

THỰC TRẠNG SỬ DỤNG TRÒ CHƠI GIÚP TRẺ 4-5 TUỔI NHẬN DIỆN CẢM XÚC TẠI TRƯỜNG MẦM NON THIÊN NHIÊN, QUẬN PHÚ NHUẬN, THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Hoàng Bảo Anh

Học viên cao học K34, khoa GDMN, Trường Đại học Sư phạm thành phố Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Bài báo trình bày về thực trạng sử dụng trò chơi để giúp trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi nhận diện cảm xúc tại trường Mầm non Thiên Nhiên, Quận Phú Nhuận, Thành phố Hồ Chí Minh. Dựa trên cơ sở lý luận và kết quả khảo sát thực tiễn, nghiên cứu đã chỉ ra những thuận lợi và khó khăn trong việc áp dụng phương pháp này để phát triển năng lực cảm xúc cho trẻ. Mặc dù giáo viên nhận thức cao về tầm quan trọng của trò chơi trong giáo dục cảm xúc, việc triển khai còn gặp nhiều thách thức liên quan đến nguồn tài liệu trò chơi, thời gian tổ chức, và việc đánh giá kết quả. Bài báo đề xuất các biện pháp nhằm đa dạng hóa trò chơi và nâng cao năng lực cho giáo viên để thúc đẩy hiệu quả giáo dục cảm xúc cho trẻ.

Từ khóa: Nhận diện cảm xúc, trò chơi, trẻ 4-5 tuổi

THE CURRENT SITUATION OF USING GAMES TO HELP 4-5-YEAR-OLD CHILDREN RECOGNIZE EMOTIONS AT THIEN NHIEU KINDERGARTEN, PHU NHUAN DISTRICT, HO CHI MINH CITY

Hoang Bao Anh

Graduate Student, K34, Faculty of Early Childhood Education, Ho Chi Minh City University of Education

Abstract: This article presents the current situation of using games to help 4-5-year-old preschool children recognize emotions at Thien Nhie Kindergarten, Phu Nhuan District, Ho Chi Minh City. Based on theoretical foundations and survey results, the study identifies both the advantages and challenges in applying this method to develop children's emotional competence. Although teachers are highly aware of the importance of games in emotional education, implementation still faces difficulties related to game resources, time allocation, and assessment of outcomes. The paper proposes measures to diversify games and enhance teachers' capacity in order to promote the effectiveness of emotional education for young children.

Keywords: Emotion recognition, games, 4-5-year-old children

Nhận bài: 20/07/2025

Phản biện: 20/08/2025

Duyệt đăng: 25/08/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giáo dục mầm non là cấp học nền tảng, giúp trẻ phát triển toàn diện về thể chất, trí tuệ, và đặc biệt là tình cảm - kỹ năng xã hội. Trong đó, việc nhận biết và thể hiện cảm xúc đóng vai trò quan trọng, giúp trẻ hiểu bản thân và những người xung quanh, từ đó xây dựng các mối quan hệ xã hội lành mạnh.

Trên thế giới, nhiều nghiên cứu đã khẳng định vai trò của việc nhận diện cảm xúc đối với sự phát triển tâm lý của trẻ (Thompson, 2001; Oros, 2014). Tại Việt Nam, giáo dục cảm xúc cho trẻ mầm non là một mục tiêu trọng tâm trong Chương trình giáo dục mầm non (Văn bản hợp nhất số 01/VBHN-BGDĐT, 2021).

Trong bối cảnh đó, trò chơi được xem là “hoạt động chủ đạo” của trẻ mẫu giáo và là một phương tiện giáo dục hiệu quả. Các nghiên cứu trong nước cũng đã chứng minh hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong việc phát triển trí tuệ, tư duy và kỹ năng xã hội cho trẻ (Huỳnh Văn Sơn, 2006). Tuy nhiên, vẫn còn thiếu các nghiên cứu chuyên sâu về cách thức tổ chức và quá trình vận dụng trò chơi một cách cụ thể để đạt được mục tiêu nhận diện cảm xúc cho trẻ 4-5 tuổi.

