

# THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC TOÁN 2

Lê Ngọc Lan<sup>1</sup>, Nguyễn Thị Kiều<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Học viên cao học, lớp B2K12, Trường Đại học Đồng Tháp

<sup>2</sup>Khoa Giáo dục Tiểu học - Mầm non, Trường Đại học Đồng Tháp

**Tóm tắt:** Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán 2 giúp học sinh hứng thú, tích cực hơn, tiếp thu kiến thức tự nhiên và phát triển năng lực toán học. Bài viết làm rõ khái niệm trò chơi, trò chơi học tập, trò chơi học Toán. Trên cơ sở đó, tác giả đề xuất quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi học tập với các bước cụ thể, rõ ràng, có tính khả thi. Thiết kế trò chơi học tập theo quy trình đã nghiên cứu bằng các ví dụ cụ thể và đã kiểm nghiệm qua một số tiết dạy. Kết quả cho thấy trò chơi học tập trong dạy học Toán 2 hỗ trợ tích cực trong việc tiếp thu, củng cố và vận dụng kiến thức, phát triển năng lực toán học cho học sinh. Điều này khẳng định việc thiết kế và tổ chức trò chơi học tập là hướng tiếp cận hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng dạy học Toán 2.

**Từ khóa:** thiết kế, trò chơi học tập, hoạt động dạy học, Toán 2.

## DESIGN OF EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING MATHEMATICS FOR GRADE 2 STUDENTS

**Abstract:** Designing learning games in Grade 2 Mathematics teaching helps students become more interested and active, facilitates natural knowledge acquisition, and contributes to the development of mathematical competencies. This paper clarifies the concepts of games, learning games, and learning games in Mathematics. Based on that foundation, the authors propose a process for designing and organizing learning games with clear, specific, and feasible steps. Learning games designed following this process are illustrated through concrete examples and were implemented experimentally in several teaching sessions. The results show that using learning games in Grade 2 Mathematics instruction effectively supports students' knowledge acquisition, consolidation, and application, while also fostering mathematical competence. These findings confirm that designing and organizing learning games is an effective approach that contributes to improving the quality of Grade 2 Mathematics teaching.

**Keywords:** design, learning games, teaching and learning Activities, Grade 2 Mathematics.

Nhận bài: 17/11/2025

Phản biện: 19/12/2025

Duyệt đăng: 23/12/2025

### I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Theo Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán (2018), Chương trình môn Toán giúp học sinh (HS) “Hình thành và phát triển năng lực toán học bao gồm các thành tố cốt lõi sau: năng lực tư duy và lập luận toán học; năng lực mô hình hoá toán học; năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán”. Chương trình Giáo dục phổ thông Tổng thể nhấn mạnh việc đổi mới phương pháp dạy học phát huy tính tích cực, chủ động của HS, tăng cường ứng dụng công nghệ trong dạy học. Lứa tuổi HS tiểu học, đặc biệt đối với HS lớp 2, lớp mà các em vừa mới vượt qua những mối mê ban đầu chuyển từ hoạt động vui chơi là chủ đạo sang hoạt động học tập là chủ đạo - đây là giai đoạn tư duy cụ thể. Thao tác cụ thể giúp các em dễ dàng tiếp cận kiến thức hơn. Chính vì thế, trò chơi học tập được xem là một trong những phương pháp trọng tâm, là hình thức phù hợp để HS hình thành và củng cố kiến thức, giúp các em dễ dàng hiểu và ghi nhớ, phát triển khả năng tư duy và tăng cường hứng thú trong học tập.

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 được triển khai từ năm học 2020 - 2021 đến nay đã được 5 năm. Trong quá trình thực hiện, mặc dù giáo viên (GV) đã được tập huấn và có sự chỉ

đạo từ các cấp quản lý, nhưng vẫn tồn tại khó khăn. Các công trình đã nghiên cứu đều đề cao vai trò của thiết kế trò chơi trong dạy học Toán. Tuy nhiên, mỗi nghiên cứu lại tiếp cận vấn đề từ những góc độ khác nhau và chưa cụ thể hóa ở nội dung trò chơi học toán lớp 2. Vì vậy, việc nghiên cứu một cách có hệ thống và chuyên sâu về thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán cho HS lớp 2 là rất cần thiết, giúp đánh giá hiệu quả lâu dài của phương pháp này góp phần nâng cao chất lượng giáo dục Toán học trong bối cảnh đổi mới hiện nay. Xuất phát từ những vấn đề này, bài viết nghiên cứu làm rõ vấn đề thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán 2.

