

NHẬN THỨC CỦA SINH VIÊN KHÔNG CHUYÊN ANH VỀ VIỆC SỬ DỤNG WORDWALL NHƯ MỘT CÔNG CỤ TRÒ CHƠI HÓA TRONG HỌC NGỮ PHÁP TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HIẾN

NGÔ HUỆ NGHI

Khoa Ngoại ngữ, Trường Đại học Văn Hiến

Nhận bài ngày 24/7/2026. Sửa chữa xong 20/8/2026. Duyệt đăng 25/8/2026.

Abstract

This study investigates non-English-major students' perceptions of using Wordwall for learning English grammar at Van Hien University. An explanatory sequential mixed-methods design was employed. Data were collected from 76 students through a five-point Likert-scale questionnaire combined with open-ended questions. The findings indicate that students generally have positive perceptions of Wordwall. They reported that the tool makes grammar learning easier to understand and more engaging, while also enhancing learning motivation and classroom participation. Wordwall was also perceived as easy to use. The study contributes empirical evidence on the application of gamification in English language teaching and provides practical implications for lecturers seeking to integrate Wordwall into English grammar instruction.

Keywords: English grammar, gamification, non-English-major students, student perceptions, Wordwall.

1. Đặt vấn đề

Trong những năm gần đây, việc ứng dụng công nghệ số vào giảng dạy ngoại ngữ ngày càng được quan tâm nhằm nâng cao hiệu quả dạy và học. Trong đó, trò chơi hóa (gamification) được xem là một hướng tiếp cận giúp tăng động lực, hứng thú và sự tham gia của người học thông qua việc tích hợp các yếu tố của trò chơi vào hoạt động học tập (Dichev & Dicheva, 2017). Nhiều nghiên cứu cũng cho thấy trò chơi hóa có tác động tích cực đến kết quả học tập và mức độ gắn kết của người học trong nhiều bối cảnh giáo dục (Sailer & Homner, 2020).

Wordwall là một nền tảng trò chơi hóa được sử dụng phổ biến trong giảng dạy Tiếng Anh nhờ khả năng thiết kế đa dạng các hoạt động tương tác như trắc nghiệm, ghép nối, ô chữ và vòng quay may mắn. Công cụ này góp phần tạo môi trường học tập sinh động, khuyến khích người học tham gia tích cực và hỗ trợ quá trình luyện tập ngôn ngữ (Li et al., 2023). Một số nghiên cứu cho thấy Wordwall có thể nâng cao hứng thú học tập, động lực và kết quả học tập của người học trong các lớp học Tiếng Anh (Irmayanti et al., 2025; Pratiwi et al., 2025).

Đối với sinh viên (SV) không chuyên Anh, ngữ pháp thường là một trong những nội dung khó học do tính trừu tượng của kiến thức và phương pháp học còn thiên về ghi nhớ quy tắc (Ellis, 2006). Việc ứng dụng Wordwall được kỳ vọng sẽ giúp quá trình học ngữ pháp trở nên trực quan, hấp dẫn và tạo nhiều cơ hội thực hành hơn. Tuy nhiên, các nghiên cứu về nhận thức của SV không chuyên Anh đối với việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp tại các trường đại học ở Việt Nam vẫn còn hạn chế. Đặc biệt, chưa có nhiều nghiên cứu xem xét đồng thời các khía cạnh như hỗ trợ học ngữ pháp, hứng thú và động lực học tập, tính dễ sử dụng cũng như sự tham gia của người học. Khoảng trống này cho thấy cần có thêm bằng chứng thực nghiệm trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam. Xuất phát từ đó, nghiên cứu này được thực hiện nhằm tìm hiểu nhận thức của SV không chuyên Anh tại Trường Đại học Văn Hiến về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp tiếng Anh. Kết quả nghiên cứu được kỳ vọng sẽ cung cấp thêm bằng chứng thực nghiệm về việc ứng dụng trò chơi hóa trong giảng dạy Tiếng Anh, đồng

