

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC ĐỌC CHO HỌC SINH LỚP 3 Ở THÀNH PHỐ TÂN UYÊN TỈNH BÌNH DƯƠNG

Cao Minh Hiếu¹, Trần Đức Hùng²

¹Trường Tiểu học An Phú, phường An Phú, Thành phố Hồ Chí Minh

²Trường Đại học Đồng Tháp

Email: caominhhieu5139@gmail.com

Tóm tắt: Bài viết tập trung nghiên cứu việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đọc cho học sinh lớp 3 tại Thành phố Tân Uyên, tỉnh Bình Dương. Trên cơ sở hệ thống hoá những luận điểm lý luận về khái niệm, đặc điểm và vai trò của trò chơi học tập trong dạy học tiếng Việt, nghiên cứu xác định các nguyên tắc xây dựng trò chơi phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi và mục tiêu của chương trình giáo dục hiện hành. Từ đó, bài báo đề xuất một số biện pháp sư phạm nhằm thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong hoạt động dạy học, hướng đến tăng hứng thú, phát triển năng lực đọc hiểu, khả năng ngôn ngữ và nâng cao hiệu quả tiếp nhận văn bản của học sinh. Kết quả nghiên cứu góp phần cung cấp định hướng thực tiễn cho giáo viên tiểu học trong việc đổi mới phương pháp, đồng thời khẳng định tính khả thi của trò chơi học tập như một công cụ hỗ trợ nâng cao chất lượng dạy học đọc ở lớp 3.

Từ khóa: Trò chơi học tập; dạy học đọc; học sinh lớp 3; biện pháp sư phạm; đổi mới phương pháp; Tân Uyên - Bình Dương; giáo dục tiểu học.

THE APPLICATION OF EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING READING TO THIRD-GRADE STUDENTS IN TAN UYEN CITY, BINH DUONG PROVINCE

Abstract: This article investigates the use of learning games in reading instruction for third-grade students in Tan Uyen City, Binh Duong Province. Based on the systematization of theoretical viewpoints regarding the concept, characteristics, and pedagogical roles of learning games in Vietnamese language teaching, the study identifies principles for designing learning games that align with learners' age-specific psychological features and the objectives of the current curriculum. Accordingly, several pedagogical measures are proposed to guide the design and implementation of learning games in reading lessons, aiming to enhance student engagement, strengthen reading comprehension skills, develop linguistic competence, and improve the overall effectiveness of text reception. The findings provide practical orientations for primary teachers in innovating instructional methods and affirm the feasibility of using learning games as an effective tool to support the improvement of reading instruction quality in Grade 3.

Keywords: learning games; reading instruction; third-grade students; pedagogical measures; instructional innovation; Tan Uyen - Binh Duong; primary education.

Nhận bài: 22/11/2025

Phản biện: 21/12/2025

Duyệt đăng: 26/12/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục hiện nay, việc nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học, đặc biệt là dạy học đọc, trở thành yêu cầu cấp thiết nhằm hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh. Năng lực đọc không chỉ là kỹ năng ngôn ngữ nền tảng mà còn giữ vai trò trung tâm trong việc tiếp nhận tri thức các môn học khác, ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng tự học, hợp tác và tư duy phản biện của học sinh. Theo định hướng của Chương trình giáo dục phổ thông 2018, môn Tiếng Việt ở Tiểu học hướng tới phát triển toàn diện năng lực giao tiếp thông qua rèn luyện các kỹ năng đọc, viết, nói – nghe có mối quan hệ chặt chẽ với nhau, trong đó đọc được xác định là “cầu nối” quan trọng để tiếp nhận tri thức và là thước đo kết quả học tập của học sinh. Vì vậy, đổi mới nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức dạy học đọc theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh lớp 3 mang ý nghĩa chiến lược và lâu dài.

