ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

تقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة

د. نوال بنت محمد الزهراني
أستاذ مشارك بقسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: nmalzahrani@kau.edu.sa

أ. شوق بنت يحيى العصيمي
باحثة في المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: Shougalosaimi31@gmail.com

الملخص

هدفت الدراسة إلى تقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة، والكشف عن معوقات توظيفها، واستقصاء الحلول المقترحة للتغلب عليها. واعتمدت الدراسة المنهج النوعي، واستخدمت المقابلة شبه المنظمة لجمع البيانات من ست معلمات بالمرحلة الابتدائية اختيرن قصديًا من مدرستين حكومية وأهلية بمدينة جدة، وحُللت البيانات باستخدام التحليل الموضوعي. وأظهرت النتائج تفاوتًا في أنماط توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، تراوح بين الاستخدام الأكثر انتظامًا، والاستخدام المحدود والانتقائي، وعدم الاستخدام، في ضوء تفاعل الملاءمة التربوية للمحتوى، وكفايات المعلمة، والظروف التقنية والتنظيمية. كما أظهرت خبرات المستخدمات قيمة الألعاب في تعزيز التفاعل والمشاركة ودعم التدريب والمراجعة والتقويم المرحلي. وكشفت النتائج عن معوقات تقنية ومهنية وتنظيمية، أبرزها ضعف الإنترنت والأجهزة والدعم التقني، ومحدودية التدريب، وكثافة الطالبات وضغط الوقت والمحتوى. وتمثلت أبرز الحلول المقترحة في تحسين الجاهزية التقنية، والتدريب المستمر، وتعزيز الدعم المهني والمؤسسي، والتطوير الذاتي وتبادل الخبرات. وأوصت الدراسة بتطوير الكفايات التربوية والتقويمية للمعلمات في توظيف الألعاب الرقمية، وتعزيز جاهزية البيئة التقنية والدعم الفني، وتفعيل مجتمعات التعلم المهنية، وتطوير موارد وألعاب رقمية تعليمية باللغة العربية مرتبطة بالمناهج والأهداف التعليمية.

الكلمات المفتاحية :التقويم، الألعاب الرقمية التعليمية، المرحلة الابتدائية، المعلمات.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

Evaluation of Digital Educational Game Use in Primary School Teaching from Female Teachers' Perspectives in Jeddah

Dr. Nawal bint Mohammed Al-Zahrani
Associate Professor, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: nmalzahrani@kau.edu.sa

Shoug bint Yahya Al-Osaimi
Researcher in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: Shougalosaimi31@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the current practices of using digital educational games in primary school teaching from the perspectives of female teachers in Jeddah, identify barriers to their use, and explore proposed solutions for overcoming these barriers. The study adopted a qualitative approach and employed semi-structured interviews to collect data from six primary school female teachers purposively selected from one public and one private school in Jeddah. The data were analyzed using thematic analysis. The findings revealed variation in the patterns of digital educational game use, ranging from more regular use to limited and selective use and non-use, shaped by the interaction among the perceived pedagogical suitability of the content, teachers' competencies, and technical and organizational conditions. Teachers who used digital games perceived them as valuable for enhancing student engagement and participation and supporting practice, review, and formative assessment. The findings also identified interconnected technical, professional, and organizational barriers, particularly unreliable internet access, limited availability of devices and technical support, insufficient training, large class sizes, and time and curriculum pressures. The proposed solutions emphasized improving technical readiness, providing continuous professional development, strengthening professional and institutional support, promoting self-development, and facilitating the exchange of professional experiences. The study recommended developing teachers' pedagogical and assessment competencies in using digital educational games, strengthening technical readiness and support, activating professional learning communities, and developing Arabic digital educational games and resources aligned with curricula and learning objectives.

Keywords: Evaluation, Digital Educational Games, Primary Education, Female Teachers.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

المقدمة

يشهد التعليم تحولات متسارعة نتيجة التطور التقني واتساع توظيف التطبيقات الرقمية، بما أسهم في تنويع الممارسات التدريسية وتوفير بيئات تعليمية أكثر تفاعلًا ومرونة. وفي هذا السياق، اتجهت وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية إلى دعم توظيف التقنية وتطوير الممارسات التعليمية بما يسهم في تحسين جودة التعليم وتوفير بيئات تعليمية محفزة ومبتكرة (وزارة التعليم، 2020).

وتكتسب المرحلة الابتدائية أهمية خاصة في بناء معارف المتعلمين ومهاراتهم واتجاهاتهم نحو التعلم؛ مما يستدعي توظيف ممارسات تدريسية تتناسب مع خصائصهم وتدعم مشاركتهم ودافعيتهم. وتبرز الألعاب الرقمية التعليمية بوصفها إحدى التقنيات التي تجمع بين أهداف التعلم وخصائص اللعب في بيئات تفاعلية قائمة على المشاركة والتجريب والتحدي، بما قد يسهم في تعزيز الدافعية والتفاعل والتفكير وحل المشكلات والتعلم النشط (موسى، 2020؛ حسن وآخرون، 2022؛ يوسف وآخرون، 2023).

وقد أشارت الدراسات إلى فاعلية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تحسين عدد من نواتج التعلم وزيادة الدافعية والمشاركة (فلاتة والشريف، 2022؛ يوسف وآخرون، 2023). إلا أن الإفادة منها لا تتحدد بخصائصها التقنية والتربوية فحسب، وإنما بكيفية توظيفها في الممارسات التدريسية الفعلية، وما يرتبط بذلك من عوامل مهنية وتقنية وتنظيمية. ومن هنا تبرز أهمية تقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في المرحلة الابتدائية من منظور المعلمات، والكشف عن المعوقات المرتبطة به والحلول المقترحة لتطويره.

مشكلة الدراسة

على الرغم من أن الدراسات السابقة أظهرت إمكانات الألعاب الرقمية التعليمية وفاعليتها في دعم عدد من نواتج التعلم وزيادة التفاعل والدافعية (موسى، 2020؛ المالكي وفلمبان، 2021؛ فلاتة والشريف، 2022)، فإن إثبات فاعليتها في سياقات بحثية لا يكشف بالضرورة عن واقع توظيفها في الممارسة التدريسية اليومية، أو الكيفية التي توظفها بها المعلمات، أو المعوقات التي تحد من الاستفادة منها داخل البيئة المدرسية. وتدعم ذلك نتائج القاسمي والسعيد (2022)، التي أظهرت انخفاض استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لدى معلمي المرحلة الابتدائية رغم ارتفاع تقديرهم لإسهامها في تحقيق الأهداف المعرفية، إلى جانب وجود معوقات تحد من استخدامها.

وللوقوف بصورة أولية على الظاهرة في سياق الدراسة، أجرت الباحثتان مقابلتين استطلاعيتين مع معلمتين من المرحلة الابتدائية بمدينة جدة، إحداهما من مدرسة حكومية والأخرى من مدرسة أهلية. وأظهرت الإفادات الأولية تفاوتًا في ممارسات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، مع إدراك قيمتها في تحفيز الطالبات وزيادة تفاعلهن، في مقابل معوقات مرتبطة بالبيئة الصفية والتقنية والتنظيمية.

وتكشف مراجعة الأدبيات، في حدود ما اطلعت عليه الباحثتان، عن تركيز جانب من الدراسات على قياس فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية باستخدام تصميمات تجريبية وشبه تجريبية، في حين تناولت دراسات أخرى واقع استخدامها بالمنهج الوصفي المسحي. ومن ثم، تتمثل الفجوة البحثية في الحاجة إلى فهم نوعي أكثر عمقًا لواقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية من داخل الممارسة التدريسية نفسها؛ من خلال استكشاف خبرات المعلمات وممارساتهن، والمعوقات التي يواجهنها، والحلول التي يقترحنها في سياقهن المدرسي. وبناءً على ذلك، جاءت الدراسة الحالية لتقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة.

أسئلة الدراسة

تسعى الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة الآتية:

كيف تصف معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس؟

ما المعوقات التي تواجه معلمات المرحلة الابتدائية عند توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس؟

ما الحلول التي تقترحها معلمات المرحلة الابتدائية للتغلب على معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس؟

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى:

1. استكشاف واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من منظور المعلمات بمدينة جدة.
2. الكشف عن المعوقات التي تواجه المعلمات عند توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس.
3. استقصاء الحلول المقترحة من المعلمات للتغلب على معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس.

أهمية الدراسة:

تنبع الأهمية النظرية للدراسة من تقديم فهم نوعي لواقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في المرحلة الابتدائية من منظور المعلمات وممارساتهن الفعلية، والكشف عن المعوقات المرتبطة بها والحلول المقترحة؛ بما يسهم في إثراء الأدبيات التربوية وتوسيع فهم الظاهرة بما يتجاوز قياس فاعليتها، ويتسق مع التوجهات الوطنية الداعمة للتحول الرقمي وتطوير الممارسات التعليمية.

