

QUẢN LÝ TÍCH HỢP TRÒ CHƠI DÂN GIAN VÀO CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CHO TRẺ 5 – 6 TUỔI TẠI CÁC TRƯỜNG MẦM NON XÃ PHÙ ĐỔNG, THÀNH PHỐ HÀ NỘI THEO HƯỚNG PHÁT HUY TÍNH TÍCH CỰC

Nguyễn Thị Thu Hà¹, Trần Thị Kim Yến²

Tóm tắt: Trò chơi dân gian là di sản văn hóa đồng thời là phương tiện giáo dục ưu việt giúp phát triển tính tích cực, sự chủ động và kỹ năng xã hội cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Tuy nhiên, thực tiễn tại các trường mầm non xã Phù Đổng, Hà Nội cho thấy việc tích hợp trò chơi dân gian vào chương trình giáo dục còn mang tính hình thức, tự phát và thiếu một quy trình quản lý khoa học. Nghiên cứu này được thực hiện nhằm khảo sát thực trạng và đề xuất các biện pháp quản lý sự phạm hiệu quả để khắc phục hạn chế trên. Sử dụng phương pháp nghiên cứu hỗn hợp, chúng tôi đã tiến hành khảo sát 32 giáo viên, phỏng vấn sâu 03 cán bộ quản lý và thực nghiệm sự phạm trên 34 trẻ (chia thành nhóm đối chứng và thực nghiệm) trong thời gian 06 tuần.

Kết quả khảo sát ban đầu cho thấy mâu thuẫn giữa nhận thức và hành động: dù 100% giáo viên nhận thức rõ tầm quan trọng của trò chơi dân gian, nhưng công tác lập kế hoạch và chỉ đạo chuyên môn từ cán bộ quản lý còn mờ nhạt. Dựa trên cơ sở lý luận và thực tiễn, nghiên cứu đề xuất quy trình quản lý gồm 03 biện pháp đồng bộ: (1) Quản lý kế hoạch và xây dựng ngân hàng trò chơi; (2) Quản lý tổ chức và chỉ đạo theo hướng gợi mở; (3) Quản lý đánh giá và cải tiến thường xuyên. Kết quả thực nghiệm cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($p < 0.01$) sau tác động: điểm trung bình tính tích cực của nhóm thực nghiệm tăng mạnh từ 2.57 lên 4.37, trẻ thể hiện sự vượt trội về hứng thú và khả năng hợp tác so với nhóm đối chứng. Kết quả này khẳng định vai trò quyết định của công tác quản lý trong việc nâng cao chất lượng giáo dục qua trò chơi dân gian.

Từ khóa: Quản lý, tích hợp, tính tích cực, trẻ 5–6 tuổi, trò chơi dân gian.

1. MỞ ĐẦU

Giai đoạn 5–6 tuổi là thời kỳ bản lề, mang tính quyết định trong việc hình thành nền tảng nhân cách và chuẩn bị tâm thế cho trẻ vào lớp một. Một trong những mục tiêu cốt lõi của giáo dục mầm non ở giai đoạn này là phát triển “tính tích cực” – biểu hiện qua sự chủ động, hứng thú, tự tin và sáng tạo trong mọi hoạt động. Tính tích cực tạo tiền đề quan trọng cho khả năng học tập và thích ứng xã hội của trẻ sau này.

¹ Trường Mầm non Phù Đổng, xã Phù Đổng, thành phố Hà Nội

² Trường Đại học Giáo dục – Đại học Quốc gia Hà Nội

Để thực hiện mục tiêu này, trò chơi dân gian được xem là một phương tiện giáo dục mang tính ưu việt. Là di sản văn hóa dân tộc, trò chơi dân gian với đặc tính gần gũi, luật chơi đơn giản và tính tập thể cao, có khả năng tự nhiên trong việc kích thích hứng thú, thúc đẩy trẻ tham gia một cách tự nguyện. Về mặt lý luận, các học giả kinh điển như Vygotsky (1978) đã khẳng định vai trò trung tâm của trò chơi trong phát triển tâm lý, trong khi Piaget (1962) nhấn mạnh vai trò của trò chơi có luật đối với việc phát triển nhận thức và tuân thủ quy tắc xã hội ở trẻ.

