



**BUGU**

*Dil ve Eğitim Dergisi*

BUGU

*Journal of Language and Education*

4/2, 224-244

TÜRKİYE

[www.bugudergisi.com](http://www.bugudergisi.com)

E-ISSN: 2717-8137

*Araştırma Makalesi*

*Makale Geliş Tarihi:* 04.05.2023

*Makale Kabul Tarihi:* 25.05.2023

Yılmaz, S. (2023). Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımına yönelik bir eğilim araştırması. *BUGU Dil ve Eğitim Dergisi*, 4(2), 224-244. <https://dx.doi.org/10.46321/bugu.126>

## **TÜRKİYE’DE SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE OYUNLARIN KULLANIMINA YÖNELİK BİR EĞİLİM ARAŞTIRMASI**

*Dr. Öğr. Üyesi Sevda YILMAZ*

*Bayburt Üniversitesi [sevdayilmaz@bayburt.edu.tr](mailto:sevdayilmaz@bayburt.edu.tr) ORCID*

### **Öz**

Bu araştırma, Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılmış araştırmaların incelenmesine yönelik olarak hazırlanmış bir içerik analizi çalışmasıdır. Araştırmanın amacı Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı alanında yapılan araştırmaların analizi yoluyla araştırmalardaki genel eğilimlerin belirlenmesidir. Araştırma kapsamında son on yıllık süreçte sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılmış olan lisansüstü tez çalışmaları ve makaleler incelenmiştir. Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalar, araştırmacı tarafından belirli ölçütler temel alınarak taranmış ve kayıt altına alınmıştır. Araştırmada toplam 35 çalışma analiz edilmiştir. Veri analizi sürecinde betimsel içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili en fazla araştırmanın 2019 ve 2022 yıllarında yapıldığı belirlenmiştir. Araştırmaların yarısından fazlası son beş yıl içinde yapılmıştır. Araştırmalar, büyük oranda yüksek lisans tezlerine dayanmaktadır. Çalışmalarda nicel ve nitel araştırma yöntemi tercih edilen araştırmaların oranının birbirine yakın olduğu belirlenmiştir. Araştırmalarda örneklem grubu olarak en fazla ortaokul öğrencilerinin tercih edildiği sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Sosyal bilgiler öğretimi, oyun, içerik analizi.

## **A RESEARCH ON THE USE OF GAMES IN SOCIAL STUDIES EDUCATION IN TURKEY**

### **Abstract**

This study is a content analysis study that is prepared for examined the research on the use of games in social studies education in Turkey. This study aims to present the general trends in research by analyzing the studies on the use of games in social studies education in Turkey. Within the scope of the research, the postgraduate thesis studies and articles which are articles relating to the utilization of games in social studies education were examined. Studies on the usage of games in social studies teaching were scanned and recorded by the researcher based on certain criteria. In total, 35 studies were analyzed in this study. Descriptive content analysis was used in the process of data analysis. As a result of the research, it was determined that the most research on the use of games in social studies education was done in 2019 and 2022. More than half of the studies have been done



in the last five years. Research is largely based on master theses. It has been determined that the proportion of studies in which quantitative and qualitative research methods are preferred is close to each other. It was concluded that secondary school students were mostly preferred as the sample group in the studies.

**Keywords:** Social studies education, game, content analysis.

### Ø. Giriş:

Eğitim sürecinde, örgün eğitim kurumlarında çeşitli derslerin öğretim programları yoluyla öğrencilere bilgi, beceri ve tutum kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bu süreçte öğretim programlarının amaçları gerçekleştirilmeye çalışılırken birçok yöntem, teknik ve araç işe koşulmaktadır. Öğretim sürecinde kullanılan yöntem ya da araçlardan biri oyunlardır. Oyunlar öğrenci için ilgi çekici, heyecan verici, coşkuyu ve derse aktif katılımı sağlayıcı sınıf içi uygulamalardan biri (Gömleksiz, 2005) olmasından kaynaklı olarak geçmişten günümüze eğitim sürecinde kullanılmaktadır. Aynı zamanda oyunlar öğrenme süreçlerinin araçları olarak işlev görürler (Vatandaş, 2020).

Oyunlar; bireysel, toplumsal, zihinsel, dilsel, bedensel vb. pek çok gelişim alanında çocuğa katkı sağlamaktadır (Fırat, 2013). Bekmezci ve Özkan (2015) oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki çok boyutlu etkisine dikkat çekerek öğrenme ortamlarının düzenlenmesinde öğrenme yöntemi olarak kullanılmasının gerekliliğini vurgulamaktadır. Nitekim literatür incelendiğinde oyunların çocuğun sosyal duygusal gelişimi, sosyal beceri gelişimi, değer edinimi, kültürel gelişim gibi çeşitli alanlardaki gelişimine (Altunel, 2022; Balcı, 2022; Biter, 2019; Durualp ve Aral, 2010; Ginsburg, 2007; Lucas, 2017; Hromek ve Roffey, 2009; Temel ve Çelik, 2022) olumlu etkileri olmakla birlikte öğrenme sürecinde akademik başarı, derse karşı ilgi, kalıcılık kavram öğrenimi (Akkuş ve Aslan, 2013; Başün ve Doğan, 2020; Doğan ve Koç, 2017; Hwang, Chiu ve Chen, 2015; Keskin, 2022; Koka, 2018; Savaş ve Gülüm, 2014; Serdaroglu ve Güneş, 2019; Uygun, Akkeyik ve Öztürk, 2018) gibi alanlarda da olumlu etkileri olduğu görülmektedir.

Çocuklar yapıları gereği oyun oynama eğilimde olmakta, vakitlerinin büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçirmekte ve eğlence aracı olarak oyunları kullanmaktadırlar. Yani oyun oynamak her çocuğun yaşantısında gözlemlenebilen doğal bir süreçtir. Eğitimde oyunların kullanılmasının amacı eğitimin içeriğinin çocuğun doğasına uygun hâle getirilmeye çalışılmasıdır (Bozkurt ve Emir, 2020). Çocuk oyun oynadıkça öğrenir, oyun onun gelişiminin bir parçasıdır ve öğrenmenin gerçekleşmesine katkıda bulunan doğuştan gelen bir eylemdir (Lucas, 2017). Oyunun çocuğun doğasına uygun bir aktivite oluşu ve çocuk gelişimine yönelik olumlu etkileri eğitim kurumlarında öğrenme sürecinde oyunların kullanımının önemini artırmaktadır. Literatür incelendiğinde birçok dersin öğretiminde oyunlardan yararlanmanın önemine ve olumlu etkilerine vurgu yapıldığı görülmektedir (Groff, Howells ve Cranmer, 2012; Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz, 2017; Rondina ve Roble, 2019; Şentürk, 2020; Yavuz ve Okur, 2021). Öğretim sürecinde oyunların kullanıldığı derslerden biri de sosyal bilgiler dersidir.

Sosyal bilgiler dersi ilköğretim düzeyinde 4, 5, 6 ve 7. sınıflarda verilmekte olan bir derstir. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersi ile karşılaştıkları dönem ikinci çocukluk yılları olarak adlandırılan dönemin büyük bir kısmına tekabül etmektedir. Bu dönemin gelişim özellikleri incelendiğinde, öğrencilerin bu dönemin başlarında henüz somut düşünme evresinde oldukları görülmektedir. Çocuklarda soyut düşünme evresinin bu dönemin son yıllarında başladığı söylenebilir. Bu dönem çocukları somut nesnelere ilişkin bilgileri düzenli ve mantıklı olarak



