

Review article

## Beden Eğitimi ve Eğitsel Oyunlara Yönelik Yazılan Makalelerin İncelenmesi

### Reviewing of Articles Written for Physical Education and Educational Games

Selin Gözde Dede  \*

Department of Physical Education and Sports Teaching, Institute Social Sciences, Ardahan University, Ardahan, Turkey

#### Özet

Beden eğitiminin eğitim ve öğretimde önemli bir yeri vardır. Sağlıklı zihin ve vücut çocuğun gelişimi açısından önemlidir. Beden eğitimi ve spor çocuklara hareket olanağı sağladığı için çocuklar hem oyun boyutlu öğrenirler hem de spor yaparak gelişirler. Oyun çocuğa verilmek isteneni zahmetsiz şekilde sunar. Oynayarak öğrenen çocuk oyunun içerisinde aktif ve dışa dönük olur. Gelişim açısından farklı kazanımlar sunar ve eğitsel oyun yaşam boyunca devam eder. Yapılan bu araştırmanın amacı beden eğitimi ve eğitsel oyunlar ile ilgili hazırlanan makalelerin incelenmesidir. Bu çalışmada doküman inceleme analizi yapılmıştır. Toplam 21 makale incelenmiş ve bu makaleler 2007-2020 yıllarını kapsamaktadır. Beden eğitimi ve eğitsel oyunlar ile ilgili yazılan makaleler incelendiğinde bu konu ile ilgili en çok 2020 yılında makale yazıldığı görülmüştür. Yapılan incelemelerde beden eğitimi ve eğitsel oyunlarla ilgili konu dağılımı oyun kapsamı, fiziki etkinlik, öğrencilerin geleneksel oyuna ve dijital oyunlara karşı algıları, bilişsel ve sosyal gelişim, öğrencilerin spor ve oyun alışkanlıkları, ritim ve oyun temelleri gibi konulardır. Genel olarak fiziksel eğitim ve oyun temaları işlenmiştir. Beden eğitimi ve spor dersleriyle eğitsel oyunlar harmanlandığı zaman çocukların çabukluk, çeviklik, kavrama gibi özelliklerinin geliştiği görülmüştür. Sonuç olarak beden eğitimi ve spor derslerinde eğitsel oyunlara verilen önem artmıştır. Eski zamanlardan günümüze oyunun öneminin çocuğun üzerinde olumlu etkiler bıraktığı görülmüştür. Oyunla öğrenen çocuk öğrendiği bilgiyi kolay kolay unutmamaktadır. İncelenen makalelerde de görüldüğü gibi oyun temelli öğretimin önemi büyüktür.

**Anahtar Kelimeler:** Beden eğitimi ve spor, oyun, eğitsel oyun.

#### Abstract

There is an important place of physical education in education and training. A healthy mind and body are substantial for the development of the child. As physical education and sports provide children with the opportunity to move, children learn through the dimension of the game, as well as, develop by playing sports. The game offers the child what is desired to be given effortlessly. A child who learns by playing becomes active and extroverted in the game. It offers different achievements in terms of development, and educational gaming continues throughout life. This research aims to examine the articles about physical education and educational games. In this study, document reviewing analysis was conducted. A total of 21 articles were examined and these articles cover the years 2007-2020. When the articles written about physical education and educational games were examined, it was observed that most articles on this topic were written in 2020. The distribution of topics related to physical

\* Corresponding author:

Selin Gözde Dede, Department of Physical Education and Sports Teaching, Institute Social Sciences, Ardahan University, Ardahan, Turkey.  
Email: selindede123@gmail.com

education and educational games, which has been found through literature review, includes topics such as game scope, physical activity, students' perception of traditional games and digital games, cognitive and social development, students' sports and game habits, and rhythm and game basics. In general, the themes of physical education and game have been studied. It has been observed that children's characteristics such as quickness, agility, and comprehension develop when physical education and sports lessons and educational games are mixed. As a result, the importance given to educational games in physical education and sports classes has increased. It is seen that the importance of the game has had a positive impact on children from old times to the present. A child who learns with a game does not easily forget the knowledge he has learned. As can be seen in the reviewed articles, the importance of game-based teaching is great.