Xét về mặt lý luận, trò chơi học tập được xem là hình thức tổ chức hoạt động dạy học có hiệu quả, góp phần tạo hứng thú, nâng cao động cơ học tập và tăng cường sự tham gia tích cực của học sinh thông qua trải nghiệm và phản hồi liên tục. Trong dạy học đọc ở lớp 3, trò chơi học tập đặc biệt phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, hỗ trợ học sinh chuyển từ đọc thành tiếng sang đọc hiểu, phát triển vốn từ, tốc độ đọc và khả năng hiểu văn bản ở các mức độ khác nhau. Tuy nhiên, để đảm bảo hiệu quả sư phạm, việc thiết kế và tổ chức trò chơi cần bám sát mục tiêu bài học, nội dung đọc và điều kiện thực tiễn của lớp học.

Thực tiễn dạy học tại các trường Tiểu học ở thành phố Tân Uyên, tỉnh Bình Dương cho thấy việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đọc còn hạn chế. Nhiều giáo viên vẫn thiên về phương pháp truyền thống, học sinh thiếu hứng thú và kết quả đọc hiểu chưa đạt kỳ vọng của Chương trình

giáo dục phổ thông 2018. Từ thực trạng đó, việc nghiên cứu và đề xuất các biện pháp sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đọc cho học sinh lớp 3 là cần thiết, có ý nghĩa lý luận và giá trị ứng dụng, góp phần nâng cao chất lượng dạy học đọc trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Một số vấn đề về lý luận

2.1.1. Khái niệm và đặc điểm của trò chơi học tập

Trong giáo dục, trò chơi học tập (TCHT) được hiểu là những hoạt động mang hình thức trò chơi nhưng được thiết kế có chủ đích nhằm hỗ trợ học sinh chiếm lĩnh tri thức và rèn luyện kỹ năng thông qua việc thực hiện nhiệm vụ học tập trong bối cảnh có mục tiêu, luật chơi và cơ chế phản hồi rõ ràng. Khác với trò chơi giải trí thuần túy, TCHT được xây dựng trên cơ sở chuẩn đầu ra môn học, tạo điều kiện để học sinh trải nghiệm quá trình học tập thông qua các thao tác tương tác, khám phá, thử nghiệm và củng cố kiến thức.

Có thể khái quát, TCHT là hình thức tổ chức hoạt động học tập có cấu trúc, trong đó nhiệm vụ học tập được chuyển hóa thành các tình huống mang tính chơi, giúp học sinh đạt được mục tiêu học tập một cách tự nhiên, tích cực và có kiểm soát. Thực tế cho thấy, trong sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 3, nhiều hoạt động đã mang sẵn đặc trưng của TCHT như các nhiệm vụ tìm – chọn – phân loại – đặt câu hay vận dụng tình huống, tạo tiền đề thuận lợi để giáo viên phát triển thành các trò chơi hoàn chỉnh trong dạy học đọc.

Từ những đặc điểm trên có thể khẳng định, TCHT tạo ra môi trường học tập tích cực, góp phần củng cố kỹ năng đọc, nâng cao năng lực đọc hiểu và hình thành thói quen đọc chủ động cho học sinh lớp 3, phù hợp với định hướng đổi mới dạy học theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2.1.2. Dạy học tập đọc ở Tiểu học

Dạy học tập đọc ở Tiểu học giữ vai trò then chốt trong việc hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ nền tảng cho học sinh. Nhiều nghiên cứu cho rằng năng lực đọc hiểu được cấu thành từ sự kết hợp giữa khả năng nhận diện từ ngữ, tư duy ngôn ngữ và quá trình tương tác tích cực với văn bản. Đối với học sinh lớp 3, đây là giai đoạn chuyển tiếp quan trọng từ “học để đọc” sang “đọc để học”, do đó yêu cầu đặt ra không chỉ là đọc đúng, đọc trôi chảy mà còn phải hiểu nội dung, biết khai thác thông tin và vận dụng vào giao tiếp, học tập.

