

# ỨNG DỤNG GAMIFICATION TRONG GIÁO DỤC ĐẠI HỌC NHẪM THÚC ĐẨY HÀNH VI HỌC TẬP TÍCH CỰC CỦA SINH VIÊN

Lê Thị Hồng Nhung  
Học viện Ngân hàng  
Email: Nhunglth@hvn.edu.vn

**Tóm tắt:** Bài báo phân tích vai trò của Gamification trong việc thúc đẩy hành vi học tập tích cực của sinh viên đại học. Kết quả cho thấy phương pháp này giúp tăng động lực, cải thiện cảm xúc và phát triển năng lực tự điều chỉnh học tập. Đồng thời, nghiên cứu đề xuất mô hình tích hợp Gamification với AI trong môi trường Blended Learning nhằm nâng cao hiệu quả dạy và học.

**Từ khóa:** Gamification, Giáo dục đại học, Hành vi học tập tích cực, Động lực học tập, Tự điều chỉnh học tập (SRL), Blended Learning.

## APPLICATION OF GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION TO PROMOTE POSITIVE LEARNING BEHAVIOR OF STUDENTS

**Abstract:** This paper analyzes the role of gamification in promoting positive learning behavior of university students. The results show that this method helps increase motivation, improve emotions, and develop self-regulation of learning. Simultaneously, the study proposes a model integrating gamification with AI in a blended learning environment to enhance teaching and learning effectiveness.

**Keywords:** Gamification, Higher education, Positive learning behavior, Learning motivation, Self-regulation of learning (SRL), Blended Learning.

Nhận bài: 14/04/2026

Phản biện: 17/05/2026

Duyệt đăng: 21/05/2026

### I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Bước vào bậc đại học, sinh viên được kỳ vọng sẽ làm chủ năng lực tự học và tư duy phản biện. Tuy nhiên, thực tế giảng dạy hiện nay cho thấy một nghịch lý đáng quan ngại: sự suy giảm nghiêm trọng về động lực học tập và khả năng tự điều chỉnh hành vi. Xu hướng học tập thụ động, lối mòn “đọc - chép”, và sự ngần ngại trong tương tác (giữa sinh viên với giảng viên, sinh viên với bạn học) đang biến nhiều giờ học thành những buổi tiếp thu một chiều tẻ nhạt (Khaldi và cộng sự, 2023). Sự bùng nổ của các thiết bị công nghệ giải trí cùng áp lực học tập trực tuyến dễ khiến sinh viên rơi vào trạng thái mất tập trung, lo âu và kiệt quệ cảm xúc đối với các bài kiểm tra (Perez-Aranda và cộng sự, 2024).

Trước bối cảnh đó, Gamification — việc ứng dụng các thành phần và cơ chế của trò chơi vào bối cảnh phi trò chơi — nổi lên như một cứu cánh giáo dục hiện đại (Khaldi và cộng sự, 2023). Các nghiên cứu thực nghiệm gần đây đã chứng minh Gamification không chỉ là công cụ giải trí, mà là một chiến lược tâm lý học hành vi mạnh mẽ giúp cải thiện kết quả học tập, duy trì trạng thái “dòng chảy” (Flow) (Kaya & Ercag, 2023), thúc đẩy tính tò mò (Shin, 2024) và hỗ trợ đặc lực cho các kỹ năng tự điều chỉnh học tập (Li và cộng sự, 2022; Ge và cộng sự, 2025).

Bài báo này tập trung giải quyết ba mục tiêu cốt lõi:

- Phân tích vai trò của Gamification trong việc định hình trải nghiệm và hành vi học tập của sinh viên đại học.
- Làm rõ cơ chế tác động của Gamification tới động lực, cảm xúc và năng lực tự điều chỉnh học tập (SRL) của sinh viên.
- Đề xuất mô hình ứng dụng Gamification thực tiễn, tích hợp công nghệ AI (LLM) tối ưu hóa cho mô hình học tập kết hợp (Blended Learning).

### II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

#### 2.1. Cơ sở lý thuyết

Để xây dựng một nền tảng vững chắc cho việc ứng dụng, chúng ta cần xem xét mối quan hệ hữu cơ giữa ba khái niệm: Gamification, Động lực học tập, và Hành vi tự điều chỉnh học tập.