işleyebilir, somut durumların birçok yönünü görebilir, gördüğü nesne ve durumlara ilişkin usulama yapabilir. Fakat çocuğun görmediği nesne ve olaylar üzerinde kavram geliştirmesi zordur (Başaran, 2005). Bu sebeple soyut konu ve kavramların sıkça yer aldığı sosyal bilgiler öğretiminde oyunlardan yararlanılarak gerçekleştirilecek öğretim faaliyetlerinin konu ve kavramları somutlaştırarak öğrenmeye katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Özellikle bu dönemde eğitim öğretim faaliyetlerinin oyunlarla desteklenmesi çocuğun doğasına uygun ve zevkle katıldığı bu aktivite yoluyla etkili öğrenmelerin sağlanması açısından oldukça önemlidir. Sosyal bilgiler dersinde oyunların kullanımı; oyunların bu yaş dönemi çocukların gelişim özelliklerine uygunluğu, derse motivasyonu artırıcı etkisi, soyut konuları anlaşılır kılması özelliklerinden kaynaklı olarak öğretim faaliyetlerini destekleyecek ve keyifli öğrenme sağlayacak bir alternatif olarak karşımıza çıkmaktadır. Alanyazın incelendiğinde de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımının öğretim sürecindeki etkilerinin değerlendirilmesine yönelik yapılan araştırmalara rastlanmaktadır (Akkuş ve Aslan, 2013; Altunel, 2022; Balcı, 2022; Biter, 2019; Chee, Mehrotra ve Liu, 2013; Doğan ve Koç, 2017; Hwang, Chiu ve Chen, 2015; Keskin, 2022; Koka, 2018; Savaş ve Gülüm, 2014; Temel ve Çelik, 2022; Uygun, Akkeyik ve Öztürk, 2018). Bu çalışmaların birçoğu sosyal bilgiler derslerinde oyun kullanımının öğrenme sürecindeki olumlu etkilerine işaret etmektedir. Tüm bu açıklamalardan yola çıkılarak sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımının öğrenim sürecindeki önemi görülmektedir. Bu önemden hareketle sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ilgili yapılan araştırmaların incelenmesi, bu alandaki mevcut durumun ve eğilimlerin ortaya konulması adına önem taşımaktadır. Alanda yapılan araştırmaların değerlendirilmesi, çalışmaların kapsamı ve odaklarının belirlenmesi, araştırma eğilimlerinin bilinmesi; uygulamaya dönük tedbirlerin işe koşulması, eğitim politikalarının şekillenmesi ve alanda yapılacak çalışmalara yol göstermesi açısından önem taşımaktadır. Bu noktadan hareketle bu araştırmada, sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılmış çalışmaların genel bir görünümü oluşturularak çalışmaların kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesi ve alanda yapılan araştırmaların son on yılda nasıl bir eğilim gösterdiği belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışma sonucu elde edilen sonuçların alanda yapılacak yeni çalışmalara; araştırmaların kapsamını zenginleştirilmesi, sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımının farklı yönleriyle çalışılması ve yorumlanması adına veri sunması beklenmektedir. Bu çerçevede araştırma problemi “Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili çalışmaların mevcut durumu nasıldır?” sorusuyla ifade edilmiştir. Araştırma problemi çerçevesinde yanıt aranan alt problemler aşağıdaki şekildedir:

- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların yayın türüne göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların yayın yılına göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların araştırma desenine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların çalışma grubuna göre dağılımı nasıldır?



- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili arařtırmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili arařtırmaların veri analizine göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili arařtırmaların odaklanılan temalara göre dağılımı nasıldır?
- Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili arařtırmaların arařtırma sonuçlarına göre dağılımı nasıldır?

## 1. Yöntem:

### 1.1. Arařtırma Modeli:

Çalışma, nitel arařtırma yöntemlerinden durum çalışması deseni ile yürütülmüřtür. Durum çalışması arařtırmacının gerçek yařam, güncel sınırlı bir durum ya da belli bir zaman içerisindeki sınırlandırılmıř durumlar hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılıęıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladıęı nitel bir yaklařımdır (Creswell, 2016). Bu bağlamda sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı konusunda yapılmıř çalışmaların mevcut durumunun incelendięi bu arařtırmada durum çalışması deseni tercih edilmiřtir.

### 1.2. Çalışmanın Kapsamı:

Sürece iliřkin iřlem adımları ařaęıda belirtildięi řekliyle gerçekleřtirilmiřtir:

1. Ařama: Arařtırmada sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılan arařtırmaların mevcut durumunun nasıl řekillendięini ortaya koymak amacıyla arařtırma soruları oluřturulmuřtur.

2. Ařama: Çalışma konusuna uygun anahtar kelimeler belirlenerek alan yazın taraması yapılmıřtır. Anahtar kelimeler “sosyal bilgiler öğretilimi”, “oyun”, eęitsel oyun”, dijital oyun” “yerel oyun” olarak belirlenmiřtir. Ardından arařtırmaya konu olan çalışmaların arařtırmaya dâhil edilme ve hariç tutulma ölçütleri belirlenmiřtir.

3. Ařama: Arařtırmacı tarafından oluřturulan kontrol formu kullanılarak arařtırma verileri toplanmıřtır.

4. Ařama: Arařtırmaya dâhil edilen makale ve lisansüstü tezlerin deęerlendirilmesinde frekanslar, temalar ve kodlar belirlenmiřtir.

5. Ařama: Elde edilen bulgular sentezlenerek çıkarımlarda bulunulmuřtur. Bu arařtırma kapsamında makale ve lisansüstü tezler tablolar hâlinde sunulmuřtur. Tabloların altında genel açıklama yapılmıř ve arařtırmalarda dikkat çeken kısımlar açıklanmıř, öne çıkan eęilimler raporlanmıřtır.

### 1.3. Arařtırmaların Çalışmaya Dâhil Edilme Kriterleri:

Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili makaleler taranırken makalelerin; Türkiye’de yapılmıř ve ulusal veri tabanlarında taranan dergilerde yayınlanmıř arařtırmalar olması ölçütü aranmıřtır. Lisansüstü tez ve makaleler için son on yıl içinde yapılmıř olması, çalışmaya konu olan örneklemin Türkiye sınırları içinde yer alması ve çalışmaların Türk arařtırmacılar tarafından yürütülmüř olması řartları aranmıřtır. Söz konusu ölçütlere baęlı olarak arařtırma dâhiline alınacak çalışmalar seçilmiřtir. Arařtırma konusu olan



çalışmalar, 2013-2023 yılları aralığında Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri ve hakemli, bilimsel dergilerde yayınlanmış makalelerden oluşmaktadır. Özellikle son on yılda yapılan çalışmaların seçilmesi yoluyla; sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı alanında yaşanan değişim ve gelişimin yansıtılması, bu sürecin ve bulguların ayrıntılı bir şekilde raporlaştırılması, alanda yapılan çalışmaları takip etmek isteyen araştırmacılara bilgi sağlanması hedeflenmiştir. Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlere, Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinin web sayfasından (<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>) ulaşılmıştır. Erişime açık olmayan lisansüstü tezler çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Ulaşılan tezler, yüksek lisans ve doktora düzeylerine bağlı olarak sınıflandırılmıştır.

#### 1.4. Verilerin Toplanması:

Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili çalışmalar araştırmacı tarafından yazar adı, yayın türü, yayın yılı, araştırma yöntemi, araştırma deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri analiz yöntemi, araştırma konuları ve araştırma sonuçları ölçütleri esas alınarak dosyalanmıştır. Dosyalanan çalışmalar kayıt altına alınmıştır. Bu süreçte Tablo 1’de örneği verilen bir kontrol formu oluşturulmuştur:

Tablo 1: Veri Toplama Sürecinde Kullanılan Kontrol Formu Örneği

Yayın Adı	Yayın Türü	Yayın Yılı	Araştırma Yöntemi	Araştırma Deseni	Çalışma Grubu	Veri Toplama Araçları	Veri Analiz Yöntemi	Araştırma Konuları	Araştırma Sonuçları
-----------	------------	------------	-------------------	------------------	---------------	-----------------------	---------------------	--------------------	---------------------

#### 1.5. Verilerin Analizi:

Bu çalışmada, Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı alanında yapılmış araştırmaların sistematik olarak incelenmesine yönelik olarak betimsel içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Betimsel içerik analizi; belirli bir konu üzerinde yapılan çalışmaların ele alınıp eğilimlerinin ve araştırma sonuçlarının tanımlayıcı bir boyutta değerlendirilmesini içeren sistematik çalışmalardır. Başka bir ifadeyle, birbirinden bağımsız olarak yapılan nitel ve nicel çalışmalar incelenip düzenlenmekte ve alandaki genel eğilimler belirlenmektedir. Böylece, ilgili alanda çalışma yapan ve yapmak isteyen araştırmacılara genel eğilimin ne olduğu gösterilmektedir (Çalık ve Sözbilir, 2014, s. 34). Bu çalışmada betimsel içerik analizi yoluyla Türkiye’de son on yıllık süreçte, sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı alanında yapılmış araştırmaların genel eğilimleri belirlenme yoluna gidilmiştir.