Trong bối cảnh đó, trò chơi học tập được xem là một phương tiện hiệu quả nhằm tăng cường chất lượng dạy học đọc. Các nghiên cứu cho thấy việc vận dụng trò chơi học tập có tác động tích cực đến động cơ học tập, mức độ tham gia và khả năng ghi nhớ kiến thức của học sinh. Trò chơi tạo ra môi trường học tập an toàn về mặt cảm xúc, giảm áp lực đánh giá, khuyến khích học sinh mạnh dạn thử nghiệm và chủ động tham gia vào hoạt động đọc.

Trong dạy học đọc lớp 3, trò chơi học tập phát huy hiệu quả khi gắn với mục tiêu đọc cụ thể, thúc đẩy tương tác và tạo điều kiện cho học sinh thực hành lặp lại trong những ngữ cảnh có ý nghĩa. Qua đó, học sinh được củng cố kỹ năng đọc hiểu, ghi nhớ cấu trúc thông tin và nâng cao tính tự tin trong quá trình tiếp nhận và xử lý văn bản.

2.2. Một số biện pháp sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đọc cho học sinh lớp 3

2.2.1. Biện pháp 1: Sử dụng trò chơi để rèn kỹ năng đọc đúng và phát âm chuẩn

a. Mục tiêu

Biện pháp nhằm hình thành và phát triển ở HS lớp 3 khả năng đọc thành tiếng đúng chuẩn mực ngữ âm tiếng Việt, bao gồm: phát âm đúng phụ âm đầu, vần, thanh điệu; thể hiện đúng âm tiết, ngắt nghỉ theo cụm từ; duy trì nhịp độ đọc phù hợp với ngữ cảnh văn bản. Thông qua hoạt động trò chơi, HS được tạo điều kiện luyện phát âm trong môi trường tự nhiên, giảm áp lực, tăng sự tự tin và chủ động trong tương tác ngôn ngữ. Biện pháp này cũng góp phần cải thiện hứng thú đọc, từ đó nâng cao chất lượng tiếp nhận văn bản.

b. Yêu cầu của biện pháp

Trò chơi phải đảm bảo tính mục đích: hướng vào rèn luyện các lỗi đọc đặc thù của HS lớp 3 (lẫn lộn *tr/ch*; *r/d/gi*; *phát âm sai thanh hỏi/ngã*; kéo dài hoặc rút ngắn âm).

Nội dung trò chơi xuất phát từ chất liệu ngôn ngữ trong SGK để đảm bảo tính hệ thống, ví dụ các đoạn trích trong bài “Rộn ràng hội xuân” tuần 20 có nhiều từ dễ nhầm lẫn về chính tả-ngữ âm như xuân, hội, rộn ràng, náo nức.

Trò chơi phù hợp đặc điểm tâm sinh lý HS tiểu học: thời lượng ngắn, luật chơi rõ ràng, có yếu tố cạnh tranh - hợp tác đan xen.

Sản phẩm ngôn ngữ HS tạo ra phải được ghi nhận và phản hồi kịp thời nhằm điều chỉnh lỗi phát âm.

GV giữ vai trò hướng dẫn - điều phối, đảm bảo trò chơi không làm loãng mục tiêu học tập.

c. Cách thực hiện biện pháp

Bước	Nội dung thực hiện	Điều kiện - điểm kiểm tra
1. Khởi động	GV xác định trọng tâm lỗi phát âm qua hoạt động đọc mẫu ngắn.	Ghi nhận tối thiểu 3 nhóm lỗi chính xuất hiện.
2. Lựa chọn trò chơi	Lựa chọn trò chơi dựa trên mục tiêu (VD: <i>Ai đúng - Ai nhanh, Vòng quay âm tiết, Truy tìm âm khó</i>).	Trò chơi gắn với văn bản đang học trong tuần.
3. Tổ chức chơi	GV nêu nhiệm vụ, luật chơi; HS tương tác cá nhân/nhóm cặp đôi.	HS phát âm lớn rõ; GV quan sát ghi lỗi.
4. Điều chỉnh - phản hồi	GV chỉnh phát âm trực tiếp; yêu cầu HS lặp lại theo mẫu chuẩn; bổ sung quy tắc ngữ âm.	HS sửa được tối thiểu 70% lỗi ghi nhận ban đầu.
5. Đánh giá - củng cố	Giao nhiệm vụ đọc lại đoạn trích trong SGK hoặc từ khó vừa luyện.	HS đạt yêu cầu tốc độ: 60-70 chữ/phút (theo chuẩn lớp 3).

