

ỨNG DỤNG GAME HÓA (GAMIFICATION) TRONG GIẢNG DẠY TIẾNG ANH TẠI BẬC ĐẠI HỌC

Nguyễn Hồng Quân
Học viện Chính sách và Phát triển
Email: hong.quan182@gmail.com

Tóm tắt: Game hóa (Gamification) là phương pháp ứng dụng các yếu tố trò chơi vào giảng dạy nhằm tăng cường động lực học tập và hiệu suất tiếp thu kiến thức. Trong giáo dục đại học, đặc biệt là giảng dạy tiếng Anh, game hóa giúp cải thiện tương tác, thúc đẩy sự tham gia chủ động của sinh viên, đồng thời nâng cao khả năng ghi nhớ và sử dụng ngôn ngữ. Tuy nhiên, việc triển khai game hóa trong giảng dạy tiếng Anh vẫn gặp nhiều thách thức, bao gồm hạn chế về công nghệ, phương pháp sư phạm, cũng như khả năng thích ứng của giảng viên và sinh viên. Bài viết phân tích tổng quan về game hóa, vai trò trong giáo dục, những khó khăn khi áp dụng và đề xuất một số giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng game hóa trong giảng dạy tiếng Anh tại bậc đại học.

Từ khóa: game hóa, giáo dục, giảng dạy tiếng Anh, đại học, động lực học tập.

APPLYING GAMIFICATION IN TEACHING ENGLISH AT THE UNIVERSITY LEVEL

Nguyen Hong Quan
Academy of Policy and Development
Email: hong.quan182@gmail.com

Abstract: Gamification is the application of game elements in teaching to enhance learning motivation and knowledge retention. In higher education, particularly in English language teaching, gamification improves interaction, encourages active student participation, and enhances language acquisition. However, implementing gamification in English teaching faces several challenges, including technological limitations, pedagogical approaches, and the adaptability of both instructors and students. This paper provides an overview of gamification, its role in education, the difficulties encountered in its application, and proposes solutions to enhance the effectiveness of gamification in English language teaching at the university level.

Keywords: gamification, education, English language teaching, higher education, learning motivation.

Nhận bài: 04/01/2025

Phản biện: 19/01/2025

Duyệt đăng: 24/01/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh toàn cầu hóa, tiếng Anh đã trở thành ngôn ngữ quốc tế quan trọng, đóng vai trò thiết yếu trong giao tiếp, học thuật và nghề nghiệp. Do đó, việc nâng cao hiệu quả giảng dạy tiếng Anh ở bậc đại học là một vấn đề cấp thiết, đòi hỏi các phương pháp sư phạm đổi mới nhằm tối ưu hóa quá trình học tập. Một trong những phương pháp tiếp cận hiện đại được quan tâm là game hóa (gamification) – tức là ứng dụng các yếu tố trò chơi vào môi trường học tập để tăng cường động lực và hiệu suất tiếp thu kiến thức (Deterding et al., 2011).

Việc ứng dụng game hóa trong giảng dạy tiếng Anh đã được chứng minh mang lại nhiều lợi ích. Nghiên cứu của Phạm Mai Khánh & Đỗ Thanh Loan (2020) cho thấy rằng các trò chơi ngôn ngữ giúp tạo ra môi trường học tập tích cực, khuyến khích sinh viên tham gia chủ động và cải thiện đáng kể kỹ năng sử dụng ngôn ngữ. Nguyễn Việt Bằng (2024) cũng chỉ ra rằng game hóa không chỉ nâng cao mức độ tương tác mà còn cải thiện hiệu quả học tập và sự hài lòng của sinh viên. Những yếu tố như hệ thống điểm thưởng, bảng xếp hạng

và nhiệm vụ thử thách có thể giúp sinh viên hứng thú hơn, tăng khả năng ghi nhớ từ vựng và ngữ pháp, đồng thời tạo điều kiện thực hành tiếng Anh trong môi trường giả lập đầy sinh động.