وتتمثل أهميتها التطبيقية في إمكانية الإفادة من نتائجها في تطوير ممارسات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، وتحديد الاحتياجات المهنية والتقنية والتنظيمية المرتبطة بها؛ بما يدعم المعلمات والجهات المعنية بالتطوير المهني في بناء برامج وممارسات تطويرية أكثر ارتباطًا بالواقع التعليمي.

مصطلحات الدراسة:

التقويم:(Evaluation)

عملية منهجية منظمة تهدف إلى جمع المعلومات عن العملية التربوية وتحليلها وتفسيرها؛ بما يسهم في إصدار الأحكام واتخاذ الإجراءات المناسبة لتحقيق الأهداف المنشودة وتطوير الممارسات التربوية (الخروصي وآخرون، 2021، ص. 149).

ويُعرَّف إجرائيًا في هذه الدراسة بأنه: عملية منهجية لجمع البيانات النوعية من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة وتحليلها وتفسيرها؛ للكشف عن واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس، وتحديد جوانب القوة ومواطن التحسين والمعوقات المرتبطة بالتوظيف، وصولًا إلى مقترحات تسهم في تطوير الممارسة التدريسية.

الألعاب الرقمية التعليمية:(Educational Digital Games)

بيئات تعليمية رقمية تجمع بين خصائص اللعب والمحتوى التعليمي، ويتفاعل من خلالها المتعلمون لتحقيق أهداف التعلم في سياق يجمع بين المتعة والتعلم (فلاتة والشريف، 2022، ص. 439؛ موسى، 2020، ص. 73).

وتُعرَّف إجرائيًا في هذه الدراسة بأنها: البرامج أو التطبيقات الرقمية القائمة على خصائص اللعب التي توظفها معلمات المرحلة الابتدائية في الممارسات التدريسية؛ بهدف دعم تعلم الطالبات وتحقيق الأهداف التعليمية.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود الآتية:

الحدود الموضوعية :تقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية، من حيث ممارسات التوظيف، والمعوقات المرتبطة بها، والحلول المقترحة للتغلب عليها.

الحدود المكانية :مدارس المرحلة الابتدائية للبنات بمدينة جدة.

الحدود البشرية :معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة.

الحدود الزمانية :طُبقت الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1446هـ -2025م.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

الإطار النظري:

المبحث الأول: الألعاب الرقمية التعليمية:

مفهوم الألعاب الرقمية التعليمية:

تُعد الألعاب الرقمية التعليمية بيئات تعلم تجمع بين المحتوى التعليمي وخصائص اللعب في إطار منظم يهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة، من خلال التفاعل والتحدي والمنافسة والتغذية الراجعة (فلاتة والشريف، 2022؛ بهنسي، 2021؛ يوسف وآخرون، 2023). وتمتاز بذلك عن الألعاب الموجهة للترفيه؛ إذ يرتبط تصميمها وتوظيفها بأهداف التعلم والممارسات التعليمية.

وتقوم الألعاب الرقمية التعليمية على عناصر من أبرزها وضوح الأهداف والقواعد، والتحدي، والمنافسة، والتدرج، والتغذية الراجعة، إلى جانب عناصر تحفيزية كالنقاط والشارات والمهام وأشرطة التقدم (فلاتة والشريف، 2022؛ الشريف، 2023). كما تتكامل في تصميمها ميكانيكيات اللعبة وقواعدها، وديناميكيات التفاعل معها، والخبرة الناتجة عن هذا التفاعل؛ مما يجعل جودة اللعبة التعليمية مرتبطة بتكامل تصميمها مع الهدف التعليمي وطبيعة تفاعل المتعلم معها (مدكور وخليفة، 2024).

وتنبع أهميتها التربوية من قدرتها على توفير بيئات تعلم تفاعلية قد تدعم مشاركة المتعلمين ودافعيتهم وفهمهم وتفكيرهم وحل المشكلات، إلى جانب ما تتيحه من تغذية راجعة وممارسة متكررة (القاسمي والسعيد، 2022؛ الغامدي، 2021؛ براهمة والعديلي، 2022). وتنسجم هذه الخصائص مع عدد من المنطلقات النظرية؛ إذ تتيح للمتعلم بناء المعرفة من خلال النشاط والتفاعل وفق المنظور البنائي، وتوفر التعزيز والتغذية الراجعة والممارسة وفق المنظور السلوكي، كما تدعم البحث والتجريب والمحاولة والخطأ المرتبطة بالتعلم بالاكتشاف (حكيم وعبد الكريم، 2020؛ الشريف، 2023؛ مدكور وخليفة، 2024). ومن ثم، لا ترجع قيمتها التعليمية إلى عنصر المتعة وحده، بل إلى ما توفره من فرص للنشاط والممارسة والتفاعل وبناء المعرفة.

المبحث الثاني: توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس وتقويم ممارساتها:

ترتبط جودة توظيف الألعاب الرقمية التعليمية بمدى ملاءمة اللعبة للأهداف التعليمية والمحتوى وخصائص المتعلمين؛ إذ ينبغي مراعاة صحة المحتوى، ووضوح الهدف والقواعد، وسهولة الاستخدام، وملاءمة مستوى التحدي، والتدرج في الصعوبة، وتوفير التغذية الراجعة، وملاءمة زمن الاستخدام للموقف التعليمي (موسى، 2020؛ فلاتة والشريف، 2022). وتكتسب هذه المعايير أهمية في البعد التقويمي للدراسة الحالية؛ إذ لا يقتصر تقويم التوظيف على معرفة وجود الاستخدام أو تكراره، وإنما يمتد إلى فهم طبيعته ومدى ارتباطه بالأهداف والممارسات التعليمية.

ويتطلب ذلك من المعلمة التخطيط لاستخدام اللعبة واختيار المناسب منها، وربطها بالأهداف التعليمية، وتنظيم مشاركة الطالبات، وتقديم الدعم، ومراعاة الفروق الفردية، واختيار التوقيت المناسب، وتقويم مدى إسهامها في تحقيق الأهداف (موسى، 2020؛ براهمة والعديلي، 2022؛ يوسف وآخرون، 2023). ويمكن توظيف الألعاب الرقمية في مراحل متعددة من التدريس، بدءًا من التهيئة وعرض المحتوى والتدريب والمراجعة، وصولًا إلى التقويم وتقديم التغذية الراجعة (Sabirli & Çoklar, 2020).

وتشير الأدبيات إلى أن الاستخدام المخطط للألعاب الرقمية يمكن أن يدعم التفاعل واكتساب المفاهيم والممارسات التعليمية (المالكي وفلمبان، 2021؛ حكيم وعبد الكريم، 2020؛ Castillo, 2020؛ Sun et al., 2021). ومن ثم، ترتبط القيمة التعليمية للألعاب الرقمية بجودة دمجها في التدريس، لا بمجرد استخدامها؛ بما يجعل التخطيط والاختيار والتنفيذ والتقويم مكونات مترابطة في الحكم على جودة التوظيف.

هذا المبحث مهم جدًا ولا أنصح باختصاره أكثر من ذلك؛ لأنه هو الذي يعطي كلمة «تقويم» في عنوان الدراسة أساسًا نظريًا واضحًا. النص الأصلي نفسه يؤكد أن التقويم يتجاوز معرفة مدى الاستخدام إلى فهم طبيعته وارتباطه بالأهداف والممارسة.

المبحث الثالث: معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية والسياق التعليمي السعودي:

قد يواجه توظيف الألعاب الرقمية التعليمية معوقات تتعلق باللعبة والمعلمة والبيئة التعليمية؛ من بينها صعوبة بعض الألعاب أو عدم ملاءمتها للأهداف، والحاجة إلى تحديث الأجهزة والبرامج، وضعف الخبرة في اختيار الألعاب وتوظيفها، إلى جانب نقص التجهيزات والصيانة، وضيق وقت الحصة، ومحدودية الألعاب المرتبطة

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

بموضوعات المناهج (الشهراني، 2019؛ القاسمي والسعيد، 2022). ويشير تنوع هذه المعوقات إلى أن تقويم التوظيف ينبغي أن يراعي تفاعل العوامل المهنية والتقنية والتنظيمية المحيطة بالممارسة، لا أن يقتصر على المعلمة أو التقنية بصورة منفصلة.

