

# THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI ÂM NHẠC CHO TRẺ MẦM NON

Đặng Văn Phúc, Nguyễn Thị Huệ  
Khoa giáo dục sớm và tiểu học, Trường ĐHQGHN

**Tóm tắt:** Trò chơi âm nhạc giữ vai trò quan trọng trong giáo dục mầm non, góp phần thúc đẩy sự phát triển toàn diện của trẻ về nhận thức, ngôn ngữ, vận động và cảm xúc – xã hội. Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trò chơi âm nhạc được xem là hướng tiếp cận phù hợp, giúp tăng tính trực quan, nâng cao hứng thú và mức độ tham gia tích cực của trẻ. Bài báo tập trung phân tích cơ sở lý luận về trò chơi âm nhạc và ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non, đồng thời khảo sát thực trạng nhận thức, mức độ sử dụng và đánh giá hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên mầm non trong tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ mầm non. Kết quả nghiên cứu cho thấy công nghệ thông tin mang lại nhiều tác động tích cực trong việc hỗ trợ phát triển kỹ năng, tăng khả năng tập trung và nâng cao hiệu quả hoạt động âm nhạc cho trẻ; tuy nhiên, việc ứng dụng vẫn còn tồn tại một số hạn chế liên quan đến điều kiện cơ sở vật chất, năng lực công nghệ và thời gian tổ chức hoạt động.

**Từ khóa:** Công nghệ thông tin, trò chơi âm nhạc, giáo dục mầm non.

## CURRENT PRACTICES OF APPLYING INFORMATION TECHNOLOGY IN ORGANIZING MUSIC GAMES FOR PRESCHOOL CHILDREN

**Abstract:** Music games play an important role in early childhood education, contributing to children's holistic development in cognition, language, motor skills, and socio-emotional competence. In the context of today's digital transformation, integrating information technology into music games is considered an appropriate approach, as it enhances visibility, increases learning interest, and promotes children's active participation. This article analyzes the theoretical foundations of music games and the use of information technology in early childhood education, and investigates preschool teachers' awareness, level of use, and perceived effectiveness of information technology in organizing music games for preschool children. The findings indicate that information technology brings many positive effects, including supporting skill development, improving attention, and enhancing the effectiveness of music activities; however, several limitations remain, related to facilities and equipment, teachers' technological competence, and time constraints for organizing activities.

**Keywords:** information technology; music games; early childhood education.

Nhận bài: 08/01/2026

Phản biện: 07/02/2026

Duyệt đăng: 10/02/2026

### I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Âm nhạc là một trong những lĩnh vực góp phần quan trọng vào việc hình thành và phát triển nhân cách trẻ. Thông qua các hoạt động âm nhạc, đặc biệt là trò chơi âm nhạc, trẻ không chỉ được trải nghiệm cảm xúc tích cực mà còn từng bước phát triển khả năng vận động, ngôn ngữ, tư duy và kỹ năng giao tiếp xã hội.

Trong thời đại công nghệ 4.0, công nghệ thông tin có ảnh hưởng mạnh mẽ tới mọi khía cạnh trên thế giới, đặc biệt là trong giáo dục mầm non nói chung, âm nhạc nói riêng. Nhờ công nghệ thông tin (CNTT), giáo viên khai thác đa dạng các phương tiện như hình ảnh, âm thanh, video, phần mềm tương tác..., từ đó tạo ra môi trường học tập sinh động, trực quan, góp phần nâng cao sự tập trung và hứng thú của trẻ trong các hoạt động âm nhạc. Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng việc sử dụng CNTT một cách hợp lý có thể hỗ trợ tích cực cho quá trình học qua chơi, giúp trẻ tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả hơn. Tuy nhiên, thực tiễn tại các cơ sở giáo dục mầm non cho thấy việc sử dụng CNTT trong tổ chức trò

chơi âm nhạc còn tồn tại không ít hạn chế. Ở nhiều lớp học, CNTT chủ yếu được sử dụng dưới hình thức trình chiếu, thiếu tính tương tác; nội dung trò chơi còn đơn điệu, chưa khai thác hết tiềm năng của các phương tiện công nghệ. Bên cạnh đó, năng lực ứng dụng CNTT của giáo viên chưa đồng đều, điều kiện cơ sở vật chất còn hạn chế cũng ảnh hưởng đến chất lượng tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ.

