



Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi
Sakarya University Journal of Education Faculty

e-ISSN: 2717-6401

Yabancı Dil Eğitiminde Oyunlaştırma: Bir Sistemik Derleme Çalışması

Yasemin YARBAŞI * Rıdvan ATA**

Makale Bilgisi	ÖZ
Geliş Tarihi: 04.06.2023	Bu çalışmada, Türkiye’de İngilizce öğretiminde uygulanmış oyunlaştırma uygulamaları üzerine yapılmış akademik çalışmaların değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Alan yazında İngilizce öğretiminde oyunlaştırma üzerine yazılmış 2014 -2022 yılları arasındaki çalışmalar incelenmiş ve çalışmanın yöntemi sistemik derleme olarak planlanmıştır. Tarama çalışmaları Google Akademik, Ulusal Tez Merkezi, DergiPark veri tabanlarından çalışma başlıkları üzerinden yapılmıştır. Tarama süreci sonucunda 14 yüksek lisans ve 1 doktora tezi ile 14 araştırma makalesi ve 1 özgün kitap olmak üzere 30 çalışmaya ulaşılmıştır. Çalışmalar incelendiğinde 3 yüksek lisans tezi ve 6 araştırma makalesi derleme konusu dışında kaldığı için çalışma kapsamına dâhil edilmemiş olup kalan 17 çalışma ile süreç tamamlanmıştır. Bu çalışmalar; türleri, yöntemleri, katılımcıları, amaçları, sonuçları ve önerilerine göre incelenmiştir. Araştırma bulgularına göre, İngilizce öğretiminde oyunlaştırma aktivitelerinin öğrenciler ve öğretmenler açısından İngilizce kelime edinimi, motivasyon, öz yeterlik, akademik başarı, konuşma becerileri, sınıf yönetimi, web 2.0 araçları ile dijital oyun geliştirme becerisi üzerinde olumlu etki gösterdiği görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda, İngilizce öğretiminin yanı sıra birçok farklı disiplinin oyunlaştırma yaklaşımı kullanılarak öğretim programı ile bütünleşmesi gerektiği önerisinde bulunmaktadır. Ayrıca Türkiye’de yapılan çalışmalarda seçilen örneklerin daha çok öğrenciler olduğu saptanmış, oyunlaştırma yaklaşımını kullanmanın öğretmenler üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmalara pek rastlanmamıştır.
Kabul Tarihi: 26.11.2023	
Basım Tarihi: 29.12.2023	
Anahtar Sözcükler: oyunlaştırma, İngilizce öğretiminde oyunlaştırma, Türkiye’de İngilizce öğretimi, motivasyon ve akademik başarı	
doi: 10.53629/sakaefd.1309546	Makale Türü: Sistemik Derleme

* Milli Eğitim Bakanlığı, yaseminyarbas@hotmai.com, ORCID: 0000-0001-5108-0790

** Doç. Dr., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, ridvanata@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5008-9328

Kaynakça Gösterimi: Yarbaşı, Y. & Ata, R. (2023). Yabancı Dil Eğitiminde Oyunlaştırma: Bir Sistemik Derleme Çalışması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 146-165. doi: 10.53629/sakaefd. 1309546

Citation Information: Yarbaşı, Y. & Ata, R. (2023). Gamification in Foreign Language Education: A Systematic Review. *Sakarya University Journal of Education Faculty*, 23(2), 146-165. doi: 10.53629/sakaefd. 1309546.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Gamification in Foreign Language Education: A Systematic Review

Article Information	ABSTRACT
Received: 04.06.2023	This study aims to evaluate academic research on the implementation of gamification approaches in English language teaching in Turkey. The literature review examines studies conducted between 2014 and 2022 focusing on gamification English language teaching, using a systematic review methodology. The research was conducted through searches on Google Scholar, National Thesis Center, and DergiPark databases using relevant keywords. As a result of the search process, 30 studies were identified, including 14 master's theses, 1 doctoral dissertation, 14 research articles, and 1 original book. Among these, 3 master's theses and 6 research articles were excluded from the scope of the study as they did not fit the review theme, leaving 17 studies for analysis. These studies were examined based on their types, methods, participants, objectives, findings, and recommendations. According to the research findings, gamification activities in English education positively impact English vocabulary acquisition, motivation, self-efficacy, academic achievement, speaking skills, classroom management, and digital game development skills with Web 2.0 tools for both students and teachers. In line with these results, it is suggested that gamification approaches should be integrated into instructional programs across various disciplines, not just in English language education. Additionally, it was observed that the selected samples in the studies conducted in Turkey predominantly consisted of students, with limited research focusing on the impact of gamification on teachers. Keywords: gamification, gamification in English teaching, English teaching in Türkiye, motivation and academic achievement
Accepted: 26.11.2023	
Published: 29.12.2023	

doi: 10.53629/sakaefd.1309546

Article Type: Systematic Review

1. GİRİŞ

Geçmişte ilk canlılığın var olmasıyla ortaya çıkan oyun, insanoğlunun bir tür yaşamını devam ettirme, iletişim kurma, barınma ve beslenme gibi temel ihtiyaçlarını karşılamak için harcadıkları çaba olarak bilinir. Bu nedenle insanlığın doğuşu kadar eski bir kavram olan oyun yalnızca çocuklar için değil, küçükten büyüğe herkesin ilgi odağında olmuştur. Oyunun doğal bir ortam yaratarak insanın kendini bilmesine, kendinden açıkça söz edebilmesine ve sahip olduğu yeteneklerinin farkında olmasına yardımcı olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda, bireyin tüm yönleriyle gelişmesine oyunlar destek olmaktadır. Bireyin sağlıklı gelişmesine büyük katkı sağlamasının yanı sıra yüksek motivasyon desteği de sağlar. Oyun, birtakım kurallar içinde oyuncunun verilen görevleri gerçekleştirdiği etkinlikler bütünüdür (Domingues ve diğerleri, 2013). Oyunda oyuncunun deneyim döngüsünü yaşayacağı görevler yer almalıdır (Gee, 2004). Türk Dil Kurumu (2018) tarafından "Yetenek ve zeka geliştirici, belirli kuralları olan vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanan oyun, günümüzde okullarda öğretime entegre edilerek eğitimciler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmış ve "dijital yerli" olarak adlandırılan Z-jenerasyonunun yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası olmuştur (Ar, 2016). Bu nedenle öğretim sürecinde öğrencinin aktif olmasını sağlamak, eğitim kalitesini ve öğrenen motivasyonunu arttırmak için eğitsel dijital oyunları öğretim programı ile bütünleşmesini içeren çalışmalar son yıllarda giderek artmıştır (Yıldırım ve Demir, 2016). Oyunlaştırma olarak adlandırılan bu kavram "oyun tasarım öğelerinin oyun dışı içeriklere uygulanması" (Deterding, 2011) şeklinde tanımlanmıştır. Birçok tanımlanan oyunlaştırmanın temelinde, öğrencilere yüksek motivasyon sağlayarak sürece istekli katılmalarına yardımcı olan öğeler yer almaktadır (Xu, 2011). Oyunlaştırma kavramının eğitimde kullanılması üzerine birçok araştırma yapıldığı ve bu çalışmaların sayısının arttığı görülmektedir (Bozkurtlar ve Samur, 2017). Literatür taramasından elde edilen veriler ışığında oyunlaştırmanın öğretim ortamlarında, farklı öğrenim kademelerinde ve farklı ders bazında motivasyon, derse katılım ve akademik başarıya etkisi üzerine çalışmalar yapıldığı görülmüştür.

Oyunlaştırma ile ilgili çeşitli alanlardaki uzmanların görüşlerine bakıldığında oyunlaştırmanın genel kabul görmüş bir tanımının olmadığı görülmektedir. Alanyazında yaygın olarak kabul edilen tanımlardan biri, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması şeklindedir (Deterding v.d. 2011). Benzer şekilde Werbach (2014) oyunlaştırmayı oyun öğelerinin ve oyun tasarım kavramlarının oyun dışı ortamlarda kullanılması olarak tanımlamıştır. Bir diğer tanıma göre oyunlaştırma araştırma yeteneğini arttıran eğlence olarak tanımlanmıştır (Grace ve Hall, 2008). Benzer şekilde Kapp (2012) oyunlaştırmayı, bireysel motivasyonu ve etkileşim yoluyla

öğrenmeyi desteklemek için oyun dışı bir durumda oyun düşüncesinin, estetiğin ve mekaniğin kullanılması olarak ifade etmektedir. Bu tanımların ortak noktası, oyun öğelerinin sistematik olarak normalde oyun öğeleri içermeyen bağlamlara eklenmesidir. Alanyazında oyunlaştırmanın uygulanma amacını içeren tanımlar da mevcuttur. Zichermann ve Cunnigham (2011) , oyunlaştırmayı kullanıcıları çekmek ve problemleri çözmek için oyunsal düşünmenin ve oyun mekaniklerinin kullanılması şeklinde ifade ederken benzer şekilde McGonigal'ın (2011) oyunlaştırma tanımında problem çözme becerilerinin geliştirilmesi oyunculara yalnızca farklı bulmacaları çözebilmek için değil bununla birlikte gerçek yaşamdaki sosyal, toplumsal ve politik konularda karşılaşılabilecekleri sorunları çözmek için de faydalı olacağını ifade eder.

