ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

PANANAW NG MGA GURO SA PAGGAMIT NG GAMIPIKASYON SA PAGTUTURO SA ASIGNATURANG FILIPINO

Erlen G. Manait
Mananaliksik, Rizal Memorial Colleges, Inc.

ABSTRACT

Tinutukan ng pag-aaral na ito ang mga pananaw at karanasan ng mga guro sa paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino, na ginagabayan ng Self-Determination Theory (SDT) nina Ryan at Deci na nagbibigay-diin sa papel ng motibasyon, autonomy, competence, at relatedness sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Labindalawang (12) guro sa Filipino mula sa isang pampublikong paaralan sa Digos City na may karanasan sa paggamit ng digital na gamipikasyon ang lumahok sa pag-aaral. Gumamit ang pananaliksik ng penomenolohikal na kwalitatibong disenyo upang masusing mailarawan ang kanilang aktuwal na karanasan sa pagtuturo. Isinagawa ang pangangalap ng datos sa pamamagitan ng panayam at talakayang pangkat, at sinuri ang mga nakalap na datos gamit ang tematikong pagsusuri. Ipinakita ng pagsusuri ng mga tema na itinuturing ng mga guro ang gamipikasyon bilang epektibong estratehiya sa pagpapataas ng motibasyon, interes, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral, gayundin sa pagpapalinaw ng pag-unawa sa mga aralin sa Filipino at paglikha ng mas interaktibo at masiglang kapaligiran sa pagkatuto. Gayunpaman, natukoy din bilang pangunahing hamon ang kakulangan sa teknolohikal na kagamitan, limitadong oras sa paghahanda ng mga aralin, kakulangan sa pormal na pagsasanay ng mga guro, at hindi pantay na akses ng mga mag-aaral sa internet at digital na aparato. Sa kabila ng mga hamong ito, ipinakita ng mga guro na ang epektibong paggamit ng gamipikasyon ay nakasalalay sa maayos na disenyo at angkop na konteksto ng pagtuturo. Iminumungkahi ng pag-aaral ang pangangailangan ng sistematikong pagsasanay at institusyonal na suporta upang mapanatili at mapalakas ang epektibo at sustenableng paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino.

BATAYANG SALITA*: Gamipikasyon, asignaturang Filipino, pananaw ng guro, penomenolohikal na pag aaral, motibasyon ng mag-aaral, digital na estratehiya sa pagtuturo*

KABANATA I – PANIMULA

Ang mga guro ang nagpapalaganap ng impormasyon at samakatuwid ay mahalaga sa pagtataguyod ng tagumpay ng pagbabago bilang *gamified learning management system.* Napagtanto ng mga guro ang pangangailangan para sa pagganyak sa mga mag-aaral at pakikipag-ugnayan sa kanila sa collaborative learning gayundin sa *conventional teaching settings*. Alinsunod dito, ang mga tagapagturo ay iminungkahi ang pagpapakilala ng mga elemento ng laro sa pag-aaral sa pagtatangkang mapahusay ang motibasyon, pakikipagtulungan, at kumbensiyonal na pagtuturo.

Kapansin-pansin ang pag-usbong ng teknolohiya sa larangan ng edukasyon. Isa sa mga estratehiyang ginagamit ng mga guro ay gamification, o ang paggamit ng mga elemento sa proseso ng pagkatuto. Sa pagtuturo ng mga asignatura sa agham, matematika at usaping pangwika – kadalasang hinaharap ng hamon sa pagpukaw ng interes ng mga mag-aaral. Sa isang pag-aaral sa Spain nina Egea-Vivanos at Arias-Ferrer (2021), ang gamification ay nagbibigay ng panibagong anyo ng pagtuturo na nagtataguyod ng aktibong partisipasyon, mataas na motibasyon, at malalim na pag-unawa sa aralin. Sa pamamagitan ng mga teknik tulad ng pagkakaloob ng puntos, pagkakaroon ng gantimpala, at pagbibigay ng mga leaderboard, magiging kawili-wili ang karanasan sa klase.

Sa ginawang pag-aaral nina Liebnis at Karani (2025), sa bansang India, bagama't may mga pag-aaral hinggil sa gamification, nanatili pa ring limitado ang pananaliksik at lumilitaw na nangangailangan pa rin ng masusing pag-aaral na higit na angkop sa lokal na konteksto. Isang pag-aaral na tutukoy sa mga epektibong paraan ng paggamit ng gamification sa pagtuturo sa batayang edukasyon.

Ang persepsyon ng mga guro sa gamipikasyon ay mahalaga sa pagpapatupad ng mga pamamaraan nito sa pag-aaral. Ilang pag-aaral ang isinagawa upang siyasatin ang saloobin at pananaw ng mga guro sa pag-aaral na nakabatay sa laro. Sa naging pag-aaral nina Demirbilek at Alzouebi (2022), ang opinyon ng mga guro tungkol sa paggamit ng digital games sa pag-aaral. Natuklasan ng mga guro sa Turkey at United Arab Emirates na ang mga guro ay may positibong pananaw sa paggamit ng mga digital na laro sa pag-aaral.

Sa Pilipinas, partikular sa Dagupan, mula sa naging pag-aaral ni Soriano (2024), sa proseso ng gamipikasyon 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 magtuuro at hikayatin ang mag-aaral upang lumahok sa talakayan at matuto. Kaya naman mahalaga na magkaroon ng kamalayan at kaalaman ang isang tagapagturo kung paano itututuro ang isang aralin at gagawing mabisa ang bawat pagkatuto.

Sa pagtuturo ng asignaturang Filipino, hindi naitatangi ang naging performance ng mga mag-aaral, lalo na sa usapin ng pag-unawa at sa kanilang pakikilahok sa loob ng klase. Sa isang

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

pag-aaral na isinagawa nina Palma at Tubo (2019), sinuri nila ang komprehensyon ng mga mag-aaral ng Mahayag National High School, San Miguel, Bohol. Makikita na ang mga mag-aaral ay may kahinaang nakikita sa kanilang komprehensyon at akademikong performance. Mula sa naging pag-aaral, ginamit ang eksperimental na pag-aaral upang masuri ang pagkatuto ng mga-aaral gamit ang makabagong gamification bilang instruksyonal na paraan ng pagtuturo.

Katulad ng pag-aaral na ginawa nina Garde & Mangindra (2025) sa Bamban, Isulan, Sultan Kudarat, sa pagsusulat ng mga mag-aaral ng kanilang gawaing pananaliksik. Lumabas sa kanilang pag-aaral ang paggamit ng gamification bilang lunsaran ng kanilang aralin sa pag-aaral. Makikita mula sa naging pag-aaral ang kahirapan ng mag-aaral sa pagsusulat ng gawaing pananaliksik. Bilang tugon sa suliraning ito, ginamit ang gamification bilang pantulong sa pagtuturo, bilang motibasyon at pagpapadali ng pag-unawa sa mga mag-aaral sa kanilang aralin.

