

TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG NÓI TIẾNG ANH CỦA TRẺ MẦM NON: PHÂN TÍCH TRẮC LƯỢNG THƯ MỤC

Nguyễn Thiều Dạ Hương

Khoa Giáo dục sớm và Tiểu học, Trường Đại học Giáo dục, ĐHQG HN.

Tóm tắt: Nghiên cứu này sử dụng phương pháp trắc lượng thư mục (Bibliometric analysis) kết hợp với các công cụ phân tích như VOSviewer và R (Biblioshiny) để khám phá xu hướng nghiên cứu về trò chơi ngôn ngữ giúp phát triển kỹ năng nói tiếng Anh của trẻ dưới 6 tuổi giai đoạn 1970 - 2024. Từ cơ sở dữ liệu từ Scopus và Google Scholar được xử lý kỹ lưỡng (lọc từ 994 xuống 134 tài liệu), cùng với phân tích thống kê mô tả và mạng lưới đồng xuất hiện từ khóa, cho thấy: (1) Giai đoạn 2017 - 2024 các nghiên cứu khoa học về đề tài này đạt số lượng cao nhất, trong đó Hoa Kỳ dẫn đầu về số lượng nghiên cứu. (2) Có 3 loại trò chơi ngôn ngữ chính được xác định, bao gồm: TC phát triển ngôn ngữ trực tiếp, TC phát triển ngôn ngữ gián tiếp (thông qua các hoạt động khác), TC phát triển nhận thức và kỹ năng liên quan đến ngôn ngữ. Kết quả nghiên cứu cung cấp cái nhìn tổng quan về trò chơi ngôn ngữ giúp phát triển kỹ năng nói tiếng Anh của trẻ mầm non, từ truyền thống (giao tiếp trực tiếp) sang hiện đại (học qua trải nghiệm, vận động và công nghệ).

Từ khóa: trò chơi ngôn ngữ, kỹ năng nói tiếng Anh, trẻ mầm non, trắc lượng thư mục.

LANGUAGE GAMES FOR DEVELOPING ENGLISH SPEAKING SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS

Nguyen Thieu Da Huong

Faculty of Early Childhood and Primary Education, University of Education, Vietnam National University, Hanoi

Abstract: This study employs bibliometric analysis combined with tools such as VOSviewer and R (Biblioshiny) to explore research trends on language games that support the development of English speaking skills in children under 6 years old, during the period 1970–2024. Based on carefully processed data from Scopus and Google Scholar (filtered from 994 to 134 documents), descriptive statistics and keyword co-occurrence network analyses reveal the following findings: (1) The period from 2017 to 2024 witnessed the highest number of scientific publications on this topic, with the United States leading in research output. (2) Three main types of language games were identified: games that directly develop language skills, games that indirectly promote language development (through other activities), and games that enhance cognitive and language-related skills. The results offer an overview of language games used to develop English speaking skills in preschool children, showing a transition from traditional approaches (direct communication) to modern ones (learning through experience, physical activity, and technology).

Keywords: language games, English speaking skills, preschool children, bibliometric analysis.

Nhận bài: 20/12/2025

Phản biện: 20/01/2025

Duyệt đăng: 24/01/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Từ những năm 70 của thế kỉ XX, các nhà giáo dục và các nhà khoa học đã quan tâm nghiên cứu về lĩnh vực phát triển kỹ năng nói tiếng Anh của trẻ nhỏ, trong đó sử dụng trò chơi là một biện pháp hiệu quả. Mặc dù, đã có nhiều nghiên cứu về trò chơi nhằm phát triển kỹ năng nói tiếng Anh cho trẻ mầm non, tuy nhiên hiện nay chưa có nhiều nghiên cứu tổng quan nhằm khái quát xu hướng và các loại trò chơi chủ đạo trong lĩnh vực này. Vấn đề này đặt ra một khoảng trống nghiên cứu về một cái nhìn tổng quan tình hình nghiên cứu liên quan đến chủ đề này, từ đó có thể dẫn đến sự trùng lặp không hiệu quả trong các nghiên cứu và gây khó khăn trong việc xác định các khoảng trống kiến thức cần được khám phá thêm. Nhằm giải quyết vấn đề này, nghiên cứu của tác giả hiện tại áp dụng phương pháp phân tích trắc lượng thư mục đối với các công trình nghiên cứu khoa học liên quan để khám phá xu hướng nghiên cứu về

trò chơi ngôn ngữ (TCNN) giúp phát triển kỹ năng nói tiếng Anh (KN NTA) của trẻ dưới 6 tuổi giai đoạn 1970 - 2024. Nghiên cứu tập trung trả lời 02 câu hỏi chính.

