ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

GAMIFIED FILIPINO 5: Isang Inobatibong Estratehiya sa Pagtuturo at Pagkatuto sa Panahon ng Flexible Learning

Melissa D. Kirong[1], Mary Ann c. Rosales[2], Argelie C. Gono[3]
[1]*Cantutang Elementary School, Padre Burgos, Southern Leyte, Philippines*
[2]*Hilongos National Vocational School, Hilongos Leyte, Philippines*
[3]*The Santo Niño Academy, Malitbog, Southern Leyte, Philippines*

ABSTRAK

Ang pag-aaral na ito ay naglalayong makabuo at makapagbalida ng gamified na kagamitang pampagtuturo, bilang suplementaryong estratehiya sa pagtuturo upang mapaunlad ang pagkatuto ng mga mag-aaral sa Filipino 5 s bilang isang inobasyon upang suportahan ang pagkatuto ng mga mag-aaral sa panahon ng flexible learning. Ginamit sa pag-aaral na ito ang Developmental Research Design, isinagawa ito gamit ang kwantitatibong pamamaraan upang masukat ang bisa at katanggap-tanggap ng nabuong materyal. Sa pagbuo ng inobasyong ito, ginamit ng mga mananaliksik ang ADDIE Model bilang gabay sa pagdidisenyo ng materyal. May labinlimang (15) mag-aaral na kalahok mula sa Cantutang Elementary School. Ang pangunahing instrumentong ginamit ng mga mananaliksik ay ang nabuong Gamified na Estratehiya sa Pagtuturo sa Filipino 5. Nakapaloob dito ang mga gawaing nakabatay sa mga Most Essential Learning Competencies (MELCs) ng Kagawaran ng Edukasyon (DepEd). Natuklasan na ang least learned competencies ng mga mag-aaral sa Filipino 5, ang mga kahinaan ng mga mag-aaral ay higit na nakatuon sa pag-unawa at wastong paggamit ng mga bahagi ng pananalita, partikular ang panghalip, pang-uri, at pang-abay. Nakabuo ang mga mananaliksik ng isang gamified na suplementaryong kagamitang pampagtuturo na nakaangkla sa Most Essential Learning Competencies (MELCs) sa Filipino 5. Dinisenyo ito upang magsilbing alternatibong kagamitan sa pagkatuto, lalo na sa mga pagkakataong naaantala ang face-to-face na klase dahil sa mga kalamidad o iba pang hindi inaasahang pangyayari. Ang kagamitan ay maaaring gamitin sa mga digital na aparato gaya ng laptop at tablet at naglalaman ng mga gawaing nakabatay sa karanasan, kultura, at wika ng mga mag-aaral. Ang antas ng baliditi ng nilalaman at antas ng pagtanggap ng binuong gamified Filipino 5 bilang kagamitang pampagtuturo, sa isinagawang ebalwasyon ng mga tagatasa, lumabas na ang binuong gamified na kagamitan ay nagtamo ng napakabalidong antas ng pagtataya sa kabuuan. Ipinakikita ng resulta na ang materyal ay angkop, organisado, at naaayon sa mga pamantayan sa pagbuo ng kagamitang pampagtuturo, kaya maaari itong gamitin bilang suplementaryong kagamitan sa pagtuturo ng Filipino 5. Batay sa mga natuklasan, napatunayang ang binuong Gamified Filipino 5 ay isang napakabalidong suplementaryong kagamitang pampagtuturo na nakahanay sa Most Essential Learning Competencies (MELCs). Nakatulong ito sa pagpapataas ng motibasyon, partisipasyon, at interes ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng Filipino. Ang paggamit ng gamification bilang estratehiya ay nagpapakita ng malaking potensiyal bilang alternatibong paraan ng pagtuturo lalo na sa panahon ng flexible learning at iba pang sitwasyong nakaaapekto sa regular na pagpasok sa paaralan. Inirekomenda na hikayatin ang mga guro sa Filipino na gamitin ang Gamified Filipino 5 bilang suplementaryong kagamitang pampagtuturo upang mapalawak ang interes, motibasyon, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng asignatura. At ipagpatuloy ang pagpapahusay ng kagamitang pampagtuturo, lalo na sa aspeto ng pagkakahanay sa Most Essential Learning Competencies (MELCs) at mga gawaing pagtataya, batay sa mga mungkahi ng mga eksperto at sa karanasan ng mga guro at mag-aaral sa paggamit nito.

