

HIỆU QUẢ CỦA BAAMBOOZLE TRONG VIỆC NÂNG CAO KHẢ NĂNG HIỂU NGỮ PHÁP CHO HỌC SINH TIỂU HỌC: MỘT NGHIÊN CỨU TẠI TRUNG TÂM ANH NGỮ LIGHT ENGLISH

THE EFFECT OF BAAMBOOZLE ON ENHANCING YOUNG LEARNERS' GRAMMAR COMPREHENSION: PERSPECTIVES FROM A PRIVATE ENGLISH CENTER IN VIETNAM

Võ Đặng Tường Vân⁺,
Trần Quang Bảo Phúc

Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học Thành phố Hồ Chí Minh
+Tác giả liên hệ • Email: MES24167@ms.huflit.edu.vn

Article history

Received: 23/4/2026

Accepted: 31/5/2026

Published: 05/8/2026

Keywords

Gamified learning,
Baamboozle, grammar
comprehension, quasi-
experimental study, young
learners

ABSTRACT

Grammar is an integral component of English instruction for young learners, but it is often associated with low engagement and reduced motivation when taught through repetitive and teacher-centered practices. This study examines the effect of Baamboozle on young learners' grammar comprehension at the Light English Center and explores students' and teachers' perceptions of its use. An embedded mixed-methods quasi-experimental design was employed with 40 young students aged 9-10 in two intact classes and 5 teachers as interview informants selected based on their teaching experience and familiarity with Baamboozle to provide pedagogical insights and support data triangulation. Quantitative data were collected through pre-tests, post-tests, and a student questionnaire, while qualitative data were obtained from teachers' semi-structured interviews and classroom self-observations. The pre-test results indicated that the two groups were comparable at baseline. The experimental group showed greater gains (from 8.20 to 9.45 compared to 8.15 to 8.78 in the control group). The post-test results revealed a statistically significant difference in favor of the experimental group. Students reported positive perceptions across engagement and active learning, motivation, and instant feedback and scaffolding. Similarly, teacher interview findings indicated that Baamboozle was considered a practical and engaging instructional tool, particularly effective in supporting grammar practice and reinforcing previously taught structures. The findings provide preliminary evidence that Baamboozle may be helpful for young students' grammar comprehension in this context.

1. Mở đầu

Trong dạy học tiếng Anh cho học HS tiểu học, ngữ pháp vẫn giữ vai trò quan trọng vì giúp người học hình thành câu, diễn đạt ý nghĩa và sử dụng ngôn ngữ chính xác hơn (Myhill, 2021; Pinter, 2017). Tuy nhiên, trong thực tế lớp học, dạy ngữ pháp thường là một nội dung không dễ triển khai hiệu quả. Khi bài học chủ yếu xoay quanh việc giải thích quy tắc, làm bài tập có kiểm soát và lặp lại cấu trúc, HS dễ cảm thấy nhàm chán, giảm tập trung và ít tham gia vào hoạt động trên lớp (Chen và Hwang, 2020; Daskan, 2023; Pinter, 2017). Vấn đề này càng đáng chú ý tại các trung tâm ngoại ngữ tư nhân, nơi thời lượng học có giới hạn và việc duy trì sự chú ý, động lực cũng như mức độ tương tác của HS có ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu quả giờ học.

Trong những năm gần đây, “trò chơi hóa” được xem là một hướng tiếp cận có tiềm năng trong dạy học ngôn ngữ vì có thể làm cho hoạt động học trở nên hấp dẫn hơn, đồng thời tăng cường sự tham gia và động lực của người học (Chan và cộng sự, 2024; Deterding và cộng sự, 2011). Trong số các công cụ được sử dụng theo hướng này, Baamboozle là một nền tảng tương tác cho phép GV tổ chức hoạt động theo nhóm, đưa ra phản hồi nhanh và tạo bầu không khí học tập sôi nổi hơn trong lớp học (Do và Nguyen, 2025; Nguyen, 2025; Oviedo và Charpentier, 2023). Với những đặc điểm đó, Baamboozle có thể đặc biệt phù hợp với HS tiểu học, nhóm người thường phản hồi tích cực hơn với các hoạt động có tính trực quan, thi đua và tương tác cao.

Mặc dù Baamboozle đã được sử dụng khá phổ biến trong nhiều lớp học tiếng Anh, bằng chứng thực nghiệm về việc sử dụng công cụ này trong dạy ngữ pháp cho HS tiểu học, đặc biệt trong bối cảnh trung tâm ngoại ngữ tư nhân

ở Việt Nam, vẫn còn hạn chế (Do và Nguyen, 2025; Nguyen, 2025; Tran và Duong, 2022). Phần lớn các nghiên cứu trước đây hoặc tập trung vào học tập trò chơi hóa nói chung, hoặc xem xét các nội dung khác như từ vựng, trong khi ngữ pháp và khả năng hiểu ngữ pháp của HS tiểu học vẫn chưa được khảo sát đầy đủ trong bối cảnh này. Do đó, vẫn cần thêm bằng chứng kết hợp giữa kết quả kiểm tra ngữ pháp, phản hồi của HS và góc nhìn của GV về việc sử dụng Baamboozle như một công cụ hỗ trợ luyện tập và củng cố ngữ pháp cho HS 9-10 tuổi.