(1) Số lượng các công bố khoa học về TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024 như thế nào? Quốc gia nào đóng góp nhiều nhất vào nghiên cứu về lĩnh vực này?

(2) Các loại trò chơi ngôn ngữ chủ đạo trong lĩnh vực dạy trẻ làm quen tiếng Anh giai đoạn 1970 – 2024 là gì? Sự thay đổi về các loại trò chơi nay theo thời gian như thế nào?

Kết quả của bài báo này giúp tổng quan nghiên cứu về lĩnh vực trò chơi ngôn ngữ phát triển KN NTA của trẻ mầm non, giúp các nhà nghiên cứu và giáo dục xác định được các xu hướng, khoảng trống và cơ hội nghiên cứu trong tương lai.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này áp dụng phương pháp trắc lượng thư mục khoa học (Bibliometric analysis), được đề xuất bởi Pritchard vào năm 1969, ứng

dụng các phương pháp thống kê đối với các trường thông tin biên mục của tập hợp tài liệu. Để thu thập dữ liệu cho nghiên cứu này, nhóm tác giả đã tiến hành tìm kiếm trên cơ sở dữ liệu Scopus và Google Scholar với hệ thống từ khóa liên quan.

Bảng 1: Hệ thống từ khóa tìm kiếm và kết quả

STT	Từ khoá tiếng Anh	Kết quả
1	TITLE "language game"	212
2	TITLE "skill development", "English speaking skills", "preschoolers"	1002
3	1 and 2	985
	<i>Từ khoá tiếng Việt</i>	<i>Kết quả</i>
1	TITLE “trò chơi ngôn ngữ”	29
2	TITLE “phát triển kỹ năng”, “kỹ năng nói tiếng Anh”, “trẻ mầm non”	178
3	1 và 2	9
	Tổng cộng	994

Khi kết hợp hai nhóm từ khóa này, số lượng tài liệu phù hợp giảm xuống còn 985 tài liệu tiếng Anh và 9 tài liệu tiếng Việt, tổng cộng là 994 tài liệu phản ánh mức độ quan tâm của giới nghiên cứu đối với lĩnh vực này gồm các dạng tài liệu như bài báo, bài hội thảo, sách, bài đánh giá, bài nghiên cứu, báo cáo ca bệnh, bài giao tiếp ngắn và dạng bài khác và bài báo dữ liệu, với ngôn ngữ xuất bản là tiếng Anh và tiếng Việt. Sau khi hoàn tất quá trình đồng bộ, số lượng tài liệu cuối cùng được sử dụng để phân tích còn lại 134 tài liệu có hiển thị nhiều từ khóa của đề tài và có nhiều nội dung liên quan gần với lĩnh vực nghiên cứu. Để trả lời các câu hỏi nghiên cứu, nhóm tác giả áp dụng hai phương pháp phân tích chính: Phân tích thống kê mô tả gồm: Thống kê số lượng công bố theo năm và số lần trích dẫn của từng quốc gia. Phân tích mạng lưới đồng xuất hiện từ khóa (co-occurrence) và đồng trích dẫn tài liệu. Xác định các chủ đề nghiên cứu chính trong lĩnh vực trò chơi ngôn ngữ giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non. Trực quan hóa các chủ đề trên bản đồ chuyên đề, thể hiện mức độ phát triển và mức độ liên kết của từng chủ đề. Nhóm nghiên cứu sử dụng các phần mềm và công cụ phân tích dữ liệu gồm: Microsoft Excel: Xử lý dữ liệu và thống kê mô tả; VOSviewer: Phân tích và trực quan hóa mạng lưới đồng xuất hiện từ khóa và phần mềm R (gói ứng dụng Biblioshiny): Hỗ trợ phân tích dữ liệu trắc lượng thư mục. Những phương pháp và công cụ trên giúp đảm bảo kết quả phân tích có độ

chính xác cao, hỗ trợ nhận diện xu hướng nghiên cứu và các khoảng trống khoa học trong dạy trẻ mầm non làm quen tiếng Anh.

