

MỘT SỐ BIỆN PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MỞ RỘNG VỐN TỪ LỚP 4

Trần Như Ngọc, Trương Minh Ánh
Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
Email: tnnngoc205@gmail.com

Tóm tắt: Bài viết nghiên cứu các biện pháp nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập nhằm mở rộng vốn từ cho học sinh lớp 4, đáp ứng yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Dựa trên kết quả khảo sát thực trạng và thực nghiệm sư phạm bài “Mở rộng vốn từ: Quê hương”, nghiên cứu cho thấy phương pháp “học thông qua chơi” đã giúp tỉ lệ học sinh đạt loại Giỏi tăng vượt bậc từ 20% lên 63,3%, đồng thời xóa bỏ hoàn toàn tỉ lệ học sinh Yếu. Từ những minh chứng định lượng này, nghiên cứu đề xuất hệ thống giải pháp đồng bộ bao gồm: thiết kế trò chơi bám sát ma trận ngữ nghĩa và vùng phát triển gần; tăng cường tính tương tác, hợp tác xã hội; đa dạng hóa hình thức tổ chức gắn với thực tiễn và ứng dụng nền tảng công nghệ giáo dục có chọn lọc. Kết quả khẳng định trò chơi học tập là một công cụ sư phạm đặc lực, giúp kiến tạo môi trường học tập hạnh phúc và phát triển năng lực ngôn ngữ bền vững.

Từ khóa: Biện pháp, lớp 4, mở rộng vốn từ, trò chơi học tập.

SOME MEASURES TO IMPROVE THE EFFECTIVENESS OF USING EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING VOCABULARY EXPANSION FOR GRADE 4 STUDENTS

Abstract: This paper investigates measures to improve the effectiveness of using educational games to expand vocabulary for 4th-grade students, aligning with the 2018 General Education Curriculum. Based on current situation surveys and a pedagogical experiment on the lesson “Vocabulary Expansion: Hometown”, the research shows that integrating the “learning through play” approach significantly increased the percentage of Excellent students from 20% to 63.3%, while completely eliminating the Weak category. From these empirical evidence, the study proposes a synchronous system of solutions including: designing games closely linked to semantic matrices and the zone of proximal development; enhancing social interaction and cooperation; diversifying organizational forms linked to practical situations; and selectively applying educational technology platforms. The research results affirm that educational games are a powerful pedagogical tool, creating a happy learning environment and sustainably developing students’ linguistic competence.

Keywords: Measures, educational games, vocabulary expansion, grade 4.

Nhận bài: 26/02/2026

Phản biện: 22/03/2026

Duyệt đăng: 26/03/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục phổ thông, Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Tiếng Việt cấp tiểu học đặc biệt chú trọng việc phát triển năng lực ngôn ngữ, giúp học sinh sử dụng tiếng Việt linh hoạt và hiệu quả trong giao tiếp lẫn học tập. Đối với học sinh lớp 4, việc trau dồi và mở rộng vốn từ đóng vai trò nền tảng thiết yếu để các em có thể đọc hiểu văn bản sâu sắc và diễn đạt tự trọng, tình cảm một cách chính xác, phong phú.

Thực tiễn giảng dạy cho thấy, giáo viên đã sử dụng đa dạng các phương pháp và kỹ thuật dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh. Trong đó, trò chơi học tập được khẳng định là một hình thức tổ chức dạy học đặc biệt hiệu quả, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi tiểu học. Việc sử dụng trò chơi giúp chuyển hóa những kiến thức ngôn ngữ có phần khô khan thành các hoạt động vui chơi sinh động, qua đó kích thích hứng thú, thu hút sự tập trung và giúp học sinh ghi nhớ, vận dụng từ vựng một cách tự nhiên.