Nghiên cứu nhằm xem xét sự khác biệt về khả năng hiểu ngữ pháp giữa nhóm HS học với sự hỗ trợ của Baamboozle và nhóm học theo hình thức thông thường, đồng thời tìm hiểu cảm nhận của HS và GV về việc sử dụng Baamboozle trong dạy học ngữ pháp tại Trung tâm Anh ngữ Light English. Câu hỏi nghiên cứu: (1) Có sự khác biệt như thế nào về khả năng hiểu ngữ pháp giữa nhóm HS được học với sự hỗ trợ của Baamboozle và nhóm HS học theo hình thức thông thường tại Trung tâm Anh ngữ Light English? (2) HS có cảm nhận như thế nào về việc học ngữ pháp thông qua Baamboozle xét trên các khía cạnh: mức độ tham gia và học tập tích cực, động lực học tập, phản hồi tức thì và hỗ trợ học tập? (3) GV có cảm nhận như thế nào về việc sử dụng Baamboozle trong giảng dạy ngữ pháp?

Đối với phần định lượng, nghiên cứu đặt ra giả thuyết rằng sau can thiệp, nhóm HS học với sự hỗ trợ của Baamboozle sẽ đạt kết quả kiểm tra ngữ pháp cao hơn nhóm học theo hình thức thông thường.

2. Phương pháp nghiên cứu

2.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu này sử dụng thiết kế bán thực nghiệm theo phương pháp hỗn hợp (quasi-experimental mixed-methods design) dạng embedded design, trong đó dữ liệu định lượng giữ vai trò trung tâm, còn dữ liệu định tính được thu thập để hỗ trợ việc diễn giải các kết quả định lượng. Cụ thể, kết quả kiểm tra trước - sau được đối chiếu với bảng hỏi HS, phỏng vấn GV và tự quan sát lớp học để giải thích liệu sự thay đổi điểm số có đi kèm với các biểu hiện về mức độ tham gia, động lực, phản hồi và hỗ trợ trong lớp học hay không. Theo đó, dữ liệu định lượng từ bài kiểm tra trước - sau và bảng hỏi HS được sử dụng để đánh giá sự khác biệt về khả năng hiểu ngữ pháp và phản hồi của HS, trong khi dữ liệu định tính từ phỏng vấn bán cấu trúc với GV và tự quan sát lớp học được sử dụng để giải thích cách can thiệp được trải nghiệm và triển khai trong bối cảnh thực tế tại Trung tâm Anh ngữ Light English. Việc tích hợp các nguồn dữ liệu được thực hiện chủ yếu ở giai đoạn phân tích và diễn giải kết quả, nhằm tạo ra cái nhìn đầy đủ hơn về kết quả học tập, trải nghiệm của HS, quá trình lớp học và giá trị sự phạm của Baamboozle.

Về mặt thực nghiệm, nghiên cứu được triển khai theo thiết kế bán thực nghiệm với hai lớp được phân công giảng dạy trong năm học và được phép trung tâm cho tiến hành thực nghiệm, trong đó một lớp được giữ làm nhóm thực nghiệm và lớp còn lại là nhóm đối chứng. Thiết kế này phù hợp với bối cảnh giảng dạy thực tế tại trung tâm, nơi việc phân nhóm ngẫu nhiên không khả thi. Tuy nhiên, kết quả cần được diễn giải thận trọng do hạn chế về kiểm soát thực nghiệm.

2.2. Đối tượng nghiên cứu và bối cảnh nghiên cứu

Đối tượng tham gia nghiên cứu gồm 40 HS tiếng Anh tiểu học từ 9 đến 10 tuổi tại Trung tâm Anh ngữ Light English, một trung tâm Anh ngữ tư nhân ở Việt Nam. Đây là nhóm người học còn ở giai đoạn đầu phát triển năng lực sử dụng tiếng Anh trong môi trường lớp học có hướng dẫn, nên sự tham gia, động lực học tập và hỗ trợ từ GV có vai trò quan trọng trong quá trình học ngữ pháp (Pinter, 2017). Về giới tính, nhóm đối chứng gồm 7 nam và 13 nữ, trong khi nhóm thực nghiệm gồm 12 nam và 8 nữ.

Nghiên cứu được tiến hành với hai lớp được phân công giảng dạy trong năm học, trong đó một lớp được chỉ định là nhóm thực nghiệm và lớp còn lại là nhóm đối chứng. Việc lựa chọn mẫu dựa trên tính khả thi của bối cảnh nghiên cứu, do phân nhóm ngẫu nhiên không khả thi trong môi trường giảng dạy thực tế tại trung tâm. Cả hai lớp đều do cùng một GV là nghiên cứu viên trực tiếp giảng dạy, cùng học theo giáo trình *Everybody Up 3* và cùng nội dung Units 1-4. Việc này nhằm giảm khác biệt về GV, mục tiêu bài học và nội dung chương trình.

Ngoài ra, 5 GV được chọn theo phương pháp chọn mẫu có mục đích, với tiêu chí đang giảng dạy tại trung tâm, có ít nhất 1 năm kinh nghiệm dạy *Everybody Up* và từng sử dụng Baamboozle hoặc công cụ trò chơi hóa trong dạy ngữ pháp cho HS nhỏ tuổi. Các GV này không trực tiếp dạy hai lớp thực nghiệm và đối chứng, mà tham gia với vai trò cung cấp góc nhìn sự phạm hỗ trợ cho việc diễn giải kết quả. Số lượng 5 GV được xác định phù hợp với mục tiêu thu thập dữ liệu định tính bổ trợ, nhằm cung cấp các góc nhìn sự phạm đa dạng nhưng không nhằm đại diện thống kê cho toàn bộ GV tại trung tâm.

