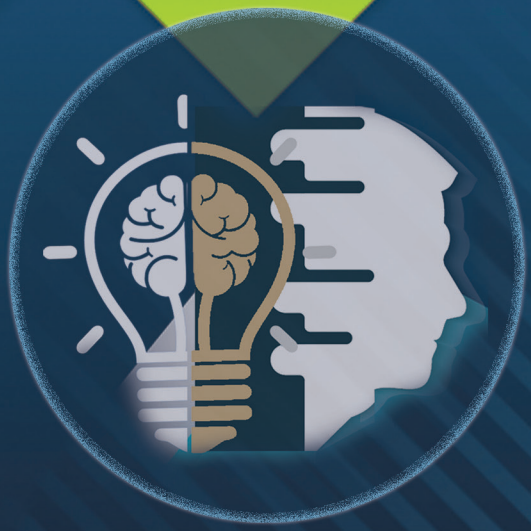
مجلة العلوم الإنسانية
بجامعة حائل

جامعة حائل
University of Ha'il

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل



السنة التاسعة، العدد 29
المجلد الثالث، مارس 2026

Arcif Analytics

Print ISSN:1658-788X
Online E-ISSN:1658-8819

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل

للتواصل:

مركز النشر العلمي والترجمة

جامعة حائل، صندوق بريد: 2440 الرمز البريدي: 81481

https://uohjh.com/

j.humanities@uoh.edu.sa

ردمد : إلكتروني E-1658-8819 ورقي 1658- 788X رقم الإيداع 14398368

نبذة عن المجلة

تعريف بالمجلة

مجلة العلوم الإنسانية، مجلة دورية علمية محكمة، تصدر عن وكالة الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي بجامعة حائل كل ثلاثة أشهر بصفة دورية، حث تصدر أربة أعداد في كل سنة، وبحسب اكتمال البحوث المجازة للنشر.

وقد نجحت مجلة العلوم الإنسانية في تحقيق معايير اعتماد معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية معامل " آرسيف Arcif " المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها (32) معياراً، وقد أطلق ذلك خلال التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023.

رؤية المجلة

التميز في النشر العلمي في العلوم الإنسانية وفقاً لمعايير مهنية عالمية.

رسالة المجلة

نشر البحوث العلمية في التخصصات الإنسانية؛ لخدمة البحث العلمي والمجتمع المحلي والدولي.

أهداف المجلة

تهدف المجلة إلى إيجاد منافذ رصينة؛ لنشر المعرفة العلمية المتخصصة في المجال الإنساني، وتمكن الباحثين –من مختلف بلدان العالم– من نشر أبحاثهم ودراساتهم وإنتاجهم الفكري لمعالجة واقع المشكلات الحياتية، وتأسيس الأطر النظرية والتطبيقية للمعارف الإنسانية في المجالات المتنوعة، وفق ضوابط وشروط ومواصفات علمية دقيقة، تحقيقا للجودة والريادة في نشر البحث العلمي.

قواعد النشر

لغة النشر

1- تقبل المجلة البحوث المكتوبة باللغتين العربية والإنجليزية.
2- يُكتب عنوان البحث وملخصه باللغة العربية للبحوث المكتوبة باللغة الإنجليزية.
3- يُكتب عنوان البحث وملخصه ومراجعه باللغة الإنجليزية للبحوث المكتوبة باللغة العربية، على أن تكون ترجمة الملخص إلى اللغة الإنجليزية صحيحة ومتخصصة.

مجالات النشر في المجلة

تهتم مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل بنشر إسهامات الباحثين في مختلف القضايا الإنسانية الاجتماعية والأدبية، إضافة إلى نشر الدراسات والمقالات التي تتوفر فيها الأصول والمعايير العلمية المتعارف عليها دوليًّا، وتقبل الأبحاث المكتوبة باللغة العربية والإنجليزية في مجال اختصاصها، حيث تعنى المجلة بالتخصصات الآتية:

- علم النفس وعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية والفلسفة الفكرية العلمية الدقيقة.
- المناهج وطرق التدريس والعلوم التربوية المختلفة.
- الدراسات الإسلامية والشريعة والقانون.
- الآداب: التاريخ والجغرافيا والفنون واللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والسياحة والآثار.
- الإدارة والإعلام والاتصال وعلوم الرياضة والحركة.

أوعية نشر المجلة

تصـــدر المجلة ورقيًّا حســـب القواعد والأنظمة المعمول بها في المجلات العلمية المحكمة، كما تُنشـــر البحوث المقبولة بعد تحكيمها إلكترونيًّا لتعم المعرفة العلمية بشكل أوسع في جميع المؤسسات العلمية داخل المملكة العربية السعودية وخارجها.

ضوابط النشر في مجلة العلوم الإنسانية وإجراءاته

أولاً: شروط النشر

أولاً: شروط النشر

1. أن يتّسم بالأصالة والجدّة والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
2. لم يسبق للباحث نشر بحثه.
3. ألا يكون مستلّاً من رسالة علمية (ماجستير / دكتوراة) أو بحوث سبق نشرها للباحث.
4. أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
5. أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
6. عدم مخالفة البحث للضوابط والأحكام والآداب العامة في المملكة العربية السعودية.
7. مراعاة الأمانة العلمية وضوابط التوثيق في النقل والاقتباس.
8. السلامة اللغوية ووضوح الصور والرسومات والجداول إن وجدت، وللمجلة حقها في مراجعة التحرير والتدقيق النحوي.

ثانيًا: قواعد النشر

1. أن يشتمل البحث على: صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة، وصلب البحث، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات، وثبت المصادر والمراجع باللغتين العربيّة والإنجليزيّة، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
2. فـــي حال (نشر البحث) يُزوَّد الباحث بنسخة إلكترونية من عدد المجلة الذي تم نشر بحثه فيه، ومستلاًّ لبحثه .
3. فـــي حال اعتماد نشر البحث تؤول حقوق نشره كافة للمجلة، ولها أن تعيد نشره ورقيّاً أو إلكترونيّاً، ويحقّ لها إدراجه في قواعد البيانات المحلّيّة والعالمية – بمقابل أو بدون مقابل– وذلك دون حاجة لإذن الباحث.
4. لا يحقّ للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
5. الآراء الواردة فـــي البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين، ولا تعبر عن رأي مجلة العلوم الإنسانية.
6. النشر في المجلة يتطلب رسوما مالية قدرها (1000 ريال) يتم إيداعها في حساب المجلة، وذلك بعد إشعار الباحث بالقبول الأولي وهي غير مستردة سواء أجيز البحث للنشر أم تم رفضه من قبل المحكمين.

ثالثًا: توثيق البحث

أسلوب التوثيق المعتمد فـــي المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA7)

رابعا: خطوات وإجراءات التقديم

1. يقدم الباحث الرئيس طلبًا للنشر (من خلال منصة الباحثين بعد التسجيل فيها) يتعهد فيه بأن بحثه يتفق مع شروط المجلة، وذلك على النحو الآتي:

أ. البحث الذي تقدمت به لم يسبق نشرة (ورقيا أو إلكترونيا)، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في وجهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه، ونشرة في المجلة، أو الاعتذار للباحث لعدم قبول البحث.

ب. البحث الذي تقدمت به ليس مستلا من بحوث أو كتب سبق نشرها أو قدمت للنشر، وليس مستلاً من الرسائل العلمية للماجستير أو الدكتوراة.

ج. الالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي.

د. مراعاة منهج البحث العلمي وقواعده.

هـ. الالتزام بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل كما هو في دليل المؤلفين لكتابة البحوث المقدمة للنشر في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل وفق نظام APA7

2. إرفاق سيرة ذاتية مختصرة في صفحة واحدة حسب النموذج المعتمد للمجلة (نموذج السيرة الذاتية).
3. إرفاق نموذج المراجعة والتدقيق الأولي بعد تعبئته من قبل الباحث.
4. يرسل الباحث أربع نسخ من بحثه إلى المجلة إلكترونيّاً بصيغة (word) نسختين و (PDF) نسختين تكون إحداهما بالصيغتين خالية مما يدل على شخصية الباحث.
5. يتم التقديم إلكترونياً من خلال منصة تقديم الطلب الموجودة على موقع المجلة (منصة الباحثين) بعد التسجيل فيها مع إرفاق كافة المرفقات الواردة في خطوات وإجراءات التقديم أعلاه.
6. تقوم هيئة تحرير المجلة بالفحص الأولي للبحث، وتقرير أهليته للتحكيم، أو الاعتذار عن قبوله أولياً أو بناء على تقارير المحكمين دون إبداء الأسباب وإخطار الباحث بذلك
7. تملك المجلة حق رفض البحث الأولي ما دام غير مكتمل أو غير ملتزم بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة حائل للعلوم الإنسانية.
8. في حال تقرر أهلية البحث للتحكيم يخطر الباحث بذلك، وعليه دفع الرسوم المالية المقررة للمجلة (1000) ريال غير مستردة من خلال الإيداع على حساب المجلة ورفع الإيصال من خلال منصة التقديم المتاحة على موقع المجلة، وذلك خلال مدة خمس أيام عمل منذ إخطار الباحث بقبول بحثه أوليًا وفي حالة عدم السداد خلال المدة المذكورة يعتبر القبول الأولي ملغي.
9. بعد دفع الرسوم المطلوبة من قبل الباحث خلال المدة المقررة للدفع ورفع سند الإيصال من خلال منصة التقديم، يرسل البحث لمحكّمين اثنين؛ على الأقل.
10. في حال اكتمال تقارير المحكّمين عن البحث؛ يتم إرسال خطاب للباحث يتضمّن إحدى الحالات التّالية:

أ. قبول البحث للنشر مباشرة.

ب. قبول البحث للنّشر؛ بعد التّعديل.

ج. تعديل البحث، ثمّ إعادة تحكيمه.

د. الاعتذار عن قبول البحث ونشره.

11. إذا تطلب الأمر من الباحث القيام ببعض التعديلات على بحثه، فإنه يجب أن يتم ذلك في غضون (أسبوعين من تاريخ الخطاب) من الطلب. فإذا تأخر الباحث عن إجراء التعديلات خلال المدة المحددة، يعتبر ذلك عدولا منه عن النشر، ما لم يقدم عذرا تقبله هيئة تحرير المجلة.
12. في حالة رفض أحد المحكمين للبحث، وقبول المحكم الآخر له وكانت درجته أقل من 70%؛ فإنّه يحق للمجلة الاعتذار عن قبول البحث ونشره دون الحاجة إلى تحويله إلى محكم مرجح، وتكون الرسوم غير مستردة.

13. يقدم الباحث الرئيس (حسب نموذج الرد على المحكمين) تقرير عن تعديل البحث وفقاً للملاحظات الواردة في تقارير المحكمين الإجمالية أو التفصيلية في متن البحث
14. للمجلة الحق في الحذف أو التعديل في الصياغة اللغوية للدراسة بما يتفق مع قواعد النشر، كما يحق للمحررين إجراء بعض التعديلات من أجل التصحيح اللغوي والفني. وإلغاء التكرار، وإيضاح ما يلزم. وكذلك لها الحق في رفض البحث دون إبداء الأسباب.
15. في حالة رفض البحث من قبل المحكمين فإن الرسوم غير مستردة.
16. إذا رفض البحث، ورغب المؤلف في الحصول على ملاحظات المحكمين، فإنه يمكن تزويده بهم، مع الحفاظ على سرية المحكمين. ولا يحق للباحث التقدم من جديد بالبحث نفسه إلى المجلة ولو أجريت عليه جميع التعديلات المطلوبة.
17. لا ترّد البحوث المقدمة إلى أصحابها سواء نشرت أم لم تنشر، ويخطر المؤلف في حالة عدم الموافقة على النشر
18. يحق للمجلة أن ترسل للباحث المقبول بحثه نسخة معتمدة للطباعة للمراجعة والتدقيق، وعليه إنجاز هذه العملية خلال 36 ساعة.
19. لهيئة تحرير المجلة الحق فـــي تحديد أولويات نشر البحوث، وترتيبها فنّياً.

المشرف العام

سعادة وكيل الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي

أ. د. هيثم بن محمد بن إبراهيم السيف

هيئة التحرير

رئيس هيئة التحرير

أ. د. نوف بنت سالم الشمري

أستاذ البلاغة والنقد، جامعة حائل، المملكة العربية السعودية

أعضاء هيئة التحرير

أ. د. عبد العزيز بن سليمان الغسلان
أستاذ السياسة الشرعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية
المملكة العربية السعودية

أ. د. عمر عبد الله العنانزة
أستاذ الإدارة الفندقية، جامعة اليرموك
المملكة الأردنية الهاشمية

أ. د. عبد الله محمد أبو تينة
أستاذ القيادة التربوية، جامعة قطر، دولة قطر

أ. د. سيندر دوفتشين
أستاذ تعليم اللغة، جامعة كيرتن، أستراليا

د. ثامر بن عيسى العميم
أستاذ اللغويات التطبيقية المشارك، جامعة حائل
المملكة العربية السعودية

د. عمر عبد الله الصمعاني
استاذ تنمية المواهب والابتكار المشارك، جامعة حائل
المملكة العربية السعودية

د. محمد بن حسين أوانق أحمد
محاضر أول (Senior Lecturer) في دراسات اللغة العربية
جامعة ملايا، ماليزيا

أ. ممدوح نويجع الرشيدي
سكرتير هيئة التحرير

مدير إدارة التحرير

د. علي بن عيسى الشمري

أستاذ المناهج وتعليم اللغة العربية المشارك، جامعة حائل، المملكة العربية السعودية

الهيئة الاستشارية

أ.د فهد بن سليمان الشايع

جامعة الملك سعود – مناهج وطرق تدريس

Dr. Nasser Mansour
University of Exeter. UK – Education

أ.د محمد بن مترك القحطاني

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – علم النفس

أ.د علي مهدي كاظم

جامعة السلطان قابوس بسلطنة عمان – قياس وتقويم

أ.د ناصر بن سعد العجمي

جامعة الملك سعود – التقييم والتشخيص السلوكي

أ.د حمود بن فهد القشعان

جامعة الكويت – الخدمة الاجتماعية

Prof. Medhat H. Rahim
Lakehead University - CANADA
Faculty of Education

أ.د رقية طه جابر العلواني

جامعة البحرين – الدراسات الإسلامية

أ.د سعيد يقطين

جامعة محمد الخامس – سرديات اللغة العربية

Prof. François Villeneuve
University of Paris 1 Panthéon Sorbonne
Professor of archaeology

أ. د سعد بن عبد الرحمن البازعي

جامعة الملك سعود – الأدب الإنجليزي

أ.د محمد شحات الخطيب

جامعة طيبة – فلسفة التربية

مستوى استخدام الألعاب التعليمية وعلاقتها بالاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين

The level of use of educational games and its relationship to information retention among primary school students from the teachers› point of view

د.دارين بنت مبارك السلمي
أستاذ تقنيات وتصميم التعليم المشارك، قسم تقنيات وتصميم التعليم، كلية التربية، جامعه جدة، المملكة العربية السعودية
https://orcid.org/0000-0002-5050-0375

Dr. Dareen Mubarak Alsulami
Associate Professor of Learning Design and Technology, Department of Learning Design and Technology, College of Education, University of Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia.