ويأتي توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في سياق التحول الرقمي الذي يشهده التعليم في المملكة العربية السعودية، وما يرتبط به من توسع في المنصات والموارد الرقمية وتنمية المهارات الرقمية وتعزيز توظيف التقنية في التعليم والتعلم (وزارة التعليم، 2024؛ العمري والحارثي، 2023). وفي هذا السياق، لا تتحدد الاستفادة من الألعاب الرقمية بمجرد توافر التقنية، وإنما بقدرة المعلمة على اختيارها وتوظيفها بما يتلاءم مع الأهداف التعليمية، إلى جانب توافر المتطلبات التقنية والمهنية والتنظيمية الداعمة.

الدراسات السابقة:

تناولت الدراسات السابقة الألعاب الرقمية التعليمية من زوايا متعددة، واختلفت في أهدافها ومناهجها وعيناتها وأدواتها، وفيما يأتي عرض لأبرز الدراسات ذات الصلة مرتبة من الأحدث إلى الأقدم:

هدفت دراسة مدكور وخليفة (2024) إلى الكشف عن أثر محفزات الألعاب الرقمية في بيئة تعلم إلكترونية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلبة كلية التربية. واعتمدت المنهج شبه التجريبي، وطبقت على عينة بلغت (70) طالبًا وطالبة موزعين على مجموعتين تجريبيتين، باستخدام اختبار تحصيلي لمفاهيم المواطنة الرقمية. وأظهرت النتائج فاعلية البيئة القائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية والتحصيل المعرفي.

وهدفت دراسة الشريف (2023) إلى الكشف عن فاعلية استراتيجية الألعاب الرقمية في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة في مرحلة الطفولة المبكرة. واعتمدت المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة والقياسين القبلي والبعدي، وطبقت على عينة بلغت (30) معلمة، باستخدام برنامج قائم على الألعاب الرقمية وأدوات لقياس مهارات الاستعداد للقراءة. وأظهرت النتائج فاعلية الألعاب الرقمية في تنمية المهارات المستهدفة.

وهدفت دراسة يوسف وآخرين (2023) إلى تصميم برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية والكشف عن فاعليته في تنمية بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بسوهاج. وتكونت العينة من (34) تلميذًا موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة اختبارًا تحصيليًا وبطاقتي تقييم للأداء والمواقع الإلكترونية. وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي والأداء المرتبط بمهارات تصميم المواقع.

وهدفت دراسة العنزي (2023) إلى تحليل أثر محفزات الألعاب الرقمية في تحقيق نواتج التعلم بالدول العربية، واعتمدت منهج التحليل البعدي لنتائج (39) دراسة. وأظهرت النتائج أثرًا إيجابيًا لمحفزات الألعاب الرقمية في نواتج التعلم، مع اختلاف مستوى الفاعلية باختلاف مجال الدراسة ونوع التطبيق المستخدم.

وهدفت دراسة المطلق (2022) إلى الكشف عن فاعلية بيئة تعليمية رقمية قائمة على الألعاب في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية والدافعية لدى طلاب الصف الثاني الثانوي. واعتمدت المنهج شبه التجريبي، وطبقت على (32) طالبًا موزعين بالتساوي على مجموعتين تجريبية وضابطة، باستخدام اختبار تحصيلي ومقياس للدافعية. وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في تحصيل المفردات والدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية.

وهدفت دراسة حسن وآخرين (2022) إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم التبولوجية لدى أطفال الروضة. واعتمدت المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة، وطبقت على (30) طفلًا، باستخدام اختبار رافن للذكاء ومقياس إلكتروني مصور للمفاهيم التبولوجية وبرنامج للألعاب الرقمية. وأظهرت النتائج فروقًا لصالح القياس البعدي في المفاهيم التبولوجية.

وهدفت دراسة العوفي وفراس (2022) إلى الكشف عن فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني في العلوم لدى طالبات المرحلة الابتدائية. واعتمدت المنهج شبه التجريبي، وطبقت على (61) طالبة من الصف السادس الابتدائي موزعات على مجموعتين تجريبية وضابطة، باستخدام اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة. وأظهرت النتائج فاعلية الألعاب الرقمية في تحسين التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني.

وهدفت دراسة فلاتة والشريف (2022) إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط بمدينة مكة المكرمة. واعتمدت المنهج شبه التجريبي،

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

وطبقت على (42) طالبة موزعات على مجموعتين تجريبية وضابطة، باستخدام اختبار تحصيلي. وأظهرت النتائج فروقًا دالة لصالح المجموعة التي تعلمت باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية.

وهدفت دراسة Hussein et al. (2022) إلى مراجعة الدراسات المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب الرقمية في تعليم الرياضيات من رياض الأطفال حتى الصف الثاني عشر. واعتمدت المراجعة المنهجية لـ(43) دراسة منشورة بين عامي 2008 و2019. وأظهرت النتائج إسهام الألعاب الرقمية في اكتساب المعرفة الرياضية وتنمية المهارات المعرفية والدافعية، إلى جانب دعم حل المشكلات والتفكير النقدي والتفاعل الاجتماعي.

كما هدفت دراسة Wang et al. (2022) إلى تحليل أثر التعليم القائم على الألعاب الرقمية في التحصيل في مجالات العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات (STEM). واعتمدت التحليل البعدي لـ(33) دراسة شملت (3894) طالبًا من مراحل تعليمية مختلفة. وأظهرت النتائج أثرًا إيجابيًا للألعاب الرقمية في التحصيل والفهم الأكاديمي، مع اختلاف فاعليتها تبعًا للمجال وطبيعة البيئة المستخدمة.

وهدفت دراسة القاسمي والسعيد (2022) إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي في المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا. واعتمدت المنهج الوصفي المسحي، وطبقت استبانة مكونة من (24) عبارة على عينة عشوائية بلغت (358) معلمًا ومعلمة. وأظهرت النتائج انخفاض درجة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية رغم ارتفاع تقدير إسهامها في تحقيق الأهداف المعرفية، إلى جانب وجود معوقات تحد من استخدامها.

وهدفت دراسة الغامدي (2021) إلى الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. واعتمدت المنهج شبه التجريبي، وطبقت على (40) طالبة من الصف الرابع الابتدائي موزعات على مجموعتين تجريبية وضابطة، باستخدام اختبار للفهم القرائي. وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التي تعلمت باستخدام الألعاب الرقمية في الاختبار البعدي للفهم القرائي.

وهدفت دراسة Sun et al. (2021) إلى مراجعة الدراسات المتعلقة بالأنشطة التربوية القائمة على الألعاب الرقمية في التعليم الابتدائي خلال عشر سنوات، من خلال مراجعة (43) دراسة منشورة بين عامي 2009 و2019. وأظهرت النتائج أن الدعم والتوجيه والتفاعل من أبرز ممارسات المعلمين المصاحبة لاستخدام الألعاب الرقمية، كما ارتبط استخدامها باكتساب المعرفة والدافعية وتنمية المهارات وبعض الجوانب السلوكية.

وهدفت دراسة حكيم وعبد الكريم (2020) إلى الكشف عن فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي. واعتمدت المنهج شبه التجريبي، وطبقت على (60) طالبًا وطالبة موزعين على مجموعتين، باستخدام اختبار تحصيلي ومقياس للتفكير الإيجابي. وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التي تعلمت في البيئة المدمجة القائمة على محفزات الألعاب الرقمية في التحصيل والتفكير الإيجابي.

وهدفت دراسة Castillo (2020) إلى الكشف عن فاعلية الألعاب الرقمية في تعزيز قواعد اللغة الإنجليزية ومفرداتها لدى طلبة التعليم العالي. واعتمدت منهجية مختلطة، وطبقت على (68) طالبًا، باستخدام استبانات قبلية وبعدية ومقاييس لتقييم الكتابة. وأظهرت النتائج تحسنًا في بعض جوانب القواعد والمفردات، إلى جانب ما وفرته الألعاب من بيئة تفاعلية محفزة للتعلم.

وهدفت دراسة Sabirli and Çoklar (2020) إلى الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الرقمية في التحصيل الأكاديمي والدافعية والاتجاه نحو المحتوى الدراسي لدى طلبة المرحلة الابتدائية. واعتمدت التصميم شبه التجريبي، وطبقت على (90) طالبًا من مدرسة ابتدائية حكومية، باستخدام أدوات قياس قبلية وبعدية للتحصيل والدافعية والاتجاه. وأظهرت النتائج أثرًا إيجابيًا في التفاعل والدافعية، في حين لم يظهر أثر في اتجاه الطلبة نحو المادة الدراسية.

