

# BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN KHẢ NĂNG PHỐI HỢP VẬN ĐỘNG CỦA TRẺ 4-5 TUỔI THÔNG QUA TRÒ CHƠI DÂN GIAN KHMER Ở MỘT SỐ TRƯỜNG MẦM NON TẠI PHƯỜNG MỸ XUYÊN, THÀNH PHỐ CẦN THƠ

Lê Hoàng Thơ<sup>1</sup>, Lê Hải<sup>2</sup>, Nguyễn Văn Hùng<sup>3</sup>

<sup>1</sup>HVCH K34, ngành GDMN, Trường ĐHSPTp Hồ Chí Minh

<sup>2</sup>Giảng viên khoa GDMN, Trường ĐHSPTp Hồ Chí Minh

<sup>3</sup>Trường ĐHKH Tự nhiên, ĐHQG Tp Hồ Chí Minh

**Tóm tắt:** Nghiên cứu đề xuất và kiểm chứng hệ thống biện pháp phát triển khả năng phối hợp vận động (KNPHVD) cho trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi thông qua trò chơi dân gian Khmer tại phường Mỹ Xuyên, TP. Cần Thơ. Trên cơ sở định hướng “học qua chơi”, nghiên cứu xây dựng 4 biện pháp: (1) bồi dưỡng nhận thức và năng lực tổ chức trò chơi cho giáo viên; (2) sưu tầm, lựa chọn 15 trò chơi dân gian Khmer theo mục tiêu KNPHVD; (3) lập kế hoạch tổ chức trò chơi theo lộ trình từ dễ đến khó; (4) tạo điều kiện hỗ trợ về môi trường, dụng cụ và phối hợp nhà trường-gia đình-cộng đồng. Thực nghiệm sư phạm tiến hành trong 12 tuần (9-11/2025) với 220 trẻ, chia hai nhóm tương đương: thực nghiệm (n=110) và đối chứng (n=110). Công cụ đánh giá gồm 6 bài test (đạt/không đạt) về thăng bằng, định hướng, đổi hướng, phối hợp tay-mắt và điều chỉnh vận động với bóng/dụng cụ. Kết quả Post-test cho thấy nhóm thực nghiệm tăng tỷ lệ đạt ở cả 6 test (tăng 13,64-32,73 điểm %), cao hơn rõ rệt so với nhóm đối chứng (6,36-12,73 điểm %). Nghiên cứu khẳng định hiệu quả và tính khả thi của việc tích hợp trò chơi dân gian Khmer vào giáo dục thể chất mầm non.

**Từ khóa:** mầm non, trò chơi dân gian, Khmer, trẻ 4-5 tuổi

## MEASURES TO DEVELOP MOTOR COORDINATION ABILITIES IN 4-5-YEAR-OLD CHILDREN THROUGH KHMER FOLK GAMES IN SEVERAL PRESCHOOLS IN MY XUYEN WARD, CAN THO CITY

**Abstract:** This study designed and evaluated an intervention package to enhance motor coordination skills (MCS) in 4-5-year-old preschoolers through Khmer folk games in My Xuyen ward, Can Tho City, Vietnam. Grounded in the “learning through play” approach, the package comprised four measures: (1) strengthening teachers’ awareness and competence in organizing Khmer folk games; (2) collecting and selecting 15 Khmer folk games aligned with MCS goals; (3) planning systematic implementation with a progression from simple to complex games; and (4) providing supportive conditions, including culturally responsive play environments, safe traditional materials, and school-family-community collaboration. A 12-week quasi-experiment (September–November 2025) involved 220 children, assigned to an experimental group (n=110) and a comparable control group (n=110). Outcomes were assessed using six standardized pass/fail motor tests targeting balance, spatial orientation, change-of-direction responses, and hand-eye coordination with ball/object manipulation. Post-test results indicated consistent improvements in the experimental group across all six tests, with increases ranging from 13.64 to 32.73 percentage points, markedly higher than the control group’s gains (6.36–12.73 percentage points). The findings demonstrate the effectiveness and feasibility of integrating Khmer folk games into preschool physical education to promote children’s motor coordination while simultaneously valuing local cultural heritage.