MGA SUSING SALITA: *Face-to-face; Gamification; Kalamidad; MELCs; Pang-Abay; Panghalip*

1.0 RASYONALE

Ang pagiging matatag sa edukasyon o *educational resilience* ay tumutukoy sa kakayahan ng mga paaralan, guro, mag-aaral, at komunidad na mapanatili ang pagpapatuloy ng proseso ng pagkatuto sa kabila ng iba't ibang hamon at hindi inaasahang sitwasyon. Hindi lamang ito nakatuon sa pagbabalik sa dating kalagayan matapos ang isang krisis, kundi higit sa lahat ay sa kakayahang umangkop, maghanda, at bumuo ng mga makabagong pamamaraan upang matugunan ang mga susunod na hamon sa edukasyon. Kabilang dito ang paggamit ng mga angkop at makabagong estratehiya sa pagtuturo tulad ng *blended learning*, *modular learning*, at iba pang modalidad na nagsisiguro sa patuloy na pagkatuto ng mga mag-aaral sa anumang kalagayan.

Kaugnay nito, ang *gamification* ay isang makabagong estratehiya sa edukasyon na gumagamit ng mga elemento at mekanismo ng laro upang gawing mas kawili-wili, interaktibo, at makabuluhan ang proseso ng pagtuturo at pagkatuto. Ayon kay Kapp (2020), ang *gamification* ay tumutukoy sa paggamit ng mga elemento ng laro tulad ng estetika, mekaniks, at iba pang katangian nito upang mahikayat ang pakikilahok, mapataas ang motibasyon, maisulong ang pagkatuto, at makatulong sa paglutas ng mga suliranin. Bagama't

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

nagmula sa konsepto ng mga laro, ang *gamification* ay hindi lamang limitado sa paglalaro, bagkus ay nagsisilbing estratehiya upang maisama ang mga prinsipyong nakapaloob sa laro sa mga gawaing pang-edukasyon.

Sa konteksto ng pagtuturo, maaaring gamitin ang *gamification* sa pamamagitan ng mga birtwal na plataporma tulad ng software, aplikasyon, website, at online communities, gayundin sa mga pisikal na gawaing may katangian ng laro. Sa pamamagitan ng paggamit ng mga elemento tulad ng hamon, gantimpala, antas ng pag-unlad, at pakikipag-ugnayan, nagiging mas aktibo ang mga mag-aaral sa paglahok, paglutas ng mga gawain, at pagbuo ng sariling pagkatuto. Dahil dito, nagiging mahalagang kasangkapan ang *gamification* upang mapataas ang interes, motibasyon, at pagganap ng mga mag-aaral sa loob at labas ng silid-aralan.

Ang pagkamit ng kalidad na edukasyon at paghubog sa kakayahan ng mga mag-aaral ang pangunahing layunin ng Kagawaran ng Edukasyon. Kaugnay nito, inilunsad ang Catch-Up Fridays noong Enero 12, 2024 bilang tugon sa pangangailangang mapaunlad ang mga kasanayang hindi pa lubusang natamo ng mga mag-aaral. Layunin ng programang ito na palakasin ang pundamental na kasanayan sa pagbasa, pag-unawa, pagsusuri, at iba pang mahahalagang kasanayang kinakailangan upang maisakatuparan ang mga layunin ng kurikulum ng batayang edukasyon. Ito rin ay bahagi ng pagsuporta sa mga prayoridad ng MATATAG Agenda at National Learning Recovery Program (NLRP) ng DepEd.

Ayon kay Pacol (2024), ang paggamit ng angkop na kagamitang pampagkatuto tulad ng modyul ay nakatutulong sa mga mag-aaral upang malinang ang kanilang pag-unawa sa nilalaman ng isang asignatura. Sa pamamagitan ng mga kagamitang ito, nahahasa rin ang kanilang pagiging malikhain, mapanuri, at aktibong kalahok sa proseso ng pagkatuto. Sa halip na maging tagatanggap lamang ng impormasyon, nagiging mas masigasig ang mga mag-aaral sa pagkatuto dahil napupukaw ang kanilang interes at motibasyon.

