International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
Vol. (3), No. (12)
IJESA
December 2024
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
الإصدار (3)، العدد (12)

استكشاف وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية

أحمد محمد مصلحي*، عبدالله عبدالعزيز الغامدي، فيصل أحمد النشيري
طالب دكتوراة، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
*amuslihi@gmail.com

ملخص

يعد التلعيب أحد الأدوات الفاعلة في التأثير على خبرات تعلم الطلاب ونتائج التعلم الخاصة بهم، مما انعكس بصورة إيجابية على صحة الطالب النفسية وعواطفه الجياشة. ولكون الذكاء العاطفي وما يتضمنه من متغيرات يُعد أحد متطلبات تعلم اللغة الإنجليزية لدى الطلاب بمراحل التعليم العام، فإن فحص آليات تأثير التلعيب على الذكاء العاطفي يُعد أولوية بحثية. وعلى ذلك فإن البحث الحالي جاء ليهتم بدراسة وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب التعليم العام الدارسين للغة الإنجليزية كلغة أجنبية. اعتمد البحث الحالي على المنهج الفينومينولوجي بالاعتماد على المقابلات شبه الهيكلية مع عدد (6) من معلمي اللغة الإنجليزية الأكثر استخدامًا لأدوات التلعيب في البيئات التعليمية. وفقًا لعمليات التحليل الموضوعي توصلت نتائج الدراسة حسب ما عبر به خبراء التعليم من ذوي الاختصاص أن استخدامات التلعيب في تعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية ساهم في تعزيز مهارات وجدانية جوهرية في الذكاء العاطفي مثل: الدافعية والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية والتعاطف. وفي المقابل وصفوا لنا بعض التحديات التي يواجهونها أثناء استخدام التلعيب، مثل: التباين في الذكاءات العاطفية بين الطلاب، وفقد الإحساس العاطفي، والقلق والتوتر. لذلك أوصت الدراسة بأهمية مواصلة الأبحاث المرتبطة بالذكاء العاطفي والألعاب التعليمية والتلعيب، وتطبيق أدوات قياس متنوعة في هذا المجال. وكذلك العمل على زيادة الألعاب التعليمية المرتبطة بأهداف المقرر الدراسي.

الكلمات المفتاحية: التلعيب، الذكاء العاطفي، طلاب اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (EFL).

International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
Vol. (3), No. (12)
IJESA
December 2024
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
الإصدار (3)، العدد (12)

Exploring Expert Perspectives on the Use of Gamification to Enhance Emotional Intelligence in English Language students

Ahmed Mohammed Muslihi*, Abdullah Abdulaziz Al-Ghamdi, Faisal Ahmed Al-Nashiri
PhD Student, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
*amuslihi@gmail.com

Abstract

Gamification is one of the effective tools in influencing students' learning experiences and learning outcomes, which has a positive impact on the student's psychological health and emotional well-being. Since emotional intelligence and its variables are one of the requirements for learning English for students in general education stages, examining the mechanisms of the impact of gamification on emotional intelligence is a research priority. Accordingly, the current research came to study the experts' point of view on the uses of gamification to enhance emotional intelligence among general education students studying English as a foreign language. The current research relied on the phenomenological approach based on semi-structured interviews with (6) English language teachers who use gamification tools the most in educational settings. According to the objective analysis processes, the results of the study, as expressed by specialized education experts, reached that the uses of gamification in enhancing emotional intelligence among English language students contributed to enhancing essential emotional skills in emotional intelligence such as: motivation, self-regulation, social skills, and empathy. In contrast, they described to us some of the challenges they face while using gamification, such as: variation in emotional intelligence among students, loss of emotional feeling, anxiety and stress. Therefore, the study recommended the importance of continuing research related to emotional intelligence, educational games and gamification, and applying various measurement tools in this field. As well as working on increasing educational games related to the

objectives of the curriculum.

Keywords: Gamification, Emotional Intelligence, English as a Foreign Language (EFL) Students.

مقدمة

إن الانتشار السريع للتلعيب واستخدام عناصر الألعاب في التعليم كان له العديد من التأثيرات على عملية التعلم ونواتجه نحو الطلاب. حيث يهدف التلعيب إلى تعزيز السلوكيات المرغوبة أو حل المشاكل في سياقات غير الألعاب (Ofosu-Ampong, 2020). ويستخدم التلعيب في التعليم عادةً لزيادة تركيز الطلاب وتقليل إحباطهم وتثبيطهم من النظام التعليمي، (Oliveira et al., 2023). وينعكس التلعيب على المتعة والتفاعل والتحفيز والمرح ويعمل كتجربة تعليمية إيجابية في بيئات تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية Learning English as A Second Language (ESL)، (Dehghanzadeh et al., 2021) منح التلعيب عدة محفزات على الطلاب منها جذب انتباه الطلاب، وتشجيع الطلاب على الانخراط في التعلم، وخلق الدافعية لدى الطلاب (Alzahrani & Alhalafawy, 2023).

يحرص كل فصل من فصول اللغة على استخدام شكلاً من أشكال التكنولوجيا، والسبب الأكثر وضوحًا لاستخدام التكنولوجيا في فصول اللغة هو جعل الطلاب أكثر حماسًا وتحفيزًا أيضًا (Redjeki & Muhajir, 2021). شهدت العديد من الدراسات نجاح التلعيب في تعلم اللغة الإنجليزية وتأثيره الإيجابي على تحفيز الطلاب ومشاركتهم وأدائهم. مثل دراسة (Anisa et al., 2020). يستخدم التلعيب على نطاق واسع في العديد من الدول غير ناطقة باللغة الإنجليزية وفي مهارات مختلفة في اللغة الإنجليزية، واكتسب شعبية كبيرة في تسهيل تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية (Zhang & Hasim, 2023). استخدام عناصر اللعبة لزيادة تجربة المستخدم والاهتمام بالمحتوى التعليمي للتعامل مع قلق الكتابة باللغة الإنجليزية يعتبر عاملاً عاطفيًا عميقًا في تعلم اللغة الناجح (Yavuz et al., 2020). ساهم التلعيب في زيادة الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية وانخفاض قلق الامتحان، بصورة تبعث على المرح والسعادة عبر منصات الألعاب التعليمية مثل كاهوت (ÖDEN et al., 2021).

تشهد المجتمعات والمؤسسات اليوم تطور ورعاية في الجوانب المهارية العاطفية والاجتماعية لدى الأطفال والكبار. حيث تمكنهم هذه المهارات والكفاءات من الاندماج السلس في المجتمع والتعزيز الموازي لروح تتسم بالتعاون والصداقة الحميمة، والتنشئة الاجتماعية الفعالة للأفراد (Papoutsi et al., 2021). يعبر مفهوم

الذكاء العاطفي Emotional Intelligence (EL) بالقدرة على الإدراك والتقييم والتعبير عن مشاعر الفرد بدقة (England & Nagel, 2022). في الآونة الأخيرة، تطرقت أبحاث دراسة الذكاء العاطفي مع متغيرات أخرى أيضًا. وذلك لأن العثور على المتغيرات التي تعزز الذكاء العاطفي قد يكون طريقًا مختصرًا آخر لتعزيز النجاح في التدريس وتحسين (Durnali et al., 2023). تتطور مهارات الذكاء العاطفي عندما تقترن بألعاب الواقع الافتراضي مما يحفز الطلاب على الاندماج في التعلم والإنجاز والحياة المستقلة والرفاهية الشخصية (Mitsea et al., 2023).

الذكاء العاطفي يساهم في فهم مشاعر الذات والآخرين ومن ثم يتحكم في التفكير ثم الأفعال. وبالتالي، فإن المعلمين الجديرين في استخدام الذكاء العاطفي بإمكانهم رفع مستوى طلابهم في عملية التعلم (Durnali et al., 2023). يؤثر الذكاء العاطفي بشكل كبير وإيجابي على الأداء الإبداعي للطلاب. يتمتع المعلمون الأذكياء عاطفيًا بقدرة أفضل على فهم وإدارة عواطفهم والتأثير على مشاعر الطلاب، مما يمكنهم من فهم أسباب السلوكيات الذي تواجههم مع الطلاب وتطوير استراتيجيات لحل المشكلات لتعزيز التفاعل الإيجابية والأداء الجيد في التعلم (Darvishmotevali et al., 2018). دمج التدريب على الذكاء العاطفي (EI) والتعاطف والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية لدى الطلاب يمكن أن يؤدي إلى فوائد تعليمية ملحوظة، تهيئة بيئة تعليمية أكثر ملاءمة للتعلم. فإن الذكاء العاطفي (EI) ليس مجرد مهارة طبيعية غير أساسية، ولكنه عامل حيوي في التعليم يمكن أن يوفر وجهات نظر مهمة للطلاب والمعلمين والإداريين (Gkintoni et al., 2023).

وفقاً لما يقدمه التلعيب من محفزات وعناصر جاذبة لميول الطلاب ورغباتهم الذاتية، ما جعل العديد من الباحثين يتناولون دراسة مدى فعالية التلعيب في تطوير مجموعة متنوعة من نواتج التعلم، وكيفية توظيف الحوافز الرقمية في المنصات الرقمية (Alhalafawy & Zaki, 2022). التلعيب أسلوب تعليمي يسهل التعلم ويحسن مشاركة الطالب وتفاعله ويبعث في النفس الشعور بالمرح والسعادة. علاوة على ذلك يحفز الطلاب على توسيع معارفهم وتنمية تفكيرهم. مما يدل بشكل واضح على فاعليته في تعلم اللغات الأجنبية كلغة ثانية، رغم ما يعانيه الطلاب في مراحل التعليم المختلفة من صعوبات وعقبات في تعلم اللغة الإنجليزية، إلا أن استخدام التلعيب وتأثيره على الذكاء العاطفي، لربما يحسن جودة التعليم والتعلم ونواتجه. وهذا هو جوهر البحث الحالي في استكشاف وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية.