Nghiên cứu này nhằm đưa ra thực trạng sử dụng công nghệ thông tin trong tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ mầm non, đồng thời đưa ra những khó khăn, tồn tại trong quá trình tổ chức trò chơi âm nhạc. Trên cơ sở đó, bài viết đề xuất một số giải pháp góp phần nâng cao hiệu quả sử dụng CNTT trong hoạt động âm nhạc, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non hiện nay.

### II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

#### 2.1. Trò chơi âm nhạc với sự phát triển của trẻ mầm non

Trò chơi âm nhạc được Ngô Thị Nam xác định là hoạt động âm nhạc mang tính tổng hợp, huy

động nhiều hình thức như ca hát, nghe nhạc, vận động theo nhạc, nhảy múa... dưới các hình thức hấp dẫn, vừa sức và được trẻ yêu thích; trong đó âm nhạc giữ vai trò quyết định nội dung và tính chất hoạt động. Các nghiên cứu cho thấy trò chơi âm nhạc có tác động tích cực đến sự phát triển toàn diện của trẻ. Hallam (2010) khẳng định hoạt động âm nhạc góp phần nâng cao năng lực ngôn ngữ, phối hợp vận động và kỹ năng xã hội; đặc biệt với trẻ 5–6 tuổi, nhu cầu vận động cao và khả năng tiếp thu âm nhạc tự nhiên giúp trẻ chơi âm nhạc kích thích tương tác chủ động và khám phá sáng tạo. Về nhận thức, Trần Thị Ngọc Trâm (2012) cho thấy trẻ chơi âm nhạc hỗ trợ chú ý, ghi nhớ và phân biệt cao độ, trường độ, tiết tấu; lặp lại mẫu âm thanh và phản hồi theo nhịp giúp hình thành biểu tượng ban đầu về cấu trúc âm nhạc. Về ngôn ngữ, Linnavalli và cs. (2018) ghi nhận trẻ ở trường mẫu giáo âm nhạc cải thiện kỹ năng ngôn ngữ rõ rệt; Simatupang & Rosalianisa (2021) tiếp tục chứng minh trò chơi âm nhạc thúc đẩy giao tiếp ở trẻ 5–6 tuổi. Về vận động, Phạm Thị Hòa (2010) nhấn mạnh lợi ích rèn phối hợp tay–chân–toàn thân và hình thành thói quen vận động tích cực. Về cảm xúc–xã hội, Nguyễn Thị Thanh Bình (2014) và Blasco-Magraner et al. (2021) cho thấy trẻ tăng tự tin, hợp tác và điều chỉnh cảm xúc; Paule-Ruiz et al. (2016) ghi nhận trò chơi tương tác qua ứng dụng giúp cải thiện phân biệt âm thanh. Nhìn chung, trò chơi âm nhạc là phương tiện quan trọng thúc đẩy phát triển thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, tình cảm–xã hội và thẩm mỹ ở trẻ mầm non.

## 2.2. Ứng dụng công nghệ thông tin trong trò chơi âm nhạc của trẻ mầm non

Công nghệ thông tin có ý nghĩa vô cùng to lớn trong quá trình vươn mình trong giáo dục nói riêng và thế giới nói chung.

Raziūnaitė và cộng sự (2018) khẳng định rằng trò chơi âm nhạc được thiết kế trên nền tảng công nghệ, kết hợp yếu tố học tập – tương tác – trải nghiệm, giúp trẻ tích cực khám phá âm thanh và phát triển khả năng cảm thụ âm nhạc. Đồng thời, các nghiên cứu tổng quan cũng chỉ ra rằng thiết kế trò chơi theo hướng lấy người học làm trung tâm, có phản hồi rõ ràng và không gian sáng tạo, góp phần nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức và duy trì động lực học tập lâu dài. Điều này cho thấy ứng dụng CNTT trong trò chơi âm nhạc là hướng tiếp cận phù hợp, hỗ trợ phát triển nhận thức và kỹ năng cho trẻ mầm non.

Theo UNESCO (2021), việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học góp phần xây dựng môi trường học tập mở, tăng cường sự tương tác giữa người dạy và người học, đồng thời thúc đẩy năng lực sáng tạo và học tập suốt đời. Đối với giáo dục mầm non, CNTT đặc biệt phát huy hiệu quả trong việc nâng cao tính trực quan của hoạt động, tạo hứng thú cho trẻ và hỗ trợ hình thức học qua chơi – phương thức phù hợp với đặc điểm tư duy trực quan – hành động của trẻ nhỏ.

