

HIỆU QUẢ CỦA VIỆC ÁP DỤNG CÁC YẾU TỐ TRÒ CHƠI TRONG VIỆC NÂNG CAO KHẢ NĂNG TIẾP THU TỪ VỰNG CỦA HỌC SINH Ở TRÌNH ĐỘ STARTER (PRE - A1) TẠI MỘT TRUNG TÂM NGOẠI NGỮ Ở HÀ NỘI

NGUYỄN HÀ NGỌC ÁNH
Trường Đại học Luật Hà Nội

Nhận bài ngày 29/3/2026. Sửa chữa xong 24/4/2026. Duyệt đăng 25/4/2026.

Abstract

Vocabulary plays a crucial role in the development of the four language skills and is considered fundamental for young learners in building their communicative competence. This study investigates the effectiveness of gamification in enhancing English vocabulary acquisition among young learners at the Starter level (Pre-A1) in a language center in Hanoi, as well as teachers' perspectives on the application of this approach in vocabulary instruction. A qualitative research design was employed, with data collected through classroom observations and semi-structured interviews with teachers. The findings indicate that gamification has a positive impact on students' vocabulary retention, learning motivation, and overall classroom atmosphere. However, to fully maximize its effectiveness, certain challenges need to be addressed, particularly students' overexcitement and issues related to classroom management. The study offers pedagogical implications and practical recommendations for the effective integration of gamified elements in language teaching contexts.

Keywords: Classroom management, English vocabulary acquisition, gamification, learning motivation, young learners.

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh hội nhập toàn cầu, khi yêu cầu đổi mới phương pháp giảng dạy và định hướng lấy người học làm trung tâm ngày càng được chú trọng, mô hình dạy học truyền thống, trong đó giáo viên (GV) chủ yếu trình bày kiến thức, giải thích và giao nhiệm vụ, còn học sinh (HS) tiếp thu một cách thụ động thông qua việc ghi chép và học thuộc, đang dần trở nên lỗi thời. Thay vào đó, quá trình dạy và học ngày càng nhấn mạnh tính tương tác, qua đó cho phép GV khai thác đa dạng năng lực của người học, đồng thời tạo dựng một môi trường lớp học năng động và tích cực hơn. Xuất phát từ thực tiễn này, nhằm nâng cao hứng thú và động lực học tập, nhiều GV đã tích hợp các yếu tố trò chơi vào bài giảng một cách tự nhiên nhưng có chủ đích. Cách tiếp cận này không chỉ góp phần giảm bớt áp lực về tính đúng – sai trong học tập mà còn tạo điều kiện để HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng và hiệu quả hơn. Mặc dù có thể được áp dụng ở nhiều cấp học và môn học khác nhau, dạy và học ngôn ngữ lại mang những đặc thù riêng, khi người dạy và người học đồng thời tiếp cận với một hệ thống văn hóa mới. Do đó, môi trường học tập ngôn ngữ đòi hỏi sự linh hoạt cao hơn và mỗi giờ học cần được thiết kế hấp dẫn, lôi cuốn hơn. Hơn nữa, trong bất kỳ ngôn ngữ nào, từ vựng luôn giữ vai trò cốt lõi, là nền tảng cho bốn kỹ năng nghe, nói, đọc, viết. Samartin (2020) cũng khẳng định rằng quá trình tiếp thu từ vựng giữ vai trò trọng yếu trong việc học ngôn ngữ, đặc biệt là trong việc học tiếng Anh. Có thể xem từ vựng như “chìa khóa” mở ra khả năng kết nối và giao tiếp với thế giới. Một vốn từ phong phú không chỉ giúp người học tiếp nhận thông tin một cách chính xác mà còn hỗ trợ họ diễn đạt ý tưởng và cảm xúc một cách hiệu quả. Đồng thời, vốn từ vựng được hiểu là tập hợp đa dạng các từ mà con người sử dụng trong hoạt động và giao tiếp (Limpong và cộng sự, 2021).

