

HỌC TẬP DỰA TRÊN TRÒ CHƠI VỚI THIẾT KẾ CỐT TRUYỆN NHẪM PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG NGÔN NGỮ TRONG BỐI CẢNH ESL/EFL: TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU

NGUYỄN THU TRANG

Khoa Ngoại ngữ, Đại học Bách khoa Hà Nội

Nhận bài ngày 15/4/2026. Sửa chữa xong 20/5/2026. Duyệt đăng 28/5/2026.

Abstract

In the context of digital transformation, Game-Based Learning (GBL) has been increasingly adopted in ESL/EFL education. In particular, narrative-driven games create immersive learning environments that enhance interaction and support language skill development. This paper reviews theoretical and empirical studies published between 2007 and 2026 on the role of GBL in developing the four language skills: listening, speaking, reading, and writing. The findings indicate that GBL enhances learners' motivation, engagement, and communicative competence while improving listening and speaking skills and expanding vocabulary through role-playing and task-based activities. However, existing studies remain limited in terms of long-term evaluation, the development of reading and writing skills, and the design of models that ensure balanced language-skill development. This paper concludes by proposing directions for future research, including longitudinal studies, quasi-experimental designs, and the development of GBL frameworks tailored to ESL/EFL higher education contexts.

Keywords: Digital games, esl/efl, game-based learning, integrated learning, language skills, narrative-driven games.

1. Đặt vấn đề

Trong những năm gần đây, sự phát triển của công nghệ số đã thúc đẩy mạnh mẽ quá trình đổi mới giáo dục và giảng dạy ngoại ngữ. Trong bối cảnh đó, Học tập Dựa trên Trò chơi (Game-Based Learning - GBL) được xem là một hướng tiếp cận hiệu quả nhờ khả năng kết hợp giải trí với học tập, tạo môi trường tương tác và tăng cường sự tham gia của người học. Các nghiên cứu cho thấy trò chơi có cốt truyện đặc biệt hỗ trợ phát triển kỹ năng nghe, nói thông qua hoạt động giao tiếp và tương tác thời gian thực. Tuy nhiên, tác động đối với kỹ năng đọc, viết vẫn chưa được nghiên cứu đầy đủ. Đồng thời, phần lớn nghiên cứu hiện nay chỉ tập trung vào hiệu quả ngắn hạn hoặc một kỹ năng riêng lẻ thay vì phát triển cân bằng bốn kỹ năng ngôn ngữ.

Narrative-driven GBL cũng phản ánh xu hướng giáo dục hiện đại theo định hướng trải nghiệm và lấy người học làm trung tâm, phù hợp với các lý thuyết học tập kiến tạo và dạy học giao tiếp. Tuy nhiên, vẫn còn nhiều khoảng trống nghiên cứu liên quan đến vai trò của cốt truyện trong phát triển tích hợp kỹ năng ngôn ngữ, đặc biệt trong bối cảnh giáo dục đại học EFL tại Việt Nam. Xuất phát từ những vấn đề trên, bài viết này thực hiện tổng quan nghiên cứu nhằm: 1) Phân tích nền tảng lý thuyết của narrative-driven GBL trong giáo dục ESL/EFL; 2) Tổng hợp các nghiên cứu thực nghiệm về tác động của narrative-driven GBL đối với phát triển kỹ năng ngôn ngữ; 3) Xác định các khoảng trống nghiên cứu hiện nay; 4) Đề xuất hướng phát triển cho các nghiên cứu tương lai trong bối cảnh giáo dục ngoại ngữ.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái niệm Học tập Dựa trên Trò chơi

Học tập Dựa trên Trò chơi được hiểu là phương pháp giảng dạy tích hợp các yếu tố trò chơi hoặc trò