Lee, Liang & Sun (2021) cho thấy việc tích hợp âm nhạc và hình ảnh số trong hoạt động học giúp trẻ mầm non tăng rõ rệt mức độ tập trung, hứng thú và sẵn sàng tham gia. Trẻ trong nhóm ứng dụng công nghệ thể hiện thái độ tích cực hơn so với nhóm học theo cách truyền thống. Đồng thời, một số kỹ năng vận động cơ bản cũng được cải thiện. Kết quả này khẳng định CNTT trong trò chơi âm nhạc không chỉ nâng cao trải nghiệm học qua chơi mà còn hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ.

## 2.3. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu được thực hiện theo hướng tiếp cận mô tả, nhằm khảo sát thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ mầm non. Phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi kết hợp phỏng vấn sâu được sử dụng để thu thập dữ liệu.

Đối tượng khảo sát gồm 120 giáo viên mầm non đang giảng dạy tại các trường trên địa bàn Thành phố Hà Nội. Trong cơ cấu lớp giảng dạy, giáo viên phụ trách lớp mẫu giáo lớn chiếm 41,7%, lớp mẫu giáo nhỡ chiếm 24,2% và lớp mẫu giáo bé chiếm 34,2%. Về thâm niên công tác, nhóm giáo viên có thời gian giảng dạy từ 0–5 năm chiếm tỷ lệ cao nhất (90%), tiếp đến là nhóm từ 5–10 năm (5,8%) và trên 10 năm (4,2%). Về trình độ chuyên môn, phần lớn giáo viên có trình độ đại học (95,8%), số còn lại có trình độ cao đẳng, trung cấp hoặc sau đại học.

Dữ liệu thu thập được xử lý bằng phương pháp thống kê mô tả nhằm xác định mức độ sử dụng, hình thức tích hợp và đánh giá của giáo viên về hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức trò chơi âm nhạc. Kết quả được trình bày dưới dạng tần suất và tỷ lệ phần trăm để phản ánh bức tranh thực trạng một cách hệ thống và khách quan.

## 2.4. Thực trạng mức độ và hình thức sử dụng công nghệ thông tin trong tổ chức trò chơi âm nhạc

Qua việc khảo sát thực trạng bằng phiếu trưng cầu ý kiến GV đã nhận được kết quả điều tra cho thấy, việc sử dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ mầm non đã

được đa số giáo viên quan tâm và bước đầu triển khai trong thực tiễn giảng dạy. Trong tổng số giáo viên được khảo sát, phần lớn giáo viên cho biết có sử dụng CNTT khi tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ, trong đó tỷ lệ giáo viên sử dụng thường xuyên với 44,2% và thỉnh thoảng với 51,7% chiếm ưu thế. Tuy nhiên, vẫn còn một bộ phận giáo viên hiếm khi hoặc chưa từng sử dụng CNTT chiếm 4,1% cho thấy mức độ ứng dụng CNTT giữa các giáo viên chưa đồng đều.

Các hình thức giáo viên sử dụng nhiều nhất là sử dụng nhạc, video minh họa máy tính, tivi với 93 giáo viên (77,5%) lựa chọn. Điều này cho thấy giáo viên có xu hướng ưu tiên các phương tiện trực quan, dễ sử dụng và phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ mầm non. Bên cạnh đó, phần mềm/ứng dụng trò chơi âm nhạc cũng được một bộ phận giáo viên quan tâm sử dụng, với 71 giáo viên (59,2%), cho thấy CNTT bước đầu đã được khai thác theo hướng tăng tính tương tác trong trò chơi âm nhạc. Trình chiếu PowerPoint đứng ở vị trí tiếp theo với 65 giáo viên (54,2%), phản ánh thực tế đây vẫn là công cụ quen thuộc, dễ thiết kế và linh hoạt trong tổ chức hoạt động. Các phần mềm được giáo viên biết nhiều là PowerPoint, Canva do tính dễ sử dụng, nhiều hoạt cảnh và đồ

họa thu hút, linh hoạt. Ngược lại, các hình thức CNTT đòi hỏi điều kiện cơ sở vật chất và kỹ năng sử dụng cao hơn như bảng tương tác/màn hình cảm ứng chỉ được 47 giáo viên (39,2%) lựa chọn, trong khi thiết bị nghe nhìn khác như máy tính, bảng tính chiếm tỷ lệ thấp hơn với 32 giáo viên (26,7%). Điều này cho thấy việc ứng dụng các thiết bị hiện đại trong trò chơi âm nhạc vẫn còn gặp nhiều hạn chế.