دراسات اهتمت بالتلعيب والذكاء العاطفي

لا يخفى الدور الكبير الذي تقوم به التقنيات التعليمية في تطوير العملية التعليمية، ويعد التلعيب أحد أبرز هذه التقنيات التي ساهمت في تطوير العملية التعليمية، حيث تشير الأبحاث إلى أن استخدام الوسائل والأنشطة، بما في ذلك الألعاب، والألغاز، والمواد التعليمية، كأسلوب رئيسي في التدخلات المدرسية، يعزز التفاعل ويدعم تقديم المادة التعليمية (Alarcon-Licona & Loke, 2017). كما أظهرت العديد من الأبحاث التي ركزت على التدخلات القائمة على استخدام الحاسوب، وغالباً ما تكون من خلال التلعيب، تحقيق تقدم في العديد من المهارات، مما يتيح للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة فرصة تعلم من خلال ما يقدمه المعلمون باستخدام التلعيب (Kousar et al., 2019). كذلك أكدت (Çınar & Çeliköz, 2022) دور التلعيب الفعال في اكتساب اللغة الإنجليزية، ووفقا للبيانات التي تم الحصول عليها من المقابلات، كان الطلاب راضين عن أنشطة الدورة، لكنهم ذكروا أنه ينبغي إجراء دروس أخرى بتطبيقات تفاعلية بالإضافة إلى دروس اللغة الإنجليزية. كما أكدت دراسة (Tania, 2021) على فعالية أدوات اللعب في تعليم وتعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية، والتي هدفت إلى استكشاف استخدام أدوات التلعيب المختلفة لتعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (EFL) وتحليل ما إذا كانت الألعاب أدوات فعالة لتعلم اللغة الإنجليزية. كما أظهرت العديد من الدراسات فعالية التلعيب والتعلم القائم على الألعاب (Hartt et al., 2020; Rodríguez-Fernández, 2017)، ومن أهم فوائدها أنها تزيد من تحفيز الطلاب والمشاركة العاطفية والاستمتاع أثناء تعلم لغة أجنبية. وأوضحت دراسة (Hartt et al., 2020) أن الألعاب تمكن من دمج كل من المكونات التحفيزية الجوهرية والخارجية لجعل اللاعبين يشعرون بمزيد من التحفيز للمشاركة في الأنشطة المستهدفة. كما اظهرت دراسة (Tania, 2021) أن استخدام التلعيب مفيد جدًا داخل الفصل الدراسي وخارجه.

من ناحية أخرى، ففي الأعوام القليلة الماضية، ظهر مصطلح الذكاء العاطفي كموضوع بحثي مهم يدرس جوانب الذكاء العاطفي لدى الطلاب وأثره على تعلم اللغة الاجنبية بشكل خاص، ومع استخدامات التلعيب بصورة عامة. فقد أكدت دراسة (Redondo-Rodríguez, 2023) أهمية تحفيز طلاب الجامعات لتقليل نسبة التسرب، والبحث عن استراتيجيات تساعد طلاب الجامعات على اكتساب الكفاءات المهنية باستخدام اللعب والتلعيب، وأظهرت نتائج الدراسة زيادة في استراتيجيات التعلم والأهداف الحياتية التي تحفز طلاب الجامعة على الدراسة، وكذلك زيادة في الوضوح العاطفي والإصلاح العاطفي، وتم التوصل إلى أن اللعب أداة إيجابية لزيادة الذكاء العاطفي والأهداف الحياتية واستراتيجيات التعلم لدى طلاب الجامعة على الدافعية للتعلم. ويعد

استخدام عناصر التلعيب في بيئات التعلم عبر الإنترنت على تحسين الذكاء العاطفي لدى الطلاب، كما أن استخدام التلعيب يعزز من تفاعل الطلاب ويزيد من تحفيزهم، مما يؤدي إلى تحسين مهاراتهم في الذكاء العاطفي (Smith, 2020). كما تطرقت دراسة (Johnson & Phillips, 2019) إلى تطبيقات التلعيب في بيئات العمل وكيفية تأثيرها على تحسين الذكاء العاطفي للموظفين، مما يؤدي إلى زيادة الأداء والمشاركة، وأشارت النتائج إلى أن التلعيب يمكن أن يكون أداة فعالة لتعزيز المهارات العاطفية والاجتماعية لدى الموظفين. كذلك استعرضت دراسة (Martinez, 2018) حالة تطبيق التلعيب في التعليم العالي، وكيفية تأثيره على تحسين الذكاء العاطفي لدى الطلاب، وبينت النتائج أن استخدام التلعيب ساهم في تطوير مهارات الاتصال والتفاعل الاجتماعي بين الطلاب. كما ركزت دراسة (Chen & Wang, 2021) على دور التلعيب في تطوير مهارات الذكاء العاطفي بين طلاب المدارس الثانوية، وأظهرت الدراسة أن الألعاب التعليمية يمكن أن تساعد في تحسين قدرات الطلاب على التعاطف والتفاعل الاجتماعي، وقد قدمت دراسة (Lee, 2022) مراجعة منهجية للأبحاث السابقة حول تأثير التلعيب على الذكاء العاطفي، حيث تم تحليل عدد كبير من الدراسات لتحديد الاتجاهات والنتائج الشائعة، وأوضحت المراجعة أن هناك أدلة قوية على أن التلعيب يعزز من الذكاء العاطفي عبر تحسين التفاعل والتحفيز لدى الأفراد. أخيراً، تعد هذه الدراسات نقاط انطلاق للبحث المتعمق في استكشاف وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية.

الفجوة البحثية

ومن خلال ما سبق، فان التلعيب والذكاء العاطفي لهما تأثير ايجابي في عملية التعلم واكتساب اللغة، وذلك بشكل منفصل، وقد بينت العديد من الأبحاث إيجابية التلعيب في اكتساب اللغة الإنجليزية كلغة اجنبية (English as a Foreign Language (EFL)، وأثر الذكاء العاطفي في اكتساب اللغة الأجنبية، وقد بينت بعض الدراسات التأثير الإيجابي للتلعيب على زيادة الذكاء العاطفي (EI)، ومع ذلك فان الباحث لم يجد ما يبين وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية (EFL)، ومن هذا المنطلق، فإن الدراسة الحالية تسعى إلى استكشاف وجهة نظر الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية(EFL).و من منطلق ذلك تأتي الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

- كيف يرى الخبراء الفرص التي يقدمها التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تدريس اللغة الإنجليزية؟
- كيف يصف الخبراء التحديات التي يواجهها التلعيب في تعزيز الذكاء العاطفي عند تدريس اللغة

الإنجليزية؟

من خلال النظر فيما سبق فإن الدراسة الحالية سوف تحقق الهدف التالي، المرتبط بوصف آراء الخبراء في استخدامات التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية. وتنعكس أهمية الدراسة في الإجابات على الأسئلة أعلاه إذ يمكن أن تساهم، وكذلك المعوقات التي قد تؤثر على مدى الاستفادة من استخدام التلعيب في تعزيز مهارات الذكاء العاطفي لتدريس طلاب اللغة الإنجليزية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس الذين يعتمد عليهم جزء كبير من نجاح نظام العملية التعليمية.

الأدبيات السابقة

- على الرغم من أن التعلم القائم على اللعب والتعلم المبني على الألعاب لهما أدبيات بحثية متداخلة، فإن هناك مجموعة أدوات مشتركة لعناصر تصميم اللعبة (Armstrong & et al., 2018). التركيز على إضافة قيمة تتجاوز الترفيه، يعني استخدام الجودة المسلية للتلعيب وألعاب التعلم الجادة، فهي مختلفة في طبيعتها. في حين أن مناهج التعليم المبنية على الألعاب تتضمن تصميم ألعاب كاملة وجادة. إن مناهج التعليم المبنية على الألعاب تركز على زيادة أو تغيير عملية التعليم الحالية لإنشاء نسخة منقحة من هذه العملية التي يختبرها المستخدمون كلعبة (Deterding & et al., 2011).
- يوجد العديد من الدراسات التي تناولت التلعيب تفتقر إلى أساس نظري، فقد حاول بعض المؤلفين شرح العلاقة بين التلعيب والتعلم من خلال توفير أطر مثل نظرية التعلم القائم على اللعب. تحدد هذه النظرية أربع مكونات: المحتوى التعليمي، والسلوكيات والاتجاهات، وخصائص اللعبة، ونتائج التعلم. تقترح النظرية أن المحتوى التعليمي يؤثر بشكل مباشر على نتائج التعلم وكذلك سلوك المتعلمين. نظرًا لأن التلعيب لا يستخدم عادةً لاستبدال التعليم، بل لتحسينه، فإن المحتوى التعليمي الفعال يعد شرطًا أساسيًا لنجاح التلعيب (Landers, 2014). الهدف من اللعب هو التأثير بشكل مباشر على السلوكيات والمواقف ذات الصلة بالتعلم. وفي المقابل، يُفترض أن هذه السلوكيات والمواقف تؤثر على العلاقة بين المحتوى التعليمي ونتائج التعلم إما عن طريق الاعتدال أو الوساطة، اعتمادًا على طبيعة السلوكيات والمواقف التي يستهدفها اللعب (Landers, 2014). تقترح نظرية التعلم باللعب وجود تأثير إيجابي وغير مباشر للتعليم على نتائج التعلم. ومع ذلك، من المهم ملاحظة أن هذه النظرية لا تقدم أي معلومات حول آليات التعلم الفعالة التي تحفزها عناصر تصميم اللعبة. يمكن العثور على مثل هذه الآليات في النظريات النفسية الراسخة مثل نظرية تقرير المصير .(Armstrong & et al., 2018) تساهم حوافز التلعيب في ارتفاع

الشعور بالرفاهية التي دفعت المتعلمين إلى إكمال مهام التعلم الخاصة بهم. ويمثل كل حافز بداية ارتفاع جديد في مؤشر الرفاهية. وفقاً لنظرية سكينر للتعزيز، تحفز المكافآت بشكل كبير على استمرار الممارسات الإيجابية، وتضمن أن هذه الممارسات لا تتلاشى مع مرور الوقت (Alhalafawy & Zaki, 2019).

