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

أثر الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي على الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال، بمملكة البحرين

ليلى عبد الرسول حسين
أخصائية في وزارة التربية والتعليم، وطالبة دكتوراه في الجامعة الأهلية في مملكة البحرين
lailahamad79@gmail.com

نادية محمد محمود
أخصائية اجتماعية في المؤسسة الملكية للأعمال الإنسانية، وطالبة دكتوراه في الجامعة الأهلية في مملكة البحرين

حسام إلهامي
أستاذ مساعد، كلية علوم الاتصال والإعلام، جامعة زايد، الإمارات العربية المتحدة
hossam.hassan@zu.ac.ae
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1356-6420

ملخص الدراسة

تعرض الدراسة الحالية قضية محورية وجوهرية في مجال الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي بوجه خاص بمملكة البحرين وأثرها على الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال، وقد هدفت إلى التعرف على الآثار المترتبة على الاستخدام الأطفال لهذه الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي وما لهما من أثر سلبي أو إيجابي على سلوكياتهم. حيث استخدم المنهج الوصفي المسحي، وتم اختيارنا لعينة متمثلة في جميع أولياء الأمور وهي العينة الشاملة مكونة من (338) مفردة من أولياء الأمور بمملكة البحرين، والذين تم اختيارهم بالطريقة العشوائية منهم (198) ذكور و(140) إناث باختيار طريقة الاستبيان في تحليل الدراسة (والمقابلات الشخصية). مع بعض الأشخاص بصورة مختارة، توصلت الدراسة بأن الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي له تأثير كبير على سلوكيات الأطفال سلباً، وأوصت الدراسة المعنيين من أولياء الأمور ووسائل الإعلام بتوعية الأبناء حول أهمية الألعاب الرقمية والعالم الافتراضي، ومخاطر ممارسة هذه الألعاب لفترة طويلة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية، الواقع الافتراضي، الاضطرابات السلوكية، الأطفال، مملكة البحرين.

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

The impact of digital games and virtual reality on behavioral disorders in children, in the kingdom of Bahrain

Layla Abdarasool Hussein
Specialist at the Ministry of Education, and a Ph.D. Student at Ahlia University in the Kingdom of Bahrain
lailahamad79@gmail.com

Nadia Mohamed Mahmoud
Social Specialist at the Royal Humanitarian Foundation, and a Ph.D. Student at Ahlia University in the Kingdom of Bahrain

Hossam Elhamy
Assistant Professor, College of Communication & Media Sciences, Zayed University, UAE
hossam.hassan@zu.ac.ae
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1356-6420

Abstract

The current study presents a pivotal and fundamental issue in the field of digital games and virtual reality in particular in the kingdom of Bahrain and its impact on behavioral disorders in children, and it aimed to identify the effects of children's use of these digital games and virtual reality and their negative or positive impact on their behaviors. Where the descriptive survey approach was used, and we were selected for a sample represented by all parents, which is a comprehensive sample consisting of (338) single parents in the kingdom of Bahrain, who were randomly selected from them (198) males and (140) females by choosing (questionnaire method) in the analysis of the study (and personal interviews). With some people in a selected way, the study found that digital games and virtual reality have a significant impact on children's behaviors negatively, and the study recommended concerned parents and the media to educate children about the importance of digital games and the virtual world, and the dangers of playing these games for a long time.

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

Keywords: Digital Games, Virtual Reality, Behavioral Disorders, Children Kingdom of Bahrain.

المقدمة

الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي يمثلان جزءً كبيراً من حياة الأطفال في العصر الحديث، ولهما تأثير ملحوظ على السلوكيات والتطور النفسي للأطفال. تتنوع الالعاب الرقمية من حيث المحتوى والتفاعل، وتشمل الألعاب التعليمية والترفيهية إلى جانب التجارب التفاعلية في الواقع الافتراضي. إن تأثير هذه الألعاب يمكن أن يكون إيجابياً بتعزيز المهارات الإبداعية والتعليمية، لكنه أيضاً قد يسبب اضطرابات سلوكية في بعض الحالات. ومثال لهذه الاضطرابات السلوكية الإدمان على اللعب، انعدام الاهتمام بالواجبات المدرسية أو الواجبات المنزلية، زيادة في العدوانية أو التوتر، وتأثيرها على النوم والتواصل الاجتماعي.