Sa lokal na konteksto, batay sa mga guro ng Digos City National High School, sinabi na may mga guro sa asignaturang Filipino ang nahihirapan sa paggamit ng gamipikasyon. Kaugnay nito, lumikha ito ng pagsubok sa mga guro sa asignaturang Filipino na tugunan ang isyu sa paggamit ng teknolohiya sa pagtugon sa pangangailangan at paraan ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Gayunpaman, mayroon pa ring mga guro na may kahusayan sa pagtuturo at pagpapaunlad sa paggamit ng gamipikasyon. Ang tropikong ito ay kabilang sa seryosong usapin na nangangailangan ng pagtugon, sapagkat mahalaga ito lalong-lalo na sa mga guro.

Bagama't inilahad sa ilang pag-aaral ang epekto at hamon sa paggamit ng gamification, ay hindi pa rin sapat ang mga pag-aaral na nagpapakita ng direktang ugnayan sa aktwal na pagkatuto at pag-unlad sa kasanayang pangwika.Dagdag pa rito, hindi gaanong nabibigyang-pansin ang pananaw ng mga guro sa implementasyon ng gamification, partikular sa pampublikong paaralan na maaaring limitado ang akses sa teknolohiya at pagsasanay. Nilalayon ng pananaliksik na punuin ang umiiral na puwang sa literatura sa pamamagitan ng masusing pagsusuri sa aplikasyon ng gamification sa pagtuturo ng Filipino.

REBYU NG MAKABULUHANG LITERATURA

Ang kabanatang ito ay tumatalakay sa kahalagahan ng gamipikasyon sa makabagong edukasyon bilang paraan upang gawing mas interaktibo at kapana-panabik ang pagkatuto, partikular sa asignaturang Filipino. Nilalaman nito ang mga kaugnay na literatura, konsepto, teorya, at naunang pag-aaral na sumusuporta sa pagsusuri ng pananaw ng mga guro hinggil sa paggamit ng gamipikasyon. Layunin nitong magbigay ng mas malalim na pag-unawa sa paksa sa pamamagitan ng masusing pagsusuri ng umiiral na mga pag-aaral, upang makalikha ng mahahalagang ideya at impormasyong makatutulong sa pagpapahusay ng pagtuturo ng Filipino.

Gamipikasyon

Ang gamipikasyon ay nagiging mahalagang estratehiya sa pagtuturo lalo na sa mga mag-aaral sa sekundaryang paaralan na itinuturing na digital natives, kung saan hindi na sapat ang tradisyunal na pagpapasa ng impormasyon upang maging epektibo ang pagkatuto (Lo et al., 2025). Gayunpaman, may kakulangan pa rin sa ugnayan ng teorya at praktika sa larangang ito dahil hindi pa lubusang nasusubok ang mga teorya sa paraang empirikal. Ipinapakita rin na kung hindi maisasama ang gamipikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino, maaaring humantong ito sa mababang pakikilahok ng mga mag-aaral. Sa kabilang banda, ang paggamit ng gamified na pagkatuto bilang estratehiya ay nakikitang epektibo ng mga guro upang mahikayat ang mga hindi aktibong mag-aaral at mapataas ang kanilang partisipasyon (Joaquin, 2025).

Edukasyunal na Gamipikasyon. Ang edukasyonal na gamipikasyon ay nagsisilbing epektibong kasangkapan sa pagkatuto na tumutulong sa mga mag-aaral na mas maunawaan ang layunin ng kanilang mga gawain at makamit ang inaasahang kasanayan (Allman et al., 2023). Ipinapakita rin na ang gamification ay patuloy na umuunlad at ginagamit sa iba't ibang antas ng edukasyon, kabilang ang K-12 at mataas na edukasyon, lalo na sa sekundaryang paaralan. Sa asignaturang Filipino, nagsisilbi itong makabagong estratehiya na nagpapalipat mula sa tradisyunal tungo sa pedagohiyang nakatuon sa mag-aaral. Dagdag pa rito, ang mga maayos na dinisenyong edukasyonal na laro ay nakatutulong sa pagpapataas ng motibasyon, pakikilahok, at pagtitiyaga ng mga mag-aaral habang nag-aalok ng bagong paraan ng pagtuturo at pagkatuto (Kimmons & Resenberg, 2022).

Mga Ginagamit na gamipikasyon sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino

Ang game-based learning ay isang epektibong paraan ng pagkatuto kung saan ginagamit ang digital at non-digital na mga laro upang mapaunlad ang kaalaman at kasanayan ng mga mag-aaral, at napatunayang nakapagpapabuti ng resulta ng edukasyon (Kula, 2021). Sa prosesong ito, napapataas ang motibasyon ng mga mag-aaral, nahahasa ang kanilang kakayahan sa paggawa ng desisyon, at napauunlad ang kanilang pakikipag-ugnayan at kasanayang panlipunan. Bukod dito, ang paggamit ng mga edukasyonal na laro tulad ng Kahoot! ay nagpapalakas ng aktibong pakikilahok, interes, at kasiyahan sa pag-aaral (Altawalbeh at Irwanto, 2023). Ipinakita rin sa iba't ibang pag-aaral na pinapataas nito ang motibasyon, pag-unawa, at pakikilahok ng mga mag-aaral (Pia, 2025; Parra-Santos et al., 2020), tumutulong sa pagpapahayag ng kanilang pananaw at pagpapanatili ng atensyon sa klase (Alajar, 2025), at nagbibigay ng agarang feedback at interaksyon sa pagitan ng guro at mag-aaral (Nkhoma et al., 2020). Dagdag pa rito, ang maayos na disenyo at team-based na paggamit ng Kahoot! ay higit pang nagpapahusay sa pagkatuto at kolaborasyon ng mga mag-aaral (Añora et al., 2025).

Ang mga digital na kasangkapan tulad ng Quizlet at Quizizz ay itinuturing na epektibo sa pagpapalakas, rebisyon, at pagsasanay ng mga aralin, lalo na sa pagkatuto ng bokabularyo at iba pang konsepto sa asignaturang Filipino (Waluyo & Bucol, 2021; Sari, 2019; Muthumaniraja, 2020). Ipinapakita rin na ang Quizizz ay lumilikha ng interaktibo at nakakaengganyong kapaligiran na nagpapataas ng motibasyon at pokus ng mga mag-aaral (Handoko et al., 2020; Irwansyah &

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

Izzati, 2021), habang ang mga online quiz platforms ay nagbibigay ng agarang feedback at nagpapahusay ng pakikilahok (Moldez et al., 2024). Bukod dito, ang mga interactive e-learning tools tulad ng Raptivity, ClassPoint, at Wordwall ay nagtataguyod ng masaya at personalisadong karanasan sa pagkatuto na naaayon sa pangangailangan at estilo ng mga mag-aaral (El-Sabagh & Hamed, 2020; Hussein & Al-Chalabi, 2020), at nagbibigay sa mga guro ng makabagong paraan sa pagtataya at pagsusulit (Felonia, 2021).