(تاريخ الاستلام: 2025/09/15، تاريخ القبول: 2025/12/22، تاريخ النشر: 2025/01/15)

المستخلص

هدفت الدراسة للكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياسين للألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات، والتحقق من خصائصهما السيكومترية، وتم اختيار عينة عشوائية من المعلمات تكونت من (380) معلمة، طبق عليهن المقياسين، توصلت نتائج الدراسة إلى أن مستوى كل من استخدام المعلمات للألعاب التعليمية ومستوى احتفاظ الطلبة بالمعلومات جاء بدرجة متوسطة، كما أن هناك علاقة ارتباطية إيجابية بين الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات، كما أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات تعزى إلى متغير تخصص المعلمة ولصالح التخصص العلمي مقارنة مع التخصص الإنساني، وبناء على نتائج الدراسة الخروج ببعض التوصيات ومنها العمل على استخدام الألعاب التعليمية لما لها من دور في الاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، الاحتفاظ بالمعلومات، معلمون المرحلة الابتدائية.

Abstract

The study aimed to reveal the nature of the correlation between educational games and information retention among primary school students from the point of view of female teachers in the Jeddah region of the Kingdom of Saudi Arabia. To achieve the study objectives, two scales were developed for educational games and information retention, and their psychometric properties were verified. A random sample of (380) female teachers was selected, and the two scales were applied to them. The results of the study showed that the level of both the teachers' use of educational games and the level of students' information retention was average. There is also a positive correlation between educational games and information retention. The results also indicated the presence of statistically significant differences in educational games and information retention attributed to the variable of the teacher's specialization, in favor of the scientific specialization compared to the humanities specialization. Based on the results of the study, some recommendations were made, including working on using educational games due to their role in information retention among students.

Keywords: Educational games, information retention, primary school teachers.

للاستشهاد: السلمي، دارين بنت مبارك. (2026). مستوى استخدام الألعاب التعليمية وعلاقتها بالاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين. *مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل*، 03 (29)، ، ص23– ص40.

التمويل: لا يوجد تمويل لهذا البحث.

Funding: "There is no funding for this research".

الخلفية النظرية:

شهد العقد الحديث تطورًا متسارعًا في توظيف التقنيات الرقمية في العملية التعليمية، مما أدى إلى تحولات جذرية في أساليب التعليم والتعلم، وأتاح فرصًا أوسع للوصول إلى المعرفة وتنمية مهارات التفكير الذاتي لدى المتعلمين. وقد دفع هذا التطور المؤسسات التعليمية والمعلمين إلى تبني استراتيجيات رقمية حديثة تهدف إلى تعزيز فاعلية التعلم وجودة التدريس (Evans, 2014). وفي ظل هذا التحول الرقمي، برزت الألعاب التعليمية كأحد أكثر أدوات التعليم الإلكتروني فعالية، لما توفره من بيئة تعلم تفاعلية تمزج بين المتعة والمعرفة، وتُحفّز الطلاب على التعلم الذاتي والمستمر. فقد أظهرت دراسات حديثة أن استخدام الألعاب التعليمية يسهم في رفع دافعية الطلاب، وتحسين التحصيل الأكاديمي، وتعزيز الاحتفاظ بالمعلومات على المدى الطويل (Mohamed, 2021); (Selvi & Çoşan, 2018); (Gunel & Top, 2022). كما أكدت دراسات أخرى أن دمج الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم الابتدائي يعزز التفاعل والمشاركة الإيجابية للطلاب داخل الفصول (Alzubaidi et al., 2023)، ويسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والنقدي لديهم (Fitriyadi & Wuryandani, 2021). وعلى الرغم من تزايد الاهتمام البحثي بالألعاب التعليمية ودورها في تحسين مخرجات التعلم، إلا أن هناك قلة في الدراسات التي تناولت العلاقة بين مستوى استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، وهو ما يمثل فجوة بحثية تستحق الدراسة والتحليل. ومن هنا تأتي أهمية هذا البحث الذي يسعى إلى استقصاء مستوى استخدام الألعاب التعليمية وعلاقتها بالاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، بما يسهم في إثراء المعرفة التربوية وتطوير الممارسات التعليمية الرقمية في بيئات التعلم المعاصرة.

ومع تقدم تكنولوجيا المعلومات، ظهرت الألعاب التعليمية الرقمية كأداة جديدة وجديرة بالملاحظة للابتكار الأكاديمي، مما أدى إلى زيادة الاهتمام والاستكشاف المجتمعي (Kaimara et al, 2021)، أصبحت الألعاب التعليمية في السنوات الأخيرة من الأدوات التعليمية الحديثة التي تحظى باهتمام متزايد، لما توفره من بيئات تعلم متعددة الحواس وتفاعلية تُمكّن الطلاب من خوض تجارب تعلم عملية وتجريبية تعزز مشاركتهم النشطة. كما تتيح هذه الألعاب للمتعلمين فرصًا لتطبيق مهارات التفكير العليا، مثل اتخاذ القرار وحل المشكلات، في سياقات تعليمية ديناميكية وواقعية (Liew, Rosli, & Saleh, 2022).

تهدف الألعاب التعليمية لتعزيز قدرات معينة، وتقديم أهداف تعطي التعلم غرضًا، وإشراك الطلاب، وتحسين التعلم، ودعم تغيير السلوك، والتواصل الاجتماع، حيث جذبت الألعاب التعليمية اهتمامًا أكاديميًا هائلاً، وهي تؤثر في دافعية الطلاب للتعلم لإظهار فعاليتها في مجال التعليم (Shakhmalova & Zotova 2023)

تتمثل آلية دعم نهج التعلم القائم على الألعاب لعملية التعلم في خطوتين أساسيتين: تحفيز المتعلمين أولًا من خلال الانخراط في أنشطة تفاعلية، ثم تعميق الفهم عبر الممارسة والتجربة داخل بيئة محاكاة تعليمية. وتُعد الألعاب التعليمية الرقمية، المعتمدة على تقنيات الحاسوب والإنترنت، من الوسائل التي تحظى بإقبال واسع من قبل المعلمين والطلاب نظرًا لما توفره من أساليب تعلم تفاعلية وممتعة. وعلى خلاف المناهج التقليدية، تقدم هذه الألعاب تجربة تعليمية ديناميكية تمزج بين الترفيه والتعلم من خلال محتوى مصمم بأسلوب يحاكي مواقف الحياة الواقعية، مما يسهم في بناء بيئة تعلم جذابة ومحفزة تعزز المشاركة النشطة لدى المتعلمين (Rifayanti, Z et al, 2024)

كما تجد هذه الألعاب تطبيقًا واسعًا في مختلف مجالات الموضوع، بما في ذلك تعلم اللغة والرياضيات والعلوم والعلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية. إنها بمثابة مكملات قيمة للتدريس في الفصول الدراسية وتتولى دورًا حيويًا في بيئات تعليمية متنوعة مثل التعلم المستقل والتدريس التكميلي والتعليم الشخصي (Udeozor et al, 2023).. وقد صُمم التعلم القائم على الألعاب لتحقيق التوازن بين المحتوى النظري والتعلم من خلال استخدام الألعاب. يتيح التعلم القائم على الألعاب للطلاب استكشاف بيئات ومفاهيم تعليمية صارمة ونتائج تعلم مستهدفة (Chen et al., 2018)، كما يجب تصميم الألعاب لضمان قدرة الطلاب على تكرار الدورات داخل سياق اللعبة دون الشعور بالملل. علاوة على ذلك، يجب أن تثير اللعبة التعليمية الجيدة، خلال حالات التكرار هذه، سلوكيات مرغوبة لدى الطلاب؛ ويمكن تحقيق ذلك من خلال تعزيز بعض ردود الفعل العاطفية والمعرفية للتفاعلات مع اللعبة والتغذية الراجعة الواردة منها (Rifayanti, Z et al, 2024).

وفي مجال التعليم، كان الباحثون حريصين على إيجاد استراتيجيات جديدة لإثراء تجارب التعلم لدى الطلاب، وخاصة في هذا العالم الذي تحركه التكنولوجيا حيث تعد الألعاب التعليمية واحدة منها، حيث أصبحت استخدام الالعاب التعليمية في التعليم محور الاهتمام في السنوات الأخيرة مما شوهدت تحسينات ملحوظة في كل من نتائج التعلم والتعليم (Kula, 2021).

فلا تقتصر أهمية الألعاب التعليمية على الجانب الفكري والترفيهي والتعليمي فحسب، بل إنها قادرة أيضًا على غرس جاذبية وتأثير قوي في نفوس الطلاب من خلال تجارب التعلم السياقية. في هذا السياق، تُعتبر الألعاب التعليمية أداةً فعّالة لتحفيز الاهتمام بالانضباط لدى أطفال المرحلة الابتدائية. من خلال دراسة متعمقة لاستخدام الألعاب التعليمية في التدريس، سنحلل تأثيرها على تنمية الاهتمام بالانضباط، ونستكشف كيفية تطبيق الألعاب التعليمية علميًا وفعالًا، ونحسّن تجربة تعلم الانضباط لدى طلاب المرحلة الابتدائية، ونشجعهم على فهم مختلف التخصصات وحبها في جوٍ من الاسترخاء والمرح (Jiang, 2023).

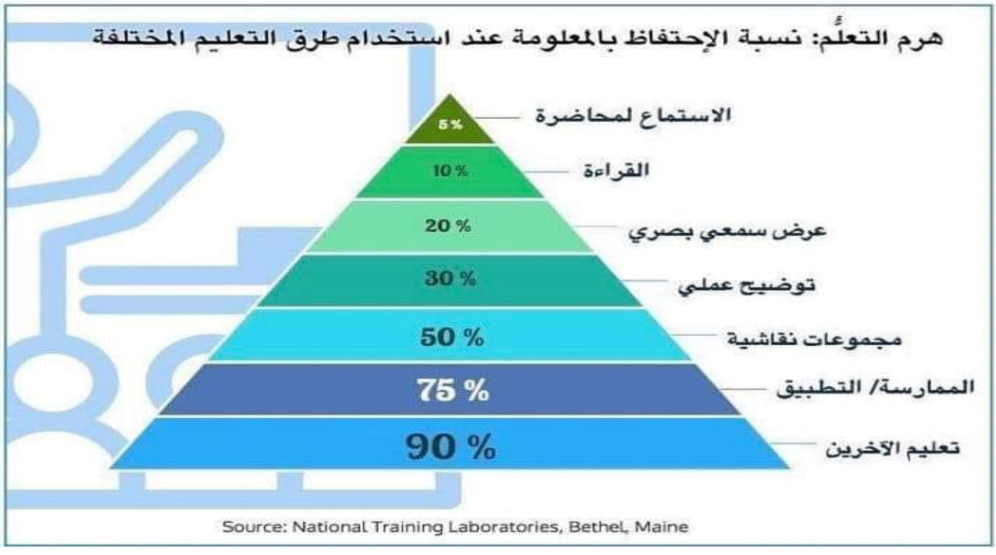
وهناك العديد من العوامل التي تؤثر على قدرة الفرد على الاحتفاظ بالتعليمات: الاهتمام والدافع: إن اهتمام المتعلم ودافعيته وراء أي برنامج تعليمي أمران في غاية الأهمية. فعندما يكون التعلم مصحوبًا بدافع، غالبًا ما يبقى راسخًا في الذاكرة لفترة طويلة، لأن العقل البشري يميل إلى التركيز أكثر على الأمور التي تهمه، والتكرار: لتكرار المادة التعليمية دورٌ أساسي في تثبيت المعلومات. فكلما كرر الفرد مهمةً ما أو مارسها، زادت فعاليتها في الذاكرة، والمحتوى الواقعي: إن الاهتمام بمعنى وأهمية المحتوى أو ربطه بسيناريوهات الحياة الواقعية يساعد الأفراد على التعلم بسرعة والاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول، واستخدام قنوات متعددة: يفضل الأشخاص المختلفون أنماط التعلم المختلفة – فبعضهم يتعلمون بصريًا، وبعضهم يحتاج إلى خبرة عملية، وبعضهم يحتاج إلى مدرب لتوجيههم، وما إلى ذلك. لذلك، من المهم اختيار طريقة أو تقنية التعلم المناسبة لتعزيز الاحتفاظ بالتعلم لدى الفرد (Gupta, 2025).

