

**PAGGAMIT NG *ICT-BASED GAMIFICATION TOOLS* SA PAGTUTURO NG FILIPINO:
BATAYAN SA PAGBUO NG PLANONG
PAGSASANAY NG MGA GURO**

Ferlylien J. Machitar and Ma. Leni C. Francisco
STI West Negros University

Purok Arao, Barangay Estefania, Bacolod City

Brgy Mandalagan Bacolod City

ferlylienmachitar@gmail.com

francisco.maleni26@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-4097-4350>

<https://orcid.org/0009-0007-2401-1897>

Abstrak

Nilalayan ng pananaliksik na ito na sukatin ang antas ng kasanayan ng mga guro sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino. Ang pag-aaral na ito ay gumamit ng palarawang pamamaraan (*descriptive research design*) na nilahukan ng 37 guro mula sa piling pampublikong paaralan sa isang urbanisadong lungsod sa Negros Island. Ginamit ang isang sariling-likhang instrumento na dumaan sa balidasyon at Cronbach's Alpha test para sa pagtiyak ng kahusayan nito. Ang mga datos ay sinuri gamit ang *frequency count*, *percentage*, *mean*, at *Mann-Whitney U test*. Natuklasan sa pag-aaral na ang mga guro ay may "Mataas na Antas" ng kasanayan sa mga eryang kolaboratibo at pedagohikal, samantalang "Katamtamang Antas" lamang sa mga eryang malikhain at teknolohikal. Partikular na hamon sa mga guro ang paglikha ng mga di-tradisiyunal na estratehiya, pagpapatupad ng sama-samang paglutas ng suliranin gamit ang teknolohiya, pagbuo ng malinaw na pamantayan para sa gamified tasks, at ang teknikal na aspeto ng pag-save at pag-export ng mga aktibidad. Ipinakita ng resulta na may makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng mga nabanggit na tools kapag pinangkat ayon sa haba ng panunungkulan. Ang mga mas batang guro na may mas maikling serbisyo at mas mababang kita ay nagpakita ng mas mataas na antas ng kasanayan kumpara sa mga gurong mas matagal na sa serbisyo. Batay sa mga natuklasan, iminumungkahi ang pagbuo ng isang komprehensibong planong pagsasanay na tututok sa pagpapaunlad ng malikhain at teknolohikal na kakayahan ng mga guro upang masigurado ang epektibong integrasyon ng makabagong teknolohiya sa pagtuturo ng Filipino.

Keywords: *ICT-based gamification tools, pagtuturo ng filipino, planong pagsasanay*

Bio-profiles

Si Ferlylien J. Machitar ay nakapagtapos ng kaniyang Bachelor of Secondary Education Major in Filipino sa STI West Negros University (Academic Distinction) at ang kaniyang Master's in Education Major in Filipino sa STI West Negros University. Siya ay nagtrabaho bilang Teacher I sa Barangay Singcang-Airport National High School. Si Bb. Machitar ay isang guro na mayroong dedikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino na may layunin na mas mapaunlad at mahasa pa ang kaniyang kaalaman kung kaya ito ang naging dahilan upang isagawa ang pag-aaral na ito.



Introduksyon

Rasyonale

Ang Kagawaran ng Edukasyon (DepEd) ay kinikilala ang kahalagahan ng technology-enhanced learning, na binigyang diin sa K-12 kurikulum (DepEd Order No. 42, s. 2016). Sinang-ayunan nina Espinosa et al. (2023) ang papel ng teknolohiya sa edukasyon sa pamamagitan ng kanilang case study sa Pilipinas, na nagpapakita ng positibong epekto nito sa pag-unlad ng literasi ng mga mag-aaral at integrasyon ng makabagong estratehiya sa pagtuturo.

Isa sa mga epektibong estratehiya ay ang gamification, sinasabing napatataas ang aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral gamit ang elemento ng laro sa kaligirang pang-edukasyon (Dichev & Dicheva, 2017). Ayon sa pagsusuri nina Guisadio et al. (2025), nakapagpapataas ang gamification ng motibasyon, partisipasyon, at pagkatuto, lalo na kung malinaw ang kaugnayan ng mga elementong panglaro sa layunin ng kurikulum. Gayunpaman, may hamon sa implementasyon nito, tulad ng hindi pantay na akses sa teknolohiya, kakulangan sa pagsasanay ng guro, at limitadong mapagkukunan sa ilang paaralan. Sa pagdaragdag nina Dehghanzadeh et al. (2024), may kakulangan sa pamantayang protocol para masukat ang pangmatagalang at sistematikong epekto ng gamified na edukasyon.

Sa kabila ng malawakang paggamit ng ICT, maraming guro ang hindi pa ganap na napauunlad ang kanilang kaalaman sa makabagong estratehiya tulad ng ICT-based gamification tools. Bilang isang guro na nagnanais makasabay sa pag-unlad ng lipunan, layunin ng pananaliksik na ito na palawakin ang kaalaman at kasanayan sa ICT-based gamification tools upang muling pukawin ang interes ng mga mag-aaral sa Filipino. Inaasahang magiging batayan ang pag-aaral na ito sa pagbuo ng planong pagsasanay at gabay para sa epektibong integrasyon ng gamification, at matugunan ang layuning mapabuti ang kalidad ng pagtuturo at pagkatuto.

Rebyu ng Literatura

Ayon kina Murwa et al. (2014) na nabanggit rin sa ginawang pag-aaral nina Colendra at Caladra (2023), ang gamification ay isang makabagong estratehiya sa pagtuturo ng mga aralin na kung saan ay gumagamit ang guro ng disenyo at elemento ng isang laro sa isang sitwasyong hindi naman talaga naglalaro. Sa isang gamified na silid-aralan, hinihikayat ang mga mag-aaral na gumanap ng aktibong papel sa kanilang pagkatuto, makipagpaligsahan sa positibo at malusog na mga paraan, at makipagtulungan sa kanilang mga kapwa mag-aaral (Hellín et al., 2023; Zhang & Hasim, 2023). Ayon sa isinagawang pag-aaral ni Wulan et al. (2024), Ang mga gamified na estratehiya ay naglalahad ng agarang puna at nagtataguyod ng mas interaktibong kapaligiran sa pagkatuto, na naiuugnay sa pinahusay na akademikong pagganap at mas malalim na pag-unawa sa nilalaman ng asignatura. Gayunpaman, ang tagumpay ng gamification ay nakasalalay sa maingat na pagpapatupad nito at sa pagkakahanay nito sa mga layuning pang-edukasyon. Sinang-ayunan ito ng pag-aaral na isinagawa nina Kalogiannakis et al. (2021) na nagsasaad na maaaring makatanggap ng agarang at kapaki-pakinabang na puna mula sa mga aplikasyon ng gamification at mga makabagong interaktibong teknolohiya ng smart screen, na higit pang nagpapatibay at sumusuporta sa mga natuklasan ng pananaliksik.

Maraming positibong epekto ang idinudulot ng gamification tools subalit mayroon ding mga salik na nakaapekto sa matagumpay na pagpapatupad nito. Kagaya na lamang sa natuklasan ng



pananaliksik ni Kim (2024) sa South Korea, na ang edad ay nakaaapekto sa kung paano tinitingnan ng guro ang teknolohiya. Sinuportahan ito ng pag-aaral nina Chang at Chang (2018), kung saan kanilang natuklasan na ang mga mas batang guro ay mas mataas ang antas ng paggamit ng ICT sa pagdidisenyo ng innovative learning strategies, kabilang ang game-based learning. Pinapatunayan sa pag-aaral na isinagawa nina Guillén-Gámez et al. (2022), na bagama't ang mas mahabang taon ng pagtuturo ay karaniwang nagdudulot ng mas mahusay na kasanayang pedagohikal, may kaugnayan din ito sa paglitaw ng mas malaking agwat sa kakayahan digital. Ipinakikita nito na habang tumatagal ang mga guro sa kanilang propesyon at nakabisado na ang kanilang mga estratehiya sa pagtuturo, mas nababawasan ang kanilang posibilidad na gumamit at mag-eksperimento sa mga umuusbong na teknolohiya tulad ng gamification at iba pang digital na kasangkapan.