Araştırmada sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili yapılmış iki farklı yayın türünün analizi yapılmıştır. Bu yayın türleri lisansüstü tezler ve makalelerdir. Araştırmada 1’i doktora, 23’ü yüksek lisans tezi ve 11’i makale olmak üzere toplam 35 çalışma analiz edilmiştir. Araştırmacı tarafından geliştirilen kontrol formu ile çalışmaların genel özellikleri, belirlenen ölçütler dâhilinde analiz edilmiştir. Veri analizi sürecinde betimsel içerik analizi kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen kontrol formu aracılığıyla araştırmaların incelemesinde belirlenen ölçütlere bağlı olarak kodlamalar gerçekleştirilmiş ve temalar oluşturulmuştur. İncelenen çalışmaların yeniden gözden geçirilmesiyle kodlama sürecine son şekli verilmiştir. Kodlama sürecine herhangi bir hata karışmasının önüne geçebilmek adına



araştırmaya konu olan çalışmaların incelenmesi uzun bir zaman aralığına yayılmıştır. Kodlama güvenilirliği için veri analizi yapıldıktan yaklaşık bir ay sonra analiz tekrar edilmiş ve her iki analizde kodlamaların büyük oranda tutarlılık gösterdiği belirlenmiştir. Ayrıca çalışmalar türlerine göre kodlanmıştır. Bu kodlamada araştırmalar; aşağıda örneği verildiği şekliyle yüksek lisans tezleri, doktora tezleri ve makaleler şeklinde düzenlenmiştir:

Tablo 2: Araştırmaların Kodlanma Örneği

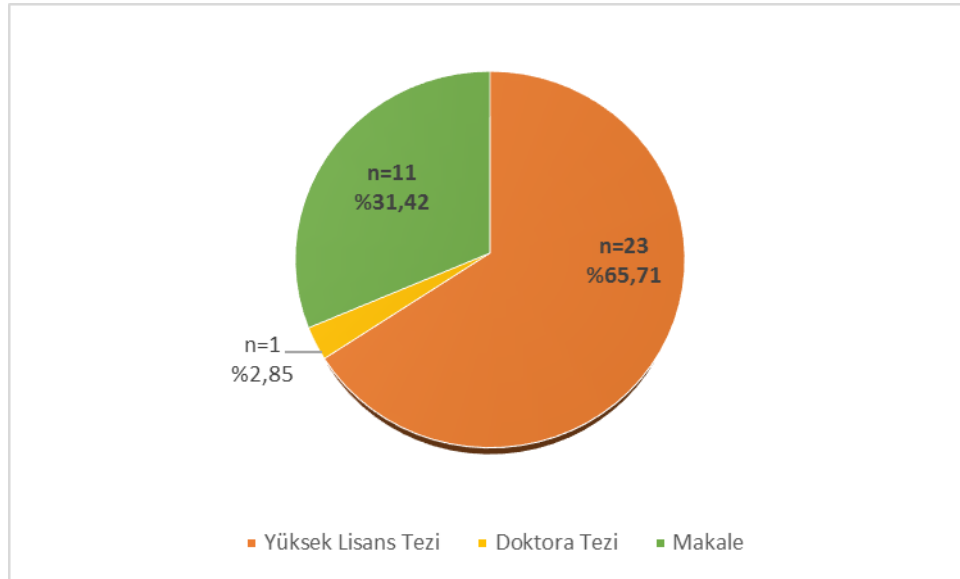
Araştırma Türü	Araştırma Kodu
Yüksek Lisans Tezi	YL_1, YL_2, YL_3...
Doktora Tezi	D_1, D_2, D_3...
Makale	M_1, M_2, M_3...

## 2. Bulgular:

Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili olarak yapılan ve 2013-2023 yılları arasında tamamlanmış araştırmalar; yayın türü, yayın yılı, araştırma yöntemi, araştırma deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri analizi, odaklanılan tema ve araştırma sonuçları kriterlerine göre değerlendirilmiş ve elde edilen veriler tablolar hâlinde sunulmuştur.

### 2.1. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Yayın Türüne Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın birinci alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların yayın türüne göre dağılımına ilişkin bulgulara Şekil 1’de yer verilmektedir.



Şekil 1: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Yayın Türüne Göre Dağılımı

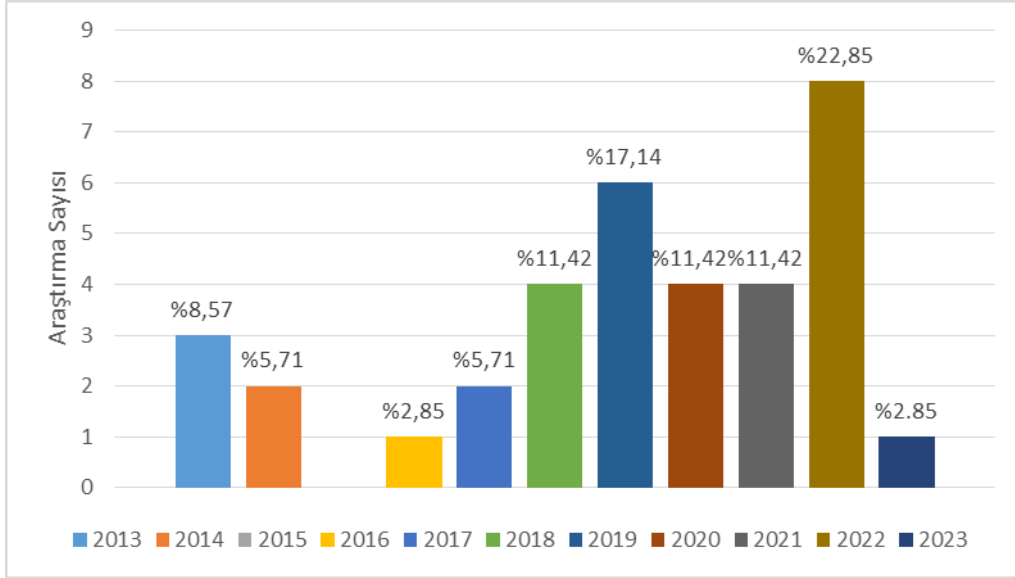
Şekil 1’e göre sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalar büyük oranda yüksek lisans tezlerinden (%65,71) en az oranda ise doktora tezlerinden (%2,85)



oluşmaktadır. Konu ile ilgili yapılan çalışmaların yarısından fazlası yüksek lisans tezleridir. Makalelerin oranı %31,42’dir. İncelemesi yapılan 35 çalışmanın 23’ü yüksek lisans tezi, 11’i makale ve 1’i doktora tezinden oluşmaktadır.

## 2.2. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Yayın Yılına Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın ikinci alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların yayın yılına göre dağılımına ilişkin bulgulara Şekil 2’de yer verilmektedir.



Şekil 2: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Yayın Yılına Göre Dağılımı

Şekil 2’ye göre sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalar yayın yılına göre incelendiğinde, en fazla araştırmanın yapıldığı yılların, 2022 (%22,85) ve 2019 (%17,14) yılları olduğu görülmektedir. Konu alanı ile ilgili en az araştırma yapılan yıllar ise 2016 (%2,85) ve 2023 (%2,85) yıllarıdır. 2015 yılında yapılmış herhangi bir çalışma görülmemektedir. Araştırmaların yarısından fazlasının son beş yıl içinde yapıldığı anlaşılmaktadır.