**Keywords:** Physical education and sports, Game, Educational game.

**Received:** 26 January 2021 \* **Accepted:** 02 February 2021 \* **DOI:** <https://doi.org/10.29329/jcre.2020.287.4>

## GİRİŞ

Beden eğitiminde en önemli ihtiyaç hareket etme isteğidir. Hareketsiz temel yaşam beden eğitiminin ön plana çıkmasındaki sebeplerdendir. Temel düşünce bireyin bilişsel ve bedensel bütünlüğünü oluşturmaktadır. Beden eğitimi için yapılan uygulamalar bireyin büyümesi ve gelişmesi ile alakalıdır. Bireyin büyük kas gruplarının aktif olduğu etkinlikler önde tutulur. Beden eğitimi bireye kişilik gelişiminde büyük yardımcıdır. Oyun ve spor alanında yarar sağlar ve takım ruhu gelişir. Oyunlar eğitsel nitelik taşıdıkları için kişilerin düzgün davranış biçimleri sağlamasına da yardımcıdır. Bu bakımdan beden eğitimi sırasında uygulanan eğitsel içerikli oyunların yararı büyüktür. (Öztürk ve Kuter, 2012). Beden eğitimi ve spor, çocuğun hareket etmesini sağlamak ve oyuna yönelik ihtiyaçlarının karşılanması amacıyla okul öncesi dönem ve ilköğretim döneminde başlar. Çocukların oyun dönemlerinden itibaren gelişen ve değişen hayal dünyaları tek düzeyde olan oyun alanlarını reddetmektedir. Çocukların hareket etme istekleri engellendiği zaman oyun dürtüleri azalma gösterir. Çevrenin de değişmesi ve teknolojinin ön planda olması çocukların oyun oynama ve hareket etme durumlarını kötü etkiler. (Tortop ve Ocak, 2010). Oyun, çocuğun kendini özgürce ifade ettiği uğraşsız ve en basit yoldur. Çocukların oyun ile fiziksel, zihinsel ve duygusal alanları gelişir. Çocuklar oyunla gelişirler. Çevreye daha kolay adapte olurlar. Oyun dönemi okul öncesinden başlayarak yetişkinliğe kadar devam eder. Öğrenmeleri gelişir. Kalıcı olur. Bu kalıcı öğrenme çocuğun çevre ve aile etkileşimi sonucu deneyimleridir (Ataman, 2004, Akt: Demiral, 2010, s. 14). Oyunun her aşamasında her ortamda çocuk yeni bir şeyler öğrenir. Oyun oynarken işin içine hayal dünyası girer. Gördüklerini, hayal ettiklerini oynadığı oyuna yansıtır. Oyuna yeni anlamlar katar. Kendi hayal dünyasının ürünlerini oyuna katan çocuk girişken ve özgüvenli olur. Oyun alanı arttıkça sosyalliği de artar. Zaman geçtikçe oyunda kullandığı yöntemleri günlük hayatına da taşır ve çözümler üretir. Büyüdükçe kendi sorunlarını çözebilen, fikir üretebilen bir birey haline gelir. Kendini keşfeder, ifade eder (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök,