Xuất phát từ thực tiễn trên, nghiên cứu này được thực hiện nhằm khảo sát và đánh giá thực trạng sử dụng trò chơi giúp trẻ 4-5 tuổi nhận diện cảm xúc tại trường Mầm non Thiên Nhiên, Quận Phú Nhuận, TP. Hồ Chí Minh. Dựa trên kết quả thu được, tác giả đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả việc sử dụng trò chơi, góp phần chuẩn bị cho trẻ những hành trang vững vàng nhất khi bước vào các bậc học tiếp theo.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng kết hợp các phương pháp định tính và định lượng.

Phương pháp nghiên cứu lý luận: Phân tích, tổng hợp tài liệu, các công trình nghiên cứu trong và ngoài nước về giáo dục cảm xúc, trò chơi và đặc điểm phát triển của trẻ 4-5 tuổi.

Phương pháp nghiên cứu thực tiễn: Sử dụng bảng hỏi để khảo sát nhận thức của 30 giáo viên và 1 cán bộ quản lý. Đồng thời, tiến hành phỏng vấn sâu 6 giáo viên và 1 cán bộ quản lý, cùng với phương pháp quan sát sự phạm hoạt động học và chơi của 45 trẻ 4-5 tuổi tại 3 lớp.

Phương pháp thực nghiệm: Thực hiện thử

nghiệm một số trò chơi nhận diện cảm xúc trên một nhóm trẻ nhằm kiểm chứng tính khả thi và hiệu quả của các biện pháp đề xuất.

Phương pháp phân tích dữ liệu: Sử dụng phần mềm thống kê SPSS và phân tích định tính các mô tả, ghi chép để xử lý số liệu.

2.2. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

2.2.1. Một số khái niệm cơ bản

2.2.1.1. Khái niệm nhận diện cảm xúc

Denham nhấn mạnh rằng nhận diện cảm xúc ở trẻ nhỏ là quá trình trẻ quan sát, phân tích và gọi tên các biểu hiện cảm xúc của bản thân và người khác trong các tình huống xã hội cụ thể. (Deham, 1998)

Nguyễn Ánh Tuyết định nghĩa: “Nhận diện cảm xúc ở trẻ mầm non là khả năng của trẻ trong việc cảm nhận, phân biệt và gọi tên các cảm xúc khác nhau thông qua biểu hiện khuôn mặt, cử chỉ, hành vi và tình huống”. (Tuyết, 2011)

Theo Trần Thị Thu Mai nhận định rằng nhận diện cảm xúc năng lực thuộc trí tuệ cảm xúc, được hình thành thông qua các trải nghiệm cảm xúc, giúp trẻ nhận ra trạng thái cảm xúc của bản thân và người khác, biết gọi tên, phân biệt và biểu đạt cảm xúc một cách phù hợp.. (Mai, 2020)

Từ những nghiên cứu trên ta có hiểu: Nhận diện cảm xúc là quá trình nhận ra và xác định cảm xúc của bản thân và người khác thông qua các biểu hiện của nét mặt, giọng nói, hành vi để từ đó điều chỉnh hành vi ứng xử của bản thân phù hợp với đối tượng và tình huống trong cuộc sống.

2.2.1.1. Khái niệm về trò chơi

PGS.TS Nguyễn Ánh Tuyết phát biểu: “Chơi là cuộc sống của trẻ, không chơi đứa trẻ chỉ tồn tại chứ không sống” (Nguyễn Thị Thanh Hương, 2006). Vui chơi được coi là một hoạt động của con người, cùng với học tập và lao động, vui chơi và giải trí làm cho cuộc sống của con người thêm phong phú. (Mai H. T., 2024).

“Trò chơi là một tổ hợp các cách hức, phương tiện, qui tắc để tạo ra một thực tại khác thường và cõi mảo, đem đến cho người chơi sự thể hiện tự do theo những ước định nhằm đạt tới một hứng khởi tinh thần nào đó” (Hải, 2014).

Như vậy, trò chơi là tập hợp các yếu tố chơi, có hệ thống và có tổ chức, vì thế luật hay quy tắc chính là phương tiện tổ chức tập hợp đó. (Chuyên, 2012)

Như vậy, ta có thể hiểu Trò chơi là một hoạt động có nội dung chơi phản ánh cuộc sống hiện thực xung quanh, sự chơi được thể hiện qua luật chơi, cách chơi và nhiệm vụ được đưa ra trong hoạt động chơi.