Sa pamamagitan ng iba't ibang inisyatiba ng Kagawaran ng Edukasyon, inaasahang mapalalakas ang kakayahan ng mga mag-aaral sa pagbasa, kritikal na pag-iisip, pagsusuri, at pagsulat. Gayunpaman, nananatiling malaking hamon sa mga guro ang pagkakaroon ng sapat at angkop na kagamitang pampagtuturo na tutugon sa pangangailangan ng mga mag-aaral, lalo na sa panahon ng pagbabago ng modality ng pagkatuto. Ang guro ay pangunahing tagapagpadaloy ng kaalaman, ngunit ang epektibong pagtuturo ay higit na napalalakas kung ito ay sinusuportahan ng makabago, makabuluhan, at pedagohikal na kagamitang pampagtuturo (Benhay, Immangdul, at Anecito, 2024).

Batay sa karanasan ng mga mananaliksik bilang guro sa Filipino 5, napansin na ang paggamit ng tradisyonal na aklat bilang pangunahing kagamitang panturo ay nagiging hamon upang makapagbigay ng angkop at kawili-wiling gawain sa mga mag-aaral, lalo na sa mga pagkakataong nagkakaroon ng suspensyon ng klase dahil sa kalamidad at iba pang hindi inaasahang pangyayari. Kaugnay nito, binigyang-diin nina Rotas at Cahapay (2020) na isa sa mga pangunahing hamon sa pagsasagawa ng blended learning ay ang kakulangan ng angkop na kagamitang pampagtuturo.

Dahil dito, nabuo ang layunin ng mga mananaliksik na makalikha ng isang supplementary gamified learning material sa Filipino 5 na maaaring magsilbing alternatibong kagamitan sa pagpapatuloy ng pagkatuto sa panahon ng flexible learning. Ang kagamitang ito ay idinisenyo upang maging mas kawili-wili, interaktibo, at makabuluhan ang pagkatuto ng mga mag-aaral, lalo na sa mga panahong limitado ang pisikal na pagpasok sa paaralan dulot ng kalamidad, matinding panahon, at iba pang sitwasyon.

Ayon sa Department Order No. 08, s. 2015 o Classroom Assessment Policy Guidelines, kinakailangang magkaroon ng sapat at angkop na interbensyon upang matugunan ang iba't ibang pangangailangan ng mga mag-aaral. Kabilang dito ang pagbibigay ng remedial activities at karagdagang mga gawaing makatutulong sa pagpapaunlad ng kanilang kasanayan. Sa pamamagitan ng gamified na estratehiya, mabibigyan ang mga mag-aaral ng pagkakataong matuto sa paraang mas nakahihikayat, mas aktibo, at naaayon sa kanilang kakayahan at interes.

Naniniwala ang mga mananaliksik na ang awtput na nabuo ay matutulungan ang mga guro, lalo na sa Distrito ng Padre Burgos, sa pagkakaroon ng karagdagang kagamitang maaaring gamitin sa iba't ibang sitwasyon ng pagkatuto. Makapagbibigay rin ito ng mas kasiya-siya, makabuluhan, at mas epektibong karanasan sa pagkatuto para sa mga mag-aaral. Sa huli, ang pagiging malikhain, makabago, at dedikado ng guro sa paggamit ng angkop na estratehiya at kagamitan ang magsisilbing susi sa patuloy na pagpapabuti ng kalidad ng edukasyon at paghahanda sa mga mag-aaral para sa kanilang kinabukasan.

Layunin ng Pag-aaral

Ang pag-aaral na ito ay naglalayong makabuo at makapagbalida ng gamified na kagamitang pampagtuturo, bilang suplementaryong estratehiya sa pagtuturo upang mapaunlad ang pagkatuto ng mga mag-aaral sa Filipino 5 s bilang isang inobasyon upang suportahan ang pagkatuto ng mga mag-aaral sa panahon ng flexible learning.

Tiniyak sa pag-aaral na ito ang mga sumusunod:

1. *Matukoy ang mga least learned competencies ng mga mag-aaral sa Filipino 5.*
2. *Makabuo at makadisenyo ng isang gamified na suplementaryong estratehiya sa pagtuturo ng Filipino 5 batay sa natukoy na pangangailangan ng mga mag-aaral; at*
3. *Matukoy ang antas ng baliditi ng nilalaman at antas ng pagtanggap ng binuong Gamified Filipino 5 bilang kagamitang pampagtuturo.*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

2.0 TEORETIKAL NA BALANGKAS

Nakaangkla ang pag-aaral na ito sa Self-Determination Theory (SDT) nina Deci at Ryan (1985). Ayon sa teoryang ito, ang motibasyon ng isang tao ay higit na nahuhubog kapag natutugunan ang tatlong pangunahing sikolohikal na pangangailangan. Ito ay ang Autonomy (kalayaan sa pagpapasya), competence (kakayahan), at relatedness (pakikipag-ugnayan). Kapag nararanasan ng mga mag-aaral ang kalayaang makilahok sa kanilang pagkatuto, nagkakaroon sila ng tiwala sa kanilang kakayahan at nakatatanggap ng suporta mula sa kanilang kapaligiran, mas nagiging masigla at makabuluhan ang kanilang pagkatuto. Dahil dito, mas napauunlad nila ang kanilang mga kasanayan at mas napahuhusay ang kalidad ng kanilang mga nagagawang gawain o produkto.