Email: NghiNH@vhu.edu.vn

thời đưa ra những gợi ý cho giảng viên (GV) trong việc tích hợp Wordwall vào hoạt động dạy học ngữ pháp. Để đạt được mục tiêu trên, nghiên cứu tập trung trả lời các câu hỏi sau: 1) SV không chuyên Anh nhận thức như thế nào về vai trò của Wordwall trong việc hỗ trợ học ngữ pháp tiếng Anh? 2) SV không chuyên Anh nhận thức như thế nào về ảnh hưởng của Wordwall đối với hứng thú và động lực học tập? 3) SV đánh giá như thế nào về tính dễ sử dụng của Wordwall trong học ngữ pháp? 4) SV nhận thức như thế nào về vai trò của Wordwall trong việc thúc đẩy sự tham gia và tương tác trong lớp học?

2. Tổng quan nghiên cứu

2.1. Trò chơi hóa trong dạy và học ngoại ngữ

Trò chơi hóa (gamification) được định nghĩa là việc sử dụng các yếu tố thiết kế của trò chơi trong những bối cảnh không phải trò chơi nhằm tăng cường động lực và mức độ tham gia của người dùng (Deterding et al., 2011). Khác với học tập dựa trên trò chơi (game-based learning), trò chơi hóa không yêu cầu xây dựng một trò chơi hoàn chỉnh mà tích hợp các yếu tố như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng và phản hồi tức thời vào hoạt động học tập (Kapp, 2012). Trong lĩnh vực giáo dục ngoại ngữ, nhiều nghiên cứu đã chứng minh rằng trò chơi hóa góp phần cải thiện động lực học tập, sự gắn kết và kết quả học tập của người học. Dichev và Dicheva (2017) cho rằng mặc dù hiệu quả của trò chơi hóa còn phụ thuộc vào bối cảnh và cách thiết kế hoạt động, phần lớn các nghiên cứu đều ghi nhận tác động tích cực đối với động lực và sự tham gia của người học. Bên cạnh đó, phân tích tổng hợp của Sailer và Homner (2020) cũng cho thấy trò chơi hóa có ảnh hưởng tích cực đến kết quả học tập, động lực nội tại và hành vi học tập trong nhiều cấp học và lĩnh vực khác nhau.

2.2. Wordwall như một công cụ trò chơi hóa trong học ngữ pháp tiếng Anh

Wordwall là một nền tảng trực tuyến cho phép giáo viên thiết kế các hoạt động học tập tương tác như trắc nghiệm, ghép nối, ô chữ và sắp xếp câu. Trong dạy học ngữ pháp, Wordwall được sử dụng để tạo môi trường luyện tập trực quan, tăng cơ hội thực hành và phản hồi tức thời cho người học. Các nghiên cứu gần đây cho thấy Wordwall có tác động tích cực đến việc học ngữ pháp. Chẳng hạn, Yudhawati và cộng sự (2024) cho thấy việc sử dụng hoạt động Unjumble Sentence trên Wordwall giúp cải thiện đáng kể khả năng nắm vững ngữ pháp của học sinh. Tương tự, Sulianto và cộng sự (2025) cũng báo cáo rằng Wordwall góp phần nâng cao thành tích học ngữ pháp thông qua việc tăng hứng thú và mức độ tham gia của người học. Những kết quả này cho thấy Wordwall là một công cụ trò chơi hóa có tiềm năng hỗ trợ hiệu quả việc dạy và học ngữ pháp tiếng Anh.