ففي عصر تكنولوجيا المعلومات الحديث أصبحت الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي جزءً لا يتجزأ من حياة الأطفال، تأتي هذه الألعاب بفوائد متعددة لكنها قد تؤثر أيضاً على سلوكياتهم.

تتنوع الأثار من تحفيز المهارات الإبداعية إلى زيادة في التوتر والإدمان، مما يجعل فهم التوازن المناسب في استخدامها أمراً حيوياً للتنمية الصحية والنفسية للأطفال. تعود نشأة الألعاب الرقمية إلى بداياتها في منتصف القرن العشرين، فكانت متخصصة في الترفيه في ذاك الوقت. ولكن التطور الأكبر كان في الستينات والسبعينات على يد العالم الأمريكي "ستيف راسل" حيث قام بتطوير لعبته في عام 1962م وكانت تشتغل على جهاز الحاسوب وهي من أوائل ألعاب الفيديو التجارية آنذاك.

وفي السبعينات أتى العالم "نولان بوشنل" وهو ما لعب دوراً محورياً في انتشار الألعاب الرقمية، وفي عام 1972م أسس بوشنل شركة "أتاري" وهي أولى الألعاب الإلكترونية الناجحة آنذاك.

أما في وقتنا الحالي فإن الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي يلعبان دور أساسي في العملية الاتصالية بين الأفراد لما لهما من دور فعال في الحياة البشرية ولا سيما حياة الأطفال والمرحلة العمرية التي يمرون بها فهي جزء لا يتجزأ في ظل استخدامات العالم للشبكات العنكبوتية ووسائل التواصل الاجتماعي المختلفة حال دون قدرة الأطفال عن الاستغناء عنها والحاجة الماسة إلى الانخراط في التطبيقات الإلكترونية والوسائل والتقنيات الحديثة المبرمجة عبر الإنترنيت وشبكات متشعبة لتوفير وسائل تعليمية وثقافية مبتكرة، وألا إن هناك قلقاً وتصعيداً لمدى تأثيراتها على سلوكيات وأخلاق الأطفال.

ويشير بعض الخبراء إلى أن الاستخدام المعتدل والموجه للألعاب الرقمية يمكن أن يكون له تأثيرات إيجابية، إذا ما تم تصميم هذه الألعاب بشكل يعزز القيم الإيجابية والتفاعل الاجتماعي الصحي. هنا، يأتي دور الأسرة والمربين في توجيه الأطفال نحو استخدام آمن ومفيد لهذه التقنيات، من خلال وضع ضوابط زمنية ومراقبة المحتوى الذي يتعرضون له. ولا سيما الاضطرابات السلوكية التي تعد من أبرز المخاوف المرتبطة بالتفاعل المفرط مع الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي. تظهر الأبحاث أن الاستخدام المفرط لهذه الألعاب يمكن أن يؤدي إلى مجموعة من المشاكل السلوكية، بما في ذلك زيادة العدوانية، والعزلة الاجتماعية، ونقص الانتباه، والتركيز وسرعة النسيان، والأرق وقلة النوم، وأمراض السمنة، والألم الظهر والمفاصل وضعف النظر.

ويمكن القول يعد فهم تأثير الألعاب الرقمية والواقع الافتراضي على الأطفال أمرًا حيويًا لتجنب الاضطرابات السلوكية المحتملة وتعزيز التطور الصحي لديهم. يجب أن يكون هناك توازن بين الفوائد والمخاطر، مع التركيز على الاستخدام الواعي والمسؤول لهذه التقنيات.

*ومن هنا يمكننا بلورة مشكلة الدراسة لدينا من خلال الإجابة عن التساؤل التالي: هل للألعاب الرقمية والواقع الافتراضي دور في الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال؟

الإطار النظري للدراسة

- **الألعاب الرقمية:** "مجموعة من الأنشطة الموجهة والمنظمة إلكترونياً تتنوع في عرض محتواها ما بين ألعاب قصصية، فنية، استكشافية، تفاعلية تكسب الطفل العديد من المعلومات والمفاهيم والسلوكيات وتدفعه الة مزيد من البحث والاطلاع بطريقة ذاتية تتسم بالمتعة والتشوق". (صباح يوسف، 2015، ص15)

إجرائياً: مجموعة من الأنشطة المبرمجة إلكترونياً، تعتمد على التقنية الرقمية ويتم تشغيلها عبر أجهزة الحاسوب والأجهزة الإلكترونية سواء المحمولة أو المنزلية.