##### 2.1.1. Khái niệm Gamification trong Giáo dục Đại học

Theo tổng quan hệ thống của Khaldi và cộng sự (2023), Gamification trong giáo dục đại học trực tuyến và trực tiếp là việc sử dụng cấu trúc trò chơi (Điểm số, Huy hiệu, Bảng xếp hạng - PBL) nhằm mục đích giáo dục. Tuy nhiên, Gamification hiện đại đã bước qua giai đoạn chỉ áp dụng các điểm thưởng cơ học. Các nghiên cứu mới cho thấy việc tích hợp yếu tố giả tưởng (Fantasy), cốt truyện dẫn dắt (Narratives) và các thử thách dựa trên năng lực (Challenge-based) giúp nâng cao vượt trội chất lượng tương tác trực tuyến và kết quả học tập của sinh viên (Bai và cộng sự, 2022; Kaya & Ercag, 2023).

### 2.1.2. Động lực học tập và Cảm xúc học đường

Dưới góc độ tâm lý học giáo dục, cơ chế cốt lõi của Gamification là tác động vào Lý thuyết Tự quyết (Self-Determination Theory - SDT) nhằm chuyển hóa động lực ngoại tại thành động lực nội tại. Huseinović (2024) khẳng định Gamification có tác động tích cực rõ rệt đến động lực nội tại và thành tích học tập của sinh viên đại học.

Đồng thời, Gamification dựa trên hoạt động hợp tác (Collaborative Gamification) còn đóng vai trò điều hòa cảm xúc. Theo Perez-Aranda và cộng sự (2024), phương pháp này giúp gia tăng đáng kể các cảm xúc tích cực trong lớp học (niềm vui, sự tự hào) và giảm thiểu các cảm xúc tiêu cực trước các kỳ thi áp lực (lo âu, chán nản). Sự tò mò được kích hoạt qua trò chơi hóa cũng giúp sinh viên có mức độ tự tin (Self-efficacy) khác nhau đạt được thành tích đồng đều hơn (Shin, 2024).

### 2.1.3. Hành vi tự điều chỉnh học tập (Self-Regulated Learning - SRL)

Kỹ năng tự điều chỉnh học tập (SRL) - bao gồm việc tự lập kế hoạch, giám sát tiến độ và tự đánh giá - là yếu tố quyết định sự thành bại của sinh viên ở bậc đại học (Pfoost và cộng sự, 2023). Các nghiên cứu đột phá trong giai đoạn 2022-2025 chỉ ra mối quan hệ mật thiết giữa SRL và Gamification:

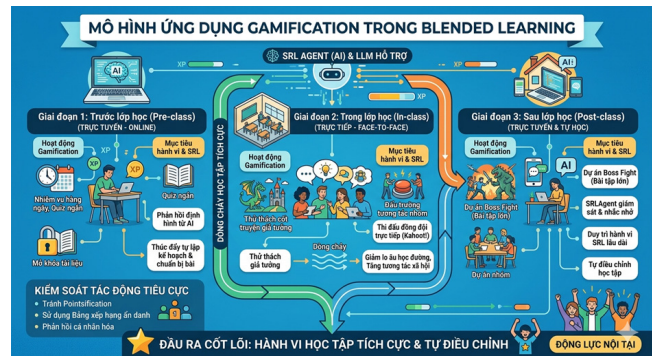
- Hỗ trợ tiến trình: Sử dụng các ứng dụng di động được trò chơi hóa giúp sinh viên duy trì cam kết và thực hiện tốt hơn các chu kỳ SRL (Baars và cộng sự, 2022).

- Định hướng mục tiêu: Gamification đóng vai trò như một cấu trúc định hình, giúp kết nối trực tiếp hành vi hằng ngày của sinh viên với mục tiêu học tập dài hạn (Pausch, 2023).

- Tối ưu hóa bằng AI (LLM): Xu hướng mới nhất (Ge và cộng sự, 2025; Steinert và cộng sự, 2023) cho thấy việc kết hợp Gamification với các mô hình ngôn ngữ lớn (LLM) đóng vai trò như một "SRLAgent", cung cấp phản hồi định hình (Formative Feedback) tức thì, giúp sinh viên tự điều chỉnh hành vi học tập ngoại ngữ hoặc các môn chuyên ngành một cách thông minh và cá nhân hóa (Li và cộng sự, 2022).