2.3. Các nghiên cứu về nhận thức của người học đối với Wordwall

Bên cạnh việc đánh giá hiệu quả học tập, nhiều nghiên cứu cũng quan tâm đến nhận thức của người học đối với việc sử dụng Wordwall trong giảng dạy Tiếng Anh. Kết quả nhìn chung cho thấy người học có thái độ tích cực đối với công cụ này. Chẳng hạn, Haryanti và cộng sự (2026) cho thấy SV đánh giá Wordwall là công cụ dễ sử dụng, tạo hứng thú và giúp việc học ngữ pháp trở nên hấp dẫn hơn. Tương tự, Sulianto và cộng sự (2025) cũng ghi nhận rằng việc ứng dụng Wordwall không chỉ cải thiện kết quả học ngữ pháp mà còn nâng cao sự tham gia và động lực học tập của người học. Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu hiện nay tập trung vào học sinh phổ thông hoặc khảo sát hiệu quả của Wordwall đối với một nội dung ngôn ngữ cụ thể. Các nghiên cứu tìm hiểu nhận thức của SV không chuyên Anh về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp ở bậc đại học vẫn còn hạn chế. Vì vậy, nghiên cứu này được thực hiện nhằm bổ sung bằng chứng thực nghiệm trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp hỗn hợp (mixed methods) theo thiết kế giải thích tuần tự (explanatory sequential design) nhằm kết hợp ưu điểm của cả dữ liệu định lượng và định tính để tìm hiểu nhận thức của SV không chuyên Anh về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp Tiếng Anh. Theo Creswell và Clark (2018), trong thiết kế này, dữ liệu định lượng được thu thập và phân tích trước, sau đó dữ liệu định tính được sử dụng nhằm giải thích và làm rõ hơn các kết quả định lượng. Trong nghiên cứu

này, dữ liệu định lượng được thu thập thông qua bảng hỏi sử dụng thang đo Likert năm mức, trong khi dữ liệu định tính được thu thập từ các câu hỏi mở trong cùng bảng khảo sát nhằm làm rõ quan điểm và trải nghiệm của SV khi sử dụng Wordwall.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu gồm 76 SV không chuyên Anh đang học học phần Tiếng Anh Giao Tiếp 2 tại Trường Đại học Văn Hiến và đã được học ngữ pháp với sự hỗ trợ của nền tảng Wordwall trước khi tham gia khảo sát. Mẫu nghiên cứu được lựa chọn theo phương pháp chọn mẫu thuận tiện (convenience sampling) và các lớp học đều do tác giả trực tiếp giảng dạy. Trong số người tham gia, 48 SV (63,2%) là nữ và 28 SV (36,8%) là nam. Về năm học, 40 SV (52,6%) là SV năm hai, 29 SV (38,2%) năm ba và 7 SV (9,2%) năm tư. Phần lớn SV tự đánh giá trình độ tiếng Anh ở mức trung bình (53 SV, 69,7%), đồng thời 49 SV (64,5%) cho biết Wordwall được sử dụng trong hầu hết các buổi học ngữ pháp. Việc tham gia khảo sát hoàn toàn tự nguyện và mọi thông tin cá nhân của người tham gia đều được đảm bảo ẩn danh, bảo mật.

3.3. Công cụ và phương tiện nghiên cứu

Dữ liệu được thu thập thông qua bảng hỏi trực tuyến được thiết kế trên nền tảng Google Forms. Bảng hỏi gồm ba phần. Phần thứ nhất thu thập thông tin chung của người tham gia. Phần thứ hai gồm các phát biểu sử dụng thang đo Likert năm mức (1 = Hoàn toàn không đồng ý đến 5 = Hoàn toàn đồng ý) nhằm khảo sát nhận thức của SV về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp. Các mục hỏi được xây dựng dựa trên tổng quan tài liệu và tập trung vào bốn khía cạnh gồm: 1) Hỗ trợ học ngữ pháp, 2) Hứng thú và động lực học tập, 3) Tính dễ sử dụng và 4) Sự tham gia trong lớp học. Hai nhóm phát biểu về sự tự tin khi học ngữ pháp và đánh giá chung về Wordwall được sử dụng như dữ liệu bổ trợ trong quá trình diễn giải kết quả, nhưng không được trình bày thành các mục phân tích riêng. Phần cuối gồm các câu hỏi mở nhằm thu thập ý kiến và trải nghiệm của SV về những ưu điểm, hạn chế cũng như đề xuất khi sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp.

