Journal of Economic, Administrative and Legal Sciences (JEALS) • Vol 9, Issue 12 (2025) • P: 17 - 1
https://journals.ajsrp.com/index.php/jeals
ISSN: 2522-3372 (Online) • ISSN: 2522-3372 (Print)

The Effectiveness of Using Gamification Strategy in Enhancing the Motivation of Business Administration Students to Learn the Principles of Financial Management Course in Saudi Arabia

Dr. Razaz Houssien Felimban
Taif University | KSA

Received: 02/08/2025
Revised: 13/08/2025
Accepted: 10/09/2025
Published: 30/12/2025

* Corresponding author: razaz979@yahoo.com

Citation: Felimban, R. H. (2025). The Effectiveness of Using Gamification Strategy in Enhancing the Motivation of Business Administration Students to Learn the Principles of Financial Management Course in Saudi Arabia. *Journal of Economic, Administrative and Legal Sciences, 9*(12), 1 – 17. https://doi.org/10.26389/AJSRP.C040825

2025 © AISRP • Arab Institute for Sciences & Research Publishing (AISRP), United States, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstact: This study aimed to examine the effectiveness of applying gamification strategies in enhancing the motivation of female students in the College of Business Administration while learning the course: Principles of Financial Management. The study employed the platform Kahoot! as an instructional tool to create an interactive and engaging learning environment. Adopting a quasi-experimental approach with a one-group design (pre-test/post-test), the study developed and administered a motivation scale before and after the intervention to measure changes in students' learning motivation. The findings revealed statistically significant differences between the pre- and post-test results in favor of the latter, indicating the positive impact of gamification on improving students' motivation and learning outcomes. Based on these results, the study recommends incorporating gamification elements into the design of finance courses, providing training for faculty on the use of interactive learning tools, and developing digital content that accommodates individual differences while fostering active participation. The study concludes that adopting innovative, gamification-based teaching methods contributes to the creation of interactive learning environments that align with the nature of academic courses and the directions of contemporary higher education.

Keywords: principle of financial management, Kahoot, Gamification, Student Motivation.

فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب (Gamification) في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية

الدكتور/ رذاذ حسين فلمبان
جامعة الطائف | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت هذه الدراسة إلى تحديد فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب (Gamification) في رفع مستوى دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال في تعلم مقرر "مبادئ الإدارة المالية"، وذلك من خلال توظيف منصة "Kahoot!" بوصفها أداة تعليمية تخلق بيئة تفاعلية محفزة. وقد تبنت الدراسة المنهج التجريبي، وذلك بتصميم شبه تجريبي لمجموعة واحدة (اختبار قبلي – بعدي)، ولقياس الدافعية نحوالتعلم، تم إعداد أداة لقياس الدافعية وتطبيقها قبليًا وبعديًا. أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح البَعدي، ممايؤكد الأثر الإيجابي لإستراتيجية التلعيب في رفع مستوى دافعية الطالبات وتحسين مخرجات تعلمهن. وانطلاقًا من هذه النتائج، أوصت الدراسة بدمج عناصر التلعيب في تصميم المقررات المالية، وتدريب أعضاء هيئة التدريس على استخدام أدوات التعلم التفاعلي، إلى جانب تطوير محتوى رقمي يراعي الفروق الفردية بما يتماشى مع التوجه الحديث للتعليم العالي.

الكلمات المفتاحية: مبادئ الإدارة المالية، كاهوت (Kahoot!)، التلعيب، دافعية الطالبات.

1- المقدمة

يشهد التعليم العالي في الفترة الأخيرة تحولات نوعية بفعل التطورات التقنية المتسارعة، التي شاركت في تغيير طبيعة التعلّم وطرائق التدريس على نحو مختلف. ولم يعد التعليم الجامعي الان مقتصرًا على نقل المعرفة بمفهومها التقليدي، بل أصبح موجّهًا نحو خلق بيئات تعليمية تفاعلية تعزز المهارات التي استجدت في القرن الحادي والعشرين، وهي تلك المهارات التي تركز على دور الطالب باعتباره محورًا أساسيا في العملية التعليمية. وبناءً على هذا التحول الكبير، لم تعد الممارسات التدريسية التقليدية قادرة بمفردها على مواكبة مسيرة التعليم والاستجابة لاحتياجات المتعلمين، لاسيما في ظل الفجوة المتزايدة بين أساليب التدريس التقليدية ونمط تعلم الجيل الرقمي الحديث. ومن بين أبرز التحديات التي تواجه المؤسسات التعليمية الجامعية في هذا العصر، تلك المتعلقة بتراجع دافعية الطالبات الجامعيات، و تدني مستوى استيعابهن للمفاهيم المعرفية، خاصة في المقررات ذات الطابع الكمي أو المفاهيم المجردة، مثلما هو الحال في مقرر "مبادئ الإدارة المالية". فطبيعة هذا المقرر تحتاج الى قدرة عالية على الفهم التحليلي، والتعامل مع مفاهيم مالية دقيقة مثل القيمة الزمنية للنقود، وتقييم الاستثمار، والتحليل المالي الكمي، إلا أن نسبة كبيرة من الطالبات يواجهن صعوبة في استيعاب هذه المفاهيم ومواكبة متطلباتها عند تقديمها بأساليب تقليدية يغلب عليها الطابع التلقيني، مما يؤدي إلى ضعف التحفيز ومن ثم قلة الانخراط التفاعلي معها، ويؤثر سلبًا في نواتج التعلم الأكاديمي.

في ظل هذا الواقع، اصبح من الضروري بمكان البحث عن بدائل تدريسية ترفع من مستوى مشاركة الطالبات وتزيد من انخراطهن في بيئة التعلّم. ومن أبرز الاتجاهات الحديثة في هذا السياق، ما يعرف باستراتيجية التلعيب (Gamification)، التي تقوم على دمج عناصر اللعب مثل (النقاط، المنافسات، المكافآت والتغذية الراجعة الفورية) في المواقف التعليمية المختلفة، بهدف تعزيز التفاعل، ورفع مستوى التحفيز. تنبني هذه الاستراتيجية على مجموعة من النظريات النفسية والسلوكية التي ترى أن التحفيز والمشاركة الفعالة هما مدخلان مهمان للتعلّم الفعّال. وقد أثبتت التطبيقات الحديثة لأساليب التلعيب – مثل استخدام منصة Kahoot! - فاعليتها في رفع مستوى دافعية المتعلمين، وزيادة ميولهم وحماسهم للمشاركة أثناء الدرس، وتقوية تفاعلهم مع المحتوى العلمي. كما أن الأدوات الرقمية القائمة على التلعيب توفّر بيئة تعليمية ماتعة وتنافسية، تجمع بين المعرفة والترفيه، وتسهم في تبسيط المفاهيم المجردة وتقريبها إلى واقع الطالبات بصورة عملية تفاعلية.

ورغم الانتشار الكثيف لتقنيات التلعيب في بعض المقررات الجامعية، إلا أن هناك ندرة في الدراسات التي بحثت بشكل منهجي أثر التلعيب في تعزيز الدافعية داخل مقررات العلوم المالية على وجه التحديد، وذلك مثل "مبادئ الإدارة المالية"، خصوصًا لدى الدارسات في بيئة جامعية سعودية. ثم أن الحاجة إلى استراتيجيات تعليمية تتوافق مع طبيعة الجيل الرقمي، وتُلائم خصائص التخصصات الكمية، أصبحت أكثر الحاحا من أي وقت مضى. وبناء على هذه المعطيات، جاءت هذه الدراسة لتسد فراغا بحثياً ملحوظاً، وتسعى إلى تحديد مدى فاعلية استخدام التلعيب – من خلال منصة Kahoot! – في تعزيز دافعية الطالبات الجامعيات نحو تعلم مقرر "مبادئ الإدارة المالية". عموما فأن هذه الدراسة تُعد محاولة لتقديم نموذج تعليمي تفاعلي يستوعب التقنية ويسخرها لتحفيزا لدارسات، ويُسهم بذلك في تطوير الممارسات التعليمية الصفية بما يجهزها لمواكبة توجهات التعليم الجامعي المعاصر في المملكة العربية السعودية.

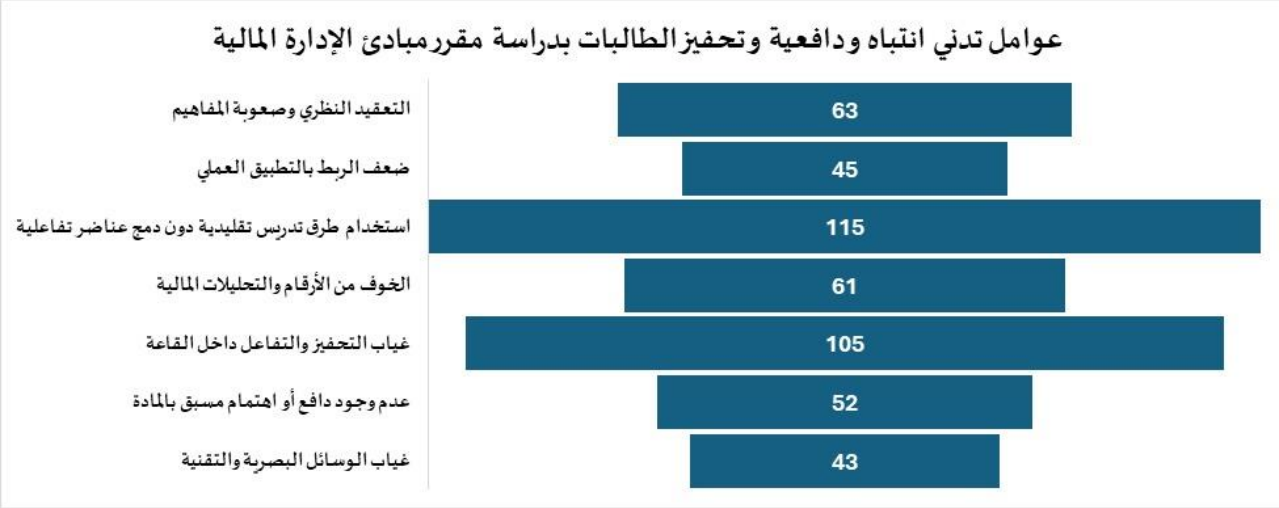
1-2-مشكلة الدراسة

تم تحديد مشكلة هذه الدراسة بناءً على نتائج أداة استكشافية طُبقت على عينة من طالبات كلية إدارة الأعمال بجامعة الطائف. وكان هدف الدراسة تحديد أبرز العوامل التي تُعيق دافعية الطالبات الأكاديمية وتُحد من فهمهن لمقرر "مبادئ الإدارة المالية". وقد أشارت النتائج الى وجود عدد من العقبات التعليمية:

- العوامل التي تؤدي الى تدني انتباه ودافعية الطالبات عند دراسة مقرر مبادئ الإدارة المالية

أظهرت نتائج الاستبانة، كما هو موضح في الشكل (1)، أن تدني دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية يرتبط بعدة عوامل، تفاوتت في درجة تأثيرها على النحو الآتي:

الشكل (1): استجابات العينة على الرأي الاستطلاعي لعوامل تدني انتباه و انخفاض دافعية الطالبات عند دراسة مقرر مبادئ الإدارة المالية



1. استخدام طرق تدريس تقليدية (115 طالبة): يُعد هذا العامل الأكثر تأثيرًا، حيث أشارت أكثر من 63% من الطالبات إلى أن اعتماد المحاضرات النظرية بمعزل عن استخدام عناصر تفاعلية أدى إلى جفاف المادة وضعف التفاعل معها، مما انعكس سلبًا على الدافعية لدى الطالبات. وهذا الحال يعكس ضعفًا في دمج أساليب التعليم النشط، وهو يتوافق مع دراسة Prince (2004) التي أوضحت أن الاعتماد على المحاضرات التقليدية يضعف الانتباه و يورث الملل ويقود الى عدم التركيز، ويؤدي إلى عزوف الدارسين عن التفاعل والمشاركة في المقابل، فإن استراتيجيات مثل استراتيجية التلعيب (Gamification) أو العروض التفاعلية ثبت أنها ترفع من مستوى الانتباه والفهم(Sarsa, 2013) .
2. غياب التحفيز والتفاعل داخل القاعات الدراسية (105 طالبة بمقدار (57.7%): غياب الأنشطة الصفية التشاركية والمناقشات الحيوية ساهم في إحساس الطالبات بالملل وقاد الى ضعف الانخراط في الأنشطة التعليمية، الامر الذي حدّ من حماسهن لتعلم المادة. وهذا الواقع يُبرز أهمية البيئة الصفية النشطة ودورها في تشكيل تجربة تعلم محفزة. عموما فان غياب الأنشطة الجماعية والمناقشات التفاعلية ينعكس سلبا على التحفيز الخارجي، ويقلل من فرص التعلم الاجتماعي (Social Learning) وقد أشار Bandura (1986).إلى ان غياب التعلم الجماعي يمثل فجوة في استخدام استراتيجيات التعليم المتمركز حول المتعلم. واضافة الى ما سبق تؤكد دراسة .Pelizzari (2023) أن دمج الألعاب التفاعلية يسهم بصورة واضحة في معالجة ضعف التفاعل داخل القاعات الدراسية ويحول بيئة التعلم إلى تجربة أكثر امتاعا وفعالية.
3. التعقيد النظري وصعوبة المفاهيم المالية (63 طالبة): أشارت نسبة (34.6%) من الطالبات الى أن الطبيعة المجردة للمفاهيم المالية والمصطلحات التقنية شكّلت تحديًا حقيقيا في فهم تلك المصطلحات، وأدت إلى فقدان الاهتمام بها. أي أن الطبيعة المجردة للمفاهيم المالية تمثل حاجزًا معرفيًا أمام الطالبات. ويتماشى ذلك مع ما ذكره Biggs, Tang & Kennedy, (2022) في نظريتهم التي حللت التعلم البنائي، حيث أوضح الباحثون أن عدم وضوح المفاهيم وعدم ربطها بالبنية المعرفية السابقة للمتعلم يحد من استيعابه ويضعف تفاعله. وقد بين Bloom's Taxonomy أن المستويات الدنيا من الادراك (كالمعرفة والفهم) هي الأساس للتقدم نحو التحليل والتقييم، وهو ما يصعب تحقيقه إذا لم تُفكك المفاهيم المعقدة إلى وحدات أبسط أو ربطها بواقع الدارسين.
4. الخوف من الأرقام والتحليلات المالية أو ما يسمى بالرهاب الرقمي (61 طالبة): عبّرت الطالبات عن رهبة من التعامل مع المسائل العددية والتحليل المالي، مما أثر سلبا على ثقتهن الأكاديمية ومستوى مشاركتهن الصفية. ثم هناك رهاب او قلق الرياضيات (Math Anxiety)، وهي ظاهرة معروفة تؤثر سلبًا على الأداء الأكاديمي، خاصة في المجالات الكمية. وفي هذا المجال وجدت الباحثة Ashcraft (2002)أن الطلاب الذين يشعرون بالقلق تجاه الأرقام يميلون لتفادي المهام العددية ويُكون لديهم ضعفًا في الثقة بالذات، وهذا الاحساس يعيق التعلّم النشط والمشاركة في الأنشطة الصفية.
5. عدم توفر دافع أو اهتمام مسبق بالمادة (52 طالبة): أشارت الطالبات أن غياب الرغبة الذاتية المسبقة في تعلم المادة بسبب إلزاميتها ضمن الخطة الدراسية أدى إلى فتور في التفاعل معها ومن ثم استيعابها. يشير هذا العامل إلى غياب الدافعية الذاتية، حيث ذكرت

بعض الدارسات أن اختيار المادة لم يكن قائمًا على رغبتهن الشخصية، بل ان بعض المواد تدرس بوصفها متطلبا الزاميا. وفي هذا المجال تؤكد نظرية Self-Determination Theory لـ Deci & Ryan (1985) أن عدم إعطاء الطالبة فرصة الاختيار الذاتي يقلل من التفاعل والمثابرة مع المادة المستهدفة. ولذلك، فأن الامر يتطلب إيجاد روابط شخصية واجتماعية بين المقرر وحياة الطالبة لتحفيز التعلم الذاتي.

6. ضعف الارتباط بالتطبيق العملي (45 طالبة): غياب الأمثلة الواقعية والنماذج التطبيقية، جعل المادة التي تدرس نظرية بحتة، وهو ما أفقدها الارتباط بالواقع العملي مما اضعف دافعية الطالبات. يُعبر هذا الواقع عن غياب التعليم القائم على الممارسة (Experiential Learning)، والذي أيده Kolb (2014) ، معتبرًا أن التعلم الفعّال يحدث حينما يتزود الطالب بخبرة واقعية. ومن هنا وبناء على تلك المعطيات العلمية فأن عدم الربط بين النظري والعملي في مقرر الإدارة المالية يفقد الطالبات القدرة على إدراك أهمية المحتوى، وهذا بدوره يقود إلى تدنٍ في الدافعية الجوهرية.(intrinsic motivation)
7. انعدام استخدام الوسائل البصرية والتقنية (43 طالبة): أكدت مجموعة من الطالبات أن عدم استخدام وسائل تعليمية مرئية مثل العروض أو الفيديوهات ساهم في تعقيد استيعاب المفاهيم المالية المعقدة. ان عدم توظيف الوسائط المتعددة يمثل عائقًا للتعلم لدى المتعلمين البصريين، ويتناقض مع مبادئ نظرية الحمل المعرفي (Cognitive Load Theory) لـ Sweller (1988) التي تشير بوضوح إلى ضرورة وأهمية استخدام الوسائط المرئية لتخفيف العبء المعرفي وتبسيط المعلومات. يتم ذلك عن طريق توظيف الفيديوهات، والرسوم البيانية، والمحاكاة التي تعزز الفهم، خاصة في المواد التي تتطلب تحليل كمي.

و مما سبق أشارت البيانات المتحصلة من الدراسة إلى أن 63.2٪ من الطالبات اعتبرن اعتماد المحاضرة التقليدية وسيلة تعليمية رئيسة كان سببًا في ضعف التفاعل داخل الصف، وهي نتيجة تتسق مع ما أكده Prince (2004) الذي أشار الى أن الأساليب التقليدية في التعليم تقلل من فرص التفاعل والمشاركة الفاعلة. كما أفادت 57.7٪ من الطالبات بأن انخفاض دافعيتهن التعليمية يرتبط ارتباطًا وثيقا بضعف التفاعل الصفي، وهي نتيجة تدعمها الدراسات الحديثة التي أثبتت فاعلية التعلم النشط – وبصفة خاصة ادخال نظام التلعيب – لرفع مستويات التحفيز ورفع مستوى الفهم و الاستيعاب (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014) و في ضوء هذه المعطيات، تظهر ضرورة تبني أساليب تدريس تفاعلية تأخذ في الاعتبار احتياجات الطالبات الجامعيات في هذا الزمان، وتسهم في تبسيط تعلم المفاهيم المالية ضمن بيئات تعليمية محفزة تستفيد من تقنيات التعليم المعاصرة. وتُعد استراتيجية التلعيب من أبرز تلك الاستراتيجيات، نظرًا لما أثبتته من فاعلية في سياقات تعليمية جامعية متعددة (Subhash & Cudney, 2018; Deci & Ryan, 2000). اضافة الى ذلك و من خلال خبرة الباحثة وملاحظاتها المباشرة أثناء التدريس، تبيّن أن كثيرًا من الطالبات يُظهرن قلقًا واضحًا عند مواجهة مسائل كمية، ويترددن في المشاركة الصفية، مما يعكس حاجتهن إلى أساليب تدريس أكثر تفاعلية وداعمة.

1-3-أسئلة البحث

استنادًا إلى ما ورد في مشكلة الدراسة، يمكن بلورة المشكلة البحثية في التساؤل الرئيس الآتي: ما مدى فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب (Gamification) في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية؟.

1-4-فروض الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى التحقق من صحة الفرضية الآتية:

لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط استجابات الطالبات على مقياس الدافعية قبل تطبيق استراتيجية التلعيب وبعد استخدامها، لصالح التطبيق البعدي.

1-4-أهداف الدراسة:

يتمثل الهدف الرئيسي لهذه الدراسة في تقصّي فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب – (Gamification) من خلال تطبيق "Kahoot!"- في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال بجامعة الطائف لتعلم مقرر "مبادئ الإدارة المالية."

ومن هذا الهدف الرئيسي، تنبثق عدة أهداف فرعية، تتمثل فيما يأتي:

1. تنمية الدافعية لدى الطالبات لتعلم مقرر مباديء الإدارة المالية باستخدام استراتيجية التلعيب.
2. قياس مدى فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب (Gamification) في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية.