Sa pag-aaral na ito, binibigyang-diin ng Self-Determination Theory ang kahalagahan ng pagpapanatili at pagpapaunlad ng kakayahan, motibasyon, at positibong pag-uugali ng mga mag-aaral sa proseso ng pagkatuto. Ipinapalagay ng teorya na ang mga mag-aaral na may sapat na pagkakataong matuto, magsanay, at makatanggap ng angkop na gabay ay mas nagiging handa sa paglinang ng kanilang kaalaman at kasanayan. Sa pamamagitan nito, mas nagiging epektibo ang kanilang pagganap at mas mataas ang antas ng kalidad ng kanilang mga natapos na gawain.

Naniniwala ang mga mananaliksik na ang teoryang ito ay angkop na saligan ng pag-aaral sapagkat layunin nitong bumuo ng isang inobatibong kagamitang pampagtuturo na magsisilbing suporta sa proseso ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Ang kagamitang ito ay inaasahang magpapataas ng kanilang motibasyon, magpapalawak ng kanilang kaalaman, at magpapalakas ng kanilang tiwala sa sariling kakayahan. Higit sa lahat, inaasahang makatutulong ito upang malinang ang kanilang mga kasanayan at makalikha ng mas mahusay at de-kalidad na mga output, na umaayon sa mga prinsipyong inilahad nina Deci at Ryan (1985) sa Self-Determination Theory.

3.0 METODOLOHIYA

Ginamit sa pag-aaral na ito ang Developmental Research Design, na nakatuon sa pagbuo at pagpapatunay ng isang inobatibong kagamitang pampagtuturo. Isinagawa ito gamit ang kwantitatibong pamamaraan upang masukat ang bisa at katanggap-tanggap ng nabuong materyal. Ang disenyong ito ay angkop sapagkat layunin ng pananaliksik na makabuo ng Gamified Filipino 5 bilang isang inobatibong estratehiya sa pagtuturo at pagkatuto sa panahon ng flexible learning. Ang nasabing materyal ay nagsilbing suplementaryong kagamitang pampagtuturo na tumutugon sa mga pangangailangan ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino 5.

Sa pagbuo ng inobasyong ito, ginamit ng mga mananaliksik ang ADDIE Model bilang gabay sa pagdidisenyo ng materyal. Ang ADDIE Model ay isang sistematikong proseso sa pagbuo ng kagamitang pampagkatuto na binubuo ng limang yugto: Analysis, Design, Development, Implementation, **at** Evaluation. Sa pamamagitan ng modelong ito, naging organisado, sistematiko, at nakabatay sa pangangailangan ng mga mag-aaral ang pagbuo ng gamified na estratehiya sa pagtuturo ng Filipino 5.

Ang mga kalahok sa pag-aaral ay binubuo ng labinlimang (15) mag-aaral mula sa Cantutang Elementary School. Ang pangunahing instrumentong ginamit ng mga mananaliksik ay ang nabuong Gamified na Estratehiya sa Pagtuturo sa Filipino 5. Nakapaloob dito ang mga gawaing nakabatay sa mga Most Essential Learning Competencies (MELCs) ng Kagawaran ng Edukasyon (DepEd). Bilang lunsaran ng mga gawain, isinama ang mga lokal na kuwento, mga pook-pasyalan, mahahalagang pangyayari, paraan ng pamumuhay, at mga napapanahong isyu upang higit na maging makabuluhan at kontekstuwalisado ang pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pagbuo ng kagamitang pampagtuturo, ginamit bilang batayan ang DepEd Order No. 001, s. 2021 at ang kaukulang standardized rubric para sa ebalwasyon ng mga kagamitang pampagkatuto. Isinagawa ang buong proseso ng pagbuo alinsunod sa mga yugto ng ADDIE Model upang matiyak ang kalidad, kaangkupan, at bisa ng nabuong materyal.

