

QUAN ĐIỂM CỦA GIÁO VIÊN VỀ VIỆC ỨNG DỤNG PHƯƠNG PHÁP HỌC TẬP QUA TRÒ CHƠI TRONG GIẢNG DẠY TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHO TRẺ NHỎ

Ngô Huệ Nghi

Khoa Ngoại Ngữ, Trường Đại học Văn Hiến

Tóm tắt: Nghiên cứu khám phá quan điểm của giáo viên về việc ứng dụng phương pháp học tập qua trò chơi trong dạy từ vựng tiếng Anh cho trẻ nhỏ. Dữ liệu thu thập từ 10 giáo viên qua bảng hỏi mở và phân tích theo chủ đề. Kết quả cho thấy phương pháp này giúp tăng hứng thú, ghi nhớ lâu dài và phát triển phản xạ trong giao tiếp, nhưng gặp khó khăn về thời gian, tài liệu, quản lý lớp và sự chênh lệch trình độ học sinh. Nghiên cứu đề xuất lựa chọn trò chơi phù hợp, tăng tập huấn cho giáo viên và cung cấp học liệu để nâng cao hiệu quả.

Từ khóa: Học tập qua trò chơi, dạy từ vựng, tiếng Anh, trẻ nhỏ, quan điểm của giáo viên.

TEACHERS' PERSPECTIVES ON THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY TO YOUNG LEARNERS

Ngo Hue Nghi

Faculty of Foreign Languages, Van Hien University

Abstract: This study explores teachers' perspectives on applying game-based learning in teaching English vocabulary to young learners. Data were collected from 10 teachers through open-ended questionnaires and analyzed thematically. Findings indicate that this approach enhances engagement, long-term retention, and communicative reflexes, but faces challenges related to time, materials, classroom management, and students' proficiency gaps. The study recommends selecting suitable games, offering teachers more training, and providing additional resources to improve effectiveness.

Key words: Game-based learning, teaching vocabulary, English, young learners, teachers' perspectives

Nhận bài: 20/06/2025

Phản biện: 16/07/2025

Duyệt đăng: 20/07/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh toàn cầu hóa, việc học tiếng Anh sớm ngày càng được chú trọng tại Việt Nam nhằm nâng cao năng lực ngoại ngữ của trẻ (Cao, 2019). Tiếp xúc sớm giúp trẻ phát triển ngôn ngữ và tạo nền tảng học tập vững chắc, nhưng nhiều em gặp khó khăn trong ghi nhớ và vận dụng từ vựng khi học theo lối máy móc, thiếu tương tác. Phương pháp học qua trò chơi đã được chứng minh hiệu quả trong cải thiện kỹ năng ngoại ngữ, tạo môi trường học tích cực, giảm áp lực và kích thích động lực nội tại (Ghazy et al., 2021; Zou et al., 2019). Yếu tố vận động, hình ảnh, và tương tác trong trò chơi hỗ trợ ghi nhớ lâu dài (Hidayah et al., 2024). Tuy nhiên, tại Việt Nam, việc áp dụng còn hạn chế bởi thời gian, cơ sở vật chất, tài liệu và kỹ năng tổ chức của giáo viên; nghiên cứu trong nước về chủ đề này còn ít, nhất là từ góc nhìn giáo viên. Nghiên cứu này nhằm khám phá quan điểm, trải nghiệm và đề xuất của giáo viên tiếng Anh trong dạy từ vựng qua trò chơi cho trẻ, góp phần cung cấp bằng chứng thực nghiệm và cơ sở cải thiện phương pháp giảng dạy.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Tổng quan nghiên cứu

2.1.1. Tổng quan nghiên cứu về phương pháp học tập qua trò chơi

Học tập qua trò chơi (game-based learning) là

một phương pháp học mà nội dung và cách chơi của trò chơi giúp người học tiếp thu kiến thức và kỹ năng hiệu quả hơn. Các hoạt động trong trò chơi thường đặt ra những vấn đề và thử thách, mang lại cho người chơi hay người học cảm giác thành công khi vượt qua (Qian & Clark, 2016). Đây là một phương pháp tiếp thu các khái niệm và kỹ năng mới thông qua việc sử dụng các trò chơi kỹ thuật số và phi kỹ thuật số (Grace, 2019). Việc ứng dụng trò chơi vào giáo dục có thể thúc đẩy những cải thiện đáng kể trong cả kết quả học tập lẫn giáo dục (Kula, 2021; Syafii et al., 2020). Phương pháp này đã được khẳng định là một cách tiếp cận quan trọng nhằm thúc đẩy việc học tập và phát triển của trẻ nhỏ (Alotaibi, 2024).

