



Bài báo nghiên cứu

**NHẬN THỨC, THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN
CỦA GIÁO VIÊN TRUNG HỌC CƠ SỞ ĐỒNG BẰNG SÔNG CỬU LONG
KHI SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN**

Phạm Văn Bản^{1,2*}, Bùi Phương Uyên³

¹Khoa Sau đại học, Trường Đại học Cần Thơ, Việt Nam

²Khoa Sư phạm, Trường Đại học An Giang, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

³Trường Sư phạm, Trường Đại học Cần Thơ, Việt Nam

^{*}Tác giả liên hệ: Phạm Văn Bản – Email: banp2224001@gstudent.ctu.edu.vn

Ngày nhận bài: 06-6-2025; ngày nhận bài sửa: 11-8-2025; ngày duyệt đăng: 10-9-2025

TÓM TẮT

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học đã được chứng minh mang lại nhiều hiệu quả tích cực. Tuy nhiên, một số nghiên cứu ở Việt Nam trước đây đã chỉ ra giáo viên cấp trung học vẫn còn ít sử dụng trò chơi trong dạy học. Nghiên cứu này tiến hành khảo sát ý kiến của giáo viên toán cấp trung học cơ sở về lợi ích, thuận lợi và khó khăn khi sử dụng trò chơi trong dạy học. Với 207 ý kiến của giáo viên Toán THCS vùng đồng bằng sông Cửu Long, nghiên cứu đã chỉ ra việc gọi hứng thú học tập của trò chơi được giáo viên đánh giá cao, thuận lợi lớn nhất là học sinh sẵn sàng tham gia chơi, và khó khăn lớn nhất là việc mất thời gian chuẩn bị. Kết quả của nghiên cứu giúp các nhà quản lý, các nhà giáo dục xác định được những vấn đề trọng tâm cần cải thiện để nâng cao hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán.

Từ khóa: thuận lợi; lợi ích; khó khăn; trò chơi học tập; môn Toán

1. Giới thiệu

Trong một thập kỉ gần đây, việc sử dụng trò chơi trong dạy và học môn Toán đã được nhiều nhà giáo dục trên thế giới quan tâm. Trong nghiên cứu của mình, Himmawan và Juandi (2023) đã chỉ ra những lợi ích quan trọng của việc học thông qua trò chơi là tăng động lực học tập, cải thiện kĩ năng tính toán và phân tích của học sinh, hình thành nhân cách của học sinh, tăng cường kĩ năng cộng tác của học sinh, cải thiện sự hiểu biết của học sinh, cải thiện kết quả học tập, kĩ năng giao tiếp toán học, khả năng tư duy sáng tạo và kĩ năng vận động tinh của học sinh. Các nghiên cứu về vai trò của trò chơi với các yếu tố khác trong quá trình dạy và học Toán như nhận thức, hành vi, thái độ... cũng đã nhấn mạnh sự quan trọng của việc này (Backlund & Hendrix, 2013; Divjak & Tomić, 2011; Vankúš, 2021; Yusoff et al., 2018).

Cite this article as: Pham, V. B., & Bui, P. U. (2026). Perception, advantages, and difficulties of secondary school teachers in the Mekong Delta when using games in Mathematics teaching. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 23(2), 213-224. [https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.5036\(2026\)](https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.5036(2026))

Trong nước, nhiều nhà giáo dục cũng đã thực hiện các nghiên cứu về sử dụng trò chơi trong dạy học cho các môn như Toán, kỹ thuật, ngoại ngữ... Các nghiên cứu này cũng đã góp phần khẳng định lợi ích của trò chơi trong dạy học. Không những vậy, các nghiên cứu này cũng đã đề xuất nhiều tình huống dạy học có thể áp dụng trò chơi nhằm mang lại hiệu quả cho quá trình dạy học (Do et al., 2021; Le et al., 2024; Pham & Phan, 2022; Trinh et al., 2022; Trinh, 2020; Trinh, 2023; Vo et al., 2022).