Ipinapakita ng iba't ibang pag-aaral na ang gamipikasyon ay may positibong epekto sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Ayon kina Afandi at Feranty (2023), ang *word puzzle games* ay epektibo sa pagpapalawak ng bokabularyo kumpara sa tradisyunal na paraan. Sinusuportahan ito nina Anisa et al. (2020) at Hoe et al. (2021) na nagsasabing ang mga laro ay nakatutulong sa paglipat mula sa guro-sentrik tungo sa mag-aaral-sentrik na pagkatuto at nagpapalakas ng kaalaman, kasanayan, at positibong asal. Dagdag pa rito, binigyang-diin nina Alzahrani at Alhalafawy (2022) at Demirbilek at Alzouebi (2022) na ang paggamit ng teknolohiya at gamification ay nagpapataas ng interaksyon, motibasyon, at sosyal na kasanayan ng mga mag-aaral. Ayon kina Ilhan (2025) at Zsoldos-Marchis (2020), ang gamification ay nakapagpapataas ng interes, partisipasyon, at motibasyon, habang pinatunayan ni Gini (2025) na ito ay may positibong epekto sa akademikong pagganap.

Gayunpaman, may mga hamon sa implementasyon ng gamipikasyon sa edukasyon. Ayon kina Araujo at Carvalho (2022) at Hebert et al. (2021), ang kakulangan sa oras, teknolohikal na kagamitan, akses sa internet, at pinansyal na suporta ay pangunahing hadlang. Dagdag pa rito, natuklasan nina Hanus at Fox (2021) na maaaring bumaba ang motibasyon kung hindi angkop ang disenyo ng gamification sa pangangailangan ng mga mag-aaral. Binigyang-diin nina Baraa at Watted (2024) at Pacturan et al. (2024) ang kahalagahan ng paghahanda ng mga guro at pag-unawa sa pedagogiya upang maging epektibo ang paggamit nito. Ayon kina Vargas-Macias et al. (2020), Argenal et al. (2023), at Aranas et al. (2025), mahalaga ang tamang pagpili ng plataporma, maayos na pagpaplano ng mga aktibidad, at paghahanda sa paggamit ng mga laro upang matiyak ang matagumpay at makabuluhang implementasyon ng gamification sa edukasyon.

Ang Epekto ng Gamipikasyon

Ang kakulangan sa sapat at maayos na internet at teknolohikal na imprastruktura ay nagdudulot ng malalaking hamon sa pagpapatupad ng gamipikasyon sa edukasyon, kabilang ang limitadong akses, kakulangan sa kagamitan, at pangangailangan ng maayos na gabay sa pagtuturo (Dicheva et al., 2019). Bukod dito, ang mga usapin sa pagsukat at pagkolekta ng datos ay nagiging hadlang din sa epektibong disenyo ng gamified na mga aktibidad (Mora et al., 2020), habang ang mabilis na pagbabago sa digital na teknolohiya ay patuloy na nakaaapekto sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto (Anjomshoaa et al., 2022). Ipinapakita rin sa mga pag-aaral na may mga praktikal na suliranin tulad ng kaguluhan sa silid-aralan, kakulangan sa angkop na software at materyales sa katutubong wika, at iba't ibang teknikal, pedagogikal, at pinansyal na hadlang na nagpapabagal sa implementasyon ng gamipikasyon (Saal, 2025). Dagdag pa rito, may mga hamon sa motibasyon at partisipasyon ng mga mag-aaral, kabilang ang hindi pantay na epekto ng gamipikasyon, posibleng pagkawala ng interes sa paglipas ng panahon, at negatibong implikasyon ng paggamit ng gantimpala sa intrinsikong motibasyon (Ebadi et al., 2021; Acosta-Medina et al., 2020). Sa kabuuan, bagama't may potensyal ang gamipikasyon, nangangailangan ito ng sapat na kaalaman, paghahanda, at suporta upang maging matagumpay sa edukasyon.

Ang Asignaturang Filipino sa Gamipikasyon. Ang mga guro sa sekundaryang paaralan ay nangangailangan ng sapat na suporta, kaalaman, at kasangkapan upang mapalakas ang motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino sa pamamagitan ng gamipikasyon. Ipinapakita na may kakulangan pa sa mga pag-aaral hinggil sa pananaw ng mga guro tungkol sa paggamit nito, kahit na napatunayang nakatutulong ang gamipikasyon sa pagpapabuti ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Filipino (Beemer et al., 2019). Mahalaga rin ang pananaw ng mga guro sa pagpapasya kung gagamitin ang gamipikasyon, dahil isinasaalang-alang nila ang mga salik tulad ng antas ng kahirapan ng gawain, pagkakahanay sa layunin ng pagkatuto, epekto sa akademikong pagganap, at gastos ng mga kagamitan. Dagdag pa rito, ang mga pananaw na ito ay may malaking papel sa pagpili ng angkop na teknolohiya at sa paghubog ng mga estratehiyang magpapataas ng pakikilahok ng mga mag-aaral (Park at Kim, 2021).

Ang Multimidya sa Edukasyon. Sa kasalukuyang panahon, mas pinahahalagahan ng mga estudyante at guro ang biswal na presentasyon at teknolohiyang pang-edukasyon, dahil ipinapakita nitong nakapagpapataas ng antas ng pagkatuto kapag may integrasyon ng video at iba pang teknolohiya sa pagtuturo (Jones & Cuthrell, 2021). Gayunpaman, ipinapakita rin sa mga pag-aaral na maraming guro ang nag-aalinlangan sa paggamit ng video games at gamipikasyon bilang pangunahing aktibidad sa silid-aralan, lalo na kung kulang ang karanasan sa laro, kakulangan ng oras, materyales, o pagsasanay (Pozo et al., 2022; Arciaga, 2025). Mahalagang isaalang-alang ang angkop na paksa at pagkakatugma ng mga aktibidad ng gamipikasyon sa kurikulum upang maging epektibo ang implementasyon (Vitoria-Marcelino, 2024; Zainuddin et al., 2020). Bukod dito, ang regular na pagsasanay, oryentasyon, at suporta mula sa pamunuan ng paaralan, kabilang ang mga espesyal na Teacher Training Programmes, ay kritikal upang mapabuti ang kalidad ng pagtuturo at matiyak ang tagumpay ng gamipikasyon, partikular sa mahihirap na asignatura tulad ng gramatika.