d. Ví dụ minh họa

Ví dụ 1: - Trò chơi “Vòng quay âm tiết”

Áp dụng khi dạy bài *Rộn ràng hội xuân* - SGK TV3 tập hai, trang 17-18. GV trích các từ ngữ dễ nhầm lẫn: “**rộn ràng - náo nức - hội - xuân - háo hức - trẩy hội**” từ đoạn thơ miêu tả không khí lễ hội đầu xuân.

HS quay bảng chọn từ → đọc to 3 lần → nhóm bạn phản hồi.

Nếu sai, HS được nghe lại GV đọc mẫu và luyện theo chuỗi 3-5 lượt.

2.2.2. *Biện pháp 2: Tổ chức trò chơi mở rộng vốn từ và hiểu nghĩa từ*

a. Mục tiêu

Biện pháp nhằm phát triển năng lực ngôn ngữ cho HS thông qua hoạt động TCHT, tập trung vào hai năng lực cốt lõi: **(1) Mở rộng vốn từ** theo chủ điểm trong chương trình môn Tiếng Việt lớp 3; **(2) Hiểu và sử dụng đúng nghĩa từ** trong ngữ cảnh đọc, từ đó hỗ trợ nâng cao tốc độ và chất lượng đọc hiểu.

Thông qua trò chơi, HS được tham gia hoạt động học tập tích cực, giảm áp lực nhận thức, tạo môi trường tâm thế thoải mái và tăng cường hứng thú đối với nhiệm vụ đọc. Biện pháp còn góp phần hình thành phẩm chất tự tin, hợp tác và năng lực giao tiếp thông qua trao đổi, thảo luận nhóm.

b. Yêu cầu của biện pháp

Đảm bảo tính vừa sức: từ ngữ được lựa chọn phù hợp vùng phát triển gần của HS, có liên hệ trực tiếp với nội dung bài đọc.

Bám sát mục tiêu bài học: trò chơi phải hướng tới củng cố từ khóa của văn bản đọc, tránh sa đà vào hoạt động không gắn kết mục tiêu.

Đảm bảo tính linh hoạt: GV có thể điều chỉnh số lượng thẻ từ, luật chơi, thời gian dựa trên đặc điểm lớp học.

Đảm bảo tính đánh giá được: sản phẩm của trò chơi (phiếu từ, sơ đồ nhóm từ, câu văn) được sử dụng như minh chứng để đánh giá thường xuyên trong lớp học.

c. Cách thực hiện biện pháp

Bước 1: Chuẩn bị

GV chọn nhóm từ theo từng bài đọc (ví dụ: “lễ hội”, “trường lớp”, “bạn bè”, “thiên nhiên”).

Tạo thẻ từ gồm: từ khóa - tranh minh họa - câu văn ngữ cảnh.

Chuẩn bị bảng phụ/phiếu nhóm để HS ghi kết quả.

Bước 2: Tổ chức trò chơi

GV giới thiệu tên trò chơi và luật chơi.

Một số hình thức trò chơi hiệu quả: “Tìm bạn của từ”, “*Ghép nghĩa - Đọc nhanh*”, “*Hộp bí mật từ ngữ*”, “*Bản đồ từ khóa*”.

HS hoạt động theo nhóm từ 4-6 em; có thể xoay trạm để mỗi nhóm lần lượt đổi bộ thẻ.

Bước 3: Gắn kết với đọc hiểu

Sau trò chơi, HS áp dụng từ vừa học vào trả lời câu hỏi đọc hoặc tạo câu/đoạn văn ngắn nhằm củng cố ý nghĩa.

GV phản hồi, điều chỉnh lỗi sai nghĩa từ, lỗi dùng từ chưa phù hợp ngữ cảnh.