Có nhiều nghiên cứu tìm hiểu về thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học ở bậc mầm non do đây là cấp dễ sử dụng trò chơi và có nhiều tài liệu hướng dẫn (Ly, 2017; Mai & Le, 2024; Nguyen, 2017; Phan, 2023). Các điều tra này cho thấy giáo viên ở bậc mầm non thường xuyên sử dụng trò chơi trong dạy học, nhưng giáo viên lại ít cải tiến mà chủ yếu sử dụng theo các tài liệu hướng dẫn sẵn có. Ở bậc học cao hơn, Luong (2016) đã khảo sát 205 giáo viên dạy lớp 4 và 5 để tìm hiểu về các phương pháp dạy học nhằm giáo dục kỹ năng học hợp tác của học sinh, Trinh (2020) đã tiến hành khảo sát 111 giáo viên dạy môn Công nghệ để tìm hiểu thực trạng sử dụng trò chơi kỹ thuật trong dạy và học môn Công nghệ ở trường trung học phổ thông. Kết quả khảo sát đã cho thấy đa số giáo viên đều cho rằng sử dụng trò chơi giúp học sinh hứng thú hơn trong học tập và giáo viên mong muốn tổ chức nhiều dạng trò chơi khác nhau, tuy vậy, nhiều giáo viên chưa thường xuyên tổ chức do việc chuẩn bị khá công phu và các dạng trò chơi được tổ chức vẫn còn đơn điệu.

Mục đích của nghiên cứu này là khảo sát ý kiến của giáo viên Toán cấp trung học cơ sở vùng đồng bằng sông Cửu Long về những lợi ích của trò chơi trong dạy học và những thuận lợi, khó khăn khi áp dụng, từ đó đề xuất những kiến nghị nhằm giúp cho phương pháp này mang lại hiệu quả tốt hơn.

Câu hỏi nghiên cứu:

RQ1: Đánh giá của giáo viên về lợi ích, những thuận lợi và khó khăn trong sử dụng trò chơi trong dạy học Toán như thế nào?

RQ2: Có sự khác biệt về lợi ích, những thuận lợi và khó khăn trong sử dụng trò chơi trong dạy học Toán ở các nhóm giáo viên khác nhau về giới tính, kinh nghiệm hay không?

2. Phương pháp nghiên cứu

2.1. Thiết kế bảng hỏi

Từ những lợi ích của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán được Himmawan và Juandi (2023) chỉ ra, cùng với những vấn đề từ những câu hỏi nghiên cứu, chúng tôi đã thiết kế một bảng hỏi gồm các nội dung:

(1) Thông tin cá nhân của giáo viên, trong đó có các thông tin để chia nhóm giáo viên như giới tính, kinh nghiệm dạy học.

(2) Những đánh giá của giáo viên về lợi ích của trò chơi trong dạy học môn Toán.

(3) Những thuận lợi và khó khăn mà giáo viên gặp khi tổ chức trò chơi trong dạy học.

Trong đó, các câu hỏi được thiết kế gồm các lựa chọn đánh giá theo thang Likert 5 bậc. Bên cạnh đó, mỗi câu hỏi cũng cho phép giáo viên được bổ sung ý kiến riêng của mình nếu trong bảng hỏi chưa đề cập đến nội dung đó.

2.2. Mẫu điều tra

Dựa trên số biến quan sát của bảng hỏi, chúng tôi kì vọng khảo sát trên mẫu có kích thước nhỏ nhất là 200. Mẫu khảo sát được thực hiện theo hình thức mẫu ngẫu nhiên thông qua ứng dụng Google Form. Việc khảo sát được tiến hành một cách ngẫu nhiên tuân thủ các nguyên tắc về điều tra xã hội học do Tran (2008) đề xuất.

2.3. Mã hóa và xử lí dữ liệu

Các biến quan sát được mã hóa để tiện nhập vào các phần mềm xử lí. Cách mã hóa cụ thể như Bảng 1.

Bảng 1. Mã hóa các biến quan sát

Biến quan sát	Mã hóa
Giới tính	Gender
Kinh nghiệm dạy môn Toán	Experience
Khu vực công tác	Area
Đánh giá về lợi ích của trò chơi trong dạy học môn Toán	
Giúp học sinh hứng thú với môn Toán hơn	LI1
Giúp học sinh khắc sâu kiến thức hơn	LI2
Phát triển năng lực tư duy và giải quyết vấn đề	LI3
Tăng cường khả năng giao tiếp và làm việc nhóm	LI4
Đánh giá về những thuận lợi khi tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán	
Dễ tìm tài liệu, ý tưởng cho trò chơi	TL1
Có sẵn dụng cụ, đồ dùng để tổ chức trò chơi	TL2
Học sinh luôn sẵn sàng tham gia cùng giáo viên	TL3
Đánh giá về những khó khăn khi tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán	
Mất nhiều thời gian để chuẩn bị và tổ chức	KK1
Khó kiểm soát lớp học	KK2
Trò chơi không phù hợp bài học	KK3
Học sinh không tham gia đồng đều	KK4
Thiếu tài liệu, công cụ hỗ trợ	KK5
Khó đánh giá hiệu quả học tập thông qua trò chơi	KK6

Dữ liệu thu thập được nhập vào phần mềm Excel và Jamovi (The Jamovi Project, 2024), sau đó được phân tích và đánh giá. Các kiểm định Chi-bình phương và ANOVA được tiến hành với mức ý nghĩa $p=0.05$ để kiểm định các giả thuyết thống kê như trong câu hỏi nghiên cứu.