Các nghiên cứu gần đây (Hung et al., 2015; Hilliard & Kargbo, 2017) chỉ ra rằng việc tích hợp trò chơi vào hoạt động học tập không chỉ kích thích động lực nội tại mà còn nâng cao khả năng tập trung và duy trì hứng thú của trẻ. Ngoài ra, yếu tố vận động, hình ảnh và tương tác xã hội trong trò chơi còn giúp phát triển đồng thời kỹ năng nhận thức, giao tiếp và hợp tác nhóm.

2.1.2. Tổng quan nghiên cứu về việc sử dụng phương pháp học tập qua trò chơi trong giảng dạy ngoại ngữ cho trẻ nhỏ

Trong những năm gần đây, phương pháp học

tập qua trò chơi đã trở nên phổ biến, nhất là trong việc dạy tiếng Anh. Phương pháp này đã mang lại hiệu quả cao khi được sử dụng để dạy tiếng Anh cho những người không phải người bản xứ, những người học tiếng Anh như ngôn ngữ thứ hai hoặc ngoại ngữ (Adipat et al., 2021). Trong lĩnh vực giảng dạy ngoại ngữ, phương pháp học tập qua trò chơi tạo ra môi trường học tập ít áp lực và khiến người học cảm thấy hứng thú hơn trong quá trình học (Ghazy et al., 2021).

Các nghiên cứu (Kaur & Abdul Aziz, 2020; Asan & Sezgin, 2020) chứng minh rằng các trò chơi ngôn ngữ giúp học sinh tăng cường khả năng ghi nhớ từ, cải thiện phản xạ giao tiếp, và xây dựng sự tự tin khi sử dụng ngoại ngữ. Việc sử dụng phương pháp này mang lại nhiều lợi ích rõ rệt cho người học: không khí học tập trở nên thoải mái và vui vẻ hơn, sự hứng thú với môn học tăng cao, giúp học sinh dễ dàng nắm bắt kiến thức và giảm bớt căng thẳng. Tuy nhiên, để làm được điều đó, giáo viên cần liên tục trau dồi kỹ năng sử dụng công nghệ giáo dục. Đồng thời, giáo viên cũng phải khéo léo trong việc lựa chọn và đa dạng hóa các trò chơi phù hợp với bài giảng. Bằng cách tham khảo nhiều nguồn tài liệu khác nhau, giáo viên có thể tạo ra những buổi học thú vị, tránh sự nhàm chán khi chỉ sử dụng một vài trò chơi lặp đi lặp lại (Ningsih, 2023).

2.1.3. Tổng quan nghiên cứu về việc sử dụng phương pháp học qua chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh cho trẻ nhỏ

Việc lồng ghép trò chơi vào dạy từ vựng giúp trẻ ghi nhớ lâu hơn, nhờ kết hợp nhiều giác quan (hình ảnh, âm thanh, vận động) và duy trì động lực học tập (Zou et al., 2019). Một số trò chơi như word bingo, đua flashcards (flashcard races) hay trò chơi nhập vai (role-play) tạo điều kiện cho trẻ vừa luyện tập từ mới, vừa phát triển kỹ năng giao tiếp.

Khác với các phương pháp ghi nhớ truyền thống, phương pháp học tập qua trò chơi mang đến một môi trường học tập tương tác, lấy người học làm trung tâm, nơi học sinh có thể tiếp thu từ vựng một cách có ý nghĩa và thú vị (Plass et al., 2015). Người học cũng nhận thấy đây là một cách tiếp cận hiệu quả và hấp dẫn để cải thiện kỹ năng từ vựng trong quá trình học tiếng Anh (Ismail et al., 2025; Oyibochia & Waewchimplee, 2022).

