ỨNG DỤNG GAME HÓA (GAMIFICATION) TRONG GIẢNG DẠY TIẾNG ANH: THÁCH THỨC VÀ GIẢI PHÁP ĐỔI MỚI HIỆU QUẢ

NGUYỄN QUANG HIẾU
ÔNG HỒNG THANH
Trường Đại học Hùng Vương TP. Hồ Chí Minh

Nhận bài ngày 08/4/2025. Sửa chữa xong 12/4/2025. Duyệt đăng 18/4/2025.

Abstract

Gamification is becoming one of the modern trends in education, especially in English language teaching. By integrating game elements into the learning process, gamification not only enhances student engagement but also improves learning outcomes. Building on this premise, this paper focuses on analyzing and evaluating the benefits of applying gamification in English language instruction, while also identifying challenges associated with its implementation. Practical recommendations are proposed based on real-world research and applications to enhance the effectiveness of gamification in language education.

Keywords: *Gamification, application, teaching, English, solution.*

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh toàn cầu hóa hiện nay, tiếng Anh đã và đang khẳng định vai trò là ngôn ngữ quốc tế quan trọng, trở thành công cụ thiết yếu trong học tập, nghiên cứu và giao tiếp. Tuy nhiên, việc giảng dạy và học tiếng Anh tại Việt Nam, đặc biệt ở bậc phổ thông và đại học, vẫn còn gặp nhiều thách thức như: thiếu động lực học tập, phương pháp giảng dạy chưa thực sự hấp dẫn, học sinh/sinh viên học mang tính thụ động, chú trọng ngữ pháp hơn kỹ năng giao tiếp. Trước thực trạng đó, nhu cầu đổi mới phương pháp giảng dạy Tiếng Anh theo hướng tích cực hóa người học, tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả học tập ngày càng trở nên cấp thiết. Một trong những xu hướng hiện đại được nhiều nhà giáo dục và chuyên gia công nghệ giáo dục quan tâm là ứng dụng game hóa (gamification) trong giảng dạy. Game hóa không phải là biến việc học thành trò chơi đơn thuần, mà là việc sử dụng các yếu tố trò chơi (như điểm số, cấp bậc, phần thưởng, thử thách...) vào môi trường học tập nhằm tạo ra sự tương tác, khuyến khích và duy trì động lực học tập của người học. Trên thế giới, nhiều nghiên cứu và thực tiễn đã chứng minh tính hiệu quả của gamification trong giáo dục nói chung và giảng dạy ngoại ngữ nói riêng. Tại Việt Nam, gamification bắt đầu được áp dụng trong giảng dạy Tiếng Anh nhưng vẫn còn ở mức độ thử nghiệm, nhỏ lẻ, thiếu sự đồng bộ về cách tiếp cận và đánh giá hiệu quả. Do đó, việc nghiên cứu, phân tích và đề xuất giải pháp ứng dụng gamification trong giảng dạy Tiếng Anh một cách bài bản, khoa học và phù hợp với điều kiện thực tiễn là điều hết sức cần thiết.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Lợi ích của game hóa trong giảng dạy Tiếng Anh

Ứng dụng game hóa (gamification) trong giảng dạy Tiếng Anh mang lại những lợi ích sau:

Email: hieunq@dhv.edu.vn

2.1.1. Phát triển kỹ năng giao tiếp và tư duy phản biện thông qua game hóa

Ứng dụng game hóa trong giảng dạy Tiếng Anh không chỉ tạo ra môi trường học tập hấp dẫn, khơi gợi hứng thú và duy trì động lực mà còn góp phần quan trọng trong việc phát triển kỹ năng giao tiếp và tư duy phản biện của người học. Thông qua các trò chơi tương tác như nhập vai (Role-playing Games), học viên được đặt vào các tình huống giao tiếp thực tế như phỏng vấn xin việc, đặt phòng khách sạn hay gọi món tại nhà hàng, từ đó rèn luyện phản xạ ngôn ngữ và nâng cao khả năng ứng biến. Bên cạnh đó, các trò chơi theo nhóm như "Escape Room" (trò chơi nhập vai thực tế) hay "Debate Challenges" (trò chơi thử thách tranh luận) đòi hỏi học viên phải trao đổi, thương lượng và phối hợp với nhau để đạt được mục tiêu chung, qua đó cải thiện sự tự tin và khả năng diễn đạt bằng tiếng Anh [1]. Không chỉ dừng lại ở kỹ năng ngôn ngữ, game hóa còn giúp người học phát triển tư duy phản biện thông qua các trò chơi giải quyết vấn đề, như "Mystery-solving" (trò chơi giải quyết bí ẩn) hay "Scenario-based Decision Making" (phương pháp ra quyết định dựa trên việc phân tích các kịch bản giả định), nơi họ cần phân tích tình huống, đánh giá lựa chọn và đưa ra quyết định hợp lý. Các cơ chế trò chơi như điểm số, huy hiệu hay bảng xếp hạng cũng đóng vai trò như công cụ thúc đẩy tinh thần học tập, tạo động lực và khuyến khích cạnh tranh lành mạnh. Quan trọng hơn, việc tham gia các trò chơi mô phỏng còn giúp người học áp dụng từ vựng và cấu trúc ngữ pháp vào ngữ cảnh thực tế một cách tự nhiên, từ đó giảm bớt rào cản tâm lý khi giao tiếp và tăng khả năng sử dụng tiếng Anh trong đời sống hằng ngày.

2.1.2. Phát triển toàn diện các kỹ năng ngôn ngữ

Ứng dụng game hóa trong giảng dạy Tiếng Anh góp phần phát triển toàn diện bốn kỹ năng ngôn ngữ: nghe, nói, đọc và viết, đồng thời tạo ra môi trường học tập sinh động và hấp dẫn. Các trò chơi như nhập vai, thuyết trình, "Guess the Word" (một trò chơi từ vựng) hay "Speed Talking" (Nói nhanh) giúp cải thiện kỹ năng nghe – nói, nâng cao phản xạ giao tiếp và sự tự tin khi diễn đạt. Kỹ năng đọc được rèn luyện qua các hoạt động như giải mã câu chuyện hay tìm thông tin, giúp mở rộng vốn từ và nâng cao khả năng phân tích văn bản [2]. Với kỹ năng viết, các trò chơi như viết nhật ký nhân vật, hoàn thành câu chuyện hoặc thi viết nhóm tạo điều kiện cho người học phát triển tư duy sáng tạo và khả năng diễn đạt mạch lạc. Ngoài ra, game hóa còn tăng tần suất sử dụng tiếng Anh thông qua các thử thách nhóm, trò chơi theo cấp độ hay hình thức thi đua, giúp người học thực hành liên tục mà không cảm thấy áp lực. Nhờ đó, học viên không chỉ nâng cao kỹ năng ngôn ngữ cá nhân mà còn phát triển thêm các kỹ năng mềm như làm việc nhóm, tư duy phản biện và giải quyết vấn đề trong môi trường học tập tích cực.

2.1.3. Tăng cường tính tương tác và hợp tác trong học tập

Game hóa góp phần quan trọng trong việc tăng cường sự tương tác và hợp tác trong học tập Tiếng Anh. Thông qua các trò chơi nhóm như "Role-play Challenges" (trò chơi đóng vai), "Collaborative Storytelling" hay "Language Escape Room" (Kể chuyện hợp tác), người học được khuyến khích phối hợp, trao đổi ý kiến và hỗ trợ lẫn nhau để hoàn thành nhiệm vụ, từ đó rèn luyện kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, tư duy chiến lược và khả năng lãnh đạo [3]. Việc sử dụng tiếng Anh trong bối cảnh hợp tác giúp giảm áp lực, tăng sự tự tin và tạo cơ hội thực hành ngôn ngữ một cách tự nhiên. Các trò chơi như "Team Quests" hay "Debate Battles" (tranh luận) còn giúp học viên phát triển kỹ năng phân công nhiệm vụ, lắng nghe và phản hồi hiệu quả. Bên cạnh đó, cơ chế điểm số và bảng xếp hạng trong các trò chơi như "Kahoot! Competitions" (nền tảng học tập kĩ thuật số sử dụng các trò chơi theo dạng một bên hỏi, một bên trả lời) hay "Language Tournaments" (giải đấu ngôn ngữ) tạo động lực cạnh tranh lành mạnh, khuyến khích học viên nỗ lực hơn. Qua quá trình cùng nhau vượt qua thử thách, người học không chỉ cải thiện năng lực ngôn ngữ mà còn xây dựng được môi trường học tập tích cực, gắn kết và thân thiện – yếu tố quan trọng để duy trì động lực và sự chủ động trong quá trình học Tiếng Anh.