Tuy nhiên, thực tiễn giáo dục hiện nay đang đối mặt với một mâu thuẫn lớn. Sự bùng nổ của công nghệ khiến trẻ em dành nhiều thời gian cho các trò chơi điện tử mang tính cá nhân, thụ động, làm hạn chế cơ hội vận động và giao tiếp trực tiếp. Đáng chú ý hơn, ngay cả khi trò chơi dân gian được đưa vào chương trình Giáo dục Mầm non, việc tổ chức thường dừng lại ở mức độ “tự phát”, thiếu sự đầu tư bài bản. Các hoạt động này chưa được quản lý như một công cụ sư phạm có mục đích rõ ràng là phát triển tính tích cực cho trẻ.

Sự chênh lệch giữa tiềm năng lý luận to lớn của trò chơi dân gian và thực trạng ứng dụng thiếu tính quản lý, thiếu hệ thống tại các cơ sở giáo dục mầm non đã đặt ra yêu cầu cấp thiết phải nghiên cứu. Đề tài này tập trung vào “Quản lý tích hợp trò chơi dân gian” tại các trường mầm non xã Phù Đồng, Hà Nội, nhằm đề xuất các biện pháp quản lý khoa học, giúp khai thác tối đa giá trị của TCDG để phát huy tính tích cực cho trẻ 5–6 tuổi.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Khách thể và địa bàn nghiên cứu

Nghiên cứu được tiến hành tại toàn bộ 02 trường mầm non công lập thuộc xã Phù Đồng, huyện Gia Lâm, Hà Nội. Đây là địa bàn ngoại thành có bề dày truyền thống văn hóa (lễ hội Gióng), thuận lợi cho việc khai thác nguồn trò chơi dân gian, nhưng đang đối mặt với tốc độ đô thị hóa nhanh khiến không gian vui chơi của trẻ bị thu hẹp.

Mẫu khảo sát thực trạng: Chọn mẫu toàn bộ gồm 32 giáo viên (100% giáo viên đang dạy lớp 5–6 tuổi tại xã) và 03 cán bộ quản lý (Hiệu trưởng/Phó hiệu trưởng phụ trách chuyên môn).

Mẫu thực nghiệm: Chọn ngẫu nhiên 02 lớp mẫu giáo lớn (5–6 tuổi) tương đương về trình độ và số lượng để chia thành nhóm Đối chứng (17 trẻ) và Thực nghiệm (17 trẻ).

2.2. Phương pháp nghiên cứu và công cụ đo lường

2.2.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận:

Tổng quan, phân tích, hệ thống hóa các tài liệu khoa học, giáo trình, công trình nghiên cứu về quản lý giáo dục, trò chơi dân gian, và đặc điểm tâm lý, tính tích cực của trẻ 5–6 tuổi.

2.2.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

+ *Phương pháp quan sát sự phạm (Đánh giá tính tích cực)*: Chúng tôi xây dựng thang đo “Tính tích cực” dựa trên thang đo Likert 5 điểm, đánh giá qua 3 tiêu chí cốt lõi: (1) Sự chủ động; (2) Sự hứng thú; (3) Khả năng hợp tác. Để đảm bảo độ tin cậy, giáo viên và nghiên cứu viên đã thống nhất các chỉ báo hành vi cụ thể.

Ví dụ minh họa thang đo:

+ Mức 1 (Rất thụ động): Trẻ từ chối tham gia hoặc cần cô nhắc nhở liên tục mới tham gia.

+ Mức 3 (Trung bình): Trẻ tham gia đầy đủ nhưng ít biểu lộ cảm xúc, chỉ làm theo yêu cầu.

+ Mức 5 (Rất tích cực): Trẻ tự xung phong nhận vai chơi khó, reo hò cổ vũ bạn (hứng thú), chủ động nhắc bạn giữ luật chơi (hợp tác) và đề xuất chơi lại khi kết thúc (chủ động).

Phương pháp thực nghiệm sự phạm: Tiến hành trong 06 tuần. Nhóm Thực nghiệm áp dụng quy trình quản lý mới, Nhóm Đối chứng sinh hoạt chuyên môn theo nếp cũ.

2.2. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu: Các biện pháp quản lý tích hợp trò chơi dân gian vào hoạt động giáo dục nhằm phát triển tính tích cực cho trẻ 5–6 tuổi.