2007). Oyun kavramı birçok temele dayanmakta olup, birden fazla tanım içerir. Bu tanımlardan en çok ön planda olan oyunun kişinin yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamasına yönelik olmasıdır. Oyunun geliştirici niteliği kişinin yaşamsal faaliyetlerinde ona yardım sağlamak adına büyük önem taşır. Kişi bu doğrultuda kendini geliştirir ve gerçekleştirir (Coşkun, 2012). Oyun ile birey arasında zihinsel yönden, fiziksel yönden ve psikolojik-sosyal yönden ilişki vardır. Zihinsel açıdan çocuk oyun oynarken mantık yürütür, seçimler yapar, dikkatini toplar oyunun içinde belirlenen sorunları çözmeye odaklanır. Tüm bunlar çocuğun oyunda analiz yaparak değerlendirme yapabilmesini geliştirir. Fiziksel gelişim açısından genelde güç gerektiren oyunlarda kas kuvveti artar, denge sağlar, sağlıklı şekilde büyüme açısından faydalıdır. Çocuklar çok hareketli ve enerjik oldukları için enerjilerini boşaltmaya da yardımcıdır(Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Psikolojik ve sosyal yönden ise oynadıkları oyunlar bakımından güvenme, kin tutma, korkma, neşe ve birçok duyguyu öğrenirler. Her oyunda başka karakterlere şekil verirler. Bu kişiye içinde bulunduğu role hakim olma yetisi kazandırır. Kendi şahsi düşüncelerini özgürce dile getirir ve karşısındakini dinlemeyi öğrenir. Gelişerek toplumdaki kuralları öğrenir ve bu kuralları benimser (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun eski dönemlerden itibaren günümüze kadar hep eğitici bir amaç için kullanılmıştır. Bu eğitici oyunlar eğitim öğretimdeki program ile paralel şekilde ilerlemektedir. Eğer paralel ilerlemezse hem öğreticiliğini kaybeder hem de çocuğun konudan uzaklaşmasına neden olur. Oyunların seçilmesi ve uygulanması eğitsel oyunların içeriğini belirler (Altınbulak, Emir ve Savcı, 2006). Eğitsel oyun yaşam boyu devam eder. Kişinin gelişimsel olarak farklılıklar göstermesinde etkisi büyüktür. Kişinin oynadığı tüm oyunlar gelişim dönemlerinde kişiye uygun kazanımlar düşünülerek tasarlanır. Kısaca eğitsel oyun belli bir amaca hizmet eden, oyunla alakalı kişi, süre, alan, malzeme, oyun kuralları belirlenmiş bir plandır. Eğitsel oyunda öncelik kişinin yeteneklerinin ön plana çıkarılacak bu yetenekleri geliştirmeye yönelik oyunların üretilmesi ve oynatılmasıdır. Öğretmen öğrenciye oyunda adil olma, rekabet ederken kazanmanın ve kaybetmenin olacağını, empati kurmayı vb. öğretir. Çocuk fiziki, sosyal, zihinsel açıdan birçok şeyi öğrenir. Bu durum oynarken öğrenmenin önemini gösterir (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, 2017). Eğitsel oyunların seçilmesi ve uygulanması amacına uyması konusunda çok önemlidir. Seçilecek olan eğitsel oyun dersin içeriği için uygun seçilmelidir. Oyun bir araçtır. Eğitim ve öğretimde ulaşılmak istenen amaca giden yolda oyun bir araç olur. Eğitsel oyun tüm sınıfa hitap edecek şekilde hazırlanmalıdır. Öğretmen süreci yönetir. Oyunu takip eder, öğrencilere rehberlik eder ki planlanan öğretim amacına ulaşsın (Korkmaz, 2018). Oyun tüm yaş gruplarına göre öğrenmeyi kolay hale getiren en etkili yollardandır. Temel eğitim düzeyindeki kişi düşünerek öğrenemez. Muhakkak farklı durumların geliştiği bir öğrenme biçimiyle öğrenme gerçekleşir. Temel eğitimi düzeyinde olan çocuk oyun aracılığıyla öğrendiği şeyi gerçek hayatta karşılaştığı bir duruma uyarladığı vakit oyun yollu öğrenme gerçekleşmiş olur (Hazar, 1996). Eğitsel oyunların hazırlanma aşamaları şöyledir: öncelikle oyun planlanır. Sonrasında oyun seçilir. Oyun öğrencilere tanıtılır. Oyunun kuralları açıklanır. Son olarak da oyun uygulanır (Korkmaz, 2018). Eğitsel oyunlar; eğitsel bilgisayar oyunları, eğitsel kart ve karton oyunları, 3 boyutlu materyaller içeren

eğitsel oyunlar, eğitsel mobil oyunlar, fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar gibi türlere ayrılmıştır. Bu oyunlar eğitim öğretim sürecinde bir bütün halinde kullanılır. Öğrencilerin yaşlarına göre materyal hazırlanarak tüm öğrencilere hitap edecek şekilde düzenlenir (Usta, Işık, Şahan, Genç, Taş, Gülay, Diril, Demir ve Küçük, 2017).