Sa konteksto ng Pilipinas, ipinahayag sa pag-aaral nina Diola et al. (2025) na may mataas na ugnayan ang edad sa antas ng kasanayan ng mga guro sa paggamit ng teknolohiya pagdating sa pagtuturo sa asignaturang Filipino. Isa pa sa mga salik na nakaaapekto ng paggamit ng ICT-based gamification tools ay ipinahayag sa pag-aaral na isinagawa ni William (2025) kung saan kanyang inilahad na iilan sa mga guro, lalong-lalo na ang mga guro na mas mahaba ang taon ng pagtuturo, ay ipinahayag na mas gugustuhing nilang gamitin ang mga tradisyunal na mga pamamaraan sa pagtuturo. Ang hindi pagiging bukas sa pagbabago ay kadalasang may kauganayan sa suliranin sa nakikita nilang pagiging epektibo ng mga kagamitang digital at ang potensyal na ito ay makapagdulot ng distraksiyon sa mga mag-aaral sa halip na makatulong sa pagpapabuti ng kanilang pagkatuto.

Sa pagdaragdag, ayon sa pag-aaral na isinagawa ni Guisadio et al. (2025) ang mga tampok ng gamification ay hindi lamang simpleng bagong teknolohikal na karagdagan—ito ay tanda ng paglipat tungo sa mas nakaengganyo at mag-aaral-sentrikong modelo ng edukasyon. Sa pamamagitan ng maayos na disenyo, pagpapahalaga sa konteksto, at implementasyon na batay sa ebidensya, ang mga aspektong ito ay maaaring maging sentro ng inklusibo, tumutugon, at transformatibong pedagohikal na pamamaraan sa sistema ng edukasyon ng Pilipinas. Sa karagdagan, sa pag-aaral ni Caballero (2022), na nakatuon sa epekto ng gamification sa kognitibong paglinang ng mga kabataang Pilipino, ang resulta ay nagpakita ng positibong kaugnayan sa pagitan ng gamified learning approaches at pagpapaunlad ng language acquisition skills. Dagdag pa nina Colendra at Caladra (2023) na ang paggamit ng gamification tools ay isang paraan upang hindi tamarin ang mga mag-aaral na magpatuloy sa diskusyon. Ilan sa mga naging palasak na sites at application na ginagamit ng mga guro at mag-aaral sa online na klase ay ang Raptivity, Wordwall at Classpoint. malaki ang naging bisa ng paggamit ng gamification sa pagtuturo ng mga guro sapagkat umunlad ang akademikong performans ng mga mag-aaral at nagkaroon ng holistikong pagkatututo.

Sa kabuuan, batay sa resulta ng pag-aaral ni Soriano (2024), na naglalahad ng kabuoang pagsusuri sa bentahe ng paggamit ng gamification tools para sa indibidwal at kolaboratibong gawain, ipinakita na maganda ang naidulot ng paggamit ng gamification tools sa parehong hanay ng guro at mag-aaral. Sa tulong ng gamification tools na ginagamit ng guro ay mas madaling naipakikita ng bawat mag-aaral ang kanilang pagiging malikhain, tiwala sa sarili, pag-unawa ng mga aralin, makipagpalitan ng ideya, pagsusuri ng mga dating kaalaman, pakikisangkot at pagbabahagi ng bagong ideya, at higit sa lahat, umuunlad ang kanilang kritikal na pang-unawa.



Teoritikal na Balangkas

Ang pag-aaral na ito ay nakaangkla sa teoryang Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Framework nina Mishra at Koehler (2006). Ang Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Framework ay isang modelo na nagpapakita ng mahalagang ugnayan ng tatlong uri ng kaalaman na dapat taglayin ng isang guro upang maging epektibo sa pagtuturo sa makabagong panahon — ang technological knowledge (kaalaman sa teknolohiya), pedagogical knowledge (kaalaman sa pedagohiya), at content knowledge (kaalaman sa nilalaman). Ito ay naglalarawan ng iba't ibang uri ng kaalamang kinakailangan ng mga guro upang maisagawa nang matagumpay at epektibo ang integrasyon ng teknolohiya sa pagtuturo. Ang paggamit ng mga ICT-based gamification tools ay isa sa mga paraan na nakapagpapataas ng lebel ng pagtuturo ng mga guro. Sa kabuuan, ang TPACK ay nagbibigay-diin na ang epektibong paggamit ng ICT-based gamification tools ay nakabatay sa balanseng pagsasanib ng teknolohiya, estratehiya, at nilalaman upang makamit ang makabuluhang pagkatuto.

Ang mga guro na gumagamit ng teknolohiya sa kani-kanilang silid-aralan ay may kamalayang nagbibigay ng isang pagkakataon na makilala at matukoy ang angkop na mga kagamitan na makapagpapaunlad sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto. Ang paggamit ng mga makabagong teknolohiya ay nagdaragdag sa pagganyak ng mga mag-aaral na mas maging makabuluhan ang pagkatuto.

Ang nabanggit na mga teorya ay napakahalaga sa pag-aaral na ito bilang isa sa mga batayan para sa balangkas ng pag-aaral. Tinutulungan nito ang mananaliksik na sukatin ang antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino sa mga pampublikong paaralan na kabilang sa unang klaster sa isa sa mga urbanisadong lungsod ng Rehiyon ng Negros Island. Maaaring mapahusay ang proseso ng pagtuturo at pagkatuto sa pamamagitan ng mga mga impormasyong kinakailangan upang makakuha ng kaalaman at maaaring makatulong sa pagbuo ng isang planong pagsasanay na makapagtatalakay ng integrasyon ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ayon sa mga resulta ng pananaliksik.

Layunin

Ang pag-aaral na ito ay naglalayong sukatin ang antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino sa piling mga pampublikong paaralan na kabilang sa unang klaster sa isa sa mga urbanisadong lungsod sa Rehiyon ng Negros Island sa taong panuruan 2025-2026 bilang batayan sa pagbuo ng planong pagsasanay ng mga guro. Ispesipikong naglalayon na sagutan ang mga katanungan; 1) ang propayl ng mga tagatugon ayon sa sumusunod na mga baryabol edad, haba ng panunungkulan, at karaniwang buwanang kita ng pamilya; 2) ang antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino ayon sa sumusunod na mga erya: kakayahang malikhain, kakayahang kolaboratibo, kakayahang pedagohikal at kakayahang teknolohikal; 3) ang antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino ayon sa nabanggit na mga baryabol; 4) kung mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino ayon sa nabanggit na mga baryabol; at 5) batay sa natuklasan, anong planong pagsasanay ng mga guro ang mabubuo.



Metodolohiya

Ito ay naglalahad ng metodolohiya ng pananaliksik. Ito ay tumatalakay sa desinyo ng pananaliksik, saklaw ng pananaliksik, paksa, at mga tagatugon, ang proseso ng pangangalap ng datos, instrumento ng pananaliksik, *test validity* at *reliability*, paraan ng pagproseso ng mga datos, *analytical schemes*, at *statistical tools*.

Desinyo ng Pananaliksik

Ang pananaliksik na ito ay gumamit ng palarawang paraan ng pananaliksik o descriptive research sa pagsukat ng antas ng paggamit ng mga guro ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino. Ayon ay McCombes (2020), ang palarawang pananaliksik ay isang imbestigasyon na naglalarawan at nagbibigay-kahulugan tungkol sa isang bagay o paksa. Ito ay may kinalaman sa mga kundisyon ng mga ugnayang nagaganap, mga gawaing umiiral, mga paniniwala at prosesong naganap, mga epektong nararamdaman o mga kalakarang nilinang. Angkop na gamitin ang palarawang pananaliksik sa pag-aaral na ito sapagkat layunin ng pananaliksik na ito na sukatin ang antas ng paggamit ng mga guro ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino.

Lokal ng Pag-aaral

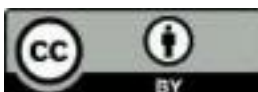
Ang mga piling pampublikong paaralan na kabilang sa unang klaster sa isa sa mga urbanisadong lungsod sa Rehiyon ng Negros Island ang napili ng mananaliksik na lugar kung saan isasagawa ang pananaliksik.

Kamakailan, ang lungsod na ito ay nakatanggap ng pagkilala na Prime HRM mula sa Civil Service Commission- ito ay nagpapakita ng walang humpay na pangakong paninindigan ang mahusay na paghahatid ng serbisyo.