2.2. Các công bố khoa học về TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024

a/ Sự phân bố của các dạng tài liệu về TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024

Nghiên cứu áp dụng phương pháp phân tích tần suất cho từng loại ấn phẩm khoa học. Kết quả nghiên cứu thể hiện số lượng và tỷ lệ phần trăm của các dạng tài liệu trong lĩnh vực TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non từ dữ liệu 134 tài liệu có liên quan tới nghiên cứu. Phân tích cho thấy có 5 loại tài liệu chính gồm: bài đánh giá, bài nghiên cứu, báo cáo ca bệnh, bài giao tiếp ngắn và dạng bài khác. Trong đó với bài báo nghiên cứu khoa học chiếm ưu thế nhất (107 ấn phẩm, 85%), phản ánh xu hướng ưu tiên công bố trên các tạp chí học thuật. Các dạng tài liệu khác bao gồm: bài đánh giá (17 ấn phẩm chiếm 15%), bài giao tiếp ngắn (3 bài chiếm 2%), báo cáo ca bệnh (1 bài, chiếm 1%), và dạng bài khác (6 ấn phẩm, chiếm 4%). Sự đa dạng này cho thấy các nhà nghiên cứu đang sử dụng nhiều kênh khác nhau để phổ biến kết quả nghiên cứu của mình.

b/ Số lượng các công bố khoa học về trò chơi ngôn ngữ phát triển kỹ năng nói tiếng Anh của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024

Từ khảo cứu các tài liệu, nhóm nghiên cứu

chạy phần mềm thống kê mô tả về số lượng các công bố khoa học về trò chơi ngôn ngữ phát triển kỹ năng nói tiếng Anh của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024: Giai đoạn 2003-2006, số lượng tài liệu dao động nhẹ từ 21 đến 29 bài mỗi năm, cho thấy sự tăng trưởng ổn định. Từ năm 2007 đến 2017, số lượng nghiên cứu bắt đầu tăng mạnh, từ 31 đến 48 bài và đạt 48 tài liệu vào năm 2017. Giai đoạn từ năm 2018 về sau tiếp tục chứng kiến sự gia tăng đáng kể về các công trình khoa học, phản ánh sự quan tâm ngày càng cao đến lĩnh vực TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non. Mặc dù có sự giảm nhẹ 2018 đến 2022, tổng số lượng sản phẩm khoa học vẫn cao hơn so với các giai đoạn trước, cho thấy sự phát triển mạnh mẽ và liên tục trong nghiên cứu về lĩnh vực TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non. Đặc biệt trong năm 2023, 2024 số lượng nghiên cứu đạt đến 71 tài liệu và 83 tài liệu trong mỗi năm. Điều này được lý giải bởi mức độ quan tâm của các nhà khoa học, các nhà giáo dục của giai đoạn này đối với sử dụng các TCNN đa dạng trong việc rèn luyện kỹ năng sử dụng tiếng Anh của trẻ em. Đặc biệt trong bối cảnh ngày càng nhiều quốc gia hướng tới sử dụng tiếng Anh là ngôn ngữ thứ hai.

c/ Các nghiên cứu và các quốc gia có ảnh hưởng nhiều nhất về lĩnh vực TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024

Số lượt trích dẫn của một nghiên cứu cho thấy sự quan tâm, tín nhiệm của các nhà khọc đối với kết quả nghiên cứu. Nhóm tác giả đã thống kê 9 tài liệu tham khảo được trích dẫn nhiều nhất trong số 134 tài liệu, tiếp tục chọn lọc 52 bài báo khoa học đã tìm được từ cơ sở dữ liệu Scopus về TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024. Kết quả thể hiện, bài báo có số lượt trích dẫn cao nhất là *"The Implementation of Fun Fishing to Teach Speaking for Elementary School Students"* (Triển khai trò chơi câu cá vui nhộn để dạy nói cho học sinh tiểu học), với 1.755 trích dẫn, phản ánh sự quan tâm lớn của giới nghiên cứu đối với phương pháp giảng dạy sáng tạo này. Bài báo *"Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills"* (Sử dụng trò chơi giao tiếp để cải thiện kỹ năng nói của học sinh) và bài viết *"Using Games to Improve Students' Communicative Ability"* (Sử dụng trò chơi để cải thiện khả năng giao tiếp của học sinh) và bài nghiên cứu *"Using drama and movement to enhance English language learners' literacy development"* (Sử dụng kịch và chuyển động để