3. Kết quả và thảo luận

3.1. Thông tin chung

Chúng tôi đã tiến hành khảo sát từ ngày 11/02/2025 đến ngày 28/02/2025. Chúng tôi tiến hành chuẩn hóa các dữ liệu về tên tỉnh cho thống nhất, chẳng hạn như các địa phương

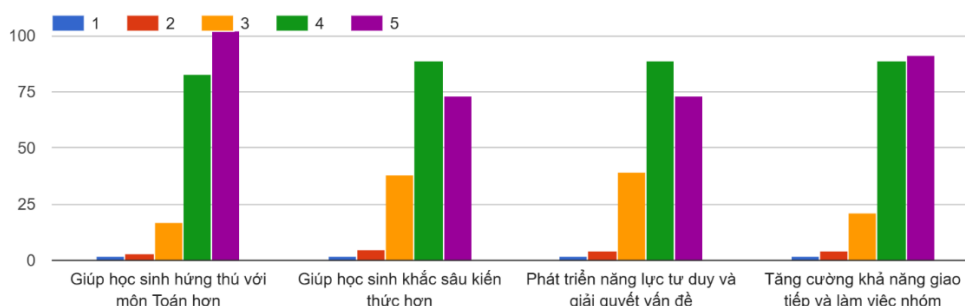
“Cần Thơ”, “Thành phố Cần Thơ”, “TP Cần Thơ” đều được thống nhất là “Cần Thơ”. Sau đó, chúng tôi tiến hành lọc lại các dữ liệu không liên quan đến đối tượng cần khảo sát như giáo viên dạy cấp THPT hoặc nơi công tác ngoài đồng bằng sông Cửu Long. Chúng tôi cũng tiến hành kiểm tra thông tin các giáo viên nhập vào về giới tính, năm công tác và trường công tác để đánh giá khả năng một giáo viên đã nhập nhiều phiếu. Sau khi tiến hành chuẩn hóa và lọc các dữ liệu, chúng tôi thu được 207 phiếu điều tra. Thông tin về mẫu điều tra được thể hiện ở Bảng 2.

Bảng 2. Thông tin chung của khảo sát

Loại thông tin	Nội dung	Số lượng
Giới tính	Nam	99
	Nữ	108
Kinh nghiệm dạy môn Toán	Dưới 5 năm	23
	Từ 5 đến dưới 10 năm	23
	Từ 10 đến dưới 15 năm	38
	Từ 15 đến dưới 20 năm	68
	Từ 20 năm trở lên	55

3.2. Những lợi ích khi sử dụng trò chơi trong dạy học Toán

Kết quả khảo sát nhận thức của giáo viên về những lợi ích của trò chơi trong dạy học môn Toán được thể hiện ở Hình 1.



Hình 1. Kết quả khảo sát nhận thức về lợi ích của trò chơi

Các giá trị thống kê cơ bản của biến được thể hiện ở Bảng 3.

Bảng 3. Các giá trị thống kê cơ bản của các biến về lợi ích

	LI1	LI2	LI3	LI4
Mean	4.35	4.09	4.10	4.27
Standard deviation	0.774	0.845	0.836	0.797

Kết quả khảo sát cho thấy hầu như giáo viên đều đồng ý với những lợi ích mà trò chơi mang lại trong quá trình dạy học môn Toán. Một phân tích phi tham số ANOVA đo lặp (Friedman Test) được thực hiện để kiểm tra sự khác biệt giữa LI1, LI2, LI3 và LI4, kết quả thu được ở Bảng 4.