2.2.2. Quá trình sử dụng trò chơi giúp trẻ 4 – 5 tuổi nhận diện cảm xúc tại trường mầm non

a) Nhận biết và gọi tên cảm xúc

Trò chơi có vai trò quan trọng trong việc giúp trẻ nhận biết các loại cảm xúc: vui, buồn, sợ hãi, tức giận, ngạc nhiên; đồng thời xây dựng vốn từ cho trẻ 4 – 5 tuổi khi gọi tên cảm xúc và mô tả lại chúng. Các trò chơi như: Tìm gương mặt có cảm xúc khác mặt còn lại, Thẻ/Hình ảnh biểu cảm khuôn mặt, nghe nhạc đoán cảm xúc, nghe giọng đoán cảm xúc hay trò chơi ghép hình,..... sử dụng hình ảnh trực quan và hành động mô phỏng để tạo sự kết nối giữa biểu hiện bên ngoài và từ ngữ gọi tên cảm xúc. Khi trẻ được yêu cầu làm mặt vui, buồn, giận, sợ, hoặc ghép các thẻ hình ảnh với tên gọi cảm xúc, trẻ học cách liên kết một nụ cười với từ “vui” hoặc một cái nhíu mày với từ “giận”. Sự lặp đi lặp lại trong các trò chơi này giúp củng cố mối liên hệ đó.

b) Hiểu cảm xúc: Khám phá nguyên nhân và hậu quả

Sau khi có thể nhận biết và gọi tên cảm xúc, bước tiếp theo là giúp trẻ hiểu được ý nghĩa sâu xa hơn của chúng: nguyên nhân nào dẫn đến cảm xúc đó và chúng ảnh hưởng đến hành vi của bản thân và người khác như thế nào. Harris (1989) đã nghiên cứu cách trẻ em phát triển sự hiểu biết về cảm xúc, bao gồm cả khả năng nhận diện nguyên nhân (Harris, 1989). Thompson (1994) cũng chỉ ra rằng việc hiểu nguyên nhân và hậu quả của cảm xúc là một phần cốt lõi của điều hòa cảm xúc (Thompson R. A., 1994).

Các trò chơi như vẽ dự đoán cảm xúc nhân vật, lựa chọn cảm xúc phù hợp, kể chuyện cảm xúc,.... là công cụ đắc lực để phát triển khả năng này. Trong các trò chơi này, cảm xúc được đặt vào một bối cảnh cụ thể, cho phép trẻ suy nghĩ về “tại sao” một nhân vật lại cảm thấy như vậy. Ví dụ, khi đọc một câu chuyện về một bạn nhỏ bị lạc mẹ và khóc, người lớn có thể hỏi: “Bạn ấy đang cảm thấy gì? Tại sao bạn ấy lại khóc?”. Điều này khuyến khích trẻ phát triển tư duy nhân quả liên quan đến cảm xúc.

c). Điều chỉnh cảm xúc

Điều chỉnh cảm xúc là khả năng kiểm soát và điều tiết phản ứng cảm xúc một cách lành mạnh, thay vì để cảm xúc kiểm soát hành vi. Đây là kỹ năng khó nhất đối với trẻ 4-5 tuổi, nhưng lại vô cùng quan trọng cho sự phát triển xã hội và cảm xúc của trẻ. Kopp đã cung cấp cái nhìn tổng quan về sự phát triển của khả năng điều chỉnh cảm xúc, nhấn mạnh vai trò của người chăm sóc. (Kopp, 1989)

Những trò chơi xoay quanh nội dung này là cơ hội cho trẻ được thực hành về quản lý cảm xúc. Các trò chơi đóng vai như “Xin lỗi và làm hòa” hay “Chơi luân phiên/Chia sẻ” giúp trẻ thực hành điều chỉnh cảm xúc trong các tình huống xã hội.