كما يُعد الاحتفاظ بالطلاب أحد التحديات الملحة في التعليم العالي. يُعد معدل الاحتفاظ مقياسًا أساسيًا في التعليم، حيث يتم الحصول على معدلات احتفاظ عالية مع إعادة تسجيل الطلاب من عام دراسي إلى آخر ولتحقيق ذلك، يجب على المؤسسات توفير الدعم المناسب وطرق التدريس من بين الممارسات المختلفة لتحسين أداء الطلاب ومنعهم من تأجيل دراستهم. وقد اكتسب هذا المجال اهتمامًا كبيرًا في قطاع التعليم على مر السنين حيث يهتم العديد من الباحثين والمؤسسات بالتعرف على العوامل التي تمنع الطلاب من إكمال درجاتهم والعوامل التي لا تفعل ذلك (Shafiq et al, 2022) ويمكن زيادة الاحتفاظ بالمعلومات عبر الإنترنت: تحليل آثار التلميحات البصرية وردود الفعل في الألعاب التعليمية فعلى الرغم من أن عروض التعليم عبر الإنترنت تستمر في النمو في سوق التعليم ، إلا أن قضايا تحصيل الطلاب وصرامة الدورة لا تزال تشكل تحديًا للنموذج التعليمي الأساسي والتوافق مع المهام المؤسسية. من الناحية التربوية، يمكن للمدرسين ومصممي الدورات التقليل من هذه المشكلات من خلال الاستفادة من التكنولوجيا لتعزيز إدراك الطلاب واحتفاظهم بالمعرفة بشكل أكبر داخل المجال عبر الإنترنت (Zeglen, & Rosendale,2018).

وانطلاقا من الاهتمام بقدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمعلومات ظهر نموذج هرم التعلم، المعروف أيضًا باسم «مخروط التعلم»، طوّره مختبر التدريب الوطني خلال ستينيات القرن الماضي. وهو نموذج نظري يوضح أساليب التعلم المختلفة، بالإضافة إلى نسبة الاحتفاظ المتوقعة بها. يوضح الهرم مدى قدرة الفرد على الاحتفاظ بالمعلومات بناءً على أساليب مختلفة، مثل الاستماع إلى محاضرة، وقراءة كتاب، ومشاهدة مقاطع فيديو، وغيرها ويوضح الشكل التالي طريقة هرم الاحتفاظ بالمعلومات ومراحله والنسب المئوية في كل مرحلة:

شكل 1

هرم الاحتفاظ بالمعلومات



حيث يتضح الجوانب التالية التي تؤثر في هرم الاحتفاظ بالمعلومات وهي: (Gupta, 2025)

1. المحاضرة: وفقًا لهرم التعلم، تُعدّ المحاضرة من أقلّ أساليب التعلم والاحتفاظ بالمعلومات فعالية. فهي شكلٌ سلبيٌّ من أشكال التعلم، حيث يجلس المتعلم مستمعًا إلى المعلومات التي يُلقّنها له المعلم.
2. القراءة: بالمقارنة مع المحاضرة، تُعدّ القراءة أكثر فعاليةً بقليل في حفظ المعلومات. وتكمن ميزة القراءة مقارنةً بالاستماع إلى المحاضرة في أنها تُزوّد المتعلم بمواد مرجعية لاستدعاء المعلومات.
3. الجانب السمعي/البصري: يُسهّل محتوى التعلم السمعي والبصري على المتعلمين استيعاب المعلومات. يُعدّ تعلم مهارة جديدة بمشاهدة فيديو سريع أسهل وأقصر وقتًا من قراءة مستندات

طويلة وغنية بالنصوص.

4. التوضيح: يتضمن التعلم بالعرض التوضيحي قيام المعلم أو المرشد بشرح كيفية أداء مهمة ما للمتعلم من خلال شرحها خطوة بخطوة. يوفر العرض التوضيحي معلومات أكثر وضوحًا من أساليب الدراسة السلبية، ويساعد على فهم التفاصيل المعقدة وحفظها بشكل أفضل.

5. المناقشة: تُوفّر المناقشات بيئة تعلّم فعّالة وتعاونية تُسهم في تعزيز استيعاب المعلومات. كما تُحفّز المناقشات تفكير المتعلّم وتزيد من مشاركته وتفاعله.

6. الممارسة عن طريق الفعل: يُعدّ اكتساب الخبرة العملية من أكثر أساليب التعلم فعالية. يتيح هذا الأسلوب للمتعلمين تطبيق معارفهم عمليًا يوميًا، مما يساعدهم على الاحتفاظ بالمعلومات على المدى الطويل. ووفقًا لنموذج 70-20-10 ، فإن 70 % من التعلم يأتي من تجارب الموظفين.

7. تعليم الآخرين: وفقًا لهرم التعلم، يُعدّ تعليم الآخرين الطريقة الأكثر فعالية لإتقان مادة ما وحفظ المعرفة لفترة طويلة. إذا استطاع المرء تعليم مادة ما للآخرين بدقة ودقة، فسيتمكنون من إتقان المفاهيم وحفظ المعرفة بشكل ممتاز.

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي أبرزتها الدراسات السابقة حول أثر الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم النشط وتنمية مهارات التفكير وحل المشكلات، إلا أن مدى توظيف هذه الألعاب في الممارسات الصفية الفعلية لا يزال متفاوتًا بين المعلمين، خاصة في مراحل التعليم الابتدائي التي تُعد الأساس في بناء المفاهيم والمعارف الأولى لدى المتعلمين. كما أن العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لم تحظَ بعد بالقدر الكافي من الدراسة من منظور المعلمين، الذين يمثلون العامل الرئيس في نجاح تطبيق هذا النوع من التعلم.

مشكلة الدراسة

يحتاج المتعلمون في هذه المرحلة العمرية المبكرة في المدرسة إلى أن يكونوا أكثر إبداعًا، ما يتيح للمعلمين تقديم المعلومات بطرق متنوعة وبسيطة، ولكنها شيقة وغنية بالمعلومات. ويزيد استخدام الأنشطة الجذابة من التفاعل والتعاون بين المتعلمين، والمتعلمون الصغار عندما يتعرضون لمدخلات لغوية لفترة من الوقت، يبدأون في بناء الروابط والتواصل بفعالية. وفيما يتعلق بالعملية التعليمية، ثمة بعض الأسئلة التي تحتاج إلى إجابة. أولًا، هل تُلبي طريقة التدريس التقليدية احتياجات الطلاب الصغار، أم يجب أن يكون الإبداع حاضرًا لمساعدتهم على اكتساب أكبر قدر ممكن من المعلومات؟ حيث تُعد الألعاب عموما ذات قيّمة للغاية بالنسبة للأطفال ومع تطور التكنولوجية أضحت الألعاب التعليمية وسيلة أكثر شيوعا ويمكن استخدامها بالغرفة الصفية، وقد يستفيد الطلاب في المملكة العربية السعودية من بيئة تعليمية تعتمد على الألعاب، حيث تُدمج عناصر تصميم الألعاب في محتوى المقررات الدراسية وأنشطتها خاصة أن المملكة العربية السعودية قد حرصت على الاهتمام بمواكبة التطورات للوصول لأعلى مستوى في التعليم، وأدخلت كل الإمكانيات والوسائل المتاحة لكي يستطيع الطلبة التعلم ومواكبة العالم الرقمي الحالي.

ونظرًا للتطور السريع للتكنولوجيا، قد يتوقع المتعلمون استخدام هذه الأداة في الدروس / المحاضرات (Rondon et al., 2013) وفي هذا المجال فقد أجرى (Calderón and Ruiz, 2015) مراجعة منهجية للأدبيات، حيث وجدا أن 53 دراسة بحثية حول الألعاب التعليمية اعتمدت مناهج مختلفة لتقييم فعالية الألعاب التعليمية المتنوعة في الفترة بين نوفمبر 2013 وأبريل 2015، مقارنةً ب 18 و20 لعبة استُخدمت في مجالات اخرى على التوالي، كما أفادا بأن 60 % من هذه الدراسات ال 53 بحثت في فعالية استخدام الألعاب التعليمية في بيئات التعليم العالي، مقارنةً بـ 40 % فقط في بيئات المدارس الابتدائية أو الثانوية، مما يشير إلى أن المعلمين في التعليم العالي يميلون أكثر إلى دمج الألعاب التعليمية مع أساليب التدريس التقليدية في تجارب تعلم الطلاب، وهو ما يُشير إلى إبداع تبني الاستراتيجية الجديدة لإثراء تجربة تعلم الطلاب. ورغم أن الدراسات السابقة أشارت إلى الأثر الإيجابي لاستخدام الألعاب التعليمية في رفع مستوى التفاعل والتحفيز وتحسين الأداء الأكاديمي، إلا أن معظم تلك الدراسات ركزت على التعليم العالي أكثر من التعليم العام، مع ندرة البحوث التي تناولت العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات في المرحلة الابتدائية، خصوصًا من وجهة نظر المعلمين الذين يشكلون العامل الأساس في نجاح تطبيق مثل هذه الاستراتيجيات داخل الصفوف الدراسية. وكذلك نظرا للخبرة العملية للباحثة مع الطالبات لعدة سنوات ولديها خبرة بالعديد من الألعاب التعليمية وتستخدمها في التعليم، حيث لاحظت العديد من الطلبة حاليا عندما يتم تعليمهم بالطرق التقليدية يجدون صعوبة بالاحتفاظ بالمعلومات، ومن هناك جاءت الدراسة الحالية التي تحاول أن تستكشف طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية الممارسة من قبل المعلمات وبين الاحتفاظ بالمعلومات وانطلاقًا من هذا الواقع، جاءت هذه الدراسة لتسد هذه الفجوة البحثية من خلال استقصاء مستوى استخدام الألعاب التعليمية وعلاقتها بالاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات، محاولةً الإجابة عن الأسئلة الآتية: ، وتحديدا تجيب الدراسة الحالية عن التساؤل التالي: ما طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية وبين الاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات أنفسهن؟

أسئلة الدراسة

هنا برزت أسئلة الدراسة التالية:

1. ما مستوى استخدام المعلمات للألعاب التعليمية لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة؟

2. ما مستوى احتفاظ الطلبة بالمعلومات في المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات؟
3. ما طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة في المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات؟
4. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات تبعاً للتخصص الذي تدرسه المعلمة؟

أهداف الدراسة

هدفت الدراسة للتعرف على مستوى استخدام المعلمات للألعاب التعليمية في التدريس ومستوى احتفاظ الطلبة للمعلومات من وجهة نظر المعلمات، واستقصاء طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات، واستقصاء طبيعة الفروق في استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة في المرحلة الابتدائية باختلاف التخصص.

أهمية الدراسة

برزت أهمية الدراسة مما يلي:

أولا: الأهمية العلمية

- تسهم في زيادة الوعي بدور الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.
- تعد من الدراسات الرائدة في مجال الاحتفاظ بالمعلومات والتي تسهم في توفير إطار نظري معزز بنتائج الدراسات السابقة ذات العلاقة خاصة مع تراجع الطلبة في الاحتفاظ بالمعلومات.
- تتناول موضوعا من الموضوعات الجديدة وعلاقته بالتربية الحديثة والتغيرات الحديثة.
- تبرز أهميتها من أهمية المرحلة العمرية المستهدفة في البحث الحالي، وهي مرحلة الطلبة في المرحلة الابتدائية التي تعتبر مرحلة انتقالية من الحياة الأسرية إلى الحياة المدرسية.

ثانيا: الأهمية التطبيقية

- تفيد متخذي القرار في الإشراف التربوي بتوجيههم إلى أهمية الاستفادة من طبيعة توظيف بعض الألعاب التعليمية بشكل ممنهج وعلمي في الغرفة الصفية.
- تساهم في تقديم مقاييس للألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات يمكن استخدامها لتشخيص بعض الظواهر التربوية في العلمية التعليمية.
- يمكن أن تسهم نتائج الدراسة في توجيه مطوري المناهج التعليمية نحو إعادة صياغة المناهج الحديثة بما يضمن دمج أبعاد الألعاب التعليمية وتعزيز الاحتفاظ بالمعلومات في مختلف المواد الدراسية، بما يتماشى مع الاتجاهات التعليمية العالمية المعاصرة.
- كما يمكن أن تُوجَّه نتائج الدراسة إلى المعلمات أنفسهن، من خلال إبراز العوامل التي تسهم في فاعلية استخدام الألعاب التعليمية ودورها في دعم عملية الاحتفاظ بالمعلومات لدى المتعلمين.

التعريفات المفاهيمية الإجرائية

تتناول الدراسة الحالية التعريفات التالية:

الألعاب التعليمية:

هو اسلوب لاكتساب مفاهيم ومهارات جديدة من خلال استخدام الألعاب الرقمية وغير الرقمية (Grace, 2019). كما تعرف بأنها: استراتيجية لزيادة المشاركة من خلال دمج عناصر اللعبة في البيئة التعليمية (Dichev, & Dicheva, 2017)، وتعرف إجرائيا بأنها: مجموعة من الألعاب تستخدمها المعلمة في الغرفة الصفية كأسلوب تعليمي من أجل المساعدة في تشويق الطلبة للحصة وجذب انتباههم وزيادة تفاعلهم، ويتم الكشف عنها من خلال الدرجة التي تحصل عليها المعلمة على المقياس المطور في الدراسة الحالية.

الاحتفاظ بالمعلومات

يعرف الاحتفاظ بالمعلومات بأنه: قدرة الطالب على نقل المعلومات الجديدة إلى ذاكرته طويلة المدى ليسهل عليه تذكرها واستخدامها مستقبلًا، ومن خلاله يتم جعل المعرفة الجديدة راسخة في الذاكرة لفترة طويلة (Gupta, 2025)، وتعرف إجرائيا بأنها: الدرجة التي تحصل عليها المعلمة على اعتقادها حول مستوى اكتساب الطلبة بالمعلومات في الغرفة الصفية، ويتم الكشف عنها من خلال الدرجة التي تحصل عليها المعلمة على المقياس المطور في الدراسة الحالية.

الطلبة في المرحلة الابتدائية:

هم الطلبة الذين يدرسوا في منطقة جدة في الصفوف بين الأول إلى الثالث، وتتراوح أعمارهم بين (6-9) سنوات.