nâng cao khả năng phát triển khả năng đọc viết của người học tiếng Anh) xếp thứ tự ngay sau đó. Các bài báo khác có số lượt trích dẫn dao động từ 16 đến 253, cho thấy mức độ ảnh hưởng khác nhau tùy vào chủ đề nghiên cứu. Chủ đề chính của các bài báo liên quan đến việc sử dụng trò chơi, âm nhạc, kịch nghệ và công nghệ đa phương tiện để nâng cao kỹ năng ngôn ngữ cho trẻ nhỏ, đặc biệt là trong môi trường song ngữ và mầm non.

Nhóm nghiên cứu ứng dụng phần mềm VOSviewer để tìm hiểu về sự phân bố mạng các tác giả và quốc gia được trích xuất từ thông tin ghi danh của mỗi công trình nghiên cứu từ 134 tài liệu đã tìm được. Kết quả cho thấy số lượng các nghiên cứu của các nhà khoa học đến từ các quốc gia trên toàn thế giới có sự phân bố không đồng đều. Cụ thể, có sự chênh lệch đáng kể giữa Hoa Kỳ và các quốc gia còn lại (Nhật Bản, Vương quốc Anh, Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc, Singapore...) phản ánh đóng góp vượt bậc của nước này trong nghiên cứu về sử dụng trò chơi nhằm phát triển kỹ năng nói tiếng Anh cho trẻ mầm non trong 50 năm qua. Cụ thể, Hoa Kỳ dẫn đầu về số lượng nghiên cứu, chiếm 63% tổng số công bố. Kết quả này gợi ý một sự tập trung mạnh mẽ của cộng đồng học thuật Hoa Kỳ vào lĩnh vực này, đồng thời cũng cho thấy tiềm năng phát triển và mở rộng nghiên cứu tại các quốc gia khác trong tương lai.

2.3. Xu hướng phân loại các TCNN giúp phát triển KN NTA của trẻ mầm non giai đoạn 1970 – 2024

Nghiên cứu khảo sát 134 công bố khoa học từ năm 1970 đến 2024 cho thấy sự đa dạng trong các loại trò chơi ngôn ngữ (TCNN) hỗ trợ phát triển kỹ năng nói tiếng Anh (KN NTA) cho trẻ mầm non. Quá trình phát triển TCNN được phân chia theo ba giai đoạn lịch sử giáo dục toàn cầu, phản ánh rõ sự thay đổi trong phương pháp giảng dạy.

Trong giai đoạn 1970–2000, TCNN chủ yếu là các trò chơi giao tiếp trực tiếp như đóng kịch, kể chuyện, hát, và đọc to. Phương pháp giảng dạy truyền thống nhấn mạnh ghi nhớ và lặp lại, giúp trẻ phát triển KN NTA nhưng còn thiếu tính tự nhiên.

Từ năm 2000 đến 2015, TCNN có xu hướng chuyển sang các trò chơi nhập vai, trò chơi dựa trên hoạt động hoặc trò chơi tương tác. Công nghệ bắt đầu đóng vai trò trong giảng dạy với sự xuất hiện của trò chơi điện tử giáo dục và ứng dụng học ngôn ngữ. Trẻ được khuyến khích giao tiếp một cách tự nhiên và linh hoạt hơn.

Giai đoạn 2015–2024 chứng kiến sự tích hợp

mạnh mẽ của trò chơi vận động, trò chơi nhận thức và các công nghệ như thực tế ảo (VR), học qua game (game-based learning). Những cách tiếp cận này giúp trẻ tiếp thu ngôn ngữ hiệu quả hơn thông qua vận động, tương tác và trải nghiệm cảm xúc.

