

# THỰC TRẠNG THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP NHẪM GIÁO DỤC GIỚI TÍNH CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI

Nguyễn Thị Tiên

Học viên cao học Trường Đại học Sư Phạm TP HCM

Nguyễn Thị Kim Anh

Giảng viên trường Đại học Văn Lang

Lê Hải

Giảng viên khoa GDMN trường Đại học Sư phạm TP HCM

**Tóm tắt:** Thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi là quá trình tạo ra các trò chơi học tập mới bao gồm nội dung chơi, hành động chơi và luật chơi nhằm mục đích giáo dục kiến thức, kỹ năng và thái độ về giới tính phù hợp với trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi. Khi thiết kế cần đảm bảo các nguyên tắc tính mục đích, tính khoa học, tính vừa sức, tính phù hợp, tính tích cực, tính phát triển, tính đa dạng, tính phổ biến và đáp ứng được yêu cầu của việc thiết kế. Nghiên cứu xây dựng bảng hỏi bao gồm 3 phần lớn: phần thứ nhất là đánh giá mức độ thực hiện các mục tiêu và nội dung GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi; phần thứ 2 là TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. Phần thứ 3 là thiết kế và tổ chức TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. Các câu hỏi được thiết kế theo dạng thang đo 5 mức độ với điểm số từ 1 tới 5.

**Từ khóa:** trò chơi học tập, trẻ 5-6 tuổi, giáo dục giới tính, mầm non.

## CURRENT SITUATION OF DESIGNING EDUCATIONAL GAMES FOR TEACHING GENDER EDUCATION TO 5-6-YEAR-OLD CHILDREN

Nguyen Thi Tien

Graduate Student, Ho Chi Minh City University of Education

Nguyen Thi Kim Anh

Lecturer, Van Lang University

Le Hai

Lecturer, Ho Chi Minh City University of Education

**Abstract:** Designing educational games for teaching gender education to 5-6-year-old preschool children involves creating new learning games that include play content, play actions, and rules aimed at imparting knowledge, skills, and attitudes related to gender that are suitable for preschoolers aged 5-6. When designing, it is essential to adhere to principles such as purposeful design, scientific rigor, age-appropriateness, suitability, engagement, developmental appropriateness, diversity, and accessibility, while meeting design requirements. This research developed a questionnaire with three main sections: the first section assesses the achievement level of objectives and content of gender education for 5-6-year-old children; the second section focuses on educational games (EG) designed for teaching gender education to 5-6-year-olds. The third section addresses the design and organization of EGs for gender education. The questions were designed with a 5-point Likert scale, with scores ranging from 1 to 5.

**Keywords:** educational games, 5-6-year-old children, gender education, early childhood education.

Nhận bài: 17/9/2024

Phản biện: 12/10/2024

Duyệt đăng: 15/10/2024

### I. GIỚI THIỆU

FajarAs'ari, HendraPrasetya, và RidwanSanjaya (2016) cho rằng TCHT là một phương tiện truyền tải kiến thức về giới tính và phòng chống xâm hại tình dục hiệu quả. Các tác giả đã thiết kế TCHT nhằm GDGT cho trẻ em bằng hình thức trò chơi điện tử với mục đích trò chơi sẽ cung cấp thông tin, làm giàu kiến thức và hỗ trợ quá trình học tập, tạo hứng thú học tập cho trẻ em thông qua

phương tiện tương tác (As'ari, F., Prasetya, H. & Sanjaya, R., 2016). S. W. M. Diningrat và cộng sự (2022) nghiên cứu về biện pháp GDGT cho trẻ bằng những TCHT với con rối. Theo các tác giả, sử dụng những trò chơi này để GDGT cho trẻ phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ em, mang lại cơ hội thực hành cho trẻ. Kết quả nghiên cứu