- العواطف هي حالات ذات أساس بيولوجي تُترجم إلى أفكار ومشاعر واستجابات سلوكية تنتج عن التغيرات الفسيولوجية العصبية (Panksepp, 2004). تعمل العواطف لصالحنا، بمعنى أنها توجه سلوكنا وعملية تفكيرنا، خاصة عندما تكون هناك حاجة إلى استجابة سريعة لمواقف مفاجئة، حرجة في بعض الأحيان. كما أنها تساعد على التواصل مع الآخرين، وإدارة التوقعات، وفهم تحديات الحياة والاستجابة لها (Rexhepi & Berisha 2017).
- يعتبر الذكاء العاطفي (EI) بمثابة كفاءة مهنية إضافية تتضمن القدرة على إدراك المشاعر وتقييمها والتعبير عنها بدقة؛ القدرة على الوصول و/أو توليد المشاعر عند تسهيل الأفكار؛ القدرة على فهم العاطفة والمعرفة العاطفية (Roso-Bas & García-Buades, 2016). والقدرة على تنظيم العواطف لتعزيز النمو العاطفي والفكري يتطلب سياق العمل امتلاك المعرفة فحسب، بل يذهب الى المهارات الاجتماعية والعاطفية التي تسمح بمواجهة مشاكل العمل المستقبلية بنجاح. يسهل الذكاء العاطفي في البيئة الجامعية كلاً من عملية التدريب والنجاح المهني لخريجي المستقبل (Pozo-Rico & Sandoval, 2020).
- تعتبر تنظيم الذكاء العاطفي مهارة مهمة، وذلك لتأثيره الكبير على مختلف جوانب مجتمع الأعمال، وخاصة تطوير الموظفين والأداء والإنتاجية (Goleman, 2019). للذكاء العاطفي علاقة مباشرة بأداء الموظف والنجاح المهني ويعد التحكم في المشاعر أمرًا ضروريًا للحفاظ على وضع مهني إيجابي ومناسب، كما أن معرفة كيفية التعامل مع العواطف وأنواع الشخصيات المختلفة في البيئة المهنية أمر حيوي لحياة مهنية ناجحة (Pool & Qualter, 2018).
- لقد نما اتجاه التلعيب في التعليم عبر الإنترنت حيث أتاح التقدم التكنولوجي بيئات تعليمية أكثر رقمية لإنشاء تجارب تعليمية تفاعلية وجذابة (Barata, et al., 2014). يتم تحفيز المتعلمين بطرق مختلفة، مما يستلزم فهم آليات وديناميكيات التلعيب التي تنتج المتعة لتكييفها مع مجموعة متنوعة من العوامل مثل الشخصية والاحتياجات والقيم والدوافع لكل متعلم (Bennani & Ghezala, 2020). علاوة على ذلك، يتيح لنا الاستكشاف والتقدم في مجال الذكاء الاصطناعي (AI) توفير بيئة ألعاب ذكية متكيفة (Böckle, et al., 2018).

- يتعلم الأطفال العديد من القدرات الجديدة في سن مبكرة عن طريق التلعيب. كما أنه يزيد من صحتهم العاطفية وذكائهم العاطفي (Amalia & Hasana, 2019). يمكّن التلعيب طفلك من الدراسة في جو خالٍ من التشتيت وفي بيئة مألوفة (Quintas-Hijós & et al., 2020). يساعد التلعيب على تعزيز الموقف الإيجابي تجاه التعلم من خلال إنشاء مواد تعليمية جذابة وشخصية ومسلية. تشتمل غالبية تطبيقات التعلم التعليمي على موسيقى فريدة تساعد في تطوير اللغة، كما يسمح أسلوب اللعب لطفلك بالدراسة والمشاركة بالسرعة التي تناسبه، دون ضغط من الأقران أو المعلم (Lee & Loo, 2021).

المنهجية

استخدام الدراسة المنهج الظاهري لفهم معنى الظاهرة من خلال تجارب الأفراد، وذلك لفهم كيفية بناء الأفراد للواقع الذي يعيشون فيه (Creswell & Creswell, 2017). تم استخدام أداة المقابلة الغير متزامنة لجمع البيانات، واستخدمت العينة القصدية المتجانسة (Homogeneous Purposive Sampling) حيث يتم اختيار المشاركين بناءً على معايير محددة مسبقًا تتناسب مع موضوع الدراسة كاختيار المشاركين الذين لديهم خبرة غنية في استخدام التلعيب ويمثلون فئات معينة من المجتمع كمعلمين التعليم العام بمختلف مراحلهم الدراسية (Etikan et al., 2016). تم تصميم السؤال الأول حول كيف يرى الخبراء الفرص التي يقدمها التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تدريس اللغة الإنجليزية. والسؤال الثاني كان حول الصعوبات التي يواجهونها في استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي عند تدريس اللغة الإنجليزية.

المشاركين

شملت الدراسة على ستة مشاركين من معلمين اللغة الإنجليزية، الذين استخدموا الألعاب التعليمية وأسلوب التلعيب مرة واحدة على الأقل في العام الدراسي. ومن الممكن الوصول إلى التشبع في ردود المشاركين في البحث النوعي من خلال 8 مقابلات، على الرغم من أن 6 مقابلات قد تكون كافية لتقديم وصف كامل لجوانب المفاهيم التي يتضمنها البحث (Guest et al., 2006). وأجريت مقابلات منظمة عن بعد بطريقة غير متزامنة عبر الرسائل الصوتية ضمن أحد برامج التواصل الاجتماعي وهو الواتس آب (WhatsApp) ، يتراوح أعمار المشاركين في الدراسة من 30 إلى 55 عاماً، فكان متوسط عمر المشاركين 42 سنة، وبلغ متوسط الخبرة في توظيف مثيرات التلعيب في الفصول الدراسية 4 سنوات. كانت أغلب المشاركين في الدراسة من مدارس المرحلة المتوسطة بنسبة 40%، تم تحديد الترميز بالحروف والأرقام (1,2A1,2-F). تم استعراض مهارات الذكاء العاطفي للمشاركين. كي يستطيع المشاركون من وصف وجهة نظرهم بصورة صحيحة وواضحة وبشكل

مباشرة. يستعرض الجدول 1 معلومات المشاركين في الدراسة.

جدول 1. معلومات المشاركين في الدراسة

رمز المشارك	عناصر التلعيب المتبعة	عمر المشارك	المرحلة التعليمية	سنوات استخدام التلعيب
A1,2	الألعاب التعليمية (كاهوت)	34	ثانوي	5
B1,2	النجوم	40	ثانوي	4
C1,2	الترقيات	44	ابتدائي	3
D1,2	الشارات	35	متوسط	3
E1,2	الجواهر	37	متوسط	5
F1,2	النقود	45	ابتدائي	4

الإجراءات

بمساعدة مشرفين اللغة الإنجليزية في تعليم جدة تم التوصل إلى المعلمين الذين يستخدموا عناصر التلعيب في تدريس اللغة الإنجليزية عبر برامج الألعاب التعليمية. تم محادثة المعلمين لأخذ الاذن منهم بالمشاركة في الدراسة وشرح ضوابط أخلاقيات المشاركة. وبالتالي تحديد موعد للمقابلة إما وجهًا لوجه أو عبر برنامج WhatsApp. ثم ارسال استجاباتهم صوتيًا حسب أوقات فراغهم. أجريت المقابلات باللغة العربية. تم تسجيل جميع المقابلات ونسخها قبل إعادة عرضها على المشاركين في التجربة للتأكد من دقتها.

تحليل البيانات

تم جمع البيانات باستخدام إحدى طرق البحث النوعي، وهي المقابلات شبه المقننة وتعد على نحو عام من أكثر طرق جمع البيانات استخداماً في الدراسات النوعية، وتقوم أساساً على افتراض أن الباحث يستطيع جمع البيانات من أفراد الدراسة من خلال تشجيعهم على التحدث، ومحاولة تفسير ما يقولون (Mason, 2002). تمت عملية تحليل البيانات بإدخال الملفات النصية للمقابلات في برنامج Excel لتسهيل عملية تحليل البيانات النوعية؛ فقام الفريق البحثي بتنظيم البيانات، ثم بعد ذلك عمليةُ الترميز التي تتضمن وضع نظام لفهرسة البيانات، من خلال إنشاء مجموعة من الفئات أو الرموز، وبعد ذلك فهرسة مقاطع البيانات حسب التعمق في تفاصيل الترميز التي أُنشئت، (Mason, 2002) وقد حددت الموضوعات بالطريقة الاستقرائية من خلال النظر في تفاصيل البيانات لاكتشاف الأنماط، والموضوعات، والعلاقات المتبادلة ذات الأهمية. وأظهرت نتائج تحليل البيانات المتعلقة بالمحفزات وجود أربع موضوعات رئيسية أظهرها 12 رمزا، بينما أظهرت نتائج تحليل بيانات المعوقات وجود ثلاث موضوعات رئيسية أظهرها 12 رمزا. الموضوعات الرئيسية للتحفيز في توظيف الألعاب الرقمية لتعزيز الذكاء العاطفي ما يلي:

1. الدافعية 2. التنظيم الذاتي 3. المهارات الاجتماعية 4. التعاطف.

أما موضوعات تحديات استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي فقد تضمنت ما يلي:

1. تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب. 2. فقد الإحساس العاطفي. 3. القلق والتوتر.

يوضح الشكل 1 الموضح أدناه أهم المحفزات والمعوقات المرتبطة باستخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي من وجهة نظر المشاركين، وفقاً لعمليات التحليل الموضوعي التي تم تنفيذها.