2.3. Quy trình triển khai can thiệp

Quá trình nghiên cứu kéo dài 12 tuần, trong đó hoạt động can thiệp được triển khai trong các giờ học ngữ pháp thường lệ tại Trung tâm Anh ngữ Light English. Trong 12 tuần, cả hai nhóm học 2 buổi mỗi tuần, mỗi buổi 90 phút, theo cùng giáo trình và cùng các điểm ngữ pháp trong Units 1-4 của *Everybody Up 3*. Ở nhóm thực nghiệm,

Baamboozle được sử dụng trong mỗi buổi học, chủ yếu khoảng 15-20 phút ở giai đoạn luyện tập hoặc củng cố, trong khi đó nhóm đối chứng thực hành bằng các hoạt động thông thường như GV hướng dẫn luyện mẫu câu, bài tập sách giáo trình, phiếu bài tập, lặp lại bằng miệng và hoàn thành câu. Trong nghiên cứu này, Baamboozle được sử dụng như một công cụ hỗ trợ có cấu trúc trong quá trình dạy học, đặc biệt ở các giai đoạn luyện tập, củng cố và ôn tập sau khi GV giới thiệu điểm ngữ pháp mục tiêu. Theo đó, GV vẫn giữ vai trò trình bày và định hướng nội dung ngữ pháp, trong khi Baamboozle được lồng ghép vào các hoạt động tiếp theo nhằm tạo cơ hội cho HS tham gia vào các nhiệm vụ thực hành theo nhóm, phản hồi nhanh và tương tác thường xuyên hơn trong lớp học.

Công cụ này được sử dụng để hỗ trợ HS tiếp tục làm việc với cấu trúc ngữ pháp đã học thông qua các hoạt động có tính tương tác, đồng thời góp phần duy trì mức độ tham gia, tạo cơ hội phản hồi và tăng cường tương tác bạn học trong bối cảnh lớp học thực tế. Vì Baamboozle đồng thời tạo thêm yếu tố tương tác, thi đua và phản hồi nhanh, kết quả nghiên cứu cần được hiểu là hiệu quả của một hình thức luyện tập ngữ pháp có hỗ trợ Baamboozle trong bối cảnh lớp học cụ thể, chứ chưa thể tách biệt hoàn toàn tác động riêng của công cụ khỏi các yếu tố như mức độ tương tác hoặc sự mới lạ của hoạt động. Theo hướng đó, Baamboozle được kì vọng hỗ trợ việc học ngữ pháp của HS tiểu học theo cách sinh động hơn nhưng vẫn bám sát mục tiêu ngữ pháp của bài học.

2.4. Công cụ thu thập dữ liệu

Dữ liệu định lượng của nghiên cứu được thu thập thông qua bài kiểm tra trước - sau và bảng hỏi HS. Bài kiểm tra khả năng hiểu ngữ pháp được xây dựng theo thang điểm 10, nội dung kiểm tra bám sát nội dung Units 1-4 của Everybody Up, tập trung vào khả năng nhận diện, hiểu và vận dụng các cấu trúc đã học thông qua các dạng bài phù hợp với HS tiểu học, như chọn đáp án, hoàn thành câu và sử dụng cấu trúc trong ngữ cảnh quen thuộc. Các bài kiểm tra được đồng nghiệp và GV có kinh nghiệm rà soát để đảm bảo sự phù hợp với nội dung can thiệp và đối tượng HS. Tuy nhiên, hai đề chưa được thử nghiệm chính thức để xác lập là các dạng đề song song hoàn toàn về độ khó và độ nhạy đo lường. Hai nhóm cũng được dạy theo cùng mục tiêu giảng dạy, các bài kiểm tra được tổ chức trong những điều kiện lớp học tương đương. Bên cạnh đó, bảng hỏi HS được sử dụng như một công cụ định lượng bổ trợ để tìm hiểu cảm nhận của HS về việc học ngữ pháp qua Baamboozle. Công cụ này được điều chỉnh từ bảng hỏi trong Kawattipa (2024) và thiết kế phù hợp với mục tiêu nghiên cứu, câu hỏi nghiên cứu và đối tượng HS tiểu học. Các mục hỏi tập trung vào ba phương diện chính là mức độ tham gia và học tập tích cực, động lực học tập, và phản hồi tức thì cùng sự hỗ trợ trong học tập. Để tăng độ giá trị nội dung, bảng hỏi đã được rà soát về mức độ phù hợp, độ rõ ràng và tính thích hợp với người học tiểu học thông qua nhận xét của chuyên gia có kinh nghiệm; sau khi thu thập dữ liệu, độ tin cậy nội tại của bảng hỏi được kiểm tra bằng Cronbach's Alpha, với hệ số chung là .857, cho thấy mức độ nhất quán chấp nhận được cho mục đích nghiên cứu.

Dữ liệu định tính được thu thập thông qua phỏng vấn bán cấu trúc với GV và tự quan sát lớp học. Trong đó, phỏng vấn bán cấu trúc được sử dụng để khai thác sâu hơn nhận thức của GV về giá trị sư phạm và tính khả thi trong lớp học của việc sử dụng Baamboozle trong dạy học ngữ pháp cho HS tiểu học tại Trung tâm Anh ngữ Light English. Bộ câu hỏi phỏng vấn không được sao chép nguyên văn từ Nabangi (2021) mà được điều chỉnh từ các nội dung và định hướng hỏi liên quan đến nhận thức của GV về việc sử dụng công cụ hỗ trợ giảng dạy trong lớp học. Cụ thể, nghiên cứu kế thừa các nhóm nội dung về giá trị sư phạm, tính khả thi trong triển khai và phản ứng của người học, sau đó chọn lọc và diễn đạt lại câu hỏi để phù hợp hơn với mục tiêu nghiên cứu, đặc điểm HS tiểu học và bối cảnh thực tế của trung tâm. Trong khi đó, tự quan sát lớp học được sử dụng để ghi nhận những biểu hiện lặp lại trong quá trình triển khai can thiệp, đặc biệt liên quan đến mức độ tham gia, động lực, tương tác và phản ứng của HS đối với các hoạt động ngữ pháp có sử dụng Baamboozle. Sau khi từng nguồn dữ liệu được phân tích riêng, các kết quả được đối chiếu và tích hợp theo hướng tam giác hóa dữ liệu.

