# ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI HÓA TRONG PHÁT TRIỂN VỐN TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHO NGƯỜI HỌC

**Lê Thị Thu Hà**
**Đại học Kinh tế Quốc dân**

***Tóm tắt***: *Vốn từ vựng giữ vai trò nền tảng trong phát triển năng lực ngôn ngữ và giao tiếp tiếng Anh, nhưng việc học từ thường gặp khó khăn do yêu cầu ghi nhớ, truy hồi và vận dụng thường xuyên. Trò chơi hóa (gamification) có thể tạo môi trường học tập tương tác, tăng động lực và cơ hội luyện tập thông qua các yếu tố như nhiệm vụ, thử thách, điểm số, cấp độ và phản hồi. Bài viết phân tích vai trò của trò chơi hóa trong phát triển vốn từ vựng và đề xuất quy trình gồm bốn giai đoạn: tiếp nhận, luyện tập, vận dụng và củng cố. Kết quả cho thấy trò chơi hóa có tiềm năng hỗ trợ ghi nhớ, truy hồi và sử dụng từ trong ngữ cảnh, nếu được thiết kế phù hợp với mục tiêu ngôn ngữ và đặc điểm người học. Trên cơ sở đó, bài viết đề xuất một số hàm ý sư phạm nhằm khai thác trò chơi hóa theo hướng hiệu quả và bền vững.*

***Từ khóa:*** *trò chơi hóa; vốn từ vựng; tiếng Anh; động lực học tập; dạy học ngoại ngữ.*

# APPLICATION OF GAMIFICATION IN DEVELOPING ENGLISH VOCABULARY AMONG LEARNERS

***Abstract***: *Vocabulary plays a foundational role in developing English language and communication proficiency; however, vocabulary acquisition often presents challenges due to the demands of memorization, retrieval, and frequent application. Gamification can create an interactive learning environment, boosting motivation and practice opportunities through elements such as tasks, challenges, scores, levels, and feedback. This article analyzes the role of gamification in vocabulary development and proposes a four-stage process: acquisition, practice, application, and consolidation. The findings indicate that gamification has the potential to support memorization, retrieval, and contextual word usage, provided it is designed to align with language objectives and learner characteristics. Based on these insights, the article offers pedagogical implications for leveraging gamification effectively and sustainably.*

***Keywords:*** *gamification; vocabulary; English; learning motivation; foreign language teaching.*

*Nhận bài: 16/07/2026* *Phản biện: 16/08/2026* *Duyệt đăng: 25/08/2026*

## I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Vốn từ vựng là thành tố nền tảng của năng lực sử dụng tiếng Anh, có ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng nghe, nói, đọc và viết của người học. Tuy nhiên, học từ vựng đòi hỏi quá trình ghi nhớ, truy hồi và sử dụng thường xuyên. Các hình thức học tập thiên về ghi nhớ danh sách từ và kiểm tra có thể giúp người học tiếp nhận kiến thức nhưng dễ tạo sự đơn điệu, đồng thời chưa tạo đủ cơ hội để vận dụng từ trong ngữ cảnh giao tiếp.

Trong bối cảnh đổi mới dạy học ngoại ngữ, trò chơi hóa được xem là một hướng tiếp cận có tiềm năng khắc phục một số hạn chế trên. Việc tích hợp các yếu tố như nhiệm vụ, thử thách, điểm số, cấp độ, phản hồi và tương tác vào hoạt động học tập có thể tăng cường sự tham gia, duy trì động lực và tạo thêm cơ hội luyện tập từ vựng. Deterding và cộng sự (2011) xác định trò chơi hóa là việc sử dụng các yếu tố thiết kế trò chơi trong những bối cảnh không phải trò chơi.