4.0 PAGLALAHAD NG RESULTA NG PAG-AARAL

Inilalahad sa kabanatang ito ang mga resulta ng isinagawang pag-aaral batay sa mga datos na nakalap at sinuri ng mga mananaliksik. Ang presentasyon ng mga natuklasan ay nakaayon sa pagkakasunod-sunod ng mga suliranin sa pananaliksik upang malinaw na maipakita ang mga ebidensiyang sumasagot sa bawat layunin ng pag-aaral.

Least Learned Competencies ng mga Mag-aaral sa Filipino 5

Bilang unang yugto ng ADDIE Model, isinagawa ng mga mananaliksik ang **Analysis** upang matukoy ang kasalukuyang kalagayan, kakulangan, at pangangailangan ng mga mag-aaral sa Filipino 5. Ang yugtong ito ay mahalaga sapagkat nagsisilbi itong batayan sa pagbuo ng isang angkop at epektibong kagamitang pampagtuturo. Sa pamamagitan ng masusing pagsusuri sa resulta ng formative assessments, at iba pang kaugnay na datos, natukoy ang mga least learned competencies o mga kasanayang may pinakamababang antas ng pagkatuto na kinakailangang bigyan ng agarang interbensiyon.

Batay sa isinagawang analisis, lumabas na ang mga kahinaan ng mga mag-aaral ay higit na nakatuon sa pag-unawa at wastong paggamit ng mga bahagi ng pananalita**,** partikular ang panghalip, pang-uri, at pang-abay. Batay sa pagsusuri o sa resulta ng formative evaluations marami sa mga mag-aaral ang hindi nakamit ang itinakdang pamantayan sa mga pagsusulit na sumusukat sa kanilang kakayahang makilala at magamit nang wasto ang mga nabanggit na bahagi ng pananalita. Ipinahihiwatig nito na nangangailangan ang mga mag-aaral ng mas sistematiko, makabuluhan, at interaktibong estratehiya sa pagkatuto upang mapalalim ang kanilang pag-unawa sa mga konseptong gramatikal.

Ang mga natuklasang ito ay umaayon sa mga naunang pag-aaral sa larangan. Ayon kina Regaton, Borong, at Francisco (2025) at Lor (2023), isa sa mga pangunahing hamon sa pagkatuto ng Filipino ay ang limitadong pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

gramatikal na estruktura ng wika, lalo na sa mga bahagi ng pananalita. Dagdag pa rito, binigyang-diin ni De Guzman (2022) na maraming mag-aaral sa antas elementarya, lalo na sa ikalimang baitang, ang nahihirapang gamitin nang wasto ang pang-uri at pang-abay sa mas komplikadong pangungusap sapagkat kulang sila sa pagkakataong mailapat ang mga konseptong ito sa mga makabuluhang sitwasyon.

Pinagtibay rin ito nina Bernardo at Santos (2021) na nagsabing ang mababang pagganap ng mga mag-aaral sa Filipino ay may kaugnayan sa kakulangan ng mga estratehiyang pampagtuturo na nagbibigay ng kongkreto, makabuluhan, at kontekstuwalisadong karanasan sa pagkatuto. Katulad nito, natuklasan nina Ramirez at Alon (2023) na higit na napapahusay ang pagkatuto ng mga mag-aaral kapag ang mga aralin sa gramatika ay inilalahad sa pamamagitan ng mga gawaing nakabatay sa kanilang karanasan, kultura, at lokal na konteksto.

Pinatutunayan ng kasalukuyang pag-aaral ang mga pahayag ng mga nabanggit na mananaliksik. Ipinakikita ng resulta na ang kahinaan ng mga mag-aaral ay hindi lamang bunga ng kakulangan sa kaalaman sa mga tuntuning panggramatika, kundi maging ng kakulangan sa mga kagamitang pampagtuturo na nagbibigay ng sapat na pagsasanay, aktibong partisipasyon, at agarang feedback. Dahil dito, mahalagang makabuo ang mga guro ng mga makabago at makabuluhang estratehiya sa pagtuturo upang mapanatili ang interes ng mga mag-aaral at mapataas ang kanilang antas ng pagkatuto.