Email: hangocanh.nguyen@gmail.com

Tuy nhiên, qua thực tiễn giảng dạy, có thể nhận thấy rằng phương pháp học từ vựng truyền thống chủ yếu dựa vào việc ghi chép từ và nghĩa, sau đó học thuộc—khó có thể giúp người học hình thành trí nhớ dài hạn, do thiếu tính hấp dẫn và chưa tạo được động lực học tập bền vững. Đặc biệt, đối với HS tiểu học, mặc dù các em có khả năng tiếp thu nhanh, nhưng lại khó duy trì sự tập trung trong thời gian dài nếu hoạt động học tập mang tính lặp lại và đơn điệu. Tatli và cộng sự (2023) cũng cho rằng việc dạy từ vựng cần được triển khai theo hướng tăng cường tính tương tác và hấp dẫn nhằm nâng cao hiệu quả và chất lượng học tập. Nhận thức được những thách thức nêu trên, nghiên cứu này tập trung vào hiệu quả trong đổi mới phương pháp tiếp thu từ vựng cho HS tiểu học thông qua việc tích hợp các yếu tố trò chơi vào quá trình giảng dạy. Cách tiếp cận này hướng tới việc thúc đẩy động lực học tập, tăng cường khả năng ghi nhớ từ vựng và góp phần nâng cao hiệu quả học tập một cách bền vững.

2. Phương pháp nghiên cứu

2.1. Câu hỏi nghiên cứu

1. Các ứng dụng trò chơi lớp học có ảnh hưởng như thế nào đến việc học từ vựng của HS trình độ Starter (pre – A1)?

2. Quan điểm của GV như thế nào về tính hiệu quả của các yếu tố trò chơi này đối với việc dạy từ vựng và việc khả năng tiếp nhận từ vựng của HS trình độ Starter (pre – A1)?

Nghiên cứu được thiết kế theo phương pháp định tính nhằm tìm ra sự ảnh hưởng của các ứng dụng trò chơi đối với việc nắm bắt từ vựng tiếng Anh của HS tại một trung tâm ở Hà Nội.

2.2. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng tham gia nghiên cứu bao gồm các HS trong độ tuổi từ 6 đến 8 đang học cấp độ Starter dựa theo hệ thống chứng chỉ tiếng Anh của Cambridge cho trẻ em trong độ tuổi tiểu học và các GV đang giảng dạy tại một trung tâm ngoại ngữ. Khoảng 30 HS đã tham gia vào các lớp học được quan sát trong quá trình nghiên cứu. Các lớp học này do tác giả và một số GV khác giảng dạy, trong đó các yếu tố trò chơi được sử dụng như một hoạt động hỗ trợ việc học từ vựng tiếng Anh. Trong các buổi học, HS tham gia các hoạt động học tập như bình thường. Trong khi đó, tác giả tiến hành quan sát và ghi chép các hành vi, mức độ tham gia cũng như sự tương tác của HS khi tham gia vào các hoạt động trò chơi trong lớp học. Bên cạnh đó, 3 GV tham gia phỏng vấn bán cấu trúc với mục đích cung cấp thêm những ý kiến và chia sẻ kinh nghiệm liên quan đến việc sử dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng. Trước khi tiến hành phỏng vấn, tác giả đã thông báo về mục đích của nghiên cứu để các GV có sự chuẩn bị và đưa ra những nhận xét khách quan hơn liên quan đến đề tài nghiên cứu.

2.3. Công cụ nghiên cứu

Tác giả sử dụng quan sát lớp học và phỏng vấn bán cấu trúc để thực hiện nghiên cứu này. Việc quan sát lớp học sẽ giúp tác giả tìm hiểu được mức độ hứng thú của HS khi tham gia học từ vựng thông qua các ứng dụng trò chơi. Từ đó, tác giả sẽ tìm ra được mối liên hệ giữa động lực học tập và sự cải thiện vốn từ vựng của các em. Sau đó, để có thêm những ý kiến và dữ liệu có chiều sâu hơn thì tác giả sử dụng phỏng vấn bán cấu trúc với 3 GV đang giảng dạy ở trung tâm.

