

**Use of the Labirinto Filipino Board & Dice Game for
the improvement of Filipino language skills**

Ana Aubrey J. Porlas

Cebu Technological University - Carmen Campus

Cebu City, Philippines

Email: anaubreyporlas09@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of Labirinto Filipino, a board and dice game designed to enhance Filipino language skills through a more dynamic, collaborative, and interactive learning approach. Specifically, the study seeks to describe the learners' experiences, perceptions, and levels of engagement in using the game as a supplementary instructional material in the Filipino subject. The research was conducted in Carmen, Cebu, and involved one hundred (100) students enrolled in the Bachelor of Elementary Education program, representing varying levels of proficiency in the Filipino language. The study employed a qualitative research design, utilizing focus group discussions, structured interviews, systematic observations, and open-ended surveys to gather in-depth data on the participants' learning experiences. Gameplay sessions were conducted over a four-week period, two to three times per week, as part of regular classroom learning activities. The collected data were analyzed using thematic analysis to identify emerging themes related to learner motivation, collaboration, learning strategies, and emotional responses toward the use of the game. The findings revealed that Labirinto Filipino was effective in increasing students' interest and motivation in learning the Filipino language. The game also contributed to the development of interaction, cooperation, and a deeper understanding of Filipino language concepts, including vocabulary, grammar, and contextual language use. The study recommends the continuous enhancement of the game's design and content to further improve the learning experience and promote the integration of game-based learning in Filipino language instruction.

Keywords: Filipino, language, game, rhetoric, learning

Date Submitted: December 15, 2025

Date Accepted: December 30, 2025

Date Published: January 17, 2026

DOI: <http://doi.org/10.69651/PIJHSS0501721>

Recommended citation:

Porlas, A. A. J. (2026). Use of the Labirinto Filipino Board & Dice Game for the improvement of Filipino language skills. *Pantao (The International Journal of the Humanities and Social Sciences)* 5 (1), 7969-7975.
<http://doi.org/10.69651/PIJHSS0501721>

Paggamit ng Labirinto Filipino Board & Dice Game para sa pagpapahusay ng kasanayan sa wikang Filipino

Ana Aubrey J. Porlas

Cebu Technological University - Carmen Campus

Cebu City, Philippines

Email: anaubreyporlas09@gmail.com

ABSTRAK

Ang pananaliksik na ito ay naglalayong suriin ang bisa ng Labirinto Filipino, isang board at dice game na idinisenyo upang paigtingin ang kasanayan sa wikang Filipino sa isang mas masigla, kolaboratibo, at interaktibong paraan ng pagkatuto. Nilalayan din ng pag-aaral na ilarawan ang mga karanasan, pananaw, at antas ng pakikilahok ng mga mag-aaral sa paggamit ng larong ito bilang pantulong na kagamitang panturo sa asignaturang Filipino. Isinagawa ang pag-aaral sa Carmen, Cebu, at nilahukan ng isang daang (100) estudyante mula sa kursong Bachelor of Elementary Education na may iba't ibang antas ng kahusayan sa wikang Filipino. Gumamit ang pananaliksik ng kwalitatibong disenyo, kung saan isinagawa ang mga focus group discussion, structured interviews, sistematikong obserbasyon, at open-ended survey upang makalap ang malalim na datos hinggil sa karanasan ng mga kalahok. Ang mga sesyon ng laro ay isinagawa sa loob ng apat na linggo, dalawa hanggang tatlong beses bawat linggo, bilang bahagi ng mga gawaing pampagkatuto sa klase. Ang mga nakalap na datos ay sinuri sa pamamagitan ng tematikong analisis upang matukoy ang mga umuusbong na tema kaugnay ng motibasyon, pakikipagtulungan, estratehiya sa pagkatuto, at emosyonal na pagtugon ng mga mag-aaral sa paggamit ng laro. Batay sa resulta, ipinakita na ang Labirinto Filipino ay epektibong nakapagpapataas ng interes at motibasyon ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng wika. Nakatulong din ito sa pagpapaunlad ng pakikipag-ugnayan, kooperasyon, at mas malalim na pag-unawa sa mga konsepto ng wikang Filipino tulad ng bokabularyo, gramatika, at paggamit ng wika sa konteksto. Iminumungkahi ng pag-aaral ang patuloy na pagpapaunlad ng disenyo at nilalaman ng laro upang higit pang mapahusay ang karanasan sa pagkatuto at maisulong ang paggamit ng game-based learning sa pagtuturo ng Filipino.