Bilang tugon sa mga natuklasang ito, binuo ng mga mananaliksik ang isang kontekstwalisado at gamified na supplementary learning material sa Filipino 5. Ang kagamitang ito ay idinisenyo batay sa mga Most Essential Learning Competencies (MELCs) at nakatuon sa mga natukoy na least learned competencies. Nagtataglay ito ng iba't ibang interaktibong gawain, mga larong pampagkatuto, lokal na kuwento, mga pook-pasyalan, mga pangyayari sa pamayanan, at iba pang kontekstuwalisadong sitwasyon upang maging mas makahulugan at kawili-wili ang pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng mga scaffolded learning activities, inaasahang unti-unting mapapaunlad ang kanilang pag-unawa at wastong paggamit ng panghalip, pang-uri, at pang-abay sa iba't ibang sitwasyong pangkomunikasyon.

Samakatuwid, ang resulta ng isinagawang Analysis sa ilalim ng ADDIE Model ang naging pangunahing batayan sa pagdisenyo ng Gamified Filipino 5 bilang isang inobatibong suplementaryong kagamitang pampagtuturo. Ang nabuong materyal ay nakatuon sa pagtugon sa mga tiyak na kahinaan ng mga mag-aaral at inaasahang makatutulong sa pagpapataas ng kanilang antas ng pagkatuto sa Filipino. Higit pa rito, inaasahang magsisilbi itong epektibong alternatibong estratehiya sa pagtuturo na magpapalawak sa partisipasyon, motibasyon, at pagkatuto ng mga mag-aaral sa panahon ng flexible learning.

Makabuo at Makadisenyo ng Isang Gamified na Suplementaryong Estratehiya sa Pagtuturo ng Filipino 5 Batay sa Natukoy na Pangangailangan ng mga Mag-aaral

Bilang tugon sa natukoy na pangangailangan ng mga mag-aaral, nakabuo ang mananaliksik ng isang **gamified na suplementaryong kagamitang pampagtuturo** na nakaangkla sa **Most Essential Learning Competencies (MELCs)** sa Filipino 5. Dinisenyo ito upang magsilbing alternatibong kagamitan sa pagkatuto, lalo na sa mga pagkakataong naaantala ang face-to-face na klase dahil sa mga kalamidad o iba pang hindi inaasahang pangyayari. Ang kagamitan ay maaaring gamitin sa mga digital na aparato gaya ng laptop at tablet at naglalaman ng mga gawaing nakabatay sa karanasan, kultura, at wika ng mga mag-aaral.

Isinama sa kagamitan ang iba't ibang game-based elements tulad ng points, badges, progress bars, countdown timer, at mga interaktibong gawain gaya ng "Buksan ang Kahon" at Anagram Game upang mapataas ang motibasyon, partisipasyon, at pagkatuto ng mga mag-aaral. Ang mga aktibidad ay ginawa sa Microsoft PowerPoint gamit ang mga animation at hyperlinks upang maging mas interaktibo at nakahanay sa mga layunin ng bawat aralin.

Sa implementasyon ng kagamitan, napansin ang pagtaas ng interes, aktibong pakikilahok, motibasyon, at kumpiyansa ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng Filipino. Gayunpaman, nakaranas din ng ilang hamon tulad ng labis na pagtutok ng ilang mag-aaral sa laro, pag-aatubiling makilahok ng ilan, at hindi kanais-nais na kompetisyon sa loob ng klase. Sa kabila nito, napatunayan na ang gamified na suplementaryong kagamitang pampagtuturo ay isang epektibong estratehiya sa pagtuturo ng Filipino 5, lalo na kung ito ay may malinaw na mekaniks, wastong paggabay ng guro, at nakatuon sa kooperasyon at makabuluhang pagkatuto.

Antas ng Baliditi ng Nilalaman at Antas ng Pagtanggap ng Binuong Gamified Filipino 5 Bilang Kagamitang Pampagtuturo.

Ang binuong **Gamified Filipino 5** bilang kagamitang pampagtuturo ay sumailalim sa isang masusing proseso ng balidasyon upang matukoy ang antas ng baliditi ng nilalaman at ang pagtanggap nito bilang isang suplementaryong kagamitang pampagtuturo na maaaring gamitin sa offline na modalidad. Isinagawa ang balidasyon sa pamamagitan ng ebalwasyon ng mga eksperto gamit ang isang validation instrument na nakabatay sa anim (6) na mahahalagang pamantayan: layunin, nilalaman, presentasyon at organisasyon, disenyo, pagkakahanay sa Most Essential Learning Competencies (MELCs), at pagtataya (assessment)**.**

Batay sa isinagawang ebalwasyon ng mga tagatasa, lumabas na ang binuong gamified na kagamitan ay nagtamo ng **napakabalidong** antas ng pagtataya sa kabuuan. Ipinakikita ng resulta na ang materyal ay angkop, organisado, at naaayon sa mga pamantayan sa pagbuo ng kagamitang pampagtuturo, kaya maaari itong gamitin bilang suplementaryong kagamitan sa pagtuturo ng Filipino 5.