2.5. Phương pháp phân tích dữ liệu

Dữ liệu của nghiên cứu được phân tích theo hai hướng: định lượng và định tính, phù hợp với thiết kế phương pháp hỗn hợp của nghiên cứu. Đối với dữ liệu định lượng, điểm số từ bài kiểm tra trước và sau can thiệp cùng với dữ liệu từ bảng hỏi HS được nhập và xử lý bằng SPSS phiên bản 26. Trước hết, các thống kê mô tả như điểm trung bình, độ lệch chuẩn, điểm thấp nhất và điểm cao nhất được sử dụng để khái quát khả năng hiểu ngữ pháp của HS ở hai nhóm, trong đó bài kiểm tra được chấm theo thang điểm 10. Trước khi tiến hành các kiểm định suy luận, phân phối điểm số được kiểm tra bằng Shapiro-Wilk test và kết hợp với quan sát Normal Q-Q plots để xem xét giả định phân phối chuẩn. Sau đó, paired-samples t-tests được sử dụng để so sánh kết quả trước và sau can thiệp trong từng nhóm nhằm xác định mức độ tiến bộ theo thời gian, trong khi independent-samples t-tests được dùng để so sánh kết quả giữa nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm ở cả thời điểm tiền kiểm tra và hậu kiểm tra. Bên cạnh đó, effect

size (Cohen's d) cũng được tính để ước lượng mức độ khác biệt quan sát được. Đối với dữ liệu từ bảng hỏi, các mục hỏi đóng được phân tích bằng thống kê mô tả gồm điểm trung bình và độ lệch chuẩn, sau đó được nhóm và diễn giải theo ba phương diện: mức độ tham gia và học tập tích cực, động lực học tập, phản hồi tức thì và hỗ trợ học tập. Hai câu hỏi mở trong bảng hỏi được xử lý theo hướng mã hóa thủ công và phân loại chủ đề để bổ sung cho việc diễn giải kết quả định lượng. Bảng hỏi sử dụng thang Likert 5 mức độ (1 = hoàn toàn không đồng ý đến 5 = hoàn toàn đồng ý). Các khoảng diễn giải điểm trung bình được xác định dựa trên thang Likert 5 mức độ, với khoảng cách mỗi mức là 0.8, nhằm phân loại mức độ đánh giá từ rất thấp đến rất cao. Các câu hỏi mở được mã hóa thủ công và phân loại theo chủ đề nhằm hỗ trợ diễn giải kết quả định lượng.

Đối với dữ liệu định tính, nội dung từ phỏng vấn bán cấu trúc với GV và tự quan sát lớp học được phân tích nhằm bổ sung cơ sở diễn giải cho các kết quả định lượng. Cụ thể, dữ liệu phỏng vấn được phân tích theo sáu giai đoạn của phân tích chủ đề của Braun và Clarke (2006), bao gồm: làm quen với dữ liệu, tạo mã ban đầu, hình thành chủ đề, rà soát chủ đề, xác định và đặt tên chủ đề, và viết báo cáo. Trong khi đó, dữ liệu từ tự quan sát lớp học được xem xét theo hướng kết hợp giữa mô tả và diễn giải định tính, nhằm xác định các mẫu lặp lại liên quan đến mức độ tham gia, động lực, tương tác, sự tự tin và phản ứng của HS đối với các hoạt động ngữ pháp có sử dụng Baamboozle. Sau khi từng nguồn dữ liệu được phân tích riêng, các phát hiện được đối chiếu và tích hợp nhằm hỗ trợ diễn giải kết quả nghiên cứu một cách đầy đủ hơn, đồng thời tăng độ tin cậy thông qua tam giác hóa dữ liệu.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Cơ sở lý luận

Trong nghiên cứu này, “khả năng hiểu ngữ pháp” được hiểu là khả năng nhận diện, hiểu và vận dụng đúng các cấu trúc ngữ pháp trong các ngữ cảnh quen thuộc, phù hợp với trình độ của người học nhỏ tuổi (Pinter, 2017). Khả năng này được đánh giá thông qua bài kiểm tra trước-sau, chấm theo thang điểm 10, với các nội dung bám sát chương trình giảng dạy (Units 1-4, *Everybody Up 3*).

Nghiên cứu này được đặt trên cơ sở định hướng dạy học lấy người học làm trung tâm trong bối cảnh dạy ngữ pháp cho HS tiểu học tại Trung tâm Anh ngữ Light English. Trong nghiên cứu này, Baamboozle không được xem như một phương pháp dạy học hoàn chỉnh mà được định vị là một công cụ hỗ trợ khả năng hiểu ngữ pháp, đặc biệt ở giai đoạn luyện tập và củng cố. Về mặt lý thuyết, nghiên cứu sử dụng có chọn lọc bốn góc nhìn lý thuyết nhằm hỗ trợ việc diễn giải ba phương diện chính trong trải nghiệm học ngữ pháp qua Baamboozle, trong đó bao gồm giả thuyết bộ lọc cảm xúc (Krashen, 1982), thuyết kiến tạo (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978), vùng phát triển gần (Vygotsky, 1978) và thuyết tự quyết (Deci và Ryan, 1985). Nghiên cứu này không sử dụng bốn lý thuyết như một mô hình nhân quả đầy đủ, mà xem chúng như các lăng kính diễn giải cho những khía cạnh cụ thể của dữ liệu. Cụ thể, thuyết kiến tạo và vùng phát triển gần được dùng để diễn giải vai trò của hoạt động thực hành, phản hồi và hỗ trợ trong quá trình học ngữ pháp. Trong khi đó, giả thuyết bộ lọc cảm xúc và thuyết tự quyết được dùng để giải thích cảm nhận của HS về sự thoải mái, động lực và mức độ sẵn sàng tham gia. Vì vậy, khung lý thuyết của nghiên cứu được giới hạn ở ba phương diện phân tích chính: mức độ tham gia và học tập tích cực, động lực học tập, phản hồi tức thì và hỗ trợ học tập. Cách tiếp cận này nhằm bảo đảm rằng các lý thuyết được sử dụng để hỗ trợ diễn giải kết quả, thay vì mở rộng phạm vi phân tích ra ngoài mục tiêu nghiên cứu. Các lý thuyết này chỉ được sử dụng như những cơ sở diễn giải phù hợp với phạm vi nghiên cứu, chứ không nhằm xây dựng một mô hình nhân quả chính thức về tác động của Baamboozle.