### II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

#### 2.1. Quan niệm về trò chơi

Đặng T. Hưng (2002) cho rằng trò chơi là thuật ngữ có hai nghĩa khác nhau tương đối xa: Một là kiểu loại phổ biến của chơi. Nó chính là chơi có luật (tập hợp quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động) và có tính cạnh tranh hoặc tính thách thức đối với người tham gia; Hai là những thứ công việc được tổ chức và được tiến hành dưới hình thức chơi, như chơi, bằng chơi, chẳng hạn: học bằng chơi, giao tiếp bằng chơi rèn luyện thân thể..., và thực chất đó là việc.

Theo Nguyễn A. Tuyết (2014) định nghĩa “Trò chơi là một hình thức hoạt động đặc biệt của trẻ em, trong đó các em vừa học vừa chơi, vừa rèn luyện thể chất, trí tuệ và cảm xúc.”

Như vậy, trò chơi là một hình thức hoạt động có tổ chức, được thực hiện theo những quy tắc nhất định nhằm hướng tới mục tiêu. Thông qua trò chơi, người tham gia vừa được vui chơi vừa được học tập, đồng thời rèn luyện thể chất, trí tuệ và cảm xúc.

## 2.2. Quan niệm về trò chơi học tập

“Trò chơi học tập là trò chơi có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi”.

P.G. Xamarucova cho rằng loại trò chơi được xem là trò chơi học tập “là những trò chơi có nhiệm vụ chủ yếu là giáo dục và phát triển trí tuệ cho trẻ em”.

Từ các nhận định trên, trò chơi học tập là phương pháp dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho HS. Dưới sự hướng dẫn của GV, HS được hoạt động bằng cách chơi trò chơi trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học.

## 2.3. Quan niệm về trò chơi học Toán

Có rất nhiều quan niệm khác nhau về trò chơi học tập dùng trong Toán học (thường được gọi tắt là trò chơi học Toán). Theo Đặng Thành Hưng (2002) thể hiện quan điểm các trò chơi học Toán là những hình thức học hoặc luyện tập giải Toán trong trò chơi có nội dung mở rộng hay củng cố theo chương trình môn Toán.

Từ những nhận định trên, có thể thấy rằng “Trò chơi học Toán là hình thức dạy học kết hợp giữa kiến thức Toán học và yếu tố trò chơi, nhằm tạo hứng thú, phát triển năng lực toán học và giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, chủ động, hiệu quả”.

## 2.4. Quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

### 2.4.1. Quy trình thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

#### Bước 1: Xác định mục tiêu của trò chơi

Xác định mục tiêu của trò chơi được coi là bước quan trọng nhất. Việc xác định mục tiêu của trò chơi dựa vào mục tiêu của hoạt động. Ở nguyên tắc thiết kế trò chơi đã trình bày, GV khi lựa chọn trò chơi học tập phải xác định rõ mục tiêu trò chơi nhằm mở đầu, hình thành kiến thức mới, thực hành luyện tập, vận dụng để giải quyết vấn đề thực tiễn.

#### Bước 2: Xác định nội dung trò chơi

Căn cứ vào nội dung hoạt động của bài học để xác định nội dung trò chơi phù hợp với từng hoạt động. Trong bài học có 4 hoạt động sau:

#### Hoạt động 1: Mở đầu (Khởi động, kết nối)

Nội dung của Khởi động thông thường là nội dung nhắc lại tri thức cơ sở đã có của HS để hình thành kiến thức mới. Kết nối thông thường là tình huống có vấn đề.

#### Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

Nội dung của hoạt động Hình thành kiến thức mới là nội dung chính của bài học. GV cần khai thác cụ thể để làm cơ sở cho bước xây dựng trò chơi học tập trong dạy học Toán 2.

#### Hoạt động 3: Thực hành – Luyện tập

Các bài thực hành luyện tập theo nội dung chủ yếu trên cơ sở ngữ liệu sách giáo khoa đã có. Trên cơ sở đó xác định trò chơi học tập và những yếu tố để thực hiện.

#### Hoạt động 4: Vận dụng trải nghiệm

Tình huống/ bài toán có yếu tố thực tế để HS vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề trong thực tiễn cuộc sống.

Nội dung trò chơi trong hoạt động Khởi động thông thường là nội dung gắn với tri thức cơ sở đã có của HS để hình thành kiến thức mới; Nội dung trò chơi trong hoạt động Hình thành kiến thức mới chứa đựng những nội dung mà HS cần khám phá; Nội dung trò chơi trong hoạt động Thực hành luyện tập thông thường mang tính chất rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức; Nội dung trò chơi trong hoạt động Vận dụng trải nghiệm gắn với thực tiễn.