Mga susing salita: Filipino, wika, laro, retorika, pagkatuto

PANIMULA

Ang tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo, tulad ng “chalk-talk” na pamamaraan, ay naging lipas na at hindi na gaanong epektibo sa pag-engganyo sa mga estudyante. Upang mapahusay ang partisipasyon ng mga estudyante, ang mga guro ay lalong gumagamit ng mga task-based na pamamaraan, kabilang ang paggamit ng mga laro sa wika. Ang pag-usbong ng mga digital na kasangkapan sa pag-aaral at mga web application ay lalo pang nagpasigla sa mga laro sa wika, na ginagawang mas nakakaengganyo at interaktibo ang mga aralin.

Ang paggamit ng mga kapana-panabik at angkop na materyales at iba't ibang pamamaraan sa pagsasagawa ng mga laro sa wika ay tumutugon sa mga pangangailangan at interes ng mga

mag-aaral, lalo na sa contextual na pag-aaral ng gramatika. Maraming pag-aaral ang nagpakita ng positibong epekto ng mga laro sa wika sa kaalaman, kakayahan, at motibasyon ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng wika, partikular sa gramatika. Ang proyektong ito ay nagrerepaso ng mga nakaraang literatura sa paggamit ng mga laro sa wika sa pagtuturo ng gramatika sa mga ESL learners, na binibigyang-diin ang kanilang mga benepisyo at ang kahalagahan ng mga laro sa wika bilang isang epektibong estratehiya sa pagtuturo.

Ang proyektong ito ay naglalayong tugunan ang pangangailangan para sa isang nakakaengganyo at interaktibong kasangkapan sa edukasyon upang mapahusay ang karanasan sa pag-aaral ng wikang Filipino at gramatika. Ang iminungkahing board game, “Labirinto Filipino,” ay nag-aalok ng isang masaya at pang-edukasyong plataporma para sa mga estudyante upang magsanay at mapabuti ang kanilang kasanayan sa iba't ibang aspekto ng wikang Filipino, kabilang ang gramatika, panitikan, kultura, retorika, bahagi ng pananalita, at tayutay.

Ang utility model ng proyektong ito ay nasa pagpapakilala ng isang alternatibong paraan ng pagtuturo ng mga pangunahing konsepto ng Filipino na angkop para sa mga adult learners. Ang modelo ay gumagamit ng isang natatanging board game na may tradisyunal na elementong Filipino upang ikintal sa mga mag-aaral ang target na pag-aaral ng mga konsepto ng Filipino. Ang larong Labirinto Filipino ay may kasamang game board na may maze, dice, mga token ng manlalaro, isang guro bilang game master, at isang kahon na naglalaman ng mga tanong sa ilalim ng anim na kategorya: Balarila (grammar), Panitikan (literature), Kultura (culture), Retorika (rhetoric), Bahagi ng Pananalita (parts of speech), at Tayutay (figures of speech).

Ang mekanika ng laro ay kinabibilangan ng mga manlalaro na nag-roll ng dice upang ilipat ang kanilang mga token sa board, sumasagot sa mga tanong mula sa kani-kanilang kategorya kapag napunta sa mga numeradong bloke, at tumatanggap ng mga gantimpala o parusa batay sa mga bloke na kanilang napuntahan. Ang laro ay nagtatapos kapag ang isang manlalaro ay nakarating sa home base ng kalaban, na ginagawa silang panalo. Ang laro ay mayroon ding mga opsyon sa pagpapasadya, na nagpapahintulot sa iba't ibang mga tanong na maidagdag upang pag-ibahin ang gameplay.

Paglalahad ng suliranin

Ang pag-aaral na ito ay sinusuri ang epekto ng Labirinto Filipino Game Board sa Carmen, Cebu. Partikular na sasagutin nito ang mga sumusunod na katanungan:

1. Gaano kaepektibo ang larong “Labirinto Filipino” sa pagpapabuti ng kasanayan ng mga manlalaro sa Filipino bilang isang asignatura kumpara sa tradisyonal na mga pamamaraan ng pag-aaral?
2. Paano ikinukumpara ang “Labirinto Filipino” sa iba pang mga laro sa pag-aaral ng wika sa mga tuntunin ng bisa at kasiyahan ng gumagamit?
3. Anong mga natatanging katangian ng “Labirinto Filipino” ang nag-aambag sa tagumpay o limitasyon nito bilang isang kasangkapan sa pag-aaral ng asignatura?