2.4. Quy trình phân tích dữ liệu

Dữ liệu trong quá trình quan sát diễn ra trong khoảng 2 – 3 tuần với tần suất mỗi lớp học 2 buổi/tuần tại trung tâm. Sau khi quá trình này kết thúc, tác giả sẽ chuyển sang bước phỏng vấn GV. Dữ liệu sẽ được phân tích bằng phương pháp chủ đề.

3. Nội dung nghiên cứu

3.1. Tổng quan nghiên cứu

3.1.1. Việc học từ vựng ở trẻ em ở trình độ Starter

Theo Hội đồng Khảo thí Quốc tế thuộc Đại học Cambridge, Vương Quốc Anh, thì cấp độ Starter (pre-A1) là cấp độ đầu tiên cho người mới bắt đầu làm quen với ngôn ngữ và thường là cấp độ đánh

giá các kĩ năng cho trẻ thuộc cấp tiểu học (từ 6 đến 8 tuổi). Các kĩ năng Nghe – nói – đọc – viết ở cấp độ này mới chỉ là những câu đơn giản, cần được hỗ trợ nhiều bởi hình ảnh, đặc biệt, vốn từ vựng còn hạn chế chỉ xoay quanh những chủ đề quen thuộc như màu sắc, gia đình, số, lớp học những thứ gắn liền với các con hàng ngày. Điều dễ nhận thấy nhất ở tuổi này là độ tập trung ngắn và dễ bị thu hút bởi những thứ vui nhộn, hoạt náo, nhưng khả năng ghi nhớ và nắm bắt lại rất nhanh (Harmer, 2007). Chính vì thế, việc củng cố vốn từ vựng nền tảng cho giai đoạn này là vô cùng cần thiết.

3.1.2. Định nghĩa các yếu tố trò chơi (gamification) và mối liên hệ giữa việc sử dụng các yếu tố trò chơi đối với việc học từ vựng

Trong những năm gần đây, việc tích hợp các yếu tố trò chơi (gamification) vào dạy và học đã thu hút sự quan tâm đáng kể trong lĩnh vực giáo dục ngôn ngữ. Theo Deterding et al. (2011), 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 nâng cao trải nghiệm và mức độ tham gia của người học. Các cơ chế như hệ thống điểm thưởng, huy hiệu, thi đua hay vai trò lãnh đạo luân phiên được xem là những hình thức phổ biến giúp tăng cường động lực học tập và sự tương tác trong lớp học. Brumfit và đồng tác giả (1995) chỉ ra rằng người học nhỏ tuổi được lợi từ việc học thông qua trò chơi và các hoạt động vui nhộn, vì những chiến lược này phù hợp với nhu cầu phát triển của các em. Cùng với sự phát triển của công nghệ số, nhiều nền tảng học tập trực tuyến như Bamboozle hay Pinkcat Games đã được áp dụng rộng rãi trong giảng dạy ngoại ngữ, đặc biệt ở bậc tiểu học, nhờ giao diện trực quan và tính tương tác cao. Những công cụ này không chỉ góp phần tạo môi trường học tập sinh động mà còn khuyến khích sự tham gia tích cực và phát triển tư duy sáng tạo của người học. Nghiên cứu của Lubis, Prayuda và Ginting (2025) cho thấy việc tích hợp các yếu tố trò chơi có thể cải thiện đáng kể động lực học tập và khả năng ghi nhớ từ vựng lâu dài so với các phương pháp truyền thống. Bên cạnh đó, một nghiên cứu tổng hợp của Pradheepa và cộng sự (2025) cũng khẳng định rằng việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong học từ vựng mang lại hiệu quả tích cực hơn so với các phương pháp giảng dạy thông thường. Những phát hiện này cho thấy gamification không chỉ là một xu hướng đổi mới phương pháp giảng dạy mà còn là một công cụ hữu hiệu trong việc nâng cao chất lượng học tập, đặc biệt trong lĩnh vực phát triển từ vựng cho người học ngoại ngữ.