Tuy nhiên, hiệu quả của trò chơi hóa không nằm ở việc tạo ra các hoạt động vui chơi đơn thuần mà phụ thuộc vào mức độ gắn kết giữa yếu tố trò chơi và mục tiêu ngôn ngữ. Đối với học từ vựng, cần xây dựng một quy trình có hệ thống, giúp người học chuyển từ nhận diện và ghi nhớ sang truy hồi, vận dụng và củng cố từ trong những ngữ cảnh khác nhau.Trên cơ sở đó, bài viết tập trung phân tích vai trò của trò chơi hóa trong phát triển vốn từ vựng tiếng Anh, đề xuất quy trình ứng dụng theo bốn giai đoạn tiếp nhận – luyện tập – vận dụng – củng cố, đồng thời đưa ra một số hàm ý sư phạm nhằm nâng cao hiệu quả triển khai trong dạy học tiếng Anh.

## II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Trò chơi hóa và vai trò đối với phát triển vốn từ vựng tiếng Anh

Trò chơi hóa trong giáo dục cần được phân biệt với học tập dựa trên trò chơi (game-based learning). Nếu học tập dựa trên trò chơi sử dụng một trò chơi như phương tiện trực tiếp để đạt mục tiêu học tập thì trò chơi hóa chủ yếu đưa một số yếu tố và cơ chế của trò chơi vào một hoạt động giáo dục vốn không phải là trò chơi. Sự khác biệt này có ý nghĩa quan trọng trong dạy học tiếng Anh bởi giảng viên không nhất thiết phải xây dựng một trò chơi hoàn chỉnh mà có thể tái thiết kế các hoạt động học tập quen thuộc bằng cách bổ sung nhiệm vụ, cấp độ, thử thách, điểm số hoặc phản hồi.

Trong học từ vựng, trò chơi hóa trước hết có thể tác động đến động lực học tập. Việc học một

danh sách từ mới đôi khi khó tạo ra mục tiêu ngắn hạn và cảm giác tiến bộ rõ ràng. Khi được chuyển thành các nhiệm vụ theo cấp độ, người học có thể nhìn thấy một lộ trình cụ thể: hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên để mở khóa nhiệm vụ tiếp theo, tích lũy điểm để đạt một cấp độ mới hoặc nhận huy hiệu sau khi hoàn thành một chuỗi hoạt động. Cảm giác tiến bộ này có thể giúp duy trì sự chú ý và khuyến khích người học tiếp tục tham gia.

Bên cạnh động lực, trò chơi hóa còn có ý nghĩa đối với quá trình ghi nhớ và truy hồi từ vựng. Nation (2013) nhấn mạnh rằng việc học từ vựng cần bao gồm nhiều lần tiếp xúc và cơ hội sử dụng từ. Một từ được nhìn thấy một lần trong danh sách từ chưa đồng nghĩa với việc người học có thể sử dụng từ đó. Người học cần gặp lại từ, nhận diện từ, truy hồi nghĩa và sử dụng từ trong các tình huống khác nhau. Trò chơi hóa tạo điều kiện tổ chức những lần luyện tập này theo các hình thức đa dạng hơn.

Ví dụ, một từ mới có thể xuất hiện lần đầu thông qua hình ảnh; sau đó người học phải chọn nghĩa đúng; tiếp theo phải ghép từ với định nghĩa; cuối cùng phải sử dụng từ để hoàn thành một câu hoặc đoạn hội thoại. Mặc dù nội dung từ vựng tương đối giống nhau, cách thức xử lý thay đổi qua từng nhiệm vụ. Điều này giúp hạn chế sự đơn điệu của việc lặp lại và tạo cơ hội cho người học củng cố kiến thức.

Một vai trò khác của trò chơi hóa là tạo điều kiện cho phản hồi tức thời. Trong học từ vựng, phản hồi có ý nghĩa đặc biệt bởi lỗi sai nếu không được nhận diện kịp thời có thể dẫn đến việc ghi nhớ cách sử dụng không chính xác. Khi người học thực hiện một nhiệm vụ số hoặc hoạt động tương tác, kết quả có thể được phản hồi ngay. Tuy nhiên, phản hồi hiệu quả không nên chỉ dừng ở việc thông báo "đúng" hoặc "sai", mà cần giúp người học hiểu nguyên nhân và cách sửa lỗi.