Tuy nhiên, trong quá trình áp dụng phương pháp này, một số thách thức cần được lưu ý: giáo

viên có thể không điều chỉnh trò chơi phù hợp với sở thích cá nhân hoặc tập thể, dẫn đến việc học sinh giảm tương tác, trò chơi có thể không truyền tải đủ các khái niệm phức tạp, trò chơi có thể thúc đẩy sự ganh đua thay vì tinh thần đồng đội giữa người học lẫn nhau, việc thiếu cơ sở vật chất, công nghệ hỗ trợ cũng cản trở việc triển khai phương pháp này một cách hiệu quả. Ngoài ra, nếu thiết kế trò chơi không gắn chặt với mục tiêu học tập, học sinh dễ bị phân tán. Trò chơi kéo dài hoặc có luật phức tạp có thể chiếm nhiều thời gian và khó quản lý lớp học đông. Nhìn chung, những thách thức này nhấn mạnh sự cần thiết của việc lập kế hoạch cẩn thận, phân bổ nguồn lực và điều chỉnh linh hoạt để giảm thiểu các hạn chế tiềm tàng, đồng thời phát huy những lợi ích của phương pháp này (Saputra et al., 2021; Yaman et al., 2024).

2.1.4. Nghiên cứu tại Việt Nam

Tại Việt Nam, một số nghiên cứu (Lê & Phạm, 2023; Do & Nguyen, 2025) đã chỉ ra tiềm năng của phương pháp học tập qua trò chơi trong việc dạy tiếng Anh cho trẻ em, đặc biệt trong việc nâng cao hứng thú và khả năng tương tác của học sinh. Tuy nhiên, các nghiên cứu này thường có quy mô mẫu nhỏ, chưa tập trung sâu vào mảng dạy từ vựng, và thiếu phân tích chi tiết về các yếu tố ảnh hưởng như điều kiện cơ sở vật chất, kỹ năng tổ chức trò chơi của giáo viên, hay phân tích sâu quan điểm của giáo viên về phương pháp học tập qua trò chơi.

2.1.5. Kết luận

Tổng hợp các nghiên cứu trong và ngoài nước cho thấy phương pháp học qua chơi mang lại nhiều lợi ích trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh cho trẻ nhỏ, bao gồm tăng động lực học tập, cải thiện khả năng ghi nhớ, và giúp trẻ hứng thú hơn trong quá trình học từ vựng. Tuy nhiên, vẫn tồn tại những thách thức như giới hạn thời gian, thiếu tài nguyên, và khó quản lý lớp. Khoảng trống nghiên cứu hiện tại là thiếu các khảo sát chuyên sâu từ góc nhìn của giáo viên tại Việt Nam – đối tượng trực tiếp triển khai và điều chỉnh phương pháp này trong thực tiễn lớp học. Nghiên cứu này hướng đến việc lấp đầy khoảng trống đó.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

2.2.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp định tính với thiết kế nghiên cứu khám phá nhằm tìm hiểu sâu

quan điểm của giáo viên về việc ứng dụng phương pháp học tập qua vui chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh cho trẻ nhỏ. Phương pháp định tính được lựa chọn vì mục tiêu nghiên cứu tập trung vào trải nghiệm cá nhân, nhận thức và đề xuất của giáo viên, những yếu tố khó đo lường bằng công cụ định lượng (Hammarberg et al., 2016; Oranga & Matere, 2023).

2.2.2. Người tham gia

Mẫu nghiên cứu gồm 10 giáo viên tiếng Anh (ký hiệu GV1–GV10), trong đó có 7 nữ và 3 nam, độ tuổi từ 30 đến 41. Tất cả đều đang giảng dạy tiếng Anh cho trẻ nhỏ (từ 6–10 tuổi) tại các trung tâm ngoại ngữ ở thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam. Thời gian kinh nghiệm giảng dạy dao động từ 3 đến 10 năm. Tiêu chí chọn mẫu gồm: có ít nhất 3 năm kinh nghiệm giảng dạy tiếng Anh cho trẻ nhỏ và có kinh nghiệm áp dụng ít nhất một hình thức học qua chơi trong dạy từ vựng tiếng Anh.