الدراسات السابقة:

فيما يلي أبرز الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات الدراسة الحالية:

تناولت دراسة (Shabaneh & Farrah, 2019) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية باعتبارها وسيلة إبداعية تُمكّن الطلبة من تعلم المفردات وتنمية مهاراتهم اللغوية والتواصلية. استخدم الباحثان المنهج شبه التجريبي لقياس أثر الألعاب في تحسين تعلم المفردات الجديدة، حيث طُبِّقت التجربة على عينة مكوّنة من (20) طالبًا من إحدى المدارس الفلسطينية خلال فترة استمرت شهرين. وقد استخدمت الدراسة الاختبار القبلي والبعدي إضافة إلى الملاحظة الصفية لرصد سلوك الطلبة أثناء التعلم من خلال الألعاب. وأظهرت النتائج أن توظيف الألعاب التعليمية في بيئة التعلم أسهم في رفع دافعية

الطلاب، وتحسين اكتساب المفردات، وتعزيز قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات الجديدة لفترات أطول، كما ساعدهم على الربط بين المفردات المكتسبة وسياقاتها الواقعية وتنمية مهارات التواصل لديهم. وتوصي الدراسة بدمج الألعاب التعليمية ضمن الممارسات الصفية باعتبارها أداة فعّالة في جعل عملية التعلم أكثر تفاعلاً ومتعة.

أشارت دراسة (Smiderle et al., 2020) إلى أن توظيف أسلوب اللعب في التعليم يمكن أن يُسهم في رفع مستويات مشاركة الطلاب وتحفيزهم على تحسين مهاراتهم وتطوير تعلمهم، إلا أن تأثير هذا الأسلوب قد يختلف تبعًا لخصائص المتعلمين وسلوكهم أثناء التعلم. وقد هدفت الدراسة إلى تحليل العلاقة بين سمات شخصية المتعلمين واستجاباتهم لعناصر اللعب في بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الويب، من أجل فهم أعمق للطرق التي تؤثر بها مكونات اللعب على الأداء الأكاديمي والمشاركة. استخدم الباحثون المنهج التجريبي من خلال تنفيذ تجربة امتدت لأربعة أشهر على عينة مكوّنة من (40) طالبًا جامعيًا من السنة الأولى في مقررات البرمجة. تم توزيع المشاركين عشوائيًا إلى مجموعتين: الأولى استخدمت بيئة تعلم مُلعبة تتضمن عناصر تحفيزية مثل النقاط، والشارات، ولوحات التصنيف، بينما استخدمت الثانية البيئة التقليدية غير الملعبة. وأظهرت النتائج أن تأثير اللعب في التعليم ليس موحّدًا لجميع المتعلمين، إذ يتباين باختلاف سمات الشخصية وخصائص المستخدمين، حيث استجاب بعض الطلاب بشكل إيجابي وارتفع مستوى مشاركتهم وتفاعلهم، في حين لم يظهر هذا الأثر لدى آخرين. وأكدت الدراسة أن فاعلية اللعب في التعليم تعتمد بدرجة كبيرة على تكييف عناصر اللعبة مع خصائص المتعلمين الفردية لتحقيق أقصى فائدة تعليمية ممكنة.

هدفت دراسة أندش وشرتيل (2020) إلى التعرّف على مدى إسهام الألعاب التربوية في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وذلك من منطلق أهمية دمج الأنشطة التعليمية التفاعلية في دعم القدرات المعرفية والإبداعية للمتعلمين في هذه المرحلة. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي نظرًا لملاءمته لطبيعة الأهداف، وطبّقت استبانة أعدت لهذا الغرض على عينة مكوّنة من (200) معلم ومعلمة تم اختيارهم عشوائيًا من مدارس المرحلة الابتدائية. وأظهرت النتائج أن الألعاب التربوية تسهم بدرجة عالية في تنمية القدرات المعرفية للتلاميذ، حيث حصل البند المتعلق بـ"تنمية القدرة المعرفية لدى التلاميذ" على أعلى متوسط، مما يدل على فاعلية هذه الألعاب في توسيع مدارك المتعلمين، وتعزيز انتباههم، وتنمية روح التعاون والتفاعل بينهم. كما أشارت النتائج إلى أن بعض المشاركين رأوا أن الألعاب التعليمية قد لا تسهم دائمًا في تنمية مهارات حل المشكلات الإبداعية بصورة متقدمة، إذ يمكن أن تكون فعاليتها محدودة في تطوير مستويات التفكير العليا إذا لم تُستخدم بطرائق مخططة ومدروسة. وخلصت الدراسة إلى أن رغم إدراك المعلمين لأهمية الألعاب التعليمية ودورها الإيجابي في تطوير العملية التعليمية، إلا أن تطبيقها في المدارس لا يزال محدودًا بسبب ضعف توفرها في البيئة الصفية وقلة اعتماد المعلمين عليها في التدريس اليومي.

تناولت دراسة (Yu, Gao, & Wang, 2020) موضوع التعلم القائم على الألعاب التعليمية من منظور شامل، بهدف تحليل فعالية هذا النهج في تحسين نواتج التعلم الأكاديمية والمعرفية والسلوكية. وقد جاءت هذه الدراسة لسد الفجوة في الأدبيات السابقة التي لم تتناول بصورة كافية التأثيرات المتنوعة للألعاب التعليمية في بيئات التعلم المختلفة. اعتمد الباحثون المنهج التحليلي الوصفي (Meta-Analytical/ Review Approach) من خلال تحليل شامل للأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع التعلم القائم على الألعاب، شمل متغيرات متعددة مثل التحصيل الأكاديمي، وحل المشكلات، والتفكير النقدي، وكفاءة التعلم، والدافعية، والمواقف والسلوكيات التعليمية. وأشارت نتائج المراجعة إلى أن للألعاب التعليمية آثارًا إيجابية واضحة على تحفيز الطلاب وتنمية مهاراتهم المعرفية والمهارية، كما تسهم في تعزيز التفاعل والمشاركة النشطة وتحسين اتجاهات الطلاب نحو التعلم. ومع ذلك، كشفت الدراسة أيضًا عن بعض الآثار السلبية المحتملة المرتبطة بضعف التوازن بين عناصر الترفيه والتعلم، أو سوء تصميم الألعاب التعليمية. وأكدت النتائج أهمية تصميم مكونات لعب تتناسب مع خصائص المتعلمين واحتياجاتهم التعليمية لضمان فاعليتها. كما أوصى الباحثون بضرورة التركيز في الدراسات المستقبلية على توظيف تحليلات التعلم (Learning Analytics) وتقنيات استخراج البيانات التعليمية (Educational Data Mining) لفهم أعمق لكيفية تحسين نتائج التعلم القائم على الألعاب.

هدفت دراسة عبد الجواد وشحادة (2020) إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في لواء القويسمة، انطلاقًا من أهمية توظيف الأساليب التعليمية التفاعلية في تطوير مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين في المراحل الأولى من التعليم. اعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي لقياس فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية مقارنة بالطريقة التقليدية، واستخدم الباحثان بطاقة ملاحظة تضمنت مجموعة من المهارات والمؤشرات السلوكية المرتبطة بالأداء القرائي، إضافة إلى نص قرائي موحّد طُبّق على الطلبة بعد التأكد من صدق وثبات الأداة. تكونت عينة الدراسة من (60) طالبًا وطالبة تم اختيارهم عمديًا وعشوائيًا، ووزّعوا على مجموعتين: تجريبية تضم (30) طالبًا وطالبة تلقوا تعليمهم باستخدام الألعاب التعليمية، وضابطة تضم (30) طالبًا وطالبة تعلموا بالطريقة التقليدية. وأظهرت النتائج وجود أثر دال إحصائيًا للألعاب التعليمية في تحسين مهارة القراءة الجهرية وتنمية جميع مهاراتها الفرعية لصالح المجموعة التجريبية، مما يؤكد فاعلية هذا الأسلوب في دعم مهارات النطق، والفهم، والانتباه القرائي. كما أوصت الدراسة بضرورة توظيف الألعاب التعليمية بصورة منهجية في الصفوف الثلاثة الأولى من المرحلة الأساسية لتعزيز تعلم القراءة لدى الطلبة.

سعت دراسة (Ng & Cheung, 2021) إلى استقصاء أثر استخدام لعبة تعليمية رقمية في تعزيز فاعلية التعلم لدى طلبة الجامعات، وذلك في إطار السعي لفهم دور التلعيب في تحسين تجربة التعلم الأكاديمي. اعتمد الباحثان المنهج المختلط (الكمّي والكيفي) بهدف الحصول على رؤية شاملة حول تصورات الطلبة وتجاربهم الواقعية أثناء استخدام اللعبة التعليمية. تكونت عينة الدراسة من (56) طالبًا جامعيًا

من تخصصي التربية البدنية وإدارة الترفيه. وتم تطبيق اللعبة التعليمية الرقمية المعروفة باسم «PaGamO» كأداة تعليمية لدراسة أثرها في التحصيل والتفاعل. وأظهرت النتائج أن استخدام التلعيب (Gamification) في بيئة التعلم عزز من دافعية الطلبة الذاتية والخارجية، وأسهم في تحسين تجربتهم التعليمية من خلال زيادة المشاركة والتفاعل. كما بينت النتائج أن سهولة استخدام اللعبة عبر الأجهزة المحمولة جعلتها أكثر تفضيلًا من الحواسيب والأجهزة اللوحية، مما ساعد على دمجها بسلاسة في الممارسات التعليمية اليومية. وخلصت الدراسة إلى أن الجمع بين الألعاب التعليمية والأساليب التقليدية في التدريس يسهم في تحسين نتائج التعلم ورفع كفاءة العملية التعليمية لدى طلبة الجامعة.

هدفت دراسة العنزي (2022) إلى التعرّف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، في ضوء التوجه المتزايد نحو توظيف التكنولوجيا في بيئات التعلم الحديثة. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لملاءمته لطبيعة أهداف الدراسة، وطبّقت استبانة إلكترونية لجمع البيانات من عينة مكوّنة من (30) معلمة من معلمات الطفولة المبكرة. وأظهرت النتائج أن أبرز المعوقات التي تواجه المعلمات تتمثل في الصعوبات الفنية وضعف البنية التحتية التقنية داخل المدارس، وهو ما يحدّ من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسات الصفية. كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات المعلمات للمعوقات الإدارية أو الفنية أو المتعلقة بالبنية التحتية تُعزى إلى المؤهل العلمي أو سنوات الخبرة التدريسية. وأكدت الدراسة ضرورة توفير الدعم التقني والتدريب المهني للمعلمات لضمان الاستخدام الفعّال للألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئات التعلم المبكر.

هدفت دراسة الشابي (2024) إلى التعرّف على مدى توظيف المعلمين للألعاب التعليمية التفاعلية ودورها في تعزيز اكتساب التعلم لدى تلاميذ المدارس الابتدائية بمدينة سبيطلة، انطلاقًا من التساؤل الرئيس حول مدى إسهام هذه الألعاب في تحسين التحصيل الدراسي وتنمية الدافعية للتعلم. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لطبيعة الأهداف البحثية، واستخدمت استبانة صُممت لقياس درجة استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية، طُبّقت على عينة من معلمي المدارس الابتدائية في دوائر التفتيش بسبيطلة الثانية والثالثة والخامسة. وأظهرت النتائج أن توظيف الألعاب التعليمية التفاعلية يسهم بفاعلية في تحسين مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، كما يعزز من تفاعلهم ومشاركتهم داخل الصفوف الدراسية. ومع ذلك، أشارت الدراسة إلى وجود بعض العوامل التي قد تحد من تفعيل هذا النوع من الألعاب التعليمية، مثل ضعف الإمكانيات التقنية أو محدودية التدريب المهني للمعلمين. وأكدت الدراسة على أهمية دعم تطبيق الألعاب التفاعلية في المناهج التعليمية لما لها من أثر إيجابي على اكتساب المعرفة وتنمية مهارات التعلم الذاتي لدى المتعلمين.

تناولت دراسة (Liu & Lahoz, 2024) أثر أساليب التدريس البصرية والسمعية والحركية (VAK) على استبقاء المعلومات لدى الطلاب في ضوء التطورات المتسارعة التي يشهدها النظام التعليمي في الصين، ولا سيما في مجال التكامل التكنولوجي وإصلاح المناهج التعليمية. سعى الباحثان من خلال هذه الدراسة إلى التحقق تجريبيًا من فاعلية أساليب التدريس القائمة على أنماط التعلم المتنوعة (VAK) في تعزيز مشاركة المتعلمين وزيادة قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات، مقارنة بالأساليب التقليدية المعتمدة على المحاضرات. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي بمزيج من الأساليب الكمية والنوعية، حيث تم تحليل البيانات المستقاة من تطبيق هذه الأنماط التعليمية على مجموعات من الطلبة في مراحل تعليمية مختلفة. وأظهرت النتائج أن دمج العناصر البصرية والسمعية والحركية في عملية التعليم يسهم بفاعلية في تحسين مستوى المشاركة والانتباه والاستبقاء المعرفي لدى الطلاب، إلا أن فعالية كل نمط تختلف بحسب المادة الدراسية والسياق التعليمي وخصائص المتعلمين الفردية. وأكدت الدراسة على أهمية إعادة تصميم استراتيجيات التدريس لتستجيب لتنوع أنماط التعلم لدى الطلبة، ودعت إلى تضمين مبادئ VAK في برامج إعداد المعلمين والتطوير المهني بهدف بناء نظام تعليمي أكثر شمولًا ومرونة. كما شددت على ضرورة التقييم المستمر للممارسات التعليمية وتخصيص أساليب التدريس بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين المختلفة، معتبرة أن ذلك يشكّل خطوة مهمة نحو تحقيق تعلم أكثر فاعلية واستدامة في البيئات التعليمية الحديثة.