cũng đã chứng minh được việc sử dụng TCHT với các con rối mang lại hiệu quả tích cực đối với giáo dục nhận thức ban đầu về giới tính cho trẻ. Vladiminovna, B.A. (2022) đã đề cập tới tầm quan trọng đặc biệt của TCHT trong GDGT cho trẻ mẫu giáo lớn do các chức năng cụ thể như: khả năng đoàn kết trẻ em khác giới, sự hiện diện của luật chơi xác định trước mối quan hệ giữa trẻ trai và trẻ gái, nội dung ý nghĩa của hành vi, giao tiếp bằng ngôn ngữ lời nói và giao tiếp phi ngôn ngữ. Việc sử dụng TCHT trong GDGT thông qua các quy tắc và hành động, góp phần hình thành tính đặc thù ở trẻ các mối quan hệ, hiện thực hóa những nét tính cách đặc trưng của trẻ gái (thiện chí, không xung đột, đồng cảm, thỏa hiệp trong quyết định, kiên tạo hòa bình) và con trai (quyết đoán, trung thực, tính chính trực, cao thượng, sức mạnh của nhân cách). Nhóm A. Z. Furi (2023) và cộng sự đã nghiên cứu khái niệm GDGT là nỗ lực giảng dạy, nâng cao nhận thức và cung cấp thông tin về giới tính, cơ thể của trẻ. Kiến thức về giới tính ở trẻ có thể ngăn chặn được nhận thức lệch lạc về GDGT cho trẻ mầm non và giúp trẻ phòng ngừa để không trở thành nạn nhân của lạm dụng tình dục. Nhóm tác giả đã nghiên cứu sản phẩm ứng dụng android dưới dạng TCHT giáo dục giới tính dành cho trẻ lứa tuổi mầm non và xây dựng hướng dẫn sử dụng ứng dụng cũng như kiểm tra tính hiệu quả của sản phẩm.

L. J. Lokollo và các cộng sự tại đại học Pattimura, Ambon (2023) đã khẳng định ý nghĩa của dạng trò chơi Board game (trò chơi với bảng và những thẻ bài) trong việc GDGT cho trẻ nhỏ. Các tác giả cũng trình bày quy trình thiết kế trò chơi và giới thiệu các trò chơi Board game như là công cụ hiệu quả để GDGT cho trẻ 4-6 tuổi.

Nguyễn Thị Thu Hà (2002) nghiên cứu ý nghĩa của hoạt động vui chơi và các trò chơi đối với GDGT. Tác giả khẳng định “Hoạt động vui chơi là con đường GDGT cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi rất thuận lợi, dễ thực thi và thu được nhiều kết quả khả quan”. Tuy nhiên, công trình nghiên cứu của tác giả mới tập trung nghiên cứu sử dụng trò chơi đóng vai theo chủ đề và khai thác các trò chơi dân gian để truyền tải

nội dung GDGT. Trần Thị Huệ (2011) đã tìm hiểu cơ sở lý luận của việc thiết kế trò chơi đồng thời giới thiệu 18 TCHT nhằm giáo dục về giới tính của bản thân và mối quan hệ với người khác giới cho trẻ 5 – 6 tuổi. Tuy nhiên, tác giả chưa làm rõ được đặc trưng của việc thiết kế TCHT nhằm GDGT, chưa đề cập tới việc sử dụng và tổ chức TCHT nhằm GDGT như thế nào. Bài viết “Giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo qua hoạt động vui chơi” đã khẳng định hoạt động vui chơi là phương thức hiệu quả nhất để GDGT cho trẻ mẫu giáo. Vì vậy, GVMN cần thiết kế trò chơi đa dạng, phong phú và biết cách tổ chức trò chơi, dẫn dắt trẻ tham gia trải nghiệm, khám phá, tạo điều kiện cho trẻ bộc lộ suy nghĩ về giới tính và có hành vi ứng xử phù hợp (Trần Thị Hằng, 2017).

## II. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu khảo sát trên 9 cán bộ quản lý (là hiệu trưởng và phó hiệu trưởng phụ trách chuyên môn của 5 trường) và 100 giáo viên mầm non; 50 trẻ mẫu giáo 5-6, phân tích 5 kế hoạch chuyên môn của nhà trường, 10 kế hoạch thực hiện chương trình lớp 5-6 tuổi, quan sát 10 giờ học và 10 hoạt động vui chơi của các nhóm lớp 5-6 tuổi tại 5 trường mầm non trong quận Gò Vấp, thành phố Hồ Chí Minh.

Nghiên cứu xây dựng bảng hỏi chung cho cán bộ quản lý và giáo viên mầm non. Với mục đích khảo sát thực trạng nhận thức của CBQL và GVMN việc thực hiện các nội dung và mục tiêu GDGT cho trẻ MG 5 -6 tuổi; thiết kế và tổ chức TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. Nghiên cứu xây dựng bảng hỏi bao gồm 3 phần lớn: phần thứ nhất là đánh giá mức độ thực hiện các mục tiêu và nội dung GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi; phần thứ 2 là TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. Phần thứ 3 là thiết kế và tổ chức TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. Các câu hỏi được thiết kế theo dạng thang đo 5 mức độ với điểm số từ 1 tới 5.