Email: trang.nguyenthul1@hust.edu.vn

chơi hoàn chỉnh vào hoạt động học tập nhằm thúc đẩy sự tham gia, động lực và khả năng tiếp thu kiến thức của người học. Khác với trò chơi giải trí thông thường, GBL hướng đến mục tiêu giáo dục cụ thể và được thiết kế dựa trên các nguyên lý sư phạm. GBL thường bao gồm các yếu tố như thử thách, phản hồi tức thời, hệ thống phần thưởng, cạnh tranh hoặc hợp tác và tiến trình nhiệm vụ. Những yếu tố này tạo ra cảm giác thành tựu, duy trì hứng thú và khuyến khích người học tiếp tục tham gia vào quá trình học tập. Trong lĩnh vực giảng dạy Tiếng Anh như ngoại ngữ và ngôn ngữ thứ hai (EFL/ESL), GBL ngày càng được ứng dụng rộng rãi nhằm giải quyết những thách thức lâu dài như giảm động lực học tập, thiếu môi trường giao tiếp thực tế và khó khăn trong việc phát triển đồng đều các kỹ năng ngôn ngữ. Không giống các phương pháp truyền thống vốn tập trung vào ghi nhớ kiến thức và luyện tập tách biệt từng kỹ năng, GBL tạo điều kiện cho người học tham gia vào các tình huống có tính ngữ cảnh, nơi ngôn ngữ được sử dụng như công cụ giao tiếp thực tế để hoàn thành nhiệm vụ và giải quyết vấn đề.

Theo nhiều học giả, GBL không chỉ đơn giản là việc đưa trò chơi vào lớp học mà là một phương pháp sư phạm có chủ đích, trong đó các yếu tố trò chơi được thiết kế phù hợp với mục tiêu học tập. Các yếu tố như nhiệm vụ, phần thưởng, phản hồi tức thời, cạnh tranh, hợp tác và đặc biệt là cốt truyện đóng vai trò quan trọng trong việc duy trì động lực và tạo trải nghiệm học tập tích cực. Trong số các hình thức GBL, trò chơi có thiết kế cốt truyện (narrative-driven hoặc storyline-based games) được đánh giá là có khả năng hỗ trợ học tập ngôn ngữ hiệu quả hơn nhờ việc đặt người học vào những tình huống giao tiếp có ý nghĩa, giàu tính nhập vai và tương tác xã hội.

2.2. Khái niệm Narrative-Driven Game-Based Learning

Narrative-driven Game-Based Learning là hình thức GBL, trong đó cốt truyện đóng vai trò trung tâm trong việc tổ chức trải nghiệm học tập. Cốt truyện có thể được xây dựng thông qua nhân vật, bối cảnh, nhiệm vụ, tình huống hoặc chuỗi sự kiện liên kết với nhau nhằm tạo ra trải nghiệm nhập vai cho người học. Trong narrative-driven GBL, người học thường đảm nhận vai trò của một nhân vật hoặc thành viên trong một cộng đồng giả định và phải sử dụng ngôn ngữ để hoàn thành nhiệm vụ. Cốt truyện giúp tạo ra mục đích giao tiếp rõ ràng và tăng tính chân thực cho việc sử dụng ngôn ngữ. Ví dụ, thay vì làm bài tập hội thoại đơn lẻ, người học có thể tham gia vào một trò chơi nhập vai trong đó họ đóng vai nhà báo điều tra, du khách hoặc thành viên của một nhóm thám hiểm. Các nhiệm vụ như thu thập thông tin, thương lượng, giải quyết vấn đề hoặc viết báo cáo đều yêu cầu người học sử dụng ngôn ngữ trong ngữ cảnh cụ thể. Thiết kế cốt truyện trong trò chơi giúp chuyển đổi nội dung học tập từ các bài tập rời rạc thành một chuỗi nhiệm vụ có liên kết logic và mục tiêu rõ ràng. Thay vì thực hiện các bài luyện ngữ pháp hay từ vựng mang tính cơ học, người học tham gia vào các hành trình khám phá, giải quyết vấn đề hoặc nhập vai nhân vật trong những bối cảnh giả định. Chính điều này tạo ra cơ hội để người học sử dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên, đồng thời phát triển tư duy phản biện, khả năng hợp tác và kỹ năng giao tiếp.