Bảng 4. Kết quả phân tích ANOVA về các lợi ích

χ^2	df	p
53.3	3	<.001

			Statistic	p
LI1	-	LI2	6.382	<.001
LI1	-	LI3	6.078	<.001
LI1	-	LI4	2.127	0.034
LI2	-	LI3	0.304	0.761
LI2	-	LI4	4.255	<.001
LI3	-	LI4	3.951	<.001

Kết quả cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa các lợi ích của trò chơi mà giáo viên nhận thức được ($\chi^2(3) = 53.3, p < 0.001$). Phân tích hậu kiểm pairwise Durbin-Conover cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa giữa các cặp biến LI1 và LI4 với LI2 và LI3 ($p < 0.001$), không có sự khác biệt có ý nghĩa giữa LI2 với LI3 ($p = 0.761$). Kết quả này cho thấy giáo viên đánh giá cao lợi ích của trò chơi trong việc giúp học sinh hứng thú hơn với môn Toán và tăng cường khả năng giao tiếp và làm việc nhóm.

Một phân tích ANOVA Welch's một chiều được thực hiện để kiểm tra sự khác biệt giữa các nhóm có kinh nghiệm giảng dạy khác nhau về các biến LI1, LI2, LI3 và LI4, kết quả cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa các nhóm về biến LI1, $F_{4,77.4} = 2.999, p = 0.023$. Tuy nhiên, không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê đối với các biến LI2, LI3 và LI4 $p > 0.05$.

Bảng 5. Kết quả phân tích ANOVA các biến về lợi ích

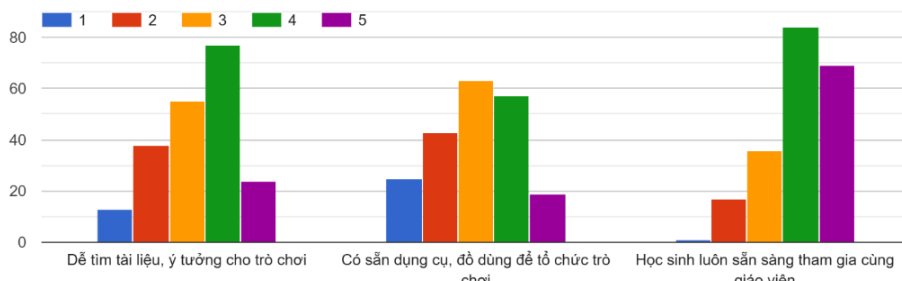
	F	df1	df2	p
LI1	2.999	4	77.4	0.023
LI2	0.704	4	73.9	0.592
LI3	0.529	4	74.6	0.715
LI4	0.811	4	73.7	0.522

Phân tích hậu kiểm Games-Howell cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa nhóm "Dưới 5 năm" và nhóm "15 đến dưới 20 năm" $MD = -0.416, p = 0.019$. Tuy nhiên, không có sự khác biệt có ý nghĩa giữa các nhóm khác $p > 0.05$.

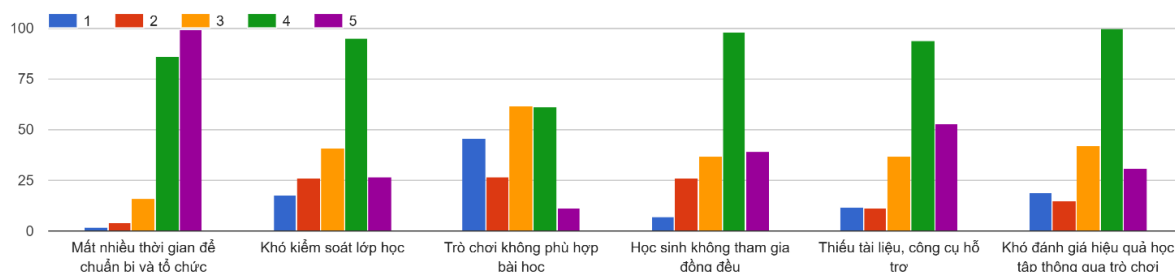
		10 đến dưới 15 năm	15 đến dưới 20 năm	5 đến dưới 10 năm	Dưới 5 năm	Từ 20 trở lên
Dưới 5 năm	Mean difference	-0.459	-0.416*	-0.261	—	0.3502
	p-value	0.150	0.019*	0.654	—	0.088

3.3. Những thuận lợi và khó khăn của giáo viên khi sử dụng trò chơi trong dạy học Toán

Kết quả khảo sát những thuận lợi, khó khăn và các giá trị thống kê cơ bản được thể hiện ở các Hình 2, Hình 3, Bảng 6 và Bảng 7.