Nhìn chung, có thể nhận thấy rằng CNTT đã được giáo viên mầm non bước đầu ứng dụng trong tổ chức trò chơi âm nhạc, tuy nhiên việc sử dụng còn thiên về các hình thức trình chiếu, minh họa, chưa khai thác nhiều các phần mềm và ứng dụng trò chơi mang tính tương tác cao. Điều này cho thấy nhu cầu cần thiết trong việc đa dạng hóa hình thức ứng dụng CNTT cũng như nâng cao năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi âm nhạc ứng dụng CNTT cho giáo viên mầm non trong thời gian tới.

## 2.5. Thực trạng tích hợp công nghệ thông tin trong quá trình tổ chức trò chơi âm nhạc

Hoạt động giáo dục và sinh hoạt một ngày ở trường mầm non của trẻ kéo dài tới 10 tiếng/ngày, bởi vậy, trẻ có rất nhiều thời gian tham gia vào các hoạt động, trò chơi nói chung và hoạt động trò chơi âm nhạc nói riêng.

Các khâu	Số lượng bình chọn	Tỉ lệ (%)
Khởi động, gây hứng thú	88	73.3
Giới thiệu luật chơi, cách chơi	51	42.5
Tổ chức cho trẻ tham gia chơi	75	62.5
Củng cố – kết thúc hoạt động	62	51.7
Chỉ sử dụng để minh họa	6	5.0

Bảng 1: Các khâu sử dụng công nghệ thông tin trong tổ chức trò chơi âm nhạc

Kết quả từ Bảng 1 cho thấy công nghệ thông tin (CNTT) được sử dụng thường xuyên nhất trong giai đoạn tương tác ban đầu, thu hút hiệu quả sự quan tâm của trẻ em. Điều này cho thấy khuynh hướng sư phạm hướng tới việc tận dụng CNTT như một công cụ giới thiệu hơn là một thành phần tích hợp xuyên suốt quá trình chơi trò chơi âm nhạc. Tỷ lệ giáo viên sử dụng CNTT ở khâu tổ chức cho trẻ tham gia chơi đạt 62,5%, thấp hơn khâu khởi động khoảng 10,8%. Mặc dù đây là khâu trung tâm của trò chơi âm nhạc, CNTT vẫn chưa được sử dụng tương xứng để dẫn dắt quá trình chơi, mà chủ yếu mang tính hỗ trợ. Ở khâu củng cố – kết thúc hoạt động, tỉ lệ này tiếp tục giảm còn 51,7%, cho thấy CNTT chưa được

khai thác hiệu quả để giúp trẻ ghi nhớ và hệ thống hóa trải nghiệm chơi. Dù CNTT được ứng dụng trong một số giai đoạn mà trẻ em tích cực tham gia và củng cố các hoạt động, nhưng mức độ phổ biến của nó trong các giai đoạn này không thực sự đáng kể. Đáng chú ý, việc sử dụng CNTT để giải thích luật chơi và cơ chế trò chơi còn hạn chế, cho thấy tiềm năng của nó trong việc thúc đẩy sự hiểu biết và sự tham gia chủ động của trẻ em vào trò chơi vẫn chưa được khai thác triệt để. Đáng chú ý, chỉ 42,5% giáo viên sử dụng CNTT trong giới thiệu luật chơi, cách chơi – một khâu có vai trò định hướng trực tiếp đến chất lượng tham gia của trẻ. Bên cạnh đó, vẫn còn 5% giáo viên cho biết CNTT chỉ được sử dụng với mục đích minh

họa. Nhìn chung, CNTT đang được sử dụng theo hướng tập trung ở giai đoạn mở đầu, nhưng giảm dần ở các khâu mang tính cốt lõi, cho thấy việc tích hợp CNTT trong trò chơi âm nhạc vẫn chưa mang tính xuyên suốt và hệ thống.