Ito ay binubuo ng pitong Distrito na mayroong 44 pampublikong paaralang pang-elementarya at tatlong klaster na mayroong 26 na pangsekundarya. Ang mga paaralan ay nakatanggap ng mga karangalan, pagkililala, at gantimpala sa iba't ibang larangan at mga patimpalak. Iilan dito ay ang "Modelong Kabataang Pilipinas 2020 Finalist", "Binalaybay", iba't ibang kategorya sa Pampaaralang Pamamahayag, Pangkalahatang Kampeon sa NIRAAM 2026 at maraming parangal sa iilang kategorya ng Palarong Pambansa.

Ang mga Tagatugon

Ang mga tagatugon ng pananaliksik ay ang mga guro sa Filipino sa kadahilanang nakapokus ang pananaliksik sa paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino. Pinili ang mga tagasagot sa isinagawang pag-aaral gamit ang total population sampling. Ito ang ginamit na paraan sa kadahilanang maliit lamang ang bilang ng populasyon at bawat miyembro ay mahalaga sa pananaliksik.



Instrumentong Ginamit

Ang mananaliksik ay nangalap ng mga kailangang mga datos para sa pananaliksik sa pamamagitan ng paggawa ng talatanungan o kalipunan ng mga paksa upang sukatin ang antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino bilang batayan sa pagbuo ng planong pagsasanay para sa mga guro sa paggamit ng umiiral na gamification tools ayon sa mga resulta ng pananaliksik.

Ang ginamit na instrumento sa pangangalap ng datos sa pag-aaral na ito ay isang talatanungan na sariling gawa ng mananaliksik. Ang talatanungan ay nahahati sa dalawang (2) bahagi. Ang unang bahagi ay nakalaan sa pagkalap ng propayl ng mga tagatugon, kasama rito ang pagkakakilanlan ng mga guro batay sa mga baryabol na edad, haba ng taon ng pagtuturo, at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Ang ikalawang bahagi ng talatanungan ay ang pagpapasiya sa antas ng paggamit ng ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino sa erya na kakayahang malikhain, kayayahang kolaboratibo, kakayahang pedagohikal, at kakayahang teknolohikal. Masusukat ang antas nito sa (5) Lubhang mataas na antas, (4) Mataas na antas, (3) Katamtamang antas, (2) Mababang antas, at (1) Napakababang antas.

Katumpakan at Kahusayan ng Instrumento

Ayon kay Shuttleworth (2015), ang instrumentong panukat ay nakadepende sa sinusukat. Ito ay tumutukoy sa mga datos na hindi lamang mapaniwalaan kundi tumpak at walang mali. Ang talatanungan ay sariling gawa ng mananaliksik, kung kaya ito ay sumailalim sa balidasyon at pagrepaso mula sa tatlong eksperto mula sa kaugnay na larangan. Ang dalawa ay dalubhasa sa larangan ng Filipino at larangan ng Teknolohiya. Ang mga mungkahi at rekomendasyon ng mga eksperto ay inilakip sa pinal na kopya ng talatanungan bago ito ginamit sa paglikom ng datos. Ang instrumento ay nagkamit ng *validity index* na 4.40, na may interpretasyon na lubhang mataas na antas na nagpapahiwatig na ang instrumento ay may angkop na antas ng katumpakan ayon sa pamantayan na binuo nina Good at Scates. Matapos ang makapagtugma at mapagtotoo ang instrumentong ginamit, nagsagawa ng *dry run* sa 30 kaguruan na nagtuturo ng asignaturang Filipino na kabilang sa mga piling pampublikong paaralan ng unang klaster sa isa sa mga urbanisadong lungsod ng Rehiyon ng Negros Island. Ang mga guro ay *random* na pinili at hindi kasali sa aktwal na tagatugon. Ang instrumento ay nagkamit ng *reliability index* na 0.996 ayon sa Cronbach's alpha. Ito ay may interpretasyon na "napakahusay" na nagpapahiwatig na may angkop at katanggap-tanggap na antas ng kahusayan ang instrumento.

Pamamaraan sa Paglikom ng Datos

Upang masagutan ang layunin ng pag-aaral, ang sumusunod ay ang detalyadong hakbang at pamamaraan sa pagkalap ng datos sa pag-aaral na ito. Sa unang bahagi ng *reliability*, ang mananaliksik ay humingi ng pahintulot sa opisina ng Pansangay na Tagapamanihala ng mga Paaralan na makapagsagawa ng pag-aaral sa mga guro sa Filipino sa mga piling pampublikong paaralan na kabilang sa unang klaster sa pamamagitan ng pagpapadala ng liham. Matapos na makuha ang pahintulot na maisagawa ang pag-aaral, at para masigurado ang pagkamakatotohanan ng pananaliksik na ito, ang mananaliksik ay humingi ng pahintulot sa mga punongguro ng mga kasangkot na piling



paaralan sa pamamagitan ng pagpapadala ng liham. Matapos ipaalam, nagbigay ng talatanungan sa mga tagatugon ang mananaliksik.

Pagkatapos ng paglikom ng datos, isinailalim ang mga kasagutan sa pag-iisa-isa, paghahanay, pagsusuri, at pagbibigay ng karampatang interpretasyon sa mga datos at pagsagot ng mga inihandang teorya o ideya. Ang *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) ay ginamit sa pag-encode at pag-aanalisa ng nalikom na datos.

Etika ng Pananaliksik

Ang mananaliksik ay isinaalang ang boluntaryong partisipasyon ng mga tagatugon, may alam sa pagpapayag, hindi mailagay sa posibleng panganib, at anonymity ang mga tagatugon upang maiwasan ang anumang paglabag sa karapatang pantao sa buong proseso ng pananaliksik. Ang partisipasyon sa pag-aaral ay boluntaryo, at ang mga tagatugon ay maaaring hindi makilahok sa anumang oras. Ang mananaliksik ay nagbigay alam sa kanila na ang pag-aaral ay para lamang sa layuning pang-akademiko. Ang mananaliksik lamang ang nakakaalam sa datos ng pananaliksik, upang maisiguro ang pagpapanatiling-lihim. Sa pagdaragdag, ang mananaliksik ay striktong sumunod sa alituntunin na isinsaad ng Data Privacy Act of 2012 upang matiyak ang pagpapatupad ng mga hakbang sa seguridad na naglalayong maprotektahan ang personal at sensitibong impormasyon ng mga kalahok. Sa pamamagitan ng pagsunod ng mga alituntunin, ang mananaliksik ay naglalayong makapagbigay ng pinakamataas na antas ng pagiging propesyonal.

Pagsusuri ng Datos at Iskemang Analitikal

Layunin 1 ginamit ang deskriptibong iskemang analitikal at Frequency Count at Percentage score upang matukoy ang propayl ng mga tagatugon ayon sa mga baryabol na edad, haba ng panunungkulan at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Layunin 2, ginamit ang deskriptibong iskemang analitikal at mean upang matukoy ang antas ng paggamit ng mga guro sa ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino ayon sa mga sumusunod na eryang kakayahang malikhain, kayayahang kolaboratibo, kakayahang pedagohikal at kakayahang teknolohikal. Layunin 3, upang matukoy ang antas ng paggamit ng mga guro sa ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino kapag sila ay pinangkat at pinaghambing ayon sa mga nabanggit na mga baryabol, ginamit ang deskriptibong iskemang analitikal at mean. Layunin 4, upang matukoy kung mayroong makabuluhang pagkakaiba sa antas sa paggamit ng guro sa ICT-based gamification tools sa pagtuturo ng Filipino kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga nabanggit na mga baryabol, ginamit ang komparatibong iskemang analitikal at Mann-Whitney U Test.

Mga Resulta at Diskusyon

Sa seksyong ito, ang mga nakalap na datos ay sumailalim sa masusing pagproseso, paglalahad, pagsusuri at interpretasyon upang pagtuunan ang mga layunin ng pag-aaral na ito.

Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools Sa Pagtuturo Ng Filipino: Batayan sa Pagbuo ng Planong Pagsasanay ng mga Guro



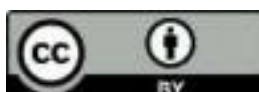
Talahanayan 1

Propayl ng Tagatugon

Baryabol	Kategorya	Dalas	Porsyento
Edad	Mas Bata (Mas mababa sa 32 taong gulang)	16	43.2
	Mas Matanda (32 taong gulang pataas)	21	56.8
Haba ng Panunungkulan	Mas Maikli (Mas mababa sa 8 taon)	17	45.9
	Mas Mahaba (8 taon o higit pa)	20	54.1
Karaniwang Buwanang Kita ng Pamilya	Mas Mababa (mas mababa sa ₱40,000)	18	48.6
	Mas Mataas (₱40,000 o higit pa)	19	51.4
	Kabuuan	37	100.00

Ang Talahanayan 1 ay nagpapakita ng propayl ng mga tagatugon ayon sa sumusunod na mga baryabol. Ayon sa edad, may 16 o 43.2% na tagatugon ay kabilang sa kategorya ng mas bata samantala, 21 o 56.8% ng mga tagatugon ay mas matanda. Batay naman sa haba ng panunungkulan, 17 o 45.9% sa mga tagatugon ang mas maikli ang taon ng panunungkulan habang 20 o 54.1% sa mga tagatugon naman ay mas mahaba ang taon ng panunungkulan.

Ayon naman sa karaniwang buwanang kita ng pamilya, 18 o 48.6% sa mga tagatugon ang may mas mababa ang buwanang kita ng pamilya samantala 19 o 51.4% sa mga tagatugon ang may mas mataas na buwanang kita ng pamilya. Ipinakikita ng mga datos na ang mga tagatugon kabilang sa kategorya ng mas matanda ay kabilang rin sa kategorya ng mas mahaba ang taon ng panunungkulan at mas mataas ang karaniwang kabuuang kita ng pamilya. Ang resulta ay naglalahad na ang mga tagatugon ay mga guro na nasa hanay ng mas matanda na may mas mahabang taon ng panunungkulan kung kaya mayroon na silang mas mataas na karaniwang buwanang kita sapagkat mas mataas na ang kanilang posisyon sa pagtuturo.



Talahanayan 2

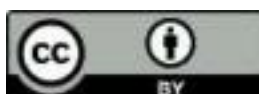
Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Malikhain

Aytem	Mean	Interpretasyon
<i>Bilang isang guro na nagtuturo ng asignaturang Filipino, ako ay...</i>		
1. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> upang makalikha ng malikhaing gawain sa Filipino.	3.70	Mataas
2. nagdidisenyo ng mga interaktibo at kawili-wiling aralin sa Filipino gamit ang <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.45	Katamtaman
3. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> upang mahikayat ang malikhaing pag-iisip ng mga mag-aaral.	3.54	Mataas
4. nagsasama ng mga elementong biswal, tunog, at galaw sa aking mga <i>gamified lessons</i> .	3.43	Katamtaman
5. nakapag-aangkop ng <i>gamified activities</i> batay sa interes at pangangailangan ng mga mag-aaral.	3.48	Katamtaman
6. nakalilikha ng natatangi at di-tradisyunal na estratehiya sa pagtuturo gamit ang <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.32	Katamtaman
7. nakapagpapayaman ng mga araling pampanitikan at pangwika sa pamamagitan ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.45	Katamtaman
8. nakapaghihikayat ng mga mag-aaral na ipahayag ang kanilang ideya sa malikhaing paraan sa pamamagitan ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.48	Katamtaman
Mean	3.48	Katamtaman

Ang Talahanayan 2 ay nagpapakita ng antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng kakayahang malikhain. Sa kabuuan, ang eryang ito ay nagtamo ng *mean* na 3.48 na may interpretasyong katamtaman.

Nagtamo ng pinakamataas na *mean* na 3.70 na may interpretasyong mataas na antas ang unang aytem na nagsaad na “gumagamit ng *ICT-based gamification tools* upang makalikha ng malikhaing gawain sa Filipino”. Habang, nagtamo naman ng pinakamababang *mean* na 3.32 na may intepretasyong katamtaman ang ikaanim na aytem na nagsaad na “nakalilikha ng natatangi at di-tradisyunal na estratehiya sa pagtuturo gamit ang *ICT-based gamification tools*”.

Batay sa natuklasan, ipinahihiwatig nito na limitado ang kaalaman ng mga guro sa Filipino sa paglikha ng natatangi at di-tradisyunal na estratehiya sa pagtuturo gamit ang *ICT-based gamification tools*. Maaari hindi naging malalim ang kanilang pagsasanay sa pagpapalawak ng kanilang kaalaman sa paggamit ng mga makabagong teknolohiya kagaya ng *ICT-based gamification tools*.



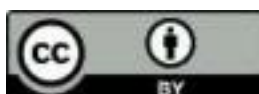
Ang nabanggit na kakulangan ay sinang-ayunan ni Perida (2018), na naglalahad na sa proseso ng *gamification* ay makikita ang layunin nitong makapagturo ng kasanayang may kawilihan at pagtamo ng pagkatuto na naaayon sa tamang proseso at pinaghandaan tungo sa isang komunikatibong pagkatuto. Isang malaking hamon sa bawat guro ang maging malikhain sa pagtuturo sapagkat kailangang malawak ang kaalaman kung paano magtuturo at hihikayatin ang mag-aaral upang lumahok sa talakayan at matuto. Kaya naman mahalaga na magkaroon ng kamalayan at kaalaman ang isang tagapagturo kung paano ituturo ang isang aralin at gagawing mabisa ang bawat pagkatuto. Isa sa maaaring maging kagamitan ay ang mga pamamaraan na magsisilbing daluyan upang maituro ang isang aralin gamit ang iba pang mga kagamitang panturo.

Talahanayan 3

Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Kolaboratibo

Aytem	Mean	Interpretasyon
<i>Bilang isang guro na nagtuturo ng asignaturang Filipino, ako ay...</i>		
1. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> upang mapalakas ang kolaborasyon ng mga mag-aaral.	3.51	Mataas
2. nakapagpapatupad ng mga gawaing pangkat gamit ang <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.54	Mataas
3. nakapagpauunlad ng aktibong pakikipag-ugnayan ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng <i>gamified activities</i> .	3.51	Mataas
4. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> upang linangin ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pakikipagtulungan.	3.54	Mataas
5. nakabubuo ng positibong interaksyon sa silid-aralan gamit ang <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.54	Mataas
6. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> sa kolaboratibong pagtataya at pagbibigay ng pidbak.	3.51	Mataas
7. nakapagpapatupad ng sama-samang pagresolba ng suliranin ng mga mag-aaral gamit ang <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.43	Katamtaman
8. nakahihikayat ng pananagutan ng bawat kasapi sa mga gawaing pangkat sa pamamagitan ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.54	Mataas
Mean	3.51	Mataas

Ang Talahanayan 3 ay nagpapakita ng antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng Kakayahang Kolaboratibo. Sa kabuuan, ang eryang ito ay nagtamo ng *mean* na 3.51 na may interpretasyong mataas.



Nakakuha ng pinakamataas na *mean* na 3.54 na may interpretasyong mataas na antas ang ikalawa, ikaapat, ikalima, at ikawalong aytem na nagsasaad na “nakapagpapatupad ng mga gawaing pangkat gamit ang *ICT-based gamification tools*”, “gumagamit ng *ICT-based gamification tools* upang linangin ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pakikipagtulungan”, “nakabubuo ng positibong interaksyon sa silid-aralan gamit ang *ICT-based gamification tools*”, at “nakahihikayat ng pananagutan ng bawat kasapi sa mga gawaing pangkat sa pamamagitan ng *ICT-based gamification tools*”. Samantala, nagtamo naman ng pinakamababang *mean* na 3.43 na may intepretasyong katamtaman ang ikaanim na aytem na nagsaad na “nakapagpapatupad ng sama-samang pagresolba ng suliranin ng mga mag-aaral gamit ang *ICT-based gamification tools*”.

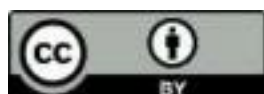
Ipinahihiwatig ng resulta na hindi gaano nagagamit ang *ICT-based gamification tools* sa pagpapatupad ng sama-samang pagresolba ng suliranin ng mga mag-aaral. Maaaring epektibo at komportable pa ring gamitin ang mga tradisyunal na mga estratehiya upang tugunan ang pangangailangan at pagbibigay solusyon sa mga suliraning kinakaharap ng mga mag-aaral.