## III. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

### 3.1. Thực trạng thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ 5-6 mẫu giáo 5-6 tuổi

**Bảng 1.** Mức độ sử dụng trò chơi học tập như một phương tiện giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Mức độ	Ý kiến lựa chọn	Tỷ lệ %	Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn
Không bao giờ	1	0.9	4.64	0.74
Hiếm khi	1	0.9		
Thỉnh thoảng	32	29.4		
Thường xuyên	57	52.3		
Rất thường xuyên	18	16.5		

Tỷ lệ cán bộ - giáo viên sử dụng trò chơi học tập thường xuyên chiếm 52.3%, cao nhất trong các mức độ sử dụng. Điều này cho thấy rằng TCHT được áp dụng khá phổ biến trong GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi. 16.5% cán bộ - giáo viên sử dụng TCHT rất thường xuyên, cho thấy một nhóm nhỏ nhưng đáng kể các giáo viên coi đây là phương pháp giáo dục hiệu quả. 29.4% giáo viên sử dụng một cách không đều đặn, chỉ có 1 giáo viên (0.9%) lựa chọn các phương án hiếm khi và không bao giờ. Giá trị trung bình cao (4.64), cho thấy rằng mức độ sử dụng TCHT như một phương tiện GDGT nằm trong khoảng thường

xuyên đến rất thường xuyên. Đây là một chỉ số tích cực, phản ánh rằng phương pháp này được cán bộ - giáo viên đánh giá cao và áp dụng rộng rãi trong quá trình giảng dạy. Khi phỏng vấn. Cô L.T.Q chia sẻ thêm rằng các cô thường sử dụng TCHT như một phương tiện nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi hiệu quả trong rất nhiều hoạt động như giờ học, hoạt động vui chơi trong góc, hoạt động chiều. Cô L. M. N. A chia sẻ: “Cô có thiết kế và sử dụng TCHT vào GDGT cho trẻ vì cô nhận thấy rằng thông qua TCHT trẻ dễ tiếp thu và dễ hiểu bài hơn, khả năng khắc sâu kiến thức của trẻ được nâng cao hơn”

**Bảng 2.** Cách thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Cách thiết kế TCHT nhằm GDGT cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi	Mức độ thực hiện (Tỷ lệ %)					Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn
	Chưa bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên		
Thiết kế TCHT dựa trên các trò chơi có sẵn và biến đổi trò chơi cho phù hợp với mục đích GDGT	0.9	0.0	23.9	59.6	15.6	3.89	.069
Thiết kế TCHT mới hoàn toàn	3.7	1.8	35.8	47.7	11.0	3.61	0.85

Trong kết quả ở bảng 2, cách “thiết kế trò chơi dựa trên trò chơi có sẵn và biến đổi trò chơi cho phù hợp với mục đích GDGT” có 59.6% ý kiến thực hiện thường xuyên; 15.6% người áp dụng cách thiết kế này một cách rất thường xuyên; 23.9% cán bộ - giáo viên chỉ thỉnh thoảng sử dụng phương pháp này. Giá trị trung bình là 3.89, cho thấy đây là cách thiết kế được sử dụng khá phổ biến. Trong khi đó, việc thiết kế trò chơi mới hoàn toàn ít phổ biến hơn. Có 48.7% cán bộ - giáo viên

thường xuyên và rất thường xuyên tự thiết kế các trò chơi mới hoàn toàn để phục vụ mục đích giáo dục giới tính còn lại hơn 50% sử dụng cách này không thường xuyên. Trong khi phỏng vấn sâu, các CBQL và giáo viên đều sử dụng cả 2 cách thiết kế nhưng thường sử dụng cách “Thiết kế TCHT dựa trên các trò chơi có sẵn và biến đổi trò chơi cho phù hợp với mục đích GDGT” hơn. Vì vậy, các TC được các cô sử dụng lặp đi lặp lại nhiều lần trong hoạt động học và hoạt động chơi.