Tuy nhiên, việc triển khai game hóa trong giảng dạy tiếng Anh ở bậc đại học vẫn gặp nhiều thách thức. Một số nghiên cứu chỉ ra rằng không phải mọi yếu tố game hóa đều có tác động tích cực đến tất cả người học, do sự khác biệt về phong cách học tập và thái độ tiếp nhận công nghệ (Hamari et al., 2014). Bên cạnh đó, những rào cản như thiếu hụt cơ sở hạ tầng công nghệ, sự e ngại từ phía giảng viên và sinh viên, cũng như thiết kế nội dung game hóa chưa phù hợp có thể làm giảm hiệu quả ứng dụng. Nếu game hóa chỉ tập trung vào phần thưởng mà không khuyến khích động lực nội tại, sinh viên có thể bị phụ thuộc vào hệ thống điểm số mà không thực sự phát triển khả năng tư duy ngôn ngữ (Deterding et al., 2011).

Do đó, nghiên cứu tập trung vào việc phân tích tổng quan về game hóa, vai trò trong giáo dục đại học, những khó khăn khi áp dụng và đề xuất một số giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng

game hóa trong giảng dạy tiếng Anh. Những đề xuất trong nghiên cứu không chỉ giúp tối ưu hóa quá trình dạy và học mà còn tạo nền tảng cho việc phát triển các phương pháp giảng dạy sáng tạo trong tương lai.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Khái quát về game hóa

Game hóa (gamification) là quá trình ứng dụng các yếu tố thiết kế trò chơi vào những lĩnh vực ngoài trò chơi, đặc biệt là trong giáo dục, nhằm tăng cường sự tham gia, động lực và hiệu quả học tập của người học (Deterding et al., 2011). Thay vì đơn thuần sử dụng phương pháp giảng dạy truyền thống, game hóa khai thác các yếu tố như hệ thống điểm thưởng, bảng xếp hạng, huy hiệu, thử thách và phần thưởng để thúc đẩy hành vi tích cực của người học (Kapp, 2012). Khác với trò chơi (games) thuần túy, game hóa không nhất thiết phải tạo ra một trò chơi hoàn chỉnh mà chỉ sử dụng những cơ chế quen thuộc từ trò chơi để gia tăng hứng thú và động lực trong quá trình học tập.

Game hóa đã trở thành một xu hướng phổ biến trong giáo dục, đặc biệt trong bối cảnh chuyển đổi số và học tập trực tuyến. Theo nghiên cứu của Hamari et al. (2014), việc áp dụng game hóa trong lớp học có thể giúp cải thiện sự tập trung, tăng cường tinh thần cạnh tranh lành mạnh và khuyến khích học tập chủ động. Ngoài ra, game hóa còn tạo điều kiện để sinh viên tham gia vào quá trình học tập một cách tự nhiên hơn, giảm bớt áp lực và tăng cường sự tương tác giữa người học với nhau cũng như giữa người học với giảng viên (Zichermann & Cunningham, 2011).

Tuy nhiên, hiệu quả của game hóa phụ thuộc vào cách được thiết kế và triển khai. Một số nghiên cứu chỉ ra rằng nếu game hóa quá tập trung vào phần thưởng và hệ thống điểm số mà không thúc đẩy động lực nội tại, người học có thể dần mất hứng thú sau khi phần thưởng không còn đủ hấp dẫn (Deci & Ryan, 2000). Do đó, việc áp dụng game hóa trong giảng dạy tiếng Anh cần được nghiên cứu kỹ lưỡng để đảm bảo rằng các yếu tố trò chơi thực sự giúp cải thiện trải nghiệm học tập thay vì chỉ tạo ra sự cạnh tranh mang tính bề nổi.