Oyunlaştırmanın motivasyon üzerinde pozitif etkisinden söz eden Hamari (2014) ile Huotari ve Hamari (2012), oyunlaştırmayı, oyunculara bir oyun deneyimi yaşatmak ve bunun yanında çeşitli alanlardaki hizmetleri motive edici unsurlarla zenginleştirerek oyuncularda istenen davranışları elde etmek olarak tanımlamışlardır. Bu bağlamda, Nicholson (2012) ve Rapp (2013) ise kullanıcıların ihtiyaçları ve hedefleri doğrultusunda hazırlanan oyunlaştırmanın, anlamlı içsel motivasyon geliştirdiğini belirtmişlerdir. Sarı ve Altun (2016) tarafından yapılan çalışmada öğrenenlerin derse olan tutum, motivasyon ve etkinliklere katılım seviyelerini oyunlaştırılmış ders planlarının pozitif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Motivasyon düzeyine pozitif katkısı olan ödül, puan, rozet, liderlik tablosu gibi oyun öğelerinin sürece dâhil edilmesi oyunlaştırma uygulamalarında olumlu fark yaratmıştır. Csikzentmihalyi (2014) motivasyon düzeyinin yüksek olmasının öğrencilerin başlanan bir eylemi devam ettirmesinde önemli bir unsur olduğunu ve yüksek motivasyon sayesinde öğrencinin akışta kalmasını sağladığını desteklemektedir. Werbach ve Hunter (2015), öğrenen motivasyonu üzerinde etki yaratan oyun elementlerini oyunlaştırma tasarımında dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere üç gruba ayırmıştır. Bu üç öğenin oyunlaştırma sürecine dâhil edilmesi öğrenenlerde içsel motivasyonun oluşmasına katkı sağlamaktadır. 2008'de literatüre kazandırılan bu kavramın günümüzde etkili iletişim ve ürün kullanımında artış sağlamak için pazarlama alanında, sağlıklı yaşamın sürdürülmesinde gerekli alışkanlıkları edindirmek için sağlık alanında ve son yıllarda kalıcı öğrenme ve yüksek motivasyon düzeyi için farklı bir yaklaşım olarak eğitim alanında kullanıldığı görülmüştür.

90'lı yılların sonlarına doğru bilgisayar oyunlarının öne çıkmasıyla dijital yerli olarak tanımlanan ilkökul, ortaokul ve ortaöğretim çağındaki öğrencilerin dijital medya araçlarına ilgisi artmış ve hayatlarında önemli bir yer tutmuştur. Böylelikle eğitimde hali hazırda kullanılan kaynakların yanında bu araçlar etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır. Diğer taraftan bu öğrencilerin, klasik eğitim teknolojisi içerisinde yer alan araç-gereçlerin kullanıldığı eğitim öğretim ortamlarında yetişmiş öğretmenlerinden farklı bir öğrenme ve bilgiyi işleme tarzlarına sahip olmaları, oyunların motivasyonu yükseltmek için derslere entegre edilerek etkin kullanılmasını gerekli kılmıştır (Premsky,2005). Yapılan gözlemlerde dijital oyun oynama sürecinde öğrencilerin hedefe ulaşmak için yüksek motivasyon gösterdikleri görülmüştür. Öğrenen bireye eğitimde istendik davranış kazandırmada motivasyon düzeyinin yüksek olmasının gerekliliği düşünüldüğünde oyunlaştırmanın eğitimde kullanılması öğrencilerin derslere olan ilgisini arttıran bir faktör olarak görülmüştür. Yapılan çalışmalar oyunlaştırma unsurlarının hedef dil öğrenimi için ihtiyaç olan içsel ve dışsal motivasyonu sağladığını göstermektedir.

Günümüzde, öğrencilerin daha fazla iletişim kurmasına, iş birliği yapmasına ve iletişim becerilerinin gelişmesine olanak tanıyan oyunlaştırmanın eğitimde kullanılması, öğrencilerin dikkat, motivasyon ve ilgi düzeylerinin ders boyunca yüksek seviyede kalmasına yardımcı olmaktadır. Eğlenmek için öğrenen öğrencilerin yüksek seviyede motive olmaları akademik başarılarının artmasını sağlamış ve bu durum oyunlaştırmanın eğitimde yaygınlaşmasının temel sebepleri arasında gösterilmiştir (Buckley ve Doyle, 2016). Bu bağlamda eğitimde oyunlaştırmanın kullanılması eğitimciler kadar öğrenciler içinde önemli görülmektedir.

Hızla değişen dünya şartlarına paralel olarak, 20. yüzyılın başlarından itibaren ABD'nin dünya çapında süper güç haline gelmesi nedeniyle İngilizce, tüm ülkeler tarafından ikinci bir dil olarak kabul görmeye başlanmıştır. Bu etkiyle Türkiye de yabancı dil olarak İngilizce'nin öğretildiği ülkelerden biri haline gelmiştir. 21. yüzyılın bilgi çağı olarak adlandırıldığı dönemde, küresel iletişimin sağlandığı ana dil İngilizce olmuştur. ABD'nin siyasi ve ekonomik gücü nedeniyle, ana dili İngilizce olan bu dilin Lingua Franca olma olasılığı en yüksek olanıdır (Yıldıran, 2012). Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşundan bu yana, yabancı dil öğretimi, eğitim sisteminin öncelik verdiği alanlardan biri olmuştur. Yabancı dilde eğitim veren okullar kurulmuş, özel okullar açılmış ve yabancı dillerin özellikle İngilizce'nin öğrenilmesi için çalışmalar yapılmıştır. Özellikle 1980'lerden itibaren Türkiye, uluslararası alanda daha fazla entegre olabileme ve genç neslin dünya ülkeleriyle her alanda etkileşim kurması amacıyla İngilizce

öğrenimi yaygınlaştırmak için haftalık İngilizce ders saatlerini artırmış ve İngilizce öğrenmeye başlama yaşını 4. ve 5. sınıflardan, ilkokul 2. sınıfa düşürmüştür.

Yabancı dil olarak İngilizce'yi öğrenme, yeni öğrenen öğrenciler arasında yaygın olan endişe duygusuyla başlar. Birçok öğrenci, İngilizce'yi asla öğrenemeyeceğini iddia eder. Ancak, aynı öğrenciler, güçlü bir motivasyona sahip olduklarında ve hedef dili konuşanlarla samimi bir ilişki kurduklarında başarılı olabilirler (B. Horwitz, Cope & K. Horwitz, 1986, s. 125). İngilizce'yi öğrenirken, bazıları için duydukları farklı sesler kaygı artırıcı bir etken olabilirken, diğerleri için bu farklı sesler çekici bir güç haline gelebilir. Bu noktada, Howard Gardner'ın çoklu zeka teorisine göre sözel-dilsel zeka alanı güçlü olan öğrenciler için öğrenme sürecinin daha kolay ve hızlı ilerleyebileceği söylenebilir. Çünkü sözel-dilsel zeka, kelime dağarcığı veya bir dilin tüm işlevlerini etkili bir şekilde kullanabilme yeteneğini ifade etmektedir.

Günümüz koşullarında, sadece ana dilimiz olan Türkçe'yi bilmek yeterli değildir. Anadil olarak çocukluk döneminden itibaren öğrenilen dil bile, bazı öğrenciler için okulda Türkçe derslerinde sorunlara neden olabilir. Ayrıca, anadil öğrenimi sırasında gelişen olumsuz deneyimler, yabancı dil öğrenme sürecine de yansırabilir. Bu süreç, her yeni dil öğreniminde tekrarlanır. İlkokulda yabancı bir dile maruz kalan öğrenciler, uzman olmayan öğretmenler ve psikolojik hazırlıklı olmama nedeniyle yabancı dil öğrenmekten uzak durmuşlardır. Bu olumsuz ön yargıyı kırmak için en etkili yöntemlerden biri ise oyunları kullanmaktır. Bu sebeple, oyunlaştırmanın eğitim sürecini daha çekici hale getirmeyi amaçlayan bir yaklaşım olduğunu unutmamamız önemlidir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014, s. 153).

Oyunlar, İngilizce öğretiminde, okuma, yazma, dinleme ve konuşma gibi dört temel dil becerisinin yanında telaffuzu geliştirmek, kelime öğretmek ve kültür aktarmak gibi birçok alanda önemli katkılar sağlar. Öğrencilere sıkılmadan keyif alabilecekleri ve aktif bir şekilde katılabilecekleri, etkili ve başarılı bir İngilizce eğitimini oyunlaştırma ile sağlamak mümkündür. Ayrıca, öğrencilerin dil öğrenme motivasyonunu artırmak veya sürdürmek için öğrencilere oyunlaştırılmış öğrenme ortamları sağlamak büyük öneme sahiptir. Oyun oynarken, öğrenciler iletişim kurarak ve deneyimleyerek öğrenirler. Bu şekilde öğrendikleri bilgilerin kalıcılığının arttığı gözlemlenir. Aydın (2014, s. 90), dilin karşılıklı etkileşim ve iletişim gerektiren bir yapı olduğunu vurgular. Bu nedenle oyunları öğrenmeyi kolaylaştıran, öğrencileri motive eden ve kendilerini ifade etmelerine olanak tanıyan etkinlikler olarak görür. Kara (2010, s. 410), oyunlaştırılmış İngilizce öğretiminde her bir beceri için (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) oyun etkinliklerinin hazırlanabileceğini ve uygulanabilir olduğunu belirtir.