Dựa vào hệ thống phân tích, trò chơi ngôn ngữ phát triển kỹ năng nói cho trẻ được chia thành ba nhóm chính:

Trò chơi phát triển ngôn ngữ trực tiếp: gồm các trò chơi sử dụng ngôn ngữ chủ động như giao tiếp, đoán từ, dán nhãn, đọc sớm, bài hát, thẻ ghi nhớ. Các trò chơi này giúp trẻ mở rộng vốn từ, cải thiện phát âm, tăng khả năng biểu đạt và phản xạ ngôn ngữ.

Trò chơi phát triển ngôn ngữ gián tiếp: bao gồm trò chơi nhập vai, trao đổi thông tin, tìm hiểu tài liệu và trò chơi âm thanh. Tuy không yêu cầu sử dụng ngôn ngữ một cách trực diện, nhưng tạo cơ hội cho trẻ vận dụng ngôn ngữ trong ngữ cảnh thực tế, nâng cao tư duy và khả năng giao tiếp.

Trò chơi phát triển nhận thức và kỹ năng liên quan đến ngôn ngữ: gồm sắp xếp, ghép hình, hình ảnh, cờ bàn, vận động và diễn kịch câm. Nhóm trò chơi này kết hợp phát triển tư duy logic, quan sát và khả năng mô tả, tăng cường ngôn ngữ thông qua hoạt động vận động, tương tác và sáng tạo.

Kết quả nghiên cứu không chỉ cung cấp cái nhìn

toàn diện về sự tiến hóa của TCNN trong giáo dục mầm non, mà còn mở ra định hướng cho việc thiết kế các trò chơi hiện đại kết hợp giữa công nghệ, vận động và học tập cá nhân hóa. Trong tương lai, trò chơi ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) sẽ góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy ngôn ngữ. Sự kết hợp đa dạng các loại trò chơi không chỉ phát triển kỹ năng nói, mà còn hỗ trợ trẻ phát triển toàn diện về tư duy, giao tiếp và tương tác xã hội.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu này phân tích 134 tài liệu từ cơ sở dữ liệu nghiên cứu về TCNN phát triển KN NTA của trẻ dưới 6 tuổi giai đoạn 1970 - 2024. Những phát hiện này góp phần cung cấp cái nhìn tổng quan về xu hướng nghiên cứu, đồng thời gợi ý hướng phát triển trong tương lai với các trò chơi ứng dụng AI, thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) có thể sẽ hỗ trợ tối ưu quá trình học ngoại ngữ. Kết quả nghiên cứu có ý nghĩa quan trọng đối với giáo viên, nhà hoạch định chính sách và các tổ chức giáo dục, giúp họ lựa chọn, cập nhật xu hướng và định hướng nghiên cứu phù hợp. Các nghiên cứu tiếp theo có thể mở rộng phạm vi tìm kiếm bằng cách sử dụng nhiều nguồn dữ liệu hơn, kết hợp phân tích định tính chuyên sâu sẽ giúp có cái nhìn toàn diện hơn về xu hướng và chất lượng nghiên cứu trong lĩnh vực này.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sinaga, R. R. F., & Oktaviani, L. (2020). The implementation of fun fishing to teach speaking for elementary school students. *J. English Lang. Teach. Learn*, 1(1), 1-6.
2. Dewi, R. S., Kultsum, U., & Armadi, A. (2017). Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English language teaching*, 10(1), 63-71.
3. Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4).
4. Aqlisty, N. (2011). Using Drama and Movement to Enhance English Language Learners' Literacy Development. *Journal of Instructional Psychology*, 36(2).
5. Wulanjani, A. N. (2016). The use of vocabulary-games in improving children's vocabulary in English language learning. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(1), 76-83.
6. Agudo, J. E., Rico, M., & Sánchez, H. (2015). Multimedia games for fun and learning English in preschool. *Digital education review*, 183-205.
7. O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
8. Martín-Bylund, A. (2017). Playing the game and speaking the right language: Language policy and materiality in a bilingual preschool activity. *Multilingua*, 36(4), 477-499.
9. Anggaira, A. S., Aryanti, N., Suryadi, S., & Tusriyanto, T. (2022). Songs for teaching vocabulary: English learning media for preschoolers. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6069-6078.