**Keywords:** preschool education, folk games, Khmer, children aged 4-5 years.

Nhận bài: 05/12/2025

Phản biện: 29/12/2025

Duyệt đăng: 05/01/2026

### I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh giáo dục của thành phố Cần Thơ hiện nay (trước đây là tỉnh Sóc Trăng cũ), các trường mầm non khi tổ chức hoạt động giáo dục chủ yếu xoay quanh phát triển nhận thức và phát triển ngôn ngữ trong khi việc khai thác TCDG đặc biệt là TCDG Khmer - một loại hình mang đậm bản sắc văn hóa địa phương vẫn còn hạn chế. Đáng chú ý hơn là việc lựa chọn và sử dụng trò chơi dân gian nói chung vào trong các hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non cũng chưa được quan tâm nhiều. Đối với tỉnh Sóc Trăng (cũ), nơi có cộng đồng ba dân tộc Kinh - Hoa - Khmer cùng sinh sống và đặc biệt đông đảo là đồng bào người dân tộc Khmer thì việc đưa TCDG nói chung và

TCDG Khmer nói riêng vào giáo dục mầm non tại địa phương mang ý nghĩa vô cùng quan trọng. Trẻ 4 - 5 tuổi là lứa tuổi đang phát triển mạnh mẽ về nhận thức và kỹ năng, phù hợp với việc tiếp nhận và tham gia vào các hoạt động giáo dục và TCDG Khmer phù hợp để làm phương tiện phát triển khả năng PHVD cho trẻ.

### II. CƠ SỞ LÝ LUẬN

#### 2.1. Cơ chế phát triển khả năng phối hợp vận động của trẻ 4-5 tuổi thông qua trò chơi

Khả năng phối hợp vận động (KNPHVD) ở trẻ mầm non là kết quả của sự tương tác giữa cơ chế thần kinh - cơ, cơ chế xử lý thông tin cảm giác, và cơ chế học vận động trong bối cảnh hoạt động có

ý nghĩa đối với trẻ. Ở lứa tuổi 4–5, hệ thần kinh đang trong giai đoạn hoàn thiện nhanh, tạo điều kiện thuận lợi để trẻ hình thành các liên kết thần kinh mới và nâng cao năng lực điều khiển vận động. Về bản chất, phối hợp vận động không chỉ là “làm được động tác”, mà là khả năng điều chỉnh lực – nhịp – hướng – tư thế dựa trên thông tin phản hồi từ các giác quan (Gallalue, D.L, Ozmun, J.C., & Goodway, J.D, 2012). Sự phát triển kỹ năng phối hợp vận động (KNPHVD) của trẻ 4–5 tuổi dựa trên nhiều cơ chế tâm – sinh lý và xã hội. Trước hết, tích hợp cảm giác và phản hồi vận động giúp trẻ xử lý thông tin từ các giác quan và duy trì thăng bằng, định hướng không gian (Haywood & Getchell, 2019). Học vận động qua thực hành cho thấy KNPHVD được củng cố nhờ luyện tập có cấu trúc và phản hồi phù hợp; với trẻ mầm non, việc lặp lại nên được lồng ghép trong trò chơi để tăng hứng thú (Schmidt & Wrisberg, 2004). Quan sát và mô phỏng cũng là cơ chế hiệu quả, khi trẻ bắt chước động tác mẫu của giáo viên hoặc bạn bè để hình thành kỹ năng vận động (Bandura, 1986). Bên cạnh đó, động lực – cảm xúc tích cực giữ vai trò củng cố: trẻ sẽ vận động nhiều hơn khi được khen ngợi và cảm nhận thành công (Skinner, 1953). Cuối cùng, tương tác xã hội trong trò chơi nhóm tạo “vùng phát triển gần” giúp trẻ phối hợp, chờ lượt và tự điều chỉnh hành vi, đồng thời sự gắn kết giữa gia đình – nhà trường – cộng đồng giúp củng cố KNPHVD bền vững (Vygotsky, 1978; Bronfenbrenner, 1979).