2.1.4. Giảm lo âu khi học ngoại ngữ và tạo môi trường học tập thoải mái

Học ngoại ngữ, đặc biệt là Tiếng Anh, thường gây ra tâm lý lo âu ngôn ngữ – trạng thái sợ mắc lỗi, ngại giao tiếp, làm giảm sự tự tin và hiệu quả học tập. Việc ứng dụng game hóa trong giảng dạy giúp giảm căng thẳng, tạo môi trường học tập thân thiện, vui nhộn và ít áp lực, từ đó khuyến khích người học thực hành ngôn ngữ một cách tự nhiên hơn. Thông qua các trò chơi như "Guess the Word", "Role-play" hay "Storytelling", học viên được thử nghiệm và diễn đạt ý tưởng mà không sợ phán xét, nâng cao sự tự tin giao tiếp [4]. Hệ thống phần thưởng mềm như điểm kinh nghiệm, huy hiệu hay bảng xếp hạng thay thế cho áp lực điểm số truyền thống, giúp khơi dậy động lực nội tại và tập trung vào tiến bộ cá nhân. Ngoài ra, các hoạt động nhóm như "Escape Room" hay "Debate Games" thúc đẩy sự tham gia tích cực, đặc biệt là học viên nhút nhát, tạo cảm giác đồng hành và hỗ trợ. Với sự đa dạng và tính giải trí cao, các trò chơi như "Kahoot!" hay "Interactive Story" (câu chuyện hợp tác) giúp mỗi buổi học trở nên thú vị hơn, góp phần làm giảm lo âu và thúc đẩy tiến bộ trong việc học Tiếng Anh.

2.2. Thách thức khi áp dụng game hóa

Ứng dụng game hóa (gamification) trong giảng dạy Tiếng Anh gặp phải những vấn đề thách thức sau:

2.2.1. Thách thức về kỹ năng công nghệ đối với giáo viên

Việc ứng dụng game hóa trong giảng dạy Tiếng Anh hiện nay đang trở thành một xu hướng tích cực, góp phần nâng cao sự hứng thú và hiệu quả học tập cho học sinh. Tuy nhiên, quá trình triển khai phương pháp này cũng đặt ra nhiều thách thức đáng kể đối với đội ngũ giáo viên (GV), đặc biệt là về mặt kỹ năng công nghệ và khả năng thích ứng với phương pháp giảng dạy mới. Trước hết, không phải tất cả GV đều có nền tảng công nghệ vững vàng hoặc quen thuộc với các công cụ kỹ thuật số tích hợp yếu tố game hóa như Kahoot!, Quizizz (nền tảng học tập online miễn phí), Duolingo for Schools (phần mềm cho phép GV có thể tạo lớp học, giao bài tập cho học sinh (HS) và theo dõi sát sao tiến độ học tập của HS), Classcraft (một ứng dụng kết hợp giữa yếu tố trò chơi và giáo dục) hay Minecraft Education Edition (trò chơi giáo dục giúp GV tạo ra môi trường học tập đa dạng). Việc sử dụng hiệu quả những nền tảng này đòi hỏi GV không chỉ biết cách thao tác kỹ thuật cơ bản mà còn cần có tư duy thiết kế bài học phù hợp, tận dụng các chức năng phân tích dữ liệu, tạo lập hệ thống nhiệm vụ, phần thưởng, thử thách… Điều này đòi hỏi một quá trình học hỏi và thực hành liên tục, trong khi nhiều GV vẫn đang loay hoay với các thao tác công nghệ cơ bản.

Thách thức càng trở nên rõ rệt hơn đối với những GV đã gắn bó lâu dài với phương pháp giảng dạy truyền thống – vốn thường chú trọng vào việc truyền đạt kiến thức một chiều, đọc - chép hoặc trình chiếu - ghi chép. Việc chuyển sang cách tiếp cận mới đòi hỏi họ không chỉ làm quen với các công cụ công nghệ, mà còn phải thay đổi tư duy trong việc tổ chức lớp học, từ vai trò là người truyền đạt sang người hướng dẫn, điều phối quá trình học tập tương tác và trải nghiệm của HS. Sự thay đổi này không phải lúc nào cũng dễ dàng, nhất là khi họ chưa có sự chuẩn bị đầy đủ về chuyên môn, kỹ năng và tâm thế tiếp cận cái mới.