العالم الافتراضي: (VR) "تقنية مذهلة تسمح لمستخدم الحاسوب أن يخطو من خلال شاشة الحاسوب إلى بعد آخر، يحتوي على عالم مصطنع ثلاثي الأبعاد: "الواقع الافتراضي هو التمثيل شبه الواقعي للأشياء والأجسام وبيئات تواجدها مضافاً إليها فكرة التفاعلية الدائمة بين مستخدم الحاسب والرسوم والصور الرقمية التي يتعامل معها. كما يعني أيضاً استعمال الحاسب في النمذجة والمحاكاة التفاعلية لتمكين شخص ما أن يتفاعل مع منتجات أو بيئات اصطناعية ويعيش معها وبينها بشكل ثلاثي الأبعاد ويتعامل معها في الزمن الحقيقي كأنها أشياء حقيقية موجودة على أرض الواقع". (د. ياسر الويشي، (2021)، ص 179).

إجرائياً: هو عالم موجود بعالم الحاسوب ويمكن التفاعل معه من خلال لبس النظارات الرقمية التي تخلق لمرتديها عالم مشابه لعالم الواقع، ولكنه من صنع الخيال وافتراضي، يتأقلم فيه المستخدم ويتكيف مع ظروفه وأحداثه وهو محاكاة لعالم يوازي العالم الواقعي سواء شخوص أو بيئات أو أشياء مطابقة وتحاكي الواقع المحيط بنا.

- **الاضطرابات السلوكية:** هو الانحراف الواضح والملحوظ في مشاعر وانفعالات الفرد حول نفسه وبيئته ويستدل على وجود اضطراب سلوكي عندما يتصرف الفرد تصرفاً يؤدي فيه نفسه والآخرين، كما تم تعريفه بأنه اضطراب سيكولوجي يتضح عندما يسلك الفرد سلوكاً منحرفاً بصورة واضحة عن السلوك السائد في المجتمع الذي ينتمي إليه. بحيث يتكرر هذا السلوك باستمرار ويمكن ملاحظته والحكم عليه من قبل الراشدين الأسوياء من بيئة الفرد نفسه". (الربعي، 2011، ص7)

إجرائياً: هي مجموعة من الانفعالات والمشاعر المختزنة في شخصية الفرد حين يستفزه موقف أو تصرف أو مثير خارجي وقد تعود لأسباب منها: علامات الغصب السريعة، العناد، عدم الطاعة، اضطرابات الغدد، العزلة، تفكك الأسري، العنف الأسري وغيرها. حيث يسلك الفرد خلاله سلوك معاكساً ومنحرفاً ويتكرر بشكل مستمر.

الدارسات السابقة

- **دراسة: ريم محمد بهيج بهجات (2023):**

بعنوان "فعالية برنامج تعميمي قائم على استخدام استراتيجية محفزات الألعاب الرقمية (في تحقيق نواتج تعلم المنهج المطور لرياض الأطفال، في ضوء متطلبات التحول الرقمي" هدفت الدراسة لمعرفة فعالية برنامج تعليمي قائم على استخدامات الألعاب الرقمية لتحقيق نواتج التعلم لرياض الأطفال، استخدمت الباحثة مجموعتين تجريبيتين: الضابطة (30) طفل، والتجريبية (30) طفل من مجموع العينات (60) طفل، مستندة على المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي. وجاءت النتائج إيجابية استخدام محفزات الألعاب الرقمية في رفع مستوى الأداء لدى الأطفال.