## 2.2. Vai trò của trò chơi dân gian Khmer trong phát triển khả năng phối hợp vận động của trẻ 4–5 tuổi

Trò chơi dân gian Khmer giữ vị trí quan trọng trong đời sống văn hóa cộng đồng Khmer Nam Bộ và có thể được khai thác hiệu quả trong giáo dục mầm non theo định hướng “học qua chơi” (Bộ GD&ĐT, 2020). Khi đưa vào hoạt động vận động cho trẻ 4–5 tuổi, các trò chơi này vừa góp phần bảo tồn bản sắc, vừa hỗ trợ phát triển kỹ năng phối hợp vận động (KNPHVD).

*Thứ nhất*, nhiều trò chơi rèn thăng bằng và kiểm soát trọng tâm thông qua yêu cầu giữ tư thế ổn định, di chuyển trên đường hẹp, chuyển trạng thái nhanh, phù hợp với nhu cầu phát triển thăng bằng động ở lứa tuổi 4–5 (Haywood & Getchell, 2019). *Thứ hai*, các trò rượt đuổi, né tránh, đổi vai, di chuyển theo tín hiệu thúc đẩy định hướng không gian và phản xạ đổi hướng, đúng với quan điểm học vận động trong tình huống biến đổi, có

mục tiêu rõ ràng (Schmidt & Wrisberg, 2004). *Thứ ba*, nhóm trò ném–trúng đích, tung–bắt, thao tác theo nhịp phát triển phối hợp tay–mắt và điều chỉnh lực (Gallahue et al., 2012). *Thứ tư*, trò chơi tập thể tăng phối hợp nhóm, tạo “vùng phát triển gần” nhờ tương tác bạn bè–giáo viên (Vygotsky, 1978), đồng thời nâng thời lượng vận động thực. *Cuối cùng*, lồng ghép bối cảnh văn hóa giúp hoạt động vận động có ý nghĩa, góp phần bảo tồn di sản phi vật thể (UNESCO, 2003).

## III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU THỰC NGHIỆM

Thực nghiệm được tiến hành với 220 trẻ mẫu giáo 4–5 tuổi tại một số trường mầm non trên địa bàn phường Mỹ Xuyên, TP. Cần Thơ. Mẫu nghiên cứu chia thành hai nhóm tương đương: nhóm thực nghiệm (TN) 110 trẻ tham gia chương trình can thiệp gồm 15 trò chơi dân gian Khmer được tổ chức có kế hoạch và định hướng phát triển khả năng phối hợp vận động; nhóm đối chứng (ĐC) 110 trẻ tham gia hoạt động vận động theo chương trình giáo dục thể chất thông thường, không áp dụng hệ biện pháp. Hai nhóm được đảm bảo tương đồng về độ tuổi, điều kiện học tập và mức độ KNPHVD ban đầu, kiểm chứng bằng đo trước thực nghiệm (Pre-test).

Thực nghiệm kéo dài 12 tuần (9–11/2025), tần suất 2–3 buổi/tuần, mỗi buổi 25–30 phút, thực hiện tại sân chơi và không gian vận động trong lớp. Nội dung can thiệp tác động vào các thành tố KNPHVD: phối hợp tay–chân–mắt; thăng bằng và định hướng không gian; phản xạ và đổi hướng; phối hợp toàn thân và theo nhóm. Công cụ đo lường là 6 bài test chuẩn hóa, đánh giá Đạt/Không đạt, so sánh trước–sau và giữa hai nhóm. Quy trình gồm Pre-test, can thiệp, theo dõi, Post-test và xử lý số liệu.