Một rào cản lớn khác nằm ở yếu tố thời gian và khối lượng công việc. GV phải đảm nhận nhiều nhiệm vụ như soạn giáo án, giảng dạy, chấm bài, quản lý lớp học và tham gia các hoạt động chuyên môn khác. Việc học thêm về công nghệ, tìm hiểu cách vận hành và tích hợp game hóa vào bài giảng đòi hỏi họ phải đầu tư thêm thời gian đáng kể. Không ít GV cảm thấy quá tải, thiếu động lực hoặc không có đủ thời gian để thực hành và làm chủ các công cụ mới. Bên cạnh đó, việc phải liên tục cập nhật những nền tảng công nghệ thay đổi nhanh chóng cũng là một áp lực không nhỏ.

Ngoài ra, điều kiện cơ sở vật chất và hạ tầng công nghệ tại nhiều trường học, đặc biệt là ở khu vực nông thôn hoặc vùng sâu vùng xa, chưa đáp ứng được yêu cầu cho việc triển khai dạy học có yếu tố game hóa. Sự thiếu hụt về thiết bị như máy tính, máy chiếu, bảng tương tác, tai nghe hoặc đường truyền Internet ổn định có thể khiến việc giảng dạy bằng các nền tảng số gặp nhiều khó khăn, thậm

chí bị gián đoạn. Trong một số trường hợp, giáo viên phải tự mày mò học cách sử dụng các phần mềm hỗ trợ mà không có sự hỗ trợ chuyên môn từ phía nhà trường hay các chuyên gia công nghệ.

Cuối cùng, một thách thức không thể bỏ qua là sự thay đổi trong tư duy giảng dạy. Việc ứng dụng game hóa không đơn thuần là đưa trò chơi vào lớp học để tạo sự vui vẻ, mà đòi hỏi GV phải thiết kế được cơ chế trò chơi phù hợp với mục tiêu bài học, đảm bảo tính giáo dục và khả năng đánh giá quá trình học tập của HS. Họ cần hiểu rõ cách tạo động lực cho người học, cân bằng giữa yếu tố giải trí và mục tiêu sư phạm và giữ vững định hướng giáo dục trong từng hoạt động. Điều này yêu cầu một mức độ sáng tạo, linh hoạt và khả năng đánh giá – điều chỉnh cao, trong khi không phải GV nào cũng sẵn sàng hoặc có đủ điều kiện để đáp ứng.

Như vậy, mặc dù game hóa mở ra nhiều cơ hội mới trong đổi mới phương pháp giảng dạy Tiếng Anh nhưng quá trình triển khai vẫn còn gặp nhiều thách thức cả về kỹ năng công nghệ, thời gian, điều kiện cơ sở vật chất và tư duy giảng dạy. Những rào cản này nếu không được nhận diện và xử lý đúng cách có thể khiến việc ứng dụng game hóa trở nên hình thức, thiếu hiệu quả hoặc gây áp lực không cần thiết cho GV.

2.2.2. Cân bằng giữa học và chơi trong game hóa giáo dục

Game hóa trong giáo dục, đặc biệt là trong giảng dạy Tiếng Anh, được xem là một công cụ đầy tiềm năng nhằm nâng cao động lực học tập và cải thiện trải nghiệm của người học. Tuy nhiên, việc triển khai game hóa một cách hiệu quả không hề đơn giản, mà ngược lại, tiềm ẩn nhiều thách thức lớn, trong đó nổi bật là vấn đề duy trì sự cân bằng giữa học và chơi. Nếu không được thiết kế và thực hiện một cách hợp lý, game hóa có thể khiến học viên bị cuốn vào các yếu tố giải trí của trò chơi như bảng xếp hạng, điểm số, huy hiệu và phần thưởng, từ đó làm lu mờ mục tiêu học tập cốt lõi. Nhiều học viên có xu hướng chỉ tập trung vào việc vượt qua các thử thách để giành phần thưởng hoặc cạnh tranh thứ hạng với bạn bè, mà thiếu đi sự chú trọng đến việc hiểu sâu kiến thức, phát triển kỹ năng ngôn ngữ và tư duy phản biện. Điều này rất nguy hại trong trường hợp trò chơi được thiết kế quá hấp dẫn về mặt hình thức nhưng thiếu chiều sâu về mặt học thuật, khiến người học dần coi việc học như một hoạt động vui chơi đơn thuần, làm mất đi sự nghiêm túc và thái độ học tập tích cực cần thiết.