3.4. Quy trình nghiên cứu

Nghiên cứu được triển khai theo bốn bước. Trước hết, bảng hỏi được xây dựng dựa trên cơ sở lý thuyết và các nghiên cứu trước, sau đó được hai GV chuyên ngành giảng dạy Tiếng Anh góp ý nhằm điều chỉnh nội dung và hình thức. Tiếp theo, bảng hỏi được gửi đến SV sau khi các em đã trải nghiệm việc học ngữ pháp bằng Wordwall trong lớp học. Sau khi kết thúc quá trình khảo sát, dữ liệu được kiểm tra, mã hóa và xử lý để phục vụ cho việc phân tích. Cuối cùng, các câu trả lời mở được tổng hợp và phân tích nhằm hỗ trợ giải thích kết quả định lượng.

3.5. Phân tích dữ liệu

Dữ liệu định lượng được xử lý bằng IBM SPSS Statistics 26. Thống kê mô tả bao gồm giá trị trung bình (Mean) và độ lệch chuẩn (Standard Deviation) được sử dụng để mô tả nhận thức của SV đối với từng khía cạnh khảo sát. Mức ý nghĩa của các giá trị trung bình được diễn giải theo thang đo Likert năm mức. Dữ liệu định tính từ các câu hỏi mở được phân tích theo phương pháp phân tích nội dung (content analysis). Các câu trả lời được đọc nhiều lần, mã hóa và nhóm thành các chủ đề chính phản ánh nhận thức của SV về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp. Các kết quả định tính được sử dụng nhằm minh họa và giải thích sâu hơn các phát hiện từ phân tích định lượng.

3.6. Đảm bảo độ tin cậy và giá trị nghiên cứu

Để đảm bảo độ tin cậy và giá trị của công cụ nghiên cứu, bảng hỏi được xây dựng dựa trên các nghiên cứu trước và được hai giảng viên có kinh nghiệm trong giảng dạy Tiếng Anh góp ý trước khi triển khai chính thức. Sau khi thu thập dữ liệu, độ tin cậy nội tại của thang đo được kiểm định bằng hệ số Cronbach's Alpha. Các mục hỏi có hệ số tương quan biến tổng phù hợp được giữ lại để phân tích. Bên cạnh đó, việc kết hợp dữ liệu định lượng và định tính trong thiết kế hỗn hợp giúp tăng cường độ tin cậy của kết quả nghiên cứu thông qua việc đối chiếu và bổ sung thông tin giữa hai nguồn dữ liệu.

4. Nội dung nghiên cứu

Nhằm trả lời các câu hỏi nghiên cứu, kết quả được trình bày theo bốn khía cạnh chính gồm: 1) Hỗ trợ học ngữ pháp, 2) Hứng thú và động lực học tập, 3) Tính dễ sử dụng và 4) Sự tham gia, tương tác

trong lớp học. Bên cạnh dữ liệu định lượng thu thập từ bảng hỏi, nghiên cứu còn sử dụng các ý kiến từ câu hỏi mở để làm rõ hơn nhận thức của SV về việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp tiếng Anh.

Bảng 1: Thống kê mô tả các khía cạnh nghiên cứu (N = 76)

Nội dung	M	SD
1. Hỗ trợ học ngữ pháp	4,48	0,47
2. Hứng thú và động lực học tập	4,51	0,46
3. Tính dễ sử dụng	4,55	0,46
4. Sự tham gia và tương tác trong lớp học	4,53	0,49
Tổng trung bình	4,52	0,47

Ghi chú: M = Điểm trung bình (Mean); SD = Độ lệch chuẩn (Standard Deviation)