**Bảng 3.** Nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Nguyên tắc thiết kế	Mức độ thực hiện (Tỷ lệ %)					Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn	Thứ hạng
	Chưa bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên			
Đảm bảo tính mục đích	0.9		5.5	67.9	25.7	4.17	0.61	1
Đảm bảo tính khoa học	0.9		8.3	70.6	20.2	4.09	0.6	4
Đảm bảo tính vừa sức	0.9		8.3	70.6	20.2	4.10	0.56	2
Đảm bảo tính phù hợp		0.9	10.1	67.0	22.0	4.10	0.59	2
Đảm bảo tính tích cực	0.9	0.9	11.0	64.2	22.9	4.07	0.68	5
Đảm bảo tính phát triển	0.9	2.8	14.7	60.6	21.1	3.98	0.75	6
Đảm bảo tính đa dạng		5.5	14.7	57.8	22.0	3.96	0.77	7
Đảm bảo tính phổ biến		6.4	14.7	57.8	21.1	3.94	0.78	8

Theo kết quả khảo sát, các nguyên tắc thiết kế TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi đều có giá trị trung bình cao cho thấy các nguyên tắc này được giáo viên áp dụng khá đồng đều, với sự ưu tiên đặc biệt cho tính mục đích, khoa học, vừa sức, phù hợp và tích cực với giá trị trung bình trên 4.0. Tính phát triển, đa dạng và phổ biến tuy quan trọng nhưng ít được chú trọng hơn. Tổng thể, cán bộ - giáo viên đã thể hiện một sự nhất quán trong việc thiết kế trò chơi nhằm đạt được mục tiêu giáo dục giới tính hiệu quả. Khi được trao đổi trực tiếp

với các CBQL và GVMN, họ đều thống nhất với những nguyên tắc tính mục đích, khoa học, vừa sức, phù hợp và tích cực và phát triển. Tính đa dạng và phổ biến cũng ít được nhắc tới. Khi nói về tính phù hợp, cô H.T.X.S bổ sung thêm: “Khi lựa chọn clip và hình ảnh giáo dục trẻ cần lựa chọn phim ảnh phù hợp với nhận thức và tâm lý của trẻ, đảm bảo an toàn cho trẻ cả về thể chất và tinh thần. Tránh những hình ảnh có tính chất bạo lực, nhạy cảm làm cho trẻ có nhận thức sai lệch hoặc sợ hãi sẽ không đạt được mục đích giáo dục”

**Bảng 4.** Nhận thức về yêu cầu khi thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Yêu cầu khi thiết kế TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi	Mức độ thực hiện (Tỷ lệ %)					Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn	Thứ hạng
	Chưa bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên			
Xác định mục đích của trò chơi phải căn cứ vào mục tiêu GDGT cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.		0.9	10.1	65.1	23.9	4.12	0.6	1
Cần đảm bảo các thành tố cấu trúc cơ bản của TCHT bao gồm nội dung chơi, luật chơi, hành động chơi, đồ chơi và kết quả chơi.		0.9	11.0	71.6	16.5	4.04	0.56	3
Các yếu tố của trò chơi hấp dẫn		0.9	10.1	71.6	17.4	4.06	0.56	2

Trò chơi phải theo hướng mở nhằm đáp ứng mức độ nhận thức khác nhau của trẻ.		2.8	12.8	67.0	17.4	3.99	0.65	4
Sắp xếp các trò chơi theo mức độ và từng chủ đề giáo dục thành một hệ thống từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.		5.5	14.7	63.3	16.5	3.91	0.73	6
Đảm bảo trẻ được chơi vui vẻ, tự do, tự nguyện.		2.8	14.7	66.1	16.5	3.96	0.65	5

Giá trị trung bình của cả 5 yêu cầu đề ra khi thiết kế TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi đều ở mức cao (từ 3.9 tới 4.1) cho thấy phần lớn cán bộ - giáo viên thường xuyên quan tâm thực hiện những yêu cầu này trong quá trình thiết kế. Đặc biệt là yêu cầu “Xác định mục đích của trò chơi phải căn cứ vào mục tiêu GDGT cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi” với mức độ thực hiện: 65.1% người thường xuyên thực hiện điều này và 23.9% rất thường xuyên; giá trị trung bình là 4.12 thể hiện cán bộ - giáo viên nhận thức cao về tầm quan trọng của việc xác định đúng mục tiêu giáo dục trong thiết kế trò chơi. Bên cạnh đó, vẫn còn một số CBQL và GVMN hiếm khi thực hiện các yêu cầu: Trò chơi phải theo hướng mở nhằm đáp