Hình 2. Kết quả khảo sát những thuận lợi của giáo viên



Hình 3. Kết quả khảo sát những khó khăn của giáo viên

Bảng 6. Các giá trị thống kê cơ bản của các biến về thuận lợi

	TL1	TL2	TL3
Mean	3.29	3.01	3.98
Standard deviation	1.09	1.16	0.940

Bảng 7. Các giá trị thống kê cơ bản của các biến về khó khăn

	KK1	KK2	KK3	KK4	KK5	KK6
Mean	4.33	3.42	2.83	3.66	3.80	3.53
Standard deviation	0.782	1.13	1.23	1.03	1.06	1.12

Một phân tích phi tham số ANOVA đo lặp (Friedman Test) được thực hiện để kiểm tra sự khác biệt giữa các biến TL1, TL2 và TL3 cho kết quả là đa số giáo viên đều cho rằng việc học sinh sẵn sàng tham gia cùng giáo viên là một thuận lợi cơ bản trong quá trình tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán. Trong khi đó, việc có thể dễ dàng tìm tài liệu, ý tưởng cho trò chơi chưa phải là một thuận lợi lớn.

Các phân tích ANOVA Welch's một chiều được thực hiện để kiểm tra sự khác biệt giữa các nhóm giáo viên về các biến TL1, TL2 và TL3, kết quả cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa nhóm giáo viên nam và giáo viên nữ về các biến TL2 ($F(1,203) = 4.26, p = 0.04$) và TL3 ($F(1,202) = 5.79, p = 0.017$).

Bảng 8. Kết quả phân tích ANOVA về các biến thuận lợi

	F	df1	df2	p
TL2	4.26	1	203	0.040
TL3	5.79	1	202	0.017

Games-Howell Post-Hoc Test – TL2

		Nam	Nữ
Nam	Mean difference	—	0.330
	p-value	—	0.040
Nữ	Mean difference		—
	p-value		—

Games-Howell Post-Hoc Test – TL3

		Nam	Nữ
Nam	Mean difference	—	-0.311
	p-value	—	0.017
Nữ	Mean difference		—
	p-value		—

Kết quả phân tích hậu kiểm chỉ ra rằng giáo viên nam có nhiều thuận lợi ở việc có sẵn dụng cụ, đồ dùng hơn giáo viên nữ, trong khi đó, giáo viên nữ lại có nhiều thuận lợi hơn giáo viên nam ở việc học sinh sẵn sàng tham gia cùng giáo viên.

Đối với các khó khăn, phân tích phi tham số ANOVA đo lặp cho thấy khó khăn lớn nhất mà giáo viên gặp phải khi tổ chức trò chơi là mất nhiều thời gian để chuẩn bị và tổ chức. Còn khó khăn khi trò chơi không phù hợp với bài học không phải là khó khăn cơ bản trong việc tổ chức trò chơi.

Các phân tích ANOVA Welch’s một chiều được thực hiện để kiểm tra sự khác biệt giữa các nhóm giáo viên về các biến KK1, KK2, KK3, KK4, KK5 và KK6, kết quả cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa nhóm có kinh nghiệm dưới 5 năm và nhóm có kinh nghiệm trên 20 năm về biến KK1, $F_{4,79.8} = 6.11, p < 0.001$. Tuy nhiên, không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê đối với các biến KK2, KK3, KK4, KK5, KK6 và giữa các nhóm giáo viên khác $p > 0.05$.

	F	df1	df2	p
KK1	6.11	4	79.8	<.001

Games-Howell Post-Hoc Test – KK1

		10 đến dưới 15 năm	15 đến dưới 20 năm	5 đến dưới 10 năm	Dưới 5 năm	Từ 20 trở lên
Dưới 5 năm	Mean difference	-0.450	-0.430	-0.130	—	0.630*
	p-value	0.163	0.009	0.913	—	<.001*

Phân tích hậu kiểm cho thấy giáo viên có kinh nghiệm dưới 5 năm mất nhiều thời gian để chuẩn bị và tổ chức hơn so với giáo viên có trên 20 năm kinh nghiệm.