Khách thể khảo sát: CBQL, GV và trẻ 5–6 tuổi tại các trường mầm non công lập xã Phù Đổng, Hà Nội..

2.3. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

2.3.1. Thực trạng quản lý tích hợp trò chơi dân gian tại xã Phù Đổng

Kết quả điều tra 32 giáo viên và phỏng vấn 03 cán bộ quản lý tại các trường mầm non xã Phù Đổng cho thấy một mâu thuẫn rõ rệt giữa nhận thức và thực tiễn quản lý, như được trình bày trong Bảng 1.

Bảng 1. Thực trạng nhận thức và tổ chức TCDG của GV (N=32)

Nội dung khảo sát	Tiêu chí đánh giá	Tỷ lệ %
1. Nhận thức về vai trò của TCDG	Nhận thức TCDG <i>rất quan trọng</i> để phát triển tính tích cực cho trẻ.	100%

	Nhận thức TCDG <i>rất quan trọng</i> để phát triển kỹ năng xã hội.	95%
2. Thực trạng tổ chức trò chơi dân gian	<i>Thường xuyên</i> (hàng tuần) đưa TCDG vào kế hoạch giáo dục có mục tiêu rõ ràng.	25%
	<i>Thỉnh thoảng</i> (2-3 lần/tháng) tổ chức TCDG, chủ yếu vào hoạt động ngoài trời, lễ hội.	60%
	<i>Hiếm khi</i> tổ chức (chỉ khi có chuyên đề hoặc dự giờ).	15%
3. Thực trạng quản lý chuyên môn	CBQL <i>thường xuyên</i> dự giờ, góp ý, chỉ đạo chuyên đề về TCDG.	15%
	CBQL <i>có</i> ban hành văn bản, nhưng <i>không</i> kiểm tra, giám sát thường xuyên.	85%

Thảo luận kết quả (Bảng 1): Dữ liệu cho thấy một bức tranh điển hình của việc “nhận thức cao nhưng thực thi yếu”. 100% GV và CBQL đều khẳng định TCDG là “rất quan trọng”. Tuy nhiên, công tác tổ chức lại bộc lộ rõ tính “tự phát”. Chỉ có 25% GV đưa TCDG vào kế hoạch giảng dạy một cách bài bản, có mục tiêu. Đa số (60%) tổ chức một cách ngẫu hứng.

Đặc biệt, kết quả phỏng vấn CBQL và khảo sát GV (mục 3) cho thấy vai trò quản lý chuyên môn rất mờ nhạt. 85% GV cho biết CBQL chỉ “ban hành văn bản” (để hoàn thành hồ sơ) nhưng thiếu vắng các hoạt động cốt lõi của quản lý là “chỉ đạo, kiểm tra, giám sát” và “tổ chức rút kinh nghiệm”. Điều này khẳng định luận điểm ban đầu: TCDG đang được ứng dụng như một hoạt động giải trí đơn thuần, chứ chưa được quản lý như một biện pháp sư phạm có mục đích để phát huy tính tích cực của trẻ.

2.3.2. Đề xuất và thực nghiệm biện pháp quản lý tích hợp trò chơi dân gian

Từ thực trạng trên, nghiên cứu đề xuất một quy trình quản lý 3 biện pháp đồng bộ, tập trung vào vai trò của CBQL và tiến hành thực nghiệm (trong 06 tuần) để kiểm chứng hiệu quả.

Biện pháp 1: Quản lý công tác lập kế hoạch: CBQL chỉ đạo tổ chuyên môn xây dựng “ngân hàng trò chơi dân gian” phân loại theo 4 nhóm (vận động, trí tuệ, ngôn ngữ, lễ hội) và liên kết chúng với các chủ đề giáo dục trong năm. Yêu cầu giáo viên phải đưa trò chơi dân gian vào kế hoạch giáo dục tuần với mục tiêu rõ ràng (ví dụ: “Trò chơi Rồng rắn lên mây” -> Mục tiêu: rèn luyện tính hợp tác, tuân thủ luật chơi).

