

ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CỦA VIỆC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHO HỌC SINH

TRẦN THỊ DUYÊN¹
NGUYỄN THỊ KHÁNH LINH²

Abstract: This quasi-experimental study investigated the effects of teaching English vocabulary through games on learning motivation and learning outcomes of lower-secondary EFL learners in Hanoi. Two groups of Grade 6 classes followed the same lexical syllabus over five weeks: the experimental group received game-embedded vocabulary lessons with a brief post-task language focus, while the control group received conventional explanation practice instruction. Data were collected through parallel pre- and post-vocabulary tests, a motivation questionnaire, and classroom observations. Results showed that the experimental group achieved higher post-test scores and reported greater motivation than their peers in the control group. Observations further revealed greater participation, collaboration, and a more positive classroom climate in game-based lessons. The findings suggest that well-designed, goal-aligned games can be effectively integrated into regular lessons in large public classes to enhance vocabulary learning and engagement.

Keywords: *game-based learning, English vocabulary, motivation, lower-secondary, quasi-experiment.*

1. Đặt vấn đề

Việc học từ vựng giữ vai trò quan trọng trong quá trình học tiếng Anh, đặc biệt đối với học sinh cấp trung học cơ sở (THCS). Tuy nhiên, các phương pháp giảng dạy truyền thống, như học thuộc lòng hay làm bài tập, thường thiếu sự tương tác và động lực học tập, khiến học sinh dễ dàng cảm thấy nhàm chán và mất hứng thú. Các phương pháp này không phải lúc nào cũng tạo ra hiệu quả lâu dài trong việc ghi nhớ từ vựng (theo Nguyễn Ngọc Vũ và cộng sự, 2021). Vì vậy, việc tìm kiếm các phương pháp giảng dạy mới mẻ, hấp dẫn và phù hợp với đặc điểm lứa tuổi là rất cần thiết nhằm nâng cao động lực học tập và kết quả học từ vựng của học sinh.

Các nghiên cứu thực hiện ở các bối cảnh giáo dục khác nhau trên thế giới đã chỉ ra rằng việc lồng ghép trò chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh có thể giúp cải thiện động lực học tập và nâng cao kết quả học từ vựng (Kaur, 2019; Shabrina & Taufiq, 2023; Yoursef & Abuhmaid, 2025). Trong bối cảnh giáo dục ở Việt Nam, các trò chơi truyền thống như trò chơi ô chữ (crossword puzzle), đoán từ qua hành động (charade), đoán từ qua định nghĩa (definition) đã được chứng minh là giúp người học ghi nhớ từ vựng tốt hơn, đồng thời tăng cường sự tham gia, hợp tác của học sinh và tạo bầu không khí học tập tích cực (Đào Đình Mạnh, 2024; Nguyễn Ngọc Vũ và cộng sự, 2021). Việc kết hợp trò chơi truyền thống và công nghệ số ở mức độ đơn giản như Quizlet và Kahoot! cũng được ghi nhận mang lại một môi trường học tập linh hoạt giúp học sinh học từ vựng hiệu quả hơn (Trần Thị Duyên và cộng sự, 2023; Phan Nguyen Thuy Cam & Tran Ngoc Phuong Anh, 2024). Tuy nhiên các nghiên cứu về việc áp dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh tại Việt Nam còn tương đối ít, đặc biệt thiếu các nghiên cứu về việc sử dụng kết hợp giữa trò chơi truyền thống và trò chơi số hoá ở bậc học phổ thông. Bên cạnh đó, các nghiên cứu cho thấy việc áp dụng trò chơi vào các bài học thường gặp nhiều hạn chế do thời gian tiết học ngắn, nguy cơ học sinh bị phân tán khỏi mục tiêu học tập, giáo viên thiếu thời gian chuẩn bị và thiếu thiết bị hoặc cơ sở hạ tầng lớp học phù hợp (Lê Thị Lan Anh và cộng sự, 2023; Nguyễn Ngọc Vũ và cộng sự, 2021). Đến nay vẫn còn thiếu các bằng chứng thực nghiệm về hiệu quả của dạy học từ vựng thông qua trò chơi trong các lớp học đông, trình độ không đồng đều và nguồn lực hạn chế, như tại nhiều trường THCS công lập tại Việt Nam. Do vậy, nghiên cứu này sử dụng thiết kế bán thực nghiệm kết hợp phương pháp định lượng và định tính để đánh giá hiệu quả của việc tích hợp trò chơi trong bài học đối với động lực học tập và kết quả học từ vựng tiếng Anh của học sinh lớp 6 tại trường THCS Phú Diễn.