3.4. Thảo luận và đề xuất

Về những lợi ích của trò chơi trong dạy học môn Toán, đa số giáo viên đều đánh giá cao các lợi ích của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn toán, nhất là các lợi ích về tạo hứng thú học tập cũng như rèn luyện khả năng giao tiếp và làm việc nhóm. Điều này một lần nữa khẳng định những lợi ích mà của trò chơi mà Himmawan và Juandi (2023) đã nêu. Giữa các nhóm giáo viên khác nhau về kinh nghiệm giảng dạy cũng có những nhìn nhận khác nhau về các lợi ích của trò chơi. Trong khi nhóm giáo viên dưới 5 năm kinh nghiệm hầu như đều có đánh giá cao ở tất cả các lợi ích, thì các nhóm giáo viên khác lại có những đánh giá thấp hơn, đánh giá có chênh lệch lớn nhất ở khả năng tạo hứng thú học tập của trò chơi khi nhóm giáo viên từ 10 đến 15 năm kinh nghiệm có đánh giá chênh lệch đáng kể so với nhóm giáo viên dưới 5 năm kinh nghiệm. Ngoài các lợi ích do nhóm khảo sát đưa ra, giáo viên cũng chỉ ra một số lợi ích khác của việc sử dụng trò chơi trong dạy học như giúp tiết học bớt khô khan, không nhàm chán, dẫn dắt vào bài tự nhiên hơn, giúp học sinh tự tin và sáng tạo hơn.

Về những thuận lợi và khó khăn khi tổ chức trò chơi, thuận lợi lớn nhất của giáo viên là sự sẵn sàng hợp tác của học sinh, trong khi khó khăn lớn nhất là mất thời gian chuẩn bị cùng với thiếu tài liệu và công cụ hỗ trợ. Trò chơi là một trong những công cụ giúp buổi học bớt khô khan hơn, và học sinh cảm thấy hứng thú, nên học sinh thường sẵn sàng tham gia cùng trò chơi cùng giáo viên. Đây là một thuận lợi lớn, nhưng cũng là một thách thức với giáo viên vì nếu việc tổ chức trò chơi không phù hợp sẽ làm cho học sinh bị phân tâm vào các hoạt động không cần thiết và không tập trung vào bài học. Trong một quan sát khác, chúng tôi nhận thấy nguồn tham khảo trò chơi chủ yếu của giáo viên là ở sách giáo khoa, mạng xã hội và từ đồng nghiệp. Những nguồn này cung cấp các trò chơi quen thuộc, dễ sử dụng nhưng thường không phát huy được hết các lợi thế của trò chơi, nhất là trong việc phát triển năng lực của người học. Việc thiếu các công cụ cần thiết để tổ chức trò chơi cũng là một khó khăn lớn mà giáo viên gặp phải, điều này cũng ảnh hưởng lớn đến việc giáo viên

lựa chọn trò chơi để tổ chức trong lớp học, đa số các trò chơi được giáo viên thường sử dụng là đồ vui, câu đố toán học giữa cá nhân hoặc các nhóm nhỏ, bởi các trò chơi này thường được kết hợp với máy tính và máy chiếu, ít cần sử dụng các công cụ khác.

Từ những nhận định của giáo viên về những lợi ích của trò chơi cũng như những thuận lợi và khó khăn mà giáo viên gặp khi tổ chức trò chơi trong dạy học môn toán ở cấp trung học cơ sở, chúng tôi đề xuất một số giải pháp cho vấn đề này như sau:

(1) Cần nâng cao nhận thức của giáo viên về những thế mạnh của trò chơi trong dạy học nói riêng, những phương pháp dạy học tích cực nói chung, đồng thời, nâng cao năng lực tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán. Giải pháp này có thể thực hiện thông qua các hội thảo, hội nghị, tập huấn dành cho giáo viên và cũng có thể tiến hành ngay từ giai đoạn đào tạo giáo viên ở các trường đại học. Trong luận án tiến sĩ của mình, Luong (2016) cũng cho rằng “giáo viên cần học hỏi kinh nghiệm cần thiết để thiết kế và tổ chức giáo dục qua trò chơi khoa học” và “điều quan trọng hàng đầu là việc rèn luyện những kỹ năng nghề nghiệp liên quan đến thiết kế và sử dụng trò chơi”.

(2) Cần có những nguồn tham khảo đáng tin cậy và phù hợp về trò chơi dành cho giáo viên và phổ biến chúng một cách rộng rãi. Cả Luong (2016) và Trinh (2020) cũng đều thống nhất về việc cần có những nguồn tham khảo và tài liệu hướng dẫn về trò chơi trong dạy học.

(3) Phối hợp với các tổ chức, doanh nghiệp để hỗ trợ thiết kế và sản xuất các dụng cụ, đồ chơi phù hợp để sử dụng trong dạy và học toán. Việc có sẵn những dụng cụ này sẽ giúp giáo viên có nhiều cơ hội để sử dụng trong chơi trong dạy học hơn. Trinh (2020) cũng cho rằng đây là yêu cầu của trò chơi kỹ thuật nên nhà trường cần tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên trong xây dựng và sử dụng trò chơi.

