

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ BỘ TRÒ CHƠI BẢN ĐỒ DI SẢN VIỆT NAM TRONG DẠY HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ Ở TIỂU HỌC

Lê Thị Bảo Trân, Nguyễn Phạm Yên Linh, Lim Nguyễn Mẫn Linh, Tô Ngân Khánh
Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Nghiên cứu nhằm xây dựng cơ sở lý luận và đề xuất các nguyên tắc thiết kế bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam trong dạy học Lịch sử và Địa lý ở tiểu học theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Trên cơ sở làm rõ vai trò của học liệu tương tác và các yêu cầu đối với thiết kế trò chơi học tập, nghiên cứu đề xuất 05 nguyên tắc: bảo đảm mục tiêu giáo dục; tính khoa học; phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý học sinh; tăng cường tương tác, trải nghiệm; bảo đảm tính thực tiễn và khả thi. Kết quả góp phần cung cấp cơ sở khoa học cho việc thiết kế và vận dụng trò chơi trong dạy học di sản văn hóa ở tiểu học.

Từ khóa: Học liệu; trò chơi học tập; bản đồ; di sản văn hóa; năng lực môn Lịch sử và Địa lý; nguyên tắc thiết kế.

THEORETICAL FOUNDATIONS AND DESIGN PRINCIPLES FOR THE VIETNAM HERITAGE MAP BOARD GAME IN PRIMARY HISTORY AND GEOGRAPHY EDUCATION

Abstract: This study aims to establish a theoretical foundation and propose principles for designing the Vietnamese Heritage Map game set for teaching History and Geography at the primary school level, in alignment with the competency- and character-based orientation of the 2018 General Education Curriculum. Based on an examination of the role of interactive learning materials and the requirements for designing educational games, the study proposes five design principles: alignment with educational objectives; scientific accuracy; appropriateness to students' psychological and developmental characteristics; promotion of interaction and experiential learning; and practicality and feasibility. The findings provide a scientific foundation for the design and application of educational games in heritage education at the primary school level.

Keywords: Learning materials; learning games; maps; cultural heritage; competencies in History and Geography; design principles

Nhận bài: 22/08/2026

Phản biện: 22/09/2026

Duyệt đăng: 25/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (CT GDPT 2018), dạy học môn Lịch sử và Địa lý (LS & ĐL) ở tiểu học cần chuyển từ chú trọng truyền thụ kiến thức sang phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh (HS). Theo đó, học liệu không chỉ cung cấp thông tin mà cần hỗ trợ HS quan sát, tương tác, trải nghiệm, hợp tác và vận dụng kiến thức vào nhiệm vụ học tập; đồng thời bảo đảm tính thực quan và phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS lớp 4, 5.

Bên cạnh đó, nội dung di sản văn hóa hiện vẫn chủ yếu được khai thác qua sách giáo khoa, tranh ảnh và video, trong khi học liệu tương tác, trải nghiệm còn hạn chế. Kết quả khảo sát từ các nghiên cứu trước cho thấy giáo viên (GV) và học sinh (HS) có nhu cầu đối với các hình thức học tập thực quan, trải nghiệm và trò chơi học tập. Thực trạng này cho thấy cần phát triển những học liệu có tính tương tác, giúp HS gắn kiến thức về di sản văn hóa với không gian địa lý, từ đó hỗ trợ ghi nhớ, hệ thống hóa và vận dụng kiến thức.

Nhiều nghiên cứu trong và ngoài nước đã khẳng định vai trò của trò chơi học tập, hoạt động trải nghiệm và các học liệu thực quan trong việc nâng cao hứng thú, tăng cường sự tham gia và phát triển năng lực của học sinh tiểu học (Lê Thúy Mai, 2017; Hoàng Thị Mỹ Hạnh và Đào Thị Mến, 2025; Efsthathiou và cộng sự, 2018; Volioti và cộng sự, 2022). Bên cạnh đó, các nghiên cứu trước về giáo dục di sản cũng chỉ ra rằng việc gắn nội dung học tập với các giá trị văn hóa của địa phương và đất nước còn góp phần bồi dưỡng lòng yêu nước, ý thức bảo tồn và phát huy di sản văn hóa cho học sinh (Nguyễn Thị Hương và cộng sự, 2023; Nguyễn Thị Hường, Nguyễn Thị Tú Oanh, 2024).

Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu tập trung vào học liệu số hoặc hoạt động trải nghiệm riêng lẻ; nghiên cứu về thiết kế một học liệu tích hợp đồng thời bản đồ, di sản văn hóa và cơ chế trò chơi phục vụ dạy học LS & ĐL tiểu học còn rất hạn chế. Khoảng trống này đặt ra nhu cầu xây dựng hệ thống nguyên tắc và quy trình thiết kế học liệu riêng biệt.

Xuất phát từ yêu cầu đổi mới dạy học và khoảng trống nghiên cứu nêu trên, bài viết tập trung hệ thống hóa cơ sở lý luận về học liệu dạy học, trò chơi học tập, bản đồ, di sản văn hóa; trên cơ sở đó đề xuất hệ thống nguyên tắc thiết kế bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam nhằm cung cấp cơ sở khoa học cho việc phát triển và vận dụng học liệu trò chơi trong dạy học môn LS & ĐL ở tiểu học.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận về thiết kế bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam

2.1.1. Các khái niệm nền tảng

Di sản và di sản văn hóa

Di sản được hiểu là những di chỉ, di tích hoặc danh lam thắng cảnh của một quốc gia, các công trình kiến trúc hay quần thể văn hóa dân tộc. Theo Luật Di sản văn hóa (Quốc hội, 2009), di sản văn hóa bao gồm di sản văn hóa vật thể và phi vật thể, phản ánh những giá trị lịch sử, văn hóa và khoa học được lưu truyền qua nhiều thế hệ. UNESCO (1972) cũng xác định di sản văn hóa gắn với các giá trị vật thể và phi vật thể được cộng đồng gìn giữ, kế thừa và phát huy.

Trong nghiên cứu này, di sản văn hóa được tiếp cận vừa là nguồn học liệu, vừa là nội dung trung tâm của bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam. Các giá trị lịch sử, địa lý và văn hóa của di sản được chuyển hóa thành nhiệm vụ học tập gắn với bản đồ, tạo cơ hội cho HS khám phá kiến thức thông qua trải nghiệm, hợp tác và giải quyết vấn đề.

Trò chơi học tập

Nghiên cứu này xem trò chơi học tập là một hình thức tổ chức hoạt động học tập trong đó mục tiêu, nội dung và nhiệm vụ giáo dục được kết hợp với luật chơi và cách chơi. Giá trị của trò chơi không nằm ở yếu tố thi đua hay giải trí đơn thuần mà ở chỗ HS phải suy nghĩ, trao đổi và vận dụng kiến thức để tiến hành trò chơi. Đây cũng là cơ sở để khi thiết kế bộ Bản đồ di sản Việt Nam, yếu tố chơi và yếu tố học tập phải được gắn với nhau, tránh tình trạng trò chơi chỉ mang tính minh họa cho nội dung bài học.

Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam

Trên cơ sở các quan niệm trên, nhóm nghiên cứu đề xuất khái niệm về Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam là một loại học liệu dạy học tích hợp được thiết kế dưới dạng trò chơi, kết hợp giữa bản đồ địa lý Việt Nam và hệ thống nhiệm vụ học

tập nhằm hỗ trợ HS tìm hiểu các di sản văn hóa của Việt Nam trong môn LS & ĐL ở tiểu học. Bộ trò chơi bao gồm các thành phần cơ bản như bản đồ Việt Nam, thẻ di sản, thẻ câu đố, thẻ cơ hội, quân cờ và xúc xắc, được tổ chức theo hướng tạo điều kiện cho HS học tập thông qua thao tác, trải nghiệm và tương tác. Đây là đối tượng trung tâm của nghiên cứu và cũng là nền tảng để xây dựng các nguyên tắc thiết kế được trình bày ở các mục tiếp theo.