Game hóa là một phương pháp sư phạm đầy hứa hẹn, giúp nâng cao động lực học tập và hiệu suất tiếp thu kiến thức của sinh viên. Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả cao, cần có sự kết hợp hài hòa giữa các yếu tố game hóa và phương pháp giảng dạy phù hợp, đồng thời khuyến khích động lực học tập nội tại thay vì chỉ dựa vào các phần

thưởng bên ngoài.

2.2. Những khó khăn, thách thức trong việc ứng dụng game hóa trong giảng dạy tiếng Anh tại bậc đại học

Thứ nhất, hạn chế về công nghệ và cơ sở hạ tầng. Game hóa trong giảng dạy tiếng Anh thường yêu cầu nền tảng công nghệ để hỗ trợ các hoạt động như hệ thống điểm số, bảng xếp hạng, trò chơi ngôn ngữ trực tuyến hoặc ứng dụng di động. Tuy nhiên, không phải trường đại học nào cũng có đủ điều kiện về cơ sở hạ tầng công nghệ để triển khai hiệu quả. Ví dụ, một nghiên cứu của Hamari et al. (2014) cho thấy rằng thiếu hụt thiết bị hoặc kết nối Internet không ổn định có thể làm gián đoạn trải nghiệm học tập và giảm hiệu quả của game hóa. Bên cạnh đó, một số phần mềm hoặc nền tảng game hóa yêu cầu chi phí cao, khiến việc triển khai rộng rãi trở nên khó khăn.

Thứ hai, khả năng thích ứng của giảng viên và sinh viên. Không phải giảng viên nào cũng sẵn sàng hoặc có đủ kỹ năng để tích hợp game hóa vào chương trình giảng dạy. Việc thiết kế và triển khai game hóa đòi hỏi sự sáng tạo, kỹ năng công nghệ và thời gian để phát triển nội dung phù hợp. Một số giảng viên vẫn quen với phương pháp giảng dạy truyền thống và cảm thấy khó khăn khi phải thay đổi cách tiếp cận. Tương tự, sinh viên cũng có mức độ chấp nhận khác nhau với game hóa. Trong một số trường hợp, sinh viên có thể không quen hoặc không hứng thú với các yếu tố trò chơi, đặc biệt là khi họ đã quen với phương pháp học tập mang tính hàn lâm truyền thống (Deterding et al., 2011).

Thứ ba, nguy cơ tập trung quá mức vào phần thưởng mà quên đi mục tiêu học tập. Một trong những thách thức lớn nhất của game hóa là nguy cơ khiến người học tập trung quá mức vào hệ thống phần thưởng như điểm số, huy hiệu hay bảng xếp hạng mà quên đi bản chất của việc học ngôn ngữ. Deci & Ryan (2000) chỉ ra rằng khi động lực bên ngoài (external motivation) được nhấn mạnh quá mức, người học có thể bị mất đi động lực nội tại (intrinsic motivation), tức là động lực xuất phát từ niềm yêu thích và mong muốn học tập thực sự. Ví dụ, một số sinh viên có thể tham gia vào các trò chơi hoặc thử thách chỉ để đạt được điểm số cao hơn thay vì thực sự trau dồi kỹ năng tiếng Anh. Điều này có thể làm giảm chất lượng học tập về lâu dài.

Thứ tư, không phải tất cả sinh viên đều phù hợp với game hóa. Mỗi sinh viên có một phong

cách học tập khác nhau. Trong khi một số sinh viên hứng thú với việc học tập thông qua trò chơi, những sinh viên khác có thể cảm thấy game hóa không phù hợp với phong cách học của họ. Ví dụ, một số người học thích tiếp cận theo cách truyền thống như đọc sách, viết bài luận và thảo luận thay vì tham gia vào các trò chơi mang tính tương tác cao. Theo nghiên cứu của Kapp (2012), nếu game hóa không được thiết kế phù hợp với đối tượng học viên, nó có thể gây phản tác dụng và khiến một số sinh viên cảm thấy mất động lực.