Hadlang sa Paggamit ng Gamipikasyon sa K-12. Ang pananaw ng mga guro sa asignaturang Filipino sa sekundaryang paaralan ay kritikal sa paggamit ng gamipikasyon bilang estratehiya sa pagtuturo, ngunit may pag-aatubili dulot ng maling pag-unawa sa konsepto, kakulangan sa kaalaman, at takot sa epekto nito sa atensiyon at kasanayan ng mga estudyante (Catanes, 2025; Hebert et al., 2021). Bagama't ipinapakita ng mga mag-aaral ang mataas na motibasyon at pagkatuto sa gamified learning activities (Sanchez-Mena & Marti-Parreno, 2020), may mga hadlang sa implementasyon tulad ng limitadong oras sa pagpaplano, kakulangan ng suporta

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

sa teknolohiya, hindi pagtangkilik ng estudyante, at hindi pagkakatugma sa layunin ng pagtuturo (Obara et al., 2020; Kokandy, 2021). Gayunpaman, ipinapakita rin na ang gamification ay nakapagpapalakas ng kumpiyansa, pakiramdam ng kontrol, at pakikilahok ng mga estudyante sa pamamagitan ng personalisasyon, leaderboard, at premyo, na nagbibigay-daan sa mas mataas na engagement at motibasyon sa pagkatuto (Puritat, 2019; Khoshkangini et al., 2021).

KABANATA II: PAMAMARAAN NG PANANALIKSIK

Ang kabanatang ito ay naglalaman ng mga pangunahing konsiderasyon at pananaw ng mga guro hinggil sa paggamit ng gamipikasyon bilang estratehiya sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Layunin nitong mailahad nang malinaw ang mga pananaw, karanasan, at opinyon ng mga guro tungkol sa implementasyon ng digital na laro sa silid-aralan, kabilang ang mga benepisyo, hamon, at pangangailangang teknolohikal at pedagogikal. Kasama rin dito ang etikal na pagsasaalang-alang, kahalagahan sa lipunan, at mga aspeto ng kumpidensiyalidad at proteksyon ng impormasyon ng mga kalahok, na nagsisiguro ng tapat at responsableng pangangalap at pagsusuri ng datos. Ang mga hakbang at estratehiyang ito ay isinakatuparan upang higit na maunawaan kung paano maaaring mapaunlad ng gamipikasyon ang pagkatuto, pakikilahok, at malikhaing pag-iisip ng mga estudyante sa pagtuturo ng Filipino.

Disenyo ng Pananaliksik

Ang pananaliksik ay ginamitan ng penomenolohiyang disenyo ng pananaliksik. Ang penomenolohiya ay isang paraan upang ilarawan ang isang pampublikong karanasan mula sa pananaw ng mga kalahok (Bantugan, 2025). Ang disenyo ng pag-aaral ay sinadya bilang isang detalyadong sistema na bumubuo ng pananaliksik (Malhotra, 2020). Ito ay isang pangkalahatang plano kung paano sumagot ang mga mananaliksik sa mga tanong sa mananaliksik, na naglalaman ng mga mapagkukunan ng pagkolekta ng data, ang landas ng pagkolekta at pagsusuri ng data, tulad ng mga isyu sa moral at limitasyon sa lahat sa pamamagitan ng pagpapatupad ng pananaliksik.

Etikal na Konsiderasyon

Ang pag-aaral na ito tungkol sa pananaw ng mga guro sa paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng Filipino ay isinagawa nang may mahigpit na pagsunod sa mga pamantayang etikal, kabilang ang paggalang sa karapatan, dignidad, at privacy ng mga kalahok, boluntaryong pakikilahok, at kumpidensiyalidad ng datos. Layunin nitong maunawaan kung paano naaangkop at epektibo ang gamipikasyon sa pagpapahusay ng pagtuturo at pagkatuto, pati na rin ang paghubog ng kasanayan, interes, at malikhaing pag-iisip ng mga estudyante. Binibigyang-diin ng pananaliksik ang halaga ng suporta ng institusyon, angkop na kagamitan at pasilidad, at regular na oryentasyon para sa mga guro upang matiyak ang maayos na implementasyon ng gamipikasyon. Bukod sa pagpapabuti ng pagtuturo, inaasahang makatutulong ang resulta sa pagbuo ng makabagong estratehiya, pagpapalakas ng pedagogical skills ng mga guro, at paghubog ng mas inklusibo at epektibong sistemang pang-edukasyon na may positibong epekto sa komunidad at kultura ng Filipino. Lahat ng datos, ideya, at literatura ay ginamit nang may tamang kredito at integridad upang mapanatili ang kredibilidad ng pananaliksik.

Mga Kalahok

Ang pag-aaral na ito ay nakatuon sa pananaw ng mga guro sa paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Ang pag-aaral na ito ay gagamit ng isang penomenolohikal na pamamaraan. Ang mga kakapanayamin ay mga guro sa asignaturang Filipino na nasa labindalawang (12) kalahok na kasalukuyang nagtuturo sa pampublikong paaralan ng Digos City National High School. Ang mga kalahok sa pag-aaral ay ang mga guro ng Digos City National High School na may tatlo (3) o higit pang taon na karanasan sa pagtuturo ng asignaturang Filipino at may karanasan sa paggamit ng digital na gamipikasyon. Ipinahiwatig nina Creswell at Poth (2024) na ang mga kalahok ay dapat magkaroon ng makabuluhang karanasan ng pananaliksik. Sadyang pinili ang labindalawang (12) kalahok sa asignaturang Filipino, na lahat ay nagkaroon ng karanasan sa paggamit ng *digital* na gamipikasyon, sa paraan ng pagtuturo.

Instrumento ng Pananaliksik

Gagamitin ng mananaliksik ang inihandang *self-guided questionnaire* bilang instrumento sa pangangalap ng datos. Ito ay naglalaman ng mga tanong upang makuha ang danas ng mga kalahok sa pag-aaral. Lalakipan ng mga katanungan na magbibigay ng linaw sa mga nais malaman ng mananaliksik ang isasagawang *Focus Group Discussion at In-depth Interview*. Nilalayon ng pag-aaral na ito na makamit ang mahahalagang kaisipan at ideya sa paksa. Batay sa pag-aaral nina Chand (2025), ang pinakatamang paraan sa pangangalap ng datos ay ang direktang pakikipagkomunikasyon upang makasiguro na makakakuha ng angkop na datos. Ang instrumentong gagamitin ay *semi-structured* na paraan sa pagkuha ng datos sa mga mag-aaral sa pamamagitan ng pagsasagawa ng pagsusuri o *interview* upang matukoy ang pananaw ng mga guro sa paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino.

Paraan ng Pangangalap ng Datos

Ang pangangalap ng datos ay isinagawa sa pamamagitan ng panayam at talakayang pangkat upang masusing mailarawan ang aktuwal na karanasan ng labindalawang (12) guro sa Filipino mula sa isang pampublikong paaralan sa Digos City. Ginamit ang mga bukas na tanong sa panayam upang malayang maipahayag ng mga kalahok ang kanilang mga karanasan, opinyon, at pananaw hinggil sa epekto ng gamipikasyon. Ang lahat ng impormasyon ay itinala nang may buong paggalang at pananagutan, na tinitiyak ang isang ligtas at kumpidensyal na proseso para sa bawat guro.