Lumabas sa resulta ng pag-aaral na isinagawa ni Mangulian (2025) na may pamagat *The Impact of Gamified Instruction on Filipino Language Acquisition in Grade 10* na ang *gamified* na pagtuturo ay isang mabisang estratehiya sa pagtuturo na hindi lamang nagpapataas ng partisipasyon ng mga mag-aaral kundi nagtataguyod din ng mas mahusay na kinalabasan ng pagkatuto sa asignaturang Filipino. Binigyang-kahulugan ang *gamification tools* ni Kapp (2012), na nabanggit sa pananaliksik nina Colendra et al. (2023) bilang *tool* sa paggamit ng mga estetika, mekaniks at iba pang elemento ng isang laro upang maaliw ang mga tao, maisakatuparan ang pagkatuto, magdulot ng pagkilos at makapagbigay-solusyon sa mga problema. Bagama’t hinango ang konsepto sa iba’t ibang laro, ginagamit ng *gamification tools* ang konsepto ng pagtuturo at pagkatuto.

Talahanayan 4

Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Pedagogikal

Aytem	Mean	Interpretasyon
<i>Bilang isang guro na nagtuturo ng asignaturang Filipino, ako ay...</i>		
1. nakauunawa ng mga teorya ng pagkatuto na sumusuporta sa <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.56	Mataas
2. gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> upang mapataas ang motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral.	3.62	Mataas
3. nakapag-aangkop ng <i>ICT-based gamification tools</i> sa iba’t ibang estilo at antas ng pagkatuto.	3.48	Katamtaman
4. nakasusuri ng pagiging epektibo ng <i>ICT-based gamification tools</i> bilang estratehiya sa pagtuturo.	3.59	Mataas
5. nakagagawa ng malinaw na pamantayan para sa <i>gamified tasks</i> .	3.43	Katamtaman



6. nakapamamahala ng oras at daloy ng aralin sa paggamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.51	Mataas
7. nakapag-uugnay ng <i>ICT-based gamification tools</i> sa tradisyonal at makabagong pamamaraan ng pagtuturo.	3.64	Mataas
8. nakagagawa ng pagtataya na angkop sa <i>gamified lessons</i> .	3.51	Mataas
Mean	3.54	Mataas

Ang Talahanayan 4 ay nagpapakita ng antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng Kakayahang Pedagogikal. Sa kabuuan, ang eryang ito ay nagtamo ng *mean* na 3.54 na may interpretasyong mataas.

Nagtamo ng pinakamataas na *mean* na 3.64 na may interpretasyong mataas na antas ang ikapitong aytem na nagsasaad na “nakapag-uugnay ng *ICT-based gamification tools* sa tradisyonal at makabagong pamamaraan ng pagtuturo.”. Habang, nagtamo naman ng pinakamababang *mean* na 3.43 na may interpretasyong katamtaman ang ikalimang aytem na nagsaad na “nakagagawa ng malinaw na pamantayan para sa *gamified tasks*”.

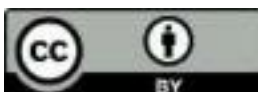
Mapapansin sa resulta ng talahanayan na may kakulangan sa kaalaman ng mga guro sa Filipino batay sa paggawa ng malinaw na pamantayan para sa *gamified tasks*. Marahil ang paggamit nito ay limitado sa loob ng klase at hindi masyado nasasanay ang mga guro sa integrasyon ng mga makabagong estratehiya sa proseso ng pagtuturo.

Batay sa pananaliksik na isinagawa ni Wulan et al. (2024), ang mga *gamified* na estratehiya ay naglalahad ng agarang puna at nagtataguyod ng mas interaktibong kapaligiran sa pagkatuto, na naiugnay sa pinahusay na akademikong pagganap at mas malalim na pag-unawa sa nilalaman ng asignatura. Gayunpaman, ang tagumpay ng *gamification* ay nakasalalay sa maingat na pagpapatupad nito at sa pagkakahanay nito sa mga layuning pang-edukasyon.

Talahanayan 5

Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Teknolohikal

Aytem	Mean	Interpretasyo
<i>Bilang isang guro na nagtuturo ng asignaturang Filipino, ako ay...</i>		
1. marunong gumamit ng mga <i>ICT-based gamification tools</i> tulad ng Kahoot, Quizizz, ClassPoint, o Wordwall.	3.62	Mataas
2. nakakapag-navigate at nakakapag-set up ng <i>gamification platforms</i> .	3.43	Katamtaman



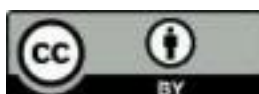
3. nakapagsusuri ng pagiging <i>user-friendly</i> ng isang <i>ICT-based gamification tools</i> bago ito gamitin.	3.59	Mataas
4. nakalulutas ng mga teknikal na suliraning lumilitaw habang gumagamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.37	Katamtaman
5. nakakapag-customize ng mga <i>gamified activities</i> ayon sa pangangailangan ng aralin.	3.37	Katamtaman
6. gumagamit ng mga <i>data</i> mula sa <i>gamification tools</i> upang masukat ang pagkatuto ng mag-aaral.	3.40	Katamtaman
7. nakakapag-save at <i>export</i> ng mga ginawang <i>gamified activities</i> .	3.29	Katamtaman
8. nakatitiyak sa seguridad at pagkapribado ng pagkakakilanlan ng mga mag-aaral sa paggamit ng <i>ICT-based gamification tools</i> .	3.48	Katamtaman
Mean	3.44	Katamtaman

Inilalahad sa Talahanayan 5 ang antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng Kakayahang Teknolohikal. Sa kabuuan, ang eryang ito ay nagtamo ng *mean* na 3.44 na may interpretasyong katamtaman.

Nagtamo ng pinakamataas na *mean* na 3.62 na may interpretasyong mataas na antas ang unang aytem na nagsasaad na “marunong gumamit ng mga *ICT-based gamification tools* tulad ng *Kahoot*, *Quizizz*, *ClassPoint*, o *Wordwall*”. Habang, nagtamo naman ng pinakamababang *mean* na 3.29 na may interpretasyong katamtaman ang ikalimang aytem na nagsaad na “nakakapag-save at *export* ng mga ginawang *gamified activities*”.

Ayon sa resulta, hindi masyado nalinang ang kasanayan ng guro sa Filipino sa pagdiskubre ng mga iilang katangian at pamamaraan sa paggamit nang tama ng mga makabagong teknolohiya kagaya ng *ICT-based gamification tools* lalong lalo na sa pag-save at *export* ng mga ginawang *gamified activities*.

Taliwas ito sa isinagawang pagsasanay ng Kagawaran ng Edukasyon na sumusuporta sa makabagong takbo ng panahon nagsagawa ng pagsasanay ang Kagawaran ng Edukasyon na may pamagat na *Learning-Teaching Evolution (LTE): Training on the Application of Thematic Teaching Principles and Integrative Performance Assessment* na kinalahukan ng mga guro sa lahat ng *learning areas*, sa pagtatapos ng apat na araw na Programang Pagsasanay sa Propesyon na Pag-unlad (PD Program), inaasahang ang mga gurong may sapat na kasanayan sa iba’t ibang larangan ng pagkatuto ay magkakaroon ng kakayahang bumuo ng tematikong *Inquiry-Based Learning (IBL) lesson plan* at magdisenyo ng integratibong *performance assessment* na nagbibigay ng pangkabuuang at makabuluhang karanasan sa pagkatuto ng mga *lifelong learners*. Inaasahang magagawa ng mga kalahok ang mga sumusunod: magnilay sa sariling gampanin sa integrasyon ng *Sustainable Development Goals (SDGs)* sa pagtuturo, bumuo ng *game-based assessment* gamit ang digital na kasangkapan at *gamification strategies*, magdisenyo ng tematikong IBL lesson plan na may SDG



integration gamit ang teknolohiyang nakatuong pagtataya, at makabuo ng isang *school-based Workplace Application Plan (WAP)*. Sa ganitong paraan, pinapalakas ng PD Program ang kakayahan ng mga guro na maghatid ng makabuluhan, interaktibo, at kontekstuwalisadong pagkatuto sa asignaturang Filipino, na nakatuon sa pangangailangan ng mga mag-aaral sa ika-21 siglo (DEPED, 2024).