## IV. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

### 4.1. Một số biện pháp phát triển khả năng phối hợp vận động của trẻ 4–5 tuổi thông qua trò chơi dân gian Khmer ở một số trường mầm non tại phường Mỹ Xuyên, thành phố Cần Thơ

#### Biện pháp 1. Nâng cao nhận thức và năng lực tổ chức trò chơi dân gian Khmer cho giáo viên mầm non

a) **Mục tiêu:** Nâng cao nhận thức và năng lực chuyên môn của giáo viên trong việc sử dụng trò chơi dân gian Khmer như một phương tiện sư phạm nhằm phát triển khả năng phối hợp vận động cho trẻ 4–5 tuổi. Giáo viên hiểu rõ vai trò của KNPHVD đối với phát triển thể chất, nắm

được ý nghĩa – giá trị giáo dục của trò chơi dân gian Khmer và biết tổ chức trò chơi phù hợp mục tiêu vận động.

**b) Nội dung triển khai:** Tập trung bồi dưỡng ba nhóm nội dung: (1) Nhận thức về KNPHVĐ ở trẻ 4–5 tuổi: khái niệm, biểu hiện, các thành tố (thăng bằng, định hướng không gian, phối hợp tay–mắt, phối hợp toàn thân...), ý nghĩa đối với vận động phức hợp và học tập sau này; phân biệt “cho trẻ vận động” với “tổ chức vận động có mục tiêu phát triển KNPHVĐ”, từ đó xác định mục tiêu cụ thể khi chọn trò chơi. (2) Nhận thức về vai trò trò chơi dân gian Khmer: giá trị văn hóa địa phương và ưu thế sư phạm (tính nhịp điệu, tính tập thể, luật chơi rõ ràng, vận động đa dạng), khả năng tạo hứng thú và tăng thời lượng vận động. (3) Năng lực tổ chức: kỹ năng lựa chọn trò chơi theo mục tiêu, hướng dẫn luật chơi dễ hiểu, làm mẫu, điều khiển nhịp độ, quan sát – hỗ trợ trẻ yếu, điều chỉnh mức độ vận động và đảm bảo an toàn.

**c) Cách thức thực hiện:** Tổ chức sinh hoạt chuyên môn theo hướng nghiên cứu bài học: phân tích thực trạng tổ chức trò chơi tại lớp, trao đổi khó khăn, minh họa cách chuyển một trò chơi truyền thống thành hoạt động phát triển KNPHVĐ. Kết hợp tập huấn/chuyên đề ngắn: hướng dẫn quy trình tổ chức trò chơi, cách thiết kế mục tiêu vận động, cách sử dụng phản hồi tích cực và điều chỉnh trò chơi theo năng lực trẻ. Khuyến khích dự giờ – rút kinh nghiệm, xây dựng “ngân hàng tình huống” (trẻ mất thăng bằng, không hiểu luật, tranh lượt...) để giáo viên thống nhất cách xử lý sư phạm.

**d) Điều kiện thực hiện:** Ban giám hiệu tạo điều kiện về thời gian, kế hoạch bồi dưỡng, tài liệu hướng dẫn và cơ chế chia sẻ chuyên môn. Giáo viên chủ động tự học, sẵn sàng đổi mới tổ chức hoạt động, đồng thời có hỗ trợ về không gian và dụng cụ tối thiểu để vận dụng nội dung đã bồi dưỡng vào thực tiễn lớp học

**Biện pháp 2. Suu tầm và lựa chọn trò chơi dân gian Khmer theo mục tiêu phát triển KNPHVĐ của trẻ 4–5 tuổi**

**a) Mục tiêu:** Giúp giáo viên suu tầm, chọn lọc được các trò chơi dân gian Khmer phù hợp với mục tiêu phát triển KNPHVĐ cho trẻ 4–5 tuổi; đồng thời phát huy giá trị văn hóa Khmer trong môi trường giáo dục mầm non.