Paraan ng Pagsusuri ng Datos

Ang mga nakalap na datos ay sinuri gamit ang tematikong pagsusuri sa ilalim ng penomenolohiyang disenyo ng pananaliksik. Ang prosesong ito ay kinapapalooban ng pagbuo ng kumpletong paglalarawan ng phenomenon at pagtukoy sa mga pangunahing tema, gaya ng paggamit ng kagamitang pangteknolohikal at interes sa gamipikasyon. Tinitiyak ang kredibilidad ng data sa pamamagitan ng masusing pagsusuri at

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

talakayan kasama ang mga eksperto at mga independyenteng tagasuri upang mapanatili ang integridad ng mga resulta.

KABANATA III: RESULTA NG PANANALIKSIK

Ang kabanatang ito ay naglalahad ng mga factual at empirikal na resulta ng pananaliksik na walang halong interpretasyon o pagsusuri. Ipinapakita rito ang mga datos na nakalap mula sa mga panayam na isinagawa sa mga gurong kalahok sa pag-aaral ukol sa kanilang karanasan sa paggamit ng gamipikasyon sa asignaturang Filipino. Ang layunin ay maipakita ang kalakasan, hamon, at makabuluhang mekanismo na lumitaw mula sa aktwal na karanasan ng mga kalahok , gamit ang Colaizzi's method sa tematikong pagsusuri ng datos.

Tema 1: Internet Koneksyon at Kagamitang Pangteknolohikal Ipinahayag ng mga guro na ang kakulangan sa maaasahang internet at teknolohikal na kagamitan ay isa sa pinakamalaking hadlang sa paggamit ng gamipikasyon. Sinabi ng isang kalahok: *"Di talaga maiiwasan ang mga hadlang habang gumagamit ng gamipikasyon kasi puwedeng maging distraktibo at mawala ang pokus ng mga estudyante sa antala ng pagkawala ng koneksyon sa internet…"* Ang obserbasyong ito ay sumusuporta sa mga resulta ng naunang pag-aaral na nagsabing ang kakulangan sa hardware, software, at pinansyal na suporta ay nagiging pangunahing balakid sa matagumpay na implementasyon. Ang temang ito ay umaayon sa natuklasan nina Alzahrani at Alhalafawy (2022) pati na nina Hebert et al. (2021) ukol sa kahalagahan ng imprastruktura.

Tema 2: Interes sa Paggamit ng Gamipikasyon Ipinunto rin ng mga guro na ang gamipikasyon ay nagbibigay-daan upang mapalakas ang pagpapahalaga at interes ng mga mag-aaral sa wikang Filipino. Ayon sa isang kalahok: *"Malaking tulong talaga para sa akin… ang paggamit ng gamipikasyon dahil ito ay maaaring maging daan upang mapalakas ang pagpapahalaga ng mga mag-aaral sa wikang Filipino…"* Ang obserbasyong ito ay tumutugma sa ulat nina Pia (2025) at Handoko et al. (2021) na nagpapakita na ang paggamit ng mga digital tools ay nagpapataas ng interes, motibasyon, at pag-unawa sa mga aralin.

Tema 3: Kakulangan sa Pagsasanay bilang Estruktural na Hamon Ilang guro ang nagbahagi na hindi sila sapat na nasanay sa paggamit ng mga makabagong pamamaraan at madalas ay umaasa lamang sa sariling diskarte. "Wala naman akong pagsasanay na natatanggap ngunit kani-kaning strategy ng klase sa pagtuturo ay lagi namang ini-implementa sa aming paaralan… kadalasan jud ay tumitingin kami sa youtube ng mga video tutorial," banggit ng isang kalahok. Ito ay kaayon ng natuklasan nina Sailer at Homner (2020) at Zainuddin et al. (2020) na ang epektibong integrasyon ng gamification ay nakasalalay sa institutional support at teacher readiness.

Tema 4: Pag-uugnay ng Gamipikasyon sa Kurikulum at Proseso ng Aralin. Ipinahayag ng mga guro na kinakailangang iakma ang estratehiya depende sa antas ng pag-unawa at layunin ng kurikulum upang hindi mawala ang tunay na esensya ng edukasyon. Isang kalahok ang nagsabing: *"Mahalaga talaga ang tamang pagbalanse ng gamipikasyon sa pagtuturo upang hindi mawala ang pangunahing layunin ng edukasyon, na ang pagbibigay ng tamang kaalaman at kasanayan..."*. Ang temang ito ay sumusuporta sa resulta ng pananaliksik nina Hoe et al. (2021) at Pacturan et al. (2024) na nagsasabing ang gamified activities ay epektibo lamang kapag nakahanay sa pedagogical goals.

Tema 5: Pagtaas ng Motibasyon at Pakikilahok ng mga Mag-aaral. Ayon sa mga kalahok, ang paggamit ng gamification ay may direktang epekto sa academic performance at pakikilahok ng mga mag-aaral. Nabanggit ng isang guro: *"Sa katunayan ay nawawala ang antok ng mga mag-aaral pag ginagamitan ko sila ng mga game-based learning o gamipikasyon na aktibidad, mas nagiging interesado sila sa bawat paksa na aking tatalakayin…"* Ang obserbasyong ito ay sinusuportahan nina Anisa et al. (2020) at nina Alsadoon, Alkhawajah, at Suhaim (2022) na nagsabing ang gamified instruction ay nagpapataas ng learning motivation, satisfaction, at engagement.

KABANATA IV: MGA KONKLUSYON AT REKOMENDASYON

Ang kabanatang ito ay naglalaman ng buod ng mga natuklasan, mahahalagang implikasyon, at rekomendasyon batay sa mga karanasan at pananaw ng mga gurong kalahok sa pananaliksik. Layunin nitong ipakita kung paanong ang paggamit ng gamipikasyon sa pagtuturo ng Filipino ay nakaaapekto sa motibasyon, pakikilahok, at kasanayan ng mga mag-aaral, gayundin ang mga suliraning kinahaharap ng mga guro sa pagpapatupad ng ganitong estratehiya.

Batay sa resulta ng pananaliksik, lumitaw na ang gamipikasyon ay isang mabisang estratehiya sa pagtuturo ng Filipino. Ipinakita ng mga guro na ang pag-iintegra ng mga elemento ng laro at teknolohiya ay malaki ang naitulong upang mapataas ang interes at aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral, lalo na sa pag-unawa sa mga aralin. Nagresulta ito sa mas masiglang ugnayan sa loob ng silid-aralan at pag-unlad ng kasanayan sa wika sa pamamagitan ng interaktibong pagkatuto. Gayunpaman, may mga hamon pa ring nararanasan sa implementasyon nito. Kabilang sa mga pangunahing hadlang ay ang mahinang koneksyon ng internet, kakulangan sa sapat na kagamitang pangteknolohikal, at ang limitadong kaalaman o pormal na pagsasanay ng mga guro sa pagbuo ng mga gamified na materyales. Lumabas din na ang paghahanda ng ganitong uri ng kagamitan ay nangangailangan ng mas mahabang oras at ibayong pagsisikap mula sa mga guro.