Bảng 1 cho thấy SV có nhận thức tích cực đối với việc sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp tiếng Anh. Điểm trung bình của bốn khía cạnh dao động từ 4,48 đến 4,55, với tổng điểm trung bình đạt 4,52 (SD = 0,47), phản ánh mức độ đồng thuận cao của người tham gia khảo sát. Trong đó, tính dễ sử dụng được đánh giá cao nhất (M = 4,55; SD = 0,46), tiếp theo là sự tham gia và tương tác trong lớp học (M = 4,53; SD = 0,49), hứng thú và động lực học tập (M = 4,51; SD = 0,46) và hỗ trợ học ngữ pháp (M = 4,48; SD = 0,47). Các giá trị độ lệch chuẩn đều nhỏ hơn 0,50, cho thấy ý kiến của SV tương đối thống nhất về hiệu quả của Wordwall trong việc hỗ trợ học ngữ pháp.

4.1. Nhận thức của sinh viên về khả năng hỗ trợ học ngữ pháp của Wordwall

Kết quả khảo sát cho thấy SV đánh giá tích cực vai trò của Wordwall trong việc hỗ trợ học ngữ pháp. Trong các phát biểu thuộc khía cạnh này, phát biểu "Wordwall giúp tôi ôn tập ngữ pháp hiệu quả" đạt điểm trung bình cao nhất (M = 4,53), phản ánh SV đánh giá cao khả năng hỗ trợ củng cố và hệ thống hóa kiến thức của công cụ. Kết quả từ câu hỏi mở cũng củng cố phát hiện trên. Nhiều SV cho biết Wordwall giúp việc học ngữ pháp trở nên trực quan, dễ hiểu và ít gây áp lực hơn. Một số ý kiến nhấn mạnh rằng hệ thống phản hồi ngay sau mỗi câu trả lời giúp người học nhanh chóng nhận ra lỗi sai và điều chỉnh kiến thức. Tuy nhiên, một số SV cho rằng Wordwall sẽ phát huy hiệu quả cao hơn khi được kết hợp với phần giải thích và hướng dẫn của GV. Điều này cho thấy Wordwall đóng vai trò là công cụ hỗ trợ hiệu quả, góp phần nâng cao khả năng luyện tập và củng cố kiến thức ngữ pháp.

4.2. Nhận thức của sinh viên về hứng thú và động lực học tập

Kết quả nghiên cứu cho thấy Wordwall có tác động tích cực đến hứng thú và động lực học tập của SV. Phần lớn người tham gia đồng ý rằng việc học ngữ pháp thông qua các trò chơi trên Wordwall thú vị và hấp dẫn hơn so với phương pháp học truyền thống. Các yếu tố như hình ảnh trực quan, cơ chế tính điểm và phản hồi tức thời góp phần tạo nên bầu không khí học tập sôi nổi, từ đó khuyến khích SV tham gia tích cực hơn vào các hoạt động trên lớp. Kết quả định tính cho thấy nhiều SV sử dụng các từ như "thú vị", "vui" và "không nhàm chán" để mô tả trải nghiệm học tập với Wordwall. Một số SV cho biết việc tham gia các trò chơi giúp các em cảm thấy thoải mái hơn khi học ngữ pháp và có thêm động lực để ôn tập sau giờ học. Tuy nhiên, một số ý kiến cũng cho rằng mức độ hứng thú còn phụ thuộc vào nội dung bài học cũng như cách tổ chức hoạt động của giảng viên. Điều này cho thấy hiệu quả tạo động lực của Wordwall chịu ảnh hưởng bởi cách thức tích hợp công cụ vào quá trình giảng dạy.