2.3. Đặc điểm của Narrative-Driven GBL trong giáo dục ngôn ngữ

Narrative-driven Game-Based Learning sở hữu nhiều đặc điểm nổi bật khiến phương pháp này trở thành một công cụ tiềm năng trong giảng dạy ngoại ngữ hiện đại, đặc biệt trong bối cảnh ESL/EFL. Không chỉ đơn thuần sử dụng trò chơi để tạo hứng thú học tập, narrative-driven GBL còn tạo ra môi trường học tập có tính nhập vai, nơi người học sử dụng ngôn ngữ như một công cụ giao tiếp thực tế nhằm hoàn thành nhiệm vụ và tương tác với người khác. Một trong những đặc điểm quan trọng nhất của narrative-driven GBL là khả năng tạo ngữ cảnh học tập có ý nghĩa (meaningful contextualization). Trong các phương pháp học truyền thống, kiến thức ngôn ngữ thường được trình bày dưới dạng các cấu trúc hoặc bài tập tách biệt, khiến người học khó liên hệ với việc sử dụng ngôn ngữ trong thực tế. Ngược lại, trò chơi có cốt truyện đặt người học vào các tình huống cụ thể, nơi việc sử dụng ngôn ngữ gắn liền với mục tiêu giao tiếp rõ ràng. Người học không chỉ “học Tiếng Anh” mà đang “dùng tiếng Anh để hành động”, ví dụ như giải cứu nhân vật, tìm kiếm thông tin, thương lượng với đồng đội hoặc giải quyết thử thách trong trò chơi. Bên cạnh đó, narrative-driven GBL có khả năng tăng cường mức