3.1.3. Các nghiên cứu trước

Việc tích hợp các yếu tố trò chơi (gamification) trong dạy và học ngoại ngữ, đặc biệt trong giảng dạy từ vựng, đã và đang thu hút sự quan tâm đáng kể của các nhà nghiên cứu và học giả. Phần lớn các nghiên cứu đều chỉ ra rằng việc áp dụng các yếu tố trò chơi mang lại những tác động tích cực đối với quá trình học từ vựng của người học. Cụ thể, Arif (2025), Sadeghi và cộng sự (2022), cũng như Pradheepa và cộng sự (2025) đều kết luận rằng gamification góp phần cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng và nâng cao động lực học tập thông qua việc sử dụng các yếu tố như điểm số, phần thưởng và bảng xếp hạng. Bên cạnh đó, một số nghiên cứu khác, tiêu biểu như Buton và cộng sự (2025) và Lubis và cộng sự (2025), đã khai thác việc ứng dụng công nghệ thông qua các nền tảng như Kahoot, Quizizz và Duolingo nhằm tạo ra môi trường học tập tương tác và sôi động. Những công cụ này không chỉ thúc đẩy quá trình tiếp thu từ vựng một cách nhanh chóng và hiệu quả mà còn tận dụng các lợi thế của trí tuệ nhân tạo và phương pháp lặp lại ngắt quãng để củng cố khả năng ghi nhớ lâu dài. Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu hiện có chủ yếu tập trung vào đối tượng người học ở cấp trung học cơ sở, trung học phổ thông hoặc người học trưởng thành, với trình độ dao động từ A1 đến B1. Do đó, vẫn tồn tại khoảng trống nghiên cứu liên quan đến việc áp dụng gamification trong giảng dạy từ vựng cho nhóm người học nhỏ tuổi hơn, đặc biệt là ở trình độ Starter (Pre-A1) tại trung tâm ngoại ngữ.

3.2. Ảnh hưởng của các ứng dụng trò chơi đối với việc học từ vựng của học sinh ở trình độ Starter (Pre-A1)

Sau khoảng 3 tuần giảng dạy trực tiếp lớp học ở trình độ Starter và có sử dụng thường xuyên các yếu tố trò chơi trong lớp học, thông qua quá trình quan sát lớp của mình giảng dạy cũng như đi dự giờ một số tiết học của các GV khác ở trung tâm thì kết quả cho thấy rằng các yếu tố trò chơi có tác động

tích cực rõ rệt đến mức độ tham gia của HS. Cụ thể, HS thể hiện sự hứng thú hơn, tham gia lớp học một cách sôi nổi, tích cực và chủ động hơn so với cách tiếp cận truyền thống.

Thay vì áp dụng phương pháp dạy học từ vựng theo lối truyền thống như cung cấp danh sách từ vựng dưới dạng bài tập về nhà và yêu cầu HS chép chính tả, việc ứng dụng các nền tảng học tập trực tuyến đã tạo điều kiện cho HS tiếp cận từ vựng theo hướng chủ động và trực quan hơn. Nhờ đó, quá trình ghi nhớ và xử lý thông tin của người học được cải thiện đáng kể. Theo Calhoun (1999), việc học từ vựng thông qua hình ảnh không chỉ nâng cao mức độ tương tác trong lớp học mà còn giúp HS cảm thấy có sự kết nối với nội dung bài học, từ đó sẵn sàng tham gia vào các hoạt động học tập hơn. Bên cạnh việc hỗ trợ của công nghệ, các yếu tố trò chơi khác như bảng xếp hạng và cơ chế tích lũy điểm cũng góp phần quan trọng trong việc gia tăng động lực học tập. Những yếu tố này tạo ra môi trường cạnh tranh lành mạnh, khơi gợi ý chí chinh phục thử thách và mong muốn đạt được thành tích của HS. Khi bầu không khí lớp học trở nên tích cực hơn, HS có xu hướng phản xạ nhanh hơn trong việc tiếp nhận nghĩa và cách phát âm của từ vựng, đồng thời khả năng ghi nhớ dài hạn cũng được nâng cao. Ngược lại, một môi trường học tập mang tính thụ động có thể hạn chế đáng kể khả năng tiếp thu ngôn ngữ và cản trở sự phát triển vốn từ vựng của HS.