4.3. Nhận thức của sinh viên về tính dễ sử dụng của Wordwall

Trong bốn khía cạnh được khảo sát, tính dễ sử dụng đạt điểm trung bình cao nhất (M = 4,55; SD = 0,46), cho thấy SV đánh giá rất cao khả năng sử dụng Wordwall trong quá trình học tập. Phần lớn người tham gia cho rằng giao diện của Wordwall đơn giản, thân thiện và dễ thao tác trên cả điện thoại thông minh và máy tính, giúp các em nhanh chóng tham gia vào các hoạt động học tập mà không gặp nhiều khó khăn về mặt kỹ thuật. Các ý kiến từ câu hỏi mở cũng phản ánh kết quả tương tự. Nhiều SV nhận xét Wordwall thuận tiện, dễ sử dụng và không cần nhiều thời gian để làm quen. Một số SV đánh giá cao việc có thể tham gia hoạt động ngay thông qua đường liên kết do GV cung cấp mà không phải cài đặt thêm phần mềm. Những kết quả này cho thấy tính dễ sử dụng là một

trong những yếu tố quan trọng góp phần nâng cao mức độ chấp nhận và sử dụng Wordwall trong học ngữ pháp tiếng Anh.

4.4. Nhận thức của sinh viên về sự tham gia và tương tác trong lớp học

Kết quả khảo sát cho thấy Wordwall góp phần nâng cao sự tham gia và tương tác của SV trong các giờ học ngữ pháp. Nhiều SV đồng ý rằng các hoạt động trên Wordwall tạo ra bầu không khí học tập sôi nổi, khuyến khích người học tích cực trả lời câu hỏi, trao đổi với bạn học và tham gia vào các hoạt động chung của lớp. Kết quả định tính tiếp tục khẳng định phát hiện này. Một số SV cho biết việc học thông qua trò chơi giúp lớp học trở nên năng động hơn, giảm cảm giác căng thẳng khi học ngữ pháp và tạo nhiều cơ hội để tương tác với giảng viên cũng như bạn bè. Tuy nhiên, một số ý kiến cho rằng hiệu quả tương tác còn phụ thuộc vào cách GV thiết kế hoạt động và phân bổ thời gian trong mỗi buổi học. Nhìn chung, kết quả nghiên cứu cho thấy Wordwall không chỉ hỗ trợ việc học ngữ pháp mà còn góp phần xây dựng môi trường học tập tích cực, tăng cường sự tham gia của người học và thúc đẩy tương tác trong lớp học.

Nhận xét: Kết quả nghiên cứu cho thấy SV không chuyên Anh có nhận thức tích cực đối với việc sử dụng Wordwall như một công cụ trò chơi hóa trong học ngữ pháp tiếng Anh. Cả bốn khía cạnh được khảo sát đều đạt điểm trung bình cao ($M = 4,48-4,55$), phản ánh sự đồng thuận của SV về những lợi ích mà Wordwall mang lại đối với quá trình học tập. Kết quả này phù hợp với giả định rằng việc tích hợp các yếu tố trò chơi vào hoạt động học tập có thể nâng cao trải nghiệm học tập, tăng mức độ tham gia và cải thiện động lực của người học.

Trước hết, kết quả về khả năng hỗ trợ học ngữ pháp cho thấy Wordwall được SV đánh giá là công cụ hữu ích trong việc củng cố và ôn tập kiến thức. Điều này có thể được lý giải bởi việc Wordwall cung cấp nhiều dạng bài tập tương tác cùng cơ chế phản hồi tức thời, giúp người học nhanh chóng nhận biết lỗi sai và điều chỉnh kiến thức. Phát hiện này phù hợp với quan điểm của Kapp (2012), theo đó trò chơi hóa có thể làm tăng mức độ gắn kết của người học thông qua các hoạt động có mục tiêu, phản hồi và thử thách. Kết quả nghiên cứu cũng tương đồng với Salsabila và Budianto (2023), khi các tác giả ghi nhận rằng SV đánh giá Wordwall hỗ trợ hiệu quả việc học và luyện tập ngữ pháp tiếng Anh.