هدفت دراسة Khasawneh, Khasawneh, & Khasawneh, 2024) إلى استقصاء أثر دمج الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية على مدى احتفاظ الطلبة بالمعلومات وتطبيقها عمليًا في النظام التعليمي الأردني، وذلك في ظل التوجه نحو توظيف استراتيجيات التعلم النشط الداعمة لأهداف رؤية الأردن 2030 الهادفة إلى تطوير رأس المال البشري. اعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي على مدى عام كامل، بمشاركة (500) طالب وطالبة من مستويات تحصيلية مختلفة، بهدف قياس مدى تأثير دمج الألعاب في العملية التعليمية على الاستبقاء المعرفي طويل المدى. وأظهرت النتائج أن الطلاب الذين شاركوا في الدورات التي تم فيها دمج الألعاب التعليمية احتفظوا بنسبة مرتفعة من المهارات والمعارف المكتسبة لفترة زمنية طويلة، مما يشير إلى تحسن ملموس في قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات واستدعائها. كما أوضحت الدراسة أن الدافعية الداخلية والاهتمام الذاتي بالعملية التعليمية يعدّان من أهم العوامل المؤثرة في استمرار التذكر والاحتفاظ بالمعرفة. وأكدت النتائج وجود ارتباط قوي بين الاحتفاظ بالمعلومات والقدرة على تطبيقها في مواقف واقعية، وهو ما يعزز من مفهوم الكفاءة التعليمية بوصفها عاملًا رئيسًا لتحقيق التعلم المستدام. وخلصت الدراسة إلى أن دمج الألعاب التعليمية يمثل استراتيجية فعّالة لتحسين جودة التعلم، وتطوير المهارات القابلة للتطبيق في الحياة العملية، بما يتماشى مع توجهات الإصلاح التربوي في الأردن نحو تعليم قائم على الإبداع والاستدامة.

سعت دراسة (Li et al., 2024) إلى سد الفجوات البحثية القائمة في الأدبيات المتعلقة بتأثير الألعاب التعليمية الرقمية على دافعية الطلاب للتعلم، من خلال تبنّي نهج مختلط الأساليب يستند إلى نظرية التعلم السلوكية ونظرية الإدراك السياقية. قام الباحثون بتوزيع استبيان مفصل على طلاب من ثلاث جامعات في تايلاند، وبعد استبعاد

الإجابات غير الصالحة تم تحليل (434) استجابة صحيحة باستخدام أساليب تحليل تجريبي متقدمة. كشفت النتائج أن الألعاب التعليمية الرقمية تؤثر إيجابيًا وبشكل مباشر على دافعية الطلاب للتعلم، كما تبين أن الانخراط في التعلم يمثل متغيرًا وسيطًا في العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية الرقمية والدافعية نحو التعلم، مما يعني أن زيادة تفاعل الطالب داخل بيئة التعلم الرقمية تسهم في تعزيز دافعيته. وأظهرت النتائج كذلك أن البيئة الرقمية تعمل كمتغير معدل، حيث يُعزّز أثر الألعاب التعليمية في البيئات الرقمية الأكثر شمولية وتفاعلية. وأوضحت الدراسة أن هذه النتائج تدعم المنظورين السلوكي والإدراكي في تفسير عملية التعلم عبر الألعاب الرقمية، من خلال التركيز على دور التفاعل والتحفيز الذاتي. كما أكدت على الأهمية العملية لدمج الألعاب التعليمية الرقمية في المدارس والجامعات كوسيلة فعّالة لرفع دافعية الطلاب وتفاعلهم مع المحتوى التعليمي في ظل التحول المتسارع نحو التعليم الرقمي.

التحليل والربط بالدراسة الحالية

من خلال استعراض الدراسات السابقة، يتضح أن الألعاب التعليمية أصبحت محورًا متزايد الاهتمام في البحوث التربوية المعاصرة نظرًا لدورها البارز في تحفيز المتعلمين، وتعزيز المشاركة الصفية، وتحسين التحصيل والاحتفاظ بالمعلومات. فقد اتفقت دراسات مثل (Shabaneh & Farrah, 2019) و(Abduljawad & Shahada, 2020) و(Ng & Cheung, 2021) و(Khasawneh et al., 2024) على أن دمج الألعاب التعليمية في بيئات التعلم يسهم بفاعلية في رفع مستوى التفاعل، وتحسين اكتساب المعرفة، وتنمية مهارات التفكير والتطبيق العملي، كما تؤكد أن الألعاب التعليمية تُعد من الاستراتيجيات الحديثة التي تربط بين المتعة والتعلم، وتُعزز من قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمعلومات لفترات زمنية أطول. كما أظهرت دراسات أخرى مثل (Smiderle et al., 2020) و(Li et al., 2024) أن فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية تتأثر بخصائص المتعلمين والبيئة التعليمية، حيث تلعب الدافعية والانخراط في التعلم دورًا وسيطًا في تحقيق نتائج إيجابية، في حين تزداد فاعلية الألعاب في البيئات الرقمية الغنية والتفاعلية. وتنسجم هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة Liu & Lahoz (2024) التي أكدت أهمية تكييف أساليب التدريس مع أنماط التعلم المختلفة (البصرية، السمعية، الحركية) لتحسين الاستبقاء المعرفي. ومن جانب آخر، أشارت دراسة العنزي (2022) إلى أن التحديات الفنية والإدارية وضعف البنية التحتية التقنية ما تزال من أهم معوقات تطبيق الألعاب التعليمية، وهي إشارة مهمة تُبرز الحاجة إلى دعم وتمكين المعلمين في هذا المجال. أما دراسة الشابي (2024) فقد ركزت على واقع توظيف الألعاب التعليمية التفاعلية في المدارس الابتدائية، مؤكدةً دورها في تحسين التحصيل الدراسي وتنمية دافعية التعلم، وهو ما يتقاطع مع أهداف الدراسة الحالية. كما تميزت بعض الدراسات مثل (Yu, Gao, & Wang, 2020) بتناولها الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب التعليمية من خلال تحليل الأدبيات، ما أتاح رؤية أكثر شمولًا لطبيعة هذا المجال البحثي.

ومن خلال التحليل المقارن للدراسات السابقة، وعلى الرغم من تنوع السياقات البحثية (عربية وأجنبية) واختلاف الفئات المستهدفة، إلا أن معظم الدراسات السابقة ركزت على الأثر العام للألعاب التعليمية في التحصيل أو الدافعية أو التفاعل، في حين قلّ تركيزها على العلاقة المباشرة بين استخدام الألعاب التعليمية ومستوى الاحتفاظ بالمعلومات تحديدًا في مرحلة التعليم الابتدائي، خصوصًا من وجهة نظر المعلمين الذين يمثلون الفاعل الرئيس في تطبيق هذه الاستراتيجيات. وهنا تبرز الفجوة البحثية التي تسعى الدراسة الحالية إلى سدّها من خلال تحليل مستوى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بالاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة جدة، بما يضيف بعدًا تطبيقيًا ومعرفيًا جديدًا يسهم في تطوير الممارسات التدريسية وتحسين جودة التعليم في ضوء التحول الرقمي الذي تشهده المملكة العربية السعودية.

منهجية البحث وحدود الدراسة

أولاً: حدود الدراسة

- الحدود الموضوعية: تناولت الدراسة متغيرين رئيسين هما الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية.
- الحدود الزمانية: تم تطبيق أدوات الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام 1446هـ.
- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على المدارس الابتدائية الحكومية بمدينة جدة – المملكة العربية السعودية.
- الحدود البشرية: شملت الدراسة معلمات المرحلة الابتدائية العاملات في مدارس مدينة جدة.

ثانيًا: منهجية البحث

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي، نظرًا لملاءمته لأهداف البحث التي تسعى إلى وصف واقع استخدام الألعاب التعليمية والكشف عن طبيعة العلاقة بينها وبين الاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية (Creswell & Creswell, 2018؛ الزعبي، 2019).

ثالثًا: مجتمع الدراسة

يتكوَّن مجتمع الدراسة من جميع معلمات المرحلة الابتدائية العاملات في المدارس الحكومية بمدينة جدة في مختلف مناطقها الجغرافية (الشمال، الجنوب، الشرق، الغرب، والوسط).

رابعًا: عينة الدراسة

تم اختيار عينة الدراسة باستخدام أسلوب العينة الطبقية العشوائية، إذ تم تقسيم مدينة جدة إلى خمس مناطق رئيسة (شمال، جنوب، شرق، غرب، ووسط)، ثم تم اختيار خمس مدارس من كل منطقة بطريقة عشوائية داخل كل طبقة جغرافية لضمان تمثيل متوازن للمجتمع الأصلي. تم توزيع المقياسين إلكترونيًا على المعلمات

في المدارس المختارة، وخلال فترة امتدت لشهرين تم تلقي (380) استجابة صالحة للتحليل. ويُعد هذا العدد ممثلًا لمجتمع الدراسة وفقًا لمعادلة روبرت مايسون (Robert Mason, 1978) لتحديد الحجم الإحصائي الأمثل للعينة، بما يضمن دقة النتائج وصدقها الإحصائي.

خامسا: أدوات الدراسة

تم تطوير مقياسي الدراسة وتوزيعهم إلكترونيًا على نماذج قوقل للمعلمات اللواتي يدرسن طلبة المرحلة الابتدائية للاستجابة على مقياسي الدراسة بمنطقة جدة. وفيما يلي وصف للمقياسين:

أولاً: مقياس استخدام المعلمات للألعاب التعليمية في البيئة الصفية

في البداية تم الاطلاع على عدد من الدراسات والبحوث ذات الصلة مثل دراسات:.(Gungor, Isci, & Demirci, 2022 Gülle, & Bolat, 2022). وبعد ذلك تم تطوير الصورة المبدئية للمقياس لتشمل (28) عبارة موزعةً على أربعة أبعاد كالتالي:

البعد الأول: العملية المعرفية وتتضمن دور الألعاب التعليمية في تطوير الحالة المعرفية والفكرية لدى الطلبة، وتقيسه الفقرات من 1-7.

البعد الثاني: العملية النفسية ويتضمن دور الألعاب التعليمية في تطوير الجانب الانفعالي النفسي لدى الطلبة، وتقيسه الفقرات من 8-14.

البعد الثالث: العملية الحركية ويتضمن دور الألعاب التعليمية في تطوير الجانب الإدراكي التآزري الحركي لدى الطلبة، وتقيسه الفقرات من 15-21.

البعد الرابع: العملية الاجتماعية ويتضمن دور الألعاب التعليمية في تطوير الجانب الاجتماعية العلاقاتية لدى الطلبة، وتقيسه الفقرات من 22-28.

وتم عرض المقياس على مجموعة من خبراء التربية وعلم النفس بلغ عددهم (8) خبيرًا للحكم على مدى مناسبة صياغة العبارات ومحتواها للمشاركين عينة الدراسة، وقد تم اعتماد معادلة لوشي لصدق المحكمين للإضافة أو حذف أو تعديل ما يرونه من أجل تنقيح وضبط محتوى المقياس وصلاحيته ومناسبته للبيئة والمشاركين. وقد أسفرت مقترحات الخبراء عن تعديل صياغة بعض العبارات وهي: عبارة (6، 8، 21، 24).

وللتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس؛ تم حساب:

1. صدق البناء الداخلي

تم التحقق من الصدق البنائي لمقياس استخدام الألعاب التعليمية في البيئة الصفية من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية قوامها (50) معلمة من المعلمات من داخل مجتمع الدراسة ومن خارج العينة الأساسية، حيث تم حساب معاملات الارتباط بين عبارات المقياس والبعد التابعة له، والدرجة الكلية للمقياس، وجميعها دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01)، وتعطي القيم الواردة بالجدول رقم 1 التالي يبين مؤشرات صدق بناء مقياس استخدام الألعاب التعليمية:

جدول1

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من مقياس استخدام الألعاب التعليمية والدرجة الكلية للمقياس ودرجة البعد

فقرات البعد الأول			فقرات البعد الثاني			فقرات البعد الثالث			فقرات البعد الرابع		
م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس
1	**0.62	**0.52	8	**0.55	**0.49	15	**0.59	**0.52	22	**0.50	**0.48
2	**0.51	**0.44	9	**0.64	**0.60	16	**0.55	**0.51	23	**0.49	**0.44
3	**0.42	*0.34	10	**0.61	**0.57	17	**0.66	**0.62	24	**0.54	**0.50
4	*0.38	*0.32	11	**0.57	**0.50	18	**0.61	**0.57	25	**0.62	**0.58
5	**0.57	**0.52	12	**0.41	*0.34	19	**0.41	*0.34	26	**0.47	**0.43
6	**0.58	**0.53	13	*0.34	*0.30	20	*0.39	*0.30	27	**0.66	**0.60
7	**0.69	**0.63	14	**0.64	**0.59	21	**0.67	**0.60	28	**0.54	**0.49

** دالة عند مستوى 0.01 *دالة عند مستوى 0.05.

يتبين من نتائج الجدول السابق أن جميع فقرات مقياس استخدام الألعاب التعليمية من قبل المعلمات كانت مرتبطة مع البعد والدرجة الكلية، حيث تراوحت معاملات الارتباط بين الفقرة والدرجة الكلية بين (0.30-0.63) وبين الفقرة مع البعد بين (0.34-0.69). مما يدل على تمتع المقياس بدرجات مناسبة من صدق البناء الداخلي.

2. الصدق التمييزي (صدق المقارنة الطرفية):

حسبت معاملات الصدق من خلال الصدق التمييزي، للتأكد من أن المقياس معد لما خصص له حيث تم المقارنة بين الدرجات الدنيا والدرجات العليا لدى أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية والبالغ عددها (80) معلمة من داخل مجتمع الدراسة وخارج العينة، وبعد جمع درجات للعينة الاستطلاعية تم ترتيب القيم من الأعلى إلى الأدنى، وتم اخذ نسبة (25 %) من الحد الأعلى والأدنى، حيث تم أخذ أعلى 20 معلمة وأدنى 20 معلمة، ومن ثم قورن الأفراد في المجموعتين من خلال استخدام اختبار ت (t-Test) للفروق بين المجموعات المستقلة، وقد تبين أن قيمة ت بلغت (11.58) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) مما يشير أن المقياس يميز بين المجموعتين ولصالح المجموعة الأعلى.