Một thách thức khác là việc thiết kế các yếu tố game hóa sao cho không làm suy giảm giá trị giáo dục. Nếu trò chơi quá dễ, học viên có thể nhanh chóng mất hứng thú; nếu quá khó, họ dễ nản lòng và bỏ cuộc. Sự thiếu linh hoạt trong việc điều chỉnh cấp độ thử thách, cùng với sự lạm dụng các yếu tố vui chơi mà thiếu định hướng sư phạm rõ ràng, có thể dẫn đến sự mất cân đối trong lớp học. Việc học qua trò chơi cần được xây dựng dựa trên những mục tiêu học tập cụ thể, nội dung ngôn ngữ có giá trị và các hoạt động giúp phát triển kỹ năng ngôn ngữ thực tế, thay vì chỉ cung cấp trải nghiệm giải trí nhất thời. Tuy nhiên, không phải giáo viên nào cũng có đủ thời gian, kiến thức và kỹ năng sư phạm để đảm bảo sự tích hợp hài hòa này trong quá trình thiết kế bài giảng.

Bên cạnh đó, một vấn đề đáng lo ngại khác là nguy cơ học viên phát triển động lực học tập dựa trên phần thưởng bên ngoài thay vì từ chính nhu cầu và hứng thú nội tại. Khi hệ thống điểm số, huy hiệu và phần thưởng trở thành trung tâm của trải nghiệm học tập, học viên dễ dàng sa vào việc "học để được thưởng" thay vì "học để hiểu và vận dụng". Điều này có thể tạo ra sự phụ thuộc vào phần thưởng, làm giảm khả năng học tập chủ động, sáng tạo và phản xạ cá nhân – những yếu tố quan trọng đối với sự phát triển toàn diện của người học. Hệ quả là, khi không còn phần thưởng hoặc trò chơi hấp dẫn, học viên có thể mất hẳn động lực học tập.

Hơn nữa, việc đặt giới hạn thời gian và xác lập ranh giới rõ ràng giữa hoạt động học và chơi cũng là một thách thức lớn trong thực tiễn giảng dạy. Nếu GV không kiểm soát tốt thời lượng dành cho các hoạt động game hóa, lớp học có thể bị cuốn theo lối tiếp cận thiên về giải trí, làm giảm hiệu quả tiếp thu kiến thức. Trong khi đó, việc lồng ghép các hình thức phản ánh học tập sau mỗi hoạt động game hóa – chẳng hạn như viết cảm nhận, thảo luận hoặc trình bày – để củng cố nội dung học, lại đòi hỏi

thêm thời gian và công sức từ phía GV, điều mà không phải lúc nào cũng có thể đáp ứng trong điều kiện lớp học thực tế.

Như vậy, mặc dù game hóa mang đến nhiều cơ hội đổi mới phương pháp giảng dạy Tiếng Anh, song việc giữ được sự cân bằng giữa yếu tố học và chơi, duy trì động lực học tập thực chất và đảm bảo hiệu quả sư phạm lại là những thách thức không nhỏ. Nếu không được nhận diện và xử lý đúng cách, việc ứng dụng game hóa rất dễ đi chệch khỏi mục tiêu giáo dục ban đầu, khiến người học "chơi nhiều hơn học" và làm giảm chất lượng dạy học một cách đáng kể.

2.3. Ứng dụng thực tiễn và khuyến nghị

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc tích hợp công nghệ vào quá trình giảng dạy ngày càng trở nên cần thiết nhằm nâng cao hiệu quả học tập và tạo động lực cho học viên. Nhiều ứng dụng số đã được phát triển nhằm hỗ trợ giáo viên thiết kế các hoạt động học tập sáng tạo, hấp dẫn và phù hợp với nhu cầu của người học. Một số nền tảng nổi bật có thể kể đến như Arcademics, cung cấp các trò chơi giáo dục trực tuyến phù hợp với học sinh tiểu học và trung học cơ sở, giúp rèn luyện kỹ năng ngôn ngữ như từ vựng, ngữ pháp và đánh vần một cách sinh động, vui nhộn. Brainscape là một ứng dụng flashcard thông minh, sử dụng phương pháp lặp lại ngắt quãng (spaced repetition) nhằm cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng, cho phép học viên tạo bộ thẻ cá nhân hoặc sử dụng thư viện có sẵn để luyện tập theo từng chủ đề. Bên cạnh đó, Classcraft là một nền tảng game hóa lớp học theo hình thức trò chơi nhập vai, nơi học viên hoàn thành nhiệm vụ, tích lũy điểm và phát triển kỹ năng thông qua các tình huống tương tác, đặc biệt phù hợp với các lớp học quy mô lớn, giúp thúc đẩy khả năng hợp tác, giải quyết vấn đề và giao tiếp bằng tiếng Anh [5].