1-5-أهمية الدراسة

تتمثل أهمية هذه الدراسة في مجموعة محاور متكاملة تعكس أبعادها التربوية والتطبيقية والنفسية كما تعكس دورها في تطوير التعليم العالي، خاصة في مجال المقررات الدر اسية الجامعية المتسمة بالطابع الكمي والنظري.

أولاً: الأهمية التربوية حيث تأتي هذه الدراسة استجابة مباشرة للتحديات التي تواجهها البيئات التعليمية التقليدية، لا سيما في التخصصات المالية التي تُوصَف غالبًا بالصعوبة وتعقيد المفاهيم. وقد أشار Biggs, Tang & Kennedy (2022) إلى أن التصميم التعليمي الذي يحفّز المتعلم عبر التفاعل والمشاركة يُعد من الشروط المهمة لتحقيق التعلم العميق والفاعل، وهو ما تسعى الدراسة إلى تحقيقه عبر توظيف استراتيجية التلعيب.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية حيث تُعد استراتيجية التلعيب (Gamification) من أهم استراتيجيات التعليم النشط التي أثبتت فاعليتها في السنوات الأخيرة. إذ أظهرت الأبحاث أن إدماج عناصر الألعاب التعليمية مثل النقاط، والمكافآت، والتنافس تساعد في رفع مستوى الدافعية والانخراط الأكاديمي لدى الدارسين، وتقود الى تحسين الأداء التحصيلي. فحسب ما أشار إليه (Hamari et al., 2014) فأن التلعيب يعزز التفاعل داخل البيئات التعليمية ويحفز المتعلمين ذاتيًا.

ثالثًا: أهمية تطوير التعليم العالي حيث تسهم الدراسة في توجيه العاملين في مجال تخطيط وصياغة السياسات التعليمية نحو تبني ممارسات تدريسية تفاعلية تلبي الفروق الفردية، وتراعي احتياجات الطلاب في ظروف التغيرات التقنية المتسارعة. وتماشيًا مع ما أوصت به (Gleason, 2018) في تقريرها حول مستقبل التعليم العالي، تبرز الحاجة إلى إعادة صياغة للمقررات الدراسية بما يدعم التعلم النشط والتجريبي.

رابعًا: الأهمية النفسية-التربوية وفي هذا المجال تعالج الدراسة أحد أبرز المعوقات المؤثرة في تجربة التعليم الجامعي، والمتمثلة في انخفاض دافعية الطالبات، وهو عامل جوهري يؤثر في مستوى جودة الأداء الأكاديمي وتحقيق الانخراط المعرفي. ووفقًا لنظرية التحديد الذاتي (Self-Determination Theory) التي طوّرها (Deci & Ryan, 2013) فإن أحساس الطالب بالكفاءة، والاستقلالية، والانتماء يُعدّ أمرا مهما لتدعيم دافعيته الداخلية، وهذا ما تهدف هذه الدراسة إلى تحقيقه عبر بناء بيئة تعليمية محفزة.

واختصارا، فأن هذه الدراسة تسعى إلى تقديم حل عملي مبني على مبادئ نظرية وتجريبية لمعالجة ضعف الدافعية في التعامل مع المقررات النظرية المالية على وجه الخصوص، كما يسهم هذا البحث في بناء نموذج تعليمي أكثر تفاعلية وتحفيزًا، ويفتح آفاقًا جديدة أمام الأكاديميين وصناع القرار نحو اعتماد التلعيب بوصفه أداة استراتيجية هادفة الى تجويد مخرجات التعليم الجامعي.

1-6-حدود الدراسة

- الحدود الموضوعية: تهدف هذه الدراسة إلى تحديد أثر توظيف استراتيجية التلعيب (Gamification) من خلال استخدام تطبيق "Kahoot!- في رفع دافعية الطالبات الجامعيات نحو تعلم مقرر "مبادئ الإدارة المالية".
- الحدود المكانية: كلية إدارة الأعمال شطر الطالبات - بجامعة الطائف
- الحدود البشرية: طالبات برنامج البكالوريوس في المستوى الرابع، الملتحقات بمقرر مبادئ الإدارة المالية.
- الحدود الزمانية: طبقت هذه الدراسة في ا لفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 1446هـ الموافق 2025م.

2- الاطار النظري و الدراسات السابقة

2-1-أولاً: الإطار النظري :

يعتمد التلعيب في مجال التعليم والتعلم على مجموعة من النظريات النفسية والتربوية التي تفسر كيفية مساهمة عناصر الألعاب (مثل النقاط، الشارات، المستويات، والتحديات) في تحفيز الدارسين ورفع مستوى تفاعلهم وزيادة استيعابهم للمحتوى الدراسي. وتعتبر نظرية التحديد الذاتي (Self-Determination Theory - SDT) من أهم الأطر النظرية في هذا المجال، حيث تفترض أن الدافعية الذاتية تزداد عند إشباع ثلاث حاجات نفسية أساسية: هي الاستقلالية، والكفاءة، والانتماء (Deci & Ryan, 2013). والتلعيب يوفر بيئة تعليمية تتيح للمتعلم حرية الاختيار، والتغذية الراجعة الفورية، والانخراط مع زملائه، مما يشبع تلك الحاجات الثلاث مما يزيد من فاعلية التعلم.

ثم هناك نظرية التدفق (Flow Theory) التي أعدها (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1990) وهي قائمة على تطبيق مفهوم التلعيب، إذ تركز على خلق تجربة تعليمية متوازنة بين مستوى تحديات المهمة التعليمية ومستوى مهارات المتعلم، مما يؤدي إلى اندماج كامل في مجال التجربة التعلمية. وهي تجربة توفر بيئات التلعيب المتوازن من خلال تقديم مهام متدرجة في الصعوبة وتفاعلية. وفي مجال اخر ، تسهم

نظرية التعلم البنائي (Constructivism) في تأطير مفهوم التلعيب من خلال تأكيدها على دور التعلم النشط والتفاعلي، إذ تتيح الألعاب التعليمية للمتعلمين إمكانية بناء معرفتهم من خلال الاستكشاف وحل المشكلات.

وفي ذات الاطار، تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي لمؤلفها (Social Learning Theory - Bandura) أهمية التفاعل والملاحظة والنمذجة، وهي عناصر اساسية تدعمها أدوات التلعيب من خلال المنافسة والتعاون اثناء ممارسة الأنشطة الصفية (Bandura & Walters, 1977). أما النظرية السلوكية (Behaviorism) فهي ترتكز على دور التعزيز في تشكيل السلوك، وهو ما يظهر في التلعيب من خلال المكافآت والنقاط التي تحفز وتدعم السلوك التعليمي الإيجابي (Skinner, 1965). وأخيرًا، توضح نظرية توجه الهدف (Goal Orientation Theory) أن الطلاب يختلفون في دافعيتهم نحو الإتقان أو الأداء المتميز، وتوفر بيئات التلعيب مسارا محددا لكل منهما عبر تقديم أهداف واضحة وأنظمة تصنيف وإنجاز مرئي (Locke & Latham, 2002).

تؤكد هذه النظريات كلها أن التلعيب ليس فقط وسيلة ترفيهية، بل هو أسلوب تعليمي قائم على أسس علمية تسهم في رفع دافعية الطلاب، وهو ما يعزز أهمية دراسة نتائجه في سياق مقرر "مبادئ الإدارة المالية" في الجامعات السعودية.

2-2- الدراسات السابقة

2-2-1-الدراسات التي تناولت التلعيب

تُعدّ مادة المحاسبة من المواد التي يُنظر إليها من قبل غالبية الطلاب والمجتمع على أنها مادة مملة، معقدة، روتينية، وتركّز فقط على العمليات الحسابية. وللأسف هذه التصورات تؤثر سلباًعلى دافعية الطلاب وعلى نمط تفاعلهم مع تعلم المحاسبة. وتزداد هذه التحديات عندما يُدرس هذا المقرر باللغة الإنجليزية بوصفها لغة ثانية، أو في المستوى الأول في الدراسة الجامعية، وهذا الامر يزيد من الصعوبات التعليمية التي قد تنعكس سلبًا على أداء الطلبة، في محاولة لمعالجة هذه الإشكالات، وظفت دراسة **Nkhoma et al., (2018)** نموذج الصف المعكوس مدعومًا بالتلعيب عبر تطبيق "Kahoot!- في المحاضرات. أُجريت الدراسة في جامعة RMIT Vietnam – مدينة هو تشي منه، فيتنام. طبقت التجربة على طلبة مقرر Accounting in Organisations and Society، وهم طلاب سنة أولى في برامج: بكالوريوس إدارة الأعمال (242 طالبًا). دبلوم التجارة (76 طالبًا). أي ما مجموعه 318 طالبًا تقريبًا. اتبعت الدراسة منهجًا تطبيقيًا قائمًا على تصميم تجربة تعليمية في إطار الصف المقلوب باستخدام التلعيب. وقد أظهرت النتائج أن استخدام "Kahoot!- عزز تفاعل الطلاب، وقدم تغذية راجعة فورية، وساهم في رفع مستوى التواصل بين المعلم والطلاب، مما جعل عملية التعلم أكثر فاعلية ومتعة.

وهدفت دراسة **الشمري (2019)** إلى قياس فاعلية استخدام أسلوب التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل بالمملكة العربية السعودية. اعتمد البحث على المنهج الوصفي وشبه التجريبي، وتكوّنت عينة البحث من 149 طالبًا، موزعين على مجموعتين: مجموعة تجريبية (64 طالبًا) ومجموعة ضابطة (85 طالبًا). استخدمت في الدراسة أدوات من إعداد الباحث، شملت اختبارًا تحصيليًا ومقياسًا للدافعية، وقد حللت البيانات عن طريق استخدام المتوسطات والانحرافات المعيارية ومعاملات الثبات (كرونباخ ألفا ومعادلة سبيرمان براون). أكدت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في مجالي التحصيل والدافعية، مما يشير إلى فاعلية التلعيب في تدعيم تعلم اللغة الإنجليزية وتحفيز الطلاب لدراستها.