ứng mức độ nhận thức khác nhau của trẻ (2.8%); Sắp xếp các trò chơi theo mức độ và từng chủ đề giáo dục thành một hệ thống từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp (5.5); Đảm bảo trẻ được chơi vui vẻ, tự do, tự nguyện (2.8%). Giá trị trung bình của những yêu cầu này cũng thấp hơn 4.0. Điều này cho thấy khi thiết kế trò chơi, một số giáo viên vẫn chưa thực sự thực đặt trẻ làm trung tâm của trò chơi. Khi được phỏng vấn, cô L.T.Q. bổ sung thêm yêu cầu: “Giáo viên cần lựa chọn những tình huống và hình ảnh thực tế vào trò chơi” Cô N.M.N.A chia sẻ một số yêu cầu khi thiết kế như: “cần lấy trẻ làm trung tâm, phải sắp xếp các yêu cầu chơi từ dễ đến khó để trẻ dễ thực hiện”

**Bảng 5.** Thực trạng thực hiện quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Các bước thiết kế TCHT	Mức độ thực hiện (Tỷ lệ %)					Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn	Thứ hạng
	Chưa bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên			
Bước 1: Xác định trình độ nhận thức, kỹ năng, thái độ, hành vi về giới tính hiện tại của trẻ	0.9		11.9	69.7	17.4	4.03	0.62	2
Bước 2: Xác định mục tiêu, nội dung giáo dục giới tính cần mở rộng, củng cố, luyện tập cho trẻ.	0.9		5.5	75.2	18.3	4.1	0.56	1
Bước 3: Lựa chọn và sắp xếp các nội dung cụ thể theo từng nhóm từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.	2.8	2.8	9.2	68.8	16.5	3.94	0.78	4

Bước 4: Lựa chọn và gắn kết các thành tố của trò chơi phù hợp với mục tiêu, nội dung về nhận thức, kỹ năng, thái độ đã lựa chọn.	1.8		13.8	67.0	17.4	3.98	0.69	3
Bước 5: Sau khi thiết kế xong trò chơi, giáo viên cho trẻ chơi. Đánh giá và cải thiện trò chơi	0.9	6.4	9.2	65.1	18.3	3.94	0.78	4

Kết quả khảo sát cho thấy giáo viên mầm non nhận thức rõ ràng về tầm quan trọng của các bước trong quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ. Cụ thể: bước 1 – “Xác định trình độ nhận thức, kỹ năng và giới tính hiện tại của trẻ” được đánh giá cao, cho thấy giáo viên chú trọng vào việc hiểu rõ đối tượng giảng dạy trước khi tiến hành thiết kế. Bước 2 – “Xác định mục tiêu và nội dung giáo dục” là bước được đánh giá

cao nhất (giá trị trung bình là 4.1), với hầu hết giáo viên thường xuyên thực hiện. Điều này nhấn mạnh rằng việc định hướng rõ ràng ngay từ đầu là yếu tố then chốt trong quá trình thiết kế trò chơi. Bước 3, 4, 5 là những bước có mức độ thực hiện thấp hơn một chút cho thấy cần có sự cải thiện trong khâu đảm bảo các yếu tố tích cực trong trò chơi và theo dõi, điều chỉnh sau khi triển khai để tối ưu hóa hiệu quả giáo dục

**Bảng 6.** Thực trạng tổ chức trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Các bước thiết kế TCHT	Mức độ thực hiện (Tỉ lệ %)					Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn	Thứ hạng
	Chưa bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên			
<b>Chuẩn bị chơi:</b>								
Lập kế hoạch tổ chức chơi: xác định mục đích yêu cầu, nội dung chơi, biện pháp phương tiện	0.9		6.4	74.3	18.3	4.09	0.57	1
Tạo môi trường chơi: địa điểm, đồ dùng đồ chơi, ...	0.9		8.3	70.6	20.2	4.09	0.6	1
<b>Tổ chức chơi:</b>								
Bước 1: Gây hứng thú của trẻ đến trò chơi	0.9	2.8	13.8	66.1	16.5	3.95	0.7	4
Bước 2: Thống nhất nội dung, luật chơi và cách tiến hành:	0.9		10.1	72.5	16.5	4.04	0.6	2
Bước 3: Cho trẻ chơi: Tổ chức cho trẻ tham gia trò chơi một cách tích cực, thoải mái	0.9		12.8	68.8	17.4	4.02	0.62	3
Bước 4: Kết thúc: khen ngợi, động viên trẻ	0.9	2.8	13.8	66.1	16.5	3.95	0.7	4