**b) Nội dung triển khai:** Việc suu tầm và lựa chọn dựa trên các nguyên tắc và tiêu chí rõ ràng. Trước hết, trò chơi phải đáp ứng mục tiêu phát

triển KNPHVĐ, tạo cơ hội cho trẻ phối hợp tay–chân–mắt, vận động toàn thân gắn định hướng không gian, nhịp điệu và phản xạ. Thứ hai, trò chơi *phù hợp đặc điểm 4–5 tuổi*: luật đơn giản, dễ hiểu, thời lượng phù hợp khả năng tập trung, mức độ vận động vừa sức, đảm bảo an toàn và có thể điều chỉnh theo khác biệt cá nhân. Thứ ba, trò chơi *phù hợp điều kiện nhà trường – địa phương*: không gian lớp/sân trường, dụng cụ đơn giản, dễ kiếm; gắn với sinh hoạt văn hóa Khmer để trẻ thấy gần gũi. Thứ tư, trò chơi *cần có giá trị giáo dục toàn diện*: hợp tác, kỷ luật, tinh thần đoàn kết, thái độ trân trọng văn hóa truyền thống. Trên cơ sở đó, tiêu chí lựa chọn cụ thể gồm: (1) nội dung vận động (chạy, nhảy, đổi hướng, giữ thăng bằng, ném–bắt, phối hợp theo nhịp...); (2) mức độ phù hợp lứa tuổi; (3) tính khả thi tổ chức; (4) tính hấp dẫn – thu hút nhiều trẻ tham gia; (5) giá trị giáo dục văn hóa Khmer.

**c) Cách thức thực hiện:** Quy trình thực hiện gồm 5 bước: (1) Suu tầm qua sách, tài liệu nghiên cứu, phỏng vấn giáo viên, phụ huynh và người am hiểu văn hóa Khmer; (2) Phân tích đặc trưng vận động của từng trò chơi, xác định yêu cầu phối hợp vận động; (3) Đối chiếu với mục tiêu và tiêu chí, loại bỏ trò chơi không phù hợp độ tuổi/điều kiện; (4) Tham vấn chuyên gia và giáo viên để chỉnh sửa danh mục, hoàn thiện luật chơi và cách tổ chức an toàn; (5) Hoàn thiện danh mục sử dụng trong nghiên cứu/thực nghiệm. Kết quả sàng lọc từ 32 trò chơi ban đầu, qua đánh giá cần thiết – khả thi, hình thành danh sách ưu tiên và lựa chọn *15 trò chơi tiêu biểu* để triển khai. Để thuận lợi cho kế hoạch sư phạm, 15 trò chơi được *xếp theo mức độ từ dễ đến khó* dựa trên độ phức hợp vận động, số bộ phận tham gia, yêu cầu giác quan, mức thay đổi tư thế/hướng di chuyển và mức tương tác nhóm. Nhóm dễ gồm các trò thiên về phản xạ theo tín hiệu, vận động theo nhịp, giữ thăng bằng mức thấp như: *Leek Canh Seng (Giấu khăn)*, *Vuôh Khăp (Gõ gáo dừa)*, *Đor Khăp (Đi muông vừa)*, *Chol Pông Kâek (Gà áp trứng)*, *U háp*. Nhóm trung bình tăng yêu cầu ném–định hướng, phối hợp giác quan, linh hoạt đổi hướng và phối hợp nhóm cơ bản như: *Leak Konseal (Tạt lon)*, *Veay Ka Om (Bịt mắt bắt dê)*, *Vay Chhăng (Đập nôi)*, *Sva Chăp Slok Chơ (Khỉ bắt lá)*, *Bèh Trâx Lạch (Bé bí)*. Nhóm khó đòi hỏi sức bền, tốc độ, chiến thuật nhóm, phản xạ nhanh và phối hợp toàn thân ở mức cao như: *Tianh Prot (Kéo co)*, *Chăp Kon Klaeng (Điều hâu vô gà con)*, *Shok*

*Pô Ca Es (Giấu trứng quạ), Um Tuk Ngo (Đưa ghe ngo trên cạn), Sdaoeng Doeum Chơ (Tranh giành cành cây).* Việc phân bậc này giúp giáo viên tổ chức theo lộ trình tăng dần, tránh quá sức và đảm bảo trẻ tiến bộ bền vững.