METODOLOHIYA

Ang pag-aaral na ito ay deskriptibo sa kalikasan. Gumagamit ang pag-aaral na ito ng isang kwantitatibong dulong upang komprehensibong masuri ang bisa at epekto ng larong “Labirinto Filipino”. Kasama sa mga kalahok ang isang magkakaibang grupo ng mga nag-aaral ng wika,

kabilang ang mga nasa kolehiyo na may iba't ibang antas ng kasanayan. Target ang isang sample size na hindi bababa sa 100 kalahok upang matiyak ang istatistikal na kahalagahan, gamit ang stratified random sampling upang makamit ang representasyon sa iba't ibang demograpiko.

Ang pangangalap ng datos ay gagamit ng maraming pamamaraan upang makuha ang kabuuang pananaw sa epekto ng laro. Ang pre- at post-tests ay isasagawa upang suriin ang kasanayan ng mga kalahok sa gramatika ng Filipino, panitikan, kultura, retorika, bahagi ng pananalita, at mga tayutay bago at pagkatapos ng interbensyon. Ang mga survey at talatanungan ay magtitipon ng datos tungkol sa motibasyon, pakikilahok, at kasiyahan ng mga kalahok sa laro. Bukod dito, ang mga obserbasyon sa panahon ng mga sesyon ng laro ay magbibigay ng mga pananaw sa antas ng pakikilahok, mga interaksyong panlipunan, at anumang mga hamon na kinakaharap.

Ang interbensyon ay binubuo ng regular na mga sesyon ng laro sa loob ng 4 na linggo, na ang bawat sesyon ay tumatagal ng 1-2 oras at nagaganap ng 2-3 beses bawat linggo. Isasama ang isang control group na gumagamit ng tradisyonal na pamamaraan ng pag-aaral para sa paghahambing. Ang kwantitatibong datos ay susuriin gamit ang mga istatistikal na pamamaraan tulad ng t-tests at ANOVA upang ihambing ang mga pre- at post-test scores, habang ang datos mula sa survey ay susuriin gamit ang deskriptibo at inferensyal na istatistika. Ang kwalitatibong datos mula sa mga panayam at focus groups ay itatranskrib, iko-code, at susuriin nang tematikal upang matukoy ang mga karaniwang tema at pattern.

Ang mga etikal na konsiderasyon ay magiging pangunahing prayoridad sa buong pag-aaral. Ang pahintulot ay kukunin mula sa lahat ng kalahok, at ang kanilang datos ay mananatiling kumpidensyal. Ang pakikilahok ay boluntaryo, at ang mga kalahok ay malayang umatras anumang oras. Ang pag-aaral ay kikilalanin din ang mga limitasyon na may kaugnayan sa laki ng sample at generalisability, pati na rin ang mga potensyal na bias sa self-reported na datos at mga pamamaraan ng obserbasyon.

Ang mga resulta ay ipapakita sa isang komprehensibong ulat, kabilang ang mga istatistikal na pagsusuri at mga visual aid tulad ng mga graph at chart. Batay sa mga natuklasan, magbibigay ng mga rekomendasyon para sa mga guro at mga developer ng laro upang mapahusay ang edukasyonal na halaga at karanasan ng gumagamit ng larong "Labirinto Filipino". Ang metodolohiyang ito ay naglalayong tiyakin ang isang masusing at mahigpit na pagsusuri ng bisa at epekto ng laro sa pag-aaral ng wika.

Ang pananaliksik na ito ay gumagamit ng kwalitatibong disenyo upang masusing maunawaan ang epekto ng larong Labirinto Filipino sa kasanayan sa wikang Filipino ng mga mag-aaral. Gagamitin ang stratified purposive sampling upang matiyak ang representasyon mula sa mga estudyante ng Unang Taon hanggang Ikaapat na Taon sa kursong Bachelor of Elementary Education. Isang daang (100) BEED na estudyante ang lalahok sa pag-aaral.

Ang pangangalap ng datos ay isasagawa sa pamamagitan ng structured interviews. Ang mga sesyon ng laro ay gaganapin sa loob ng apat (4) na linggo, dalawang (2) hanggang tatlong (3) beses bawat linggo, na may tagal na isa (1) hanggang dalawang (2) oras kada sesyon. Sa bawat sesyon, pagmamasdan ang antas ng pakikilahok, interaksyong panlipunan, at mga estratehiyang ginagamit ng mga kalahok sa pagsagot ng mga tanong sa laro.

Ang mga nakalap na datos ay itatranskrib, iko-code, at susuriin sa pamamagitan ng tematikong analisis upang matukoy ang mga karaniwang pattern, pananaw, at karanasan ng mga kalahok. Isasaalang-alang ang mga etikal na pamantayan sa pananaliksik: ang pahintulot ng mga kalahok ay kukunin, ang kanilang impormasyon ay pananatiliing kumpidensyal, at sila ay

malayang umatras anumang oras. Kikilalanin din ang mga limitasyon ng pag-aaral, kabilang ang saklaw ng kalahok, bias sa sariling salaysay, at mga hamon sa interpretasyon ng datos.