Ngoài ra, trong quá trình đổi mới phương pháp giảng dạy Tiếng Anh, nhiều công cụ công nghệ khác cũng được áp dụng rộng rãi. Duolingo là ứng dụng học ngôn ngữ phổ biến với các bài học ngắn thiết kế như trò chơi, tích hợp hệ thống điểm số và huy hiệu, giúp học viên luyện tập từ vựng, ngữ pháp và phát âm hàng ngày một cách hiệu quả [6]. Kahoot! hỗ trợ giáo viên tạo câu đố và trò chơi trắc nghiệm trực tuyến, tạo không khí học tập sôi nổi, giúp học viên ôn luyện kiến thức trong lớp một cách vui nhộn và tương tác cao. Liveworksheets cung cấp công cụ tạo bài tập trực tuyến có khả năng tự động chấm điểm, phù hợp cho các dạng bài điền từ, nối câu hoặc luyện kỹ năng nghe ở nhiều trình độ khác nhau, giúp giáo viên tiết kiệm thời gian đánh giá.

Bên cạnh đó, PlayBrighter kết hợp yếu tố trò chơi và nhiệm vụ học tập, từ đó tăng cường sự tham gia và động lực học cho học viên khi hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Quizizz là một nền tảng kiểm tra trực tuyến quen thuộc, cho phép học viên tham gia cá nhân hoặc theo nhóm, giúp quá trình ôn luyện trở nên hấp dẫn và thú vị. Tương tự, Quizlet tập trung vào việc học từ vựng thông qua hệ thống flashcards, trò chơi ghép từ và bài kiểm tra tương tác, trong đó học viên có thể chủ động tạo hoặc sử dụng các bộ từ có sẵn. Toovari là một nền tảng game hóa khác, hỗ trợ GV quản lý bài tập và theo dõi tiến độ học tập của từng học viên, đặc biệt thích hợp cho các môi trường học trực tuyến nhờ khả năng cá nhân hóa lộ trình học tập.

Thêm vào đó, Trivenet cung cấp các bài tập đa dạng như trắc nghiệm, điền từ, nghe hiểu và thảo luận nhóm trực tuyến, tạo điều kiện để học viên rèn luyện kỹ năng ngôn ngữ trong nhiều tình huống thực tế. Cuối cùng, Wordwall là một công cụ trò chơi tương tác với nhiều hình thức như vòng quay may mắn, ghép từ và trắc nghiệm, giúp học sinh học từ vựng và ngữ pháp một cách hiệu quả. GV có thể linh hoạt tùy chỉnh nội dung trò chơi theo từng chủ đề bài học, từ đó tạo ra môi trường học tập sinh động, khơi gợi sự hứng thú và tinh thần chủ động cho học viên trong quá trình học Tiếng Anh.

3. Kết luận

Ứng dụng game hóa trong giảng dạy Tiếng Anh không chỉ là một xu hướng công nghệ giáo dục hiện đại mà còn là một giải pháp đổi mới hiệu quả nhằm nâng cao chất lượng dạy và học [7]. Thông qua việc tích hợp các yếu tố trò chơi như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng và nhiệm vụ tương tác vào nội dung bài giảng, game hóa giúp tăng cường động lực học tập, khơi gợi hứng thú và thúc đẩy sự tham gia chủ động của học viên. Tuy nhiên, để phát huy tối đa hiệu quả, việc áp dụng game hóa

cần được thực hiện một cách có chiến lược, đảm bảo sự cân bằng giữa yếu tố "chơi" và mục tiêu học thuật, đồng thời đòi hỏi GV phải có kỹ năng công nghệ, tư duy đổi mới và khả năng thiết kế bài giảng linh hoạt, phù hợp với trình độ và nhu cầu người học. Bên cạnh những lợi ích rõ rệt, game hóa cũng đặt ra nhiều thách thức như nguy cơ lệch mục tiêu học tập, phụ thuộc vào phần thưởng hay thiếu hạ tầng công nghệ. Do đó, để game hóa thực sự trở thành một công cụ hỗ trợ giảng dạy Tiếng Anh hiệu quả, cần có sự phối hợp đồng bộ giữa GV, nhà trường và các bên liên quan trong việc đào tạo, đầu tư cơ sở vật chất và phát triển nội dung học tập. Tóm lại, khi được áp dụng một cách hợp lý và sáng tạo, game hóa không chỉ làm mới phương pháp giảng dạy mà còn góp phần hình thành môi trường học tập tích cực, năng động và phù hợp với xu thế giáo dục trong kỷ nguyên số.