التعليق العام على الدراسات السابقة:

يتضح من استعراض الدراسات السابقة وجود اتفاق عام على الإمكانات التربوية للألعاب الرقمية التعليمية؛ إذ أظهرت غالبية الدراسات التجريبية وشبه التجريبية آثارًا إيجابية في عدد من نواتج التعلم، شملت التحصيل، والفهم القرائي، وتعلم اللغة، والتعلم التعاوني، والتفكير، والدافعية. كما دعمت المراجعات المنهجية والتحليلات البعدية هذا الاتجاه، مع الإشارة إلى أن فاعلية الألعاب الرقمية قد تتأثر بطبيعة المجال التعليمي وتصميم اللعبة وكيفية توظيفها.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

أوجه التشابه: تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اهتمامها بالألعاب الرقمية التعليمية وتوظيفها في السياق التعليمي، كما تتقاطع بصورة أكبر مع دراسات القاسمي والسعيد (2022)، والغامدي (2021)، والعوفي وفراس (2022)، و(Sun et al. (2021، و Sabirli and Çoklar (2020)في ارتباطها بمرحلة التعليم الابتدائي أو بممارسات توظيف الألعاب الرقمية فيها. وتتقارب الدراسة الحالية بصفة خاصة مع دراسة القاسمي والسعيد (2022) في الاهتمام بواقع الاستخدام من منظور المعلمين، وفي تناول المعوقات المرتبطة بالتوظيف.

أوجه الاختلاف: تختلف الدراسة الحالية عن الاتجاه الغالب في الدراسات السابقة من حيث غرضها ومنهجها؛ إذ ركزت غالبية الدراسات على قياس أثر الألعاب الرقمية في نواتج تعلم محددة باستخدام التصميمات التجريبية وشبه التجريبية، في حين اعتمد بعضها المراجعة المنهجية أو التحليل البعدي، واعتمدت دراسة القاسمي والسعيد (2022) المنهج الوصفي المسحي، ودراسة Castillo (2020) المنهج المختلط. أما الدراسة الحالية فتعتمد المنهج النوعي والمقابلة؛ بهدف تقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية والكشف بصورة معمقة عن خبرات المعلمات وممارساتهن والمعوقات التي يواجهنها والحلول المقترحة لمعالجتها. كما أنها لا تقتصر على مقرر دراسي محدد، وإنما تتناول توظيف الألعاب الرقمية في تدريس المرحلة الابتدائية.

أوجه الاستفادة: أفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في بناء إطارها النظري وتحديد المفاهيم المرتبطة بالألعاب الرقمية التعليمية، والتعرف على مجالات توظيفها ومعايير اختيارها والمعوقات المرتبطة باستخدامها، فضلًا عن الإفادة منها في تحديد أبعاد المقابلة وتفسير النتائج ومناقشتها. كما أسهمت الدراسات التجريبية التي أثبتت فاعلية الألعاب الرقمية في إبراز الحاجة إلى الانتقال من سؤال الفاعلية إلى فهم واقع توظيفها في الممارسة التعليمية الفعلية.

ما يميز الدراسة الحالية: تتميز الدراسة الحالية بانتقالها من التركيز على قياس أثر الألعاب الرقمية التعليمية في نواتج محددة إلى تقويم واقع توظيفها في الممارسة التدريسية الفعلية من منظور المعلمات أنفسهن، من خلال مدخل نوعي يتيح الكشف عن طبيعة الممارسات والمعوقات والحلول في سياقها المدرسي. كما تكتسب الدراسة خصوصيتها من تناول معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة، وعدم اقتصارها على مادة دراسية بعينها، بما يتيح بناء فهم أكثر عمقًا للسياق الذي يتم فيه توظيف الألعاب الرقمية التعليمية والعوامل التي قد تدعم هذا التوظيف أو تحد منه

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة المنهج النوعي؛ لملاءمته لطبيعة الدراسة وأهدافها، إذ يتيح فهم الظواهر بصورة متعمقة من خلال استكشاف خبرات المشاركين وتصوراتهم وتحليل البيانات باستخدام اللغة والوصف والتفسير، بدلًا من الاقتصار على المعالجة الرقمية والإحصائية (محمد، 2020). كما يتناسب البحث النوعي مع الدراسات التي تستهدف فهم وجهات نظر الأفراد وخبراتهم المرتبطة بالظاهرة محل الدراسة، والإجابة عن الأسئلة التي تتطلب تفسيرًا أعمق للكيفية التي تحدث بها الظاهرة في سياقها الفعلي (العدساني، 2022).

وبناءً على ذلك، اعتمدت الباحثتان المنهج النوعي لتقويم واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة، من خلال استكشاف خبراتهن وممارساتهن في توظيفها، والكشف عن المعوقات المرتبطة بهذا التوظيف، والحلول المقترحة للتغلب عليها.

مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

عينة الدراسة:

اعتمدت الدراسة العينة القصدية، وهي من أساليب المعاينة غير الاحتمالية التي يتم فيها اختيار المشاركين بصورة مقصودة في ضوء ارتباط خبراتهم بموضوع الدراسة وقدرتهم على تقديم بيانات ذات صلة بالظاهرة محل البحث (قنديلجي، 2017).

وتكونت عينة الدراسة الأساسية من ست معلمات من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة، اختيرن من مدرستين، إحداهما حكومية والأخرى أهلية، بواقع ثلاث معلمات من كل مدرسة. وتنوعت تخصصات المشاركات بين الدراسات الاجتماعية، والرياضيات، والتربية البدنية، والتربية الفنية، والمهارات الحياتية والأسرية، كما تراوحت خبراتهن التدريسية بين سنتين و23 سنة. وأتاح هذا التنوع استكشاف واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية من خلال خبرات تدريسية وتخصصية وسياقات مدرسية متنوعة.

أداة الدراسة:

اعتمدت الدراسة المقابلة شبه المنظمة أداةً لجمع البيانات؛ لملاءمتها لطبيعة المنهج النوعي وأسئلة الدراسة، وما تتيحه من مرونة في الوصول إلى المعلومات المرتبطة بأهداف البحث والتعمق في استجابات المشاركات (المحمودي، 2019).

وأعدت الباحثتان دليل المقابلة في ضوء أسئلة الدراسة وأهدافها، وتكوّن من ثلاثة محاور رئيسة:

- المحور الأول: واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، واشتمل على خمسة أسئلة تناولت خبرات المعلمات وممارساتهن في توظيف الألعاب الرقمية التعليمية.
- المحور الثاني: معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، واشتمل على خمسة أسئلة تناولت المعوقات المرتبطة بالتوظيف، والدعم الإداري والتقني، وإدارة الصف.
- المحور الثالث: الحلول المقترحة للتغلب على المعوقات، واشتمل على ثلاثة أسئلة تناولت العوامل المساعدة وسبل تطوير الدعم والمقترحات التي يمكن أن تسهم في التغلب على المعوقات.

التطبيق الاستطلاعي للمقابلة:

قبل التطبيق الأساسي، أجرت الباحثتان مقابلتين استطلاعيتين مع معلمتين من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة من خارج العينة الأساسية، إحداهما من مدرسة حكومية والأخرى من مدرسة أهلية؛ للتحقق من وضوح أسئلة المقابلة وملاءمتها لموضوع الدراسة، إلى جانب الإسهام في بلورة مشكلة الدراسة وتوجيه المقابلات الأساسية.

إجراءات جمع البيانات:

أُجريت ست مقابلات فردية مع المشاركات في الدراسة، ثلاث منها مع معلمات من مدرسة حكومية وثلاث مع معلمات من مدرسة أهلية، بعد التنسيق المسبق مع المشاركات وتحديد المواعيد المناسبة لهن. وأُجريت المقابلات هاتفيًا بصورة فردية.

وقبل بدء المقابلات، وُضّح للمشاركات هدف الدراسة وطبيعة المشاركة، مع التأكيد على سرية البيانات وعدم الإفصاح عن هوياتهن. وسُجلت المقابلات صوتيًا بعد الحصول على موافقتهن، ثم فُرغت التسجيلات نصيًا تمهيدًا لتحليلها. كما روعي أثناء إجراء المقابلات استخدام لغة واضحة وقريبة من المشاركات، وطرح أسئلة المتابعة والاستيضاح عند الحاجة بما يساعد على التعمق في الإجابات دون توجيهها.

تحليل البيانات:

اعتمدت الدراسة التحليل الموضوعي في تحليل بيانات المقابلات؛ لملاءمته للبيانات النوعية وما يتيحه من تنظيم البيانات والكشف عن الموضوعات والمعاني والأنماط الكامنة فيها (العدساني، 2022).