Bostancı (2022), oyunlaştırma etkinliklerinin öğrencilerin İngilizce konuşma becerilerini geliştirmesi üzerine yaptığı deneysel çalışmada, yapılan etkinliklerin İngilizce konuşma becerilerine olumlu katkı sağladığını belirtmiş, bu etkinlikler vasıtasıyla öğrencileri İngilizce konuşmaya teşvik ettiğini ifade etmiştir. Benzer şekilde, Homner ve diğerleri (2018), toplamda 120 ilkokul 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencisi ile gerçekleştirdikleri bir deneysel çalışmada, rozet ve puan sistemini içeren oyunlaştırma temelli ClassDojo platformunu kullanmışlardır. Bu çalışma, 3 ve 4. sınıf deney grubundaki öğrencilerin İngilizce konuşma becerilerinin, kontrol grubundaki öğrencilere göre anlamlı bir şekilde geliştiğini ortaya koymuştur. Ayrıca, oyunlaştırılmış öğretim ortamının, öğrencilerin İngilizce dilinde kendilerini sözlü ve yazılı olarak ifade ederken yaşadıkları dil kaygısını azaltmalarına yardımcı olduğu bulunmuştur (Lyu, 2019). Benzer şekilde Aktaş (2021), öğrencilerin, Classcraft uygulaması kullanarak İngilizce konuşurken ve yazarken özgüvenlerinin arttığını ifade etmiştir. Shatz (2015) tarafından bu konu hakkında yapılan çalışma, oyunlaştırılmış bir ortamda öğrencilerin dil konusunda risk aldığını ve bu durumun öğrencilerin kaygı düzeylerini ve özgüvenlerini artırdığını ortaya koymuştur. Bununla birlikte, aktif bir şekilde tartışmalara katılan öğrenciler, beyin fırtınası etkinliklerini daha rahat bir şekilde yapabildiklerini belirtmişlerdir.

Oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin öğretim sürecine olan diğer bir pozitif katkısı öğrencilerde, dilin dört temel becerisinin alt yapısını oluşturan ve dil öğrenme sürecinin en önemli öğelerinden biri olan kelime hazinesinin geliştirilmesidir. "Kelime hazinesi gelişmiş olan öğrencilerin dil becerileri daha yetkindir" (Bakar ve Nosratirad, 2013). Kelime hazinesinin zengin olması İngilizce öğretiminde çok önemlidir. İnsan zihninde var olan kelime kapasitesinin, bireyin düşünebilme yeteneğini büyük ölçüde etkilediği bilinmektedir. Dil bilgisi kuralları dilin iskeletini oluşturuyor dersek kelimelerde dilin hayati organları ve iskeleti saran etidir (Harmer, 1993). Waluya ve Bucal (2021) tarafından yapılan bir çalışmada oyunlaştırılmış kelime öğretiminin çok düşük düzeyde sözcük dağarcığına sahip EFL öğrencilerinin öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkilerinin olduğu saptanmıştır. Tayland'ta 65 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada, sınıf içi ve sınıf dışı ortamlarda kelime öğrenimi için bir oyunlaştırma aracı olarak Quizlet uygulaması kullanılmıştır. Elde edilen analiz sonuçlarına göre

oyunlaştırılmış kelime öğreniminde her iki ortamda da kelime bilgisi üzerinde oyunlaştırmanın önemli etkilerinin olduğu tespit edilmiştir. İngilizce kelime öğretiminde, hedef kelimeler bellekte birbiriyle ilişkilendirilip gruplandırılarak saklanır. Zihinde meydana gelen gruplandırmalar neticesinde kelime hazinesinde artış görülür (Schmitt, 2000). Gruplandırılarak uzun süreli belleğe gönderilen kelimeler tekrar ve aktif kullanım sayesinde kalıcı hale gelmektedir. Belli aralıklarla uzun vadede yapılan tekrarların faydalı olduğu yapılan çalışmalarla ispatlanmıştır (Thornbury, 2004). Ayrıca yeni öğrenilmiş kelimelerin farklı durumlara aktarılmasıyla kalıcılığın sağlanması, mevcut öğrenilen sözcüklerin anımsanması, başarı düzeyini yükselterek yabancı dilin dolaylı bir şekilde benimsenmesini sağlar (Hamamcı, 2012). Anjaniputro ve Salsabila (2018) Endonezya’da 30 EFL öğrencisi bulunan bir sınıf eylem araştırması yürütmüştür. Araştırmada kelime öğretiminde oyunlaştırmanın dijital versiyonlarından biri olan Quizlet uygulamasını kullanmıştır. Çalışma sonucunda kullanıcıların hedef dilde öğrendikleri sözcük sayılarında ve kalıcılığında artış olduğu gözlemlenmiştir. İngilizce öğretiminde kelime öğreniminin önemli olmasının yanı sıra öğrenilen kelimelerin kalıcı olması da gerekmektedir. Medine ve Hurtado (2017) oyunlaştırma araçlarından Kahoot’un değerlendirme aracı olarak İngilizce kelime öğretiminde uygulanmasını araştırmışlardır. 10 hafta süren deneysel çalışmada, kontrol grubunda her ünite sonu kelime tekrarı geleneksel yöntem aracılığıyla uygulanmış, deney grubunda ise aynı süreç Kahoot uygulaması üzerinde yapılmıştır. Kahoot’un ünitelerde bulunan hedef kelimelerin öğrenimi ve anlamlı tekrarlanarak unutulmaması öğrencilerde İngilizce kelime öğrenme isteğini artırarak içsel motivasyon sağladığı sonucuna ulaşıldığı saptanmıştır.

Başarıyı ve kalıcılığı arttırmak için özellikle küçük yaşlardan itibaren gerekli bilginin öğretim ortamında oyun unsurlarını kullanarak verilmesi önerilmektedir (Papatğa, 2012). Bu nedenle oyunlaştırma etkinliklerinden yararlanmak, çocukların İngilizce iletişim kurabilme becerilerini kazandıklarını görerek motive olmalarına yardım etmektedir. İngilizce derslerindeki kazanımları oyunlaştırma etkinlikleriyle harmanlayıp öğretmek, hedef dilde bulunan beceri alanlarının (aktif ve pasif beceriler) gelişmesine ve sosyalleşmiş bir öğrenme ortamının oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Bu uygulama öğretmene daha verimli bir öğretim süreci sağlar (Kırkkılıçv.d., 2005). Gözalan’a (2013) göre oyunlaştırılmış eğitim, istenilen hedeflere ulaşmak için çocukların farkına varmadan oyunlar aracılığıyla gerçekleştirdikleri aktiviteleri içerir. Oyun oynamak, çocuğun özsaygısını artırmaktadır. Bu oyunların eğitimsel bir amaç taşıması ve derslerle entegre edilmesi, öğrencilerin eğlenirken öğrenmelerine ve akademik başarılarını artırmalarına yardımcı olur. Ayrıca, oyun oynamak çocuğun problem çözme, eleştirel düşünme ve iş birliği gibi becerilerini geliştirmesine ve derse olan ilgisini artırmaya katkıda bulunur. Bu nedenle, derse aktif katılımın ve etkileşimin yüksek seviyede olması, öğrencide kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır. Bolat ve diğerleri (2017) tarafından oyunlaştırma kavramının akademik başarıya etkisi ile ilgili lisans öğrenci görüşleri incelenmiştir. Elde edilen nitel ve nicel verilere göre deney grubunun kontrol grubuna göre başarılı olduğu sonucuna varılmış, oyunlaştırmanın öğrenci akademik başarısını olumlu yönde etkililiği saptanmıştır. Ares ve diğerleri (2018) oyunlaştırmanın başarıya etkisi üzerine bir çalışma yapmıştır. Deneysel yöntem ile gerçekleşen çalışmada Grup 1(Deney) ve Grup 2(Kontrol) den elde edilen verilere göre akademik başarı seviyelerinde farklılıkların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre oyunlaştırmanın öğrencilerin öğrenmelerini pozitif yönde etkilediği ve geliştirdiği tespit edilmiştir. Yıldırım (2017) oyunlaştırılmış ders planını bir grup lisans öğrencilerinden oluşturduğu deney ve kontrol grubu üzerinde uygulamıştır. Yürüttüğü çalışma sonucundan elde ettiği verilere göre deney grubunun akademik başarısının daha yüksek olduğunu gözlemlemiştir. Hamari (2014) deneysel yöntem kullandığı çalışmaların sonucunda oyunlaştırma kavramının ortaya çıkan çıktılar üzerinde pozitif etkisinin olup olmadığını incelemiştir. Elde edilen verilere göre çalışmaların çoğunun hedeflenen sonuca ulaştığı belirtilmiştir. Ancak artan rekabetçilik, tasarım ve görev tanım zorluğu gibi olumsuz çıktılardan oluşabileceğine dikkat çekilmiştir. Mert ve Samur (2018) tarafından 12 öğrenci ile yürütülen çalışmada oyunlaştırılmış uygulamalardan biri olan Class Dojo’yu derse entegre etmiş ve uygulama sonunda öğrenci görüşleri alınmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme sonuçlarından elde edilen veri analizleri değerlendirilmiştir. Uygulanan oyunlaştırma aracının dikkat ve motivasyon düzeylerine hiçbir etkisi olmadığını içeren görüşler olsa da grubun büyük çoğunluğu derse daha verimli bulduklarını derse olan ilgilerinin arttığını ve başarılı olduklarını belirtmiştir. İncelenen bu çalışmalar, İngilizce öğretim sürecine oyunlaştırmanın dâhil edilmesinin, öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu etki yarattığını ve öğrencilerin ders performanslarını arttırdığını göstermiştir.