ثانيا: ثبات المقياس:

لإيجاد مؤشرات ثبات المقياس طبق على (30) معلمة من مجتمع الدراسة وخارج العينة المستخدمة بالدراسة، وحسبت دلالات ثبات الاتساق الداخلي باستخدام معادلة كرونباخ الفا، والثبات بطريقة الإعادة للاختبار من خلال تطبيق الاختبار على عينة وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على نفس العينة، والجدول رقم 2 التالي:

جدول2

معاملات الثبات لأبعاد مقياس استخدام الألعاب التعليمية والدرجة الكلية

البعد	عدد الفقرات	الاتساق الداخلي	الثبات بطريقة الإعادة للاختبار
البعد المعرفي	7	0.82	0.88
البعد النفسي	7	0.79	0.81
البعد الحركي	7	0.81	0.89
البعد الاجتماعي	7	0.83	0.83
الدرجة الكلية	28	0.85	0.90

يتبين من نتائج التحقق من الثبات وجود مستويات مناسبة من الثبات حيث بلغت قيمة معامل الثبات لمقياس استخدام الألعاب التعليمية للدرجة بطريقة الاتساق الداخلي (0.85) وتراوحت للأبعاد بين (0.79-0.83) مما يشير إلى ثبات جيد جدا، كما بلغت قيمة معامل الثبات بطريقة الإعادة للاختبار للدرجة الكلية (0.90) وللأبعاد تراوحت بين (0.81-0.89) وهي قيم مناسبة مما يشير إلى ثبات ممتاز.

تصحيح مقياس استخدام الألعاب التعليمية:

تتم الاستجابة على المقياس بحسب تدريج ليكرت (أوافق بشدة، أوافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة)، وتعطى الدرجات (5، 4، 3، 2، 1) على الترتيب، وجميع الفقرات ذات اتجاه إيجابي، وتكون أعلى درجة يمكن الحصول عليها على المقياس (140) وأدنى درجة (28)، حيث تشير الدرجة المرتفعة على المقياس إلى مستوى مرتفع من استخدام الألعاب التعليمية، بينما الدرجة المنخفضة تشير إلى انخفاض مستوى الألعاب التعليمية، ويتم الحكم على المستوى بالاعتماد على معادلة المدى من خلال المعيار التالي: من 1-2.33 مستوى منخفض من الألعاب التعليمية، ومن 2.34-3.67 مستوى متوسط من الألعاب التعليمية، ومن 3.68-5 مستوى مرتفع من الألعاب التعليمية.

ثانيا: مقياس احتفاظ الطلبة في المرحلة الابتدائية بالمعلومات

في البداية تم الاطلاع على عدد من الدراسات والبحوث ذات الصلة مثل دراسات: Avdic, Grönberg, Olsson, & (Gupta, 2025) (Riveros, 2014). وبعد ذلك تم تطوير الصورة المبدئية للمقياس لتشمل (35) عبارة موزعة على سبعة أبعاد كالتالي:

البعد الأول: قدرة الطالب نتيجة الحصة الصفية على الاستماع للمحاضرة، وتقيسه الفقرات من 1-5.

البعد الثاني: مهارة المعلمة في تمكين الطالب بالحصة الصفية من القراءة لاستدعاء المعلومات، وتقيسه الفقرات من 6-10.

البعد الثالث: مهارة المعلمة في تنويع الوسائل السمعية والبصرية التي يحصل عليها الطالب في الغرفة الصفية، وتقيسه الفقرات من 11-15.

البعد الرابع: مهارة المعلمة في استخدام أسلوب التوضيح للطالب لما يتم شرحه، وتقيسه الفقرات من 16-20.

البعد الخامس: مهارة المعلمة في تنويع المناقشات وإثرائها لتعزيز استيعاب المعلومات، وتقيسه الفقرات من 21-25.

البعد السادس: مهارة المعلمة واستخدامها للطلب من الطلبة ممارسة ما يتم فعله في الغرفة الصفية، وتقيسه الفقرات من 26-30.

البعد السابع: مهارة المعلمة وقدرتها على جعل كل طالب يعلم الآخرين، وتقيسه الفقرات من 31-25.

وتم عرض المقياس على مجموعة من خبراء التربية وعلم النفس بلغ عددهم (8) خبيرًا للحكم على مدى مناسبة صياغة العبارات ومحتواها للمشاركين عينة الدراسة، وقد تم اعتماد معادلة لوشي لصدق المحكمين للإضافة أو حذف أو تعديل ما يرونه من أجل تنقيح وضبط محتوى المقياس وصلاحيته ومناسبته للبيئة والمشاركين. وقد أسفرت مقترحات الخبراء عن تعديل صياغة بعض العبارات وهي: عبارة (9، 12، 19، 27، 33).

وللتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس؛ تم حساب:

1. صدق البناء الداخلي

تم التحقق من الصدق البنائي لمقياس الاحتفاظ بالمعلومات في البيئة الصفية من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية قوامها (50) معلمة من المعلمات من داخل مجتمع الدراسة ومن خارج العينة الأساسية، حيث تم حساب معاملات الارتباط بين عبارات المقياس والبعد التابعة له، والدرجة الكلية للمقياس، وجميعها دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01)، وتعطي القيم الواردة بالجدول رقم 3 التالي يبين مؤشرات صدق بناء مقياس الاحتفاظ بالمعلومات:

جدول3

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من مقياس الاحتفاظ بالمعلومات والدرجة الكلية للمقياس ودرجة البعد

فقرات البعد الأول			فقرات البعد الثاني			فقرات البعد الثالث			فقرات البعد الرابع		
م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	م	الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس
1	**0.41	**0.38	6	**0.61	**0.58	11	**0.39	*0.33	16	**0.50	**0.46
2	**0.68	**0.65	7	**0.54	**0.49	12	**0.54	**0.46	17	**0.48	**0.45
3	**0.62	**0.57	8	**0.58	**0.53	13	**0.61	**0.54	18	**0.47	**0.42
4	**0.64	**0.59	9	**0.61	**0.57	14	**0.57	**0.53	19	*0.35	*0.31
5	**0.50	**0.47	10	**0.41	**0.37	15	**0.56	**0.53	20	**0.55	**0.51
فقرات البعد الخامس			فقرات البعد السادس			فقرات البعد السابع					
21	**0.46	**0.42	26	**0.55	**0.51	31	**0.48	**0.47			
22	**0.57	**0.50	27	**0.50	**0.48	32	**0.54	**0.49			
23	**0.61	**0.55	28	**0.47	**0.42	33	**0.61	**0.57			
24	**0.60	**0.54	29	**0.46	**0.42	34	**0.58	**0.53			
25	**0.47	**0.43	30	**0.49	**0.44	35	**0.53	**0.50			

** دالة عند مستوى **0.01** *دالة عند مستوى **0.05**.

يتبين من نتائج الجدول السابق أن جميع فقرات مقياس الاحتفاظ بالمعلومات من قبل المعلمات كانت مرتبطة مع البعد والدرجة الكلية، حيث تراوحت معاملات الارتباط بين الفقرة والدرجة الكلية بين (0.31-0.65) وبين الفقرة مع البعد بين (0.35-0.68). مما يدل على تمتع المقياس بدرجات مناسبة من صدق البناء الداخلي.

2. الصدق التمييزي (صدق المقارنة الطرفية):

حسبت معاملات الصدق من خلال الصدق التمييزي، للتأكد من أن المقياس معد لما خصص له حيث تم المقارنة بين الدرجات الدنيا والدرجات العليا لدى أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية والبالغ عددها (80) معلمة من داخل مجتمع الدراسة وخارج العينة، وبعد جمع درجات للعينة الاستطلاعية تم ترتيب القيم من الأعلى إلى الأدنى، وتم اخذ نسبة (25 %) من الحد الأعلى والأدنى، حيث تم أخذ أعلى 20 معلمة وأدنى 20 معلمة، ومن ثم قورن الأفراد في المجموعتين من خلال استخدام اختبار ت (t-Test) للفروق بين المجموعات المستقلة، وقد تبين أن قيمة ت بلغت (15.64) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) مما يشير أن المقياس يميز بين المجموعتين ولصالح المجموعة الأعلى.

ثانيا: ثبات المقياس:

لإيجاد مؤشرات ثبات المقياس طبق على (30) معلمة من مجتمع الدراسة وخارج العينة المستخدمة بالدراسة، وحسبت دلالات ثبات الاتساق الداخلي باستخدام معادلة كرونباخ الفا، والثبات بطريقة الإعادة للاختبار من خلال تطبيق الاختبار على عينة وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على نفس العينة، والجدول رقم 4 التالي:

جدول4

معاملات الثبات لأبعاد مقياس الاحتفاظ بالمعلومات والدرجة الكلية

البعد	عدد الفقرات	الاتساق الداخلي	الثبات بطريقة الإعادة للاختبار
المحاضرة	5	0.80	0.78
القراءة	5	0.78	0.84
الجانب السمعي/ البصري	5	0.79	0.82
التوضيح	5	0.81	0.86
المناقشة	5	0.83	0.84
الممارسة عن طريق الفعل	5	0.84	0.71
تعليم الآخرين	5	0.87	0.84
الدرجة الكلية	**35**	**0.88**	**0.84**

يتبين من نتائج التحقق من الثبات وجود مستويات مناسبة من الثبات حيث بلغت قيمة معامل الثبات لمقياس الاحتفاظ بالمعلومات للدرجة بطريقة الاتساق الداخلي (0.88) وتراوحت للأبعاد بين (0.78-0.87) مما يشير إلى ثبات جيد جدا، كما بلغت قيمة معامل الثبات بطريقة الإعادة للاختبار للدرجة الكلية (0.84) وللأبعاد تراوحت بين (0.71-0.84) وهي قيم مناسبة مما يشير إلى ثبات جيد جدا.

تصحيح مقياس الاحتفاظ بالمعلومات: تتم الاستجابة على المقياس بحسب تدريج ليكرت (أوافق بشدة، أوافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة)، وتعطى الدرجات (5، 4، 3، 2، 1) على الترتيب وجميع فقرات المقياس ذات اتجاه ايجابي، وتكون أعلى درجة يمكن

الحصول عليها على المقياس (175) وأدنى درجة (35)، حيث تشير الدرجة المرتفعة على المقياس إلى مستوى مرتفع من الاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمة، بينما الدرجة المنخفضة تشير إلى انخفاض الاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمة، ويتم الحكم على المستوى بالاعتماد على معادلة المدى من خلال المعيار التالي: من 1-2.33 مستوى منخفض من الاحتفاظ بالمعلومات، ومن 2.34-3.67 مستوى متوسط من الاحتفاظ بالمعلومات، ومن 3.68-5 مستوى مرتفع من الاحتفاظ بالمعلومات.

الأساليب الإحصائية

تم استخدام معاملات الارتباط وكرونباخ ألفا وقيمة ت للتحقق من الصدق والثبات، كما تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن السؤال الأول والسؤال الثاني، كما تم استخراج معاملات ارتباط بيرسون للإجابة عن السؤال الثالث، وللإجابة عن السؤال الرابع تم استخدام اختبار ت للعينات المستقلة.

تحليل ومناقشة نتائج البحث

كشفت نتائج التحليل الإحصائي لبيانات المعلمات عينة البحث عن النتائج التالية:

عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشته: ما مستوى استخدام المعلمات للألعاب التعليمية لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة؟

أولا: عرض النتائج

لتحقيق هدف هذا السؤال، تم تحليل استجابات المعلمات لمقياس استخدام الألعاب التعليمية واستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل بعد من أبعاده الأربعة (المعرفي، النفسي، الحركي، والاجتماعي). كما تم حساب المتوسط الكلي للمقياس، وتحديد مستوى الاستخدام وفق فئات مقياس ليكرت الخماسي (منخفض – متوسط – مرتفع)، والجدول 5 التالي:

جدول5

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لمقياس استخدام المعلمات للألعاب التعليمية مع طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة

الرقم	البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الترتيب	التقدير
1	البعد المعرفي	3.64	0.59	72.8%	1	متوسط
2	البعد النفسي	3.39	0.66	67.8%	2	متوسط
3	البعد الحركي	3.34	0.70	66.8%	3	متوسط
4	البعد الاجتماعي	3.29	0.70	65.8%	4	متوسط
	الدرجة الكلية	**3.41**	**0.49**	**68.2%**		**متوسط**

يتبين من نتائج السؤال الحالي أن استخدام المعلمات للألعاب التعليمية جاء بمستوى متوسط بالدرجة الكلية بمتوسط حسابي بلغ (3.41) وانحراف معياري (0.49) وبنسبة مئوية بلغت (68.2 %)، كما جاءت الأبعاد بمستوى متوسط وجاء أعلى بعد هو البعد المعرفي وتلاه البعد النفسي ثم البعد الحركي ثم البعد الاجتماعي.