Tuy nhiên, việc tổ chức các trò chơi học tập trong các tiết dạy mở rộng vốn từ lớp 4 hiện nay đôi lúc vẫn còn mang tính hình thức, lặp lại hoặc chưa khai thác triệt để ý nghĩa, ngữ cảnh sử dụng của từ ngữ. Nhiều trò chơi thiết kế chưa thực sự gắn kết chặt chẽ với mục tiêu bài học, thiếu sự linh hoạt hoặc chưa tạo được cơ hội cho mọi đối tượng học sinh cùng tham gia tương tác, dẫn đến hiệu quả mở rộng vốn từ chưa đạt được như kỳ vọng của chương trình mới.

Xuất phát từ những khoảng trống trong thực tiễn đó, bài viết tập trung nghiên cứu và đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập trong dạy học mở rộng vốn từ lớp 4, góp phần tối ưu hóa phương pháp dạy học và đáp ứng yêu cầu phát triển phẩm chất, năng lực học sinh theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nhằm hiện thực hóa các mục tiêu nghiên cứu đã đề ra và đảm bảo tính khách quan, độ tin cậy

của các kết quả thu được, đề tài tiến hành phối hợp linh hoạt, đồng bộ giữa nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận và nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn. Trước hết, đối với nhóm phương pháp lý luận, nghiên cứu chủ yếu sử dụng phương pháp phân tích tài liệu và tổng hợp nhằm hệ thống hóa các cơ sở lý thuyết có liên quan. Cụ thể, thao tác này giúp làm rõ bản chất của hoạt động dạy học mở rộng vốn từ, cũng như triết lý giáo dục của định hướng tiếp cận “học thông qua chơi”. Từ việc đúc kết các công trình nghiên cứu đi trước, đề tài xây dựng một khung lý thuyết vững chắc, làm cơ sở định hướng cho quy trình thiết kế trò chơi học tập sao cho tương thích với đặc điểm tâm sinh lý và năng lực nhận thức của học sinh lớp 4.

Về mặt thực tiễn, nghiên cứu triển khai phương pháp điều tra bằng bảng hỏi trực tuyến đối với khách thể là đội ngũ giáo viên đang trực tiếp giảng dạy tiểu học trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh. Mục đích của phương pháp này là nhằm khảo sát, đánh giá một cách toàn diện thực trạng nhận thức, mức độ áp dụng, cũng như nhận diện rõ những thuận lợi và rào cản mà giáo viên đang phải đối mặt khi sử dụng trò chơi học tập để mở rộng vốn từ. Cuối cùng, toàn bộ dữ liệu thu thập được từ quá trình khảo sát sẽ được thống kê và xử lý số liệu bằng phần mềm Microsoft Excel. Việc tính toán các tỷ lệ phần trăm và trực quan hóa dữ liệu thành các bảng biểu không chỉ phản ánh chính xác xu hướng chung mà còn cung cấp những minh chứng định lượng sắc bén. Đây chính là căn cứ thực tiễn vững chắc nhất để nghiên cứu đề xuất các biện pháp thiết kế trò chơi học tập vừa mang tính khoa học, vừa đảm bảo tính khả thi cao khi áp dụng vào thực tế giảng dạy.

2.2. Cơ sở lý thuyết

2.2.1. Mở rộng vốn từ trong dạy học Tiếng Việt

2.2.1.1. Khái niệm mở rộng vốn từ

Quá trình mở rộng vốn từ không đơn thuần là sự cộng gộp các định nghĩa cơ học, mà là việc thiết lập mạng lưới liên kết thông qua “ứng dụng mô hình ngữ nghĩa từ vựng giúp nâng cao khả năng tiếp thu từ vựng và mở rộng vốn từ” (Ахметова, Г., & С., 2023). Theo Intaraprasert (2004), bản chất của quá trình này xoay quanh ba trụ cột: “khám phá ý nghĩa của từ mới, ghi nhớ kiến thức về các từ đã học, và mở rộng vốn từ vựng”.