## 2.3. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Araştırma Yöntemlerine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın üçüncü alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 3’te yer verilmektedir:



Tablo 3: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Araştırma Yöntemlerine Göre Dağılımı

	Araştırma Yöntemi	n	%	Araştırmalar
Yöntem Belirtilmiş	Nicel	15	42,85	YL_1, YL_3, YL_5, YL_6, YL_8, YL_14, YL_16, YL_17, YL_18, YL_21, YL_23, M_1, M_3, M_4, M_10
	Nitel	14	39,99	YL_4, YL_9, YL_10, YL_11, YL_12, YL_13, YL_15, YL_22, M_2, M_6, M_7, M_8, M_9, M_11
	Karma	5	14,28	YL_2, YL_7, YL_19, YL_20, D_1
Yöntem Belirtilmemiş		1	2,85	M_5

Tablo 3 incelendiğinde, sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalarda kullanılan araştırma yöntemlerinin büyük oranda nitel ve nicel yöntemlerden oluştuğu görülmektedir. Nicel araştırma yöntemi (42,85) ve nitel araştırma yöntemi (%39,99) tercih edilen araştırmaların oranı birbirine yakındır. Karma yöntem tercih edilen araştırma oranının (%14,28) ise düşük olduğu görülmektedir. Yöntem belirtilmeyen araştırma oranı ise %2,85'tir.

#### 2.4. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Araştırma Desenine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın dördüncü alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların araştırma desenine göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 4'te yer verilmektedir:

Tablo 4: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Araştırma Desenine Göre Dağılımı

	Araştırma Deseni	n	%	Araştırmalar
Desen Belirtilmiş	Yarı Deneysel Desen	12	34,28	YL_1, YL_3, YL_5, YL_6, YL_8, YL_14, YL_16, YL_17, YL_21, YL_23, M_4, M_10,
	Yarı Deneysel Desen/Durum Çalışması	1	2,85	YL_2
	Durum çalışması	5	14,28	YL_4, YL_11, M_2, M_6, M_9
	Tek gruplu gömülü desen	1	2,85	YL_7
	Eylem araştırması	4	11,42	YL_9, YL_10, YL_12, YL_22
	Görüşme tekniği	1	2,85	YL_13
	Betimsel tarama	1	2,85	YL_18
	Açıklayıcı ardışık desen/Durum çalışması	1	2,85	YL_19
	Açıklayıcı ardışık desen	1	2,85	D_1
	Solomon Dört Gruplu Araştırma Modeli	1	2,85	M_3
	Doküman incelemesi	2	5,71	M_7, M_11
	Odak grup görüşmesi	1	2,85	M_8
	Desen Belirtilmemiş		4	11,42





Tablo 4’e göre Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların araştırma desenine göre dağılımı incelendiğinde, çalışmalarda en fazla yarı deneysel desenin (%34,28) kullanıldığı görülmektedir. Daha sonra ise durum çalışması (%11,42) ve eylem araştırması (%11,42) tercih edilmiştir. Desen belirtilmeyen araştırmaları oranı ise %11,42’dir.

### 2.5. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Çalışma Gruplarına Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın beşinci alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların çalışma gruplarına göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 5’te yer verilmektedir:

Tablo 5: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Çalışma Gruplarına Göre Dağılımı

Tema	Kod	n	%	Araştırmalar
Birey	Ortaokul Öğrencileri	20	57,14	YL_1, YL_2, YL_3, YL_6, YL_8, YL_9, YL_10, YL_12, YL_14, YL_16, YL_17, YL_18, YL_19, YL_23, D_1, M_1, M_3, M_4, M_5, M_10
	Öğretmen Adayları	5	14,28	YL_4, YL_15, M_2, M_8, M_9
	İlkokul Öğrencileri	4	11,42	YL_5, YL_7, YL_21, YL_22
	Öğretmenler	3	8,57	YL_11, YL_20, M_6
	Ortaokul öğrencileri ve Öğretmenler	1	2,85	YL_13
<b>Ara Toplam</b>		<b>33</b>	<b>94,28</b>	
Doküman	Öğretim Programı	1	2,85	M_7
	Edebi eser	1	2,85	M_11
<b>Ara Toplam</b>		<b>2</b>	<b>5,71</b>	

Tablo 5’e göre Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların çalışma gruplarına göre dağılımı incelendiğinde, araştırmaların büyük oranda (%94,28) birey odaklı olduğu görülmektedir. Bu tema içinde yapılan çalışmalarda ise çalışmaların yarısından biraz fazlasının (%57,14) ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirildiği görülmektedir. Daha sonra öğretmen adayları (%14,28) ve ilkokul öğrencileri (%11,42) ve öğretmenler (%8,57) çalışma grubu olarak tercih edilmiştir. Birey teması içinde en az tercih edilen çalışma grubu ile yapılan çalışma ise ortaokul öğrencileri ve öğretmenler (%2,85) ile yapılmıştır. Doküman kullanılarak yapılan araştırmaların oranı ise %5,71’tir. Bu tema içinde ise öğretim programı (%2,85) ve edebî eser (%2,85) incelemelerinin yapıldığı görülmektedir.

### 2.6. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Veri Toplama Aracına Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın altıncı alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların veri toplama aracına göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 6’da yer verilmektedir:



Tablo 6: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Veri Toplama Aracına Göre Dağılımı

		Veri Toplama Aracı	n	%	Araştırmalar
Tek Veri Toplama Aracı Kullanılan Araştırmalar		Başarı Testi	7	19,99	YL_2, YL_3, YL_8, YL_14, M_3, M_4, M_10
		Yarı yapılandırılmış görüşme formu	4	11,42	YL_4, YL_13, M_2, M_8
		Doküman	2	5,71	M_7, M_11
		Yapılandırılmış görüşme formu	1	2,85	M_6
		Ölçek	1	2,85	YL_18
		Görüş formu	1	2,85	YL_11
<b>Ara Toplam</b>			<b>16</b>	<b>45,71</b>	
Çoklu Veri Toplama Aracı Kullanılan Araştırmalar		Başarı testi ve ölçek	6	17,14	YL_1, YL_5, YL_6, YL_17, YL_21, YL_23
		Ölçek ve yarı yapılandırılmış görüşme formu	2	5,71	YL_7, YL_20
		Başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu	1	2,85	YL_19
		Gözlem, araştırmacı günlüğü, Öğrenci günlükleri, öğrenci öz değerlendirme formu, anket ve görüşme tekniği	1	2,85	YL_9
		Anket, gözlem, dokümanlar ve görüşme	1	2,85	YL_10
		Gözlem, video kayıtları, öğretmen ve öğrenci günlükleri, odak grup görüşmeleri, algı metinleri	1	2,85	YL_12
		Yapılandırılmış görüşme formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu	1	2,85	YL_15
		Kontrol listesi ve ölçek	1	2,85	YL_16
		Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmacı günlükleri, öğrenci dokümanları, başarı testi ve zihin haritaları	1	2,85	YL_22
		Başarı testi, ölçek ve yarı yapılandırılmış görüşme formu	1	2,85	YL_23
		Anket ve görüş formu	1	2,85	M_1
		Çalışma yaprakları, yaprak testler, anket ve görüş formu	1	2,85	M_5
		Gözlem formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu	1	2,85	M_9
<b>Ara Toplam</b>			<b>19</b>	<b>54,28</b>	

Tablo 6 incelendiğinde sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalarda veri toplama aracı olarak araştırmaların yarısından biraz fazlasında çoklu veri toplama aracı (%54,28) kullanıldığı görülmektedir. Çoklu veri toplama aracı kullanılan araştırmalarda veri toplama aracı olarak en fazla başarı testi ve ölçek (%17,14) ve ölçek ve yarı yapılandırılmış görüşme formu (%5,71) kullanımı tercih edilmiştir. Tek veri toplama aracı kullanılan araştırmaların oranı ise %45,71'dir. Tek veri toplama aracı kullanılan araştırmalar içinde en fazla başarı testi (%19,99) ve yarı yapılandırılmış görüşme formu (%11,42) tercih edildiği görülmektedir.