وسلّطت دراسة **REMNOVA & SHTYRKHUN (2020)** الضوء على مجموعة من الممارسات الفعالة لتوظيف التلعيب لرفع مستوى تعلم مقررات المالية والاقتصاد في جامعة تشيرنيهيف الوطنية للتكنولوجيا بأوكرانيا وذلك من خلال استخدام ألعاب تعليمية مختلفة تهدف إلى تنمية الإبداع، وحل المشكلات، وتعزيز الثقافة المالية لدى الطلاب. وشملت استراتيجيات التلعيب اعداد أنشطة ميدانية مثل "المعسكر التطوعي" و"ماراثون الثقافة المالية" في المجتمع المحلي. قامت الدراسة على منهج وصفي مستخدمة الاستبانة وسلسلة من المقابلات الشخصية لجمع البيانات من عينة البحث المكونة من 160 طالبًا وطالبة من مرحلتي البكالوريوس والماجستير في كلية المالية والاقتصاد. وقد استُخدمت أدوات التلعيب في اثناء تدريس عدة مقررات مثل: التمويل، أساسيات الأعمال، التسويق، نظام الموازنة، المالية المحلية، النظام الضريبي، والتأمين. وأكدت نتائج تلك الدراسات فاعلية الألعاب التعليمية بوصفها أداة تعليمية تعزز تفاعل الطلاب وتحقق جودة تعلّمهم.

وفي دراسة مماثلة، هدفت دراسة **Ortiz-Martínez et al. (2022)** إلى قياس أثر استخدام "Kahoot!- على مقررات المحاسبة المالية بجامعة مورسيا في أسبانيا، ومن خلال مقارنة نتائج 232 طالبًا تم تقسيمهم إلى مجموعتين وفقًا لاستخدام الألعاب الصفية. وشمل التحليل 794 درجة في التقييمات المستمرة، والاختبار النهائي، والدرجة النهائية. وقد أثبتت النتائج النهائية تفوق المجموعة التي استخدمت Kahoot! أكاديميًا. مما يؤكد فاعلية التلعيب في تحسين التحصيل الدراسي، لا سيما في ظل بيئات التعليم الافتراضي التي نتجت عن جائحة كوفيد-19.

2-2-2-الدراسات التي تناولت استخدام برنامج Kahoot في التعليم

هدفت دراسة **Martínez-Jiménez et al. (2021)** الى تحليل العلاقة بين استخدام أداة "Kahoot!- في التعليم الجامعي لمقررات إدارة الأعمال، وبين نتائج تعلم الطلاب وأدائهم الأكاديمي، وقياس ما إذا كان إدخال التلعيب يحسّن العلامات النهائية ويقلل نسب الرسوب. اعتمدت الدراسة على المنهج الكمي، و شملت عينة الدراسة 414 طالبًا في ثمانية مقررات جامعية ضمن تخصصات إدارة الأعمال. أثبتت أن استخدام "Kahoot!- أداة للتقييم يُسهم في تحسين النتائج الأكاديمية للطلاب، فهو يُعزز من كفاءتهم التعليمية ويُقلل من نسب الرسوب بين الدارسين. وقد أُجريت الدراسة مستخدمة ثمانية مقررات مختلفة ضمن تخصصات الإدارة في جامعة خاين في (أسبانيا) خلال العام الأكاديمي 2018–2019. وأكدت النتائج صحة الفرضية المطروحة في الدراسة، مما يدعم فاعلية التلعيب في رفع مستوى أداء الطلاب، من خلال دمج أساليب التعلم عبر الأجهزة المحمولة (m-learning) مع العناصر التقليدية للوسائل التعليمية.

ومن جهة أخرى، فقد أظهرت بعض الدراسات أن تفاعل الطلاب داخل الصفوف قد تراجع خلال فترة التعليم عبر الإنترنت، لذا هدفت دراسة **Che-Yahya et al. (2022)** إلى التحقق من أثر استخدام الألعاب الصفية عبر الإنترنت (وخاصة Kahoot!) على مستوى التفاعل الصفي، الدافعية، تجربة التعلم، وديناميكيات الصف لدى طلاب مقرر التمويل الشخصي في التعليم العالي. أُجريت الدراسة في جامعة التكنولوجيا MARA بماليزيا. اعتمدت الدراسة منهجًا نوعيًا من خلال استبانة إلكترونية قدمت إلى عينة مكونة من 54 طالبًا مسجلين في مقرر "التخطيط المالي الشخصي"، واحتوت الدراسة أدوات قبليّة وبعديّة. وقد أوضحت النتائج أن "Kahoot!- ساهم في رفع مستوى ديناميكيات الحصة، وزيادة انخراط الطلبة، ورفع مستوى دافعيتهم، وتحسين تجربتهم التعليمية، وأوصت الدراسة بتوظيف الألعاب الرقمية بوصفها أداة فعالة في سياقات التعلم الحديثة.

وفي منحى اخر، هدفت دراسة **Ortiz-Martínez et al. (2023)** إلى تحليل أثر استخدام أداة "Kahoot!- كأحد أساليب التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) على درجات الطلاب الرسمية في مقرر المحاسبة المالية بالجامعة. اعتمدت الدراسة على المنهج الكمي. و شملت عينة الدراسة 98 طالبًا من مقررَي المحاسبة المالية (سنة أولى) والمحاسبة المالية المتقدمة (سنة ثانية). أُجريت الدراسة في جامعة مورسيا، كلية الاقتصاد والأعمال، قسم المحاسبة والتمويل، أسبانيا. أظهرت الدراسة أن Kahoot! أداة فعّالة لتحسين أداء الطلاب في المحاسبة المالية، حيث ساهم في رفع الدافعية والمشاركة، وانعكس بشكل مباشر على التحصيل الأكاديمي والدرجات الرسمية.

تشير بعض الدراسات التربوية الحديثة إلى أن استخدام الأدوات الرقمية التعليمية مثل "Kahoot!- يُعد من الأساليب الناجعة في دعم بيئات التعلم النشط، حيث يسهم هذا النوع من الأدوات الرقمية في تحفيز الطالبات وفي تشجيع انخراطهن في العملية التعليمية من خلال تقديم محتوى تعليمي في صورة تفاعلية ماتعة. وتكمن قوة "Kahoot!- في قدرته على تحويل الفصول الدراسية إلى مساحات تفاعلية تعتمد على المنافسة البنّاءة، والتغذية الراجعة الفورية، والمشاركات الجماعية، مما ينعكس إيجابًا على دافعية الدارسات واستيعابهن للمفاهيم الأكاديمية (Wang & Tahir, 2020). كما أنه يدعم الشعور بالانتماء ويقود الى المشاركة الفعالة، وهو ما يتماشى مع مبادئ نظرية التحديد الذاتي (Self-Determination Theory) التي تشير الى أهمية تلبية حاجات المتعلمين للانتماء والكفاءة والاستقلالية (Deci & Ryan, 2000).

هدفت **دراسة العبادي (2020)** إلى قياس فاعلية استخدام تطبيق "Kahoot!- في تنمية الدافعية والتحصيل الدراسي في مادة التاريخ لدى طالبات الصف الثامن بمنطقة لواء ناعور بالأردن. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكوّنت العينة من 60 طالبة قسمن عشوائيًا إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية (30 طالبة) درست باستخدام "Kahoot!-، ومجموعة ضابطة تضم (30 طالبة) درست بالطريقة التقليدية. وبعد الانتهاء من تدريس المادة، تم اجراء اختبار تحصيلي ومقياس للدافعية بعد التحقق من صدقهما وثباتهما. أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية "Kahoot!- في زيادة دافعية الطالبات ورفع مستوى تحصيلهن الدراسي.

ثم هناك دراسة **درادكة (2020)** التي هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام برنامج "Kahoot!- في ترفيع مستوى التحصيل وزيادة الدافعية نحو التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي في مملكة البحرين. تكونت عينة الدراسة من (50) طالبا مقسمين بالتساوي بين مجموعتين: المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي على الاختبار التحصيلي وجاءت النتائج لصالح التطبيق البعدي، مع وجود فرق دال إحصائيا ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على الاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية، مع وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام برنامج "Kahoot!- والمتوسط الافتراضي لصالح التطبيق والبعدي، الامر الذي يثبت فاعلية ذلك البرنامج في زيادة التحصيل ورفع مستوى الدافعية نحو التعلم.

هدفت دراسة **Al Ghawail & Yahia (2022)** إلى قياس فاعلية استخدام "Kahoot!- في تنمية التحصيل الأكاديمي وقياس الاتجاهات لدى طالبات السنة الأولى في كلية الصيدلة في جامعة الأسمرية الإسلامية في ليبيا. اشتملت العينة على 30 طالبة، واعتمدت الدراسة

على المنهج الإجرائي للتنفيذ هذه الدراسة، تم جمع البيانات عبر استبانة وسلسلة مقابلات. وقد أظهرت النتائج أن تطبيق "Kahoot!- ساهم في تعزيز التفاعل مع دروس الكيمياء، وزيادة فهم الطالبات لوحدة الأوزان الجزيئية، وساهم تحقيق تعلم ماتع وفعّال.

ومن جهة أخرى، هدفت دراسة **السريحي (2022)** إلى قياس فاعلية استخدام "Kahoot!- في الفصول الافتراضية عبر منصة "مدرستي"[1] التي تهدف الى تنمية التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي في مدرسة الوليد بن قيس الابتدائية – إدارة تعليم جدة، المملكة العربية السعودية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وكانت عينة البحث مكونة من 80 طالبا قسمت بالتساوي إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام "Kahoot!-، ومجموعة ضابطة كانت تدرس بالطريقة التقليدية. أظهرت الدراسة أن دمج كاهوت في منصة مدرستي كأداة للتلعيب يرفع تحصيل طلاب المرحلة الابتدائية في الرياضيات مقارنة بالطرق التقليدية.