Bên cạnh cơ sở lý thuyết này, các nghiên cứu liên quan cũng cho thấy Baamboozle có tiềm năng hỗ trợ môi trường lớp học EFL theo hướng tương tác và lôi cuốn hơn. Cụ thể, nghiên cứu của Do và Nguyen (2025) cho thấy Baamboozle giúp cải thiện đáng kể mức độ tham gia và tạo thái độ tích cực ở HS tiểu học tại một trung tâm ngoại ngữ ở TP. Hồ Chí Minh. Tương tự, Nguyen (2025) ghi nhận Baamboozle là một công cụ hữu ích trong lớp học tiếng Anh nhờ khả năng tổ chức hoạt động theo nhóm, phản hồi nhanh và tăng tính tương tác. Ngoài ra, các nghiên cứu như Lestari và cộng sự (2024) và Sakdiyah và cộng sự (2024) cũng cho thấy Baamboozle góp phần tạo ra môi trường học tập tích cực hơn và hỗ trợ sự tham gia của người học trong lớp học tiếng Anh. Những nghiên cứu này góp phần củng cố cơ sở cho việc xem Baamboozle như một công cụ hỗ trợ khả năng hiểu ngữ pháp phù hợp trong lớp học EFL, đặc biệt đối với HS tiểu học.

3.2. Kết quả và thảo luận

3.2.1. Sự thay đổi về khả năng hiểu ngữ pháp sau can thiệp

Trước khi tiến hành phân tích, dữ liệu kiểm tra trước và kiểm tra sau của hai nhóm được kiểm tra giả định phân phối chuẩn bằng kiểm định Shapiro-Wilk. Kết quả cho thấy điểm kiểm tra trước của nhóm đối chứng ($W = .934$,

$p = .186$), điểm kiểm tra trước của nhóm thực nghiệm ($W = .961$, $p = .560$), điểm kiểm tra sau của nhóm đối chứng ($W = .955$, $p = .456$), và điểm kiểm tra sau của nhóm thực nghiệm ($W = .934$, $p = .184$) đều không vi phạm giả định phân phối chuẩn. Vì vậy, các kiểm định tham số được sử dụng cho các phân tích tiếp theo.

Kết quả cho thấy trước can thiệp, không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa hai nhóm. Cụ thể, điểm trung bình của nhóm thực nghiệm là $M = 8.20$ ($SD = 0.46$), trong khi nhóm đối chứng đạt $M = 8.15$ ($SD = 0.55$), với $t(38) = 0.313$, $p = .756$ và kích thước ảnh hưởng không đáng kể ($d = 0.10$). Điều này cho thấy hai nhóm tương đương nhau ở thời điểm ban đầu.

Kết quả so sánh điểm kiểm tra sau giữa hai nhóm cũng cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê nghiêng về nhóm thực nghiệm. Cụ thể, nhóm thực nghiệm đạt $M = 9.45$ ($SD = 0.29$), cao hơn nhóm đối chứng với $M = 8.78$ ($SD = 0.59$), với $t(27.65) = 4.63$, $p < .001$, và kích thước ảnh hưởng lớn ($d = 1.46$). Kết quả này cho thấy việc sử dụng Baamboozle có liên hệ với mức cải thiện lớn hơn về khả năng hiểu ngữ pháp trong bối cảnh nghiên cứu. Tuy nhiên, mức tăng điểm của nhóm thực nghiệm cần được diễn giải thận trọng. Do điểm kiểm tra trước của cả hai nhóm đã tương đối cao trên thang điểm 10, khả năng xuất hiện ceiling effect cần được lưu ý. Ngoài ra, vì bài kiểm tra được thiết kế bám sát nội dung ngữ pháp đã học trong Units 1-4 của *Everybody Up 3*, kết quả tăng điểm có thể phản ánh mức độ nắm vững các cấu trúc đã được luyện tập trong quá trình can thiệp, hơn là sự phát triển rộng hơn của năng lực ngữ pháp nói chung.

Bảng 1. Kết quả kiểm định Independent Samples T-Test so sánh khả năng hiểu ngữ pháp giữa hai nhóm trước và sau can thiệp

Thời điểm	Nhóm	M	N	SD	t	df	p	Cohen's d
Trước can thiệp	Thực nghiệm	8.20	20	0.46	0.313	38	.756	0.10
	Đối chứng	8.15	20	0.55				
Sau can thiệp	Thực nghiệm	9.45	20	0.29	4.63	27.65	< .001	1.46
	Đối chứng	8.78	20	0.59				

Ghi chú: M = Điểm trung bình; SD = Độ lệch chuẩn; N = Cỡ mẫu; df = Bậc tự do; d = Kích thước ảnh hưởng Cohen's d.