## 2.7. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Veri Analizine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın yedinci alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların veri analizine göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 7’de yer verilmektedir:

Tablo 7: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Veri Analizine Göre Dağılımı

	Veri Analiz Yöntemi	n	%	Araştırmalar
Analiz yöntemi belirtilen Araştırmalar	Nicel			
	Kestirimsel	10	28,57	YL_1, YL_6, YL_8, YL_14, YL_16, YL_17, YL_18, YL_21, YL_23, M_4
	Betimsel ve Kestirimsel	3	8,57	YL_3, YL_5, M_3
	Betimsel	2	5,71	M_1, M_10
Analiz yöntemi belirtilmeyen araştırmalar	Nitel			
	İçerik analizi	6	17,14	YL_4, YL_11, YL_12, M_2, M_6, M_8
	Betimsel ve içerik analizi	3	8,57	YL_9, YL_10, YL_13
	Betimsel analiz	3	8,57	YL_15, M_7, M_9
	Kestirimsel analiz, içerik analizi ve doküman analizi	1	2,85	YL_22
Analiz yöntemi belirtilmeyen araştırmalar	Karma			
	İçerik Analizi ve Betimsel analiz	1	2,85	YL_2
	Betimsel analiz ve Kestirimsel analiz	1	2,85	YL_7
	İçerik analizi ve Kestirimsel analiz	2	5,71	YL_19, D_1
	Betimsel analiz, kestirimsel analiz ve İçerik analizi	1	2,85	YL_20
Teorik	Doküman İncelemesi	1	2,85	M_11
Analiz yöntemi belirtilmeyen araştırmalar		1	2,85	M_5

Tablo 7’ye göre veri analiz yöntemi olarak en fazla kestirimsel (%28,57), içerik analizi (%17,14), betimsel ve kestirimsel (%8,57), betimsel ve içerik analizi (%8,57) ve betimsel analiz (%8,57) yöntemlerinin kullanıldığı görülmektedir. Yapılan araştırmalar arasında en az tercih edilen yöntemleri kullanan araştırmalar ise kestirimsel analiz, içerik analizi ve doküman analizinin birlikte kullanıldığı araştırmalar (%2,85), içerik analizi ve betimsel analizinin birlikte kullanıldığı araştırmalar (%2,85) ve betimsel analiz ve kestirimsel analizinin birlikte kullanıldığı (%2,85) araştırmalardır. Analiz yöntemi belirtilmeyen araştırmaların oranı ise %2,85’tir.

## 2.8. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Odaklanılan Temalara Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın sekizinci alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların odaklanılan temalara göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 8’de yer verilmektedir:



Tablo 8: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Odaklanılan Temalara Göre Dağılımı

	<b>Odaklanılan Tema</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>Araştırmalar</b>
Tek Temaya Odaklanan Araştırmalar	Görüş	6	17,14	YL_4, YL_11, YL_13, YL_15, M_2, M_8
	Akademik Başarı	3	8,57	YL_3, YL_14, M_3
	Değer edinimi	2	5,71	YL_10, YL_12
	Kavram Öğretimi	2	5,71	YL_22, M_4
	Sosyal duygusal gelişim	1	2,85	YL_16
	Oyun Bağımlılığı	1	2,85	YL_18
	Beceri kazanımı	1	2,85	M_6
	Oyun tasarımı	1	2,85	M_11
	Öğretim programı	1	2,85	M_7
<b>Ara Toplam</b>		<b>18</b>	<b>51,42</b>	
Birden Fazla Temaya Odaklanan Araştırmalar	Akademik Başarı ve tutum	5	14,28	YL_1, YL_5, YL_6, YL_17, YL_23
	Akademik Başarı ve kalıcılık	3	8,57	YL_2, YL_8, M_10
	Akademik Başarı ve görüş	1	2,85	YL_19
	Algı ve görüş	1	2,85	YL_7
	Tutum ve görüş	1	2,85	YL_20
	Ürün değerlendirme ve görüş	1	2,85	YL_9
	Okuduğunu anlama ve motivasyon	1	2,85	YL_21
	Akademik başarı, tutum ve beceri kazanımı	1	2,85	D_1
	İlgi, katılım ve kalıcılık	1	2,85	M_1
	Kalıcılık, ilgi ve tutum	1	2,85	M_5
Oyun tasarımı ve uygulama	1	2,85	M_9	
<b>Ara Toplam</b>		<b>17</b>	<b>48,57</b>	

Tablo 8'e göre tek temaya odaklanan araştırmaların oranı %51,42 iken birden fazla temaya odaklanan araştırma oranı %48,57'dir. Oranların birbirine yakın olduğu görülmektedir. Tek temaya odaklanan araştırmalar içinde en fazla görüş (%17,14) ve akademik başarı (%8,57) konularının çalışıldığı görülmektedir. Birden fazla temaya odaklanan araştırmalar içinde ise akademik başarı ve tutum (%14,28) ve akademik başarı ve kalıcılık (%8,57) konularının birlikte çalışıldığı görülmektedir.

### 2.9. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Sonuçlarına Göre Dağılımına İlişkin Bulgular:

Araştırmanın dokuzuncu alt probleminde ifade edilen sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmaların sonuçlarına göre dağılımına ilişkin bulgulara Tablo 9'da yer verilmektedir:



Tablo 9: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Araştırmaların Sonuçlarına Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kod	Araştırmalar	
Anlamlı Etki Doğuran Sonuçlar	Öğrenci gelişimine etkileri	Bilişsel Özellikler	Akademik başarıyı artırma	YL_1, YL_2, YL_3, YL_5, YL_6, YL_8, YL_14, YL_19, D_1, M_3, M_4, M_10	
			Kalıcılığı artırma	YL_2, YL_3, YL_8, M_1, M_5, M_10	
			Kavram edinimi sağlama	YL_17, YL_22, YL_23	
		Duyuşsal özellikler	Derse karşı olumlu tutum geliştirme	Derse karşı olumlu tutum geliştirme	YL_1, YL_5, YL_6, YL_9, YL_17, YL_23, D_1, M_5
				Derse karşı ilgiyi artırma	M_5, M_1
			Derse karşı motivasyonu artırma	Derse karşı motivasyonu artırma	YL_9
				Değer kazandırma	YL_10, YL_12
		Beceri Kazanımı	Sosyal beceri geliştirme	Sosyal beceri geliştirme	YL_16
				Sosyal beceri geliştirme	YL_7
	Görüş	Öğretmen Görüşleri	Derslerde eğitsel oyun kullanımı faydalıdır.	YL_13	
			Dijital oyun kullanımı konusunda öğretmen görüşleri olumludur	YL_20	
			Programdaki becerilerin kazanımına katkısı vardır	M_6	
		Öğrenci Görüşleri	Derslerde eğitsel oyun kullanımı faydalıdır	YL_13	
			Öğrencilerin derste oyun kullanımına ilişkin görüşleri olumludur	YL_19	
			Öğretmen Adayı Görüşleri	Zekâ oyunları eğlenceli, zaman ve maliyet bakımından uygundur	M_8
Öğretmen yeterlilikleri	Öğretmen Adayları	Dijital oyun kullanımına ilişkin görüşler olumludur	YL_4, M_2		
		Öğretmenlerin literatür bilgileri iyi düzeydedir	YL_11		
		Öğretmen adayları eğitsel oyun uygulamalarında kısmen yetersizdir	M_9		
Anlamlı Etki Doğurmaya n Sonuçlar	Öğretmenler	Öğretmen adayları öğrencilerin konudan uzaklaşıp öğrenme yerine oyuna odaklanabileceklerini ve derse yönelik dikkatin dağılabileceğini belirtmektedir	YL_15		
		Öğretmenler dijital oyun kullanımı konusunda yeterli deneyime sahip değildir	YL_20		
Diğer	Derste Oyun Kullanımı	Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modeli okuduğunu anlama becerisi ve motivasyon üzerinde etkili değildir	YL_21		
		Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları düşük düzeydedir	YL_18		



Tablo 9 incelendiğinde yapılan arařtırmaların sonuçlarının anlamlı etki doğuran sonuçlar ve anlamlı etki doğurmayan sonuçlar olmak üzere iki tema altında birleřtiđi görölmektedir.