độ nhập vai và tham gia cảm xúc của người học. Theo nhiều nghiên cứu, yếu tố cảm xúc đóng vai trò quan trọng trong việc ghi nhớ và tiếp thu ngôn ngữ. Khi người học cảm thấy mình là một phần của câu chuyện, họ có xu hướng đầu tư nhiều hơn về mặt nhận thức và cảm xúc vào quá trình học tập. Các nhân vật, nhiệm vụ và diễn biến cốt truyện giúp tạo sự tò mò, kỳ vọng và động lực tiếp tục tham gia. Điều này đặc biệt hữu ích trong môi trường EFL, nơi người học thường thiếu cơ hội tiếp xúc tự nhiên với ngôn ngữ ngoài lớp học. Một đặc điểm nổi bật khác là khả năng hỗ trợ học tập tích hợp kỹ năng. Trong các trò chơi có cốt truyện, người học thường phải kết hợp nhiều kỹ năng ngôn ngữ để hoàn thành nhiệm vụ. Ví dụ, họ có thể cần đọc hướng dẫn nhiệm vụ, nghe thông tin từ đồng đội, thảo luận chiến lược và viết báo cáo kết quả. Quá trình này phản ánh cách sử dụng ngôn ngữ trong đời sống thực tế, nơi các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết hiếm khi tồn tại tách biệt. Vì vậy, narrative-driven GBL có tiềm năng hỗ trợ phát triển năng lực giao tiếp toàn diện thay vì chỉ tập trung vào một kỹ năng đơn lẻ. Ngoài ra, narrative-driven GBL còn thúc đẩy tương tác xã hội và học tập hợp tác. Nhiều trò chơi được thiết kế dựa trên nhiệm vụ nhóm, yêu cầu người học phải giao tiếp, chia sẻ thông tin và phối hợp với nhau để đạt mục tiêu chung. Những hoạt động này giúp phát triển không chỉ năng lực ngôn ngữ mà còn cả kỹ năng mềm như làm việc nhóm, tư duy phản biện, lãnh đạo và giải quyết vấn đề. Từ góc độ sư phạm, điều này phù hợp với xu hướng giáo dục hiện đại hướng tới phát triển năng lực toàn diện cho người học. Một đặc điểm đáng chú ý khác là cơ chế phản hồi tức thời (immediate feedback). Trong môi trường trò chơi, người học thường nhận được phản hồi ngay lập tức về hành động hoặc lựa chọn của mình thông qua điểm số, tiến trình nhiệm vụ, phản ứng của nhân vật hoặc kết quả trò chơi. Phản hồi nhanh giúp người học nhận biết lỗi sai và điều chỉnh cách sử dụng ngôn ngữ kịp thời. So với các hình thức đánh giá truyền thống vốn thường diễn ra sau khi hoàn thành nhiệm vụ, cơ chế này giúp quá trình học tập trở nên liên tục và mang tính hỗ trợ hơn. Bên cạnh những ưu điểm trên, narrative-driven GBL còn tạo ra môi trường học tập an toàn về mặt tâm lý cho người học ngoại ngữ. Nhiều sinh viên ESL/EFL thường gặp lo âu khi giao tiếp bằng tiếng Anh do sợ mắc lỗi hoặc bị đánh giá. Trong trò chơi, trọng tâm được chuyển từ “kiểm tra năng lực ngôn ngữ” sang “hoàn thành nhiệm vụ”, khiến người học cảm thấy thoải mái hơn khi thử nghiệm và sử dụng ngôn ngữ. Điều này giúp giảm áp lực tâm lý và tăng mức độ tự tin trong giao tiếp. Tuy nhiên, hiệu quả của narrative-driven GBL phụ thuộc nhiều vào chất lượng thiết kế cốt truyện và mức độ liên kết giữa nội dung trò chơi với mục tiêu học tập. Nếu cốt truyện quá phức tạp hoặc thiếu liên hệ với nội dung ngôn ngữ, người học có thể tập trung vào yếu tố giải trí hơn là học tập. Ngược lại, nếu trò chơi quá chú trọng kiến thức mà thiếu tính hấp dẫn, động lực học tập có thể giảm đáng kể. Do đó, việc thiết kế narrative-driven GBL đòi hỏi sự cân bằng giữa yếu tố giáo dục và yếu tố giải trí.

Nhìn chung, narrative-driven GBL không chỉ là một công cụ hỗ trợ học tập mà còn là một mô hình sư phạm phản ánh xu hướng chuyển đổi từ học tập thụ động sang học tập trải nghiệm và lấy người học làm trung tâm. Những đặc điểm như tính nhập vai, ngữ cảnh hóa ngôn ngữ, học tập tích hợp kỹ năng và tăng cường tương tác xã hội cho thấy phương pháp này có tiềm năng lớn trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy Tiếng Anh trong bối cảnh ESL/EFL hiện đại.

2.4. Nền tảng lý thuyết của Học tập Dựa trên Trò chơi có Cốt truyện

Học tập Dựa trên Trò chơi (Game-Based Learning- GBL) là một hướng tiếp cận sư phạm kết hợp các yếu tố trò chơi vào hoạt động dạy học nhằm tăng cường sự tham gia, động lực và hiệu quả học tập của người học. Trong lĩnh vực giảng dạy Tiếng Anh như ngoại ngữ và ngôn ngữ thứ hai (EFL/ESL), GBL ngày càng được quan tâm nhờ khả năng tạo môi trường học tập tương tác và giàu tính trải nghiệm. Đặc biệt, các trò chơi có thiết kế cốt truyện (narrative-driven games) được xem là một bước phát triển quan trọng của GBL vì cho phép người học sử dụng ngôn ngữ trong những bối cảnh có ý nghĩa và gắn với giao tiếp thực tế.