Malinaw na may pangangailangan para sa mas matatag na suporta mula sa pamunuan ng paaralan at Kagawaran ng Edukasyon. Ipinakita ng mga datos na ang tagumpay ng gamipikasyon ay nakasalalay sa pagkakaroon ng maayos na imprastruktura at patuloy na professional development para sa mga guro. Napakahalaga ng mga pagsasanay na nakatuon sa digital literacy at pagbuo ng mga interaktibong kagamitang pampagtuturo upang makaagapay sa modernong panahon. Kailangan ding bigyang-pansin ang pagkakaroon ng sapat na budget para sa mga gadget at internet subscription upang hindi maging hadlang ang teknolohiya sa pagkatuto. Ang pagbuo ng mga localized na gamified materials ay isa ring mabisang

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

paraan upang mas maging angkop ang mga laro sa antas at kultura ng mga mag-aaral.

Ang mga mag-aaral ay inaasahang maging mas bukas at responsable sa paggamit ng teknolohiya sa loob ng klase. Dapat nilang gamitin ang pagkakataong ito upang hindi lamang maglibang kundi upang mas mapalalim ang kanilang pagpapahalaga sa wikang Filipino. Ang pakikilahok sa mga gamified na aktibidad ay dapat magsilbing inspirasyon upang mas maging aktibo sa mga diskusyon at gawaing pang-akademiko.

Ang mga guro naman ay kailangang patuloy na maging malikhain at mapamaraan sa kabila ng mga limitasyong teknolohikal. Mahalagang maghanap sila ng mga alternatibong platform o offline na bersyon ng gamipikasyon kung mahina ang internet. Ang pakikipagtulungan sa mga kasamahang guro sa pamamagitan ng pagbabahagi ng mga nasubukang aplikasyon at laro ay makatutulong upang mapagaan ang workload sa paghahanda ng mga aralin.

Ang mga punong-guro at administrador ay dapat maglaan ng sapat na suporta sa pamamagitan ng pag-upgrade ng mga pasilidad sa paaralan. Maaari silang magsagawa ng mga LAC sessions na nakapokus sa paggamit ng gamipikasyon sa Filipino upang magkaroon ng kolektibong pag-unlad ang mga guro. Ang pagkilala sa mga gurong gumagamit ng mga makabagong estratehiya ay makatutulong din upang mahikayat ang iba na subukan ang ganitong pamamaraan.

Ang mga magulang ay dapat ding maunawaan ang kahalagahan ng teknolohiya sa pag-aaral ng kanilang mga anak. Maaari silang magsilbing katuwang sa paggabay sa mga bata sa paggamit ng mga gadgets para sa mga takdang-aralin na may kaugnayan sa gamipikasyon. Ang suporta sa bahay ay mahalaga upang mapanatili ang motibasyon ng mag-aaral na matuto.

Ang mga susunod na mananaliksik ay hinihikayat na magsagawa ng pag-aaral na sumusukat sa aktuwal na akademikong pagganap ng mga mag-aaral gamit ang gamipikasyon kumpara sa tradisyunal na paraan. Maaari ring tingnan ang epekto nito sa iba't ibang antas ng baitang upang malaman kung anong mga uri ng laro ang pinakaepektibo sa partikular na edad ng mga mag-aaral.

Sa kabuuan, ang gamipikasyon ay may malaking potensyal na baguhin ang mukha ng pagtuturo ng Filipino patungo sa mas masaya at makabuluhang karanasan. Bagama't may mga hamon sa teknolohiya at pagsasanay, ang pagtutulungan ng mga guro, administrador, at komunidad ay susi upang maging matagumpay at inklusibo ang implementasyon nito para sa lahat ng mag-aaral.

MGA SANGGUNIAN

1. *Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., & Álvarez-Melgarejo, M. (2020). Literature mapping about gamification in the teaching and learning process. Spaces Magazine, 41(11), 26–38. https://revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p26.pdf*
2. *Afandi, R. A., & Feranty, L. (2023). Students' perceptions of the use of word puzzle games as one of the vocabulary activities in English literature classes at universities in Bangka Belitung. English Teaching and Learning Journal, 2(1). https://doi.org/10.19109/literal.v2i1.18851*
3. *Ahmed, S. K. (2024). The pillars of trustworthiness in qualitative research. Journal of Medicine, Surgery and Public Health.*
4. *Alajar, F. V. (2025). Digi-AI: Ugnayan ng digital literacy at pagtanggap ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng artificial intelligence sa pagtuturo.*
5. *Allman, B., Kimmons, R., Rosenberg, J., & Dash, M. (2023). Trends and topics in educational technology, 2023 edition. TechTrends, 67(3), 583–591.*
6. *Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim, A. B. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. Heliyon, 8(8). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10274*
7. *Altawalbeh, K., & Irwanto, I. (2023). Game-based learning: The impact of Kahoot on a higher education online classroom. Journal of Educational Technology and Instruction, 2(1), 30–51.*
8. *Alzahrani, F. K. J., & Alhalafawy, W. S. (2022). Benefits and challenges of using gamification across distance learning platforms at higher education: A systematic review of research studies published during the COVID-19 pandemic. Journal of Positive School Psychology, 6(10), 1948–1977.*
9. *Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya, 14(1), 22–28.*
10. *Anjomshoaa, H., Hashemi, A. H. G., Alsadaji, A. J., Jasim, M., & Masoudi, Z. (2022). The effects of the flipped classroom strategy on students' learning outcomes: An overview. Medical Education Bulletin, 3(2), 431–440. https://doi.org/10.22034/MEB.2022.332357.1052*
11. *Añora, A. R. I., San José, A. E., & Fernández, E. J. (2025). The effect of using Kahoot as a game-based learning tool on vocabulary acquisition of Grade 10 learners. European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies, 9(1).*
12. *Aranas, M. W., Sayson, J. M., Ramo, A. H., Suarez, A. P. A., & Naparan, G. B. (2025). Gamification in GENYO e-learning: Exploring student motivation and challenges in English language instruction. SSRN. https://doi.org/10.2139/ssrn.5287131*
13. *Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2022). Enablers and difficulties in the implementation of gamification: A case study with teachers. Education Sciences, 12(3), 191. https://doi.org/10.3390/educsci12030191*
14. *Arciaga, M. C. (2025). TeachTok: Enhancing elementary learners' visual and multimedia literacy through TikTok as a mobile-assisted language learning tool. Journal of Interdisciplinary Perspectives, 3(6), 36–51.*
15. *Argenal, R. N., Baterna, M. L., Domingo, C. J. A., & Genon, K. A. (2024). Impact of gamified learning on the academic performance of foreign medical students in the Philippines. Excellencia: International Multi-Disciplinary Journal of Education, 2(7), 422–435. https://doi.org/10.5281/*
16. *Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing learning engagement: A study on gamification's*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

influence on motivation and cognitive load. Education Sciences, 14(10), 1115. https://doi.org/10.3390/educsci14101115