وجرى التحليل من خلال القراءة المتكررة لنصوص المقابلات والتعرف إلى مضامينها، ثم ترميز الوحدات ذات الدلالة واستخلاص الأفكار الأولية، وتجميع الرموز المتقاربة في فئات وموضوعات أولية، ثم مراجعة الموضوعات في ضوء البيانات الأصلية وتحديد الموضوعات الرئيسة والفرعية وتفسيرها، وهي إجراءات تتسق مع مراحل تحليل البيانات النوعية المشار إليها لدى الزهرة.(2022)

ولتعزيز اتساق عملية التحليل، راجعت الباحثة الثانية الترميز والموضوعات المستخلصة في ضوء البيانات الأصلية، ونوقشت الملاحظات بين الباحثتين وصولًا إلى الصياغة النهائية للموضوعات. ثم فُسرت النتائج في

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

ضوء أسئلة الدراسة والأدبيات ذات الصلة، مع الاستعانة باقتباسات من إفادات المشاركات لدعم النتائج وإبراز المعاني المستخلصة.

موثوقية الدراسة:

رُوعيت موثوقية الدراسة النوعية في ضوء معايير المصداقية(Credibility) ، والاعتمادية (Dependability)، والتأكيدية(Confirmability) ، والانتقالية (Transferability) (الغنامي والعبد الكريم، 2024).

وعُززت المصداقية من خلال إتاحة المجال للمشاركات للتعبير عن خبراتهن وتصوراتهن، واستخدام أسئلة المتابعة والاستيضاح، والرجوع إلى البيانات الأصلية أثناء التحليل، إضافة إلى مراجعة الباحثة الثانية للترميز والموضوعات المستخلصة ومناقشتها بين الباحثتين.

وعُززت الاعتمادية من خلال توثيق إجراءات اختيار المشاركات وجمع البيانات وتسجيل المقابلات وتفريغها، وتوضيح خطوات الترميز والتصنيف واستخلاص الموضوعات ومراجعتها.

وعُززت التأكيدية من خلال الرجوع المستمر إلى نصوص المقابلات أثناء التحليل، ومراجعة الباحثة الثانية للترميز والموضوعات، والاستناد إلى إفادات المشاركات واقتباساتهن في دعم النتائج والتفسيرات المستخلصة منها.

أما الانتقالية، فعُززت من خلال وصف سياق الدراسة وخصائص المشاركات من حيث نوع المدرسة والتخصص وسنوات الخبرة، وتوضيح إجراءات جمع البيانات وتحليلها؛ بما يتيح للقارئ تقدير مدى قابلية الاستفادة من النتائج في سياقات تعليمية مشابهة.

إجراءات تنفيذ الدراسة:

اتبعت الباحثتان مجموعة من الإجراءات لتنفيذ الدراسة، تمثلت فيما يأتي:

1. مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بالألعاب الرقمية التعليمية؛ لتحديد مشكلة الدراسة وفجوتها البحثية، وبناء إطارها النظري وصياغة أسئلتها وأهدافها.
2. إعداد دليل المقابلة شبه المنظمة في ضوء أسئلة الدراسة والإطار النظري والدراسات السابقة، وتنظيم أسئلته في ثلاثة محاور رئيسة: واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية، ومعوقات توظيفها، والحلول المقترحة للتغلب على هذه المعوقات.
3. مراجعة دليل المقابلة والتأكد من ارتباط أسئلته بأهداف الدراسة وأسئلتها، وإجراء التعديلات اللازمة قبل التطبيق.
4. إجراء مقابلتين استطلاعيتين مع معلمتين من معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة من خارج العينة الأساسية، إحداهما من مدرسة حكومية والأخرى من مدرسة أهلية؛ للتحقق من وضوح أسئلة المقابلة وملاءمتها، والإسهام في بلورة مشكلة الدراسة وتوجيه التطبيق الأساسي.
5. اختيار المشاركات في الدراسة وفق العينة القصدية، والتواصل معهن وتعريفهن بطبيعة الدراسة وأهدافها، والحصول على موافقتهن على المشاركة.
6. إجراء ست مقابلات فردية شبه منظمة مع المشاركات، وتسجيلها صوتيًا بعد الحصول على موافقتهن، ثم تفريغ التسجيلات نصيًا تمهيدًا لتحليلها.
7. تحليل بيانات المقابلات باستخدام التحليل الموضوعي، من خلال قراءة البيانات وترميزها وتصنيفها واستخلاص الموضوعات الرئيسة والفرعية ومراجعتها في ضوء البيانات الأصلية.
8. مراجعة الباحثة الثانية للترميز والموضوعات المستخلصة، ومناقشة الملاحظات بين الباحثتين وصولًا إلى الصياغة النهائية للموضوعات.
9. عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها في ضوء أسئلة الدراسة والأدبيات ذات الصلة، ثم صياغة التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

أخلاقيات البحث:

رُوعيت المبادئ الأخلاقية المرتبطة بالبحث النوعي طوال مراحل تنفيذ الدراسة؛ إذ وُضّح للمشاركات هدف الدراسة وطبيعة مشاركتهن قبل إجراء المقابلات، وأُكد أن المشاركة طوعية، مع احترام حق المشاركة في قبول المشاركة أو رفضها.

كما حُفظت سرية بيانات المشاركات وخصوصيتهن، ولم تُستخدم أسماؤهن عند عرض البيانات والنتائج، مع الاقتصار على المعلومات اللازمة لأغراض الدراسة. وتم الحصول على موافقة المشاركات قبل تسجيل المقابلات صوتيًا، واستخدام التسجيلات والبيانات الناتجة عنها لأغراض البحث.

والتزمت الباحثتان بالأمانة العلمية في جمع البيانات وتحليلها وعرض النتائج، والمحافظة على المعاني التي عبرت عنها المشاركات دون تحريف، إلى جانب توثيق المصادر والأفكار المنقولة ونسبتها إلى أصحابها وفق الأصول العلمية.

النتائج الدراسة ومناقشتها:

يعرض هذا القسم نتائج الدراسة في ضوء أسئلتها، ومناقشتها وتفسيرها في ضوء الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة. وقبل عرض النتائج، يوضح الجدول الآتي خصائص المشاركات في الدراسة؛ بما يسهم في التعريف بسياق الإفادات الواردة في عرض النتائج ومناقشتها.

خصائص المشاركات في الدراسة:

الاسم	نوع المدرسة	المادة	عدد سنوات الخبرة
(م. أ\1)	مدرسة أهلية	الدراسات الاجتماعية	10
(م. أ\2)	مدرسة أهلية	الرياضيات	13
(م. أ\3)	مدرسة أهلية	مهارات حياتية وأسرية	4
(م. ح\4)	مدرسة حكومية	الرياضيات	13
(م. ح\5)	مدرسة حكومية	التربية البدنية	2
(م. ح\6)	مدرسة حكومية	التربية الفنية	23

دلالات كل رمز: (معلمة: م)، (مدرسة أهلية: أ)، (مدرسة حكومية: ح)،(الأرقام: لتسلسل المشاركين).

نتيجة السؤال الأول: كيف تصف معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة جدة واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في التدريس؟

أظهر التحليل الموضوعي لإفادات المشاركات الست أنهن يصفن واقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية بأنه واقع متفاوت في أنماط الممارسة، تراوح بين الاستخدام المنتظم، والاستخدام المحدود والانتقائي، وعدم الاستخدام، وتشكّل في ضوء طبيعة المحتوى، وأغراض الاستخدام، واستجابة الطالبات، وكفايات المعلمة، وظروف التنفيذ. وانتظمت النتائج في أربعة موضوعات :واقع التوظيف وسياقه، وأغراض الاستخدام، واستجابة الطالبات والقيمة التعليمية المدركة، والكفايات المهنية اللازمة للتوظيف.

واقع التوظيف وسياقه:

كشفت الإفادات عن اختلاف الممارسة باختلاف طبيعة المحتوى وظروف التنفيذ؛ فقد وظفت (م. أ\1)الألعاب لإضفاء الحيوية على الدراسات الاجتماعية، قائلة: "بحكم مادتي مادة جامدة... وأفعّل فيها الألعاب الرقمية... بحيث أني أحرك المادة". كما وظفتها (م. أ\2) في الرياضيات للتدريب والتبسيط والتحفيز والابتعاد عن "الورقة والقلم والروتين العادي"، بينما كان استخدام (م. أ\3) أكثر انتقائية؛ لاعتقادها بإمكان تقديم بعض موضوعات مادتها بالمناقشة والأمثلة دون الحاجة إلى الألعاب.