¹ Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: tranthiduyen@haui.edu.vn

² Trường Tiểu học Sơn Đồng, Hà Nội; Email: khanhlinhmsa@gmail.com

2. Cơ sở lí luận

Trong giảng dạy ngôn ngữ, “trò chơi” được hiểu là các hoạt động có sự tham gia của học sinh, trong đó ngôn ngữ là công cụ để đạt được mục tiêu trò chơi, đồng thời mang lại sự vui vẻ và động lực cho người học (Harmer, 2007; Wright và cộng sự, 2006). Trong lớp học ngôn ngữ, trò chơi được xem là phương tiện tạo điều kiện cho sự tương tác và giao tiếp bằng ngôn ngữ đích, đồng thời hỗ trợ việc củng cố mối liên kết giữa hình thức và nghĩa của từ thông qua việc sử dụng ngôn ngữ có mục đích (Nation, 2001; Wright và cộng sự, 2006). Nhiều nghiên cứu chỉ ra rằng việc học từ vựng hiệu quả đòi hỏi sự lặp lại có ý nghĩa và truy hồi chủ động, qua đó thúc đẩy khả năng ghi nhớ lâu dài và sử dụng từ vựng trong ngữ cảnh thực tế (Schmitt, 2000; Thornbury, 2002). Để trò chơi học tập đạt hiệu quả sự phạm, cần đảm bảo các yếu tố cơ bản như quy tắc rõ ràng, mục tiêu cụ thể và yếu tố vui nhộn; đồng thời, trò chơi phải gắn với sự tương tác và giao tiếp nhằm buộc người học sử dụng ngôn ngữ đích để đạt mục tiêu hoạt động (Wright và cộng sự, 2006). Bên cạnh đó, Harmer (2007) nhấn mạnh vai trò của phản hồi tức thì từ giáo viên, bạn học hoặc kết quả trò chơi trong việc giúp người học điều chỉnh và cải thiện việc sử dụng ngôn ngữ. Như vậy, các quan điểm của Harmer (2007), Nation (2001), Schmitt (2000), Thornbury (2002) và Wright và cộng sự (2006), tạo thành nền tảng lí luận cho việc sử dụng trò chơi như một phương tiện hỗ trợ dạy và học từ vựng trong nghiên cứu này.

2.1. Ứng dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng

Trò chơi học từ vựng có thể được ứng dụng trong ba giai đoạn chính của quá trình học từ vựng: giới thiệu từ vựng mới, củng cố và ôn lại từ vựng, và đánh giá kiến thức từ vựng.

Giai đoạn 1 là giới thiệu từ vựng mới. Trò chơi có thể tạo ra bối cảnh tự nhiên và thú vị để học sinh tiếp cận từ vựng mới. Harmer (2007) chỉ ra rằng các trò chơi như đoán từ qua hình ảnh, mô tả hoặc định nghĩa tạo ra cơ hội cho học sinh khám phá ý nghĩa của từ trong một bối cảnh giao tiếp thực tế. Đây là cách tiếp cận giúp học sinh không chỉ ghi nhớ từ mà còn hiểu cách sử dụng từ trong ngữ cảnh.

Giai đoạn 2: Củng cố và ôn lại từ vựng. Trò chơi giúp học sinh rèn luyện khả năng ghi nhớ từ vựng lâu dài thông qua lặp lại có mục đích. Các trò chơi như Bingo và Memory (pelmanism) tạo ra cơ hội để học sinh rút ra từ vựng từ bộ nhớ nhiều lần, củng cố mối liên hệ giữa hình thức và nghĩa của từ (Thornbury, 2002). Những trò chơi này khuyến khích việc tái tạo và lặp lại từ vựng, giúp học sinh chuyển kiến thức từ bộ nhớ ngắn hạn sang bộ nhớ dài hạn (Schmitt, 2000).

Giai đoạn 3: Đánh giá từ vựng. Trò chơi cũng có thể được sử dụng như một công cụ đánh giá hiệu quả học từ vựng của học sinh. Các nền tảng kĩ thuật số như Kahoot!, Quizlet hay Quizizz cung cấp phản hồi tức thì và cho phép giáo viên đánh giá mức độ thành thạo từ vựng của học sinh trong thời gian thực [14]. Những trò chơi này giúp học sinh thể hiện khả năng sử dụng từ vựng không chỉ trong kiểm tra thụ động mà còn trong việc sử dụng từ vựng một cách chủ động và sáng tạo.

2.2. Lợi ích của việc sử dụng trò chơi trong dạy học từ vựng

Trò chơi từ vựng mang lại nhiều lợi ích thiết thực cho người học ngôn ngữ. Trước hết, trò chơi tạo ra môi trường học tập tích cực và hứng thú, giúp học sinh giảm bớt căng thẳng khi tiếp xúc với ngôn ngữ mới (Hashemi, 2021; Wright và cộng sự, 2006). Khi tham gia trò chơi, người học được tương tác, vận dụng và ghi nhớ từ vựng một cách tự nhiên thông qua hành động, phản xạ và giao tiếp (Akdogan, 2017). Bên cạnh đó, trò chơi khuyến khích tinh thần hợp tác và cạnh tranh lành mạnh, giúp phát triển kĩ năng làm việc nhóm và giao tiếp bằng tiếng Anh (Hadfield, 1998). Đặc biệt, việc học qua trò chơi giúp người học ghi nhớ từ lâu hơn vì gắn liền với cảm xúc và trải nghiệm tích cực (Almuafa & Alqurashi, 2025; Kaur, 2019). Như vậy, việc lồng ghép trò chơi vào dạy học từ vựng có tiềm năng không chỉ nâng cao hiệu quả ghi nhớ mà còn hình thành thái độ học tập chủ động và yêu thích tiếng Anh.

2.3. Các khó khăn, thách thức khi sử dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng

Mặc dù trò chơi từ vựng mang lại nhiều lợi ích cho người học ngôn ngữ, nhưng việc triển khai sử dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng thường gặp một số khó khăn, thách thức. Một trong những thách thức lớn là hạn chế về thời gian. Các trò chơi học từ vựng thường yêu cầu thời gian chuẩn bị, giải thích quy tắc và tổng kết sau khi chơi, điều này có thể gây khó khăn trong việc quản lí thời gian trong lớp học có thời gian ngắn (Phan Nguyen Thuy Cam & Tran Ngoc Phuong Anh, 2024; Wright và cộng sự, 2006). Việc quản lí lớp học đảm bảo sự tham gia của tất cả học sinh cũng như kiểm soát những học sinh quá hứng khởi hoặc không tuân thủ quy tắc, luật chơi cũng là một thách thức không nhỏ với giáo viên (Akdogan, 2017; Nguyễn Văn Đức và cộng sự, 2024). Ngoài ra, việc lựa chọn, thiết kế trò chơi