الترميزات العامة	التجميعات	الموضوعات	التصنيف
تحفز الطلاب للمشاركة بيئة تعليمية إيجابية تحقيق الأهداف وتطوير المهارات الاجتماعية	زيادة التحفيز والمشاركة زيادة الحماس والتعاطف بين الطلاب التوازن بين المتعة والتعلم	الدافعية	المحفزات
تغذية راجعة فورية تعلم المهارات العاطفية، تغيير التفكير تحسين إدارة العواطف، التحكم في التوتر	تقييم الأداء تعلم المهارات العاطفية تحسين إدارة العواطف	التنظيم الذاتي	
تعزيز الثقة بالنفس، الإيمان بالقدرات تعزيز التفاعل الاجتماعي، تحسين العلاقات بين الطلاب	تحقيق الأهداف وتطوير المهارات الاجتماعية تعزيز التفاعل الاجتماعي	المهارات الاجتماعية	
تغذية راجعة فورية، تقييم الأداء ملائمة الأنشطة الثقافية، التكيف الثقافي زيادة الحماس، تعزيز التعاطف بين الطلاب	تقييم الأداء التغذية الراجعة تعزيز الثقة بالنفس	التعاطف	
تنظيم الفصل، تحقيق الانضباط زيادة الوعي بالقوانين، فهم القوانين توازن المتعة والتعلم	أثر سلبي على العزيمة والذكاء العاطفي زيادة العدوانية لدى الطلاب الخاسرين تفاوت المهارات الاجتماعية بين الطلاب توفير الوقت وتعارضه مع إنهاء المنهج	تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب	المعوقات
صعوبة الحفاظ على المشاركة زيادة القلق والتوتر الخلط بين المفاهيم التمايز بين الذكاءات ندرة الألعاب التعليمية،	ندرة الألعاب التعليمية قلة الدافعية وفقدان التركيز عدم تمكن المعلم الخلط بين الذكاء العاطفي والذكاء الاصطناعي	فقد الإحساس العاطفي	
قلة الدافعية، فقدان التركيز عدم تمكن المعلم التسرع في الإجابة، فقدان الوعي والتركيز زيادة العدوانية، التأثير السلبي للخسارة تحدي إدارة الوقت، تعارض مع إنهاء المنهج قلة الدافعية، التباعد بين الطلاب تفاوت المهارات الاجتماعية، التأثير على المهارات الاجتماعية	التوازن بين المتعة والتعلم صعوبة الحفاظ على المشاركة زيادة القلق والتوتر التسرع في الإجابة وفقدان الوعي	القلق والتوتر.	

الشكل 1. المحفزات والمعوقات الرئيسية المرتبطة باستخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي.

أخلاقية الدراسة

تتفق الدراسة الحالية مع دليل أخلاقيات البحث العلمي لجامعة الملك عبد العزيز. تم أخذ الموافقة على المشاركة التطوعية في الدراسة، وبالتالي تم إفصاح المشاركين عن عناصر الألعاب التعليمية والتلعيب التي يستخدمونها، وسنوات الخبرة والمرحلة التي يدرسونها، وإبلاغهم بالالتزام في الحفاظ على بيانات المشاركين وسريتها وأنها تستخدم لأغراض هذه الدراسة فقط.

النتائج

تستعرض نتائج الدراسة في جزأين: يصف الجزء الأول المحفزات في استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية، بينما يركز الجزء الثاني على المعوقات التي تحول دون توظيف الألعاب الرقمية لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية.

السؤال الأول:

كيف يصف الخبراء المحفزات في استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية؟

وبناءً على إجابات المشاركين، ظهرت أربع محفزات رئيسية شجعت الخبراء على استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية:

1. الدافعية.
2. التنظيم الذاتي.
3. المهارات الاجتماعية.
4. التعاطف.

ويمكن تفسير ردود المشاركين على النحو التالي:

1. الدافعية:

أوضحت آراء المشاركين أن الألعاب التعليمية تحفز الطلاب نحو الدافعية والتي تعتبر المحرك الأساسي الذي يدفع الطلاب للانخراط في عملية التعلم، وهي تساعد في تحفيزهم لاكتساب مهارات جديدة وتطوير الذات. وبالتالي تحفز الطلاب ذاتيًا وتدفعهم لتطوير مهارات التعاطف، والوعي الذاتي، والتنظيم الذاتي. عندما يكون

لدى الطلاب رغبة داخلية في التعلم والتحسين، يصبحون أكثر استعدادًا لاستكشاف عواطفهم وفهمها. وذلك حسب ما صرح به المشاركون في العبارات التالية:

> " أحد الأهداف التي شجعتني على استخدام التلعيب والألعاب التعليمية لطلاب اللغة الإنجليزية دفعهم على زيادة التحفيز والمشاركة وشفت هذا واضح على مشاعرهم وتصرفاتهم. وصاروا يشاركوا أكثر من أول.. " (1B).

استخدام تقنيات تعليمية وممتعة كالتلعيب يمكن أن يجعل تعلم اللغة الإنجليزية أكثر جاذبية. مع تفير تقديم تغذية راجعة إيجابية تشجيع الطلاب على تقدمهم وتقديم ملاحظات إيجابية يمكن أن يعزز حماسهم وثقتهم بأنفسهم. كذلك وضع أهداف قابلة للتحقيق على المدى القصير يمكن أن يحفز الطلاب ويشجعهم على الاستمرار. أوضح ذلك أحد الخبراء المشاركين بعبارات جميلة في هذا السياق

> " القيام بأنشطة جماعية تجبرهم على التعاون والتواصل يمكن أن يعزز التعاطف بين الطلاب ويزيد الحماس في التعلم والاستمرار في مواصلة اللعبة..(1C).

يمكن للألعاب التعليمية تحقيق التوازن بين المتعة والتعلم من خلال تصميم جذاب، تحديات تدريجية، تغذية راجعة فورية، تفاعل اجتماعي، تخصيص التعلم، دمج مهارات الحياة الواقعية، والتحفيز المستمر. هذه الاستراتيجيات تجعل تجربة التعلم ممتعة وفعّالة، مما يعزز الدافعية لدى الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية.

بعبارة أخرى من عبر به أحد المشاركين بقوله:

> " الألعاب التعليمية طريقة فعّالة وتوازن بين المتعة والتعلم، عند طلاب اللغة الإنجليزية. أشياء كثيرة تزيد حبهم وتدفعهم لمواصلة التعلم زي تصميم اللعبة الجميل والقصص المشوقة والتحديات اللي تبدأ بالسهل إلى الصعب يحسس الطلاب بالإنجاز والتقدم المستمر" (1E).

2. التنظيم الذاتي:

يحفز التلعيب مقدرة الطلاب على إدارة أفكارهم وعواطفهم، وسلوكياتهم لتحقيق أهدافهم الشخصية. مما ساعد على تطوير عدد من المهارات الحيوية كإدارة العواطف مثل تهدئة النفس في المواقف المجهدة، والتحكم في الغضب، كلها جوانب أساسية من الذكاء العاطفي. وكذلك يعزز التفكير النقدي للطلاب واتخاذ القرارات الواعية في تحليل مواقفهم وعواطفهم قبل التصرف، وهذا يحفزهم على اتخاذ قرارات أكثر فعالية في التعامل مع الآخرين. ويجعلهم أكثر قدرة في التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بشكل واضح ويعزز التواصل الفعال

والمفيد. وقد صرح المشاركون بعبارات تدعم مجال كهذا:

.. "تعطيك برامج الألعاب تغذية راجعة سريعة على شغلهم، وهذا يساعد على تقييم أداء المتعلمين ويصحح استجاباتهم ويخليها تسير في الاتجاه الصحيح. وتحفز الطلاب على تحسين مهاراتهم وتنظيم وقتهم لتحقيق الأهداف" (1A).

تساعد إدارة الوقت في ممارسة الألعاب التعليمية على تعزيز التنظيم الذاتي في جميع المواد الدراسية بشكل عام وفي تعليم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية بشكل خاص. مما ينعكس إيجابًا على تحديد الأولويات وتنظيم المهام بناءً على الأهمية والوقت المتاح. وكذلك تقديم مكافآت عند تحقيق الأهداف يعزز ثقة الطلاب بأنفسهم ويحفزهم على الاستمرار في التعلم. فالألعاب تقدم تحديات مناسبة لمستوى الطلاب، مما يعزز شعورهم بالقدرة على تحقيق الفوز دون الشعور بالإرهاق. من ذلك ما أشار إليه بعض المشاركين:

" تساعد الألعاب التعليمية على تحسين الحالة المزاجية في تعليم اللغة الإنجليزية من خلال توفير بيئة داعمة وآمنة، وتعزيز التعاطف والتفاعل الاجتماعي، وتقديم ردود فعل فورية وبناءة، وتطوير مهارات التنظيم الذاتي، وزيادة الثقة بالنفس، وتطور المرونة العاطفية. يساعد الجمع بين هذه العناصر الطلاب على تطوير مهاراتهم العاطفية والاجتماعية، وساهمت في تحسين إدارة العواطف بشكل فعال أثناء تعلم اللغة الإنجليزية"(1D).

عندما يتعرض الطلاب للإخفاق في أحد المنافسات فإن عمليات التلعيب والتغذية الراجعة تشجع على المحاولة مرة أخرى ومعرفة نقاط الضعف، وهذا يمنحهم فرصة لتعلم مهارات تنظيم الذات وتطوير المرونة العاطفية وتطوير القدرة على التكيف مع التغيرات وإدارة عواطفهم بفعالية. يدعم هذا المنحى قول مشارك:

"الألعاب يعطي طلابنا تغذية راجعة مفيدة لهم، هذا يعطيهم ثقة بأنفسهم ويشجعهم على مواصلة التعلم بهذا الأسلوب. الألعاب التعليمية تحتاج إلى التخطيط والتنظيم عشان تشجع الطلاب على التفكير الاستراتيجي وتطبيق إجابات صحيحة، مما يساعد على تعلم المهارات العاطفية والتنظيمية" .(E1)

3. المهارات الاجتماعية:

من النتائج المحفزة التي توصلت لها الدراسة عبر آراء الخبراء موضوع المهارات الاجتماعية، فالتلعيب ينعكس بشكل مباشر على المهارات الاجتماعية ويمكن أن يكون أداة فعالة لتعزيز الذكاء العاطفي لدى الطلاب

وخصوصًا في تعليم اللغة الإنجليزية، ويحقق من خلال إنشاء بيئات تعليمية تفاعلية وممتعة، ويمكن تحفيز الطلاب على تطوير مهارات اجتماعية مهمة مثل التعاون، والتعاطف، والتواصل، وإدارة العواطف. هذا يؤدي إلى تحسين العلاقات الاجتماعية والرفاهية العامة للطلاب، مما ينعكس إيجابًا على تجربتهم التعليمية وحياتهم الشخصية. حسب ما أشار أحد المشاركين:

> "تطور الألعاب التعليمية المهارات الاجتماعية في تعليم اللغة الإنجليزية بنظام المكافآت المحفزة، والتغذية الراجعة وتحديد أهداف التعلم، وتشجيع التعاون والتفاعل بين الطلاب وبالطريقة هذه تتطور مهاراتهم اللغوية والاجتماعية بشكل جيد"(1B).