Bảng 2. Kết quả kiểm định Paired-Samples T-Test so sánh khả năng hiểu ngữ pháp trước và sau can thiệp trong từng nhóm

Nhóm	Bài kiểm tra	M	SD	t	df	p	Cohen's d
Đối chứng	Kiểm tra trước	8.15	0.55				0.69
	Kiểm tra sau	8.78	0.59	-3.09	19	.006	
Thực nghiệm	Kiểm tra trước	8.20	0.46				2.08
	Kiểm tra sau	9.45	0.29	-9.31	19	< .001	

Ghi chú: M = Điểm trung bình; SD = Độ lệch chuẩn; df = Bậc tự do; Cohen's d = Kích thước ảnh hưởng.

Bên cạnh sự thay đổi chung về điểm số, kết quả cũng cho thấy một số đặc điểm đáng chú ý trong quá trình học của HS. Mặc dù HS có tiến bộ rõ rệt về mức độ tham gia, sự tự tin và tương tác trong các hoạt động ngữ pháp, một số em vẫn gặp khó khăn trong việc ghi nhớ và sử dụng chính xác các cấu trúc ngữ pháp ở giai đoạn củng cố.

3.2.2. Dữ liệu hỗ trợ giải thích tác động của việc sử dụng Baamboozle

Dữ liệu từ bảng hỏi HS, câu hỏi mở, tự quan sát lớp học và phỏng vấn bán cấu trúc với GV được sử dụng như các nguồn bằng chứng hỗ trợ cho kết quả định lượng. Đánh giá của HS về việc học ngữ pháp qua Baamboozle được tóm tắt trong bảng 3.

Bảng 3. Khảo sát đánh giá của HS về việc học ngữ pháp qua Baamboozle ($N = 20$)

Khía cạnh	Số item	M	Tỉ lệ đánh giá tích cực
Mức độ tham gia và học tập tích cực	7	3.70-3.95	80.0%
Động lực học tập	4	3.70-4.20	85.0%
Phản hồi tức thì và hỗ trợ học tập	5	3.70-4.00	80.0%

Ghi chú: M = Điểm trung bình; Tỉ lệ (%) thể hiện phần trăm HS có đánh giá tích cực, được tính bằng tổng tỉ lệ chọn Đồng ý (Agree) và Hoàn toàn đồng ý (Strongly agree).

Dữ liệu trong bảng 3 cùng với các nguồn dữ liệu định tính phản ánh một số biểu hiện nổi bật trong trải nghiệm học tập của HS khi tham gia các giờ học ngữ pháp có sử dụng Baamboozle. Trước hết, kết quả khảo sát cho thấy 80.0% HS có đánh giá tích cực đối với mức độ tham gia và học tập tích cực, với điểm trung bình 3.70-3.95 cho mục

thể hiện cảm giác vui khi học ngữ pháp bằng Baamboozle. Dữ liệu từ câu hỏi mở và tự quan sát lớp học bổ sung cho xu hướng này, khi nhiều HS cho biết các em thích hình thức chơi theo nhóm, thích mở ô và nhận điểm, trong khi ghi chép quan sát cho thấy mức độ tham gia và sự chú ý của HS tăng dần qua các tuần can thiệp.

Bên cạnh đó, kết quả khảo sát ở khía cạnh động lực học tập cho thấy 85.0% HS cho rằng Baamboozle giúp các em học hiệu quả hơn, với điểm trung bình 3.70-4.20. Tự quan sát lớp học cũng cho thấy HS ngày càng quen hơn với nhịp độ hoạt động, phản hồi nhanh hơn và tự tin hơn khi tham gia các nhiệm vụ ngữ pháp. Đối với khía cạnh phản hồi tức thì và hỗ trợ học tập, 80.0% HS cho biết các em nhận được phản hồi ngay sau khi trả lời câu hỏi, với điểm trung bình 3.70-4.00. Dữ liệu định tính cũng cho thấy phản hồi nhanh, cơ hội sửa lỗi ngay tại lớp và sự hỗ trợ từ bạn học là những điểm nổi bật của quá trình thực hành bằng Baamboozle.

Dữ liệu phỏng vấn GV cũng củng cố các chủ đề này. Về mức độ tham gia, GV1 nhận xét rằng lợi ích lớn nhất của Baamboozle là “the immediate surge in motivation and engagement”, trong khi GV4 cho rằng công cụ này giúp HS “focus much better” và chuyển từ nghe thụ động sang tham gia hoạt động. Về phản hồi và hỗ trợ, GV2 xem “Instant Feedback” là điểm có giá trị nhất vì giúp HS “identify and correct errors in real-time”. GV3 cũng nhấn mạnh tương tác bạn học khi cho rằng HS có thể “teach and correct each other” trong quá trình chơi.

3.2.3. Thảo luận kết quả

Đối chiếu với các nghiên cứu trước, kết quả của nghiên cứu này gợi ý rằng Baamboozle có thể phát huy hiệu quả rõ nhất khi được sử dụng ở giai đoạn luyện tập và củng cố ngữ pháp. Trong nghiên cứu, hai nhóm tương đương nhau ở thời điểm ban đầu, nhưng nhóm thực nghiệm cho thấy mức tiến bộ lớn hơn sau can thiệp, với điểm trung bình tăng từ 8.20 lên 9.45, so với 8.15 lên 8.78 ở nhóm đối chứng; sự khác biệt sau can thiệp có ý nghĩa thống kê, $t(27.65) = 4.63$, $p < .001$, với kích thước ảnh hưởng lớn. Tuy nhiên, trong bối cảnh này, Baamboozle không được sử dụng để giới thiệu kiến thức mới mà đóng vai trò hỗ trợ thực hành sau khi GV đã giải thích ngữ pháp. Điều này gợi ý rằng hiệu quả của công cụ có thể liên quan đến việc tạo thêm cơ hội cho HS lặp lại cấu trúc, phản hồi thường xuyên, nhận sửa lỗi kịp thời và tham gia vào các hoạt động tương tác. Dữ liệu bảng hỏi và định tính cũng cho thấy HS có cảm nhận tích cực về mức độ tham gia, động lực và phản hồi tức thì (các khoảng điểm trung bình theo từng khía cạnh dao động từ 3.70 đến 4.20), đồng thời ghi nhận sự gia tăng về mức độ tham gia, tự tin và hợp tác trong lớp học. Tuy vậy, các kết quả quan sát cũng cho thấy khả năng hiểu ngữ pháp chính xác vẫn chưa đồng đều giữa các em, đặc biệt ở giai đoạn củng cố. Những phát hiện này gợi ý rằng Baamboozle có thể hỗ trợ quá trình luyện tập và củng cố ngữ pháp hiệu quả hơn, đặc biệt ở phương diện tham gia, tương tác và phản hồi tức thì, nhưng không tự động bảo đảm mức độ thành thạo ngữ pháp đồng đều ở tất cả HS.