Bằng cách mô phỏng các mâu thuẫn nhỏ và hướng dẫn trẻ cách giải quyết chúng một cách xây dựng (ví dụ: nói lời xin lỗi, chia sẻ đồ chơi), trẻ học được rằng việc điều chỉnh phản ứng cảm xúc của bản thân là cần thiết để duy trì mối quan hệ tốt đẹp. Điều chỉnh cảm xúc là chìa khóa cho sự thành công trong học tập, xã hội và cuộc sống sau này, giúp trẻ xây dựng khả năng tự chủ, sự kiên cường và lòng tự trọng.

Cách thức sử dụng trò chơi giúp trẻ 4-5 tuổi

**Trước khi chơi*

Trước khi tổ chức cho trẻ chơi, giáo viên cần tạo cho trẻ động lực, tạo không khí vui và hứng thú để trẻ chuẩn bị tâm thế sẵn sàng tham gia vào trò chơi. Cô cũng nên tạo mối quan hệ tốt giữa cô và trẻ: mối quan hệ bình đẳng, cởi mở, hợp tác; tạo điều kiện cho tất cả các trẻ được tham gia vào trò chơi với mức độ khác nhau phù hợp với khả năng của từng trẻ (nhóm trẻ) trong quá trình trẻ tham gia trò chơi. Lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung giáo dục, nhận thức của trẻ và tình huống thực tế; chuẩn bị đầy đủ đồ dùng, đồ chơi cho trẻ như thẻ hình ảnh cảm xúc, vật liệu gợi cảm xúc (hoa đẹp, món quà, gói mền), giấy, bút, màu vẽ, nhạc,... đảm bảo không gian thoáng mát, đủ rộng để trẻ di chuyển an toàn, ánh sáng dịu nhẹ; giới thiệu trò chơi một cách sinh động, dễ hiểu và kết hợp với lời nói, hình ảnh trực quan, làm mẫu để trẻ nắm bắt được luật chơi và cách chơi dễ dàng (Mai T. T., Phát triển trí tuệ cảm xúc cho trẻ mầm non, 2020); hướng dẫn trẻ chơi một cách ngắn gọn, rõ ràng, tuân thủ các bước. Với những trò chơi mới, giáo viên nhắc lại một vài lần cách chơi và kết hợp làm mẫu cho trẻ xem; với trò chơi cũ, giáo viên cho trẻ nhắc lại cách chơi và chơi thử, cô quan sát để điều chỉnh cách chơi.

**Trong khi chơi:* Trẻ bắt đầu chơi theo những nội dung trò chơi đưa ra và hoàn thành những nhiệm vụ của trò chơi đó. Lúc này giáo viên có vai trò quan sát, bao quát, hướng dẫn hỗ trợ trẻ giúp trẻ tham gia tích cực vào trò chơi, làm phong phú hành động chơi, gợi ý trẻ những cách giải quyết tình huống trong quá trình chơi. Giáo viên linh hoạt trong việc tổ chức các hình thức chơi cho phù hợp: chơi tập thể, chơi theo nhóm hay cá nhân,... khuyến khích trẻ hợp tác, tôn trọng luật chơi, xử lý các mâu thuẫn nếu có. Đây là cơ hội để giáo viên ghi nhận lại những biểu hiện cảm xúc, cử chỉ của trẻ để nắm bắt được mức độ nhận diện cảm xúc của từng trẻ. Luôn gợi mở và khuyến khích thể hiện cảm xúc, sự sáng tạo và chủ động của trẻ trong quá trình chơi.

**Sau khi chơi:*

Khi kết thúc trò chơi, giáo viên cần giúp trẻ định hướng được để phản hồi về cảm xúc, tổng hợp kinh nghiệm và rút ra bài học. Cho trẻ tự nhận xét đánh giá, kiểm tra kết quả chơi của bạn và bản thân. Giáo viên đưa ra những nhận xét tích cực, khích lệ trẻ, động viên để trẻ động lực tham gia trò chơi tiếp theo. Bên cạnh đó, để mở rộng trò chơi giáo viên tổ chức các hoạt động tiếp nối như vẽ tranh, kể chuyện,... để tăng tính ứng dụng thực tế.