على الرغم من تزايد الاهتمام العالمي بتوظيف استراتيجيات التعلم النشط – ومن أبرزها التلعيب (Gamification) – في البيئات التعليمية المختلفة، إلا أن العديد من تلك الدراسات السابقة أُجريت في بلدان غير عربية وفي المرحلة الجامعية على وجه التحديد ، مثل دراسات:(Nkhoma et al., 2018); REMNOVA & SHTYRKHUN, 2020; Martínez-Jiménez et al., 2021 and Che-Yahya, 2022) وفي المقابل، فإن الدراسات التي أُجريت في بلدان عربية اتسمت بصغر حجم عيناتها وقصر فتراتها الزمنية التي أجريت خلالها، مما يقلل من إمكانية تعميم نتائجها، كما أنها ركزت في الغالب على المراحل التعليمية دون الجامعية، مثل دراسة (الشمري، 2019; العبادي، 2020; و درادكة، 2020). وفي ضوء رؤية المملكة العربية السعودية 2030، التي ترمى إلى تطوير التعليم وتعزيز قدرات الدارسين عبر توظيف أساليب وتقنيات تعليمية تفاعلية حديثة (Walid, 2024) ، وهنا تظهر الحاجة إلى دراسات تطبيقية حديثة تواكب هذا التحول الوطني الكبير في بيئة تعليمية سعودية . وهنا تتضح الفجوة البحثية المتمثلة في غياب دراسات تقوم على استخدام أدوات تلعيب رقمية في بيئة تعليمية سعودية لمقررات تستهدف المساهمة في تحقيق رؤية المملكة 2030 ومثال ذلك المقررات ذات العلاقة بالتخصصات المالية و التي تُعد ركيزة أساسية وذات أهمية خاصة لإعداد الكفاءات الوطنية المؤهلة، وهنا يلاحظ أن تطبيقات التلعيب لا تزال محدودة، وغالبًا ما ترتبط بمجالات معينة مثل الحاسب الآلي أو الرياضيات، مع غياب شبه تام للأبحاث التي تقوم على إستخدام التلعيب في مقررات مهمة في إدارة الأعمال مثل الإدارة المالية . وهنا يجب التنبيه إلى أن استخدام عينة بحثية كبيرة نسبيًا في مثل هذه الدراسات، سيسهم في سد تلك الفجوة. وهو ما يمنح الدراسة الحالية ميزة إسهامها في إثراء الأدبيات المحلية بأدلة علمية موجهة للسياق السعودي تحديدًا.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها:

3-1-منهج الدراسة

تحقيقا لأهداف هذا البحث، فقد اعتمدت الدراسة منهجين رئيسيين في إجرائها. حيث استخدم المنهج الوصفي في مراجعة الأدبيات النظرية والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع التلعيب ومسألة دافعية التعلم، ,وقد أسهم هذا المنهج في تشكيل الإطار النظري للدراسة كما ساعد في تصميم أدواتها البحثية. عموما فإن هذه الدراسة اتبعت المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي لمجموعة واحدة (اختبار قبلي – بعدي) وقد اختير هذا النوع من التصميم ليتناسب مع طبيعة البحث الذي يهدف إلى تقصي أثار تطبيق استراتيجية التلعيب (Gamification) في تدعيم دافعية الطالبات في كلية إدارة الأعمال نحو تعلم مقرر "مبادئ الإدارة المالية". فهذا التصميم يتيح إمكانية قياس التغير الذي يطرأ على المتغير التابع المتمثل في (الدافعية) وذلك من خلال مقارنة نتائج الطالبات قبل تطبيق استراتيجية التلعيب وبعد تطبيق تلك الاستراتيجية، وبذلك يمكن توفّير مؤشرات أولية حول فاعلية التدخل التدريسي. ورغما عن قلة هذا النوع من التصاميم في غياب مجموعة ضابطة أو توزيع عشوائي، إلا أنه يُعتبر مناسبا للأبحاث الصفية الإجرائية التي تسعى الى تطوير الممارسات التعليمية ضمن سياقات طبيعية. وقد وظف هذا التصميم لقياس أثار تطبيق أدوات التلعيب الرقمية، مثل "Kahoot!-، في رفع مستوى تفاعل الطالبات، وتحفيزهن نحو التعلم، ورفع مستوى استيعابهن لمفاهيم مالية تتسم بالتجريد والتعقيد، كالتخطيط المالي والتحليل المالي و غيرها من المواضيع المالية. عموما فأن هذا الأسلوب يُسهم هذا النهج في تحقيق هدف الدراسة المتمثل في تطوير العملية التعليمية وخلق بيئة تعلم نشطة ومحفزة داخل الصف الدراسي.

(1) منصة "مدرستي" الإلكترونية هي نظام للتعليم عن بعد أنشأته وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية في خضم جائحة كورونا لتسهيل التعلم على طلاب وطالبات المرحلة الابتدائية والمرحلة المتوسطة والمرحلة الثانوية".

3-2-مجتمع الدراسة وعينتها :

بلغ عدد مجتمع الدراسة (350) طالبة من مختلف الاقسام بالمستوى الرابع ممن يدرسن مقرر مبادئ الادارة المالية بكلية إدارة الأعمال في جامعة الطائف وذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 1446هـ الموافق 2025م و شاركت في هذه الدراسة (182) طالبة .

3-3-أدوات الدراسة:

تم تصميم الاستبانة كأداة للدراسة؛ لقياس دافعية الطالبات نحو تعلم نحو تعلّم مقرر مبادئ الإدارة المالية وذلك باستخدامها كمقياس قبلي وبعدي. وقد جرى إعداد الاستبانة لتتضمن جزأين رئيسين على النحو الآتي:"

الجزء الأول من البحث يتناول تحديد أهم العوامل التي تؤدى الى انخفاض مستوي الانتباه والدافعية والتحفيز لدى الطالبات أثناء دراسة مقرر مبادئ الإدارة المالية، وقد تم ذلك عبر استخدام أسلوب الاختيار من متعدد لتحديد وجهات نظر الطالبات بشكل دقيق ومدعوم بالبيانات.

الجزء الثاني تناول موضوع "دافعية الطالبات نحو تعلّم مقرر مبادئ الإدارة المالية"، وتم اعداد هذا المحور بغرض قياس مستوى الدافعية لدى الطالبات قبل وبعد تطبيق استراتيجية التلعيب، وذلك لتحديد مدى التأثير الذي أحدثته هذه الاستراتيجية على مستوى أداء الطالبات. اشتمل هذا المحور على (12) عبارة صممت وفق مقياس "ليكرت الخماسي"، الذي يتدرج بين (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)، وقد تم ذلك بغرض قياس استجابات الطالبات بدقة وموضوعية. وكان قد تم بناء العبارات بما يتوافق مع أبعاد الدافعية المرتبطة بالتعلم المتمثلة في: الاهتمام بالمادة الدراسية، الرغبة في المشاركة الصفية، الشعور الإيجابي تجاه المحتوى، والحافز الذاتي لمتابعة المادة الدراسية، وقد نفذ هذا الترتيب لضمان شمولية الأداة وارتباطها بأهداف الدراسة.

3-3-1-صدق أداة الدراسة

أ- الصدق الظاهري:

جرى التحقق من الصدق الظاهري لأداة الدراسة المتمثلة في (الاستبانة)، بعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين الذين بلغ عددهم (4) محكمينً، وذلك لتحديد مدى وضوح الصياغة اللغوية للعبارات، وإبداء آرائهم في أدوات الدراسة من حيث ملاءمة الفقرات، ومناسبتها للمجالات التي وضعت من اجلها ، وكذلك اقتراح ما يرونه مناسباً، وقد تم تحليل نتائج التحكيم، وإجراء التعديل لبعض فقرات الاستبانات حسب مرئيات المحكمين وملاحظاتهم، وقد تمت إعادة ترتيب بعض الفقرات ، وبعد حذف العبارات التي وجه المحكمون بحذفها أصبح عدد فقرات الاستبانة (12) فقرة، وبذلك تم تحديد أدوات الدراسة بصورتها النهائية.

ب- الاتساق الداخلي وصدق أداة القياس

سيتم حساب الاتساق الداخلي لعبارات الاستبانة على عينة الدراسة البالغ حجمها (182) مفردة، وذلك بحساب معاملات ارتباط بيرسون بين كل عبارة من عبارات الاستبانة وبين الدرجة الكلية لمحور الدراسة.

الجدول (1): معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات (محور الدراسة) بالدرجة الكلية للمحور

محور الدراسة (فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية)	
الرقم	معامل الارتباط
1	0.762**
2	0.790**
3	0.758**
4	0.667**
5	0.540**
6	0.812**
7	0.792**
8	0.818**
9	0.794**
10	0.784**
11	0.793**
12	0.763**

**** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)**

تظهر نتائج الجدول (1) وجود علاقة ارتباط موجبة قوية بين عبارات محور (دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية) وبين الدرجة الكلية للمحور، وجميعها ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01)، مما يدل على وجود درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي لمحور الدراسة، وبذلك تعتبر فقرات محور الدراسة ذات مصداقية لما صممت لقياسه. بالتالي فإن أن أداة الدراسة تتمتع بقدر مرتفع من الصدق والثبات، بوجود علاقة ارتباط موجبة قوية بين عبارات الاستبانة والدرجة الكلية لمحور الدراسة، وبذلك يمكن الاعتماد على الأداة بثقة في قياس متغيرات الدراسة.

3-2-3-ثبات أداة الدراسة باستخدام (Cronbach's Alpha coefficient)

- ثبات أداة الدراسة: تم قياس ثبات أداة البحث باستخدام (Cronbach's Alpha coefficient)
- تم عمل اختبار ثبات الدراسة باستخدام معامل ألفا كرونباخ (ويجب أن تكون قيمته > 0.7) لمحور الدراسة. وقد تم ذلك على عينة الدراسة البالغ حجم مفرداتها (182) مفردة.

الجدول (2): معاملات الثبات لفرضيات الدراسة (ألفا كرونباخ)

محاور الدراسة	عدد الفقرات	معامل الثبات ألفا كرونباخ
محور الدراسة (فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية)	**12**	**0.905**

وبالنظر إلى نتائج الاختبار في الجدول (2) يلاحظ أن قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمحور الدراسة عالية (أكثر من 0.7). وهذا يشير الى أن محور الدراسة يتميز بدرجة عالية من الموثوقية وبدرجة ثبات عالية جدًا يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

تشير نتيجة الجدول (2) إلى أن الدراسة تتمتع بثبات ومصداقية عالية حيث كانت قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمحور الدراسة (0.905) وهي قيمة كبيرة جداً وقريبة من الواحد الصحيح. وهذا يعني أن الاستبانة تتمتع بثبات ومصداقية عالية جدًا يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

3-3-3-اعتدال توزيع البيانات :

- اعتمدت الباحثة أسلوب اختبار التوزيع الطبيعي لمقياس الدراسة وذلك عن طريق كل من التفرطح (Kurtosis)، والالتواء (Skewness). وسيتم تطبيق ذلك على عينة الدراسة البالغ حجمها (182) مفردة.
- وكانت النتائج كما يوضحها الجدول ادناه :

الجدول (3): نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لمقاييس الدراسة

مقاييس الاختبار	محور الدراسة
	فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تعزيز دافعية واستيعاب طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية
الالتواء (Skewness)	**0.154-**
Std. Error of Skewness	**0.180**
الالتواء / الخطأ المعياري Std. Error / Skewness	**0.85-**
التفرطح (Kurtosis)	**0.557-**
Std. Error of Kurtosis	**0.358**
Std. Error / Kurtosis	**1.56-**

و من النتائج المتضمنة في الجدول (3) يتضح الآتي:

- يظهر أن قيم الالتواء والتفرطح لمحور الدراسة تقع بين (2 & 2-) وهو الحد المسموح به لأن حجم عينة الدراسة كبير (182 مفردة). ويتضح أن كل من (قيم الالتواء والتفرطح) / (الخطأ المعياري لكل منهما) لمحور الدراسة، أقل من قيمة Z (3.29+ & 3.29-) وهو المدى والحد المسموح به لأن (50 < حجم عينة الدراسة < 300).