Kết quả khảo sát cho thấy CBQL và GVMN có một nhận thức khá đồng nhất và tích cực về việc tổ chức trò chơi học tập để giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo. Dưới đây là một số điểm chính: Giáo viên có sự chuẩn bị kỹ lưỡng cho trò chơi: Lập kế hoạch và tạo môi trường chơi là hai bước được giáo viên chú trọng hàng đầu. Cả hai bước này đều có tỷ lệ thực hiện thường xuyên và giáo trị trung bình rất cao (4.0), phản ánh sự cẩn trọng của giáo viên trong việc xây dựng nền tảng vững chắc trước khi triển khai trò chơi. Các bước tổ chức chơi cũng được cán bộ - giáo viên chú ý một cách đồng nhất. Trong quá trình tổ chức trò chơi, việc thống nhất nội dung, luật chơi và cách tiến hành có thứ hạng cao thứ 2 sau công tác chuẩn bị. Đây là bước đảm bảo rằng trò chơi diễn ra suôn sẻ và trẻ có thể tham gia một cách hiệu quả. Mặc dù vậy, việc gây hứng thú cho trẻ với trò chơi và khuyến khích trẻ sau khi chơi có tỷ lệ thực hiện thấp hơn so với các bước khác. Điều này chỉ ra rằng mặc dù các khía cạnh kỹ thuật của tổ chức trò chơi được đảm bảo, nhưng khía cạnh cảm xúc và động lực của trẻ cần được chú trọng nhiều hơn để nâng cao hiệu quả giáo dục.

Khi phỏng vấn sâu về việc tổ chức TCHT nhằm GDGT cho trẻ MG 5-6 tuổi cũng nhận được những ý kiến chia sẻ thêm về hình thức tổ chức và phương pháp tổ chức trò chơi. Cụ thể như sau: Giáo viên lựa chọn hình thức tổ chức trò chơi tùy vào mục đích giáo dục và thời điểm tổ chức. Trong giờ học có thể lựa chọn hình thức chơi tập thể hoặc chia lớp thành các nhóm thảo luận với nhau để cùng thực hiện trò chơi; trong hoạt động góc có thể lựa chọn hình thức chơi cá nhân, cặp đôi hoặc vài trẻ cùng chơi với nhau. Về phương pháp tổ chức: giáo viên sử dụng phương pháp tạo tình huống, đàm thoại, sử dụng thơ, truyện để tạo hứng thú cho trẻ khi bắt đầu trò chơi sau đó sử dụng phương pháp thực hành; động viên, khuyến khích cũng được các cô sử dụng như là một phương pháp kích thích trẻ tích cực trong khi chơi. Giáo viên chưa sử dụng những phương pháp như động não, giải quyết vấn đề để huy động vốn kinh nghiệm và kích thích tư duy của trẻ, Phương pháp trải nghiệm cũng ít sử dụng trong khi tổ chức trò chơi.

### 3.2. Thảo luận

Qua kết quả khảo sát bằng phiếu hỏi và phỏng vấn sâu cho thấy cán bộ quản lý, giáo viên có nhận thức đúng đắn về việc thực hiện các mục tiêu và nội dung giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi cũng như vai trò của TCHT đối với việc GDGT cho trẻ. Nhiều giáo viên hiểu đúng về các nguyên tắc thiết kế trò chơi và các bước tiến hành trò chơi. Việc thiết kế và sử dụng TCHT nhằm GDGT cho trẻ còn hạn chế cả về số lượng và chất lượng. Nhiều trò chơi được thiết kế chưa đáp ứng được các nguyên tắc và yêu cầu thiết kế TCHT. Giáo viên chú trọng đến tính mục đích và khoa học của trò chơi nhưng chưa quan tâm nhiều tới các nguyên tắc tính tích cực, đa dạng, phát triển và yêu cầu về sự hấp dẫn, tích cực của trò chơi. Từ thực trạng trên, vấn đề đặt ra là GVMN cần quan tâm thực hiện GDGT đầy đủ hơn, lựa chọn các phương pháp giáo dục tích cực lấy trẻ làm trung tâm. Trong quá trình thiết kế và sử dụng TCHT nhằm GDGT cho trẻ, giáo viên cần đảm bảo các nguyên tắc và yêu cầu trong thiết kế và tổ chức nhằm tạo điều kiện cho trẻ được trải nghiệm một cách tích cực và hiệu quả hơn. Đồng thời cần thiết có thêm nhiều TCHT nhằm GDGT cho trẻ để giáo viên tham khảo và sử dụng vào hoạt động giáo dục trẻ.