4. Kết luận

Thông qua khảo sát ý kiến của 207 giáo viên toán cấp trung học cơ sở ở các tỉnh đồng bằng sông Cửu Long, chúng tôi đã vẽ ra một bức tranh tổng thể về lợi ích, những thuận lợi và khó khăn trong sử dụng trò chơi của giáo viên. Những lợi ích của trò chơi mang lại trong dạy học môn toán đều được hầu hết giáo viên đánh giá tích cực, trong đó việc gợi hứng thú học tập và tăng cường khả năng giao tiếp, làm việc nhóm được ủng hộ cao. Tuy vậy, các lợi ích của trò chơi trong sự thay đổi năng lực của học sinh thì lại chưa được đánh giá cao bằng các lợi ích này. Để cải thiện điều này, việc hướng dẫn xây dựng các trò chơi phù hợp, gắn liền với các kiến thức và kỹ năng toán là rất cần thiết để việc sử dụng trò chơi mang lại nhiều lợi ích hơn.

Về những thuận lợi và khó khăn, đa số giáo viên đều cho rằng thuận lợi lớn nhất để tổ chức các trò chơi là sự sẵn sàng hợp tác của học sinh, trong khi đó, khó khăn lớn nhất mà giáo viên gặp phải là việc mất thời gian để chuẩn bị và tổ chức cũng như thiếu dụng cụ tổ chức.

Nghiên cứu này có một số hạn chế nhất định. Thứ nhất, phạm vi của nghiên cứu chỉ mới dừng ở khu vực đồng bằng sông Cửu Long, chưa có nhiều ý kiến của giáo viên các vùng

miền khác trong cả nước, trong đó có giáo viên miền núi để có sự so sánh, đối chiếu sâu sắc hơn. Thứ hai, nghiên cứu này cũng chưa tiến hành khảo sát ở các cấp học khác như tiểu học và trung học phổ thông, nên chưa tiến hành so sánh sự khác biệt trong sử dụng trò chơi giữa các cấp học một cách chi tiết.

Trong tương lai, chúng tôi sẽ tiến hành các khảo sát ở một quy mô rộng rãi hơn, để phân tích sâu hơn những khía cạnh về nhận thức cũng như những thuận lợi, khó khăn của giáo viên trong việc sử dụng trò chơi trong dạy học.

❖ **Tuyên bố về quyền lợi:** Các tác giả xác nhận hoàn toàn không có xung đột về quyền lợi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Backlund, P., & Hendrix, M. (2013). Educational games - Are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. *2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2013.6624226>
- Divjak, B., & Tomić, D. (2011). The impact of game-based learning on the achievement of learning goals and motivation for learning mathematics - Literature review. *Journal of Information and Organizational Sciences*, 35, 15–30.
- Do, T. P. T., Phạm M. K., & Tran, T. P. L. (2021). Thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học vật lý 11 [Design and use of games in teaching physics grade 11]. *Vietnam Journal of Education*, 24–28. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/50>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education: A systematic literature review. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Le, M. T., Vu, T. N., & Cao, T. P. (2024). Sử dụng trò chơi ngôn ngữ để nâng cao khả năng nói của sinh viên học tiếng Anh [Using games to improve efl students' speaking ability]. *Journal of Science Hanoi Open University*, 77. <https://doi.org/10.59266/houjs.2024.474>
- Luong, P. D. (2016). *Giáo dục kỹ năng học hợp tác cho học sinh lớp 4, 5 qua trò chơi khoa học [Teaching cooperative learning skills to 4th and 5th graders through science games]* [Doctor Dissertation]. Hanoi Pedagogical University 2.
- Ly, T. H. U. (2017). Thực trạng sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong hoạt động khám phá khoa học [Using classroom game in reality in order to develop the generalization competency of 5-6 year preschoolers in science discovery activities]. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 14(7), 173–182.
- Mai, L. T. N., & Le, H. (2024). Thực trạng nhận thức của giáo viên mầm non trong sử dụng trò chơi vận động cho trẻ 5-6 tuổi [Current state of preschool teachers' awareness in using movement games for children aged 5-6]. *Journal of Psychology and Education*, 30(5), 7–13.