التفاعل بين الأقران في سياق الألعاب يسمح للطلاب بالتفاعل مع أقرانهم في بيئات افتراضية تعزز التعاطف وفهم مشاعر الآخرين. هذا يعزز الوعي الاجتماعي والقدرة على التعامل مع الآخرين بفعالية. تعلم اللغة الإنجليزية بالتلعيب يوفر بيئة خالية من الضغوط حيث يمكن للطلاب التجريب والتعلم من الأخطاء بدون خوف من الفشل، مما يعزز الثقة بالنفس والتفاعل الاجتماعي. عبر أحد المشاركين بالتالي:

> "التغذية الراجعة تساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم الاجتماعية، وتفتح حوارات تفاعلية بين الشخصيات الافتراضية والطلاب تشجعهم على التحدث والاستماع وتبادل الأفكار باللغة الإنجليزية، وهذا يتيح للطلاب مناقشة إجاباتهم وتبادل الأفكار، مما يعزز التفاعل الاجتماعي " (1F).

4. التعاطف:

تتأثر العواطف بشكل ملحوظ عن استخدام التلعيب في العملية التعليمية وبالأخص عند تعلم اللغة الإنجليزية من خلال توفير بيئات تعليمية تفاعلية ومحفزة. يمكن تعزيز قدرة الطلاب على فهم مشاعر الآخرين والتفاعل معهم بشكل إيجابي. هذا لا يساعد فقط في تحسين العلاقات الاجتماعية داخل الصف، بل يساهم أيضًا في تطوير مهارات حياتية قيمة تمكن الطلاب من النجاح في بيئات متنوعة ومتعددة. يأتي ذلك حسب ما أشاد المشاركون بذلك:

> "عندما تحين الفرصة للطلاب بالمشاركات الجماعية في بعض الألعاب التعليمية والمتنافس الصفي فإنه الألعاب تساعدهم على التفاعل المباشر من خلال الزمن المحدد، وتعزز الروابط الفورية بين الطلاب وتشجعهم على التفاعل بشكل إيجابي" (1A).

International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
Vol. (3), No. (12)
IJESA
December 2024
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
الإصدار (3)، العدد (12)

توفر بيئة الألعاب التعليمية الرقمية في تعليم اللغة الإنجليزية جواً آمنًا، يساعد الطلاب على الشعور بالراحة والانفتاح على التجارب الجديدة والتفاعل مع زملائهم بدون خوف من الفشل. بعيداً عن أساليب حفظ وتلقين المفردات الإنجليزية والتي عانى الطلاب منها بعض الضغوط النفسية والخوف والحرج، مما انعكس ذلك على توتر العلاقات بين الطلاب وزيادة الضغوط النفسية. وذكر أحد المشاركين ما يلي:

> "الألعاب تشجع طلابي على تعليم مفردات إنجليزية في جو آمن، حتى لو غلطوا، عندهم محاولات كثيرة، وزملاءهم يساعدوهم على المحاولة والفوز بدون تعليقات محبطة وساخرة، كذا صار عندهم ثقة بالنفس ويشجع الطلاب لبعض ساعدهم في تحسين تعاملهم مع بعض" (1D).

أثناء ممارسة الألعاب التعليمية الإنجليزية لاحظ الخبراء الدور الفعال الذي تقدمه تلك الالعاب وتأثيره على أداء أبناءنا الطلاب وتعزيز السلوك الإيجابي لديهم. تقدم الألعاب تغذية راجعة فورية وإيجابية على التفاعل والسلوك الجيد، مما يشجع الطلاب على تكرار هذه السلوكيات في المستقبل وتعزيز التعاطف والتواصل الإيجابي. حيث صرح مشارك آخر:

> "يعطي التلعيب تغذية راجعة مهمة للطلاب ساعدتهم على التقدم في اللعب والتفاعل بين بعض بشكل ممتاز. ولا ننسى أن مستويات الصعوبة مناسبة لهم وكذا اعطاهم شعور بالفرح والسعادة وهذا تعبير عما في داخلهم من أحاسيس، شفته بعيني وأسعدني وأتحمست معاهم" (1F).

السؤال الثاني:

- **كيف يصف الخبراء التحديات التي يواجهها التلعيب في تعزيز الذكاء العاطفي عند تدريس اللغة الإنجليزية؟**

وبناءً على نتائج المقابلات، تم الكشف عن ثلاث تحديات رئيسية تمنع التلعيب من تعزيز الذكاء العاطفي، وهي: 1. تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب. 2. فقد الاحساس العاطفي. 3. القلق والتوتر.

1. تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب:

تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب يمكن أن يعيق استخدام التلعيب بأشكال مختلفة فالذكاء العاطفي يشمل القدرة على التعرف على العواطف وفهمها وإدارتها في الذات وفي الآخرين، والتباين في هذه القدرات يمكن أن يؤثر على تجربة التعلم في بيئات تلعيب التعليم. الفهم المتبادل بين الطلاب الذين لديهم مستويات مختلفة من الذكاء العاطفي قد يجدون صعوبة في فهم مشاعر ودوافع زملائهم، مما قد يؤدي إلى صراعات أو سوء

تفاهم أثناء التفاعل الجماعي في الألعاب. وقد أشار أحد المشاركين بالعبارة التالية:

> "قد تناسب الأنشطة التلعيبية الطلاب بالصفوف الابتدائية ويتفاعلون معها وقد تكون في نقطة أخرى غير مقبولة للطلاب في صفوف المتوسطة أو الثانوية بسبب اختلاف مراحل النمو العقلي والنفسي لديهم" (2B).

الإحباط وفقدان الحافز بسبب تباين الذكاءات العاطفية لدى الطلاب الخاسرين يمكن أن يصل إلى العنف والعدوانية في الألعاب التعليمية وبالأخص في المواد الصعبة مثل اللغة الإنجليزية. عندما يشعر الطلاب بأنهم لا يحققون النجاح، قد يتوقفون عن المحاولة، مما يعيق تقدمهم في تعلم اللغة، ويؤثر سلبًا على قدرتهم على التركيز والتعلم. كما أشار أحد المشاركين:

> "خسارة الطلاب الضعاف في الألعاب التعليمية يؤثر سلبًا على استخدام هذه الألعاب يفقدهم مهارة الذكاء العاطفي لذلك يضعف تعلمهم للغة الإنجليزية وتصبح عائق لهم. من خلال تقديم دعم عاطفي وتشجيعهم على التعاون، تتحسن بيئة التعلم عندهم" (2D).

الطلاب الذين يمتلكون مهارات اجتماعية قوية قد يهيمنون على الأنشطة الجماعية، مما يترك الطلاب ذوي المهارات الاجتماعية الأضعف غير مشاركين بفعالية. هذا يمكن أن يؤدي إلى شعورهم بالعزلة والإحباط.

التفاوت في المهارات الاجتماعية يمكن أن يؤدي إلى تفاعلات غير متكافئة، حيث يشعر الطلاب الأقل مهارة بأنهم غير قادرين على التعبير عن أنفسهم أو المشاركة بفعالية في المناقشات والأنشطة.

> "تفاوت المهارات الاجتماعية بين الطلاب يؤثر بشكل كبير على استخدام الألعاب التعليمية وفقدان عناصر الذكاء العاطفي في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية (2C).

الطلاب الذين يفتقرون إلى المهارات الاجتماعية قد يجدون صعوبة في بناء علاقات ثقة مع زملائهم، مما يؤثر على قدرتهم على التعاون والتفاعل في الألعاب التعليمية. ينتج عن ذلك طلاب يشعرون بعدم الارتياح الاجتماعي وقد يميلون إلى الانسحاب من الأنشطة الجماعية، مما يقلل من فرصهم في ممارسة اللغة والتعلم من خلال التفاعل. أشارت استجابة المشارك بقوله:

> "تفاوت عدد المشاركات في الأنشطة الجماعية، قد يميز الطلاب الشاطرين بشكل أكبر، ويترك الباقين أقل نشاطًا وتفاعلًا. هذا يمكن أن يعيق تعلم اللغة من خلال الممارسة الفعالة. فالطلاب ذوي المهارات الاجتماعية الضعيفة قد يحتاجون إلى دعم إضافي من المعلمين، مما يفرض ضغطًا

على الوقت وصعوبة في إنهاء المنهج" (2B).

2. فقد الاحساس العاطفي:

أثرت ندرة الألعاب التعليمية التي تتناول جميع موضوعات المناهج الدراسية على مهارات الذكاء العاطفي. حيث أن فقدان الإحساس العاطفي يمكن أن يكون أحد التحديات التي تنشأ من استخدام التلعيب في التعلم، خاصة إذا لم يتم تصميم وتنفيذ الألعاب التعليمية بشكل فعّال ومناسب. فقد يتسبب التركيز على الجوائز بدلاً من العملية التعليمية، أشار إلى هذا المشارك بعبارة:

"إذا كانت الألعاب التعليمية تخلي الطالب يعتمد على النقاط والشارات، فإنه يركز على هذه المكافآت بدلاً من الاهتمام الحقيقي بالمحتوى التعليمي. كدا يقل عنده الاحساس العاطفي والتفاعل مع الانجليزي" (2C).