Bên cạnh đó, dữ liệu phỏng vấn GV cho thấy hiệu quả của Baamboozle phụ thuộc đáng kể vào cách tích hợp vào tiến trình dạy học. GV nhìn nhận công cụ này như một phương tiện hỗ trợ cho giai đoạn luyện tập và củng cố ngữ pháp, giúp tăng động lực, sự chú ý, phản hồi nhanh và tương tác giữa HS, nhưng không thay thế cho việc giảng dạy ngữ pháp tường minh. Đồng thời, họ cũng nhấn mạnh các điều kiện triển khai như sự phù hợp của nội dung, mức độ chuẩn bị của GV, điều kiện thiết bị và quản lý lớp học. Do đó, giá trị sư phạm của Baamboozle dường như nằm ở cách nó được sử dụng trong một tiến trình dạy học có cấu trúc, dưới sự định hướng của GV. Tuy nhiên, các phát hiện này cần được diễn giải thận trọng, vì nghiên cứu được thực hiện trong một bối cảnh cụ thể với thiết kế bán thực nghiệm và công cụ đánh giá bám sát nội dung can thiệp, điều này có thể góp phần làm cho mức tiến bộ được ghi nhận trở nên rõ nét hơn. Vì vậy, kết quả của nghiên cứu nên được xem là bằng chứng mang tính bối cảnh, đồng thời cần được kiểm chứng thêm trong các thiết kế có mức kiểm soát chặt chẽ hơn. Ngoài ra, cần diễn giải kết quả thận trọng vì thiết kế sử dụng hai lớp nguyên trạng. Mặc dù hai nhóm có kết quả kiểm tra trước tương đương và được học cùng GV, cùng giáo trình, cùng thời lượng và cùng mục tiêu ngữ pháp, nghiên cứu vẫn không thể khẳng định hai nhóm hoàn toàn tương đương trên mọi đặc điểm đầu vào. Do đó, kết quả nên được xem là bằng chứng bước đầu trong bối cảnh nghiên cứu, hơn là bằng chứng nhân quả mạnh về tác động độc lập của Baamboozle.

4. Kết luận và bình luận

Kết quả nghiên cứu gợi ý rằng việc học ngữ pháp với sự hỗ trợ của Baamboozle có liên hệ với mức cải thiện cao hơn về khả năng hiểu ngữ pháp của HS trong phạm vi nội dung đã học, so với hình thức học thông thường. Dữ liệu bảng hỏi, tự quan sát lớp học và phỏng vấn GV cũng gợi ý rằng Baamboozle có thể hỗ trợ mức độ tham gia, động lực học tập, phản hồi tức thì và tương tác bạn học trong giai đoạn luyện tập và củng cố ngữ pháp. Tuy nhiên, các kết quả này cần được diễn giải thận trọng do nghiên cứu sử dụng lớp nguyên trạng, mẫu nhỏ và công cụ kiểm tra bám sát nội dung can thiệp.

Về đóng góp khoa học, nghiên cứu bổ sung bằng chứng thực nghiệm có tính bối cảnh về việc sử dụng Baamboozle trong dạy học ngữ pháp cho HS tiểu học EFL tại một trung tâm ngoại ngữ tư nhân ở Việt Nam. Khác với các nghiên cứu chủ yếu tập trung vào thái độ học tập, từ vựng hoặc mức độ tham gia, nghiên cứu này kết hợp kết quả kiểm tra ngữ pháp, phản hồi của HS và góc nhìn của GV để làm rõ vai trò của Baamboozle như một công cụ hỗ trợ khả năng hiểu ngữ pháp, thay vì một phương pháp thay thế giảng dạy tường minh.

Về ý nghĩa thực tiễn, GV nên sử dụng Baamboozle để tổ chức các hoạt động thực hành theo nhóm, lặp lại cấu trúc và cung cấp phản hồi tức thì, đồng thời kết hợp với các hình thức hỗ trợ như nhắc lại quy tắc, hướng dẫn cách làm bài và tạo cơ hội cho HS trao đổi với bạn học trước khi đưa ra đáp án. Bên cạnh đó, nội dung trò chơi cần được thiết kế bám sát mục tiêu ngữ pháp của bài học và điều chỉnh mức độ cạnh tranh để tránh gây áp lực cho những HS yếu hơn. Ở cấp độ triển khai, các cơ sở đào tạo cần bảo đảm điều kiện thiết bị và hỗ trợ GV trong việc chuẩn bị học liệu phù hợp để công cụ này được sử dụng hiệu quả.