- Nguyen, T. H. N. (2017). Thực trạng sử dụng trò chơi nhằm phát triển khả năng định hướng trong không gian của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi [The reality of using play to develop the spatial ability of 5-to-6-year-old kindergarteners]. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 14(1), 139–149.
- Pham, T. H., & Phan, M. N. (2022). Sử dụng trò chơi nhằm phát huy hứng thú học tập cho học sinh trong dạy học môn Sinh học ở trung học phổ thông [The use of game-based learning in high schools to promote students' interest in Biology]. *Vietnam Journal of Educational Sciences*, 11(11), 34–39. <http://vjes.vnies.edu.vn/vi/su-dung-tro-choi-nham-phat-huy-hung-thu-hoc-tap-cho-hoc-sinh-trong-day-hoc-mon-sinh-hoc-o-trung-hoc>
- Phan, T. T. (2023). Thực trạng sử dụng trò chơi Montessori phát triển vận động tinh cho trẻ 5-6 tuổi tại một số trường mầm non trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh [Current status of using Montessori games to develop fine motor skills for 5-6 year old children at some kindergartens in Ho Chi Minh City]. *Vietnam Journal of Education*, 23(1), 40–45.
- The Jamovi Project. (2024). *jamovi* (2.6). [Computer software] Retrieved from <https://www.jamovi.org>.
- Tran, T. A. (2008). Một số nguyên tắc điều tra xã hội học [Some principles for use of sociologic instruments in research social sciences]. *CTU Journal of Science*, 9, 18–27.
- Trinh, T. P. T., Le, T. D. Q., Dao, M. H., & Vu, T. T. (2022). Thiết kế và sử dụng trò chơi kỹ thuật số trong dạy học môn Toán lớp 6 ở trường trung học cơ sở [Design and use of digital games in teaching 6th grade math in middle school]. *Vietnam Journal of Education*, 22(7), 14–18. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/380>
- Trinh, V. D. (2020). *Xây dựng và sử dụng trò chơi kỹ thuật trong dạy học môn Công nghệ ở trường Trung học phổ thông [Building and using technical games in teaching Technology in high school]* [Doctor Dissertation]. Hanoi National University of Education.
- Trinh, V. S. (2023). Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy và học học hiểu cho học sinh lớp 10 THPT [Designing and using learning games in teaching Reading comprehension to grade 10 students]. *TNU Journal of Science and Technology*, 228(12), 198–205. <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.8421>
- Vankúš, P. (2021). Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on Students' Affective Domain: A Systematic Review. *Mathematics*, 9(9), 986. <https://doi.org/10.3390/math9090986>
- Vo, T. T., Le, N. N. Q., & Ly, H. H. (2022). Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Hóa học 10, phần Hóa học Đại cương [Using games in teaching grade 10 Chemistry, General chemistry module]. *Dong Thap University Journal of Science*, 11(6), 12–19. <https://doi.org/10.52714/dthu.11.6.2022.989>
- Yusoff, Z., Kamsin, A., Shamshirband, S., & Chronopoulos, A. T. (2018). A survey of educational games as interaction design tools for affective learning: Thematic analysis taxonomy. *Education and Information Technologies*, 23(1), 393–418. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9610-5>

**PERCEPTION, ADVANTAGES, AND DIFFICULTIES
OF SECONDARY SCHOOL TEACHERS IN THE MEKONG DELTA
WHEN USING GAMES IN MATHEMATICS TEACHING**

Pham Van Ban^{1,2*}, Bui Phuong Uyen³

¹Graduate School, Can Tho University, Vietnam

²Faculty of Education, An Giang University, Viet Nam National University Ho Chi Minh City, Vietnam

³School of Education, Can Tho University, Vietnam

**Corresponding author: Pham Van Ban – Email: banp2224001@gstudent.ctu.edu.vn*

Received: June 06, 2025; Revised: August 11; Accepted: September 10, 2025

ABSTRACT

Using games in teaching has been proven to have many positive effects. However, some previous studies in Vietnam have shown that secondary school teachers still rarely use games in their teaching. This study surveyed 270 teachers in the Mekong Delta about their perceptions of the benefits, advantages, and difficulties of using games in teaching. The study showed that teachers highly rated the games' ability to stimulate students' interest in learning. The biggest advantage was that students were willing to participate in the game, and the greatest difficulty was the time it took to prepare. The results help managers and educators identify key issues to improve the effectiveness of using games in teaching math.

Keywords: advantages; benefits; difficulties; educational games; mathematics