Trò chơi hóa cũng có thể thúc đẩy tương tác xã hội. Những nhiệm vụ nhóm, cuộc thi từ vựng hoặc thử thách theo đội tạo cơ hội để người học trao đổi và sử dụng tiếng Anh với nhau. Trong trường hợp này, từ vựng không còn tồn tại dưới dạng những đơn vị riêng lẻ cần ghi nhớ mà được đặt trong hoạt động giao tiếp. Đây là bước chuyển quan trọng từ "biết từ" sang "sử dụng được từ".

Như vậy, giá trị của trò chơi hóa trong học từ vựng không nằm đơn thuần ở yếu tố vui chơi. Giá trị cốt lõi nằm ở khả năng thiết kế một chuỗi trải nghiệm trong đó người học có mục tiêu, thử thách, cơ hội luyện tập, phản hồi và cảm nhận được sự tiến bộ. Nếu được thiết kế phù hợp, trò chơi hóa có thể trở thành một phương thức tổ chức hoạt động học tập giúp quá trình phát triển vốn từ diễn ra chủ động và có tính liên tục hơn.

**2.2. Ứng dụng trò chơi hóa trong phát triển vốn từ vựng tiếng Anh**

Để trò chơi hóa thực sự hỗ trợ việc phát triển vốn từ, cần chuyển từ việc sử dụng một vài trò chơi rời rạc sang thiết kế một quy trình học tập có tính trò chơi. Bài viết đề xuất quy trình gồm bốn giai đoạn: tiếp nhận – luyện tập – vận dụng – củng cố.

*Tiếp nhận từ mới thông qua nhiệm vụ khám phá*

Ở giai đoạn đầu, mục tiêu không chỉ là cung cấp danh sách từ mà tạo điều kiện để người học tự phát hiện và hình thành ý nghĩa của từ. Giảng viên có thể sử dụng hình ảnh, đoạn hội thoại, video ngắn hoặc tình huống để người học dự đoán nghĩa.

Chẳng hạn, với chủ đề Food and Health, thay vì cung cấp trực tiếp các từ nutritious, balanced diet, ingredient, calorie, giảng viên có thể đưa ra một tình huống hoặc hình ảnh và yêu cầu người học khám phá các từ khóa. Mỗi từ được phát hiện có thể tương ứng với một số điểm nhất định.

Cách làm này biến quá trình giới thiệu từ mới thành một nhiệm vụ có mục tiêu. Người học không chỉ tiếp nhận thông tin mà phải quan sát, suy luận và đưa ra lựa chọn.

*Luyện tập thông qua thử thách theo cấp độ*

Sau khi tiếp nhận, người học cần có nhiều cơ hội luyện tập. Đây là giai đoạn trò chơi hóa có thể phát huy rõ nhất thông qua hệ thống cấp độ.

Ví dụ:

**Level 1**: Chọn nghĩa đúng của từ.

**Level 2**: Ghép từ với hình ảnh.

**Level 3:** Ghép từ với định nghĩa.

**Level 4:** Điền từ vào câu.

**Level 5**: Tìm và sửa lỗi sử dụng từ.

**Level 6:** Tạo câu hoặc đoạn hội thoại.

Cấu trúc này tạo ra sự chuyển tiếp từ nhận biết đến vận dụng. Đặc biệt, cấp độ cao hơn không nên chỉ yêu cầu người học làm câu hỏi khó hơn mà cần yêu cầu xử lý ngôn ngữ ở mức độ sâu hơn.

Điểm số cũng có thể được sử dụng để phản ánh mức độ hoàn thành. Tuy nhiên, điểm nên được gắn với chất lượng thực hiện nhiệm vụ. Ví dụ, nhận diện đúng từ có thể được 1 điểm, sử dụng từ chính xác trong câu được 2–3 điểm và vận dụng phù hợp trong tình huống giao tiếp được nhiều điểm hơn.

*Vận dụng từ vựng trong tình huống giao tiếp*

Đây là giai đoạn có ý nghĩa quyết định đối với

hiệu quả của việc trò chơi hóa. Nếu hoạt động chỉ dừng ở việc chọn đáp án, ghép từ hoặc nhận diện nghĩa, người học có thể đạt điểm cao nhưng chưa chắc sử dụng được từ trong thực tế.

*Do đó, cần thiết kế những thử thách yêu cầu người học tạo ra ngôn ngữ.*

Ví dụ, sau khi học chủ đề Travel, người học được giao nhiệm vụ:

"You have three days to plan a trip for an international visitor."