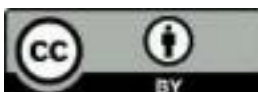
Talahanayan 6

Pagkakaiba sa Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Malikhain kapag Pinangkat at Inihambing Ayon sa mga Nabanggit na Baryabol

Baryabol	Categor y	N	Mean Rank	Mann Whitney U	p- value	Sig. level	Interpretasyon
Edad	Mas Bata	16	21.91	121.500	0.153	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Matanda	21	16.79				
Haba ng Panunungkula n	Mas Maikli	17	23.74	89.500	0.014	0.05	May Kabuluhan
	Mas Mahaba	20	14.98				
Karaniwang Buwanang Kita ng Pamilya	Mas Mababa	18	20.86	137.500	0.308	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Mataas	19	17.24				

Ang Talahanayan 6 ay nagpapakita ng pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng kakayahang malikhain kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol, walang makabuluhang pagkakaiba batay sa nakalkulang *p-value* na 0.153 sa edad at 0.308 sa karaniwang buwanang kita ng pamilya sapagkat ito ay mas mataas sa batayang *sig. level* na 0.05.

Samakatuwid, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng kakayahang malikhain kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol ay tanggap.



Samantala, nagkaroon naman ng makabuluhang pagkakaiba sa baryabol na haba ng panunungkulan kung saan ang nakalkulang *p-value* ay 0.014 na mas mababa sa itinalagang *sig.* level na 0.05. Sa gayong dahilan, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ang kakayahang malikhain kapag pinangat at pinaghambing ayon sa haba ng panunungkulan ay hindi tanggap.

Ayon sa resulta, hindi nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ang kakayahang malikhain kapag pinangat at pinaghambing sa edad at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Ipinapahiwatig na hindi nakabatay sa edad at katayuan sa lipunan sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino.

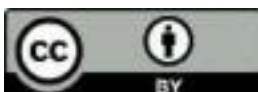
Samantala, nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa haba ng panunungkulan. Natuklasan na sa nabanggit na haba ng panunungkulan, ang mga guro na mas mahaba ang panunungkulan ang nagtamo ng pinakamababang paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino sa eryl ang pagkamalikhain. Sapagkat, ang iilan sa mga guro na mas mahaba ang taon ng panunungkulan ay mas bisaha sa tradisyunal na mga estratehiya. Mas nasanay sila na gumawa ng kanilang mga kagamitang pampagtuturo gamit ang mga tradisyunal na kagamitan na hindi na kailangan gumamit ng teknolohiya. Sila ay nakakapagturo ng kanilang aralin na hindi na kailangan pang maghanda ng mga kagamitang pampagtuturo gamit ang teknolohiya dahil na rin sa karanasan sa pagtuturo. At mas maraming pagkakataon na napag-aralan at nagamit ng mga gurong mas mababa ang taon ng panunungkulan ang mga iba't ibang aplikasyon na may kinalaman sa teknolohiya kabilang dito ang *ICT-based gamification tools*.

Sinasang-ayunan ito sa pag-aaral nina Chang at Chang (2018), natuklasan na ang mga mas batang guro ay mas mataas ang antas ng paggamit ng ICT sa pagdidisenyo ng *innovative learning strategies*, kabilang ang *game-based learning*. Minumungkahi nito mas palawakin ang pagsasanay sa mga guro.

Kung kaya minungkahi ni Suspense (2021) sa kaniyang pananaliksik, ang pagtanggap ng mga panibagong kaalaman at kasanayan tulad ng ICT kabilang na ang *gamification tools* ay makatutulong upang magkaroon ng maayos at kawiwiling talakayan sa silid-aralana. Ang mga teknolohiya ay may mahalagang papel sa programa ng pagsasanay ng mga guro sa ika-21 siglo.

Talahanayan 7

Pagkakaiba sa Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Kolaboratibo kapag Pinangat at Inihambing Ayon sa mga Nabanggit na Baryabol



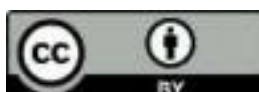
Baryabol	Categor y	N	Mean Rank	Mann Whitney U	p- value	Sig. level	Interpretasyo n
Edad	Mas Bata	16	22.91	105.500	0.054	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Matanda	21	16.02				
Haba ng Panunungkula n	Mas Maikli	17	24.71	73.000	0.003	0.05	May Kabuluhan
	Mas Mahaba	20	14.15				
Karaniwang Buwanang Kita ng Pamilya	Mas Mababa	18	20.92	136.500	0.293	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Mataas	19	17.18				

Ang Talahanayan 7 ay nagpapakita ng pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erylak kakayahang kolaboratibo kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol, walang makabuluhang pagkakaiba batay sa nakalkulang *p-value* na 0.054 sa edad at 0.293 sa karaniwang buwanang kita ng pamilya sapagkat ito ay mas mataas sa batayan *sig. level* na 0.05.

Samakatuwid, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erylak kakayahang kolaboratibo kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol ay tanggap.

Samantala, nagkaroon naman ng makabuluhang pagkakaiba sa baryabol na haba ng panunungkulan kung saan ang nakalkulang *p-value* ay 0.003 na mas mababa sa itinalagang *sig. level* na 0.05. Sa gayong dahilan, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erylak kakayahang kolaboratibo kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa haba ng panunungkulan ay hindi tanggap.

Ayon sa resulta, walang makabuluhang pagkakaiba ang antas sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erylak kakayahang kolaboratibo kapag pinangkat at pinaghambing edad at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Ipinapahiwatig na hindi nakabatay sa edad at katayuan sa lipunan sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino.



Samantala, nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa haba ng panunungkulan. Natuklasan na sa nabanggit na haba ng panunungkulan, ang mga guro na mas mahaba ang panunungkulan ang nagtamo ng pinakamababang paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino sa eryl ang kolaboratibo.

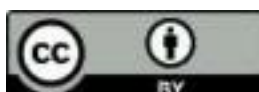
Hindi maikakaila na ang mga guro na mas mahaba ang taon ng panunungkulan ay mas bihasa sa mga pamamaraang tradisyunal. Mataas ang kanilang kaalaman sa mga estratehiyang nakapagdudulot ng kooperasyon at kolaborasyon sa kanilang mga mag-aaral na hindi na gumagamit ng teknolohiya. Ang kaalaman ng iilan sa mga guro sa iba't ibang estratehiya ay nagdudulot ng kawalang kasiglahan sa pagkatuto ng mga makabagong estratehiya gamit ang teknolohiya kagaya na lamang ng *ICT-based gamification tools*. Komportable silang gamitin ang mga tradisyunal na pamamaraan na hindi maikakaila na epektibo pa rin sa iilang aspekto ng proseso ng pagtuturo't pagkatututo. Subalit hindi sarado ang isipan ng mga guro sapagkat bilang mga guro ay kailangan na sumabay sa takbo ng lipunan lalong-lalo na ang prominenteng pagbabago sa edukasyon at pagkakaiba ng henerasyon ng mga mag-aaral ngayon. Ito ay pagkakataon upang mas matuto pa at palaguin ang mga kasanayan na mayroon ang mga guro.

Sinasang-ayunan ito ng pag-aaral na isinagawa nina William (2025) na naglalahad na ang iilan sa mga guro, lalong-lalo na ang mga guro na mas mahaba ang taon ng pagtuturo, ay nagpahayag na mas gugustuhing gamitin ang mga tradisyunal na mga pamamaraan sa pagtuturo. Ang hindi pagiging bukas sa pagbabago ay kadalasang may kauganayan sa suliranin tungkol sa pagiging epektibo ng mga kagamitang *digital* at ang potensyal para sa kanila upang makapagdudulot ng distraksiyon sa mga mag-aaral sa halip na makatulong sa pagpapabuti ng kanilang pagkatuto.

Talahanayan 8

Pagkakaiba sa Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Pedagogikal kapag Pinangkat at Inihambing Ayon sa mga Nabanggit na Baryabol

Baryabol	Categor y	N	Mean Rank	Mann Whitney U	p- value	Sig. level	Interpretasyo n
Edad	Mas Bata	16	21.25	132.000	0.268	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Matanda	21	17.29				
	Mas Maikli	17	23.00	102.000	0.038		May Kabuluhan



Haba ng Panunungkulan	Mas Mahaba	20	15.60				
Karaniwang Buwanang Kita ng Pamilya	Mas Mababa	18	20.22	149.000	0.503	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Mataas	19	17.84				

Ang Talahanayan 8 ay nagpapakita ng pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ng kakayahang pedagohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol, walang makabuluhang pagkakaiba batay sa nakalkulang *p-value* 0.268 sa edad at 0.503 sa karaniwang buwanang kita ng pamilya sapagkat ito ay mas mataas sa batayang *sig. level* na 0.05.

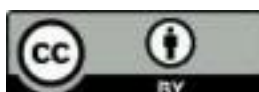
Samakatuwid, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ng kakayahang pedagohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol ay tanggap.