Hơn nữa, việc tích hợp các yếu tố trò chơi còn cho phép GV linh hoạt tổ chức các hoạt động học tập dưới nhiều hình thức khác nhau, bao gồm cả hoạt động cá nhân và làm việc nhóm. Điều này không chỉ giúp HS củng cố kiến thức thông qua sự hỗ trợ lẫn nhau mà còn tạo ra môi trường học tập mang tính hợp tác và thi đua tích cực. Đáng chú ý, cách tiếp cận này góp phần giảm bớt tâm lý lo lắng, e ngại khi phải trả lời trực tiếp trước GV, đặc biệt là nỗi sợ mắc lỗi và bị phê bình. Nhờ đó, HS có thể tiếp cận việc học với tâm thế thoải mái hơn, “vừa học vừa chơi”, từ đó nâng cao hiệu quả học tập một cách rõ rệt.

Tuy nhiên, một hạn chế đáng chú ý mà tác giả ghi nhận trong quá trình quan sát là một bộ phận HS có xu hướng bị cuốn hút quá mức vào các yếu tố trò chơi, dẫn đến sự thiếu kiên nhẫn trong quá trình học tập. Cụ thể, các em tập trung chủ yếu vào việc giành điểm thưởng hoặc đạt thứ hạng cao, từ đó xao nhãng nhiệm vụ học tập cốt lõi và đôi khi không tuân thủ đầy đủ các yêu cầu mà GV đề ra. Chẳng hạn, trong một hoạt động nối từ với hình ảnh, một HS thể hiện khả năng nhận diện từ vựng khá tốt. Tuy nhiên, nhằm gia tăng độ sâu trong việc tiếp thu kiến thức, GV yêu cầu HS này lặp lại việc phát âm từ nhiều lần cho đến khi đạt độ chính xác cần thiết. Mặc dù vậy, do quá chú trọng vào việc giành chiến thắng trong trò chơi, HS đã không kiên trì thực hiện yêu cầu luyện phát âm, mà thay vào đó nhanh chóng chuyển sang lượt chơi tiếp theo để tích lũy điểm số. Điều này cho thấy yếu tố cạnh tranh, nếu không được kiểm soát hợp lý, có thể làm giảm hiệu quả của các hoạt động học tập mang tính rèn luyện kỹ năng.

3.3. Quan điểm của giáo viên về tính hiệu quả của các yếu tố trò chơi này đối với việc dạy từ vựng và khả năng tiếp nhận từ vựng của học sinh ở trình độ Starter (Pre-A1)

Thông qua các cuộc phỏng vấn bán cấu trúc với những GV đang giảng dạy tại trung tâm và thường xuyên tích hợp các yếu tố trò chơi vào lớp học, nghiên cứu đã ghi nhận nhiều phản hồi tích cực về hiệu quả của phương pháp này đối với quá trình tiếp nhận từ vựng của HS. Phần lớn GV cho biết họ kết hợp linh hoạt giữa các ứng dụng trực tuyến và các hình thức khuyến khích trực tiếp trong lớp, chẳng hạn như hệ thống thưởng sao hoặc quy đổi điểm để nhận quà vào cuối buổi học.

Theo chia sẻ của GV, HS ở trình độ Starter (Pre-A1) chủ yếu mới bắt đầu tiếp xúc với tiếng Anh một cách chính thống khi bước vào bậc tiểu học. Chỉ một số ít HS đã có nền tảng trước đó nhờ sự hỗ trợ từ gia đình hoặc việc tiếp xúc với ngôn ngữ thông qua các ứng dụng học tập, do đó thể hiện sự tự tin và chủ động hơn trong lớp học. Trong bối cảnh này, việc tích hợp các yếu tố trò chơi đã tạo ra sự hứng thú rõ rệt, khơi gợi tính tò mò và thúc đẩy HS tích cực tham gia các hoạt động, đặc biệt là thông qua việc giơ tay phát biểu để tích lũy điểm thưởng và nhận các phần quà mang tính khích lệ. Kết quả này phù hợp với đặc điểm tâm lý của nhóm tuổi từ 6 đến 8, vốn ưa thích các hoạt động mang tính tương tác và phần thưởng tức thì.