Anlamlı etki doğuran sonuçlar teması altında; öğrenci gelişimine etkiler, görüşler ve öğretmen yeterlilikleri kategorileri yer almaktadır. Öğrenci gelişimine etkiler kategorisi altında ise bilişsel özellikler, duyuşsal özellikler ve beceri kazanımı alt kategorileri yer almaktadır. Görüş kategorisi altında öğretmen görüşleri, öğrenci görüşleri ve öğretmen aday görüşleri alt kategorileri yer almaktadır. Bu tema altında yer alan kategori, alt kategori ve kodlar incelendiğinde oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısı, kalıcılık ve kavram edinimi gibi bilişsel özelliklerinde anlamlı etkileri olduđu görölmektedir. Duyuşsal özellikler alt kategorisinde; oyun kullanımının derse karşı olumlu tutum geliştirme, ilgi ve motivasyonu artırma, değer kazandırma, sosyal duygusal gelişim sağlama, küresel vatandaşlık algısı geliřtirmede etkili olduđu görölmektedir. Ayrıca oyun kullanımının sosyal beceri geliřtirmede etkili olduđu görölmektedir. Öğretmen görüşleri, derslerde eğitsel oyun kullanımının faydalı bulunduđuna ve programdaki becerilerin kazanımına katkısı bulunduđuna işaret etmektedir. Öğrenci görüşleri, oyun kullanımı faydalarına ve olumlu görüşlere yönelik kodlar içermektedir. Öğretmen aday görüşlerinin de olumlu yönde olduđu görölmektedir. Öğretmen yeterlilikleri de iyi düzeyde bulunmaktadır.

Anlamlı etki doğurmayan sonuçlar teması altında; öğretmen adayları, öğretmenler ve derste oyun kullanımı kategorileri yer almaktadır. Bu tema altında yer alan kategori ve kodlar incelendiğinde, öğretmen adaylarının oyun uygulamalarında kısmen yetersiz olduđu ve öğretmen adaylarının oyun kullanımına ilişkin olumsuz görüşlerinin olduđu görölmektedir. Öğretmenler dijital oyun kullanımı konusunda yeterli deneyime sahip bulunmamaktadır. Ayrıca oyunlařtırılmıř ters yüz sınıf modeli, okuduđunu anlama becerisi ve motivasyon üzerinde etkili bulunmamıřtır.

### 3. Sonuç ve Tartıřma:

Arařtırmada sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili çalıřmalar analiz edilmiř ve ařađıdaki sonuçlara ulařılmıřtır.

Türkiye’de son on yılda sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımı alanında yapılan arařtırmalar, büyük oranda yüksek lisans tezlerine dayanmaktadır. Daha sonra ise arařtırma makaleleri yer almaktadır. En az doktora düzeyinde çalıřma yapılmıřtır. Bu arařtırma sonucunun oyunların öğretim sürecinde kullanımı için oyunların belirlenmesi, tasarlanması, uygulama süreci noktasında hazırlık uygulama ve değerlendirme için uzun aralıklı zaman dilimlerine ihtiyaç duyulmasından kaynaklandıđı düşünölmektedir. İhtiyaç duyulan bu zamanın sağlanması makalelerden ziyade lisansüstü çalıřmalarda olası görölmektedir. Arařtırma sonucuna benzer şekilde Karamustafaođlu ve Kılıç (2020) eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal arařtırmaları inceledikleri çalıřmalarında arařtırmaların büyük bölümünü lisansüstü tezlerin oluşturduđu sonucuna ulařmıřtır. Söz konusu arařtırma sonuçları, öğretim sürecinde oyun kullanımı ile ilgili arařtırmaların sosyal bilgiler öğretiminde olduđu gibi diđer alanlarda da lisansüstü tezler ađırlıklı olduđuna işaret etmektedir. Yeřiltař ve Cantürk (2022) ise Web of Science veri tabanında sosyal bilgiler eğitiminde oyunların kullanımıyla ilgili arařtırmaları inceledikleri çalıřmalarında yaklaşık elli yıllık bir süreçte yapılan arařtırmalarda çalıřmaların büyük bir kısmını makalelerin oluşturduđunu belirlemiřtir. Söz konusu arařtırmada uluslararası düzeyde yapılan arařtırmaların incelenmesi amaçlanmıř ayrıca tez veri tabanlarına



başvurulmadığı için lisansüstü tezler incelenmemiştir. Araştırma sonuçlarındaki farklılığın bu sebepten kaynaklandığı düşünülmektedir.

En fazla araştırma yapılan yıllar 2019 ve 2022 yıllarıdır. Konu alanı ile ilgili en az araştırma yapılan yıllar ise 2016 ve 2023 yıllarıdır. 2015 yılında yapılmış herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Araştırmaların yarısından fazlasının son beş yıl içinde yapıldığı anlaşılmaktadır. Yeşiltaş ve Cantürk (2022) Web of Science veri tabanında yer alan dergilerde yayınlanan sosyal bilgiler eğitiminde oyunlarla ilgili çalışmaların 2008 yılı ve sonrasında kademeli bir şekilde artış gösterdiğini ifade etmektedirler. Bununla birlikte en fazla yayının 2014, 2015 ve 2016 yıllarında yapıldığı belirtilmektedir. Araştırmamız Türkiye’de son on yıl içinde yapılan araştırmaları kapsamakla birlikte iki çalışmanın sonuçları yurt içi ve yurt dışı çalışmalarda son yıllarda bir artış görüldüğü noktasında örtüşmektedir. Literatür incelendiğinde ulusal ve uluslararası düzeyde eğitimde oyun kullanımına ilişkin araştırmalarda genel olarak yıllara göre bir artış olduğu görülmektedir. Ayrıca eğitimde oyunlaştırma ya da oyun tabanlı öğrenme (Hwang ve Chen, 2022; Karataş, 2014) gibi oyunların eğitim sürecinde kullanımına ilişkin araştırmalarda belirlenen artış, oyunların eğitim sürecinde kullanımına verilen önemin arttığını göstermektedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili araştırmalarda kullanılan araştırma yöntemleri büyük oranda nitel ve nicel yöntemlerden oluşmaktadır. Nicel araştırma yöntemi ve nitel araştırma yöntemi tercih edilen araştırmaların oranı birbirine yakındır. Karma yöntem tercih edilen araştırma oranı ise düşüktür. Creswell ve Planoclarck (2020) karma yöntem araştırmalarının, nitel araştırmaların yorumlanmasındaki yanlılık ve katılımcıların sınırlı sayıda olmasından dolayı bulguların geniş bir gruba genellenmesinde yaşanan zorluğu; nicel araştırmanın ise insanların konuştuğu ortam veya bağlamı anlamadaki zayıflığı telafi eden gücü sağladığını belirtmektedir. Ayrıca karma yöntem araştırmaları bir araştırma problemini araştırırken nicel ya da nitel yaklaşımların tek başlarına yaptığından daha fazla kanıt ortaya koymaktadır. Karma yöntem araştırmalarının bahsi geçen bu avantajları göz önünde bulundurulduğunda, konu alanında karma yöntem araştırmalarının sayısının artırılması öğretimde oyunların kullanılması sürecinde nicel ve nitel araştırma süreçlerinin zayıf yönlerinin telafi edilerek oyunlar ile ilgili deneyim, ihtiyaç ve problemlerin araştırılması yoluyla daha derin ve nitelikli sonuçlar elde edilmesine katkı sağlayabilir.

Oyunların kullanımı ile ilgili çalışmalarda en fazla yarı deneysel desen kullanılmıştır. Daha sonra ise durum çalışması ve eylem araştırması tercih edilmiştir. Araştırma sonucuna benzer şekilde Cop ve Kablan (2018) ulusal düzeyde eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmalarda daha çok deneysel yöntem kullanıldığını belirtmektedir. Oyunların öğretim sürecinde kullanımına yönelik araştırmalarda deneysel yöntemlerin tercih edilme sebebinin oyun kullanımının farklı değişkenlere etkisinin kontrollü ortamlarda deney grupları ile çalışılarak incelenmesinin amaçlanması olduğu düşünülmektedir. Nitekim “deneysel çalışmalar özel bir işlemin sonuç üzerinde etkisinin olup olmadığını belirlemeye çalışır. Araştırmacı bu işlemi yaparken gruplardan birine özel bir müdahalede bulunurken diğer gruba bulunmaz ve her iki grubun sonuçta aldıkları puanları belirleyerek değerlendirme yapar” (Creswell, 2014).