Biện pháp 2: Quản lý công tác tổ chức và chỉ đạo: Trong thời gian 06 tuần thực nghiệm, Ban giám hiệu đã tiến hành dự giờ định kỳ 01 lần/tuần đối với giáo viên nhóm

thực nghiệm. Điểm mới trong chỉ đạo là yêu cầu giáo viên phải tích hợp trò chơi dân gian theo mục tiêu bài học chứ không chỉ chơi giải trí.

Ví dụ minh họa về tích hợp: Trong hoạt động Khám phá khoa học về “Một số con vật sống dưới nước”, giáo viên tổ chức trò chơi “Cá sấu lên bờ”. Thay vì chỉ chạy nhảy, giáo viên đặt câu hỏi gợi mở để trẻ tư duy về tập tính của cá sấu (khi nào ở dưới nước, khi nào lên bờ) thông qua luật chơi, qua đó vừa phát triển vận động vừa củng cố kiến thức môi trường sống.

Biện pháp 3: Quản lý công tác đánh giá và cải tiến: Công tác kiểm tra và sinh hoạt chuyên môn được định lượng cụ thể: Cán bộ quản lý đã tổ chức 03 buổi sinh hoạt chuyên môn chuyên đề (2 tuần/lần) để phân tích các video quay lại giờ chơi của trẻ. Quy trình rút kinh nghiệm tập trung vào hành vi của trẻ: “Tại sao ở trò chơi này trẻ A chưa hợp tác?”, từ đó điều chỉnh luật chơi hoặc cách chia đội cho phù hợp hơn.

Kết quả thực nghiệm:

Các biện pháp quản lý này được áp dụng tại nhóm thực nghiệm (N=17). Nhóm đối chứng (N=17) học theo chương trình bình thường (TCDG tự phát). Tính tích cực của trẻ được đánh giá trên thang 5 điểm (1: Rất thụ động - 5: Rất tích cực) dựa trên 3 tiêu chí: (1) Chủ động tham gia, (2) Hứng thú trong hoạt động, (3) Hợp tác với bạn.

Bảng 2. So sánh điểm trung bình tính tích cực của trẻ trước và sau thực nghiệm

Nhóm	Giai đoạn	Tiêu chí 1: Chủ động	Tiêu chí 2: Hứng thú	Tiêu chí 3: Hợp tác	Điểm tích cực Trung bình
Nhóm Đối chứng (N=17)	Trước TN	2.5	3.1	2.4	2.67
	Sau TN	2.6	3.2	2.5	2.77
Nhóm Thực nghiệm (N=17)	Trước TN	2.4	3.0	2.3	2.57
	Sau TN	4.3	4.6	4.2	4.37

Ở nhóm đối chứng, nơi các hoạt động TCDG vẫn diễn ra tự phát, điểm tích cực trung bình của trẻ gần như không thay đổi (tăng không có ý nghĩa thống kê, từ 2.67 lên 2.77). Điều này chứng minh rằng nếu chỉ “chơi” TCDG mà không có sự quản lý về mục tiêu và phương pháp, thì tính tích cực của trẻ không được cải thiện đáng kể.

Ngược lại, ở nhóm thực nghiệm, nơi CBQL áp dụng quy trình quản lý 3 biện pháp (lập kế hoạch, chỉ đạo, đánh giá), điểm tích cực trung bình của trẻ đã tăng vọt từ 2.57 lên 4.37. Mức tăng này có ý nghĩa thống kê cao ($p < 0.01$). Cả ba khía cạnh của tính tích cực

đều được cải thiện mạnh mẽ: trẻ *chủ động* đề xuất trò chơi, thể hiện sự *hứng thú* rõ rệt và đặc biệt là kỹ năng *hợp tác* (biết tuân thủ luật, chờ đến lượt, phối hợp nhóm) tăng cao.

Kết quả này khẳng định, sự thay đổi không đến từ bản thân TCDG, mà đến từ *cách thức quản lý* việc tích hợp TCDG vào hoạt động giáo dục. Khi CBQL có kế hoạch bài bản, chỉ đạo GV tập trung vào mục tiêu sư phạm và tổ chức rút kinh nghiệm nghiêm túc, TCDG mới thực sự phát huy được hết tiềm năng của nó.