2.1.2. Đặc trưng môn Lịch sử và Địa lý ở tiểu học

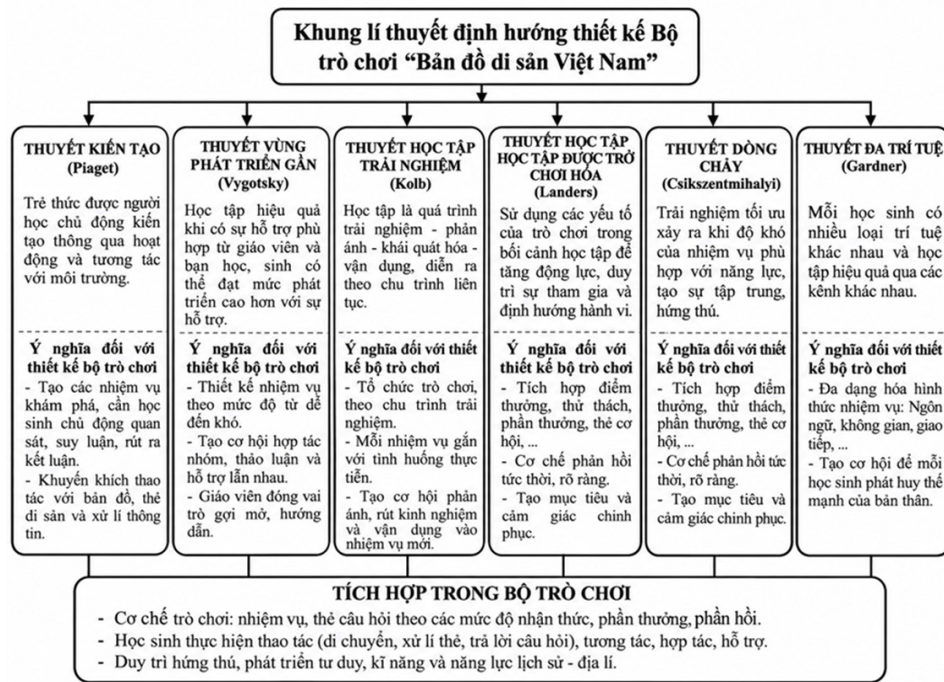
Theo CT GDPT 2018, môn Lịch sử và Địa lý là môn bắt buộc ở lớp 4, 5, được xây dựng theo hướng tích hợp kiến thức lịch sử, địa lý với các yếu tố văn hóa – xã hội theo không gian và thời gian. Môn học góp phần hình thành cho HS hiểu biết về lịch sử dân tộc, địa lý đất nước, văn hóa và di sản, đồng thời phát triển các phẩm chất, năng lực; trong đó HS cần khai thác bản đồ, lược đồ, tranh ảnh, xác định vị trí di tích, di sản và vận dụng kiến thức vào tìm hiểu, bảo vệ các giá trị văn hóa. Những yêu cầu này tạo thuận lợi cho việc thiết kế học liệu trò chơi bản đồ, giúp HS vừa rèn luyện kỹ năng sử dụng bản đồ vừa tìm hiểu di sản văn hóa một cách chủ động, phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực đặc thù của môn học.

2.1.3. Đặc điểm tâm lý, nhận thức học sinh lớp 4, 5

Các nghiên cứu về tâm lý lứa tuổi cho thấy HS tiểu học có nhận thức mang tính trực quan - hình tượng, tư duy không gian đang phát triển, khả năng chú ý còn hạn chế và trí nhớ chịu ảnh hưởng lớn bởi hình ảnh, thao tác cùng trải nghiệm thực tế. HS dễ hứng thú với các hoạt động sinh động, có yếu tố thi đua nhưng nhanh chán nếu hoạt động đơn điệu. Nhu cầu được hoạt động, giao tiếp, chơi và khám phá là đặc trưng nổi bật ở lứa tuổi này (Võ Sỹ Lợi, 2014).