- **دراسة: هبة عبد المنعم باشا (2022):**

بعنوان "فاعلية برنامج قائم على الألعاب الرقمية لتنمية بعض مهارات إدارة الذات لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة" وتهدف الدراسة إلى استخدام برنامج قائم للألعاب الرقمية لتنمية مهارات إدارة الذات لدى الأطفال من ذوي الإعاقة البسيطة حيث استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام

التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة القبلي والبعدي والتتبعي، أما أدوات البحث فكانت من مقياس مهارات إدارة الذات لأطفال ذوي الإعاقة البسيطة وبطاقات الملاحظة، وبرنامج قائم على الألعاب الرقمية. تكونت العينة من (10) أطفال من ذوي الإعاقة البسيطة العقلية بمدرسة التربية الفكرية بمحافظة الجيزة بمصر، وتوصلت النتائج إلى فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الرقمية في تنمية مهارات الذات للأطفال ذوي الإعاقة البسيطة.

- **دراسة: الدوسري (2022):**

بعنوان "دور الألعاب في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة من وجهة نظر المعلومات"، هدفت الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لأطفال الروضة وذلك من وجهة نظر المعلمات، حيث كانت العينة (216) معلمة رياض الأطفال، وتم استخدام أداة الاستبانة لجمع البيانات، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، حيث كانت النتائج تعزى لمتغيرات المؤهل والخبرة والقطاع على جميع المحاور.

- **دراسة: عبد الرزاق. اسماعيل (2022):**

بعنوان "الرسوم المتحركة كمدخل أنشطة استكشافية حركية لتنمية المهارات الحركية الأساسية والوعي البيئي لطفل الروضة" هدفت الدراسة إلى تصميم برنامج رسوم متحركة وتأثيره على الوعي البيئي والمهارات الحركية على طفل الروضة، حيث اتبع الباحثان المنهج التجريبي، أما العينة فكانت (30) طفل وطفلة برياض الأطفال ما بين سن (5-6) سنوات، أما الأداة فتمثلت في بطاقة ملاحظة للوعي البيئي لطفل الروضة، واستخلصت النتائج إلى فاعلية البرنامج القائم على الدراما الاجتماعية في اكتساب طفل الروضة لمفاهيم الوعي البيئي.

- **دراسة: د. ياسر محمد سعيد الويشي (2021):**

بعنوان "أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية على نمو إدراك الطفل" هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب رسوم الجرافيكية بأشكالها على نمو الأطفال المعرفي والانفعالي والصحي، حيث استخدم الباحث المنهج التحليلي بعرض الصور والأشكال على الأطفال. وبينت الدراسة أن للألعاب الرقمية أثر كبير في تطور قدرات الطفل من حيث التمييز والاقتران بين الأشكال والصور والألوان ومدى فاعلية الألعاب الرقمية على شد الانتباه للطفل.

- **دراسة: د. خالد ممدوح العزي (2010):**

بعنوان "الألعاب الرقمية ومخاطرها على الطفل " تهدف الدراسة إلى التعرف على تأثير التكنولوجيا على الأطفال بشكل عام، وتأثيرها على سلوكياتهم بشكل خاص. استخدم الباحث المنهج الوصفي لوصف الظواهر من استخدامات الأطفال للأجهزة المحمولة أو الأجهزة على الشبكة، وأسفرت النتائج على وجود العديد من الأضرار المترتبة على استخدامات الأطفال للأجهزة الإلكترونية بأنواعها ومدى تأثيرها السلبي على سلوكياتهم العامة وانصرافهم عن الانحراف في الأجواء الأسرية وجماعة الرفاق.

- **Dr/ Shaimaa Ghareeb Ahmed Ali Embed (2022):**

"Using Digital Games to Develop English language Vocabulary Learning and Retention of kindergarten Children"

هدفت الدراسة إلى فاعلية الألعاب الرقمية في تعليم الأطفال الروضة للغة الانجليزية، اتبعت الدراسة التصميم شبه التجريبي ذو المجموعتين (الضابطة والتجريبية)، حيث طبقت على عينة (20) طفل من مدرسة حامد جوهر الرسمية بالغردقة، مستخدماً بذلك الباحثة المجموعة الضابطة والتجريبية حيث تأتي النتائج بفارق كبير بين المجموعتين لصالح الاختبار البعدي. وأثبتت الدراسة صلاحية استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة الانجليزية لطلاب المرحلة المستوى الثاني من مرحلة الروضة.