3. KẾT LUẬN

Tính tích cực là phẩm chất then chốt cho sự phát triển của trẻ 5–6 tuổi, và trò chơi dân gian là một phương tiện độc đáo để bồi dưỡng phẩm chất này. Tuy nhiên, nghiên cứu thực trạng tại xã Phù Đổng, Hà Nội cho thấy tiềm năng này đang bị bỏ ngỏ do việc tổ chức trò chơi dân gian còn tự phát, thiếu một hệ thống quản lý chuyên môn bài bản.

Nghiên cứu đã đề xuất và kiểm chứng hiệu quả của một quy trình quản lý tích hợp TCDG theo 3 biện pháp (Quản lý Kế hoạch, Quản lý Tổ chức & Chỉ đạo, Quản lý Đánh giá & Cải tiến). Kết quả thực nghiệm định lượng (Bảng 2) khẳng định rằng, khi được quản lý một cách khoa học, việc tích hợp TCDG đã tác động mạnh mẽ, giúp trẻ 5-6 tuổi trở nên chủ động, hứng thú và hợp tác hơn một cách rõ rệt.

Từ kết quả này, chúng tôi khuyến nghị các CBQL tại các trường mầm non cần thay đổi tư duy, chuyển từ việc “cho phép” GV tổ chức TCDG một cách tự phát sang “chủ động quản lý” việc tích hợp này như một hoạt động chuyên môn trọng tâm, có kế hoạch và được đánh giá hiệu quả cụ thể, nhằm phát huy tối đa tiềm năng phát triển tính tích cực cho trẻ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), *Dạy và học tích cực (Dự án Việt – Bỉ)*, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018a), *Chỉ thị số 40/2018/CT-BGDĐT về phát động phong trào thi đua “Xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực” trong các trường phổ thông giai đoạn 2018 – 2023*.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018b), *Chỉ thị số 71/2018/CT-BGDĐT về tăng cường phối hợp nhà trường, gia đình và xã hội trong công tác giáo dục trẻ em, sinh viên*.
4. Đào, T. A., Trịnh, D., Nguyễn, T. H., & Đinh, V. V. (2017), *Giáo dục học mầm non (Tập I, II)*, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
5. Nguyễn, Á. T. (2007), *Giáo dục học mầm non*, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
6. Nguyễn, T. T. T. (2017), *Khám phá và thử nghiệm dành cho trẻ nhỏ*, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

7. Smith, J., & Jones, A. (2022), *The role of socio-dramatic play in fostering collaborative skills in preschoolers*, *Early Childhood Research Quarterly*, 37(4), 112-125.
8. Trần, B. H. (2006), *Đổi mới phương pháp dạy học*, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm Hà Nội.

MANAGEMENT OF INTEGRATING FOLK GAMES INTO EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR 5-6-YEAR-OLD CHILDREN AT PRESCHOOLS IN PHU DONG COMMUNE, HANOI CITY, TOWARDS PROMOTING ACTIVENESS

Nguyen Thi Thu Ha, Tran Thi Kim Yen

Abstract: Folk games are a cultural heritage and an outstanding educational tool for developing activeness, proactiveness, and social skills in 5-6-year-old preschool children. However, practical application at preschools in Phu Dong Commune, Hanoi, shows that the integration of folk games into the educational program remains formalistic, spontaneous, and lacks a scientific management process. This study was conducted to investigate the current situation and propose effective pedagogical management measures to overcome these limitations. Using a mixed-methods approach, we surveyed 32 teachers, conducted in-depth interviews with 3 managers, and carried out a pedagogical experiment on 34 children (divided into control and experimental groups) over 6 weeks.

Initial survey results revealed a contradiction between awareness and action: although 100% of teachers clearly recognized the importance of folk games, planning and professional guidance from managers remained faint. Based on theoretical and practical grounds, the study proposed a management process comprising 3 synchronous measures: (1) Managing planning and building a game bank; (2) Managing organization and guidance towards a heuristic approach; (3) Managing regular assessment and improvement. Experimental results showed a statistically significant difference ($p < 0.01$) after intervention: the average activeness score of the experimental group increased sharply from 2.57 to 4.37, with children showing superiority in enthusiasm and cooperative ability compared to the control group. These results confirm the decisive role of management in improving the quality of education through folk games.

Keywords: 5-6 year old children, activeness, educational management, folk games, integration.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 26-11-2025; ngày phản biện đánh giá: 15-12-2025; ngày chấp nhận đăng: 31-12-2025)