Các nghiên cứu tổng quan và lý thuyết ban đầu đã đặt nền móng quan trọng cho việc tích hợp yếu tố cốt truyện vào GBL trong giáo dục ngôn ngữ. Tổng quan phạm vi của Hung và cộng sự (2018), phân tích 499 nghiên cứu trong giai đoạn 2007-2017 cho thấy trò chơi kỹ thuật số có tác động tích cực đối

với phát triển ngôn ngữ và năng lực đọc- viết ở cả người học bản ngữ lẫn không bản ngữ. Nghiên cứu nhấn mạnh vai trò của cốt truyện, tính tương tác và các nhiệm vụ mang tính ngữ cảnh trong việc giúp người học tiếp nhận và sử dụng ngôn ngữ tự nhiên hơn. Tuy nhiên, Hung và cộng sự cũng chỉ ra rằng phần lớn các nghiên cứu tập trung vào từ vựng và kỹ năng nói, trong khi việc phát triển cân bằng bốn kỹ năng ngôn ngữ vẫn chưa được khai thác đầy đủ. Bên cạnh đó, phân tích tổng hợp của Hamari và cộng sự (2014) khẳng định rằng các yếu tố trò chơi hóa như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng và cơ chế phần thưởng có ảnh hưởng tích cực đến động lực và mức độ tham gia học tập của người học. Mặc dù nghiên cứu này không tập trung riêng vào giáo dục ngôn ngữ, các kết quả của nó cung cấp cơ sở lý thuyết quan trọng cho việc thiết kế narrative-driven GBL trong ESL/EFL. Trong môi trường học ngoại ngữ, động lực học tập có vai trò đặc biệt quan trọng vì người học cần duy trì việc luyện tập ngôn ngữ trong thời gian dài để đạt được tiến bộ rõ rệt. Từ góc độ sư phạm, Reinhardt và Sykes (2012) đề xuất khung lý thuyết “gamefulness”, nhấn mạnh việc kết hợp các nguyên lý của trò chơi với phương pháp giảng dạy giao tiếp. Theo quan điểm này, cốt truyện không chỉ đóng vai trò tạo hứng thú mà còn giúp ngữ cảnh hóa việc sử dụng ngôn ngữ. Người học tham gia trò chơi không đơn thuần để hoàn thành bài tập mà sử dụng ngôn ngữ như một công cụ giao tiếp nhằm đạt mục tiêu trong câu chuyện. Điều này làm tăng tính xác thực của hoạt động học tập và giúp người học phát triển năng lực giao tiếp thực tiễn. Ngoài ra, tổng quan của Nebel và cộng sự (2016) về việc sử dụng Minecraft trong giáo dục cho thấy các nhiệm vụ giải đố và khám phá có yếu tố cốt truyện giúp phát triển từ vựng, kỹ năng nghe và khả năng hợp tác thông qua tương tác trong môi trường ảo. Người học được khuyến khích giao tiếp, giải quyết vấn đề và xây dựng kiến thức thông qua trải nghiệm nhập vai. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng cho thấy việc tích hợp kỹ năng viết trong các trò chơi này còn hạn chế, phản ánh sự mất cân đối trong phát triển kỹ năng ngôn ngữ.