ثانيا: مناقشة النتائج

تشير النتائج إلى أن مستوى استخدام المعلمات للألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية بمدينة جدة متوسط بوجه عام، مما يدل على وجود توجه إيجابي لدى المعلمات نحو دمج الألعاب التعليمية في التدريس، لكنه لم يصل بعد إلى المستوى المطلوب من التفعيل. ويُعزى ذلك إلى أن المعلمات يدركن أهمية الألعاب التعليمية في تحفيز الطالبات وتحسين التركيز وتنمية مهارات التفكير، إلا أن الاستخدام لا يزال محدودًا بفعل قيود زمن الحصة، وكثافة المحتوى، ونقص التدريب العملي على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية. وقد تبين أن البعد المعرفي جاء في المرتبة الأولى، وهو ما يشير إلى أن الألعاب التعليمية تُستخدم غالبًا لتعزيز التحصيل الأكاديمي والفهم المعرفي للمفاهيم أكثر من استخدامها لتنمية الجوانب الاجتماعية أو النفسية. في المقابل، جاء البعد الاجتماعي في المرتبة الأخيرة، ويُحتمل أن ذلك يعود إلى تحفّظ بعض المعلمات من توظيف الألعاب الجماعية خوفًا من ضعف الانضباط الصفي أو إضاعة وقت الحصة. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة أندش وشرتيل (2020) التي أكدت أن الألعاب التعليمية تسهم في تنمية القدرات المعرفية والابتكارية للتلاميذ، كما تتفق مع نتائج دراسة Yu, Gao, & Wang (2020) التي أشارت إلى أن الألعاب التعليمية التفاعلية تُعد من الوسائل الفعّالة لتحسين الدافعية والإنجاز الأكاديمي. بناءً على ذلك، يمكن القول إن توظيف الألعاب التعليمية في التعليم الابتدائي يمثل اتجاهًا واعدًا، إلا أنه يتطلب مزيدًا من التدريب والدعم الفني للمعلمات لزيادة فاعليته وتوسيعه ليشمل جميع أبعاد التعلم المعرفية والنفسية والحركية والاجتماعية، بما يتناسب مع خصائص طالبات المرحلة الابتدائية، وهي مرحلة يُعدّ اللعب فيها وسيلة أساسية للتعلم والنمو المعرفي والانفعالي.

عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ومناقشته: ما مستوى احتفاظ الطلبة بالمعلومات في المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات؟

أولا: عرض النتائج

لإجابة عن هذا السؤال، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لفقرات مقياس احتفاظ الطلبة بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة، كما يوضحه الجدول (6):

جدول6

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لمقياس احتفاظ الطلبة بالمعلومات مع طلبة المرحلة الابتدائية في منطقة جدة

الرقم	البعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الترتيب	التقدير
1	المحاضرة	3.34	0.65	66.8%	5	متوسط
2	القراءة	3.30	0.63	66.0%	6	متوسط
3	الجانب السمعي/ البصري	3.24	0.73	64.8%	7	متوسط
4	التوضيح	3.39	0.67	67.8%	4	متوسط
5	المناقشة	3.53	0.54	70.6%	1	متوسط
6	الممارسة عن طريق الفعل	3.45	0.63	69.0%	3	متوسط
7	تعليم الآخرين	3.48	0.54	69.6%	2	متوسط
	الدرجة الكلية	**3.39**	**0.49**	**67.8%**		**متوسط**

يتضح من الجدول أن الدرجة الكلية للاحتفاظ بالمعلومات بلغت (3.39) بانحراف معياري (0.49) ونسبة مئوية (67.8 %)، مما يشير إلى أن مستوى الاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة جاء متوسطًا من وجهة نظر المعلمات. كما يتبين أن بعد المناقشة جاء في المرتبة الأولى بمتوسط (3.53) وانحراف معياري (0.54) ونسبة مئوية (70.6 %)، يليه تعليم الآخرين بمتوسط (3.48)، ثم الممارسة عن طريق الفعل بمتوسط (3.45)، في حين جاء الجانب السمعي/البصري في المرتبة الأخيرة بمتوسط (3.24) ونسبة مئوية (64.8 %). وللتأكد من دلالة الفروق الإحصائية بين الأبعاد، تم تطبيق اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA)، وأظهرت النتائج أن قيمة F بلغت (4.27) عند مستوى دلالة ($p = 0.018 < 0.05$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الأبعاد السبعة في مستوى الاحتفاظ بالمعلومات، لصالح بعد المناقشة.

ثانيا: مناقشة النتائج

تشير النتائج إلى أن مستوى احتفاظ الطلبة بالمعلومات في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات متوسط بوجه عام، مما يدل على أن الطلبة يحتفظون بجزء لا بأس به من المعلومات المكتسبة، إلا أن ترسيخها في الذاكرة طويلة المدى لا يزال يحتاج إلى مزيد من الدعم والممارسة. ويُلاحظ أن بعد المناقشة جاء في المرتبة الأولى، وهو ما يعكس أهمية التفاعل اللفظي والتبادل الفكري بين الطالب والمعلم والزملاء في ترسيخ المفاهيم وتعميق الفهم. كما أن بعد تعليم الآخرين جاء ثانيًا، مما يدعم فكرة أن إعادة عرض المعرفة على الآخرين تسهم في تثبيتها لدى المتعلم. أما الجانب السمعي/البصري فقد جاء في المرتبة الأخيرة، وهو ما قد يُعزى إلى قلة توظيف الوسائط المتعددة أو ضعف التكامل بين الحواس أثناء التعلم، الأمر الذي يضعف من فرص التذكر طويل المدى. وتتفق هذه النتائج مع دراسة Khasawneh et al. (2024) التي أكدت أن دمج الأنشطة التفاعلية والألعاب التعليمية يسهم في رفع مستوى الاحتفاظ بالمعلومات والمهارات المكتسبة، كما تتوافق مع دراسة Liu & Lahoz (2024) التي بينت أن تنويع أساليب التعليم البصرية والسمعية والحركية (VAK) يعزز استبقاء المعلومات وتحويلها إلى معرفة قابلة للاستخدام. كما تتسق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة Li et al. (2024) التي بينت أن الانخراط في التعلم والعمل النشط يعد متغيرًا وسيطًا رئيسًا في تعزيز الدافعية والاحتفاظ بالمعرفة. بناءً على ذلك، تُشير النتائج إلى أن تحقيق مستويات مرتفعة من الاحتفاظ بالمعلومات يتطلب توظيفًا مقصودًا لأساليب التعلم النشط مثل المناقشة والتعليم التعاوني والممارسة العملية، مع دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة داعمة تسهم في جعل التعلم أكثر تفاعلاً ومتعة واستدامة معرفية.

عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث ومناقشته: ما طبيعة العلاقة الارتباطية بين الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلبة في المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات؟

أولا: عرض النتائج

للإجابة عن هذا السؤال، تم حساب معامل ارتباط بيرسون (Pearson s Correlation Coefficient) بين متغيري الدراسة: استخدام المعلمات للألعاب التعليمية و احتفاظ الطلبة بالمعلومات، والجدول 7 التالي:

جدول7

معامل ارتباط بيرسون للعلاقة بين استخدام المعلمات للألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية

البعد	البعد المعرفي	البعد النفسي	البعد الحركي	البعد الاجتماعي	الدرجة الكلية
المحاضرة	0.38**	0.36**	0.46**	0.64**	0.62**
القراءة	0.52**	0.56**	0.72**	0.56**	0.79**
الجانب السمعي/ البصري	0.16**	0.51**	0.55**	0.56**	0.61**
التوضيح	0.20**	0.40**	0.43**	0.28**	0.44**
المناقشة	0.07	0.50**	0.33**	0.46**	0.47**
الممارسة عن طريق الفعل	0.25**	0.44**	0.51**	0.55**	0.60**
تعليم الآخرين	0.14**	0.52**	0.41**	0.46**	0.52**
الدرجة الكلية	**0.32****	**0.60****	**0.63****	**0.64****	**0.75****

** دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0,01).

يتضح من الجدول أن قيمة معامل الارتباط (r = 0.75) بين الدرجة الكلية لاستخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (p < 0.01)، مما يشير إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة قوية بين المتغيرين. كما يتبين أن معظم الأبعاد الفرعية أظهرت علاقات دالة إحصائيًا تراوحت بين (r = 0.28) و(r = 0.79)، ما يدل على اتساق العلاقة الإيجابية بين مختلف أبعاد الألعاب التعليمية ومستويات الاحتفاظ بالمعلومات.

ثانيا: مناقشة النتائج

تشير النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة قوية ودالة إحصائيًا بين استخدام الألعاب التعليمية واحتفاظ الطلبة بالمعلومات، مما يعني أنه كلما زاد استخدام المعلمات للألعاب التعليمية داخل الصفوف الدراسية، ارتفع مستوى احتفاظ الطلبة بالمفاهيم والمعلومات التعليمية. وتدل قيمة معامل الارتباط (r = 0.75) على أن الألعاب التعليمية تُعد عاملًا محفزًا مهمًا لزيادة الاستيعاب والتذكر طويل المدى، حيث تسهم في تعزيز التفاعل، وتنشيط الانتباه، وتحفيز الذاكرة العاملة، وهو ما ينعكس على استقرار المعرفة لدى المتعلمين. كما أظهرت النتائج أن أقوى علاقات الارتباط ظهرت في بعد القراءة (r = 0.79)، مما يشير إلى أن الدمج بين الأنشطة القرائية والألعاب التعليمية يعزز الفهم القرائي والاحتفاظ اللغوي، في حين كانت أدنى علاقة في بعد المناقشة (r = 0.07)، وربما يُعزى ذلك إلى اختلاف طبيعة النقاشات الصفية أو قلة استخدامها كجزء من اللعبة التعليمية نفسها. وتتفق هذه النتائج مع عدد من الدراسات السابقة التي أكدت وجود علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب التعليمية وتحسين الذاكرة والتحصيل، مثل دراسة (Chow, Woodford, & Maes, 2011) التي بيّنت أن الألعاب التعليمية تسهم في تعزيز معالجة المعلومات وتثبيتها، ودراسة (Noemí & Máximo, 2014) التي أوضحت أن التفاعل في الألعاب التعليمية يحفّز الذاكرة طويلة المدى، وكذلك دراسة (Smiderle et al., 2020) التي أشارت إلى أن تأثير الألعاب يختلف تبعًا لسمات شخصية المتعلم. كما تتفق النتيجة مع ما أشار إليه كل من (Ng & Cheung, 2021) و(الشابي، 2024) و(Li et al., 2024) من أن الألعاب التعليمية الرقمية تعزز دافعية التعلم، وتدعم الاحتفاظ بالمعرفة من خلال المشاركة النشطة والتغذية الراجعة الفورية. بناءً على ذلك، يمكن القول إن هذه النتيجة تؤكد الدور الفاعل للألعاب التعليمية في تحسين الذاكرة والاستبقاء المعرفي لدى طلبة المرحلة الابتدائية، وتُبرز أهمية تمكين المعلمات من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية والأنشطة التفاعلية بما يتناسب مع خصائص الطالبات في هذه المرحلة العمرية، لضمان تحقيق تعلمٍ أكثر استدامة وفاعلية.

النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع ومناقشته: هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة جدة من وجهة نظر المعلمات تبعاً للتخصص الذي تدرسه المعلمة؟

أولا: عرض النتائج

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد العينة على مقياسي استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات وفق تخصص المعلمة (علمي، إنساني). كما تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Samples t-test) لمقارنة المتوسطات بين المجموعتين. والجدول 8 التالي:

جدول8

اختبار (ت) للعينات المستقلة لمقارنة المتوسطات الحسابية لدرجات أفراد العينة على مقياسي استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى طلبة المرحلة الابتدائية في من تبعا للتخصص

المقياس	التخصص	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
استخدام الألعاب التعليمية	علمي	173	3.50	0.43	378	3.24	0.00
	إنساني	207	3.34	0.53			
الاحتفاظ بالمعلومات	علمي	173	3.47	0.45	378	3.17	0.00
	إنساني	207	3.32	0.51			

يتضح من الجدول أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) في كلٍّ من متغيري استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات تبعًا لتخصص المعلمة. حيث بلغت قيمة (ت) = 3.24 لمتغير استخدام الألعاب التعليمية، و(ت) = 3.17 لمتغير الاحتفاظ بالمعلومات، وهي فروق دالة إحصائيًا لصالح المعلمات ذوات التخصصات العلمية (العلوم والرياضيات)، إذ حققن متوسطات حسابية أعلى من المعلمات ذوات التخصصات الإنسانية (اللغة العربية والتربية الإسلامية).

ثانيا: مناقشة النتائج

تشير النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى استخدام الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات تبعًا لتخصص المعلمة، وكانت الفروق لصالح المعلمات اللواتي يدرسن التخصصات العلمية. ويُعزى ذلك إلى أن المواد العلمية تتطلب بطبيعتها توظيف أساليب تدريس عملية وتفاعلية تساعد على تبسيط المفاهيم المجردة وتحفيز الانتباه والتفكير المنطقي، مما يجعل المعلمات في هذه التخصصات أكثر ميلًا لاستخدام الألعاب التعليمية كوسيلة لتوضيح المفاهيم

وترسيخ المعلومات في ذاكرة الطالبات. كما أن الطبيعة التجريبية للتخصصات العلمية تشجع على استخدام الألعاب التعليمية التي تعتمد على التجريب، والملاحظة، والممارسة الفعلية، وهو ما ينعكس إيجابيًا على قدرة الطالبات على الاحتفاظ بالمفاهيم والمعارف العلمية لفترات أطول. في المقابل، قد تظل المواد الإنسانية أكثر اعتمادًا على الأساليب اللغوية والتفسيرية، مما يقلل من توظيف الألعاب التعليمية فيها بشكل موسع، وبالتالي يُفسر المتوسطات الأقل في هذه الفئة. تتفق هذه النتيجة مع الاتجاه العام في الأدبيات الذي يرى أن التخصص العلمي أكثر قابلية لدمج الألعاب التعليمية مقارنة بالتخصصات النظرية، إلا أنها تختلف عن نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة Shabaneh & Farrah (2019) التي ركزت على تعلم اللغة الإنجليزية من خلال الألعاب وأكدت فاعليتها في المواد الإنسانية، وكذلك دراسة عبد الجواد وشحادة (2020) التي أظهرت أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة اللغة العربية. كما تختلف هذه النتيجة عن دراسة العنزي (2022) التي لم تجد فروقًا في استخدام الألعاب التعليمية تبعًا للمؤهل العلمي أو التخصص، وربما يُعزى هذا التباين إلى اختلاف طبيعة العينات، وأهداف الدراسات، ومستوى المرحلة التعليمية المدروسة. بناءً على ذلك، تُبرز نتائج هذه الدراسة أن المعلمات في التخصصات العلمية أكثر ميلًا لتوظيف الألعاب التعليمية نظرًا لارتباطها المباشر بتبسيط المفاهيم العلمية وتعزيز الفهم العملي والاحتفاظ بالمعلومات، مما يؤكد الحاجة إلى نشر ثقافة استخدام الألعاب التعليمية في مختلف التخصصات، بما فيها الإنسانية، لتحقيق تكامل تربوي شامل في العملية التعليمية.