Eğitsel oyunların birçok olumlu ve olumsuz yönü vardır. Genelde sınıf içi olan eğitsel oyun uygulamalarının olumsuz boyutları bulunmaktadır. Sınıf içinde yapılan eğitsel oyunlar olumlu olduğu kadar olumsuz etki de yaratabilir. Sınıf içi oyunlarda dikkat ön planda olmalıdır. Rekabet olacağı için amacının dışına çıkma durumu vardır. Tüm öğrenciler de eşit olmadıkları için aynı hızda öğrenmedikleri için sorunlar çıkabilir. Verilmek istenen mesaj öğrenciye hitap etmezse oyunu anlamaz hedeflenen amaca ulaşılmaz. Her öğrenciye hitap eden oyunlar üretilmelidir. Öğretmen oyun öncesi hazırlığını yapmalı ve oyunun genelini görmelidir. Sınıf kalabalık olduğu zaman uygulama zamandan dolayı yapılamayabilir (Coşkun, 2012).

Oyunlar iki türdür.

1. Geleneksel Olan Oyunlar: Bu oyunlar eski dönemlerden beri var olan günümüze kadar gelen oyunlardır.

2. Eğitsel Oyunlar: Eğitime ve öğretme amaçlı oynatılan oyunlardır. Eğitsel oyunlar da kendi içerisinde oyunu uygulanaşına göre ve oyunun karakter özelliklerine göre iki başlığa ayrılır. Oyunun karakterine göre olan oyunlar da üç başlığa ayrılır. Taklit oyunları, mücadele oyunları, basit oyunlardır.

Oyunun uygulanaşına göre olan oyunlar ise altı başlığa ayrılır. Bu başlıklar da kendi aralarında ayrılır. Bu oyunlar şöyledir;

Yaş Gruplarına Göre: okul öncesi dönemdeki oyunlar, ilköğretim dönemi oyunları, ortaöğretim dönemi oyunları, yetişkinlik dönemi oyunlarıdır.

Oyunun Oynandığı Alana Göre Oyunlar: Sınıfta oynanan oyunlar, bahçede ve açık olan alanlardaki oyunlardır.

Oyuncu Sayısına Göre: Bireysel oyunlar, ikişerli olarak oynanan oyunlar, grupla oynanan oyunlardır.

Düzene Göre Oynanan Oyunlar: Daire olarak oynanan, dağınık biçimde oynanan oyunlardır.

Araç gereç kullanarak oynanan oyunlar da vardır. Araç ve gereç kullanma gereği duyulmayan oyunlarda mevcuttur.

Amaca Göre Oyunlar: Rekreasyon amaçlı oynanan oyunlar ve eğitici nitelikli oyunlardır. (Kılıç, 2020).

## YÖNTEM

### Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı beden eğitimi ve eğitsel oyunlarla ilgili yazılmış makalelerin incelenmesidir. Gerekli literatür taramaları Google akademik üzerinden yapılmıştır. 2007- 2020 yılları arasında yazılmış olan beden eğitimi ve eğitsel oyunlar ile ilgili makaleler incelenmiştir.

### Araştırmanın Modeli

Bu çalışmanın araştırma modeli doküman incelemedir. Doküman analizi, araştırılması gereken konu ile ilgili olaylar hakkında bilgi içeren yazılı olan materyallerin incelenmesini kapsar (Şimşek, 2009). Yapılan bu doküman analizinde toplam 21 makale incelenmiştir.

### Sınırlılık

Araştırma, Google akademik üzerinden yapılan taramalar sonucu 2007-2020 yılları arasında yazılmış kayıtlı 21 makalenin incelenmesi ile sınırlıdır.

## BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde beden eğitimi ve eğitsel oyunlarla ilgili 21 makale literatür tarama yapılarak incelenmiştir. Bu makaleler; yayınlanma yılı, kullanılan yöntemlerin dağılımı, kullanılan veri toplama araçlarının dağılımı ve konu alan dağılımlarına göre incelenmiştir. Araştırma bulguları frekans ve yüzdelik sonuçlar şeklinde tablo haline getirilerek yorumlanmıştır.

**Tablo 1.** Makalelerin Yıllara Göre Dağılımları

Yıl	Frekans (f)	Yüzde (%)
2007	1	4,77
2010	1	4,77
2011	1	4,77
2012	1	4,77
2014	1	4,77
2015	2	9,54
2017	3	14,23
2018	2	9,54
2019	2	9,54
2020	7	33,30
Toplam	21	100

Tablo 1' de makalelerin yıllara göre dağılımı verilmiştir. Beden eğitimi ve eğitsel oyunlarla alakalı en çok makalenin yazıldığı sene 2020 olarak (% 33,30) olarak tabloya yansımıştır. İkinci olarak 2017 senesinde (%14,23) üçüncü olarak ise 2015-2018 ve 2019 seneleri (%9,54) ile üçüncü olarak en çok makale yazılan sene olmuşlardır.

**Tablo 2.** Makalelerde Kullanılan Yöntemlerin Dağılımı

<b>Kullanılan Yöntem</b>	<b>Frekans (f)</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Nitel	7	33,30
Nicel	2	9,54
Tarama modeli	10	47,62
Doküman analizi	1	4,77
DeneySEL yöntem	1	4,77
Toplam	21	100

Tablo 2’de incelenen makalelerde kullanılan yöntemlerin dağılımı verilmiştir. En çok kullanılan yöntem tarama modeli (%47,62) olmuştur. Tarama modelinden sonra en çok kullanılan yöntem Nitel (%33,30) yöntem olmuştur. Nicel yöntem (%9,54), doküman ve deneySEL yöntem ise (% 4,77) en az kullanılan yöntem olmuştur.

**Tablo 3.** Makalelerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarının Dağılımı

<b>Veri Toplama Araçları</b>	<b>Frekans (f)</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Anket	4	19,05
Görüşme	6	28,57
Doküman Analizi	11	52,38
Toplam	21	100

Tablo 3’de makalelerde kullanılan veri toplama araçlarının dağılımı verilmiştir. Anket tekniği (% 19,05), görüşme tekniği (% 28,57) ve doküman analizi (%52,38)’tür.

**Tablo 4.** İncelenen Makalelerin Konu ve Alan Dağılımları

<b>Konu Alan Dağılımları</b>	<b>Frekans (f)</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Oyunların öğrencilerin sosyal beceri düzeylerine etkisi	2	9,54
Geleneksel oyun ve dijital oyun algısı	2	9,54
Spor ve oyun alışkanlıkları	3	14,23
Beden eğitimi öğretmenlerinin öz alan yeterlilikleri	1	4,77
Fiziksel etkileşimli oyun tasarımı	7	33,30
Oyun ve ritim	2	9,54
Beden eğitimi etkinlikleri	1	4,77
Beden eğitimi öğretmenleri ve eğitim teknolojileri	1	4,77
Eğitsel oyunların bilimselliği	1	4,77
Oyun tasarım platformları	1	4,77
Toplam	21	100

Tablo 4'de incelenen makalelerin konu alan dağılımları verilmiştir. En çok makale yazılan konu fiziksel etkileşimli oyun tasarımı (%33,30) olmuştur. İkinci konu spor ve oyun alışkanlıkları (%14,23) olmuştur. Üçüncülükte üç farklı konu aynı değerleri almıştır.