Tổng quan kết quả khảo sát cho thấy CBQL và GVMN có một phương pháp tiếp cận có cấu trúc và cẩn thận trong việc tổ chức trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ. Sự chú trọng vào việc lập kế hoạch và chuẩn bị môi trường là những điểm mạnh rõ rệt, tuy nhiên, cần có thêm sự đầu tư vào các khía cạnh cảm xúc như gây hứng thú và khuyến khích trẻ để tối đa hóa hiệu quả của các hoạt động giáo dục giới tính. Điều này sẽ giúp trẻ không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển cảm xúc tích cực đối với quá trình học tập. Bên cạnh đó, cán bộ - giáo viên cũng đã sử dụng hình thức và phương pháp tổ chức trò chơi đa dạng nhưng chưa phát huy hết những phương pháp dạy học tích cực để đưa vào tổ chức trò chơi cho trẻ.

### IV. KẾT LUẬN

Kết quả khảo sát thực trạng đã cho thấy việc thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ 5-6 tuổi hiện nay còn nhiều thách thức

và hạn chế. Các trò chơi thiếu sự đa dạng trong nội dung và phương pháp, chưa phù hợp với đặc điểm phát triển tâm lý của trẻ trong độ tuổi này. Đồng thời, nguồn tài liệu hướng dẫn thiết kế trò chơi giáo dục giới tính chưa phong phú và chưa dễ tiếp cận cho giáo viên và phụ huynh. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng chỉ ra tiềm năng tích cực của trò chơi trong việc giúp trẻ nhận thức

và hình thành kỹ năng cơ bản về giới tính, khi được thiết kế phù hợp với nhu cầu và khả năng của trẻ. Qua đó, việc tập trung đầu tư phát triển các trò chơi học tập với nội dung giáo dục giới tính là một hướng đi quan trọng, góp phần nâng cao nhận thức và kỹ năng tự bảo vệ của trẻ trong cuộc sống hàng ngày.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- As'ari, F. Prasetya, H. & Sanjaya, R. Faculty. (2016). Children Safety: Education Game for Childs Sex Education. Indonesia: Sisforma vol.3 (2)  
[https://www.academia.edu/62692998/Children\\_Safety\\_Education\\_Game\\_for\\_Childs\\_Sex\\_Education?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/62692998/Children_Safety_Education_Game_for_Childs_Sex_Education?email_work_card=view-paper)
- Astuti, B., Sugiyatno, S., Aminah, S. (2017). *The Development of Early Childhood Sex Education Materials for Early Childhood Education (ECE) Teachers*. <https://pdfs.semanticscholar.org/d4bf/759771f976c86fd018c6ed857b2ac2b6eac1.pdf>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105227>
- Diningrat, S.W.M., Muksin, M., Pratiwi, I.A. (2022). Improving Children's Understanding of Early Sex Education through Modified Puppet. *Jurnal Obsesi*, Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 4839-4846 [https://www.researchgate.net/publication/362224855\\_Improving\\_Children's\\_Understanding\\_of\\_Early\\_Sex\\_Education\\_through\\_Modified\\_Puppet](https://www.researchgate.net/publication/362224855_Improving_Children's_Understanding_of_Early_Sex_Education_through_Modified_Puppet)
- Furi, A.Z., Trisetyato A.N., Umalisa, Y.R.L. (2023). Educational Game Design Sex for Early Childhood Based Android application to Prevent Sexual Harassment and Bullying in Children. *Journal of Curriculum Indonesia*, 6 (1) (2023) 8-22. <http://hipkinjateng.org/jurnal/index.php/jci>
- Nguyễn Thị Thu Hà. (2002). *Các biện pháp giáo dục giới tính cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi*. Luận án tiến sĩ, trường Đại học Sư phạm Hà Nội
- Trần Thị Hằng, (2017). *Giáo dục giới tính cho trẻ qua hoạt động vui chơi*. Tạp chí Giáo dục, kỳ 2 tháng 8/2017
- Trần Thị Huệ. (2011). *Thiết kế trò chơi học tập nhằm giáo dục giới tính cho trẻ mẫu giáo 5 -6 tuổi*. Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sư phạm Hà Nội