Mevcut çalışmada 2014 -2022 yılları arasında yapılmış “gamification” (oyunlaştırma), “gamification in English teaching” (İngilizce öğretiminde oyunlaştırma), “English teaching in Türkiye”(Türkiye’ de İngilizce öğretimi”), “motivation and academic achievement” (motivasyon ve akademik başarı) anahtar kelimeleri ile Google Akademik, Ulusal Tez Merkezi, ve DergiPark veri tabanlarında yayımlanmış doktora ve lisansüstü tezleri,

araştırma makaleleri, kitaplar ve bildiriler taranmıştır. Toplamda ulaşılan 30 çalışmadan 13 tanesi eğitimde oyunlaştırmanın diğer disiplinler üzerine etkisini incelediği için dâhil edilmemiş, 17 tanesi ise oyunlaştırmanın İngilizce öğretiminde kullanılması ile ilgili çalışmaları içerdiği için bu derleme çalışmasına dâhil edilmiştir. İnceleme sonucunda oyunlaştırmanın farklı öğrenim kademelerinde motivasyon, derse katılım ve akademik başarıya etkisi üzerine yapılan çalışmalar daha çok görülmüştür. Bu kapsamda incelenen temalar ve ortaya çıkan bulgular İngilizce öğretiminde oyunlaştırma yaklaşımının kullanılmasının faydalı olup olmadığını göstermiştir. Mevcut yapılan çalışma ise uygulama aşamasında ortaya çıkan problemlerin ortadan kaldırılmasına yardımcı olması açısından önemli görülmektedir. Yapılan mevcut çalışmada, İngilizce öğretiminde oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili araştırmaları türleri, yöntemleri, katılımcıları, amaçları, bulguları ve önerilerine göre tanımlayıp yorumlamak amaçlanmaktadır. Bu çalışmanın araştırma soruları şu şekildedir:

1. Çalışmaların türleri nelerdir?
2. Çalışmaların yöntemleri nelerdir?
3. Çalışmaların katılımcıları kimlerdir?
4. Çalışmaların amaçları nelerdir?
5. Çalışmaların öne çıkan sonuçları nelerdir?
6. Çalışmaların önerileri nelerdir?

2. YÖNTEM

Türkiye’de İngilizce öğretiminde oyunlaştırma kullanımı üzerine yayınlanmış tez(yüksek lisans, doktora) çalışmaları ve makaleleri incelemek için yürütülen mevcut çalışmada, sistematik derleme yöntemi tercih edilmiştir. Sistematik derleme, belirli bir konuda yapılan araştırmalardan elde edilen bilgilerin, belirli kriterlere göre taranarak sistematik bir şekilde incelenmesi, bu çalışmaların geçerliğinin değerlendirilmesi ve sonuçlarının sentezlenerek bir araya getirilmesi amacıyla yapılan bir yöntemdir. Sistematik derlemeler, belirli bir araştırma sorusuna cevap bulmak için, benzer yöntemlerle yapılmış çok sayıda araştırmacının kapsamlı ve objektif bir şekilde incelenmesi ve sentezlenmesidir (Çınar, 2021). Bu çalışmalar, önyargıdan kaçınmak, ilgili tüm çalışmaları belli bir ölçüt çerçevesinde incelemek, kullanılan yöntemleri açıkça ifade etmek ve araştırma sürecini ve bulguları şeffaf ve sistematik bir şekilde sunmak gibi özelliklere sahiptir. Bu özellikler, sistematik derlemelerin daha bilimsel içerik barındırmalarını, kabul görmelerini, bilimsel bilginin yayılmasını ve geliştirilmesini sağlamaktadır (Gavas ve İnal, 2019 ; Yılmaz, 2021). Farklı araştırmaların bulgularını bir araya getirerek, daha kapsamlı ve genellenebilir sonuçlar elde etmeyi amaçlayan sistematik derlemeler, karmaşık ve çelişkili görünen sonuçları daha anlaşılır hale getirilebilir ve pratikte daha kolay uygulanabilir.

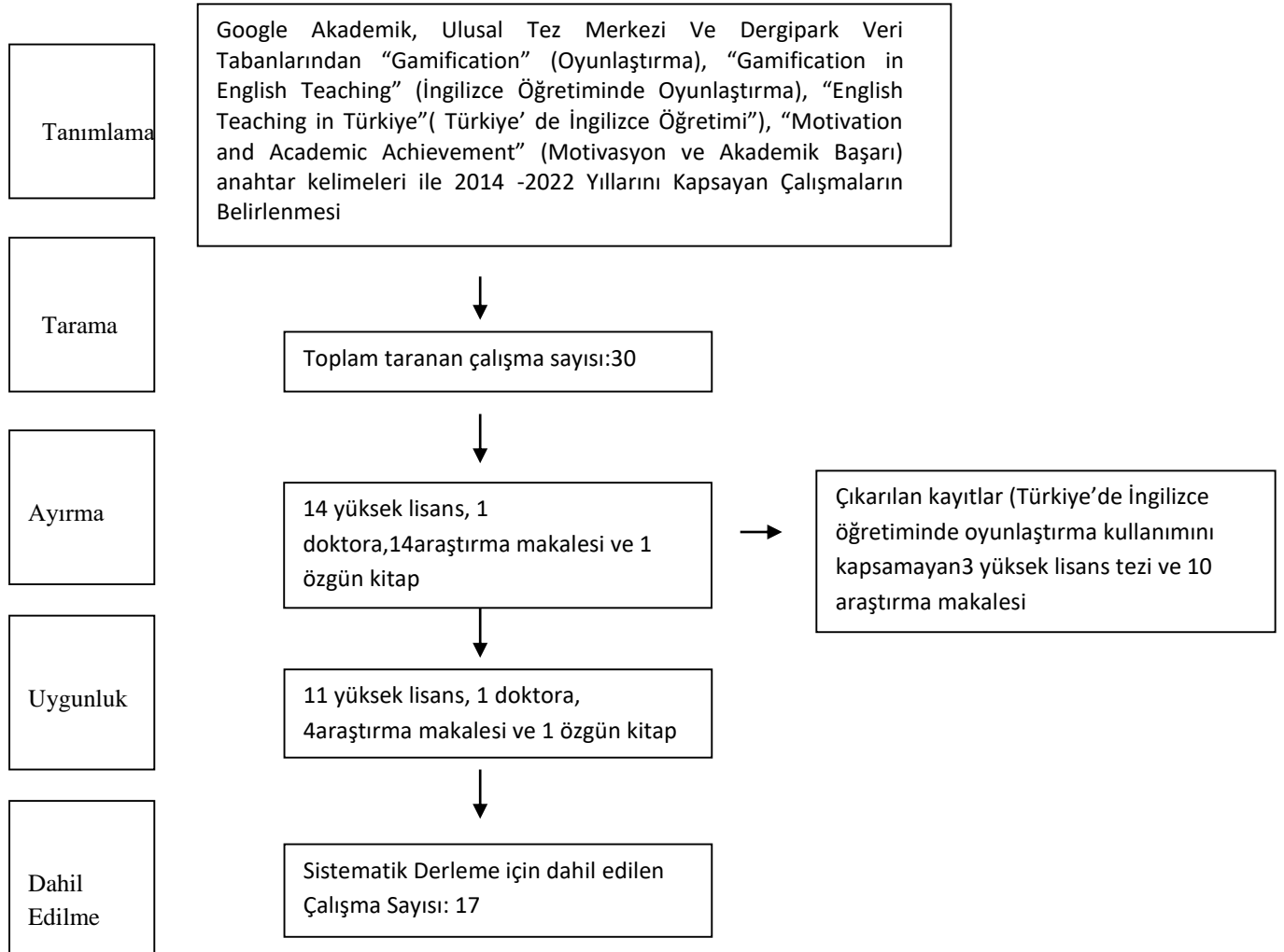
Sistematik bir derleme hazırlama sürecinin aşamaları, farklı kaynaklarda çeşitli şekillerde sıralanmıştır. Örneğin, Karaçam (2013), sistematik derleme hazırlama sürecini yedi aşamaya ayırmıştır: 1) Araştırma sorusunun formüle edilmesi 2) Dahil etme ve hariç tutma ölçütlerinin belirlenmesi 3) Arama stratejisinin geliştirilmesi 4) Çalışmaların elenmesi 5) Çalışmaların incelenmesi ve özetlenmesi 6) Bulgular ve sonuçların yorumlanması 7) Sistematik derlemenin yazımı ve yayınlanması. Benzer şekilde Newman ve Gough (2020) ise eğitim araştırmalarında sistematik derleme hazırlama sürecini dokuz aşamaya ayırmıştır: 1) Araştırma sorusunun açık ve net bir şekilde belirlenmesi. 2) Araştırma sorusunu cevaplamak için gerekli kavramların ve teorilerin belirlenmesi. 3) Çalışmaların dahil edileceği ve edilmeyeceği kriterlerin belirlenmesi. 4) Çalışmaların bulunabilmesi için kullanılacak yöntem ve araçlar. 5) Belirlenen kriterlere göre çalışmaların dahil edilip edilmediğinin belirlenmesi. 6) Çalışmaların bulgularının ve yöntemlerinin sistematik bir şekilde özetlenmesi. 7) Çalışmaların geçerlilik ve güvenilirliklerinin değerlendirilmesi. 8) Çalışmaların bulgularının karşılaştırılması ve genelleştirilmesi. 9) Sistematik derlemenin sonuçlarının yazılı hale getirilmesi ve yayınlanması.

Temelde benzer evrelerden geçerek hazırlanan bu aşamalar, araştırma sorusunun geliştirilmesinden bulguların raporlanmasına kadar, araştırma sorusunun cevabına ulaşabilmek için gerekli olan çalışmaları kapsamlı ve objektif bir şekilde incelemeyi ve sentezlemeyi sağlamaktadır.