Bước 4: Đánh giá - điều chỉnh

Thu phiếu kết quả; quan sát tinh thần tham gia; ghi nhận sự tiến bộ trong sử dụng vốn từ của HS.

Điều chỉnh độ khó của trò chơi trong các tiết học sau.

d. Ví dụ minh họa

Trong bài “*Năng tiên của mùa xuân*” (Tuần 19), HS có yêu cầu tìm 2-3 từ chỉ lễ hội và đặt câu với từ vừa tìm (trang 12). → GV tổ chức trò chơi “*Tìm bạn của từ*”:

Thẻ A: *lễ hội, núi rừng, đông vui*

Thẻ B: *Lễ hội Đền Hùng - Lễ hội hoa đào - Hội gỏi bánh chưng*

Luật chơi: HS ghép đúng các thẻ từ chỉ sự vật - đặc điểm - hoạt động thành chuỗi nghĩa.

→ Kết quả mong đợi: HS hiểu được trường nghĩa của từ lễ hội và vận dụng vào trả lời câu hỏi đọc.

2.2.3. *Biện pháp 3: Tổ chức trò chơi rèn kỹ năng đọc hiểu*

a. Mục tiêu

Biện pháp hướng đến phát triển năng lực đọc hiểu của HS lớp 3 thông qua hoạt động trò chơi có mục đích, nhằm: Hình thành năng lực giải mã văn bản: xác định thông tin then chốt (nhân vật, sự kiện, bối cảnh, chi tiết nghệ thuật); Mở rộng vốn từ và rèn luyện kỹ năng lựa chọn thông tin phù hợp với yêu cầu nhiệm vụ học tập; Tăng cường khả năng diễn đạt lại nội dung bằng ngôn ngữ của HS; củng cố liên kết giữa tri thức đọc hiểu - kỹ năng giao tiếp; Tạo động lực, hình thành cảm xúc tích cực, giảm áp lực trong giờ đọc.

Biện pháp bám sát định hướng phát triển phẩm chất, năng lực theo Chương trình GDPT 2018, chú trọng **năng lực ngôn ngữ** và **năng lực giao tiếp** hợp tác trong bối cảnh lớp học tiểu học.

b. Yêu cầu của biện pháp

Để đảm bảo hiệu quả, GV cần đáp ứng các yêu cầu sau:

Tính sư phạm: Trò chơi phải phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, đảm bảo tính an toàn, giáo dục và ý nghĩa.

Tính học thuật: Nội dung trò chơi gắn với mục tiêu bài đọc, bảo đảm không làm sai lệch kiến thức văn bản.

Tính hệ thống: Trò chơi được lồng ghép vào tiến trình dạy học một cách hợp lý (khởi động - hình thành kiến thức - luyện tập - vận dụng).

Tính đánh giá: Có tiêu chí rõ ràng để đánh giá mức độ hoàn thành và tiến bộ của HS (qua kết quả, thái độ, tốc độ xử lý thông tin).

Tính mở: Có thể biến đổi theo ngữ cảnh lớp học, điều kiện cơ sở vật chất và năng lực HS.

c. Cách thực hiện biện pháp

Quá trình tổ chức gồm 4 bước:

Bước 1. Lựa chọn văn bản và mục tiêu

Xác định trọng tâm đọc hiểu: chủ đề, nhân vật, chi tiết then chốt.

Chọn loại trò chơi phù hợp: “Ghép ô thông tin”, “Tìm chi tiết vàng”, “Đường đua kiến thức”, “Chiếc nón kì diệu từ ngữ”,...

Bước 2. Thiết kế nhiệm vụ - luật chơi

Xây dựng hệ thống câu hỏi - nhiệm vụ dựa trên văn bản gốc.

Xác định hình thức tổ chức: cá nhân/cặp/nhóm.

Thiết lập tiêu chí chấm điểm: đúng - nhanh - sáng tạo - hợp tác.

Bước 3. Tổ chức thực nghiệm trên lớp

GV hướng dẫn cách tham gia, làm mẫu nhiệm vụ.

HS tham gia trò chơi; GV quan sát, hỗ trợ, điều tiết tương tác.