2.2.3. Công cụ thu thập dữ liệu

Công cụ được sử dụng là bảng hỏi mở gồm 12 câu hỏi, được thiết kế trên nền tảng Google Form. Các câu hỏi tập trung vào 4 nhóm nội dung chính:

- Nhận thức và định nghĩa về phương pháp học tập qua trò chơi
- Lợi ích và vai trò của phương pháp học tập qua trò chơi
- Khó khăn và thách thức khi áp dụng phương pháp học tập qua trò chơi
- Đề xuất và giải pháp

Bảng hỏi được xây dựng và điều chỉnh cho phù hợp với bối cảnh Việt Nam. Nội dung câu hỏi được kiểm tra về tính rõ ràng và mức độ phù hợp bởi 2 chuyên gia trong lĩnh vực giảng dạy tiếng Anh.

2.2.4. Quy trình thu thập dữ liệu

Bước 1: Gửi bài khảo sát cho giáo viên tiếng Anh tham gia bài nghiên cứu này

Bước 2: Giới thiệu mục đích nghiên cứu, đảm bảo tính bảo mật thông tin và xin sự đồng thuận tham gia

Bước 3: Người tham gia trả lời bảng hỏi trong vòng 2 tuần

Bước 4: Tổng hợp và mã hoá dữ liệu, thay thế tên thật bằng mã GV1–GV10 để đảm bảo tính ẩn danh.

2.2.5. Phân tích dữ liệu

Dữ liệu được xử lý theo quy trình phân tích chủ đề của Braun & Clarke (2006) với sáu bước:

- Làm quen với dữ liệu: Đọc toàn bộ câu trả lời nhiều lần
- Mã hóa ban đầu: Gắn nhãn cho các đoạn văn bản liên quan đến mục tiêu nghiên cứu
- Xác định chủ đề: Gom các mã có liên quan thành nhóm chủ đề tạm thời
- Rà soát chủ đề: Loại bỏ hoặc gộp các chủ đề chồng chéo
- Đặt tên và định nghĩa chủ đề
- Viết báo cáo phân tích từ người tham gia

2.2.6. Đạo đức nghiên cứu

Tất cả người tham gia đều được thông báo rõ về mục đích nghiên cứu và quyền rút lui bất kỳ lúc nào. Nghiên cứu đảm bảo nguyên tắc bảo mật, ẩn danh, và chỉ sử dụng dữ liệu cho mục đích khoa học.

2.3. Phân tích và thảo luận kết quả

Bốn chủ đề nổi bật: (1) Nhận thức và định nghĩa về phương pháp học tập qua trò chơi, (2) vai trò và lợi ích của phương pháp học tập qua trò chơi, (3) khó khăn và thách thức của phương pháp học tập qua trò chơi, (4) đề xuất và giải pháp.

2.3.1. Nhận thức và định nghĩa về phương pháp học tập qua trò chơi

Tất cả giáo viên tham gia đều xem học tập qua trò chơi là phương pháp giảng dạy có mục tiêu, lồng ghép hoạt động học vào trò chơi để tăng hứng thú và hiệu quả. Họ nhấn mạnh vai trò của vận động, hình ảnh, và tương tác xã hội trong việc giúp học sinh tiếp thu ngôn ngữ tự nhiên hơn so với ghi nhớ máy móc, đồng thời phát triển ngôn ngữ, tư duy và kỹ năng xã hội. Các hình thức trò chơi thường dùng gồm flashcards, bingo, board games, sumo, trò chơi logic (đoán từ, nối từ), trò chơi âm nhạc và màu sắc. Một số ứng dụng trực tuyến như Wordwall, Quizizz, Baamboozle cũng được khai thác.

2.3.2. Vai trò và lợi ích của phương pháp học tập qua trò chơi

Lợi ích nổi bật nhất là tăng hứng thú học tập, duy trì sự chú ý và thúc đẩy động lực nội tại. Giáo viên nhận xét trò chơi giúp học sinh tích cực tham gia, mong đợi tiết học, tránh sự nhàm chán. Việc ghi nhớ từ vựng lâu dài được hỗ trợ nhờ sự lặp lại nhiều lần trong bối cảnh cụ thể và sự kết hợp đa giác quan. Ngoài ra, trò chơi giúp phát triển phản xạ ngôn ngữ, đặc biệt với các trò yêu cầu tốc độ như “đập bâng”, “ghế nóng” hay chuyển banh, tạo cơ hội tương tác và giao tiếp nhiều hơn so với giờ học truyền thống.

