik değişkenlerin kültürel çocuk oyunları oynama sıklığı üzerindeki etkilerine yönelik yeni araştırmalara gereksinim duyulmaktadır.
2. Üniversite öğrencilerinin kültürel çocuk oyunları oynama sıklıklarına ilişkin daha geniş kapsamlı bilgilere ulaşılabilmesi için bu konuda daha geniş örneklem grupları ile yeni çalışmalar yapılabilir.
3. Araştırmaya katılan bireylerin çocukluk yıllarında oynadıkları kültürel oyunları oynama sıklıklarının düşük olduğu tespit edilmiştir. Bu kapsamda genç nesillerin kültürel çocuk oyunlarını oynama sıklıklarının artırılması amacıyla ilkök, ortaokul ve liselerde kültürel çocuk oyunlarının tanıtılmasına yönelik etkinlikler düzenlenebilir.

KAYNAKÇA

- Acar, F. (2015). Geleneksel Çocuk Oyunları'nın Eğitimdeki Önemi İle Okullarda Oynama Oranının Karşılaştırılması Hakkında Okul Müdürlerinin Görüşleri; Balıkesir Örneği. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, 14-17 Mayıs 2015, Eskişehir.
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajhosseini, S., Ziaee, V. (2009). "The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development İn 7-9 Year-Old Boys." Iranian Journal of Pediatrics, 19(2): 123-129.
- Akbaş, B., Özuslu-Ünal, S. (2016). "Oyuncaklarla Oynanan Geleneksel Gaziantep Oyunları." Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi, 1(1): 25-42.
- Aras-Toktaş, H. (2015). Türk Dünyasından Çocuk Oyunları Örnekleri. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, 14-17 Mayıs 2015, Eskişehir.
- Arslan, C., Yücel, A.S., Güllü, M. (2010). "İlköğretim Ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi." e-Journal of New World Sciences Academy, 5(1): 28-46.
- Artar, M., Demir, T.Ş., Çok, F. (1998). "Ankara'da Açık Alanlarda Çocuk Oyunları." Eğitim ve Bilim, 22(107): 23-27.
- Başal, H.A. (2007). "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları." Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2): 243-266.
- Can, A. (2014). "SPSS İle Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi." 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Cherney, I. D., London, K. (2006). Gender-Linked Differences in The Toys, Television Shows, Computer Games, And Outdoor Activities Of 5-To 13-Year-Old Children. Sex Roles: DOI 10.1007/s11199-006-9037-8.

- Coşkun-Toksoy, A. (2010). "Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları", Acta Turcia Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 2(1): 205-220.
- Dalaman, O. (2015). "Sınıf Öğretmeni Adaylarının "Beden Eğitimi Ve Oyun Öğretimi" Dersine Yönelik Tutumlarının Değişik Faktörlerce İncelenmesi." Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, (36): 59-71.
- Esen, M.A. (2012). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları." Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21(2): 357-367.
- Gao, Z., Zhang, P., Podlog, L. W. (2014). "Examining Elementary School Children's Level of Enjoyment of Traditional Tag Games vs. Interactive Dance Games." Psychology, Health & Medicine, 19(5): 605-613.
- Girmen, P. (2012). "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü", Millî Folklor, 24(95): 263-273.
- Goldstein, J. (2012). "Play in Children's Development, Health And Well-Being." Brussels: Toy Industries of Europe.
- Hekim, M. (2014). "Erken Çocukluk Eğitiminde Oyunların ve Hareket Eğitiminin Motor Gelişim Üzerine Etkileri." IX. Okul Öncesi Eğitimi Öğrenci Kongresi, 8-9 Mayıs 2014 Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Lestari, I., Ratnaningsih, T. (2016). "The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers." International Journal of Evaluation and Research in Education, 5(3): 216-220.
- Mutema, F. (2013). "Shona Traditional Children's Games And Songs As A Form of Indigenous Knowledge: An Endangered Genre." IOSR Journal of Humanities And Social Science, 15(3): 59-64.
- Nyota, S., Mapara, J. (2008). "Shona Traditional Children's Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing." The Journal of Pan African Studies, 2(4): 189-202.
- Öğretir, A.D. (2008). "Oyun ve Oyun Terapisi." Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 22: 94-100.
- Özbakır, İ. (2009). "Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu „Ebe“." Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2(6): 481-492.
- Özgüner, H., Şahin, C. (2009). "İsparta Kent Merkezindeki Çocuk Oyun Alanlarının Mevcut Durumu ve Çocukların Bu Alanlara Karşı Davranış Biçimleri." Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 1: 129-143.
- Yamakoğlu, C. (2002). "Türkiye'de Çocuk Oyunları." Erdem, 13(39): 543-549.
- Yuan-Ling, T. U. (2009). "The Traditional Children's Games in a Village of the Northwest China in the Perspective of Anthropology of Education." Journal of Educational Science of Hunan Normal University, 4: 6.