Ghi nhận minh chứng: số lượng nhiệm vụ hoàn thành, mức độ chính xác, thái độ tham gia.

Bước 4. Đánh giá - mở rộng

Nhận xét dựa trên tiêu chí đo lường.

Mở rộng hoạt động bằng yêu cầu vận dụng vào tình huống mới.

d. Ví dụ minh họa

Văn bản sử dụng:

Đua ghe ngo - Tiếng Việt 3, tập hai, Chân trời sáng tạo, trang 14-16 (hoạt động đọc và trả lời câu hỏi về Lễ hội đua ghe ngo, hệ thống câu hỏi giúp HS nhận diện sự kiện, nhân vật, không gian lễ hội).

Trò chơi đề xuất: “ĐUA THUYỀN TRÍ TUỆ”

Thành tố	Nội dung tổ chức
Mục tiêu	Rèn kỹ năng tìm kiếm - xác định thông tin trong văn bản; củng cố hiểu biết về sự kiện chính.
Luật chơi	Lớp chia 4 đội. Mỗi đội nhận 6 tấm thẻ câu hỏi - chọn câu trả lời đúng để “đẩy thuyền” về đích. Mỗi câu đúng = 1 bước tiến.
Nhiệm vụ mẫu	① Hội đua ghe ngo diễn ra vào dịp nào? → Đáp án: Lễ hội Ok-om-bok (trang 14). ② Người tham gia chèo thuyền cần phẩm chất gì? → Đáp án: Sức khỏe, sự khéo léo và tinh thần đoàn kết (trang 15).
Đánh giá	Đội thắng là đội đưa thuyền về đích trước, đồng thời có tối thiểu 80% câu trả lời chính xác.
Mở rộng	GV yêu cầu HS viết 3-5 dòng nêu cảm nghĩ về lễ hội gắn với bản sắc văn hóa Nam Bộ.

III. KẾT LUẬN

Trên cơ sở hệ thống hóa lý luận về TCHT và phân tích thực trạng dạy học đọc tại các trường tiểu học ở Thành phố Tân Uyên, tỉnh Bình Dương, bài báo khẳng định việc tích hợp TCHT vào dạy học đọc cho HS lớp 3 là giải pháp sư phạm khả thi, phù hợp và cần thiết trong bối cảnh triển khai Chương trình GDPT 2018. Kết quả nghiên cứu cho thấy TCHT không chỉ tạo môi trường học tập tích cực, tăng cường hứng thú và động cơ nội tại của HS, mà còn góp phần cải thiện năng lực đọc

đúng, mở rộng vốn từ, nâng cao mức độ đọc hiểu và khả năng vận dụng ngôn ngữ vào giao tiếp.

Kết quả nghiên cứu góp phần bổ sung luận cứ thực tiễn và định hướng chuyên môn cho GV tiểu học trong đổi mới phương pháp dạy học đọc theo hướng tích cực hóa hoạt động học tập của HS. Đồng thời, bài báo mở ra hướng nghiên cứu tiếp theo liên quan đến việc xây dựng hệ thống trò chơi theo chủ đề, thiết kế học liệu trò chơi số, và đánh giá tác động dài hạn của TCHT đến sự hình thành năng lực ngôn ngữ ở HS tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2005). *Why video games are good for your soul*. Common Ground Publishing.
- Kuhn, M. R., & Stahl, S. A. (2003). Teaching children to become fluent and automatic readers. *Journal of Literacy Research*, 35(4), 119-140.
- Lê, T. M. H. (2018). *Tâm lý học lứa tuổi tiểu học và ứng dụng trong dạy học*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction: Vol. 3. Cognitive and affective process analyses* (pp. 223-253). Erlbaum.
- Nguyễn, H. T. (2020). Tổ chức hoạt động trò chơi trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học. *Tạp chí Giáo dục*, 456(2), 22-25.
- Nguyễn, T. M. H. (2021). Ứng dụng trò chơi trong dạy học tiếng Việt ở Tiểu học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục*, 5(3), 45-52.