Bên cạnh đó, việc phát triển vốn từ phải hướng tới việc người học sở hữu “kiến thức toàn diện về các từ vựng là một nguyên lý cơ bản” (Thornbury, 2006). Điều này có nghĩa là học sinh không chỉ

thu nạp từ mới về mặt số lượng theo từng chủ điểm, mà còn phải thấu hiểu các mối quan hệ ngữ nghĩa (đồng nghĩa, trái nghĩa) và biết cách vận dụng chúng vào các ngữ cảnh thực tế.

2.2.1.2. Vai trò của mở rộng vốn từ

Mở rộng vốn từ là tiền đề quyết định để chuyển hóa ngôn ngữ từ dạng thụ động sang dạng chủ động. Việc “cần phân biệt rõ ràng giữa hiểu biết và thực hành” (Carter et al, 1988) khẳng định rằng việc trau dồi vốn từ giúp học sinh không chỉ nhận diện được ngôn ngữ khi đọc, nghe mà còn có thể truy xuất nhanh chóng để sản sinh ngôn ngữ trong hoạt động nói và viết

Hơn thế nữa, việc liên tục hệ thống hóa từ vựng giúp rèn luyện tư duy phản biện. Trong quá trình này, việc “kết hợp giữa sự sẵn sàng làm sai và kỹ năng suy luận ngữ cảnh là một trụ cột lý luận quan trọng” (Freeman Twaddell, 1973), giúp học sinh hình thành chiến lược giải mã ngôn ngữ độc lập và tự tin biểu đạt ý tưởng chính xác.

Trong môn Tiếng Việt lớp 4, mở rộng vốn từ là nội dung nòng cốt của Luyện từ và câu. Bám sát Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, hoạt động này cần gắn liền với các trải nghiệm tương tác (như trò chơi học tập), giúp học sinh tiểu học sử dụng tiếng Việt như một công cụ tư duy sắc bén phục vụ cho quá trình học tập.

2.2.2. Dạy học mở rộng vốn từ theo hướng tiếp cận “học thông qua chơi”

Vận dụng tiếp cận “học thông qua chơi” (HTQC) giúp học sinh phát triển vốn từ một cách tự nhiên. Quá trình này rèn luyện “chức năng điều hành” – nền tảng để kiểm soát tư duy và hành vi (Fisher, 2013), đồng thời tạo “bối cảnh tự nhiên để tích hợp thông tin và kỹ năng từ nhiều lĩnh vực” (Singer et al., 2016), giúp các em liên kết ngữ nghĩa từ vựng đa chiều.

Để đạt hiệu quả tối ưu, trò chơi cần bám sát khuôn khổ “Học tập có mục đích” (Hirsh-Pasek & Whitebread, 2019). Trong đó, giáo viên đóng vai trò dẫn dắt then chốt, bởi các bằng chứng chỉ ra rằng “chơi có hướng dẫn thường mang lại hiệu quả học tập vượt trội” so với phương pháp truyền thống hay chơi tự do thiếu định hướng (Zosh et al., 2018).

Cuối cùng, việc ứng dụng “các trò chơi tương tác... có thể cải thiện đáng kể vốn từ vựng và khả năng hiểu ngôn ngữ” (Toub, T., 2018). Những hoạt động vui chơi có cấu trúc mở sẽ khuyến khích học sinh khám phá, đặt câu hỏi và thử nghiệm, tạo môi trường học tập an toàn để các em tự tin giải mã và thực hành từ mới mà không sợ mắc lỗi.