Araştırmaların çalışma gruplarına göre dağılımı incelendiğinde, çalışmaların büyük oranda birey odaklı olduğu görülmektedir. Bu tema içinde yapılan çalışmalarda ise çalışmaların yarısından biraz fazlasının ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirildiği görülmektedir. Doküman kullanılarak yapılan araştırmaların oranı ise düşüktür. Bu noktada araştırmalarda sıkça tercih edilen örnekleme ortaokul öğrencilerinin oluşturması oyunların öğretim ortamındaki etkilerini



belirlemek açısından hedef kitlenin tercih edildiğini düşündürmektedir. Nitekim sosyal bilgiler dersi ortaokul 5, 6 ve 7. sınıflarda verilen bir derstir. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersi ile karşılaştıkları dönemde henüz somut düşünme evresinde oldukları ve bu dönemin soyut düşünme evresinin ise başlarına tekabül ettiğini söylemek mümkündür. Başaran'ın (2005) da belirttiği gibi somut düşünme evresinde bulunan çocuklar somut nesnelere ilişkin bilgileri düzenli ve mantıklı olarak işleyebilir, somut durumların birçok yönünü görebilir, gördüğü nesne ve durumlara ilişkin usamlama yapabilir. Fakat çocuğun görmediği nesne ve olaylar üzerinde kavram geliştirmesi zordur. Bu sebeple soyut konu ve kavramların sıkça yer aldığı sosyal bilgiler öğretiminde oyunlardan yararlanılarak gerçekleştirilecek öğretim faaliyetlerinin konu ve kavramları somutlaştırarak öğrenmeye katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Özellikle bu dönemde eğitim öğretim faaliyetlerinin oyunlarla desteklenmesi çocuğun doğasına uygun ve zevkle katıldığı bu aktivite yoluyla etkili öğrenmelerin sağlanması açısından önemlidir. Ayrıca bu yaş grubu öğrenciler oyunları; eğlenceli, ilgi çekici, motive edici ve öğrenme sürecini kolaylaştırıcı bulmaktadırlar (Bayram ve Çalışkan, 2019; Zing, 2019). Literatürde ortaokul öğrencilerinin, öğretmenlerinin derslerde eğlenceli etkinliklere ve oyunlara yer vermesini istediğini belirten çalışmalara da rastlanmaktadır (Can ve Arslan, 2018). Öğrencilerin bu tutumunun da göz önünde bulundurulması sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımını teşvik edici olabilir. Araştırma sonucuna benzer şekilde oyunların eğitim sürecinde kullanımı ile ilgili araştırmaların en fazla ilkokul ve ortaokul öğrencileri üzerinde gerçekleştirildiği görülmektedir (Cop ve Kablan, 2018; Karamustafaoğlu ve Kılıç, 2020).

Veri toplama aracı olarak araştırmaların önemli bir kısmında çoklu veri toplama aracı kullanılmıştır. Çoklu veri toplama aracı kullanılan araştırmalarda en fazla başarı testi ile ölçeklerin birlikte kullanımı daha sonra ölçek ile yarı yapılandırılmış görüşme formunun birlikte kullanımı tercih edilmiştir. Tek veri toplama aracı kullanılan araştırmalar içinde en fazla başarı testi ve yarı yapılandırılmış görüşme formu tercih edilmiştir. Araştırma sonucuna benzer şekilde Cop ve Kablan (2018) oyunlarla ilgili araştırmaların önemli kısmının test, ölçek, anket ve görüşme veri toplama araçlarıyla yürütüldüğünü belirtmektedir. Karamustafaoğlu ve Kılıç (2020) ise en fazla yararlanılan veri toplama aracının testler olduğunu ifade etmektedir. Veri analiz yöntemi olarak ise en fazla kestirimsel analiz ve içerik analizinin kullanıldığı belirlenmiştir.

Tek temaya odaklanan araştırmaların oranı ile birden fazla temaya odaklanan araştırma oranı birbirine yakındır. Tek temaya odaklanan araştırmalar içinde en fazla görüş ve akademik başarı konuları çalışılmıştır. Birden fazla temaya odaklanan araştırmalar içinde ise akademik başarı ve tutum ve ayrıca akademik başarı ve kalıcılık konuları birlikte çalışılmıştır. Araştırmalarda özellikle akademik başarı, tutum ve kalıcılık konularına odaklanılmasının söz konusu değişkenlerin eğitim öğretim sürecindeki öneminden kaynaklandığı düşünülmektedir. Karataş (2014) tarafından eğitimde oyunlaştırma alanında yapılan araştırmaların eğilimlerinin belirlenmesi amacıyla yapılan araştırmada çalışmalarda oyunlaştırılmış öğrenme ortamının en çok akademik başarı ve performans etkisinin incelendiği belirlenmiştir. Cop ve Kaplan da (2018) konu alanı ile ilgili araştırmaların büyük bir kısmının eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğunu belirtmektedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımını konu edinen araştırmaların büyük bölümünde, oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısı, kalıcılık ve kavram edinimi gibi bilişsel özelliklerinde anlamlı etkileri olduğu görülmektedir. Araştırmanın bu sonucuna benzer





şekilde Cop ve Kaplan (2018) Türkiye’de yapılan eğitsel oyunlar ile ilgili çalışmaları inceledikleri araştırmalarında, araştırma sonuçlarının eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerinde olumlu etki yarattığı yönünde olduğunu ifade etmektedirler. Bakan ve Bakan (2018) öğrencilerin oyun sırasında edindiği bilgilerin daha kalıcı olduğunu belirterek oyun ortamında görsel uyaranların ve öğrencinin oyun içinde bir karakter olarak aktif bir konumda olmasının bilgiyi hafızasına kodlamasını ve daha kalıcı hale getirmesini sağladığını belirtmektedir. Araştırma sonuçlarına göre ayrıca oyun kullanımının derse karşı olumlu tutum geliştirme, ilgi ve motivasyonu artırma, değer kazandırma, sosyal duygusal gelişim sağlama, küresel vatandaşlık algısı geliştirme gibi duyuşsal özelliklerin gelişiminde etkili olduğu görülmektedir. Ayrıca oyun kullanımının sosyal beceri geliştirmede de etkili olduğunu belirten araştırmalar bulunmaktadır. Öğretmen görüşleri, derslerde eğitsel oyun kullanımının faydalı bulunduğu ve programdaki becerilerin kazanımına katkısı bulunduğu işaret etmektedir. Öğrenci görüşleri, oyun kullanımı faydalarına ve olumlu görüşlere yönelik kodlar içermektedir. Öğretmen aday görüşlerinin de olumlu yönde olduğu görülmektedir. Az sayıda olmakla birlikte bazı araştırmalarda sosyal bilgiler öğretiminde oyunların kullanımının anlamlı sonuçlar yaratmadığı da görülmektedir. Bu araştırmaların sonuçları arasında öğretmen adaylarının oyun uygulamalarında kısmen yetersiz olduğu ve öğretmen adaylarının oyun kullanımına ilişkin olumsuz görüşlerinin olduğu görülmektedir.

### 3.1. Öneriler:

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

Bu araştırma Türkiye’de 10 yıllık bir dönemde sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımını konu alan araştırmalardaki eğilimleri belirlemek adına veri sunuyor olmakla birlikte, bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu çalışma 2013-2023 yılları arasındaki on yıllık süreci ve ulusal veri tabanlarını ve lisansüstü araştırmaları kapsamaktadır. Literatürde uluslararası indekslerde yer alan dergilerdeki sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımını inceleyen çalışmalar bulunmakla birlikte sayıları yeterli görünmemektedir. Konu alanında yapılmış çalışmaların daha bütüncül şekilde ele alınabilmesi için uluslararası farklı indekslerde yer alan dergilerdeki araştırmaları inceleyen çalışmaların sayılarının artırılması önerilebilir. Sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımına yönelik içeriğe sahip ulusal ve uluslararası kitaplar da farklı yönleriyle ele alınıp incelenebilir. Araştırmada Türkiye’de sosyal bilgiler öğretiminde oyun kullanımı alanında lisansüstü doktora düzeyinde yapılan çalışmaların sayısının sınırlı olduğu görülmüştür. Bu noktada doktora düzeyinde yapılacak çalışmaların artırılması da konu ile ilgili daha kapsamlı ve derin veri sunabilir. Ayrıca konu alanında karma yöntem çalışmalarının eksikliği göze çarpmaktadır. Araştırmalarda karma yöntemlerin kullanılması ve örneklem gruplarının çeşitlendirilmesi konuya daha derin ve farklı açılardan yaklaşılmasını sağlayabilir.

### Kaynaklar

- Akkuş, Z. ve Aslan, H. (2013). Sosyal bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi. *International Journal of Social Science Research*, 2(2), 61-77.
- Altunel, S. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması: Bir eylem araştırması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.