**d) Điều kiện thực hiện:** Nhà trường hỗ trợ tài liệu, thời gian chuyên môn, khuyến khích giáo viên nghiên cứu. Cần có sự tham vấn của người am hiểu văn hóa Khmer để đảm bảo tính chính xác nội dung – luật chơi – giá trị văn hóa. Đồng thời, phối hợp phụ huynh và cộng đồng địa phương giúp mở rộng nguồn trò chơi, tăng cơ hội trẻ được trải nghiệm ở nhiều bối cảnh.

**Biện pháp 3. Lập kế hoạch tổ chức trò chơi dân gian Khmer nhằm phát triển KNPHVĐ cho trẻ 4–5 tuổi**

**a) Mục tiêu:** Giúp giáo viên chủ động lập kế hoạch và tổ chức trò chơi dân gian Khmer một cách khoa học, có hệ thống, đảm bảo trẻ được vận động thường xuyên, có định hướng và tiến bộ bền vững về KNPHVĐ.

**b) Nội dung triển khai:** Kế hoạch tổ chức cần xây dựng trên mục tiêu giáo dục vận động, danh mục trò chơi đã lựa chọn và điều kiện lớp học. Nội dung cốt lõi gồm: xác định mục tiêu phát triển KNPHVĐ theo giai đoạn (từ dễ đến khó); lựa chọn trò chơi tương ứng; quy định thời gian, tần suất và hình thức tổ chức (trong giờ thể chất, hoạt động ngoài trời, góc vận động...); chuẩn bị điều kiện tổ chức và yêu cầu an toàn; dự kiến cách quan sát – hỗ trợ – đánh giá tiến bộ của trẻ. Việc lập kế hoạch giúp tránh tổ chức ngẫu hứng, tạo tính liên tục và nhất quán trong can thiệp sư phạm.

**c) Cách thức thực hiện:** Tổ chức theo quy trình 4 bước: (1) *Chuẩn bị:* bố trí không gian phù hợp, dụng cụ an toàn, phân nhóm trẻ, dự kiến điểm nguy cơ (trơn trượt, va chạm) và phương án kiểm soát. (2) *Hướng dẫn và tổ chức chơi:* giới thiệu tên trò chơi, luật chơi ngắn gọn, làm mẫu rõ trọng tâm phối hợp (nhìn mục tiêu, tay–mắt, giữ thăng bằng, đổi hướng...), cho trẻ chơi thử trước khi chơi chính thức. (3) *Quan sát – điều chỉnh – hỗ trợ:* theo dõi mức tham gia, mức độ phối hợp của từng trẻ; điều chỉnh nhịp độ, khoảng cách, số lượt, mức khó; hỗ trợ trẻ yếu bằng gợi ý, làm mẫu lại, giảm yêu cầu hoặc ghép bạn hỗ trợ. (4) Nhận xét – đánh giá sau chơi: phản hồi ngắn gọn, khích lệ nỗ lực, nhấn mạnh điểm tiến bộ về phối hợp vận động; ghi nhận quan sát để điều chỉnh kế hoạch các buổi sau theo hướng “tăng dần yêu cầu”.

**d) Điều kiện thực hiện:** Giáo viên cần chủ động xây dựng kế hoạch và phối hợp với các biện pháp khác (bồi dưỡng năng lực, lựa chọn trò chơi, tạo môi trường). Nhà trường hỗ trợ thời gian, không gian, cơ sở vật chất và thống nhất lịch tổ chức để duy trì tần suất hoạt động ổn định.

**Biện pháp 4. Tạo điều kiện hỗ trợ phát triển KNPHVĐ cho trẻ thông qua trò chơi dân gian Khmer**

**a) Mục tiêu:** Tạo lập các điều kiện sư phạm và văn hóa để việc sử dụng trò chơi dân gian Khmer phát triển KNPHVĐ cho trẻ 4–5 tuổi được triển khai hiệu quả, bền vững, phù hợp đặc thù địa phương; đồng thời tăng cường phối hợp nhà trường – gia đình – cộng đồng.