عندما يكون الطلاب غير محفزين بالمكافآت والدرجات في تعلم أجنبية بالنسبة لهم، فإنهم يميلون إلى المشاركة بشكل أقل في الأنشطة التعليمية، بما في ذلك الألعاب التعليمية. هذا يعني أنهم قد يفوتون الفرص المهمة لتطبيق مهارات اللغة في سياقات تفاعلية. والدافعية المنخفضة تؤدي إلى بذل جهد أقل، مما يعني أن الطلاب قد لا يستفيدون بالكامل من الأنشطة التعليمية المصممة لتعزيز تعلم اللغة، ويؤثر على تقدمهم الأكاديمي. وصف ذلك أحد المشاركين بالجمل التالية:

"يمكن أن يؤثر عدم تشجيع الطلاب على عدم الانتباه بشكل كبير في استخدام الألعاب التعليمية وفقدان بعض عناصر الذكاء العاطفي. فقدان الدافعية والاهتمام يسبب عزلة اجتماعية، عشان كدا يتجنب الطلاب المشاركة في الأنشطة الجماعية" (2E).

الألعاب التعليمية الإنجليزية قد لا تكون مصممة بشكل يوضح الأهداف التعليمية، مما يجعل من الصعب على الطلاب فهم الفائدة من الأنشطة. مما ينعكس على اختيار مستويات غير مناسبة لمستوى اللغة لدى الطلاب، وقد يؤدي إلى شعورهم بالإحباط أو الملل. قد يواجه المعلمون غير المتمرسين صعوبة في إدارة التفاعل الجماعي داخل الألعاب، مما يؤدي إلى فوضى أو عدم تنظيم فعال، وفقدان فرص تطوير التعاطف والتعاون والثقة بالنفس لدى الطلاب. من وجه رأي المشارك:

"قلة ممارسة معلم الإنجليزي للتلعيب يؤثر كثير لى فعالية هذه الأدوات وعلى تطوير عناصر الذكاء العاطفي لدى الطلاب في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية. من خلال تقديم تدريب مكثف

ودعم مستمر للمعلمين، وتشجيع التعاون بين المعلمين، وتكييف الأنشطة التعليمية لتلبية احتياجات الطلاب، يمكن تعزيز فعالية الألعاب التعليمية وتحسين تجربة التعلم العامة للطلاب. عدم تمكن المعلم" (2D).

3. القلق والتوتر:

القلق والتوتر يمكن أن يعيقان فعالية استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية. التلعيب يهدف إلى جعل العملية التعليمية أكثر متعة وتحفيزًا، ولكن إذا ارتبطت الألعاب التعليمية بمشاعر سلبية مثل القلق والتوتر، يمكن أن يؤدي ذلك إلى تأثيرات عكسية. مثل ذلك: تأثير القلق على عملية التعلم والمنافسات المتكررة في الألعاب يمكن أن تسبب مستويات عالية من القلق والإجهاد، مما يؤثر سلبًا على قدرة الطلاب على التركيز والأداء الجيد. وكذلك الخوف من الفشل يمكن أن يمنع الطلاب من المخاطرة أو تجربة استراتيجيات جديدة في اللعبة، مما يحد من تعلم الطلاب وتطورهم. أشار المشارك (2E) بقوله:

"إذا كانت الألعاب التعليمية تركز الترفيه بدون تعليم قوي، فإن الطلاب حيحسوا بأن تعلم اللغة غير جاد، وهذا يولد قلق بشأن تعليمهم. والألعاب اللي ما فيها متعة حتكون مملة وتخلي الطلاب يشعرون بالإحباط، وهذا يزيد من التوتر والقلق في تعلم اللغة الإنجليزية. وفي نفس الوقت، التركيز الزائد على التعلم قد يجعل الطلاب يشعرون بنقص في التحفيز للمشاركة في الألعاب، ويقلل من مشاركتهم وزيادة الشعور بالإحباط".

الألعاب التعليمية التي تشجع على المنافسة الشديدة قد تزيد من التوتر الاجتماعي بين الطلاب، حيث يشعرون بالضغط لتحقيق أداء أفضل من زملائهم. وقد يشعرون بالقلق من الفشل في الألعاب أمام زملائهم، مما يزيد من التوتر ويؤثر على ثقتهم بأنفسهم. وإذا كانت الألعاب تفتقر إلى عناصر التعاون والعمل الجماعي، فقد يشعر الطلاب بالعزلة، مما يزيد من شعورهم بالقلق والتوتر. كما وصف ذلك المشارك (A 2):

"في صعوبة في المحافظة على المشاركة في استخدام التلعيب ويمكن أن تزيد من مستويات القلق والتوتر لدى طلاب اللغة الإنجليزية كلغة ثانية بسبب نقص الدافعية والتحفيز، والتوتر الاجتماعي، وإدارة العواطف وكثرة الواجبات. وبتصميم ألعاب تعليمية متوازنة وتعاون بين الطلاب، ينقص القلق والتوتر".

الألعاب التعليمية الإنجليزية التي تتطلب إجابات سريعة تحت ضغط الوقت قد تجعل الطلاب يشعرون بالقلق

حيال القدرة على الإجابة بشكل صحيح وسريع. هذا الضغط يمكن أن يزيد من مستويات التوتر ويؤثر على الأداء. والتسرع في الاجابة قد يؤدي إلى ارتكاب أخطاء أكثر، مما يزيد من الإحباط والشعور بعدم الكفاءة، وبالتالي زيادة القلق. كذلك التركيز على السرعة بدلاً من الفهم يجعل الطلاب يتركون الفهم العميق للمحتوى التعليمي، مما يؤدي إلى قلق حيال القدرة على تطبيق مهارات سلوكية ومعرفية عالية.

> "التسرع في الإجابة وقلة الوعي يزيد من مستويات القلق والتوتر لدى طلاب اللغة الإنجليزية. والتركيز على سرعة الاجابة يسبب فقدان الفهم المركز وزيادة الأخطاء، يمكن تقليل هذه السلبيات بتعزيز تجارب التعليم أكثر إيجابية وفعالية". (2F).

المناقشة:

أظهرت النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية والتي عبرت عنها آراء خبراء تعليم اللغة الإنجليزية عن وجود مجموعة من المحفزات التي قد تشجع استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية. وكان من أبرز هذه المحفزات، الدافعية والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية والتعاطف. هذا بالإضافة إلى المساعدة في جعل بيئة التعلم بيئة ترفيهية محفزة للعواطف. كما أظهرت الدراسة أن هناك عدة معوقات وصفها الخبراء، قد تؤثر على استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي في تعليم اللغة الإنجليزية، مثل تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب وفقد الاحساس العاطفي والقلق والتوتر. وسنناقش هذه النتائج في القسمين التاليين:

1. محفزات استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية

اتفقت آراء الخبراء بفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإنجليزية والتلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية بشكل كبير مثل دراسات: (Ofosu-Ampong, 2020 , Oliveira et al., 2023 Dehghanzadeh et al.,. 2021,) كما أشارت إليه دراسة (Alzahrani & Alhalafawy, 2023) بفاعلية التلعيب في جذب انتباه الطلاب، وتشجيع الطلاب على الانخراط في التعلم، وخلق الدافعية لدى الطلاب. وأن أداة التلعيب فعّالة لتعزيز الذكاء العاطفي لدى الطلاب من خلال إظهار محفزات مثل: الدافعية والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية والتعاطف. والتي سنبينها بالتفصيل وفق التالي:

1.1. الدافعية:

الدافعية من العناصر المهمة والأساسية التي تعزز مهارات الذكاء العاطفي عند استخدام التلعيب لطلاب اللغة

الإنجليزية. ويتمثل ذلك في تقديم مكافآت فورية مثل النقاط والشارات والمستويات عند تحقيق الأهداف أو اجتياز التحديات، هذا يحفز الطلاب على الاستمرار والمشاركة بنشاط فعال وشعور ممتع. واتفقت معظم الدراسات على قوة تأثير التلعيب على دافعية الطلاب، مما انعكس على مهاراتهم السلوكية والعاطفية. كدراسة (Alzahrani & Alhalafawy, 2023) والتي أظهرت أن التلعيب يقدم عدة محفزات للطلاب منها جذب انتباه الطلاب، وتشجيع الطلاب على الانخراط في التعلم، وخلق الدافعية لدى الطلاب.

ودراسة (ÖDEN et al., 2021) أظهرت أن التلعيب ساهم في زيادة الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية وانخفاض قلق الامتحان، بصورة تبعث على المرح والسعادة عبر منصات الالعاب التعليمية مثل كاهوت. لذلك يمكن الاعتماد على استخدام التلعيب ضمن المقررات اللغة الإنجليزية لتعزيز الدافعية كأحد مهارات الذكاء العاطفي. حيث عزز دراسة (Chen & Wang, 2021)، دور التلعيب في تطوير مهارات الذكاء العاطفي بين طلاب المدارس الثانوية، وأنه يمكن أن يساعد في تحسين قدرات الطلاب على التعاطف والتفاعل الاجتماعي. تساهم حوافز التلعيب في ارتفاع الشعور بالرفاهية التي دفعت المتعلمين إلى إكمال مهام التعلم الخاصة بهم. ويمثل كل حافز بداية ارتفاع جديد في مؤشر الرفاهية. وفقاً لنظرية سكينر للتعزيز، تحفز المكافآت بشكل كبير على استمرار الممارسات الإيجابية، وتؤكد أن هذه الممارسات لا تذهب مستقبلاً (Alhalafawy & Zaki, 2019).

2.1. التنظيم الذاتي:

يعد تصميم الألعاب بحيث تشمل أهدافًا واضحة وقابلة للتحقيق، يساعد الطلاب على تحديد أولوياتهم وتنظيم وقتهم. وتقديم تغذية راجعة فورية على أدائهم، ويساعد الطلاب على تقييم تقدمهم وتعديل استراتيجياتهم لتحقيق أفضل النتائج. ومن الضروري التخطيط الاستراتيجي الذي يعزز مهارات التنظيم الذاتي من خلال تحدي الطلاب لتحديد أفضل الطرق لتحقيق الأهداف، حيث أشارت إليه دراسة (Darvishmotevali et al., 2018) أن المعلمون الأذكياء عاطفيًا يتمتعون بقدرة أفضل على فهم وإدارة عواطفهم والتأثير على مشاعر الطلاب، مما يمكنهم من فهم أسباب السلوكيات الذي يواجهونها مع طلابهم وتطوير استراتيجيات لحل المشكلات لتعزيز التفاعل الإيجابية والأداء الجيد في التعلم، كما اتفقت العديد من الدراسات على فعالية التلعيب في تعزيز المهارات العاطفية كمهارة التنظيم الذاتي كدراسة (Hartt et al., 2020) و دراسة (Rodríguez-Fernández, 2017)، والتي أظهرت نتائج إيجابية كون التلعيب يزيد من تحفيز الطلاب والمشاركة العاطفية والاستمتاع أثناء تعلم لغة أجنبية. وهذا يشجعهم على اتخاذ قرارات أكثر

فعالية في التعامل مع الآخرين. ويجعلهم أكثر قدرة في التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بشكل واضح ويعزز التواصل الفعال والمفيد.