Mỗi nhóm phải xây dựng kế hoạch chuyến đi và sử dụng tối thiểu 10 từ vựng mục tiêu. Nhóm hoàn thành nhiệm vụ không chỉ dựa trên số lượng từ sử dụng mà còn được đánh giá về độ chính xác và mức độ phù hợp với ngữ cảnh.

Một nhiệm vụ khác có thể là "Vocabulary Mission". Mỗi nhóm nhận một tình huống, chẳng hạn như tại sân bay, khách sạn hoặc nhà hàng. Người học phải sử dụng các từ đã học để giải quyết tình huống. Các nhóm có thể nhận điểm cho độ chính xác, tính phù hợp, tính sáng tạo và khả năng phối hợp.Cách tổ chức này giúp trò chơi hóa chuyển từ hoạt động ghi nhớ sang hoạt động giao tiếp thực tế.

*Củng cố và theo dõi tiến bộ*

Sau mỗi chủ đề, người học cần được quay lại các từ đã học. Thay vì chỉ kiểm tra bằng một bài kiểm tra cuối chương, có thể sử dụng hệ thống nhiệm vụ ngắn được thực hiện định kỳ.

Hệ thống có thể ghi nhận: số từ đã học; số nhiệm vụ đã hoàn thành; mức độ chính xác; những từ thường mắc lỗi; mức độ tiến bộ qua từng tuần; khả năng sử dụng từ trong ngữ cảnh.

Người học có thể nhận huy hiệu hoặc đạt cấp độ dựa trên sự tiến bộ cá nhân. Chẳng hạn, một người học tăng từ 60% lên 85% mức độ chính xác có thể được ghi nhận là "Vocabulary Progress Champion", ngay cả khi điểm tuyệt đối chưa cao nhất lớp.Cách tiếp cận này đặc biệt quan trọng vì nó chuyển trọng tâm từ cạnh tranh thành tích sang nhận thức về sự tiến bộ.

**2.3. Vai trò của công nghệ trong mô hình**

Công nghệ số có thể hỗ trợ đáng kể quá trình trò chơi hóa. Các nền tảng học tập tương tác cho phép giảng viên xây dựng câu hỏi, nhiệm vụ, điểm số và phản hồi; đồng thời giúp người học theo dõi kết quả của mình.

Tuy nhiên, không nên đồng nhất trò chơi hóa với sử dụng ứng dụng công nghệ. Một hoạt động trên giấy nếu được thiết kế với nhiệm vụ, thử thách, điểm số, phản hồi và cấp độ vẫn có thể mang đặc trưng trò chơi hóa. Ngược lại, một bài quiz trực tuyến đơn thuần chưa chắc đã tạo ra trải nghiệm trò chơi hóa.Do đó, công nghệ nên được xem là công cụ hỗ trợ thiết kế trải nghiệm học tập, còn mục tiêu ngôn ngữ và phương pháp sư phạm vẫn là yếu tố trung tâm.

**2.4. Điều kiện và hàm ý sư phạm khi ứng dụng trò chơi hóa**

Mặc dù trò chơi hóa có nhiều tiềm năng, việc áp dụng phương pháp này không mặc nhiên tạo ra hiệu quả. Yếu tố quan trọng nhất là mức độ phù hợp giữa thiết kế trò chơi và mục tiêu học tập.

Trước hết, giảng viên cần xác định rõ mục tiêu từ vựng trước khi lựa chọn yếu tố trò chơi. Nếu mục tiêu là nhận diện nghĩa, hoạt động lựa chọn đáp án hoặc ghép từ có thể phù hợp. Nếu mục tiêu là sử dụng từ trong giao tiếp, cần chuyển sang nhiệm vụ tạo câu, hội thoại hoặc giải quyết tình huống. Như vậy, trò chơi phải phục vụ mục tiêu ngôn ngữ thay vì mục tiêu giải trí.