**b) Nội dung triển khai:** Trọng tâm gồm ba nội dung: (1) *Xây dựng môi trường chơi mang đặc trưng Khmer:* bố trí linh hoạt trong lớp hoặc ngoài trời theo từng trò chơi; lồng ghép tên gọi, hình ảnh minh họa, họa tiết quen thuộc để tạo cảm giác gần gũi, tăng hứng thú. (2) *Khai thác dụng cụ chơi mang bản sắc Khmer:* sử dụng vật liệu đơn giản, an toàn như gạo dứa, que tre, dây thừng; có thể thiết kế mô hình nhẹ (ví dụ mô phỏng mũi ghe ngo) để phù hợp trẻ mầm non, vừa hỗ trợ vận động vừa làm nổi bật yếu tố văn hóa. (3) *Phối hợp nhà trường – gia đình – cộng đồng:* trao đổi với phụ huynh về vai trò trò chơi dân gian Khmer trong phát triển vận động và hình thành thái độ trân trọng văn hóa; huy động người am hiểu văn hóa Khmer hỗ trợ giới thiệu trò chơi, chuẩn hóa luật chơi, làm phong phú hoạt động trải nghiệm.

**c) Cách thức thực hiện:** Nhà trường xây dựng “góc trò chơi dân gian Khmer” (trưng bày dụng cụ, tranh ảnh, tên trò chơi), lồng ghép từ ngữ Khmer đơn giản trong hướng dẫn để tạo bản sắc nhưng vẫn dễ hiểu. Tổ chức ngày hội/hoạt động trải nghiệm theo chủ đề văn hóa địa phương, mời phụ huynh và cộng đồng tham gia hướng dẫn trò chơi. Khuyến khích phụ huynh tạo cơ hội cho trẻ chơi các vận động đơn giản tại nhà, giúp trẻ được lặp lại trải nghiệm ở nhiều môi trường.

**d) Điều kiện thực hiện:** Cần sự chỉ đạo và hỗ trợ của ban giám hiệu về không gian, thời gian, cơ sở vật chất; sự chủ động, sáng tạo của giáo viên trong thiết kế môi trường và dụng cụ an toàn; sự đồng hành của phụ huynh và cộng đồng nhằm duy trì cơ hội vận động, đồng thời bảo đảm tính đúng đắn về văn hóa Khmer trong quá trình tổ chức.

#### 4.2. Kết quả thực nghiệm

Kết quả đo sau thực nghiệm (Post-test) cho thấy nhóm thực nghiệm (TN) đạt tỷ lệ cao ở cả

6 bài test đánh giá khả năng phối hợp vận động, trong khi nhóm đối chứng (ĐC) tuy có tiến bộ nhưng mức tăng thấp hơn. Ở các test liên quan đến thăng bằng, định hướng và thay đổi hướng (Test 1: bước đi liên tục trên ghế/vạch; Test 2: đi bước lùi ~3 m; Test 3: đi/chạy đổi hướng theo tín hiệu), nhóm TN đạt lần lượt 93,6%; 89,1%; 88,2%. Nhóm ĐC đạt 87,3%; 80,0%; 78,2%. So với Pre-test, mức tăng của nhóm TN dao động từ +13,64 đến +18,18 điểm phần trăm, cao hơn rõ rệt so với nhóm ĐC (+6,36 đến +7,27 điểm phần trăm). Kết quả này gắn với việc tổ chức trò chơi dân gian Khmer theo kế hoạch và mục tiêu rõ ràng, trong đó nhiều trò đòi hỏi di chuyển toàn thân, phối hợp theo nhóm và đổi hướng thường xuyên (ví dụ: Giấu khăn, Điều hâu vò gà con, Kéo co, Đua ghe ngo trên cạn).

Sự khác biệt càng thể hiện rõ ở các test đánh giá phối hợp tay–mắt và điều chỉnh vận động với bóng/dụng cụ (Test 4: tung–bắt bóng 3 lần; Test 5: ném trúng đích; Test 6: tự đập–bắt bóng 4–5 lần). Tỷ lệ đạt của nhóm TN đạt 77,3%; 87,3%; 70,0%, trong khi nhóm ĐC tương ứng 60,9%; 71,8%; 48,2%. Mức tăng của nhóm TN rất cao, từ +24,54 đến +32,73 điểm phần trăm, vượt xa nhóm ĐC (+9,09 đến +12,73; riêng Test 6 là +10,00). Điều này cho thấy hệ thống trò chơi được sưu tầm và lựa chọn theo mục tiêu đã tác động trực tiếp đến năng lực phối hợp tay–mắt, điều chỉnh lực và phản xạ theo tín hiệu (chẳng hạn các trò có ném–trúng đích, đập theo tín hiệu, vận động theo nhịp).