phù hợp với mục tiêu bài học và trình độ người học cũng yêu cầu giáo viên phải đầu tư thời gian chuẩn bị bởi trò chơi không phù hợp có thể làm giảm tính hiệu quả của việc học (Đào Đình Mạnh, 2024; Hadfield, 1998; Lê Thị Lan Anh và cộng sự, 2023). Bên cạnh đó, hạn chế về cơ sở vật chất và thiết bị kỹ thuật số cũng là một thách thức lớn đối đặc biệt trong các lớp học có số lượng học sinh lớn và cơ sở vật chất, trang thiết bị không đồng đều (Phan Nguyen Thuy Cam & Tran Ngoc Phuong Anh, 2024). Do đó, việc sử dụng trò chơi cần được thiết kế và điều chỉnh linh hoạt phù hợp với bối cảnh giáo dục để đạt hiệu quả tối ưu trong giảng dạy từ vựng.

Các nghiên cứu trước đều cho thấy việc sử dụng trò chơi trong dạy học từ vựng tiếng Anh có tiềm năng tăng cường động lực và hiệu quả học tập của người học. Tuy nhiên, mức độ hiệu quả của việc áp dụng trò chơi còn phụ thuộc đáng kể vào bối cảnh giáo dục, bao gồm điều kiện cơ sở vật chất, đặc điểm người học và năng lực sư phạm của giáo viên. Trong thực tế, hiện vẫn còn thiếu các nghiên cứu được thực hiện trong bối cảnh giáo dục tại Việt Nam, đặc biệt là ở một số trường THCS công lập, nơi lớp học thường đông học sinh, trình độ học sinh không đồng đều và thiếu thốn về trang thiết bị hỗ trợ giảng dạy. Xuất phát từ khoảng trống nghiên cứu này, nhóm tác giả tiến hành nghiên cứu tác động của việc sử dụng trò chơi trong dạy học từ vựng đối với động lực học tập và kết quả học tập của học sinh THCS nhằm cung cấp thêm bằng chứng thực nghiệm cho lĩnh vực nghiên cứu này.

3. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu áp dụng thiết kế nghiên cứu bán thực nghiệm với hai nhóm học sinh lớp 6 tại trường THCS Phú Diễn trong thời gian 5 tuần đầu học kì II năm học 2024-2025. Hai nhóm học sinh được lựa chọn theo phương pháp lấy mẫu thuận tiện, theo phân công của nhà trường cho giảng viên đồng thời là thành viên của nhóm nghiên cứu. Một nhóm được chọn làm nhóm thực nghiệm và nhóm còn lại làm nhóm đối chứng. Mỗi nhóm gồm 45 học sinh, tất cả đều ở độ tuổi từ 11 đến 12. Cả hai nhóm đều theo chương trình học từ vựng do Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định. Tuy nhiên, trong khi nhóm đối chứng học theo phương pháp giảng dạy truyền thống sử dụng các hoạt động dạy học từ vựng theo như thiết kế trong sách giáo khoa, nhóm thực nghiệm được dạy từ vựng qua các trò chơi học tập được thiết kế phù hợp với mục tiêu học từ vựng như Bingo từ vựng, ghép cặp ghi nhớ, thẻ từ Quizlet, Kahoot!...

Quá trình nghiên cứu được chia thành ba giai đoạn: trước, trong và sau can thiệp. Trước khi bắt đầu can thiệp, cả hai nhóm học sinh hoàn thành khảo sát động lực học tập và thái độ của học sinh đối với việc học tiếng Anh. Học sinh của cả hai nhóm thực hiện một bài kiểm tra từ vựng để đánh giá vốn từ vựng của học sinh trước khi can thiệp và đo lường sự tiến bộ sau can thiệp. Trong 5 tuần thực hiện can thiệp, giáo viên, đồng thời là thành viên nhóm nghiên cứu, sẽ tiến hành quan sát lớp học của cả hai nhóm và ghi nhận các thông tin liên quan đến động cơ, thái độ học tập và sự gắn kết, tham gia của học sinh vào bài học. Sau khi can thiệp hai nhóm học sinh thực hiện hoàn thiện khảo sát và bài test (bài kiểm tra) từ vựng lần thứ hai.

Dữ liệu nghiên cứu được thu thập thông qua bảng khảo sát động lực học tập của học sinh, bài test từ vựng và quan sát lớp học. Bảng khảo sát bao gồm 8 phát biểu về quan điểm, thái độ học từ vựng tiếng Anh như thích học từ mới, thích cách thức dạy từ mới, nhận thấy học từ mới dễ dàng, thú vị... Học sinh được yêu cầu xác định mức độ đồng ý của cá nhân với các nhận định theo thang đo Likert 5 mức độ từ hoàn toàn không đồng ý (1) đến hoàn toàn đồng ý (5). Bài test từ vựng có 15 câu hỏi trắc nghiệm 4 lựa chọn. Các câu hỏi tập trung vào các từ vựng mà học sinh học trong 05 tuần can thiệp. Cả hai nhóm học sinh trả lời bảng khảo sát và làm bài test từ vựng hai lần, một lần trước và một lần sau khi hoàn thành 05 tuần sử dụng trò chơi để giảng dạy từ vựng ở nhóm thực nghiệm. Hệ số Chronbach alpha của bảng khảo sát và bài test là 0.933 và 0.921, cho thấy bảng khảo sát và bài test đảm bảo độ tin cậy để sử dụng. Trong 05 tuần can thiệp, giáo viên giảng dạy hai lớp thực hiện quan sát lớp học của cả hai nhóm, tập trung chủ yếu vào quan sát thái độ và sự tham gia của học sinh vào các hoạt động học tập ví dụ như mức độ chú ý, độ nhiệt tình khi tham gia, hợp tác với các bạn học... và không khí chung trong lớp học.