#### Bước 3: Xây dựng và lựa chọn hình thức tổ chức trò chơi

Việc đầu tiên trong bước này là đặt tên trò chơi. Việc đặt tên trò chơi cũng rất quan trọng thể hiện được mục tiêu và nội dung của trò chơi. Tên trò chơi phải ngắn gọn, dễ nhớ, hấp dẫn, có yếu tố gây tò mò và phải thể hiện được nội dung trò chơi.

Căn cứ vào mục tiêu và nội dung để xây dựng trò chơi. Khi xây dựng trò chơi, cần cụ thể và thể hiện được cách chơi.

Ở bước này, GV cần xây dựng luật chơi (thường, phạt) cho trò chơi.

Các hình thức tổ chức trò chơi học tập như cá nhân, nhóm, đội, tiếp sức, đóng vai,...

#### Bước 4: Thử nghiệm trò chơi

GV có thể tổ chức thử nghiệm bằng nhiều cách: xin ý kiến chuyên gia; thử nghiệm trò chơi trong tổ khối để xin ý kiến,... Những nội dung này cần được tiến hành đầy đủ về nội dung, cách thức tiến hành, kết quả đạt được để so sánh với mục tiêu đã đề ra trong khoảng thời gian chính xác. Kết quả có thể có hai khả năng: trò chơi đạt yêu cầu có thể sử dụng trong dạy học Toán 2; trò chơi không đạt yêu cầu, GV cần quay trở lại bước 3 để tiến hành điều chỉnh, xây dựng lại trò chơi.

### 2.4.2. Quy trình tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

#### Bước 1: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

GV cần rà soát toàn bộ nội dung trò chơi để đảm bảo tính phù hợp với mục tiêu bài học. Cần chuẩn bị đầy đủ các đồ dùng cần thiết cho trò chơi như: máy chiếu, bảng phụ, thẻ số, phiếu bài tập, đồng hồ bấm giờ, phần thưởng, phần mềm chơi... GV cũng cần dự đoán các tình huống có thể xảy ra trong quá trình tổ chức để kịp thời có phương án xử lý, tránh làm gián đoạn hoạt động học tập của HS.

#### Bước 2: Giới thiệu trò chơi cho HS

Sau khi chuẩn bị đầy đủ, GV bắt đầu bước giới thiệu trò chơi tới HS. Đây là khâu có ý nghĩa quyết định trong việc thu hút sự chú ý và khơi dậy hứng thú của các em. Đầu tiên, GV cần giới thiệu tên gọi của trò chơi. Tiếp theo, GV nêu rõ mục tiêu học tập gắn với trò chơi, nêu rõ cách chơi, luật chơi, hình thức chơi.

#### Bước 3: Tổ chức cho HS tham gia chơi

GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi theo đúng kế hoạch đã xây dựng. Trong quá trình diễn ra trò chơi, GV cần quan sát kỹ lưỡng để đảm bảo tất cả HS đều được tham gia tích cực, không bị bỏ sót hoặc thụ động. Việc điều khiển nhịp độ trò chơi hợp lý là điều cần thiết để vừa đảm bảo tính sôi nổi, hấp dẫn, vừa giữ được tính kỷ luật và hiệu quả học tập. Đối với các trò chơi theo nhóm, GV chú ý khuyến khích sự hợp tác, tôn trọng lẫn nhau và phát huy vai trò cá nhân trong tập thể. Đồng thời, GV cần linh hoạt điều chỉnh các yếu tố của trò chơi nếu thấy có sự bất cập phát sinh trong quá trình tổ chức như luật chơi chưa rõ, thời gian không đủ, HS gặp khó khăn trong thao tác,...

#### Bước 4: Tổng kết trò chơi và đánh giá kết quả

Khi trò chơi kết thúc, GV cần tiến hành tổng hợp và đánh giá kết quả một cách khách quan, công bằng và chính xác. Nếu có phần thưởng, GV nên phát ngay tại lớp để tạo động lực học tập tích cực. Việc đánh giá này không nên chỉ mang tính chất thi đua mà cần nhấn mạnh đến giá trị học tập mà HS thu nhận được qua quá trình tham gia trò chơi học toán.

Ngoài việc đánh giá theo luật chơi, GV cần nhận xét thêm về thái độ, hành vi tham gia hoạt động chơi, đặc biệt là GV cần chốt lại kiến thức, kỹ năng cần ghi nhớ sau hoạt động trò chơi.