So sánh mức tăng giữa hai nhóm khẳng định, ở tất cả bài test, trẻ nhóm TN tiến bộ hơn đáng kể, đặc biệt ở những nhiệm vụ vận động phức hợp như ném trúng đích và tự đập–bắt bóng, nơi chênh lệch mức tăng giữa hai nhóm đạt khoảng 14–20 điểm phần trăm. Kết quả này cho thấy sự tiến bộ của nhóm TN không chỉ do phát triển tự

nhiên theo tuổi mà chủ yếu là tác động của can thiệp. Việc triển khai đồng bộ các biện pháp: nâng cao năng lực tổ chức của giáo viên, lựa chọn trò chơi đúng mục tiêu, tổ chức theo kế hoạch, và tạo điều kiện môi trường – dụng cụ – phối hợp nhà trường, gia đình, cộng đồng đã tạo hiệu ứng tổng hợp, giúp trẻ vận động thường xuyên, lặp lại trong trạng thái cảm xúc tích cực và nhờ đó phát triển KNPHVĐ bền vững.

Nhìn chung, hệ thống biện pháp phát triển khả năng phối hợp vận động cho trẻ 4–5 tuổi thông qua trò chơi dân gian Khmer chứng tỏ hiệu quả và tính khả thi trong điều kiện trường mầm non tại phường Mỹ Xuyên, TP. Cần Thơ. Trò chơi có luật đơn giản, dễ tổ chức, ít tốn dụng cụ và linh hoạt về không gian triển khai, nên có thể vận dụng trong hoạt động thường ngày mà không làm xáo trộn kế hoạch giáo dục. Kết quả thực nghiệm vì vậy ủng hộ giả thuyết nghiên cứu và gợi mở khả năng nhân rộng ở những cơ sở mầm non có điều kiện tương đồng.

## V. KẾT LUẬN

Nghiên cứu cho thấy hệ thống biện pháp phát triển KNPHVĐ cho trẻ 4–5 tuổi thông qua trò chơi dân gian Khmer có hiệu quả rõ rệt và phù hợp với điều kiện tổ chức tại trường mầm non địa phương. Sau 12 tuần can thiệp, nhóm thực nghiệm cải thiện tỷ lệ đạt ở cả 6 bài test, đặc biệt ở các nhiệm vụ phối hợp phức hợp như ném trúng đích và tự đập–bắt bóng; mức tăng vượt trội so với nhóm đối chứng khẳng định tác động của can thiệp, không chỉ do phát triển tự nhiên theo tuổi. Kết quả cũng nhấn mạnh vai trò của việc lựa chọn trò chơi đúng mục tiêu, tổ chức theo kế hoạch tăng dần yêu cầu, cùng với môi trường chơi và sự phối hợp nhà trường–gia đình–cộng đồng. Vì vậy, trò chơi dân gian Khmer có thể được xem là giải pháp sư phạm khả thi để vừa nâng cao vận động, vừa nuôi dưỡng bản sắc văn hóa cho trẻ.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall, Inc.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2020). *Chương trình Giáo dục Mầm non*. Hà Nội: (Thông tư số 51/2020/TT-BGDĐT).
- Gallalue, D.L, Ozmun, J.C., & Goodway, J.D. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill Education.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2019). *Life span motor development (7th ed.)*. Human Kinetics. <https://www.encyclopedia.com/children/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/theories-play>. (n.d.).
- L. S. Vygotsky. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2004). *Motor learning and performance: A problem-solving approach (3rd ed.)*. Human Kinetics.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Free Press.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*.