Về mức độ tích hợp công nghệ thông tin với nội dung trò chơi âm nhạc. Mặc dù 59,2% giáo viên cho rằng CNTT đã được tích hợp gắn chặt với mục tiêu hoạt động, song vẫn có tới 40,8% giáo viên đánh giá mức độ tích hợp còn hạn chế, trong đó 30,8% cho rằng việc tích hợp mang tính hình thức, 5,8% chủ yếu dùng để minh họa và 4,2% chưa tích hợp rõ ràng. Sự phân hóa này cho thấy CNTT tuy đã được đưa vào hoạt động trò chơi âm nhạc, nhưng chưa thực sự trở thành một thành tố sự phạm thống nhất trong thực tiễn tổ chức hoạt động. Một điểm đáng lưu ý: CNTT được sử dụng nhiều ở khâu khởi động và gây hứng thú, song giảm dần ở các khâu mang tính cốt lõi như hướng dẫn luật chơi và tổ chức cho trẻ tham gia chơi. Chính sự lệch pha này đã làm cho việc tích hợp CNTT chưa đạt đến chiều sâu cần thiết, khiến CNTT thiên về vai trò hỗ trợ hình thức hơn là công cụ tổ chức và điều tiết quá trình học qua chơi. Mặt khác, tỉ lệ giáo viên đánh giá CNTT “gắn chặt với mục tiêu hoạt động” cũng phản ánh sự chuyển biến tích cực trong nhận thức sự phạm của đội ngũ giáo viên mầm non. Tuy nhiên, nhận thức này chưa được chuyển hóa đồng bộ thành thực hành tổ chức trò chơi âm nhạc. CNTT trong nhiều trường hợp mới chỉ góp phần làm cho hoạt động trở nên sinh động về mặt trực quan, trong khi khả năng hỗ trợ trẻ trải nghiệm, tương tác và phát triển kỹ năng âm nhạc thông qua chơi vẫn chưa được khai thác đầy đủ.

Từ góc nhìn tổng thể, có thể khẳng định rằng mức độ tích hợp CNTT hiện nay đang ở giai đoạn chuyển tiếp: CNTT đã vượt qua vai trò công cụ minh họa đơn thuần, song chưa thực sự trở thành một bộ phận hữu cơ của nội dung và cấu trúc trò chơi âm nhạc. Thực trạng này lý giải những băn khoăn của giáo viên về nguy cơ làm giảm tính học qua chơi nếu CNTT không được sử dụng có chọn lọc và phù hợp, đồng thời đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc nâng cao năng lực tích hợp CNTT theo hướng sự phạm, lấy trải nghiệm của trẻ làm trung tâm.

Kết quả cho thấy đa số giáo viên có đánh giá tích cực về việc sử dụng CNTT trong trò chơi âm nhạc, với 68,3% cho rằng CNTT vẫn đảm bảo yếu tố học qua chơi và 52,5% nhận định không làm giảm tính “chơi” của trò chơi. Điều này cho thấy CNTT được nhìn nhận là công cụ hỗ trợ đổi mới hoạt động nếu được sử dụng phù hợp.

Tuy nhiên, vẫn có 40,0% giáo viên lo ngại CNTT có nguy cơ làm giảm tính học qua chơi và 37,5% cho rằng trẻ dễ phụ thuộc vào hình ảnh,

thiết bị. Đáng chú ý, 60,8% giáo viên nhấn mạnh cần sử dụng CNTT có chọn lọc, phù hợp nội dung và độ tuổi, cho thấy xu hướng chung là tích hợp CNTT có kiểm soát nhằm đảm bảo bản chất học qua chơi trong trò chơi âm nhạc.

## **2.6. Thực trạng tác động của việc ứng dụng CNTT đến sự tham gia, hứng thú và hành vi của trẻ trong trò chơi âm nhạc**