Kết quả thu được từ bảng khảo sát và bài test được phân tích mô tả, kiểm định so sánh giá trị trung bình của hai mẫu độc lập sử dụng phần mềm SPSS 24. Kết quả từ việc quan sát lớp học được phân tích tập trung vào thái độ học tập và sự tham gia của học sinh vào bài học. Các kết quả được tổng hợp để tìm hiểu sự khác biệt (nếu có) về thái độ, động cơ và kết quả học tập giữa hai nhóm học sinh trước và sau can thiệp.

4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Kết quả khảo sát về động lực học tập từ vựng tiếng Anh

4.1.1. Kết quả khảo sát trước can thiệp

Bảng 1. Kết quả khảo sát về động lực học tập từ vựng trước can thiệp

Nhóm	N	Điểm trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)
Đối chứng	45	1,96	0,52
Thực nghiệm	45	2,20	0,69

Bảng 2. So sánh kết quả khảo sát động lực học tập từ vựng trước can thiệp

Giả định phương sai	Kiểm định Levene		Kiểm định t						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Chênh lệch trung bình	Sai số chuẩn	Khoảng tin cậy 95%	
								Cận dưới	Cận trên
PS đồng nhất	7.782	.006	-1.867	88	.065	-.24167	.12941	-.49884	.01551
PS không đồng nhất			-1.867	81.588	.065	-.24167	.12941	-.49913	.01579

Kết quả phân tích câu trả lời khảo sát của học sinh trước khi tiến hành can thiệp Bảng 1 và Bảng 2 cho thấy cả hai nhóm đều thể hiện độ yêu thích học từ vựng tiếng Anh khá thấp. Nhóm đối chứng đạt điểm trung bình $M = 1,96$ ($SD = 0,52$), trong khi nhóm thực nghiệm đạt $M = 2,20$ ($SD = 0,69$) trên tổng số 5 điểm. Mặc dù nhóm thực nghiệm có điểm số trung bình cao hơn và có độ phân tán cao hơn nhóm đối chứng một chút, kết quả kiểm định giá trị trung bình hai mẫu độc lập nhưng sự khác biệt này không có ý nghĩa thống kê ($t(81.588) = -1.867, p = .065$). Do đó có thể nhận định rằng trước khi can thiệp cả hai nhóm học sinh đều có mức động lực học tập từ vựng tiếng Anh tương đối giống nhau và đều ở mức thấp. Đây là yếu tố quan trọng để đảm bảo tính khách quan, vì những khác biệt quan sát được ở giai đoạn sau có thể được quy về tác động của can thiệp thay vì sự khác biệt ban đầu.

4.1.2. Kết quả khảo sát sau can thiệp

Kết quả phân tích câu trả lời khảo sát của học sinh sau can thiệp được thể hiện tại Bảng 3 và Bảng 4. Sau khi áp dụng trò chơi vào quá trình học từ vựng, nhóm thực nghiệm đã thể hiện sự thay đổi mạnh mẽ về động lực học tập. Điểm trung bình của nhóm này tăng từ $M = 2,20$ lên $M = 4,45$ ($SD = 0,23$), cao hơn hai lần so với ban đầu. Thêm vào đó, độ phân tán giảm mạnh từ 0.69 xuống 0.23, cho thấy học sinh trong lớp thực nghiệm có thái độ học từ vựng đồng đều hơn và tích cực hơn. Trong khi đó, nhóm đối chứng động lực học tập chỉ tăng nhẹ từ $M = 1,96$ lên $M = 2,32$ ($SD = 0,66$). Kiểm định giá trị trung bình hai mẫu độc lập khẳng định có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về động lực học tập giữa hai nhóm sau can thiệp ($t(54.593) = -20.347, p = .000 < 0,05$). Như vậy, có thể kết luận việc áp dụng các trò chơi không chỉ giúp tăng động lực học tập mà còn tạo ra sự đồng đều và lan toả thái độ học tập trong toàn bộ lớp học, khác biệt rõ rệt với sự cải thiện khiêm tốn ở nhóm đối chứng.

Bảng 3. Kết quả khảo sát động lực học tập sau can thiệp

Nhóm	N	Điểm trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)
Đối chứng	45	2,32	0,66
Thực nghiệm	45	4,45	0,23

Bảng 4. So sánh kết quả khảo sát về động lực học tập sau can thiệp

Giả định phương sai	Kiểm định Levene		Kiểm định t						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Chênh lệch trung bình	Sai số chuẩn	Khoảng tin cậy 95%	
								Cận dưới	Cận trên
PS đồng nhất	103.048	.000	-20.347	88	.000	-2.12857	.10461	-2.33647	-1.92068
PS không đồng nhất			-20.347	54.593	.000	-2.12857	.10461	-2.33825	-1.91889

4.2. Kết quả bài kiểm tra từ vựng

4.2.1. Kết quả kiểm tra trước can thiệp

Kết quả phân tích điểm kiểm tra từ vựng của cả hai nhóm trước khi áp dụng phương pháp lồng

ghép trò chơi trong dạy từ vựng được thể hiện ở Bảng 5 và Bảng 6. Nhóm đối chứng đạt điểm trung bình $M = 4,07$ ($SD = 1,78$), nhóm thực nghiệm có điểm trung bình cao hơn và có độ phân tán cao hơn một chút so với nhóm đối chứng $M = 4,73$ ($SD = 2,44$). Tuy nhiên, kết quả so sánh giá trị trung bình hai mẫu độc lập ($t(88) = -1.48$, $p = .141$) cho thấy sự khác biệt này không có ý nghĩa thống kê. Do vậy, có thể kết luận là trước can thiệp, điểm kiểm tra từ vựng của hai nhóm tương đối tương đồng.