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

Talahanayan 1: Baliditi ng Nilalaman at Antas ng Pagtanggap sa Binuong Gamified Filipino 5 Bilang Kagamitang Pampagtuturo

Indikador	Weighted Mean	Description
Kompetinsi (Most Essential Learning Competencies) 40%	4.33	Napakabalido
Desinyo ng Kagamitan at Organisasyon (Instruction Design and Organization) 20%	4.28	Napakabalido
Kalidad ng Teksto at Bisyal (Instructional Quality of Text and Visuals) 20%	4.72	Napakabalido
Pagtataya (Assessment) 10%	4.38	Napakabalido
Ridabiliti (Readability) 5%	4.90	Napakabalido
Sanggunian (Referencing and Source Citation) 5%	4.88	Napakabalido
Kabuuan	**4.58**	Napakabalido

Pamantayan

4.21-5.00	*Napakabalido*
3.41-4.20	*Balidong-balido*
2.61-3.40	*Balido*
1.81-2.60	*Hindi masyadong balido*
1.00-1.80	*Hindi Balido*

Ipinakikita sa Talahanayan 1 ang resulta ng balidasyon sa nilalaman at antas ng pagtanggap sa binuong Gamified Filipino 5 bilang kagamitang pampagtuturo batay sa anim (6) na pamantayang sinuri ng mga eksperto. Ang resulta ay nagpapakita na ang lahat ng indikador ay nakapagtamo ng weighted mean na nasa saklaw na 4.21–5.00**,** na may katumbas na deskripsiyong *"Napakabalido."* Ipinahihiwatig nito na ang nabuong kagamitang pampagtuturo ay nakatutugon sa mga itinakdang pamantayan sa nilalaman, disenyo, kalidad, at pagiging angkop sa pagtuturo ng Filipino 5.

Pinakamataas ang nakuha ng Ridabiliti (Readability) na may weighted mean na 4.90, na may deskripsiyong Napakabalido**.** Ipinakikita nito na ang mga salitang ginamit, estruktura ng pangungusap, at kabuuang presentasyon ng teksto ay angkop sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Baitang 5. Kasunod nito ang Sanggunian (Referencing and Source Citation) na may weighted mean na 4.88, na nagpapahiwatig na ang mga sangguniang ginamit ay napapanahon, mapagkakatiwalaan, at wastong naitala. Nakapagtala rin ng mataas na antas ng baliditi ang Kalidad ng Teksto at Biswal (Instructional Quality of Text and Visuals) na may weighted mean na 4.72**,** na nagpapakita na ang mga larawan, kulay, teksto, at iba pang biswal na elemento ay malinaw, kaakit-akit, at nakatutulong upang mapadali ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga aralin. Samantala, ang Pagtataya (Assessment) ay nagtamo ng weighted mean na 4.38, habang ang Kompetensi (Most Essential Learning Competencies) ay may weighted mean na 4.33. Bagama't ito ang may pinakamababang mean sa lahat ng indikador, nananatili pa rin itong kabilang sa antas na Napakabalido, na nangangahulugang ang mga gawain at nilalaman ay naaayon pa rin sa mga Most Essential Learning Competencies (MELCs), bagaman may ilang mungkahing pagpapahusay mula sa mga tagatasa upang lalo pang mapagtibay ang pagkakahanay ng ilang gawain sa mga inaasahang kompetensi.

Ayon kina Buot, Argarin at Caleon (2021), ang pagbuo ng pantulong na aralin bilang kagamitang pampagtuturo ay isang mahalagang aspeto sa pagpapahusay ng kalidad ng edukasyon, lalo na sa konteksto ng Outcomes-Based Education at pagtuon sa mga batayang **kompetensi** na itinakda ng kurikulum. Gayunman, ilang suliranin ang kadalasang nararanasan ng mga guro at tagapagdisenyo ng aralin ay hindi tiyak ang pag-uugnay ng aralin sa mga espesipikong kompetensi. Isa sa pangunahing problema ay ang kakulangan sa kongkretong ugnayan ng pantulong na aralin sa mga Most Essential Learning Competencies (MELCs).