2.1 Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmaya Google Akademik, Ulusal Tez Merkezi ve DergiPark veri tabanlarından 2014 -2022 yılları arasında yayımlanmış olan tezler, araştırma makaleleri ve özgün kitaplar dahil edilmiştir. Araştırma konusu olarak oyunlaştırmanın İngilizce öğretimi dışında başka bir alan üzerinde kullanımını içeren 10 araştırma makalesi ve 2

yüksek lisans tezi ile İngilizce öğretiminde oyunlaştırmanın kullanıldığı ancak Türkiye dışında yapılan 1 yüksek lisans tezi araştırma kapsamına uymadığı için elenmiştir. İnceleme kapsamına İngilizce ve Türkçe dilinde hazırlanmış çalışmalar dahil edilmiştir. Veritabanlarında tarama için seçilen anahtar kelimeler , “gamification” (oyunlaştırma), “gamification in English teaching” (İngilizce öğretiminde oyunlaştırma), “English teaching in Türkiye”(Türkiye’ de İngilizce öğretimi”), “motivation and academic achievement” (motivasyon ve akademik başarı) olarak belirlenmiştir. Yapılan tarama işlemi sonucunda toplam 30 adet çalışmaya ulaşılmıştır. Kriterlere uymayan kayıtlar çıkarıldığında 13 çalışma elenmiş olup son olarak 17 çalışma üzerinden analiz yapılmıştır. Aşağıda Şekil 1’de yer alan PRISMA (Moher, Liberati, Tetzlaff, Altman & PRISMA Group, 2010) şeması mevcut çalışmanın yöntemini özetlemektedir.



Şekil 1. Sistematik Derleme Araştırma Modeli

3. BULGULAR

Bu derlemede analizi yapılan çalışmaların türleri, yöntemleri, katılan kişiler, hedefleri, belirgin sonuçları ve önerileri tablo şeklinde aşağıda yer almaktadır.

3.1. Çalışmaların Türlerine Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırma kapsamında yer alan çalışmaların türlerine göre ortaya çıkan bulguları Tablo 1’de belirtilmiştir.

Tablo1.Çalışmaların türleri

Tez	Yüksek Lisans	Polat (2014), Işık (2016) , Karatekin (2017), Hüner (2018), Karabacak (2018), Duman (2019), Ağaoğlu (2020), Ertan (2020), Aktaş (2021),Yıldırım (2021), Bostancı (2022)
	Doktora	Temel(2022)
Makale		Işık ve Semerci (2016), Alyaz ve Akyıldız (2018), Kayseroglu ve Samur (2018),Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
Özgün Kitap		L.Kaban (2022)

Tablo 1'e bakıldığında yüksek lisans düzeyinde olan tez sayısının çalışma kapsamında daha çok yer aldığı görülmektedir.

3.2. Çalışmaların Yöntemlerine Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırma kapsamında yer alan çalışmaların yöntemlerine göre ortaya çıkan bulguları Tablo 2'de belirtilmiştir.

Tablo2. Çalışmaların yöntemleri

Nicel Yöntem	Anket	Polat (2014), Karatekin (2017), Alyaz ve Akyıldız (2018)
	Ön test-Son Test Kontrol Gruplu Model	Işık (2016), Işık ve Semerci (2016), Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
	Tek Gruplu Ön test-Son test Zayıf Deneysel Desen- Anket	Ertan (2020)
Nitel Yöntem	Eylem Araştırması-Odak Grup Görüşme Yöntemi	Yıldırım (2021) , Bostancı (2022)
	Yarı Yapılandırılmış Görüşme	Aktaş (2021)
Karma Yöntem	Yarı Yapılandırılmış Görüşme ve Ölçek	Hüner (2018), Karabacak (2018), Temel(2022)
	Yarı Yapılandırılmış Görüşme ve Anket	K. Duman (2019) Ağaoğlu (2020)
	Odak Grup Görüşmesi ve Ölçek Görüşme ve Ölçek	Kayseroglu ve Samur (2018),

Tablo 2'ye bakıldığında daha çok nicel araştırma yöntemi olan deneysel yöntemler kullanılmış ve veri toplama aracı olarak anketler/ölçekler tercih edilmiştir.

3.3. Çalışmaların Katılımcılarına Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırma kapsamında yer alan çalışmaların desenlerine göre ortaya çıkan bulguları Tablo 3'te belirtilmiştir.

Tablo3. Çalışmaların Katılımcıları

Çalışma Grubu	İncelenen Çalışmalar
İlkokul Öğrencisi	Işık (2016), Işık ve Semerci (2016), Kayseroğlu ve Samur (2018),Bostancı (2022),L.Kaban (2022)
Ortaokul Öğrencisi	Karabacak (2018),Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
Ortaokul ve Lise Öğrencileri	Aktaş (2021)
Lise Öğrencisi	Karatekin (2017), Hüner (2018), K. Duman (2019),Yıldırım (2021)
Üniversite Öğrencisi (Önlisans)	Ertan (2020)
Üniversite Öğrencisi (Lisans)	Polat (2014), Ağaoğlu (2020), Temel(2022)
Öğretmen	Alyaz ve Akyıldız (2018)

Tablo 3'e bakıldığında sadece bir çalışmada katılımcı olarak İngilizce öğretmenleri yer almıştır. Çalışma grubu olarak öğrencilerin tercih edildiği çalışmalara daha çok rastlanmıştır.

3.4. Çalışmaların Amaçlarına Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırma kapsamında yer alan çalışmaların amaçlarına göre ortaya çıkan bulguları Tablo 4'te belirtilmiştir.

Tablo.4 Çalışmaların amaçları

Temalar	Çalışmaların Amaçları	İncelenen Çalışmalar
Web 2.0 araçları ile Oyunlaştırma	Web2.0 araçları ile oyunlaştırılmış yabancı dil derslerinin akademik başarıya etkisini incelemek	Yıldırım (2021), Temel(2022)
İngilizce kelime edinimi	Oyunlaştırılmış yabancı dil derslerinin hedef dilde yeni kelimeler öğrenmelerine etkisini ortaya koymak	Karatekin (2017),Kayseroglu ve Samur (2018), Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
İngilizce öğrenmede motivasyon ve akademik başarı	Oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin öğrenci motivasyon ve akademik başarı düzeylerine etkisini belirlemek	Polat (2014), Hüner (2018), Karabacak (2018), K. Duman (2019), Ağaoğlu (2020), Ertan (2020)
İngilizce derslerinde sınıf yönetimi	Oyunlaştırma uygulaması Classcraft ile desteklenen İngilizce derslerindeki sınıf yönetimine ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemektir	Aktaş (2021)
İngilizce konuşma becerisi	Oyunlaştırma aktivitelerinin hedef dilde konuşma becerilerine etkisini ortaya koymak	Bostancı (2022)
Eğitsel Oyunlar	Eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisini incelemek	Işık (2016), Işık ve Semerci (2016),
Dijital oyunlarla dil öğretimi	İngilizce öğretmenlerinin kendi dersleri için dijital oyun materyallerini geliştirmelerine katkı sağlamak	Alyaz ve Akyıldız (2018)

Tablo 4'e bakıldığında İngilizce öğretiminde oyunlaştırma ile ilgili birçok temaya yer verildiği görülmektedir. Oyunlaştırmayla ilgili olan bu temalar; web 2.0 araçları ile oyunlaştırma, İngilizce kelime edinimi, İngilizce öğrenmede motivasyon ve akademik başarı, İngilizce derslerinde sınıf yönetimi, İngilizce konuşma becerisi, eğitsel oyunlar ve dijital oyunlarla dil öğretimi ile ilişkilidir. Bu çalışmaların amaçları kapsamında; oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin, akademik başarıya, hedef dilde yeni kelimeler öğrenmelerine, öğrenci motivasyonuna, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine ve ders içi etkinliklere katılım oranlarına, İngilizce özyeterlik düzeylerine ve son olarak öğretmenlerin derslerinde olumlu bir sınıf iklimi oluşturmalarına etkisini incelemek yer almaktadır.

3.5. Çalışmaların Belirgin Sonuçlarına Göre Ortaya Çıkan Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde ortaya çıkan bulgulara ait sonuçlar bulunmaktadır. İngilizce öğretiminde oyunlaştırma ana teması altında Web 2.0 araçları, kelime edinimi, motivasyon, akademik başarı ve öz yeterlik, oyunlaştırma elementleri, uzaktan eğitim, sınıf yönetimi, konuşma becerileri ve eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretimi alt temaları hakkında yapılan çalışma bulgularından belirgin sonuçlar belirtilmektedir. Bu sonuçlar Tablo 5'te görülmektedir.

Tablo 5. Çalışmaların Öne Çıkan Sonuçları

Tema	Alt Temalar	Kodlar	İncelenen Çalışmalar
İngilizce öğretiminde oyunlaştırma	Web 2.0 araçları	Web 2.0 araçları ile oyunlaştırmanın öğrencilerin dinlediğini anlama becerileri üzerinde olumlu, geliştirici bir etkisinin olması	Yıldırım (2021)
		Çevrimiçi öğrenme ortamlarında öğrencilerin motivasyon düzeyleri, çevrimiçi öğrenme öz-yeterlilik ve akademik başarıları üzerinde faydalı olduğu görülmüştür.	Temel(2022)
	Kelime Edinimi	Oyunlaştırmanın yeni kelime dağarcığı kazanmada büyük bir katkı sağlamadığını kanıtlamıştır. Öğrencilerin yabancı dil kelime bilgisi öntest ve sontest puanları arasında anlamlı fark bulunmaktadır.	Karatekin (2017)
		Fiziksel aktivite destekli oyunlaştırma yönteminin İngilizce kelime öğreniminde kalıcı öğrenmeyi sağladığı görülmüştür.	Kayserogluve Samur (2018)
			Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
	Motivasyon, akademik başarı ve öz yeterlik	Oyunlaştırmanın, öğrencilerin yabancı dil öğrenme motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisinin olmamakta Oyunlaştırmanın akademik başarıları ve motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisi görülmekte	Polat (2014)
			Hüner (2018)
			Karabacak (2018)
Oyunlaştırma elementleri	Oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin akademik motivasyonunu ve İngilizce öz-yeterlilik düzeylerini artırmaya yardımcı olmakta ve akademik sonuçlara olumlu etki sağlamakta	Ertan (2020)	
		Öğrencilerin katılım ve motivasyonunu artırmada etkili olmakta, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmakta,	K. Duman (2019)
Uzaktan eğitim	Oyunlaştırma uygulamalarının akademik başarıya olumlu etki etmekte ancak öğrenci motivasyonunda anlamlı düzeyde fark yaratmamakta	Ağaoğlu (2020)	