Tài liệu tham khảo

[1] Edward L. Deci & Richard M. Ryan (1985), *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior (Động lực nội tại và sự tự quyết trong hành vi con người*), Springer Science & Business Media, pp. 1-372.

[2] Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled & Lennart Nacke (2011), *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"* (*Từ các yếu tố thiết kế trò chơi đến việc tạo ra trải nghiệm giống trò chơi: định nghĩa khái niệm 'gamification'*), Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, pp. 9-15.

[3] Juho Hamari, Jonna Koivisto, Harri Sarsa (2014), *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification* (*Trò chơi hóa có thực sự hiệu quả? Tổng quan các nghiên cứu thực nghiệm trong lĩnh vực trò chơi hóa*), 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, pp. 3025–3034.

[4] Joey J. Lee và Jessica Hammer (2011), *Gamification in education: What, how, why bother?* (*Trò chơi hóa trong giáo dục: Khái niệm, phương pháp, lý do đáng để áp dụng?*), Academic Exchange Quarterly, Vol. 15, Issue 2, pp. 1-5.

[5] Kevin Werbach, Dan Hunter (2012), *For the win: How game thinking can revolutionize your business (Để chiến thắng: Tư duy trò chơi có thể làm thay đổi doanh nghiệp của bạn như thế nào),* Wharton Digital Press, pp. 1-148.

[6] Related articles (2024), *Language Development Games - Giúp trẻ phát triển ngôn ngữ qua trò chơi*, https://xaydungso.vn/blog5/language-development-games-vi-cb.html, truy cập ngày 31/03/2025.

[7] Bùi Thị Hường (2024), *Ứng dụng công nghệ AI trong giảng dạy môn Văn hóa bản địa, nghề hướng dẫn du lịch Trường Cao đẳng Lai Châu*, Tạp chí Thiết bị giáo dục, tập 326, kì 1 tháng 12, tr. 19-21.

TĂNG CƯỜNG HIỆU QUẢ QUẢN TRỊ...

Tiếp theo trang 19

3. Kết luận

Có thể thấy, quản trị chất lượng giáo dục là một nội dung quan trọng của quản trị trường đại học. Có làm tốt công tác quản trị chất lượng giáo dục thì trường đại học mới đảm bảo cải tiến và nâng cao chất lượng giáo dục. Trong giai đoạn hiện nay, để thực hiện mục tiêu đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế, các trường đại học cần tăng cường công tác quản trị chất lượng giáo dục. Để công tác quản trị chất lượng giáo dục đạt hiệu quả cao, một mặt phải dựa trên lí luận về quản trị chất lượng giáo dục, mặt khác các nhà trường phải xuất phát từ tình hình thực tế, nâng cao nhận thức của CBQL và GV về sự cần thiết phải quản trị chất lượng GDĐH, từ đó từng bước xây dựng hệ thống quản trị chất lượng giáo dục, xây dựng hệ thống kiểm định đánh giá chất lượng giáo dục và đảm bảo các điều kiện cho quản trị chất lượng giáo dục ở trường đại học.

Tài liệu tham khảo

[1] Ban Chấp hành Trung ương (2013), *Nghị quyết số 29/NQ-TW, ngày 4/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế.*

[2] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), *Đổi mới quản lí hệ thống giáo dục đại học giai đoạn 2010-2012,* NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

[3] Nguyễn Văn Tuấn (2011), *Chất lượng giáo dục đại học - nhìn từ góc độ hội nhập,* NXB Tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh.

[4] Phạm Quang Huân (2010), *Đổi mới quản lí chất lượng trong nhà trường nhằm nâng cao chất lượng giáo dục*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[5] Đảng ủy Trường Đại học Thủ đô Hà Nội (2020), *Báo cáo Chính trị tại Đại hội Đảng bộ Trường Đại học Thủ đô Hà Nội lần thứ XVII (nhiệm kỳ 2020- 2025).*