Nghiên cứu này có một số hạn chế cần được lưu ý. Mẫu nghiên cứu tương đối nhỏ và chỉ được thu thập tại một trung tâm ngoại ngữ tư nhân, nên khả năng khái quát hóa còn hạn chế. Thời gian can thiệp 12 tuần mới chủ yếu phản ánh tác động ngắn hạn. Thiết kế bán thực nghiệm với các lớp được phân công sẵn làm giảm mức độ kiểm soát so với phân nhóm ngẫu nhiên. Ngoài các hạn chế trên, nghiên cứu có thể chịu ảnh hưởng của thiên lệch tự quan sát do GV - nghiên cứu viên - ghi nhận dữ liệu lớp học, testing effect do HS quen với dạng bài kiểm tra, ceiling effect do điểm đầu vào tương đối cao, và việc bài kiểm tra trước - sau chưa được xác lập chính thức là hai đề song song về độ khó và độ nhạy đo lường. Các nghiên cứu tiếp theo nên mở rộng quy mô mẫu và triển khai ở nhiều bối cảnh giáo dục khác nhau; bổ sung đo lường dài hạn để kiểm tra tính bền vững của hiệu quả can thiệp. Một hạn chế khác liên quan đến công cụ đo lường là điểm đầu vào của HS đã khá cao, nên bài kiểm tra có thể chưa đủ nhạy để phân biệt đầy đủ các mức độ phát triển khác nhau của khả năng hiểu ngữ pháp. Bên cạnh đó, do bài kiểm tra bám sát nội dung can thiệp, kết quả cần được hiểu chủ yếu trong phạm vi khả năng hiểu và vận dụng các điểm ngữ pháp đã học, thay vì khái quát thành năng lực ngữ pháp tổng quát. Do phạm vi bài báo và dữ liệu phân tích ban đầu, nghiên cứu sử dụng paired-samples t-test và independent-samples t-test; tuy nhiên, các nghiên cứu tiếp theo có thể sử dụng ANCOVA để kiểm soát điểm kiểm tra trước và tăng độ mạnh của phân tích trong thiết kế bán thực nghiệm.

Tuyên bố về vai trò của các tác giả: Trần Quang Bảo Phúc: Định hướng nghiên cứu, góp ý phương pháp và chỉnh sửa bản thảo. Võ Đặng Tường Vân: Thu thập dữ liệu, phân tích dữ liệu và viết bản thảo.

Tuyên bố về GenAI và Quyền tác giả: Trong quá trình chuẩn bị bản thảo, tác giả có sử dụng công cụ ChatGPT, Gemini nhằm hỗ trợ chỉnh sửa ngôn ngữ và diễn đạt học thuật.

Tuyên bố về xung đột lợi ích: Các tác giả tuyên bố không có xung đột lợi ích.

Thông tin tài trợ: Nghiên cứu này không nhận được tài trợ từ bên ngoài.

Lời cảm ơn: Tác giả xin trân trọng cảm ơn Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học Thành phố Hồ Chí Minh (HUFLIT), Trung tâm Anh ngữ Light English đã hỗ trợ và tạo điều kiện thuận lợi trong suốt quá trình học tập, nghiên cứu và hoàn thiện bài báo này.

Tài liệu tham khảo

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Chan, S., Lo, Y. Y., Thang, S. M., Wong, P. M., Ismail, S. A. M. M., & Lie, A. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification. *Frontiers in Education*, 9, 1395155. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155>
- Chen, M. R. A., & Hwang, G. J. (2020). Effects of experiencing authentic contexts on English speaking performances, anxiety and motivation of EFL students with different cognitive styles. *Interactive Learning Environments*, 30(9), 1619-1639. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1734626>
- Daskan, A. (2023). The Challenges of Grammar Learning and Teaching and Students' Perceptions in EFL Classes - Tishk International University, Erbil Case. *International Journal of Social Sciences and Educational Studies*, 10(3), 367-380. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i3p367>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.

- 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). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Do, N. L., & Nguyen, X. H. (2025). Applying Baamboozle to teach English vocabulary for pre-starter level at a language center in HCMC. *International Journal of Current Science Research and Review*, 8(6), 2707-2723. <https://doi.org/10.47191/IJCSRR/V8-I6-03>
- Kawattipa, J. (2024). *The effectiveness and students' perspectives on the gamification of grammar lessons in an EFL classroom (Master's thesis)*. Thammasat University.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Lestari, F., Hidayani, S., & Oktaviana, F. (2024). Gamified learning environment by utilizing Baamboozle for EFL: secondary teacher & students' voice. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 999-1006. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3456>
- Myhill, D. (2021). Grammar re-imagined: foregrounding understanding of language choice in writing. *English in Education*, 55(3), 265-278. <https://doi.org/10.1080/04250494.2021.1885975>
- Nabangi, L. N. (2021). *Exploring the use of gamification in the teaching and learning of English grammar in a private secondary school classroom in Mombasa County (Master's Thesis)*. Dar es salaam: Aga Khan University. https://ecommons.aku.edu/etd_tz_ied_m-ed/153
- Nguyen, V. N. (2025). Utilizing "Baamboozle" to increase student engagement in EMI classes. *HaUI Journal of Science and Technology*, 61(2), 82-89. <https://doi.org/10.57001/huih5804.2025.040>
- Oviedo, F.C., & Charpentier, K.A. (2023). Gamification in education for the formative assessment process. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9180-9194. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5044
- Piaget, J. (1970). *Genetic epistemology*. Columbia University Press.
- Pinter, A. (2017). *Teaching Young Language Learners (2nd ed.)*. Oxford University Press.
- Sakdiyah, I. H., Maolida, E. H., & Nurviyani, V. (2024). Utilizing game-based learning Baamboozle in developing students' English grammar mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 8(1), 132-142. <https://doi.org/10.25157/jall.v8i1.12755>
- Tran, T. Q., & Duong, D. T. T. H. (2022). Insights into young students' attitudes towards gamified learning activities in English language learning. *TNU Journal of Science and Technology*, 227(13), 25-31. <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.6229>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.