Samantala, nagkaroon naman ng makabuluhang pagkakaiba sa baryabol na haba ng panunungkulan kung saan ang nakalkulang *p-value* ay 0.038 na mas mababa sa itinalagang *sig. level* na 0.05. Sa gayong dahilan, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ng kakayahang pedagohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa haba ng panunungkulan ay hindi tanggap.

Ayon sa resulta, hindi nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryl ng kakayahang pedagohikal kapag pinangkat at pinaghambing edad at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Ipinahihiwatig na hindi nakabatay sa edad at katayuan sa lipunan sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino.

Samantala, nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa haba ng panunungkulan. Natuklasan na sa nabanggit na haba ng panunungkulan, ang mga guro na mas mahaba ang panunungkulan ang nagtamo ng pinakamababang paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino sa eryl ng pedagohikal. Ang resulta na ito ay nagpapakita na ang mga guro na mas mahaba ang taon ng panunungkulan ay hindi masyadong gumamit ng *ICT-based gamification tools* sa proseso ng pagtuturo't pagkatuto.

Ang mga iilan sa mga gurong mas mahabang panunungkulan ay hindi komportable sa paggamit ng teknolohiya kabilang na ang *ICT-based gamification tools* bilang makabagong pamamaraan. Mayroon silang kanya-kanyang pamamaraan sa pagtuturo na hindi mababalewala sa



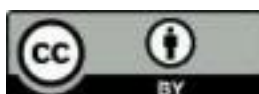
sistema ng edukasyon. Ang mga guro na mas maikling panunungkulan ay may mga karanasan sa mga iba't ibang *sites* na maaaring gamitin sa pagtuturo. Samantala, iilan sa mga guro may mas mahabang panunungkulan ay hindi pa masyado sanay sa paggamit ng teknolohiya. Hindi sila naisalang nang mas maaga sa paggamit ng teknolohiya. Dagdag pa rito, ang iilan sa kanila ay napabibilang sa mas matandang kategorya at limitado lamang ang kaalaman sa paggamit ng mga kagamitang pampagtuturo gamit ang teknolohiya kagaya ng *ICT-based gamification tools*.

Pinatunayan ni Alcontin (2021) sa kanyang pag-aaral na ang paniniwala ng mga guro sa Pilipinas tungkol sa kakayahang *digital* sa pagtuturo ay naapektuhan ng uri ng *digital* na plataporma na kanilang ginagamit at ng mga gawaing pampaaralan na kanilang isinasagawa. Ipinapakita na kapag gumagamit ang mga guro ng pamilyar na *digital* na plataporma mas nagtitiwala sila sa kanilang pagtuturo. Sa kabilang banda, kapag kinakailangan nilang gumamit ng iba pang uri ng *digital* na plataporma, mas bumababa ang kanilang kumpiyansa dahil sa kakulangan ng pamilyaridad. Bukod dito, natukoy na ang mga programang propesyonal at indibidwal na pagsasanay ng guro ay pangunahing salik sa paglinang ng kanilang kakayahang *digital* sa pagtuturo. Sa madaling sabi, mas aktibo ang mga guro sa mga propesyonal na pagsasanay sa *digital teaching*, mas mataas ang kanilang kaalaman, kasanayan, at paglinang sa larangan ng digital na pagtuturo.

Talahanayan 9

Pagkakaiba sa Antas ng Paggamit ng ICT-Based Gamification Tools sa Pagtuturo ng Filipino sa Erya ng Kakayahang Teknolohikal Kapag Pinangkat at Inihambing Ayon sa mga Nabanggit na Baryabol

Baryabol	Categor y	N	Mean Rank	Mann Whitney U	p- value	Sig. level	Interpretasyo n
Edad	Mas Bata	16	22.47	112.500	0.087	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Matanda	21	16.36				
Haba ng Panunungkula n	MAs Maikli	17	23.00	102.000	0.037		May Kabuluhan
	Mas Mahaba	20	15.60				
Karaniwang Buwanang Kita ng Pamilya	Mas Mababa	18	20.97	135.500	0.278	0.05	Walang Kabuluhan
	Mas Mataas	19	17.13				



Ang Talahanayan 9 ay nagpapakita ng pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng kakayahang teknolohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol, walang makabuluhang pagkakaiba batay sa nakalkulang 0.087 sa edad at 0.037 sa karaniwang buwanang kita ng pamilya sapagkat ito ay mas mataas sa batayang *sig.* level na 0.05.

Samakatuwid, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa erya ng kakayahang teknolohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa mga baryabol ay tanggap.

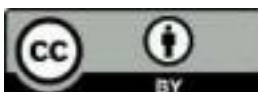
Samantala, nagkaroon naman ng makabuluhang pagkakaiba sa baryabol na haba ng panunungkulan kung saan ang nakalkulang *p-value* ay 0.037 na mas mababa sa itinalagang *sig.* level na 0.05. Sa gayong dahilan, ang *null hypothesis* na nagsasabing walang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryang kakayahang teknolohikal kapag pinangkat at pinaghambing ayon sa haba ng panunungkulan ay hindi tanggap.

Ayon sa resulta, hindi nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba ang antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino ayon sa eryang kakayahang teknolohikal kapag pinangkat at pinaghambing edad at karaniwang buwanang kita ng pamilya. Ipinapahiwatig na hindi nakabatay sa edad at katayuan sa lipunan sa paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino.

Samantala, nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba sa haba ng panunungkulan. Natuklasan na sa nabanggit na haba ng panunungkulan, ang mga guro na mas mahaba ang panunungkulan ang nagtamo ng pinakamababang paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa pagtuturo ng Filipino sa eryang teknolohikal.

Ang mga guro ay may iba't ibang pananaw sa paggamit ng teknolohiya sa pagtuturo kasama ang *ICT-based gamification tools*. Pinapakita lamang ng pag-aaral na ito na iilan sa mga guro na mas mahaba ang panunungkulan ay mas nanaisin gumamit ng mga tradisyunal na kagamitan. Mas gusto nilang gumamit ng mga kagamitan na kung saan sila ay dalubhasa at sanay na. May pagtanggig sa kanilang parte na mas palawakin pa ang kanilang kaalaman sa paggamit sa teknolohiya sa kadahilangang mas maikli na lamang ang taong ng panunungkulan. Hindi rin maitatangi na ang mga gurong mas maikling panunungkulan ay may kasanayan sa paggamit ng teknolohiya na napag-aaralan habang sila ay nag-aaral pa lamang.

Taliwas ito Ipinapakita ng pag-aaral nina Pacturan et.al (2024) na ang mga demograpikong baryabol tulad ng kasarian, edad, antas ng edukasyon, bilang ng taon sa pagtuturo, larangan ng



espesyalisasyon, at posisyon sa pagtuturo ay hindi nakaapekto sa antas ng integrasyon ng *gamification* sa pagtuturo.

Subalit, ang mga guro ay kailangan pa rin na pagtuunan ng pansin ang integrasyon ng teknolohiya sa proseso ng pagtuturo't pagkatuto. Napakaimportante na lahat ng mga guro ay bigyan pa rin ng pantay na pagsasanay upang makasabay sa pagbabago ng sistema ng edukasyon.