## **SONUÇ ve TARTIŞMA**

Yapılan bu araştırmada amaç beden eğitimi ve eğitsel oyunlar hakkındayazılan makaleleri incelemektir.Bu amaç doğrultusunda literatürde bulunan ve ulusal düzeyde yayınlanan 21 araştırma makalesi incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucu elde edilen bulgular incelendiğinde, makalelerin konu dağılımları genellikle oyun ve spor içeriklidir. En çok makale yazılan konu ise fiziksel etkileşimli oyun tasarımı konusudur. Bu konudan sonra spor ve oyun alışkanlıkları konusu da ele alınan konudur. Spor ve ritim, oyun tasarımı platformları, eğitsel oyunlar gibi konular da incelenen konular arasındadır. Yayınlanan makalelerin yıllara göre dağılıma bakıldığında ise en çok makalenin 2020 yılında yazıldığı belirlenmiştir. Son yıllarda bu konu hakkında yürütülen akademik makalelerin artış göstermesinde eğitsel oyunların beden eğitimi ile harmanlanmasının etkili olduğu düşünülmektedir. Bu duruma ek olarak önceki yıllara bakıldığında, beden eğitimi dersi dışında eğitsel oyunları sınıf öğretmenleri tarafından daha fazla kullandığı görülmüştür. Gelişen ve değişen eğitim teknolojileriyle eğitsel oyunlar beden eğitimi ve sporun da himayesine girmiştir. Son zamanlarda yazılan makalelerin artışı da bu durumun gerçekliğini ortaya koymaktadır. Çalışma sonucu elde edilen bulgular incelendiğinde, araştırmada en fazla geneltarama modelinin kullanıldığı, tarama modelinden ardından ise nitel araştırma, nicel araştırma, doküman analizi ve deneysel yöntemin kullanıldığı belirlenmiştir. Son olarak ise incelenen makalelerde kullanılan veri toplama araçlarının dağılımına bakıldığında, en fazla doküman analizi tekniğinin kullanıldığı sonucu elde edilmiştir.

### **Öneriler**

Araştırmada elde edilen bulgular sonucu aşağıda belirtilen önerilerde bulunulmuştur.

- Beden eğitimi ve eğitsel oyunlar konusuna ilgili araştırmacıların daha fazla ilgi göstermesi ve konuyu daha farklı yönleri ile ele almaları önerilmektedir.
- Beden Eğitimi ve eğitsel oyunlar konusunda yürütülen bilimsel çalışmalarda daha derinlemesine veri toplama adına farklı veri toplama araçları kullanılması önerilmektedir.
- Eğitim ve öğretim sürecinde eğitsel oyunlar ile öğrenmenin yararları göz önünde bulundurularak derslerde eğitsel oyunlara daha fazla yer verilmesi önerilmektedir.
- Eğitsel oyun tekniği kullanılan ders aşamalarında öğretmenin öğrencinin kavrama hızını takip etmesi önerilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). Eğitici okul oyunları (4.bs.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti. s. 21-22.
- Altınbulak, D. Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 36-38.
- Coşkun, H. (2012). Bilimsel Öyküler İçeren Eğitsel Oyunlar İle Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Demiral, Ş., (2010). Judo Çalışan 7–12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay-Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hazar, M.(1996). Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. Ankara: Tutubay Yayınları, 82-83.
- Kılıç, K.(2020).Zihinsel Engelli Bireylere Uygulanan Eğitsel Oyunların Davranışları Üzerine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*,6, 326-329.
- Korkmaz, S. (2018).Eğitsel Oyun Geliştirerek Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrenci Tutum ve Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi.Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*,26, 14-19.
- Öztürk Kuter, F ve Kuter, M. (2012). Beden Eğitimi ve Spor Yoluyla Değerler Eğitimi. Eğitim ve İnsani Bilimler Dergisi, (3)6, s.80.
- Şimşek, H. (2009). Eğitim Tarihi Araştırmalarında Yöntem Sorunu. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, (42)1, 40-43.
- Tortop, Y ve Ocak, Y. (2010). Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, (1)1, 15.
- Usta, N., Işık, D. A., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö., ve Küçük, K. (2017). Öğretmen Adaylarının Matematik Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 329-331.
- Yalçın, K. Y., Demirdağ, M.ve Kazak, Ö. O. (2017). *Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı*. MEB, 10-25.