Thứ hai, cần cân bằng giữa cạnh tranh và hợp tác. Điểm số và bảng xếp hạng có thể tạo động lực nhưng nếu sử dụng quá mức có thể khiến người học yếu cảm thấy áp lực hoặc giảm tự tin. Vì vậy, nên kết hợp thi đua giữa các nhóm với nhiệm vụ hợp tác, đồng thời đánh giá sự tiến bộ của từng cá nhân.

Thứ ba, cần tránh lạm dụng phần thưởng bên ngoài. Điểm, huy hiệu hay phần thưởng có tác dụng tạo động lực ban đầu nhưng mục tiêu lâu dài phải là giúp người học nhận thấy giá trị thực tế của việc sử dụng tiếng Anh. Người học cần chuyển từ tâm thế "học để đạt điểm" sang "học để có thể giao tiếp và sử dụng ngôn ngữ".

Thứ tư, hoạt động cần có phản hồi chất lượng. Nếu người học trả lời sai nhưng chỉ nhận thông báo "Wrong", giá trị sư phạm còn hạn chế. Phản hồi nên chỉ ra lỗi, giải thích và tạo cơ hội để người học thử lại.

Thứ năm, cần quan tâm đến sự khác biệt cá nhân. Người học có trình độ, sở thích và mức độ cạnh tranh khác nhau. Một số người thích thi đấu, trong khi những người khác có thể cảm thấy không thoải mái với bảng xếp hạng. Vì vậy, nên cung cấp nhiều hình thức tham gia và chú trọng tiến bộ cá nhân.

Cuối cùng, giảng viên cần xem trò chơi hóa như một chiến lược hỗ trợ dạy học, không phải một phương pháp thay thế toàn bộ quá trình giảng dạy. Trò chơi hóa cần được kết hợp với giải thích ngôn ngữ, luyện tập có hướng dẫn, hoạt động giao tiếp và tự học. Khi được tích hợp trong một thiết

kế sư phạm thống nhất, các yếu tố trò chơi mới có thể góp phần tạo ra môi trường học tập tích cực và bền vững.

## III. KẾT LUẬN

Trò chơi hóa mở ra một hướng tiếp cận phù hợp với yêu cầu đổi mới dạy học tiếng Anh và đặc biệt có tiềm năng trong phát triển vốn từ vựng. Thông qua việc sử dụng nhiệm vụ, thử thách, cấp độ, điểm số, phản hồi và tương tác, người học có thêm cơ hội tiếp xúc, ghi nhớ, truy hồi và vận dụng từ vựng trong các tình huống đa dạng. Giá trị của trò chơi hóa vì vậy không chỉ nằm ở việc tạo ra không khí học tập vui vẻ mà quan trọng hơn là khả năng tổ chức lại quá trình học theo hướng chủ động, có mục tiêu và có phản hồi.

Mô hình tiếp nhận – luyện tập – vận dụng – củng cố được đề xuất trong bài viết nhấn mạnh sự chuyển tiếp từ nhận biết từ mới đến sử dụng từ trong ngữ cảnh. Trong đó, giai đoạn vận dụng cần được chú trọng nhằm bảo đảm người học không chỉ ghi nhớ từ mà còn có khả năng sử dụng từ để giao tiếp và giải quyết nhiệm vụ.

Tuy nhiên, hiệu quả của trò chơi hóa phụ thuộc đáng kể vào năng lực thiết kế của giảng viên. Việc sử dụng điểm số, bảng xếp hạng hay phần thưởng cần được thực hiện có mức độ; hoạt động cạnh tranh cần được kết hợp với hợp tác; công nghệ cần được sử dụng như công cụ hỗ trợ chứ không thay thế mục tiêu sư phạm. Quan trọng nhất, trò chơi hóa cần hướng tới việc hình thành động lực học tập, khả năng tự học và năng lực sử dụng vốn từ vựng trong thực tiễn. Đây cũng là cơ sở để tiếp tục triển khai các nghiên cứu thực nghiệm nhằm đánh giá cụ thể tác động của trò chơi hóa đối với kết quả học từ vựng và động lực học tiếng Anh của các nhóm người học khác nhau.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Nation, I. S. P. (2013). Learning Vocabulary in Another Language (2nd ed.). Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2000). Vocabulary in Language Teaching. Cambridge University Press.