2.3.3. *Khó khăn và thách thức của phương pháp học tập qua trò chơi*

Một số thách thức và khó khăn khi áp dụng phương pháp học tập qua trò chơi cũng được khai thác trong bài nghiên cứu này. Thứ nhất, việc quản lý lớp học có thể gặp khó khăn do một số trò chơi có thể khiến lớp học trở nên ồn ào và mất trật tự (GV6: *“Khi chơi, học sinh thường quá hứng thú, dẫn đến ồn ào, chạy nhảy nhiều, hoặc nói chuyện ngoài lề”*). Thứ hai, giáo viên cũng gặp khó khăn về việc phân bổ thời gian tại lớp (GV1: *“Nếu trò chơi kéo dài thì thời gian dành cho các nội dung khác sẽ bị rút ngắn. Điều này khiến giáo viên dạy không kịp bài hoặc phải cắt bớt các hoạt động quan trọng khác”*). Thứ ba là sự giới hạn về tài liệu, học cụ và giáo cụ (GV3: *Giáo viên không có đủ thẻ từ vựng, tranh ảnh, vật thật hoặc máy chiếu, bảng tương tác*). Thứ tư là việc chênh lệch trình độ của người học (GV8: *“Trình độ của học sinh khác nhau sẽ khiến cho vài bạn phải làm nhiều hơn khi tham gia trò chơi”*; GV4: *“Những bạn học yếu hơn có thể ngại và không dám tham gia trò chơi cùng với các bạn giỏi, tự tin hơn”*).

2.3.4. *Đề xuất và giải pháp*

Giáo viên đề xuất:

- Điều chỉnh trò chơi phù hợp độ tuổi, trình độ, sở thích và mục tiêu bài học; không dùng quá nhiều trò trong một buổi để tránh học sinh chỉ tập trung chơi.
- củng cố kiến thức sau mỗi trò chơi để đảm bảo hiệu quả học tập.
- Tập huấn cho giáo viên về kỹ năng quản lý lớp và thiết kế trò chơi có mục tiêu nhằm tiết kiệm thời gian chuẩn bị và nâng cao chất lượng áp dụng.
- Hỗ trợ tài nguyên giảng dạy, gồm thẻ từ, tranh ảnh, tài khoản ứng dụng trò chơi trực tuyến, giáo án mẫu, thiết bị dạy học.

Nhìn chung, các giáo viên đồng thuận cao về giá trị của học tập qua trò chơi trong dạy từ vựng tiếng Anh cho trẻ nhỏ. Phương pháp này vừa tạo môi trường học tích cực, vừa phát triển kỹ năng ngôn ngữ và xã hội, nhưng để đạt hiệu quả tối đa, cần giải quyết đồng bộ khó khăn ở cả cấp lớp học và quản lý.

2.4. **Thảo luận**

Nghiên cứu này củng cố kết luận từ các công

trình trước rằng học tập qua trò chơi giúp trẻ nâng cao động lực và khả năng ghi nhớ từ vựng (Kaur & Abdul Aziz, 2020). Tất cả giáo viên đều công nhận vai trò quan trọng của trò chơi trong duy trì hứng thú (Ghazy et al., 2021), đặc biệt với trẻ có thời gian tập trung ngắn. Việc lặp lại từ trong trò chơi, kết hợp vận động và hình ảnh, phù hợp với mô hình ghi nhớ sâu. Một phát hiện mới là trò chơi còn rèn phản xạ ngôn ngữ, kỹ năng nghe-nói nhanh, hỗ trợ giao tiếp hiệu quả.

Tuy nhiên, vẫn tồn tại thách thức: quản lý lớp học, giới hạn thời gian, thiếu tài nguyên, và chênh lệch trình độ học sinh, đòi hỏi giáo viên có kỹ năng phân hóa và thiết kế trò chơi đa cấp độ. Đề xuất của giáo viên gồm: (1) điều chỉnh trò chơi phù hợp độ tuổi, trình độ, sở thích và mục tiêu; (2) củng cố kiến thức sau mỗi trò; (3) tập huấn định kỳ về phương pháp; (4) hỗ trợ tiếp cận tài nguyên giảng dạy.