Bảng 5. Điểm trung bình bài kiểm tra từ vựng trước can thiệp

Nhóm	N	Điểm trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)
Đối chứng	45	4,07	1,78
Thực nghiệm	45	4,73	2,44

Bảng 6. Kết quả so sánh điểm trung bình kiểm tra từ vựng của hai nhóm trước can thiệp

Giả định phương sai	Kiểm định Levene		Kiểm định t						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Chênh lệch trung bình	Sai số chuẩn	Khoảng tin cậy 95%	
								Cận dưới	Cận trên
PS đồng nhất	3.397	.069	-1.484	88	.141	-.667	.449	-1.559	.226
PS không đồng nhất			-1.484	80.497	.142	-.667	.449	-1.561	.227

4.2.2. Kết quả kiểm tra sau can thiệp

Kết quả phân tích điểm kiểm tra từ vựng sau can thiệp của hai nhóm được thể hiện ở Bảng 7 và Bảng 8. Sau 5 tuần can thiệp, kết quả kiểm tra từ vựng của hai nhóm đều được cải thiện, nhưng mức độ cải thiện của mỗi nhóm là khác nhau. Điểm trung bình của nhóm đối chứng tăng từ $M = 4,07$ ($SD = 1,78$) lên $M = 13,29$ ($SD = 1,53$), phản ánh hiệu quả nhất định của phương pháp giảng dạy truyền thống. Tuy nhiên, điểm trung bình của nhóm thực nghiệm tăng cao hơn, từ $M = 4,73$ ($SD = 2,44$) lên $M = 14,22$ ($SD = 1,30$). Tuy độ chênh lệch không quá lớn nhưng kết quả so sánh giá trị trung bình hai mẫu độc lập có sự khác biệt mang ý nghĩa thống kê giữa điểm trung bình của hai nhóm ($t(88) = -3.12$, $p = .002$). Điểm đáng lưu ý nữa là độ phân tán điểm của nhóm thực nghiệm sau can thiệp giảm mạnh từ 2,44 xuống còn 1,30, cho thấy sự tiến bộ không chỉ tập trung ở một số học sinh giỏi mà còn lan toả đến cả lớp. Điều này cho thấy phương pháp trò chơi mang lại hiệu quả ổn định, đồng đều và toàn diện hơn cho học sinh.

Bảng 7. Điểm trung bình bài kiểm tra từ vựng sau can thiệp

Nhóm	N	Điểm trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)
Đối chứng	45	13.29	1.53
Thực nghiệm	45	14.22	1.30

Bảng 8. Kết quả so sánh điểm trung bình kiểm tra từ vựng của hai nhóm sau can thiệp

Giả định phương sai	Kiểm định Levene		Kiểm định t						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Chênh lệch trung bình	Sai số chuẩn	Khoảng tin cậy 95%	
								Cận dưới	Cận trên
PS đồng nhất	2.242	.138	-3.121	88	.002	-.933	.299	-1.528	-.339
PS không đồng nhất			-3.121	85.627	.002	-.933	.299	-1.528	-.339

4.3. Kết quả quan sát lớp học

4.3.1. Quan sát nhóm đối chứng

Kết quả quan sát các tiết học của nhóm đối chứng cho thấy học sinh chủ yếu thực hiện nhiệm vụ cá nhân, ít có sự trao đổi hay hợp tác với bạn học. Không khí lớp học nhìn chung khá yên tĩnh và rời rạc, không có sự sôi nổi chung. Chỉ có vài ba học sinh tích cực phát biểu phần lớn học sinh còn lại ngồi nghe giảng và làm bài tập theo yêu cầu của giáo viên. Điều này cho thấy phương pháp truyền thống tuy duy trì được sự trật tự nhưng không kích thích sự hợp tác và không khí tham gia sôi nổi trong lớp học.

4.3.2. Quan sát nhóm thực nghiệm

Ngược lại với nhóm đối chứng, các tiết học của nhóm thực nghiệm diễn ra sôi động. Học sinh tham gia tích cực vào các trò chơi, phối hợp cặp, nhóm, hứng khởi và tự tin hơn khi học từ vựng. Các hoạt động như Kahoot!, Bingo hay Pictionary tạo ra tiếng cười, sự cổ vũ và động lực tham gia cho cả

lớp, kể cả những học sinh vốn ít nói. Không khí lớp học trở nên cởi mở, năng động và cuốn hút, giúp việc học từ vựng trở thành một trải nghiệm thú vị đối với học sinh. Kết quả quan sát này cũng thống nhất với dữ liệu từ khảo sát động lực học tập, khẳng định hiệu quả vượt trội của trò chơi trong dạy từ vựng trong việc khuyến khích học sinh gắn kết và tham gia vào bài học. Tuy nhiên khi áp dụng trò chơi từ vựng, việc kiểm soát thời gian khó hơn và những tuần đầu khi học sinh chưa quen thì việc hướng dẫn và kiểm soát đảm bảo sự tham gia đồng đều của học sinh tốn nhiều công sức của giáo viên hơn. Mặc dù vậy, các quan sát đã bổ sung bằng chứng quan trọng cho thấy rằng trò chơi mang lại môi trường học tập tích cực và hiệu quả hơn.