- Bakan, U. ve Bakan, U. (2018). Game-based learning studies in education journals: A systematic review of recent trends. *Actualidades Pedagógicas*, (72), 119-145. doi: <https://doi.org/10.19052/ap.5245>
- Balcı, S. E. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin sosyal duygusal gelişimine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Amasya: Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Başaran, İ. E. (2005). *Eğitim psikolojisi, gelişim, öğrenme ve ortam*. Ankara: Nobel yayınları.
- Başın, A. R. ve Doğan, M. (2020). Matematik eğitiminde uygulanan oyunla öğretimin akademik başarı ve kalıcılığa etkisi. *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 155-167.
- Bayram, Y. T. ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler: Bir eylem araştırması. *Journal of Individual Differences in Education*, 1(1), 30-49.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncuğun çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Biter, M. (2019). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bozkurt, E. ve Emir, Z. A. (2020). Oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi. *Yeni ders programı ve içeriklerine göre sosyal bilgiler öğretimi I* içinde (Ed. T. Çelikkaya, Ç. Ö. Demirbaş, T. Yıldırım, H. Yakar). Ankara: Pegem Akademi.
- Can, E. ve Arslan, B. (2018). Öğretmenlerin sınıf yönetimi yeterliklerine ilişkin öğrenci görüşleri. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(18), 195-219.
- Chee, Y. S., Mehrotra, S. and Liu, Q. (2013). Effective game based citizenship education in the age of new media. *Electronic Journal of e-Learning*, 11(1), 16-28.
- Cop, M. R. and Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma deseni nitel nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. (Çev. S. B. Demir). Ankara: Eğiten Kitap.
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri* (Çev. Edt. Mesut Bütün ve Selçuk Beşir Demir). Siyasal Kitabevi.
- Creswell, J. W. and Planoclarck, V. (2020). *Karma yöntem araştırmaları tasarımı ve yürütülmesi*. (Çev. Y. Dede ve S. B. Demir). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çalık, M. ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(174), 33-38.
- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8, 90-100.



- Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 160-172.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları eğitim ilişkisi: Bezirgân başı örneği. *Turkish Studies*, 8(13), 885-896.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Gömleksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi: Elazığ özel bilgem ilköğretim okulu örneği. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 179-195.
- Groff, J. S., Howells, C. and Cranmer, S. (2012). Console game-based pedagogy: A study of primary and secondary classroom learning through console video games. *International Journal of Game-Based Learning*, 2(2), 35-54.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Hromek, R. and Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things”. *Simulation & Gaming*, 40(5), 626-644.
- Hwang, G. J. and Chen, P. Y. (2022). Interweaving gaming and educational technologies: Clustering and forecasting the trends of game-based learning research by bibliometric and visual analysis, *Entertainment Computing*, 40, 1-11.
- Hwang, G. J., Chiu, L.Y. and Chen, C. H. (2015) A contextual game-based learning approach to improving students’ inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers & Education*, 81, 13-25.
- Karamustafaoğlu, O. ve Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1-25.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 315-333.
- Keskin, A. A. (2022). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen sosyal bilgiler dersinin akademik başarıya etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ağrı: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Malatya: İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Lucas, F. M. M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 237, 908-913.
- Rondina, J. Q. and Roble, D. B. (2019). Game-based design mathematics activities and students’ learning gains. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 9(1), 1-17.



- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183-202.
- Serdaroğlu, C. ve Güneş, M. H. (2019). 6. sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(2), 1015-1041.
- Şentürk, C. (2020). Oyun temelli fen öğrenme yaşantılarının akademik başarıya, kalıcılığa, tutuma ve öğrenme sürecine etkileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 159-194.
- Temel, N. ve Çelik, Y. (2022). Çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersi öğretim programındaki becerilerin kazanılmasına katkısı yönünden incelenmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(35), 792-820.
- Uygun, K., Akkeyik, U. ve Öztürk, C. (2018). Eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi etkinlik örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), 75-92.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Yavuz, G. ve Okur, A. (2021). Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların konuşma becerisindeki rolü. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Ö10, 251-264.
- Yeşiltaş, E. and Cantürk, A. (2022). Sosyal bilgiler eğitiminde oyunların kullanımına ilişkin araştırmaların eğilimleri: 1971-2021. *Journal of History School*, 61, 4434-4466.
- Zing, Y. (2019). *Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilkökul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

### Extended Abstract

This study is a content analysis study that is prepared for examined the research on the use of games in social studies education in Turkey. This study aims to set the general trends in research by analyzing the research on the use of games in social studies education in Turkey. Examining the research on the use of games in social studies education is important in terms of revealing the current situation and trends in this field. Evaluating the research in the field, determining the scope and focus of the studies, and knowing the research trends; is important in terms of putting practical measures to work, shaping education policies, and guiding the studies to be done in the field. From this point of view, in this study, an overall view of the studies on the use of games in social studies education was created, and a comprehensive evaluation of the studies and the trend of the research in the field in the last ten years were tried to be determined.

In the research, first of all, research questions were formed to reveal how the current situation of the research on the use of games in social studies education is shaped. Then, a literature review was conducted by determining the keywords suitable for the study subject. Keywords were determined as “social studies education”, “game”, “educational game”, “digital game” and “local games”. Then, the inclusion and exclusion criteria of the studies that were the subject of the research were determined.

Criteria when scanning articles on the use of games in social studies education; It was determined as the articles published in journals written in Turkish and scanned in the national



database in Turkey. For graduate theses and articles, the conditions were sought to be made within the last ten years, the sample subject to the study to be located within the borders of Turkey, and the studies to be conducted by Turkish researchers. Based on these criteria, studies to be included in the research were selected. The studies that are the subject of research consist of master's and doctoral theses and articles published in peer-reviewed scientific journals on the use of games in social studies education in Turkey between the years 2013-2023. Especially through the selection of studies done in the last ten years; It is aimed to reflect the change and development in the field of the use of games in social studies education, to report this process and findings in detail, and to provide information to researchers who want to follow the studies in the field. The postgraduate theses on the use of games in social studies education were accessed from the website of the National Thesis Center of the Council of Higher Education (<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>). Postgraduate theses that are not open to access are excluded from the scope of the study. The theses reached are classified depending on the master and doctorate levels.

Research data were collected using the control form created by the researcher. Frequencies, themes, and codes were determined in the evaluation of the articles and postgraduate theses included in the research. Descriptive content analysis was used in the data analysis process. Findings were synthesized and inferences were made. Within the scope of this research, articles and postgraduate theses are presented in tables. A general explanation has been made under the tables, the highlights of the research have been explained, and the prominent trends have been reported.

As a result of the research, it has been determined that the research on the use of games in social studies education in Turkey in the last ten years is largely based on master's theses. At least doctorate-level studies have been done. The most researched years are 2019 and 2022. The years with the least research on the subject area are 2016 and 2023. There are no studies conducted in 2015. It is understood that more than half of the studies were conducted in the last five years. Research methods used in research on the use of games in social studies education mostly consist of qualitative and quantitative methods. The ratio of the studies in which the quantitative research method and the qualitative research method are preferred are close to each other. In studies on the use of games, the most quasi-experimental design was used.

When the distribution of the studies according to the study groups is examined, it is seen that the studies are mostly individual-oriented. In the studies conducted within this theme, it is seen that a little more than half of the studies were carried out with secondary school students. As a data analysis method, it was determined that predictive analysis and content analysis were used the most. In most of the studies on the use of games in social studies education, it is seen that the use of games has significant effects on students' cognitive characteristics such as academic success, permanence, and concept acquisition. Although it is few, it is seen in some studies that the use of games in social studies education does not create meaningful results. Among the results of these studies, it is seen that the pre-service teachers are partially inadequate in-game applications and that the teacher candidates have negative opinions about the use of games.

It can be recommended to increase the number of studies examining the research in the journals in different international indexes to handle the studies conducted in the subject area more holistically. National and international books with content for the use of games in social studies education can also be examined from different aspects. The number of studies conducted at the postgraduate doctorate level in the field of game use in social studies education in Turkey is limited. At this point, increasing the studies to be done at the doctoral level can provide more comprehensive and deep data on the subject.

