

**A SURVEY OF GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING  
AND LEARNING IN THAILAND**



**PANNAPORN LERDSURAWAT**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF ARTS  
(APPLIED LINGUISTICS)  
FACULTY OF GRADUATE STUDIES  
MAHIDOL UNIVERSITY  
2012**

**COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY**

Copyright by Mahidol University

## A SURVEY OF GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING IN THAILAND

PANNAPORN LERDSURAWAT 5238014 LAAL/M

M.A. (APPLIED LINGUISTICS)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SONGSRI SORANASTAPORN, Ph.D.,  
KARANSUPAMAS ENGCHUAN, Ph.D.

### ABSTRACT

The purposes of this documentary research were: 1) to explore the general information about the research studies such as year, field of study, institutions, and a degree of study 2) to study the types of games used in English language learning and teaching in Thailand, 3) to investigate the purposes, methods, and results of these research studies for using games in English learning and teaching in Thailand.

The ThaiLIS website was employed as a data source. ThaiLIS is the Thai library integrated system, which is connected to and co-operated by Thai Library Network-Metropolitan, Provincial University Library Network, the Office of the Higher Education Commission, and Inter-University Network or UniNet (Khumkiam, 2008). The main aims of ThaiLIS are to provide knowledge and to distribute academic sources for the community. Thai Digital Collection (TDC) is a project of ThaiLIS which offers a reference database. TDC collects 58,392 lists of electronic sources (as of 11 February, 2012) such as full text dissertations, research reports, and paper publications from eighty-six institutions throughout Thailand. All articles selected for this study must be qualified in terms of authenticity, credibility, representativeness, and meaning (Scott, 1990). The samples for the study was a total of 919 research articles about games in the ThaiLIS website. One hundred and three were purposively selected with the criteria that they must be related to the use of games in English learning and teaching. A coding table was used as a research instrument to collect the data. Descriptive statistics and content analysis were used to analyze the data.

The findings revealed that there was a lack of research studies conducted about computer games in English language teaching and learning in Thailand. Most were done on manual games. There also was a lack of research studies from doctoral students. Most research studies were one group experimental studies. Most research findings similarly indicated that students obtained a higher score after using games. Students had good attitudes towards the use of games in the classrooms. To conclude, games provide many benefits for language learners, and further studies should be conducted, especially the use of computer games.

**KEY WORDS:** THAILIS/ ENGLISH LEARNING AND TEACHING/ GAMES.

114 pages

การสำรวจการใช้เกมส์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย

A SURVEY OF GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING IN THAILAND

ปีณณพร เลิศสุรวัดน์ 5238014 LAAL/M

ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์ประยุกต์)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ทรงศรี สรณสถาพร, Ph.D., กรันศุภมาศ เอ่งฉ้วน, Ph.D.

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยเอกสารชิ้นนี้คือ 1) เพื่อสำรวจข้อมูลทั่วไปของงานวิจัย เช่น ปี พ.ศ.ที่ทำวิจัยสาขาวิชาสถาบัน และระดับการศึกษา 2) เพื่อศึกษาประเภทของเกมส์ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย 3) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์ระเบียบวิธีวิจัย และผลการวิจัยของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมส์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย

ใช้ThaiLISเป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้างานวิจัยชิ้นนี้ ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมส์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 103 ชิ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติแบบพรรณนาและการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยครั้งนี้ระบุว่างานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวข้องกับการใช้เกมส์คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังมีอยู่น้อย นักวิจัยส่วนใหญ่ทำวิจัยเกี่ยวกับเกมส์ที่เป็นคู่มือ งานวิจัยที่ศึกษาโดยนักศึกษาระดับปริญญาเอกยังมีอยู่น้อย งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ 1 กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนได้รับคะแนนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกมส์ และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมส์ในห้องเรียน

114 หน้า