Narrative-driven GBL còn được hỗ trợ bởi nhiều lý thuyết học tập hiện đại như lý thuyết kiến tạo xã hội của Vygotsky, học tập trải nghiệm của Kolb và phương pháp giảng dạy giao tiếp (Communicative Language Teaching- CLT). Theo lý thuyết kiến tạo xã hội, việc học diễn ra thông qua tương tác và hợp tác xã hội. Trong các trò chơi có cốt truyện, người học thường phải làm việc nhóm, thương lượng và chia sẻ thông tin để hoàn thành nhiệm vụ. Điều này tạo ra cơ hội sử dụng ngôn ngữ trong giao tiếp thực tế, góp phần thúc đẩy sự phát triển ngôn ngữ tự nhiên hơn. Trong khi đó, học tập trải nghiệm nhấn mạnh vai trò của việc “học thông qua hành động”. Narrative-driven GBL tạo ra môi trường học tập nơi người học không chỉ tiếp nhận kiến thức mà còn trực tiếp trải nghiệm và áp dụng ngôn ngữ trong các tình huống mô phỏng. Thông qua việc nhập vai và giải quyết nhiệm vụ, người học xây dựng kiến thức mới dựa trên trải nghiệm cá nhân và phản hồi từ môi trường học tập. Một đặc điểm nổi bật khác của narrative-driven GBL là khả năng hỗ trợ học tập tích hợp kỹ năng. Thay vì luyện tập từng kỹ năng nghe, nói, đọc, viết một cách tách biệt, người học thường phải kết hợp nhiều kỹ năng trong cùng một nhiệm vụ. Ví dụ, họ có thể đọc hướng dẫn nhiệm vụ, nghe thông tin từ đồng đội, thảo luận giải pháp và viết báo cáo kết quả. Quá trình này phản ánh cách sử dụng ngôn ngữ trong đời sống thực tế, nơi các kỹ năng luôn gắn kết chặt chẽ với nhau. Ngoài việc hỗ trợ phát triển ngôn ngữ, narrative-driven GBL còn giúp tăng cường động lực và giảm lo âu trong học tập ngoại ngữ. Trong môi trường trò chơi, người học thường cảm thấy ít áp lực hơn vì trọng tâm được chuyển từ “kiểm tra năng lực ngôn ngữ” sang “hoàn thành nhiệm vụ”. Điều này khuyến khích họ sử dụng ngôn ngữ tự nhiên hơn và sẵn sàng thử nghiệm mà không quá lo sợ mắc lỗi. Tuy nhiên, việc thiết kế narrative-driven GBL hiệu quả đòi hỏi sự cân bằng giữa yếu tố giáo dục và yếu tố giải trí. Nếu trò chơi quá tập trung vào giải trí mà thiếu liên kết với mục tiêu học tập, hiệu quả giáo dục có thể bị giảm sút. Ngược lại, nếu trò chơi quá nặng về nội dung học thuật mà thiếu tính hấp dẫn, người học có thể mất động lực tham gia. Vì vậy, việc xây dựng các mô hình narrative-driven GBL toàn diện và phù hợp với từng bối cảnh giáo dục là một yêu cầu quan trọng trong nghiên cứu và thực tiễn giảng dạy hiện nay.

2.5. Các nghiên cứu thực nghiệm gần đây (2021-2025)

Những năm gần đây chứng kiến sự gia tăng đáng kể các nghiên cứu thực nghiệm về hiệu quả của

narrative-driven GBL trong giáo dục ESL/EFL. Các nghiên cứu này tập trung chủ yếu vào việc đánh giá tác động của trò chơi có cốt truyện đối với kỹ năng ngôn ngữ, động lực học tập và mức độ tham gia của người học. Harwati và cộng sự (2025) nghiên cứu việc sử dụng Roblox và Minecraft Education trong giảng dạy ESL và nhận thấy các hoạt động nhập vai và kể chuyện giúp cải thiện đáng kể vốn từ vựng, độ chính xác ngữ pháp và kỹ năng nghe-nói. Các tác giả cho rằng môi trường nhập vai tạo ra nhiều cơ hội giao tiếp tự nhiên hơn so với lớp học truyền thống, từ đó thúc đẩy việc sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh có ý nghĩa.