Do vậy, việc dạy học môn LS & ĐL ở tiểu học cần ưu tiên sử dụng nhiều phương tiện trực quan như bản đồ, tranh ảnh, mô hình kết hợp tổ chức các hoạt động học tập mang tính trải nghiệm và tương tác nhằm nâng cao hiệu quả tiếp thu, ghi nhớ. Bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” có khả năng phát triển cao để phù hợp với những đặc điểm tâm lý trên.

2.1.4. Khung lý thuyết định hướng Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam



Hình 1. Khung lý thuyết định hướng Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam

2.1.5. Vai trò của bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam trong hỗ trợ dạy học môn Lịch sử và Địa lý ở tiểu học

Bộ trò chơi tạo điều kiện để HS phát triển các năng lực chung, đặc biệt là giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Trong quá trình chơi, HS cùng trao đổi, phân công nhiệm vụ, thống nhất câu trả lời và hỗ trợ nhau để hoàn thành thử thách, từ đó giúp HS chủ động hơn, có cơ hội tự kiểm tra và điều chỉnh kết quả của mình.

Bộ trò chơi còn góp phần tạo hứng thú và động cơ học tập. Các nội dung LS & ĐL được chuyển thành những hoạt động trực quan, tương tác, giúp HS dễ tiếp cận và ghi nhớ kiến thức.

Thông qua việc tìm hiểu các di sản cụ thể, trò chơi góp phần bồi dưỡng tình yêu quê hương và ý thức giữ gìn di sản văn hóa. HS có thể hiểu thêm về giá trị lịch sử, văn hóa của từng di sản dần dần hình thành sự trân trọng đối với những giá trị văn hóa dân tộc và ý thức bảo vệ di sản.

Bên cạnh đó, sự linh hoạt của bộ trò chơi cho phép GV sử dụng trong nhiều hoạt động dạy học như khởi động, hình thành kiến thức, luyện tập, vận dụng hoặc trải nghiệm. GV có thể điều chỉnh nội dung, mức độ khó và thời lượng chơi phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm của HS. Điều này giúp việc khai thác học liệu linh hoạt hơn và phù hợp với điều kiện dạy học thực tế.

Nhìn chung, Bản đồ di sản Việt Nam không chỉ hỗ trợ học sinh tiếp thu kiến thức LS & ĐL mà

còn tạo cơ hội để HS được khám phá, tương tác, hợp tác và trải nghiệm. Qua đó, bộ trò chơi góp phần thực hiện định hướng phát triển người học theo CT GDPT 2018, đồng thời giáo dục tình yêu quê hương và ý thức gìn giữ các giá trị di sản văn hóa dân tộc.

2.2. Đề xuất nguyên tắc thiết kế bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam”

2.2.1. Tính mục tiêu

Theo CT GDPT 2018, dạy học môn LS & ĐL không chỉ hướng đến việc cung cấp kiến thức mà còn chú trọng phát triển phẩm chất và năng lực của HS. Vì vậy, khi thiết kế bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam, mục tiêu giáo dục cần được đặt lên trước yếu tố giải trí. Trò chơi cần tạo được hứng thú nhưng vẫn giúp HS đạt được những yêu cầu cụ thể của bài học. Từ yêu cầu đó, nội dung của bộ trò chơi được xây dựng xoay quanh kiến thức về di sản văn hóa Việt Nam, kết hợp với các nhiệm vụ xác định vị trí, nhận biết, phân loại và tìm hiểu giá trị của di sản. Các thẻ di sản và thẻ câu đố được lựa chọn dựa trên nội dung chương trình, để HS phải sử dụng kiến thức đã học hoặc những thông tin được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. Như vậy, việc di chuyển quân cờ hay vượt qua thử thách không chỉ nhằm tạo sự hấp dẫn mà còn gắn với quá trình ôn tập và vận dụng kiến thức.