2.2.3. Trò chơi học tập trong dạy học mở rộng vốn từ ở lớp 4

2.2.3.1. Khái niệm trò chơi

Dưới góc độ từ điển học, “Trò chơi là một hoạt động bày ra để vui chơi, giải trí” (Hoàng Phê, 1995). Tiếp cận dưới lăng kính sư phạm, khái niệm này được mở rộng: “trò chơi là một hoạt động tự nhiên đáp ứng các nhu cầu giải trí phong phú của con người. Ngoài ra, trò chơi còn là một phương pháp giáo dục hiệu quả trong việc phát triển nhân cách và trí tuệ trẻ em” (Luu Ngọc Sơn, 2014). Từ các cơ sở trên, trong phạm vi nghiên cứu này, trò chơi được định nghĩa là một hoạt động tích hợp, vừa đáp ứng nhu cầu tâm lý tự nhiên của trẻ, vừa hướng tới mục tiêu giáo dục, bồi dưỡng kỹ năng và phát triển nhận thức.

2.2.3.2. Vai trò của trò chơi học tập

Trong hoạt động mở rộng vốn từ, trò chơi học tập đóng vai trò là môi trường thực hành thiết yếu giúp học sinh hệ thống hóa và vận dụng từ vựng vào các ngữ cảnh giao tiếp cụ thể. Theo kết quả nghiên cứu của Nachimuthu & Vijayakumari (2011) và Sandford cùng cộng sự (2006), hiệu quả sư phạm của hình thức này được khẳng định qua ba phương diện cốt lõi.

Thứ nhất, trò chơi thúc đẩy động cơ học tập nội sinh bởi “trò chơi học tập có thể làm cho quá trình học tập trở nên thú vị và hấp dẫn hơn. Khi HS cảm thấy hứng thú, các em sẽ có động lực học tập cao hơn”.

Thứ hai, phương pháp này tăng cường khả năng vận dụng thực hành của người học, vì “trò chơi học tập giúp HS hiểu bài học một cách sâu sắc hơn. Thông qua việc tham gia vào các hoạt động trong trò chơi, HS có cơ hội áp dụng kiến thức vào các tình huống thực tế”.

Cuối cùng, việc tổ chức trò chơi góp phần củng cố trí nhớ dài hạn, do “trò chơi học tập có thể giúp HS ghi nhớ thông tin lâu hơn. Khi HS học thông qua trải nghiệm và hoạt động, thông tin sẽ được lưu giữ tốt hơn trong trí nhớ dài hạn”. Nhằm tối ưu hóa các giá trị sư phạm này, quá trình thiết kế và tổ chức trò chơi đòi hỏi sự tuân thủ nghiêm ngặt các nguyên tắc sư phạm, đảm bảo tính thống nhất với mục tiêu bài học, phù hợp với trình độ nhận thức của học sinh và điều kiện thực tiễn của cơ sở giáo dục.

2.3. Thực trạng

2.3.1. Thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học mở rộng vốn từ lớp 4

Để có cơ sở thực tiễn cho việc đề xuất các giải pháp sư phạm, bài báo đã tiến hành khảo sát thông qua phiếu hỏi đối với 81 giáo viên đang trực tiếp giảng dạy lớp 4 tại các trường Tiểu học trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh.

Kết quả khảo sát cho thấy, quá trình thiết kế, chuẩn bị và tổ chức trò chơi học tập đặt ra nhiều thách thức đối với giáo viên. Khó khăn chủ đạo mà giáo viên đang phải đối mặt khi triển khai trò chơi học tập là sự thiếu hụt về cơ sở vật chất, phương tiện hỗ trợ (48,8%) và áp lực thời gian chuẩn bị (43,8%). Điều đó cho thấy nhiều cơ sở giáo dục hiện nay vẫn chưa trang bị đồng bộ hệ thống máy tính, máy chiếu hoặc internet ổn định, gây trở ngại trực tiếp cho việc tổ chức các trò chơi trên nền tảng số. Đồng thời việc chuẩn bị trò chơi tốn nhiều thời gian, phản ánh yêu cầu đầu tư đáng kể cho khâu thiết kế và chuẩn bị học liệu.