	Sınıf Yönetimi	Classcraft uygulamasının, sınıf içerisinde öğrencilerin belirli olumlu davranışları edinmesinde ve olumsuz davranışlardan uzaklaşmalarında etkili olmakta	Aktaş (2021)
	Konuşma Becerileri	Öğrencilerin konuşma becerisinde çok büyük olmasa da bir gelişim olduğu	Bostancı (2022)
İngilizce öğretiminde Eğitsel Oyunlar	Kelime Öğretimi	Eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretimi yapılan deney grubunun akademik başarısı ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi yapılan kontrol grubunun başarısı arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.	Işık (2016) Işık ve Semerci (2016)

Tablo 5'e bakıldığında Web 2.0.araçları ile oyunlaştırılmış bir İngilizce ders planının öğrencilerin dört temel dil becerilerinden dinlediğini anlama becerileri üzerinde olumlu ve geliştirici bir etki yaratmış, öğrenci görüşme ve günlük verilerinden hareketle telaffuz, diksiyon ve dinleme becerilerinde gelişme yaşadığını belirten öğrenciler için İngilizce öğrenmek daha kolay bir hale gelmiştir (Yıldırım, 2021). Aynı zamanda, çevrimiçi öğrenme ortamlarında sunulan eğitimin öğrencilerin motivasyon düzeyleri, çevrimiçi öğrenme öz-yeterlik ve akademik başarıları üzerinde faydalı olduğu görülmüştür (Temel, 2022). Karatekin (2017) çalışmasında, oyunlaştırmanın yeni kelime hazinesi kazandırmada öğrenciye büyük bir katkı sağlamadığını, ancak öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve ders içi etkinliklere katılım düzeyini artırma ve görevleri zamanında tamamlama açısından oyunlaştırmanın iyi sonuç verdiğini göstermiştir. Buna karşın aynı alt tema üzerinde yapılan deneysel bir çalışmada öğrenci İngilizce kelime bilgisi öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuş ve katılımcıların çoğunun hedef dilde yeni kelimeler öğrenmede daha istekli oldukları belirtilmiştir (Kayseroğlu ve Samur, 2018). Oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin motivasyon üzerine etkisini araştıran çalışmalara bakıldığında etki düzeyinin öğretim kademelerine göre farklılık gösterdiği görülmüştür. Oyunlaştırmanın en çok ortaokul kademesindeki öğrencilerin akademik motivasyonu üzerinde olumlu etkisinin olduğu ve bu etkinin üniversite kademesine doğru giderek azaldığı yapılan çalışmalarda ortaya çıkmıştır (Polat,2014; Hüner, 2018; Karabacak, 2018). Uzaktan eğitim sürecinde öğrenci motivasyonunu arttırmak ve derse katılım oranını yükseltmek için öğretmenler çeşitli yöntem ve teknik arayışına girmişlerdir (Ağaoğlu, 2020). Karma yöntem kullandığı çalışmada uzaktan eğitimde oyunlaştırmanın akademik başarı ve motivasyona etkisini incelemiştir. Çalışma sonucunda oyunlaştırma uygulamalarının akademik başarıya olumlu etki ettiği ancak öğrenci motivasyonunda anlamlı düzeyde fark yaratmadığını belirtmiştir.

3.6. Çalışmaların Önerilerine Göre Ortaya Çıkan Bulgular

İngilizce öğretiminde oyunlaştırma yöntemi kullanılarak yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkan öneriler hem araştırmacılara hem de uygulayıcılara olmak üzere iki temaya ayrılarak Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6. Çalışmaların önerileri

Tema	Alt temalar	Kodlar	İncelenen Çalışmalar
İngilizce öğretiminde oyunlaştırmanın etkisi	Araştırmacılara yönelik	Dört temel dil becerisini de ölçecek çalışmalar yapma	Yıldırım(2021), Polat (2014), Işık (2016), Karatekin (2017), Işık (2016),Özdurak, Singin, Kılıç ve Düz (2019)
		Yapılan çalışma süresini uzun tutup,daha fazla katılımcıya ulaşma	Hüner (2018), Ertan (2020)
		Oyunlaştırmanın farklı değişkenler üzerindeki etkisi	Karabacak (2018), Işık (2016),
		Farklı yaş,sınıf ve dersler düzeyinde uygulanması	Işık (2016),Kayseroglu ve Samur (2018) Karabacak (2018), Ağaoğlu (2020), Yıldırım(2021),Aktaş (2021),
		Farklı veri toplama araçları ve araştırma yöntemleri uygulamak	Ertan (2020),Bostancı (2022)
	Uygulayıcılara yönelik	Çalışma sürecinde uygulanan oyunlaştırma uygulamalarının geliştirilip derslerde kullanılması	Karabacak (2018), Ağaoğlu (2020) Yıldırım(2021),
		Diğer branş öğretmenlerinin oyunlaştırma araçlarını derslerinde kullanmaları Uygulama öncesi öğrenci fikirleri alma	Yıldırım(2021), Bostancı (2022), Alyaz ve Akyıldız (2018) Ertan (2020)

Tablo 6'ya bakıldığında araştırmacılara yönelik olan öneriler içerisinde daha çok İngilizce dili becerileri ile farklı yaş grupları ve sınıf düzeyleri değişkenlerine göre çalışmalar yer almaktadır. Aynı zamanda farklı araştırma yöntemleri ve veri toplama araçları kullanmaları önerilmektedir. Uygulayıcılara yönelik olan öneriler içerisinde ise öğretmenlerin ders içi etkinliklerinde farklı oyunlaştırma uygulamaları kullanmaları ve hali hazırda bulunan uygulamaları geliştirerek derslerine entegre etmeleri yer almaktadır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye'de İngilizce öğretimine ilişkin oyunlaştırma uygulamaları üzerine 2014-2022 yılları arasında yapılmış ve belirlenen kriterleri karşılamış 17 akademik çalışma incelenmiştir.İncelenen bu çalışmalar türleri, yöntemleri, katılımcıları, amaçları, sonuçları ve önerileri bakımından değerlendirilmiştir.

Bu sistematik derlemede elde edilen bulgulara göre gerçekleştirilen çalışmaların büyük çoğunluğu yüksek lisans düzeyinde (Polat, 2014; Işık, 2016; Karatekin, 2017; Hüner, 2018; Karabacak, 2018; Duman, 2019; Ağaoğlu, 2020; Ertan, 2020; Aktaş, 2021; Yıldırım, 2021; Bostancı, 2022), araştırma türü olarak karma ve nicel araştırma

yöntemlerinden (Polat, 2014; Karatekin, 2017; Alyaz ve Akyıldız, 2018; Işık, 2016; Işık ve Semerci, 2016; Özdurak vd., 2019; Ertan, 2020; Hüner, 2018; Karabacak, 2018; Temel, 2022; K- Duman, 2019; Ağaoğlu 2020; Kayseroglu ve Samur, 2018) oluşmaktadır. Örneklemini ise daha çok ilkökul, ortaokul, lise ve lisans düzeyi öğrencilerinin oluşturduğu çalışmalardan sadece bir çalışmada katılımcı olarak İngilizce öğretmenleri yer almıştır (Alyaz ve Akyıldız, 2018).

Araştırma sonuçlarına bakıldığında, çalışmaların büyük çoğunluğunun, oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin öğrenen motivasyonu, akademik başarısı ve İngilizce öz yeterliği alt temaları üzerine yapıldığını göstermektedir. Ancak derleme kapsamına alınan bu çalışmaların bir kısmında oyunlaştırma yaklaşımının İngilizce öğretim ortamlarına etkin bir şekilde dâhil edilmesinin akademik başarı, motivasyon, öğrenmede kalıcılık gibi değişkenler üzerinde olumlu etki yarattığı görülürken, diğer kısmında öğrencilerin mevcut durumunda herhangi bir değişikliğe rastlanmamıştır. Hüner (2018) ve Karabacak (2018) yaptıkları çalışmalarda oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarılarını ve motivasyonlarını olumlu etkilediğini ancak Polat (2014) oyunlaştırmanın, öğrencilerin İngilizce öğrenme motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisinin olmadığını ortaya çıkarmışlardır. Alan yazın incelendiğinde, Gömleksiz (2005) öğrencilerin İngilizce öğrenirken eğlenmesi, heyecan yaşaması ve motive olması sonucunda daha kalıcı ve anlamlı öğrenmeler yaşayacaklarını savunmuştur. Benzer şekilde Park ve Choi (2009), oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin öğrencilerin akademik başarı düzeylerini artırmasının yanında motivasyon seviyelerini de yüksek tutmasının yabancı dil öğretimi için önemli olduğunu belirtmektedir.