وفي المقابل، لم تستخدم (م. ح\4) الألعاب نتيجة تداخل ضعف الشبكة والأجهزة مع ضغط محتوى الرياضيات، موضحة: "الشبكة في المدرسة مو جيدة، وكمان الأجهزة ما تساعد... يادوب أشرح وأحاول أخلص المنهج". ولم تستخدمها (م. ح\5) لعدم إدراكها ملاءمتها لطبيعة التربية البدنية، في حين وظفتها (م. ح\6)بصورة محدودة في المراجعة ولاحظت تفاعل الطالبات معها.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

ويكشف هذا التباين أن التوظيف لا تحدده طبيعة التخصص وحدها، بل تفاعل الملاءمة التربوية المدركة مع قابلية التنفيذ داخل السياق الصفي .ويؤكد ذلك اختلاف خبرتي (م. أ\2) و (م. ح\4) رغم تدريسهما الرياضيات؛ إذ كانت طبيعة المادة لدى الأولى مبررًا لاستخدام الألعاب لتبسيطها، بينما اقترنت لدى الثانية بضغط المحتوى وضعف الإمكانات بما حد من استخدامها. ويساعد ذلك على تفسير ما أظهره القاسمي والسعيد (2022) من انخفاض الاستخدام الفعلي رغم ارتفاع إدراك قيمة الألعاب، ويوسع ما أشار إليه العنزي (2023) بشأن اختلاف التوظيف باختلاف المجال؛ إذ تكشف النتائج الحالية عن تفاعل خصائص المادة مع السياق التقني والتنظيمي.

أغراض الاستخدام:

أظهرت (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) تنوعًا أكبر في التطبيقات والمنصات المستخدمة، بينما ارتبطت إفادات (م. ح\4) و (م. ح\5) بأدوات رقمية عامة، واعتمدت (م. ح\6) على البحث عن ألعاب جاهزة عبر الإنترنت. ولا يدل تعدد التطبيقات في ذاته على جودة التوظيف، وإنما يعكس اختلافًا في أنماط الوصول إلى الموارد الرقمية واستخدامها.

كما تعددت أغراض التوظيف بين التدريب والمراجعة والتحفيز وتبسيط المحتوى والمنافسة والتقويم المرحلي. وتبرز الدلالة التقويمية في قول (م. أ\1) إن اللعبة "تكون زي التقويم المرحلي بين كل جزئية وجزئية"، بما يكشف توظيفها للتحقق من الفهم أثناء التعلم، وليس للترفيه أو التحفيز فقط. وتتسق هذه النتيجة مع Sun و Chen و Ruokamo (2021)في إبراز الدور المحوري للمعلم في دمج الألعاب في التدريس. وتضيف الدراسة الحالية أن جودة التوظيف لا تقاس بكثرته أو بتعدد التطبيقات، بل بوظيفته ومدى ارتباطه بأهداف التعلم والتدريس والتقويم.

استجابة الطالبات والقيمة التعليمية المدركة:

اتفقت المستخدمات فعليًا للألعاب على إيجابية استجابة الطالبات؛ فقد ربطت (م. أ\1) الاستخدام بزيادة التفاعل والمنافسة، وأشارت (م. أ\2) إلى أن الطالبات أصبحن يطلبن تشغيل الألعاب، بينما أكدت (م. أ\3) زيادة الحماس والنشاط، وذكرت (م. ح\6): "يتفاعلون أكثر مع الألعاب الرقمية، ويكون عندهم حماس وتجاوب أكبر". أما (م. ح\4) و (م. ح\5) فلم تقدما خبرة تطبيقية مماثلة لعدم استخدامهما الألعاب.

وتشير هذه الإفادات إلى أن أبرز قيمة مباشرة أدركتها المعلمات تمثلت في زيادة الانخراط والمشاركة الصفية، بما يتسق مع نتائج (Hussein et al., 2022; Sabirli & Çoklar, 2020; Sun et al., 2022) كما ربطت المشاركات الألعاب بالفهم والتفكير وحل المشكلات والتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس، بما يتقاطع مع مدكور وخليفة (2024)، والمطلق (2022)، والعوفي وفراس(2022).

ومع ذلك، تمثل هذه النتائج قيمة تعليمية مدركة من المعلمات وليست قياسًا تجريبيًا مباشرًا للأثر. كما تكشف إشارة (م. أ\1) إلى عدم تقبل بعض الطالبات للخسارة أن المنافسة قد تكون محفزة أو تتحول إلى تحدٍ سلوكي وفق كيفية إدارتها؛ ومن ثم فإن الحماس والانخراط شرطان داعمان للتعلم، وليسا دليلًا كافيًا على تحققه في ذاته.

الكفايات المهنية اللازمة للتوظيف:

اتفقت (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) و (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) على أن التوظيف الفاعل يتطلب الإدارة الصفية، والإلمام بالتقنية، واختيار الأداة والتوقيت المناسبين، ومتابعة المستجدات، ومراعاة الفروق الفردية، والصبر مع الصفوف الدنيا.

ويكشف اتفاق المستخدمات وغير المستخدمات أن الكفاية المطلوبة ليست تقنية فحسب، بل كفاية تربوية مركبة تشمل اختيار اللعبة المناسبة، وربطها بالمحتوى والهدف، وتحديد توقيتها، وإدارة التفاعل الناتج عنها. وتتسق هذه النتيجة مع(Sun et al. (2021 ، كما تدعم أهمية التدريب التي أظهرها القاسمي والسعيد (2022)، بحيث يتجاوز التدريب تشغيل التطبيقات إلى دمجها تربويًا وتقويميًا في الممارسة الصفية.

وتكشف النتائج أن واقع توظيف الألعاب الرقمية يقع على متصل يبدأ من عدم الاستخدام، ويمر بالاستخدام الانتقائي، ويصل إلى الدمج الأكثر انتظامًا في التدريس والمراجعة والتقويم، ويتشكل من خلال تفاعل الملاءمة المدركة للمادة، وكفاية المعلمة، والغرض من الاستخدام، والوقت، والإمكانات التقنية والتنظيمية.

وتتمثل الإضافة التفسيرية للدراسة في أن جودة التوظيف أعمق من كثرته؛ فالقيمة لا تكمن في مجرد استخدام اللعبة أو تعدد تطبيقاتها، وإنما في ملاءمتها للهدف والمحتوى والمتعلمات وتكاملها مع التدريس والتقويم. وبذلك ينتقل تقويم الألعاب الرقمية من رصد وجود التقنية إلى تقويم جودة توظيفها في خدمة التعلم.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

نتيجة السؤال الثاني: ما معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة؟

أظهر التحليل الموضوعي لإفادات المشاركات الست أن معوقات توظيف الألعاب الرقمية لا ترتبط بعامل منفرد، بل تتداخل فيها جوانب تقنية، ومهنية وإدارية، وتنظيمية وسلوكية، مع تفاوت حضورها بحسب السياق المدرسي.

المعوقات التقنية:

برزت المعوقات التقنية بصورة أوضح في إفادات (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) ، وتمثلت في ضعف شبكة الإنترنت، وقلة الأجهزة، وضعف الدعم التقني؛ إذ لخصت (م. ح\6) حدة المشكلة بقولها: "نعاني من ضعف شبكة الإنترنت حتى إننا نجيب الشبكة معانا". ويتسق ذلك مع ما ذكرته (م. ح\4) في السؤال الأول عن أثر ضعف الشبكة والأجهزة في عدم استخدامها للألعاب.

في المقابل، أشارت (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) إلى توافر بيئة تقنية أكثر دعمًا؛ فقد ذكرت (م. أ\1)أن الإدارة "موفرين أدوات وأجهزة وشبكة إنترنت"، وأكدت (م. أ\2) أن "الدعم التقني متوفر في المدرسة ويكون مساعد لأي مشكلة تحدث معنا في التقنية". ومع ذلك، اتفقت المشاركات الست على محدودية الألعاب الرقمية التعليمية، ولا سيما الداعمة للغة العربية.

ويكشف هذا التباين أن القضية لا تتعلق بمجرد وجود التقنية، وإنما بجاهزيتها وموثوقيتها عند الاستخدام الفعلي؛ فضعف الاتصال أو الأجهزة يرفع كلفة تنفيذ اللعبة من حيث الوقت والجهد واحتمال تعطل الحصة، بينما يتيح الدعم التقني للمعلمة التركيز على الوظيفة التعليمية بدل الانشغال بالمشكلات التشغيلية. وتتسق هذه النتيجة مع القاسمي والسعيد (2022) بشأن ضعف الإنترنت وقلة الأجهزة، وتضيف أن استقرار البنية التقنية شرط لتحويل الإمكانات الرقمية إلى ممارسة صفية قابلة للاستمرار.

المعوقات المهنية والإدارية:

أظهرت إفادات (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) محدودية التدريب والدعم اللازمين للتوظيف مقارنة بالاحتياجات؛ إذ أوضحت (م. ح\4) أن "إدارة المدرسة ترحب بالأفكار والاستراتيجيات الجديدة، ولكنها لا تقدم الدعم الكافي."