- **Najmeh وآخرون: (2020)**

دراسة: نجمة وآخرون بعنوان "المكونات الفعالة للإبداع في التعلم القائم على الألعاب الرقمية بين الأطفال الصغار" هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية تطبيق الألعاب الإلكترونية (على الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية) من حيث تحسين مهارات الإبداع لدي الأطفال قبل مرحلة المدرسة، وتحديد المهارات الإبداعية لتعزيز عملية التعلم، وبلغت العينة (7) من الأطفال أعمارهم ما بين (3-6) سنوات بالمستوى الأول والثاني ما قبل المدرسة في ماليزيا، وتم استخدام تحليل الإطار الإبداعي أداة للدراسة، وأشارت النتائج إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على قدرات الأطفال الإبداعية ونقل المعلومات، للحصول على المعلومات بالتجربة الرقمية، فهي توفر أساليب التعلم الثاقب.

- **MELIS, ET,ALL (2020):**

دراسة بعنوان "معرفة أطفال رياض الأطفال النرويجيين حول المكون البيئي للتنمية المستدامة" هدفت الدراسة إلى التحقق من معرفة الأطفال ما تأثير أفعالنا على البيئة الطبيعية وشعور الطفل بالانتماء، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وأما العينة فتكونت من (56) طفلاً من أطفال الروضة

بمنطقة النرويج، أما الأداة فكانت أداة الاستبانة والمقابلة، وجاءت النتائج إلى أن الأطفال في سن الرضة اكتسبوا العديد من الفهم المبكر للوعي البيئي وهم أكثر وعياً بالقضايا البيئية.

- Hijazi & AlNatour (2018):

دراسة: الناطوري وحجازي بعنوان "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مفردات اللغة الانجليزية لطلاب رياض الأطفال" هدفت الدراسة لمعرفة أثر استخدامات الألعاب الإلكترونية على تدريس اللغة الانجليزية لطلاب رياض الأطفال حيث بلغت عدد العينة (100) طفل من أطفال رياض الأطفال في أربد، وتم توزيعهم إلى أربع مجموعات، اثنتان ضابطة وآخرتان تجريبية وتم إجراء اختبار قبلي وبعدي باختيار قصدي. مستخدماً الباحث المنهج التجريبي على العينة، وأشارت النتائج فاعلة من خلال إعطاء الأطفال المعلومات اللازمة من خلال الألعاب الإلكترونية.

نتائج الدراسة

حيث تبين الدراسة أنه ثبتت العلاقة الارتباطية وتأثيرها على سلوك الطفل من خلال تعرضه للوسائط المتعددة سواء (استخدام الأجهزة الإلكترونية والحصول على المعلومات التي تنمي فكره وعقله، أو استغلال الأجهزة باللعب، أو تكوين صداقات واسعة مع أصدقاء رقمين بعالمه الافتراضي باستخدام نظارات العالم الافتراضي، أو ألعاب الفيديو ومشاهدة الأفلام عبر شبكات الإنترنيت والمواقع الإلكترونية أو تطبيقات الهاتف الذكي المحمول) كلها وسائل ساهمت رفع الدافعية لدى الطفل وإثارة الحماس لديه، وما ترتب على ذلك من اضطرابات عدة في سلوك الطفل كما جاءت في بنود أسئلة الاستبانة التي تطرقت لها في دراسة البحث منها (تقليد سلوكيات بطل القصة، الشعور بالتعب والإجهاد، التأخر الدراسي، الرغبة بالعيش في العالم الافتراضي، عدم القدرة على النوم، عدم النهوض باكراً، الشعور بالقلق والتوتر والملل، الميل للعزلة وتجنب الجلوس مع أسرته.

حرصت الدراسة على استجواب وتحليل كلاً من الجنسين (ذكر، أنثى) وتمت المقابلات على 20 شخص من كافة المجتمع البحريني وأولياء الأمور وجمع بعض تلك الآراء لغرض البحث والتحليل العلمي. كما تم توزيع استمارة الاستبانة على أولياء الأمور من الجنسين بعدد (318) ولي أمر، وجمع النتائج لغرض تحقيق أهداف الدراسة والوصول إلى نتائج علمية مدروسة من واقع المجتمع البحريني، وقد تهدف الدراسة أيضاً إلى فهم سلوكيات الأطفال في المجتمع البحريني بعد نهضة العصر الحديث في مجال الواقع الافتراضي والألعاب الرقمية وانحياز الأطفال في هذا المجتمع إلى تلك الألعاب والتخلي عن الألعاب التقليدية.