### İncelenen Makaleler

- Arslan, C. Yücel, A.S. ve 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.
- Akcanca, N ve Sönem, T. (2018). Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tasarlama Ve Uygulama Durumları. *Turkish Studies*. (13)27, 2-24.
- Ayan, S., Alıncak., F. ve Tuzcuoğulları, T. (2015). Gaziantep'te Oynanan Bazı Yöresel Oyunların Hentbol Branşının Teknik Çalışmasına Yönelik Eğitsel Oyunlar Olarak Değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 4(1), 252-255.
- Aynacıyan, N. ve Özer, M.K. (2020). Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Motorik Özelliklerine Etkisi. *Journal of Health and Sport Sciences*. (3)1.



- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017).Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*. (15)1.
- Caz, Ç. İmamli, H., Kaplan, E. ve Özçelik, A. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Beden Eğitimi Ve Oyun Öğretimi Dersi Hakkındaki Genel Görüşleri Üzerine Bir Araştırma.*Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. (21)1.
- Erekmeççi, M. ve Fidan, Ş. (2012). Oyunun Tasarım Platformları: Oyunun Eğitim ve Kültüre Etkisi. *Yaşam Bilimleri Dergisi*. (1)1, 851-860.
- Gözler, A. Turan, B.N. ve Turan, M.B. (2020). Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeylerine Etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 14(2), 186-201.
- Hazar, Z. Demir, G.T. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun Ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması.*Spormetre*,15 (4), 179-190.
- İnal, Y ve Çağıltay, K. (2015).Fiziksel Etkileşimli Oyun Tasarımı Sürecinde Katılımcı Görüşlerinin Belirlenmesi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, (8)3.
- Kangalgil, M. (2014). Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Özel Alan Yeterliklerine Katılma ve Sahip Oluş Derecelerinin İncelenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*. 25 (2), 94–103.
- Karaman, B ve Süel, E. (2020). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Oynatılan Fiziksel Etkinliğe Dayalı Oyunların Psikomotor Gelişim Üzerine Etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 14(3), 529-539.
- Karamustafaoğlu, O., Pazar, Ş.B. ve Karamustafaoğlu, S. (2018). Eğitsel Oyunlarla Dolaşım Sistemi Konusunun Öğretimi: Kan Yolu Oyunu Örneği.*Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi. Estüdam Eğitim Dergisi*, (3)2.
- Karamustafaoğlu, O ve Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel Oyunlar Üzerine Yapılan Ulusal Bilimsel Araştırmaların İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1-25.
- Ongül, E., Beyazıt, B., Yılmaz, O. ve Güler, M. (2017). Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin Çocuklarda Seçilmiş Motorik Özellikler Üzerine Etkisi.*Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1). 45-52.
- Özkatar Kaya., E. Köroğlu., Y. Sarıtaş., N. Kaya., M. ve Sucan, S. (2019). Eğitsel Oyunlar Etkinliğine Katılımın Çocuklardaki Denge, Reaksiyon ve Çeviklik Üzerine Etkisi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. (4)1.
- Park., İ. Avcı., P. ve Bayrakdar, A. (2020).Beden eğitimi ve oyun dersi kapsamında oyun ve fizikî etkinlik kartı geliştirilmesi. *Herkes İçin Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 2(2), 95-100.
- Şirinkan., A ve Şirinkan., Ş.Ö. (2011). Eğitsel Oyunların 5-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Kaba Motor Gelişimlerine Etkisinin İncelenmesi (Erzurum İli Örneği). *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(1), 760-764.
- Yaman, Ç. (2007). Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitim Teknolojileri ve Multimedya Kullanım Becerileri. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 2, 291-313.
- Yıldız, S ve Bektaş, F. (2020). EbaTv’de Yayınlanan Beden Eğitimi Etkinliklerinin Veli ve Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Görüşleriyle Değerlendirilmesi. *Millî Eğitim*, (49)1, 969-987.
- Yüksek, S. Güler, M.Ş. Göksu, Ö ve Ayan, V. (2020). Oyun ve Ritim Temelli Basketbol Çalışmalarının Kız Çocukların Kuvvet Gelişimine Etkisi. *Spormetre*, 18(1),111-119.