Bên cạnh đó, GV cho biết họ ưu tiên lựa chọn các ứng dụng có giao diện trực quan, sinh động, đồng thời thiết kế trò chơi và nội dung gắn liền với mục tiêu bài học. Sau khi triển khai giảng dạy khoảng hai đơn vị bài học từ vựng theo hướng tiếp cận này, GV nhận thấy HS có sự tiến bộ đáng kể. Cụ thể, khả

năng nhận diện từ vựng thông qua hình ảnh và âm thanh được cải thiện, tốc độ phản xạ nhanh hơn, và HS có thể vận dụng từ vựng vào một số mẫu câu đơn giản. Sự tiến bộ này phần nào được lý giải bởi cơ chế lặp lại có chủ đích của từ vựng và cấu trúc câu trong các hoạt động trò chơi.

Ngoài ra, động lực học tập của HS cũng được thể hiện rõ rệt hơn thông qua mức độ hoàn thành nhiệm vụ trên lớp cũng như bài tập về nhà. Tuy nhiên, GV cũng chỉ ra một số thách thức trong quá trình triển khai, đặc biệt là việc quản lý và điều tiết hoạt động lớp học. Nếu không kiểm soát tốt, nhịp độ sôi nổi của các hoạt động trò chơi có thể khiến lớp học bị cuốn theo, dẫn đến mất cân đối thời gian và ảnh hưởng đến việc đảm bảo tiến độ giảng dạy, cũng như hạn chế thời lượng dành cho việc củng cố các kỹ năng khác theo kế hoạch bài học.

4. Kết luận và khuyến nghị

Kết quả nghiên cứu cho thấy việc tích hợp các yếu tố trò chơi trong dạy và học từ vựng mang lại nhiều tác động tích cực đối với HS trình độ Starter (Pre-A1). Các hoạt động mang tính trò chơi góp phần nâng cao mức độ tham gia và hứng thú học tập, chủ yếu nhờ vào yếu tố cạnh tranh và cơ chế khen thưởng. Quan sát thực tế cho thấy HS có xu hướng tích cực tham gia hơn khi có mục tiêu rõ ràng, phần thưởng cụ thể và cơ hội thể hiện bản thân. Kết quả này tương đồng với nhiều nghiên cứu trước đây, trong đó các yếu tố trò chơi được xem là công cụ hỗ trợ hiệu quả nhằm thúc đẩy động lực và tăng cường sự gắn kết của người học với nội dung bài học. Bên cạnh đó, việc áp dụng các yếu tố trò chơi cũng giúp cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng so với phương pháp truyền thống. Các yếu tố như hình ảnh trực quan, âm thanh sinh động và sự lặp lại thông qua trò chơi hỗ trợ HS nhận diện từ, hiểu nghĩa và phát âm một cách tự nhiên hơn. Điều này đặc biệt phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ nhỏ, khi việc học thông qua trải nghiệm và tương tác thường mang lại hiệu quả cao hơn so với phương pháp ghi chép và học thuộc lòng. Tuy nhiên, sự cải thiện này chưa mang tính toàn diện. Trong khi các kỹ năng như nhận diện từ, hiểu nghĩa và phát âm được nâng cao rõ rệt, kỹ năng viết từ vẫn còn hạn chế. Nguyên nhân có thể xuất phát từ đặc điểm của các hoạt động này vốn tập trung vào phản xạ nhanh, nhận biết hình ảnh và tương tác tức thời, thay vì các nhiệm vụ đòi hỏi độ chính xác cao về hình thức ngôn ngữ như chính tả. Vì vậy, cần kết hợp thêm các hoạt động khác để tránh việc phát triển từ vựng có thể bị mất cân đối giữa các kỹ năng. Ngoài ra, việc sử dụng kết hợp các yếu tố trò chơi trong lớp học cũng đặt ra những thách thức liên quan đến tính công bằng và sự tham gia đồng đều. Khi yếu tố cạnh tranh được nhấn mạnh, những HS có năng lực tốt hoặc chủ động thường chiếm ưu thế, trong khi các em yếu hơn có thể trở nên e dè và ít tham gia hơn. Điều này ảnh hưởng đến hiệu quả học tập cá nhân cũng như tính bao trùm của môi trường lớp học. Từ đó có thể thấy hiệu quả của gamification phụ thuộc lớn vào cách triển khai của GV. Trước hết, GV cần xác định rõ mục tiêu bài học, đảm bảo các yếu tố trò chơi chỉ đóng vai trò hỗ trợ và không làm giảm nội dung học thuật cốt lõi. Đồng thời, việc lựa chọn và điều chỉnh hoạt động cần phù hợp với độ tuổi, trình độ và khả năng tiếp thu của HS. Việc lạm dụng trò chơi có thể khiến tiết học thiên về giải trí, làm giảm hiệu quả tiếp thu kiến thức. Bên cạnh đó, để cân bằng giữa động lực học tập và cạnh tranh, GV cần điều tiết hợp lý các hình thức thi đua. Việc kết hợp hoạt động cá nhân và nhóm sẽ giúp tăng cường sự hợp tác và hỗ trợ lẫn nhau. Đồng thời, việc đảm bảo cơ hội tham gia công bằng, khuyến khích cả những HS ít chủ động, là yếu tố quan trọng trong việc duy trì môi trường học tập tích cực.