1. التأثير الإيجابي:

البعض أشار إلى أن الألعاب الرقمية يمكن أن تعزز المهارات التعليمية والتفكير النقدي. وتنمي القدرات العقلية والفكرية لديه، وتسد الفجوات الفكرية وتقلص من دائرتها في استغلال الألعاب الرقمية في تنمية الفكر وصقل الابداع والمواهب لدى الطفل.

2. التأثير السلبي:

البعض الآخر ركز على الجوانب السلبية مثل زيادة العدوانية، القلق، الانعزال، والتأثير على النوم والتركيز.

التوصيات

- توعية أولياء الأمور حول اختيار الألعاب المناسبة لعمر الطفل وتعزز التفكير الإبداعي والمهارات الاجتماعية ومراقبة سلوك الطفل بشكل مستمر.
- تحديد ساعات اللعب المخصصة للطفل ومنع اللعب المفرط على الشاشات.
- توجيه الأطفال نحو الأنشطة التي تعزز المهارات التعليمية والاجتماعية والرياضية والألعاب التقليدية.
- تصميم ألعاب تعليمية وتوفير إرشادات للاستخدام الآمن مع وضع قواعد وقوانين يمكن ضبطها من قبل أولياء الأمور ومراقبة نشاطاتهم الرقمية.
- تعليم الطفل السلوك الرقمي الإيجابي وكيفية التفاعل بشكل إيجابي مع الألعاب الرقمية والتعاون والمشاركة.
- تنويع الأنشطة الرقمية للطفل بأنشطة أخرى مثل التعلم بالفيديو أو الأنشطة الإبداعية عبر الإنترنيت.
- تعزيز سلوك الاسترخاء والاستمتاع بحيث يكون متعة وفرصة للاسترخاء والتسلية.
- اختيار العاب مناسبة لعمر الطفل وتعزز التفكير الإبداعي والمهارات الابتكارية.

المصادر والمراجع

1. صباح يوسف أحمد. (2015). برنامج للألعاب الإلكترونية لتنمية مجال الصحة والأمان لدى طفل الروضة في ضوء معايير منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال، مجلة الطفل والتربية، مج 7، ع 24، ص 15، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الاسكندرية، مصر.
2. الويشي. (2021). أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية على نمو إدراك الطفل، ص 179، كلية الفنون الجميلة، جامعة الاسكندرية، مصر.

3. ريم بهيج وبهجات. (2023). مجلة الطفولة والتربية، ص 17-88، جامعة الاسكندرية، مصر.
4. باشا. (2022). مجلة التربية وقافة الطفل، المجلد 33 ع 4 ج 1، ط 251-2537، كلية الطفولة المبكرة، جامعة الجيزة، مصر.
5. الدوسري وأحلام. (2022). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات القيادية اللازمة لطفل الروضة من وجهة نظر المعلومات، مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية.
6. عبد الرزاق، أماني، اسماعيل، جيهان. (2022). الرسوم المتحركة كمدخل أنشطة استكشافية حركية لتنمية المهارات الحركية الأساسية والوعي البيئي لطفل الروضة، جامعة حلوان، مصر.
7. الويشي. (2021). أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية على نمو إدراك الطفل، ص 179، كلية الفنون الجميلة، جامعة الاسكندرية، مصر.
8. العزي. (2020). الألعاب الرقمية ومخاطرها على الطفل، المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة، المجلد 2، العدد 5، ص ص 66-47، الجامعة اللبنانية، لبنان.

الدراسات الأجنبية

- Dr/ Shaimaa Gareeb Ahmed Ali Ebeed (2022) , "Using digital games to develop English language vocabulary learning and retention of kindergarten children".
- Melis, et al (2020), “Norwegian kindergarten children knowledge about the environmental kindergarten component of sustainable development”, Queen Maud University College for Early Childhood.
- Najmeh Behnamnia, Amirrudin Kamsin, Maizatul & Akmar Binti Ismail, Alhayati (2020), “The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: a case study”, Children and Youth Services Review 116, 105-227.