4.4. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu thu được từ ba nguồn dữ liệu bổ trợ lẫn nhau bao gồm khảo sát động lực học tập, kiểm tra từ vựng và quan sát lớp học đã cung cấp bằng chứng thuyết phục chứng minh rằng việc áp dụng phương pháp trò chơi trong dạy học từ vựng có tác dụng tích cực đối với động lực học tập và kết quả học tập của học sinh. Các kết quả này không chỉ khẳng định hiệu quả của việc lồng ghép trò chơi trong dạy từ vựng mà còn mang lại nhiều hàm ý quan trọng cho thực tiễn giảng dạy tiếng Anh.

Tác động của việc lồng ghép trò chơi đối với động lực học tập từ vựng

Kết quả khảo sát trước sau can thiệp chỉ ra sự thay đổi đáng kể về động lực học tập ở nhóm thực nghiệm với điểm trung bình động lực tăng từ 2,20 lên 4,45 (tăng 102%), trong khi nhóm đối chứng chỉ tăng từ 1,96 lên 2,32 (tăng 18%). Sự khác biệt có ý nghĩa thống kê cao ($t = -20.347, p < 0.001$) này chứng tỏ trò chơi không chỉ là công cụ hỗ trợ mà là yếu tố quyết định trong việc thúc đẩy học sinh tham gia vào hoạt động học tập từ vựng. Đặc biệt đáng lưu ý là độ lệch chuẩn của nhóm thực nghiệm giảm mạnh từ 0,69 xuống 0,23, cho thấy tác động lan toả của trò chơi đến toàn bộ học sinh trong lớp. Điều này phản ánh một thay đổi mang tính chất lượng trong động cơ học tập từ vựng của học sinh: từ học miễn cưỡng sang học tập với sự hứng thú đồng đều.

Kết quả quan sát lớp học bổ sung minh chứng sinh động cho dữ liệu khảo sát. Trong khi lớp đối chứng duy trì không khí yên tĩnh, ít tương tác khi học sinh chủ yếu nghe giảng và làm bài tập từ vựng trong sách giáo khoa, lớp thực nghiệm thể hiện bầu không khí sôi nổi với sự tham gia nhiệt tình của đa số học sinh, các trò chơi đã tạo ra tiếng cười, sự cổ vũ và động lực tham gia tự nhiên khiến việc học từ vựng trở thành trải nghiệm thú vị mà không còn là sự bắt buộc. Sự tương đồng giữa dữ liệu khảo sát và quan sát lớp học tăng cường độ tin cậy của kết quả nghiên cứu, cho thấy việc sử dụng lồng ghép trò chơi trong dạy học đã tác động đến cả khía cạnh nhận thức và hành vi của động lực học từ vựng.

Phát hiện này phù hợp với các nghiên cứu trước đây về hiệu quả của trò chơi trong dạy ngoại ngữ. Almuafa và Alqurashi (2025) trong nghiên cứu về sử dụng trò chơi trong dạy từ vựng tiếng Anh cho học sinh tiểu học ở Ả Rập Xê Út cũng báo cáo mức tăng động lực tương tự. Tương tự, Faiz và Siahaan (2022) khẳng định rằng trò chơi từ vựng giúp tạo ra môi trường học tập tích cực, giảm lo lắng và tăng cường sự tham gia của học sinh. Nghiên cứu hiện tại không chỉ xác nhận những phát hiện này trong bối cảnh Việt Nam mà còn cung cấp bằng chứng định lượng cụ thể về mức độ tác động, đồng thời làm nổi bật khía cạnh quan trọng về sự đồng đều trong động lực học tập - một yếu tố ít được nhấn mạnh trong các nghiên cứu trước.

Hiệu quả của việc lồng ghép trò chơi đối với kết quả học tập từ vựng

Kết quả bài kiểm tra từ vựng cho thấy cả hai nhóm đều có sự tiến bộ đáng kể sau can thiệp phản ánh tác động chung của quá trình dạy học, cụ thể nhóm đối chứng tăng từ 4,07 lên 13,29 điểm (tăng 226%), trong khi nhóm thực nghiệm tăng từ 4,73 lên 14,22 điểm (tăng 200%). Mặc dù cả hai nhóm đều có điểm trung bình tăng nhưng điểm trung bình sau can thiệp của nhóm thực nghiệm cao hơn có ý nghĩa thống kê so với điểm trung bình sau can thiệp của nhóm đối chứng ($t = -3.121, p = .002$). Quan trọng hơn, điều cần lưu ý không chỉ là sự chênh lệch 0,93 điểm về điểm trung bình, mà là sự thay đổi trong phân bố điểm số. Độ lệch chuẩn của nhóm thực nghiệm giảm đáng kể từ 2,44 xuống 1,30, cho thấy không chỉ điểm trung bình tăng mà sự tiến bộ còn đồng đều hơn. Ngược lại, nhóm đối chứng duy trì độ lệch chuẩn cao (1,53), phản ánh sự chênh lệch lớn giữa học sinh giỏi và yếu vẫn tồn tại.

Kết quả này chỉ ra tiềm năng của việc lồng ghép trò chơi trong việc hỗ trợ các em học sinh có trình độ khác nhau. Trong phương pháp truyền thống, học sinh giỏi thường được hưởng lợi nhiều hơn do có khả năng tập trung và tự học tốt hơn, trong khi học sinh yếu dễ bị bỏ lại phía sau. Trò chơi, với tính chất tương tác, lặp lại tự nhiên và hỗ trợ đa dạng từ giáo viên cũng như bạn bè, đã tạo điều kiện cho tất cả học sinh tiến bộ. Các trò chơi như Bingo, Memory, Kahoot! và Quizlet cung cấp nhiều lần tiếp xúc với từ vựng trong các ngữ cảnh khác nhau, giúp củng cố mối liên kết giữa hình thức, nghĩa và cách sử dụng của

từ một cách tự nhiên và ít áp lực hơn so với việc học thuộc lòng hoặc làm bài tập sách giáo khoa.