Tổng quan hệ thống của Earichappan và Hashim (2024) cũng cho thấy GBL làm tăng mức độ hứng thú và thái độ tích cực đối với việc học ESL, đặc biệt khi các kỹ năng được tích hợp trong nhiệm vụ trò chơi. Tuy nhiên, nghiên cứu chỉ ra nhiều công cụ phổ biến hiện nay như Quizizz chủ yếu tập trung vào câu hỏi trắc nghiệm và thiếu cốt truyện mạch lạc, khiến khả năng phát triển giao tiếp thực tiễn còn hạn chế. Chen và cộng sự (2023) tập trung vào các trò chơi kỹ thuật số có bối cảnh tình huống và nhận thấy sự cải thiện rõ rệt về kỹ năng nói và năng lực giao tiếp của người học. Các tác giả nhấn mạnh rằng việc mở rộng cốt truyện sang các nhiệm vụ đọc và viết có thể giúp tăng tính cân bằng giữa các kỹ năng ngôn ngữ. Ngoài ra, nghiên cứu hành động của Al-Jamili và cộng sự (2024) cho thấy các trò chơi trên máy tính với nhiệm vụ hội thoại giúp nâng cao sự tự tin và khả năng nói của sinh viên ESL quốc tế. Người học cảm thấy ít lo âu hơn khi giao tiếp trong môi trường trò chơi, từ đó tăng mức độ tham gia và sẵn sàng sử dụng tiếng Anh. Santoso (2025) cũng phát hiện rằng nền tảng ZepQuiz với yếu tố cốt truyện giúp cải thiện khả năng đọc hiểu văn bản tự sự nhờ cơ chế phản hồi tức thời và tiến trình câu chuyện rõ ràng. Tuy nhiên, Aprillia (2025) lưu ý rằng các nghiên cứu về kỹ năng viết trong narrative-driven GBL vẫn còn khá hạn chế và cần được chú trọng hơn trong tương lai.

2.6. Khoảng trống nghiên cứu và hướng phát triển tương lai

Mặc dù narrative-driven GBL cho thấy nhiều tiềm năng trong giáo dục ESL/EFL, lĩnh vực này vẫn tồn tại nhiều khoảng trống nghiên cứu đáng chú ý. Trước hết, phần lớn các nghiên cứu hiện nay chỉ đánh giá tác động ngắn hạn của GBL, trong khi bằng chứng về khả năng duy trì và chuyển giao kỹ năng trong thời gian dài còn rất hạn chế. Điều này đặc biệt đúng đối với kỹ năng đọc và viết. Bên cạnh đó, hiện vẫn thiếu các khung thiết kế toàn diện nhằm phát triển cân bằng cả bốn kỹ năng nghe, nói, đọc và viết trong cùng một hệ thống narrative-driven GBL. Phần lớn các nghiên cứu tập trung chủ yếu vào kỹ năng nói và động lực học tập, trong khi việc tích hợp kỹ năng viết thường chưa được triển khai một cách hệ thống. Ngoài ra, vấn đề điều chỉnh narrative-driven GBL theo bối cảnh địa phương cũng chưa được nghiên cứu đầy đủ. Trong môi trường EFL tại các quốc gia đang phát triển như Việt Nam, sự khác biệt về văn hóa học tập, cơ sở hạ tầng công nghệ và trình độ ngôn ngữ có thể ảnh hưởng lớn đến hiệu quả triển khai GBL. Do đó, các nghiên cứu tương lai cần tập trung vào thiết kế bán thực nghiệm hoặc nghiên cứu dựa trên thiết kế (design-based research) nhằm đánh giá hiệu quả dài hạn của narrative-driven GBL. Đồng thời, cần phát triển các mô hình trò chơi có cốt truyện phù hợp với bối cảnh giáo dục cụ thể, đặc biệt là ở bậc đại học ESL/EFL.

3. Kết luận

Narrative-driven Game-Based Learning đang trở thành một hướng tiếp cận tiềm năng trong giảng dạy Tiếng Anh ESL/EFL trong bối cảnh chuyển đổi số và đổi mới giáo dục hiện nay. Thông qua việc kết hợp yếu tố trò chơi với cốt truyện nhập vai, phương pháp này góp phần tạo ra môi trường học tập tương tác, giàu tính trải nghiệm và tăng cường sự tham gia chủ động của người học. Các nghiên cứu được tổng hợp trong bài viết cho thấy narrative-driven GBL có tác động tích cực đến động lực học tập, khả năng giao tiếp và sự phát triển kỹ năng ngôn ngữ, đặc biệt là kỹ năng nghe và nói.