Việc bảo đảm mục tiêu giáo dục cũng giúp GV dễ dàng sử dụng trò chơi vào các hoạt động khác nhau của bài học. Tùy mục đích, GV có thể dùng

trò chơi để khởi động, củng cố kiến thức hoặc tạo cơ hội cho HS vận dụng những gì đã học. Nếu nhiệm vụ được xây dựng ở nhiều mức độ khác nhau, GV cũng có thể lựa chọn câu hỏi phù hợp với khả năng của HS. Vì vậy, mục tiêu giáo dục là cơ sở quan trọng để tránh tình trạng trò chơi hấp dẫn nhưng nội dung học tập lại bị xem nhẹ.

2.2.2. Tính khoa học

Đối với môn LS & ĐL, tính chính xác của thông tin có ý nghĩa quan trọng vì những kiến thức HS tiếp nhận ở tiểu học góp phần hình thành những hiểu biết ban đầu về không gian địa lí, lịch sử và văn hóa. Do đó, bộ trò chơi cần bảo đảm sự chính xác về vị trí địa lí, tên gọi, đặc điểm và giá trị của các di sản được lựa chọn.

Trong bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam, bản đồ trung tâm được thiết kế dựa trên vị trí địa lí của các khu vực và địa danh liên quan đến di sản. Nội dung trên thẻ di sản và thẻ câu đố được chọn lọc từ các tài liệu có nguồn gốc rõ ràng, sau đó điều chỉnh cách diễn đạt cho phù hợp với HS tiểu học. Việc điều chỉnh ngôn ngữ chỉ nhằm giúp HS dễ hiểu hơn, không làm thay đổi nội dung cơ bản của thông tin.

Tính khoa học cũng cần được thể hiện ở luật chơi. Các bước chơi phải rõ ràng, thống nhất để HS có thể hiểu và thực hiện đúng nhiệm vụ. Đối với những yếu tố có tính may/rủi như xúc xắc hoặc thẻ cơ hội, cần sử dụng ở mức độ phù hợp để kết quả của trò chơi vẫn phụ thuộc chủ yếu vào sự hiểu biết và khả năng phối hợp của HS. Điều này giúp trò chơi giữ được tính hấp dẫn mà không làm mất đi mục đích học tập.

2.2.3. Phù hợp với đặc điểm học sinh tiểu học

HS lớp 4 và lớp 5 đã có khả năng tiếp nhận và xử lý những nhiệm vụ học tập phức tạp hơn so với các lớp dưới, nhưng vẫn có nhu cầu cao đối với những hoạt động trực quan, sinh động và được trực tiếp tham gia. Vì vậy, khi thiết kế trò chơi, nội dung và cách chơi cần vừa sức, dễ hiểu và không tạo ra quá nhiều thao tác trong cùng một thời điểm.

Từ đặc điểm này, bộ trò chơi sử dụng bản đồ, quân cờ, xúc xắc và các loại thẻ để HS có thể trực tiếp thao tác. Nội dung trên thẻ được trình bày ngắn gọn, câu hỏi không quá dài và cách chơi được chia thành các bước rõ ràng. Những thao tác như rút thẻ, đọc thông tin, xác định vị trí và di chuyển quân cờ tạo ra sự thay đổi liên tục trong hoạt động, giúp HS duy trì sự chú ý.

Việc phù hợp với đặc điểm HS cũng thể hiện ở mức độ khó của nhiệm vụ. Nếu câu hỏi quá dễ, trò chơi sẽ nhanh chóng mất tính thử thách; ngược lại, nếu quá khó, HS có thể tập trung vào việc tìm đáp án mà không còn hứng thú với hoạt động. Vì vậy, các nhiệm vụ cần có sự phân hóa nhất định và GV có thể điều chỉnh tùy theo đối tượng HS. Đây cũng là cơ sở để trò chơi có thể sử dụng ở những lớp học có trình độ HS không đồng đều.