Điểm mạnh của nghiên cứu là phản ánh trực tiếp tiếng nói giáo viên, cung cấp dữ liệu thực tiễn cho quản lý giáo dục. Hạn chế gồm: cỡ mẫu nhỏ, dữ liệu tự báo cáo, chưa phân tích riêng hiệu quả từng loại trò chơi. Nghiên cứu tiếp theo nên mở rộng mẫu, kết hợp phương pháp hỗn hợp và thử nghiệm can thiệp để đánh giá toàn diện hơn.

III. **KẾT LUẬN**

Nghiên cứu đã làm rõ quan điểm của 10 giáo viên tiếng Anh về việc áp dụng phương pháp học tập qua trò chơi trong giảng dạy từ vựng cho trẻ nhỏ. Kết quả cho thấy đây là một phương pháp hiệu quả, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học và tạo ra một môi trường học tập tích cực, giàu tính tương tác.

Ba lợi ích nổi bật được ghi nhận gồm: tăng hứng thú học tập; ghi nhớ từ vựng lâu dài và phát triển phản xạ ngôn ngữ. Tuy nhiên, hiệu quả của phương pháp này bị ảnh hưởng bởi các rào cản: quản lý lớp học, giới hạn thời gian, thiếu tài nguyên và chênh lệch trình độ học sinh. Do đó, cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng từ phía giáo viên và sự hỗ trợ từ phía nhà trường/trung tâm để giải quyết những rào cản và thách thức này. Phương pháp học tập qua trò chơi không chỉ là hoạt động vui nhộn mà còn là một công cụ sư phạm mạnh mẽ khi được triển khai có mục tiêu và có sự hỗ trợ đầy đủ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article e1307881. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1307881/BIBTEX>
- Asan, H., & Sezgin, Z. Ç. (2020). Effects of the educational games on primary school students' speaking skills and speaking anxiety. *Journal of Theoretical Educational Sciences*, 13(4), 685–700. <https://doi.org/10.30831/AKUKEG.707517>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706QP063OA>
- Cao, T. H. P. (2019). Teaching English to young learners in Vietnam: From policy to implementation. *The Asian Journal of Applied Linguistics*, 6(1), 96–104. <https://caes.hku.hk/ajal/index.php/ajal/article/view/567>
- Do, N. L., & Nguyen, X. H. (2025). Applying Baamboozle to teach English vocabulary for pre-starter level at a language center in HCMC. *International Journal of Current Science Research and Review*, 08(06), 2707–2723. <https://doi.org/10.47191/IJCSRR/V8-I6-03>
- Ghazy, A., Wajdi, M., Sada, C., & Ikhsanudin. (2021). The use of game-based learning in English class. *Journal of Applied Studies in Language*, 5(1), 67–78. <https://doi.org/10.31940/JASL.V5I1.2400>
- Grace, L. (2019). Doing things with games : Social impact through play. In *Doing Things with Games*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780429429880>
- Griva, E., & Semoglou, K. (2012). Estimating the effectiveness and feasibility of a game-based project for early foreign language learning. *English Language Teaching*, 5(9), 33–44. <https://doi.org/10.5539/elt.v5n9p33>
- Kaur, D., & Abdul Aziz, A. (2020). The use of language game in enhancing students' speaking skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 687–706. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/V10-I12/8369>
- Kula, S. S. (2021). Mind games with the views of classroom teachers. *International Journal of Research in Education and Science*, 7(3), 747–766. <https://doi.org/10.46328/IJRES.1471>
- Lê, H. N., & Phạm, T. H. (2023). Using ball games to increase second graders' motivation and vocabulary learning in Vietnam. *HCMUE Journal of Science*, 20(11), 2080. [https://doi.org/10.54607/HCMUE.JS.20.11.3951\(2023\)](https://doi.org/10.54607/HCMUE.JS.20.11.3951(2023))
- Ling, N. S., & Abdul Aziz, A. (2022). The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners' vocabulary learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 845–860. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/V11-I2/13266>
- Ningsih, N. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/TATEFL.V4I1.492>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Digital game-based vocabulary learning: Where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(6), 751–777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>