## 2.2. Mô hình ứng dụng Gamification trong cấu trúc Blended Learning

Học tập kết hợp (Blended Learning) là môi trường lý tưởng nhất để triển khai Gamification. Dưới đây là mô hình đề xuất cấu trúc theo 3 giai đoạn, tích hợp các công nghệ tương tác trực tuyến, tác vụ giả tưởng và hỗ trợ từ AI:



Mô hình được thiết kế theo dạng dòng chảy sư phạm, kết nối chặt chẽ giữa công nghệ, hoạt động học tập và kết quả hành vi của sinh viên. Các thành phần chính bao gồm:

Trục thời gian Blended Learning: Chia mô hình thành 3 giai đoạn rõ rệt:

Giai đoạn 1: Trước lớp học (Pre-class) - Trực tuyến: Tập trung vào các nhiệm vụ cá nhân như Daily Quests, Quiz ngắn và mở khóa tài liệu. Ở đây, AI đóng vai trò cung cấp phản hồi định hình tức thì (Formative Feedback).

Giai đoạn 2: Trong lớp học (In-class) - Trực tiếp: Chuyển sang các hoạt động tương tác nhóm cao độ như đấu trường tri thức (Kahoot!) và các thử thách dựa trên cốt truyện giả tưởng.

Giai đoạn 3: Sau lớp học (Post-class) - Trực tuyến & Tự học: Tập trung vào các dự án lớn (Boss Fight) và sự giám sát của Trợ lý AI (SRLAgent) để duy trì thói quen tự học.

Sự tích hợp công nghệ AI (SRLAgent & LLM): Được đặt ở vị trí trung tâm phía trên, thể hiện vai trò hỗ trợ xuyên suốt cả ba giai đoạn thông qua việc phân tích dữ liệu và cung cấp phản hồi cá nhân hóa.

Hệ thống Gamification & SRL: Ở mỗi giai đoạn, các yếu tố gamification cụ thể được nối tiếp với các mục tiêu hành vi và kỹ năng tự điều chỉnh (SRL) tương ứng (như năng lực tự lập kế hoạch, giám sát tiến độ).

Kiểm soát tác động tiêu cực: Một góc riêng biệt nhắc nhở về việc phòng tránh các rủi ro như "Pointsification" hời hợt hay áp lực từ bảng xếp hạng công khai.

Kết quả cốt lõi: Điểm cuối của dòng chảy là sự tổng hòa giữa hành vi học tập tích cực, năng lực tự điều chỉnh và đích đến cao nhất là Động lực nội tại.

Mô hình này cung cấp một khung tham chiếu trực quan rõ ràng, giúp các nhà giáo dục dễ dàng hình dung và triển khai mô hình vào thực tế giảng dạy.

Giai đoạn	Hình thức	Hoạt động Gamification & Công nghệ hỗ trợ	Mục tiêu hành vi & SRL hướng tới
1. Trước lớp học (Pre-class)	Online (LMS/ Moodle tích hợp AI)	Quests): Xem video bài giảng, trả lời câu hỏi Quiz ngắn. Phản hồi định hình từ AI: Hệ thống LLM (như cấu trúc của Steinert và cộng sự, 2023) tự động phân tích câu trả lời sai, gợi ý tài liệu học tập phù hợp và thưởng điểm kinh nghiệm (XP) tức thì khi sinh viên sửa sai.	(Shin, 2024), thúc đẩy năng lực tự lập kế hoạch và chuẩn bị bài chủ động.
2. Trong lớp học (In-class)	Trực tiếp tại giảng đường	Thử thách dựa trên cốt truyện giả tưởng (Fantasy Challenges): Thiết kế bài học thành một cuộc giải cứu hoặc thám hiểm (Bai và cộng sự, 2022). Đấu trường tương tác nhóm: Sử dụng Quizizz/Kahoot làm công cụ thi đấu đồng đội, thảo luận nhóm giải quyết tình huống (Perez-Aranda và cộng sự, 2024).	Giảm lo âu học đường, tăng cường chất lượng tương tác xã hội giữa các sinh viên, đẩy cao trạng thái “dòng chảy” (Flow).
3. Sau lớp học (Post-class)	Online / Tự học	Dự án Boss Fight (Trận đánh lớn): Bài tập lớn theo nhóm với độ khó cao (Kaya & Ercag, 2023). SRLAgent (Hệ thống trợ lý ảo trò chơi hóa): Sử dụng AI giám sát và nhắc nhở sinh viên thực hiện mục tiêu tự học (Ge và cộng sự, 2025).	Duy trì thói quen tự điều chỉnh học tập lâu dài, chuyển hóa hoàn toàn thành động lực nội tại.