Thứ hai, hứng thú và động lực học tập là một trong những khía cạnh được SV đánh giá cao. Dữ liệu định tính cho thấy nhiều SV cảm thấy việc học trở nên thú vị, sinh động và ít áp lực hơn khi sử dụng Wordwall. Điều này phù hợp với các nghiên cứu của Dichev và Dicheva (2017) và Sailer và Homner (2020), trong đó trò chơi hóa được xem là yếu tố góp phần nâng cao động lực học tập và sự tham gia của người học nếu được thiết kế phù hợp với mục tiêu giảng dạy. Những kết quả này cho thấy việc ứng dụng Wordwall không chỉ tạo ra môi trường học tập tích cực mà còn góp phần thay đổi thái độ của SV đối với việc học ngữ pháp – một nội dung vốn thường được xem là khô khan và khó tiếp cận.

Bên cạnh đó, tính dễ sử dụng là khía cạnh được đánh giá cao nhất trong nghiên cứu. Điều này cho thấy SV không gặp nhiều trở ngại khi sử dụng Wordwall trong quá trình học ngữ pháp. Giao diện thân thiện, thao tác đơn giản và khả năng truy cập linh hoạt trên nhiều thiết bị đã giúp người học dễ dàng tham gia các hoạt động học tập. Khi rào cản về kỹ thuật được giảm thiểu, SV có xu hướng tập trung nhiều hơn vào nội dung học tập và tích cực tham gia các hoạt động trên lớp. Kết quả này góp phần giải thích vì sao Wordwall được đánh giá tích cực không chỉ về tính dễ sử dụng mà còn về khả năng tạo hứng thú, hỗ trợ học ngữ pháp và tăng cường sự tham gia của người học.

Ngoài ra, kết quả cũng cho thấy Wordwall góp phần tăng cường sự tham gia và tương tác trong lớp học. Các trò chơi học tập đã tạo ra bầu không khí sôi nổi, khuyến khích sinh viên chủ động trả lời câu hỏi và tương tác với bạn học cũng như GV. Phát hiện này tương đồng với nghiên cứu của Irmayanti và cộng sự (2025), trong đó Wordwall được xem là công cụ giúp nâng cao mức độ tham gia của người học trong các lớp học Tiếng Anh. Tuy nhiên, một số ý kiến từ câu hỏi mở cho thấy hiệu quả của Wordwall vẫn phụ thuộc vào cách thiết kế hoạt động và sự hướng dẫn của giảng viên. Điều này cho thấy Wordwall nên được xem là một công cụ hỗ trợ giảng dạy thay vì thay thế hoàn toàn các phương pháp giảng dạy truyền thống.

Từ những kết quả trên có thể thấy rằng việc ứng dụng Wordwall trong dạy học ngữ pháp tiếng Anh không chỉ mang lại lợi ích về mặt nhận thức mà còn góp phần cải thiện động lực, mức độ tham gia và trải nghiệm học tập của sinh viên. Tuy nhiên, để phát huy tối đa hiệu quả, GV cần lựa chọn nội dung

phù hợp với mục tiêu bài học, thiết kế hoạt động đa dạng và kết hợp Wordwall với các phương pháp giảng dạy khác nhằm đáp ứng nhu cầu học tập của người học.