Bên cạnh đó, sự thiếu hụt một kho tài nguyên học liệu số dùng chung chuyên biệt cho nội dung mở rộng vốn từ lớp 4 khiến giáo viên phải tự tìm kiếm tư liệu một cách rời rạc chiếm 30%, trong khi đó 20% giáo viên thừa nhận sự lúng túng trong khâu thiết kế học liệu. Sự tương phản gay gắt được thể hiện qua con số khiêm tốn chỉ 16,3% giáo viên cảm thấy tự tin khi triển khai, đồng nghĩa với việc đại đa số (gần 84%) đội ngũ giảng dạy vẫn đang phải đơn độc đối mặt với những thách thức khác nhau. Thực trạng này không chỉ phơi bày sự khan hiếm của các sản phẩm trò chơi chất lượng mà còn là hồi chuông nhấn mạnh yêu cầu cấp bách về việc bồi dưỡng năng lực thiết kế và cung cấp hệ thống học liệu số chuyên nghiệp cho giáo viên tiểu học.

Việc làm rõ những nguyên nhân dẫn đến thực trạng khó khăn trên là bước đi tất yếu để xây dựng một lộ trình can thiệp sư phạm thực sự hiệu quả. Trong đó, các yếu tố khách quan hiện lên như những rào cản mang tính hệ thống, nằm ngoài tầm kiểm soát trực tiếp của người dạy nhưng lại có tác động chi phối mạnh mẽ đến chất lượng vận dụng trò chơi học tập. Những tác động ngoại cảnh này không chỉ xuất phát từ áp lực đổi mới của chương trình hiện hành mà còn gắn liền với các điều kiện hỗ trợ dạy học thực tế tại các đơn vị nhà trường, tạo nên những thách thức đa diện cho giáo viên trong quá trình triển khai.

Đáng chú ý nhất là rào cản về cơ sở vật chất khi có đến 48,1% ý kiến cho rằng việc thiếu không gian và vật dụng hỗ trợ đã cản trở việc triển khai các trò chơi sinh động. Bên cạnh đó, áp lực chuyên môn cũng là một thách thức lớn với 41,8% giáo viên e ngại áp lực thời gian hoàn thành chương trình trong một tiết học 35 phút. Ngoài ra, các yếu tố thuộc về đặc điểm lớp học như trình độ học sinh không đồng đều (39,2%) và sĩ số lớp đông (28,8%) cũng được đánh giá là những nguyên nhân trực tiếp gây khó khăn cho giáo viên trong việc thiết kế luật chơi vừa sức, cũng như quản lý trật tự và đảm bảo 100% học sinh được tham gia

tương tác. Những số liệu này chỉ ra rằng, để tối ưu hóa hiệu quả của phương pháp “học thông qua chơi”, giáo viên cần linh hoạt hơn trong việc lựa chọn các trò chơi quy mô nhỏ hoặc tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin nhằm thích ứng với điều kiện thực tế của lớp học.

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học mở rộng vốn từ ở lớp 4 không chỉ đòi hỏi tính sáng tạo trong tổ chức mà còn cần có những định hướng cụ thể, phù hợp với đặc điểm tâm lý và nhu cầu học tập của học sinh tiểu học. Thực tiễn cho thấy, hiệu quả của “học thông qua chơi” phụ thuộc lớn vào cách thức thiết kế và triển khai trò chơi của giáo viên, đặc biệt là khả năng tạo hứng thú và duy trì sự tham gia tích cực của học sinh trong suốt quá trình học tập. Vì vậy, nhóm nghiên cứu đã tiến hành khảo sát giáo viên về định hướng giải pháp nhằm nâng cao hứng thú của học sinh trong trò chơi Mở rộng vốn từ, kết quả khảo sát cho thấy giáo viên đặc biệt ưu tiên các biện pháp mang tính linh hoạt và bám sát tâm sinh lý lứa tuổi học sinh tiểu học