توصيات الدراسة

بناء على نتائج الدراسة فإنه يوصى بما يلي:

- دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية من خلال إثراء الكتب المدرسية بأنشطة وألعاب تعليمية متنوعة، مع تخصيص حصص كافية لتطبيقها داخل الغرفة الصفية.
- تطوير الكفاءات المهنية للمعلمات عبر تنظيم دورات تدريبية متخصصة تركز على استراتيجيات توظيف الألعاب التعليمية بفعالية، استناداً إلى العلاقة الإيجابية المثبتة بين هذه الألعاب والاحتفاظ بالمعلومات.
- إشراك الأسر في العملية التعليمية من خلال تقديم برامج إرشادية توعوية تساعدهم على استخدام الألعاب التعليمية أثناء مساعدة أبنائهم في المنزل، مما يعزز قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات.
- تعزيز استخدام الألعاب التعليمية في المواد العلمية بشكل خاص، لما أظهرته النتائج من أثر إيجابي ملموس على تعلم الطلبة في هذه التخصصات.
- تنويع استراتيجيات التدريس واعتماد أساليب متعددة تدعم الاحتفاظ بالمعلومات على المدى الطويل، وخاصة في المقررات ذات الطبيعة العلمية.
- توسيع البحث العلمي في هذا المجال من خلال إجراء دراسات تربوية إضافية تتناول متغيرات الألعاب التعليمية والاحتفاظ بالمعلومات لدى مراحل عمرية وفئات طلابية مختلفة.
- تفعيل دور الإشراف التربوي في تبني سياسات واضحة تلزم بتخصيص جزء من كل حصة دراسية لنشاط أو لعبة تعليمية هادفة، مع تشجيع المعلمات على الابتكار والتجديد في أساليبهن التعليمية.

المراجع

الزعبي، فهد بن عبد الرحمن. (2019). مناهج البحث في العلوم التربوية والنفسية: الأسس والتطبيقات الإحصائية (الطبعة الخامسة). عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

اندش ح. وشرتيل ن. (2020). الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر المعلمين. *مجلة البحوث الأكاديمية*، 15، 513-528. استرجع في من https://lam-journal.ly/index.php/jar/article/view/225

الشابي، أسماء (2024). الألعاب التربوية التعليمية التفاعلية وتأثيرها على المتعلم. *مجلة التكامل في بحوث العلوم الاجتماعية والرياضية*، 8(1)، 13-28.

عبد الجواد، منتهى وشحادة، فواز (2020). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في لواء القويسمة. [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة الشرق الأوسط، عمان.

العنزي، نهى (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. *المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة*، 1(1)، 94-119.

Abd al-Jawad, Muntaha, & Shahadah, Fawwaz. (2020). Athar isti'māl al-'ab al-ta'limiyyah fi tanmiyat mahārat al-qirā'ah al-jahriyyah lada ṭalabat al-ṣaff al-thāni al-asāsi fi Liwā' al-Qwaysimah (in Arabic) [Master's thesis, Jami'at al-Sharq al-Awsaṭ, 'Amman].

Adachi, P, & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: The longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem-solving skills, and academic grades. J. Youth

doi.org/10.5753/cbie.sbie.234,(24. Sociedade Brasileira de Computação, p. 234).

Bundick, M., Quaglia, R., Corso, M., & Haywood, D. (2014). Promoting student engagement in the classroom. Teachers College Record, 116(4). https://eric.ed.gov/?id=EJ1020319

Calderón, A., and Ruiz, M. (2015). A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management. Computer. Educ, 87, 396–422. doi: 10.1016/j.compedu.2015.07.011

Cavanaugh, J. (2005). Teaching online—a time comparison. Online Journal of Distance Learning Administration, 8(1). Retrieved .June 14, 2020 from https: //www.learn techl ib.org/p/19323 3/.

Chen, C., Liu, J., & Shou, W. (2018). How competition in a game-based science-learning environment influences students' learning achievement, flow experience, and learning behavioral patterns. *Journal of Educational Technology & Society,* 21(2), 164176-. http://www.jstor.org/stable/26388392

Chow, A., Woodford, K, & Maes, J. (2011). Deal or No Deal: using games to improve student learning, retention and decision-making. International Journal of Mathematical Education In Science & Technology, 42(2):259264-, DOI:10.1080002073/9X.2010.519796

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education,* 14(1), 9.

Fardo, M. (2014). A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Master's thesis, Universidade de Caxias do Sul. https://

Adolescence 42, 1041–1052. doi: 10.1007/s10964 - 013- 9913 - 9.

Al-'Anazi, Nuha. (2022). Ma'awiq isti'māl al-'ab al-ta'limiyyah al-iliktrūniyyah fi al-ta'lim min wijhat naẓar mu'allimāt al-ṭufūlah al-mubakkirah (in Arabic). *Al-Majallah al-'Ilmiyyah li-Tarbiyat al-Tufūlah al-Mubakkirah,* 1(1), 94–119.

Al-Azawi, R., Al-Fatma, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. Int. J. Innovat. Manag. Technol. 7, 132–136. doi: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659.

Alzubaidi, ., Alanazi, ., & Alwahbi, 2023) .). The Reality of Applying Educational Electronic Games from Elementary School Teachers'Viewpoint. *International Journal of Education in Mathematics,* Science and Technology. https://doi.org/10.46328/ijemst.3526.

Andish, H., & Shirtil, N. (2020). Al-'ab al-ta'limiyyah wa dawruha fi tanmiyat al-tafkir al-ibtikāri lada tilmidh marḥalat al-ta'lim al-asāsi min wijhat naẓar al-mu'allimin (in Arabic). *Majallat al-Buḥuth al-Akādīmiyyah,* 15, 513–528. Retrieved from https://lam-journal.ly/index.php/jar/article/view/225

Al-Shabi, Asma'. (2024). Al-'ab al-tarbawiyyah al-ta'limiyyah al-tafā'uliyyah wa ta'thiruha 'ala al-muta'allim (in Arabic). *Majallat al-Takāmul fi Buḥuth al-'Ulum al-Ijtima'iyyah wa al-Riyāḍiyyah,* 8(1), 13–28.

Avdic, A., Grönberg, P., Olsson, J, & Riveros, F. (2014).Development of a Real-time Formative Feedback Student Response System, *Journal of Network and Innovative Computing,* 2, 259- 268

Boctor, L. (2013). Active-learning strategies: The use of a game to reinforce learning in nursing education. A case study. Nurse education in practice, 13(2), 96- 100. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2012.07.010

Borges, S., Reis, H., Durelli, V., Bittencourt, I., Jaques, P., & Isotani, S. (2013). Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In Brazilian Symp. On Computers in Education. https://

y/confl icted -views -techn ology -surve y-facul ty-attit udes.

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. Personnel Psychology, 28(4), 563–575. https://doi.org/10.1111/j.17446570.1975-.tb01393.x

Liew, C. T., Rosli, M., & Saleh, N. S. (2022). Enhancing HOTS using Problem-Based Learning and Digital Game in the Context of Malaysian Primary School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(2).https://doi.org/10.3991/ijim.v16i02.27677

Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student›s motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. PloS one, 19(1), e0294350. https://doi.org/10.1371/*journal.*pone.0294350

Liu, K, & Lahoz, E. (2024). Impact of Learning Styles on Students' Retention of Information. *International Journal of Education and Humanities*, 17(1).

Mason, R. D., Lind, D. A., & Marchal, W. G. (1978). Statistics: An introduction. New York, NY: Harcourt Brace Jovanovich

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013a). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. Teachers College Record, 115(3), 1–47.

Mohamed, A. (2021). The Impact of Educational Games on Enhancing Elementary Stage Students› Acquisition and Retention of English Vocabulary. *Journal of World Englishes and Educational Practices*.https://doi.org/10.32996/jweep.2021.3.2.6.

Minovic, M., Milovanovic, M., Kovacevic, I., Minovic, J., and Starcevic, D. (2012b). "Motivational and cognitive aspects of applying educational games as a learning tool," in Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools, ed. M. M. Cruz-Cunha (Pennsylvania: IGI Global), 892–917. doi: 10.4018-1-978/repositorio.ucs.br/handle/11338457/.

Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is educational game effective in improving critical thinking skills?. *Jurnal Prima Edukasia*. https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475.

Grace, L. (2019). Doing things with games: Social impact through play. Routledge

Gülle, M, & Bolat, Y. (2022). A Scale development study: game and educational material use scale (GaEMUS).Forum for International Research in Education 7(3), 24- 37

Gungor, T., Isci, C, & Demirci, S. (2022). Development of the Educational Game Scale. Journal of Educational, 8(1), 369-387.

Gupta, D. (2025). 11 Strategies for Improving Learning Retention, Employee Training, https://whatfix.com/blog/learning-retention.

Jiang, W. (2023).The application of educational games in primary school mathematics teaching. Trial and research, 1 (31), 64-66.

Kaimara P., Fokides E., Oikonomou A., & Deliyannis I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. Technology, Knowledge and Learning, 26(4), 825–844

Khasawneha, Y., Khasawnehb, N, & Khasawnehc, M. (2024). Exploring the long-term effects: Retention and transfer of skills in gamified learning environment. *Contents lists available at Growing Science International Journal of Data and Network Science homepage:* www.GrowingScience.com/ijds, 20(1), 195-200

Kula, S. (2021). Mind games with the views of classroom teachers. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7(3), 747- 766. https://doi.org/10.46328/ijres.1471

Lederman, D. (2018). Conflicted views of technology: A survey of faculty attitudes. Inside Higher Education. Retrieved from https://www.insid ehigh ered.com/news/surve

Educational Digital Games in Learning English Grammatical Material. *Journal of Psycholinguistic Research,* 1 1–21.

Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Coelho, J, & Jaques, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits, Smart Learning Environments 7(3).

Tallent-Runnels, M., Thomas, J., Lan, W., & Cooper, S. (2006). Teaching courses online: A review of the research. Review of Educational Research, 76(1), 93–135.

Udeozor, C., Chan P., Russo Abegão, F, & Glassey, J. (2023). Game-based assessment framework for virtual reality, augmented reality and digital game-based learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education,* 20(1), 1–22.

Yu, Z., Gao, M, & Wang, L. (2020) The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student M otivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*59(2), DOI:10.1177073563312096921 4/

Zeglen, E, & Rosendale, J. (2018). Increasing Online Information Retention: Analyzing the Effects, Journal of Open Flexible and Distance Learning 22(1), 22-33,DOI:10.61468/jofdl.v22i1.325.

9-0149-4666.ch046

Ng, K, &Cheung, S. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning,Technology-Assisted Learning: Honing Students' Affective Outcomes, 31, 1- 10.

Noemí, P., Máximo, S. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research* 2(3), 230,238-2014 DOI: 10.13189/ujer.2014.020305

Rifayanti, Z., Mustaji, M., Mariana, N., & Suryanti, S. (2024). Enhancing critical thinking and problem-solving skills in upper elementary students through game-based learning. Perspectives of science and education. https://doi.org/10.32744/pse.2024.4.25.

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., and Pitt, L. (2016). Game on: Engaging customers and employees through gamification. Business Horizons 59, 29–36. doi: 10.1016/j.bushor.2015.08.002

Rondon, S., Sassi, F., Furquim, & de Andrade, C. (2013). Computer game-based and traditional learning method: A comparison regarding students' knowledge retention. BMC Med. Educ. 13, 30. doi: 10.118630-13-6920-1472/

Selvi, M., & Çoşan, A. (2018). The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things. Universal *Journal of Educational Research.* https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060921.

Shabaneh, Y., & Farrah, M. (2019). The effect of games on vocabulary retention. *Indonesian Journal of Learning and Instruction,* 2 (l), 79- 90.

Shafiq, M., Marjani, R., Habeeb, A, & Asirvatham, D. (2022). Student Retention Using Educational Data Mining and Predictive Analytics: A Systematic Literature Review,» in IEEE Access, 10. 72480- 72503, doi: 10.1109/ACCESS.2022.3188767.

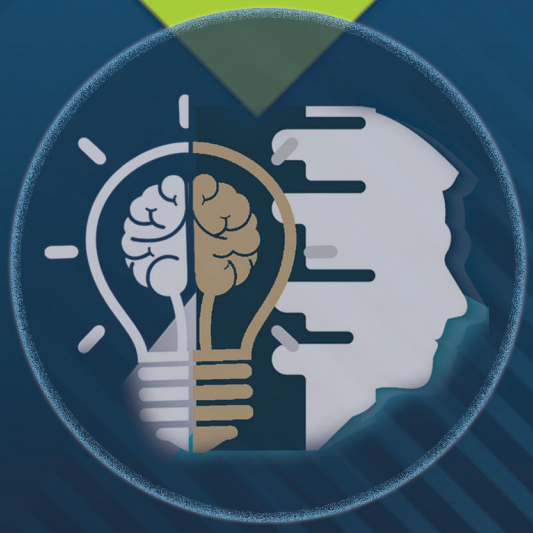
Shakhmalova, I, & Zotova, N. (2023). Techniques for Increasing Educational Motivation and the Need to Assess Students' Knowledge: The Effectiveness of

Journal of Human Sciences
At Hail University

جامعة حائل
University of Ha'il

Journal of Human Sciences

A Scientific Refereed Journal Published by University of Hail



Ninth year, Issue 29
Volume 3, March 2026

Arcif Analytics

Print ISSN:1658-788X
Online E-ISSN:1658-8819