Thứ năm, thiết kế game hóa đòi hỏi sự cân nhắc kỹ lưỡng để đảm bảo hiệu quả. Một hệ thống game hóa không chỉ đơn thuần là việc thêm các yếu tố trò chơi vào bài giảng mà cần phải được thiết kế một cách hợp lý, đảm bảo sự liên kết với mục tiêu học tập. Nếu game hóa được triển khai một cách sơ sài, nó có thể trở thành yếu tố gây xao nhãng thay vì hỗ trợ học tập. Ví dụ, nếu một trò chơi được thiết kế quá đơn giản, sinh viên có thể nhanh chóng cảm thấy nhàm chán; ngược lại, nếu trò chơi quá phức tạp, nó có thể làm tăng áp lực thay vì tạo động lực học tập. Vì vậy, giảng viên cần có sự điều chỉnh linh hoạt để đảm bảo game hóa thực sự giúp cải thiện quá trình học tập thay vì chỉ mang tính giải trí đơn thuần.

2.3. Một số giải pháp nâng cao hiệu quả việc ứng dụng game hóa trong giảng dạy tiếng Anh tại bậc đại học

Thứ nhất, đầu tư và nâng cấp cơ sở hạ tầng công nghệ. Một trong những trở ngại lớn nhất đối với việc ứng dụng game hóa là thiếu hụt cơ sở hạ tầng công nghệ. Do đó, các trường đại học cần đầu tư vào trang thiết bị công nghệ, đảm bảo đường truyền Internet ổn định và cung cấp các nền tảng học tập số phù hợp. Ví dụ, các trường có thể triển khai hệ thống quản lý học tập (LMS) như Moodle, Google Classroom hoặc tích hợp các công cụ game hóa như Kahoot!, Quizizz, Duolingo để hỗ trợ giảng dạy tiếng Anh một cách hiệu quả hơn (Hamari et al., 2014). Đồng thời, cần có chính sách hỗ trợ sinh viên tiếp cận các thiết bị học tập để tránh tình trạng bất bình đẳng về công nghệ.

Thứ hai, đào tạo giảng viên về phương pháp game hóa. Việc giảng viên thiếu kỹ năng thiết kế và triển khai game hóa là một rào cản lớn. Để giải quyết vấn đề này, các trường đại học cần tổ chức các khóa đào tạo về game hóa cho giảng viên, giúp họ hiểu rõ cách xây dựng bài giảng dựa trên các yếu tố trò chơi mà vẫn đảm bảo tính học thuật. Ngoài ra, giảng viên có thể tham gia các

hội thảo chuyên môn hoặc nghiên cứu các mô hình thành công từ những trường đại học khác để học hỏi kinh nghiệm thực tiễn (Kapp, 2012). Một ví dụ là chương trình đào tạo giáo viên của Cambridge University Press, nơi hướng dẫn cách sử dụng công nghệ và game hóa để nâng cao hiệu quả giảng dạy tiếng Anh.

Thứ ba, thiết kế hệ thống game hóa cân bằng giữa phần thưởng và động lực nội tại. Một sai lầm phổ biến khi áp dụng game hóa là quá tập trung vào phần thưởng bên ngoài (huy hiệu, điểm số, bảng xếp hạng) mà quên đi yếu tố quan trọng hơn: động lực nội tại của sinh viên. Để giải quyết vấn đề này, giảng viên cần thiết kế các hoạt động game hóa dựa trên nguyên tắc thúc đẩy sự tò mò, sáng tạo và khả năng tự chủ của sinh viên. Chẳng hạn, thay vì chỉ trao điểm thưởng, giảng viên có thể tạo ra các nhiệm vụ mang tính khám phá, yêu cầu sinh viên tự tìm hiểu và giải quyết vấn đề theo cách riêng của họ (Deci & Ryan, 2000). Một ví dụ thành công là chương trình học tiếng Anh bằng phương pháp kể chuyện tương tác (interactive storytelling), trong đó sinh viên đóng vai nhân vật trong một trò chơi nhập vai và sử dụng tiếng Anh để giải quyết tình huống.