Cụ thể, giải pháp “Đa dạng hóa loại hình trò chơi (thi đua, ghép cặp, vận động, công nghệ...)” nhận được sự đồng thuận cao nhất với 70%, phản ánh nhu cầu cấp thiết trong việc đổi mới hình thức tổ chức để kích thích trí tò mò và tránh sự nhàm chán cho các em. Kế đến, việc “Tích hợp trò chơi với tình huống thực tiễn, gắn gũi với cuộc sống học sinh” (39,7%) và “Tăng phần thưởng hoặc hình thức khích lệ tinh thần” (37,2%) cũng được đánh giá là những hướng đi quan trọng. Những lựa chọn này hoàn toàn đồng điệu với định hướng phát triển năng lực ngôn ngữ gắn liền với bối cảnh giao tiếp thực tế của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, đồng thời khẳng định vai trò thiết yếu của sự động viên, khen thưởng đối với động lực học tập của độ tuổi này. Nhìn chung, các số liệu minh chứng rằng để tối ưu hóa hiệu quả của phương pháp “học thông qua chơi”, giáo viên không thể áp dụng các biện pháp đơn lẻ mà cần có sự phối hợp đồng bộ giữa việc làm mới hình thức, gắn kết nội dung với đời sống và chú trọng khích lệ người học kịp thời.

2.3.2. Thực trạng học mở rộng vốn từ của học sinh lớp 4 khi sử dụng trò chơi trong dạy học.

Nhằm tìm hiểu về quá trình học mở rộng vốn từ của học sinh khi áp dụng trò chơi sẽ như thế nào, bài báo đã tiến hành thực nghiệm bài “Mở rộng vốn từ: Quê hương” (sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 4, tập 2 trang 69, bộ sách Chân trời sáng tạo) nhằm kiểm chứng tính hiệu quả của phương pháp “học thông qua chơi” đối với học sinh lớp 4. Mục tiêu trọng tâm là đánh giá khả năng chiếm lĩnh tri thức và mức độ tương tác của học sinh trong môi trường “Trường học hạnh phúc”. Những dữ liệu

thu được đóng vai trò là căn cứ thực tiễn để hoàn thiện hệ thống trò chơi, đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực ngôn ngữ theo chương trình mới.

Để đánh giá kết quả kiểm tra trước thực nghiệm và sau thực nghiệm của học sinh qua bài khảo sát, nhóm nghiên cứu đã xây dựng thang đo định lượng như sau: Loại giỏi: 9 - 10 điểm; Loại khá: 7 - 8 điểm; Loại trung bình: 5 - 6 điểm; Loại yếu: Dưới 5 điểm. Kết quả định lượng ghi nhận sự chuyển biến vượt bậc về năng lực học tập của học sinh sau thực nghiệm. Tỷ lệ học sinh đạt loại Giỏi đã tăng mạnh từ 20% lên 63,3%, đồng thời nhóm học sinh xếp loại Yếu giảm hoàn toàn từ 10% xuống còn 0%. Sự dịch chuyển tích cực này minh chứng cho khả năng cải thiện chất lượng học tập đồng đều, giúp những học sinh còn lúng túng nhanh chóng nắm bắt và vận dụng tốt vốn từ ngữ về chủ đề Quê hương.

Sự bứt phá về số liệu khẳng định ưu thế của việc tích hợp trò chơi so với phương pháp truyền thụ một chiều truyền thống. Hoạt động trò chơi giúp học sinh giải tỏa áp lực, kích thích tinh thần chủ động và tăng cường ghi nhớ kiến thức thông qua tương tác trực tiếp. Thành công của thực nghiệm là cơ sở vững chắc để khẳng định trò chơi học tập là công cụ sư phạm đặc lực, giúp nâng cao hiệu quả dạy học phân môn Luyện từ và câu ở tiểu học.