Tài liệu tham khảo

- Arif, U. Q. (2025). The influence of gamification on English vocabulary retention in online learning platforms. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1044–1053. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1468>.
- Brumfit, C. J., Moon, J., & Tongue, R. (1995). *Teaching English to children*. Longman Group Ltd.
- Buton, S. P., Ponsica, D. M. M., Espinosa, D. L., Muegna, K. J. R., Escandallo, J. C., Generalao, R. L., & Cerna, C. B. (2025). Implementing gamification as a strategy for improving limited vocabulary development among grade 6 learners. *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)*, 11(6), 1174–1183. <https://doi.org/10.36713/epra22536>.
- Calhoun, E. F. (1999). *Teaching beginning reading and writing with the picture word inductive model*. Association for Supervision & Curriculum Development.

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). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.

Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Education Limited.

Limbong, A. E. U., Lumban Raja, V., & Sari, A. S. P. (2021). The correlation between the students' vocabulary mastery and their writing skill of the tenth-grade students of SMA Negeri 1 Kerajaan in the academic year of 2020/2021. *Kairos English Language Teaching Journal*, 4(2), 106–125. <https://doi.org/10.54367/kairos.v4i2.1140>.

Lubis, G. B., Prayuda, M. S., & Ginting, F. Y. A. (2025). The effectiveness of gamification technique to students' English vocabulary acquisition for seventh grade junior high school students at SMP N 31 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2827–2832. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2059>.

Pradheepa, A., Gurusamy, K., & Pushpanathan, T. (2025). The role of language games in enhancing vocabulary acquisition: A meta-analysis. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 2073. <https://doi.org/10.29140/ajal.v8n1.2073>.

Sadeghi, K., Sağlık, E., Mede, E., Samur, Y., & Comert, Z. (2022). *The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11811>.

Tatli, Z., Gülay, A., & Mert, A. (2023). Impact of gamification applications on students' attitudes towards lesson and procrastination behaviors. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 10(2), 522–534. <https://doi.org/10.52380/ijcer.2023.10.2.387>.

ĐỊNH HƯỚNG GIÁ TRỊ CỦA SINH VIÊN...