2.2.4. Phát huy trải nghiệm và tương tác

Một trong những ưu điểm của trò chơi học tập là tạo điều kiện để HS được trực tiếp tham gia vào quá trình học. Nếu chỉ sử dụng thẻ di sản như một dạng phiếu cung cấp thông tin, HS vẫn chủ yếu đọc và ghi nhớ. Ngược lại, khi thông tin được đặt trong các nhiệm vụ của trò chơi, HS phải sử dụng thông tin đó để xác định vị trí, trả lời câu hỏi hoặc cùng nhóm giải quyết thử thách. Khi đó, kiến thức được tiếp nhận thông qua hoạt động và trải nghiệm cụ thể.

Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam được thiết kế để tăng cường cả tương tác giữa HS với học liệu và tương tác giữa các thành viên trong nhóm. HS trực tiếp quan sát bản đồ, di chuyển quân cờ, rút thẻ và xác định vị trí di sản. Đồng thời, HS phải trao đổi, phân công nhiệm vụ và thống nhất cách giải quyết trước khi đưa ra câu trả lời. Như vậy, quá trình chơi không chỉ giúp HS nhớ kiến thức mà còn tạo cơ hội rèn luyện giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Từ góc độ này, trải nghiệm và tương tác cần được xem là một phần của cơ chế trò chơi chứ không phải hoạt động bổ sung. Các nhiệm vụ càng tạo được yêu cầu phối hợp và vận dụng kiến thức thì HS càng có nhiều cơ hội tham gia vào quá trình học tập.

2.2.5. Tính khả thi

Trong dạy học tiểu học, GV phải cân đối thời gian, không gian lớp học, số lượng HS và các phương tiện hiện có. Vì vậy, một trò chơi dù có nội dung tốt nhưng cần nhiều thiết bị, mất nhiều thời gian chuẩn bị hoặc khó tổ chức thì khả năng sử dụng thường xuyên sẽ không cao.

Từ yêu cầu đó, bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam được thiết kế với các vật liệu tương đối đơn giản như bản đồ, quân cờ, xúc xắc và thẻ. Các thành phần có thể in ấn, bảo quản và sử dụng nhiều lần. Cách chơi cũng không phụ thuộc vào thiết bị công nghệ, vì vậy, GV có thể tổ chức trong những điều kiện lớp học khác nhau.

Bên cạnh đó, bộ trò chơi được thiết kế theo hướng mở để GV có thể lựa chọn cách sử dụng

phù hợp. Không nhất thiết phải sử dụng toàn bộ các thành phần trong một lần chơi; GV có thể chọn một số thẻ di sản hoặc một nhóm nhiệm vụ để tổ chức hoạt động khởi động, luyện tập hay củng cố. Sự linh hoạt này giúp giảm thời gian chuẩn bị và phù hợp hơn với thực tế dạy học.

Như vậy, năm nguyên tắc trên vừa là cơ sở để thiết kế bộ trò chơi, vừa là những tiêu chí để xem xét khả năng sử dụng của học liệu trong thực tế. Trong đó, mục tiêu giáo dục quyết định nội dung, tính khoa học bảo đảm độ chính xác, đặc điểm HS định hướng cách trình bày và mức độ khó, trải nghiệm và tương tác quyết định cách tổ chức hoạt động, còn tính khả thi bảo đảm bộ trò chơi có thể được sử dụng trong những điều kiện dạy học cụ