MGA RESULTA AT TALAKAYAN

Ang karanasan ng mga mag-aaral sa paglalaro ng Labirinto Filipino ay puno ng sigla, kaba, at kasiyahan. Marami sa kanila ang nagsabing ito ay isang masayang aktibidad na nagbigay ng kakaibang karanasan sa pag-aaral. Ang pagsagot sa mga tanong habang gumagalaw sa maze ay nagdulot ng excitement, lalo na't may kasamang elemento ng swerte at estratehiya. Ang ilan ay nakaramdam ng kaba, lalo na kapag mataas ang puntos ng tanong o kapag nasa bahagi ng retorika, ngunit ang kaba ay hindi naging hadlang upang sila ay makilahok nang buo. Sa halip, ito ay naging bahagi ng hamon na kanilang tinanggap nang may tapang at determinasyon.

Ang bahagi ng retorika ang pinakatinutukoy na mahirap sa halos lahat ng kalahok. Marami ang nagsabing hindi sila pamilyar sa mga tanong sa bahaging ito, at nahirapan silang pumili ng tamang sagot dahil sa lalim ng wika at kahingian ng masining na pag-iisip. Sa kabila nito, hindi sila nawalan ng loob. Sa tulong ng kanilang mga ka-pangkat, sa pamamagitan ng pagtutulungan at pagbabahagi ng ideya, nalampasan nila ang mga hamon. Ang kooperasyon ay naging mahalagang sangkap sa kanilang tagumpay. Ang ilang kalahok ay gumamit ng kutob, habang ang iba naman ay nagtiwala sa kanilang dating kaalaman at lohikal na pag-iisip upang makatawid sa mga mahihirap na bahagi ng laro.

Ang laro ay naging salamin ng kanilang kakayahan sa pagharap sa mga pagsubok. Marami ang nagsabing ang Labirinto Filipino ay hindi lamang laro kundi isang pagsasanay sa paggawa ng desisyon, pagtanggap ng pagkakamali, at pagbangon mula rito. Ang bawat hakbang sa maze ay inihalintulad nila sa mga hakbang sa buhay—may mga maling liko, may mga patibong, ngunit sa tamang diskarte at tiyaga, makararating din sa layunin. Ang pagkatalo ay hindi naging kabiguan kundi isang paalala na may mga pagkakataong kailangang pag-isipan muli ang mga hakbang, at may mga tanong na kailangang paghandaan.

Sa aspeto ng estratehiya, kapansin-pansin ang pagiging mapanlikha ng mga kalahok. May mga nagsabing sinubukan nilang tandaan ang mga tamang daan, habang ang iba ay nagplano kung kailan dapat sumagot o umatras. Ang ilan ay nagbigay-diin sa kahalagahan ng pagiging kalmado at mahinahon sa bawat hakbang. Ang pagtutok sa laro, pakikinig sa mga suhestiyon ng kasama, at pagbibigay ng tiwala sa sarili ay ilan lamang sa mga gawi na kanilang isinabuhay habang naglalaro. Ang mga ito ay hindi lamang epektibong estratehiya sa laro kundi maaari ring dalhin sa mga tunay na hamon sa labas ng silid-aralan.

Hindi rin nawala ang mga mungkahi para sa pagpapabuti ng laro. Marami ang nagbanggit na dapat palakihin ang tiles, dagdagan ang mga tanong sa bawat kategorya, at gawing mas malinaw ang disenyo ng maze. May ilan ding nagsabing mas magiging patas kung ang mga tanong ay hindi nauubos agad para sa mga naunang grupo lamang. Ang mga mungkahing ito ay nagpapakita ng aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa proseso ng pagkatuto—hindi lamang sila tumanggap ng kaalaman kundi naging bahagi rin sila ng pagpapahusay ng mismong kasangkapan sa pagkatuto.

KONGKLUSYON

Ang Labirinto Filipino ay hindi lamang isang larong pang-edukasyon kundi isang makapangyarihang karanasan na nagbukas ng maraming posibilidad sa paglinang ng kakayahan

ng mga mag-aaral sa loob at labas ng silid-aralan. Sa bawat pag-ikot ng dice, sa bawat hakbang sa maze, at sa bawat tanong na kanilang hinarap, lumitaw ang lalim ng kanilang pag-unawa sa sarili, sa wika, at sa mga proseso ng pagkatuto. Ang mga emosyon na kanilang naranasan—mula sa kasiyahan, kaba, pagkabigo, hanggang sa tagumpay—ay nagsilbing salamin ng tunay na buhay, kung saan ang bawat desisyon ay may kaakibat na hamon, at ang bawat pagkakamali ay may puwang para sa pagbangon.