Ang Disenyo ng Kagamitan at Organisasyon (Instructional Design and Organization) naman ay nagtamo ng weighted mean na 4.28, na may deskripsiyong Napakabalido. Ipinahihiwatig nito na ang pagkakaayos ng mga aralin, mga gawain, at kabuuang estruktura ng materyal ay lohikal, organisado, at madaling sundan ng mga mag-aaral at guro. Sa ulat ng DepEd (2020), lumitaw na 65% ng mga guro sa mga rehiyong malalayo ay nahihirapang mag-imprenta o magpakopya ng kanilang pantulong na aralin. Ibig sabihin may kakulangan sa angkop na kagamitan at teknolohiyang pang-edukasyon. Binahagi rin nina Delos Reyes at Magno (2022), may mga pagkakataong hindi na nasusuri kung ang mga materyal ay akma sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral, o kung ito ba ay culturally relevant. Ang pahayag nina Delos Reyes at Magno (2022), ay taliwas sa resulta ng pag-aaral dahil kahit hindi nakakuha ng mataas na marka sa kompetinsi ang binuong awtput ito naman ay culturally relevant ayon ng mga evaluators.

Sa kabuuan, ipinakikita ng mga resulta ng Talahanayan 1 na ang binuong Gamified Filipino 5 ay may napakataas na antas ng baliditi ng nilalaman at pagtanggap bilang kagamitang pampagtuturo. Pinatutunayan nito na ang materyal ay angkop gamitin bilang suplementaryong kagamitan sa pagtuturo ng Filipino 5 at maaaring makatulong sa pagpapabuti ng karanasan sa pagkatuto ng mga mag-aaral, lalo na sa paggamit ng mga makabagong estratehiya sa pagtuturo. Ang mataas na resulta ng balidasyon ay nagpapakita rin na natugunan ng mga mananaliksik ang mahahalagang pamantayan sa pagbuo ng isang de-kalidad, makabuluhan, at angkop na kagamitang pampagtuturo.

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 8| August 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

5.0 KONKLUSYON AT REKOMENDASYON

Batay sa mga natuklasan, napatunayang ang binuong Gamified Filipino 5 ay isang napakabalidong suplementaryong kagamitang pampagtuturo na nakahanay sa Most Essential Learning Competencies (MELCs). Nakatulong ito sa pagpapataas ng motibasyon, partisipasyon, at interes ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng Filipino. Ang paggamit ng gamification bilang estratehiya ay nagpapakita ng malaking potensiyal bilang alternatibong paraan ng pagtuturo lalo na sa panahon ng flexible learning at iba pang sitwasyong nakaaapekto sa regular na pagpasok sa paaralan.

Inirekomenda na hikayatin ang mga guro sa Filipino na gamitin ang Gamified Filipino 5 bilang suplementaryong kagamitang pampagtuturo upang mapalawak ang interes, motibasyon, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng asignatura. At ipagpatuloy ang pagpapahusay ng kagamitang pampagtuturo, lalo na sa aspeto ng pagkakahanay sa Most Essential Learning Competencies (MELCs) at mga gawaing pagtataya**,** batay sa mga mungkahi ng mga eksperto at sa karanasan ng mga guro at mag-aaral sa paggamit nito.

6.0 MGA SANGGUNIAN

1. *Buot, M. Argarin, M. at Caleon, R. (2021). Challenges and strategies in aligning instructional materials to MELCs. Journal of Philippine Education Studies, 6(2), pp. 15-25.*
2. *Funa, A. at Ricafort, J. (2019). Designing instructional materials for 21st century learners. International Journal of Engineering Science and Computing, 9 (3), pp. 20597–20600.*
3. *Lor, S. (2023). Roulette-tok bilang tool sa pagpapaunlad ng interest, atensiyon at partisipasyon ng mga mag-aaral. Di-nailathalang tesis. Southern Leyte State University- Tomas Oppus Campus, Tomas Oppus, Southern Leyte.*
4. *Pacol, J. (2023). E-BAKADA: Interaktibong kagamitan sa pagtuturo ng Filipino bilang ikalawang wika ng mga banyagang estudyante. The Normal Lights (17)2. http://doi:10.56278/tnl.v17i2.2164*
5. *Regaton, K., Borong, N. at Francisco, N. (2025). Assessment of Speaking Skills: Developing an Innovative Strategy. (2025). International Journal of Environmental Sciences, 3745-3753. https://doi.org/10.64252/c58me487*