Bên cạnh đó, việc đặt người học vào các tình huống giao tiếp có ý nghĩa giúp quá trình sử dụng ngôn ngữ trở nên tự nhiên và gần với thực tiễn hơn. Narrative-driven GBL cũng hỗ trợ học tập tích hợp kỹ năng thông qua các nhiệm vụ yêu cầu người học kết hợp nghe, nói, đọc và viết trong cùng một hoạt động. Ngoài việc phát triển năng lực ngôn ngữ, phương pháp này còn góp phần nâng cao kỹ năng hợp

tác, tư duy phản biện và giải quyết vấn đề của người học. Tuy nhiên, tổng quan nghiên cứu cũng cho thấy nhiều hạn chế và khoảng trống cần tiếp tục được khai thác. Phần lớn các nghiên cứu vẫn tập trung vào tác động ngắn hạn hoặc vào một số kỹ năng nhất định, trong khi việc phát triển cân bằng bốn kỹ năng ngôn ngữ vẫn chưa được nghiên cứu đầy đủ. Đồng thời, các mô hình thiết kế narrative-driven GBL phù hợp với bối cảnh giáo dục đại học ESL/EFL tại các quốc gia đang phát triển như Việt Nam còn khá hạn chế. Vì vậy, các nghiên cứu tương lai cần chú trọng hơn đến các nghiên cứu dọc, thiết kế bán thực nghiệm và xây dựng khung narrative-driven GBL toàn diện nhằm đảm bảo sự phát triển cân bằng giữa các kỹ năng ngôn ngữ. Việc điều chỉnh nội dung trò chơi theo đặc điểm văn hóa, trình độ người học và điều kiện công nghệ tại từng bối cảnh giáo dục cũng là yếu tố quan trọng để nâng cao hiệu quả triển khai trong thực tiễn.

Tài liệu tham khảo

- Al-Jamili, O., Aziz, M., Mohammed, F., Almogahed, A., & Alawadhi, A. (2024). *Evaluating the efficacy of computer games-based learning intervention in enhancing English speaking proficiency*. Heliyon, 10(16), e36440. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e36440>.
- Aprillia, R. (2025). Enhancing EFL grammar learning through game-based learning: A systematic literature review. *JEEL: Journal of English Education, Linguistics and Literature*, 12(2), 68-80. <http://jeell.upjb.ac.id/index.php/files/article/view/55>.
- Chen, C.-M., Chen, B., & Hwang, G.-J. (2023). *Gamified EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. Frontiers in Psychology, 13, Article 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>.
- Earichappan, D., & Hashim, H. (2024). Game-based learning in ESL context: A systematic literature review (2020-2024). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3), 3573–3594. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/22895>.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification*. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Harwati, H., James, N. M. Z., Amy, L. W. X., Aik, Y. Q., & Evelyn, T. X. Y. (2025). Gamification and ESL proficiency: Leveraging game design elements in language learning. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3s), 666-673.
- Hung, H., Yang, J. C., Hwang, G.-J., Chu, H.-C., & Wang, C.-C. (2018). *A scoping review of research on digital game-based language learning*. Computers & Education, 126, 89-104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.006>.
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. *Educational Technology & Society*, 19(2), 355-366.
- Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2012). Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy: Game-enhanced and game-based research and practice. In H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* (pp. 32-49). Palgrave Macmillan.
- Santoso, A. (2025). *ZepQuiz game-based learning for improving students' narrative reading skills*. Academia Open, 13, Article 12792. <https://doi.org/10.2107/acopen.12792>.