Ang mga kalahok ay naging aktibong tagapagbuo ng kanilang karanasan. Hindi sila basta tumanggap ng mga tanong at hamon; bagkus, sila ay nag-isip, nakipagtulungan, nagplano, at nagpakita ng diskarte upang makatawid sa mga pagsubok ng laro. Ang retorika, na siyang bahagi ng laro na pinakamaraming nahirapan, ay naging daan upang masuri ang lalim ng kanilang pag-iisip at kakayahang magpahayag. Sa kabila ng hirap, hindi sila umurong. Sa halip, ginamit nila ang lakas ng grupo, ang kutob, at ang lohikal na pag-aanalisa upang makahanap ng sagot. Ang ganitong uri ng pagharap sa hamon ay nagpapakita ng kanilang kakayahang mag-adjust, magtiwala sa sarili, at magtagumpay sa kabila ng kawalang-katiyakan.

Bukod sa personal na karanasan, ang mga kalahok ay nagpakita rin ng malasakit sa pagpapabuti ng laro. Iminungkahi nila ang mga konkretong pagbabago sa disenyo, tulad ng pagpapalawak ng tiles, pagdagdag ng tanong, at pagbibigay ng mas malinaw na istruktura sa maze. Ang mga mungkahing ito ay patunay ng kanilang pagiging mapanuri at bukas sa pag-unlad ng mga kasangkapan sa pagkatuto. Hindi lamang sila tumanggap ng karanasan; sila ay naging bahagi ng paghubog nito.

Ang Labirinto Filipino ay isang makabuluhang inobasyon sa larangan ng edukasyon. Ito ay nagbigay ng espasyo para sa mas masiglang pagkatuto, mas malalim na pagninilay, at mas aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng larong ito, naipamalas ang kahalagahan ng tiyaga, pasensya, pakikipagtulungan, at diskarte—mga katangiang hindi lamang mahalaga sa pag-aaral ng wika kundi sa pagharap sa mas malawak na hamon ng buhay. Ang Labirinto Filipino ay hindi lamang laro; ito ay isang paglalakbay tungo sa paghubog ng mas matatag, mas mapanlikha, at mas mapanagutang kabataan.

TALASANGGUNIAN

Briewin, M., Naidu, B., & Embi, M. A. (2013). Learners of English as a foreign language preference for grammar strategies in learning grammar. *International Journal of English and Literature*, 4(5), 249–253.

Butler, Y. G. (2017). Motivational elements of digital instructional games: A study of young L2 learners' game designs. *Language Teaching Research*, 21(6), 735–750. <https://doi.org/10.1177/1362168816683560>

Chambers, G. J., & Yunus, M. M. (2017). Enhancing learners' sentence construction via "Wheel of Grammar." *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 25(4), 1641–1650.

Chik, A. (2012). Digital gameplay for autonomous foreign language learning: Gamers' and language teachers' perspectives. In H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* (pp. 95–114). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137005267_6

Ganesan, S. (2021). Board games in language teaching and learning. *New Academia: An International Journal of English Language, Literature and Literary Theory*, 10(1), 1–15. <https://interactionsforum.com/images/pdfs/newacademia/v8/Si/Ganesan.pdf>

Godwin-Jones, R. (2014). Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*, 18(2), 9–19. <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>

Goodman, Y. M., & Goodman, K. S. (2014). Making sense of learners making sense of written language: The selected works of Kenneth S. Goodman and Yetta M. Goodman. Routledge.

McCaughey, M., & Rosenberg, J. (2021). Board games for language learning. *American English*. https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/62_1_mccaughey_and_rosenberg_board_games_p02-15_0.pdf

Rahman, A. A. I. A., & Bakar, N. A. (2018). Identifying the varieties of English in videogames. In *Persada 2018 Proceedings*. Fakulti Sains Sosial & Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia.

Suryani, A., & Suryani, A. (2021). The effectiveness of board games in improving students' speaking skills: A study in an Indonesian context. *Journal of English Teaching*, 7(1), 1–15. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1287782.pdf>

Taheri, M. (2014). The effect of using language games on vocabulary retention of Iranian elementary EFL learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(3), 544–549. <https://doi.org/10.4304/jltr.5.3.544-549>

Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board games in improving pupils' speaking skills: A systematic review. *Sustainability*, 13(16), Article 8772. <https://doi.org/10.3390/su13168772>