17. *Bantugan, B. (2025). Qualitative mindset behind phenomenology: Implications to qualitative research training. International Journal of Research and Innovation in Social Science. https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90400331*
18. *Baraa, R., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. Education Sciences, 14(3), 277. https://doi.org/10.3390/educsci14030277*
19. *Beemer, L. R., Ajibewa, T. A., DellaVecchia, G. P., & Hasson, R. E. (2019). A pilot intervention using gamification to enhance student participation in classroom activity breaks. International Journal of Environmental Research and Public Health, 16(21), 4082. https://doi.org/10.3390/ijerph16214082*
20. *Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2021). Investigating flow experience in a game-based learning environment. Educational Technology Research and Development, 69, 1–23. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09825-9*
21. *Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified digital game-based learning as a pedagogical strategy: Student academic performance and motivation. Applied Sciences, 12(21), 11214. https://doi.org/10.3390/app122111214*
22. *Catanes, R. (2025). Alternative teaching strategies for learning Filipino among dominant English speakers: Article review.*
23. *Chand, S. P. (2025). Methods of data collection in qualitative research: Interviews, focus groups, observations, and document analysis. Advances in Educational Research and Evaluation, 6(1), 303–317. https://doi.org/10.25082/AERE.2025.01.001*
24. *Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (5th ed.). Sage Publications.*
25. *De La Cruz, K. M. L., Noa, S., Gebera, O. W. T., Valencia, C. C. M., Velásquez, S. M. B., & Postigo, G. S. P. (2023). Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review. Journal of Technology and Science Education, 13(2), 480–497. https://doi.org/10.3926/jotse.1851*
26. *Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (2022). An examination of the factors and challenges to adopting gamification in English foreign language teaching. International Journal of Technology in Education, 5(4), 654–668. https://doi.org/10.46328/ijte.296*
27. *Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2019). Gamification in education: A systematic mapping study. Journal of Educational Technology & Society, 18(3), 75–88. https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75*
28. *Ebadi, S., Rasouli, R., & Mohamadi, M. (2021). Exploring EFL learners' perspectives on using Kahoot as a game-based student response system. Interactive Learning Environments, 31(4), 1–13. https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1881798*
29. *Egea-Vivancos, A., & Arias-Ferrer, L. (2021). Principles for the design of a history and heritage game based on the evaluation of immersive virtual reality video games. E-Learning and Digital Media, 18(4), 383–402. https://doi.org/10.1177/2042753021990165*
30. *El-Sabagh, H. A., & Hamed, E. (2020). The relationship between learning styles and learning motivation of students at Umm Al-Qura University. Egyptian Association for Educational Computer Journal, 8(1), 1–30. https://doi.org/10.21608/EAEC.2020.25868.1015*
31. *Felonia, M. (2021). Ang pagtuturo ng wika at panitikang Pilipino sa panahon ng pandemya [Teaching Filipino language and literature during the pandemic]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/353543257*
32. *Garde, S. S., & Mangindra, A. (2025). Stories that matter: Unveiling students' experiences writing research papers at Bambad National High School. International Journal of Arts, Sciences and Education, 6(1), 41–50.*
33. *Gini, F. (2025). Cooperative gamification in education and learning: A comparison between modalities and supported activities.*
34. *Gini İlhan, E. (2025). Examination of expert views on gamification application design process: A case of providing face-to-face relationship motivation. Yeni Medya, (18), 21–42.*
35. *Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, N., & Eska, J. (2021). Gamification in learning using the Quizizz application as an assessment tool. Journal of Physics: Conference Series, 1783(1), 012111. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111*
36. *Hanus, M. D., & Fox, J. (2021). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers & Education, 80, 152–161. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019*
37. *Hebert, C., Jenson, J., & Terzopoulos, T. (2021). Access to technology is the major challenge: Teacher perspectives on barriers to digital game-based learning in K–12 classrooms. E-Learning and Digital Media, 18(3), 307–324. https://doi.org/10.1177/2042753021995315*
38. *Hoe, T. W., Kin, J. H. Y., Yatim, M. H. M., & Seng, W. Y. (2021). Developing a game-based learning assessment framework towards ubiquitous computational thinking among undergraduate students. Journal of ICT in Education, 8(4), 130–144. https://doi.org/10.37134/jictie.vol8.sp.2.13.2021*
39. *Hussein, A., Ali, A., & Al-Chalabi, H. (2020). Pedagogical agents in an adaptive e-learning system. Journal of Science and Research, 3(1), 24–30. https://doi.org/10.18421/SAR31-04*
40. *Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as game-based learning and assessment in the English classroom. TEFLA Journal (Teaching English as a Foreign Language and Applied Linguistics Journal, 3(1), 13–18.*
41. *Joaquin, M. J. E. (2025). Pagsusuri sa impluwensya ng gamification sa komprehensyon at pakikilahok ng mga mag-aaral sa pagkatuto sa Filipino.*
42. *Jones, T., & Cuthrell, C. (2021). YouTube: Educational potentials and pitfalls. Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research, 28(1), 75–85. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07380569.2011.553149*
43. *Khoshkangini, R., Valetto, G., Marconi, A., & Pistore, M. (2021). Automatic generation and recommendation of personalized challenges for gamification. User Modeling and User-Adapted Interaction, 31, 1–34.*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