Thứ tư, cá nhân hóa trải nghiệm học tập để phù hợp với nhiều phong cách học khác nhau. Không phải sinh viên nào cũng thích học tập qua trò chơi, do đó, game hóa cần được thiết kế linh hoạt để phù hợp với nhiều đối tượng học viên. Một giải pháp là cung cấp nhiều hình thức game hóa khác nhau, chẳng hạn như trò chơi cá nhân, trò chơi nhóm, thử thách theo cấp độ hoặc các hoạt động có thể tùy chỉnh theo tốc độ học tập của từng sinh viên. Nghiên cứu của Kapp (2012) nhấn mạnh rằng các trò chơi học tập cần cho phép sinh viên có quyền lựa chọn phương thức tham gia phù hợp nhất với phong cách học của họ. Ví dụ, một số sinh viên có thể thích làm bài tập dạng thử thách (challenge-based), trong khi những sinh viên khác có thể thích hình thức học thông qua thảo luận hoặc trò chơi hợp tác.

Thứ năm, đảm bảo sự gắn kết giữa game hóa và mục tiêu học tập. Một yếu tố quan trọng khác khi triển khai game hóa là đảm bảo rằng mọi hoạt động trò chơi đều phục vụ cho mục tiêu học tập chứ không chỉ mang tính giải trí. Giảng viên cần thiết kế các trò chơi sao cho nội dung học thuật được lồng ghép một cách tự nhiên, giúp sinh viên vừa chơi vừa học hiệu quả. Ví dụ, trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh, thay vì yêu cầu sinh viên

học thuộc lòng, giảng viên có thể sử dụng trò chơi “Escape Room” với các câu đố từ vựng liên quan đến chủ đề bài học, buộc sinh viên phải tư duy và vận dụng kiến thức để giải mã. Theo nghiên cứu của Zichermann & Cunningham (2011), game hóa chỉ thực sự hiệu quả khi nó có sự liên kết chặt chẽ với nội dung môn học, tạo ra sự cân bằng giữa yếu tố vui nhộn và tính học thuật.

III. KẾT LUẬN

Game hóa là phương pháp hiệu quả trong giảng dạy tiếng Anh tại bậc đại học, giúp nâng cao động lực học tập, tăng cường sự tương tác và cải thiện hiệu suất tiếp thu kiến thức của sinh viên. Tuy nhiên, việc triển khai game hóa vẫn đối mặt

với nhiều thách thức, từ hạn chế công nghệ, khả năng thích ứng của giảng viên và sinh viên, đến nguy cơ làm giảm động lực nội tại. Để đảm bảo ứng dụng game hóa một cách hiệu quả, cần có sự đầu tư vào cơ sở hạ tầng, đào tạo giảng viên, thiết kế hoạt động học tập cân bằng giữa yếu tố trò chơi và mục tiêu giáo dục. Quan trọng hơn, game hóa cần được cá nhân hóa để phù hợp với từng nhóm sinh viên và tạo ra trải nghiệm học tập mang tính ứng dụng cao. Nếu được triển khai một cách khoa học và hợp lý, game hóa không chỉ nâng cao chất lượng giảng dạy tiếng Anh mà còn góp phần đổi mới giáo dục, giúp sinh viên tiếp cận ngôn ngữ theo cách hứng thú và hiệu quả hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Nguyễn, V. B., Nguyễn, T. P. T., & Nguyễn, V. A. (2024). Trò chơi hóa trong học tập: Nâng cao sự tương tác, sự hài lòng và cải thiện hiệu quả học tập của người học. *Tạp chí Kinh tế và Phát triển*, 321(2), 130-137.
- Phạm, M. K., & Đỗ, T. L. (2020). Vận dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh. *Tạp chí Khoa học*, 12(3), 45-56.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.