Araştırma bulgularında yer alan diğer bir alt tema ise Web 2.0 araçları kullanılarak oluşturulan oyunlaştırılmış İngilizce dersinin öğrenenin İngilizce dinlediğini anlama ve konuşma becerileri üzerinde etkisini ortaya çıkarmaktır (Yıldırım, 2021). Oyunlaştırılmış İngilizce dersinin öğrenenin İngilizce dinlediğini anlama ve konuşma becerileri üzerinde olumlu, geliştirici bir etkisinin olduğu, çevrimiçi öğrenme ortamlarında öğrencilerin motivasyon düzeyleri, öz-yeterlilik ve akademik başarıları üzerinde faydalı olduğu görülmüştür. Şan'ın (2020, s. 93) İngilizce dilinde dinlediğini anlama becerisi üzerine olan çalışmasında eğitsel dijital uygulamaların öğrencilerde bu becerilerin gelişmesinde etkili olduğu gözlenmiştir. Bunun yanı sıra, çevrimiçi öğrenme ortamlarında sunulan eğitimin öğrencilerin motivasyon düzeyleri, çevrimiçi öğrenme, öz-yeterlik ve akademik başarıları üzerinde faydalı olduğu da görülmüştür (Temel, 2022).

Araştırma sonuçlarında yer alan diğer bir alt tema oyunlaştırılmış İngilizce derslerinin hedef dilde yeni kelimeleri öğrenme sürecine etkisini incelemektir. Eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretimi yapılan deney grubunun akademik başarısı ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi yapılan kontrol grubunun başarısı arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu Işık (2016) , Işık ve Semerci (2016) tarafından görülmüştür. Benzer şekilde Ulu (2019) tarafından deneysel çalışma sonucunda, kelime öğrenimini tabu oyunu ile almış olan deney grubu, geleneksel yöntemlerle alan kontrol grubuna göre daha başarılı oldukları tespit edilmiştir. Buna karşın Karatekin (2017) çalışmasında, oyunlaştırmanın yeni kelime hazinesi kazandırmada öğrenciye büyük bir katkı sağlamadığını, ancak öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve ders içi etkinliklere katılım düzeyini artırma ve görevleri zamanında tamamlama açısından oyunlaştırmanın iyi sonuç verdiğini göstermiştir. Araştırma bulgularının içindeki başka bir alt tema, İngilizce derslerinde oyunlaştırma elementlerinin kullanılmasının sınıf yönetimi konusunda öğreticiye sağladığı etkileri ortaya çıkarmaktır. Aktaş (2021) bir oyunlaştırma uygulaması olan Classcraft'ın sınıf içerisinde öğrencilerin belirli olumlu davranışları edinmesinde ve olumsuz davranışlardan uzaklaşmalarında etkili olduğunu ileri sürmüştür. Benzer şekilde Bozkurt (2021), buna benzer uygulamaların öğrencilerin bir önceki derste öğrendiklerini tekrar etmesinde ve derse hazır bir şekilde gelmesinde onları motive ettiğini belirtmiştir.

Bu sistematik derleme kapsamında incelenen çalışmaların önerileri araştırmacılara ve uygulayıcılara yönelik olmak üzere iki tema altında ifade edilebilir. Araştırmacılara yönelik öneriler; dört temel dil becerisini de ölçecek çalışmalar yapma (Yıldırım, 2021; Polat, 2014; Işık, 2016; Karatekin, 2017; Işık, 2016; Özdurak vd., 2019), yapılan çalışma süresini uzun tutup daha fazla katılımıya ulaşma (Hüner, 2018; Ertan, 2020), oyunlaştırmanın farklı değişkenler üzerindeki etkisini inceleme (Karabacak, 2018; Işık, 2016), farklı yaş, sınıf ve dersler düzeyinde uygulamalar yapma(Işık, 2016; Kayseroglu ve Samur, 2018; Karabacak, 2018; Ağaoğlu, 2020; Yıldırım,2021; Aktaş, 2021), ve farklı veri toplama araçları ve araştırma yöntemleri kullanmadır (Ertan, 2020; Bostancı, 2022).

Uygulayıcılara yönelik öneriler ise çalışma sürecinde uygulanan oyunlaştırma uygulamalarının geliştirilip derslerde kullanılması (Karabacak, 2018; Ağaoğlu, 2020; Yıldırım, 2021) diğer branş öğretmenlerinin oyunlaştırma araçlarını derslerinde kullanmaları (Yıldırım, 2021; Bostancı, 2022; Alyaz ve Akyıldız, 2018) ve uygulama öncesi öğrenci fikirlerinin alınmasıdır (Ertan, 2020). Yapılan çalışmalarda oyunlaştırma yönteminin ders başarısı üzerine etkisini araştırmaya daha çok yer verilmiş, İngilizce dilinde okuduğunu anlama,yazma,konuşma,kelime edinimi gibi daha spesifik beceriler araştırma odağına çok alınmamıştır. İncelenen alan yazın çalışmalarında oyunlaştırmanın eğitim alanında kullanımı üzerine yapılan çalışmaların arttığı sonucuna ulaşılmıştır.Yapılan çalışmaların daha çok öğrenci başarısı ve motivasyon gibi değişkenleri içerdiği görülmüştür. Seçilen örneklemin

daha çok ilkokul, ortaokul, lise ve lisans düzeyi öğrencileri olduğu saptanmış, oyunlaştırma yöntemini kullanmanın öğretmenler üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmalara pek rastlanmamıştır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Yazarlar çalışmasının etik kurul iznine tabi olmadığını ve çalışmanın tüm sürecinde Committee on Publication Ethics (COPE)' tarafından belirlenen kurallara uyulduğunu beyan etmektedir.

Yazarların Makaleye Katkı Oranları

Birinci yazar çalışmanın planlanması ve alan yazın taraması sürecini gerçekleştirmiştir. Tüm yazarlar çalışmanın son halini okumuş ve onaylamıştır.

Çıkar Beyanı

Yazarlar çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmadığını beyan etmektedir.

6. KAYNAKÇA

- Ağaoğlu, A., ve Şad, S. N. (2020). Uzaktan eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20(3), 730-761.
- Aktaş, O. (2021). Students' views on classroom management in English courses supported by a gamification application "Classcraft" (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Alyaz, Y., ve AKYILDIZ, Y. (2018). Yabancı dil öğretimi için 3b dijital oyunlar/oyunlaştırılmış uygulamalar geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 6(1), 131-158.
- Anjaniputra, A. G., ve Salsabila, V. A. (2018). The merits of quizlet for vocabulary learning at tertiary level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1-11. <https://doi.org/10.25134/iefj.v4i2.1370>
- Ar, N. A. (2016). *Oyunlaştırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarı ve öğrenme stratejileri kullanımı üzerine etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ares, A. M., et.al. (2018). Results of the use of kahoot! gamification tool in a course of chemistry. *In 4th International Conference on Higher Education Advances [HEAD'18]* (pp. 1215-1222). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/HEAD18.2018.8179>
- Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında-. *Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Bakar, N. A., ve Nosratirad, E. (2013). Sustaining vocabulary acquisition through computer game: A case study. *Asian Social Science*, Vol.9(5), 235- 242. <http://dx.doi.org/10.5539/ass.v9n5p235>
- Bolat, Y.İ., vd., (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (4), 1741-1761. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2017.17.32772-363964>
- Bostancı, S. (2022). İlkokul 3. sınıf öğrencilerinin İngilizce konuşma becerilerinin "oyunlaştırma" etkinlikleri ile geliştirilmesi üzerine bir eylem araştırması [Yüksek Lisans Tezi-Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü].

- Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim, 14*, 147-156.
- Bozkurt, S. S. (2021). Yeni nesil ve oyunlaştırma: Öğretmen adaylarının oyunlaştırma uygulamasına ilişkin görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi, 50*(230), 535-556. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.693820>.
- Bozkurtlar, S. ve Samur, Y. (2017). Sınıf yönetiminde oyunlaştırmaya yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi, 1* (2), 103-124. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eetd/issue/34258/338217>
- Buckley, P. ve Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive learning environments, 24*(6), 1162-1175.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology*. Claremont, CA: Springer.
- Çınar, N. (2021). İyi Bir Sistemik Derleme Nasıl Yazılmalı?. *Online Türk Sağlık Bilimleri Dergisi, 6*(2), 310-314.
- Deterding, vd. (2011). From Game Design elements to gamefulness: defining "gamification". İçinde Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, MindTrek'11, Tampere, Finland, 9–15, Doi:10.1145/2181037.2181040
- Dominguez, A., vd. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implication outcomes. *Computers&Education, 63*, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Duman, E. K. (2019). The use of gamification among high school students to enhance EFL learning. [Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi] <http://acikerisim.ktu.edu.tr/jspui/handle/123456789/2199>
- Ertan, K. (2020). Oyunlaştırılmış İngilizce dersinde başarı, tutum ve motivasyon değişkenlerinin incelenmesi [Hacettepe Üniversitesi]. <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/22503>
- Gavas, E., & İnal, S. (2019). Türkiye’de kadınların aile planlaması yöntemleri kullanma durumları ve tutumları: Sistemik derleme. *Sağlık ve Yaşam Bilimleri Dergisi, 1*(2), 37-43.
- Gee, J. P. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia, 8*, 15–23.
- Gömlüksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi: Elâzığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu örneği. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7*(14), 179-195.
- Gözalan, E. (2013). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya
- Grace, M.V. & Hall, J. (2008). *Projecting Surveillance Entertainment*. Presentation, ETech, CA, San Diego
- Hamari, J., et al. (2014). Does gamification work? – a literature review of empirical studies on gamification. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA.
- Hamamcı, Z. (2012). Üniversite hazırlık sınıfı öğrencilerinin dil öğrenme strateji tercihleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 1*(3), 314-323.
- Harmer, J. (1993). *The practice of English language teaching*. Essex: Longman Group UK Limited, ISBN 0582-04656-4.
- Homer, R., et al. (2018). Comparing digital badges-and-points with classroom token systems: Effects on elementary school ESL students’ classroom behavior and English learning. *Journal of Educational Technology & Society, 21*(1), 137-151