### 2.5. Minh họa thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

#### 2.5.1. Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

Ví dụ: Thiết kế trò chơi “Thợ săn hình khối” cho hoạt động Hình thành kiến thức mới của Bài Khối trụ, khối cầu (Toán 2, sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tr 34)

#### Bước 1: Xác định mục tiêu của trò chơi

HS nhận biết và phân biệt được hai hình khối: khối trụ và khối cầu, thông qua hình ảnh và đồ vật thực tế.

Có cơ hội hình thành và phát triển năng lực toán học: Tư duy và lập luận toán học, Mô hình hóa toán học, Giao tiếp toán học, Giải quyết vấn đề toán học, Sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

Có cơ hội hình thành và phát triển phẩm chất: chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm.

#### Bước 2: Xác định nội dung trò chơi

Nội dung ở hoạt động Hình thành kiến thức mới là nội dung chính của bài mà HS cần khám phá. HS nhận biết hình dạng của khối trụ và khối cầu qua hình ảnh hoặc vật thật. Phân biệt đặc điểm của hai hình khối: Khối trụ có 2 mặt đáy tròn và một mặt cong bao quanh; Khối cầu tròn đều, không có mặt phẳng nào.

#### Bước 3: Xây dựng và lựa chọn hình thức tổ chức trò chơi

Đặt tên trò chơi: Thợ săn hình khối

Cách chơi: GV chuẩn bị 12 hình ảnh đồ vật quen thuộc (quả banh, lon nước ngọt, trống, hộp sữa, quả dưa, thỏi son, lọ hoa, quả cam, hộp giấy, cây lăn bụi, lon sơn, quả bóng bàn...). Mỗi hình ảnh đồ vật có dạng khối trụ hoặc khối cầu.

Lớp học chia làm 2 đội, mỗi đội chọn một thợ săn (1 bạn), các bạn còn lại trong đội sẽ tiếp sức cho hai thợ săn. Mỗi đội lần lượt săn hình khối trụ; săn hình khối cầu.

Luật chơi (thưởng, phạt): Đội nào săn được nhiều hình khối theo yêu cầu (đúng với hình khối) thì đội đó sẽ chiến thắng.

#### Bước 4: Thử nghiệm trò chơi

GV tổ chức thử nghiệm trò chơi trong tổ khối để xin ý kiến. Kết quả trò chơi đạt yêu cầu có thể sử dụng trong dạy học Toán 2.

#### 2.5.2. Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán 2

Ví dụ: Tổ chức trò chơi học tập “Thợ săn hình khối” ở hoạt động Hình thành kiến thức mới của Bài Khối trụ, khối cầu (Toán 2, sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tr 34)

#### Bước 1: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

GV cần chuẩn bị đầy đủ các đồ dùng dạy học để tổ chức trò chơi Thợ săn hình khối bao gồm:

Một số hình ảnh các vật có biểu tượng là khối cầu, khối trụ (quả banh, lon nước ngọt, trống, hộp sữa, quả dưa, thỏi son, lọ hoa, quả cam, hộp giấy, cây lăn bụi, lon sơn, quả bóng bàn).

Một số vật thật: lon nước ngọt, quả bóng, quả cam, quả địa cầu,...

Phần thưởng nhỏ: sticker khen ngợi, ngôi sao tuyên dương, kẹo,...

Dự đoán các tình huống có thể xảy ra: HS chọn nhầm do vội hoặc hồi hộp. Hướng khắc phục: GV cho HS xác nhận lại. HS tranh luận, không thống nhất đáp án trong đội. Hướng khắc phục: GV quy định đội trưởng (thợ săn) quyết định cuối cùng, tránh mất thời gian.

#### Bước 2: Giới thiệu trò chơi cho HS

GV giới thiệu: “Hôm nay, các em sẽ trở thành thợ săn hình khối để tìm xem đâu là khối trụ, đâu là khối cầu trong cuộc sống qua một trò chơi. Trò chơi được mang tên “Thợ săn hình khối”. Các em có muốn tham gia trò chơi không nào?”

GV phổ biến cách chơi, luật chơi, hình thức chơi: Chia lớp thành 2 đội. Mỗi đội thực hiện theo hai lượt “làm thợ săn hình khối”.

Lượt 1: Mỗi đội lần lượt tham gia lựa chọn đồ vật có dạng khối trụ hoặc khối cầu (hình ảnh) theo yêu cầu trên từng slide. Mỗi lựa chọn đúng theo yêu cầu được 1 điểm, lựa chọn sai bị trừ 1 điểm.

Lượt 2: Sau 3 slide chơi trên PowerPoint, hai đội tiếp tục tham gia lượt 2 phần “Thực tế trong lớp học”. Ở phần này, trong 1 phút, mỗi đội chỉ ra được mỗi đồ vật đúng dạng khối trụ hoặc khối cầu sẽ được 1 điểm.