https://doi.org/10.1007/s11257-019-09255-2

44. *Kimmons, R., & Rosenberg, J. M. (2022). Trends and topics in educational technology, 2022 edition. TechTrends, 66(2), 134–140. https://doi.org/10.1007/s11528-022-00700-4*
45. *Kokandy, R. (2021). Teachers' perceptions of using digital gaming in classrooms. International Journal of Educational Technology and Learning, 11(1), 6–13. https://doi.org/10.20448/2003.111.6.13*
46. *Kula, S. S. (2021). Mind games with the views of classroom teachers. International Journal of Research in Education and Science, 7(3), 747–766. https://doi.org/10.46328/ijres.1471*
47. *Liebnis, V., & Karani, E. (2025). Expediencies of Duolingo in English language learning: A systematic literature review. English Journal of Indragiri, 9(2), 453–462. https://doi.org/10.61672/eji.v9i2.299*
48. *Lo, C. K., Hew, K. F., Xu, S., Song, Y., Chen, G., & Jong, M. S. Y. (2025). Recommendations based on experiences of pandemic-led remote mathematics teaching in Pre-K–12 contexts: A systematic review from the activity theory perspective. Journal of Computer Assisted Learning, 41(3), e70005. https://doi.org/10.1111/jcal.70005*
49. *Malhotra, N. K. (2020). Research design is a framework for conducting research. In Research Design: An Applied Approach.*
50. *Moldez, C., Crisanto, M. A., Cerdeña, M. G. R., Maranan, D. S., & Figueroa, R. (2024). Innovation in education: Developing and assessing gamification in the University of the Philippines Open University massive open online courses. arXiv preprint arXiv:2409.03309. https://arxiv.org/abs/2409.03309*
51. *Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2020). A literature review of gamification design frameworks. In the 7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications. https://doi.org/10.1109/vs-games.2015.7295760*
52. *Muthumaniraja, S. (2020). Quizlet® live for vocabulary review. The Center for English as a Lingua Franca Journal, 6, 79–92. https://doi.org/10.15045/ELF_0060108*
53. *Nkhoma, C. N., Nkhoma, N., Thomas, A., Tu, T., & Le, T. (2020). Learning with Kahoot! as advantageous learning experience in the EFL classroom. Journal of English Education, 7(1), 61–72.*
54. *Nyirenda, L., Kumar, M. B., Theobald, S., Sarker, M., Simwinga, M., Kumwenda, M., Johnson, C., Hatzold, K., Corbett, E. L., Sibanda, E., & Taegtmeyer, M. (2020). Using research networks to generate trustworthy qualitative public health research findings from multiple contexts. BMC Medical Research Methodology, 20(1), 13. https://doi.org/10.1186/s12874-019-0895-5*
55. *Obara, S., Nie, B., & Simmons, J. (2019). Teachers' conceptions of technology, school policy, and teachers' roles when using technology in instruction. Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14(4), 1337–1349. https://doi.org/10.29333/ejmste/83569*
56. *Pacturan, D. B., Sabacajan, B. T., & Nahial, W. L. (2024). Integration of gamification in teaching and students' academic performance: Basis for an action plan. International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research, 5(3), 1013–1023.*
57. *Palma, J. U., & Tubo, T. T. (2019). Komprehensyon sa mga piling akdang panitikan at akademikong performans ng mga mag-aaral sa Filipino 7 ng Mahayag National High School, San Miguel, Bohol. Academe, 15.*
58. *Park, S., & Kim, S. (2021). Is sustainable online learning possible with gamification? The effect of gamified online learning on student learning. Sustainability, 13(8), 1–12. https://doi.org/10.3390/su13084267*
59. *Parra-Santos, T., Molina-Jordá, J., Casanova-Pastor, G., & Maiorano-Lauria, L. (2020). ArgenalGamification for formative assessment in the framework of engineering learning. In The Sixth International Conference. https://doi.org/10.1145/3284179.3284193*
60. *Peel, K. L. (2020). A beginner's guide to applied educational research using thematic analysis. Practical Assessment, Research and Evaluation, 25(1). https://doi.org/10.7275/4k9d-2k49*
61. *Peter, J. A., & Ogunlade, O. O. (2024). Connectivism theory in education and its applications to curriculum and instruction. AJERT – Academic Journal of Education and Research Technology (Bumi Publikasi Nusantara).*
62. *Pia, M. G. G. (2025). Pagsusuri sa mga estratehiya sa pagtuturo ng Filipino: Batayan sa pagbuo ng aklat-pamuhatan.*
63. *Pozo, J. I., Cabellos, B., & Sánchez, D. L. (2022). Do teachers believe that video games can improve learning? Heliyon, 8(6), e09798. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09798*
64. *Praveena, K. R., & Sasikumar, S. (2022). Application of Colaizzi's method of data analysis in phenomenological research. Medico Legal Update, 21(2), 914–918. https://doi.org/10.37506/mlu.v21i2.2800*
65. *Puritat, K. (2019). Enhanced knowledge and engagement of students through the gamification concept of game elements. International Journal of Engineering Pedagogy, 9(5), 41–54. https://doi.org/10.3991/ijep.v9i5.11028*
66. *Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Game-based learning and service-learning to teach inclusive education in higher education. International Journal of Environmental Research and Public Health, 20(4), 3285. https://doi.org/10.3390/ijerph20043285*
67. *Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.10186*
68. *Saal, P. E. (2025). Exploring key influences of digital game-based learning: Language barriers, interface complexity, and teachers' technophobia. Journal of Educational Technology & Society.*
69. *Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w*
70. *Sánchez-Mena, A., & Martí-Parreño, J. (2017). Drivers and barriers to adopting gamification: Teachers' perspectives. Electronic Journal of e-Learning, 15(5), 434–443.*
71. *Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1).*
72. *Siemens, G. (2025). Connectivism: Learning in the networked age (revised ed.). University of Alberta Press.*
73. *Soriano, E. M. (2024). Paggamit ng gamification tools sa indibidwal at kolaboratibong gawain sa pagtuturo ng Filipino 7 [Use of gamification tools in individual and collaborative activities in teaching Filipino 7]. Dagupan City, Philippines. https://doi.org/10.5281/zenodo.14568965*

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 4| April 2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2026: 8.753 || ISI Value: 1.188

74. *Stalmeijer, R. E., Brown, M. E., & O'Brien, B. C. (2024). How to discuss transferability of qualitative research in health professions education. The Clinical Teacher, 21(6), e13762. https://doi.org/10.1111/tct.13762*
75. *Vargas-Macías, Z. L., Rodríguez-Hernández, A. A., & Sánchez-Saenz, C. L. (2020). Digital games (gamification) in learning and training: An approach to adaptation and integration in the classroom. GIST — Education and Learning Research Journal, 20, 171–188. https://doi.org/10.26817/16925777.765*
76. *Vitoria Marcelino, R. (2024). Project LARO: A game-based approach to boost classroom engagement among EsP Grade 8 learners. Journal of Education and Learning Advancements, 1(2), 41–52. https://jelamagste.org/journalofed/index.php/jela/article/view/58*
77. *Walsh, S. A., Wirihana, L., & Walker, S. B. (2025). A descriptive phenomenological study using Colaizzi's seven-stage method for data analysis. Nurse Education Today, 152, 106761. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2025.106761*
78. *Waluyo, B., & Bucol, J. (2021). The impact of gamified vocabulary learning using Quizlet on low-proficiency students. CALL E-Journal, 22(1), 158–179.*
79. *Yulinda, R., Na'imah, T., Wulandari, D. A., & Herdian, H. (2025). Impact of problem-focused and emotion-focused coping strategies on psychological well-being among vocational high school teachers in remote teaching settings. Journal of Social Studies, Arts and Humanities.*
80. *Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326*
81. *Zsoldos-Marchis, I. (2020). Gamification of the mathematics course for pre-service preschool and primary school teachers. In Proceedings of the 12th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN20) (pp. 6787–6794). IATED. https://doi.org/10.21125/edulearn.2020.1765*