Kết quả của nghiên cứu này tương đồng với nghiên cứu của Đào Đình Mạnh (2024) về việc sử dụng Kahoot! trong dạy từ vựng tiếng Anh ở Việt Nam, trong đó tác giả báo cáo cải thiện đáng kể về khả năng ghi nhớ và sử dụng từ vựng. Nguyễn Ngọc Vũ và cộng sự (2021) cũng ghi nhận kết quả tương tự khi áp dụng các trò chơi tương tác trong dạy từ vựng cho học sinh trung học tại Việt Nam. Tuy nhiên, điểm khác biệt của nghiên cứu này là việc sử dụng kết hợp nhiều loại trò chơi khác nhau (cạnh tranh cá nhân, hợp tác nhóm, kỹ thuật số và truyền thống) trong một can thiệp có hệ thống, cùng với dữ liệu định lượng cụ thể về sự giảm độ phân tán điểm số - một chỉ số quan trọng về công bằng trong học tập mà nhiều nghiên cứu trước chưa làm nổi bật.

Thách thức trong triển khai lồng ghép trò chơi trong giảng dạy từ vựng

Bên cạnh những kết quả tích cực, dữ liệu quan sát cũng chỉ ra một số thách thức thực tế khi áp dụng trò chơi trong dạy học, đặc biệt trong giai đoạn đầu. Giáo viên cần nhiều công sức hơn để hướng dẫn, kiểm soát lớp học và đảm bảo sự tham gia đồng đều của học sinh, nhất là khi các em chưa quen với hình thức này. Việc quản lý thời gian cũng khó khăn hơn so với phương pháp giảng dạy truyền thống, vì các hoạt động trò chơi thường linh động và khó dự đoán chính xác thời gian sử dụng. Những thách thức này phù hợp với các nghiên cứu trước đây về rào cản trong việc triển khai học tập dựa trên trò chơi. Phan Nguyen Thuy Cam và Tran Ngoc Phuong Anh (2024) đã chỉ ra rằng giáo viên Việt Nam thường gặp khó khăn trong việc cân bằng giữa việc hoàn thành chương trình và áp dụng các hoạt động tương tác như trò chơi. Wright và cộng sự (2006) cũng nhấn mạnh rằng trò chơi đòi hỏi kỹ năng quản lý lớp học cao hơn và chuẩn bị chu đáo hơn so với giảng dạy truyền thống. Do đó, trong bối cảnh các lớp học công lập tại Việt Nam thường có sĩ số đông (40-45 học sinh) và cơ sở vật chất hạn chế, việc triển khai trò chơi cần được lập kế hoạch cẩn thận.

Cụ thể, giáo viên cần: (1) Lựa chọn trò chơi phù hợp với mục tiêu học tập cụ thể, số lượng học sinh và điều kiện phòng học. Các trò chơi đơn giản như Bingo, Memory có thể triển khai dễ dàng với ít thiết bị, trong khi Kahoot! hoặc Quizlet đòi hỏi thiết bị kỹ thuật số. (2) Hướng dẫn rõ ràng và chi tiết về luật chơi, vai trò của từng thành viên và kỳ vọng về hành vi trong những lần đầu áp dụng. Khi học sinh đã quen, thời gian hướng dẫn sẽ giảm đáng kể. (3) Thiết lập các quy tắc và tín hiệu để kiểm soát lớp học, đảm bảo hoạt động diễn ra sôi nổi nhưng không mất kiểm soát. (4) Dành thời gian ở cuối mỗi hoạt động để củng cố kiến thức, đảm bảo rằng trò chơi không chỉ là vui chơi mà thực sự hỗ trợ việc học. Quan trọng hơn, kết quả nghiên cứu cho thấy những nỗ lực ban đầu là xứng đáng. Sau vài tuần, khi học sinh đã quen với các hoạt động, việc tổ chức trở nên thuận lợi hơn, và lợi ích về động lực cũng như kết quả học tập bù đắp cho những khó khăn ban đầu. Điều này khẳng định tính khả thi của phương pháp lồng ghép trò chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh không chỉ trong các trường có điều kiện tốt mà cả trong các lớp học công lập thông thường tại Việt Nam, miễn là giáo viên được hỗ trợ và đào tạo phù hợp.

5. Kết luận

Nghiên cứu nhằm mục đích tìm hiểu tác động của việc sử dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng cho học sinh lớp 6 tại một trường THCS Phú Diễn tại Hà Nội với bối cảnh lớp học đông học sinh và trang bị thiết bị công nghệ không đồng đều. Kết quả cho thấy việc sử dụng trò chơi từ vựng giúp tăng động lực học tập và cải thiện hiệu quả học tập cho học sinh một cách khá rõ rệt. Tuy nhiên, để đạt được kết quả này, giáo viên cần chuẩn bị kỹ lưỡng, đặc biệt trong việc lựa chọn trò chơi và hướng dẫn học sinh ở giai đoạn đầu áp dụng mỗi trò chơi. Với kết quả này, nghiên cứu đóng góp vào cơ sở thực nghiệm về hiệu quả của việc lồng ghép trò chơi trong bối cảnh dạy từ vựng tiếng Anh tại Việt Nam theo nhiều khía cạnh.

Thứ nhất, nghiên cứu cung cấp bằng chứng định lượng cụ thể về mức độ tác động của trò chơi, không chỉ ở điểm trung bình mà còn ở độ phân tán, phản ánh tác động công bằng của phương pháp này. Thứ hai, việc sử dụng ba nguồn dữ liệu bổ trợ lẫn nhau (khảo sát, kiểm tra, quan sát) tăng cường tính tin cậy và cung cấp cái nhìn toàn diện về tác động của trò chơi đối với cả khía cạnh tâm lý và nhận thức của học tập. Thứ ba, nghiên cứu được thực hiện trong môi trường lớp học thực tế với những thách thức điển hình của giáo dục Việt Nam (sĩ số đông, thời gian hạn chế, thiết bị hạn chế), do đó kết quả có tính ứng dụng thực tiễn cao.