2.3. Thực trạng sử dụng trò chơi giúp trẻ 4-5 tuổi nhận diện cảm xúc tại trường Mầm non Thiên Nhiên, Quận Phú Nhuận, Thành phố Hồ Chí Minh

2.3.1. Về nhận thức của giáo viên và CBQL

Kết quả khảo sát cho thấy, đại đa số giáo viên (83.3%) đánh giá việc sử dụng trò chơi để giúp trẻ nhận diện cảm xúc là “Rất cần thiết”. Hơn 90% giáo viên đồng ý rằng trò chơi là phương tiện trực quan, sinh động giúp trẻ gọi tên cảm xúc một cách tự nhiên. Điều này cho thấy đội ngũ giáo viên có nhận thức đúng đắn và chuyên môn vững vàng, tạo tiền đề thuận lợi cho việc triển khai các hoạt động giáo dục.

Các mục tiêu mà giáo viên hướng đến khi tổ chức trò chơi rất toàn diện, bao gồm cả việc giúp trẻ “nhận biết, gọi tên cảm xúc của bản thân và người khác, hiểu cảm xúc, điều chỉnh và quản lý cảm xúc” (90% lựa chọn) và “tạo môi trường vui vẻ, gần gũi, phát triển kỹ năng giải quyết tình huống, thể hiện sự đồng cảm” (83.3% lựa chọn).

Tuy nhiên, có tới 60% giáo viên cho rằng họ chưa được tập huấn chuyên sâu về cách xây dựng và lựa chọn trò chơi phù hợp với từng loại cảm xúc khác nhau.

2.3.2. Thực trạng tổ chức trò chơi giúp trẻ nhận diện cảm xúc

Qua kết quả khảo sát Mức độ thường xuyên sử dụng các nội dung trong trò chơi nhận diện cảm xúc của giáo viên cho thấy nội dung “Nhận biết biểu hiện và gọi tên sáu cảm xúc cơ bản” được giáo viên sử dụng “Thường xuyên” nhất (80.0%). Nội dung “Hiểu được nguyên nhân cảm xúc” cũng được chú trọng với 65.0% giáo viên “Thường xuyên” sử dụng. Tuy nhiên, nội dung “Điều chỉnh, quản lý và thể hiện cảm xúc phù hợp với hoàn cảnh tình huống” có tỷ lệ “Thường xuyên” thấp hơn (50.0%) và tỷ lệ “Thỉnh thoảng” cao hơn (40.0%). Điều này cho thấy việc hỗ trợ trẻ ở mức độ nhận diện và hiểu nguyên nhân cảm xúc được giáo viên thực hiện thường xuyên hơn, trong khi việc đi sâu vào điều chỉnh và quản lý cảm xúc phức tạp hơn có thể còn gặp một số thách thức trong triển khai, dù đây là kỹ năng khó nhất đối với trẻ 4-5 tuổi.

Mức độ thường xuyên sử dụng các phương pháp tổ chức trò chơi nhận diện cảm xúc của giáo viên cho thấy giáo viên rất tích cực sử dụng “Phương pháp động viên khích lệ” (95.0% “Thường xuyên”), “Nhóm phương pháp trực quan” (90.0% “Thường xuyên”) và “Phương pháp dùng lời” (85.0% “Thường xuyên”). Các phương pháp này được coi là nền tảng để thu hút sự chú ý của trẻ và cung cấp thông tin về cảm xúc. “Nhóm phương pháp thực hành” cũng được sử dụng thường xuyên (75.0%), cho thấy giáo viên tạo cơ hội cho trẻ trải nghiệm trực tiếp. “Phương pháp thảo luận nhóm” có tần suất “Thường xuyên” thấp hơn (60.0%), có thể do đặc điểm lứa tuổi trẻ 4-5 tuổi còn hạn chế về khả năng diễn đạt ý kiến trong nhóm.

Mức độ sử dụng các loại trò chơi của giáo viên để giúp trẻ 4-5 tuổi nhận diện cảm xúc cho thấy “Trò chơi đóng vai” (70.0% “Thường xuyên”) và “Trò chơi học tập” (65.0% “Thường xuyên”) là hai loại trò chơi được giáo viên sử dụng phổ biến nhất để giúp trẻ nhận diện cảm xúc. Điều này là phù hợp vì trò chơi đóng vai giúp trẻ tái hiện các tình huống xã hội và biểu đạt cảm xúc, trong khi trò chơi học tập giúp trẻ giải quyết các nhiệm vụ nhận thức liên quan đến cảm xúc. “Trò chơi công nghệ” gần như không được sử dụng (80.0% “Chưa bao giờ”), cho thấy việc tích hợp công nghệ vào giáo dục cảm xúc còn hạn chế tại trường.