و عليه فإن بيانات محور الدراسة تتبع التوزيع الطبيعي، حيث إن قيم الالتواء والتفرطح التابعة لمحور الدراسة تقع ضمن المدى والحد المسموح به. وأن (قيم الالتواء والتفرطح) / (الخطأ المعياري لكل منهما) تقع ضمن المدى و الحد المسموح به. وبناءً على ذلك يمكن استخدام الاختبارات المعلمية (T-Test) في تحليل سؤال الدراسة بدرجة عالية من الثقة.

3-4-الأساليب الإحصائية:

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة أساليب إحصائية متنوعة تشمل استخدام برنامج التحليل الإحصائي.(SPSS)

1. تحديد معامل الثبات والمصداقية (ألفا كرونباخ) لاختبار ثبات الدراسة.
2. تحديد معامل ارتباط بيرسون لمعرفة صدقية الاتساق البنائي لمحاور الدراسة.
3. استخدام اختبار (Paired-Samples T Test) لاختبار أسئلة الدراسة .
4. استخدام (Cohen's d) لقياس مدى أثر استخدام إستراتيجية التلعيب على مستوى أداء طالبات كلية إدارة الأعمال.
5. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية لمحاور الدراسة.

3-5-الإجراءات:

1. تطبيق القياس القبلي: تم تنفيذ أداة القياس القبلي لقياس مستوى دافعية الطالبات لمقرر مبادئ الإدارة المالية خلال الفترة من 19 يناير 2025م إلى 25 يناير 2025م وذلك قبل التدخل التجريبي باستخدام استراتيجية التلعيب.
2. تنفيذ التدخل التعليمي: تم توظيف استراتيجية التلعيب من خلال تنفيذ مجموعة من الألعاب التعليمية التفاعلية باستخدام منصة "Kahoot!"--، واستمر تنفيذ هذه الأنشطة على مدار أربعة أسابيع، خلال الفترة الممتدة من 26 يناير 2025م إلى 20 فبراير 2025م بهدف دعم الفهم وتعزيز دافعية الطالبات نحو المقرر.
3. تطبيق القياس البَعدي: عقب انتهاء التدخل، تم تطبيق أداة القياس البعدي لقياس الدافعية، وذلك خلال الفترة من 2 مارس 2025م إلى 13 مارس 2025م.
4. تحليل البيانات الإحصائية: تم إجراء التحليلات الإحصائية المناسبة للبيانات التي جُمعت باستخدام الأساليب الوصفية والتحليلية، وذلك خلال الفترة من 6 أبريل 2025م إلى 1 مايو 2025م ، بهدف تفسير النتائج واختبار فرضيات الدراسة.

4- النتائج ومناقشتها

تشير نتائج هذه الدراسة بصورة واضحة إلى أن تدني الدافعية لدى طالبات مقرر مبادئ الإدارة المالية لا يرتبط بعامل واحد، بل هو نتيجة لتكامل عدة عوامل معرفية، ونفسية، وتربوية. وأهم تلك العوامل: الاعتماد على أساليب تقليدية في التدريس، وضعف التفاعل داخل القاعات الدراسية، والخوف من الأرقام او ما يعرف برهاب الأرقام، لذا فإن دمج استراتيجيات مثل التلعيب، وربط المفاهيم النظرية بالتطبيق العملي، وتوظيف الأدوات التفاعلية يسهم بقدر كبير في تحسين جودة التعلم والتحفيز الأكاديمي لدى الطالبات.

للإجابة عن السؤال الرئيس للدراسة ونصه: **ما أثر فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب (Gamification) في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية ؟**

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لمحاور الدراسة

سيتم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لبنود محور الدراسة (مستوى دافعية و استيعاب طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية) قبل وبعد استخدام إستراتيجية التلعيب. ومقارنة النتائج بجدول حدود الموافقة كما هو موضح في الجدول (4).

الجدول (4): حدود درجة المو افقة

درجة المو افقة	حدود المتوسط الحسابي لآراء الطالبات (العبارات الايجابية)	حدود المتوسط الحسابي لآراء الطالبات (العبارات العكسية)
غير مو افقة بشدة	1.80 – 1.00	5.00 – 4.21
غير مو افقة	2.60 – 1.81	4.20 – 3.41
مو افق إلى حد ما	3.40 – 2.61	3.40 – 2.61
مو افقة	4.20 – 3.41	2.60 – 1.81
مو افقة بشدة	5.00 – 4.21	1.80 – 1.00

و جاءت النتائج على النحو الموضح في الجدول (5) أدناه:

الجدول (5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابة عينة الدراسة على مستوى دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية قبل الممارسة وبعد الممارسة (ممارسة التلعيب)

الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		
البنود	المتوسط	الانحراف المعياري	البنود	المتوسط	الانحراف المعياري
1- أشعر بحماس لدراسة مقرر مبادئ الإدارة المالية.	3.25	1.204	1- أشعر بحماس شديد لدراسة مقرر مبادئ الإدارة المالية بعد استخدام الألعاب التعليمية.	4.42	0.649
2- أجد أن دراسة الإدارة المالية ممتعة ومثيرة للاهتمام.	3.29	1.198	2- أصبحت دراسة الإدارة المالية أكثر متعة وتشويقًا مما كانت عليه في السابق.	4.32	0.705
3- لدي رغبة قوية لتطوير مستواي في مقرر مبادئ الإدارة المالية.	2.25	0.866	3- ازدادت رغبتي في رفع مستواي الأكاديمي في المقرر بعد تلك التجربة.	4.45	0.644
4- أرى أن هذا المقرر مفيد لي في مستقبلي الأكاديمي والمهني.	3.74	1.155	4- أصبحت أكثر قناعة بأهمية هذا المقرر لسند مستقبلي الأكاديمي والمهني.	4.27	0.801
5- أشعر بالإحباط عند دراسة المواضيع الصعبة في الإدارة المالية. (عكسي)	2.62	1.246	5- لازلت أشعر بالإحباط عند دراسة المواضيع الصعبة في الإدارة المالية. (عكسي)	3.28	1.285
6- أرى ان إضافة عناصر تفاعلية الى المقرر مثل الألعاب التعليمية ستزيد من دافعيتي للتعلم	3.77	1.167	6- ساهمت الألعاب التعليمية في رفع مستوى دافعيتي نحو التعلم.	4.34	0.692
7- أجد صعوبة في استيعاب المفاهيم المالية الأساسية عند شرحها بطريقة تقليدية. (عكسي)	3.49	1.086	7- لم أعد أواجه صعوبة كبيرة في ادراك المفاهيم المالية الأساسية بعد استخدام الألعاب التعليمية.	4.29	0.767
8- أستطيع فهم النظريات المالية بسهولة عند دراستها من الكتاب الدراسي.	3.28	1.021	8- أصبحت قادرا على استيعاب النظريات المالية بسهولة بعد التعامل مع المحتوى من خلال الألعاب.	4.35	0.729
9- أحس أنني أحتاج إلى وسائل تعليمية تفاعلية لرفع مستوى فهمي لمحتوى المقرر.	3.77	1.013	9- ساعدتني الألعاب التعليمية على رفع مستوى فهمي لمحتوى المقرر مقارنة بالطريقة التقليدية.	4.43	0.718
10- أجد أن الأمثلة العملية والتطبيقية تعينني في فهم المواضيع المالية بطريقة أكثر فاعلية من الشرح النظري.	4.13	0.966	10- وجدت أن الأمثلة العملية والتطبيقية المتضمنة في الألعاب عززت من قدرتي على الفهم أكثر من مجرد الشرح النظري.	4.33	0.833

الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		
11- أشعر بالثقة في قدرتي على حل المسائل والتطبيقات المالية دون مساعدة إضافية.	3.14	1.229	11- أشعر الآن بثقة كبيرة في قدرتي على حل المسائل والتطبيقات المالية دون الحاجة لمساعدة من الخارج.	4.27	0.827
12- اعتقد انه عند إضافة عناصر تفاعلية على المقرر مثل الألعاب التعليمية ستزيد من استيعابي و فهمي للتعلم	3.85	1.024	12- أرى أن إضافة عناصر تفاعلية مثل الألعاب التعليمية اسهمت في تحسين استيعابي وفهمي للمقرر.	4.46	0.722
محور الدراسة ككل (قبلي)	3.38	0.580	محور الدراسة ككل (بعدي)	4.18	0.559

يشير الجدول (5) إلى أن متوسط آراء الطالبات نحو البنود الإيجابية لمحور الدراسة (دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية) قد تحسن بصورة ملحوظة بعد استخدام إستراتيجية التلعيب مقارنة بما كان عليه قبل استخدامها. وترى الباحثة أن هذا التحسن يُعزى إلى أن التلعيب أوجد بيئة تعليمية مشوقة قللت من رهبة المقرر، وأسهمت في تحويل المواقف الصفية إلى خبرات تفاعلية تتسم بروح المنافسة والمتعة.

أما فيما يتعلق بالبند الخامس (وهو بند سلبي/عكسي)، فقد أظهرت النتائج أن متوسط آراء الطالبات قبل تطبيق التلعيب تمحور حول (موافقة إلى حد ما) بنسبة (2.62). وبعد استخدام التلعيب ارتفع المتوسط إلى (3.28) ليتجه نحو عدم الموافقة. وتفسر الباحثة هذا التحول بأنه مؤشر على انخفاض شعور الطالبات بالإحباط عند دراسة الموضوعات الصعبة في الإدارة المالية بعد إدخال عناصر التلعيب. ويبدو أن هذه الإستراتيجية وفّرت مساندة نفسية ودافعية إضافية ساعدت الطالبات على مواجهة التحديات الأكاديمية، وهو ما يبرز الأثر الإيجابي للتلعيب في معالجة أحد أبرز العوائق النفسية المرتبطة بالمقررات الكمية.