thể. Sự kết hợp của các nguyên tắc này góp phần tạo nên bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam phù hợp với yêu cầu của môn LS & ĐL ở tiểu học.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã hệ thống hóa cơ sở lí luận và xác lập 05 nguyên tắc thiết kế bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam, góp phần định hướng xây dựng học liệu tương tác phù hợp với yêu cầu của CT GDPT 2018. Tuy nhiên, nghiên cứu mới dừng ở việc xây dựng khung lí luận và nguyên tắc thiết kế, chưa thực nghiệm trên diện rộng. Đây là cơ sở để tiếp tục hoàn thiện, thực nghiệm và tối ưu hóa bộ trò chơi, đồng thời hỗ trợ GV chủ động sáng tạo học liệu, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn LS & ĐL ở tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Quốc hội. (2001). Luật Di sản văn hóa (Luật số 28/2001/QH10). Hà Nội: Nhà xuất bản Chính trị Quốc gia.
- Quốc hội. (2009). Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Di sản văn hóa (Luật số 32/2009/QH12). Hà Nội: Nhà xuất bản Chính trị Quốc gia.
- Hoàng, T. M. H., & Đào, T. M. (2025). Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 5. *Tạp Chí Giáo dục*, 25(3), 146–149. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/3548>
- Hương, N. T., Văn, V. T., Tuyết, L. T. Á., & Liên, N. T. (2023). Đề xuất quy trình dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở tiểu học theo tiếp cận STEM. *Journal of educational equipment: Education management*, 1(288).
- Lê Thúy Mai (2017). Sử dụng trò chơi học tập góp phần nâng cao hiệu quả dạy học Lịch sử ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học*, Trường Đại học Thủ đô Hà Nội, 13, 132-141.
- Nguyễn Thị Hương, Nguyễn Thị Tú Oanh. (2024). Giáo dục giá trị văn hóa truyền thống cho học sinh trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở trường Tiểu học. *Tạp chí Giáo dục*, 24(14), 24–29.
- Efstathiou, I.; Kyza, E.A.; Georgiou, Y. An inquiry-based augmented reality mobile learning approach to fostering Primary school students' historical reasoning in non-formal settings. *Interact. Learn. Environ.* 2017, 26, 22–41.
- Volioti, C., Keramopoulos, E., Sapounidis, T., Melisidis, K., Kazlaris, G. C., Rizikianos, G., & Kitras, C. (2022). Augmented Reality applications for learning geography in primary education. *Applied System Innovation*, 5(6), 111.
- Võ Sỹ Lợi. (2014). Giáo trình Tâm lí học II. Trường Đại học Đà Lạt, Khoa Sư phạm.
- Mooney, C. G. (2022). Các lý thuyết về trẻ em của Dewey, Montessori, Erikson, Piaget và Vygotsky (NXB Lao Động).
- Hargraves, V. (2021, March 17). Piaget's theory of education. The Education Hub. <https://theeducationhub.org.nz/piagets-theory-of-education/>
- Nguyễn Văn Bằng, Nguyễn Văn Bắc. (2024). Tác động của trò chơi hóa đến hiệu quả học tập: Vai trò trung gian của hài lòng và gắn kết. *Tạp chí Khoa học Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh – Kinh tế và Quản trị kinh doanh*, 19(7), 16–31. <https://journalofscience.ou.edu.vn/index.php/econ-vi/article/view/2884/2159>
- Nguyễn Thị Thanh Tùng. (2022). Lí thuyết dòng chảy: Quan niệm, phân luồng dòng chảy và những hàm ý đối với kiến tạo dòng chảy học tập. *Tạp chí Giáo dục*, 22(23), 32–36.
- Bùi Thanh Xuân, Dương Thị Oanh. (2019). Vận dụng thuyết đa trí tuệ trong học tập và giáo dục người lớn. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 23(11).
- Lê Thị Thu Huyền. (2022). Vận dụng học thông qua chơi trong tổ chức hoạt động trải nghiệm theo hướng phát triển năng lực cho học sinh. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 18(S2), 23–28.
- Nguyễn Thị Bích Hồng. (2014). Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học. *Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, (54), 174–179.
- Nguyễn Thị Thu Hương. (2022). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Địa lí ở trường phổ thông. *Tạp chí Dạy và Học Ngày Nay*, (3), 46–48.
- Đặng Thị Phương. (2023). Hướng dẫn thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường phổ thông. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 19(10), 32–37. <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12311006>