Do hạn hẹp về thời gian và nguồn lực, nghiên cứu hiện tại có nhiều hạn chế như thực hiện được trong thời gian ngắn (5 tuần), số lượng học sinh tham gia nhỏ (90 học sinh) và do bài test được thực hiện qua Google form nên chưa ghép cặp được từng học sinh trước và sau can thiệp để tìm hiểu kỹ hơn về tác động của phương pháp giảng dạy lên từng học sinh. Thêm vào đó giáo viên

giảng dạy đồng thời là người quan sát nên các thông tin thu thập thông qua quan sát chưa được sâu và khách quan. Những nghiên cứu tiếp theo có thể tìm hiểu tác động của việc sử dụng trò chơi từ vựng trong thực hiện trong thời gian dài hơn và sử dụng thêm các công cụ thu thập dữ liệu đa dạng hơn như phỏng vấn học sinh hoặc có người quan sát độc lập với người giảng dạy để thu thập thông tin khách quan hơn và tìm hiểu kỹ hơn về khả năng duy trì kiến thức từ vựng và trải nghiệm của học sinh trong quá trình học tập.

Tóm lại, với những bằng chứng thuyết phục về tác động tích cực của trò chơi đối với cả động lực và kết quả học tập từ vựng, nghiên cứu này khẳng định giá trị của việc lồng ghép trò chơi trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh tại Việt Nam. Mặc dù còn những thách thức cần vượt qua, lợi ích rõ ràng về mặt động lực, kết quả học tập và công bằng giáo dục cho thấy rằng trò chơi không chỉ là hoạt động bổ trợ mà nên được coi là một phần thiết yếu của quá trình dạy học từ vựng hiệu quả

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

- Đào Đình Mạnh. (2024). *Nghiên cứu về việc sử dụng các trò chơi trên Blooket để tăng cường khả năng ghi nhớ từ vựng tiếng anh của học sinh lớp 6 ở một trường trung học cơ sở ở việt nam*. Luận văn thạc sĩ: Đại học Ngoại Ngữ, Đại học Thái Nguyên, Thái Nguyên. /truong-dai-hoc-ngoai-ngu-dai-hoc-hue/english-language-teaching/lv-dao-dinh-manh-gigog/1078780
- Trần Thị Duyên, Nguyễn Việt Nga & Phan Thanh Quyên (2023). *Hiệu quả của việc sử dụng Kahoot! trong việc cải thiện vốn từ vựng cho sinh viên chuyên ngành Máy- Thiết kế thời trang*. Ngôn ngữ và Đời sống, 4 (338), 85-93.

Tiếng Anh

- Akdogan, E. (2017). *Developing vocabulary in game activities and game materials*. [Master's thesis, Gazi University].
- Almuafa, H. A., & Alqurashi, H. S. (2025). *The impact of using Wordwall interactive games on English vocabulary acquisition: Evidence from Saudi Arabia*. International Journal of Linguistics, 17(2), 64-80. <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685>
- Faiz, A., & Siahaan, L. H. (2022). *The effect of using games on students' motivation in learning vocabulary*. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i1.886>
- Hadfield, J. (1998). *Elementary vocabulary games*. Longman. Retrieved from <https://archive.org/details/elementaryvocabu0000hadf>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Hashemi, A. (2021). *The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: A case of gifted students*. Journal for the Education of Gifted Young Scientists, 9(2), 151-160. <https://doi.org/10.17478/jegys.846480>
- Kaur, R. (2019). *A study of the effectiveness of using language games in teaching vocabulary in secondary school*. International Journal of Research in Social Sciences, 8(11), 123-133.
- Lê Thị Lan Anh Trần, Trần Thị Quỳnh Nga, Nguyễn Thị Kim Dung & Xuân Thị Nguyệt Hà (2023). *Using Learning Games for Fourth-grade Students to Teach Vietnamese Lessons and Teachers' Perspectives on Learning Games*. Journal of Education and e-Learning Research, 10(3), 364-370.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Nguyễn Văn Đức, Nguyễn Thành Nam & Bùi Ngọc Bon (2024). *Using educational games in teaching English as a foreign language*. International Journal of English Language Studies, 6(4), 55-68.
- Nguyễn Ngọc Vũ, Phan Thị Mỹ Linh, Nguyễn Thị Hồng Liên & Nguyễn Thị Thu Vân (2021). *Using word games to improve vocabulary retention in middle school EFL classes*. In Proceedings of the AsiaCALL International Conference (Vol. 621, pp. 97-108).
- Phan Nguyễn Thúy Cẩm & Trần Ngọc Phương Anh. (2024). *Students' achievements and teachers' perception: Exploring the effectiveness of Kahoot for vocabulary learning in Vietnamese classrooms*. Vietnam Journal of Education Studies, 35(2), 112-124.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Shabrina, F. & Taufiq, W. (2023). *The effect of teaching English vocabulary on junior high school students by using Wordwall.net*. Borneo Educational Journal, 5(2), 283-295. <https://doi.org/10.24903/bej.v5i2.1353>
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Longman.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Yousef, A. A. A., & Abuhmaid, A. (2025). *The effect of using online games on learning English language grammar and vocabulary by primary third-grade students*. International Journal of Professional Development, Learners and Learning, 7(2), e2514. <https://doi.org/10.30935/ijpdl/16353>