أظهرت نتائج الدراسة أن المتوسط الحسابي آراء الطالبات قبل استخدام إستراتيجية التلعيب بلغ (3.38) بانحراف معياري (0.580)، ارتفع المتوسط الحسابي بشكل ملحوظ بعد تطبيق الإستراتيجية ليصل إلى (4.18) بانحراف معياري (0.559) كما هو موضح في الجدول (5)، وهو ما يعكس تحسناً بلغت نسبته 83.60%. وترى الباحثة أن هذا التحسن لا يعود فقط إلى كون التلعيب وسيلة مشوقة، بل إلى دوره في خلق بيئة تعليمية محفزة أعادت تشكيل تجربة الطالبات تجاه مقرر الإدارة المالية، الذي غالباً ما يُنظر إليه على أنه مقرر جاف ومعقد. فقد أسهمت عناصر التحدي والمكافآت والتغذية الراجعة الفورية في جعل عملية التعلم أكثر تفاعلية، مما خفّف من حدة القلق المرتبط عادةً بالمقررات ذات الطابع الحسابي. وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسات سابقة (درادكة، 2020؛ العبادي، 2020؛ Ansar & George, 2022) التي أكدت أن التلعيب يرفع مستوى الدافعية في مختلف المراحل التعليمية. ومع ذلك، ترى الباحثة أن السياق المحلي يمنح هذه النتائج خصوصية إضافية، إذ إن طالبات كلية إدارة الأعمال في المملكة العربية السعودية يواجهن تحديات نفسية ومعرفية عند دراسة المقررات المالية، مما يجعل أثر التلعيب أكثر وضوحاً وفاعلية في تعزيز الدافعية وخفض مستويات الإحباط والشعور بالرهبة. ومن هنا، يمكن القول إن النتائج لا تعكس مجرد استجابة سطحية لعناصر التلعيب، بل تشير إلى تحول أعمق في العلاقة بين الطالبات والمادة العلمية.

وتتوافق النتائج مع ما أشارت إلى دراسة Ansar & George (2022) إلى أن التلعيب يُظهر فاعلية واضحة في جميع المراحل التعليمية ابتداءً من التعليم الابتدائي وحتى الجامعي، إذ يسهم في تعزيز دافعية الطلاب، وتحسين إنجازاتهم المعرفية، وإضفاء طابع من المتعة على تجربة التعلم. وتؤكد الباحثة أن ما يميز التلعيب في البيئة الجامعية تحديداً هو قدرته على دعم الطالبات ذوات الدافعية المنخفضة من خلال بيئة تعليمية ثرية بالتحديات والمكافآت، مما يزيد من تفاعلهن ويحفز مشاركتهن النشطة. وقد انعكس ذلك جلياً في نتائج هذه الدراسة بأن التلعيب لم يعمل فقط كأداة ترفيهية، وإنما تحوّل إلى محفز معرفي يعزز من التركيز والفهم، ويخلق حالة من "التدفق المعرفي" (Flow) التي أشار إليها Csikszentmihalyi، حيث يوازن بين مستوى التحدي وقدرة المتعلمة، مما يولد اندماجًا وانغماسًا أكبر في عملية التعلم. وبذلك، تُظهر النتائج أن التلعيب قد يكون وسيلة ناجحة ليس فقط لتحفيز الطالبات، بل أيضاً لتخفيف الفجوة بين متطلبات المقرر ومستوى استعداد الطالبات، وهو ما يعكس قيمة تطبيقه عملياً في بيئات مشابهة.

وتفسر الباحثة هذه النتائج بأن التلعيب تجاوز دوره التقليدي كوسيلة جاذبة للطالبات، ليصبح أداة تربوية متكاملة تُعيد صياغة العلاقة مع المقررات الجامعية، خصوصاً تلك ذات الطابع المالي والكمّي. فهو يعمل على محورين متكاملين: محور تحفيزي يرفع الدافعية، ومحور معرفي يسهم في تبسيط المفاهيم المعقدة وتسهيل استيعابها. ومن هذا المنطلق، تستخلص الباحثة عدداً من المؤشرات التربوية التي تدعم فاعلية إستراتيجية التلعيب في تدريس المقررات المالية، وتوصي بضرورة تطوير برمجيات تعليمية قائمة على الألعاب مخصصة لتعليم مبادئ الإدارة

المالية. وهو ما ينسجم مع ما أكدته دراسة Wang (2023) حول جدوى مثل هذه البرمجيات في مواجهة صعوبات التعلم، ومع ما توصلت إليه دراسة Subhash & Cudney (2018) التي أثبتت أن التلعيب يمثل وسيلة ناجعة لتعزيز التحصيل الأكاديمي وتنمية التعلم المفاهيمي والنظري.

ترى الباحثة أن تطبيق إستراتيجية التلعيب لا يقتصر على رفع مستوى التفاعل داخل الصف الدراسي، بل يمتد أثره إلى تبسيط المفاهيم المالية المعقدة، مما ينعكس إيجاباً على جودة تعلم المقررات الجامعية ذات الطابع الكمي والتحليلي. فقد وفرت عناصر التلعيب، مثل المنافسة، والتغذية الراجعة الفورية، ونظام النقاط، إطاراً تعليمياً متكاملاً حوّل التعلم من مجرد استقبال سلبي للمعلومة إلى تجربة تعليمية نشطة تحفز المشاركة والانغماس.

وتتسق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة Rochimah & Muslim (2021) التي أثبتت أن استخدام ألعاب "Kahoot! - يسهم في تعزيز تركيز الطلاب وتقليل شعورهم بالملل، كما تدعمها نتائج دراسة Korkmaz & Öz (2021) التي أكدت فاعلية التلعيب في تحسين فهم النصوص المقروءة. وتجد الباحثة أن هذا التأثير يبرز بصورة خاصة في المقررات المالية التي تتطلب جهداً ذهنياً عالياً لفهم المصطلحات والعمليات الحسابية. كما تؤيد دراسة Qureshi & Khatoon (2023) هذا التوجه، إذ أظهرت أن التلعيب يعزز استيعاب النصوص من خلال إعادة تنظيم المعلومات وتقليل تعقيدها داخل عقل المتعلم. وبناءً على ذلك، تؤكد الباحثة أن التلعيب يمثل أداة مزدوجة تجمع بين كونه محفزاً سلوكياً ومعرفياً في آنٍ واحد، الأمر الذي يسهم في سد الفجوة بين متطلبات المقرر الأكاديمي ومستوى استعداد الطالبات. ومن هنا، توصي الباحثة بضرورة إجراء المزيد من الأبحاث التطبيقية في السياق الجامعي السعودي لتحديد أفضل أساليب توظيف أدوات التلعيب، مع التركيز على دراسة آثارها طويلة المدى على التحصيل الأكاديمي وتشكيل اتجاهات إيجابية نحو المقررات المالية.

في ضوء ما سبق، تؤكد نتائج هذه الدراسة أن إستراتيجية التلعيب ليست مجرد وسيلة ترفيهية أو عنصر تشويقي مؤقت، بل هي مدخل تربوي متكامل قادر على تعزيز الدافعية الأكاديمية، وتحسين مستوى التحصيل، وتبسيط المفاهيم المعقدة، خصوصاً في المقررات المالية الجامعية التي غالباً ما ينظر إليها على أنها صعبة ومثيرة للرهبة. وتفسر الباحثة هذه النتائج بأن التلعيب يسهم في بناء بيئة تعليمية متوازنة تراعي البعدين النفسي والمعرفي معاً، مما يقلل من القلق المرتبط بالمقررات الكمية ويعزز ثقة الطالبات بأنفسهن وقدرتهن على الإنجاز. وبذلك، تقدم هذه الدراسة دليلاً عملياً على أن التلعيب يمثل خياراً واعداً لتحسين جودة التدريس الجامعي في المملكة العربية السعودية، وتمهّد نتائجها الطريق أمام مزيد من الدراسات التي تستثمر في توظيف التكنولوجيا التعليمية وتطوير استراتيجيات مبتكرة تدعم تعلم الطالبات وتلبي احتياجاتهن المعرفية والنفسية في آنٍ واحد.

ولاختبار هذا السؤل: فقد استخدم اختبار (Paired-Samples T Test). عند مستوى معنوية $\alpha = 0.05$. وسيتم تحديد مستوى الأثر باستخدام (Cohen's d) (إذا كانت قيمة $d = 0.2$ أو أقل فإنه يعتبر ان حجم الأثر صغير، وإذا كانت أكثر من 0.2 وأقل من 0.8 فيعتبر مستوى الأثر متوسط، أما إذا كانت قيمته 0.8 فأكثر فإنه يعتبر مستوى الأثر كبيرا)- وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول ادناه:

الجدول (6): نتائج اختبار (Paired-Samples T Test) لمحور دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية

محور الدراسة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	قيمة ت	قيمة (sig) P.value	حجم التأثير Cohen's d
	المتوسط ± الانحراف المعياري	المتوسط ± انحراف المعياري			
فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تعزيز دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية	**0.580 ± 3.38**	**0.559 ± 4.18**	**13.228**	**0.001 >**	**0.980**

ومن النتائج في الجدول (6) يظهر ما يأتي:

يتضح أن قيمة المعنوية <0.001 ، وبناءً على تلك النتيجة فإنه يمكن القول بانه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات آراء طالبات كلية إدارة الأعمال في التطبيق القبلي والبعدي لمستوى دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية في المملكة العربية السعودية. وعند النظر إلى متوسط آراء الطالبات بعد استخدام إستراتيجية التلعيب وجد ان النتيجة تساوي (4.18) وهي أكثر من متوسط آراء الطالبات قبل استخدامهن إستراتيجية التلعيب (3.38). وهذا يدل على أن استخدام إستراتيجية التلعيب قد ساعد في رفع مستوى دافعية طالبات كلية إدارة الأعمال لتعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية عما كان عليه الحال قبل استخدام إستراتيجية التلعيب.

وقد تبين مستوى أثر استخدام إستراتيجية التلعيب (Gamification) على الطالبات باستخدام (Cohen's d). فقد كانت قيمة $d =$ 0.980 أكبر من 0.8، وهذا يعني أن حجم الأثر كبير. وهذه النتيجة تثبت أن استخدام إستراتيجية التلعيب(Gamification) لها أثر إيجابي وفعّال في رفع مستوى دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أنه تم رفض الفرضية الصفرية التي تنص على: "لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ 0.05) بين متوسط استجابات الطالبات على مقياس الدافعية قبل تطبيق إستراتيجية التلعيب وبعد استخدامها، لصالح التطبيق البعدي." وقد تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي، مما يشير إلى أن تطبيق إستراتيجية التلعيب أسهم بفاعلية في رفع مستوى دافعية الطالبات نحو تعلم مقرر مبادئ الإدارة المالية. وتؤكد هذه النتيجة أن التلعيب يمثل أداة تعليمية قادرة على إحداث تغيير ملموس في اتجاهات الطالبات، بما يعزز الدافعية الداخلية ويُيسر عملية التعلم.