وعلى الجانب الآخر، أظهرت إفادات (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) حضورًا أكبر للدعم والتطوير المهني؛ فقد ذكرت (م. أ\1):" الدعم وفريق التقنية يسوون لنا دورات باستمرار، ويطلعونا على كل شيء جديد"، بينما أشارت (م. أ\2) إلى "توافر فرص تدريبية مجانية مع أهمية وعي المعلمة ومبادرتها للاستفادة منها".

ويشير ذلك إلى أن الكفاية المهنية نتاج تفاعل الدعم المؤسسي مع المبادرة الذاتية؛ فتوافر التدريب لا يضمن وحده تغير الممارسة، كما أن دافعية المعلمة قد لا تكفي في غياب البيئة الداعمة. وهذا يعمق ما أظهره القاسمي والسعيد (2022) بشأن أهمية التدريب المستمر؛ إذ تشير النتائج الحالية إلى أن التدريب المطلوب ينبغي أن يتجاوز التعريف بالتطبيقات إلى اختيار الألعاب ودمجها في المحتوى وإدارة استخدامها وتقويم التعلم من خلالها.

المعوقات التنظيمية والسلوكية:

أشارت (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) إلى كثافة أعداد الطالبات بوصفها عائقًا أمام تطبيق الألعاب والاستراتيجيات الحديثة، ولخصت (م. ح\4) تداخل الكثافة مع ضيق الوقت بقولها: "ضغط الحصص وكثرة عدد الطالبات تصعب علينا الأمور."

وفي سياق آخر، كشفت (م. أ\1) عن تحدٍ سلوكي يتعلق بالمنافسة، قائلة: "فيه بعض الشخصيات من الطالبات لازم يفوزوا ما يتحملون الخسارة، فهذه ممكن تكون عائق بسيط". أما إفادات (م. أ\2) و(م. أ\3) فلم تبرز فيها المعوقات التنظيمية بالحدة نفسها، في ظل سياق أكثر دعمًا للتوظيف.

وتكشف هذه النتائج أن المعوقات تعمل بصورة تراكمية لا منفصلة؛ فضعف الإنترنت يستهلك زمن الحصة، وكثافة الصف تزيد متطلبات إدارة النشاط، وضعف التدريب يرفع الجهد اللازم للإعداد والتنفيذ. كما أن المنافسة نفسها قد تتحول من عامل محفز إلى عائق إذا لم تُدار تربويًا. وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه الدوسري (2023) بشأن كثافة الصفوف، والعنزي (2022) بشأن المعوقات الإدارية والفنية، والقاسمي والسعيد (2022) بشأن المعوقات التقنية.

ومن منظور تقويمي، تكشف النتائج أن محدودية الاستخدام لا ينبغي تفسيرها في ضوء كفاية المعلمة وحدها؛ بل في ضوء منظومة شروط التنفيذ التي تشمل البنية التقنية، والتأهيل والدعم، والوقت، وكثافة الصف. وهو ما يوفر تفسيرًا أكثر شمولًا وعدالة للحكم على واقع التوظيف.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

نتيجة السؤال الثالث: ما الحلول المقترحة للتغلب على معوقات توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات بمدينة جدة؟

أظهر التحليل أن مقترحات المشاركات انتظمت في ثلاثة موضوعات مترابطة :التطوير الذاتي والمهني، وتحسين الجاهزية التقنية، والتدريب والتوعية والدعم المؤسسي.

التطوير الذاتي والمهني:

برز لدى (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) التأكيد على التعلم الذاتي والتجريب والبحث عن ألعاب جديدة وتكييفها مع مستوى الطالبات والاستفادة من خبرات الزميلات. ولخصت (م. أ\1) ذلك بقولها: "ما في شيء صعب... ما أنتظر التطوير يجي من الخارج فقط... أحاول أطور من نفسي بنفسي."

ويعكس ذلك تصورًا للتطوير المهني بوصفه عملية مستمرة قائمة على المبادرة والتجريب والتعلم من الممارسة . غير أن خبرات (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) في المعوقات تبين أن المبادرة الفردية لا تكفي عندما تفتقر البيئة إلى شروط التنفيذ؛ ومن ثم ينبغي أن يكون التطوير الذاتي مكملًا للدعم المؤسسي لا بديلًا عنه .ويتسق ذلك مع Sabirli (2020) و Çoklar في أهمية دعم الكفايات اللازمة للتوظيف.

تحسين الجاهزية التقنية:

ركزت (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) على توفير الإنترنت والأجهزة والدعم التقني؛ إذ قالت (م. ح\6): "أهم شيء توفير شبكات الإنترنت والأجهزة لكل الفصول، لأنها إذا توفرت راح يتسهل كل شيء". وفي المقابل، تعزز خبرات (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) أهمية البيئة التقنية الداعمة في تيسير الاستخدام واستمراره.

ويكشف الربط بين المعوق والحل أن توفير التقنية ليس غاية في ذاته، بل وسيلة لخفض الوقت والجهد والمخاطرة التشغيلية المرتبطة بالتوظيف داخل الحصة .وتتسق النتيجة مع القاسمي والسعيد (2022)، وتضيف أن المطلوب يتجاوز توافر الموارد إلى جاهزيتها واستدامة الوصول إليها عند الحاجة.

التدريب والتوعية والدعم المؤسسي:

اتفقت (م. أ\1) و (م. أ\2) و (م. أ\3) و (م. ح\4) و (م. ح\5) و (م. ح\6) على أهمية التدريب والتوعية، وشملت مقترحاتهن الدورات المتخصصة في تصميم الألعاب وتوظيفها، ورفع الوعي بقيمتها التعليمية، والاستفادة من خبرات المعلمات المتميزات، وزيارة المدارس أو المراكز ذات الخبرة في توظيفها.

وتشير هذه المقترحات إلى أن التدريب الفاعل لا ينبغي أن يقتصر على تشغيل اللعبة، وإنما يمتد إلى اختيارها وفق الهدف والمحتوى، وتكييفها مع مستوى الطالبات، وتحديد توقيتها، وإدارة المنافسة والتفاعل، والاستفادة منها في التقويم. وتتقاطع النتيجة مع مدكور وخليفة (2024) والقاسمي والسعيد (2022)، وتضيف الدراسة الحالية أن قيمة التدريب تتحدد بقدرته على تحويل المعرفة التقنية إلى ممارسة تربوية وتقويمية داخل الصف.

التكاملية لنتائج الدراسة:

تكشف نتائج الأسئلة الثلاثة عن صورة مترابطة لواقع توظيف الألعاب الرقمية التعليمية؛ إذ تراوح التوظيف بين الاستخدام الأكثر انتظامًا، والاستخدام المحدود والانتقائي، وعدم الاستخدام، وتشكل هذا التفاوت من خلال تفاعل الملاءمة المدركة للمادة، وكفاية المعلمة، والغرض من الاستخدام، والوقت، والجاهزية التقنية والتنظيمية .وفي حين أظهرت خبرات المستخدمات قيمة الألعاب في زيادة التفاعل والمشاركة ودعم التدريب والمراجعة والتقويم المرحلي، كشفت النتائج عن معوقات تقنية ومهنية وتنظيمية تحد من تحول هذه القيمة المدركة إلى ممارسة مستقرة.

وجاءت الحلول المقترحة متسقة مع طبيعة المعوقات؛ فقابلت مشكلات الإنترنت والأجهزة مطالب بتحسين الجاهزية التقنية، وقابلت فجوات التدريب والدعم مقترحات بالتطوير المهني والتوعية، إلى جانب المبادرة الذاتية والتعلم من الخبرات. ويشير ذلك إلى أن التوظيف الفاعل يقوم على تكامل ثلاثة شروط: معلمة تمتلك الكفاية والمبادرة، وبيئة تقنية جاهزة، ودعم مهني ومؤسسي مستمر.

ومن منظور تقويمي، تشير النتائج إلى أن الحكم على توظيف الألعاب الرقمية التعليمية لا يقتصر على وجود الاستخدام أو كثافته، بل يمتد إلى جودة التوظيف، ومدى ملاءمته للأهداف والمحتوى وخصائص المتعلمات، وتكامله مع التدريس والتقويم، وتوافر الشروط الداعمة لاستمراره. وبذلك تسهم الدراسة في تشخيص واقع الممارسة والعوامل المرتبطة بها، وتحديد جوانب التحسين ومتطلبات تطويرها.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

ملخص نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج الرئيسة، تمثلت فيما يأتي:

1. تفاوت أنماط توظيف الألعاب الرقمية التعليمية بين الاستخدام الأكثر انتظامًا، والاستخدام الانتقائي، وعدم الاستخدام، في ضوء تفاعل الملاءمة التربوية للمحتوى، وكفايات المعلمة، والظروف التقنية والتنظيمية.
2. ارتبط توظيف الألعاب لدى المستخدمات بتعزيز التفاعل والمشاركة والتدريب والمراجعة والتقويم المرحلي، بما يبرز أهمية جودة التوظيف وتكامله مع أهداف التعلم.
3. تداخلت المعوقات التقنية والمهنية والتنظيمية في تشكيل واقع التوظيف، بما يؤكد أن محدودية الاستخدام لا ترتبط بكفاية المعلمة وحدها، بل بمنظومة شروط التنفيذ.
4. يتطلب تحسين التوظيف تكامل كفاية المعلمة ومبادرتها، والجاهزية التقنية، والدعم المهني والمؤسسي المستمر.

توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة، توصي الباحثتان بما يأتي:

1. تطوير كفايات المعلمات في التوظيف التربوي والتقويمي للألعاب الرقمية.
2. تعزيز جاهزية البنية التقنية والدعم الفني واستدامتهما في المدارس.
3. تفعيل مجتمعات التعلم المهنية وتبادل الممارسات الناجحة بين المعلمات.
4. تطوير ألعاب وموارد رقمية عربية مرتبطة بالمناهج والأهداف التعليمية وخصائص المتعلمات.

مقترحات لدراسات مستقبلية:

استكمالًا لنتائج الدراسة، تقترح الباحثتان ما يأتي:

1. دراسة العوامل المرتبطة بجودة توظيف الألعاب الرقمية التعليمية على عينات وبيئات تعليمية أوسع.
2. دراسة العلاقة بين كفايات المعلمات، والجاهزية التقنية، وجودة التوظيف.
3. تقصي أثر الألعاب الرقمية تجريبيًا في نواتج تعلم محددة.
4. دراسة توظيف الألعاب الرقمية في التقويم التكويني والتغذية الراجعة ودعم القرارات التدريسية.

المراجع

1- إبراهيم، جهاد. (2021). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. المجلة العربية للتربية النوعية، (18)، 147-165.

2- براهمة، منتهى محمد خالد، والعديلي عبد السلام موسى (2022) درجة امتلاك معلمات رياض الأطفال للمفاهيم المتعلقة بالألعاب التعليمية المحوسبة في محافظة المفرق [رسالة ماجستير غير منشورة] . جامعة آل البيت، المفرق.

3- تماقولت، محمد الصالح، وبوعروري، جعفر. (2020). أساليب التدريس الحديثة .مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 12 (1)، 87-100.

4- الجبل، بدر. (2022، سبتمبر 15). الاستراتيجية الوطنية للألعاب والرياضات الإلكترونية. صحيفة سبق. https://sabq.org/saudia/h2961a5bqy

5- الجهوري، محمد سالم علي. (2023). فاعلية تقويم الأداء الوظيفي للمعلمين بمدارس محافظة شمال الباطنة في سلطنة عمان من وجهة نظر المعلمين أنفسهم .مجلة العلوم التربوية والنفسية .7(28) , 1-17

6- حسن، هند خميس عبد الرحيم، بهادر، سعدية محمد علي، والسيد، هدى جمال محمد. (2022). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم التبولوجية لأطفال الروضة. مجلة دراسات الطفولة، 25 (94)، 151-154.

7- حكيم، رضا جرجس، وعبد الكريم، منى عيسى محمد. (2020). فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي .مجلة البحث العلمي في التربية،8 (21)، 535 - 588.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

8- الخروصي، حسين بن علي، الريامي، حمد بن جمعة، والحوسني، سالم بن خلفان. (2021). معايير جودة التقويم التربوي: مراجعة تحليلية نظرية. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، 5(21)، 145-160.
9- الدوسري، بتلا حسن عجب. (2023). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، 6(24)، 301-328.
10- الزهرة، الأسود. (2022). الاعتبارات المنهجية في تصميم البحث النوعي. مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، 7(1)، 208-218.
11- الشريف، إيمان إبراهيم. (2023). أهمية استخدام استراتيجية الألعاب الرقمية في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة في مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة الطفولة ،1 (44)، 1854 - 1877.
12- الشهراني، فاطمة محمد، والسعدون، بتول عبدالعزيز. (2019). معايير مقترحة لإختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية، 35(11)، 401-420.
13- عباس، محمد خليل، نوفل، محمد بكر، العبسي، محمد مصطفى، وأبو عواد، فريال محمد. (2014). مدخل الى مناهج البحث في التربية وعلم النفس (ط.5). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
14- عبد الفتاح، عز حسن. (2017). مقدمة في الإحصاء الوصفي والإحصاء الاستدلالي (ط. 2). خوارزم العلمية.
15- العوفي، أمل حمدان حمود، وفراس، تيسير محمد. (2022). فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاوني في مقرر العلوم لدى طالبات المرحلة الابتدائية في المدينة المنورة. المجلة العربية للتربية النوعية،٦ (٢١)، ١٧ - ٥٨.
16- العنزي، حماد الطيار. (2023). التحليل البعدي لأثر محفزات الألعاب الرقمية Gamification في تحقيق بعض نواتج التعلم بالدول العربية. مجلة جامعة شقراء للعلوم الإنسانية والإدارية،11 (1)، 306-336.
17- العنزي، نهلى. (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة، 1(2)، 94-119.
18- الغامدي، سميرة عبد الله محمد. (2021). استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية .المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني،3 (1)، 63-87.
19- الغنامي، نائف بن خالد، والعبد الكريم، راشد بن حسين. (2024). اهتمامات معلمي مادة التفكير الناقد وفق نموذج التبني القائم على الاهتمام. مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع، (105)، 67-78.
20- فلاته، أمل بنت محمد عبدالله، والشريف، فهد بن ماجد الفعر. (2022). أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط بمدينة مكة المكرمة. المجلة العربية للتربية النوعية، (23)، 433-469.
21- القاسمي، نورة عبده محمد، والسعيد، بتول عبد الباقي عبدالله. (2022). واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا وتأثير متغيري النوع والخبرة عليها. مجلة بحوث،2 (2)، 20-56.
22- قنديلجي، عامر إبراهيم. (2017). البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والإلكترونية (ط.7). دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
23- المالكي، وفاء فواز، وفلمبان، فدوى ياسين نور الدين. (2021). استخدام الألعاب الرقمية في التعليم لتعزيز إستراتيجيات التعلم: مراجعة الأدبيات. مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية، (49)، 134-155.
24- المحمودي محمد سرحان علي (2019) مناهج البحث العلمي (ط. 3). دار الكتب.
25- مدكور، أيمن فوزي خطاب، وخليفة، علي عبد الرحمن محمد. (2024). توظيف محفزات الألعاب الرقمية ببيئة تعلم إلكتروني وقياس أثرها على تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلاب كلية التربية. المجلة العربية الدولية لتكنولوجيا المعلومات والبيانات،4 (1)، 135 – 176.
26- المطلق، عبد الله بن سليمان. (2022). فاعلية بيئة تعليمية رقمية قائمة على الألعبة (Gamification) لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية والدافعية فيها لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية، (14)، 140-171.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496

ISSN online: 2791-2272 ISSN print: 2791-2264
مجلة العصر للعلوم الانسانية والاجتماع
Era Journal for Humanities and Sociology
www.ejhas.com editor@ejhas.com
Volume (17) July 2025 العدد (17) يوليو 2025

27- موسى، سعيد عبد المعز علي. (2020). فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات المهنية لدى طفل الروضة في عصر الثورة الصناعية الرابعة. مجلة الطفولة والتربية، 12(41)، 65-114.

28- وزارة التعليم. (2024). وزارة التعليم. https://moe.gov.sa/

29- يوسف، طه أحمد محمد، عطية، يسري مصطفى السيد، وصالح، شعيب جمال محمد. (2023). تصميم برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لكسب بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بسوهاج. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، (15 1)، 1-30.

30- Wang, L. H., Chen, B., & Hwang, G. J., et al. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. International Journal of STEM Education, 9(26). https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0

31- Hussein, M. H., Ow, S. H., & Elaish, M. M., et al. (2022). Digital game-based learning in K-12 mathematics education: A systematic literature review. Education and Information Technologies, 27(4), 2859–2891. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10721-9

32- Sun, L., Chen, X., & Ruokamo, H. (2021). Digital Game-based Pedagogical Activities in Primary Education: A Review of Ten Years' Studies. International Journal of Technology in Teaching and Learning, 16(2), 78-92 https://jitp.commons.gc.cuny.edu/issue

33- Castillo, C. L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15(20), 116-129. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16711

34- Sabirli, Z. E., & Çoklar, A. N. (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students against Course Access. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 12(4), 325-338.

DOI: https://doi.org/10.33193/eJHAS.17.2025.496