Thái độ của trẻ khi tham gia vào các trò chơi nhận diện cảm xúc theo đánh giá của giáo viên cho thấy một kết quả rất tích cực về thái độ của trẻ: 93.3% trẻ được giáo viên đánh giá là “Rất tích cực tham gia” hoặc “Tích cực tham gia” vào các trò chơi nhận diện cảm xúc. Điều này khẳng định tính hấp dẫn của trò chơi đối với trẻ mầm non và tiềm năng lớn của phương pháp này trong việc thu hút sự tham gia của trẻ. Quan sát thực tế cũng cho thấy 90% trẻ chủ động chọn các góc chơi có liên quan đến cảm xúc và 85% thể hiện cảm xúc phù

hợp với vai trò được phân công.

2.3.3. Những khó khăn và đề xuất

Mặc dù có nhiều điểm tích cực, nghiên cứu cũng chỉ ra những khó khăn mà giáo viên gặp phải. Khó khăn lớn nhất là “ít trò chơi nhận diện cảm xúc cho trẻ 4-5 tuổi” (55% thường xuyên) và “thời gian tổ chức hạn chế” (45% thường xuyên). Tình trạng “không đủ đồ dùng đồ chơi” cũng là một thách thức đáng kể (30% thường xuyên).

Để khắc phục những khó khăn này, nghiên cứu đề xuất một số biện pháp:

Đối với giáo viên: Tăng cường sưu tầm, chỉnh sửa và lập kế hoạch sử dụng các trò chơi nhận diện cảm xúc một cách hệ thống và đa dạng. Giáo viên cần linh hoạt trong cách hướng dẫn để trẻ được trải nghiệm và chủ động tham gia.

Đối với nhà trường: Tổ chức các buổi tập huấn chuyên sâu về giáo dục cảm xúc, khuyến khích giáo viên tự sáng tạo trò chơi và xây dựng một kho học liệu chung. Đồng thời, tăng cường đầu tư về cơ sở vật chất, vật liệu tự nhiên để phục vụ các hoạt động trải nghiệm.

Đối với phụ huynh: Tích cực phối hợp với nhà trường, cùng trẻ tham gia các hoạt động đơn giản tại nhà để tạo môi trường giáo dục đồng bộ.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã làm rõ thực trạng sử dụng trò chơi giúp trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi nhận diện cảm xúc tại trường Mầm non Thiên Nhiên, Quận Phú Nhuận, Thành phố Hồ Chí Minh. Giáo viên có nhận thức tốt về tầm quan trọng của việc này, và trẻ em thể hiện thái độ tích cực khi tham gia. Tuy nhiên, việc triển khai còn gặp nhiều khó khăn về nguồn tài liệu, thời gian và sự đa dạng trong phương pháp tổ chức. Trò chơi, khi được sử dụng đúng cách, là một công cụ hữu hiệu để giáo dục cảm xúc, giúp trẻ phát triển khả năng nhận biết, hiểu và điều chỉnh cảm xúc một cách toàn diện.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Deham, S. (1998). *Emotional Development in Young Children*. New York: Guilford Press.
2. Mai, T. T. (2020). *Phát triển trí tuệ cảm xúc cho trẻ mầm non*. NXB Đại học Quốc gia TP.HCM.
3. Nguyễn Ánh Tuyết, Nguyễn Thị Như Mai, Đinh Kim Thoa. (2002). *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non (từ lọt lòng đến 6 tuổi)*. NXB Giáo dục.
4. Thompson, R. A. (2001). *Infancy and Childhood: Emotional Development*. In R. A. Thompson, International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (pp. pp.7382-7387). University of California. doi:10.1016/B0-08-043076-7/01707-1
5. Vang, Đ. V. (2016). *Giáo trình Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non*. NXB Giáo dục Việt Nam.