3.1. المهارات الاجتماعية:

يدعم تصميم الألعاب التعليمية التي تتطلب التعاون والعمل الجماعي لتحقيق أهداف تعليمية مشتركة، يمكن أن تشمل هذه الألعاب مهام تحتاج إلى التواصل الفعّال وتقسيم الأدوار، فالألعاب التي تتضمن تفاعلاً بين لاعبين متعددين تساعد في تطوير مهارات الاتصال والتعاون والتفاوض، ومن خلال إنشاء بيئات افتراضية، يمكن للطلاب التفاعل مع بعضهم البعض ومشاركة الأفكار والمشاعر ما يساعد في بناء العلاقات الاجتماعية وتحسين التواصل. وقد أشارت دراسة (2021,Chen & Wang)، على دور التلعيب في تطوير مهارات الذكاء العاطفي بين طلاب المدارس الثانوية، يمكن أن تساعد في تحسين قدرات الطلاب على التعاطف والتفاعل الاجتماعي. وأيدته دراسة (Lee, 2022) و دراسة (Landers, 2014)، فالألعاب التعليمية تنعكس بشكل مباشر على المهارات الاجتماعية ويمكن أن تكون أداة فعالة لتعزيز الذكاء العاطفي لدى الطلاب وخصوصًا في تعليم اللغة الإنجليزية، وتتحقق فاعلية المهارات الاجتماعية من خلال إنشاء بيئات تعليمية تفاعلية وممتعة، يمكن تحفيز الطلاب على تطوير مهارات اجتماعية مهمة مثل التعاون، والتعاطف، والتواصل، وإدارة العواطف، وهذا يؤدي إلى تحسين العلاقات الاجتماعية والرفاهية العامة للطلاب، مما ينعكس إيجابًا على تجربتهم التعليمية وحياتهم الشخصية.

4.1. التعاطف:

يعد تبادل الأدوار عن طريق تقديم سيناريوهات داخل الألعاب تتطلب من الطلاب تبني أدوار مختلفة، والتفاعل مع شخصيات متنوعة لفهم وجهات نظرهم ومشاعرهم. والقيام بالمهام الأدائية والتي تتضمن مهام وألعاب تتعلق بمساعدة الآخرين أو التعامل مع مواقف تتطلب التعاطف والرحمة. فاستخدام التلعيب يمكن أن يكون أداة قوية لتعزيز الذكاء العاطفي من خلال إظهار محفزات مثل الدافعية والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية والتعاطف. وهذا ما دعمته دراسة (Armstrong & et al., 2018) ودراسة (Rexhepi & Berisha 2017) أن توفر بيئة الألعاب التعليمية الرقمية في تعليم اللغة الإنجليزية يبني جواً آمنًا يساعد الطلاب على الشعور بالراحة والانفتاح على التجارب الجديدة والتفاعل مع زملائهم بدون خوف من الفشل. بعيداً عن أساليب حفظ وتلقين المفردات الإنجليزية والتي عانى الطلاب منها بعض الضغوط النفسية والخوف والحرج، مما انعكس ذلك على توتر العلاقات بين الطلاب وزيادة الضغوط النفسية.

2. معوقات استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية

من خلال فحص مقابلات معلمي اللغة الإنجليزية الممارسين للتلعيب عدة سنوات والتي كشفت عن عدة موضوعات عاطفية يمكن أن تكون معيقة لاستخدام التلعيب في تعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية. تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب وفقد الإحساس العاطفي والقلق والتوتر مهارات عاطفية للطلاب تؤثر على تعليم اللغة الإنجليزية سلباً وتعيق استخدام الألعاب التعليمية الرقمية. نناقش كل من هذه الجوانب في القسم التالي من المناقشة:

1.2. تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب:

يعد تفاوت التفاعل والمشاركة بين الطلاب الذين لديهم ذكاء عاطفي أقل، وبالتالي يجدون صعوبة في التفاعل مع الأنشطة الاجتماعية والتعاونية في الألعاب. وقد يشعرون بالانعزال أو الإحباط إذا لم يتمكنوا من مجاراة زملائهم. الألعاب التي تعتمد على العمل الجماعي والتعاون يمكن أن تكون تحديًا للطلاب الذين يفتقرون إلى مهارات التعاطف والتعاون، مما يؤثر سلبًا على تجربة الفريق بأكمله (Landers, 2014)، ويمكن أن يؤدي التباين في الذكاءات العاطفية إلى حدوث صراعات وسوء تفاهم بين الطلاب. قد يعاني الطلاب الذين يفتقرون إلى المهارات العاطفية من صعوبة في التعامل مع هذه الصراعات، مما يمكن أن يؤثر سلبًا على تطور ذكائهم العاطفي (Armstrong & et al., 2018)، إذا كان المعلمون مدركون لتباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب، يمكنهم تقديم دعم فردي وتوجيه خاص للطلاب الذين يحتاجون إلى تطوير مهاراتهم العاطفية. ويمكن للمعلمين أيضًا استخدام استراتيجيات تعليمية تعزز الوعي العاطفي والتعاطف بين الطلاب(Alhalafawy & Zaki, 2022)، على الرغم من أن الألعاب التعليمية غالبًا ما تتطلب التعاون والتفاعل بين الطلاب إلا أنهم يفتقرون إلى مهارات الذكاء العاطفي مما قد ينتج عن ذلك صعوبة في التعاون بشكل فعّال مع زملائهم، مما يمكن أن يؤدي إلى صراعات أو شعور بالإقصاء. فالطلاب ذو ذكاء عاطفي منخفض قد يجدون صعوبة في تفسير مشاعر زملائه، مما يؤدي إلى سوء فهم وتصاعد التوترات خلال الأنشطة التعاونية في الألعاب (Rexhepi & Berisha 2017).

2.2. فقد الإحساس العاطفي:

إذا فقد الطلاب الإحساس العاطفي، قد يتراجع اهتمامهم وانخراطهم في الألعاب التعليمية، مما يقلل من الفوائد التعليمية التي يمكن تحقيقها. كذلك التركيز على جوانب اللعبة التقنية دون الانخراط العاطفي يمكن أن يؤدي إلى تعلم سطحي، حيث لا يستوعب الطلاب المحتوى العاطفي والاجتماعي بشكل عميق (Roso-

Bas & García-Buades, 2016). توفير دعم عاطفي من المعلمين أو المشرفين خلال الأنشطة التعليمية الرقمية لضمان شعور الطلاب بالارتباط والمشاركة يحفز الطلاب على مواصل الأنشطة والشعور العاطفي الفعال، بينما بعض الطلاب قد يجدون صعوبة في إدارة مشاعرهم أثناء اللعب، خاصة في المواقف التنافسية أو عندما يواجهون تحديات. هذا يمكن أن يؤدي إلى انفعال سلبي يؤثر على تجربته وتجربة زملائه أو حتى الانسحاب من اللعبة (Pozo-Rico & Sandoval, 2020). الألعاب التعليمية تقدم تغذية راجعة فورية، والتي يمكن أن تكون مفيدة للتعلم، ولكن الطلاب ذوي الذكاء العاطفي المنخفض قد يجدون صعوبة في تقبل التغذية الراجعة بشكل بنّاء. وقد يشعر طالب بالانتقاد الشخصي عند تلقي تغذية راجعة سلبية، مما يؤثر على مشاركته وثقته بالنفس في المهام المستقبلية (Goleman, 2019).

3.2. القلق والتوتر:

الإجهاد المفرط يسبب القلق والتوتر ويمكن أن يجعل من الصعب على الطلاب التركيز والاستفادة من الألعاب التعليمية، مما يؤثر سلبًا على أدائهم وتحصيلهم. وكذلك العزلة والإحباط، فقد يتجنب الطلاب الألعاب التعليمية إذا شعروا أنها تسبب لهم التوتر، مما يؤدي إلى فقدان فرص تعليمية مهمة. أما إنشاء بيئة تعليمية تدعم الطلاب وتخفف من مستويات التوتر، مع التركيز على تقديم تغذية راجعة إيجابية وتشجيعية، فهذا يمكن أن ينمي مستوى الذكاء العاطفي ويطوره (Pool & Qualter, 2018). القلق والتوتر يمكن أن يشكلا عائق كبيرة أمام استخدام التلعيب (Gamification) في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية (ESL). فالتلعيب يعتمد على استخدام عناصر اللعبة مثل النقاط والمستويات والمكافآت لتحفيز التعليم وجعله أكثر متعة وجاذبية (Amalia & Hasana, 2019). ومع ذلك، يمكن أن يؤثر القلق والتوتر بشكل سلبي على فعالية هذه الاستراتيجية بطرق متعددة. يمكن للمعلمين تعزيز فعالية التلعيب وتحقيق أهداف تعليمية أكثر فعالية. اتباع استراتيجيات مثل توفير بيئة تعليمية داعمة، استخدام تقنيات التأمل والتنفس، وتقديم تغذية راجعة بناءة يمكن أن تساعد في تقليل هذه العوائق (Lee & Loo, 2021).