Qua hai lượt săn: Đội có tổng số điểm cao hơn sau khi kết thúc cả hai phần sẽ là đội chiến thắng. Đội chiến thắng được tuyên dương trước lớp, nhận phần thưởng khích lệ (sticker khen ngợi, sao thưởng, điểm thi đua hoặc tràng pháo tay, kẹo,...). Phạt (mang tính động viên): vỗ tay chúc mừng đội bạn, hô khẩu hiệu vui nhộn hoặc trả lời nhanh một câu hỏi kiến thức do GV đưa ra.

#### Bước 3: Tổ chức cho HS tham gia chơi

Hai đội lần lượt tham gia chơi. Khi click đúng - hiệu ứng “vỗ tay” vang lên, lớp cổ vũ. Sau 3 slide, trò chơi chuyển sang phần tìm vật thật trong lớp - HS đứng dậy chỉ đồ vật thật có dạng khối trụ, khối cầu. GV chú ý quan sát quá trình tham gia trò chơi của 2 đội.

#### Bước 4: Tổng kết trò chơi và đánh giá kết quả

GV tổng hợp điểm, tuyên dương và trao phần thưởng cho đội thắng, động viên đội thua bằng một tràng vỗ tay. Đồng thời khích lệ cả lớp: “Các em đã tìm ra được rất nhiều khối trụ và khối cầu quanh ta - điều đó chứng tỏ kiến thức Toán học ở khắp mọi nơi, đúng không nào!”. Cuối cùng, GV chốt lại kiến thức, kỹ năng cần ghi nhớ sau hoạt động trò chơi: Khối trụ có hai mặt đáy tròn và một mặt cong bao quanh; Khối cầu tròn đều, không có mặt phẳng nào.

Tác dụng của trò chơi trong quá trình dạy học

Trò chơi “Thợ săn hình khối” giúp HS học qua trải nghiệm trực quan, phát triển năng lực toán học: Tư duy và lập luận toán học, Mô hình hóa toán học, Giao tiếp toán học, Giải quyết vấn đề toán học, Sử dụng công cụ và phương tiện học toán, đồng thời tăng hứng thú học tập. Trò chơi thiết kế tương tác trên PowerPoint nên dễ triển khai, tiết kiệm thiết bị, phù hợp điều kiện dạy học thực tế, đảm bảo tính khả thi và hiệu quả.

### III. KẾT LUẬN

Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Toán 2 là rất cần thiết trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay. Tác giả đã làm rõ một số vấn đề lý luận liên quan đến trò chơi học tập, từ đó xây dựng quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán 2. Các trò chơi học tập được thiết kế xây dựng đã đảm bảo sự phù hợp với chương trình GDPT 2018, sát với đặc điểm tâm lý và năng lực của HS lớp 2, đồng thời giải quyết những vấn đề toán học trong thực tiễn cuộc sống. Việc tổ chức triển khai các trò chơi học tập trong các hoạt động dạy học cụ thể không chỉ giúp HS lớp 2 tiếp cận kiến thức toán học tích cực, hứng thú và hiệu quả hơn, mà còn tạo điều kiện phát triển toàn diện năng lực toán học và vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Tuy nhiên, để việc thiết kế và tổ chức trò chơi học tập đạt hiệu quả cao, GV cần đóng vai trò chủ đạo, thể hiện sự chủ động, sáng tạo trong việc thiết kế, tổ chức và hướng dẫn HS tham gia trò chơi tích cực.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018b). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT về Chương trình GDPT môn Toán*, Hà Nội.
- Đặng Thành Hưng (2002). *Dạy học hiện đại: Lý luận - Biện pháp - Kỹ thuật*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Hà Huy Khoái (Tổng Chủ biên) (2022). *Sách giáo khoa Toán 4 (tập 2) (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)*. NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- Hà Huy Khoái (Tổng Chủ biên) (2022). *Sách giáo viên Toán 4 (tập 2) (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)*. NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- Lê Thị Thanh Sang (2018). *Tổ chức trò chơi học tập khám phá khoa học cho trẻ thiếu niên 5-6 tuổi*. Tạp chí Giáo dục, số 443, tr. 11-14; 46.
- Nguyễn Kim Chuyên, 2012. *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp*. Báo cáo tổng kết đề tài khoa học và công nghệ, Trường Đại học Đồng Tháp, mã số C.2012.12.
- Nguyễn Thị Liên (2018). *Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học Toán ở tiểu học*, Luận án Tiến sĩ, Trường ĐHTSP Hà Nội.
- Nguyễn Ánh Tuyết (2014). *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học sư phạm, Hà Nội.