- Horwitz, E. K., et al. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern language journal*, 70(2), 125-132.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012, October). Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference* (pp. 17-22).
- Hüner, O. (2018). Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkileri [Bahçeşehir Üniversitesi]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Işık, İ., ve Semerci, N. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 787–804. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jiss/issue/25889/272745>
- Işık, İ. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi [Bartın Üniversitesi]. İçinde Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jiss/issue/25889/272745>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 27, 407-421.
- Karabacak, Ö. (2018). Examining the effect of a gamified environment on students' academic motivation and self-efficacy for English [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]
- Karaçam, Z. (2013). Sistemantik derleme metodolojisi: Sistemantik derleme hazırlamak için bir rehber. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(1), 26-33.
- Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017). Gamification and game-based learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(4), 499-519. <https://doi.org/10.1177/0047239516665105>
- Karatekin, İ. (2017). The use of gamification in teaching foreign language vocabulary for beginners. [Master's thesis, Çağ Üniversitesi]. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/71640>
- Kayseroglu, M. A., ve Samur, Y. (2018). Vocabulary learning through a gamified question and answer application. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 3(2), 27-41.
- Kırkkılıç, H. A., vd., (2005). Oyunlaştırma yönteminin dil öğretiminde yeri, önemi ve bazı İngiliz araştırmacıların bu yöntemle ilgili tespitleri. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (12), 6-18.
- Kılıç, Ö. S., vd. (2019). Fiziksel aktivite destekli oyunlaştırmanın yabancı dil kelime öğrenimine etkisi. *Tarih Okulu Dergisi*, 12(43), 1535–1545. <https://doi.org/10.29228/JOH39995>
- Liman Kaban, A. (2022). İlköğretimde yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde geliştirilebilecek ve hazırlanabilecek dijital materyaller. *İlkokulda Yabancı Dil Öğretimi* (Issue April).
- Lyu, Y. (2019). *Using gamification and augmented reality to encourage japanese second language students to speak English*. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1416017/FULLTEXT01.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4(12), 441-449.
- Mert, Y. ve Samur, Y. (2018). Students' opinions toward game elements used in gamification application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 9(2), 70-101. Doi: 10.17569/tojq.364130

- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & Prisma Group. (2010). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *International journal of surgery*, 8(5), 336-341.
- Newman, M., & Gough, D. (2020). Systematic reviews in educational research: methodology, perspectives and application. İçinde O. Zawacki-Richter, M. Kerres, S. Bedenlier, M. Bond, & K. Buntins (Eds.), *Systematic reviews in educational research: Methodology, perspectives and application* (3–22). Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. *Games+Learning+Society* 8.0, Madison.
- Papatğa, E. (2012). *Otizimli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Park, J. H. & Choi, H. J. (2009). Factors influencing adult learners' decision to drop out or persist in online learning. *Educational Technology and Society*, 12, 207-217
- Polat, Y. (2014). A case study: Gamification and its effect on motivation of learners of English [Unpublished master's thesis]. Çağ University, Institute of Social Sciences, Mersin, Turkey.
- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: Digital game-based learning. *Handbook of computer game studies*, 18, 97-122.
- Rapp, A. (2013, May). Beyond gamification: Enhancing user engagement through meaningful game elements. In *FDG* (pp. 485-487).
- Sarı, A. ve Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(3), 553 - 577. <http://doi.org/10.16949/turkbilmat.277871>
- Schmitt, N. (2000) *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Shatz, I. (2015, January). Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process.
- Şan, N. (2020). Effects of strategies-based instruction through Randall's Cyber Listening Lab and Quizizz on efl students' listening comprehension and strategy use. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi, İstanbul. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.js>
- Temel, T. (2022). Exploring the effects of gamification with web 2.0 tools on efl learners' academic achievement, motivation and learning self-efficacy in online learning environments [Doctoral Thesis, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü]. TDK (2022). Türk Dil Kurumu <http://tdk.gov.tr/> ; 28.12.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Thornbury, S. (2004). *How to teach vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited, ISBN 0582-429668.
- Ulu, A. (2019). *Ortaokul 7. sınıflarda oyunlaştırma yöntemi ile kelime öğretimi (Örneklem: Tabu)* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ağrı.
- Waluyo, B., ve L Bucol, J. L. (2021). The impact of gamified vocabulary learning using quizlet on low-proficiency students. *CALL-EJ*, 22(1), 158– 179. <http://caliej.org/journal/22-1/Waluyo-Bucol2021.pdf>
- Werbach, K. (2014). (Re) defining gamification: A process approach. In *Persuasive Technology: 9th International Conference, PERSUASIVE 2014, Padua, Italy, May 21-23, 2014. Proceedings* 9 (pp. 266-272). Springer International Publishing.

- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Philadelphia: Wharton School Press.
- Xu, Y. (2011). Literature review on web application gamification and analytics. university of Hawaii. Hanolulu: Collaborative Software Development Lab .<http://csdl.ics.hawaii.edu/techreports/11-05/11-05.pdf>
- Yıldırım, G. (2012). English Language Teacher Education Research Colloquium Who Should Be Teachers of English?.*Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi* , 29 (1) , . Erişildi <https://dergipark.org.tr/tr/pub/buje/issue/3835/51453>
- Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2016). Oyunlaştırma temelli "öğretim ilke ve yöntemleri" dersi öğretim programı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 6(11), 85 - 101.
- Yıldırım, İ. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet Higher Educ.*, 33 pp. 86-92
- Yıldırım, L. (2021). İkinci yabancı dil Almanca dersinde web 2.0 araçları ile oyunlaştırmanın dinlediğini anlama becerisi üzerine etkisi [Yüksek Lisans Tezi, ESOGÜ, Eğitim Bilimleri Enstitüsü]. <http://openaccess.ogu.edu.tr:8080/xmlui/handle/11684/4148>
- Yılmaz, K. (2021). Sosyal bilimlerde ve eğitim bilimlerinde sistematik derleme, meta değerlendirme ve bibliyometrik analizler. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 1457-1490.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media Inc. S.5

6. EXTENDED ABSTRACT

With the advancement of technology, traditional games have been replaced by digital games, becoming an essential part of the lives of the "digital native" generation (Ar, 2016). Therefore, there has been an increasing number of studies integrating educational digital games into the curriculum in order to promote active student engagement, enhance the quality of education, and increase learner motivation (Yıldırım & Demir, 2016). This concept, called gamification, is defined as "the application of game design elements to non-game contexts" (Deterding, 2011). Gamification, which has multiple definitions, focuses on incorporating elements that provide high motivation to learners, encouraging them to actively participate in the learning process (Xu, 2011). There has been a growing body of research on the use of gamification in education, and the number of these studies is increasing (Bozkurtlar & Samur, 2017). Based on the data obtained from the literature review, it can be observed that studies have been conducted on the impact of gamification on motivation, class participation, and academic achievement in various educational settings, across different levels of education and subject areas.

In this study, theses, research articles, books, and conference papers published between 2014 and 2022 were searched using the keywords "gamification," "gamification in education," "vocabulary teaching," "teaching foreign language," and "gamification and motivation" in Google Scholar, National Thesis Center, and DergiPark databases. Out of a total of 30 studies obtained, 13 studies that focused on the impact of gamification in other disciplines were excluded, and 17 studies related to the use of gamification in English language teaching were included in this review. As a result of the review, it was observed that studies on the impact of gamification on motivation, class participation, and academic achievement in different educational levels and subject areas were more prevalent. Within this scope, the examined themes and the emerging findings have demonstrated whether the use of gamification approach in foreign language teaching is beneficial or not. The current study is considered important in terms of helping to eliminate the problems that arise during the implementation phase. The aim of the current study is to identify and interpret the types, designs, participants, objectives, findings, and

recommendations of research on the gamification approach in foreign language teaching. The research questions of this study are as follows:

1. What are the types of studies conducted?
2. What are the designs of the studies?
3. Who are the participants of the studies?
4. What are the objectives of the studies?
5. What are the prominent findings of the studies?
6. What are the recommendations of the studies?

The aim of this study is to evaluate academic studies conducted on the implementation of gamification method in English classes in Turkey in terms of their types, designs, participants, objectives, findings, and recommendations. According to the findings obtained in this systematic review, the majority of studies conducted between 2014 and 2022 were at the master's level and comprised mixed and quantitative research methods. The samples mainly consisted of primary school 1st and 2nd grade, secondary school, and undergraduate students. The studies included in this systematic review indicated that effectively incorporating gamification models into foreign language teaching environments had a positive impact on variables such as academic achievement, motivation, and learning retention. The research results showed that the majority of the studies focused on the impact of Gamified English lessons on learner motivation and attitude, which in turn helped improve academic achievement. Additionally, it was found that gamified lessons created using Web 2.0 tools also had an effect on learners' listening comprehension and speaking skills in English. The recommendations from the studies included in this systematic review can be categorized into two themes: those directed towards researchers and practitioners. Recommendations for researchers include conducting studies that measure all four language skills, extending the duration of the research to reach more participants, examining the impact of gamification on different variables, conducting applications at different ages, grades, and levels of instruction, and using different data collection tools and research methods. Recommendations for practitioners include improving and implementing gamification practices used during the study process, encouraging teachers from other subject areas to use gamification tools in their lessons, and gathering student input before implementation. The studies primarily focused on investigating the impact of gamification method on academic achievement, while more specific skills such as reading comprehension, writing, speaking, and vocabulary acquisition were not extensively explored. The reviewed literature in the field indicates an increasing number of studies on the use of gamification in education. The studies mainly encompass variables related to student achievement and motivation. It was also determined that the selected samples mainly consisted of primary school 1st and 2nd grade, secondary school, and undergraduate students, and there were few studies that examined the impact of gamification method on teachers.