توصيات الدراسة:

تشير نتائج الدراسة إلى مجموعة من التوصيات التي يمكن أن تسهم في تطوير تدريس المقررات المالية في الجامعات السعودية من خلال توظيف استراتيجيات التلعيب، وبوجه خاص في المقررات التي تتميز بالتجريد وصعوبة المفاهيم الكمية وتعقيدها. ويتطلب هذا الأمر حلولاً عاجلة من أبرزها: إعادة تصميم المقررات المالية لتستوعب عناصر التلعيب، مثل التحفيز بالنقاط، وتحديد المستويات، واستخدام الشارات، والتغذية الراجعة الفورية، بما يسهم في تبسيط المفاهيم المعقدة وتعزيز دافعية الطالبات. كما تؤكد الدراسة أهمية توظيف الأدوات الرقمية مثل Kahoot! و Quizizz في المراجعات والاختبارات التفاعلية، شريطة دمجها في الخطط التدريسية بصورة منهجية لا كأنشطة ترفيهية عابرة. وتوصي الباحثة كذلك بضرورة تأهيل عضوات هيئة التدريس من خلال برامج تدريبية متخصصة في تصميم أنشطة تلعيب تتناسب مع طبيعة المقررات المالية، وتستند إلى نظريات تعليمية حديثة مثل نظرية التدفق والدافعية الذاتية. كما ترى الدراسة أن التدرج في أنشطة التلعيب وفق مستويات متفاوتة الصعوبة يُعد أداة فعّالة لمعالجة الفروق الفردية بين الطالبات. وفي السياق ذاته، تشدد النتائج على أهمية تعزيز التكامل بين التلعيب والتقييم الأكاديمي، بحيث تصبح الأنشطة التفاعلية جزءًا من التقييم التكويني للمقرر، مما يقلل من التوتر المرتبط بالاختبارات التقليدية. كما أوصت الدراسة بضرورة بناء وحدات إلكترونية تفاعلية تدمج في المقررات المالية وتضم مقاطع مرئية، واختبارات قصيرة، وسيناريوهات محاكاة، بما يدعم التطبيق العملي للمفاهيم النظرية. وامتدادًا لذلك، دعت الباحثة إلى إجراء دراسات طولية المدى لقياس الأثر المستدام للتلعيب على التحصيل ومهارات التفكير النقدي واتخاذ القرار، مع توسيع نطاق هذه الدراسات ليشمل تخصصات مالية واقتصادية أخرى. كما شددت على أهمية مواءمة هذه التوجهات مع أهداف رؤية المملكة 2030 الرامية إلى تطوير التعليم الجامعي وتعزيز مخرجاته بما يتوافق مع متطلبات سوق العمل.

وخلصت الدراسة إلى ضرورة تنويع أساليب العرض باستخدام الوسائط البصرية والمحاكاة الرقمية لتبسيط المفاهيم المالية، وترسيخ التعلم التعاوني من خلال أنشطة جماعية قائمة على التنافس الإيجابي، إضافة إلى تخصيص أوقات ثابتة في الجدول الدراسي لممارسة أنشطة التلعيب، وإشراك الطالبات في تصميم محتوى الألعاب التعليمية مما يعزز شعورهن بالانتماء. كما أوصت الباحثة بإنشاء قواعد بيانات للأدوات الرقمية وتوفير دعم فني وتدريبي مستمر لأعضاء هيئة التدريس، فضلاً عن تبني سياسات مؤسسية داعمة تشجع التعليم التفاعلي وتوفر الحوافز والبنية التحتية اللازمة لتطبيقه بكفاءة عالية. إن تفعيل هذه المقترحات يمثل خطوة استراتيجية نحو تطوير التعليم الجامعي ورفع مستوى مخرجاته بما يتوافق مع أولويات التنمية الوطنية.

توصيات للبحوث المستقبلية:

- أثر إستراتيجية التلعيب في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات التخصصات المالية.
- العلاقة بين التلعيب والتحصيل العلمي في المقررات المالية على المدى الطويل.
- دور التلعيب في تنمية مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار في السياقات المالية.
- فاعلية التلعيب في سياقات تعليمية متعددة: المحاسبة، الاقتصاد، وإدارة الأعمال.
- تصاميم بحثية متنوعة (تجريبية ومختلطة) في قياس فاعلية التلعيب داخل المقررات المالية وتعزيز إمكانية تعميم النتائج.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

- درادكة، حمزة محمود. (2020). فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بمملكة البحرين. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج21، ع4* ، 83 - 113.
- السريحي، م. م. (2022). فاعلية استخدام التلعيب بواسطة الكاهوت في الفصول الافتراضية في منصة مدرستي على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات في المرحلة الابتدائية. *المجلة العربية للتربية النوعية*. https://doi.org/10.21608/ejev.2022.233130 .436–415 ,(22)6 ,

- السريحي، مازن محمد معتاد. (2022). فاعلية استخدام التلعيب بواسطة الكاهوت في الفصول الافتراضية في منصة مدرستي على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات في المرحلة الابتدائية. *المجلة العربية للتربية النوعية، ع22* ، 415 - 436.
- الشمري, ب. ث. ع .(2019). .فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل .*مجلة كلية التربية (أسيوط)*.602–574 ,*35*, https://doi.org/10.21608/mfes.2019.104161
- العبادي، مجدولين عبدالرحمن عبدالله، و شتات، خالدة عبدالرحمن محمد. (2020). *فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- العتيبي, ر. ع. (2018). درجة تطبيق إستراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية .*مجلة كلية التربية (أسيوط)*. https://doi.org/10.12816/0049492 ,*34*(4), 471–504.
- الماجد, أ. ب. ع. ا. ب. ع. ا & .,السيف, ع. ا. ب. س. (2020). أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي .*المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية* https://doi.org/10.33850/jasep.2020.73214 ,*4*(14), 107–138.

ثانياً: المراجع الاجنبية

- Al Ghawail, E. A., & Yahia, S. B. (2022). Using the E-learning gamification tool Kahoot! to learn chemistry principles in the classroom. *Procedia Computer Science*, *207*, 2667-2676.
- Ansar, M., & George, G. (2022). Gamification in education and its impact on student motivation—a critical review. *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society*, 161-170.
- Ashcraft, M. H. (2002). Math anxiety: Personal, educational, and cognitive consequences. *Current directions in psychological science*, *11*(5), 181-185.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, NJ, 1986*(23-28), 2.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1, pp. 141-154). Englewood Cliffs, NJ: Prentice hall.
- Biggs, J., Tang, C., & Kennedy, G. (2022). *Teaching for quality learning at university 5e*. McGraw-hill education (UK).
- Brigham, E. F. (2016). *Financial management: Theory and practice*. Cengage Learning Canada Inc.
- Bunchball, I. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. *White paper*, *9*, 1-18.
- Che-Yahya, N., Alyasa-Gan, S. S., & Mohd, I. H. (2022). Classroom engagement using online games for financial course students. *Korea Review of International Studies*, *15*(4).
- Csikszentmihalyi, M., & Csikzentmihaly, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (Vol. 1990, p. 1). New York: Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The" what" and" why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, *11*(4), 227-268.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining" gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Gleason, N. W. (2018). *Higher education in the era of the fourth industrial revolution* (p. 229). Springer Nature.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Kokom, K., Luthfi, T. ., Fajar, A., & Munir, D. R. . (2023). - إستخدام وسيلة فيديو رسوم المتحرّكة وأثره على استيعاب المفردات: (دراسة التّجريبية في الصّف الخامس بالمدرسة "مجلس تفسير القرآن" الابتدائية الإسلامية كاراوانج). *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, *2*(2), 139–158. https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i2.67

- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, *93*(3), 223-231.
- Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot to improve reading comprehension of English as a foreign language learners. *International Online Journal of Education and Teaching*, *8*(2), 1138-1150.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American psychologist*, *57*(9), 705.
- Martínez-Jiménez, R., Pedrosa-Ortega, C., Licerán-Gutiérrez, A., Ruiz-Jiménez, M. C., & García-Martí, E. (2021). Kahoot! as a tool to improve student academic performance in business management subjects. *Sustainability*, *13*(5), 2969.
- May, M. S. (2017). Developing Free Educational Materials for Your Courses. *Volume 85; Spring 2016*, 9.
- Nkhoma, C., Nkhoma, M., Thomas, S., Tu, L. K., & Le, N. Q. (2018). Gamifying a flipped first year accounting classroom using Kahoot. *International Journal of Information System and Engineering*, *6*(2), 93-115.
- Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaén, J. M., & Marín-Hernández, S. (2023). Kahoot! and its effect on financial accounting marks at the university. *Education and Information Technologies*, *28*(10), 12671-12686.
- Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaen, J. M., & Palacios-Manzano, M. (2022). Games in the classroom? Analysis of their effects on financial accounting marks in higher education. *The International Journal of Management Education*, *20*(1), 100584.
- Pelizzari, F. (2023). Gamification in higher education. A systematic literature review. *Italian Journal of Educational Technology*, (31 (3)), 21-43.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, *93*(3), 223-231.
- Qureshi, H., & Khatoon, S. (2023). The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizizz and Baamboozle of English Language Learners. *Pakistan Languages and Humanities Review*, *7*(4), 181-195.
- REMNOVA, L., & SHTYRKHUN, K. (2020). Creative learning of finance and economics through gamification. *Teaching Methods for Economics and Business Sciences*.
- Rochimah, H., & Muslim, S. (2021). Students' Perceptions in Using the Kahoot! Game on Reading Comprehension Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *13*(3), 2213-2222.
- Sarsa, H. (2013). Does Gamification Work? A Literature Review.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior* (No. 92904). Simon and Schuster.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in human behavior*, *87*, 192-206.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive science*, *12*(2), 257-285.
- Walid, R. (2024, December 28). Edtech in Saudi Arabia: Revolutionizing education through innovation. Arab News. https://www.arabnews.com/node/2584525/business-economy
- Wang, J. S. (2023). Enhancing Finance Students' Learning Effectiveness and Motivation: Application of Financial Simulation Game. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, *18*(21), 102-112.