Konklusyon

Karamihan sa mga tagatugon ay mas matanda, na mas mahaba ang taon ng panunungkulan at mayroong mas mataas na karaniwang buwanang kita ng pamilya. Sa erya ng kakayahang malikhain, ang mga guro ay may mababang kaalaman sa paglikha ng natatangi at di-tradisiyunal na estratehiya sa pagtuturo gamit ang *ICT-based gamification tools*. Mailalahad na hindi sapat ang kaalaman ng mga guro sa mga makabagong mga pamamaraan na may kaugnayan sa teknolohiya sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Kahit sa paglago ng ating lipunan lalong-lalo na sa makabagong teknolohiya ay hindi pa rin maiiwasan na hindi natutugunan ang pangangailangan ng mga guro sa pagkatuto sa paggamit ng mga makabagong teknolohiya. Sa erya ng kakayahang kolaboratibo, ang mga guro ay nahihirapan sa pagpapatupad ng sama-samang pagresolba ng suliranin ng mga mag-aaral gamit ang *ICT-based gamification tools*. Ito ay nagpapahiwatig na nakakagamit ang mga guro ng mga nasabing *ICT-based gamifications* sa teknolohikal sa proseso ng pagtuturo't pagkatuto, may mga hamon pa rin sa paggawa at pagpapatupad ng mga gawain na tunay na nagpapaigting ng kolaborasyon ng mga mag-aaral. Sa erya ng kakayahang pedagogikal, ang mga guro ay may mababang kaalaman sa paggawa ng malinaw na pamantayan para sa *gamified tasks*. Kung hindi kadalasan na sinasanay ang sarili sa proseso ng paggamit ng mga makabagong teknolohiya ay hindi rin mapapalago ang kasanayan sa pagkatuto ng mga kaalaman may kaugnayan sa mga makabagong pamamaraan. Mas pipiliin na lamang ng mga guro na ang mga tradisyunal at nakasanayang pamamaraan sa pagbibigay ng pamatayan sa mag-aaral. Sa erya ng kakayahang teknolohikal, ang mga guro ay hindi masyadong marunong sa pag-*save* at *export* ng mga ginawang *gamified activities*. Hindi masyado nadiskubre ang mga iilang katangian nakapaloob sa mga *ICT-gamification tools*. Ang kaunting kaalaman sa makabagong teknolohiya na makakatutulong sa proseso ng pagkatuto ay nagreresulta ng kawalan ng kawilihan sa pagkatuto. Mas pipiliin na lamang na gamitin ang mga nakasanayang pamamaraan sa pagtuturo upang mapadali na lamang ang pagbibigay ng mga pagsasanay sa mga mag-aaral. Sa kabuuan, ang mananaliksik ay nagbigay ng konklusyong may makabuluhang pagkakaiba sa antas ng paggamit ng *ICT-based gamification tools* sa mga eryang kakayahang malikhain, kolaboratibo, pedagogikal at teknolohikal kapag pinangkat ayon sa baryabol na haba ng panunungkulan. Sapagkat ang mga iilan sag a gurong mas mahabang panunungkulan ay hindi naisalang sa paggamit ng mga teknolohiya sa proseso ng pagtuturo't pagkatuto. Mas maalam ang mga gurong mas maikli ang panunungkulan sapagkat mayroon na silang kaalaman at kasanayan sa mga makabagong aplikasyon at *sites* na pweding gamitin sa proseso ng pagtuturo..

Pagkilala

Ikinalulugod ng mananaliksik na pasalamatan ang mga taong walang sawang sumuporta at tumulong na mapagtagumpayan ang pananaliksik na ito. Sa tagapayo ng mananaliksik, para sa



pagtulong sa pagsasaayos ng pagsulat at pagbuo ng pag-aaral. Sa mga guro sa Filipino na Tagatugon na naglaan ng kanilang panahon sa pagsagot ng talatanungan at pagbabahagi ng kanilang kaalaman at kasanayan na naging mahalagang batayan sa katagumpayan ng pananaliksik. Sa mga kaibigan, sinisinta at mga magulang ng mananaliksik na naging sandalan sa lahat ng oras at naging inspirasyon sa buong pagsasagawa ng pag-aaral. Higit sa lahat sa Poong Maykapal sa pagbibigay sa mananaliksik ng kaniyang pangangailangan sa lahat ng oras, ang Iyong mga salita ang naging paalala na magiging posible ang imposible at sa Iyong pagmamahal na ramdam hanggang matapos ang pananaliksik na ito.

Suliranin sa Salungatan ng Interes

Pinaninidigan ng mananaliksik na walang obligasyong pinansyal o personal na relasyon sa mga indibidwal o organisasyon na maaaring makaapekto o pagkiling sa nilalaman ng papel na ito. Hindi rin nakatanggap ng kahit na anong tulong pinansyal sa sinumang tao o organisasyon. Kung kaya, tahasang inilalahad na walang umiiral na magkasalungat na interes (competing interests) at walang salungatan ng interes (conflict of interest) sa sinumang indibidwal o organisasyon na maaaring makaimpluwensya o makapagbigay ng pagkiling sa nilalaman ng pag-aaral na ito.

Talasanggunian

- Alcontin, T. (2021). Philippines teachers' beliefs on digital teaching competence in post-pandemic recovery: Still prefer online. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 1(2), 71–82. doi.org
- Caballero, L. E., Ferrer, M. M., & Tiria, R. A. (2022). The role of gamification in the academic performance of junior high school students in language subject. *International Journal of Scientific Research in Multidisciplinary Studies*, 8(3), 1–4.
- Chang, C.-Y., & Chang, K.-E. (2018). Opportunities and challenges of mobile learning for teacher professional development: A review of the literature. *Educational Technology & Society*, 21(4), 123–138.
- Colendra, R. C., & Carada, I. G. (2023). Gamification tools in teaching Filipino subject and reading comprehension. *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research*, 9(8).
- Dehghanzadeh, H., et al. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Department of Education. (2016). DO No. 42, s. 2016: Policy guidelines on daily lesson preparation for the K to 12 Basic Education Program. <https://www.deped.gov.ph/>
- Department of Education. (2024b, November 11). INSET 2024 – Learning Teaching Evolution (LTE): Training on the application of thematic teaching principles and integrative performance assessment. <https://www.deped.gov.ph/2024/11/11/inset-2024-learning-teaching-evolution-lte-training-on-the-application-of-thematic-teaching-principles-and-integrative-performance-assessment/>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>



- Diola, J., Allado, April., Garcia, C., Logarto, M., & Balderian, A. (2025). Antas ng kasanayan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng teknolohiya pagbuo ng manwal sa kagamitang teknikal. *International Journal of Research Studies in Education*, 14, 47–66. doi.org
- Espinosa, A. A., et al. (2023). Technology in education: A case study on the Philippines. UNESCO.
- Guillén-Gámez, F. D., Cabero-Almenara, J., Llorente-Cejudo, C., et al. (2022). Differential analysis of the years of experience of higher education teachers, their digital competence and use of digital resources: Comparative research methods. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 1193–1213. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09531-4>
- Guisadio, R., Tordos, A., Pocdol, M., Taboada, F., Petin, Y., Asentista, L., Sumampong, L., Catacutan, F., Catamco, E., Delatado, K., Lerio, A., Villanueva, M., & Cabello, C. (2025). Gamified elements in Philippine education: A systematic review. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 44(1), 142–152. <https://doi.org/10.70838/pemj.440109>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kim, S. (2024). Generational perspectives on gamification: Collaborative learning in the digital age. *Asian Journal of Technology and Society*.
- Mangulian, A. B. (2025). The impact of gamified instruction on Filipino language acquisition in Grade 10. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 51(6), 802–811. <https://doi.org/10.9734/ajess/2025/v51i62036>
- McCombes, S. (2020). Descriptive research. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/descriptiveresearch/>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. doi.org
- Murwa, V., et al. (2014). The role of gamification in education — A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609–1616. <https://doi.org/10.12988/ces.2014.411217>
- Pacturan, D. B., Sabacajan, B. T., & Nahial, W. L. (2024). Integration of gamification in teaching and students' academic performance: Basis for action plan. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 5(3), 1013–1023. doi.org
- Perida, F. A. (2018). Paggamit ng gamification bilang makabagong paraan sa mabisang pagtuturo ng wikang Filipino [Master's thesis, Don Honorio Ventura Technological State University]. EPRA IJMR
- Soriano, E. M. (2024). Paggamit ng gamification tools sa indibidwal at kolaboratibong gawain sa pagtuturo ng Filipino 7 (v1). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14568965>
- Suspense, H. B. (2021). Kakayahan sa paggamit ng Impormasyon at Komunikasyong Teknolohiya (ICT) sa pagtuturo ng Filipino: Batayan sa planong pagsasanay ng mga guro.
- William, B., Hayes, D., & Freire, R. (2025). Digital literacy in the classroom: Exploring the effects of technology integration on literacy skills in Philippine elementary schools.
- Wulan, D., Nainggolan, D., Hidayat, Y., Rohman, T., & Fiyul, A. (2024). Exploring the benefits and challenges of gamification in enhancing student learning outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(7), 1657–1674. doi.org



Paggamit ng *Ict-Based Gamification Tools* sa Pagtuturo ng Filipino: Batayan sa Pagbuo ng Planong Pagsasanay ng mga Guro

DOI: <https://doi.org/10.56738/issn29603986.geo2026.7.232>

ISSN 2960-3986

GEO Academic Journal Vol. 7 No. 4



Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1030790. doi.org



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).