Kết quả khảo sát cho thấy ứng dụng CNTT trong tổ chức trò chơi âm nhạc tạo ra chuyển biến rõ về mức độ tham gia, thái độ và hành vi của trẻ. Tỷ lệ trẻ tham gia ở mức rất tích cực và khá tích cực chiếm ưu thế (86,6%), cho thấy CNTT có vai trò đáng kể trong việc khơi gợi sự nhập cuộc và kéo trẻ vào không gian chơi-học; nhóm trẻ ít hoặc không hứng thú gần như không đáng kể, phản ánh tính phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi mầm non. Về thái độ cảm xúc, đa số trẻ hào hứng, vui vẻ (65%) và tò mò, chú ý quan sát (22,5%); tỷ lệ rụt rè, e dè hoặc dễ mất tập trung rất thấp, cho thấy CNTT tác động tích cực đến cảm xúc học tập, dù hiệu quả này vẫn phụ thuộc cách tổ chức và định hướng sự phạm. Về hành vi, CNTT thúc đẩy trẻ vận động theo nhạc và tăng khả năng bắt chước, song tỷ lệ trẻ làm theo hình ảnh/clip còn khá cao, hàm ý CNTT đôi khi thiên về dẫn dắt trực quan hơn là kích thích sáng tạo; nếu thiếu định hướng, trẻ dễ nghiêng về quan sát thụ động. So sánh hoạt động có và không dùng CNTT cho thấy 69,2% giáo viên nhận định trẻ hứng thú hơn, 57,5% tập trung hơn và 50% chủ động hơn. Tuy vậy, đánh giá của giáo viên cũng chỉ ra khoảng cách giữa khả năng công nghệ và năng lực sự phạm: 66,7% cho rằng phù hợp, nhưng 17,5% nhận xét còn hình thức và 13,3% cho rằng hiệu quả chưa tương xứng. Vì thế, CNTT chỉ phát huy tối đa khi tích hợp có chọn lọc, gắn mục tiêu trò chơi và giữ đúng bản chất “học qua chơi”.

## **2.7. Khó khăn của giáo viên khi sử dụng CNTT trong tổ chức trò chơi âm nhạc**

Kết quả khảo sát cho thấy việc tổ chức trò chơi âm nhạc có ứng dụng CNTT hiện nay vẫn đối mặt với nhiều rào cản mang tính hệ thống. Nổi bật nhất là hạn chế về kỹ năng sử dụng CNTT của giáo viên (56,7%) và thiếu thiết bị CNTT (54,2%), phản ánh sự lệch pha giữa yêu cầu đổi mới và điều kiện triển khai thực tế. Bên cạnh đó, 49,2% ý kiến cho rằng trẻ dễ bị sao nhãng vào thiết bị, kéo theo khó khăn trong kiểm soát lớp khi chơi (39,2%), làm gia tăng áp lực tổ chức hoạt động. Các yếu tố như thiếu thời gian (40,8%), chưa được tập huấn chuyên sâu (35,8%) và hạn chế trong thiết kế bài giảng âm nhạc tích hợp CNTT (36,7%) tiếp tục khoét sâu khoảng trống năng lực sự phạm. Đáng chú ý, 26,7% giáo viên phản ánh sự thiếu hụt kho dữ liệu trò chơi, cho thấy CNTT vẫn chưa được hỗ

trợ bằng hệ sinh thái học liệu tương xứng. Tổng hợp các kết quả trên cho thấy, khó khăn không nằm ở bản thân CNTT, mà ở điều kiện, năng lực và cách thức tích hợp CNTT vào tổ chức trò chơi âm nhạc cho trẻ mầm non.

### 2.8. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy công nghệ thông tin (CNTT) đã được giáo viên mầm non quan tâm và triển khai tương đối phổ biến trong tổ chức trò chơi âm nhạc. Tỷ lệ giáo viên sử dụng CNTT thường xuyên và thỉnh thoảng chiếm ưu thế, phản ánh xu hướng chuyển dịch từ phương thức tổ chức truyền thống sang tích hợp công nghệ trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục. Kết quả này phù hợp với nhận định của UNESCO (2021) về vai trò của CNTT trong mở rộng môi trường học tập và tăng cường tương tác.

Tuy nhiên, phân tích sâu cho thấy CNTT chủ yếu được sử dụng ở khâu khởi động và minh họa, trong khi mức độ tích hợp ở các giai đoạn cốt lõi như hướng dẫn luật chơi, tổ chức cho trẻ tham gia và củng cố hoạt động còn hạn chế. Điều này cho thấy CNTT chưa trở thành thành tố cấu trúc của quá trình tổ chức trò chơi mà vẫn thiên về hỗ trợ trực quan, khác với Paule-Ruiz và cộng sự (2016) khi trò chơi âm nhạc tương tác số được thiết kế như phần trung tâm giúp nâng cao phân biệt âm thanh và kỹ năng âm nhạc.

Về tác động đối với trẻ, đa số giáo viên nhận định trẻ tham gia tích cực và hứng thú hơn khi có CNTT, tương đồng với Lee, Liang & Sun (2021) về mức độ tập trung và thái độ tích cực trong môi trường tích hợp phương tiện số. Dầu vậy, tỷ lệ trẻ làm theo hình ảnh/clip vẫn tương đối cao, hàm ý CNTT có thể làm tăng tính mô phỏng thay vì khuyến khích sáng tạo vận động nếu thiếu định hướng sư phạm; hiệu quả CNTT vì thế phụ thuộc vào cách tổ chức và vai trò điều tiết của giáo viên.