### 2.3. Thảo luận và các tác động tiêu cực cần phòng tránh

Mặc dù mang lại nhiều lợi ích vượt trội, việc ứng dụng Gamification trong giáo dục đại học cần một cái nhìn đa chiều và cẩn trọng. Nghiên cứu hệ thống của Almeida và các cộng sự (2023) về các tác động tiêu cực của Gamification chỉ ra những rủi ro thực tế mà các nhà giáo dục phải đối mặt:

- Hội chứng sụt giảm động lực khi mất phần thưởng: Nếu thiết kế Gamification quá phụ thuộc vào phần thưởng ngoại tại (điểm số, huy hiệu), sinh viên có thể mất đi động lực học tập hoàn toàn một khi các yếu tố trò chơi này bị loại bỏ.

- Áp lực từ Bảng xếp hạng (Leaderboards): Bảng xếp hạng công khai có thể gây ra tâm lý lo âu, tự ti cho những sinh viên có học lực yếu hơn, hoặc vô tình kích thích sự cạnh tranh không lành mạnh thay vì tinh thần hợp tác.

- Quá tải nhận thức: Việc lồng ghép quá nhiều luật chơi phức tạp hoặc công nghệ mới (như việc tương tác liên tục với chatbot AI) không đi kèm hướng dẫn rõ ràng có thể khiến sinh viên bị xao nhãng khỏi nội dung kiến thức cốt lõi (Pfoist và cộng sự, 2023).

Để khắc phục các mặt tiêu cực trên, tác giả khuyến nghị giảng viên cần đổi mới tư duy thiết kế bài giảng, cá nhân hóa và đa dạng hóa trải nghiệm đảm bảo cân bằng giữa tính giải trí của trò chơi và tính hàn lâm của tri thức đại học

- Chuyển dịch từ "Pointsification" sang "Meaningful Gamification": Giảng viên phải ngừng xem Gamification là việc "cộng điểm bừa bãi". Mọi thành tố trò chơi (PBL) phải gắn liền với Chuẩn đầu ra (CLOs) của môn học. Điểm số hay huy hiệu chỉ có giá trị khi nó ghi nhận một bước tiến thực sự về tư duy hoặc kỹ năng của sinh viên.

- Thiết kế cơ chế "Thử sai an toàn" (Safe-to-Fail): Thay vì phạt điểm khi sinh viên làm sai, hãy áp dụng cơ chế của trò chơi: cho phép họ làm lại nhiệm vụ (Re-take Quiz) hoặc thực hiện các nhiệm vụ phụ (Side Quests) để bù điểm. Điều này giúp giảm lo âu thi cử và thúc đẩy tư duy phát triển (Growth Mindset).

- Sử dụng Bảng xếp hạng ẩn danh hoặc Bảng tiến độ cá nhân: Thay vì hiển thị tên thật trên Leaderboard gây áp lực, hãy sử dụng Avatar/ Biệt danh hoặc thay thế bằng "Thanh tiến trình

cá nhân" (Progress Bar) — nơi sinh viên chỉ cạnh tranh với chính mình của ngày hôm qua.

### III. KẾT LUẬN

Gamification không đơn thuần là một xu hướng công nghệ nhất thời, mà là một chiến lược giáo dục mạnh mẽ giúp giải quyết bài toán thụ động của sinh viên đại học trong thế kỷ 21. Bằng việc kết hợp hài hòa giữa cơ chế trò chơi, yếu tố giả tưởng và các công nghệ tiên tiến như

Trí tuệ nhân tạo, Gamification không chỉ nâng cao thành tích học tập và động lực tự thân, mà còn định hình năng lực tự điều chỉnh học tập trọn đời cho sinh viên. Để tối ưu hóa công cụ này, các trường đại học cần đầu tư đồng bộ cả về hạ tầng kỹ thuật lẫn năng lực thiết kế sư phạm của giảng viên, nhằm kiến tạo một môi trường học tập an toàn về mặt cảm xúc và hiệu quả về mặt tri thức.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchoa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *arXiv Preprint*.
- Baars, M., Ridderstap, L., & colleagues. (2022). Exploring students' use of a mobile application to support their self-regulated learning processes. *Frontiers in Psychology*, 13, 793002.
- Huseinović, L. (2024). The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education. *MAP Education and Humanities*, 4, 1–15.
- Kaya, O. S., & Ercag, E. (2023). The impact of applying challenge-based gamification program on students' learning outcomes: Academic achievement, motivation and flow. *Education and Information Technologies*, 28, 10053–10078.
- Perez-Aranda, J., Medina-Claros, S., & Urrestarazu-Capellán, R. (2024). Effects of a collaborative and gamified online learning methodology on class and test emotions. *Education and Information Technologies*, 29, 1823–1855.
- Shin, D. D. (2024). Curiosity promotes self-regulated learning and achievement in online courses for students with varying self-efficacy levels. *Educational Psychology*, 44(4), 455–474.