2.4. Giải pháp nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập trong dạy học mở rộng vốn từ lớp 4

Từ các minh chứng thực nghiệm, nghiên cứu đề xuất một hệ thống giải pháp đồng bộ nhằm tối ưu hóa thiết kế sư phạm của trò chơi học tập, qua đó nâng cao năng lực từ vựng cho học sinh lớp 4. Nguyên tắc thiết kế tiên quyết là tính định hướng mục tiêu, trong đó trò chơi phải vận hành như một công cụ nhận thức nhằm thiết lập và củng cố các ma trận ngữ nghĩa. Việc tinh tuyền nội dung bám sát đặc thù của từng vi kỹ năng ngôn ngữ (nhận diện từ đồng nghĩa, phân nhóm từ loại, hay suy luận nghĩa qua ngữ cảnh) sẽ giúp khu trú trọng tâm rèn luyện, giảm thiểu tải lượng nhận thức không cần thiết. Đồng thời, kiến trúc trò chơi phải tích hợp cơ chế phân hóa đa tầng, bám sát “vùng phát triển gần” của từng đối tượng. Điều này đảm bảo mỗi học sinh đều được tiếp cận các thử thách học tập mang tính cá nhân hóa, từ đó tối ưu hóa cơ hội tương tác và phát triển năng lực ngôn ngữ nội sinh.

Thứ hai, tổ chức trò chơi cần được chuyển dịch mạnh mẽ theo đường hướng kiến tạo xã hội, đề cao tính tương tác và hợp tác liên cá nhân. Các kỹ thuật tổ chức như thảo luận nhóm hạt nhân hay thi đấu tiếp sức không đơn thuần là hình thức hoạt

náo, mà là bối cảnh vi mô để kiến tạo môi trường giao tiếp ngôn ngữ thực chứng. Quá trình thương lượng ý nghĩa và hỗ trợ chéo giữa các cá nhân sẽ thúc đẩy tư duy phản biện, hỗ trợ học sinh mã hóa từ vựng sâu sắc hơn khi giải quyết các nhiệm vụ phức hợp. Song song với đó, việc nhúng hệ thống từ vựng vào các tình huống thực tiễn mô phỏng sẽ kích hoạt trí nhớ ngữ nghĩa, tạo điều kiện thuận lợi cho quá trình chuyển di tri thức. Đặc biệt, nghiên cứu nhấn mạnh việc vận dụng chiến lược “lặp lại có biến đổi” thông qua chuỗi trò chơi liên hoàn nhằm củng cố dấu vết kí ức.

Cuối cùng, giải pháp tích hợp công nghệ giáo dục cần được triển khai dưới góc độ sư phạm số một cách cẩn trọng. Các nền tảng trò chơi tương tác, với ưu thế vượt trội về khả năng trực quan hóa và cơ chế phản hồi tức thời, đóng vai trò như chất xúc tác mạnh mẽ kích hoạt động cơ học tập. Tuy nhiên, yếu tố công nghệ phải tuyệt đối phục tùng mục tiêu sư phạm; cần kiểm soát tình trạng lạm dụng hình thức nhằm đảm bảo sự tập trung cao độ vào chuẩn đầu ra kiến thức. Để đo lường mức độ chuyển hóa năng lực, công tác đánh giá cần sự giao thoa chặt chẽ giữa đo lường định lượng (hiệu suất trò chơi) và phân tích định tính (chiến lược tư duy, hành vi hợp tác). Chu trình quan sát - phân tích - điều chỉnh liên tục này sẽ cung cấp hệ dữ liệu thực chứng để giáo viên tái tinh chỉnh kịch bản dạy học, biến trò chơi học tập thành một hệ sinh thái phát triển năng lực ngôn ngữ bền vững.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã khẳng định vai trò trọng yếu của trò chơi học tập trong việc phát triển năng lực

ngôn ngữ và mở rộng vốn từ cho học sinh tiểu học, đặc biệt là khối lớp 4, đáp ứng trọn vẹn triết lý của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Dưới định hướng tiếp cận “học thông qua chơi”, trò chơi học tập không chỉ dừng lại ở chức năng hoạt náo không khí mà đã thực sự trở thành một môi trường kiến tạo tri thức, giúp học sinh chuyển hóa các ma trận từ vựng thụ động thành năng lực giao tiếp chủ động.