Tiếp theo trang 150

4. Kết luận

Định hướng giá trị có vai trò quan trọng đối với sự hình thành và phát triển nhân cách của SV, chi phối mục tiêu sống, động cơ học tập, thái độ nghề nghiệp, hành vi giao tiếp và trách nhiệm xã hội của các em. Kết quả nghiên cứu cho thấy, SV Trường Đại học Lao động - Xã hội có định hướng giá trị khá rõ trong mục đích sống, học tập, NCKH và các mối quan hệ xã hội. Các em quan tâm nhiều đến những giá trị gắn với thành đạt cá nhân, vị thế xã hội, nghề nghiệp, việc làm ổn định và cơ hội phát triển trong tương lai. Trong học tập và NCKH, SV bước đầu nhận thức được ý nghĩa của việc tích lũy tri thức, kỹ năng, phương pháp nghiên cứu và kinh nghiệm nghề nghiệp. Trong các mối quan hệ xã hội, SV vẫn đề cao những giá trị tích cực như trung thực, tôn trọng, trách nhiệm, chung thủy, bao dung và bảo vệ gia đình. Tuy nhiên, kết quả nghiên cứu cũng cho thấy một số biểu hiện cần quan tâm. Một bộ phận SV còn có xu hướng đề cao giá trị vật chất, địa vị xã hội, lợi ích cá nhân và điều kiện bên ngoài hơn là nỗ lực tự thân, tình yêu nghề nghiệp, tinh thần cống hiến và trách nhiệm xã hội. Điều này đặt ra yêu cầu cần tăng cường giáo dục định hướng giá trị cho SV theo hướng cân bằng giữa giá trị cá nhân, giá trị nghề nghiệp và giá trị xã hội. Vì vậy, Trường Đại học Lao động - Xã hội cần tiếp tục lồng ghép giáo dục giá trị sống, giá trị nghề nghiệp và trách nhiệm xã hội trong chương trình đào tạo, hoạt động thực hành, thực tập, NCKH và hoạt động đoàn thể. Đồng thời, cần phát huy vai trò của GV, cố vấn học tập, Đoàn Thanh niên, Hội SV, gia đình và môi trường xã hội trong việc hỗ trợ SV xác lập mục tiêu sống, xây dựng kế hoạch học tập, phát triển năng lực nghề nghiệp và hình thành hệ giá trị tích cực, phù hợp với yêu cầu phát triển nguồn nhân lực trong giai đoạn hiện nay.

Tài liệu tham khảo

Game, K. A. A., Dehideniya, D. M. S. C. P. K., & Ekanayake, S. Y. (2021). *The role of personal values in learning approaches and student achievements*. *Behavioral Sciences*, 11(7), 102. <https://doi.org/10.3390/bs11070102>.

Karimi, S., & Makreet, A. S. (2020). *The role of personal values in forming students' entrepreneurial intentions in developing countries*. *Frontiers in Psychology*, 11, Article 525844. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.525844>.

Khammatova, R. S., Gribkova, O. V., Tkhuo, M. M., Ushakova, O. B., Shchetinina, N. N., & Krashenninnikova, E. I. (2021). Specific features of value orientations among the student youth in the context of digital transformation of the education system. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 13(2), 297–307. <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i2.5714>.

Koshy, P., Cabalu, H., & Valencia, V. (2023). *Higher education and the importance of values: Evidence from the World Values Survey*. *Higher Education*, 85, 1401–1426. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00896-8>.

Sagiv, L., & Schwartz, S. H. (2022). Personal values across cultures. *Annual Review of Psychology*, 73, 517–546. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-020821-125100>.

Vũ Thủy Ngọc (2023). Thực trạng định hướng giá trị của sinh viên Trường Đại học Lao động - Xã hội biểu hiện qua mục đích sống. *Tạp chí Tâm lý học Việt Nam*, 11, 68–82.

Vũ Thủy Ngọc, Nguyễn Thanh Hà (2023). Cơ sở tâm lý học về định hướng giá trị của sinh viên Trường Đại học Lao động - Xã hội trong hoạt động học tập và nghiên cứu khoa học. *Tạp chí Giáo dục và Xã hội*, 151(212), 86–90.