5. Kết luận

Nghiên cứu được thực hiện nhằm tìm hiểu nhận thức của SV không chuyên Anh về việc sử dụng Wordwall như một công cụ trò chơi hóa trong học ngữ pháp tiếng Anh tại Trường Đại học Văn Hiến. Kết quả cho thấy SV nhìn chung có nhận thức tích cực đối với việc ứng dụng Wordwall. Cả bốn khía cạnh được khảo sát, gồm khả năng hỗ trợ học ngữ pháp, hứng thú và động lực học tập, tính dễ sử dụng, cũng như sự tham gia và tương tác trong lớp học, đều đạt điểm trung bình ở mức cao. Đặc biệt, tính dễ sử dụng là khía cạnh được đánh giá cao nhất, cho thấy Wordwall là một công cụ thân thiện, thuận tiện và phù hợp với bối cảnh giảng dạy đại học. Dữ liệu định tính cũng góp phần khẳng định rằng Wordwall giúp việc học ngữ pháp trở nên trực quan, sinh động và tạo động lực học tập cho SV. Bên cạnh những kết quả tích cực, nghiên cứu cũng chỉ ra một số hạn chế trong quá trình sử dụng Wordwall, chủ yếu liên quan đến chất lượng kết nối Internet và các vấn đề kỹ thuật. Ngoài ra, hiệu quả của công cụ còn phụ thuộc vào cách giảng viên thiết kế hoạt động học tập và kết hợp Wordwall với các phương pháp giảng dạy khác. Điều này cho thấy Wordwall nên được xem là một công cụ hỗ trợ nhằm tăng cường trải nghiệm học tập thay vì thay thế hoàn toàn các phương pháp giảng dạy truyền thống. Nghiên cứu góp phần bổ sung bằng chứng thực nghiệm về việc ứng dụng trò chơi hóa trong dạy và học Tiếng Anh, đặc biệt trong bối cảnh SV không chuyên Anh tại các trường đại học Việt Nam. Về mặt thực tiễn, kết quả nghiên cứu có thể là cơ sở tham khảo cho GV khi lựa chọn và tích hợp Wordwall vào các hoạt động dạy học ngữ pháp nhằm nâng cao động lực, sự tham gia và hiệu quả học tập của SV. Tuy nhiên, nghiên cứu vẫn còn một số hạn chế. Mẫu nghiên cứu chỉ gồm 76 SV tại một trường đại học và được lựa chọn theo phương pháp thuận tiện, do đó khả năng khái quát hóa kết quả còn hạn chế. Bên cạnh đó, nghiên cứu chủ yếu tập trung vào nhận thức của người học mà chưa đánh giá trực tiếp ảnh hưởng của Wordwall đến kết quả học tập. Vì vậy, các nghiên cứu trong tương lai nên mở rộng quy mô mẫu tại nhiều cơ sở giáo dục khác nhau, đồng thời kết hợp các thiết kế thực nghiệm hoặc bán thực nghiệm để đánh giá tác động của Wordwall đối với thành tích học tập và khả năng ghi nhớ ngữ pháp trong thời gian dài.

Tài liệu tham khảo

- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. (3rd ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 2017 14:1, 14(1), 9-. <https://doi.org/10.1186/S41239-017-0042-5>.
- Ellis, R. (2006). Current issues in the teaching of grammar: An SLA perspective. *TESOL Quarterly*, 40(1), 83. <https://doi.org/10.2307/40264512>.
- Haryanti, Valentino, D. N., & Sabrina. (2026). Using Wordwall quizzes in English grammar learning: Exploring students' perceptions and experiences. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 7(1), 51–60. <https://doi.org/10.33365/JELTL.V7I1.1945>.
- Irmayanti, Mayaputri, V., & Ekhsan, N. S. (2025). Improving English vocabulary mastery through Wordwall-based gamification: A quasi-experimental study. *Jurnal Bahasa Inggris Terapan*, 11(2), 131–145. <https://doi.org/10.35313/JBIT.V11I2.6553>.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>.
- Pratiwi, R., Damanik, L. A., & Rosada, B. (2025). Enhancing reading comprehension through Wordwall interactive learning in English language teaching. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 13(2), 272–284. <https://doi.org/10.23887/JPBI.V13I2.94358>.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/S10648-019-09498-W/TABLES/7>.
- Sulianto, Y. D., Agustina, E., & Rahayu, E. M. (2025). Gamified digital learning with Wordwall: An experimental study on grammar achievement. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 3880–3893. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/6453>.
- Yudhawati, H. T., Ifah, I. F., Putri, I. C., Melyana, M., & Almanar, M. A. (2024). The effort of improving grammar mastery through Word-wall unjumble sentence. *Foremost Journal*, 5(2), 209–220. <https://doi.org/10.33592/FOREMOST.V5I2.5136>.