Dữ liệu khảo sát và thực tiễn triển khai đã phác họa một bức tranh toàn cảnh: mặc dù đội ngũ giáo viên còn đối mặt với nhiều rào cản mang tính hệ thống về cơ sở vật chất, áp lực thời lượng và tính đa dạng của người học, nhưng hiệu quả sư phạm mang lại là hoàn toàn thuyết phục. Sự gia tăng vượt bậc tỉ lệ học sinh giỏi (từ 20% lên 63.3%) và xóa bỏ hoàn toàn tỉ lệ học sinh yếu sau thực nghiệm chính là minh chứng định lượng sắc bén cho thấy khả năng cải thiện chất lượng tiếp thu đồng đều của phương pháp này.

Để giải quyết triệt để những khoảng trống thực tiễn, việc ứng dụng trò chơi học tập cần được tái cấu trúc thành một hệ thống giải pháp đồng bộ. Quá trình thiết kế phải bám sát mục tiêu thiết lập mạng lưới ngữ nghĩa, cá nhân hóa theo vùng phát triển gần của học sinh, đồng thời đẩy mạnh chiến lược tương tác xã hội và ứng dụng nền tảng EdTech có chọn lọc. Sự cộng hưởng của các giải pháp này không chỉ tháo gỡ khó khăn cho giáo viên mà còn kiến tạo một hệ sinh thái học tập hạnh phúc, nơi học sinh được trao quyền để tự do khám phá, mã hóa và làm chủ ngôn ngữ mẹ đẻ một cách bền vững.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này được tài trợ bởi Nguồn ngân sách khoa học và công nghệ Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh trong đề tài sinh viên NCKH năm học 2025 – 2026.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Axmetova, F., C. (2023). Lexical semantic modeling as a means of effective vocabulary acquisition and expansion. *Bulletin of the Karaganda university Pedagogy series*, 112(4), 123-132. doi: <https://doi.org/10.31489/2023ped4/123-132>.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông 2018: Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.
- Cárter, R., McCarthy, M., Channell, J., Coady, J., Cowie, A. P., Nation, P., ... & Summers, D. (1988). *Vocabulary and language teaching*. London: Routledge.
- Fisher, A. V., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Pace, A. (2013). The New Science of Learning: How Play-Based Learning Builds Executive Function. *American Educator*, 37(3), 11-18.
- Hoàng Phê. (1995). *Từ điển tiếng Việt*. Hà Nội: NXB Hồng Đức.
- Intaraprasert, C. (2004). *EST students and vocabulary learning strategies: A preliminary investigation. (Unpublished research)*. Suranaree University of Technology, Nakhon Ratchasima, Thailand.
- Luu Ngọc Sơn. (2014). Trò chơi - một phương tiện phát triển trí sáng tạo hiệu quả cho trẻ mẫu giáo. *Tạp chí Giáo dục - Bộ Giáo dục và Đào tạo*, 334(2), 22-25.
- Nachimuthu, K., & Vijayakumari, G. (2011). Role of educational games in improving meaningful learning. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 25-33.
- Sandford, R. M., Ulicsak, K., Facer, K., & Rudd, T. (2006). *Teaching with games in formal education*. Futurelab.
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2016). *Play= Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press.
- Toub, T. S., Weisberg, D. S., & Hirsh-Pasek, K. (2018). Learning language through play. In A. T. Cross & L. K. R. Smith (Eds.), *The Cambridge Handbook of Language Learning (pp. 370-392)*. Cambridge University Press.
- Twaddell, F. (1973). Vocabulary Expansion in the TESOL Classroom. *TESOL Quarterly*, 7(1), 61-78. doi: <https://doi.org/10.2307/3585510>
- Thornbury, S. (2006). *How to teach vocabulary*. Pearson Education India.