Nhận thức giáo viên có sự phân hóa: phần lớn cho rằng CNTT không làm giảm bản chất “học qua chơi”, nhưng vẫn có lo ngại về phụ thuộc thiết bị và giảm tính chủ động, phản ánh giai đoạn chuyển tiếp trong tư duy tích hợp lấy trẻ làm trung tâm. Các khó khăn về kỹ năng CNTT, thiếu thiết bị và tập huấn chuyên sâu cho thấy khoảng cách giữa chủ trương chuyển đổi số và điều kiện triển khai thực tiễn. Nghiên cứu cung cấp bức tranh hệ thống về mức độ sử dụng, cách thức tích hợp và tác động của CNTT, đồng thời chỉ ra “lệch pha” giữa mức độ quan tâm và chiều sâu tích hợp sư phạm. Tổng thể, CNTT có tiềm năng nâng cao chất lượng tổ chức trò chơi âm nhạc nếu được sử dụng có chọn lọc, phù hợp mục tiêu–độ tuổi, duy trì bản chất học qua chơi và không thay thế trải nghiệm vận động, tương tác trực tiếp.

### III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu cho thấy công nghệ thông tin đã được giáo viên mầm non quan tâm và triển khai khá phổ biến trong tổ chức trò chơi âm nhạc, góp phần làm tăng hứng thú và mức độ tham gia của trẻ. Tuy nhiên, việc tích hợp CNTT hiện nay vẫn chủ yếu mang tính hỗ trợ trực quan, tập trung nhiều ở khâu khởi động và minh họa, chưa thực sự trở thành thành tố xuyên suốt trong cấu trúc trò chơi âm nhạc. Bên cạnh những tác động tích cực, giáo viên vẫn gặp không ít khó khăn về kỹ năng công nghệ, điều kiện cơ sở vật chất và năng lực thiết kế hoạt động tích hợp. Kết quả nghiên cứu cho thấy CNTT trong trò chơi âm nhạc đang ở giai đoạn chuyển tiếp từ công cụ hỗ trợ sang thành tố sư phạm, đặt ra yêu cầu nâng cao năng lực tích hợp theo hướng lấy trải nghiệm chơi và sự tham gia chủ động của trẻ làm trung tâm, nhằm đảm bảo bản chất học qua chơi trong giáo dục mầm non.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Blasco-Magraner, José Salvador, Bernabé-Valero, Gloria, Marín-Liébana, Pablo, & Moret-Tatay, Carmen. (2021). Effects of music education on emotional development in children: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073666>
- Hallam, Susan. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269–289. <https://doi.org/10.1177/0255761410370658>
- Lee, Chia-Yu, Liang, Jen-Chia, & Sun, Yi-Yuan. (2021). Effects of integrating digital music and visual media on preschool children’s learning engagement. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 2101–2120.
- Linnavalli, Tarja, Putkinen, Vesa, Lipsanen, Jari, Huotilainen, Minna, & Tervaniemi, Mari. (2018). Music playschool enhances children’s linguistic skills. *Scientific Reports*, 8, Article 8767. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-27126-5>
- Ngô Thị Nam. (2010). *Giáo dục âm nhạc cho trẻ mầm non*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thị Thanh Bình. (2014). *Trò chơi âm nhạc trong giáo dục mầm non*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Paule-Ruiz, María Pilar, Riesco-González, Manuel, & Bravo-Ramos, José Luis. (2016). Mobile learning through interactive music games in early childhood education. *Computers & Education*, 98, 45–58. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.004>
- Phạm Thị Hòa. (2010). *Giáo dục thể chất cho trẻ mầm non thông qua trò chơi*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Raziūnaitė, Inga, Kairienė, Daiva, & Juškevičienė, Aušra. (2018). Digital music games as a tool for musical development in early childhood. *Pedagogika*, 131(3), 74–89.
- Simatupang, Dian, & Rosalianisa, Rina. (2021). Music games and language development of children aged 5–6 years. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 85–94.
- Trần Thị Ngọc Trâm. (2012). *Phát triển nhận thức âm nhạc cho trẻ mầm non thông qua trò chơi*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.