محددات البحث:

شارك في هذه الدراسة ستة من الخبراء المعلمين. كان من الصعب الحصول على عدد أكبر. تمت زيارة عدد كبير من المعلمين في مدارسهم، لدعوتهم للمشاركة في الدراسة، استجابة للدعوة عدد قليل جداً. تم الاعتماد على مشرفي اللغة الإنجليزية في ترشيحات إضافية للمعلمين. نوصي بتفادي هذه الظاهرة بعدد أكبر من المشاركين من أجل تحقيق فهم أعمق وأكبر لظاهرة توظيف التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة

الإنجليزية. اقتصرت مراحل المشاركين على ثلاث مراحل دراسية من مدارس التعليم الحكومي العام. لذلك نوصي بالتوسع في دراسة استخدام التلعيب لتعزيز الذكاء العاطفي لدى طلاب اللغة الإنجليزية من خلال دراسات مستفيضة ترتبط بمدارس التعليم العام والأهلي والدولي. استخدم المعلمون برامج تلعيبية متعددة مخصصة لتعليم اللغة الإنجليزية، سيكون من الممكن إجراء نفس الدراسة، ولكن على تخصصات مختلفة.

الخاتمة

كان الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو الكشف عن الدوافع والمعوقات المرتبطة باستخدام التلعيب في تعزيز مهارات الذكاء العاطفي لطلاب اللغة الإنجليزية من قبل خبراء التعليم العام. أظهرت النتائج أن المحفزات تركزت حول الدافعية والتنظيم الذاتي والمهارات الاجتماعية والتعاطف، في حين تضمنت العقبات الرئيسية تباين الذكاءات العاطفية بين الطلاب وفقد الإحساس العاطفي والقلق والتوتر. ويمكن القول إن خبراء التعليم العام والخاص واجهوا تحدياً يتمثل في عدم القدرة على التعامل مع مهارات الذكاء العاطفي

وربطها بالألعاب التعليمية الرقمية، ويفسر ذلك أن مصطلح الذكاء العاطفي قليل الاستخدام في الوسط التعليمي. وهذه الدراسة قد تثير دافعية المعلمين في الاهتمام والبحث بعناصر ومهارات الذكاء العاطفي للطلاب وخصوصاً في المقررات الدراسية الصعبة كاللغة الإنجليزية. إن بيان المحفزات والتحديات التي تواجه المعلمين في باستخدام التلعيب لتعزيز مهارات الذكاء العاطفي لطلاب اللغة الإنجليزية يساعد الخبراء والمهتمين بالتنفيذ الناجح للتلعيب في المقررات الإلكترونية. كما يزود صناع القرار في المؤسسات التعليمية بالتحديات التي تواجه العاملين فيها وتساعد على معالجتها وتجنبها وتسهيل سبل التغلب عليها لضمان التوظيف الأمثل لحوافز التلعيب في المقررات الإلكترونية. توصي هذه الدراسة بإجراء دراسات حول محفزات وتحديات استخدام التلعيب لتعزيز مهارات الذكاء العاطفي لطلاب اللغة الإنجليزية. علاوة على ذلك، يجب الاهتمام بمشاعر المستفيدين الحقيقيين من التلعيب (أي الطلاب) من أجل تلبية حاجاتهم ومراعاة عواطفهم وتحديد المحفزات التي تشجعهم على التعلم من الدورات القائمة على التلعيب والتحديات التي تمنعهم من الاستفادة منها.

المراجع

1. Alhalafawy, W., & Zaki, M. (2019). The effect of mobile digital content applications based on gamification in the development of psychological well-being.
2. Alhalafawy, W., & Zaki, M. T. (2022). How has gamification within digital platforms affected self-regulated learning skills during the COVID-19 pandemic? Mixed-methods research. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17(6), 123-151.
3. Alzahrani, F. K., & Alhalafawy, W. S. (2023). Gamification for learning sustainability in the blackboard system: motivators and obstacles from faculty members' perspectives. Sustainability, 15(5), 4613.
4. Amalia, E. R., & Hasana, H. (2019). Improving The Early Childhood Language Skills Through Singing Activity. AULADA: JURNAL PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN ANAK, 1(2), 1-12.
5. Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya, 14(1), 22-28.
6. Armstrong, M. B., & Landers, R. N. (2017). An evaluation of gamified training: using narrative to improve reactions and learning. Simulation & Gaming, 48(4), 513–538. https://doi.org/10.1177/1046878117703749.
7. Barata, G., Gama, S., Jorge, J. A., & Gonçalves, D. J. (2014, October). Relating gaming habits with student performance in a gamified learning experience. In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play (pp. 17-25).
8. Bennani, S., Maalel, A., & Ghezala, H. B. (2020). AGE-Learn: Ontology-based representation of personalized gamification in E-learning. Procedia Computer Science, 176, 1005-1014.
9. Böckle, M., Micheel, I., Bick, M., & Novak, J. (2018). A design framework for adaptive gamification applications.
10. Chen, L., & Wang, T. (2021). The Role of Gamification in Developing Emotional Intelligence Skills among High School Students. Journal of School Education and Educational Psychology, 13(4), 78-95.
11. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods, approaches. Sage publications.
12. Darvishmotevali, M., Altinay, L., & De Vita, G. (2018). Emotional intelligence and creative

performance: Looking through the lens of environmental uncertainty and cultural intelligence. International Journal of Hospitality Management, 73, 44-54.

13. Darvishmotevali, M., Altinay, L., & De Vita, G. (2018). Emotional intelligence and creative performance: Looking through the lens of environmental uncertainty and cultural intelligence. International Journal of Hospitality Management, 73, 44-54.
14. Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. Computer Assisted Language Learning, 34(7), 934-957.
15. Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. Computer Assisted Language Learning, 34(7), 934-957.
16. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In A. Lugmayr (Ed.), Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York: ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040.
17. Durnali, M., Orakci, Ş., & Khalili, T. (2023). Fostering creative thinking skills to burst the effect of emotional intelligence on entrepreneurial skills. Thinking Skills and Creativity, 47, 101200.
18. Durnali, M., Orakci, Ş., & Khalili, T. (2023). Fostering creative thinking skills to burst the effect of emotional intelligence on entrepreneurial skills. Thinking Skills and Creativity, 47, 101200.
19. England, T. K., & Nagel, G. L. (2022). Developing emotional intelligence skills for e-negotiations. Journal of Education for Business, 97(6), 413-418.
20. England, T. K., & Nagel, G. L. (2022). Developing emotional intelligence skills for e-negotiations. Journal of Education for Business, 97(6), 413-418.
21. Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. American journal of theoretical and applied statistics, 5(1), 1-4.
22. Gkintoni, E., Halkiopoulos, C., Dimakos, I., & Nikolaou, G. (2023). Emotional Intelligence as Indicator for Effective Academic Achievement within the School Setting: A Comprehensive Conceptual Analysis.
23. Gkintoni, E., Halkiopoulos, C., Dimakos, I., & Nikolaou, G. (2023). Emotional Intelligence as

an Indicator for Effective Academic Achievement within the School Setting: A Comprehensive Conceptual Analysis.

24. Goleman, D. Focus: The Hidden Driver of Excellence; HarperCollins Publishers: New York, NY, USA, 2019.
25. Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. Field methods, 18(1), 59-82.
26. Johnson, R., & Phillips, M. (2019). Gamification and Emotional Intelligence in the Workplace: Enhancing Employee Performance and Engagement. Journal of Business and Human Resource Management, 8(2), 112-127.
27. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. Simulation & Gaming, 45(6), 752–768. https://doi.org/10.1177/1046878114563660.
28. Lee, H. M., & Loo, P. A. (2021). Gamification of learning in Early age education. Journal La Edusci, 2(2), 44-50.
29. Lee, K. (2022). Gamified Learning and Emotional Intelligence: A Systematic Review. Journal of Psychology and Education, 19(5), 200-215.
30. Martinez, A. (2018). Enhancing Emotional Intelligence through Gamification: A Case Study in Higher Education. Journal of Higher Education and Academic Development, 10(1), 34-50.
31. Mason, J. (2002). Researching your own practice: The discipline of noticing. Routledge.
32. Mitsea, E., Drigas, A., & Skianis, C. (2023). VR gaming for meta-skills training in special education: the role of metacognition, motivations, and emotional intelligence. Education Sciences, 13(7), 639.
33. Mitsea, E., Drigas, A., & Skianis, C. (2023). VR gaming for meta-skills training in special education: the role of metacognition, motivations, and emotional intelligence. Education Sciences, 13(7), 639.
34. ÖDEN, M. S., Bolat, Y. İ., & GOKSU, İ. (2021). Kahoot! as a gamification tool in vocational education: More positive attitude, motivation and less anxiety in EFL. Journal of Computer and Education Research, 9(18), 682-701.
35. Ofosu-Ampong, K. (2020). The shift to gamification in education: A review on dominant issues. Journal of Educational Technology Systems, 49(1), 113-137.
36. Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S.

(2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. Education and Information Technologies, 28(1), 373-406.

37. Panksepp, J. (2004). Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions. Oxford university press.
38. Papoutsi, C., Drigas, A., & Skianis, C. (2021). Virtual and augmented reality for developing emotional intelligence skills. Int. J. Recent Contrib. Eng. Sci. IT (IJES), 9(3), 35-53.
39. Pool, L. D., & Qualter, P. (Eds.). (2018). An introduction to emotional intelligence. John Wiley & Sons.
40. Pozo-Rico, T., & Sandoval, I. (2020). Can academic achievement in primary school students be improved through teacher training on emotional intelligence as a key academic competency? Frontiers in psychology, 10, 505892.
41. Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. PloS one, 15(4), e0231269.
42. Redjeki, I. S., & Muhajir, R. (2021). Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century. JEES (Journal of English Educators Society), 6(1), 68-78.
43. Rexhepi, G., & Berisha, B. (2017). The effects of emotional intelligence in managing changes: An entrepreneurial perspective. World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development, 13(2-3), 237-251.
44. Roso-Bas, F., Jiménez, A. P., & García-Buades, E. (2016). Emotional variables, dropout and academic performance in Spanish nursing students. Nurse education today, 37, 53-58.
45. Smith, J. (2020). The Impact of Gamification on Students' Emotional Intelligence in Online Learning Environments. Journal of Educational Technology and Online Learning, 15(3), 45-60.
46. Yavuz, F., Ozdemir, E., & Celik, O. (2020). The Effect of Online Gamification on EFL Learners' Writing Anxiety Levels: A Process-Based Approach. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 12(2), 62-70.
47. Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. Frontiers in psychology, 13, 1030790.